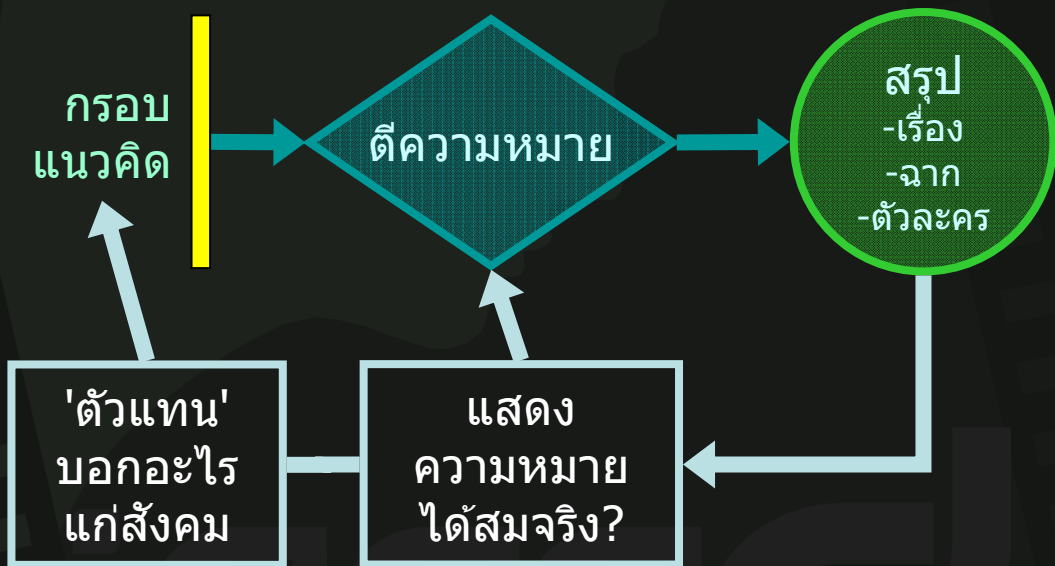


# example 03




# criticism



ผังการวิจารณ์ภาพยนตร์

## input - กรอบแนวคิด

1. องค์ประกอบศิลปะ element of art
2. การจัดองค์ประกอบศิลป์ art composition 
3. หลักนิเทศ-โสตทัศน์ audio-visual communication
4. จิตวิทยาการสื่อสาร psychological communication
5. การคาดหวังของสังคม
  - เกณฑ์ศีลธรรม moral
  - การแก้แค้น ความรุนแรง revenge & violence
  - ความยุติธรรม การลงโทษ justice & conviction
  - ข่าว ความรู้ knowledge
  - บันเทิง entertainment



## process – ดีความหมาย รูปแบบ และ สาระ

### 1. รูปแบบ formal

-แนวภาพยนตร์\*

-plot

-ภาพ และ เสียง

-คุณภาพงานสร้าง

### 2. สาระ content

-ความรู้ ข่าวสาร

-แง่คิด อุทาหรณ์

-ชี้แนะ

## output – เรื่องราว จาก ตัวละคร

### 1. เรื่องราว story

- เรื่องใคร? เกี่ยวกับอะไร? ใครเป็นผู้เล่าเรื่อง?
- เหตุการณ์ในเรื่องเกิด ช่วงเวลา? สถานที่?
- ความขัดแย้ง ความปรารถนา คือ ใคร? หรือ อะไร?
- สรุป ใครได้? ใครเสีย?

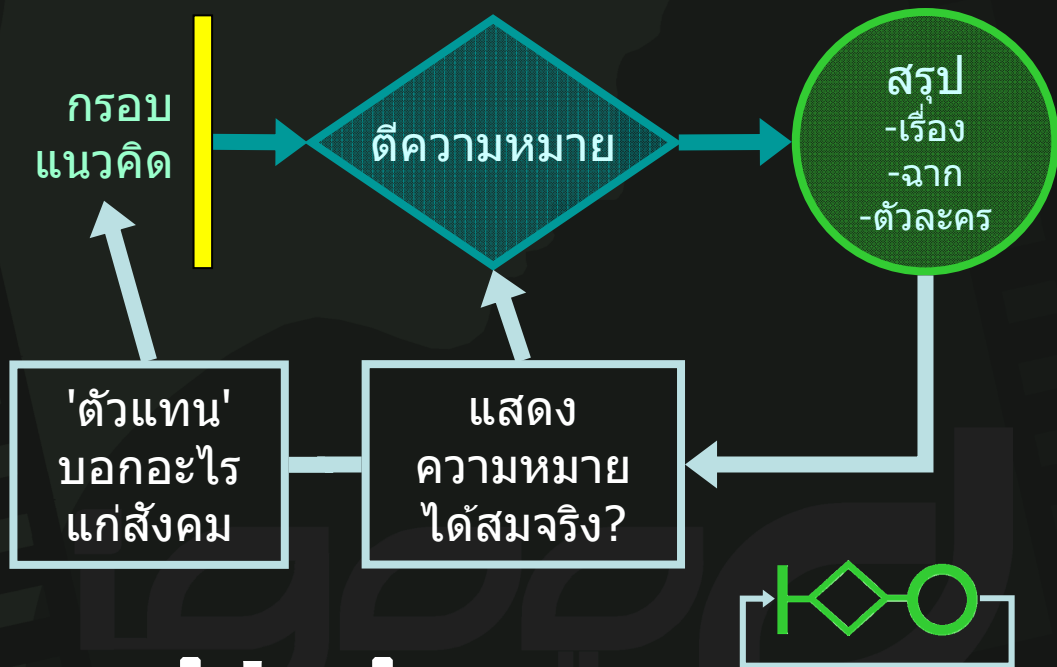
### 2. จาก และ องค์ประกอบจาก mise-en-scene

- บอกเล่าอะไร ยุคสมัย เศรษฐกิจ สังคม การเมือง วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม
- เอฟเฟค ภาพ เสียง

### 3. ตัวละคร character

- ปรารถนา ใฝ่ฝัน
- อุปสรรค ขัดแย้ง
- แค้น
- บทพูด

## example 03



# criticism

ผังการวิจารณ์ภาพยนตร์



ไปดูรายละเอียด

igoo  
media

# Movie & Video Media via Criticism

## แนวคิดมุมมองภาพยนตร์ และ สื่อวีดิทัศน์

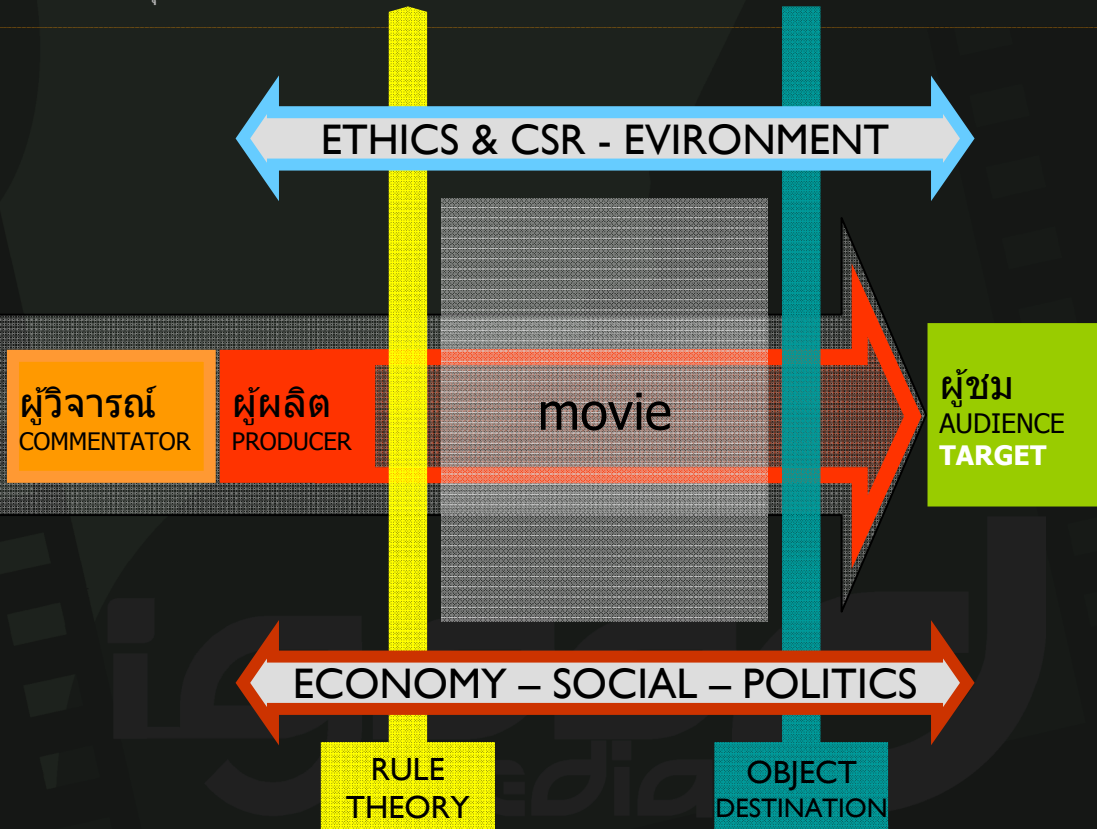
\*วิจารณ์ อะไร? **Story?**

\*ผู้วิจารณ์ คือใคร? **Commentator?**

\*ใช้หลักเกณฑ์ อะไร ในการวิจารณ์? **Theory?**

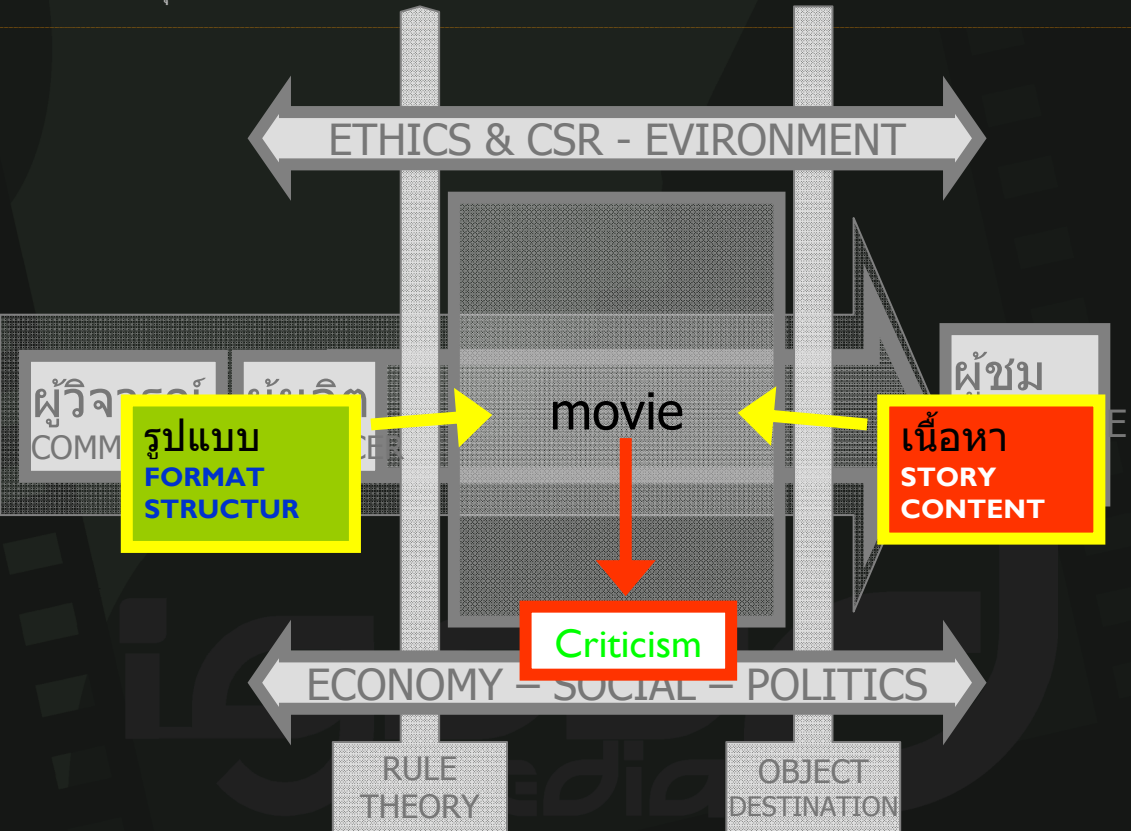
\*มีโครงสร้าง มุมมอง อย่างไร? **Concept Framework?**

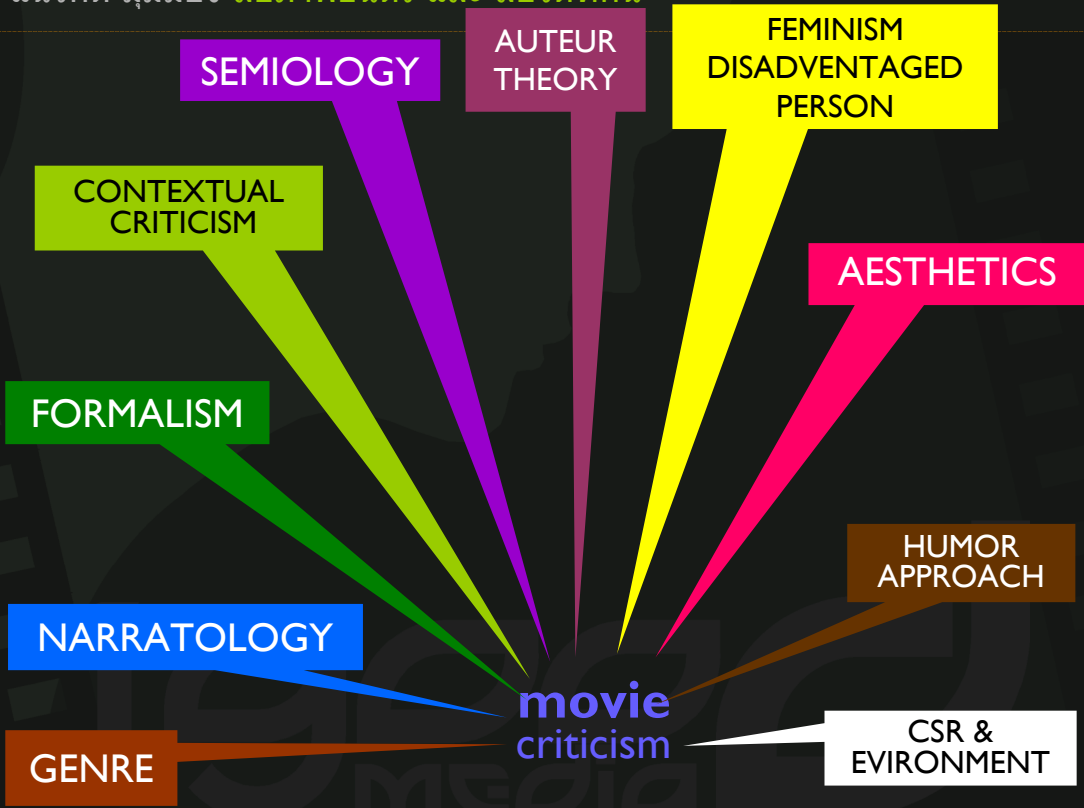
แนวคิด มุมมอง สื่อภาพยนตร์ และ สื่อวีดิทัศน์





แนวคิด มุมมอง สื่อภาพยนตร์ และ สื่อวีดิทัศน์





## Factor's Genre:

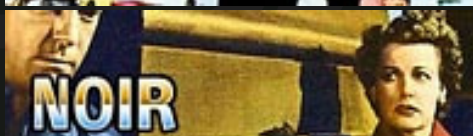
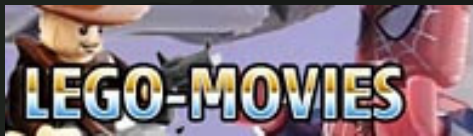
- character
- setting, scene
- iconography
- narrative
- style



genre: factor's genre

Factor's Genre:

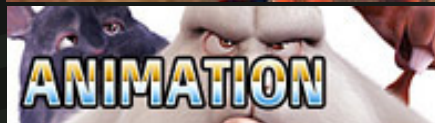
- character
- setting, scene
- iconography
- narrative
- style



genre: **factor's genre**

Factor's Genre:

- character
- setting, scene
- iconography
- narrative
- style



narrative: **theory**

**Narrative Theory:**

**STORY** → **STORYTELLER** → **PEOPLE**



narrative: paradigm

## Narrative Paradigm:

People are essentially storytellers.

ผู้ชม คือ เป้าหมายสำคัญ ของผู้เล่าเรื่อง

People make decisions based on good reasons.

ผู้ชม สามารถตัดสินใจได้ บนพื้นฐานของ เหตุและผล.

History, biography, culture, and character determine what we consider good reasons.

ประวัติศาสตร์ อัตชีวประวัติบุคคล วัฒนธรรม และ  
บุคลิกภาพ เป็นสิ่งที่กำหนดว่า อะไร คือสิ่งที่ ทำให้  
มนุษย์ เป็นผู้ที่มีเหตุผล และสำนึกที่ ดี ถูกต้อง และ เป็น  
ธรรม.

narrative: paradigm

## Narrative Paradigm:

Narrative rationality is determined by the coherence and fidelity of our stories.

ความเป็นเหตุเป็นผล ของสารัตถะ ได้ถูกกำหนดไว้แล้ว โดย องค์กรวม ในโลกของความเป็นจริง ของ มนุษย์.

The world is a set of stories from which we choose, and constantly re-create, our lives.

โลก คือ ชุดของสารัตถะ ซึ่ง มนุษย์ได้เลือกสรร และสรรสร้าง เพื่อมนุษยชาติด้วยตัวเอง.



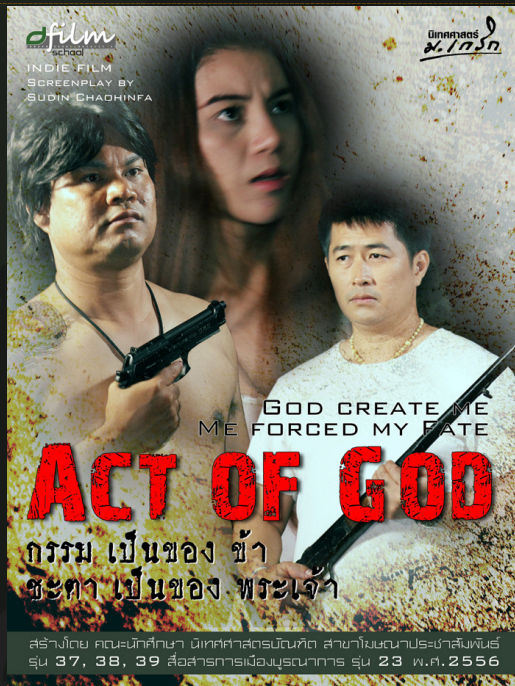
narrative: factor

## Narratology Factor:

1. Plot
2. Conflict
3. Character
4. Theme
5. Setting (mise-en-scene)
6. Symbol
7. Point of view

## Narrative Theory:

STORY → STORYTELLER → PEOPLE



narrative: **factor**

## I. Plot

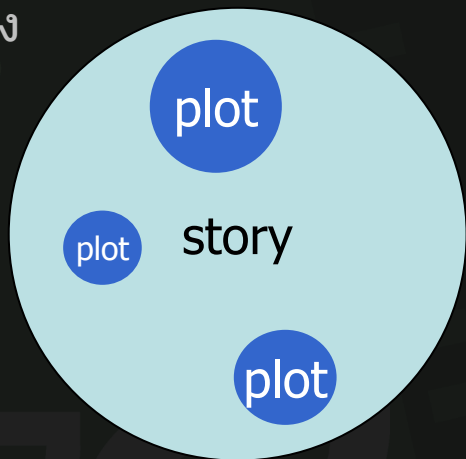
- Classical design  
ขัดแย้งกับอุปสรรคภายนอก  
เหตุการณ์ต่อเนื่อง เชื่อมโยง
- Minimalism  
ขัดแย้งในตัวเอง  
เป็นผู้ถูกกระทำ  
จบเรื่องแบบเปิด
- Anti-structure / Indy

**structure narrative: 3-act**

**act-1: setup**

**act-2: conflict→climax**

**act-3: resolution→ending**



## 2. Conflict

- ขัดแย้งกับตัวเอง
- ขัดแย้งกับธรรมชาติ
- ขัดแย้งกับคนอื่นด้วยกัน
- ขัดแย้งกับสิ่งเหนือธรรมชาติ
- ขัดแย้งกับระบบ สังคม วัฒนธรรม การเมือง

ความขัดแย้ง ผลักเรื่องให้ดำเนินไป:

- ขัดแย้งหลัก ขัดแย้งย่อย
- ส่งผลกระทบต่อตัวละครอย่างไร
- ความขัดแย้งที่น่าสนใจ

narrative: factor

### 3. Character

-flat

หล่อ สวย ร้าย รัก ริษยา เกลียด

-round

หล่อ-เลว สวย-ปากร้าย ร้าย-จริงใจ

รัก-รุนแรง ริษยา-ซึบลาด จน-ซึ่เกี้ยว

แข็งแรง-อุบัติเหตุ เร็ว-ไม่แรง หนัก-ไร้ค่า

\*สร้างตัวละครอย่างไร ให้น่าสนใจ:

-ใส่ตัวละคร มาเพื่ออะไร

-ความสัมพันธ์ของตัวละคร น่าสนใจหรือไม่

-เปิดตัวละคร สร้าง "แรงจูงใจ" "ปรารถนา"  
ได้เพียงไร

#### 4. Theme – premise? how ending?

– happy ending

สมหวัง ชัดเจน จบ

– sad ending

ผิดหวัง มีภาคต่อ...

– โลกที่เป็นจริง

ผิดหวัง แต่ ก็มีสิ่งทดแทน

(เสียสิ่งหนึ่ง แต่ได้อีกสิ่งหนึ่ง)

\*theme คม-ชัด-ลึก เพียงไร:

theme "ยึดเยียด" "ซ่อนเร้น"

ความคิด แก่ผู้ดู เพียงไร

narrative: factor

## 5. Setting – Mise-en-Scene

-วัตถุประสงค์

-อลังการ

-น่าเชื่อถือ

\*องค์ประกอบฉาก

-แสง สี เงา

-แฉ่มใส มัว มืด สว่าง

-เสียง สนุก-รื่นเริง-สดใส เจียบ-ผ่อนคลาย

เศร้า-รันทด ตื่นเต้น-ระทึก-น่ากลัว

อ่อนหวาน-ร้องขอ-สงสาร ความหวัง-กำลังใจ

เจียบ-อีกรทึก สงบ-วุ่นวาย

-prob.set wardrobe customs

narrative: factor

## 6. Symbol

–ภาพ โลโก

–เสียง เพลง ดนตรี เอฟเฟค

\*ต้องการสื่อความหมายอะไร

\*สนับสนุน theme อย่างไร

igoo  
media

## 7. Point of view มุมมองในการเล่าเรื่อง

-บุคคลที่ 1 ฉัน...

-บุคคลที่ 3 อยู่ในเรื่อง... (พิธีกร)

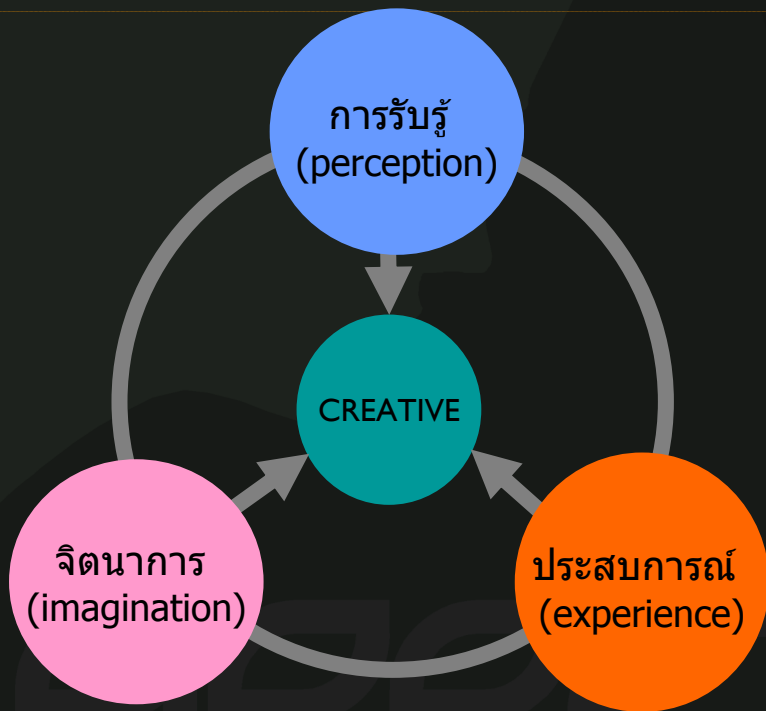
-บุคคลที่ 3 ไม่อยู่ในเรื่อง... (แขกรับเชิญ)

-บุคคลทั่วไป หลากหลาย  
(อาสาสมัคร ผู้เห็นเหตุการณ์)

\*ต้องการสื่อความหมายอะไร

\*สนับสนุน theme อย่างไร





## แนวคิดสร้างสรรค์ แบบ O I D

Operator (พระเอก) = ตัวดำเนินการ

Interrupt (ผู้ร้าย) = ตัวขัดจังหวะ

Decision (นางเอก) = ตัวตัดสินใจ / ทางเลือก

narrative: แนวคิดสร้างสรรค์ แบบ O I D

:ตา + หู	= picture + sound
:จมูก + ลิ้น	= smell + taste
:กายสัมผัส + ใจ	= tangibility + motion

วัตถุที่เหมาะสมจะนำมาสร้างสรรค์ ให้เป็นสื่อ  
แบ่งออกเป็น 5 ประเภท คือ

1. อาหาร (food)
2. กลิ่น (scent)
3. เสียง (sound)
4. ภาพ (print, video, multimedia)
5. สื่อสัมผัส / มีชีวิต (life media) activity and events

## อาหาร (Food):

- ดำเนินการ = รสหวาน รสมัน รสเค็ม รสเปรี้ยว  
ขัดจังหวะ = รสขม รสฝาด  
เลือก = รสจัด กิจกรรมมีส่วนร่วม ในการปรุงรส

## กลิ่น (Scent):

- ดำเนินการ = หอม  
ขัดจังหวะ = เหม็น  
เลือก = ไร้กลิ่น แต่แสดงด้วย ภาพ ข้อความ  
แล้วปล่อยให้ว่าง ให้ผู้ติดตาม จินตนาการ  
กลิ่นนั้น เอาเอง

narrative: แนวคิดสร้างสรรค์ แบบ O I D

เสียง (sound) : voice sound, sound effect, music

ดำเนินการ = โฟเราะะ

ขัดจังหวะ = เสียงรบกวน

เลือก = พุดบรรยาย ไร้เสียง ไร้การปรุงแต่ง  
มีแต่ภาพ ข้อความ ให้ผู้ฟัง จินตนาการ  
เสียงเอาเอง

ภาพ (print / video / multimedia)

ดำเนินการ = องค์ประกอบศิลป์

ขัดจังหวะ = โอกาส เข้าถึง มองเห็น ปิดบัง ซ่อน

เลือก = ช่วงเวลาที่นำเสนอ บ่อยแค่ไหน และ  
เวลาใด ใครเป็นผู้ดู

narrative: แนวคิดสร้างสรรค์ แบบ O I D

สื่อสัมผัส มีชีวิต เคลื่อนไหว มี 4 กลุ่ม คือ

สื่อบุคคล (person)

การแสดง (drama and show)

นิทรรศการ (exhibition and performance)

ปาฐกถา (speech)

ดำเนินการ = PDCA & PDCS;  
**Plan Do Check Act**  
**Plan Drive Study Apply 5Is**  
(Integrated, Instrument, IT,  
Innovation, Indicator)  
= Act-1-2-3

ขัดจังหวะ      คุณวุฒิ (qualification)  
                    คุณสมบัติ-คุณลักษณะ  
                    (properties-specification)  
                    คุณภาพ (quality)  
                    คุณประโยชน์ (goodness-advantage)  
                    คุณค่า (worth)  
                    คุณธรรม (virtue-moral)

เลือก            การนำเสนอ ผ่านหลัก Q-SPORT  
                    Q -ปริมาณ (Quantity)  
                    S -ลำดับที่ (Sequence)  
                    P -จุดหรือสถานที่ที่จะนำเสนอ (Point)  
                    O -โอกาสความเหมาะสม (Opportunity)  
                    R -สัดส่วน ปริมาณ/เวลา (Relation Ratio)  
                    T -จำนวนครั้ง (Time)

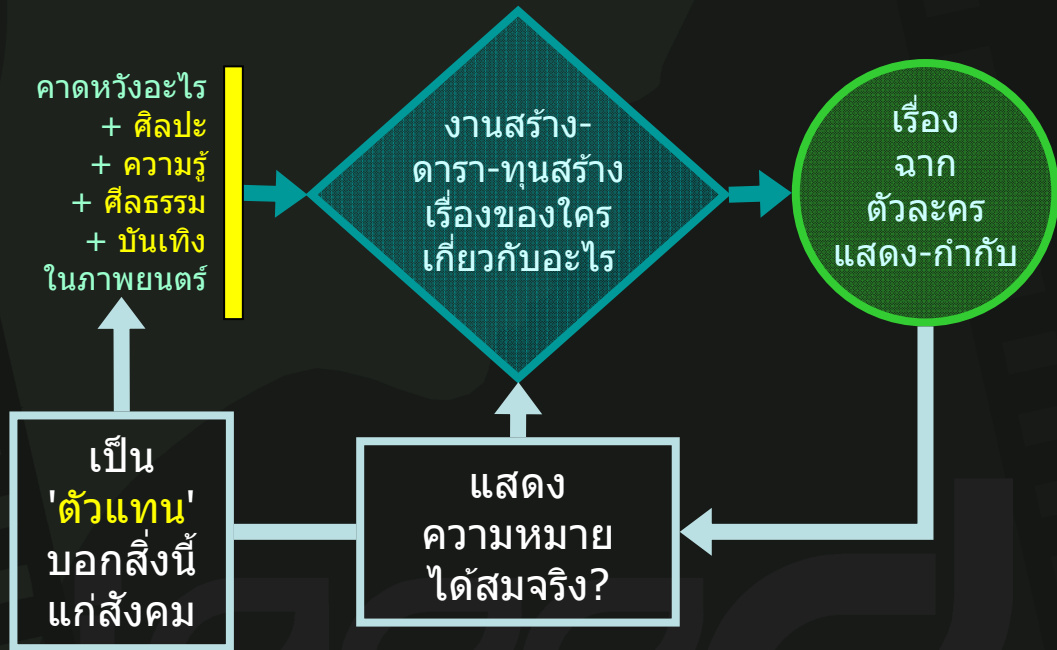




ตกลง จะให้วิจารณ์อะไร?

igoo  
media

# วิจารณ์อะไร?



ผังการวิจารณ์ภาพยนตร์