



การออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่าง ๆ
โดยใช้ไทโปกราฟิเป็นองค์ประกอบหลัก
GRAPHIC DESIGN FOR THAI FILM GENRES BY USING TYPOGRAPHY
AS PRINCIPLE ELEMENT
อภิสิตี ปุรสาชิต*
อารยะ ศรีกัลยาณบุตร**

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อหาแบบตัวอักษร (Typefaces) สี (Colors) ลักษณะภาพ (Images) และเทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques) ในการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่าง ๆ

วิธีการวิจัยใช้การศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตระกูลภาพยนตร์ไทยโดยการตอบแบบสอบถามและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ไทยพบว่าสามารถแบ่งได้ 17 ตระกูล จากนั้นนำตระกูลภาพยนตร์ไทยเหล่านี้เป็นตัวแปรต้นเพื่อหาแบบตัวอักษร สี ลักษณะภาพ และเทคนิคในการออกแบบ โดยใช้เครื่องมือในการวิจัย คือ แบบสอบถามเชิงคุณภาพ 2 ขั้นตอน โดยขั้นตอนที่ 1 ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบตอบเพื่อหาแบบตัวอักษรที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูล ขั้นตอนที่ 2 ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบตอบแบบเพื่อหาสี ลักษณะภาพ และเทคนิคในการออกแบบ โดยได้นำแนวนิยมเรขศิลป์ซึ่งมีทั้งสิ้น 13 แนวนิยมมาใช้เป็นตัวแทนขององค์ประกอบและหลักการทางเรขศิลป์ โดยในขั้นตอนนี้แบ่งเป็น 2 ส่วน ส่วนแรกเป็นการทำโฟกัสกรุปสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเพื่อคัดกรองตัวเลือกแนวนิยมเรขศิลป์ จากนั้นจึงนำตัวเลือกเหล่านั้นไปสร้างเป็นแบบสอบถามเพื่อถามผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบอีกครั้ง เพื่อระบุแนวนิยมเรขศิลป์ที่เหมาะสมที่สุด และนำผลลัพธ์มาวิเคราะห์แยกเป็นองค์ประกอบสี ลักษณะภาพ และเทคนิคในการออกแบบในขั้นสุดท้าย

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

คำสำคัญ: ตระกูลภาพยนตร์ไทย / แนวนิยมเรขศิลป์ / แบบตัวอักษร / สี / ลักษณะภาพ / เทคนิคในการออกแบบ

Abstract

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

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

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

Keywords: Thai film genres / graphic movements / typefaces / colors / images / design techniques

* นิสิตระดับมหาบัณฑิต หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาภูมิทัศน์ สาขาวิชาภูมิทัศน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, abhsit.p@me.com

** รองศาสตราจารย์, ภาควิชาภูมิทัศน์ สาขาวิชาภูมิทัศน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, araya.chula@yahoo.com

บทนำ

แม้ว่าภาพยนตร์จะมีอายุเพียงร้อยปี ซึ่งถือว่าค่อนข้างน้อยเมื่อเทียบกับศาสตร์แขนงอื่น แต่ก็มีวิวัฒนาการที่รวดเร็วในด้านเศรษฐกิจ จากที่เคยเป็นเพียงของเล่นอย่างหนึ่งราคาไม่กี่สตางค์ จนกลายเป็นอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ที่ต้องลงทุนนับล้านเหรียญอเมริกัน (เยาว์นันท์ เซกูร์ตัน 2534:18) และถูกยกให้มีความคุณค่าเป็น “ศิลปะแขนงที่เจ็ด” ไม่ต่างจากศิลปะอีก 6 แขนงคือ การแสดง ดนตรี สถาปัตยกรรม ภาพเขียน ดนตรี และวรรณกรรม (บุญรักษ์ บุญยะเขตมาลา 2533:11) ภาพยนตร์ไทยก็ได้รับความนิยมเช่นกัน มีการผลิตออกฉายปีละหลายสิบเรื่อง แต่ในยุคที่อินเทอร์เน็ตได้รับการพัฒนาจนโลกแทบจะไร้พรมแดน นอกจากภาพยนตร์ไทยที่ผลิตโดยคนไทยเองแล้ว เรายังได้มีโอกาสรู้จักกับภาพยนตร์จากทั่วทุกมุมโลก นับเป็นโอกาสดีให้เราได้เปรียบเทียบคุณภาพของภาพยนตร์ไทยกับภาพยนตร์ในระดับนานาชาติ ซึ่งประเทศที่วงการภาพยนตร์ถูกจัดให้อยู่ในระดับแนวหน้าของโลกจะมีความหลากหลายในทุกส่วนของกระบวนการสร้างภาพยนตร์ ทั้งตระกูลภาพยนตร์ เทคนิคการถ่ายทำ บุคลากร รวมไปถึงงานออกแบบเรขศิลป์ที่เกี่ยวข้อง เช่น ใบบิดภาพยนตร์ ฉากเปิดภาพยนตร์ เป็นต้น

ในส่วนของงานออกแบบเรขศิลป์ที่เกี่ยวกับภาพยนตร์ โดยเฉพาะใบบิดภาพยนตร์นั้นถือเป็นเครื่องมือในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์เพื่อให้เตะตาผู้ดูและสื่อสารข้อมูล (มนูญ ไชยสมบูรณ์ 2008:ออนไลน์) ซึ่งการออกแบบใบบิดภาพยนตร์เพื่อดึงดูดความสนใจกลุ่มเป้าหมายนั้นมีหลากหลายวิธี ทั้งการใช้ภาพนักแสดงเป็นองค์ประกอบหลัก การใช้ภาพงานสร้างที่อลังการเป็นองค์ประกอบหลัก หรือแม้แต่การใช้โทโปกราฟีเป็นองค์ประกอบหลักก็ปรากฏให้เห็นมานานหลายสิบปีแล้ว (King, Emily 2003:54) สำหรับวงการภาพยนตร์ไทยใบบิดภาพยนตร์มักใช้ภาพนักแสดงหรือภาพงานสร้างที่อลังการเป็นองค์ประกอบหลักร่วมกัน (โดม สุขวงศ์ และ สวัสดิ์ สุวรรณปักษ์ 2545:56) ส่วนโทโปกราฟีมักใช้เป็นองค์ประกอบรอง เมื่อภาพยนตร์ไทยเกือบทุกเรื่องใช้วิธีการเดียวกัน ทำให้เกิดความซ้ำซากจำเจและสร้างความแตกต่างได้ยาก

จากการรวบรวมข้อมูลทำให้ทราบว่าหนังสือที่เกี่ยวกับการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ไทยอยู่น้อยมาก โดยเฉพาะการใช้โทโปกราฟีเป็นองค์ประกอบหลักนั้นไม่มีเลย เป็นเหตุให้ทิศทางของวงการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ไทยยังวนเวียนอยู่ที่เดิม ไร้แนวทางใหม่ที่จะช่วยให้พัฒนาไปข้างหน้า ซึ่งต่างจากตัวภาพยนตร์ไทยที่มีการพัฒนาไปมากจนได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ

งานวิจัยชิ้นนี้มุ่งหาแนวทางการนำตัวอักษรไทยมาใช้ออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ไทย เพื่อให้ นักออกแบบเรขศิลป์มีทางเลือกมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยคาดหวังว่าผลที่ได้จากการวิจัยจะช่วยเพิ่มขอบเขตขององค์ความรู้ในแวดวงการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ไทยให้กว้างขึ้นแม้เพียงเล็กน้อยก็ตาม

วัตถุประสงค์และขอบเขตของงานวิจัย

1. เพื่อหาเกณฑ์การแบ่งตระกูลภาพยนตร์ไทย
2. เพื่อหาแบบตัวอักษร สี และลักษณะภาพสำหรับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่างๆ โดยจำกัดเฉพาะแบบตัวอักษรไทยที่มีใช้สำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันเท่านั้น
3. เพื่อหาหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่างๆ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ได้แก่ หนังสือ ตำรา งานวิจัย วิทยานิพนธ์ บทความ เอกสาร สื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ และอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีการอ้างอิงแหล่งที่มา โดยหัวข้อที่ได้ทำการรวบรวมได้แก่

- 1.1 ทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์ และทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์ไทย
- 1.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับตัวอักษรทั้งอังกฤษและไทย
- 1.3 ทฤษฎีการออกแบบเรขศิลป์สื่อประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์
- 1.4 ทฤษฎีการออกแบบอื่นๆ เช่น ทฤษฎีการออกแบบตัวอักษรและภาพ

แนวนิยมเรขศิลป์ ทฤษฎีสี่ ทฤษฎีภาพประกอบ หลักการจัดองค์ประกอบ เป็นต้น

2. นำข้อมูลที่ได้มาสร้างแบบสอบถาม โดยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

2.1 ขั้นตอนที่ 1 สร้างแบบสอบถามชุดที่ 1 เพื่อจำแนกประเภทภาพยนตร์ไทย โดยถามผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ไทยจำนวน 3 คน ซึ่งมีเกณฑ์การคัดเลือก ดังนี้

1. มีประสบการณ์ในการทำงานเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยไม่ต่ำกว่า 10 ปี
2. มีผลงานเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยเผยแพร่เป็นที่รู้จักและได้รับการยอมรับในวงกว้าง

จากการตอบแบบสอบถาม ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ไทยได้เสนอแนะว่าตระกูลภาพยนตร์ตามแบบภาพยนตร์ฮอลลีวูดไม่เหมาะที่จะใช้กับภาพยนตร์ไทย (กฤษดา เกิดดี, สัมภาษณ์, 28 สิงหาคม 2556) และมีงานวิจัยชิ้นหนึ่งในปีพ.ศ.2554 เรื่องวิธีการแบ่งตระกูลภาพยนตร์ไทย (Krisda Kerddee 2011:56) ผู้วิจัยจึงใช้วิจัยชิ้นนั้นเป็นเกณฑ์ในการวิจัยขั้นต่อไป

2.2 ขั้นตอนที่ 2 สร้างแบบสอบถามชุดที่ 2 เพื่อหาแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูล โดยผู้วิจัยได้รวบรวมใบปิดภาพยนตร์ไทยภายในช่วง 10 ปีล่าสุด และจำแนกภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูลมีการใช้แบบตัวอักษรไทยได้บ้าง เมื่อรวบรวมครบแล้ว จึงจัดทำเป็นแบบสอบถามนำไปถามผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์จำนวน 11 คน โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกดังนี้

1. มีประสบการณ์ในการทำงานออกแบบเรขศิลป์ไม่ต่ำกว่า 7 ปี
2. มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาโทขึ้นไปหรือเป็นอาจารย์สอนการออกแบบเรขศิลป์ในมหาวิทยาลัยที่เป็นที่ยอมรับ

2.3 ขั้นตอนที่ 3 สร้างแบบสอบถามชุดที่ 3 เพื่อหาแนวนิยมเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูล โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ชุดเดียวกับขั้นตอนที่ 2 วิธีดำเนินการแบ่งเป็น 2 ขั้นตอนย่อย คือ

2.3.1 ทำโปสเตอร์ สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์จำนวน 3 คน เพื่อทำการคัดกรองแนวโน้มเรขศิลป์ที่ไม่เหมาะสมกับภาพยนตร์ไทยทั้งไป แล้วนำผลลัพธ์ที่ได้มาสร้างแบบสอบถามอีกหนึ่งชุดที่มีตัวเลือกลดลง

2.3.2 นำแบบสอบถามที่ได้จากข้อ 2.3.1 ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์จำนวน 8 คนตอบ เพื่อระบุแนวโน้มเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูลมากที่สุด

ผลลัพธ์ที่ได้เป็นการจับคู่ระหว่างภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูลกับแนวโน้มเรขศิลป์ที่เหมาะสม จากนั้นจึงทำการวิเคราะห์แนวโน้มเรขศิลป์แต่ละแนวออกเป็นองค์ประกอบสี่ ลักษณะภาพ และเทคนิคในการออกแบบ เพื่อใช้เป็นคำตอบสุดท้ายของงานวิจัย

3. สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัย

จากการรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ ได้ผลการวิจัยดังนี้ ตารางที่ 1 แสดงผลการวิจัยของภาพยนตร์ผจญภัย (Adventure film)

อันดับ	แบบตัวอักษร	สี	ลักษณะภาพ	เทคนิคในการออกแบบ
1	-	COM0Y0K0 COM0Y0K100	ภาพเงา (Silhouette) ภาพไล่น้ำหนักเส้น (Line as tone)	บิดเบือน (Distortion)
2	-	COM0Y0K100 COM85Y90K0 C100M40Y0K40 C58M30Y27K0 COM0Y0K0 COM100Y100K0 C100M40Y100K0 COM100Y100K30 COM20Y100K0	ภาพสมจริง (Representation)	ถูกต้อง (Accuracy)
3	-	-	-	-
4	PSL Kampanath	-	-	-

ตารางที่ 2 แสดงผลการวิจัยของภาพยนตร์สัตว์ (Animal Film)

อันดับ	แบบตัวอักษร	สี	ลักษณะภาพ	เทคนิคในการออกแบบ
1	TX_Fighting_mosquito	COM0Y0K100 COM90Y0K0 COM0Y100K0 COM40Y90K0 COM100Y100K0 C100M0Y0K0 C20M0Y100K0	ภาพวาดเส้นขอบ (Contour drawing) ภาพสมจริง (Representation)	ผิดปกติ (Irregularity)
2	2005_iannnnnnGMO	-	-	-
3	-	-	-	-

ตารางที่ 3 แสดงผลการวิจัยของภาพยนตร์เด็ก (Children's Film)

อันดับ	แบบตัวอักษร	สี	ลักษณะภาพ	เทคนิคในการออกแบบ
1	TX chuui	COM0Y0K100 COM90Y0K0 COM0Y100K0 COM40Y90K0 COM100Y100K0 C100M0Y0K0 C20M0Y100K0	ภาพวาดเส้นขอบ (Contour drawing) ภาพสมจริง (Representation)	ผิดปกติ (Irregularity)
2	2005_iannnnnnBMX	-	-	-
3	-	-	-	-

ตารางที่ 4 แสดงผลการวิจัยของภาพยนตร์อาชญากรรม (Crime Film)

อันดับ	แบบตัวอักษร	สี	ลักษณะภาพ	เทคนิคในการออกแบบ
1	PSL TypewriterCarbon	COM0Y0K100 COM0Y0K0 COM100Y100K0 C30M55Y80K20 C40M60Y90K30 COM65Y100K0 C85M90Y15K20 C25M0Y90K5 COM30Y100K0	ภาพสมจริง (Representation)	ซับซ้อน (Complexity)
2	KC Nightmare	COM0Y0K100 COM0Y0K0	ภาพเงา(Silhouette) ภาพไล่น้ำหนักเส้น (Line as tone)	บิดเบี้ยว (Distortion)
3	-	-	-	-

ตารางที่ 5 แสดงผลการวิจัยของภาพยนตร์สืบสวนสอบสวน (Detective Film)

อันดับ	แบบตัวอักษร	สี	ลักษณะภาพ	เทคนิคในการออกแบบ
1	DSN WatTaNa DB Clung	COM0Y0K100 COM10Y20K10 COM90Y85K10 C100M25Y50K25 C95M70Y30K15 C70M15Y0K10 COM85Y90K0 COM15Y85K0 C70M0Y60K0	ภาพวาดเส้นขอบ (Contour drawing) ภาพสมจริง (Representation)	ไร้เสถียรภาพ (Instability)
2	-	COM0Y0K100 COM0Y0K0 COM100Y100K0 C100M0Y0K0 C100M0Y85K0 COM55Y100K0	ภาพตัดทอน รายละเอียด (Pictograph) ภาพสมจริง (Representation)	เรียบง่าย (Simplicity)
3	-	COM0Y0K100 COM0Y0K0 COM100Y100K0 COM100Y15K0 C100M20Y0K20 C10M0Y100K0 C100M0Y60K5 COM40Y90K5 COM50Y90K85	ภาพตัดทอน รายละเอียด (Pictograph) ภาพเงา (Silhouette)	แบนราบ (Flatness)

ตารางที่ 6 แสดงผลการวิจัยของภาพยนตร์แฟนตาซี (Fantasy Film)

อันดับ	แบบตัวอักษร	สี	ลักษณะ ภาพประกอบ	เทคนิคการ ออกแบบ
1	Sarun's Resident Evil	C100M25Y0K0 C0M85Y90K0 C10M30Y15K0 C0M10Y45K0 C0M65Y80K0 C35M35Y45K5 C15M18Y70K0 C0M0Y80K0 C100M85Y35K10	ภาพสมจริง (Representation)	สมมาตร (Symmetry)
2	-	C60M30Y20K5 C50M30Y50K5 C0M5Y50K0 C6M10Y30K0 C0M55Y55K0 C65M35Y50K10 C15M33Y74K0 C20M17Y50K0 C32M60Y90K15	ภาพไล่น้ำหนักเส้น (Line as tone)	ฟุ่มเฟือย (Luxury)
3	-	-	-	-

ตารางที่ 7 แสดงผลการวิจัยของภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ (Historical Drama)

อันดับ	แบบตัวอักษร	สี	ลักษณะ ภาพประกอบ	เทคนิคการ ออกแบบ
1	Sarun's Bang_rajan	C60M30Y20K5 C50M30Y50K5 C0M5Y50K0 C6M10Y30K0 C0M55Y55K0 C65M35Y50K10 C15M33Y74K0 C20M17Y50K0 C32M60Y90K15	ภาพไล่น้ำหนักเส้น (Line as tone)	ฟุ่มเฟือย (Luxury)
2	ZoodPutorn DB BanthadThong	C100M25Y0K0 C0M85Y90K0 C10M30Y15K0 C0M10Y45K0 C0M65Y80K0 C35M35Y45K5 C15M18Y70K0 C0M0Y80K0 C100M85Y35K10	ภาพสมจริง (Representation)	สมมาตร (Symmetry)
3	Sarun's Gothic2	-	-	-

ตารางที่ 8 แสดงผลการวิจัยของภาพยนตร์ต่อสู้ด้วยศิลปะป้องกันตัว (Martial Arts Film)

อันดับ	แบบตัวอักษร	สี	ลักษณะภาพประกอบ	เทคนิคการ ออกแบบ
1	DB Ramintra	COM0Y0K100 COM85Y90K0 C100M40Y0K40 C58M30Y27K0 COM0Y0K0 COM100Y100K0 C100M40Y100K0 COM100Y100K30 COM20Y100K0	ภาพสมจริง (Representation)	ถูกต้อง (Accuracy)
2	-	-	-	-
3	-	-	-	-

ตารางที่ 9 แสดงผลการวิจัยของภาพยนตร์ชีวิต (Melodrama)

อันดับ	แบบตัวอักษร	สี	ลักษณะภาพประกอบ	เทคนิคการ ออกแบบ
1	elephantEak	-	-	-
2	DB YangDung	-	-	-
3	-	-	-	-
4	-	COM0Y0K100 COM0Y0K0 COM100Y100K0 C100M0Y0K0 C100M0Y85K0 COM55Y100K0	ภาพตัดทอน รายละเอียด (Pictograph) ภาพสมจริง (Representation)	เรียบง่าย (Simplicity)

ตารางที่ 10 แสดงผลการวิจัยของภาพยนตร์รัก (Romance Film)

อันดับ	แบบตัวอักษร	สี	ลักษณะภาพประกอบ	เทคนิคการออกแบบ
1	2555 edcrub KaiKea	-	-	-
2	DB Saikrok 2006_iannnnnnBKK	-	-	-
3	-	-	-	-
4	-	C100M25Y0K0 COM85Y90K0 C10M30Y15K0 COM10Y45K0 COM65Y80K0 C35M35Y45K5 C15M18Y70K0 COM0Y80K0 C100M85Y35K10	ภาพสมจริง (Representation)	สมมาตร (Symmetry)

ตารางที่ 11 แสดงผลการวิจัยของภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม (Social Problem)

อันดับ	แบบตัวอักษร	สี	ลักษณะภาพประกอบ	เทคนิคการออกแบบ
1	PSL TypewriterCarbon	COM0Y0K0 COM0Y0K100	ภาพเงา (Silhouette) ภาพไล่น้ำหนักเส้น (Line as tone)	บิดเบือน (Distortion)
2	-	COM0Y0K100 C10M20Y45K0 COM100Y100K30 COM100Y80K0 C72M32Y0K0 C100M40Y0K40 C50M90Y100K0	ภาพตัดทอน รายละเอียด (Pictograph) ภาพสมจริง (Representation)	โปร่งใส (Transparency)
3	-	-	-	-

ตารางที่ 12 แสดงผลการวิจัยของภาพยนตร์สยองขวัญ/หนังผี (Horror/Ghost Film)

อันดับ	แบบตัวอักษร	สี	ลักษณะภาพประกอบ	เทคนิคการออกแบบ
1	2006_iannnnnPDA	COM0Y0K0 COM0Y0K100	ภาพเงา (Silhouette) ภาพไล่น้ำหนักเส้น (Line as tone)	บิดเบือน (Distortion)
2	Sarun's Bang_rajan	COM0Y0K100 COM0Y0K0 COM100Y100K0 C100M0Y0K0 C100M0Y85K0 COM55Y100K0	ภาพตัดทอน รายละเอียด (Pictograph) ภาพสมจริง (Representation)	เรียบง่าย (Simplicity)
3	Layiji Lenroonrang	-	-	-

ตารางที่ 13 แสดงผลการวิจัยของภาพยนตร์ตลกผี (Ghost Comedy)

อันดับ	แบบตัวอักษร	สี	ลักษณะภาพประกอบ	เทคนิคการออกแบบ
1	Sarun's HarryPotter	-	-	-
2	2005_iannnnnTKO	-	-	-
3	2006_iannnnnPDA	-	-	-
4	-	COM0Y0K0 COM0Y0K100	ภาพเงา (Silhouette) ภาพไล่น้ำหนักเส้น (Line as tone)	บิดเบือน (Distortion)

ตารางที่ 14 แสดงผลการวิจัยของภาพยนตร์ตลกพระ (Monk Comedy)

อันดับ	แบบตัวอักษร	สี	ลักษณะ ภาพประกอบ	เทคนิคการ ออกแบบ
1	-	-	-	-
2	-	-	-	-
3	-	-	-	-
4	CS_chiangrai (74.2%)	COM0Y0K100 COM90Y0K0 COM0Y100K0 COM40Y90K0 COM100Y100K0 C100M0Y0K0 C20M0Y100K0	ภาพวาดเส้นขอบ (Contour drawing) ภาพสมจริง (Representation)	ผิดปกติ (Irregularity)

ตารางที่ 15 แสดงผลการวิจัยของภาพยนตร์ตลกล้อเลียน (Parody)

อันดับ	แบบตัวอักษร	สี	ลักษณะ ภาพประกอบ	เทคนิคการ ออกแบบ
1	BLK BangLi-Ko-Sa-Na	COM0Y0K100 COM90Y0K0 COM0Y100K0 COM40Y90K0 COM100Y100K0 C100M0Y0K0 C20M0Y100K0	ภาพวาดเส้นขอบ (Contour drawing) ภาพสมจริง (Representation)	ผิดปกติ (Irregularity)
2	-	-	-	-
3	-	-	-	-

ตารางที่ 16 แสดงผลการวิจัยของภาพยนตร์ตลกรัก (Romantic Comedy)

อันดับ	แบบตัวอักษร	สี	ลักษณะภาพประกอบ	เทคนิคการออกแบบ
1	Layiji SaRangHeYo	COM0Y0K100 COM0Y0K0 COM100Y100K0 C100M0Y0K0 C100M0Y85K0 COM55Y100K0	ภาพตัดทอน รายละเอียด (Pictograph) ภาพสมจริง (Representation)	เรียบง่าย (Simplicity)
2	-	-	-	-
3	-	-	-	-

ตารางที่ 17 แสดงผลการวิจัยของภาพยนตร์ตลกเสียดสี (Satire)

อันดับ	แบบตัวอักษร	สี	ลักษณะภาพประกอบ	เทคนิคการออกแบบ
1	-	COM0Y0K100 COM90Y0K0 COM0Y100K0 COM40Y90K0 COM100Y100K0 C100M0Y0K0 C20M0Y100K0	ภาพวาดเส้นขอบ (Contour drawing) ภาพสมจริง (Representation)	ผิดปกติ (Irregularity)
2	-	-	-	-
3	-	-	-	-
4	DB Helvethaica	-	-	-

หมายเหตุ อันดับ 1-3 คือผลที่ได้คะแนนตั้งแต่ 80% ขึ้นไป มีความเหมาะสมที่สุดที่จะนำไปใช้งาน

ผลสรุปการดำเนินการวิเคราะห์ / อภิปรายผล

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

ข้อเสนอแนะ

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

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา. 2552. *ศิลปะแขนงที่เจ็ด เพื่อวัฒนธรรมแห่งการวิจารณ์ภาพยนตร์*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: พับลิค บุเคอรี.
- มนูญ ไชยสมบูรณ์. 2008. *โปสเตอร์ (Poster)*. วันที่สืบค้นข้อมูล 14 พฤษภาคม 2558 (<https://www.gotoknow.org/posts/193335>).
- เยาวนนท์ เขมฐรัตน์. 2534. *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์*. รุ่งแสงการพิมพ์: สำนักพิมพ์ ณ ฌาน.
- โตม สุวงศ์ และ สวัสดิ์ สุวรรณปักษ์. 2545. *ร้อยปีหนังไทย*. บริษัท อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน):สำนักพิมพ์ริเวอร์ บุ๊คส์ จำกัด.

ภาษาอังกฤษ

- Kerddee, Krisda. 2011. "Exploring The Kingdom of Thai Film Genres : A Study of Thai Films, 2005-2009." In Wiwatsinudom, Raksarn et al., *2010 International Seminar and Screening of Thai Cinema*. 55-68. 21st Century Publishing Company Inc. Ltd. : Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University.
- King, Emily. 2003. *A Century of Movie Posters : From Silent to Art House*. China:Octopus Publishing Group Ltd.