

อภิธาน์นทาการ

การออกแบบภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว
อุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรดิติต์



สำนักหอสมุด



กาญจน์ มุ่งหมาย

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนครสวรรค์
วันลงทะเบียน..... 11 ต.ค. 2555
เลขทะเบียน..... 6029383
เลขเรียกหนังสือ..... 1992-8

ก421 ก

2555

ภาคินิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาอิสระ
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา การออกแบบสื่อวัฒนธรรม
มีนาคม 2555
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนครสวรรค์

CREATIVE DESIGN. DOCUMENTARY FILM , WALK UP PHU SOI DAO.



KARN MUNGMAI

AN INDEPENDENT STUDY SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR BACHELOR
OF FINE AND APPLIED ARTS
DEGREE INOVATIVE MEDIA DESIGN
MARCH 2012
COPYRIGHT 2012 BY NARESUAN UNIVERSITY

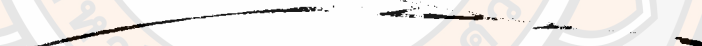
อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ ได้พิจารณาการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง “การออกแบบภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี” เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม ของมหาวิทยาลัยนครสวรรค์



(อาจารย์คุมพล/เพิ่มแสงสุวรรณ)

อาจารย์ที่ปรึกษา

มีนาคม 2555



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภรัก สุวรรณวัจน์)

หัวหน้าสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ

มีนาคม 2555

ชื่อเรื่อง	โครงการออกแบบภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุตรดิตถ์
ผู้ศึกษาค้นคว้า	นายกาญจน์ มุ่งหมาย
ที่ปรึกษา	อาจารย์จุมพล เพิ่มแสงสุวรรณ
ประเภทภาคนิพนธ์	การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ศศ.บ. (การออกแบบสื่อนวัตกรรม), 2551

บทคัดย่อ

อุทยานแห่งชาติภูสอยดาวได้รับการประกาศให้เป็นอุทยานแห่งชาติประกาศในราชกิจจานุเบกษาฉบับกฤษฎีกา เล่มที่ 125 วันที่ 28 พฤษภาคม พ.ศ.2551 มีเนื้อที่ประมาณ 212,633 ไร่ หรือ 3,402,128 ตารางกิโลเมตร เป็นอุทยานแห่งชาติที่ได้รับการประกาศ ลำดับที่ 109 ของประเทศ มีพื้นที่ครอบคลุมป่าน้ำป่าดและป่าภูสอยดาว เป็นอุทยานแห่งชาติที่เดียวที่มีพื้นที่ครอบคลุม 2 จังหวัด คือ ตำบลม่วงเจ็ดต้น ตำบลบ้านโคก ตำบลนาขุม อำเภอบ้านโคก ตำบลห้วยมุ่น อำเภอน้ำป่าด จังหวัดอุตรดิตถ์ และตำบลปอภาค อำเภอชาติตระการ จังหวัดพิษณุโลก มีความสำคัญด้านความมั่นคงของชาติ ด้วยเป็นพื้นที่ชายแดนติดต่อกับสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว มีสภาพภูมิประเทศทั่วไปเป็นภูเขาสูงชัน มีความสูงจากระดับน้ำทะเลปานกลาง 2,102 เมตร ซึ่งมีความสูงเป็นอันดับ 4 ของประเทศ เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่เป็นที่นิยมของนักท่องเที่ยวทั่วไปและประชาชนในพื้นที่ ด้วยความบริสุทธิ์ของธรรมชาติที่ยังคงไว้ได้อย่างสมบูรณ์ มีแหล่งท่องเที่ยวที่โดดเด่นอย่าง น้ำตกภูสอยดาว ลานสนภูสอยดาวที่ได้ชมความสวยงามของป่าสนสามใบ พุ่มดอกไม้ใหญ่ที่ปกคลุมไปด้วยพืชพื้นล่างอย่าง ดอกหงอนนาค สร้อยสุวรรณา กระดุมเงิน และพรรณไม้นานา ชนิด เป็นต้น และยังมีน้ำตกสายทิพย์ ที่สามารถเที่ยวชมได้ในฤดูฝน ที่มีความสวยงามของมอสที่ปกคลุมก้อนหินเหมือนพรมสีเขียว ซึ่งมีความสวยงามเป็นอย่างมาก นอกจากจะเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่น่าสนใจแล้ว ยังเป็นที่พักพิงของสัตว์ป่า และเป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าและวิจัยทางด้านวิชาการที่ดีอีกด้วย

โครงการการออกแบบภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุตรดิตถ์ได้สร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว เพื่อต้องการให้ผู้ที่ได้รับชม มีความสนใจในการจะมาท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว และเป็น การสนับสนุนการท่องเที่ยวในประเทศไทย

ประกาศคุณูปการ

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองฉบับนี้สำเร็จลงด้วยดีเนื่องจากได้รับการอนุเคราะห์จากผู้มีพระคุณหลายท่าน ผู้วิจัยมีความซาบซึ้งในความกรุณาเป็นอย่างยิ่ง จึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ พ่อ แม่ และครอบครัวมุ่งหมายที่ให้การสนับสนุนมอบความรักและแนวทางที่ดีในการดำเนินชีวิต และเป็นแรงบันดาลใจในการศึกษา

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์จุมพล เพิ่มแสงสุวรรณ อาจารย์ที่ปรึกษาภาคนิพนธ์ ที่ได้สละเวลาช่วยให้คำแนะนำและปรึกษาตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆตลอดระยะเวลาการทำภาคนิพนธ์

อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชาการสื่อวัฒนธรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ทุกท่าน ที่ได้ส่งสอน มอบความรู้ ให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษาที่ดี ตลอดจนตรวจ แก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง

ขอขอบพระคุณ กรมอุทยานแห่งชาติ สัตว์ป่า และพันธุ์พืช อุทยานแห่งชาติภูสอยดาวที่ให้ข้อมูลต่างๆ และอนุเคราะห์สถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์สารคดี

ขอขอบคุณเพื่อนๆทุกคนที่ช่วยให้งานในครั้งนี้ผ่านไปด้วยดี ขอขอบคุณ นายธนบัตรบัตรชานาฟาง นายประกาศิต กะนะลัย นายวิสุทธิ์ เขียวดอกน้อย และนางสาวอัจฉรา ศรีคล้าย ที่ร่วมเดินทางฝ่าอุปสรรคต่างๆในการถ่ายทำภาพยนตร์สารคดีที่อุทยานแห่งชาติภูสอยดาว และเพื่อนๆ สาขาสื่อวัฒนธรรมที่ร่วมเดินทางไปสำรวจพื้นที่ในการถ่ายทำในครั้งแรก

ขอขอบคุณเพื่อนๆทุกคนในภาควิชาศิลปะและการออกแบบ ที่คอยร่วมทุกข์ ร่วมสุขและให้การช่วยเหลือกันตลอดมา

ขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ ในภาควิชาศิลปะและการออกแบบ และภาควิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์ทุกคน ที่ช่วยเหลือและเป็นกำลังใจ แก่ผู้วิจัยครั้งนี้

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมี ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแก่ผู้มีพระคุณทุกท่าน

กาญจน์ มุ่งหมาย

สารบัญ

หน้าอนุมัติ.....	ก
บทคัดย่อ.....	ข
ประกาศคุณประการ.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญภาพ.....	ช

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาของปัญหา.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	2
ขอบเขตของการวิจัย.....	2
วิธีการดำเนินวิจัย.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
1.แนวคิดการผลิตภาพยนตร์ด้วยเงินทุนต่ำ.....	6
2.แนวคิดด้านการสร้างภาพยนตร์สารคดี.....	7
2.1 คำนิยามของภาพยนตร์สารคดี.....	7
2.2 รูปแบบของภาพยนตร์สารคดี.....	8
2.3 รูปแบบของภาพยนตร์สารระบันเทิง.....	9
2.4 ขั้นตอนการผลิตงานภาพยนตร์สารคดี.....	11
3.แนวคิดเกี่ยวกับกรอบทางความคิดของภาพยนตร์.....	12
3.1 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์สารคดี.....	12
3.2 ภาพยนตร์สารคดีและภาพยนตร์ทดลอง.....	13
3.3 ภาพยนตร์ทดลอง.....	15
3.4 การเขียนบทภาพยนตร์.....	16
3.5 ปัจจัยสำคัญในโครงสร้างบท.....	18

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
3.6 สตอริบอร์ด.....	19
3.7 การสร้างภาพยนตร์.....	20
3.8 ขั้นตอนการเตรียมการถ่ายภาพยนตร์.....	21
3.9 ศัพท์เทคนิคต่างๆที่ใช้ในการถ่ายทำ.....	21
3.10 ไตเติล.....	22
4.แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลปะ.....	23
5.แนวคิดเกี่ยวกับภูมิศาสตร์การท่องเที่ยว.....	27
5.1 สาเหตุที่ทำให้เกิดการท่องเที่ยว.....	27
5.2 ประโยชน์ที่ได้รับจากการท่องเที่ยว.....	28
5.3 ปัจจัยทางภูมิศาสตร์ที่ส่งเสริมการท่องเที่ยว.....	30
6.แนวคิดเกี่ยวกับการเขียนบทภาพยนตร์.....	32
6.1 โครงสร้าง.....	32
6.2 โจทย์เริ่มต้น.....	33
6.3 ความขัดแย้ง.....	33
6.4 ตัวละคร.....	33
6.5 บทสนทนา.....	33
6.6 บรรยายภาค.....	34
6.7 เส้นเรื่อง แบ่งเป็นเส้นเรื่องหลัก.....	34
6.8 การค้นอารมณ์ของเรื่อง.....	34
6.9 การค้นพบและเปิดเผย.....	34
7.ข้อมูลเกี่ยวกับอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว.....	34
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	42
ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสารและรวบรวมข้อมูล.....	42
ขั้นตอนที่ 2 กำหนดพื้นที่ขอบเขตที่ในการวิจัย.....	43
ขั้นตอนที่ 3 การหาข้อมูลทางกายภาพ.....	43
ขั้นตอนที่ 4 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล.....	43
ขั้นตอนที่ 5 กระบวนการพัฒนาและสร้างสรรค์.....	43
ขั้นตอนที่ 6 สรุปประเมินผล.....	43

สารบัญ(ต่อ)
บทที่

หน้า

4 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล.....	44
ส่วนที่ 1 บทวิเคราะห์และสรุปเงื่อนไขการออกแบบ.....	44
ส่วนที่ 2 การดำเนินงานในการถ่ายทำตัวสารคดี.....	48
ส่วนที่ 3 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ (Development and Design).....	50
ส่วนที่ 4 การตัดต่อและและคอมโพสิท(Composite).....	54
ส่วนที่ 5 ผลงานที่สร้างสรรค์ (Innovative Media Design).....	55
5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	57
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	57
ขอบเขตของการวิจัย.....	57
สรุปผลการออกแบบ.....	58
ข้อเสนอแนะ.....	59
บรรณานุกรม.....	61
ประวัติผู้วิจัย.....	62

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 1.1 ภาพแผนที่.....	36
ภาพที่ 1.2 ภาพผังปัจจุบันบริเวณที่ทำการอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว.....	36
ภาพที่ 1.3 ภาพน้ำตกภูสอยดาว.....	38
ภาพที่ 1.4 ภาพเส้นทางสู่ผู้พิชิตลานสนสามใบ.....	39
ภาพที่ 1.5 ภาพลานสนอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว.....	39
ภาพที่ 1.6 ภาพลานสนอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว.....	39
ภาพที่ 1.7 ภาพลานสนอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว.....	40
ภาพที่ 1.8 ภาพลานสนอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว.....	40
ภาพที่ 1.9 ภาพแผนที่เส้นทาง.....	41
ภาพที่ 4.1 ขั้นตอนการดำเนินงานในการถ่ายทำสารคดี.....	48
ภาพที่ 4.2 ขั้นตอนการดำเนินงานในการถ่ายทำสารคดี.....	48
ภาพที่ 4.3 ขั้นตอนการดำเนินงานในการถ่ายทำสารคดี.....	48
ภาพที่ 4.4 ขั้นตอนการดำเนินงานในการถ่ายทำสารคดี.....	48
ภาพที่ 4.5 ภาพอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว.....	48
ภาพที่ 4.6 ภาพอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว.....	48
ภาพที่ 4.7 ภาพอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว.....	49
ภาพที่ 4.8 ภาพอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว.....	49
ภาพที่ 4.9 ภาพอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว.....	49
ภาพที่ 4.10 ภาพอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว.....	49
ภาพที่ 4.11 ภาพอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว.....	49
ภาพที่ 4.12 ภาพอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว.....	49
ภาพที่ 4.13 ภาพอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว.....	50
ภาพที่ 4.14 ภาพอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว.....	50
ภาพที่ 4.15 รูปแบบโทนสีของภาพยนตร์สารคดี.....	50
ภาพที่ 4.16 ลักษณะตัวอักษรที่ใช้ในการทำกราฟฟิก.....	51
ภาพที่ 4.17 รูปแบบการพัฒนาโลโก้ชุดที่ 1.....	51
ภาพที่ 4.18 รูปแบบการพัฒนาโลโก้ชุดที่ 1.....	51

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 4.19 รูปแบบการพัฒนาโลโก้ชุดที่ 2.....	52
ภาพที่ 4.20 รูปแบบการพัฒนาโลโก้ชุดที่ 2.....	52
ภาพที่ 4.21 รูปแบบการพัฒนาโลโก้ชุดที่ 3.....	52
ภาพที่ 4.22 รูปแบบการพัฒนาการทางด้านกราฟิกชุดที่ 1.....	53
ภาพที่ 4.23 รูปแบบการพัฒนาการทางด้านกราฟิกชุดที่ 1.....	53
ภาพที่ 4.24 รูปแบบการพัฒนาการทางด้านกราฟิกชุดที่ 2.....	53
ภาพที่ 4.25 รูปแบบการพัฒนาการทางด้านกราฟิกชุดที่ 2.....	53
ภาพที่ 4.26 รูปแบบการพัฒนาการทางด้านกราฟิกชุดที่ 3.....	53
ภาพที่ 4.27 ไปสเตอร์ภาพยนตร์สารคดี.....	54
ภาพที่ 4.28 โปรแกรมที่ใช้ในการตัดต่อและคอมโพสิต.....	54
ภาพที่ 4.29 โปรแกรมที่ใช้ในการตัดต่อและคอมโพสิต.....	55
ภาพที่ 4.30 บูธจัดแสดงผลงาน.....	55
ภาพที่ 4.31 บูธจัดแสดงผลงาน.....	56
ภาพที่ 4.32 บูธจัดแสดงผลงาน.....	56

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

อุทยานแห่งชาติภูสอยดาวได้รับการประกาศให้เป็นอุทยานแห่งชาติ ตามพระราชกฤษฎีกากำหนด บริเวณที่ดินป่าน้ำป่าดและป่าภูสอยดาว ในพื้นที่ตำบลม่วงเจ็ดต้น ตำบลบ้านโคก ตำบลนาชุม อำเภอบ้านโคก ตำบลห้วยมุ่น อำเภอป่าด จังหวัดอุตรดิตถ์ และตำบลบ่อภาค อำเภอชาติตระการ จังหวัดพิษณุโลก ให้เป็นอุทยานแห่งชาติ พ.ศ.2551 ประกาศในราชกิจจานุเสกษาฉบับกฤษฎีกา เล่มที่ 125 วันที่ 28 พฤษภาคม พ.ศ.2551 มีเนื้อที่ประมาณ 212,633 ไร่ หรือ 3,402,128 ตารางกิโลเมตร เป็นอุทยานแห่งชาติ ที่ได้รับการประกาศ ลำดับที่ 109 ของประเทศ มีพื้นที่ครอบคลุมป่าน้ำป่าดและป่าภูสอยดาว เป็นอุทยาน แห่งชาติที่เดียวที่มีพื้นที่ครอบคลุม 2 จังหวัด คือ ตำบลม่วงเจ็ดต้น ตำบลบ้านโคก ตำบลนาชุม อำเภอบ้านโคก ตำบลห้วยมุ่น อำเภอป่าด จังหวัดอุตรดิตถ์ และตำบลบ่อภาค อำเภอชาติตระการ จังหวัดพิษณุโลก มีความสำคัญด้านความมั่นคงของชาติ ด้วยเป็นพื้นที่ชายแดนติดต่อกับสาธารณรัฐประชาธิปไตย ประชาชนลาว มีสภาพภูมิประเทศทั่วไปเป็นภูเขาสูงชัน มีความสูงจากระดับน้ำทะเลปานกลาง 2,120 เมตร ซึ่งมีความสูงเป็นอันดับ 4 ของประเทศ เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่เป็นที่นิยมของนักท่องเที่ยว ทั่วไปและประชาชนในพื้นที่ ด้วยความบริสุทธิ์ของธรรมชาติที่ยังคงไว้ได้อย่างสมบูรณ์ มีแหล่งท่องเที่ยวที่โดดเด่นอย่าง น้ำตกภูสอยดาว ลานสนภูสอยดาวที่ได้ชมความสวยงามของป่าสนสามใบ ทุ่งดอกไม้ใหญ่ที่ปกคลุมไปด้วยพืชพันธุ์ต่างอย่าง ดอกหงอนนาค สร้อยสุวรรณา กระดุมเงิน และพรรณไม้นานาชนิด เป็นต้น และยังมีน้ำตกสายทิพย์ ที่สามารถเที่ยวชมได้ในฤดูฝน ที่มีความสวยงามของมอสที่ปกคลุมก้อนหินเหมือน พรมสีเขียว ซึ่งมีความสวยงามเป็นอย่างมาก นอกจากนี้จะเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่น่าสนใจแล้ว ยังเป็นที่พักพิงของสัตว์ป่า และเป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าและวิจัยทางด้านวิชาการที่ดียิ่งอีกด้วย

ในปัจจุบันอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว ยังคงความบริสุทธิ์ของธรรมชาติอยู่มาก ดังนั้นในการพัฒนาต้อง พิจารณาจากแนวคิดในการจัดการพื้นที่ให้เหมาะสมกับประโยชน์ที่ใช้ เพื่อการท่องเที่ยวการสร้างและ ปรับปรุงสิ่งบริการพื้นฐาน และการให้ความรู้ด้านธรรมชาติ โดยแบ่งเขต (Zoning) ที่ชัดเจน ทั้งนี้ในแต่ละ เขตจะต้องจัดสิ่งบริการพื้นฐานตามความจำเป็น และตามจำนวนนักท่องเที่ยวที่ใช้ประโยชน์

เนื่องจากอุทยานแห่งชาติภูสอยดาวเป็นอุทยานแห่งชาติที่เพิ่งเปิดใหม่จึงยังไม่มีการประชุมสัมพันธหรือ การส่งเสริมการท่องเที่ยวในรูปแบบภาพยนตร์สารคดี ผู้วิจัยจึงได้มีแนวทางริเริ่มออกแบบภาพยนตร์สารคดี เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว โดยในตัวสารคดีนั้นจะประกอบไปด้วยกราฟิกที่สวยงามเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับตัวสารคดี และเพื่อเป็นการดึงดูดนักท่องเที่ยวให้นักท่องเที่ยวในการ

ผจญภัยเดินป่าขึ้นลานสนที่อุทยานแห่งชาติภูสอยดาวได้มาสัมผัสกับธรรมชาติที่สมบูรณ์สวยงามอย่างแท้จริง

ความมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เป็นกรออกแบบภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว

1. ศึกษาความน่าสนใจของการทำสารคดีการท่องเที่ยว
2. ศึกษาความต้องการของประชาชนทั่วไปในการต้องการรับชมสารคดี
3. เพื่อประชาสัมพันธ์ให้ประชาชนทั่วไปได้รับรู้ถึงความสวยงามของธรรมชาติที่อุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรดิตถ์

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เป็นกรวิจัยเชิงพัฒนา ซึ่งนักวิจัยในที่นี้หมายถึงนิสิตวิชาเอกสื่อวัฒนธรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ ออกแบบสื่อสารคดี อุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรดิตถ์ ซึ่งมีขอบเขตของการวิจัยดังนี้

1. ขอบเขตด้านผู้ผลิต

ในงานวิจัยการออกแบบภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรดิตถ์

- 1.1 ประวัติความเป็นมาการสร้างสารคดีทางสถานีโทรทัศน์
- 1.2 แนวคิดนโยบายการสร้างสรรคและพัฒนาออกแบบสื่อสารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาวจังหวัดอุดรดิตถ์
- 1.3 กระบวนการเตรียมจัดทำออกแบบสารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาวจังหวัดอุดรดิตถ์ โดยมีโครงสร้างและสังเกตแบบมีส่วนร่วมกันแบ่งเป็น

- 1.3.1 กรมอุทยานแห่งชาติ สัตว์ป่า และพันธุ์พืช
- 1.3.2 นักถ่ายภาพเคลื่อนไหว
- 1.3.3 พิธีกรดำเนินเรื่อง
- 1.3.4 นักตัดต่อภาพ

2.ขอบเขตด้านการสร้างสรรค์และพัฒนา

การออกแบบภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี

2.1 ขั้นตอนการออกแบบภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี

2.2 กระบวนการออกแบบเนื้อเรื่อง

2.2.1 การเตรียมตัวก่อนออกดำเนินการถ่ายทำสารคดี

2.2.2 การแต่งตัวให้เหมาะสมกับการเดินทางขึ้นลานสนสามใบอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว

2.2.3 การเตรียมทีมงานและอุปกรณ์ในการถ่ายทำ

2.2.4 การออกเดินทางไปเพื่อการถ่ายทำสารคดีอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี

2.2.5 การออกแบบและสร้างสรรค์งานแอนิเมชันและกราฟฟิกเพื่อส่งเสริมงานสารคดี

2.2.6 ดนตรีประกอบ

2.2.7 กระบวนการการตัดต่อ

3.ขอบเขตสื่อสาร

3.1 ออกแบบภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี

3.2 กลุ่มเป้าหมายช่วงอายุ 18 – 25 ปี

3.3 พฤติกรรมของผู้รับชม

4.ด้านสารคดี

การออกแบบภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี คือ

4.1 อุทยานแห่งชาติ ภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี

4.1.1 ที่ทำการอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว

4.1.2 น้ำตกภูสอยดาว

4.1.3 น้ำตกสายทิพย์

4.1.4 ลานสนสามใบภูสอยดาว (เนินส่งญาติ , เนินปราบเซียน , เนินป่าก่อ , เนินเสือโคร่ง , เนิน

มรณะ)

5.สมมติฐานงานวิจัย

ภาพยนตร์สารคดีท่องเที่ยว อุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี สร้างสรรค์และพัฒนาขึ้นมา เพื่อเป็นการแนะนำให้นักท่องเที่ยว กลุ่มเป้าหมายเมื่อรับชมแล้วเกิดความต้องการที่จะไปท่องเที่ยวผจญ

ภัย เดินป่าขึ้นลานสนที่อุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี และเป็นการส่งเสริมให้อนุรักษ์ ธรรมชาติ ที่มีความสมบูรณ์และงดงามอีกด้วย

6.วิธีการดำเนินงานวิจัย

- 6.1 เตรียมอุปกรณ์การถ่ายทำก่อนการออกเดินทาง
- 6.2 ออกเดินทางเพื่อถ่ายทำสารคดีอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี
- 6.3 รวบรวมวิดีโอแล้วนำมาตัดต่อและใส่กราฟฟิกและแอนิเมชันให้สมบูรณ์
- 6.4 จัดทำโปสเตอร์

7.ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากงานวิจัย

- 7.1.1 เพื่อเป็นการเผยแพร่ให้มีการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี
- 7.1.2 เพิ่มตัวเลือกให้กับผู้รับสื่อให้สามารถรับความรู้เกี่ยวกับการเดินทางขึ้นลานสนภูสอย ดาว
- 7.1.3 เพื่อเพิ่มความน่าสนใจมากขึ้นกับสารคดีแบบธรรมดา
- 7.1.4 เป็นตัวช่วยเพิ่มความน่าสนใจกับประชาชนชาวไทยและชาวต่างประเทศให้มาท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี
- 7.1.5 เพื่อให้คนหันมาสนใจในการเดินทางท่องเที่ยวธรรมชาติที่สวยงามอย่างแท้จริง

7.2หน่วยงานที่สามารถนำผลวิจัยไปใช้ประโยชน์

- 7.2.1 สถานีโทรทัศน์ช่องต่างๆ
- 7.2.2 การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย
- 7.2.3 ประชาชนทั่วไปที่ต้องการเดินทางท่องเที่ยวธรรมชาติที่สวยงามอย่างแท้จริง

นิยามศัพท์เฉพาะ(Keywords) ของโครงการวิจัย :

สื่อ หมายถึง เครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสารเป็นตัวกลางนำสารจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร ซึ่งอาจเป็น คำพูด คำสั่งด้วยวาจา ระเบียบข้อบังคับ วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ ฯลฯ

สารคดีการท่องเที่ยว หมายถึงการนำเสนอข้อมูลและข้อเท็จจริงผู้จัดทำสารคดีแบบท่องเที่ยว-เที่ยวมีเจตนา ที่เสนอสาระที่เป็นจริงตามข้อเท็จจริงและเหตุการณ์ที่ปรากฏของการท่องเที่ยว ผ่านทาง รูปแบบต่างๆ

มัลติมีเดีย(Multi Media) หมายถึง การรวมสื่อต่าง ๆ กันของ เสียง , ภาพนิ่ง , ภาพเคลื่อนไหว และวิดีโอ ในโลกของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

แอนิเมชัน(Animation) คือ ภาพชุดหรือภาพนิ่งที่เรียงติดต่อกันทำให้ภาพที่ปรากฏเคลื่อนไหวติดต่อกันได้อย่างสมจริงตามแบบธรรมชาติซึ่งเกิดจากการฉายโดยเครื่องฉายภาพยนตร์ที่ผู้ชมสามารถมองเห็น การเคลื่อนไหวต่อเนื่องเป็นเหตุการณ์เดียวกัน

กราฟิก(Graphic) หมายถึง การแสดงภาพสัญลักษณ์ตัวอักษร ไดอะแกรมหรือการวาด ภาพ



บทที่ 2

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการสร้างสรรค์งานการออกแบบภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุตรดิตถ์ ได้ศึกษาจากแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นกรอบการวิเคราะห์ และทำความเข้าใจ โดยสามารถแบ่งเป็นประเด็นหลักในการนำเสนอได้ ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดการผลิตภาพยนตร์ด้วยเงินทุนต่ำ
2. แนวคิดด้านการสร้างภาพยนตร์สารคดี
3. แนวคิดเกี่ยวกับกรอบทางความคิดของภาพยนตร์
4. แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลปะ
5. แนวคิดเกี่ยวกับภูมิศาสตร์การท่องเที่ยว
6. แนวคิดเกี่ยวกับการเขียนบทภาพยนตร์
7. ข้อมูลเกี่ยวกับอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว

1. แนวคิดการผลิตภาพยนตร์ด้วยเงินทุนต่ำ (Low Budget Film Management)

นอกจากมีความคิดริเริ่มในการสร้างภาพยนตร์ (Idea) ที่น่าสนใจแล้วนักสร้างภาพยนตร์จำเป็นต้องใช้ความสามารถ ความน่าเชื่อถือ และการเจรจาต่อรองเพื่อให้ได้มาซึ่งงบประมาณ จึงจะสามารถสร้างภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ ขึ้นมาได้ และวิธีการหนึ่งในการได้ซึ่งงบประมาณ คือ การนำแนวคิดการผลิตภาพยนตร์ด้วยเงินทุนต่ำมาปรับใช้เพื่อสร้างความมั่นใจ และลดความเสี่ยงทางการเงินให้กับเจ้าของเงินทุน บาสเตียน คลีฟ (Bastian Cleve) ได้อธิบายเกี่ยวกับแนวคิดการผลิตภาพยนตร์ทุนต่ำในหนังสือ Film Production Management ระบุว่า คำว่า "เงินทุนต่ำ" ในแต่ละสถานการณ์มีความหมายที่แตกต่าง โดยที่เงินทุนต่ำของสตูดิโอขนาดใหญ่อาจเป็นเงินจำนวนมากของภาพยนตร์อิสระทุนน้อย จนสามารถจับจ่ายใช้สอยในการทำงานได้อย่างสะดวกสบาย

อย่างไรก็ดี บาสเตียน คลีฟ ได้ให้ความสำคัญกับหลักการบริหารภาพยนตร์ต้นทุนต่ำมากกว่าการให้ความหมาย ด้วยวิธีการควบคุมค่าใช้จ่ายโดยการพิจารณาว่าปัจจัยใดบ้างที่ทำให้ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ ต้องใช้เงินในการลงทุนเป็นจำนวนมาก และจะมีวิธีการลดค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นเหล่านี้ได้อย่างไร

ปัจจัยหลักที่ทำให้ภาพยนตร์มีต้นทุนราคาแพง คลีฟเรียกปัจจัยหลักเหล่านี้ว่า Above the line item นั้นได้แก่ บทภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ ดารา นักแสดง รวมทั้งงบประมาณในการโฆษณาประชาสัมพันธ์กับคนกลุ่มใหญ่

นอกเหนือจากนี้ คือปัจจัยรองหรือ Below the line item ซึ่งได้แก่ ค่าใช้จ่ายสำหรับทีมงาน फिल्म

ค่าเช่าอุปกรณ์ ค่าฉาก ค่าโพลสตีบรอดกั้น ที่ขึ้นอยู่กับว่าทีมงานมีจำนวนมากน้อยเพียงใด มีการก่อสร้างฉากหรืออุปกรณ์มากน้อยแค่ไหน มีการใช้เทคนิคพิเศษหรือสเปเชียลเอฟเฟกต์หรือไม่ รวมทั้งระยะเวลาถ่ายทำที่เกิดขึ้นจริง

เมื่อทราบแล้วว่าค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นต้องจ่ายให้กับรายการใดบ้างในการบริหารภาพยนตร์ต้นทุนต่ำ สิ่งที่ผู้บริหารงบประมาณคือ การลดค่าใช้จ่าย หรือตัดค่าใช้จ่ายที่ไม่จำเป็น

นอกจากนี้ จอห์น แรนดอล (John Randall) ได้กล่าวในหนังสือชื่อ Feature Films on a Low Budget เกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์ด้วยเงินทุนที่ต่ำกว่ามี 4 ทางหลักด้วยกันที่จะทำให้การผลิตภาพยนตร์ด้วยเงินที่ต่ำดำเนินลุล่วงไปโดยสำเร็จ ซึ่งประกอบด้วย

1. การมีบทภาพยนตร์ที่ดี
2. การมีตารางแยกแยะการทำงานที่ถูกเตรียมมาอย่างดี
3. การมีผู้กำกับที่มีคุณภาพ มีความรู้ ความสามารถ
4. การมีทีมงานที่ดี มีความเป็นมืออาชีพ

แนวคิดการผลิตภาพยนตร์ด้วยเงินทุนต่ำที่ได้กล่าวมาแล้ว เหมาะสำหรับการนำเสนอโปรเจกต์ เพื่อให้ได้รับการอนุมัติงบประมาณ และการบริหารต้นทุนที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพ และคุ้มค่า โดยเฉพาะนักสร้างภาพยนตร์รุ่นใหม่ที่ต้องการพิสูจน์ผลงานในวงการภาพยนตร์

2. แนวคิดด้านการสร้างภาพยนตร์สารคดี (Documentary Film Production)

เนื่องจากภาพยนตร์เป็นสาขาหนึ่งของงานสื่อสารมวลชน ภาพยนตร์จึงมีคุณค่าในการบันทึกประวัติศาสตร์เกี่ยวกับแง่มุมต่างๆ ของสังคมได้ ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของภาพยนตร์บันเทิง หรือภาพยนตร์สารคดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์สารคดี ซึ่งมุ่งเน้นการติดตามถ่ายทำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสถานที่จริงเป็นสำคัญ

2.1 ค่านิยมของภาพยนตร์สารคดี

จอห์น เกรียร์สัน (John Grierson) บิดาแห่งภาพยนตร์สารคดีอังกฤษได้กล่าวถึงภาพยนตร์สารคดีว่าเป็นการสร้างสรรค์ที่ถ่ายทอดมาจากความจริง ไม่มีการแสดง ไม่มีการเขียนบทแบบนวนิยาย อย่างไรก็ตาม เช่นเดียวกันกับงานศิลปะ ผู้สร้างจะต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ ไม่ใช่เลียนแบบโดยไม่มีการตกแต่งแต่อย่างใด

ในแง่ของเวลา พอล โรธา (Paul Rotha) นักเขียน นักสร้างภาพยนตร์ และนักวิชาการที่ทำงานร่วมกับเกรียร์สัน ซึ่งมีความคิดไปในทิศทางเดียวกัน ได้เน้นในการให้ความสำคัญกับช่วงเวลา และสิ่งแวดล้อมในการถ่ายทำที่เป็นปัจจุบัน เนื่องจากมีความเห็นว่าเรื่องราวของอดีตที่ผ่านมา นั้น ไม่เหมาะสมที่จะนำมาสร้างเป็นสารคดี นอกจากนี้สารคดีจะต้องมีความสัมพันธ์ และเชื่อมโยงกับสังคม

มนุษย์ได้

ในแง่ของการทำหน้าที่วิพากษ์สังคม วิลลาร์ด แวนไดค์ (Willard Van Dyke) ผู้สร้างภาพยนตร์ชาวอเมริกันก็ได้ให้ความเห็นว่า นอกจากจะไม่ใช่เรื่องแต่งภาพยนตร์จะต้องอยู่บนพื้นฐานของความจริง และเรื่องราวดังกล่าวจะต้องสะท้อนให้เห็นถึงผลทางความคิด เศรษฐกิจ และการเมือง

ในแง่ศิลปะทางสังคม เช่นเดียวกับภาพยนตร์ประเภทอื่นๆ ภาพยนตร์สารคดีทำหน้าที่เป็นบันทึกของสังคม โดยประกอบด้วย 2 สิ่งที่ประสานงานร่วมกันคือ

1. สิ่งที่เกิดขึ้นจริงผ่านมุมมองของผู้สร้างสรรคภาพยนตร์
2. ผู้ชม ที่ทำหน้าที่ในการตัดสินภาพยนตร์สารคดี

ตามความคิดเห็นของเอมิล โซล่า (Emile Zola) นักประพันธ์ชาวฝรั่งเศสได้กล่าวไว้ว่า "งานศิลปะเป็นมุมหนึ่งของธรรมชาติของอารมณ์" ไม่ไกลจากความหมายของ จอห์น เกรย์สัน เนื่องจากโซล่าพิจารณาว่า ผู้กำกับภาพยนตร์สารคดีจะต้องแสดงจุดประสงค์หลักของตนเองผ่านเลนส์เพื่อแสดงอัตลักษณ์ภายในซึ่งผู้ศึกษาพิจารณาว่า หมายถึง แรงบันดาลใจและความปรารถนาอันแรงกล้าของผู้กำกับภาพยนตร์สารคดีนั่นเอง (บรรจง โกศลวัฒน์)

ด้วยเหตุนี้จึงสามารถสรุปความหมายของภาพยนตร์สารคดีได้ โดยรวมเป็นการสร้างสรรค์จากเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง ส่วนใหญ่เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน อย่างไรก็ตามอาจเป็นเรื่องราวในอดีตหรือฉายภาพอนาคตก็ได้ นอกจากนี้ภาพยนตร์ที่ดีต้องสะท้อนให้เห็นถึงผลทางความคิด ทางเศรษฐกิจ หรือการเมืองอย่างมีศิลปะผ่านมุมมองที่สะท้อนความตั้งใจของผู้สร้าง ส่งผ่านไปยังผู้ชมซึ่งเป็นผู้ทำหน้าที่เปิดรับและตีความ

2.2 รูปแบบของภาพยนตร์สารคดี

ภาพยนตร์สารคดีในยุคแรกเริ่มสามารถแบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้ 4 รูปแบบด้วยกัน โดยมีรายละเอียดปลีกย่อยแตกต่างกันออกไปคือ

2.2.1 ภาพยนตร์สารคดีแบบธรรมชาตินิยม (Naturalist Tradition) เป็นภาพยนตร์ที่ยึดถือการถ่ายทอดชีวิตจริงและความเป็นอยู่ตามสภาพแวดล้อมทั่วไป ไม่ได้ผูกติดกับเรื่องราวชีวิตมนุษย์เพียงอย่างเดียว อย่างไรก็ตามยังคงสนใจในเรื่องการผจญภัยท่องเที่ยว เสี่ยงภัย และการแสวงหาดินแดนที่แปลกประหลาดจากการเดินทาง สำหรับตัวอย่างของภาพยนตร์สารคดีประเภทนี้ คือ Nanook of the North (1922) หรือนานูคแห่งขั้วโลกเหนือของ โรเบิร์ต ฟลาเฮอร์ตี (Robert Flaherty) ซึ่งได้รับความนิยมอย่างมาก ประสบความสำเร็จอย่างล้นหลาม เมื่อเข้าฉายในโรงภาพยนตร์

2.2.2 ภาพยนตร์สารคดีแบบสัจจะนิยม (The Realist Tradition) เป็นภาพยนตร์ที่ยึดถือหลักความเป็นจริงทางวัตถุ โดยมีโครงเรื่องที่สร้างสรรค์ขึ้นจากความเป็นจริงที่ปรากฏอยู่โดยรอบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งความเป็นเมืองและความวุ่นวายสับสนบนท้องถนนที่ผสมผสานเข้ากับความประทับใจที่ได้

จากการทำงานผู้สังเกตการณ์ รวมทั้งมีการนำเทคนิคในการถ่ายทำต่างๆ มาพลิกแพลง เพื่อให้ได้ภาพที่พิเศษและแปลกตา จึงกล่าวได้ว่าผลงานชนิดนี้เป็นผลงานของผู้สร้างภาพยนตร์ที่ไม่ได้มีจุดมุ่งหมายที่จะทำหน้าที่เพื่อส่วนรวม แต่เป็นผลงานที่สร้างขึ้นมาจากลักษณะงานศิลปะเพื่อศิลปะ (Art for Art Sake) อย่างแท้จริง สำหรับตัวอย่างของภาพยนตร์สารคดีประเภทนี้ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง Rien Que Les Heures (1926) หรือชีวิตชาวปารีส โดยควา แคนติ (Cavcanti) ที่ใช้เวลาถ่ายทำชีวิตของคนเมืองในช่วงเวลาหนึ่งวันอย่างตรงไปตรงมา โดยมีระยะเวลาถ่ายทำ 4 สัปดาห์

2.2.3 ภาพยนตร์สารคดีประเภทข่าว (The News – Real Tradition) เป็นภาพยนตร์ที่ยึดถือหลักความเป็นจริงทางวัตถุดิบและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงผ่านกระบวนการรายงานในเชิง พรรณนาโวหาร โดยเรียบเรียงความสำคัญและประเด็นของเหตุการณ์อย่างชัดเจนสั้นกระชับ และตรงไปตรงมา เนื่องจากการสร้างงานภาพยนตร์ประเภทข่าวจำเป็นต้องอาศัยเหตุการณ์ตามความจริงโดยที่ไม่มีการแต่งแต้มหรือสร้างสรรค์ความคิดใดใดลงไป อย่างไรก็ตามภาพยนตร์สารคดีประเภทนี้จำเป็นต้องมีการใช้เทคนิคการตัดต่อและมีการเลือกเฟ้นข้อเท็จจริงในการนำเสนอ สำหรับตัวอย่างของภาพยนตร์สารคดีประเภทนี้ได้แก่ คีโนอาย โดยดิซกา เวร์ตอฟ (Dizga Vertov) ผู้สร้างภาพยนตร์ชาวรัสเซียโดยมีการนำเลนส์ของกล้อง มาใช้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ต่างจากการมองด้วยสายตาของมนุษย์ทั่วไปที่ เป็นผู้สังเกตการณ์ที่คอยเฝ้าดูสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในทุกสถานที่

2.2.4 ภาพยนตร์สารคดีแบบการโฆษณาชวนเชื่อ (The Propaganda Tradition) เป็นภาพยนตร์ที่นำมาใช้เพื่อใช้ในการโฆษณาชวนเชื่อทางการเมืองอย่างได้ผล โดยมีโซเวียตเป็นแม่แบบ และได้รับความนิยมอย่างมากในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 จุดมุ่งหมายของผู้สร้างภาพยนตร์ชาวโซเวียต คือการใช้โฆษณาชวนเชื่อเพื่อก่อตั้งรัฐและอำนาจการปกครองระบบใหม่ขึ้นในประเทศของตน โดยแสดงแบบละครผูกเรื่องราวในการโน้มน้าวให้กลุ่มกรรมกรลุกขึ้นมาทำการปฏิวัติอำนาจเดิม เป็นการถ่ายทอดเรื่องราวของมนุษย์ที่ต้องต่อสู้กับภัยสังคมเมือง แทนการเสียดสีในดินแดนที่ไม่รู้จักของฝั่งธรรมเนียมและการถ่ายทอดความเป็นเมืองของฝั่งสัจจะนิยมนั่นเอง

อย่างไรก็ดี นอกจากภาพยนตร์สารคดี 4 รูปแบบในยุคแรกเริ่มที่ได้กล่าวถึงไปแล้ว ต่อมารูปแบบของภาพยนตร์สารคดีได้ถูกปรับเปลี่ยนนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างภาพยนตร์ในรูปแบบใหม่ ซึ่งได้แก่ ภาพยนตร์สาระบันเทิงซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างการเล่าเรื่องในแบบของภาพยนตร์สารคดี และ ภาพยนตร์บันเทิง หรือ Docudrama เป็นต้น (บรรจง โกศลวัฒน์)

2.3 รูปแบบของภาพยนตร์สาระบันเทิง (Docudrama)

จากที่ได้ทราบว่าภาพยนตร์สารคดีเป็นการสร้างสรรค์จากเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง ส่วนใหญ่เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน นอกจากนี้ภาพยนตร์สารคดีที่ดีต้องสะท้อนให้เห็นถึงผลทางความคิด ทางเศรษฐกิจ หรือการเมืองอย่างมีศิลปะผ่านมุมมองที่สะท้อนความตั้งใจของผู้สร้างส่งผ่านไปยังผู้ชมซึ่งเป็น

ผู้ทำหน้าที่เปิดรับ และตีความ อย่างไรก็ตามมีภาพยนตร์อีกประเภทซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกับภาพยนตร์สารคดี หากแต่เมื่อพิจารณาถึงลงไปแล้วจะพบถึงความแตกต่าง ภาพยนตร์ประเภทดังกล่าวคือ ภาพยนตร์ประเภทสารระบับันเทิง หรือ Docudrama Film

2.3.1 ภาพยนตร์ประเภทสารระบับันเทิง (Docudrama, Drama – documentary, Drama – doc หรือ Docufiction) คือประเภทหนึ่งของการเล่าเรื่องแบบละคร ไม่ว่าจะเป็ภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ หรือบทละคร เป็นการนำบทละครและสารคดีมาผสมผสานเข้าด้วยกัน โดยมีองค์ประกอบที่สามารถสรุปได้ ดังนี้ คือ

1. การจัดจ้อย่างเคร่งครัดกับความจริงต่างๆ ของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ในฐานะที่เหตุการณ์ดังกล่าวเป็นที่รู้จักมาก่อนหน้าแล้ว
2. มีจุดประสงค์จะหลีกเลี่ยงการอธิบาย หรือการใส่ข้อคิดเห็นของผู้ประพันธ์อย่างเปิดเผย
3. การใช้เทคนิคการประพันธ์ และเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อเพิ่ขยาย หรือสร้างเรื่องราวที่เหมือนกับเหตุการณ์จริงที่เคยเกิดขึ้นในประวัติศาสตร์
4. มีจุดประสงค์ในการหลีกเลี่ยงการแสดงออกถึงมุมมองและความเชื่อของผู้สร้างสรรค์อย่างเปิดเผย

ตัวอย่างภาพยนตร์สารระบับันเทิงนั้น ได้แก่ "Ala – Arriba!" ปี 1942 "A Night to Remember" ปี 1958 "Culloden" ปี 1964 "The War Game" ปี 1965 "Tora! Tora! Tora!" ปี 1970 "Threads" ปี 1984 "Cathy Come Home" (Drama documentary) ปี 1966 "Dien Bien Phu" ปี 1992 "Hillsborough" ปี 1996 "Bloody Sunday" ปี 2002 "The Laramie Project" ปี 2002 "The Last Dragon" ปี 2004 "Touching the Void 2004 End Day" ปี 2005 "Good Night, and Good Luck" ปี 2005 "Supervolcano" (Drama documentary) ปี 2005 "The Road to Guantanamo" ปี 2006 "Bobby" ปี 2006 "United 93" ปี 2006 และ "The Lost Tomb of Jesus" ปี 2007 เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม บรรจง โกศัลวัฒน์ ได้เสนอแนะว่าภาพยนตร์ที่ทำหน้าที่เป็นตัวอย่างของภาพยนตร์สารระบับันเทิงได้เป็นอย่างดีนั้น ได้แก่ ภาพยนตร์ข่าวคำความยาว 65 นาทีจากอเมริกาเรื่อง The Quiet One ที่เข้าฉายในปี 1948 ภาพยนตร์เรื่อง The Quiet One เป็นผลงานการกำกับของซิดนีย์ เมเยอร์ส (Sidney Meyers) บทภาพยนตร์ซึ่งเน้นในส่วนของการอธิบายและบทสนทนาโดยเจมส์ เอจี้ (James Agee) ที่ถ่ายทอดเรื่องราวการฟื้นฟูสภาพจิตใจของเด็กชายชาวอเมริกัน – แอฟริกัน โดนัลด์ ปีเตอร์ส (Donald Peters) ที่โรงเรียน Wiltwyck ในนิวยอร์กที่ได้รับความกระทบกระเทือนทางอารมณ์ ไม่เป็นที่เข้าใจและไม่เป็นที่ต้องการให้พื้นดินกลับมาในภาวะปกติ ด้วยความช่วยเหลือของ คลาเรนซ์ คูเปอร์ (Clarence Cooper) ที่ปรึกษาทางจิตวิทยาที่มีตัวตนจริง

แม้ว่าบทสนทนาที่เกิดขึ้นจะเป็นไปอย่างเป็นธรรมชาติในสายตาของผู้ชม อย่างไรก็ตาม บทสนทนาดังกล่าวถูกขัดเกลามาก่อนหน้าแล้ว จากเจมส์ เอจี้ ผู้ซึ่งทำหน้าที่เล่าเรื่องในภาพยนตร์ด้วย

เช่นเดียวกัน

ความหมายขององค์ประกอบ และตัวอย่างของภาพยนตร์สาระบันเทิงดังกล่าว สอดคล้องกับความเห็นของเดฟ โรลลินสัน (Dave Rollinson) ที่กล่าวในเอกสารออนไลน์ของสถาบันภาพยนตร์อังกฤษ (British Film Institute) เรื่อง Docudrama Controversial blend of fact and fiction ว่าตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา ภาพยนตร์สารคดีบทละคร (Drama Documentary) เป็นหนึ่งในรูปแบบของภาพยนตร์และรายการโทรทัศน์ที่ได้รับความนิยมอย่างล้นเหลือ อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ในรูปแบบนี้ก็ได้รับการโต้แย้งและคำวิพากษ์วิจารณ์อย่างมากมาเช่นเดียวกัน โดยมีลักษณะเด่นคือผู้สร้างภาพยนตร์และผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ถูกดึงดูดให้เข้ามาสู่ส่วนผสมของภาษาการเล่าเรื่องจบบทละคร และสารคดีรวมกันเป็นการทำให้สารคดีมีลักษณะคล้ายละคร

นักวิจารณ์และนักทฤษฎีได้กล่าววิจารณ์เกี่ยวกับเทคนิคที่กล่าวไปแล้วนี้ว่าเป็นการใช้วิธี 'Blur the Boundaries' หรือการเลื่อนเส้นแบ่งเขตแดนระหว่างความจริงและเรื่องแต่ง ยอมสูญเสียความจริงบางอย่างไปกับการเล่าเรื่องอย่างละคร

2.4 ขั้นตอนการผลิตงานภาพยนตร์สารคดี

เมื่อกกล่าวถึงและทำใจกับนิยามของภาพยนตร์สารคดีในแง่มุมต่างๆ โดยย่อแล้วลำดับต่อไปจะเป็นการกล่าวถึงขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์สารคดีจากหนังสือเทคนิคการสร้างภาพยนตร์สารคดี (The Technique of Documentary Film Production) ผลงานการเขียนของ ดับเบิลยู ฮิวจ์ แบดเดอเลย์ (W. H. H. Baddeley) โดยสรุปซึ่งประกอบด้วยลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขั้นตอนการเตรียมบทภาพยนตร์ ซึ่งหมายถึงขั้นตอนการวางโครงเรื่อง การเขียนทริตเมนต์ การค้นคว้าหาข้อมูล การเขียนสำหรับการถ่ายทำ และการเตรียมบทสำรองไว้สำหรับสิ่งที่คาดไม่ถึง (เนื่องจากการถ่ายทำจากเหตุการณ์และสถานที่จริง จึงไม่สามารถควบคุมองค์ประกอบทั้งหมดได้)
2. ขั้นตอนการวิเคราะห์ แบ่งเป็นส่วนและใส่รายละเอียดปลีกย่อยในบทภาพยนตร์ เพื่อกำหนดเวลา บุคลากร อุปกรณ์ที่ใช้ และงบประมาณให้เป็นระบบ และมีประสิทธิภาพสูงสุดในการถ่ายทำ
3. ขั้นตอนการจัดเตรียมงบประมาณสำหรับภาพยนตร์สารคดี โดยมีค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้น ได้แก่ ค่าเช่ากล้อง และอุปกรณ์ในการบันทึกภาพ เทปสำหรับบันทึกภาพ ค่าจ้างนักแสดง ค่าอุปกรณ์สตูดิโอ ค่าเช่าสตูดิโอ ค่าใช้จ่ายในการเดินทาง เบี้ยเลี้ยงสวัสดิการระหว่างการถ่ายทำ ค่าเช่าไฟ อุปกรณ์บันทึกเสียง ค่าทดสอบฟิล์ม ค่าลิขสิทธิ์ดนตรีที่ปรากฏในภาพยนตร์
4. ขั้นตอนการวางแผนในการถ่ายทำ เช่น การกำหนดตารางการถ่ายทำ อุปกรณ์ในการถ่ายทำ เช่น กล้อง เลนส์ ฟิล์ม ขาดังกล้อง หรืออุปกรณ์อื่นๆ เป็นต้น การกำหนดฉากหรืออุปกรณ์ รวมไปถึงการเตรียมแสง เสื้อผ้า หรือแต่งหน้า (ถ้ามี) เป็นต้น
5. ขั้นตอนการถ่ายทำจริง ซึ่งได้แก่การให้ความสำคัญกับการวางแผนมุกกล้อง การเลือกใช้เลนส์ การควบคุมความต่อเนื่อง การทำงานในเวลาและโอกาสที่ถูกจำกัด การบันทึกเสียง การกำกับภาพใน

เหตุการณ์จริง และการเตรียมการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าที่อาจจะเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา

6. ขั้นตอนการติดต่อภาพยนตร์ที่มุ่งเน้นให้ความสำคัญกับคุณภาพของภาพและเสียงก่อนพิมพ์เป็นฟิล์มเพื่อใช้ฉายจริงในโรงภาพยนตร์

7. ขั้นตอนการจัดจำหน่ายประกอบด้วยหลายช่องทางด้วยกัน โดยมุ่งเน้นรายได้ไปที่การจัดจำหน่ายในโรงภาพยนตร์เป็นหลัก และพิจารณาการขายลิขสิทธิ์ให้กับสถานีโทรทัศน์เป็นประเด็นถัดไป

3. กรอบแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์

3.1 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์สารคดี

สหพันธ์ภาพยนตร์สารคดีโลก (World Union of Documentary Film) ให้คำจำกัดความถึงภาพยนตร์สารคดีไว้เมื่อปี ค.ศ.1948 โดยจำกัดความว่า ภาพยนตร์สารคดีหมายถึง วิธีการใดๆ ก็ตามในการบันทึกแง่มุมต่างๆ ของความเป็นจริงลงแผ่นฟิล์ม จะโดยการถ่ายทอดเหตุการณ์จริง หรือสร้างสถานการณ์ที่เหมือนจริงและสมเหตุสมผลขึ้นก็ได้ เพื่อที่จะกระตุ้นอารมณ์หรือเหตุผลในกลุ่มผู้ชม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเร่งเร้าความอยากรู้ และขอบเขตของความรู้และความเข้าใจของคนเราให้กว้างขวางออกไป รวมทั้งเพื่อนำเสนอปัญหาตลอดจนแนวทางแก้ไขอย่างตรงไปตรงมาในด้านเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และความสัมพันธ์ของมนุษย์

John Grierson ได้บัญญัติคำว่า Documentary แล้วให้ความหมายไว้ว่า สารคดี คือ การนำเสนอความจริงอย่างสร้างสรรค์ โดย Grierson เชื่อว่าการนำเสนอสารคดีต้องให้ความสำคัญกับการจัดฉาก และส่วนประกอบที่เป็นรายละเอียดของเรื่องราว รวมทั้งการนำเสนอเรื่องราวนั้นจะต้องเป็นไปตามวิถีทางที่สร้างสรรค์ เพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจ (Ellis, 1989: 5; Rabiger, 1998:3)

Paul Rotha นักสร้างภาพยนตร์ผู้ร่วมบุกเบิกการสร้างภาพยนตร์สารคดีทำงานร่วมกับ John Grierson ได้สรุปว่า ภาพยนตร์สารคดี คือ ภาพยนตร์ที่ใช้เพื่อสื่อความหมายอย่างสร้างสรรค์ และเป็นเรื่องราวสภาพชีวิตของประชาชนในสังคมที่เป็นอยู่จริงๆ Willis และ Arienzo ได้ให้คำนิยามไว้ว่า สารคดี คือ รายการหรือภาพยนตร์เรื่องใดก็ตามที่ถูกผลิตขึ้นโดยต้องการที่จะบุกเบิกแสวงหาความจริง และจะต้องมีข้อมูลพื้นฐานในรูปของเอกสาร

Raymon Spottiswood นักวิชาการและผู้เขียนทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ของภาพยนตร์ ได้แสดงความคิดเห็นว่าภาพยนตร์ที่จะเรียกว่าเป็นภาพยนตร์สารคดีได้ จะต้องดูที่เนื้อหาและวิธีการของภาพยนตร์ที่สามารถถ่ายทอดการสังเกตจากชีวิตจริงซึ่งมนุษย์มีความสัมพันธ์อยู่กับองค์กรต่าง ของชีวิต และสังคม เรื่องราวดังกล่าวอาจจะเกี่ยวกับปัญหาทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง สุนทรียศาสตร์การสร้างภาพยนตร์นั้นเป็นเพียงรูปแบบส่วนประกอบของเนื้อหา และเรื่องราวที่นำมาสร้างเท่านั้น (Ellis, 1989: 5; Rabiger, 1998:3)

3.2 ภาพยนตร์สารคดีและภาพยนตร์ทดลอง

สามารถแบ่งภาพยนตร์เป็นประเภทต่างๆ ได้มากมายซึ่งก็ขึ้นอยู่กับเกณฑ์ที่เลือกใช้ อย่างไรก็ตาม สำหรับในแวดวงภาพยนตร์ ภาพยนตร์ 2 ประเภทที่มักถูกกล่าวถึงอยู่เสมอ และเป็นที่ยอมรับมากที่สุด (ถ้าไม่นับภาพยนตร์บันเทิงที่ฉายตามโรงภาพยนตร์ทั่วไป) ก็คือ ภาพยนตร์สารคดี (Documentary Film) และภาพยนตร์ทดลอง (Experimental Film) นั่นเอง (อ.มานิช ชุ่มเมืองปัก <http://uconnect.dpu.ac.th:80/dpupost/user/manoch/folder/53/229.doc>)

3.2.1 ภาพยนตร์สารคดี (Documentary Film)

มีผู้ให้นิยามของภาพยนตร์สารคดีไว้มากมาย อาทิ

- ภาพยนตร์ที่นำเสนอความจริงอย่างสร้างสรรค์
- ภาพยนตร์ที่ใช้เพื่อสื่อความหมายอย่างสร้างสรรค์ และเป็นเรื่องราวสภาพชีวิตในสังคมที่เป็นอยู่จริงๆ
- ภาพยนตร์ที่ใช้วิธีการใดๆ ก็ตามในการบันทึกแง่มุมต่างๆ ของความเป็นจริงลงบนแผ่นฟิล์ม จะโดยการถ่ายทอดเหตุการณ์จริง หรือสร้างสถานการณ์ที่เหมือนจริงและสมเหตุสมผลขึ้นก็ได้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเร่งเร้าความรู้ และขยายขอบเขตความเข้าใจของคนเราให้กว้างออกไป

สำหรับจุดกำเนิดของภาพยนตร์สารคดีนั้น ก็เริ่มมาตั้งแต่การสร้างภาพยนตร์ของพี่น้องลูมิแอร์ เช่น การบันทึกภาพคนงานเดินออกจากโรงงาน การเขาเทียบขานชาลาของรถไฟ ซึ่งมีลักษณะของการบันทึกภาพเหตุการณ์จริง แม้ว่าภาพยนต์ดังกล่าวจะยังไม่ถือว่าเป็นสารคดี แต่ก็จุดเริ่มต้นของภาพยนตร์แนวนี้ในปี 1895

อีก 30 ปีต่อมา ภาพยนตร์สารคดีจึงถือกำเนิดขึ้นในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ โดยมีหัวข้อสำคัญคือ อเมริกา รัสเซีย และอังกฤษ การเริ่มต้นของภาพยนตร์สารคดีนั้น ก็มาจากความคิดอีกความคิดของนักสร้างภาพยนตร์กลุ่มที่มองว่าภาพยนตร์เรื่องแต่งที่มีอยู่ในขณะนั้น ไม่ได้ใช้ศักยภาพที่แท้จริงของภาพยนตร์อย่างเต็มที่ เป็นแค่เพียงการเลียนแบบของศิลปะละครเวทีเท่านั้น ขณะที่ภาพยนตร์มีความสามารถที่จะถ่ายทอดภาพเหตุการณ์จริงให้คนดูเห็นได้

ในประเทศรัสเซีย ภาพยนตร์ที่ถือเป็นผู้บุกเบิกแนวทางของภาพยนตร์สารคดีก็คือ Kino Eye คือหนังที่บุกเบิกความเป็นสารคดี สร้างในประเทศรัสเซีย มีจุดมุ่งหมายที่จะให้การศึกษาแก่ผู้ชมเกี่ยวกับการปฏิวัติรัสเซีย

สำหรับภาพยนตร์สารคดีที่มีชื่อเสียงที่สุดก็คือ Nanook of the North ซึ่งผลิตโดยผู้กำกับอเมริกัน เป็นเรื่องราวของชาวเอสกิโม ซึ่งถือเป็นสารคดีที่ขายเพื่อการค้าเรื่องแรกของโลก และประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก อย่างไรก็ตามก็มีการถกเถียงว่ามันเป็นสารคดีหรือไม่ เพราะในบางฉากมีการจัดแสดงขึ้นใหม่ เช่น ฉากในบ้านเอสกิโมที่มีขนาดเล็กจนเอากล้องเข้าไปถ่ายไม่ได้ จึงต้องจำลองขึ้นมาโดยให้มีขนาด

ใหญ่กว่าของจริงหลายเท่า และให้ชาวเอเชียไม่จำลองการดำเนินชีวิตประจำวันในนั้น

3.2.2 ประเภทของภาพยนตร์สารคดี

สามารถแบ่งได้ 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1. Expressive Documentary Film เป็นภาพยนตร์สารคดีที่แสดงออกถึงมุมมองและความรู้สึกของผู้ผลิตที่มีต่อเหตุการณ์ต่างๆ เป็นการนำเสนอเรื่องจริง แต่ผ่านการตีความของผู้ผลิต สารคดีประเภทนี้จะใช้มุมมองแบบอัตวิสัยของผู้สร้างเป็นสำคัญ และไม่คำนึงถึงความเป็นกลางในการนำเสนอ Expressive Documentary Film มีอิทธิพลอย่างสูงในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 โดยเฉพาะในรัสเซีย ซึ่งในสมัยนั้นมีการยอมรับกันโดยทั่วไปว่า ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือและอาวุธที่มีคุณสมบัติในการชักจูงใจเป็นเลิศไม่มีอะไรมาเทียบได้ ในยุคนั้นภาพยนตร์สารคดีจึงมุ่งโฆษณาชวนเชื่อ โน้มน้าวให้ผู้ชมเห็นด้วยกับอุดมการณ์คอมมิวนิสต์ เนื้อหาของภาพยนตร์จึงเน้นถึงเหตุการณ์ต่างๆ ที่จะเร่งให้เกิดการปฏิวัติของชนชั้นกรรมาชีพ ต่อมาแนวคิดนี้ได้แพร่ขยายออกไปยังประเทศอื่นๆ และมีอิทธิพลสูงสุดในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยพรรคนาซีของเยอรมนี และพรรคฟาสซิสต์ของอิตาลี

2. Journalistic Documentary Film เป็นภาพยนตร์สารคดีที่เน้นความเป็นกลาง ความจริงในเรื่องต้องเป็นที่ประจักษ์พิสูจน์ได้ และมีหลักฐานอ้างอิงไม่เน้นเทคนิคที่จะก่อให้เกิดความงามและอารมณ์ ซึ่งจุดเริ่มต้นของสารคดีประเภทนี้ก็เนื่องจากภายหลังที่สารคดีแนว Expressive Documentary Film ถูกใช้เป็นเครื่องมือในการปลุกเร้าลัทธิชาตินิยม ทำให้นักวิชาการและนักวิชาชีพจำนวนมากเกิดความรู้สึกว่าแนวทางการผลิตภาพยนตร์สารคดีดังกล่าวไม่ใช่แนวทางตามอุดมการณ์ของสารคดี จึงควรมีการปรับเปลี่ยนให้มีการนำเสนอที่เป็นกลาง มีลักษณะวัตถุวิสัย ซึ่งเป็นลักษณะแนวคิดทางวิทยาศาสตร์นั่นเอง

ความนิยมใน Journalistic Documentary Film ได้เพิ่มสูงขึ้นเรื่อยๆ พร้อมกับความเฟื่องฟูของวิทยาศาสตร์ มนุษย์พากันเชื่อในความจริงแบบประจักษ์นิยม (เห็นและพิสูจน์ได้) และยอมรับในความยิ่งใหญ่ของวิทยาศาสตร์ ทำให้ Journalistic Documentary Film กลายเป็นกระแสหลักของภาพยนตร์สารคดีมาเป็นเวลานานจนกระทั่งปัจจุบัน

3.2.3 ภาพยนตร์สารคดีในยุคปัจจุบัน

ในปัจจุบันภาพยนตร์สารคดีมีการพัฒนาเนื้อหาและรูปแบบไปอย่างมาก โดยเฉพาะในต่างประเทศ อย่างไรก็ตาม คนที่สนใจในภาพยนตร์สารคดีก็ยังคงเป็นกลุ่มเล็กๆ ทั้งผู้สร้างและผู้ชม โดยเฉพาะในเมืองไทยภาพยนตร์สารคดียังมีการสร้างน้อยมาก ส่วนใหญ่หรือแทบทั้งหมด เป็นภาพยนตร์สั้นหรือภาพยนตร์อินดี้ที่ส่งเข้าประกวดตามเทศกาล สำหรับตัวอย่างภาพยนตร์สารคดีที่น่าสนใจในปัจจุบัน เช่น

Super Size Me

หนังสือสารคดีพิสูจน์ความจริงเรื่องของผลกระทบของอาหารฟาสต์ฟู้ด เล่าเรื่องโดยการตัด สลับ ระหว่างการทดลองกินแมคโดนัลด์ทุกมื้อเป็นเวลา 30 วันติดต่อกัน และการนำเสนอข้อมูล เกี่ยวกับวิถีชีวิตที่เกี่ยวข้องกับอาหารของชาวอเมริกันทั่วประเทศ

Fahrenheit 9/11

หนังสือสารคดีแฉเบื้องลึกเบื้องหลังของประธานาธิบดี จอร์จ บุช กับการประกาศทำสงคราม กับอิรัก เชื่อมโยงมาจนถึงเหตุการณ์การผู้ก่อการร้ายจีเคีร์องบินถล่มตึกแฝด ซึ่งสร้างความสั่นสะเทือนไปทั่วโลก โดยสารคดีเรื่องนี้พยายามเปิดเผยให้เห็นว่า ภายใต้นทบาทที่ทุกคนแสดงอยู่ ล้วนมีวาระซ่อนเร้นอะไรบางอย่าง หนังสือสารคดีเรื่องนี้ในรูปแบบการตัดต่อภาพข่าวกว่า 70 เปอร์เซ็นต์ มาช่วยในการเล่าเรื่อง ประกอบกับข้อมูลเชิงสถิติที่ส่งผลต่อความน่าเชื่อถือของ ประธานาธิบดี จอร์จ บุช โดยตรง

My Date with Drew

หนังสือสารคดีผสมความเป็นโรแมนติคคอมเมดี้ของหนุ่มใหญ่ที่มีความใฝ่ฝัน 2 อย่างในชีวิต คือ การทำหนัง และการได้เดทกับดรูว์ แบร์รีมอร์ ดาราสาวชื่อดังของฮอลลีวู้ด เขาจึงไม่รอช้า จับ เอา ความฝัน 2 อย่างมาผสมกัน และทำออกมาเป็นหนังสือสารคดีเกี่ยวกับเบื้องหลังความพยายามในการขอเดท กับดรูว์

เลือกร้องไห้

หนังสือสารคดีเรื่องแรกของไทยที่สร้างขึ้นฉายในโรงภาพยนตร์ เล่าเรื่องของชีวิตการต่อสู้ใน เมืองกรุงของชาวอีสาน อาทิ สตันท์แมน คนขับแท็กซี่ คนโบกรถ ตลก ซึ่งแต่ละคนมีความฝัน และ จุดหมายในชีวิตแตกต่างกันไป

3.3 ภาพยนตร์ทดลอง (Experimental Film)

หนังทดลอง คือหนังฟรีสไตล์ชนิดหนึ่ง ที่มักจะเกิดจากผู้สร้างอิสระที่ใช้เงินทุนส่วนตัว หรือได้ทุน สนับสนุนจากสถาบันศิลปะ และไม่ได้หวังผลเพื่อการค้าเป็นหลัก คนทำหนังทดลองมุ่งเน้น ความสำคัญ ของจินตนาการ ความคิด โดยใช้เทคนิคใหม่ๆ ที่บุกเบิกและเสริมส่งการรับรู้โลกใน อีกมิติหนึ่ง และ เรียกร้องให้คนดูคิดและตีความสิ่งตัวเองเห็นอย่างจริงจัง

เทคนิคบางประการที่มักจะพบในภาพยนตร์ทดลอง

1. ใช้วัสดุเหลือใช้ คือ การนำภาพบันทึกเหตุการณ์จริง เช่น ภาพนิ่งข่าว ภาพประวัติศาสตร์ สำคัญ ภาพถ่ายไฮมมูฟวี่จากสมาชิกครอบครัวมาใช้ หรือนำฟิล์มหนังเก่ามาตัดต่อใหม่
2. การตกแต่งฟิล์ม เช่น การเขียนสีลงบนฟิล์มโดยตรง ทำรอยขีดข่วนบนฟิล์ม การเอาฟิล์มไป หมักดิน การกัดสี ฯลฯ ซึ่งในปัจจุบันอาจมีการใช้คอมพิวเตอร์ช่วย
3. เนื้อหาเหตุผล หนังทดลองมักมีลักษณะที่เนื้อหาเหตุผล ด้านความจริง และมีความไม่ ต่อเนื่อง

ของเรื่องราว

4. ฝึกประสาทคนดู หนังสืบทดลองมักרבกวนภาพที่คนดูเห็น เช่น การลดหรือเร่งสปีด การทำภาพกระตุก การเคลื่อนกล้อง และวางมุมกล้องแปลกๆ การฉายภาพซ้ำซาก

5. ตีความใหม่หนังสืบทดลองมักมีการนำเรื่องราวที่ทุกคนรับรู้อยู่แล้วมาตีความใหม่ เช่น เรื่องพระเยซู ฮิตเลอร์ แม่นาคพระโขนง

6. เรื่องใกล้ตัว หนังสืบทดลองมักถ่ายทอดความสำคัญของการมอง โดยเฉพาะสิ่งใกล้ๆ ตัวอาทิ หนังสืบทดลองอาจให้เวลากับการ พินิจพิจารณาผลส้ม กระจก รูปปั้น เท้า อยู่ตลอดทั้งเรื่อง

7. พุดจาภาษากวี คนทำหนังสืบทดลองบางคนเน้นหนักไปที่การถ่ายทอดจินตนาการของตน โดยไม่สนใจเหตุและผลใดๆ ทั้งสิ้น และมองว่าหนังเป็นเหมือนกวีบทหนึ่ง เช่น การร้อยเรียงภาพ ให้ล่องลอย เหมือนความฝัน การเรียบเรียงเรื่องราวแบบวนไปมา ไม่เรียงลำดับ

คุณค่าของภาพยนตร์ทดลอง หนังสืบทดลองคือหนังพาตัวเองเข้าไปใกล้ความเป็นศิลปะมากที่สุด ในบรรดาหนังด้วยกัน คุณค่าของหนังสืบทดลองไม่ได้อยู่ที่สาระหรือความบันเทิงที่มอบให้กับคนดู คุณค่าสำคัญของหนังสืบทดลอง คือการเป็นตัวชี้ถึงอนาคตของการพัฒนาภาษาภาพยนตร์ เป็นผู้บุกเบิกเทคนิค และวิธีการ สื่อความหมายใหม่ๆ ให้กับวงการภาพยนตร์ อาจสรุปได้ว่าหนังสืบทดลองนั้นมีคุณค่าสำหรับ ฝ่ายผู้ผลิตหรือผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์มากกว่าฝ่ายผู้ชม

แต่บ่อยครั้งที่ภาพยนตร์ทดลองมักจะถูกมองข้ามความสำคัญไป ทั้งที่จริงๆ แล้ว เทคนิคที่ นำตื่นตาตื่นใจหลายอย่างที่ถูกนำมาใช้ในหนังสืบทดลองหลายๆ เรื่อง ล้วนเป็นการแตกหน่อและต่อ ยอดมาจาก ไอเดียอันไร้ขอบเขตของหนังสืบทดลองทั้งสิ้น

ตัวอย่างภาพยนตร์ทดลองเรื่อง สัตว์ประหลาด

ภาพยนตร์ทดลองของคนทำหนังที่อาจจะเรียกว่าเป็นหัวอกสำคัญของวงการหนังสืบทดลอง ในเมืองไทยสิ่งที่หนังสัตว์ประหลาดต้องการจะทดลองก็คือการจับเอาสองสิ่งที่ไม่ควรจะอยู่ด้วยกันมารวมกัน หนังสืบทดลองนี้จึงประกอบด้วยโครงสร้างที่มีหนัง 2 เรื่องที่มีความต่างกันโดยสิ้นเชิงเอา มาผูกไว้ด้วยกัน ในช่วงแรก หนังสืบทดลองช่วงเวลาแห่งความสุขของคู่รักชายหนุ่ม 2 คน คือ โต้ กับ เก่ง ส่วนครึ่งหลัง หนังสืบทดลองกลายเป็นเรื่องราวการผจญภัยของนายทหารหนุ่มที่ออกเดินทางตามล่าเสือสมิงในป่าใหญ่

3.4 การเขียนบทภาพยนตร์

บทภาพยนตร์ (SCREENPLAY) เปรียบเสมือนแบบร่าง (Sketch design) ของการสร้างภาพยนตร์ บทภาพยนตร์จะมีความคล้ายคลึงกับวรรณกรรมตรงที่การบอกเล่าเรื่องราวว่า ใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไร แต่จะแตกต่างที่บทภาพยนตร์นั้นต้องสื่อความหมายออกมาเป็นภาพ โดยใช้ภาพเป็นตัวสื่อความหมาย เพื่อโน้มน้าวจินตนาการของผู้ชม

องค์ประกอบของการเขียนบทภาพยนตร์

1. **เรื่อง (STORY)** หมายถึง เรื่องราวที่เกิดขึ้นโดยมีจุดเริ่มต้นและดำเนินไปสู่จุดสิ้นสุด เรื่องอาจจะสั้นเพียงไม่กี่นาที อาจยาวนานเป็นปีหรือไม่รู้จบ (Infinity) ก็ได้ สิ่งสำคัญในการดำเนินเรื่อง คือ ปมความขัดแย้ง (Conflict) ซึ่งก่อให้เกิดการกระทำส่งผลให้เกิดเป็นเรื่องราว

2. **แนวความคิด (CONCEPT)** เรื่องที่จะนำเสนอมีแนวความคิด (Idea) อะไรที่จะสื่อให้ ผู้ชมรับรู้ และเข้าใจต่อสื่อให้ตรงตามที่คุณผลิตได้วางแผนไว้

3. **แก่นเรื่อง (THEME)** คือ ประเด็นเนื้อหาสำคัญหรือแกนหลัก (Main theme) ของเรื่องที่จะนำเสนอ ซึ่งอาจประกอบด้วยประเด็นรอง (Sub theme) อื่นๆ ก็ได้ แต่ต้องไม่ออกนอกแนวความคิดหลัก เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับเนื้อเรื่อง

4. **เรื่องย่อ (PLOT)** เป็นจุดเริ่มต้นของภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่คิดขึ้นมาใหม่ เรื่องที่นำมาจากเหตุการณ์จริง เรื่องที่ดัดแปลงมาจากวรรณกรรม หรือแม้แต่เรื่องที่ลอกเลียนแบบมาจากภาพยนตร์อื่น สิ่งแรกนั้นเรื่องต้องมีความน่าสนใจ มีใจความสำคัญชัดเจน ต้องมีการตั้งคำถามว่า จะมีอะไรเกิดขึ้น (What...if...?) กับเรื่องที่คุณคิดมา และสามารถพัฒนาขยายเป็นโครงเรื่องใหญ่ได้

5. **โครงเรื่อง (TREATMENT)** เป็นการเล่าเรื่องลำดับเหตุการณ์อย่างมีเหตุผล เหตุการณ์ทุกเหตุการณ์จะต้องส่งเสริมประเด็นหลักของเรื่องได้ชัดเจนไม่ให้หลงประเด็น โครงเรื่องจะประกอบด้วยเหตุการณ์หลัก (Main plot) และเหตุการณ์รอง (Sub plot) ซึ่งเหตุการณ์รองที่ใส่เข้าไปต้องผสมกลมกลืนเป็นเหตุเป็นผลกับเหตุการณ์หลัก

6. **ตัวละคร (CHARACTER)** มีหน้าที่ดำเนินเหตุการณ์จากจุดเริ่มต้นไปสู่จุดสิ้นสุดของ เรื่อง ตัวละครอาจเป็น คน สัตว์ สิ่งของ หรือเป็นนามธรรมไม่มีตัวตนก็ได้ การสร้างตัวละครขึ้นมาต้องคำนึงถึงภูมิหลังพื้นฐาน ที่มาที่ไป บุคลิกนิสัย ความต้องการ อันก่อให้เกิดพฤติกรรมต่างๆ ของตัวละครนั้นๆ ตัวละครแบ่งออกเป็นตัวละครหลักหรือตัวแสดงนำ และตัวแสดงสมทบหรือตัวแสดงประกอบ ทุกตัวละครจะต้องมีส่งผลต่อเหตุการณ์นั้นๆ มากน้อยตามแต่บทบาทของตน ตัวเอกย่อมมีความสำคัญมากกว่าตัวรองเสมอ

7. **บทสนทนา (DIALOGUE)** เป็นถ้อยคำที่กำหนดให้แต่ละตัวละครได้ใช้แสดงโต้ตอบกัน ใช้บอกถึงอารมณ์ ดำเนินเรื่อง และสื่อสารกับผู้ชม ภาพยนตร์ที่ดีจะสื่อความหมายด้วยภาพมากกว่าคำพูดการประหยัดถ้อยคำจึงเป็นสิ่งที่ควรทำ ความหมายหรืออารมณ์บางครั้งอาจจำเป็นต้องใช้ถ้อยคำมาช่วยเสริมให้ดูดียิ่งขึ้นก็ได้

โครงสร้างการเขียนบท

1. **จุดเริ่มต้น (BEGINNING)** ช่วงของการเปิดเรื่อง แนะนำเรื่องราว ปูเนื้อเรื่อง

2. การพัฒนาเรื่อง (DEVELOPING) การดำเนินเรื่องผ่านเหตุการณ์เดียวหรือหลายเหตุการณ์ เนื้อเรื่องจะมีความซับซ้อนมากขึ้น

3. จุดสิ้นสุด (ENDING) จุดจบของเรื่อง แบ่งออกเป็นแบบสมหวัง (Happy ending) ทำให้รู้สึกอิ่มเอมใจ และแบบผิดหวัง (Sad ending) ทำให้รู้สึกสะเทือนใจ หรือทิ้งท้ายให้ข้อคิด

3.5 ปัจจัยสำคัญในโครงสร้างบท

1. แนะนำ (INTRODUCTION) คือการแนะนำเหตุการณ์ สถานการณ์ สถานที่ ตัวละคร สิ่งแวดล้อม และเวลา

2. สร้างเงื่อนไข (SUSPENSE) คือการกระตุ้นให้ เนื้อเรื่องดำเนินไปอย่างลึกลับมีเงื่อนไข มีปมผูกมัด ความขัดแย้ง ทำให้ผู้ชมเกิดความสงสัยและสนใจในเหตุการณ์

3. สร้างวิกฤตการณ์ (CRISIS) คือการเผชิญปัญหา วิเคราะห์ปัญหาของตัวละคร และหาทางแก้ไขหาทางออก หากตัวละครวนเวียนอยู่กับปัญหานานมากจะทำให้ผู้ชมรู้สึกหนักและเบื่อขึ้นได้ ควรที่จะมีการกระตุ้นจากเหตุการณ์อื่นมาแทรกด้วย

4. จุดวิกฤตสูงสุด (CLIMAX) เป็นช่วงเผชิญหน้ากับปัญหาครั้งสุดท้ายที่ถูกบีบกดดันสูงสุด ทำให้มีการตัดสินใจอย่างเด็ดขาด

5. ผลสรุป (CONCLUSION) คือทางออก ข้อสรุป ทำให้เกิดความกระจ่าง ภาพยนตร์บางเรื่องอาจไม่มีบทสรุป ก็เพื่อให้ผู้ชมนึกกลับไปคิดเอง

* หลักการวางโครงสร้างเรื่อง

ในแต่ละช่วงตอนจะประกอบด้วยปัจจัยสำคัญทั้ง 5 เสมอ

จุดเริ่มต้น (BEGINNING)

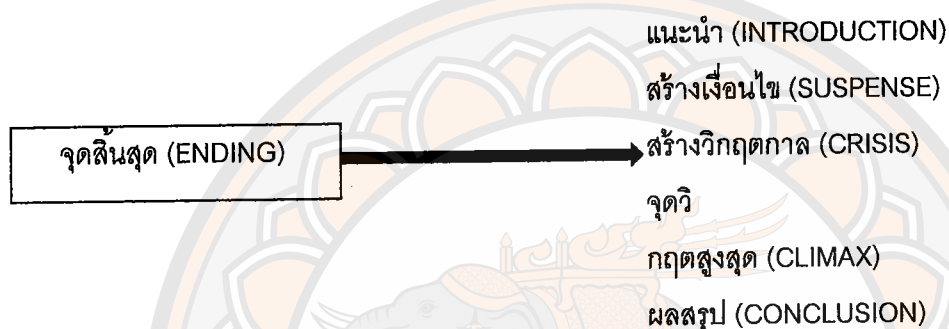
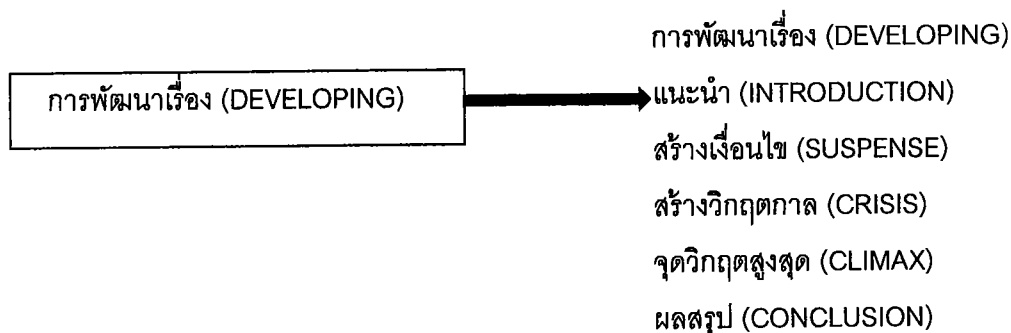
แนะนำ (INTRODUCTION)

สร้างเงื่อนไข (SUSPENSE)

สร้างวิกฤตการณ์ (CRISIS)

จุดวิกฤตสูงสุด (CLIMAX)

ผลสรุป (CONCLUSION)



สรุป

บทภาพยนตร์ (SCREENPLAY) จะเป็นการเขียนอธิบายรายละเอียดเรื่องราว เมื่อได้โครง สร้าง เรื่องที่ชัดเจนแล้ว จึงนำเหตุการณ์มาแตกขยายเป็นฉากๆ ลงรายละเอียดย่อยๆ ใส่สถานการณ์ ช่วงเวลา สถานที่ ตัวละคร บทสนทนา การกระทำ บางครั้งอาจกำหนดมุมกล้องขนาดภาพแน่นอน ชัดเจนเลยก็เป็นได้ บทภาพยนตร์จึงเขียนเพื่อเป็นการเตรียมงานผลิต (Pre-production) และฝึกซ้อม นักแสดงโดยเฉพาะ หลังจากนั้นจึงพัฒนาต่อเป็นบทสำหรับการถ่ายทำ (Shooting script) และบทภาพ (Story board) ต่อไป

3.6 สตอรี่บอร์ด (Storyboard)

สตอรี่บอร์ด คือ การสร้างภาพของเรื่องราวที่มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องของแต่ละฉาก เพื่อแสดงให้เห็น ฝ่ายศิลป์ และฝ่ายกล้องได้รู้เรื่องราวโดยย่อล่วงหน้า โดยเฉพาะฝ่ายศิลป์ก็จะได้ทราบว่า คัดนี้หรือเซตนี้ นั้น คาแรกและบทของแสดงดำเนินไปเป็นอย่างไร มีแอคชั่นอย่างไรจากต้นเรื่องจนถึงตอนท้ายของเรื่อง

น.16 – 17 อ.เสนห์ ธนารักษ์สฤษดิ์ เทคนิคศาสตร์การตูน และการถ่ายทำภาพยนตร์ สำนักพิมพ์โอ เดียลสโตร์ 860-862 วังบูรพา กทม. 10200 พ.ศ. 2527

3.7 การสร้างภาพยนตร์

การที่จะสร้างภาพยนตร์เรื่องหนึ่งนั้น ผู้สร้างจะต้องมีความรอบรู้เกี่ยวกับเรื่องราวของการถ่ายภาพยนตร์ คือนับตั้งแต่บทภาพยนตร์ เสียง แสง มุมกล้อง ฉาก เทคนิคการถ่ายทำไปจนถึงเทคนิคการตัดต่อสิ่งสำคัญของการถ่ายภาพยนตร์ แบ่งเป็น 8 อย่างคือ

- เรื่อง เค้โครงของเรื่องที่สมบูรณ์ สามารถที่จะนำมาตัดแปลงและสร้างเป็นภาพยนตร์ได้
- บท บทเป็นคำสั่งของเรื่องราวที่ผู้กำกับจะต้องสั่งให้เป็นไปตามเนื้อหาในบทที่ได้มีการกำหนดไว้ว่าผู้แสดงจะต้องแสดงเช่นอย่างไร มีอารมณ์อย่างไร ต้องมีความกระชับต่อเนื่อง จับใจ แบบปูเนื้อแน่น
- สตอรี่บอร์ด คือการจัดเอาเรื่องราว เนื้อเรื่อง โครงเรื่อง มาสร้างเป็นภาพเรื่องราวที่ดำเนินต่อเนื่องอย่างหยาบๆ การมีสตอรี่บอร์ดนั้นช่วยลดความผิดพลาดทางด้านบทด้านการแสดง มุมกล้อง ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับการถ่ายทำภาพยนตร์ในขั้นตอนของการเตรียมการ
- กำหนดตัวนักแสดง การวางตัวนักแสดงให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง การที่บทกำหนดนั้น ก็มีความสำคัญเช่นเดียวกัน ถ้าผู้กำกับขาดการพิจารณาในเรื่องนี้แล้ว ก็จะทำให้ดาราที่แสดงแต่ ละบทนั้นเกิดการขัดแย้งกับด้านความรู้สึของคนดู
- สถานที่ เพื่อกำหนดเป็นฉากสถานที่ที่ใช้ในการถ่ายทำต้องเป็นไปตามที่บท กำหนดไว้ ว่าถ่ายตอนไหน ในร่ม หรือกลางแจ้ง เมื่อได้สถานที่ที่ต้องการก็นำมาถ่ายเป็นภาพนิ่งเพื่อนำมาวางตัวละครและใช้ในการพิจารณา
- สร้างฉาก การสร้างฉากนั้น จะสร้างนอก หรือในโรงถ่ายก็ได้ อันนี้ขึ้นอยู่กับความจำเป็น และความเหมาะสม ซึ่งบทได้ทำการบรรยายไว้ผู้กำกับจะเป็นผู้ที่จะพิจารณาว่าฉากจะต้อง สร้างออกมาเป็นอย่างไร
- ลำดับภาพ และการตัดต่อ หลังจากที่มีการถ่ายทำเรียบร้อยแล้วก็นำฟิล์มที่ถ่ายนั้นมา เข้ากล้องฉายและทำการแคปเจอร์หรือบันทึกภาพเป็นระบบดิจิทัล เพื่อนำไปสู่ขั้นตอนของการตัดต่อเพื่อพิจารณา ดูว่าช่วงไหนควรที่จะขอยฟิล์มให้กระชับเข้า หรือให้มีการเคลื่อนไหวที่เร็วขึ้น แต่การตัดต่อต้องมีการลำดับเรื่องราวให้มีความต่อเนื่องถ้าหากว่าการลำดับภาพไม่ดีแล้วก็จะทำให้เนื้อเรื่องนั้นไม่ต่อเนื่องกระโดดไปมาแล้วดูไม่รู้เรื่อง
- การบันทึกเสียง ขั้นตอนนี้สำคัญมาก ผู้กำกับต้องพิจารณาเรื่องของเสียงแบล็กกราวด์ และเสียงเอฟเฟ็คที่จะใช้ประกอบในภาพยนตร์ เพื่อความต่อเนื่องและสีน้ไหลของภาพและเสียง

3.8 ขั้นตอนการเตรียมการถ่ายภาพยนตร์

หลังจากที่ผู้อำนวยการสร้าง สร้างบทสตอรี่บอร์ดแล้ว ก็จำเป็นต้องมีทีมงานจัดให้เป็นขบวนการถ่ายทำภาพยนตร์ แต่ละฝ่ายจะต้องแบ่งหน้าที่ในการรับผิดชอบจัดหา และเตรียมการไว้พร้อมหน้าที่ต่างๆที่มีความสำคัญ มีดังนี้

- ผู้กำกับ
- ผู้ช่วยผู้กำกับ
- ผู้กำกับฝ่ายศิลป์
- ผู้ประสานงาน
- ผู้กำกับแสง
- พิธีกร

ที่กล่าวมาข้างต้นนี้เป็นหลักใหญ่ๆที่จำเป็นนอกนั้นยังมีส่วนปลีกย่อยอีกมาก

3.9 ศัพท์เทคนิคต่างๆที่ใช้ในการถ่ายทำ

- ลองช็อต long shot เป็นศัพท์ที่ใช้กำกับในบท เพื่อให้ช่างภาพได้ทราบว่าจุดประสงค์ของการถ่ายฉากนี้ ต้องการให้ได้ภาพกว้างไกล เก็บทุกรายละเอียด ถ่ายทิวทัศน์ บรรยากาศ จิว แสง ฯลฯ
- มีเดียมลองช็อต medium long shot คือ การถ่ายภาพให้ได้ขนาดปานกลาง โดยภาพระยะกลางที่เป็นตัวของนักแสดงครึ่งตัว และไกลออกไปเห็นศีรษะถึงหัวเข่า และถ้ามีคนอยู่ไกลออกไปอีกให้เห็นเต็มตัว
- โคลสอัพ close-up คือการถ่ายภาพให้ได้ระยะใกล้ คือ เห็นตัวนักแสดงแค่สะดือหรือเอว ขึ้นไปเป็นภาพหลักส่วนมุกกลองนั้นแล้วแต่ผู้กำกับจะกำหนด ตามบท หรือสตอรี่บอร์ดก็ได้
- มีเดียมโคลสอัพ medium close-up คือ การถ่ายภาพออกมาให้ได้ภาพระยะใกล้ คือ เห็นตัวนักแสดงในระยะของหัวไหล่ หรือราวนมเป็นองค์ประกอบหลัก
- ซุปเปอร์โคลสอัพ super close-up คือ การถ่ายภาพให้ได้ภาพที่เน้นถึงความรู้สึกโดยเฉพาะ เช่นให้เห็นเฉพาะตา ปาก หรือมือทั้ง 3 ลักษณะเพื่อให้ผู้ชมทราบว่านักแสดงกำลังทำอะไร หรือพูดอะไรอยู่
- ซ็อล์ฟ solf คือ การทำภาพไม่ให้คมชัด เพื่อเป็นการจูงใจไม่ให้เห็นหรือต้องการเบา อารมณ์ของภาพลง
- เดินกลอง shoot คือ เป็นคำศัพท์ของช่างภาพให้กดบันทึกภาพทำการถ่ายทำช่าง ภาพจะบันทึกภาพไปเรื่อยๆจนกว่าผู้กำกับจะบอกคัต (หยุดเด็นกลอง)
- ตัด cut คือ คำสั่งของผู้กำกับให้ช่างภาพหยุดเด็นภาพหรือหยุดบันทึกภาพแต่บางครั้งผู้ กำกับบางคนอาจจะบอกว่าสตอปก็ได้หมายถึงคำสั่งให้นักแสดงหยุดเคลื่อนไหวหรือหยุดแสดงทันที

- ซูมอิน zoom in คือ ศัพท์ที่ผู้กำกับสั่งให้ช่างภาพดึงภาพจากระยะไกลเข้ามาใกล้ซึ่งการ แสดงก็ยังคงดำเนินอยู่โดนอาศัยเลนส์ของกล้องเป็นตัวดึงภาพเข้ามา
- ซูมเอาต์ zoom out คือ ศัพท์ที่ผู้กำกับสั่งให้ช่างภาพต้องการภาพที่ถอยออกมาจากภาพ ใกล้ให้มาเป็นภาพไกล
- แพลน คือ คือการถ่ายภาพให้ภาพเคลื่อนจากจุดเริ่มต้น ไปทางซ้ายหรือขวาไปจนถึงจุดที่กำหนดให้หยุด
- ดอลลี คือ การตั้งกล้องอยู่บนล้อเลื่อนที่วิ่งอยู่บนรางคู่คล้ายรถไฟ การถ่ายภาพแบบ นี้จะทำให้ได้ภาพที่มีระยะเสมอแบบหน้ากระดาน ระยะทางการถ่ายภาพจะให้กินภาพมากขึ้นขนาดไหนขึ้นอยู่กับความยาวของราง

3.10 ไตเติล

เมื่อการถ่ายภาพยนตร์จบเรื่อง ก็นำไปสู่ขั้นตอนการลำดับภาพ และตัดต่อ ตลอดไปจนถึงการใส่เสียงลงในตัวภาพยนตร์ แต่ว่าภาพยนตร์นั้นยังขาดความสมบูรณ์ เพราะยังไม่มีหัวเรื่องและคำบรรยายที่จำเป็น นั่นหมายถึง ภาพยนตร์หนึ่งเรื่องต้องมีตัวหนังสือบรรยายบอกชื่อเรื่องเท่าที่จำเป็น หรือที่เราเรียกได้ว่า ไตเติล (title)

3.10.1 ความสำคัญของไตเติล

ภาพยนตร์ประเภทต่างๆ ถึงจะมีเสียงบรรยายหรือเสียงแสดงบรรยายภาคของฉาก ซึ่งบอกให้เราทราบเวลา และเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นก็ตามแต่ผู้ชมก็ยังไม่มีโอกาสทราบได้ว่า ภาพยนตร์นั้น มีชื่อเรื่องชื่อว่าอะไร ใครเป็นผู้สร้าง ใครเป็นผู้กำกับ และนักแสดง สิ่งต่างๆ เหล่านี้จึงจำเป็นต้องใช้ไตเติลเข้าไปประกอบ เพื่อช่วยส่งเสริมให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องราวในภาพยนตร์ได้ดี และทราบซึ่งในผลงานนั้นมากยิ่งขึ้น

ชนิดของไตเติล ไตเติลมีอยู่ 5 ชนิดด้วยกัน คือ

- ไตเติลบอกชื่อเรื่องภาพยนตร์ Main title
- ไตเติลบอกผู้สร้างและผู้แสดง Credit title
- ไตเติลนำเรื่อง Introductory title
- ไตเติลบรรยายฉากหรือเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ Sub-title
- ไตเติลบอกการสิ้นสุดของภาพยนตร์ End title

3.10.2 การออกแบบไตเติล

การออกแบบไตเติล ไม่มีขอบเขตจำกัด เพราะเป็นงานศิลปะจะออกแบบอย่างไรก็ได้ สุดแล้วแต่จินตนาการและความเชี่ยวชาญของผู้ทำแต่ละคน เพียงแต่ขอให้ดูมีความสวยงาม มีสมดุลย์ ดึงดูด

สายตาและไม่ขัดกับกับองค์ประกอบและเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ ทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวตลอดทั้งเรื่อง ในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ได้

3.10.3 การใช้ถ้อยคำและข้อความในไตเติล

ถ้อยคำและข้อความที่ใช้ในการทำไตเติล ไม่ว่าจะเป็นอักษรรูปแบบใดชนิดใดบนพื้นหลัง ที่เป็น ภาพหรือเป็นฉากนิ่งเฉยหรือบนพื้นหลังที่เลื่อนหรือเคลื่อนไหวได้ ควรจะมีลักษณะดังนี้

- เป็นข้อความเต็มถ้อยคำไม่ต้องไม่ใช้ตัวย่อจนเกินความจำเป็น
- ใช้ถ้อยคำง่าย ๆ ก็นใจความของข้อความ
- ข้อความควรสั้นกระชับไม่ยาวจนเกินไป
- ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ และถูกอักขรวิธีตามพจนานุกรม
- ใช้สีและขนาดที่มีความสวยงาม และเป็นที่น่าสนใจของคนทั่วไป

แม้ว่าไตเติลจะมีความสำคัญกับภาพยนตร์แต่ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งนั้นก็ควรมีไตเติลมากหรือยาวจนเกินไป เพราะตามธรรมชาติแล้วผู้ชมต้องการจะดูภาพที่เคลื่อนไหวได้มากกว่าที่จะมานั่งอ่านตัวหนังสือบนจอ ฉะนั้นถ้าหากภาพยนตร์มีไตเติลมากเกินไปก็จะทำให้ผู้ชมเกิดความเบื่อหน่าย ส่วนภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ นั้นจะมีไตเติลจำนวนเท่าไรนั้นเป็นเรื่องที่ไม่ตายตัว ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับบทของภาพยนตร์ ประเภทของการถ่ายทำ การตัดต่อลำดับภาพตลอดจนถึงประเภทของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ด้วย (น.277-282 ภาพยนตร์เบื้องต้น ดารา รัชนิวัต พ.ศ.2545)

4. แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลปะ

ความเข้าใจในองค์ประกอบศิลปะ

องค์ประกอบศิลป์ หมายถึงการนำส่วนประกอบ (องค์ประกอบ) ที่จำเป็นในการสร้างสรรค์งานศิลปะ และการออกแบบต่างๆ มารวมเข้าด้วยกันอย่างพอเหมาะลงตัว และเกิดเป็นผลงานขึ้น ซึ่งเราอาจจะใช้ องค์ประกอบทุกชนิด หรือบางชนิดมาใช้ในการทำงานก็ได้

4.1 จุดมุ่งหมายขององค์ประกอบศิลปะ

- เพื่อดึงดูดความสนใจ

ในการสร้างงานศิลปะหรือการออกแบบใดๆ ศิลปินหรือนักออกแบบต้องมีจุดมุ่งหมายเพื่อความพอใจของตนเองและผู้อื่นด้วย ฉะนั้นจึงต้องพยายามทำให้ผลงานที่ออกมามีความน่าสนใจ ซึ่งจะต้องใช้ องค์ประกอบต่างๆ มาจัดเข้าด้วยกัน

- เพื่อแสดงความมุ่งหมาย

การนำองค์ประกอบมาจัดอย่างเหมาะสมในงานทัศนศิลป์และงานศิลปะประยุกต์เพื่อแสดงเรื่องราวหรือสื่อความหมายเกิดจากความต้องการที่จะสื่อหรือแสดงความคิดเห็นของเจ้าของผลงานให้ผู้ได้รับรู้

การจัดภาพ

ส่วนประกอบของภาพ

งานทัศนศิลป์และงานศิลปะประยุกต์ส่วนใหญ่จะประกอบด้วย

- ส่วนประธาน

ส่วนประธาน (principal) จัดเป็นส่วนสำคัญในการออกแบบและการเขียนภาพ เพราะเป็นจุดสนใจของภาพ โดยจะอยู่ในตำแหน่ง ขากหน้า ขากกลาง หรือขากหลังก็ได้

- ส่วนรองประธาน

ส่วนรองประธาน (subordination) มีหน้าที่เสริมให้เห็นความสำคัญของส่วนประธาน ทำให้ภาพหรือผลงานมีความสมบูรณ์ กลมกลืน มีความเป็นเอกภาพในด้านเนื้อหา

- การวางจุดเด่น

จุดเด่น (dominance) หมายถึง ส่วนสำคัญที่มีความเด่น มีความสะดุดตา มีอำนาจครอบงำในทางศิลปะอาจกล่าวได้ว่าจุดเด่นคือส่วนสำคัญและชัดเจนกว่าส่วนใดในภาพ มีความสะดุดตา เป็นสิ่งแรกที่รับรู้ได้ด้วยการมอง

- ตำแหน่งของจุดเด่น

ส่วนใหญ่จุดเด่นจะอยู่ใกล้ตำแหน่งจุดกึ่งกลางของภาพ แต่ไม่ควรอยู่ตรงจุดกึ่งกลางพอดี และไม่นิยมให้อยู่สูงหรือต่ำ ชิดซ้ายหรือชิดขวา หรือติดมุมภาพมากเกินไป

- ขนาดของจุดเด่น

การจัดจุดสนใจของภาพนอกจากจะวางตำแหน่งให้เหมาะสมกับภาพแล้ว ยังต้องคำนึงถึงขนาดของจุดเด่นให้มีความเหมาะสมกับกรอบ ถ้าจุดเด่นเล็กเกินไปจะทำให้ภาพเหลือที่ว่างมาก ศิลปินหรือนักออกแบบจึงต้องแก้ปัญหาด้วยการเพิ่มเนื้อหาอื่นๆ ลงไปมาก เพื่อให้สัมพันธ์กับจุดเด่นของภาพ ซึ่งอาจเป็นการลดความสำคัญของจุดเด่นลง

- การเน้น

การเน้น (emphasis) หมายถึงการทำให้ภาพผลงานเกิดความเด่นขึ้นเป็นจุดสนใจของภาพ ซึ่งโดยปกติแล้วภาพควรจะมีจุดเด่นเพียงจุดเดียว ถ้ามีจุดเด่นมากกว่า 1 จุด จะเกิดการแข่งขันกันระหว่างจุดเด่นทำให้ลดความสำคัญของจุดเด่นลง

ลักษณะการเน้น

โดยทั่วไปสามารถแบ่งการเน้นได้เป็น 9 วิธีดังต่อไปนี้

- การเน้นด้วยการตัดกันของสี

๒
PN
1992.8
ก421ก
๒๕๕๖

25



สำนักหอสมุด

1 1 ต.ค. 2555

- การเน้นด้วยการตัดกันของพื้นผิว
- การเน้นด้วยการตัดกันของรูปร่างรูปทรง
- การเน้นด้วยขนาด
- การเน้นด้วยการผิดส่วนสัดส่วนจากความจริง
- การเน้นด้วยจุดลึบสายตา
- การเน้นด้วยกรอบ
- การเน้นด้วยรูปทรงที่อยู่นอกกรอบ
- การเน้นด้วยวิธีผันแปร

i.6029383

1. การเน้นด้วยการตัดกัน

การตัดกันหรือความแตกต่างเป็นองค์ประกอบหลักที่สำคัญที่สุดในการส่งเสริมให้เกิดความเด่นหรือจุดสนใจขึ้น

2. การเน้นด้วยขนาด

ขนาด หมายถึง ความใหญ่เล็กของรูปร่าง รูปทรง ตามปกติมนุษย์จะมองเห็น และรับรู้รูปทรงที่มีขนาดใหญ่ก่อนรูปทรงที่มีขนาดเล็ก ศิลปินและนักออกแบบจึงได้นำความรู้นี้มาใช้ประโยชน์ในการสร้างสรรค์ให้เกิดจุดเด่น

3. การเน้นด้วยการผิดส่วนสัดส่วนจากความจริง

หากผลงานศิลปะหรืองานออกแบบใดที่จุดเด่นและพื้นหลังมีขนาดส่วนสัดส่วนกับความจริงในธรรมชาติ จะช่วยดึงดูดความสนใจจากผู้พบเห็นได้

4. การเน้นด้วยจุดลึบสายตา

จุดรับสายตาหรือจุดรวมสายตา (vanishing point) หมายถึง จุดหนึ่งๆ บนเส้นระดับสายตา ซึ่งแสดงถึงตำแหน่งที่อยู่ใกล้ที่สุดในภาพ วิธีการเน้นกระทำโดยกำหนดรูปทรงที่ต้องการเน้นให้อยู่ห่างออกไปเกือบถึงจุดลึบสายตา แล้วอาศัยเส้นที่เกิดขึ้นจริง หรือเส้นเชิงนัยเป็นตัวโยงหรือนำสายตาให้เคลื่อนไปหาจุดเด่น

5. การเน้นด้วยกรอบ

ในการเขียนภาพหรือถ่ายภาพ หากให้มีจุดเด่นอยู่บนพื้นอย่างเดี่ยวกงจะรู้สึกธรรมดา ศิลปินจึงอาจนำเนื้อหาที่กลมกลืนกับจุดเด่นมาทำเป็นกรอบเพื่อให้จุดเด่นน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

6. การเน้นด้วยรูปทรงที่อยู่นอกกรอบ

ศิลปินและนักออกแบบบางท่านเกรงว่าถ้าจัดรูปทรงของจุดเด่นไว้ในกรอบแล้วจะทำให้ผู้ดูรู้สึกจุดเด่นอยู่ห่างเกินไปจึงพยายามคิดออกแบบให้จุดเด่นล้ำหรือพุ่งหรือยื่นออกมานอกกรอบ เพื่อให้รู้สึกจุดเด่นอยู่ใกล้ผู้ดูและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

7. การเน้นด้วยวิธีผันแปร

การแปร หรือจังหวะแปร หมายถึง การจัดองค์ประกอบพื้นฐานที่มีลักษณะต่างกันมาเรียงลำดับไว้ด้วยกันแบบค่อยเป็นค่อยไป

8. การเน้นด้วยการแยกออกจากกลุ่ม

เป็นการเน้นด้วยการทำให้ส่วนประกอบบางส่วนของภาพแยกตัวออกมาจากส่วนประกอบส่วนใหญ่ เพื่อให้ส่วนประกอบส่วนนั้นเด่นชัดและเกิดความน่าสนใจกว่าส่วนอื่นๆ การเน้นโดยวิธีนี้นำไปใช้ทั้งในงานทัศนศิลป์และงานพวกพาณิชศิลป์

9. การไม่ปรากฏจุดเด่น

หมายถึงการไม่เน้นส่วนหนึ่งส่วนใดของภาพหรือผลงานให้เป็นจุดเด่นอย่างชัดเจน แต่จะให้ความสำคัญของรูปทรงทั้งหมดของภาพ หรือผลงานนั้นๆ

รูปแบบของการจัดภาพ

- **การจัดภาพแนวนอน** การจัดภาพในรูปแบบนี้ ภาพจะประกอบด้วยเส้นนอนเป็นเส้นหลัก ภาพนอนจะให้ความรู้สึกสงบผ่อนคลาย มักใช้กับภาพทิวทัศน์ และภาพอื่นๆ ที่มีรูปทรงโดยรวมของจุดเด่นเป็นแนวนอน

- การจัดภาพลักษณะนำสายตา

การจัดภาพลักษณะนี้เป็นการนำสายตามาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการนำสายตาผู้ดูไปสู่จุดสนใจของภาพได้

- การจัดภาพลักษณะซ้ำ

เป็นการจัดภาพโดยให้รูปทรงหรือองค์ประกอบพื้นฐานอื่นปรากฏ

- การจัดภาพลักษณะสามเหลี่ยม

เป็นการจัดภาพเพื่อให้เนื้อหาของภาพบรรจุอยู่ในพื้นที่สี่เหลี่ยม หรือด้วยการโยงเส้นรอบรูปของรูปทั้งหมดด้วยสายตาเป็นรูปสี่เหลี่ยม ให้ความรู้สึกมั่นคง สง่างาม

- การจัดภาพลักษณะวงกลม

เป็นการจัดภาพที่ให้รูปทรงและเนื้อหาของภาพอยู่ในลักษณะวงกลมหรือวงรี ให้ความรู้สึกอ่อนหวาน เคลื่อนไหวไม่รู้สึก

- การจัดภาพลักษณะกระจายเป็นรัศมี

เป็นการจัดภาพโดยให้รูปทรงต่างๆ กระจายออกจากจุดศูนย์กลาง เพื่อให้เกิดความรู้สึกถึงพลังอำนาจ การรวมกลุ่ม หรือพลังเคลื่อนไหว

5.แนวคิดเกี่ยวกับภูมิศาสตร์การท่องเที่ยว

5.1 สาเหตุที่ทำให้เกิดการท่องเที่ยว

ในสภาพสังคมที่ประชาชนต้องแข่งขันเพื่อหางานและต้องทำงานหนักเพื่อความอยู่รอดของตัวเองและครอบครัว จึงไม่มีเวลาว่างพอกที่จะมาสนใจเกี่ยวกับการพักผ่อนหย่อนใจหรือเดินทางไปท่องเที่ยวยังต่างแดนมากมายนัก แต่ก็ยังมีประชากรบางกลุ่มที่มีฐานะทางการเงินที่ดีมีเวลาว่างหรือพอจะปลีกตัวเองออกจากงานประจำเพื่อไปพักผ่อนยังต่างถิ่นหรือต่างแดนได้ ตามสภาพความเป็นจริงแล้วชนทุกกลุ่มทุกเหล่ามีความพึงปรารถนาที่จะเดินทางท่องเที่ยวเพื่อการพักผ่อนเมื่อมีโอกาส หรือฐานะทางด้านเศรษฐกิจเอื้ออำนวยสาเหตุสำคัญที่ส่งเสริมให้เกิดกิจกรรมการท่องเที่ยวปรากฏขึ้น คือ

5.1.1 ความเคร่งเครียดที่เกิดจากการทำงาน งานประจำที่ทุกคนปฏิบัติกรอยู่จำเป็นต้องใช้ทั้งกำลังกายและกำลังสมอง เพื่อจะผลักดันให้หน้าที่รับผิดชอบประสบกับความสำเร็จในระดับสูงหรือในระดับผู้ร่วมงานหรือเจ้าของกิจการพึงพอใจ ด้วยเหตุนี้เอง เพื่อให้งานที่ปฏิบัติอยู่มีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น ร่างกายจึงต้องได้รับการพักผ่อนตามควรแก่ฐานะ การหยุดงานในปลายสัปดาห์ การปิดภาคการศึกษา หรือการหยุดพักร้อนของข้าราชการ และคนงานทั่วไปจึงเป็นเรื่องที่สำคัญ กิจกรรมการพักผ่อนในช่วงเวลาดังกล่าวจะพึงปฏิบัติแตกต่างกันออกไป แต่ที่สำคัญก็คือ การได้เดินทางท่องเที่ยวไปในสถานที่ต่างๆ ทั้งต่างแดนและหรือต่างประเทศ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับระยะเวลาและศักยภาพทางด้านเศรษฐกิจของแต่ละบุคคล

5.1.2 รายได้ของประชากร จากความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีและสภาพของสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงไปทำให้เกิดการคิดค้นประดิษฐ์เครื่องมือเครื่องใช้ เพื่อเอื้ออำนวยต่อความสะดวกสบายต่อการประกอบอาชีพมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้ผู้คนมีงานและมีรายได้มากยิ่งขึ้น จึงทำให้มีเงินออมและเหลือพอที่จะนำไปใช้เพื่อกิจกรรมการท่องเที่ยวได้ ด้วยเหตุนี้เองทำให้ประชากรมีความปรารถนาที่จะเดินทางไปยังต่างถิ่นหรือต่างแดน เพื่อการพักผ่อนหรือเพิ่มพูนความรู้ต่อไป แม้ว่าการทำกิจกรรมดังกล่าวจะต้องมีการใช้เงินเพิ่มมากขึ้นแต่ก็มีได้ทำให้ครอบครัวได้รับความเพลิดเพลินในเรื่องการเงินแต่อย่างใด

5.1.3 การคมนาคมที่สะดวกสบาย การคมนาคมขนส่งนับว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวถ้าหากขาดการคมนาคมขนส่งแล้ว กิจกรรมการท่องเที่ยวที่จำเป็นต้องเดินทางในระยะทางที่ยาวไกลทั้งต่างถิ่นและต่างแดนจะกระทำได้ด้วยความยากลำบาก หรืออาจจะเป็นไม่ได้เลย จากการพัฒนาทางด้านคมนาคมขนส่งของรัฐ จึงช่วยทำให้การเดินทางสะดวกรวดเร็ว ค่าใช้จ่ายถูกขึ้นและมีความปลอดภัย อันส่งผลต่อให้ทรัพยากรการท่องเที่ยวที่มีการบริหารจัดการอยู่ในท้องถิ่นที่ห่างไกล มีประชากรเข้าไปเยี่ยมเยียนมากยิ่งขึ้น และเพิ่มโอกาสให้คนส่วนมากมีโอกาสที่จะกระทำได้

5.1.4 มีเวลาว่างเพิ่มมากขึ้น องค์ประกอบทางด้านเวลาจะเป็นสิ่งสำคัญที่จะส่งเสริมการท่องเที่ยว ทั้งนี้ก็เพราะว่าเมื่อคนมีเวลาเพิ่มมากขึ้นจากการประกอบอาชีพมักจะหาเวลาเพื่อทำการพักผ่อนและท่องเที่ยวในรูปแบบต่างๆ จากการนำเอาเครื่องมือเครื่องใช้สมัยใหม่มาประกอบในกิจกรรมทางด้านเศรษฐกิจจะทำให้การผลิตสินค้าและบริการต่างๆ กระทำได้รวดเร็วซึ่งทำให้คนมีเวลาว่างเพิ่มขึ้น ตัวอย่างเช่น การทำนา แต่เดิมต้องอาศัยแรงงานจากคนและสัตว์เป็นหลัก จึงทำให้การทำนานั้นเสียเวลามาก แต่ปัจจุบันไม่ว่าการเตรียมที่ดินหรือการเก็บเกี่ยวพืชผล จะใช้เครื่องจักรเป็นส่วนใหญ่อันเป็นผลทำให้เกษตรกรมีเวลาว่างเพิ่มมากขึ้น ดังจะเห็นได้ว่าในช่วงที่ประชากรว่างจากการทำนาตามชุมชนหรือวัดวาอารามต่างๆ จะจัดให้มีงานวัดหรือสวนสนุก เพื่อให้ประชากรในท้องถิ่นนั้นหรือในย่านใกล้เคียงเดินทางมาท่องเที่ยวอยู่เสมอ เป็นต้น

5.1.5 จำนวนประชากรที่เพิ่มมากขึ้น จากการที่จำนวนประชากรเพิ่มมากขึ้น จึงทำให้สภาพชุมชนเมืองมีความแออัด สิ่งแวดล้อมโดยทั่วไปเกิดมลพิษ สถานที่ท่องเที่ยวที่มีปรากฏอยู่ตามตัวเมืองมีความจำกัด เกือบทั้งหมดเป็นสถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ในขณะที่เดียวกัน สถานที่ท่องเที่ยวตามชนบทได้มีการพัฒนาขึ้นอย่างมากมาย ทั้งนี้เพื่อตอบสนองความต้องการสถานที่ท่องเที่ยวและสถานที่พักผ่อนหย่อนใจของประชากรที่เพิ่มมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากในช่วงที่มีวันหยุดจะมีชาวเมืองหาโอกาสออกเดินทางไปท่องเที่ยวในชนบท ในขณะที่ชาวชนบทเดินทางเข้าไปท่องเที่ยวในตัวเมืองอย่างเป็นทางการเป็นจำนวนมาก

5.1.6 เหตุผลส่วนบุคคล เนื่องจากประชาชนโดยทั่วไปส่วนใหญ่แล้วเป็นผู้ที่มีความอยากรู้อยากเห็น มีฐานะต้องเดินทางไปติดต่อเดินทางไปเยี่ยมญาติ การเข้าร่วมประชุมสัมมนา การไปจาริกแสวงบุญ และการทัศนศึกษาสิ่งเหล่านี้แม้ว่าจะมีจุดประสงค์ในการเดินทางเพื่อกิจกรรมดังกล่าว แต่ก็มีจุดประสงค์เกี่ยวกับการท่องเที่ยวแฝงอยู่ด้วย ดังนั้นจึงอาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า กิจกรรมต่างๆ ไม่ว่าจะทางเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งต้องเดินทางไปกระทำในต่างถิ่นและต่างแดน จะมีการนำกิจกรรมการท่องเที่ยวเข้าไปผสมผสานอยู่ด้วยเสมอ (รศ.ดร.วิชัย เทียนน้อย, ภูมิศาสตร์การท่องเที่ยวไทย, หน้า 3-5, พ.ศ. 2545)

5.2 ประโยชน์ที่ได้รับจากการท่องเที่ยว

ประโยชน์ที่ได้รับจากการท่องเที่ยวเมื่อนำไปเปรียบเทียบกับผลเสียแล้วจะมีมากกว่าหลายสิบเท่า และครอบคลุมไปถึงประชากรในท้องถิ่นมากมายหลายสาขาอาชีพทั้งทางตรงและทางอ้อม ได้มีการสร้างงานหรือสร้างอาชีพใหม่ เกิดขึ้นในย่านนั้นอย่างมากมายจึงทำให้ฐานะและความเป็นอยู่ของประชากรดีขึ้น อย่างไรก็ตาม ประโยชน์ที่ได้รับจากการท่องเที่ยวพอจะนำมากล่าวไว้ได้ในที่นี้ที่สำคัญๆ ได้แก่

5.2.1 ด้านเศรษฐกิจ รายได้ที่เกิดจากการท่องเที่ยวแม้จะไม่ได้ออกมาในรูปแบบ

แบบของเม็ดเงินไม่เด่นชัดนัก แต่เป็นที่ยอมรับกันว่า เมื่อนักท่องเที่ยวเดินทางเข้าไปเยือนสถานที่แห่งใดก็ตาม จะต้องมีการใช้จ่ายเงินเพื่อเป็นค่าบริการ อาหาร ที่พักอาศัย และอื่นๆ ซึ่งรายได้ดังกล่าวในทางเศรษฐศาสตร์เรียกว่า "รายได้จำบัง" ประโยชน์ทางด้านเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นจากการท่องเที่ยวจะช่วยให้

- ลดภาระการขาดดุลในการชำระเงิน
- สร้างงานใหม่ให้กับบุคคลในท้องถิ่น
- สินค้าพื้นเมืองและสินค้าทางการเกษตรกรรมจำหน่ายได้ในราคาดี

5.2.2 ด้านการเมือง การไปมาหาสู่กันหรือมีโอกาสเดินทางไปเยี่ยมเยียนกันอยู่เสมอจะส่งผลทำให้กลุ่มชนต่างๆ เกิดความเข้าใจดีต่อกัน ถ้าหากว่าผู้ที่เข้าไปเยี่ยมเยียนนั้นไม่แสดงอาการดูถูกเหยียดหยามกลุ่มชนหรือประเทศที่มีความเจริญทางด้านวัตถุต่ำกว่า ดังนั้นการขยายกิจการท่องเที่ยวเข้าไปสู่ภูมิภาคหรือประเทศต่างๆ มากเท่าไร และเมื่อมีชาวต่างถิ่นหรือต่างแดนเดินทางเข้ามาท่องเที่ยวมากขึ้น นอกจากจะเป็นการลดสภาพการอยู่อย่างโดดเดี่ยวแล้ว เมื่อกลุ่มชนเหล่านั้นมีโอกาสในการปะทะสังสรรค์กันตลอดเวลา จะทำให้ความเป็นมิตรกระชับมั่นคงยิ่งขึ้น ซึ่งจะส่งผลต่อความมั่นคงทางการเมืองในท้องถิ่น ในประเทศ หรือระหว่างประเทศได้

5.2.3 การนำทรัพยากรการท่องเที่ยวมาใช้ให้เกิดประโยชน์ทรัพยากรการท่องเที่ยวทั้งทางธรรมชาติและวัฒนธรรมซึ่งปรากฏกระจายอยู่ในส่วนต่างๆ ของประเทศถ้าหากไม่นำมาใช้จะปราศจากคุณค่าทางเศรษฐกิจอย่างสิ้นเชิงยิ่งไปกว่านั้นทรัพยากรทางด้านวัฒนธรรมที่มีได้รับการดูแลเอาใจใส่หรือบูรณะซ่อมแซมย่อมเสื่อมสลายผุพังไปตามเวลาดังนั้นไม่ว่าโบราณสถานมรดกทางประวัติศาสตร์ ขนบธรรมเนียมประเพณี เกาะ แก่ง น้ำตก ถ้ำ ทิวทัศน์ที่สวยงาม เมื่อนักท่องเที่ยวเดินทางเข้าไปให้อยู่เสมอจะก่อให้เกิดคุณค่าทางเศรษฐกิจขึ้นมานอกจากนี้การที่มีเจ้าหน้าที่เข้าไปดูแลรักษาตกแต่งบูรณะอย่างถูกต้องตามหลักวิชาการด้วยแล้วทรัพยากรด้านการท่องเที่ยวที่มีค่าเหล่านี้คงอยู่ให้เยาวชนรุ่นหลังได้ชื่นชมตลอดไป

5.2.4 ทำให้เกิดการพัฒนาท้องถิ่น การพัฒนาสถานที่ท่องเที่ยวขึ้นในท้องถิ่นจะเป็นเครื่องกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาสิ่งอำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยวทางด้านต่างๆ ขึ้นในท้องถิ่นนั้นๆ ด้วย เช่น การตัดถนนสายใหม่เข้าไปในแหล่งท่องเที่ยว การพัฒนาระบบการจ่ายกระแสไฟฟ้า ประปา โทรศัพท์ การมีระบบกำจัดน้ำเสียและขยะมูลฝอย การตกแต่งสถานที่ให้สวยงามการก่อสร้างที่พักอาศัย สนามบิน และสิ่งอำนวยความสะดวกขั้นพื้นฐานอื่นๆ แม้ว่าการพัฒนาท้องถิ่นในเรื่องดังกล่าว อาจมีสาเหตุมาจากการพัฒนาเศรษฐกิจทางด้านอื่นๆ ก็ตามแต่ทว่ากิจกรรมการท่องเที่ยวจะเป็นตัวกระตุ้นสิ่งที่สำคัญ ยิ่งไปกว่านั้นผู้ที่อาศัยอยู่ในท้องถิ่นไม่ว่าจะเป็นภาครัฐหรือเอกชน จะมีความกระตือรือร้นในการช่วยพัฒนาท้องถิ่นของตนขึ้นมา เพื่อให้พร้อมสำหรับนักท่องเที่ยวที่มาเยือนต่อไป

5.2.5 ช่วยในการฟื้นฟูชนบทชนนิยมประเพณีและวัฒนธรรม เนื่องจากชนบทชนนิยม ประเพณีและวัฒนธรรมบางประการของประเทศกำลังจางหายไปจากสังคมของคนไทยในปัจจุบัน ไม่ว่าจะ เป็นการละเล่น การแสดง ประเพณี หรือเทศกาลต่างๆ สิ่งเหล่านี้ถือว่าเป็นวัตถุดิบที่สำคัญของการท่องเที่ยว ทั้งนี้เพราะจะเป็นสิ่งที่ใช้ในการดึงดูดใจของนักท่องเที่ยวต่างถิ่นหรือต่างแดนมากซึ่งตามความรู้สึกของ นักท่องเที่ยวเหล่านั้นจะถือว่าเป็นสิ่งที่แปลกใหม่ ตัวอย่างเช่น ประเพณีเผาเทียนเล่นไฟที่จังหวัดสุโขทัย ประเพณีแห่เทียนพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี เป็นต้นซึ่งประเพณีหรือเทศกาลเหล่านี้ถ้าหากไม่มีการฟื้นฟู ขึ้นมาในที่สุดก็จะหมดไปจากสังคม เพื่อชนบทชนนิยมประเพณียังคงอยู่กับสังคมไทยและเป็นสิ่งที่มี คุณค่าแก่การท่องเที่ยวการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยได้ร่วมมือกับศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดและหน่วยงานที่ เกี่ยวข้องอื่นๆ ฟื้นฟูการละเล่นการแสดงและประเพณีต่างๆ เหล่านี้ขึ้นมาซึ่งนอกจากจะเป็นการอนุรักษ์ มรดกทางวัฒนธรรมแล้วยังถือว่าเป็นวัตถุดิบที่สำคัญของกิจการท่องเที่ยวต่อไปด้วย

5.3 ปัจจัยทางภูมิศาสตร์ที่ส่งเสริมการท่องเที่ยว

เป็นที่ทราบกันดีอยู่แล้วว่า มนุษย์ทุกหมู่เหล่ามีความปรารถนาที่จะท่องเที่ยวไปยังต่างถิ่น ต่างแดนเพื่อศึกษาหาความรู้และชมความงดงามของธรรมชาติที่แปลกตา และชนบทชนนิยม ประเพณีที่แตกต่างออกไปจากที่ตนเองได้พบเห็นอยู่เป็นประจำเนื่องจากสภาพแวดล้อมทางภูมิ ศาสตร์ที่ปรากฏอยู่ในแต่ละภูมิภาคของแต่ละประเทศที่มีความแตกต่างกัน จึงทำให้เกิดความ หลากหลายทั้งทางภูมิทัศน์ทางธรรมชาติและวัฒนธรรมปรากฏขึ้น ซึ่งนับว่าเป็นสิ่งสำคัญและเป็น ตัวกระตุ้นที่ทำให้เกิดการออกเดินทางท่องเที่ยวของผู้คน ปัจจัยทางภูมิศาสตร์ที่มีอิทธิพลต่อการ ท่องเที่ยวที่สำคัญอาจแบ่งออกได้ 2 ประการคือ ปัจจัยทางธรรมชาติ และปัจจัยทางวัฒนธรรม

5.3.1 ปัจจัยทางธรรมชาติ ปัจจัยทางธรรมชาติหรือจะเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ปัจจัยทางกายภาพ (Physical Factors) จะหมายถึง องค์ประกอบที่ธรรมชาติสร้างขึ้น และ มี อิทธิพลต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวมาก ทั้งในแง่ของวัตถุดิบและตัวสนับสนุนที่ทำให้เกิดการท่อง เที่ยวขึ้นมา ซึ่งสามารถแบ่งย่อยได้ 2 ประการด้วยกันคือ ลักษณะทางภูมิประเทศและภูมิอากาศ

5.3.2 ปัจจัยทางวัฒนธรรม ปัจจัยทางวัฒนธรรม (Cultural Factors) จะมีอิทธิ พลต่อกิจกรรมการท่องเที่ยวไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าปัจจัยทางธรรมชาติหรือทางกายภาพที่กล่าวมา แล้ว ปัจจัยทางภูมิศาสตร์ชนิดนี้จะหมายถึงสรรพสิ่งทั้งหลายทั้งปวงที่มนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งแต่ละ ภูมิภาคหรือท้องถิ่นจะแตกต่างกันออกไปตามอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ ปัจจัยทาง วัฒนธรรมที่นับว่าเป็นวัตถุดิบที่สำคัญของกิจการการท่องเที่ยวมาก แบ่งย่อยเป็น 12 ชนิด คือ

- การประกอบอาชีพ การประกอบอาชีพของประชากรในท้องถิ่นจะส่งเสริมให้เกิดการ ท่องเที่ยวขึ้นมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่มีลักษณะเฉพาะท้องถิ่น หรือมีความ แตกต่างไปจากบริเวณอื่นๆ เช่น การปลูกผักผลไม้ในย่านอำเภอดำเนินสะดวก ซึ่งหลังเพาะปลูก

ผักผลไม้แล้วจะมีการนำมาแลกเปลี่ยนซื้อขายกันโดยใช้เรือเป็นพาหนะ และเกิดให้เป็นตลาดน้ำ
ดำเนินสะดวกขึ้นจึงเกิดเป็นสถานที่ท่องเที่ยวขึ้นมา

- ศิลปกรรม ศิลปกรรมในที่นี้จะครอบคลุมถึงวรรณศิลป์ สถาปัตยกรรมศิลป์ และจิตรศิลป์
สิ่งเหล่านี้ได้ทำสืบทอดกันมายาวนานและมีการปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมกับสภาพปัจจุบัน ล้วน
แต่เป็นปัจจัยที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้าไปในบริเวณนั้นนอกจากจะช่วยเพิ่มรายได้ให้กับประชากรใน
ท้องถิ่นแล้ว ยังช่วยจรรโลงงานด้านศิลปะให้ดำรงคงอยู่ตลอดไป

- ขนบธรรมเนียมประเพณี เป็นปัจจัยทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวมากนอก
จากจะเป็นที่นำเสนอใจของนักท่องเที่ยวแล้ว ยังเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น
นั้นด้วย ซึ่งควรจะรักษาไว้ด้วยความรักและความภาคภูมิใจ นับว่าเป็นความโชคดีของคนไทยที่แต่
ลภาคมีขนบธรรมเนียมประเพณีที่แตกต่างกันออกไป แต่ก็ได้ทำให้ความสมัครสมานสามัคคี
ของคนไทยทุกภาคลดน้อยลงแต่อย่างใด

- มรดกทางประวัติศาสตร์ พื้นที่ของประเทศไทยเป็นแหล่งอารยธรรมทั้งสมัยก่อนประวัติศาสตร์ ศาสตร์
และประวัติศาสตร์ จากหลักฐานทางด้านโบราณคดีที่ปรากฏให้เห็นร่องรอยแห่งความเจริญ
ทางด้านอารยธรรมกระจายออกไปตามทั่วทุกภูมิภาค อาณาจักรต่างๆ เหล่านี้ได้สร้างสรรค์
มรดกทางประวัติศาสตร์มอบให้อนุชนรุ่นหลังไว้อย่างมากมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งสิ่งก่อสร้างรูป
แบบต่างๆ วัดวาอาราม และศิลปกรรมที่สวยงามซึ่งเป็นเอกลักษณ์ที่ปรากฏเฉพาะบริเวณนั้นๆ

- สนามกีฬา จัดว่าเป็นสถานที่ท่องเที่ยวและพักผ่อนที่สำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเข้า
ชมการแข่งขันกีฬาชนิดต่างๆ ที่จัดขึ้น หรือการเข้าไปเล่นกีฬาเอง ดังจะเห็นได้ว่า ในช่วงที่มีการ
แข่งขันกีฬานัดสำคัญๆ จะมีประชากรในบริเวณใกล้เคียง หรือต่างแดนเดินทางเข้ามาท่องเที่ยวเป็น
จำนวนมากเช่น การแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ และซีเกมส์ เป็นต้น

- สวนสาธารณะ เป็นสถานที่พักผ่อนที่สำคัญของชาวเมือง และเป็นสถานที่ท่องเที่ยวของ
คนต่างถิ่นที่เข้ามาเยือนเป็นครั้งคราว ซึ่งในสวนสาธารณะแต่ละที่ จะมีการนำพันธุ์ไม้มาชนิด
เข้ามาปลูกมีการตกแต่งให้ดูมีระเบียบและสวยงามซึ่งจะช่วยดึงดูดใจให้ประชาชนเข้าไปพักผ่อน
หรือเข้าไปเยี่ยมเยียนอยู่เสมอ เช่น สวนสมเด็จพระศรีนครินทร์ และสวนหลวง ร.9 เป็นต้น

- สวนสัตว์ สวนสัตว์เป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญในปัจจุบันซึ่งจะมีการทำทั้งในรูปแบบ
ของสวนสัตว์เปิดและปิด มีทั้งของรัฐบาลและเอกชน สวนสัตว์เหล่านี้ จะเป็นที่รวบรวมสัตว์ป่า
พันธุ์พื้นเมืองของแต่ละในท้องที่ และสัตว์ป่าที่มาจากต่างประเทศ สวนสัตว์มีอยู่หลายแห่งที่
สำคัญ คือ สวนสัตว์ดุสิต สวนสัตว์เชียงใหม่ สวนสัตว์ลพบุรี เป็นต้น

- พิพิธภัณฑ์ เป็นสถานที่ปลอดภัยสำหรับเก็บรักษาโบราณวัตถุและศิลปวัตถุ รวมทั้ง
ทรัพย์สินมีค่าและของหายากอื่นๆ ของชาติ เพื่อประโยชน์ในการศึกษาหาความรู้ทางด้านประ
วัติศาสตร์และโบราณคดี วัฒนธรรม และอักษรศาสตร์ นอกจากนี้ยังมีพิพิธภัณฑ์เฉพาะเรื่อง

สร้างขึ้นมา เช่น พิพิธภัณฑสถานสัตว์น้ำ พิพิธภัณฑสถานผ้า เป็นต้น

- วัด เป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญของประชากรทั้งในประเทศและชาวต่างชาติ ทั้งนี้ เพราะตามวัดวาอารามเหล่านี้จะเป็นแหล่งสะสมโบราณวัตถุและศิลปวัตถุที่สำคัญ นอกจากนี้ ตามวัดยังเป็นศูนย์รวมในการจัดกิจกรรมทางพุทธศาสนา และมีงานประจำปีที่ออกมาในรูปแบบของงานสวนสนุก จึงส่งผลให้วัดเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่มีความสำคัญ ทั้งในยามปกติและช่วงงานวัดหรือวันสำคัญต่างๆ ทางพุทธศาสนา

- โรงมหรสพ ซึ่งได้แก่โรงภาพยนตร์และโรงละคร ที่จัดเตรียมไว้เพื่อการแสดงและฉายภาพยนตร์ เก็บเงินค่าบริการจากผู้เข้าชม การดำเนินงานจึงเป็นในรูปแบบของการค้า ตามปกติแล้วโรงมหรสพมักจะตั้งกระจุกกระจายอยู่ตามชุมชนย้ายตัวเมือง แต่ตามชนบทอย่างดีที่สุดก็จะดัดแปลงโดยการสร้างเวทีชั่วคราวขึ้นมาเพื่อใช้ในการแสดงลิเก ลำตัด เพลงฉ่อย ฯลฯ แต่นับว่าเป็นการท่องเที่ยวที่สำคัญของชาวชนบทอย่างแท้จริง

- ศูนย์การค้า ในสภาพปัจจุบันศูนย์การค้าได้กลายเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญของทั้งชาวเมืองและชาวชนบท เพราะตามศูนย์การค้าเหล่านั้นนอกจากจะนำสินค้านานาชนิดมาจัดแสดงและเสนอขายแล้ว ยังมีการจัดสถานที่ให้ออกมาในรูปแบบของสวนสนุก สวนสัตว์ สนามเด็กเล่น และสวนอาหารอีกด้วย จึงเป็นสิ่งที่ดึงดูดใจให้ประชาชนเดินทางเข้าเลือกซื้อสินค้า และเลือกใช้บริการด้านอื่นๆ ตามความต้องการ ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่า ศูนย์การค้าหรือห้างสรรพสินค้าต่างๆ จะเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญทางวัฒนธรรมอีกอย่างหนึ่ง

- การคมนาคมเป็นที่ทราบกันดีอยู่แล้วว่าสินค้าและบริการจะมีประโยชน์ต่อการบริโภคมากน้อยเพียงใด จะขึ้นอยู่กับกิจกรรมการขนส่ง การท่องเที่ยวถือว่าเป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่สำคัญอย่างหนึ่ง จะมีความเกี่ยวข้องกับกิจกรรมการขนส่งอย่างใกล้ชิด เนื่องจากสถานที่ท่องเที่ยวทั้งทางธรรมชาติและทางวัฒนธรรมจะมีกระจุกกระจายทั่วไปย่านเมืองและในท้องถิ่นชนบทที่อยู่ห่างไกล การเดินทางเข้าไปท่องเที่ยวจึงต้องอาศัยยานพาหนะตามความเหมาะสม เช่น เครื่องบิน เรือ รถยนต์ เป็นต้น ด้วยเหตุนี้เองตามสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ ที่สำคัญ จะมีการพัฒนาเส้นทางคมนาคมเพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่นักท่องเที่ยว โดยคำนึงถึงความปลอดภัย สะดวกรวดเร็ว และเสียค่าใช้จ่ายในการเดินทางน้อย (รศ.ดร.วิชัย เทียนน้อย, ภูมิ-ศาสตร์การท่องเที่ยวไทย, หน้า 11-20, พ.ศ.2545)

6.แนวคิดเกี่ยวกับการเขียนบทภาพยนตร์

องค์ประกอบหลักที่บทหนังต้องมี

6.1 โครงสร้าง (Structure) เมื่อพูดคำนี้เรามักคุ้นเคยกันว่าหมายถึง โครงสร้างแบบสามองค์ประกอบ(Three Acts) คือส่วนแรกทำหน้าที่แนะนำตัวละครและโจทย์ของเรื่อง, ส่วนที่สองเน้น

การเผชิญหน้าและการต่อสู้กันของตัวละครนั้น, ส่วนที่สามคือส่วนของการคลี่คลายโจทย์ที่องค์กรแรก
ปูไว้แล้วสรุปตอนท้ายของเรื่อง

6.2 โจทย์เริ่มต้น (Premise) หมายถึง ใจเดียวหลักของหนังเรื่องนี้ โจทย์ของหนังมักบอก
ถึงความขัดแย้งที่เปิดทางเลือกให้กับตัวละครมากกว่าหนึ่งทางซึ่งความขัดแย้งในจุดเริ่มต้น และ
การตัดสินใจในทางเลือกสุดท้ายของตัวละครก็คือโครงเรื่องพื้นฐานที่ผู้เขียนบทจะนำมาขยายมัน
ออกไปเป็นภาพยนตร์ต่อไปนั่นเอง เราอาจแบ่งโจทย์เริ่มต้นออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ คือ

- โจทย์ ไฮ-คอนเซปต์ (high concept) หมายถึง หนังที่เน้นการผูกพล็อตของเรื่องให้มา
ตื่นเต้นและดึงดูดใจคนดูในวงกว้าง เช่น ภาพยนตร์แอคชั่นและภาพยนตร์สเปเชียลเอฟเฟกต์
- โจทย์ โลว์-คอนเซปต์ (low concept, soft concept) หมายถึง หนังที่เน้นเรื่องราวของตัว
ละครในฐานะมนุษย์เป็นหลัก

6.3 ความขัดแย้ง นี่คือองค์ประกอบหลักของเรื่องเล่าทุกประเภท ความขัดแย้งเป็นได้ทั้ง
ในระดับตัวละครหลักขัดแย้งกับตัวเอง ขัดแย้งกับคนอื่น หรือขัดแย้งกับสังคม และเป็นไปได้ทั้ง
ความขัดแย้งในเรื่องเช็ทซ์, อายุ, ศาสนา, วัฒนธรรม ฯลฯ เรื่องเล่าสูตรสำเร็จทั่วไปมักจะสร้างความ
ขัดแย้งแบบสุดขั้วเพื่อให้ง่ายต่อการขับเคลื่อนเหตุการณ์และตัวละคร เช่น ผู้ร้ายเลวจนหาความดี
อะไรไม่ได้เลย ขณะที่ฝ่ายดีก็ดีเลิศมากจนเกินไป

6.4 ตัวละคร ตัวละครหลักทำหน้าที่พาคนดูเข้าไปสัมผัสประสบการณ์ในเรื่องราวบนจอ
จึงมีความสำคัญมากที่จะทำให้หนังต้องใช้ประโยชน์จากหน้าตา ท่าทางภายนอก บุคลิก และนิสัย
จิตใจเบื้องต้นของเขาหรือเธอเป็นตัวดึงดูดคนดูให้รู้สึกเข้าถึงอารมณ์ให้ได้

ในหนังกระแสหลักทั่วไป ตัวละครหลักมักเป็นผู้ที่มีพลังใจเข้มแข็งมากพอที่จะประคองตัว
ให้ผจญกับความขัดแย้งต่างๆ จากจุดเริ่มต้นไปจนถึงจุดสิ้นสุดของเรื่องได้ตลอด โดยที่เขาหรือ
เธอจะพบเจอกับเหตุการณ์ที่จะทำให้เกิดการพัฒนาตนเองด้านใดด้านหนึ่ง และจะต้องเป็นคนที่
มีเป้าหมายที่ต้องการจะฟันฝ่า (ซึ่งเป้าหมายนี้อาจจะมีความสอดคล้องกับโจทย์ของหนัง) โดยมี
ตัวละครรองทั้งหลายเป็นทั้งผู้ที่คอยขัดขวางและสนับสนุน

6.5 บทสนทนา หน้าสำคัญของบทสนทนามีอยู่ 3 อย่าง คือ

- ช่วยบอกให้เรารู้คุณลักษณะของตัวละคร (ใคร, มาจากไหน, อารมณ์อย่างไร)
- ช่วยบอกพล็อตเรื่อง
- ช่วยผ่อนคลายความกดดันของพล็อต

ซึ่งทั้งสามข้อที่ได้กล่าวมานั้นล้วนให้ประโยชน์อย่างสูงสุดอย่างเดียวกันในกรณีที่คนเขียนบทเขียน
มันได้ดี นั่นคือ ทำให้คนดูเชื่อในความสมจริงของตัวละครและเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น
มากยิ่งขึ้น

6.6 **บรรยากาศ** การบอกเล่าถึงกาลเวลาและสถานที่อย่างแจ่มชัด หรือการสร้างตัวละคร ที่มีมิติ ซึ่งหากว่าทั้งหมดได้ผล คนอ่านสามารถเข้าได้ถึงกับตัวละคร หรือสถานการณ์นั้นๆ ได้อย่างดี อันจะทำให้พวกเขาพลอยรู้สึกวาทะบทนั้นมีชีวิตจิตใจเป็นของตนเอง ไม่ใช่แค่เพียงบทหนังกว้างๆ ทัวไปไม่

6.7 **เส้นเรื่อง** แบ่งเป็นเส้นเรื่องหลัก (foreground story หมายถึง เรื่องราวหลักหรือเหตุการณ์หลักของหนัง) กับส่วนรอง (background story หมายถึงรายละเอียดเสริมต่างๆ ที่ช่วยบ่งบอกด้านลึกของตัวละคร โดยเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับความขัดแย้งภายในจิตใจซึ่งมีผล การทบทต่อตัวละคร ที่จะเลือกกระทำต่อไป)โดยทั่วไปแล้วคนดูหนังจะถูกดึงดูดความสนใจด้วยเส้นเรื่องหลักก่อน ส่วนเส้นเรื่องรองจะทำหน้าที่สนับสนุนและผลักดันให้เหตุการณ์ทั้งหมดเดินไป สืบทสรุปลงอย่างน่าเชื่อถือ หนังสั้นแต่ละเรื่องอาจจะมีเส้นเรื่องเพียงอย่างใดอย่างหนึ่งหรือผสมผสานสองอย่างนั้นในสัดส่วนต่างๆ กันไป

6.8 **การค้นอารมณ์ของเรื่อง** สูตรสำเร็จข้อหนึ่งของหนังที่เราคุ้นเคยกันดีก็คือ การค่อยๆ เพิ่มระดับอารมณ์และความขัดแย้งในเส้นเรื่องให้ค่อยๆ สูงขึ้น ไล่จากต้นเรื่องไปสู่ท้ายเรื่อง โดยหลังจากที่ตัวละครเผชิญความขัดแย้งแรกในส่วนแรกแล้ว จะมีช่วงผ่อนคลายเล็กน้อย(ซึ่งเป็นช่วงที่ผู้เขียนบทสามารถเพิ่มตัวแปรใหม่ๆ ให้มีผลต่อการขับเคลื่อนเรื่องในช่วงต่อไป) ก่อนที่ตัวละครจะต้องเจอความขัดแย้งที่หนักขึ้นในส่วนที่สอง แล้วมีส่วนผ่อนคลายอีกครั้งเพื่อเข้าสู่ช่วงส่วนสุดท้ายจากนั้นเหตุการณ์จะขมวดเข้าสู่ช่วงไคลแมกซ์และคลี่คลายเป็นจุดจบในที่สุด

6.9 **การค้นพบและเปิดเผย** หน้าที่สำคัญที่สุดของผู้เขียนบทคือ ดึงดูดความสนใจของคนดูเอาไว้ให้ได้ตลอดเวลาบทหนังจึงต้องมีการค้นพบและเปิดเผยอะไรที่คาดไม่ถึง ในปริมาณ จังหวะ และระดับความน่าสนใจให้เหมาะสม ไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบของจุดหักเหที่เกิดขึ้นในส่วนใดส่วนหนึ่งของเรื่องและส่งผลให้เรื่องเปลี่ยนแปลงไป เป็นการเปิดทิศทางหรือทางเลือกใหม่ให้แก่ตัวละคร หรืออาจจะถึงขั้นหักมุม ซึ่งไม่ได้แปลว่า หลอกให้คนดูตื่นเต้นระทึกขวัญแต่คือการสร้างความพลิกผันในโชคชะตาของตัวละครเพื่อเสริมให้เนื้อเรื่องมีความเข้มข้นมากยิ่งขึ้น (ธิดา ผลิตผล-การพิมพ์, เขียนบทหนังซักคนดูให้อยู่หมัด, น.11-14, 2550)

7. ข้อมูลเกี่ยวกับอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว

อุทยานแห่งชาติภูสอยดาว มีพื้นที่ครอบคลุมอยู่ในท้องที่ป่าสงวนแห่งชาติป่าน้ำป่าด ท้องที่ตำบลม่วงเจ็ดต้น ตำบลนาขุม ตำบลบ้านโคก อำเภอบ้านโคก อำเภอน้ำขุ่น อำเภอเมือง จังหวัดอุตรดิตถ์ ตำบลปอภาค อำเภอชาติตระการ จังหวัดพิษณุโลก เป็นพื้นที่ที่มีสภาพป่าค่อนข้างสมบูรณ์ปกคลุมไปด้วยป่าธรรมชาติที่สวยงาม เป็นแหล่งต้นน้ำลำธาร มีจุดเด่นที่น่าสนใจและเป็นที่ดึงดูดใจของนักท่องเที่ยว ได้แก่

น้ำตกภูสอยดาว เป็นน้ำตก 5 ชั้น มีเนื้อที่กว้างประมาณ 1,000 ไร่ มีความสวยงามมาก มีถนนลาดยาง เข้าถึงพื้นที่ทำให้สะดวกสบายในการเดินทางพักผ่อนหย่อนใจ อุทยานแห่งชาติภูสอยดาว มีเนื้อที่ประมาณ 212,633 ไร่ หรือ 340.21 ตารางกิโลเมตร

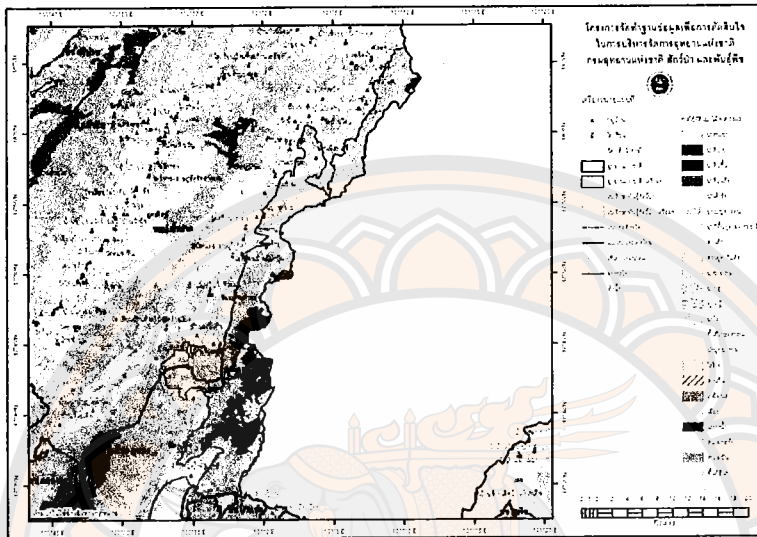
อุทยานแห่งชาติภูสอยดาว แต่เดิมเป็นวนอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว ได้สำรวจจัดตั้งเป็นวนอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว โดยสำนักงานป่าไม้เขตพิษณุโลก เมื่อวันที่ 13 พฤศจิกายน 2533 มีพื้นที่เพียง 20,000 ไร่ จนกระทั่งปีงบประมาณ 2535 กรมป่าไม้ได้จัดสรรงบประมาณให้สำนักงานป่าไม้เขตพิษณุโลกทำการสำรวจพื้นที่เพิ่มเติมเพื่อผนวกเข้ากับพื้นที่เดิมของวนอุทยานภูสอยดาว ผลการสำรวจพื้นที่เพิ่มเติมในเขตป่าสงวนแห่งชาติป่าน้ำป่าด ท้องที่อำเภอ น้ำป่าด จังหวัดอุตรดิตถ์ และในเขตป่าไม้ถาวรตามป่าภูสอยดาว ท้องที่อำเภอ น้ำป่าด จังหวัดอุตรดิตถ์ ป่าภูสอยดาว ท้องที่อำเภอชาติตระการ จังหวัดพิษณุโลก ตามมติคณะรัฐมนตรีได้เนื้อที่รวม 48,962.5 ไร่ หรือ 78.34 ตารางกิโลเมตร

ต่อมาสำนักงานป่าไม้เขตพิษณุโลกได้มีหนังสือที่ กษ 0725.07/5819 ลงวันที่ 11 สิงหาคม 2536 เรื่อง ขอจัดตั้งวนอุทยานแห่งชาติภูสอยดาวเป็นอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว ได้รายงานให้กรมป่าไม้ทราบว่ามีพื้นที่วนอุทยานแห่งชาติภูสอยดาวซึ่งตั้งอยู่ในเขตป่าสงวนแห่งชาติป่าน้ำป่าด ท้องที่อำเภอ น้ำป่าด จังหวัดอุตรดิตถ์ และเขตป่าไม้ถาวรตามมติคณะรัฐมนตรีป่าภูสอยดาว ท้องที่อำเภอชาติตระการ จังหวัดพิษณุโลก เป็นพื้นที่ที่มีสภาพป่าค่อนข้างสมบูรณ์ ปกคลุมไปด้วยป่าธรรมชาติที่สวยงาม เป็นแหล่งต้นน้ำลำธาร สภาพพื้นที่โดยทั่วไปเป็นภูเขาสูงชัน บางจุดสูงจากระดับน้ำทะเล 1,600 เมตร เป็นแหล่งที่อยู่อาศัยของสัตว์ป่า และเป็นพื้นที่ชายแดนติดต่อประเทศลาว ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อความมั่นคงของชาติ มีจุดเด่นที่น่าสนใจเป็นที่ดึงดูดให้ประชาชน นักท่องเที่ยวเข้ามาเที่ยวชม ได้แก่ น้ำตก 5 ชั้น ชื่อว่า ภูสอยดาว มีเนื้อที่กว้าง 1,000 ไร่ มีความสวยงามมากและพื้นที่ใกล้เคียงยังมีสภาพป่าธรรมชาติที่สมบูรณ์ สามารถผนวกเป็นเขตอุทยานแห่งชาติได้อีกเป็นจำนวนมาก จึงเห็นสมควรที่จะรักษาพื้นที่ป่าแห่งนี้ไว้เป็นพื้นที่ป่าอนุรักษ์ โดยกำหนดให้เป็นอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว

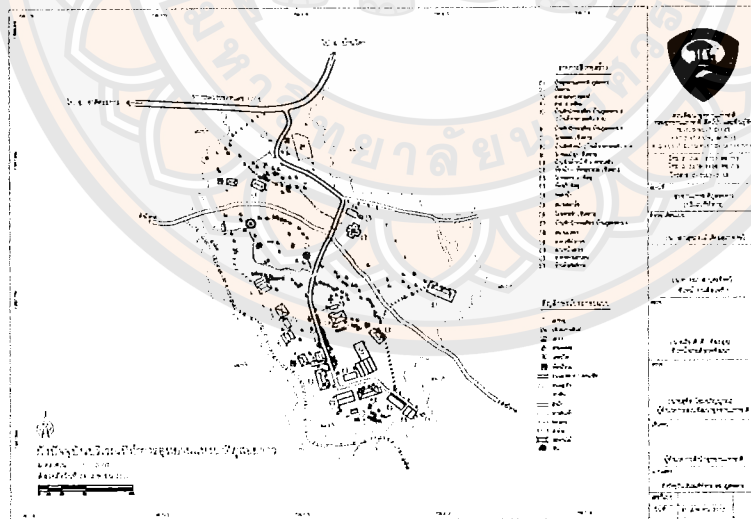
จนกระทั่งปี 2551 ได้มีพระราชกฤษฎีกากำหนดบริเวณที่ดินป่าน้ำป่าดและป่าภูสอยดาว ในท้องที่ตำบลม่วงเจ็ดต้น ตำบลบ้านโคก ตำบลนาชุม อำเภอบ้านโคก อำเภอห้วยมุ่น อำเภอน้ำป่าด จังหวัดอุตรดิตถ์ และตำบลป่อภาค อำเภอชาติตระการ จังหวัดพิษณุโลก ให้เป็นอุทยานแห่งชาติ ซึ่งประกาศในราชกิจจานุเบกษา เล่ม 125 ตอนที่ 71 ก ลงวันที่ 28 พฤษภาคม 2551

ขนาดพื้นที่
212633.00 ไร่

หน่วยงานในพื้นที่



ภาพที่ 1.1 ภาพแผนที่



ภาพที่ 1.2 ภาพผังปัจจุบันบริเวณที่ทำการอุทยานแห่งชาติกุสอยดาว

ลักษณะภูมิประเทศ ลักษณะภูมิประเทศเป็นเทือกเขาสลับซับซ้อนตั้งแต่ทิศเหนือจดทิศใต้ เป็นเทือกเขากั้นพรมแดนระหว่างประเทศไทยกับสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว มีความสูงจากระดับน้ำทะเลตั้งแต่ 500-1,800 เมตร พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นภูเขาและป่าไม้ประมาณร้อยละ 85 ของพื้นที่ทั้งหมด เป็นที่ราบประมาณร้อยละ 15 ของพื้นที่ทั้งหมด เป็นแหล่งต้นน้ำลำธารของลำน้ำภาค และลำน้ำป่าด

ลักษณะภูมิอากาศ อากาศเย็นสบายตลอดปี อุณหภูมิสูงเฉลี่ย 35.0 องศาเซลเซียส อุณหภูมิต่ำสุดเฉลี่ย 13.0 องศาเซลเซียส อุณหภูมิโดยเฉลี่ยทั่วไป 27.0 องศาเซลเซียส ปริมาณน้ำฝนเฉลี่ย 1,334.4 มิลลิเมตร/ปี ฤดูฝนเริ่มตั้งแต่เดือนพฤษภาคมถึงเดือนตุลาคม ฤดูหนาวเริ่มตั้งแต่เดือนพฤศจิกายนถึงเดือนกุมภาพันธ์ ฤดูร้อนเริ่มตั้งแต่เดือนเมษายนถึงเดือนมิถุนายน

พืชพันธุ์และสัตว์ป่า สภาพป่าในพื้นที่ที่จัดตั้งเป็นอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว มีความหลากหลายผสมกัน มีความต่าง ระดับของพื้นที่มาก ในพื้นที่ประกอบด้วย

ป่าสนเขา พบขึ้นในระดับความสูงจากน้ำทะเล 1,400 เมตรขึ้นไป เป็นป่าผืนใหญ่ขึ้นเป็นกลุ่ม ชนิดไม้ที่สำคัญที่พบได้แก่ สนสามใบ ก่อชนิดต่างๆ พืชพื้นล่างเป็นพวกหญ้าชนิดต่างๆ ดอกไม้ดิน เช่น ดอกหงอนนาค ดอกกุย เป็นต้น

ป่าดิบเขา พบในพื้นที่ระดับความสูงจากระดับน้ำทะเล 1,000 เมตรขึ้นไป ชนิดไม้ที่ขึ้นประกอบด้วย ก่อ ทะโล้ จำปาป่า กำลังเสือโคร่ง พืชพื้นล่างและพืชอิงอาศัยเป็นพวกพืชในตระกูลขิง ข่า กูด กัลวยไม้ เป็นต้นไม้พุ่มชนิดต่างๆ

ป่าดิบแล้ง พบมากตอนกลางของพื้นที่อุทยานแห่งชาติในบริเวณที่เป็นหุบเขา พันธุ์ไม้ที่ขึ้นมี ตะแบกใหญ่ สมพง พะยอม ตะเคียนทอง มะค่าโมง ยมหอม กระบก ฯลฯ

ป่าเบญจพรรณ พบอยู่ทั่วไปในเขตอุทยานแห่งชาติ ในระดับความสูงจากน้ำทะเล 300-600 เมตร บริเวณที่ราบเชิงเขา พันธุ์ไม้ที่พบได้แก่ ตะแบก แดง ชิงชัน ประดู่ สมอพิเภก ตีนนก ตะคร้ำ พืชพื้นล่างได้แก่ ไม้และหญ้าชนิดต่างๆ

ป่าเต็งรัง พบขึ้นในพื้นที่บริเวณตอนล่างและตอนบน ขึ้นอยู่ในไหล่เขา เนินเขา และบริเวณที่ราบซึ่งเป็นที่ดินลูกรัง ประกอบด้วย เต็ง รัง เหียง มะขามป้อม ส้าน อ้อยช้าง มะกอกป่า พืชพื้นล่างประกอบด้วยหญ้าคา และหญ้าเพ็ก เป็นต้น

ส่วนสัตว์ป่ามีอยู่ชุกชุมหลายชนิดที่พบเห็นและปรากฏร่องรอยได้แก่ เลียงผา กวางป่า เก้ง หมิวควาย หมูป่า ลิง อีเห็น แม่น กระต่ายป่า ไก่ป่า ไก่ฟ้าพญาลอ นกเขาไฟ นกขุนทอง นกกระปูดใหญ่ งูจงอาง งูเห่า ลีลาม ตะกวด ตะพาน้ำ เป็นต้น

แหล่งท่องเที่ยว

อุทยานแห่งชาติเปิดให้ขึ้นลานสนภูสอยดาว ตั้งแต่เวลา 8.00 - 14.00 น. ของทุกวัน โดยมีช่วงเวลาที่เหมาะสมต่อการเดินทางไปเยือนดังนี้ ช่วงเดือนกันยายน - ต้นพฤศจิกายน บนลานสนภูสอยดาวจะเต็มไปด้วย

ด้วยพรรณไม้ดอกนานาชนิด เช่น หงอนนาคร สร้อยสุวรรณา กระดุมเงิน บานสะพรั่งอวดความงามทั่วลาน
สนสามใบ ช่วงกลางเดือนพฤศจิกายน - กลางเดือนมกราคม เป็นช่วงที่อากาศหนาวเย็น เหมาะแก่การ
สัมผัสความหนาวเย็นพร้อมชมทิวทัศน์ที่สวยงาม ชมพระอาทิตย์ขึ้นและพระอาทิตย์ตกที่สวยงามไม่แพ้ที่
ใดในประเทศไทย เป็นช่วงที่กล้วยไม้รองเท้านารีพันธุ์อินทนนท์ ออกดอกอวดสายตาผู้ที่ขึ้นไปเยือน รวมถึง
ไบเมเบิลแดงที่เปลี่ยนสีเพิ่มสีสันแก่ลานให้น่าสนใจมากขึ้น และในช่วงตั้งแต่วันที่ 15 มกราคม-31
มิถุนายน ของทุกปี อุทยานแห่งชาติปิดการพักแรมบนลานสนภูสอยดาว

น้ำตกภูสอยดาว

ตั้งอยู่ในท้องที่ตำบลห้วยมุ่น อำเภอป่าปุด จังหวัดอุดรธานี เป็นน้ำตกขนาดกลางในลำห้วยน้ำพาย
ไหลลงสู่แม่น้ำปาดที่อำเภอป่าปุด มีชั้นน้ำตกทั้งหมด 5 ชั้น แต่ละชั้นมีชื่อไว้อย่างไร้เพราะว่า ภูสอยดาว
สกาเวเดือน เหมือนฝัน กรรณิการ และสุภาภรณ์ มีน้ำไหลตลอดปี อยู่ริมเส้นทางหลวงแผ่นดินหมายเลข
1268 ใกล้กับที่ทำการอุทยานแห่งชาติ



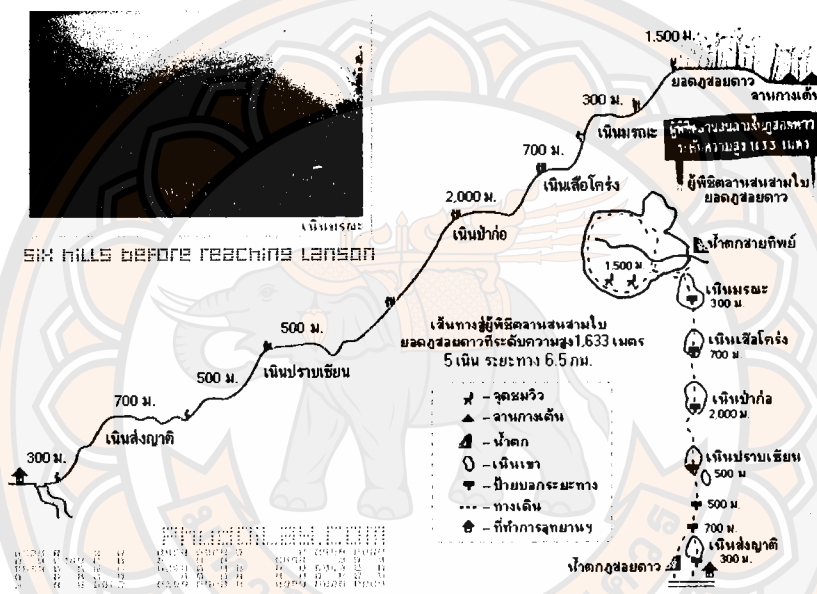
ภาพที่ 1.3 ภาพน้ำตกภูสอยดาว

ลานสนสามใบภูสอยดาว

เป็นพื้นที่ป่าธรรมชาติ มีพื้นที่ประมาณ 1,000 กว่าไร่ เป็นที่ราบบนเทือกเขาภูสอยดาว ตั้งอยู่สูงจาก
ระดับน้ำทะเลประมาณ 1,633 เมตร สภาพพื้นที่ของลานสนสามใบจะเป็นเนินสูงต่ำสลับกันไป เป็นป่าสน
สามใบ พืชชั้นล่างเป็นทุ่งหญ้ากว้างใหญ่ ช่วงฤดูฝน เดือนสิงหาคมถึงเดือนกันยายนของทุกปี กลางทุ่ง
หญ้ามียอดไม้ดินชูช่อแย่งกันออกดอกเป็นกลุ่มหนาแน่น เช่น ดอกหงอนนาครจะมีดอกสีม่วง ดอกสร้อย

สุวรรณภูมามีดอกสีเหลือง และดอกหญ้าหลากหอมจะมีดอกสีม่วงเข้มสวยงามมาก ฤดูหนาวจะมีอุณหภูมิระหว่าง 1-5 องศาเซลเซียส มีดอกกระดุมเงิน, กล้วยไม้รองเท้านารีอินทนนท์, ไบเบปเปิด ซึ่งจะเปลี่ยนเป็นสีแดงสวยงามมาก

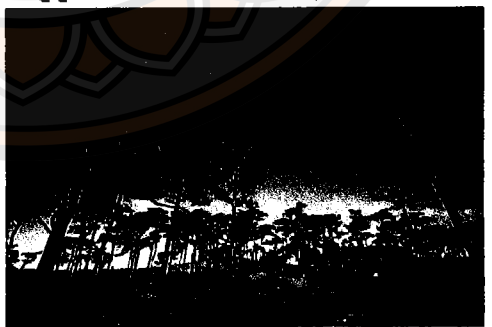
การเดินทางไปเที่ยวลานสนสามใบภูสอยดาว ต้องเดินทางเท้าจากน้ำตกภูสอยดาวริมเส้นทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 1268 ขึ้นสู่ยอดภูสอยดาวระยะทางประมาณ 6.5 กิโลเมตร ใช้เวลาเดินเท้าประมาณ 4-6 ชั่วโมง ผ่านเนินทั้ง 5 เนิน ได้แก่ เนินส่งญาติ เนินปราบเซียน เนินป่าก่อ เนินเสือโคร่ง และเนินมรณะ โดยระหว่างเดินเท้าขึ้นสู่ลานสนสามใบภูสอยดาวจะพบ สภาพป่าที่สมบูรณ์และสวยงามมาก ยอดสูงสุดของภูสอยดาวสูงจากระดับน้ำทะเล 2,102 เมตร ซึ่งสูงเป็นอันดับ 4 ของประเทศไทย



ภาพที่ 1.4 ภาพเส้นทางสู่ผู้พิชิตลานสนสามใบ



1.5



1.6



1.7



1.8

ภาพที่ 1.5,1.6,1.7,1.8 ภาพลานสนอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว

การเดินทางรถยนต์

• จากจังหวัดพิษณุโลก ไปตามทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 11 แล้วแยกเข้าทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 1246 ถึงบ้านแพะแยกเข้าทางหลวงหมายเลข 1143 ผ่านอำเภอชาติตระการ แยกเข้าทางหลวงหมายเลข 1237 ผ่านบ้านป่อภาคไปบรรจบกับเส้นทางแผ่นดินหมายเลข 1268 ถึงน้ำตกภูสอยดาว อุทยานแห่งชาติภูสอยดาว รวมระยะทางประมาณ 188 กิโลเมตร

• จากจังหวัดอุตรดิตถ์ใช้ทางหลวงจังหวัดหมายเลข 1047 (อุตรดิตถ์-น้ำปาด) จนถึงอำเภอน้ำปาดแล้วเข้าสู่ทางหลวงจังหวัดหมายเลข 1239 ไปอีก 47 กิโลเมตร จึงเข้าสู่ทางหลวงจังหวัดหมายเลข 1268 ไปอีก 18 กิโลเมตร จะถึงที่ทำการอุทยานแห่งชาติ รวมระยะทางประมาณ 133 กิโลเมตร

รถโดยสารประจำทาง

การเดินทางด้วยรถโดยสารวิธีที่ 1

- ช่วงที่ 1 จากกรุงเทพฯ ขึ้นรถโดยสารที่สถานีขนส่งหมอชิต สายกรุงเทพฯ-พิษณุโลก ไปลงที่จังหวัดพิษณุโลก
- ช่วงที่ 2 จากจังหวัดพิษณุโลก เดินทางด้วยรถโดยสารระหว่างอำเภอ ไปอำเภอชาติตระการ ระยะทางประมาณ 100 กิโลเมตร
- ช่วงที่ 3 จากอำเภอชาติตระการ เดินทางด้วยรถสองแถว ซึ่งมีวันละ 1 เที่ยว รถออกเดินทางไม่เกิน 09.00 น. ไปที่ทำการอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว ระยะทางประมาณ 70 กิโลเมตร

การเดินทางด้วยรถโดยสารวิธีที่ 2

- ช่วงที่ 1 จากกรุงเทพฯ ขึ้นรถโดยสารที่สถานีขนส่งหมอชิต สายกรุงเทพฯ-พิษณุโลก ไปลงที่จังหวัดพิษณุโลก
- ช่วงที่ 2 จากจังหวัดพิษณุโลก เดินทางด้วยรถรับจ้างเหมาไป-กลับ ราคาประมาณ 2,600 บาท ไปอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว ระยะทางประมาณ 170 กิโลเมตร

หมายเหตุ หากนักท่องเที่ยวเดินทางไปถึงอุทยานแห่งชาติภูสอยดาวแล้ว ไม่สามารถขึ้นยอดภูสอยดาวได้
ทัน (อุทยานแห่งชาติเปิดให้ขึ้นลานสนภูสอยดาวตั้งแต่เวลา 8.00 - 14.00 น.) ทางอุทยานแห่งชาติได้
จัดเตรียมสถานที่กางเต็นท์ไว้บริการ บริเวณที่ทำการอุทยานแห่งชาติที่อยู่ด้านล่างไว้แล้ว



ภาพที่ 1.9 ภาพแผนที่เส้นทาง



บทที่ 3

วิธีการดำเนินงานวิจัย

การดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ของงานวิจัย การออกแบบภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี โดยมีระเบียบวิธีเชิงวิจัย เชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และวิจัยเชิงพัฒนา (Development Research) มาใช้ในการวิจัย

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยประกอบด้วยขั้นตอน 7 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสารและและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการทำสารคดีและแอนิเมชัน

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดพื้นที่ขอบเขตที่ในการวิจัย ทางด้านการออกแบบภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี โดยให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ

ขั้นตอนที่ 3 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสรุปหาแนวทางในการออกแบบภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี

ขั้นตอนที่ 4 การดำเนินการถ่ายทำสารคดีอุทยานแห่งชาติภูสอยดาวตามสถานที่ต่างๆที่กำหนดไว้ในพื้นที่ของเขตอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว

ขั้นตอนที่ 5 นำ footage ที่ได้มาสู่กระบวนการการตัดต่อและดำเนินการในขั้นตอนของ Post-production เช่น การใส่เทคนิคพิเศษ และกราฟิกเสริมต่างๆ

ขั้นตอนที่ 6 การนำเสนอผลงานที่ได้รับการสร้างสรรค์สมบูรณ์แล้ว

ขั้นตอนที่ 7 การประเมินผลงานโครงการโดยใช้คณะกรรมการอาจารย์ในภาควิชา

วิธีการดำเนินงานวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสารและและรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำรา วิจัย ตลอดจนเว็บไซต์ที่บริการข้อมูลต่างๆ เพื่อเป็นกรอบความคิดของการวิจัยในข้างต้น ประเด็นที่นำมาร่างประกอบงานวิจัยประกอบด้วย

- เอกสารเกี่ยวกับการถ่ายทำภาพยนตร์สารคดีและแอนิเมชัน
- ศึกษากระบวนการผลิตภาพยนตร์สารคดีและแอนิเมชัน
- ศึกษาและออกแบบภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดพื้นที่ขอบเขตในการวิจัยออกแบบสื่อสารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี ขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้กำหนดพื้นที่ขอบเขตในการวิจัยทางด้านการออกแบบสื่อสารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี ซึ่งทางด้านสื่อสารคดี ผู้วิจัยเลือกพัฒนาการออกแบบภาพประกอบและการออกแบบสร้างสรรค์สื่อสารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี ดังนี้

- สื่อสารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี
- กราฟิกและแอนิเมชันประกอบสื่อสารคดี

ขั้นตอนที่ 3 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล โดยแยกแยะข้อมูลเป็นประเด็นตามขอบเขตเนื้อหาของการศึกษาค้นคว้าตรวจสอบข้อมูลและนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ตามขอบเขตด้านเนื้อหาเพื่อสรุปหาแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์สื่อสารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี ซึ่งตรวจสอบโดยอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อนำไปสู่การศึกษาการออกแบบ

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ เมื่อได้ข้อมูลทั้งหมดแล้วขั้นตอนต่อมาคือขั้นตอนการออกแบบโดยรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาเป็นพื้นฐานสำหรับออกแบบสื่อสารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี

ขั้นตอนที่ 5 การนำเสนอผลงานที่ได้รับการออกแบบแล้ว

ขั้นตอนที่ 6 การประเมินผลงานโครงการโดยใช้คณะกรรมการอาจารย์ในภาควิชา

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์งานสื่อนวัตกรรม

จากกระบวนการเก็บรวบรวมและศึกษาข้อมูลของการออกแบบภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี ผู้วิจัยได้นำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูลและออกแบบสร้างสรรค์เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์และสร้างสรรค์งานออกแบบสื่อนวัตกรรมให้มีประโยชน์ให้มากที่สุดเป็นแนวทางในการวิเคราะห์และสร้างสรรค์งานออกแบบสื่อนวัตกรรมให้มีประโยชน์ให้มากที่สุดโดยมีขั้นตอนการปฏิบัติงาน ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 บทวิเคราะห์และสรุปเงื่อนไขการออกแบบ

ส่วนที่ 2 การดำเนินงานในการถ่ายทำตัวสารคดี

ส่วนที่ 4 การตัดต่อและสร้างเสริมงานกราฟิก (Composite)

ส่วนที่ 5 ผลงานที่สร้างสรรค์ (Innovative Media Design)

ส่วนที่ 1 บทวิเคราะห์และสรุปเงื่อนไขการออกแบบ (Desing Analysis And Design)

1. ชื่อโครงการ (Project Title) : โครงการออกแบบภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี

3. ข้อมูลสารคดี

ชื่อสารคดี (Name of non-fiction) : WALK UP PHU SOI DAO

4. การสร้างสรรค์สื่อนวัตกรรม (Innovative Media Design)

จากสอบถาม และศึกษา ทำให้ทราบถึงปัญหาและความต้องการที่จะประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการท่องเที่ยว อุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานีให้กับนักท่องเที่ยวที่ชอบในการเดินป่าผจญภัย ผู้วิจัยจึงได้นำเสนอ แนวทางการออกแบบสื่อสารคดีเพื่อเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวให้กับผู้ที่รักในความเป็นธรรมชาติอย่างแท้จริงและดึงดูดกลุ่มเป้าหมายเพื่อให้เป็นไปตามจุดประสงค์ในการสร้างสรรค์สื่อสารคดีรูปแบบของการส่งเสริมการท่องเที่ยว

5. ประโยชน์ของสื่อสารคดี (Non-fiction Use) : เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

ออกแบบภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาวจังหวัดอุดรธานี
เหมาะสำหรับบุคคลที่รักในการท่องเที่ยวเดินป่า อนุรักษ์และรักธรรมชาติ

6. วัตถุประสงค์ (Objective) : เพื่อนำเสนอรูปแบบสื่อสารคดีและกราฟิกที่สวยงาม

สนุกสนาน น่าสนใจ น่าเชื่อถือ ส่งเสริมและสนับสนุนการประชาสัมพันธ์และสร้างเอกลักษณ์ให้กับ
สื่อสารคดี

7. กลุ่มเป้าหมาย (Target group) : เพศชาย-หญิง อายุ 18 ปี - 25 ปี

จากการวิจัยพบว่าคนอายุกลุ่มนี้เป็นผู้ที่มีความสนใจที่จะรับชมสื่อสารคดีที่มีสาระความรู้และ
ความบันเทิง และรักในการท่องเที่ยวเดินป่าอนุรักษ์ที่เป็นธรรมชาติ

8. แนวคิดการออกแบบ (Design concept) : เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

ทำให้การรับชมสื่อสารคดีนั้น สามารถรับรู้ได้ถึงความงามของธรรมชาติในอุทยานแห่งชาติภูสอย
ดาว และยังเห็นถึงสภาพป่าที่สมบูรณ์และความสวยงามของพรรณไม้ ทิวทัศน์ระหว่างการเดินทาง
ขึ้นสู่ลานสนสามใบ

9. สตอรี่บอร์ด (Storyboard)



บนเนินมรณะ

ทุกคนในที่นี้ถ่ายทำสารคดีที่มีความ
อ่อนไหวจากการเดินทางจึงนั่งพัก
กันและนั่งสนทนาถึงการเดินทาง
ที่ผ่านมา

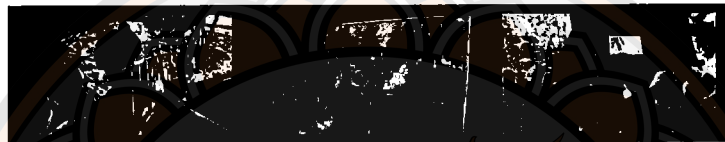
ถ่ายไปยังบุคคลที่ 1 ที่เล่าถึงการ
เดินทางในช่วงแรก และเนิน
สงญาติ



การอุทยานแห่งชาติกุสอยดาว

การเตรียมสัมภาระ และอุปกรณ์ต่างๆ
ถ่ายบุคคลที่ 1 ทอดถึงการเริ่มการเดินทาง
ทางจากน้ำตกกุสอยดาวไปเนินสงญาติ

ถ่ายการเดินทาง ธรรมชาติ น้ำตก
ที่มีส่วนการเดินทาง



ถ่ายการเดินทาง

บุคคลที่หนึ่งแนะนำ สถานศึกษา
ธรรมชาติสามแควผู้ยิ่งใหญ่

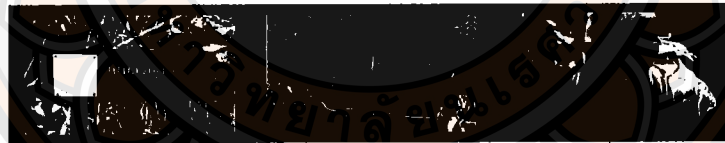
สามแควผู้ยิ่งใหญ่ และเดินทาง
ต่อไป



ถึงสถานศึกษาธรรมชาติ แห่งต่อมา
กระโถนพระฤาษี

บุคคลที่หนึ่งพูดแนะนำ
และเดินทางต่อไป

ถ่ายการเดินทาง บรรยากาศโดยรวม
ของที่นี่



เงินป้ายสงญาติ

Graphic

บุคคลที่หนึ่งพูด



เดินทางต่อไปจากเนินสงญาติ
สู่เนินปราบเซียน

ถึงป้ายเนินปราบเซียน

Graphic



ภาพบนเนินมรณะ

บนเนินมรณะ บุคคลที่สองพูดถึง
การเดินทางบนเนินปราบเซียน

ภาพเดินทางบนเนินปราบเซียน
ของบุคคลที่สองจนถึงเนินป่าก่อ



ถึงป้ายเนินป่าก่อ

Graphic

ภาพเนินมรณะบุคคลที่สาม
พูดถึงการเดินทางบนเนินป่าก่อ



การเดินทางบนเนินป่าก่อของ
บุคคลที่สามจนถึงเนินเสือโคร่ง

ถึงป้ายเนินเสือโคร่ง

Graphic



ภาพเนินมรณะบุคคลที่สี่พูด
ถึงการเดินทางบนเนินเสือโคร่ง

การเดินทางบนเนินเสือโคร่ง
ของบุคคลที่สี่จนถึงเนินมรณะ

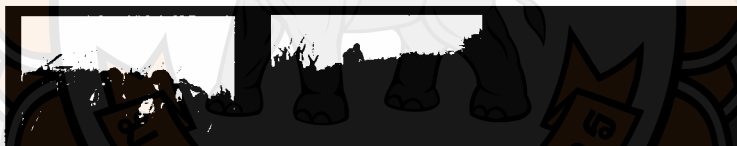
ถึงป้ายเนินมรณะ



Graphic

ทีมถ่ายทำทุกคนผ่อนคลายเป็น
คิมมึน

ทุกคนออกเดินทาง และถ่ายทำต่อ



ถึงจุดยอดสูงสุดของเนินมรณะ

ทุกคนเดินแล้วหายไปจากกล้อง

ภาพตัดคำ



trailer ภาพตัดกลับมาเป็นการเริ่มต้นการเดินทางตั้งแต่เตรียมตัว เตรียมของ การเดินทางด้วยรถ การเดินทางผ่าน
มาในแต่ละเนินแต่ละสถานที่



ภาพตัดคำ

ภาพบรรยายบนลานสนภูสอยดาวทุกคนถ่ายรูปในสถานที่สำคัญต่างๆ
บนภูสอยดาว ทุกคนที่ร่วมเดินทางมาทำทางขึ้นต้น ภูมิใจที่
ตัวเองสามารถพิชิตภูสอยดาวได้ บรรยากาศโดยรวมทั้งหมด

ส่วนที่ 2 การดำเนินงานในการถ่ายทำตัวสารคดี



4.1



4.2

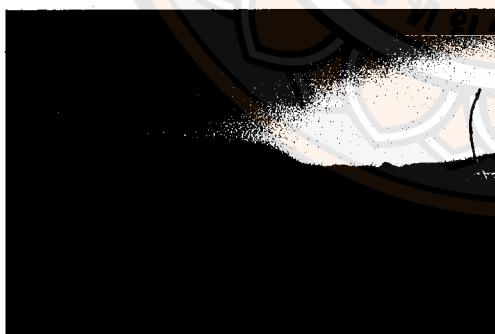


4.3



4.4

ภาพที่ 4.1 - 4.4 ขั้นตอนการดำเนินงานในการถ่ายทำสารคดี



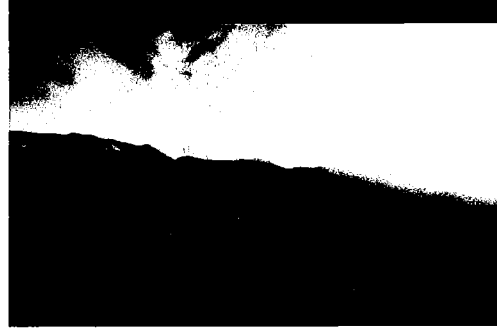
4.5



4.6



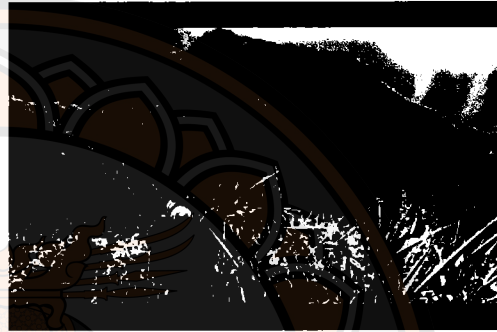
4.7



4.8



4.9



4.10



4.11



4.12



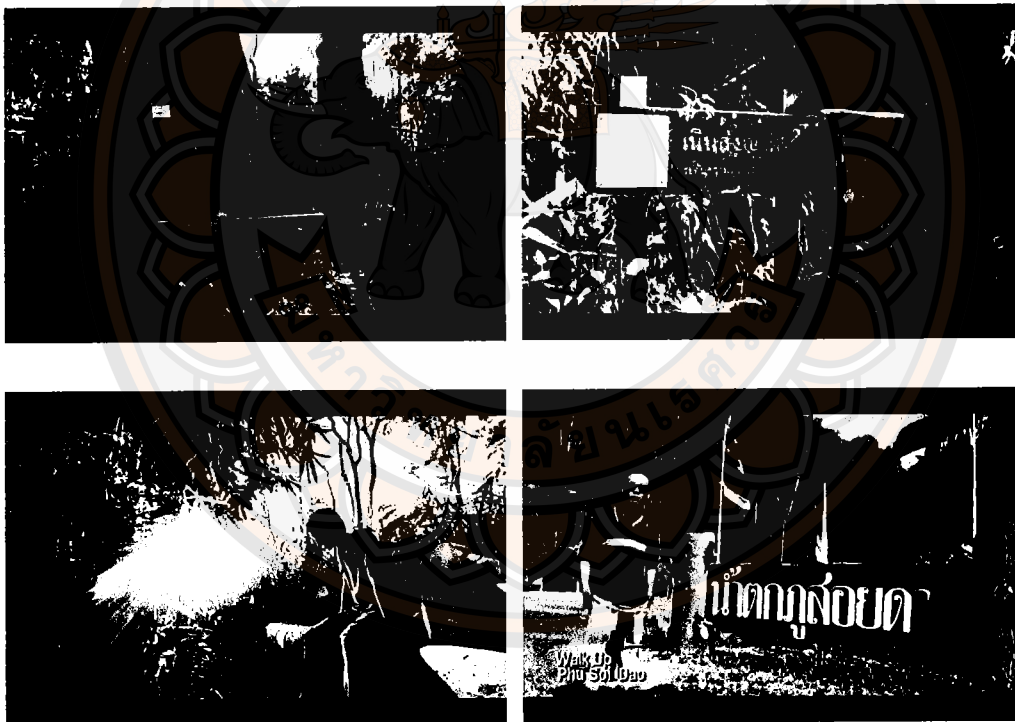
4.13



4.14

ภาพที่ 4.5 – 4.14 ภาพอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว

ส่วนที่ 3 กระบวนการพัฒนาและการสร้างสรรค์ (Development and Design)



4.15

ภาพที่ 4.15 รูปแบบโทนสีของภาพยนตร์สารคดี

อุทยานแห่งชาติภูสอยดาว

อุทยานแห่งชาติภูสอยดาว

4.16

ภาพที่ 4.16 ลักษณะตัวอักษรที่ใช้ในการทำกราฟฟิก

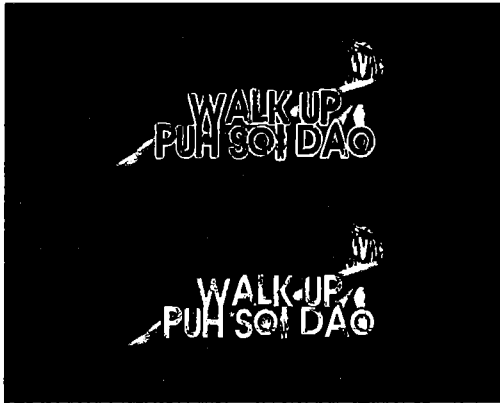


4.17



4.18

ภาพที่ 4.17,4.18 รูปแบบการพัฒนาโลโก้ชุดที่ 1

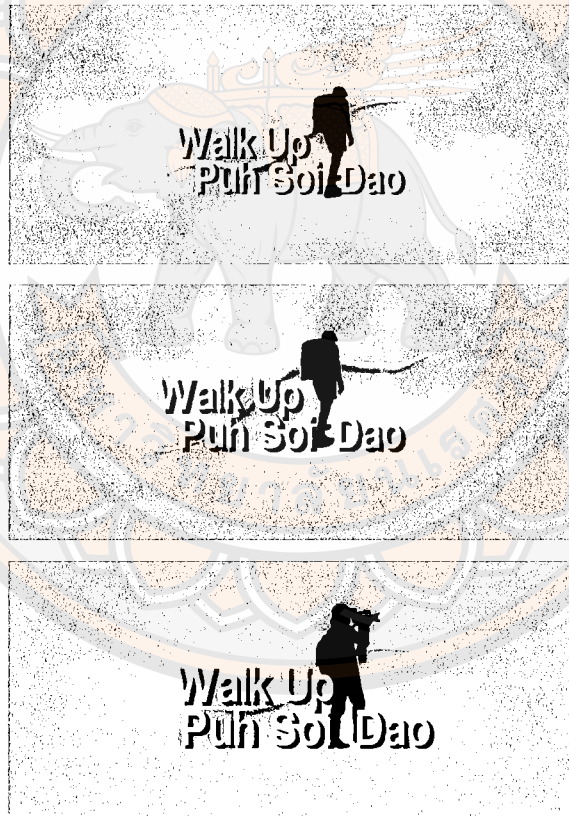


4.19



4.20

ภาพที่ 4.19,4.20 รูปแบบการพัฒนาโลโก้ชุดที่ 2



4.21

ภาพที่ 4.21 รูปแบบการพัฒนาโลโก้ชุดที่ 3



4.22

4.23

ภาพที่ 4.22,4.23 รูปแบบการพัฒนาการทางด้านกราฟิกชุดที่ 1



4.24

4.25

ภาพที่ 4.24,4.25 รูปแบบการพัฒนาการทางด้านกราฟิกชุดที่ 2



4.26

ภาพที่ 4.26 รูปแบบการพัฒนาการทางด้านกราฟิกชุดที่ 3



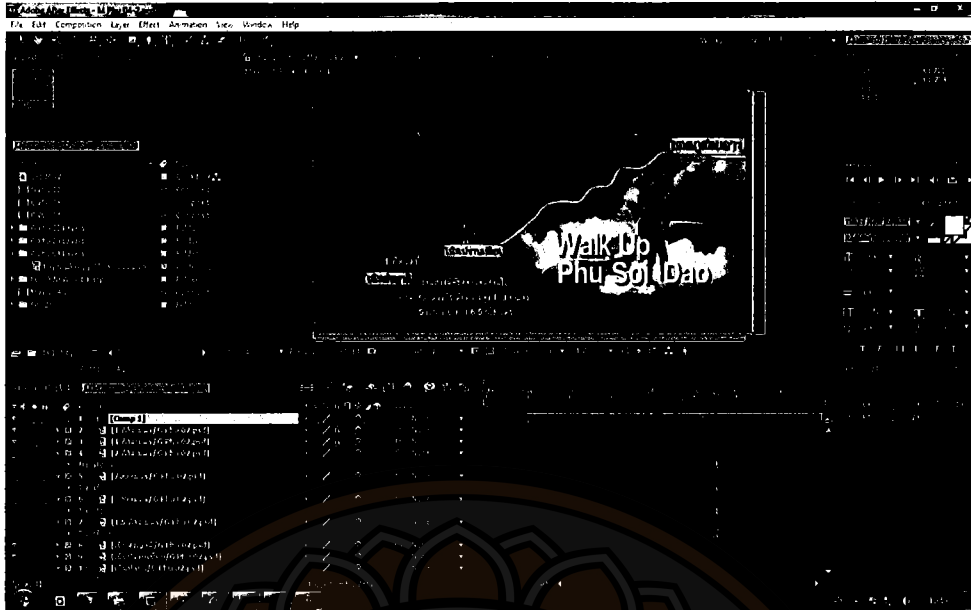
2.7

ภาพที่ 2.7 โปสเตอร์ภาพยนตร์สารคดี

ส่วนที่ 4 ส่วนของการตัดต่อและคอมโพสิส



4.28



4.29

ภาพที่ 4.28,4.29 โปรแกรมที่ใช้ในการตัดต่อและคอมโพสิท

ส่วนที่ 5 ผลงานที่สร้างสรรค์ (Innovative Media Design)



4.30



4.31



4.32

ภาพที่ 4.30 – 4.32 บุคลากรแสดงผลงานออกแบบภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว อุทยานแห่งชาติภูสอยดาวจังหวัดอุดรธานี



บทที่ 5

บทย่อ สรุปอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ในหัวข้อการออกแบบภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์สื่อสารคดีแนวใหม่เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี รวมทั้งการนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาใช้ในการออกแบบสร้างสรรคงานสื่อนวัตกรรมที่สามารถส่งเสริมและแนะนำประชาสัมพันธ์ อุทยานแห่งชาติภูสอยดาวให้สำหรับผู้ที่สนใจในการท่องเที่ยวทางธรรมชาติผจญภัยเดินเท้าขึ้นลานสนสามใบภูสอยดาวและได้สัมผัสกับบรรยากาศของความเป็นธรรมชาติอย่างแท้จริงและยังเป็นการส่งเสริมสนับสนุนการท่องเที่ยวในประเทศไทย โดยผู้วิจัยได้กำหนดจุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า ขอบเขตและวิธีการศึกษา ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีมุ่งหมายที่จะศึกษาเพื่อที่สร้างสรรค์ "นวัตกรรมสื่อสารคดี" เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี

- 1.ศึกษาสภาพทั่วไปของสื่อภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี
- 2.ศึกษาถึงสื่อภาพยนตร์สารคดีที่สามารถส่งเสริมสนับสนุน โฆษณาประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี
- 3.ออกแบบภาพยนตร์สารคดีที่สามารถส่งเสริมสนับสนุน และช่วยโฆษณาประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี

ขอบเขตของการวิจัย

- 1.ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล
ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นของสภาพทั่วไปของภาพยนตร์สารคดีส่งเสริมการท่องเที่ยว อุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี
 - 1.1 ประวัติและความเป็นมาของการถ่ายทำภาพยนตร์สารคดี
 - 1.2 อุทยานแห่งชาติ ภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี
 - 1.3 แนวความคิดและกระบวนการผลิตภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว อุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี

2.ขอบเขตด้านสื่อภาพยนตร์สารคดี

การออกแบบภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว

จังหวัดอุดรธานี คือ

2.1 ที่ทำการอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว

2.2 น้ำตกภูสอยดาว

2.3 น้ำตกสายทิพย์

2.4 ลานสนสามใบภูสอยดาว (เนินสงญาติ , เนินปราบเซียน , เนินป่าก่อ , เนินเสือโคร่ง ,

เนินมรณะ)

สรุปผลการสร้างสรรค์และออกแบบ

การศึกษาเรื่อง การออกแบบภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี

1.การออกแบบสื่อสารคดีแบ่งเป็น 2 ส่วนคือ ส่วนของกราฟฟิกและส่วนของตัวภาพยนตร์ สารคดี ในส่วนของกราฟฟิกนั้นได้มีการออกแบบให้สอดคล้องกับภูมิประเทศของอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว โดยใส่เอกลักษณ์ของเส้นทางการเดินทางขึ้นสู่ลานสนสามใบภูสอยดาว และสร้างความ สะดุดตาด้วยกราฟฟิกและแอนิเมชันที่มีการเคลื่อนไหวของคนเดินถ่ายภาพยนตร์สารคดีและส่วนของภาพยนตร์สารคดี ผู้วิจัยได้บอกเล่าเรื่องราวของตัวภาพยนตร์สารคดีภายในมุมมองของความสนุกสนานในการเดินทาง และมีรูปภาพที่ได้จากการเดินทาง แต่งด้วยมุขตลก เฮฮา ขบขัน ตูมึนสาระและ ประโยชน์ ดูร่วมสมัยโดยมีการบอกเล่ารายละเอียดเรื่องราวและนำผ่านพิธีกรและกลุ่มนักท่องเที่ยว เพื่อความสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายและความคิดหลักของการออกแบบ

2.การออกแบบภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสะดวกต่อการเลือกรับชม

3.ใช้สื่อและโปรแกรมที่สอดคล้องกับการนำเสนอสื่อสารคดียกตัวอย่าง เช่น เป็นสารคดีที่สามารถรับชมได้ที่ไหนและเวลาใดก็ได้และมีความเหมาะสมกับประชาชนทั่วไปทุกเพศ ทุกวัย เป็นสื่อสารคดีที่สามารถส่งเสริมสนับสนุนการท่องเที่ยวได้และเพิ่มความน่าสนใจให้กับตัวภาพยนตร์สารคดี โดยการเพิ่มเติมกราฟฟิกและแอนิเมชันให้สอดคล้องและไปด้วยกันได้

4.ใช้โปรแกรมที่มีความน่าสนใจและใช้งานง่ายเหมาะกับรูปแบบของตัวภาพยนตร์สารคดี ในการสร้างสรรค์ผลงานให้ออกมาอยู่ในระดับของความเป็นสากล และเหมาะกับยุคสมัย ไม่ล้าหลังโดยการนำกราฟฟิกต่างๆมาประยุกต์และเสริมเข้าไปด้วยแอนิเมชันเคลื่อนไหวที่สวยงามและสอดคล้องกับตัวสารคดี

เพื่อเป็นการเพิ่มความน่าสนใจให้กับตัวสารคดีเพื่อการที่ผู้บริโภคได้รับชมแล้ว สามารถให้ความสนุกสนาน ความบันเทิง และรับสาระความรู้ต่างๆ ได้อย่างเต็มที่

สรุปผลงานออกแบบภาพยนตร์สารคดี

โลโก้ภาพยนตร์สารคดี	1	โลโก้
กราฟฟิกประกอบสารคดี	5	กราฟฟิก
ภาพยนตร์สารคดี Walk Up Phu Soi Dao	1	เรื่อง(ความยาว 18 นาที)
ข้อเสนอแนะ		

1.การดำเนินการวิจัยในหัวข้อ การออกแบบภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุตรดิตถ์มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรคงานสื่อนวัตกรรมที่สามารถ แนะนำและส่งเสริมการท่องเที่ยวให้กับอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุตรดิตถ์ ปัญหาที่พบในงานวิจัย คือการดำเนินการถ่ายทำตัวภาพยนตร์สารคดีเป็นเรื่องที่ค่อนข้างลำบาก เพราะในการเดินทางขึ้นสู่ลานสนภูสอยดาวนั้นมีระยะทางที่ไกล และมีความชันมาก ต้องขนของสัมภาระขึ้นเองเนื่องจากถูกหาบหมด และจะต้องใช้ระยะเวลาในการเดินทาง 6-7 ชั่วโมงทำให้ลำบากในการถ่ายทำและยังต้องจำกัดเรื่องของสภาพแสงในการถ่ายทำไม่สามารถเซตถ่ายได้ จึงเป็นปัญหาสำหรับงานวิจัยหัวข้อนี้

2.ขั้นตอนการพัฒนาารูปแบบของกราฟฟิก แอนิเมชัน และตัวสารคดี ควรให้ความสำคัญ เป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นจุดสำคัญที่สุดของภาคนิพนธ์ จึงควรต้องใช้ความเพียรพยายามและความตั้งใจเป็นอย่างสูงควรต้องหมั่นศึกษาหาความรู้และฝึกฝนการใช้โปรแกรมให้ชำนาญอยู่ตลอดเวลา

3.ขั้นตอนการติดต่อและใส่เทคนิคพิเศษ ตัวสารคดีเป็นกระบวนการที่ซับซ้อนและมีรายละเอียดค่อนข้างมาก ควรจะมีการวางแผนขั้นตอนการทำงานไว้ล่วงหน้าโดยการทำสตอรี่บอร์ด เพื่อความสะดวกรวดเร็วในการติดต่อประสานงาน

4.ควรจัดลำดับความสำคัญของงาน วางแผนการทำงานก่อน หลังให้ดีเพราะจะทำให้ตัวของผลงานออกมาประสบความสำเร็จได้ง่ายขึ้นและตัวงานมีประสิทธิภาพ

ในขั้นตอนของการประเมินผลทางการศึกษาได้เป็นไปอย่างถูกต้องตามระบบที่คณะกรรมการได้กำหนดไว้ ซึ่งสามารถบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่วางเอาไว้ทั้งนี้เนื่องมาจากกรที่ได้รับข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์จากอาจารย์ที่ปรึกษา และได้คอยให้ความช่วยเหลืออย่างเต็มที่

บทสรุปของการศึกษาวิจัยถือว่าเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง ในการแก้ปัญหาในด้านต่างๆซึ่ง

มิใช่เพียงวิสัยทัศน์ทางการศึกษาเท่านั้น แต่ยังเป็นการมองให้กว้างออกไปยังภายนอก เป็นการ เปิดโลกทัศน์ให้กว้าง อาศัยพื้นฐานของความเป็นจริง การศึกษา การค้นคว้า ตลอดจนการ วิเคราะห์อย่างลึกซึ้ง เพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างแท้จริง อันจะเป็นประโยชน์ต่อตัวผู้ศึกษาวิจัย





บรรณานุกรม

รศ.ดร.วิชัย เทียนน้อย .ภูมิศาสตร์การท่องเที่ยวไทย.กรุงเทพฯ : โอ.เอส. ปรีณดีง์ เฮาส์ ,2545

ธิดา ผลิตผลการพิมพ์ .เขียนบทหนังสือตัดคนดูให้อยู่หมัด.กรุงเทพฯ : บริษัท ก.พล (1996) จำกัด,2550

คู่มือการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูสอยดาว .เที่ยวให้รู้ที่...ภูสอยดาว : สำนักอุทยานแห่งชาติ กรมอุทยานแห่งชาติ สัตว์ป่า และพันธุ์พืช 2554

เศรษฐพงษ์ ดีอุดม. (2551) การออกแบบสร้างสรรค์สื่อสารคดีเพื่อแนะนำเจ็ดร้านก๋วยเตี๋ยวในตัวเมืองจังหวัดพิษณุโลก. การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ศศ.บ.

มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก

