



การเปิดเรื่อง การสร้างความประทับใจ และการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้ชมภาพยนตร์ตาม แนวคิด SAVE THE CAT ของ Blake Snyder กรณีศึกษา ภาพยนตร์ฮอลลีวูด และภาพยนตร์เอเชีย

เชาววัฒน์ พันธุ์เรืองชนะ¹ บรรจง โกศลวัฒน์² สุชาติ โอทัยวิเทศ³ เจตน์ศักดิ์ แสงสิงแก้ว⁴
และไกรสร วงศ์อนันต์⁵

Chaowat Phanruangchana, Banjong Kosalwat, Suchart Otaivites

Jatesak Sangsinkeow and Kraisorn Wonganansak

¹⁻⁵ สาขาวิชาการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

Film and Digital Media, Kasembundit University

E-mail: ghostman_poo@hotmail.com *Corresponding author

Article History

Received; 28-04-2025; Revised;
08-04-2026; Accepted; 20-06-2026
<https://doi.org/10.14456/issc.2026.22>

คำสำคัญ:

Save the Cat; การเปิดเรื่อง; องค์ 1;
มู้ดแอนด์โทน

บทคัดย่อ

บทนำ: การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ตามแนวคิด Save the Cat คือ โครงสร้างเรื่องราวที่พัฒนาโดยนักเขียนบทภาพยนตร์ Blake Snyder ที่ทำให้เรื่องราวธรรมดา กลายเป็นเรื่องราวน่าติดตามจากการเรียงลำดับของช่วงเวลา ให้สามารถดึงดูดผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ วัตถุประสงค์ของการวิจัย: 1) เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการเปิดเรื่องตามแนวคิด Save The Cat ของภาพยนตร์ฮอลลีวูดและภาพยนตร์เอเชีย และ 2) เพื่อวิเคราะห์การรับรู้ Mood and Tone ของผู้ชมที่มีต่อการเปิดเรื่องตามแนวคิด Save The Cat ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดและภาพยนตร์เอเชีย **ระเบียบวิธีวิจัย:** ใช้วิจัยเชิงคุณภาพเลือกตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจงเป็นภาพยนตร์ 4 เรื่อง โดยใช้เกณฑ์ความสำเร็จทางรายได้และได้รับรางวัล ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2551-2566 วิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหาในส่วนการเปิดเรื่องและวิเคราะห์การรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้รับชมที่เข้าร่วมการสนทนากลุ่ม **ผลการวิจัย:** พบว่าการเล่าเรื่องในส่วนการเปิดเรื่องที่สอดคล้องกับการรับรู้มู้ดแอนด์โทน ส่วนใหญ่จะให้ความสำคัญกับความรู้สึกของการรับรู้บรรยากาศและอารมณ์ของเรื่องราว ภายในภาพยนตร์ที่มีมาตั้งแต่ตอนเปิดเรื่องและเปิดให้เห็นด้วยภาพแรกที่มีความน่าสนใจทั้งปริศนาหรือประเด็นบางอย่างให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสงสัยอยากติดตาม โดยยึดตระกูลภาพยนตร์ และแก่นเรื่องของภาพยนตร์ในการเล่าเรื่อง การเชื่อมโยงความรู้สึกทางด้านอารมณ์ การรับรู้มู้ดแอนด์โทน เป็นอีกตัวแปรหนึ่งที่รวมอยู่ในโครงสร้างการเล่าเรื่องในส่วนการเปิดเรื่องตามแนวคิด Save The Cat ที่มาจากอารมณ์ความรู้สึก และ ทักษะคติของตัวละคร การสร้าง Genre และ Theme ก็เป็นส่วนที่ช่วยทำให้มู้ดแอนด์โทน มีความชัดเจนส่งอารมณ์และความรู้สึกโดยตรงถึงผู้ชมด้วยเช่นกัน **สรุป:** การเล่าเรื่องในส่วนการเปิดเรื่องตามแนวคิด Save The Cat มีความสอดคล้องกับการรับรู้มู้ดแอนด์โทน ทำให้ผู้รับชมภาพยนตร์เกิดความรู้สึกเข้าไปอยู่ในโลกของภาพยนตร์และอยากติดตามภาพยนตร์ต่อตั้งแต่ต้นไปจนจบ

EXPOSITION, IMPRESSION TECHNIQUE, MOOD AND TONE PERCEPTION OF MOVIE AUDIENCE VIA BLAKE SNYDER'S SAVE THE CAT CONCEPT: A CASE STUDY OF HOLLYWOOD AND ASIAN CINEMA

Keywords:

Save the Cat; Opening; Act 1;
Mood and Tone

ABSTRACT

Introduction: The Save the Cat storytelling approach in filmmaking is a story structure developed by screenwriter Blake Snyder that transforms an ordinary narrative into an engaging one by arranging key moments in a specific sequence, effectively capturing and holding the audience's attention. **Objective:** 1) Analyze the opening strategies based on the Save The Cat concept of Hollywood and Asian films, and 2) Analyze the audience's perception of Mood and Tone towards the opening of the story based on the Save The Cat concept in Hollywood and Asian films. **Method:** Qualitative research was used to select 4 films as a specific sample, using the criteria of revenue success and awards from 2008-2023. Content data was analyzed in the opening section and the audience's perception of mood and tone participating in the focus group using the Save The Cat approach. **Results:** of the research found that the storytelling in the opening section that is consistent with the perception of mood and tone mostly emphasized the feeling of perception of Mood and Tone within the film that has been since the opening and opened with the first image that is interesting, leaving some puzzles or issues for the audience to feel curious and want to follow up. It uses the film family and the theme of the film in telling the story. The connection of emotional feelings, mood and tone perception are other variables included in the storytelling structure in the opening section based on the Save The Cat concept, which comes from the emotions and attitudes of the characters. Creating a Genre and Theme are also parts that help create mood and tone. There is a clear transmission of emotions and feelings directly to the audience as well. **Conclusion:** the storytelling in the opening part according to the concept of Save The Cat is consistent with the perception of mood and tone, making the audience feel like they are in the world of the film and want to follow the film from the beginning to the end.

1. บทนำ

การเล่าเรื่องถือว่าเป็นศิลปะอันเก่าแก่โบราณของมนุษย์เพื่อสร้างโลกแห่งจินตนาการขึ้นอีกโลกหนึ่ง การเล่าเรื่องหรือเรียกว่า การบรรยาย ตรงกับคำภาษาอังกฤษว่า “Narrative” มีที่มาจากคำกริยาในภาษาละตินว่า “Narrare” หมายถึง สาธยายหรือบรรยาย และมีความสัมพันธ์กับคำว่า “Narrator” ในภาษาละตินหมายถึงการรู้ หรือ ชำนาญ มีความสามารถในการเชิงวรรณกรรมนั้นการเล่าเรื่อง หมายถึง เรื่องราวที่เป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์ที่เป็นการพูด การเขียน ข้อความ งานวรรณกรรม งานจิตรกรรม งานประติมากรรม เพลง ดนตรี รายการ โทรทัศน์ ภาพถ่าย ภาพยนตร์ เป็นต้น นักวิชาการหลายท่านกล่าวว่า การสื่อสารของ Aristotle เป็นเหมือนข้อคิดที่เราสามารถนำไปวิเคราะห์ในการสื่อสารของเราได้ (Guntitatt, 2024)^[4]

สำหรับด้านของบทละคร Aristotle ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของบทละครไว้ในหนังสือ Poetics (ตำราเกี่ยวกับทฤษฎีการละครเล่มแรกของโลก) ว่า องค์ประกอบของละครจำแนกและลำดับความสำคัญไว้ 6 ส่วนใหญ่ ๆ ได้ดังนี้ (Theatre Studies and News, 2024)^[10] 1. โครงเรื่อง คือการลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในละครอย่างมีเหตุผลและมีจุดหมายปลายทาง 2. ตัวละคร และการวางลักษณะนิสัยตัวละคร รวมถึงพัฒนาการนิสัยของตัวละครด้วย 3. ความคิด ที่อยู่ในบทละครนั้น คือข้อเสนอที่ผู้เขียนพิสูจน์ว่าเป็นจริงจากเรื่องราวและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในละคร 4. การใช้ภาษา คือศิลปะการถ่ายทอดเรื่องราวและความคิดของผู้เขียนออกมาทางคำพูดของตัวละคร 5. เพลง คือศิลปะของการถ่ายทอดเรื่องราวและความคิดของผู้ประพันธ์ออกมาทางบทเพลงให้ตัวละครร้อง 6. ภาพ บทละครที่ตีพิมพ์มักเต็มไปด้วยจุดต่าง ๆ ที่นักแสดง ผู้กำกับการแสดง ผู้ออกแบบและสร้างสรรค์ทางด้านต่าง ๆ สามารถนำมาตีความหมายและแสดงออกในแง่ของ "ภาพ" บนเวทีอย่างมีศิลปะชวนให้ติดตาม (Theatre Studies and News, 2024)^[10] การเล่าเรื่องของภาพยนตร์บันเทิงในปัจจุบัน ส่วนใหญ่มักเล่าเรื่องผ่านรูปแบบโครงสร้างสามองก์ (Three-act Structure) ประกอบด้วย องก์หนึ่ง คือ การเปิดเรื่อง องก์สอง คือ การเผชิญหน้าของความขัดแย้ง องก์สาม คือ บทสรุปของเรื่อง

Save the Cat คือ โครงสร้างเรื่องราวที่พัฒนาโดยนักเขียนบทภาพยนตร์ Blake Snyder ที่ทำให้เรื่องราวธรรมดา กลายมาเป็นเรื่องราวที่น่าติดตามจากการเรียงลำดับของช่วงเวลา โดยการวางโครงร่างเป็นกระบวนการที่นักเขียนหลายคนลงความเห็นว่ามีประโยชน์ 15 ปีชีวิต ของ Save the Cat โดยเฉพาะการเปิดเรื่อง ที่ถูกเล่าผ่านโครงสร้างการเล่าเรื่องใน 6 ปีชีวิตแรก ที่มีคุณลักษณะที่มีรายละเอียดสูง *หมายความว่า* เพียงแค่เติมเหตุการณ์ลงไปในแต่ละปี ผู้เขียนสามารถสร้างโครงร่างเริ่มต้นของแนวคิดไปสู่เรื่องราวที่เต็มเปี่ยมได้ภายในเวลาไม่กี่นาที หรือเพียงแค่สร้างแรงบันดาลใจให้กับเรื่องราวที่อาจจะไปต่อได้อย่างไม่ติดขัด (Snyder, 2015)^[8]

การเปิดเรื่องในภาพยนตร์ถือว่าเป็นขั้นตอนสำคัญในการนำผู้ชมเข้าสู่เรื่องราวของโลกภาพยนตร์ของผู้สร้าง ทั้งนี้ จุดเด่นของเรื่อง Save the Cat คือ การมีโครงสร้างในการเล่าเรื่องที่ได้รับการพัฒนามาจากโครงสร้าง 3 องก์ในแบบดั้งเดิม โดยมีรายละเอียดของ Beat Sheet ทุกๆ จังหวะที่ประกอบขึ้นเป็นโครงสร้าง โดยแบ่งแต่ละเหตุการณ์ว่าควรเกิดขึ้นที่ไหน และในลำดับเวลาใด ซึ่ง (Snyder, 2015)^[8] ได้ประมวลโครงสร้างออกเป็น 15 Beat ในขณะที่นักเขียนบทภาพยนตร์โดยส่วนใหญ่มักจะประสบปัญหาเกี่ยวกับโครงสร้างสามองก์แบบดั้งเดิม โดยเฉพาะในองก์ที่สอง และบางครั้งก็ยิ่งสับสนลงตั้งแต่องก์ที่ 1 (Puttaprasart, 2024)^[6]

Snyder (2015)^[8] (The Blake Snyder Beat Sheet) ประกอบด้วย 1. Opening Image [Page 1] หน้าที่ของเราจะต้องเริ่มต้นเปิดเรื่องด้วยภาพที่ดึงดูดความสนใจของผู้ชม ทำให้ผู้ชมเข้าใจโลกของหนัง Mood & Tone และตัวละครหลัก ตั้งแต่ต้นเรื่องก่อนที่การผจญภัยของตัวละครจะเริ่มขึ้น 2. Theme Stated [Page 5] เริ่มเปิดประเด็นหรือแก่นของหนังตั้งแต่นั้น ๆ เพื่อให้คนดูรู้ว่าหนังเรื่องนี้กำลังเกี่ยวกับอะไร 3. Set-up [Pages 1-10] การ Set-up เป็นส่วนที่สำคัญที่สุดในบท เนื่องจากเป็น Part ที่จะต้องคนดูให้เข้าถึงอารมณ์ของเรื่องเล่า และทำให้คนดูเข้าใจโลกของหนังและตัวละครภายใน 10 หน้าแรกของบท ซึ่งขั้นแรกต้องทำให้คนดูเห็น ‘โลกเดิม’ ที่ตัวละครของเราใช้ชีวิตอยู่ ก่อนที่ตัวละครจะเจอเหตุการณ์บางอย่างที่เข้ามาเปลี่ยนแปลงชีวิตของเขา อีกทั้งยังต้องเปิดตัวละครของเรื่อง ให้คนดูได้เห็นชีวิต ทศนคติ ความต้องการ เป้าหมาย และ

เดิมพันของตัวละครที่เราจะตามเอาใจช่วยไปตลอดทั้งเรื่อง 4. Catalyst [Page 12] อาจจะเรียกอีกอย่างว่า “Inciting Incident” คือเหตุการณ์ที่จะเข้ามาเปลี่ยนชีวิตปกติ ๆ ของตัวละคร หรือเป็นเหตุการณ์ที่กำลังนำตัวละครให้เริ่มทำอะไรบางอย่างเพื่อเป้าหมายของเขา 5. Debate [Page 12-25] เป็นจุดที่ตัวละคร ลังเล สงสัยเกี่ยวกับสิ่งที่เขาต้องตัดสินใจจะทำอะไรบางอย่าง แต่ตัวละครก็ตัดสินใจที่จะทำเพื่อเป้าหมายที่เขาต้องการ 6. Break into Two [Page 25] เป็นก้าวแรกของตัวละคร หลังจากตัดสินใจจะทำอะไรบางอย่างเพื่อเป้าหมาย - เป็นช่วงที่ตัวละครก็เริ่มลงมือทำกระทำการต่างๆ และต้องพบเจอกับอุปสรรคและจุดพลิกผันต่างๆ และจากจุดนี้เป็นต้นไป ตัวละครจะไม่สามารถหันหลังกลับไปยังโลกเดิมของเขาได้อีก

Save the Cat Beat Sheet ได้รับการดัดแปลงให้กลายมาเป็นโครงสร้างงานเขียนบทภาพยนตร์ และได้พิสูจน์ให้เห็นแล้วว่าสามารถเล่าเรื่องผ่านรูปแบบต่างๆ ได้เป็นอย่างดี และไม่ว่าจะเป็นวรรณกรรมแนวไหนก็ตาม Save the Cat (STC) สามารถสร้างเรื่องราวที่จะชนะใจผู้อ่านได้ทุกเพศ ทุกวัย ทุกชนชั้น โดยไม่มีข้อสงสัย ทั้งนี้โครงสร้างในการเล่าเรื่องมีผลโดยตรงต่อการสร้างอารมณ์ และ ความรู้สึกของผู้รับชมภาพยนตร์ โดยเฉพาะ การเปิดเรื่อง (Act1) เปรียบเสมือนเป็นปราการด่านแรกที่ดึงดูดแล้วนำพาผู้ชมเข้าสู่โลกของตัวละคร หรือโลกของภาพยนตร์ ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า โครงสร้างการเล่าเรื่องในการเปิดเรื่อง (Act1) ที่มีความแข็งแรงและที่ตึ้น มีส่วนสำคัญเป็นอย่างมากในการดึงดูดใจคนดู สร้างความประทับใจ ให้สามารถรับชมภาพยนตร์ได้อย่างเต็มอรรถรสตั้งแต่ต้นจนจบ

กล่าวโดยรวมภาพยนตร์ทั่วโลก บางเรื่องได้รับความนิยม แต่ยังมีอีกมากมายหลายเรื่องที่ถูกสร้างออกมาแล้วไม่ประสบความสำเร็จ ส่วนหนึ่งอาจเป็นสาเหตุมาจากการเปิดเรื่องที่ไม่สามารถ Hook หรือ ดึงดูดใจคนดู สร้างความประทับใจ ให้เข้าถึงอารมณ์ของเรื่องเล่าจึงเป็นที่มาของความสนใจของผู้วิจัยที่จะนำภาพยนตร์ฮอลลีวูดและภาพยนตร์เอเชียมาศึกษาเรื่อง “การเปิดเรื่อง การสร้างความประทับใจ และการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้ชมภาพยนตร์ ตามแนวคิด Save The Cat ของ Blake Snyder กรณีศึกษาภาพยนตร์ฮอลลีวูดและภาพยนตร์เอเชีย” โดยงานวิจัยนี้เป็นการศึกษาว่า ภาพยนตร์ฮอลลีวูด และ ภาพยนตร์เอเชีย จะมีความสัมพันธ์กับโครงสร้างการเปิดเรื่องใน 6 ปีทซ์แรก ตามแนวคิด Save the Cat ของ Blake Snyder หรือไม่ อย่างไร และมีปัจจัยใดบ้างในการเปิดเรื่องที่มีผลในการสร้างความประทับใจและดึงดูดผู้ชม ซึ่งอาจเป็นแนวทางให้กับผู้สร้างภาพยนตร์ในการพัฒนาคุณภาพในการผลิตภาพยนตร์ไทยที่เริ่มจากโครงสร้างการเปิดเรื่องที่ดึงดูดใจคนดู อีกทั้งยังอาจเป็นประโยชน์กับผู้ศึกษาเกี่ยวกับภาพยนตร์ต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการเปิดเรื่องตามแนวคิด Save The Cat ของภาพยนตร์ฮอลลีวูดและภาพยนตร์เอเชีย
2. เพื่อวิเคราะห์การรับรู้ Mood and Tone ของผู้ชมที่มีต่อการเปิดเรื่อง ตามแนวคิด Save The Cat ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดและภาพยนตร์เอเชีย

3. การทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Save the Cat)

แนวคิดการเขียนบทภาพยนตร์ องค์กร ที่ 1 (Blake Snyder's Beat Sheet) Save the Cat คือ โครงสร้างเรื่องราวที่พัฒนาโดยนักเขียนบทภาพยนตร์ BLAKE SNYDER ที่ทำให้เรื่องราวธรรมดาๆ กลายเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจตามจากการเรียงลำดับของช่วงเวลา ปีท (Beat) โดยเฉพาะ วิธีการเปิดเรื่องของภาพยนตร์ ใน องค์กร ที่ 1 (ACT1) องค์กรประกอบ 3 องค์กรของการเขียนบทภาพยนตร์ ของ Save The Cat ให้แนวทางของการเขียนองค์กรประกอบการเปิดเรื่องที่นำเสนอและดึงดูดผู้ชมภาพยนตร์ มี 6 ปีท ดังนี้ 1. Opening Image [Page 1] 2. Theme Stated [Page 5] 3. Set-up [Pages 1-10] 4. Catalyst [Page 12] 5. Debate [Page 12-25] การเปิดเรื่องหรือองค์กร ที่ 1 มี 5 ปีท และในปีท ที่ 6 ถือเป็นรอยต่อของการเล่าเรื่องที่จะทำให้ตัวละครดำเนินเรื่องราวก้าวเข้าสู่การเล่าเรื่องใน องค์กร ที่ 2 และ 6. Break into Two [Page 25]

แนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Film Narrative)

รูปแบบของเรื่องเล่าในภาพยนตร์ (Narrative) หมายถึง องค์ประกอบที่เป็นหัวใจของการเล่าเรื่องแบบเรียงลำดับและเกิดขึ้นโดยมีเวลาและสถานที่เชื่อมโยงกัน ได้แก่ 1. โครงเรื่องหรือพล็อต 2. เหตุและผล 3. เวลา 4. สถานที่ และ 5. การเริ่มเรื่อง การพัฒนาเรื่อง ความขัดแย้ง และการจบเรื่อง แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบของเรื่องเล่าในภาพยนตร์

Syd Field นักเขียนบทคนสำคัญของฮอลลีวูดคลาสสิก เห็นว่า โครงสร้างการเล่าเรื่องของฮอลลีวูดคลาสสิกมีองค์ประกอบสำคัญเพียง 3 ส่วนเท่านั้น (Giannetti 1987 :313-315) คือ ทฤษฎี 3 Act Structure แบ่งออกเป็น 3 ช่วงใหญ่ๆ ของการนำเสนอ คือ องค์ 1, องค์ 2, องค์ 3 โดยแต่ละ องค์ จะมีการใส่รายละเอียดเข้าไป เพื่อให้ภาพยนตร์มีความน่าสนใจมากขึ้น เช่น องค์ที่ 1 การสร้างเรื่อง (Set Up) คือ การสร้างเรื่องราว บรรยากาศ และบทบาทของตัวละครประกอบไปด้วย 1) การแนะนำตัวละคร 2) ขอบเขตเนื้อเรื่อง และ 3) จุดเร่งเร้า หรือจุดหักเห คือช่วงเวลาที่ทำให้ผู้ชมจดจ่ออยู่กับเรื่องราวในภาพยนตร์ องค์ที่ 2 การเผชิญหน้า (Confrontation) คือ ส่วนกลางของเรื่อง จากการดำเนินเรื่องของตัวละครที่พบเจอกับจุดผกผันจากจุดที่ 1 ซึ่งประกอบไปด้วย 1) อุปสรรค คือช่วงเวลาที่ตัวละครหลักจะต้องเผชิญหน้ากับอุปสรรคมากมายที่เข้ามาขัดขวางไม่ให้บรรลุเป้าหมายที่ตัวละครต้องการ 2) จุดสุดยอดที่ 1 คือ จุดที่ตัวละครหลักดูเหมือนจะบรรลุเป้าหมายหรือบรรลุความต้องการแล้ว แต่ก็เกิดหักเหทำให้ทุกอย่างพังทลายลง ซึ่งจะนำไปสู่จุดหักเหกลางเรื่อง 3) จุดหักเหกลางเรื่อง คือเรื่องราวที่อยู่ช่วงกลางของภาพยนตร์ เป็นจุดที่เป้าหมาย หรือความต้องการของตัวละครหลักไกลมากกว่าเดิม องค์ที่ 3 การแก้ปัญหา (Resolution) คือ ความต่อเนื่องในภาพยนตร์ที่ไปสู่บทสรุปของเรื่องราวในภาพยนตร์ ซึ่งประกอบไปด้วย 1) จุดสุดยอดหรือจุดสุดยอดที่ 2 คือจุดที่เรื่องราวดำเนินมาถึงช่วงที่เข้มข้นที่สุดส่งผลให้ตัวละครหลักต้องมีการเผชิญหน้ากันและมีการกระทำต่อกันทางกายหรือทางอารมณ์ และ 2) ผลสุดท้าย คือผลสรุปของเรื่องราวทั้งหมดที่ปรากฏเป็นช่วงเวลาในตอนจบของภาพยนตร์

แนวคิดเรื่องตระกูลภาพยนตร์ (Genre Film)

นักวิจารณ์ภาพยนตร์ชาวอเมริกาได้เขียนบทความเรื่อง Film Genres โดยให้ความหมายการจัดแบ่งประเภทของตระกูลภาพยนตร์ว่าเป็นการจัดหมวดหมู่ประเภทหรือกลุ่มภาพยนตร์ที่มีลักษณะของชนบคล้ายคลึงกันพิจารณาได้จากโครงเรื่องรูปแบบการนำเสนอ เนื้อหา เทคนิคการถ่ายทำ และองค์ประกอบทางภาพยนตร์อาทิ ฉาก แก่นเรื่อง ตัวละคร ช่วงเวลา อารมณ์ หรือสัญลักษณ์ เป็นต้น โดยตระกูลภาพยนตร์สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ได้แก่ 1. ตระกูลภาพยนตร์หลัก หมายถึง ตระกูลภาพยนตร์หลักดั้งเดิมของภาพยนตร์ทางฝั่งฮอลลีวูด มีการจัดหมวดหมู่มาตั้งแต่ยุคแรกเริ่มจากภาพยนตร์ ปี ค.ศ. 1920-1970 มีอยู่ 11 ตระกูล 2. ตระกูลภาพยนตร์รอง หมายถึง ตระกูลภาพยนตร์รอง เช่น Western Genre Indian Western Black Western เป็นต้น มีลักษณะการนำเสนอโครงเรื่อง แก่นเรื่อง รูปแบบ สูตรการเล่าเรื่อง เทคนิคการนำเสนอ หรือ อุดมการณ์แฝง คล้ายคลึงหรือร่วมกับตระกูลหลัก แต่แตกต่างกันตรงเนื้อเรื่องในตระกูลรองมีการนำเสนอในลักษณะเฉพาะเจาะจงตามกลุ่มผู้ชมมากขึ้น หรือมีลักษณะการนำเสนอที่โดดเด่น เช่น ฉาก หรือการจัดแสง เป็นต้น โดยแบ่งออกเป็น 13 ตระกูลรอง 3. ภาพยนตร์ที่ไม่ถูกจัดอยู่ในภาพยนตร์ใด หมายถึงประเภทภาพยนตร์ที่ผสมผสานชนบภาพยนตร์หลายรูปแบบเข้าไว้ด้วยกัน ปรากฏใน 9 ประเภท

แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่อง (Theme) หรือ แก่นเรื่อง แนวคิด สารัตถะ แต่โดยความหมายแล้วเป็นสิ่งเดียวกัน นั่นคือ เป็นความคิดรวบยอดที่ดำรงอยู่ในเรื่องราวที่นักเขียนบรรจงสร้างสรรค์ขึ้น เป็นความหมายของเรื่องที่ผู้ผลิตต้องการจะสื่อ (เพลินตา, 2538: 55) แก่นเรื่องเป็นวิถีทางสื่อสารของผู้ประพันธ์ เป็นวิธีการนำความคิด การรับรู้ และความรู้สึกของตนเข้าร่วมกับผู้ชม แก่นเรื่อง มักเรียกทับศัพท์ตามภาษาอังกฤษว่า "ธีม" (Theme) เป็นนามธรรมที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดในเชิงความคิดและปัญญาที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการบอกกับผู้ชมเป็นพิเศษ แก่นเรื่องจะช่วยเชื่อมทุกปัจจัย เช่น โครงเรื่อง ตัวละคร สไตล์และรายละเอียดของบทภาพยนตร์เข้าไว้ในทิศทางเดียวกัน ทำให้ประเด็นหรือปัจจัยในเรื่องราวของภาพยนตร์สอดคล้องไปใน

ทิศทางเดียวกัน ซึ่ง แก่นเรื่อง มีหลายประเภทดังต่อไปนี้ 1. แก่นเรื่องที่เน้นการมองโลก หมายถึง ทศนคติของตัวละครที่มีต่อปรากฏการณ์ของโลก เช่น (1) มองโลกในเชิงยึดมั่นอุดมคตินิยม (2) การมองโลกในแง่ร้าย (3) มองโลกอย่างประชดประชัน 2. แก่นเรื่องที่เน้นด้านอารมณ์ 3. แก่นเรื่องที่เน้นตัวละคร 4. แก่นเรื่องที่เน้นโครงเรื่อง 5. แก่นเรื่องที่เน้นที่เน้นสไตล์หรือรายละเอียดของอารมณ์ 6. แก่นเรื่องที่เน้นแง่คิด 7. แก่นเรื่องที่เน้นปัญหาสังคม และ 8. แก่นเรื่องที่เน้นปรัชญา

แนวคิดการสร้างตัวละคร (Characterization)

ตัวละคร เป็นบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวที่นำมาเล่า ซึ่งมีความครอบคลุมถึงลักษณะบุคลิกภาพของตัวละครนั้นด้วย (Pitatasang, 2005)^[7] ได้ให้ความหมายของตัวละครไว้ว่า บุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่องเล่า นอกจากนี้ยังหมายถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างหน้าตา หรืออุปนิสัยใจคอของตัวละครด้วย Tatiyaworakulwong (2010)^[9] แบ่งตัวละครดังนี้ 1. การแบ่งตัวละครใช้เกณฑ์บทบาทในภาพยนตร์ มักจะมีตัวละครหลัก และตัวละครรอง 2. การแบ่งตัวละครใช้เกณฑ์คุณลักษณะ มักจะมีตัวละครมิติเดียวและตัวละครหลายมิติแบ่งตัวละครออกเป็นสองมิติ มิติแรกคือชีวิตเบื้องหลัง หมายถึง ส่วนประกอบเป็นตัวตนขึ้นมาของตัวละคร และมิติที่สองคือชีวิตเบื้องหน้า หมายถึงส่วนที่เรา เห็นตัวละครในภาพยนตร์ตั้งแต่เริ่มจนจบเรื่อง ประเภทของตัวละคร แบ่งตามลักษณะของบทบาทการแบ่งประเภทของตัวละคร ไม่ควร แบ่งตามลักษณะที่ชอบเรียกกันว่า พระเอก, นางเอก หรือ ผู้ร้ายตัวโกง หากแต่ควรแบ่งตาม ลักษณะบทบาทและความสำคัญของตัวละครที่ปรากฏในเรื่องนั้นๆ ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 1) ตัวละครหลัก และ 2) ตัวละครรอง

ภาษาภาพยนตร์ (Film Language)

ทฤษฎีภาษาภาพยนตร์ หรือ ทฤษฎีสัญญะวิทยา (Semiology) หมายถึง ศาสตร์ที่ว่าด้วย สัญญะหรือระบบสัญลักษณ์ ระบบการสร้างภาษาของความหมาย การที่เราจะทราบและทำความเข้าใจกับความหมายต่างๆ ได้อย่างลึกซึ้งนั้น เราควรจะทราบถึงความหมายที่แฝงอยู่ในภาษาและบริบทอื่นที่ล้อมรอบภาษานั้นๆ ที่มีการแสดงออกมาหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นภาษาพูด ภาษาภาพ ตลาดจนภาษาของรูปแบบการสื่อสารๆ ดังนั้น ภาษาหรือสัญญะ จึงถูกสร้างขึ้นเพื่อให้มีความหมาย (Meaning) แทนสิ่งที่เห็นจริง (Object) ในตัวบท (Text) และบริบท (Context) หนึ่งๆ ที่ต่างกันไป การที่จะทราบความหมายของภาษาหรือภาพที่ปรากฏนั้นจึงมิใช่การดูที่ภาพหรือวัตถุเพียงอย่างเดียวเพราะความหมายที่แฝงอยู่นั้นอาจเกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุกับสิ่งหนึ่ง (Kaewthep, 2010)^[5]

แนวคิด Mood and Tone

ด้านภาพยนตร์นั้น มู้ด (Mood) หมายถึง อารมณ์ของหนัง เป็นสิ่งบ่งบอกอารมณ์โดยรวมของเรื่องราวที่ทางฝ่ายผู้สร้างภาพยนตร์จะส่งต่อไปยังผู้ชม ยกตัวอย่างเช่น อารมณ์เศร้า สนุกสนาน อบอุ่น มีความสุข น่ากลัว ฯลฯ ซึ่งมู้ดหรืออารมณ์ของหนังมักถูกกำหนดโดยมุมมองของผู้เขียนบท หรือผู้กำกับ ส่วน “โทน” (Tone) มีความหมายในทางศิลปะหมายถึง วรรณะของสี แต่สำหรับทางด้านภาพยนตร์คำว่า โทน (Tone) หมายถึง ทศนคติ นั่นคือ การกำหนดภาพหรือรูปแบบลักษณะให้กับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ยกตัวอย่างเช่น พ่อมืดทศนคติที่มีต่อลูกว่าเก่งเทคโนโลยีเป็นคนทันสมัย นักรักก็มีทศนคติต่อชาวนาว่าเป็นคนจน ด้อยต่ำ เป็นรากหญ้า น่ารังเกียจ เป็นต้น คำว่าโทนในวงการภาพยนตร์ คือ ทศนคติ รูปลักษณ์ รูปแบบ ของบทตัวละคร หรือบรรยากาศของหนัง บรรยากาศของเหตุการณ์ เช่น ฉาก สถานที่ ทุกอย่างปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ สรุปโดยรวมแล้ว มู้ดแอนด์โทน “Mood and Tone” หมายถึง แนวความคิด (Concept) ที่ถูกกำหนดขึ้นโดยกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์ ซึ่งเป็นสิ่งบ่งบอกหรือกำหนดอารมณ์และรูปแบบของภาพยนตร์ ว่าเป็นไปในทิศทางใด การกำหนดมู้ดแอนด์โทน มักจะเป็นคำหรือวลีหรือข้อความสั้น ๆ จะเป็นรูปธรรมหรือนามธรรมก็ได้ ที่บ่งบอกถึงอารมณ์โดยรวมและลักษณะบรรยากาศของ

ภาพยนตร์ฉากใดฉากหนึ่ง หรือของภาพยนตร์ทั้งเรื่อง ซึ่งประกอบไปด้วยตัวละคร เหตุการณ์ สถานที่ บรรยากาศ ยกตัวอย่าง เช่น มีความสุข เศร้า เหงา สนุกสนาน ลึกลับ ซาบซึ้ง ชีวิตคนชนบท ชีวิตคนเมือง ศิลปิน มิจาชีพ คนโรคจิต เป็นต้น

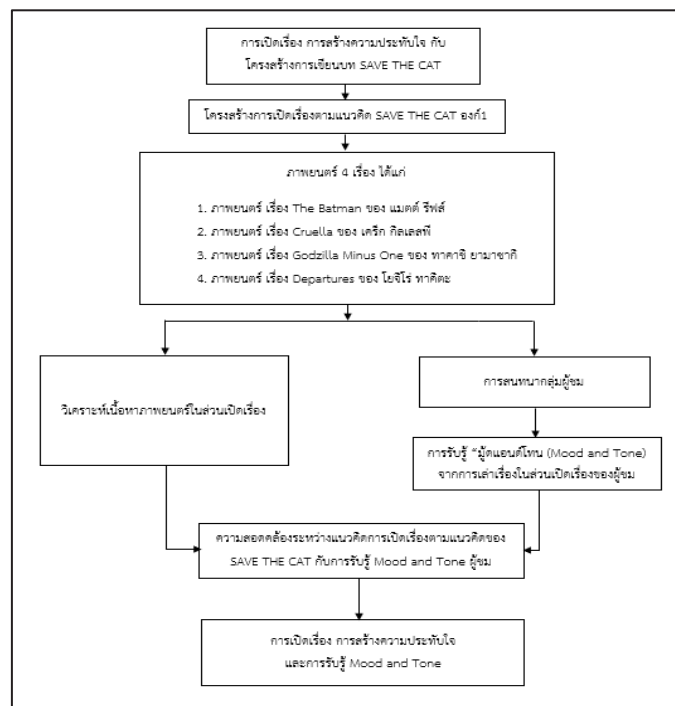
แนวคิดผู้รับสาร

ศัพทานุกรมสื่อสารมวลชน ให้ความหมาย ผู้รับสาร ว่าหมายถึง ผู้รับข่าวสารจากแหล่งสารเป็นจุดหมายปลายทางที่สารส่งไปถึง อาจเป็นบุคคลธรรมดา (Individual) ที่กำลังรับฟัง ดู หรืออ่านข่าวสารหรืออาจเป็นสมาชิกของกลุ่ม เช่น ผู้ดูฟุตบอล ชมภาพยนตร์ เป็นต้น ในกระบวนการสื่อสาร ผู้รับสาร ซึ่งในที่นี้คือ ผู้ชม ทำหน้าที่เป็นคนถอดรหัส (Decode) สารที่ส่งมาจากแหล่งข่าวสารด้วย จะต้องเป็นผู้เปิดรับสารที่ผู้ส่งสารส่งมาทางช่องทางสื่อ ผู้รับสารเป็นผู้ที่มีความสำคัญต่อการสื่อสารในฐานะเป็นองค์ประกอบหนึ่งของการสื่อสาร ผู้รับสารจัดเป็นส่วนที่มีความซับซ้อนโดยเฉพาะอย่างยิ่งเกี่ยวกับผล (Effects) ของสาร หมายถึง การเปลี่ยนแปลง หรือข้อแตกต่าง (Change or Discrepancy) ซึ่งเกิดขึ้นกับบุคคล อันเนื่องมาจากข่าวสารที่ได้รับ ผลของการสื่อสารมักจะปรากฏในรูปของการเปลี่ยนแปลงในระดับความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมของคนเกี่ยวกับประเด็นหรือหัวข้อหรือปัญหาหนึ่งๆ ทุกคนมีโอกาสเป็นผู้รับสารที่จะได้รับผลกระทบ ซึ่งทำให้สามารถจำแนกผู้รับสารออกได้เป็น 2 ประเภท คือ 1) ผู้รับสารที่เป็นผู้ถูกกระทำ และ 2) ผู้รับสารเป็นผู้กระทำ สำหรับองค์ประกอบ 3 กลุ่มหลักที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้บางสิ่งบางอย่างของบุคคล ประกอบด้วย คุณลักษณะของสิ่งที่รับรู้ คุณลักษณะของบุคคล และคุณลักษณะของสถานการณ์

4. กรอบแนวคิดในการวิจัย

ภาพที่ 1

กรอบแนวคิด



5. ระเบียบวิธีวิจัย

1. แหล่งข้อมูล

แหล่งข้อมูลประเภทภาพยนตร์ ผู้วิจัยเลือกภาพยนตร์แบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยใช้เกณฑ์ความสำเร็จทางรายได้และได้รับรางวัล ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2551-2566 ทั้งหมด 4 เรื่องได้แก่

1) ภาพยนตร์ Hollywood 2 เรื่อง ได้แก่ 1.1) ภาพยนตร์ เรื่อง The Batman รายได้ (ทั่วโลก) (ดอลลาร์สหรัฐ) : 772,300,000 รางวัล : ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์ ครั้งที่ 95 ถึง 3 สาขา และได้ถูกจัดเป็นภาพยนตร์ทำเงินสูงสุดประจำปี 2022 1.2) ภาพยนตร์ เรื่อง Cruella รายได้ (ทั่วโลก) (ดอลลาร์สหรัฐ) : 233,500,000 รางวัล : ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์ ครั้งที่ 94 2 สาขา และได้รับรางวัล Critics' Choice Award ครั้งที่ 27 และ British Academy Film Awards ครั้งที่ 75

2) ภาพยนตร์เอเชีย 2 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์ เรื่อง Godzilla Minus One รายได้ (ทั่วโลก) (ดอลลาร์สหรัฐ) : 116,400,000 รางวัล : ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์ ครั้งที่ 96 สาขาภาพยนตร์ต่างประเทศยอดเยี่ยม ได้รับรางวัลชนะเลิศในสาขา วิชวลเอฟเฟกต์ และ รางวัลภาพยนตร์นานาชาติยอดเยี่ยม จากงาน Georgia Film Critics Association Awards ปี 2023 และ คว่ำรางวัลสูงสุด 8 รางวัล จาก Japan Academy Film Prize ภาพยนตร์ เรื่อง Departures รายได้ (ทั่วโลก) (ดอลลาร์สหรัฐ) : 69,932,387 รางวัล : ได้รับรางวัล Grand Prix des Ameriques ที่ Montreal World Film Festival และ ได้รับเลือกให้เป็นภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่ส่งเข้าประกวดรางวัล Academy Award สาขาภาพยนตร์ต่างประเทศยอดเยี่ยม และ กุมภภาพันธุ์ ปี 2009 ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัล Japan Academy Prizes 13 รางวัล และคว่ำมาได้ 10 รางวัล

2. แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้านการรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) ของผู้รับชมภาพยนตร์ ด้วยวิธีการสนทนากลุ่ม (Group Discussion) ใช้วิธีเลือกตัวอย่างเชิงก้อนหิมะ (Snowball Sampling) โดยผู้วิจัยกำหนดคุณสมบัติผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มไว้ดังนี้ 1. นักศึกษาปริญญาตรีสายนิเทศศาสตร์ หรือ สื่อสารมวลชน อายุระหว่าง 20-39 ปี เนื่องจาก เป็นช่วงอายุของประชากรไทยที่มีการบริโภคภาพยนตร์มากที่สุด (อ้างอิงจาก Nielson Media Research, 2009) 2. นักศึกษาสายอื่นๆ อายุระหว่าง 20-39 ปี ไม่เคยชมภาพยนตร์ “The Batman” “Cruella” “Godzilla Minus One” และ “Departures” ต้องการตัวอย่างผู้ชมที่ยังไม่มีการบริโภคสื่อประเภทภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว โดยกำหนดตัวอย่างกลุ่มละประมาณ 8 คน รวมทั้งสิ้นไม่น้อยกว่า 15 คน

3. ขอบเขตในการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

วิเคราะห์เนื้อหา (Textual Analysis) ในส่วน “การเปิดเรื่อง” ของภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมทางรายได้และรางวัล ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดและภาพยนตร์เอเชีย จำนวน 4 เรื่องดังนี้ 1) ภาพยนตร์ Hollywood 2 เรื่อง ได้แก่ 1.1) ภาพยนตร์ เรื่อง The Batman ของ แมตต์ รีฟส์ และ 1.2) ภาพยนตร์ เรื่อง Cruella ของ เคิร์ก กิลเลสพี และ 2) ภาพยนตร์เอเชีย 2 เรื่อง ได้แก่ 2.1) ภาพยนตร์ เรื่อง Godzilla Minus One ของ ทาคาชิ ยามาซากิ และ 2.2) ภาพยนตร์ เรื่อง Departures ของ โยจิโร่ ทาคิตะ 2. ศึกษาการรับรู้ Mood and Tone ของผู้รับชมภาพยนตร์จำนวน 15 ท่าน โดยการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) จากภาพยนตร์ฮอลลีวูดและภาพยนตร์เอเชียกับคู่มือเขียนบทหนัง “Save The Cat”

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลจากภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมทางรายได้และได้รับรางวัล โดย 1. ผู้วิจัยชม Clip ในส่วนเปิดเรื่องภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องจากซีดี หรือดีวีดี และ 2. จัดการสนทนากลุ่มโดยให้ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มชม Clip ตามข้อ 1. ก่อนสนทนา

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ใช้เครื่องมือ 2 ส่วน ดังนี้ 1) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Textual Analysis) ตามกรอบโครงสร้างการเปิดเรื่อง องค์ 1 ของ Save The Cat ที่พัฒนาขึ้นโดยนักเขียนบทภาพยนตร์ Blake

Snyder มี 6 ด้าน ประกอบด้วย 1. Opening Image [Page 1] 2. Theme Stated [Page 5] 3. Set-up [Pages 1-10] 4. Catalyst [Page 12] 5. Debate [Page 12-25] 6. Break into Two [Page 25] 2) ด้านผู้ชม ผู้วิจัยใช้เครื่องมือ การสนทนากลุ่ม (Group Discussion) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลด้านการรับรู้ "มู้ดแอนด์โทน" (Mood and Tone) ของผู้ชม โดยมีแนวคำถามดังต่อไปนี้ 1. ท่านคิดว่าภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นอย่างไร 2. ชอบหรือไม่ เพราะอะไร 3. ตัวละครหลักหรือตัวละครสำคัญเรื่องนี้เป็นใคร เป็นอย่างไร และ 4. อياกรูเรื่องหรือติดตามต่อหรือไม่ เพราะอะไร

4. การวิเคราะห์ และการนำเสนอข้อมูล 1. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหาในส่วนการเปิดเรื่องของ ภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ได้แก่ “The Batman” “Cruella” “Godzilla Minus One” และ “Departures” ตามแนวทางของ Save The Cat 2. วิเคราะห์การรับรู้ถึง มู้ดแอนด์โทน (Mood and Tone) ของผู้รับชมกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการสนทนากลุ่ม (Group Discussion) ที่มีต่อภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง โดยใช้แนวทางของ Save The Cat เพื่อย้อนกลับไปค้นหาว่าอะไรคือปัจจัยที่ช่วยดึงดูดผู้รับชมในการรับชมภาพยนตร์ในการเล่าเรื่องส่วนการเปิดเรื่อง

6. ผลการวิจัย

ผลการวิจัยจากการวิเคราะห์เนื้อหา (Textual Analysis) ตามแนวคิด Save The Cat องค์กรที่ 1 (Blake Snyder's Beat Sheet) 6 ปีท ของภาพยนตร์ฮอลลีวูดและภาพยนตร์เอเชีย ดังนี้

สรุปการวิเคราะห์การเปิดเรื่อง The Batman ปีที่ 1 Opening Image แสดงให้เห็นการฆาตกรรมนายกเทศมนตรีตอน มิตเชลล์ อย่างน่าสยดสยอง โดยชายผู้สวมหมวก ปีที่ 2 Theme stated แสดงถึงความแปลกแยกของ Batman ที่ต้องอาศัยอยู่ในเมืองก๊อตแธม ที่เต็มไปด้วยอาชญากร และเลือกวิถีชีวิตของตนในการต่อสู้อาชญากรแบบศาลเดี่ยว ปีที่ 3 Set up รวบรวมเหตุการณ์ตั้งแต่การฆาตกรรมนายกเทศมนตรี ตอน มิตเชลล์ ที่ถูกพบศพโดยลูกชาย และการที่ Batman ไม่เป็นที่ยอมรับจากคนและเจ้าหน้าที่ตำรวจในเมืองก๊อตแธม รวมถึงปริศนาที่ถูกทิ้งไว้ถึงเขา เป็นจุดเข้ามาเปลี่ยนแปลงชีวิตเดิมของเขาไปสู่การเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในชีวิต คือการต่อสู้กับอาชญากรรมด้วยวิธีนอกกฎหมาย ปีที่ 4 Catalyst แสดงให้เห็นการที่ Batman คิดถึงแต่เรื่องการสร้างความเปลี่ยนแปลง เพราะอาชญากรรมที่ผ่านมา 2 ปี ยังคงเพิ่มขึ้น และเรื่องที่พ่อแม่ของเขาถูกสังหารเมื่อ 20 ปีก่อนก็ยังหาตัวคนร้ายไม่ได้ และ อัลเฟรด คนสนิทข้างกายเพียงคนเดียวก็เตือนสติให้เขาให้ความสำคัญกับมรดกครอบครัว แต่เขาก็เลือกที่จะหาความจริงของเหตุอาชญากรรมที่เกิดขึ้น ปีที่ 5 Debate แสดงให้เห็นการตัดสินใจของบรูซ เกี่ยวกับเรื่องการรักษามรดกครอบครัวด้วยการรักษาเมืองก๊อตแธมไว้ไม่ให้ต้องสูญเสียเพราะอาชญากรรม เหมือนที่เขาสูญเสียพ่อแม่ไป ปีที่ 6 Break into Two แสดงถึง Batman เริ่มลงมือถอดรหัสปริศนาจากเหตุฆาตกรรมนายกเทศมนตรี จนพบข้อมูลเบาะแสของคดี เป็นจุดเริ่มต้นให้ Batman เข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องกับการตามหา Cat Woman และ เพนกวิน และทำให้เขาต้องเจออุปสรรคต่างๆจนไม่อาจหันหลังออกจากเหตุฆาตกรรมครั้งนี้ได้อีก

สรุปการวิเคราะห์การเปิดเรื่อง Cruella ปีที่ 1 Opening Image แสดงความเป็นตัวตนของ Cruella ตั้งแต่เกิดที่ไม่เหมือนใคร ทั้งรูปลักษณ์และนิสัยใจคอ ปีที่ 2 Theme stated แสดงถึงความแตกต่างของ Cruella ที่ต้องอาศัยอยู่ในสังคมที่ไม่ให้การยอมรับ และเธอเลือกวิถีชีวิตของตนด้วยการลุกขึ้นสู้ ปีที่ 3 Set up เป็นการรวบรวมเหตุการณ์ตั้งแต่ Cruella ที่เกิดมาไม่เหมือนใคร และ เธอก็ลุกขึ้นสู้แม้จะไม่ได้รับการยอมรับในสังคมที่เธออาศัยอยู่ เหตุจากการทะเลาะวิวาทบ่อยครั้งในโรงเรียนเป็นสาเหตุให้ Cruella ต้องถูกล้อออกจากโรงเรียน จนเป็นจุดเข้ามาเปลี่ยนแปลงชีวิตเดิมๆของเธอไปสู่การเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในชีวิต ปีที่ 4 Catalyst แสดงถึงการไปขอความช่วยเหลือจากบาร์อนเนส ก่อนไป London กลับเป็นสาเหตุการตายของแม่ของ Estrella จนกลายเป็นจุดพลิกผันที่สำคัญในชีวิต ปีที่ 5 Debate แสดงถึง Estrella จำเป็นต้องตัดสินใจหนีออกจาก Hell Man Hall จากเหตุการณ์การตายของแคเธอรีน อย่างโดดเดี่ยวเพียงลำพัง ปีที่ 6 Break into Two แสดงถึง Estrella ที่เริ่มต้นชีวิตใหม่กับเพื่อนนักดัดผม และเปลี่ยนสีผม ลบตัวตนเดิมของเธอ เพื่อดำเนินชีวิตต่อไปด้วยตัวเอง

สรุปการวิเคราะห์การเปิดเรื่อง Godzilla Minus One บทที่ 1 Opening Image แสดงความเป็นตัวตนของ ชิกิซิมะ นักบินหน่วยรบพิเศษ ที่หนีการรบ โดยการนำเครื่องบินลงจอดที่เกาะโอโดะ แล้วอ้างเครื่องบินมีปัญหา บทที่ 2 Theme stated แสดงถึงความแตกต่างของ ชิกิซิมะ ที่เป็นบุคคลคนเดียวที่สามารถใช้อาวุธทำลายล้างจากเครื่องบินได้ และเป็นความหวังเดียวของเหล่าบรรดาทหารบนเกาะโอโดะ แต่ด้วยความกลัว ชิกิซิมะจึงไม่กล้าใช้อาวุธ และเป็นเหตุให้เพื่อนๆ เสียชีวิต บทที่ 3 Set up เป็นการรวบรวมเหตุการณ์ตั้งแต่ ชิกิซิมะ ที่แกล้งนำเครื่องบินลงจอดที่เกาะโอโดะ และไม่กล้าใช้อาวุธ จากเครื่องบินรบ เหตุจากการบุกทำลายของ Godzilla เป็นสาเหตุให้เพื่อนทหารตายเกือบหมด และชิกิซิมะ ถูกกล่าวโทษจาก ทาชิบานะ ว่าชิกิซิมะ เป็นต้นเหตุที่ทำให้เพื่อนทหารทุกคนเสียชีวิต จนเป็นจุดเข้ามาเปลี่ยนแปลงชีวิตเดิมๆของเขาไปสู่การ ความรู้สึกผิดครั้งใหญ่ในชีวิต คือ การโทษว่าการตายของเพื่อนทหารทั้งหมดเป็นความผิดของตน บทที่ 4 Catalyst ทหารทุกคนที่รอดชีวิต รวมถึงชิกิซิมะ เดินทางกลับบ้าน และเขาก็ได้รับรูปของเพื่อนร่วมรบที่เสียชีวิตทั้งหมดจาก ทาชิบานะ ซึ่งเป็น ความรู้สึกผิดติดอยู่ในจิตใจของเขา หลังจากขึ้นฝั่ง ชิกิซิมะได้พบกับ โนริโกะ และ อากิโกะ คนแปลกหน้าที่เข้ามาขอความช่วยเหลือ ทำให้เกิดความลังเลใจ ต่อมาได้รู้ว่าทั้งคู่ก็สูญเสียพ่อแม่ และญาติสนิทไปเช่นเดียวเหมือนกันกับเขา บทที่ 5 Debate ชิกิซิมะ จำเป็นต้องตัดสินใจให้โนริโกะ และอากิโกะใช้ชีวิตอยู่ด้วย แม้ว่าจะเสี่ยงเด็กไม่เป็นและไม่เคยรู้จักกันมาก่อน บทที่ 6 Break into Two ชิกิซิมะ เริ่มต้นชีวิตใหม่โดยการตัดสินใจรับงานเก็บกวาดทุ่นระเบิดที่ได้รับรายได้ที่ดีเพื่อโนริโกะ และอากิโกะ ถึงเขาจะรู้ถึงความเสี่ยงต่อการทำงานในครั้งนี้อาจแลกด้วยชีวิต

สรุปการวิเคราะห์การเปิดเรื่อง Departures บทที่ 1 Opening Image แสดงถึงการเดินทางของ ไโดโกะ กับ ซาซากิ ประธานบริษัท NK Agent เดินทางไปบ้านผู้ตายเพื่อไปทำพิธีเตรียมศพให้กับบ้านผู้ตาย อย่างให้เกียรติ บทที่ 2 Theme stated แสดงให้เห็นไโดโกะ ที่ทุ่มเงินไปกับการซื้อเซลดิลอราคาแพง แต่งวนดนตรีออร์เคสตรากลับถูกยุบวง และทำให้เขาตกงาน เป็นความไม่แน่นอนและหนักหนาของชีวิตของ ไโดโกะ ที่เต็มไปด้วยความคาดหวังกับการชีวิตในเมืองหลวงกับภรรยา บทที่ 3 Set up เป็นการรวบรวมเหตุการณ์ตั้งแต่การทำพิธีเตรียมศพของไโดโกะอย่างให้เกียรติ หลังจากที่เขาทุ่มเทเงินทั้งหมดให้กับ อาชีพนักดนตรีวงออร์เคสตรา แต่งวนดนตรีกลับถูกปิดตัวลง ทำให้ไโดโกะ ชีวิตพลิกผันและเปลี่ยนแปลง และเลือกขายเซลดิลและกลับไปใช้ชีวิตที่บ้านเกิด บทที่ 4 Catalyst แสดงให้เห็นไโดโกะย้ายกลับไปที่บ้านเกิดและได้เริ่มต้นชีวิตใหม่ โดยการ สัมภาษณ์งานที่บริษัทที่บริหารจัดการศพ NK Agent และได้รับเลือกเข้าทำงาน ในงานที่ไม่ตรงกับคาดหวังของเขา การได้รับ ค่าตอบแทนที่สูงก่อนเริ่มงาน ทำให้เขาคิดถึงงานนี้ จนกลายเป็นจุดพลิกผันของชีวิต บทที่ 5 Debate แสดงให้เห็นไโดโกะ เริ่มรู้สึกอึดอัดและไม่แน่ใจในงานนี้ เพราะเขารู้สึกว่างานไม่เหมาะสมกับตัวเขา และยังรู้สึกว่าการทำแบบนี้จะเป็นการเหยียบย่ำศักดิ์ศรีของเขาในฐานะที่เคยเป็นนักเล่นเซลดิล แต่เขาก็ต้องประสพกับสถานการณ์ที่บีบบังคับให้ต้องตัดสินใจอยู่ในงานนี้ บทที่ 6 Break into Two แสดงถึงไโดโกะตัดสินใจที่จะมุ่งมั่นทำงานในบริษัทนี้เพื่อหาเลี้ยงครอบครัว แม้ว่าเขาจะยังไม่เต็มใจและรู้สึกแปลกแยกกับงานนี้ แต่เขาก็เริ่มเรียนรู้ที่จะรับมือกับความตายและพิธีกรรมที่เกี่ยวข้อง

การสนทนากลุ่ม (Group Discussion) เพื่อการวิเคราะห์การรับรู้ Mood and Tone ของผู้ชมที่มีต่อการเปิดเรื่องตามแนวคิด Save The Cat ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดและภาพยนตร์เอเชีย

สรุปการวิเคราะห์การรับรู้ Mood and Tone ของผู้ชมที่มีต่อการเปิดเรื่อง The Batman บทที่ 1 Opening Image 1. ฉากนายกเทศมนตรีถูกฆาตกรรมแบบลึกลับอย่างโหดเหี้ยม และส่งข้อความปริศนาถึงแบทแมน แสดงถึง มืด เพราะจะทำให้ผู้ชมเกิดความสงสัยและอยากรู้สาเหตุ 2. ฉาก บรรยากาศอึมครึมมีดมนของเมืองก๊อตแธม แสดงถึง โทณ เพราะจะทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงวิถีชีวิตของคนที่ย้ายอยู่ในเมืองก๊อตแธม บทที่ 2 Theme stated 1. ฉาก บรรยากาศอึมครึมมีดมนของเมืองก๊อตแธม แสดงถึง โทณ เพราะจะทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงวิถีชีวิตของคนที่ย้ายอยู่ในเมืองก๊อตแธม 2. แบทแมนตัดสินใจใช้ชีวิตในการต่อสู้กับอาชญากรภายในเมืองก๊อตแธม แบบวิธีการศาลเตี้ย ด้วยความยึดมั่นถือมั่น แสดงถึง มืดแอนด์โทณ เพราะทำให้ผู้ชมรับรู้ได้ถึงบรรยากาศภายในเมืองก๊อตแธมที่เกิดเหตุอาชญากรรมอย่างโหดเหี้ยม ทำให้ผู้ชมกลุ่มตัวอย่างต้องการติดตามต่อว่าแบทแมนจะมีวิถีชีวิตไปในทิศทางไหนต่ออาชญากรในเมืองก๊อตแธม บทที่ 3 Set up 1. ฉากนายกเทศมนตรีถูกฆาตกรรมแบบลึกลับ

อย่างโหดเหี้ยม และส่งข้อความปริศนาถึงแบทแมน แสดงถึง มู้ด เพราะว่า ทำให้ผู้ชมเกิดความสงสัยและอยากรู้สาเหตุ 2.ฉากบรรยากาศคิมครีมีตมของเมืองก๊อตแธม แสดงถึง โทน เพราะว่าทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงวิถีชีวิตของคนที่นี่อาศัยอยู่ในเมืองก๊อตแธม 3.ฉากที่เกิดเหตุการณ์เสียชีวิตของนายกเทศมนตรี ทำไมแบทแมนถูกตำรวจรังเกียจไม่ยอมรับ มีเพียง เจมส์ กอร์ดอน ที่เชื่อและคอยสนับสนุนแบทแมน แสดงถึง มู้ด เพราะว่าวิธีการใช้ศาลเตี้ยของแบทแมนทำให้ตำรวจมองว่าทำตัวอยู่เหนือกฎหมาย ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกต่อสิ่งที่แบทแมนกระทำว่าไม่ถูกต้อง และผู้ชมบางส่วนรู้สึกไม่ชอบต่อการกระทำนี้ของแบทแมน ปีที่ 4 Catalyst 1.ฉากแบทแมนขี่รถไปตามถนนภายในเมืองก๊อตแธมเพื่อกลับไปยังฐานลับ ทำไมแบทแมน ตั้งใจสืบหาความจริงเพื่อทำให้เมืองดีขึ้น แสดงถึง มู้ดแอนด์โทน เพราะว่า จากวิธีการแบบศาลเตี้ยในการปราบปรามอาชญากร ทำให้ผู้ชมอยากรู้เหตุผลในการเลือกกระทำของแบทแมน และผู้ชมบางส่วนอาจไม่สังเกตการณ์Flashbackเรื่องข่าวการเสียชีวิตของพ่อแม่ของแบทแมนในอดีตที่ผ่านมา และมองว่าเป็นช่วงที่มีการเล่าเรื่องซ้ำ ทำให้รู้สึกไม่เข้าใจ แต่ยังคงส่งผลให้ผู้ชมยังอยากติดตามต่อ 2.ฉากฐานลับของแบทแมน ที่มีอัลเฟรด พ่อบ้านคู่กาย คอยให้คำปรึกษาแบทแมน แสดงถึง มู้ดแอนด์โทน เพราะว่าผู้รับชมบางส่วนมองว่าการที่แบทแมนมีฐานะร่ำรวยทำให้ภายในถ้าเต็มไปด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัย ทำให้ผู้ชมอยากรู้และอยากรู้ติดตามต่อว่าแบทแมนจะใช้เทคโนโลยีในการแก้ไขปริศนาและต่อสู้กับอาชญากรอย่างไรต่อไป ปีที่ 5 Debate 1.แบทแมนตัดสินใจใช้ชีวิตในการต่อสู้กับอาชญากรภายในเมืองก๊อตแธม แสดงถึง มู้ดแอนด์โทน เพราะว่าผู้ชมรับรู้ได้ถึงบรรยากาศภายในเมืองก๊อตแธมที่เกิดเหตุอาชญากรรมอย่างโหดเหี้ยม และปริศนาที่ส่งถึงแบทแมนต้องได้รับการแก้ไข มีผู้ชมบางส่วนเห็นว่าการตัดสินใจของแบทแมนมีส่วนเกี่ยวข้องกับการเห็นลูกชายของนายกเทศมนตรีที่ต้องพบศพพ่อของตัวเองเสียชีวิต ทำให้แบทแมนนึกถึงเรื่องที่เคยเกิดขึ้นกับเขาในอดีตจึงอยากสืบหาความจริงมากกว่าการสนใจมรดกของครอบครัว ทำให้ผู้ชมกลุ่มตัวอย่างต้องการติดตามต่อ ปีที่ 6 Break into Two 1.แบทแมนตัดสินใจใช้ชีวิตในการต่อสู้กับอาชญากรภายในเมืองก๊อตแธม แสดงถึง มู้ดแอนด์โทน เพราะว่าผู้ชมรับรู้ได้ถึงบรรยากาศภายในเมืองก๊อตแธมที่เกิดเหตุอาชญากรรมอย่างโหดเหี้ยม และปริศนาที่ส่งถึงแบทแมนต้องได้รับการแก้ไข ทำให้ผู้ชมกลุ่มตัวอย่างต้องการติดตามต่อ

สรุปการวิเคราะห์การรับรู้ Mood and Tone ของผู้ชมที่มีต่อการเปิดเรื่อง Cruella ปีที่ 1 Opening Image 1.ฉาก Cruellaที่เกิดมาไม่เหมือนใคร มีผม 2 สี มีความโดดเด่นทางด้านออกแบบแฟชั่น แสดงถึง มู้ด เพราะว่า ทำให้ผู้ชมชอบในบุคลิกภาพและตัวตนของCruellaและอยากรู้วิถีชีวิต 2.ฉากบรรยากาศแวดล้อมที่Cruellaใช้ชีวิตอาศัยอยู่อย่างไม่ได้รับการยอมรับ แสดงถึง โทน เพราะว่า ทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงวิถีชีวิตที่Cruellaต้องเผชิญ ปีที่ 2 Theme stated 1.ฉากบรรยากาศแวดล้อมที่Cruellaใช้ชีวิตอาศัยอยู่อย่างไม่ได้รับการยอมรับ แสดงถึง โทน เพราะว่า ทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงวิถีชีวิตที่Cruellaต้องเผชิญ 2.Cruellaตัดสินใจลุกขึ้นสู้จากการถูกกลั่นแกล้งจากเพื่อนภายในโรงเรียน ที่ทุกคนมองเธอเป็นตัวประหลาดและไม่ให้การยอมรับ แสดงถึง มู้ดแอนด์โทน เพราะว่าผู้รับชมได้รับรู้ถึงบรรยากาศภายในโรงเรียนที่ทุกคนต่างพากันกลั่นแกล้ง Cruella ทำให้ผู้ชมกลุ่มตัวอย่างต้องการติดตามต่อว่าCruellaจะมีวิถีชีวิตไปในทิศทางไหนต่อสังคมที่เธออยู่อาศัย ปีที่ 3 Set up 1.ฉากCruellaที่เกิดมาไม่เหมือนใคร มีผม 2 สี มีความโดดเด่นทางด้านออกแบบแฟชั่น แสดงถึง มู้ด เพราะว่า ทำให้ผู้ชมชอบในบุคลิกภาพและตัวตนของCruellaและอยากรู้วิถีชีวิต 2.ฉากบรรยากาศแวดล้อมที่Cruellaใช้ชีวิตอาศัยอยู่อย่างไม่ได้รับการยอมรับ แสดงถึง โทน เพราะว่า ทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงวิถีชีวิตที่Cruellaต้องเผชิญ 3.ฉากCruellaเกิดการทะเลาะวิวาทบ่อยครั้งจากการไม่ถูกยอมรับจากเพื่อนภายในโรงเรียน จนถูกครูใหญ่เรียกพบเพื่อไล่ออก มีเพียงแม่ที่เข้าใจและสนับสนุนในความเป็นตัวตนของCruella แสดงถึง มู้ด เพราะว่าความเป็นตัวตนของCruellaที่เป็นเด็กแสบ และลุกขึ้นสู้ไม่ยอมถอยรังแก ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกต่อสิ่งที่Cruellaกระทำว่าสนุก และอยากรู้ว่าเธอจะใช้ชีวิตอย่างไรต่อในสังคมแบบนี้ และมีผู้ชมบางส่วนเกิดความรู้สึกต่อสุนัขที่คอยเป็นเพื่อนCruellaยามเธอโดดเดี่ยว ว่าน่ารักช่วยให้ดังดูอยากรับชมต่อ ปีที่ 4 Catalyst 1.ฉากที่Cruellaที่นักรบไปกับแม่เพื่อไปขอความช่วยเหลือจากบาร์อนเนสที่ Hell Man Hall แล้วด้วยความดื้อรั้นของCruella ทำให้แม่ของเธอตกหน้าผาตาย แสดงถึง มู้ดแอนโทน เพราะว่า จากความดื้อรั้นของCruellaจนเป็นเหตุให้แม่ตาย ทำให้ผู้ชมอยากรู้ในเหตุผลที่แท้จริงของการตายของแม่ของ Cruella และเกิดความรู้สึกสงสารในการเผชิญหน้าต่อโชคชะตาที่

ยากลำบากของเธอ และผู้ชมบางส่วนสังเกตเห็นอัญมณีแดงที่ Cruella ทำตก ทำให้เกิดความสงสัยและอยากติดตามต่อว่าอัญมณีสีแดงมีผลอย่างไรต่อชีวิตของ Cruella ปีที่ 5 Debate 1.CruellaตัดสินใจหนีออกจากHell Man Hallหลังจากแม่ของเธอตกหน้าผาตาย แสดงถึง มู้ดแอนดโทน เพราะว่าผู้ชมได้รับรู้ถึงบรรยากาศการเศร้าโศกเสียใจที่Cruellaต้องสูญเสียแม่ และในใจก็รู้สึกผิดคิดว่าตนเองเป็นสาเหตุการตายของแม่ ทำให้ผู้ชมกลุ่มตัวอย่างต้องการติดตามต่อและอยากรู้ว่าCruellaจะเอาชนะความรู้สึกผิดกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้อย่างไร ปีที่ 6 Break into Two 1.Cruellaตัดสินใจลบตัวตนเดิม เปลี่ยนสีผม และกลายเป็นนักต้มตุ๋น แสดงถึง มู้ดแอนดโทน เพราะว่าผู้ชมได้รับรู้ได้ถึงบรรยากาศภายในเมืองลอนดอนที่เป็นการเริ่มต้นชีวิตใหม่ของCruellaหลังจากที่ต้องสูญเสียแม่ไป และการกลายเป็นนักต้มตุ๋นCruellaจะสามารถกลับมาทำตามความฝันด้านแฟชั่นได้หรือไม่ ทำให้ผู้ชมกลุ่มตัวอย่างต้องการติดตามต่อ

สรุปการวิเคราะห์การรับรู้ Mood and Tone ของผู้ชมที่มีต่อการเปิดเรื่อง Godzilla Minus One ปีที่ 1 Opening Image 1.ฉากซิกิซิมะ นักบินหน่วยรบพิเศษนำเครื่องลงจอดบนเกาะโอโดะ และกำลังทำเป็นเครื่องบินขัดข้องมีปัญหา แสดงถึง มู้ด เพราะว่า ทำให้ผู้ชมเกิดความสงสัยและอยากรู้สาเหตุ 2.ฉาก บรรยากาศในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 แสดงถึง โทน เพราะว่าทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงวิถีชีวิตของคนที่ย้ายอยู่ในญี่ปุ่นในช่วงเวลาที่ต้องเผชิญหน้ากับสงคราม ปีที่ 2 Theme stated 1.ฉาก บรรยากาศในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 แสดงถึง โทน เพราะว่าทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงวิถีชีวิตของคนที่ย้ายอยู่ในญี่ปุ่นในช่วงเวลาที่ต้องเผชิญหน้ากับสงคราม 2.ฉากซิกิซิมะ เผชิญหน้ากับ Godzilla ที่บุกทำลายล้าง บนเกาะโอโดะ แบบมนุษย์ธรรมดาคนหนึ่ง ที่มีหน้าที่เป็นทหาร แสดงถึง มู้ดแอนดโทน เพราะว่าผู้ชมได้รับรู้ได้ถึงบรรยากาศของญี่ปุ่นที่อยู่ในช่วงสงคราม และรับรู้ได้ถึงความกลัว และ ความซัดเซ ที่ซิกิซิมะมี ทำให้ผู้ชมกลุ่มตัวอย่างต้องการติดตามต่อว่าซิกิซิมะจะมีวิถีชีวิตไปในทิศทางไหนต่อสัตว์ประหลาดที่ปรากฏตัวในญี่ปุ่น และมีผู้ชมบางส่วนรู้สึกตื่นเต้นกับการใช้Special EffectในการปรากฏตัวของGodzilla ทำให้รู้สึกอยากติดตามต่อ ปีที่ 3 Set up 1.ฉากซิกิซิมะ นักบินหน่วยรบพิเศษนำเครื่องลงจอดบนเกาะโอโดะ และกำลังทำเป็นเครื่องบินขัดข้องมีปัญหา แสดงถึง มู้ด เพราะว่า ทำให้ผู้ชมเกิดความสงสัยและอยากรู้สาเหตุ 2.ฉาก บรรยากาศในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 แสดงถึง โทน เพราะว่าทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงวิถีชีวิตของคนที่ย้ายอยู่ในญี่ปุ่นในช่วงเวลาที่ต้องเผชิญหน้ากับสงคราม 3.ฉากซิกิซิมะ เผชิญหน้ากับ Godzilla ที่บุกทำลายล้าง บนเกาะโอโดะ แบบมนุษย์ธรรมดาคนหนึ่ง ที่มีหน้าที่เป็นทหาร แสดงถึง มู้ดแอนดโทน เพราะว่าผู้ชมได้รับรู้ได้ถึงบรรยากาศของญี่ปุ่นที่อยู่ในช่วงสงคราม และรับรู้ได้ถึง ความกลัว และ ความซัดเซ ที่ซิกิซิมะมี ทำให้ผู้ชมกลุ่มตัวอย่างต้องการติดตามต่อว่าซิกิซิมะจะมีวิถีชีวิตไปในทิศทางไหนต่อสัตว์ประหลาดที่ปรากฏตัวในญี่ปุ่น และมีผู้ชมบางส่วนรู้สึกตื่นเต้นกับการใช้Special EffectในการปรากฏตัวของGodzilla ทำให้รู้สึกอยากติดตามต่อ 4.ฉากการตายของเพื่อนทหารบนเกาะโอโดะ ทำไม ซิกิซิมะ ถึงถูก ทาชิบานะ กล่าวโทษว่าต้นเหตุการเสียชีวิตของเพื่อนทหารเป็นสาเหตุมาจากเขา แสดงถึง มู้ด เพราะว่าการที่ซิกิซิมะเป็นเพียงผู้เดียวในเวลานั้นที่สามารถใช้อาวุธปืนจากเครื่องบินรบได้ แต่ซิกิซิมะกลับไม่กล้ายิงปืนออกไป ทำให้เพื่อนทหารเกือบทุกคนต้องเสียชีวิต และกลายเป็นความรู้สึกผิดภายในจิตใจของซิกิซิมะต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกต่อการกระทำว่าเป็นความซัดเซ และความกลัว แบบที่มนุษย์คนหนึ่งสามารถรู้สึกได้ ปีที่ 4 Catalyst 1.ฉากบนเรือการเดินทางกลับบ้านเกิดของซิกิซิมะหลังสงครามก่อนได้เจอกับผู้หญิงและเด็ก ทำให้ซิกิซิมะ เลือกรับคนแปลกหน้าที่เข้ามาขอความช่วยเหลือ เพื่อชดเชยความรู้สึกผิดในอดีตที่ผ่านมา แสดงถึง มู้ดแอนดโทน เพราะว่า จากวิธีการตัดสินใจช่วยเหลืออากิโกะและโนริโกะที่เป็นเพียงคนแปลกหน้า ทำให้ผู้ชมอยากรู้เหตุผลในการเลือกกระทำของซิกิซิมะ และผู้ชมบางส่วนอาจสังเกตการณ์ภาพถ่ายเพื่อนทหารที่เสียชีวิตที่ซิกิซิมะได้รับจากทาชิบานะบนเรือก่อนเดินทางกลับบ้าน และมองว่าการที่ซิกิซิมะถูกฆ่าข้างบ้านต่อว่า ถึงการเป็นทหารที่ไม่สามารถปกป้องประเทศได้ ทำให้รู้สึกว่าแต่ละเหตุการณ์ เป็นเครื่องย้ำเตือนความรู้สึกผิดภายในจิตใจของซิกิซิมะ และในช่วงเหตุการณ์นี้ผู้ชมบางส่วนยังรู้สึกว่ามีการเดินเรื่องช้าเกินไปเล็กน้อย และมองว่าผู้หญิงและเด็กเป็นภาระสำหรับซิกิซิมะ แต่ยังส่งผลให้ผู้ชมยังอยากติดตามต่อ ปีที่ 5 Debate 1.ซิกิซิมะตัดสินใจใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันกับ โนริโกะ และ อากิโกะ ภายในบ้านหลังเล็กที่ทรุดโทรมจากผลเหตุการณ์หลังสงครามโลก แสดงถึง มู้ดแอนดโทน เพราะว่าผู้ชมได้รับรู้ได้ถึงบรรยากาศภายในเมืองโตเกียวที่เกิด

เหตุสงครามโลกครั้งที่ 2 อย่างโหดร้าย และผลการทำลายล้างจาก Godzilla ที่สร้างบาดแผลต่อจิตใจของซึกิซิมะต้องได้รับการแก้ไข มีผู้ชมบางส่วนเห็นว่าการตัดสินใจของซึกิซิมะมีส่วนเกี่ยวข้องกับความรู้สึกผิดที่มีต่อการตายของเพื่อนทหารในอดีต ทำให้ซึกิซิมะนึกถึงเรื่องที่เคยเกิดขึ้นกับเขาในอดีตจึงเลือกอยู่ร่วมกันกับ โนริโกะ และอากิโกะ เพื่อลบล้างความผิดพลาดในใจที่เกิดขึ้นจากครั้งอดีตที่ผ่านมา และมีผู้ชมบางส่วนรับรู้ได้ถึงความสัมพันธ์อันอบอุ่นที่เกิดขึ้นระหว่าง ซึกิซิมะ กับ โนริโกะ และอากิโกะ ทำให้ผู้ชมกลุ่มตัวอย่างต้องการติดตามต่อ และอยากรู้สัมพันธ์ของพวกเขาจะดำเนินชีวิตต่อไปอย่างไร ปีที่ 6 Break into Two 1. ซึกิซิมะตัดสินใจเสี่ยงชีวิตในการรับงานการกู้ทุนระเบิด แสดงถึง มู้ดแอนด์โทน เพราะว่าผู้ชมรับรู้ได้ถึงบรรยากาศภายในเมืองโตเกียวที่เกิดเหตุสงครามโลกครั้งที่ 2 อย่างโหดร้าย และต้องได้รับการฟื้นฟู รวมถึงความรู้สึกผิดภายในจิตใจของซึกิซิมะที่เชื่อมโยงกับ Godzilla ต้องได้รับการแก้ไข ทำให้ผู้ชมกลุ่มตัวอย่างต้องการติดตามต่อ และอยากรู้ว่าหากซึกิซิมะได้เผชิญหน้ากับ Godzilla อีกครั้งเขาจะเป็นยัง ความสัมพันธ์ที่มีต่อ โนริโกะ และ อากิโกะ จะเดินไปในทิศทางไหน

สรุปการวิเคราะห์การรับรู้ Mood and Tone ของผู้ชมที่มีต่อการเปิดเรื่อง Departures ปีที่ 1 Opening Image 1. ฉากการจัดการพิธีศพอย่างประณีต พิถีพิถัน ให้เกียรติ และ เห็นคุณค่าของผู้ที่ล่วงลับไปแล้วของโดโกะ แสดงถึง มู้ด เพราะว่าทำให้ผู้ชมเกิดความสงสัยและอยากรู้สาเหตุ และความสำคัญของการทำพิธีกรรมส่งผู้ล่วงลับ 2. ฉาก บรรยากาศความเงียบสงบของเมืองยามางาตะ แสดงถึง โทน เพราะว่าทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงวิถีชีวิตของคนที่ย้ายอยู่ในเมืองยามางาตะ ปีที่ 2 Theme stated 1. โดโกะตัดสินใจทุ่มเงินซื้อเฮลิคอปเตอร์ราคาแพงเพื่อเป็นนักดนตรีวงออร์เคสตราในเมืองหลวง ด้วยความยึดติดกับการมีชีวิตที่ดีในเมืองใหญ่ แสดงถึง มู้ดแอนด์โทน เพราะว่าผู้ชมรับรู้ได้ถึงบรรยากาศของความโอ้อ่าของเมืองหลวงที่โดโกะทุ่มเทชีวิตและเงินทองเพื่ออาชีพที่ฝัน แต่กลับล้มเหลวถูกเลิกจ้าง ทำให้ผู้ชมกลุ่มตัวอย่างต้องการติดตามต่อว่าโดโกะจะมีวิถีชีวิตไปในทิศทางไหนต่อความล้มเหลวที่เกิดขึ้นในวงออร์เคสตรานี้ ปีที่ 3 Set up 1. ฉากการจัดการพิธีศพอย่างประณีต พิถีพิถัน ให้เกียรติ และ เห็นคุณค่าของผู้ที่ล่วงลับไปแล้วของโดโกะ แสดงถึง มู้ด เพราะว่า ทำให้ผู้ชมเกิดความสงสัยและอยากรู้สาเหตุ และความสำคัญของการทำพิธีกรรมส่งผู้ล่วงลับ 2. ฉาก บรรยากาศความเงียบสงบของเมืองยามางาตะ แสดงถึง โทน เพราะว่าทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงวิถีชีวิตของคนที่ย้ายอยู่ในเมืองยามางาตะ 3. โดโกะตัดสินใจทุ่มเงินซื้อเฮลิคอปเตอร์ราคาแพงเพื่อเป็นนักดนตรีวงออร์เคสตราในเมืองหลวง ด้วยความยึดติดกับการมีชีวิตที่ดีในเมืองใหญ่ แสดงถึง มู้ดแอนด์โทน เพราะว่าผู้ชมรับรู้ได้ถึงบรรยากาศของความโอ้อ่าของเมืองหลวงที่โดโกะทุ่มเทชีวิตและเงินทองเพื่ออาชีพที่ฝัน แต่กลับล้มเหลวถูกเลิกจ้าง ทำให้ผู้ชมกลุ่มตัวอย่างต้องการติดตามต่อว่าโดโกะจะมีวิถีชีวิตไปในทิศทางไหนต่อความล้มเหลวที่เกิดขึ้นในวงออร์เคสตรานี้ 4. ฉากการตัดสินใจบอกความจริงให้ภรรยา ทำให้โดโกะต้องขายเฮลิคอปเตอร์ มีเพียง มิกะ หรือภรรยา ที่เชื่อและยังคอยสนับสนุนความคิดของโดโกะ แสดงถึง มู้ดแอนด์โทน เพราะว่าทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงบรรยากาศของความเป็นอยู่ที่ทันสมัยของโดโกะก่อนเกิดเหตุการณ์ความผิดหวังในชีวิตจนต้องตัดสินใจขายเฮลิคอปเตอร์กลับบ้านในชนบท แต่ยังมีมิกะคอยให้การสนับสนุนในสิ่งที่โดโกะเลือก ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกถึงบรรยากาศของความอบอุ่นของความสัมพันธ์ที่มีกับมิกะที่มีต่อโดโกะ ปีที่ 4 Catalyst 1. ฉากโดโกะสมัครงานที่บริษัท NK Agent ด้วยความเข้าใจผิด แต่ทำให้โดโกะได้รับโอกาสในชีวิต จากงานคนจัดการศพ เพื่อเริ่มต้นชีวิตใหม่กับงานที่ดี แสดงถึง มู้ดแอนด์โทน เพราะว่า จากการได้รับเข้าทำงานทำให้โดโกะรู้สึกไม่แน่ใจต่ออาชีพที่ตัวเองได้รับการว่าจ้าง ทำให้ผู้ชมอยากรู้เหตุผลในการเลือกรับงานของโดโกะ และผู้ชมบางส่วนสังเกตเห็นว่าซาซากิ ประธานบริษัท NK Agent เป็นบุคคลที่ให้โอกาสโดโกะ ได้เรียนรู้คุณค่าของชีวิต และมองว่าการสวดศพมงคล ทำให้รู้สึกสนุก ส่งผลให้ผู้ชมยังอยากติดตามต่อ ปีที่ 5 Debate 1. โดโกะตัดสินใจเริ่มทำงานบริษัท NK Agent อย่างลังเลใจ แสดงถึง มู้ดแอนด์โทน เพราะว่าผู้ชมรับรู้ได้ถึงบรรยากาศภายในเมืองยามางาตะ และ ความไม่มั่นใจในอาชีพการเป็นคนจัดการศพที่โดโกะไม่เคยใกล้ชิดหรือสัมผัสมาก่อน มีผู้ชมบางส่วนเห็นว่าความลังเลใจของโดโกะมีส่วนเกี่ยวข้องกับการเห็นมุมมองชีวิต ความตาย การไม่ยึดติด และ เห็นคุณค่าของชีวิต แฝงด้วยปรัชญา ทำให้ผู้ชมกลุ่มตัวอย่างต้องการติดตามต่อ ปีที่ 6 Break into Two 1. โดโกะตัดสินใจทำงานคนจัดการศพ แสดงถึง มู้ดแอนด์โทน เพราะว่าผู้ชมรับรู้ได้ถึงบรรยากาศภายในเมืองยามางาตะที่เกิดเหตุการณ์คนเสียชีวิตและต้อง

ประกอบพิธีกรรมการส่งผู้ล่วงลับเป็นธรรมเนียมประเพณี และการเรียนรู้ขั้นตอนของผู้ประกอบอาชีพคนจัดการศพที่ได้โกะต้องเรียนรู้และทำความเข้าใจในการทำงาน ทำให้ผู้ชมกลุ่มตัวอย่างต้องการติดตามต่อ

7. อภิปรายผล

The Batman (2022) ภาพยนตร์ The Batman จัดอยู่ในตระกูลภาพยนตร์แอคชั่นและอาชญากรรมซึ่งการวิเคราะห์ด้วยบทและผลการสนทนากลุ่มพบว่ามู้ดและโทนของเรื่องมีความสอดคล้องกันอย่างดี ถ่ายทอดความโหดร้าย มีดหม่น และความอึดอัดของเมืองก๊อตแธมได้อย่างชัดเจน รวมถึงสะท้อนภาวะจิตใจที่สับสนและเจ็บปวดของแบทแมน ซึ่งช่วยดึงดูดความสนใจของผู้ชม อย่างไรก็ตาม ในช่วงต้นเรื่องระหว่างเหตุการณ์ Catalyst และ Debate มีจังหวะดำเนินเรื่องที่เนิบช้าจนผู้ชมบางส่วนรู้สึกถึงความหนักอึ้งเกินไป แต่ภาพรวมของ Mood & Tone ที่หนักแน่นกลับทำให้เรื่องมีมิติทางอารมณ์ลึกซึ้งขึ้น และสร้างภาพลักษณ์ใหม่ให้แบทแมนในฐานะมนุษย์ที่มีบาดแผลภายใน นอกจากนี้ การนำเสนอในลักษณะ Psychological Noir Crime Thriller ก็สอดคล้องกับแนวทางของ Genre และ Theme ว่าด้วยการต่อสู้กับความมืดในสังคมและในตัวเอง เพื่อค้นหาความหมายของความยุติธรรม

Cruella (2021) ภาพยนตร์ Cruella จัดอยู่ในตระกูลภาพยนตร์ ดราม่า และ อาชญากรรมแฟนตาซี พบว่าความสอดคล้องของมู้ดและโทน (Mood & Tone) ระหว่างผลการวิเคราะห์ด้วยบท (Textual Analysis) และผลการสนทนากลุ่ม (Group Discussion) มีความชัดเจนและสอดคล้องกัน โดยมู้ดในเรื่องสะท้อนถึงความกล้าหาญ ความท้าทาย และการดิ้นรนเพื่อยืนยันตัวตนของตัวละครเอก Cruella ซึ่งต้องต่อสู้กับการตีตราทางสังคม (Walt Disney Studios Motion Pictures, 2021)^[12] ส่วนโทนของเรื่องมีลักษณะมืดหม่นแต่เปี่ยมด้วยพลัง บรรยากาศเต็มไปด้วยความกดดันจากสังคมที่ไม่ยอมรับความแตกต่าง (Bradshaw, 2021)^[1] การใช้โทนดังกล่าวช่วยเสริมสร้าง Genre ดราม่าและอาชญากรรมแฟนตาซีได้อย่างแนบเนียนพร้อมกันนั้นยังสะท้อน Theme การแสวงหาอิสรภาพและการเป็นตัวของตัวเองอย่างเด่นชัด (Debruge, 2021)^[3] ทั้งนี้ โครงสร้างการเล่าเรื่องของ Cruella ยังสอดคล้องกับทฤษฎี Save the Cat (Snyder (2005)^[8] ที่เน้นการให้ผู้ชมเห็นการเปลี่ยนแปลงของตัวละครจากช่วงเริ่มต้นที่ถูกกดขี่จนกลายเป็นตัวแทนของการปฏิวัติตนเองในตอนจบ ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกเชื่อมโยงและเอาใจช่วยตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง (Snyder, 2005)^[8]

Godzilla Minus One (2566) Godzilla Minus One จัดอยู่ในตระกูลภาพยนตร์ แอคชั่น และ ไซไฟ ซึ่ง ถ่ายทอดเรื่องราวของ “ซิกิซิมะ” นักบินหน่วยรบพิเศษที่หนีสงครามและต้องเผชิญหน้ากับความผิดในอดีต (Yamazaki, 2023)^[13] ทั้ง Mood และ Tone ของเรื่องสะท้อนอารมณ์หนักหน่วง ตั้งแต่ความกลัว ความสิ้นหวัง ไปจนถึงการโง่บาปและการฟื้นตัวทางจิตใจ (Tsubaki, 2024)^[11] แม้การเปลี่ยนอารมณ์ระหว่างฉากสงครามกับฉากครอบครัวอาจรู้สึกกระโดดสำหรับบางคน แต่โดยรวมแล้วหนังยังถ่ายทอดความเชื่อมโยงทางอารมณ์ได้แน่นแฟ้น Genre ของเรื่องผสมผสานแอคชั่น และ ไซไฟ โดยมี Theme สำคัญคือ “การเผชิญหน้ากับความผิดพลาดเพื่อเริ่มต้นใหม่” (Cinema Today, 2023)^[2] ซึ่งถูกขับเคลื่อนผ่าน Mood และ Tone อย่างทรงพลัง ทั้งนี้ โครงสร้างการเล่าเรื่องของ Godzilla Minus One ยังสอดคล้องกับทฤษฎี Save The Cat ของ (Snyder, 2005)^[8] ในช่วงเปิดเรื่อง (บท 1-6) ที่เน้นการให้ผู้ชมเข้าใจโลกเดิมที่ตัวละครอาศัย หรือ ใช้ชีวิตอยู่โดยมีทัศนคติและ เจอปัญหาที่หนักหนาในชีวิตจนเกิดเป็นการตัดสินใจที่ผิดพลาด ทำให้ชีวิตเริ่มต้นสู่โลกใหม่ที่ตัวละครไม่อาจหันหลังกลับเหมือนตัวละครเอก ซิกิซิมะ ที่รู้สึกผิดต่อการกระทำของตนเองและต้องเรียนรู้ที่จะแก้ไขสิ่งผิดพลาด ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกเชื่อมโยงและเอาใจช่วยตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง และเกิดความรู้สึกอยากรับชมภาพยนตร์ตั้งแต่ต้นจนจบ

Departures (2551) ภาพยนตร์ Departures จัดอยู่ในตระกูลภาพยนตร์ ดราม่า ชีวิต ซึ่ง การวิเคราะห์เนื้อหาและการสนทนากลุ่มพบว่ามู้ดและโทนของภาพยนตร์ในช่วงเปิดเรื่อง (บท 1-6) มีความสอดคล้องกันอย่างชัดเจน เริ่มจาก Opening Image การถ่ายทอดบรรยากาศเงียบสงบในพิธีกรรมศพที่เปิดเรื่อง สื่อถึงความประณีตและความเคารพต่อผู้ล่วงลับอย่างลึกซึ้ง สะท้อนให้เห็นว่าความตายเป็นเรื่องที่ควรได้รับเกียรติ ในช่วง Theme Stated ได้โกะ ตัวเอกของเรื่อง เผชิญกับ

ความผิดหวังจากชีวิตนักดนตรีในเมืองใหญ่ ซึ่งนำไปสู่การตัดสินใจกลับบ้านเกิดใน Set Up พร้อมกับบรรยากาศที่สะท้อนความเปลี่ยนแปลงและความไม่แน่นอนในชีวิต เมื่อตัวละครเริ่มต้นงานใหม่ในบริษัทจัดการศพ (Catalyst) เขาเต็มไปด้วยความลังเลและรู้สึกว่าการนี้กระทบต่อศักดิ์ศรีของตนเอง (Debate) แต่ด้วยคำตอบแทนที่ดี ได้โงะจึงตัดสินใจทำต่อไป จนกระทั่งในช่วง Break into Two เขาเริ่มยอมรับงานนี้ และเรียนรู้คุณค่าของชีวิตและความตายผ่านพิธีกรรมที่ได้สัมผัส ทั้ง Mood และ Tone ของเรื่องในช่วงต้นนี้มีความสอดคล้องกัน โดย Mood ถ่ายทอดความผิดหวัง ลังเล และการปรับตัว ขณะที่ Tone สื่อถึงบรรยากาศสงบ เรียบง่าย และจริงจังของเมืองยามางาตะ ที่มีวัฒนธรรม ประเพณี พิธีกรรมการจัดการศพ การใช้โทนดังกล่าวช่วยเสริม Genre ความเป็นชีวิต ได้อย่างแนบเนียน เป็นการสะท้อน Theme การยอมรับและให้เกียรติแก่ความตายเพื่อเรียนรู้คุณค่าของการมีชีวิตอยู่ ผลการวิเคราะห์และสนทนากลุ่มไม่พบความไม่สอดคล้องระหว่างมู้ดและโทน ทั้งหมดทำงานประสานกันเพื่อส่งเสริมแนวทางการเล่าเรื่องอย่างมีประสิทธิภาพ

8. องค์ความรู้ที่ได้รับ

การเปิดเรื่องตามแนวทางโครงสร้างการเล่าเรื่อง Save The Cat ปีที่ 1 ถึง ปีที่ 6 มีบทบาทสำคัญส่งผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทน ผ่านภาพแรก การสร้างปริศนา และการวางตัวละครให้ผู้ชมเกิดความสนใจตั้งแต่ต้น การรับรู้มู้ดแอนด์โทน ไม่ได้เป็นเพียงผลลัพธ์ แต่เป็นองค์ประกอบเชิงโครงสร้างที่เชื่อมโยงกับ (Genre) แก่นเรื่อง (Theme) หรือแนวคิดหลักของเรื่อง และแรงจูงใจของตัวละครอย่างเป็นระบบ การเปิดเรื่องที่มีประสิทธิภาพช่วยให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมรู้สึกอินกับโลกของภาพยนตร์ และต้องการติดตามเรื่องราวต่อเนื่องจนจบ

9. ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงการจัดการและการนำไปประยุกต์ใช้

ใช้เป็นแนวทางในการสร้างการเล่าเรื่องในส่วนของการเปิดเรื่องในภาพยนตร์ ผลจากการวิเคราะห์สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการสร้างการเล่าเรื่องในส่วนของการเปิดเรื่องในภาพยนตร์หลากหลายรูปแบบ ซึ่งการเล่าเรื่องในส่วนของการเปิดเรื่องที่ช่วยให้ผู้ชมเกิดความสนใจและติดตามเรื่องราวต่อไปได้ การเปิดเรื่องที่ดีที่ช่วยดึงดูดใจผู้ชมภาพยนตร์จะต้องมีการลำดับเหตุการณ์ที่ดี เป็นขั้นเป็นตอน โดยสอดคล้องกับตระกูลภาพยนตร์ (Genre) แก่นเรื่อง (Theme) หรือแนวคิดหลักของเรื่อง (Concept) รวมถึงการบอกบุคลิกของตัวละคร (Character) และ โครงสร้างการเล่าเรื่องตามแนวทาง Save The Cat ใน ปีที่ 1 ถึง ปีที่ 6 ที่ส่งผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทน (Mood and Tone)

2. ข้อเสนอแนะของการศึกษาวิจัยในครั้งต่อไป

1. การวิเคราะห์การเปิดเรื่องตามแนวทาง Save The Cat ของ Blake Snyder มีข้อมูลที่น่าสนใจอีกหลายด้าน เช่น การเล่าเรื่องใน ปีที่ 7 ถึง ปีที่ 15 การลำดับสัดส่วนในการเล่าเรื่อง หรือแม้แต่วิธีการสร้างตัวละครให้มีลักษณะความเป็นมนุษย์ ซึ่งอยู่ในขอบเขตของการเล่าเรื่อง และสัมพันธ์กับตำแหน่งอื่นๆ รายละเอียดเหล่านี้มีความน่าสนใจ และเป็นความรู้ที่ต่อยอดไปได้อีก สามารถหาความรู้เพิ่มเติม และนำไปสู่งานวิจัยด้านการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ด้านอื่นๆ ได้ดี

2. ภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกมาเป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูดและภาพยนตร์เอเชียที่ได้รับรางวัลจากหลายเทศกาล และเป็นภาพยนตร์ที่ทำรายได้ แต่มีภาพยนตร์อีกหลายเรื่องที่มีความน่าสนใจในเรื่องการเล่าเรื่องแต่ไม่ได้รับรางวัลหรือไม่ได้รับความสนใจจากผู้ชมมากนัก ที่น่าศึกษาเป็นแบบอย่างในการเล่าเรื่องในส่วนของการเปิดเรื่อง

REFERENCE

- [1] Bradshaw, P. (2021, May 19). *Cruella review – Emma Stone's punky villain steals the show*. The Guardian.
- [2] Cinema Today. (2023). *Behind the scenes of Godzilla Minus One*.
- [3] Debruge, P. (2021, May 19). *Cruella review: Emma Stone is a fun, fashion-forward foe in Disney's deviously dark prequel*. Variety.
- [4] Guntitat. (2024). *Scale story: Aristotle's ancient communication technique that remains powerful in every era*.
- [5] Kaewthep, K. (2010). *New perspectives in communication studies*. Chulalongkorn University.
- [6] Puttprasart, N. (2024). *Save the Cat Beat Sheet: Writing novels with a beat sheet and examples*.
- [7] Pitatasang, P. (2005). *Narrative and social construction of reality in tsunami news coverage* [Unpublished Master's thesis]. Chulalongkorn University.
- [8] Snyder, B. (2015). *Save the Cat Beat Sheet*. Men Wannakam Publishing.
- [9] Tatiyaworakulwong, P. (2010). *Narrative and audience attitudes toward violence in Thai and Hollywood films* [Unpublished Master's thesis]. Chulalongkorn University.
- [10] Theatre Studies and News. (2024). *Elements of drama*.
- [11] Tsubaki, R. (2024). *Emotional layers in modern kaiju films*.
- [12] Walt Disney Studios Motion Pictures. (2021). *Cruella* [Film].
- [13] Yamazaki, T. (2023). *Godzilla Minus One* [Film].