

การออกแบบไตเติ้ลเปิดเรื่องสำหรับภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ในยุคหลังปุ่ม “ข้ามบทนำ”

OPENING TITLE SEQUENCE DESIGN FOR TV SERIES IN A POST- "SKIP INTRO" ERA

มนน ธารนุรักษ์* MANON TARANURAK*

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การออกแบบไตเติ้ลเปิดเรื่อง สำหรับภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ที่ได้รับรางวัล “การออกแบบไตเติ้ลหลักที่มีความโดดเด่น” จากงานประกาศรางวัลเอมมี โดยได้กำหนดขอบเขตการศึกษาไว้เป็นผลงานออกแบบระหว่างช่วงปี ค.ศ. 2017–2022 ซึ่งเป็นยุคหลังจากมีปุ่ม “ข้ามบทนำ” บนหลากหลายบริการสตรีมมิ่ง ส่งผลกระทบให้การออกแบบไตเติ้ลเปิดเรื่องไม่จำเป็นต้องตัดสั้นกระชับอีกต่อไป โดยองค์ประกอบสำคัญที่จะต้องออกแบบให้ทำงานร่วมกัน มี 4 ประเภท คือ ภาพ ตัวอักษร เสียง และเวลา เพื่อให้ไตเติ้ลเปิดเรื่องสามารถบรรลุหน้าที่หลักข้อใดข้อหนึ่งจากสองข้อ ข้อแรกในเชิงของการสร้างอารมณ์ ออกแบบให้ไตเติ้ลเปิดเรื่องมีความโดดเด่นน่าหลงใหล เพื่อที่จะสามารถดึงดูดให้ผู้ชมเข้าไปสู่โลกของภาพยนตร์ชุดอย่างรวดเร็ว ข้อสองไม่เพียงแต่การสร้างภาพเพื่อให้เกิดความประทับใจ แต่ให้ภาพมีความสำคัญในเชิงของความหมาย ให้ผู้ชมสามารถเข้าใจถึงภาพรวมโดยย่อ หรือช่วยบอกใบ้เนื้อหาที่สำคัญของภาพยนตร์ชุดนั้น ผ่านการใช้ภาพหรือสัญลักษณ์บางอย่าง

คำสำคัญ : การออกแบบไตเติ้ลเปิดเรื่อง/ ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์/ รางวัลเอมมี/ ปุ่มข้ามบทนำ

*อาจารย์ ดร., ภาควิชาอนุมิติศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, manon.t@chula.ac.th.

*Lecturer Dr., Department of Creative Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, manon.t@chula.ac.th.

Received 7/1/2566, Revised 13/2/2566, Accepted 15/2/2566

Abstract

This academic article aims to analyze the opening title sequence design from tv series. The scope of the study is winners of "Outstanding Main Title Design" from the Emmy Awards during the year 2017–2022. The age after the "Skip Intro" button had been introduced on many streaming services, which opened possibilities in designing the opening title sequence rather than shortening it. Four significant elements must be designed to work together, including visuals, types, audio, and time. Thus, the opening title sequence can achieve one of the two main functions. Firstly, in terms of creating emotions. Design the opening title sequence to be distinctive and fascinating to swiftly draw audiences into the series' world. Secondly, the visual is not only for making an impression but is also vital in terms of meaning. The audience can understand a storyline or be given a crucial hint about the series through specific images or symbols.

Keywords: Opening Title Sequence Design/ TV Series/ Emmy Award/ Skip Intro Button

บทนำ

ไตเติ้ลเปิดเรื่อง (Opening Title Sequence) ส่วนนำของสื่อภาพเคลื่อนไหว ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ (Film) หรือภาพยนตร์ชุด (Series) ทำหน้าที่คล้ายคลึงกับหน้าปกของหนังสือ ซึ่งไม่ใช่แค่เพียงบอกชื่อเรื่องและข้อมูลของผู้แต่งที่เกี่ยวข้องเท่านั้น แต่มันยังช่วยดึงดูดความอยากรู้อยากเห็นของผู้ชม กระตุ้นให้พวกเขาเปิดมันและเริ่มอ่าน¹ ไตเติ้ลเปิดเรื่องในอดีตมักจะใช้เพียงตัวอักษรนำเสนอชื่อเรื่อง และเครดิต ซึ่งได้ถูกพัฒนาและรับการปรับปรุงมาหลายทศวรรษ ก่อนจะเปลี่ยนแปลงมาเป็นลักษณะที่เราคุ้นชินในยุคปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นแบบต้นเต็น เร้าใจ น่าดึงดูด ลึกลับ หรือชวนให้หลงใหล ผ่านสารพัดเทคนิคการสร้างไม่ว่าจะเป็นการถ่ายทำ (Live Action) ไปจนถึงการสร้างสรรคขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer Generated) ซึ่งเป็นเสมือนการเปลี่ยนผ่าน เพื่อนำพาผู้ชมจากโลกแห่งความจริงเข้าไปสู่โลกในจินตนาการของผู้สร้าง² การออกแบบไตเติ้ลเปิดเรื่องจึงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของสื่อภาพเคลื่อนไหว เพราะนอกจากจะเป็นตัวช่วยกำหนดอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งสามารถช่วยบ่งบอกรูปแบบ และประเภทของรายการแล้วยังสามารถช่วยสร้างเอกลักษณ์ให้รายการเป็นที่น่าจดจำได้อีกด้วย

การออกแบบไตเติ้ลเปิดเรื่องได้ถูกตั้งข้อสังเกตในเชิงของความสำคัญ ในยุคปัจจุบันที่สตรีมมิ่งทีวี (Streaming TV) เฟื่องฟู เมื่อผู้ชมสามารถเลือกรับชมเนื้อหาที่ตนเองสนใจ ในแบบที่ต้องการผ่านเพียงปลายนิ้วสัมผัส ผ่านสารพัดอุปกรณ์สมัยใหม่อย่างไร้รอยต่อในทุกที่และทุกเวลา รวมไปถึงการติดตั้งปุ่ม “Skip Intro” ซึ่งถูกออกแบบขึ้นเพื่อกดข้ามฉากเปิด บทความอย่าง “How to keep TV title sequences relevant in a post-“Skip Intro” world”³ และ “In the age of streaming TV, who needs title sequences?”⁴ ได้ตั้งคำถามสำคัญกับการออกแบบไตเติ้ลเปิดเรื่องว่าควรมีลักษณะอย่างไร ยังมีความสำคัญ และยังเป็นอยู่หรือไม่

เพื่อหาตัวอย่างของแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ในการออกแบบไตเติ้ลเปิดเรื่องหลังยุคของปุ่ม “ข้ามบทนำ” ซึ่งผู้สร้างสรรค์หลายรายยังคงใช้ความพยายามอย่างต่อเนื่อง ในการค้นหาแนวทางเพื่อถ่ายทอดจินตนาการสำหรับสร้างการเร้าใจ เพื่อปูเค้าโครงเรื่องก่อนเข้าไปสู่ส่วนเรื่องราวหลัก ผ่านการออกแบบ การถ่ายทำ รวมไปถึงการใช้เทคนิคพิเศษต่าง ๆ เพื่อสร้างไตเติ้ลเปิดเรื่องให้มีความสำคัญ มีความแตกต่างและเป็นที่น่าจดจำ ผู้เขียนจึงได้มองหาเวทีประกวดในระดับโลก ซึ่งยังคงมองเห็น ยกย่อง และให้ความสำคัญกับการออกแบบไตเติ้ลเปิดเรื่อง จึงได้พบกับรางวัลเอมมี (Emmy Award)

รางวัลเอมมี เป็นรางวัลประจำปีที่น่าเสนอโดย Academy of Television Arts & Sciences เพื่อยกย่องความสำเร็จอันโดดเด่นในอุตสาหกรรมโทรทัศน์ และยกย่องผลงานของผู้ประกอบวิชาชีพโทรทัศน์ พิธีมอบรางวัลเอมมีจัดขึ้นครั้งแรกเมื่อวันที่ 25 มกราคม ค.ศ. 1949 ที่ Hollywood Athletic Club ในเมืองลอสแอนเจลิส รัฐแคลิฟอร์เนีย ประเทศสหรัฐอเมริกา ตั้งแต่นั้นมารางวัลเอมมีได้กลายเป็นหนึ่งในรางวัลอันทรงเกียรติที่สุดในอุตสาหกรรมโทรทัศน์ เทียบเท่าได้กับรางวัลออสการ์ (Academy Awards) ของทางฝั่งอุตสาหกรรมภาพยนตร์

“การออกแบบไตเติ้ลหลักที่มีความโดดเด่น (Outstanding Main Title Design)” เป็นชื่อเฉพาะของประเภทรางวัลสาขาหนึ่งของรางวัลเอมมี ถูกนำเสนอครั้งแรกในปี ค.ศ. 1976 โดยรางวัลดังกล่าวแม้จะมีการเปลี่ยนชื่อมาหลายครั้ง แต่ยังคงมุ่งความสนใจไปที่ไตเติ้ลเปิดเรื่องของรายการโทรทัศน์ที่มีความโดดเด่น โดยรางวัลดังกล่าวจะมอบ

1. Yael Braha and Bill Byrne, *Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web: Dynamic Motion Graphic Title Design* (New York: Focal Press, 2017).

2. “The 75 Best TV Title Sequences of All Time,” *pastemagazine*, Accessed in December 17, 2022, <https://www.pastemagazine.com/tv/title-sequences/the-75-best-tv-title-sequences-of-all-time/#1-the-simpsons>.

3. “How to Keep TV Title Sequences Relevant in a Post-“Skip Intro” World,” *It's Nice That*, Accessed in December 17, 2022, <https://www.itsnicethat.com/news/kelli-miller-tv-title-sequences-opening-credits-film-graphic-design-060520>.

4. “In the Age of Streaming TV, Who Needs Title Sequences?,” *The Verge*. Accessed in December 17, 2022, <https://www.theverge.com/2017/7/5/15886698/tv-title-sequence-history-sopranos-american-gods-netflix-skip>.

ให้กับการออกแบบไตเติ้ลเปิดเรื่องของรายการโทรทัศน์ที่แสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม และการเลือกใช้เทคนิคในการสร้างที่ยอดเยี่ยม⁵

บทความวิชาการนี้ต้องการถอดรูปแบบ จากกรณีศึกษาที่มีความโดดเด่น ในเชิงของการออกแบบไตเติ้ลเปิดเรื่อง โดยทำการวิเคราะห์จากผลงานที่ชนะเลิศในสาขาการออกแบบไตเติ้ลหลักที่มีความโดดเด่น จากรางวัลเอมมีระหว่างช่วงปี 2017–2022 ซึ่งเป็นช่วงยุคหลังมีปุ่มข้ามบทนำ เพื่อศึกษาแนวทางในการสร้างสรรค์ไตเติ้ลเปิดเรื่องที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นผลงานออกแบบชั้นนำอันทรงคุณค่า คู่ควรกับการกล่าวถึงและได้รับการยกย่องผ่านเวทีประกาศรางวัลดังกล่าว

ส่วนที่ 1 : การเกิดขึ้นของไตเติ้ลเปิดเรื่องจากจอเงินสู่จอแก้ว (The rise of the opening title sequence, from big to small screens.)

ไตเติ้ลเปิดเรื่องมักจะประกอบไปด้วยตัวอักษร ภาพต่อเนื่อง แอนิเมชัน หรือกราฟิกเคลื่อนไหว ซึ่งถูกใช้เป็นส่วนนำของสื่อภาพเคลื่อนไหว ไม่ว่าจะเป็นสื่อภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ หรือเว็บแอนิเมชัน ไตเติ้ลเปิดเรื่องจะดึงดูดผู้ชมด้วยการบอกไว้ถึงสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้น หน้าที่หลักประการหนึ่งของไตเติ้ลเปิดเรื่อง คือการกำหนดโทน (Tone) ของสื่อภาพเคลื่อนไหวที่กำลังจะรับชม นอกจากนี้ยังช่วยให้สามารถรับรู้ถึงประเภท (Genre) และจังหวะความเร็ว (Pacing) ของสื่อภาพเคลื่อนไหวนั้นได้ เพียงแค่ได้สัมผัสผ่านประสบการณ์ในช่วงสองสามวินาทีแรกจากไตเติ้ลเปิดเรื่อง

การออกแบบไตเติ้ลเปิดเรื่อง ในยุคบุกเบิกต้นศตวรรษที่ 20 มักถูกนำเสนอผ่านตัวหนังสือธรรมดา เพื่อแสดงชื่อเรื่อง เครดิตผู้สร้าง และชื่อนักแสดง ในลักษณะของการ์ดชื่อเรื่อง (Title Cards) ไตเติ้ลเปิดเรื่องเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงในช่วงต้นทศวรรษที่ 1930 เมื่อสตูดิโอภาพยนตร์ว่าจ้างศิลปินมาออกแบบและวาด เปลี่ยนจากการ์ดชื่อเรื่องธรรมดา มาเป็นรูปแบบงานศิลปะที่มีคุณค่ามากขึ้น⁶ โดยในทศวรรษถัดมาไตเติ้ลเปิดเรื่องกลายเป็นองค์ประกอบ การเล่าเรื่องที่สำคัญของภาพยนตร์ เมื่อผู้สร้างภาพยนตร์เริ่มมองว่าไตเติ้ลเปิดเรื่องไม่ใช่เป็นเพียงแค่เครื่องมือสำหรับการให้ข้อมูลอีกต่อไป

ในปี ค.ศ. 1955 ไตเติ้ลเปิดเรื่องของภาพยนตร์ The Man with the Golden Arm ได้จุดประกายความสนใจในการออกแบบให้กับอุตสาหกรรมสร้างภาพยนตร์ จากการทำงานร่วมกับ ซอล บาส (Saul Bass) นักออกแบบกราฟิกชาวอเมริกันผู้ได้รับฉายาในภายหลังว่า “ปิกัสโซแห่งพานิชศิลป์”⁷ สืบเนื่องจากผลงานของเขาที่มีลักษณะเรียบง่าย ซึ่งได้รับอิทธิพลจากผลงานศิลปะในยุคมหาศตวรรษ (Cubism) โดยบาสได้ใช้เทคนิคการตัดกระดาษ (Paper Cut Out) เพื่อแสดงแขนของตัวละครซึ่งเป็นผู้ตีเฮโรอีน ไตเติ้ลเปิดเรื่องดังกล่าวได้เปลี่ยนรูปแบบของการออกแบบฉากเปิดบนจอภาพยนตร์ไปตลอดกาล ผลงานอื่นที่โดดเด่นของบาส เช่น Vertigo (1958), Anatomy of a Murder (1959), Psycho (1960)

เข้ามาในทศวรรษที่ 1990 ไคล์ คูเปอร์ (Kyle Cooper) คือนักออกแบบกราฟิก และผู้กำกับศิลป์ที่มีความสำคัญแห่งยุค เขาเป็นผู้ก่อตั้งบริษัท Prologue Films สตูดิโอออกแบบที่เชี่ยวชาญด้านการออกแบบไตเติ้ลเปิดเรื่องโดยเฉพาะ สำหรับภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ และวิดีโอเกม ผลงานของคูเปอร์ได้รับการยกย่องว่าสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึก ผ่านการใช้องค์ประกอบภาพ ตัวอักษร กราฟิกเคลื่อนไหว รวมไปถึงเทคนิคพิเศษทางภาพ

5. “Television Academy,” Emmys, Accessed in December 17, 2022, <https://www.emmys.com/>.

6. “Setting the Mood,” Medium, Accessed in December 17, 2022, <https://medium.com/airbnb-design/setting-the-mood-8ed4fdc0e313>.

7. “โลกภาพยนตร์ในมุมมองของ Saul Bass เสด็จพ่อแห่งวงการกราฟิกที่เปลี่ยนอุตสาหกรรมจอเงินไปตลอดกาล,” GroundControlTH, วันที่ที่ข้อมูลเมื่อ 17 ธันวาคม 2565, <https://groundcontrolth.com/blogs/saul-bass-movie-industry>.

(Visual Effect) ที่แปลกใหม่ ไตเติลเปิดเรื่องสำหรับภาพยนตร์ที่โดดเด่นของคูเปอร์ ได้แก่ Seven (1995), Mission Impossible (1996), Spider-Man (2002)⁸

การออกแบบไตเติลสำหรับโทรทัศน์มีวิวัฒนาการในแบบเฉพาะตัวเหมาะกับรูปแบบของสื่อ ไตเติลสำหรับภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์เรื่อง "The Adventures of Superman" ในปีค.ศ. 1951 เป็นที่รู้จักกันเป็นอย่างดี ถึงใช้กราฟิกตัวอักษร ตัดซ้อนกับภาพฟุตเทจ เพื่อแนะนำคุณลักษณะพิเศษของซูเปอร์แมน ในช่วงทศวรรษที่ 1960 และ 1970 ไตเติลเปิดเรื่องมีความละเอียดซับซ้อนมากขึ้น "The Avengers" คือตัวอย่างหนึ่งที่โดดเด่นจากทางฝั่งอังกฤษ ซึ่งใช้การจัดองค์ประกอบโดยผสมฟุตเทจและภาพนิ่งจากการถ่ายทำ กับตัวอักษรและภาพกราฟิก ให้เข้าจังหวะกับเพลงธีมของรายการ ที่ช่วยสร้างอารมณ์สำหรับการผจญภัยให้กับผู้ชม มาถึงยังปัจจุบันไตเติลเปิดเรื่องสำหรับรายการโทรทัศน์ยังคงถูกพัฒนาและเปลี่ยนแปลงไปตามสมัยนิยม บางรายการเป็นแบบข้อความที่เรียบง่าย ในขณะที่บางรายการเลือกไตเติลเปิดที่ซับซ้อนและสวยงาม แต่ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบใด ไตเติลเปิดเรื่องยังคงเป็นส่วนสำคัญของประสบการณ์การรับชมโทรทัศน์เสมอมา

ส่วนที่ 2 : การออกแบบไตเติลเปิดเรื่องในยุคของสตรีมมิ่งทีวีและการปรากฏของปุ่ม "Skip Intro" (An opening title sequence design in the age of streaming TV, an Introduction of the "Skip Intro" button.)

สตรีมมิ่งทีวี (Streaming TV) คือรูปแบบในการรับชมรายการโทรทัศน์และภาพยนตร์ผ่านทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งถูกนำมาใช้แทนเคเบิลหรือดาวเทียมแบบดั้งเดิม โดยที่ผู้ชมต้องมีอุปกรณ์ที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ เช่น สมาร์ททีวี คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต สตรีมมิ่งทีวีมักจะให้บริการผ่านการสมัครสมาชิก เช่น Netflix, Hulu, Amazon Prime Video, HBO Max, Disney+, Apple TV+ จุดเด่นของสตรีมมิ่งทีวีคือผู้ชมสามารถดูรายการโทรทัศน์ได้ตามต้องการได้ทุกเมื่อ โดยไม่ต้องยึดติดกับตารางออกอากาศแบบในอดีต นอกจากนี้สตรีมมิ่งทีวียังมีจุดเด่น คือเนื้อหาที่หลากหลายจากมีคลังภาพยนตร์และรายการโทรทัศน์ขนาดใหญ่

ในยุคของสตรีมมิ่งทีวี การออกแบบไตเติลเปิดเรื่องจึงได้เกิดการเปลี่ยนแปลง เพื่อตอบสนองต่อพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปของผู้ชม เมื่อผู้ชมเริ่มมีความอดทนลดลง และไม่อยากชมไตเติลเปิดเรื่องเดิมซ้ำหลายรอบ โดยเฉพาะไตเติลที่ไม่ได้เพิ่มคุณค่าใดให้กับประสบการณ์การรับชมของพวกเขา Black Mirror (2011) ภาพยนตร์ชุดแนวไซไฟของประเทศอังกฤษ เป็นหนึ่งในตัวอย่างของรายการที่ได้พยายามปรับรูปแบบของไตเติลเปิดเรื่อง โดยออกแบบให้สั้นกระชับเพียงไม่กี่วินาที เปิดด้วยเสียงกระจกแตกควบคู่ไปกับชื่อรายการพร้อมรอยร้าวบนหน้าจอสีดำ ภาพและเสียงทำงานเข้ากันได้ดี ส่งผลดีต่อการจดจำของผู้ชม รูปแบบดังกล่าวได้ถูกทำตามโดยรายการทีวีอื่นอีก เช่น Fleabag (2016) และ Happy! (2017)¹⁰ จนมาถึงอีกแนวทางของ GLOW (2017) ภาพยนตร์ชุดแนวตลก-ดราม่า ซึ่งใช้วิธีฉายไตเติลเปิดเรื่องเพียงครั้งเดียวคือในตอนแรก และเหลือทิ้งไว้เพียงการ์ดชื่อเรื่อง (Title Card) แสดงโลโก้ของรายการในตอนถัดไป¹¹

8. "Evolution of Graphic Art of Film Title Design from the 1950's to the Present Age," Siddanth's, Accessed in December 17, 2022, <https://cinephelia.wordpress.com/2017/03/12/evolution-of-graphic-art-of-film-title-design-from-the-1950s-to-the-present-age/>.

9. Dominik J. Leiner and Nathalie L. Neuendorf, "Does Streaming TV Change Our Concept of Television?," *Journal of Broadcasting and Electronic Media* 66, no. 1 (2022): 153–75.

10. "Graphic Trends in 21st-Century Film and TV Title Sequences," Medium, Accessed in December 17, 2022, <https://medium.com/@AprilHQ/graphic-trends-in-21st-century-film-and-tv-title-sequences-53789c440b8a>.

11. "Skip Intro: Netflix Could've Saved TV Title Sequences, but Now It's Killing Them," The A.V. Club, Accessed in December 17, 2022, <https://www.avclub.com/skip-intro-netflix-could-ve-saved-tv-title-sequences-1802926420>.

จนในท้ายที่สุดการตัด หรือการออกแบบไตเติ้ลเปิดเรื่องให้สั้นกระชับ ก็อาจจะไม่จำเป็นอีกต่อไป เมื่อปุ่ม “Skip Intro” ถูกคิดค้นและติดตั้งลงในระบบของเน็ตฟลิกซ์ สตริมมิ่งทีวีเจ้ายักษ์ใหญ่ ในเดือนสิงหาคม ปีค.ศ. 2017 ปุ่มดังกล่าวถูกพัฒนาขึ้นหลังจากการทำวิจัยและค้นพบว่าผู้ใช้จริงประมาณ 15% มักจะใช้ปุ่มเดินหน้า 10 วินาที (skip forward 10 seconds) ซึ่งมีการติดตั้งอยู่แล้วก่อนหน้า ในการกดข้ามส่วนช่วงต้น 5 นาทีแรก เพื่อประหยัดเวลาด้วยการกดข้ามส่วนบทนำ โดยที่ผู้ชมมักจะประสบปัญหาในการกดข้ามให้ได้ระยะเวลาที่พอดี เพื่อตอบสนองต่อปัญหาจากพฤติกรรมการใช้งานดังกล่าว เน็ตฟลิกซ์จึงได้ทำการเพิ่มปุ่ม “Skip Intro” เข้าไปในส่วนช่วงเริ่มต้น โดยหลังจากการติดตั้งผ่านไป 5 ปี เว็บไซต์ของเน็ตฟลิกซ์ได้อ้างว่าในมีคนทั่วโลกกดปุ่ม “Skip Intro” ไปแล้วมากถึงจำนวน 136 ล้านครั้ง ซึ่งสามารถแปลงเป็นระยะเวลาได้เท่ากับประมาณ 195 ปี¹²

ดังที่กล่าวมาความท้าทายใหม่ที่นักออกแบบต้องเผชิญ จึงเป็นการสร้างไตเติ้ลเปิดเรื่องที่มีความสำคัญและมีความดึงดูดมากพอ ที่จะสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมไว้ แทนที่การแก้ไขด้วยการตัดให้สั้นกระชับลง ผู้เขียนจึงต้องการค้นหาตัวอย่างในการออกแบบไตเติ้ลเปิดเรื่องหลังจากยุคของปุ่ม “Skip Intro” เพื่อนำมาวิเคราะห์ โดยจะทำการคัดเลือกจากผลงานที่ได้รับรางวัลชนะเลิศบนเวทีประกาศรางวัลที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ คือรางวัล “Outstanding Main Title Design” ของรางวัลเอมมี

ส่วนที่ 3 : หน้าที่และวัตถุประสงค์หลักในการสร้างไตเติ้ลเปิดเรื่อง (The Purpose and Functions of a Title Sequence.)

แมคเคนซี สก็อต (Mackenzie Scott) ได้ระบุวัตถุประสงค์หลักของการออกแบบไตเติ้ลเปิดเรื่อง ไว้ในบทความ “How to Make a Captivating Title Sequence” ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเด็น¹³

ประเด็นที่หนึ่ง เป็นเสมือนพาหนะสำหรับข้อมูล เพื่อแนะนำชื่อภาพยนตร์และนำเสนอเครดิตให้กับผู้ชม ไม่ว่าจะเป็น นักแสดงหลัก ทีมงาน และบริษัทผู้ผลิต ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์ดั้งเดิมจากผู้ผลิตภาพยนตร์ในยุคบุกเบิก ตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 20 โดยสามารถใช้วิธีการทั่วไปแบบการ์ดชื่อเรื่อง เช่น Casablanca (1942) หรือวิธีการที่แปลกใหม่ผ่านจานอาหารและสิ่งของ เช่น Napoleon Dynamite (2004)

ประเด็นที่สอง เป็นเสมือนเครื่องมือในการสร้างอารมณ์และอิมที่ต่อนักชมนำเสนอให้กับผู้ชมตั้งแต่แรกเริ่ม เช่น ภาพยนตร์ Harry Potter (2001–2010) ทั้งแปดภาค เปิดด้วยโลโก้แบบเดียวกัน แต่มีการเปลี่ยนแปลงในรายละเอียดขององค์ประกอบในการออกแบบ สี แสง พื้นผิว และเสียง ที่ช่วยสื่อความหมาย สร้างอารมณ์และความรู้สึกที่มีความแตกต่างให้กับภาพยนตร์แต่ละภาค

ประเด็นที่สาม เพื่อบอกเล่าเรื่องราว ให้ผู้ชมสามารถคาดเดาโครงเรื่อง ในลักษณะของการเกริ่นนำเรื่อง ไม่ว่าจะ เป็นลักษณะของการบอกแบบเป็นนัยผ่านภาพอย่าง Catch Me If You Can (2002) หรือบอกอย่างตรงไปตรงมาผ่านตัวอักษรอย่าง Star Wars (1977–2019) เพื่ออธิบายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ก่อนจะนำไปสู่ฉากแรกของภาพยนตร์

ในขณะที่ยาซมอน เอกเตอร์ (Yazmon Ector) ได้เสนอคำจำกัดความหน้าที่ของไตเติ้ลเปิดเรื่องไว้ผ่านบทความ “Create Great Title Sequences” บนเว็บไซต์ของ Adobe ว่าไตเติ้ลเปิดเรื่องต้องสื่อถึงข้อมูลสำคัญ เช่น บริษัทผู้ผลิต ชื่อภาพยนตร์หรือวิดีโอ ผู้กำกับ ตากล้อง นักแสดงนำ และอื่น ๆ และสร้างอารมณ์และความรู้สึกเพื่อดึงดูดให้ผู้ชมติดตามต่อไป¹⁴

12. “Looking Back on the Origin of Skip Intro Five Years Later,” About Netflix, Accessed in December 17, 2022, <https://about.netflix.com/en/news/looking-back-on-the-origin-of-skip-intro-five-years-later>.

13. “How to Make a Captivating Title Sequence,” soundstripe, Accessed in December 17, 2022, <https://www.soundstripe.com/blogs/tv-film-production-how-to-make-a-captivating-title-sequence>.

14. “Create Great Title Sequences – Adobe,” Adobe, Accessed December 28, 2022, <https://www.adobe.com/creativecloud/video/discover/title-sequence.html>.

เยล บราฮา และบิลเบิร์น (Yael Braha & Byrne Bill) ได้กำหนดหน้าที่และวัตถุประสงค์หลักสำหรับการสร้างไตเติ้ลเปิดเรื่อง ไว้ในหนังสือ “Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web: Dynamic Motion Graphic Title Design” ในเชิงของการเกริ่นนำก่อนเข้าสู่เนื้อเรื่องหลัก ประกอบไปด้วยคุณสมบัติ 4 ประการดังต่อไปนี้

ข้อแรก กำหนดโทน จังหวะ และประเภทของภาพยนตร์ (Set the tone, pacing, and genre of the movie) ไตเติ้ลเปิดเรื่องจะทำหน้าที่กำหนดรูปแบบทางอารมณ์และความรู้สึกก่อนที่ผู้ชมจะได้รับชมเนื้อเรื่องหลัก โดยที่ผู้ชมอาจจะไม่จำเป็นต้องมีความรู้เกี่ยวกับเรื่องราวนั้นมาก่อนเลย และหากบังเอิญว่าผู้ชมไม่ทราบแม้แต่ชื่อเรื่องของสื่อภาพเคลื่อนไหวนั้น ในตอนท้ายหลังจากได้รับชมไตเติ้ลเปิดเรื่อง อย่างน้อยผู้ชมควรจะได้รู้ถึงประเภทของสื่อภาพเคลื่อนไหวที่พวกเขา กำลังจะได้สัมผัส

ข้อสอง สร้างความคาดหวัง (Build anticipation) ไตเติ้ลเปิดเรื่องสามารถสร้างความคาดหวังให้กับผู้ชม ผ่านการเปิดเผยลักษณะนิสัยบางอย่างของตัวละครหลัก หรือในบางครั้งอาจจะตั้งใจทิ้งข้อสงสัยหรือปมปริศนาบางอย่างไว้ ซึ่งจะได้รับคำตอบหรือคลี่คลายในภายหลังจากเนื้อเรื่องหลัก

ข้อสาม สร้างการตอบสนองทางอารมณ์ ดึงดูดและกระตุ้นผู้ชม (Create an emotional response; engage and excite the audience) ไตเติ้ลเปิดเรื่องที่มีประสิทธิภาพจะดึงดูดและกระตุ้นผู้ชม ด้วยการบอกเป็นนัยถึงหัวเรื่องแนวทางของแก่นเรื่อง และในบางกรณีความท้าทายที่ตัวละครจะต้องเผชิญ ไตเติ้ลเปิดเรื่องที่ประสบความสำเร็จจะสร้างปฏิกิริยาทางอารมณ์ให้กับผู้ชม สามารถสร้างความตราตรึงให้พวกเขาเฝ้ารอสิ่งที่จะเกิดขึ้นต่อไป

ข้อสี่ บูเค้าโครงเรื่องโดยไม่บดบังโครงเรื่อง (Foreshadow without overshadowing the plot) ไตเติ้ลเปิดเรื่องที่มีประสิทธิภาพจะสื่อให้เห็นถึงแก่นเรื่อง (Theme) โดยไม่บดบังส่วนเนื้อเรื่องหลัก ช่วยให้ผู้ชมคาดการณ์ถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นในภายภาคหน้า โดยไม่เปิดเผยประเด็นสำคัญของโครงเรื่อง ไตเติ้ลเปิดเรื่องไม่ควรสรุปเนื้อเรื่อง หรือเปิดเผยตัวตนของผู้ร้ายหรือตัวละครสำคัญ ที่ควรจะเปิดเผยในตอนจบเท่านั้น

หน้าที่และวัตถุประสงค์หลักในการสร้างไตเติ้ลเปิดเรื่อง สามารถสรุปและนำเสนอออกมาในรูปแบบของตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 1 ตารางแสดงหน้าที่และวัตถุประสงค์หลักในการสร้างไตเติ้ลเปิดเรื่อง
ที่มา : มนน ธรานูรักษ์

How to Make a Captivating Title Sequence ¹³	A vehicle for information	Establish a specific mood and theme early on	-	-	Foreshadow something in your film
Create Great Title Sequences - Adobe ¹⁴	Convey key information	Set the tone and entice viewers to keep watching	-	-	-

Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web: Dynamic Motion Graphic Title Design1	-	Set the tone, pacing, and genre of the movie	Build anticipation	Create an emotional response; engage and excite the audience	Foreshadow without overshadowing the plot
--	---	--	--------------------	--	--

ส่วนที่ 4 : องค์ประกอบสำคัญของไตเติ้ลเปิดเรื่องในเชิงของการออกแบบ (What makes a good title sequence ?)

เพื่อที่จะสามารถบรรลุวัตถุประสงค์หลักที่กล่าวมาข้างต้น สิ่งที่น่าออกแบบจะต้องคำนึงถึงในขณะเริ่มสร้างไตเติ้ลเปิดเรื่องคือ องค์ประกอบทางการออกแบบ (Design Elements) ที่เปรียบเสมือนอาวุธในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งเมื่อถูกเลือกใช้อย่างเหมาะสม จะสามารถช่วยกำหนดอารมณ์ความรู้สึกที่ต้องการให้ออกมาเป็นรูปธรรม และช่วยกำกับดูแลการตอบสนองทางอารมณ์ของผู้ชมให้ไปสู่ผลลัพธ์ที่ต้องการ

จากการรวบรวมองค์ประกอบทางการออกแบบไตเติ้ลเปิดเรื่องและนำมาวิเคราะห์ สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 หมวดหมู่หลัก คือ ภาพ ตัวอักษร เสียง และเวลา

1. องค์ประกอบเชิงภาพ (Visual) ส่วนประกอบสำคัญที่สามารถช่วยแนะนำตัวละครหลัก บรรยากาศฉากหลัง ที่ตั้งของเรื่อง รวมถึงชื่อนั้นยะสำคัญผ่านสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่จะถูกเปิดเผยในเนื้อเรื่องหลักต่อไป ภาพเป็นส่วนที่มีรายละเอียดปลีกย่อยสูงสุด แบ่งย่อยออกได้เป็นดังนี้

1. ชนิดของภาพ ซึ่งผู้ออกแบบสามารถกำหนดสัดส่วนการใช้งานได้ตามแต่ความเหมาะสมไม่มีสูตรสำเร็จตายตัว ประกอบไปด้วย

1.1. ภาพจากการถ่ายทำ คือ ภาพถ่าย และฟุตเทจวิดีโอ

1.2. ภาพจากการสร้างสรรค์ขึ้น คือ กราฟิก และแอนิเมชัน

1.3. ส่วนของการกำกับศิลป์ (Art Direction / Styles & techniques) ผู้ออกแบบต้องคำนึงถึงรูปแบบและเทคนิคของภาพที่จะเลือกใช้ เพื่อจะช่วยกำหนดทิศทางและเปิดเผยให้ผู้ชมทราบถึงประเภทของสื่อภาพเคลื่อนไหวที่กำลังจะได้รับชม

1.4. องค์ประกอบซึ่งช่วยสร้างอารมณ์และความรู้สึก (Elements which set mood and tone) คือ สี แสง และพื้นผิว ซึ่งอยู่ในภาพ เพื่อผลลัพธ์การตอบสนองทางอารมณ์ของผู้ชม

2. ตัวอักษร (Typography) ถือเป็นองค์ประกอบเชิงข้อมูล (Information) ซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักดั้งเดิมของส่วนนำเรื่อง ที่ถูกใช้งานมาตั้งแต่แรกเริ่มในลักษณะของการดัดชื่อเรื่อง มาถึงในยุคปัจจุบันหน้าที่ของตัวอักษรไม่ได้ถูกจำกัดไว้เพียงเช่นเดิมอีกต่อไปแต่สามารถทำหน้าที่ได้เสมือนองค์ประกอบเชิงภาพ เช่น ตัวอักษรสามมิติ (3D Types) ตัวอักษรเคลื่อนไหว (Kinetic Types) ซึ่งมักถูกสร้างขึ้นบนคอมพิวเตอร์ เพื่อช่วยสร้างการตอบสนองทางอารมณ์ ดึงดูด และกระตุ้นผู้ชม รวมไปถึงการสร้างการจดจำของผู้ชม

3. องค์ประกอบเชิงเสียง (Audio) ซึ่งจะทำงานสัมพันธ์ไปกับภาพ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์สูงสุดต่อการตอบสนอง และการจดจำของผู้ชม ผ่านการกำหนดอารมณ์ และการสร้างความรู้สึกโดยไม่จำเป็นว่าเพลงในไตเติ้ลเปิดเรื่องนั้นจะต้องถูกประพันธ์ขึ้นมาใหม่ สิ่งที่สำคัญคือการถูกเลือกใช้ได้อย่างเหมาะสมกับโปรเจกต์นั้น ๆ

4. องค์ประกอบเชิงเวลา (Time) โดยทั่วไปแล้วไตเติ้ลเปิดเรื่องไม่ควรมีความยาวเกินสองนาที (Length) และแม้ว่าไตเติ้ลเปิดเรื่องจะต้องการดึงดูดความสนใจจากผู้ชมไว้ แต่ก็ไม่ควรให้ดึงความสนใจไปจากเรื่องราวหลักมากเกินไป เวลายังมีความสำคัญในเชิงของจังหวะความเร็ว (Pacing) รวมไปถึงการตัดต่อ (Editing) ซึ่งมีความสำคัญในการเกริ่นนำ ซึ่งมักจะสอดคล้องไปกับประเภทของเรื่อง (Genre)

องค์ประกอบสำคัญในการสร้างไตเติ้ลเปิดเรื่อง สามารถสรุปและนำเสนอออกมาในรูปแบบของตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 2 ตารางแสดงองค์ประกอบสำคัญในการสร้างไตเติ้ลเปิดเรื่อง
ที่มา : มนน ธรานูรักษ์

Source	Visual						Typogra- phy	Audio	Time / Speed
How to Make a Captivating Title Sequence ¹³	Production Design	Still Images	Motion Graphics	Shot Footage	Color Scheme	lighting	typography	A great opening score	Editing styles
Create Great Title Sequences	-	Graphics	Engaging motion graphics	Live action	Tonal consistency		Unique typeface	A Distinctive Soundtrack or Theme Song	Appropriate run time
Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web: Dynamic Motion Graphic Title Design	Styles/ techniques (cell animation, CG animation, stop motion, video, match moving, etc.)	Still images	2D or 3D Animation	Video Footage (Camera/ Movement style)	Color palette	Textures & Lighting	Typography	-	Editing

ส่วนที่ 5 : การวิเคราะห์ไตเติ้ลเปิดเรื่อง ผลงานที่ชนะเลิศรางวัล “การออกแบบไตเติ้ลหลักที่มีความโดดเด่น” (Outstanding Main Title Design) ของรางวัลเอมมี (Emmy Award) ช่วงปี 2017-2022

ไตเติ้ลเปิดเรื่องสำหรับรายการโทรทัศน์ซึ่งถูกรวบรวมเพื่อมาวิเคราะห์ ได้ผ่านหลักเกณฑ์ในการเลือกสองข้อ ข้อแรกคือจะต้องเป็นผู้ชนะเลิศรางวัล “Outstanding Main Title Design” จากงานประกาศรางวัลเอมมี ข้อสองคือ จะต้องเป็นไตเติ้ลเปิดเรื่องในช่วงยุคหลังจากมีปุ่ม “Skip Intro” คือตั้งแต่ปี ค.ศ. 2017 เป็นต้นมา ซึ่งมีด้วยกันทั้งหมด จำนวน 6 ผลงาน จากภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์จำนวน 6 เรื่อง ประกอบไปด้วย Stranger Things, Counterpart, Game Of Thrones, Godfather Of Harlem, The Good Lord Bird และ Severance



ภาพที่ 1 ไตเติ้ลเปิดเรื่อง Stranger Things

ที่มา : “Stranger Things (2016),” Art of the Title, Accessed in December 31, 2022, https://www.artofthetitle.com/assets/sm/upload/lu/5y/jy/8d/st_c.jpg?k=465ad9c7cd.

2017 ไตเติ้ลเปิดเรื่องของ Stranger Things ภาพยนตร์ชุดแนวไซไฟผจญภัยจาก Netflix ชนะเลิศรางวัล “Outstanding Main Title Design - 2017”, the 69th Emmy Award ผลิตโดยบริษัท Imaginary Forces โดยมี Michelle Dougherty เป็น Creative Director มีความยาวรวม 53 วินาที ภาพยนตร์ชุด Stranger Things ได้รับแรงบันดาลใจมาจากภาพยนตร์ช่วงปี ค.ศ. 1980 ซึ่งถูกใช้เป็นฉากหลังที่ตั้งของเรื่อง ไตเติ้ลเปิดเรื่องของ Stranger Things เป็นตัวอย่างที่แสดงให้เห็นถึงการใช้อักษร (Typography) เป็นองค์ประกอบนำได้อย่างโดดเด่น โดยทำหน้าที่เป็นเสมือนองค์ประกอบเชิงภาพ ส่วนของตัวอักษรขนาดใหญ่ที่มีขอบเรืองแสงสีแดงตัดกับความมืดของฉากหลัง เคลื่อนที่อยู่ในฉากหลังอย่างช้า ๆ ก่อนที่จะประกอบเข้าหากันเป็นชื่อเรื่องในตอนท้าย โดยรูปแบบตัวอักษร (Typeface) ที่เลือกใช้คือ Benguiat ซึ่งเชื่อมโยงกับปกหนังสือของนักเขียนนวนิยายเขย่าขวัญชื่อดัง ในช่วงต้นยุค 80 สตีเวน คิง (Stephen King)¹⁵ ตัวอักษรสีขาวขนาดเล็กจางเข้า-ออก (Fade in and out) ถูกวางซ้อนทับอยู่ด้านบน (Superimposed) เพื่อให้ข้อมูลเครดิตของนักแสดงและผู้สร้าง เพลงไตเติ้ลซึ่งถูกสร้างจากดนตรีเสียงสังเคราะห์ (Synth Sounds) กลิ่นอายแบบหนังสยองขวัญในยุค 80s ซึ่งให้ความรู้สึกถึงอารมณ์ ลึกลับ น่าสะพรึงกลัว และชวนให้ย้อนไปสู่อดีต (Nostalgic) สามารถทำงานร่วมกับองค์ประกอบเชิงภาพหลัก ซึ่งก็คือตัวอักษรของชื่อเรื่อง “Stranger Things” ได้เป็นอย่างดี สอดประสานกันด้วยจังหวะที่เนิบช้า น่าประหลาด และชวนให้ขนหัวลุก

15. “Stranger Things,” Art of the Title, Accessed in December 31, 2022, <https://www.artofthetitle.com/title/stranger-things/>.

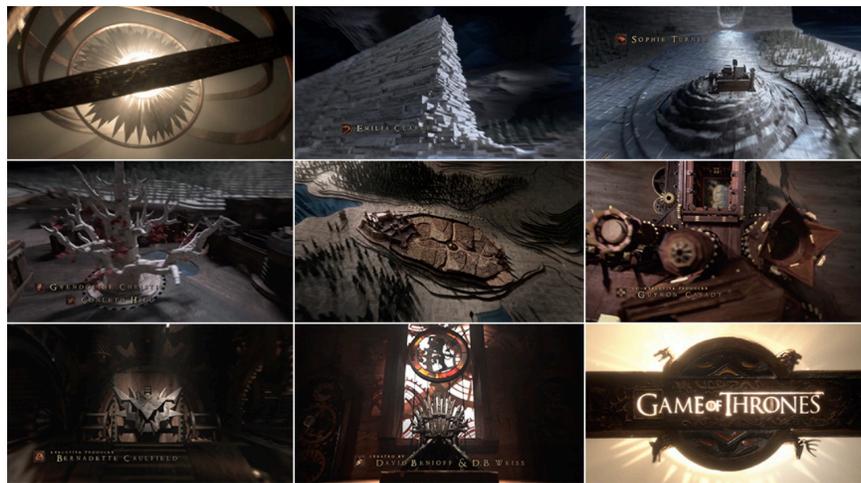


ภาพที่ 2 ไตเติ้ลเปิดเรื่อง Counterpart

ที่มา : “Counterpart (2017),” Art of the Title, Accessed in December 31, 2022, https://www.artofthetitle.com/assets/sm/upload/0v/di/hc/v4/c_c.jpg?k=24620be82b.

2018 ไตเติ้ลเปิดเรื่องของ Counterpart ภาพยนตร์ชุดแนวไซไฟดราม่า (Science fiction-Drama) จาก STARZ ชนะเลิศรางวัล “Outstanding Main Title Design - 2018”, the 70th Emmy Award ผลิตโดยบริษัท Imaginary Forces โดยมี Karin Fong เป็น Creative Director มีความยาวรวม 1:21 นาที องค์กรประกอบเชิงภาพถูกสร้างขึ้นด้วยเทคนิคแอนิเมชันสามมิติ (3D animation) แสดงภาพของเครื่องจักรแบบดั้งเดิมควบคู่ไปกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ ในรูปแบบที่เรียกว่า ย้อนยุค-อนาคต (Retro-futuristic) เนื่องจากเนื้อเรื่องอยู่ในโลกสมมุติหลังยุคสงครามเย็น (Cold War) การใช้ภาพตัวหมากและกระดานหมากล้อม (Go) เกมกระดานที่ตัวละครหลักเล่น เกมซึ่งอาจจะง่ายต่อการเรียนรู้แต่ยากที่จะเชี่ยวชาญ เนื่องจากการมีทางเลือกเดินที่หลากหลาย ซึ่งเป็นในเชิงอุปมาถึงการเลือกใช้ชีวิตเพื่อควบคุมโชคชะตาของตนเอง นำไปสู่คำถามของตัวละครหลักว่า “คุณสามารถหลบหนีแม่แบบแห่งโชคชะตาของคุณได้หรือไม่ มันเป็นเหมือนเขาวงกตที่คุณไม่สามารถหลบหนีได้หรือเปล่า” ภาพในฉากหลังเลือกใช้สถาปัตยกรรมแบบบรูทัลลิสต์ (Brutalist) ในเมืองเบอร์ลินซึ่งเป็นที่ตั้งของเรื่อง ตัวอาคารที่มีขนาดใหญ่ และให้ความรู้สึกหยาบกระด้าง เพื่อให้เกิดความเปรียบต่าง (Contrast) การตัดกันกับตัวคนที่ใส่เข้าไป ซึ่งมีขนาดเล็กเมื่อเทียบกับขนาดของอาคาร ซึ่งให้ความรู้สึกถึงความโดดเดี่ยวและความไม่แน่นอน ภาพการเผชิญหน้ากันของตัวเอกเกริ่นถึงเนื้อหาหลักในเรื่องซึ่งเกี่ยวข้องกับโลกคู่ขนาน จังหวะความเร็วในการลำดับของภาพมีความสั่นไหว โดยการใช้การเปลี่ยนผ่าน (Transition) เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องของภาพ สร้างความรู้สึกชวนให้หน้าติดตามกับผู้ชม ตัวอักษรถูกใช้เพื่อให้เครดิตของผู้สร้าง และได้รับการออกแบบโดยเฉพาะในตอนท้าย จากภาพการรวมตัวกันของตัวหมากล้อมสีดำเพื่อให้เป็นชื่อเรื่อง “Counterpart” เพลงธีมแม้จะมีความสั่นไหวแต่ให้ความรู้สึกที่หม่น ลึกลับ ทะมึน และมีบางสิ่งบางอย่างแอบซ่อนอยู่ โดยเป็นการผสมผสานระหว่างองค์ประกอบเสียงแบบอิเล็กทรอนิกส์และออเคสตรา ซึ่งช่วยสร้างความรู้สึกดึงเครียด แต่ชวนให้ค้นหาตลอดไตเติ้ลเปิดเรื่อง¹⁶

16. “Counterpart,” Art of the Title, Accessed in December 31, 2022, <https://www.artofthetitle.com/title/counterpart/>.



ภาพที่ 3 ไตเติ้ลเปิดเรื่อง Game of Thrones

ที่มา : “Game of Thrones (Season 8, Episode 3) (2019),” Art of the Title, Accessed in December 31, 2022, https://www.artofthetitle.com/assets/sm/upload/y7/od/tv/xp/gots8e3_c.jpg?k=715a2a31c5.

2019 ไตเติ้ลเปิดเรื่องของ Game of Thrones ภาพยนตร์ชุดแนวแฟนตาซีจาก HBO ชนะเลิศรางวัล “Outstanding Main Title Design - 2019”, the 71st Emmy Award ผลิตโดยสตูดิโอ Elastic โดยมี Angus Wall เป็น Creative Director รางวัลนี้เป็นหนึ่งในรางวัลที่ Game of Thrones : Season 8 ซึ่งเป็นซีซั่นสุดท้าย ได้รับไปพร้อมกันจากเวทีประกาศรางวัลเอมมี ครั้งที่ 71 รวมทั้งสิ้นจำนวน 7 สาขา5 มีความยาวรวมถึง 1:57 นาที ซึ่งแม้จะถือว่ายาวเมื่อเทียบกับไตเติ้ลเปิดเรื่องอื่น แต่ก็ได้รับการยกย่องว่ามีความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ และในส่วนของการผลิตว่ามีรายละเอียดที่มีคุณภาพระดับสูง¹⁷

ไตเติ้ลเปิดเรื่องของ Game of Thrones เป็นฉากเปิดที่สวยงามตระการตา ซึ่งจะถูกรับปรับแต่งเพื่อสะท้อนเหตุการณ์ของแต่ละตอนที่กำลังจะออกอากาศ โดยในซีซั่นสุดท้ายนี้ก็จะคล้ายคลึงกับซีซั่นที่ผ่านมาทั้งหมด คือการใช้เทคนิคแอนิเมชันสามมิติ โดยในเชิงของการออกแบบจะมีลักษณะคล้ายเครื่องจักรกลแบบฟันเฟือง ตัวภาพจะถูกแสดงผ่านแผนที่สามมิติของโลกสมมุติในเรื่องจากกล้องในมุมสูง พร้อมซูมเข้าไปยังเมืองในแต่ละดินแดนเมื่อกล้องเคลื่อนผ่าน สอดประสานไปกับดนตรีประกอบซึ่งเป็นเพลงธีมของเรื่องที่จะเล่นอยู่ในฉากหลัง สร้างความรู้สึกยิ่งใหญ่เกรียงไกร ด้วยความเร็วในจังหวะปานกลาง ในเชิงของภาพนอกจากสิ่งก่อสร้างและสถานที่ในเรื่อง ที่จะถูกโฟกัสผ่านเลนส์กล้อง เช่น ปราสาท ป้อมปราการ ยังมีหลากหลายสัญลักษณ์ปรากฏขึ้น เพื่อแสดงถึงแต่ละตระกูลที่มีบทบาทสำคัญในเรื่อง เช่น หมาป่าสตาร์ก สิงโตแลนนิสเตอร์ และมังกรทาร์เกรียน ร่วมกับการให้ข้อมูลเครดิตของนักแสดงและทีมงานผู้สร้างผ่านองค์ประกอบตัวอักษรซึ่งเข้ากันได้ดีกับธีมของภาพยนตร์ชุด โดยมีการออกแบบรูปแบบเฉพาะของตัวอักษรเพื่อแสดงชื่อเรื่อง “Game of Thrones” ในตอนจบ

สิ่งหนึ่งที่ไตเติ้ลเปิดเรื่องในซีซั่นสุดท้ายแตกต่างจากซีซั่นอื่นอย่างชัดเจน คือการที่กล้องเคลื่อนผ่านเข้าไปสู่พื้นที่ภายใน (Interior) ของสถานที่สำคัญในเรื่อง แตกต่างกับซีซั่นก่อนซึ่งกล้องจะบินเข้ามาจากมุมสูงของโลกภายนอก (Exterior) ของแต่ละอาณาจักรเท่านั้น เคิร์ก ชินทานิ (Kirk Shintani) ผู้กำกับศิลป์และหัวหน้าทีมสามมิติเปิดเผยว่า ทีมผู้ออกแบบไม่ได้มีข้อมูลมากกว่าผู้ชมซักเท่าไร พวกเขาจะได้รับเพียงรายชื่อของสถานที่ ที่ต้องการให้

17. “Why Game of Thrones Season 8 Got a New Title Sequence,” Vulture, Accessed in December 31, 2022, <https://www.vulture.com/2019/04/game-of-thrones-season-8-new-title-sequence.html>.

สร้างพื้นที่ภายในเพิ่มเติม สำหรับการไปปรากฏในไตเติ้ลเปิดเรื่องของซีซั่นสุดท้าย โดยจะเริ่มต้นจากทางเหนือของ
กำแพง เคลื่อนมายังอาณาจักร King's Landing เข้าสู่ปราสาท Red Keep และจบลงที่ Iron Throne บัลลังก์เหล็ก
สัญลักษณ์แห่งอำนาจของเรื่อง



ภาพที่ 4 ไตเติ้ลเปิดเรื่อง Godfather of Harlem

ที่มา : “Godfather of Harlem (2019),” Art of the Title, Accessed in December 31, 2022,
https://www.artofthetitle.com/assets/sm/upload/7n/ul/7z/71/goh_c.jpg?k=8b19f8e076.

2020 ไตเติ้ลเปิดเรื่องของ Godfather of Harlem ภาพยนตร์ชุดแนวดราม่าอาชญากรรม (Crime-Drama) จาก EPIX ชนะเลิศรางวัล “Outstanding Main Title Design - 2020”, the 72nd Emmy Award ผลิตโดยบริษัท Digital Kitchen โดยมี Mason Nicoll เป็น Creative Director มีความยาวรวม 1:29 นาที ภาพยนตร์ชุดได้รับแรงบันดาลใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงของ บัมปี จอห์นสัน (Bumpy Johnson) หัวหน้าแก๊งอาชญากรผิวดำ ซึ่งภายหลังจากการจำคุกมาเป็นระยะเวลา 10 ปี ได้กลับมาสู่ย่านฮาร์เล็มที่เขาเคยปกครอง และพบว่าย่านดังกล่าวได้ถูกยึดครองโดยมาเฟียอิตาลี ไตเติ้ลเปิดเรื่องใช้เทคนิคศิลปะภาพตัดต่อ/ปะติด (Photo Montage) ซึ่งเป็นเทคนิคของโรแมร์แบร์เดน (Romare Bearden) ศิลปินย่านฮาร์เล็มในยุค 1960¹⁸ เพื่อเกริ่นนำเรื่องผ่านภาพถ่ายและภาพถ่ายวีดิโอย้อนยุค โดยมีฉากหลังเป็นนครนิวยอร์กในช่วงต้นทศวรรษ 1960 เริ่มต้นจากภาพบนท้องถนน ไปสู่หลากหลายสถานที่ในเมือง โดยกล้องจะเคลื่อนผ่านภาพตัดต่อที่ปรากฏขึ้น สลับกับการตัดแทรกภาพ فوتเทจของเหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์ เช่น การเคลื่อนไหวเพื่อสิทธิพลเมือง เทคนิคการปะติดวางทับซ้อนกันของภาพของตัวละครหลักช่วยสื่อสารให้ผู้ชมเห็นถึงหลายบทบาทของ บัมปี จอห์นสัน ในฐานะผู้ทรงอิทธิพลและนักเจรจาต่อรองได้เป็นอย่างดี จังหวะของการลำดับภาพและการเปลี่ยนผ่าน มีความเร็วปานกลางค่อนข้างเร็ว ตามจังหวะของดนตรีฮิปฮอปที่มีกลิ่นอายของดนตรีแจ๊ส ร่วมกับการร้องแบบแร็ปซึ่งเล่นอยู่ในฉากหลัง ที่โดยรวมแล้วจะให้อารมณ์ความรู้สึกถึงการดิ้นรนและการต่อสู้

18. “Emmy Awards 2020: Outstanding Main Title Design Winner,” Peter S. Pak, Accessed in December 31, 2022, <https://www.peterp4k.com/godfatherofharlem-mt>. 156

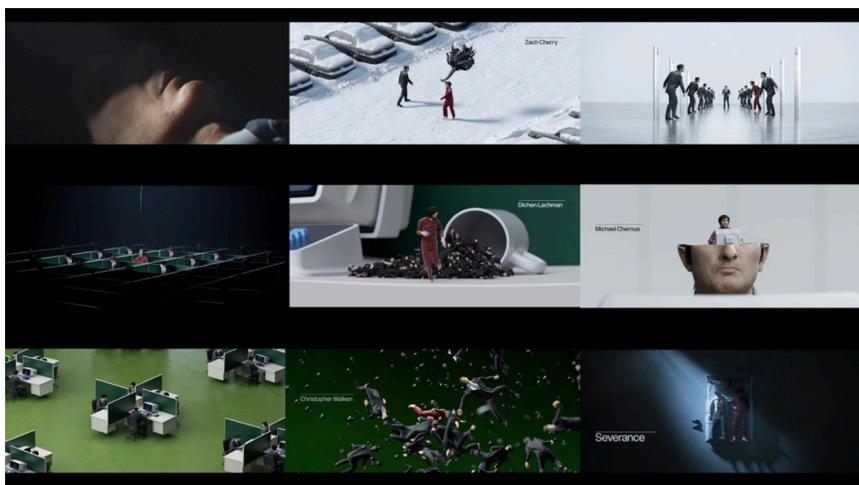


ภาพที่ 5 ไตเติลเปิดเรื่อง The Good Lord Bird

ที่มา : “The Good Lord Bird (2020),” Art of the Title, Accessed in December 31, 2022, https://www.artofthetitle.com/assets/sm/upload/jf/nw/02/2d/tglb_c.jpg?k=3ce2aa80f1.

2021 ไตเติลเปิดเรื่องของ The Good Lord Bird ภาพยนตร์ชุดแนวตลกร้ายอิงนวนิยายประวัติศาสตร์ จาก SHOWTIME ชนะเลิศรางวัล “Outstanding Main Title Design - 2021”, the 73rd Emmy Award ผลิตโดยบริษัท King and Country โดยมี Efrain Montanez เป็น Creative Director มีความยาวรวม 48 วินาที โดยเนื้อเรื่องดัดแปลงจากนวนิยายของเจมส์ แมคไบรด์ (James McBride) ที่ได้รับรางวัล National Book Award ในปีค.ศ. 2013¹⁹ ภาพยนตร์ชุดเล่าเรื่องราวของเด็กหนุ่มทาส ผู้กลายมาเป็นสมาชิกของกลุ่ม “ผู้ล้มเลิกทาส” (Abolitionist) โดยไม่ได้ตั้งใจ ในช่วงก่อนสงครามกลางเมืองอเมริกา ไตเติลเปิดเรื่องถูกนำเสนอผ่านแอนิเมชันแบบสองมิติ ที่ใช้การทับซ้อนของสีดำ น้ำเงิน แดง และเหลือง ในรูปแบบลักษณะของภาพพิมพ์ไม้ (Woodcut Print) ตัวภาพนำเสนอการหลบหนีของตัวเอกซึ่งเป็นทาส ผ่านการใช้หลากหลายสัญลักษณ์ เช่น กาดำ ขนนกเป็อนเลียด รวมไปถึงการแปลงร่างเป็นหัวหอมของเด็กหนุ่มทาส เพื่อกลิ้งผ่านภัยอันตรายต่าง ๆ ในรูปแบบเหนือจริง (Surrealism) เพื่อสื่อสารถึงแนวทางแบบตลกร้ายที่ถูกแต่งขึ้นสำหรับภาพยนตร์ชุด ซึ่งไม่ได้มีอยู่จริงในประวัติศาสตร์ องค์กรประกอบภาพเปลี่ยนผ่านไปอย่างมีจังหวะพร้อมกับเพลงที่บรรเลงอยู่ในฉากหลัง “Come on Children, Let’s Sing” โดยมาฮาเลีย แจ็กสัน (Mahalia Jackson) เพลงร้องแนวประสานเสียงแบบกอสเปล (Gospel) ที่ผสมกลิ่นอายของดนตรีลูกทุ่งแบบอเมริกัน (American Country) ที่ฟังแล้วให้ความรู้สึกสนุกสนาน ครื้นเครง ช่วยให้ผู้ชมทราบล่วงหน้าถึงโทนของเรื่องราวหลักเป็นได้อย่างดี ตัวอักษรสีดำที่ถูกใช้แสดงชื่อเรื่องเป็นรูปแบบที่มีความหนา ในลักษณะของภาพพิมพ์ไม้เช่นเดียวกับองค์ประกอบภาพ

19. “The Good Lord Bird Is a Darkly Funny Abolitionist Drama That Looks 2020 Straight in the Eye – Review,” The Independent, Accessed in December 31, 2022, <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/reviews/good-lord-bird-review-ethan-hawke-b1725054.html>.



ภาพที่ 6 ไตเติลเปิดเรื่อง Severance

ที่มา : “Severance - Official Intro Title Sequence - APPLE TV+,” Behance, Accessed in December 31, 2022, <https://www.behance.net/gallery/138871275/Severance-Official-Intro-Title-Sequence-APPLE-TV>.

2022 ไตเติลเปิดเรื่องของ Severance ภาพยนตร์ชุดแนวไซไฟดิสโทเปียจาก Apple TV+ ชนะเลิศรางวัล “Outstanding Main Title Design - 2022”, the 74th Emmy Award ถูกออกแบบโดย Oliver Latta ศิลปินและนักออกแบบชาวเบอร์ลิน ซึ่งเป็นที่รู้จักกันในนาม “Extraweg” มีความยาวรวม 1:20 นาที ไตเติลเปิดเรื่องของ Severance นำเสนอแก่นสารและโครงเรื่องเกี่ยวกับการปรับสมดุลระหว่างงานและชีวิตส่วนตัว (work/life balance) ผ่านรูปแบบแอนิเมชันสามมิติ โดยการใช้ตัวนักแสดงนำ Adam Scott ซึ่งเล่นเป็นตัวเอกของเรื่องมาสแกนด้วยเทคนิค 3D scan และนำไปสร้างการเคลื่อนไหวด้วยซอฟต์แวร์สามมิติ Houdini และ Cinema 4D ผสมผสานกับการแสดงของนักแสดงเอง ผ่านเทคนิค Motion Capture โดยการสวมใส่ชุดของ Xsens²⁰

ในส่วนของการทิศทางออกแบบ (Art Direction) องค์กรประกอบเชิงภาพถูกนำเสนอผ่านอารมณ์ความรู้สึกแบบเสียดสีหรือตลกร้าย (Dark Comedy) ผสานกับรูปแบบเหนือจริง แสดงถึงการเดินทางของตัวเอก Mark Scout ผู้ได้รับการผ่าตัดสมองเพื่อแยกแยะระหว่างชีวิตการทำงานและชีวิตส่วนตัว ผ่านวิวัฒนาการที่เต็มไปด้วยหิมะสลับกับพื้นที่ในที่ทำงาน โดยมีการใช้การเปลี่ยนผ่านที่กระฉับกระเฉงมีพลัง (Dynamic) แบบเหนือจริง เพื่อดึงดูดความสนใจและสร้างความสงสัยให้กับผู้ชม เช่น โซฟาที่ละลายเป็นพวดาน มาร์คตัวเล็กกระโดดเข้ามาในหัวของเขาเอง ในเชิงของสัญศาสตร์ (Semiotics) การกำกับภาพและการเคลื่อนไหวของตัวนำเรื่องที่ดูแปลกอย่างตั้งใจเหล่านี้ ถูกใช้เพื่อเกริ่นนำถึงการดิ้นรนและความสับสนของตัวละครหลัก ผู้ประสบปัญหาคล้ายโรคหลายบุคลิกหรือโรคหลายอัตลักษณ์ (Dissociative Identity Disorder) แสดงถึงการสูญเสียความทรงจำและการควบคุมตนเอง ภาพของประตูลิฟต์เป็นเสมือนสัญลักษณ์ของเส้นกัน เพื่อแบ่งเขตพื้นที่ภายในคือที่ทำงานกับโลกภายนอก การตัดขาดออกจากกันอย่างสิ้นเชิงระหว่างชีวิตงานและชีวิตส่วนตัว จุดเริ่มต้นของความขัดแย้งซึ่งนำไปสู่การค้นหาคำความจริง ผ่านการเล่าเรื่องราวในโลกสมมุติที่ถูกสร้างขึ้นนี้

20. “Inside the Making of Severance's Award-Winning Opening Title Sequence with Oliver Latta,” It's Nice That, Accessed in December 31, 2022, <https://www.itsnicethat.com/articles/oliver-latta-severance-project-animation-051022>.

ดนตรีประกอบของ Severance มีลักษณะของการเล่นซ้ำวนไปมา ซึ่งช่วยกำกับความเปลี่ยนแปลง และ จังหวะของภาพ ผู้ประพันธ์ ธีโอดอร์ ซาปิโร (Theodore Shapiro) ได้กล่าวว่า “แม้ว่า Severance จะจัดได้ว่าเป็น นิยายวิทยาศาสตร์ แต่หัวใจของมันคือความลึกลับ” เขาจึงใช้เปียโนสร้างเพลงธีมขึ้นจากดนตรีเพียงสี่คอร์ด เพื่อทิ้ง เครื่องหมายคำถาม ที่ชวนสงสัยไว้ให้กับผู้ชม²¹ ซึ่งทำงานร่วมกับภาพได้เป็นอย่างดี

ตารางที่ 3 ตารางแสดงการวิเคราะห์ที่แตกเปิดเรื่อง ผลงานที่ชนะเลิศรางวัล “การออกแบบไตเติ้ลหลักที่มี ความโดดเด่น” (Outstanding Main Title Design) ของรางวัลเอมมี (Emmy Award) ช่วงปี 2017-2022
ที่มา : มนน ธรานูรักษ์

Series	Visual	Typography	Audio	Time / Speed	Outcome
Stranger Things (2017)	ตัวอักษรชื่อเรื่อง ขนาดใหญ่ เรื่อง แสงสีแดง ที่น่า ลึกลับ ถูกใช้เหมือน องค์ประกอบเชิง ภาพ	ตัวอักษรสีขาวแบบ ไม่มีเชิง ให้ข้อมูล เครดิต + ชื่อเรื่อง แบบ Logotype แรงบันดาลใจจาก ปกหนังสือนวนิยาย เขย่าขวัญยุค 80s	ดนตรีสังเคราะห์ ยุค 80s ให้ความ รู้สึกชวนให้ย้อนไป สู่ออดีต	ความยาว 0.53 นาที ความเร็วจังหวะ เนิบช้า	สร้างอารมณ์ ลึกลับ น่าสะพรึง กว้าง ขวนให้ย้อนไป สู่ออดีต / ไม่ได้ให้ ข้อมูลอะไรเกี่ยวกับ เนื้อเรื่องหลัก
Counterpart (2018)	3D animation เกมหมากล้อม เครื่องจักรย้อนยุค สมัยหลังสงคราม เย็น และตัวเอก ท่ามกลางฉากหลัง ซึ่งเป็น สถาปัตยกรรมใน เมืองเบอร์ลิน	ตัวอักษรสีขาวแบบ ไม่มีเชิง ให้ข้อมูล เครดิต + ชื่อเรื่อง แบบ Logotype รูปแบบของตัว อักษรและ texture มีลักษณะเหมือน เอกสารย้อนยุค	เพลงธีมให้ความ รู้สึกที่หม่น ลึกลับ ทะเหม็น และมีบาง สิ่งบางอย่างแอบ ซ่อนอยู่	ความยาว 1:21 นาที ความเร็ว จังหวะปานกลาง มี การเร่งเป็นบางช่วง	สร้างอารมณ์ลึกลับ ทะเหม็น ขวนให้ ค้นหา / ปูเค้าโครง เรื่องผ่านเกมหมากล้อม ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ ในเรื่อง ผ่านที่ตั้ง ของเรื่องในโลก สมมุติ ซึ่งมีอาคาร และเครื่องจักรแบบ Retro-futuristic
Game of Thrones (2019)	สวยงามตระการตา ด้วยรายละเอียด ของ 3D Anima-tion ที่มีคุณภาพ ระดับสูง / แสดง แผนที่สามมิติจาก กล้องมุมสูง	ตัวอักษรแบบมีเชิง ให้ข้อมูลเครดิต + ชื่อเรื่องตอนจบใน ลักษณะ Logo-type ช่วยสร้าง เอกลักษณ์และการ จดจำ	เพลงธีมของเรื่อง แบบวงออเคสตรา ให้ความรู้สึกยิ่งใหญ่ เกรียงไกร ความเป็นยุคกลาง แบบแฟนตาซี	ความยาว 1:57 นาที ความเร็ว จังหวะปานกลาง	สร้างอารมณ์ อีกริม น่าตื่นเต้น ยิ่งใหญ่ ด้วย เอกลักษณ์ตาม แบบฉบับ Game of Thrones / ปู เค้าโครงเรื่องของการเคลื่อนทัพจาก ทางเหนือไปสู่ บัลลังก์เหล็ก
Godfather Of Harlem (2020)	เทคนิค Photo Montage ของ ภาพถ่ายและฟุตเทจ วิดีโอย้อนยุค	ตัวอักษรแบบ Condensed ให้ ข้อมูลเครดิต + ชื่อ เรื่องตอนจบ ด้วย ตัวอักษรแบบ เดียวกัน	ดนตรีฮิปฮอปที่มี กลิ่นอายของคนตรี แจ๊ส ร่วมกับการ เรียบ ให้อารมณ์ ให้ความรู้สึกถึงการ ดันรนและการต่อสู้	ความยาว 1:29 นาที ความเร็ว จังหวะปานกลาง ค่อนข้างเร็ว	สร้างอารมณ์ของ การต่อสู้ บนท้อง ถนน ความเป็นแก๊ง สเตอร์/ ปูเค้าโครง เรื่องย้อนไปสู่ย่าน ฮาเล็ม นคร นิวยอร์กในยุค 60s

21. “Why 'Severance's Opening Credits Are the Best on TV,” Mashable SEA, Accessed in December 31, 2022, <https://sea.mashable.com/entertainment/19785/why-severances-opening-credits-are-the-best-on-tv>. 159

<p>The Good Lord Bird (2021)</p>	<p>2D animation แบบ Woodcut Print ภาพตัวละคร หลัก และภาพเชิง สัญลักษณ์ ผ่านสีแบน ๆ แบบมี Texture</p>	<p>ตัวอักษรแบบหนา สีดำ ให้ข้อมูล เครดิต + ชื่อเรื่อง ตอนจบในลักษณะ Logotype เทคนิค เดียวกับภาพ คือ Woodcut Print</p>	<p>เพลงร้องแบบ Gospel ผสมกลืน อาย American Country</p>	<p>ความยาว 0.48 นาที ความเร็ว จังหวะปานกลาง มี การเร่งเป็นบางช่วง</p>	<p>สร้างอารมณ์ สนุกสนาน ครื้นเครง / ปู เค้าโครงเรื่องการ หลบหนีของตัวเอก ซึ่งเป็นทาส</p>
<p>Severance (2022)</p>	<p>3D animation จำลองชีวิตของ ตัวเอก ผ่านสิ่ง แวดล้อมภายในที่ ทำงานและ ภายนอก แบบ Surrealism</p>	<p>ตัวอักษรเรียบแบบ ไม่มีเชิง ให้ข้อมูล เครดิต + ชื่อเรื่อง ตอนจบ ด้วยตัว อักษรแบบเดียวกัน</p>	<p>เพลงธีมจากเปียโน เล่นวนซ้ำไปมา ให้ ความรู้สึกความ ลึกลับ ขวนให้สงสัย</p>	<p>ความยาว 1:20 นาที ความเร็ว จังหวะปานกลาง แบบค่อย ๆ เพิ่ม อัตราเร่ง</p>	<p>สร้างอารมณ์ลึกลับ ชวนให้สงสัย / ปู เค้าโครงเรื่อง ไปสู่ การตื่นรนและ ความสับสนของ ตัวเอก</p>

จากการวิเคราะห์ที่ไต่เต้เปิดเรื่องทั้ง 6 จากงานประกาศรางวัลเอมมี สามารถนำข้อมูลมาสรุปได้เป็นตารางที่ 3 โดยแยกเป็นองค์ประกอบ 4 ส่วน “ตามองค์ประกอบสำคัญของไต่เต้เปิดเรื่องในเชิงของการออกแบบ” (ใน ส่วนที่ 4) และพิจารณาผลรวมที่เกิดขึ้นเป็น Outcome ซึ่งมีความสอดคล้องกับ “หน้าที่และวัตถุประสงค์หลักในการสร้างไต่เต้เปิดเรื่อง” (ใน ส่วนที่ 3) ซึ่งสามารถแบ่งเป็นประเด็นหลักได้ 2 เรื่อง ดังนี้

หนึ่งคือในเชิงของการออกแบบ เพื่อเน้นการสร้างอารมณ์ ให้ไต่เต้เปิดเรื่องมีความโดดเด่นน่าหลงใหล ไม่ จะเป็นการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคดั้งเดิมแต่มีรายละเอียดที่สวยงามตระการตา หรือด้วยเทคนิคพิเศษที่แปลกใหม่ ซึ่งจะช่วยดึงดูดความสนใจของผู้ชมไว้ นอกจากนี้ยังต้องให้ความสำคัญกับการกำกับศิลป์ ซึ่งจะทำงานร่วมกันกับ องค์ประกอบเชิงเสียง คือ ดนตรี เพลง และเสียงซาวนด์เอฟเฟ็กต์ต่าง ๆ เพื่อที่จะช่วยสร้างอารมณ์ความรู้สึก สามารถ กระตุ้น ดึงผู้ชมให้เข้าไปสู่โลกที่สร้างขึ้นอย่างรวดเร็ว และยังสามารถช่วยบ่งบอกถึงประเภทของภาพยนตร์ชุดนั้นได้ เป็นอย่างดี ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดจาก 6 เรื่อง คือ ไต่เต้เปิดเรื่องของ Stranger Things (2017)

สองคือในเชิงของการเล่าเรื่อง เพื่อปูเค้าโครงเรื่อง โดยใช้ไต่เต้เปิดเรื่องในการให้ข้อมูลหรือบริบทที่สำคัญ สำหรับภาพยนตร์ชุดนั้น ให้ภาพและเสียงมีความสำคัญในเชิงของความหมาย ให้ผู้ชมสามารถเข้าใจถึงภาพรวมโดยย่อ โครงเรื่องหรือธีมของภาพยนตร์ชุดนั้น โดยอาจจะซ่อนผ่านสัญลักษณ์ วัตถุ หรือสถานที่ ที่มีความสำคัญใน เนื้อเรื่องหลักต่อไป เพื่อบอกใบ้เงื่อนงำบางอย่างล่วงหน้าให้กับผู้ชม โดยผู้ชมอาจจะสังเกตเห็น และเข้าใจถึงสัญลักษณ์ที่ ผู้ออกแบบทิ้งไว้เพิ่มมากขึ้น จากการชมไต่เต้เปิดเรื่องซ้ำ ภายหลังจากที่ได้รับชมตอนต่อไปของภาพยนตร์ชุด ตัวอย่าง ที่ดีที่สุดจาก 6 เรื่อง คือ ไต่เต้เปิดเรื่องของ Severance (2022)

การอภิปราย

ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของการออกแบบไต่เต้เปิดเรื่อง ได้ถูกปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัยโดยมีตัวแปรที่สำคัญคือผู้สร้างและผู้ชม โดยมีความคิดสร้างสรรค์และเทคโนโลยีที่ทันสมัยช่วยขับเคลื่อนให้การออกแบบพัฒนามาอย่างต่อเนื่อง

ทั้ง 6 ตัวอย่างซึ่งถูกนำมาวิเคราะห์ในบทความนี้ เป็นเพียงแค่อัตถ์เปิดเรื่องที่ได้รับการยกย่องในโลกละวัน ตกผ่านงานประกาศรางวัลเอมมี ซึ่งแม้จะมีความเก่าแก่และได้รับการยอมรับโดยทั่วไป แต่อาจยังขาดความหลากหลายจากผลงานของผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ในส่วนอื่นของโลก ยกตัวอย่างจากทางฝั่งตะวันออก เช่น เกาหลีใต้ ซึ่งมีอิทธิพลอย่างมากต่อโลกบันเทิงในปัจจุบัน ดังจะเห็นได้จากภาพยนตร์ชุดหลากหลายเรื่อง ตัวอย่างที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงจากทั่วโลก เช่น Squid Game (2021)

ดังนั้นทิศทางการออกแบบอัตถ์เปิดเรื่องในอนาคต อาจไม่ได้ถูกกำหนดโดยผู้ผลิตรายการจากทางฝั่งอเมริกาหรือชาติตะวันตกที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นหลักอีกต่อไป แต่อาจจะถูกผลักดันโดยผู้ผลิตรายการบันเทิงที่มีศักยภาพจากส่วนอื่นของโลก ซึ่งมีความเชื่อ และวัฒนธรรม ที่แตกต่างกันออกไป อันสามารถนำไปสู่การออกแบบอัตถ์เปิดเรื่องที่มีความแตกต่างได้

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

อนาคตของการออกแบบอัตถ์เปิดเรื่อง ในเบื้องต้นผู้เขียนมีความเห็นว่ายังคงมีอยู่และจะได้รับการออกแบบพัฒนาต่อไป เนื่องจากปุ่มข้ามบทนำได้ให้อำนาจในการเลือกตัดสินใจกับผู้ชมไปแล้วว่าจะกดข้ามเพื่อไปรับชมเนื้อหาหลักเลยหรือไม่ ดังนั้นความยาวของอัตถ์เปิดจึงไม่ได้เป็นปัญหาบกวนผู้ชมอีกต่อไป เพราะฉะนั้นเมื่อข้อจำกัดของการออกแบบอัตถ์เปิดเรื่องไม่ให้ความยาวเกิน 2 นาที ไม่ใช่สูตรตายตัวอีกต่อไป ทางเลือกในอนาคตของนักออกแบบจึงมีมากขึ้นด้วยเช่นเดียวกัน โดยจะขอเสนอแนะเป็น 4 แนวทาง (2 แนวทางจากการวิเคราะห์ และ 2 แนวทางจากการเสนอแนะ)

หนึ่ง แนวทางของการออกแบบเพื่อสร้างอารมณ์ อัตถ์เปิดที่ได้รับการออกแบบมาเป็นอย่างดีจะยังคงทำหน้าที่หลักของมัน โดยไม่ขึ้นอยู่กับความยาว เพื่อดึงให้ผู้ชมดำดิ่งเข้าสู่โลกของภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์นั้นอย่างรวดเร็ว แม้จะเป็นภายในช่วงระยะเวลาสั้น ๆ เพียงไม่กี่วินาที ดังนั้นการเลือกใช้อัตถ์เปิดแบบสั้น หรือแม้แต่เพียงการ์ดชื่อเรื่อง จึงยังเป็นทางเลือกหนึ่งในการออกแบบ ที่สามารถนำกลับมาได้หากมีความเหมาะสม

สอง แนวทางของการออกแบบเพื่อปูเค้าโครงเรื่อง ความยาวของอัตถ์เปิดจะเพิ่มขึ้นตามรายละเอียดที่ต้องการจะเปิดเผย ผ่านการใส่ภาพหรือสัญลักษณ์ที่ช่วยบอกใบ้เนื้อหา โดยจะมีผู้ชมจำนวนหนึ่งซึ่งมีพฤติกรรมชอบคาดเดาเนื้อหาล่วงหน้า และสนุกกับการเก็บรายละเอียดผ่านเงื่อนงำที่ทิ้งไว้ให้ในอัตถ์เปิดเรื่อง โดยผู้ชมกลุ่มนี้มักจะทำการสังเกตและวิเคราะห์ผ่านอัตถ์เปิดเรื่องในตอนถัดมา หลังจากที่รับชมเนื้อหาในตอนแรกจบ และเริ่มมีความเข้าใจในโครงเรื่องหลักรวมไปถึงตัวละครแล้วพอสมควร

สาม แนวทางของการออกแบบเพื่อสร้างภาพจำและเอกลักษณ์กับภาพยนตร์ชุด ความยาวกลับสามารถเป็นข้อได้เปรียบในการออกแบบอัตถ์เปิด หากทีมผู้สร้างสามารถประพันธ์ดนตรีร่วมกับภาพที่มีความโดดเด่นเฉพาะตัว ที่จะสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมไว้ได้ โดยในอนาคตเพลงธีมเหล่านี้จะเป็นสิ่งที่สามารถช่วยเรียกความทรงจำกลับมา เพื่อให้ผู้ชมตีความกับความประทับใจในอดีต ภาพยนตร์ชุดที่จะกลายเป็นตำนาน และอยู่ในความทรงจำของแต่ละบุคคลตลอดไป

สี่ แนวทางที่ไม่ยึดตามแบบดั้งเดิม การมองว่าอัตถ์เปิดเป็นส่วนหนึ่งของตัวภาพยนตร์ชุด ไม่แยกขาดจากกัน และไม่จำเป็นต้องฉายขึ้นนำ โดยอาจเลือกตัดเนื้อหาหลักบางส่วนมาฉายก่อน เพื่อสร้างความอยากรู้อยากเห็นให้กับผู้ชม หรือการใช้อัตถ์เปิดแบบการ์ดชื่อเรื่องไปวางสอดแทรกอยู่ในเนื้อหาหลัก ซึ่งสามารถเลือกออกแบบให้แตกต่างกัน

ได้ตามแต่ละตอน หรือการใช้ประโยชน์จากตอนที่หนึ่งให้เป็นเสมือนบทนำของภาพยนตร์ชุด ไม่ฉายไตเติ้ลเปิดเรื่องในตอนแรก แต่มาฉายในตอนที่ 2 แทน เป็นต้น

ในท้ายที่สุดแล้วการออกแบบไตเติ้ลเปิดเรื่องจะยังคงพัฒนาและเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องเพื่อตอบสนองต่อความต้องการและความพึงพอใจของผู้ชมในอนาคต ควบคู่ไปกับวิสัยทัศน์การคิดสร้างสรรค์ของนักออกแบบและบุคคลอื่นที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างสิ่งเหล่านั้น

บรรณานุกรม

April Studio. “Graphic Trends in 21st-Century Film and TV Title Sequences.”

<https://medium.com/@AprilHQ/graphic-trends-in-21st-century-film-and-tv-title-sequences-53789c440b8a>.

Braha, Yael, and Bill Byrne. *Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web: Dynamic Motion Graphic Title Design*. New York: Focal Press, 2017.

Charisma, James. “The 75 Best TV Title Sequences of All Time.”

<https://www.pastemagazine.com/tv/title-sequences/the-75-best-tv-title-sequences-of-all-time/#1-the-simpsons>.

Cumming, Ed. “The Good Lord Bird Is a Darkly Funny Abolitionist Drama That Looks 2020 Straight in the Eye – Review.” <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/reviews/good-lord-bird-review-ethan-hawke-b1725054.html>.

Ector, Yazmon. “Create Great Title Sequences - Adobe.”

<https://www.adobe.com/creativecloud/video/discover/title-sequence.html>.

Johnson, Cameron. “Looking Back on the Origin of Skip Intro Five Years Later.”

<https://about.netflix.com/en/news/looking-back-on-the-origin-of-skip-intro-five-years-later>.

Kietvuttinon, Jinjutha, and Wisarat Kasetkaew. “The world of cinema as seen by Saul Bass, the father of graphics who changed the screen industry forever.” <https://groundcontrolth.com/blogs/saul-bass-movie-industry>.

จันทจุฑา เกียรติวุฒินนท์ และ วิสารัตน์ เกษรแก้ว. “โลกภาพยนตร์ในมุมมองของ Saul Bass เสด็จพ่อแห่งวงการกราฟฟิกที่เปลี่ยนอุตสาหกรรมจอเงินไปตลอดกาล.” <https://groundcontrolth.com/blogs/saul-bass-movie-industry>.

Landkic, Lola. “Counterpart.” <https://www.artofthetitle.com/title/counterpart/>.

Leiner, Dominik J., and Nathalie L. Neuendorf. "Does Streaming TV Change Our Concept of Television?." *Journal of Broadcasting and Electronic Media* 66, no. 1 (2022): 153-75.

Levenson, Joey. "Inside the Making of Severance's Award-Winning Opening Title Sequence with Oliver Latta." <https://www.itsnicethat.com/articles/oliver-latta-severance-project-animation-051022>.

Mashable SEA. "Why 'Severance's Opening Credits Are the Best on TV.'" <https://sea.mashable.com/entertainment/19785/why-severances-opening-credits-are-the-best-on-tv>.

McNutt, Myles. "'Skip Intro': Netflix Could've Saved TV Title Sequences, but Now It's Killing Them." <https://www.avclub.com/skip-intro-netflix-could-ve-saved-tv-title-sequences-1802926420>.

Miller, Kelli. "How to Keep TV Title Sequences Relevant in a Post-'Skip Intro' World." <https://www.itsnicethat.com/news/kelli-miller-tv-title-sequences-opening-credits-film-graphic-design-060520>.

Pak, Peter Sangjin. "Emmy Awards 2020: Outstanding Main Title Design Winner." <https://www.peterp4k.com/godfatherofharlem-mt>.

Perkins, Will. "Stranger Things." <https://www.artofthetitle.com/title/stranger-things/>.

Richardson, Lance. "In the Age of Streaming TV, Who Needs Title Sequences?." <https://www.theverge.com/2017/7/5/15886698/tv-title-sequence-history-sopranos-american-gods-netflix-skip>.

Salih. "Setting the Mood." <https://medium.com/airbnb-design/setting-the-mood-8ed4fdc0e313>.

Scott, Mackenzie. "How to Make a Captivating Title Sequence." <https://www.soundstripe.com/blogs/tv-film-production-how-to-make-a-captivating-title-sequence>.

Suresh, Siddanth. "Evolution of Graphic Art of Film Title Design from the 1950's to the Present Age."
<https://cinephelia.wordpress.com/2017/03/12/evolution-of-graphic-art-of-film-title-design-from-the-1950s-to-the-present-age/>.

Television Academy. "Emmys." <https://www.emmys.com/>.

VanArendonk, Kathryn. "Why Game of Thrones Season 8 Got a New Title Sequence."
<https://www.vulture.com/2019/04/game-of-thrones-season-8-new-title-sequence.html>.