

# อภินันทนาการ



สำนักหอสมุด

การออกแบบสารคดีเพื่อสะท้อนสังคมค่านิยมแฟนคลับเกาหลี



การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม  
พฤษภาคม 2558  
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

DOCUMENTARY DESIGN TO REFLECT SOCIAL KOREAN FANS



An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment  
of the Requirements for the Bachelor of Fine and Applied Arts Degree

Innovative Media Design

May 2015

Copyright 2015 by Naresuan University

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ ได้พิจารณาการศึกษา  
ค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง “การออกแบบสารคดีเพื่อสะท้อนสังคมค่านิยมแฟนคลับเกาหลี”  
เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา  
การออกแบบสื่อวัฒนธรรม ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศุภรัก สุวรรณวัจน์)

หัวหน้าสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ

พฤษภาคม 2558

|                 |  |
|-----------------|--|
| ชื่อเรื่อง      | การออกแบบสารคดีเพื่อสะท้อนสังคมค่านิยมแฟนคลับเกาหลี                                  |
| ผู้ศึกษาค้นคว้า | จรรยา กรรณิกา  |
| ที่ปรึกษา       | อาจารย์เสกสรรค์ ญาณปัญญาานนท์  |
| ประเภทสารนิพนธ์ | การศึกษาค้นคว้าอิสระ ศป.บ. สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม<br>มหาวิทยาลัยรัตนนคร, 2558 |
| คำสำคัญ         | สารคดี (Documentary) แฟนคลับเกาหลี (Korean Fans)                                     |

---

#### บทคัดย่อ

การออกแบบสารคดีเพื่อสะท้อนสังคมค่านิยมแฟนคลับเกาหลี มีจุดประสงค์เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงมุมมอง ความคิด ของกลุ่มแฟนคลับเกาหลี ก่อให้เกิดความเข้าใจความมีพื้นที่ส่วนตัวของแฟนคลับเกาหลี การเว้นช่องว่างที่พอดีของแฟนคลับและศิลปิน อีกทั้งอาจทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่ตึงตางเพิ่มขึ้นของสังคมอีกด้วย ในการออกแบบสารคดีนี้ได้เน้นไปที่กลุ่มเป้าหมายเป็นชายและหญิงช่วงอายุ 25 – 30 ปี เป็นวัยที่อยู่ในช่วงของการทำงานและห่างไกลจากยุคเกาหลีพีเวอร์ อาจเกิดความไม่เข้าใจต่อเยาวชนที่ชื่นชอบความเป็นเกาหลี ให้ได้เข้าใจว่าคนกลุ่มนี้เพียงแค่อ่อนไหวในสิ่งที่มีคุณค่าทางจิตใจ โดยผู้จัดทำได้ทำการติดตามถ่ายทำและสัมภาษณ์แฟนคลับจำนวน 2 คน เพื่อให้ได้ใกล้ชิดและรับรู้เรื่องราวของแฟนคลับเกาหลีมากยิ่งขึ้น

ผลจากการศึกษาค้นคว้า สรุปได้ว่า ผู้ชมส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่าการออกแบบสารคดีเพื่อสะท้อนสังคมค่านิยมแฟนคลับเกาหลีนั้นมีประสิทธิภาพ คือ ดูแล้วเกิดความเข้าใจในแฟนคลับสามารถสะกิดให้คนดูเกิดความอยากรู้อเรื่องราวของแฟนคลับมากขึ้น และได้ข้อเสนอแนะว่าควรพัฒนาทักษะการตัดต่อและเพิ่มกราฟิกให้สารคดีมีความน่าสนใจมากกว่านี้

## ประกาศคุณูปการ

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองฉบับนี้ สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจากอาจารย์  
เสกสรรค์ ญาณปัญญาานนท์ ที่ปรึกษาและคณะกรรมการทุกท่าน ที่ได้ให้คำแนะนำปรึกษา  
ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง จนการศึกษาค้นคว้าด้วย  
ตนเองสำเร็จสมบูรณ์ได้ ผู้ศึกษาค้นคว้าขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา และครอบครัวทุกท่าน ที่ให้กำลังใจและแรงสนับสนุน  
การทำงานในทุก ๆ ด้าน ทำให้การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองสำเร็จได้ และเกิดผลประโยชน์สูงสุด

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาค้นคว้าฉบับนี้ คณะผู้ศึกษาค้นคว้าขออุทิศ  
แต่ผู้มีพระคุณทุกท่าน



จรรยา กรรณิกา

## สารบัญ

| บทที่   | หน้า |
|---|------|
| 1 บทนำ.....   | 1    |
| ที่มาและความสำคัญของการศึกษา.....   | 1    |
| วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....  | 2    |
| ขอบเขตของงานวิจัย.....  | 3    |
| ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....  | 4    |
| อุปกรณ์และโปรแกรมที่ใช้.....  | 4    |
| คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....  | 4    |
| 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....   | 6    |
| เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสารคดี.....   | 6    |
| เอกสารที่เกี่ยวข้องด้านการสร้างภาพยนตร์สารคดี.....                                | 10   |
| เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเขียนบทสารคดี.....                                       | 20   |
| เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคการถ่ายวีดีโอ.....                                    | 23   |
| เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการตัดต่อ.....  | 26   |
| แนวคิดที่เกี่ยวกับวัฒนธรรม.....   | 31   |
| แนวคิดเกี่ยวกับการยอมรับ.....   | 32   |
| แนวคิดเกี่ยวกับการเปิดรับข่าวสาร.....   | 34   |
| แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น.....   | 35   |
| ข้อมูลเกี่ยวกับวัยรุ่นไทยคลังโคล้ดวัฒนธรรมเพลงสมัยใหม่จากประเทศเกาหลี<br>ใต้..... | 35   |
| 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....   | 41   |
| วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย.....   | 41   |
| วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....  | 41   |
| การวิเคราะห์ข้อมูล.....   | 42   |
| สรุปแนวทางในการออกแบบ.....  | 46   |

## สารบัญ (ต่อ)

| บทที่                                 | หน้า |
|---------------------------------------|------|
| 4 ผลการวิจัย.....                     | 47   |
| Pre – production.....                 | 47   |
| Production.....                       | 57   |
| Post – production.....                | 59   |
| 5 บทสรุป.....                         | 61   |
| วัตถุประสงค์.....                     | 61   |
| สรุปผลการวิจัย.....                   | 61   |
| ปัญหาที่พบในการปฏิบัติงาน.....        | 62   |
| แนวทางการแก้ไขปัญหาและข้อเสนอแนะ..... | 62   |
| ภาคผนวก.....                          | 63   |
| บรรณานุกรม.....                       | 68   |
| ประวัติผู้วิจัย.....                  | 69   |

## สารบัญภาพ

| ภาพ  | หน้า |
|--|------|
| 1 แสดงภาพ PAN .....  | 12   |
| 2 แสดงภาพ TILT .....   | 13   |
| 3 แสดงภาพ PEDESTAL .....   | 13   |
| 4 แสดงภาพ DOLLY .....  | 14   |
| 5 แสดงภาพ TRUCK .....  | 14   |
| 6 แสดงภาพ ARC.....   | 15   |
| 7 แสดงภาพ CRANE .....  | 15   |
| 8 แสดงภาพระดับสายตา (eye level shot).....                        | 16   |
| 9 แสดงภาพระดับมุมสูง (high level shot).....                      | 17   |
| 10 แสดงภาพระดับมุมต่ำ (low level shot) .....                     | 17   |
| 11 แสดงภาพระยะไกลมาก Extreme Long shot (ELS).....                | 18   |
| 12 แสดงภาพระยะไกล Long shot (LS).....                            | 18   |
| 13 แสดงภาพภาพระยะไกลปานกลาง Medium Long shot (MLS).....          | 18   |
| 14 แสดงภาพระยะปานกลางใกล้ Medium Close Up shot (MCU) .....       | 19   |
| 15 แสดงภาพภาพระยะใกล้ Close Up (CU) .....                        | 19   |
| 16 แสดงภาพระยะใกล้มาก Extreme Close Up (ECU).....                | 20   |
| 17 แสดงภาพจากกรณีศึกษาเรื่อง อาซึฟนอกกระแสด์ AIKIDO MASTER ..... | 43   |
| 18 แสดงภาพกรณีศึกษาสารคดี เรื่อง หนึ่งพาไป.....                  | 44   |
| 19 แสดงภาพกรณีสึกษารายการ วัฒนธรรมชูปแบ่งทอด.....                | 44   |
| 20 แสดงภาพกรณีสึกษารายการ คนค้นคน.....                           | 45   |
| 21 แสดงภาพตัวอย่างการออกแบบโลโก้.....                            | 48   |
| 22 แสดงภาพตัวอย่างการออกแบบกราฟิก.....                           | 49   |
| 23 แสดงภาพตัวอย่างการออกแบบกราฟิก.....                           | 49   |
| 24 แสดงภาพตัวอย่างการออกแบบกราฟิก.....                           | 49   |



## สารบัญภาพ (ต่อ)

| ภาพ  | หน้า |
|--|------|
| 25 แสดงภาพระหว่างการถ่ายทำสารคดี.....                                | 58   |
| 26 แสดงภาพระหว่างการถ่ายทำสารคดี.....                                | 58   |
| 27 แสดงภาพระหว่างการถ่ายทำสารคดี.....                                | 58   |
| 28 แสดงภาพระหว่างการถ่ายทำสารคดี.....                                | 58   |
| 29 แสดงภาพโปสเตอร์ข้อมูล.....  | 59   |
| 30 แสดงภาพผลงานการออกแบบ.....  | 60   |
| 31 แสดงภาพ booth แสดงผลงานที่ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซ่า พิษณุโลก..... | 64   |
| 32 แสดงภาพ booth แสดงผลงานที่ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซ่า พิษณุโลก..... | 64   |
| 33 แสดงภาพผู้เข้าชมผลงาน.....  | 65   |
| 34 แสดงภาพผู้เข้าชมผลงาน.....  | 65   |
| 35 แสดงภาพบรรยากาศการจัดแสดงผลงาน.....                               | 66   |
| 36 แสดงภาพบรรยากาศการจัดแสดงผลงาน.....                               | 66   |
| 37 แสดงภาพสูจิบัตร.....  | 67   |

## สารบัญตาราง

| ตาราง                                    | หน้า |
|--|------|
| 1 ตารางที่ 1 ขอบเขตด้านระยะเวลา.....     | 3    |
| 2 ตารางที่ 2 การออกแบบสคริปต์สารคดี..... | 50   |
| 3 ตารางที่ 3 การออกแบบ storyboard.....   | 52   |



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ที่มาและความสำคัญของการศึกษา

ปัจจุบันโลกของเราได้มีการพัฒนาไปในหลาย ๆ ด้าน โดยเฉพาะเรื่องของเทคโนโลยีการสื่อสารที่มีการก้าวล้ำข้ามโลก ถึงแม้จะอยู่คนละฟากฝั่งคนละซีกโลกกันก็ยังสามารถติดต่อกันได้ในระยะเวลาอันสั้น เทคโนโลยีที่ก้าวหน้าทำให้การติดต่อสื่อสารเป็นไปอย่างรวดเร็วรวมไปถึงการแพร่กระจายของข่าวสารที่รวดเร็วไม่แพ้กันจนสามารถส่งต่อหรือ แลกเปลี่ยนกันได้แม้กระทั่งวัฒนธรรมที่แพร่กระจายข้ามประเทศข้ามทวีปกันได้เลยทีเดียว

ประเทศเกาหลีใต้ เป็นประเทศที่มีความเก่าแก่ทางวัฒนธรรมที่สืบเนื่องมาอย่างยาวนาน ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน วัฒนธรรมของประเทศเกาหลีเกิดจากการสังสม เลือกรรปรับปรุงผสมผสาน ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมทางสังคมของประเทศตนเอง โดยมีการสืบทอดทางสังคมต่อเนื่องกันมาจากอดีตจนถึงปัจจุบัน (กฤษณ์ คำนนท์) และได้แพร่กระจายวัฒนธรรมของตนไปแทบจะทุกที่ในเอเชียและสังคมไทยโดยสอดแทรกวัฒนธรรมผ่านสื่อเทคโนโลยี ความคลั่งไคล้เกาหลีได้ขยายตัวอย่างรวดเร็วภายในระยะเวลาอันสั้น โดยจะเห็นว่าสินค้าและบริการหลายชนิดที่อยู่ในร้านค้า ห้างสรรพสินค้า หรือป้ายโฆษณาถูกพวงท้ายด้วยสำนวนที่อุปฮิตที่ว่า "...แบบเกาหลี" ทั้งๆ ที่สินค้าหลายชนิด ไม่ได้ถูกผลิตหรือมีต้นกำเนิดมาจากเกาหลีก็ตาม ไม่ว่าจะเป็นบรรจุภัณฑ์ฟรีเซ็นเตอร์ ลักษณะตัวอักษรที่ใช้ หรือแม้กระทั่งรูปแบบการนำเสนอภาพลักษณ์การโฆษณาสินค้าและบริการนั้นๆ โดยมีนักแสดงและนักร้องเป็นทูตทางวัฒนธรรมคนสำคัญทำให้เกิด "กระแสเกาหลีฟีเวอร์" ซึ่งทำให้วัยรุ่นไทยเกิดความนิยมและเลียนแบบวัฒนธรรมเกาหลีไม่ว่าจะเป็น แฟชั่น เสื้อผ้า การแต่งกาย ทรงผม การแต่งหน้า การทำศัลยกรรม การท่องเที่ยว อาหาร เครื่องสำอาง หรือแม้แต่กระทั่งชีวิตความเป็นอยู่และภาษาเกาหลี ที่วัยรุ่นหันมาสนใจที่จะศึกษาเพิ่มมากขึ้น (เศรษฐพันธ์ กระจ่างวงศ์, 2552)

พฤติกรรมความคลั่งไคล้ศิลปินต่างแดนจนเกิดเป็นกลุ่มเป็นแฟนคลับเกาหลีขึ้นที่มักรวมตัวกันทำกิจกรรมต่าง ๆ แฟนคลับบางคนไม่ใช่แค่ติดตามข่าวสารเท่านั้น แต่ยังตามติดจนเรียกได้ว่าคลั่งไคล้จนเกินควร สะกดรอยตามจนดูน่ากลัว บางคนไปยุ่งวุ่นวายมากเกินไปจนศิลปินไม่มีความเป็นส่วนตัว หรือบางคนยกย่องเกินขอบความเป็นเกาหลีมากเกินไป ก่อให้เกิดปัญหาอื่นๆ ตามมาอีกมาก คนส่วนใหญ่ก็จะมองว่าคนกลุ่มนี้มักเป็นพวกสร้างปัญหา ทำตัวไร้สาระ เป็นพวก

ขยายชาติ มองเป็นในแง่ลบ แต่ในความเป็นจริงแล้วใครจะรู้บ้างว่าการชื่นชอบศิลปินไม่ได้มีแต่เรื่องเลวร้ายเสมอไป ในกลุ่มแฟนคลับมีทั้งกลุ่มดีและไม่ดี มีกลุ่มที่ดีที่สร้างสิ่งดีงาม ทำคุณประโยชน์ สร้างสรรค์สังคมให้น่าอยู่ได้เช่นกัน

ดังที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นแล้วว่า ในบรรดาแฟนคลับศิลปินมีทั้งกลุ่มดีและกลุ่มไม่ดี เมื่อเกิดปัญหาขึ้นในภาพลักษณ์ของแฟนคลับเกาหลีเกี่ยวกับมุมมองในแง่ลบที่คนภายนอกมีต่อแฟนคลับ จึงจัดทำสารคดีนี้ขึ้นเพื่อให้เกิดความเข้าใจความมีพื้นที่ส่วนตัวของแฟนคลับเกาหลี การเว้นช่องว่างที่พอดีของแฟนคลับและศิลปิน อีกทั้งอาจทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีงามเพิ่มขึ้นของสังคมอีกด้วย

#### วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษากระบวนการการออกแบบสื่อสารคดี
2. เพื่อแสดงให้เห็นถึงมุมมอง ความคิด ของกลุ่มแฟนคลับเกาหลี ให้คนดูมีความเข้าใจต่อกลุ่มแฟนคลับเกาหลีมากขึ้น



## ขอบเขตของงานวิจัย

### 1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

- สารคดีเพื่อสะท้อนสังคมค่านิยมแฟนคลับเกาหลี จำนวน 1 เรื่อง
- การทำสารคดีความยาว 20 นาที

### 2. กลุ่มเป้าหมาย

ชายและหญิงที่มีอายุ 25 – 30 ปี เพราะช่วงอายุนี้เป็นวัยผู้ใหญ่ ต้องการให้เข้าใจถึงวัยรุ่นที่มีชื่นชอบต่อดาราศิลปิน

### 3. ขอบเขตการออกแบบ

สื่อสารคดีมีความน่าสนใจ ทันสมัย สะท้อนสังคมค่านิยมของแฟนคลับเกาหลี ทำให้คนดูมีความเข้าใจต่อกลุ่มแฟนคลับเกาหลีมากขึ้น

### 4. ขอบเขตด้านระยะเวลา

|                       | ตุลาคม | พฤศจิกายน | ธันวาคม | มกราคม | กุมภาพันธ์ | มีนาคม | เมษายน |
|-----------------------|--------|-----------|---------|--------|------------|--------|--------|
| Pre-Production        |        |           |         |        |            |        |        |
| Concept + Mood & Tone |        | ← →       |         |        |            |        |        |
| เขียนสคริปต์          |        | ← →       |         |        |            |        |        |
| Story board           |        |           | ← →     |        |            |        |        |
| ออกแบบกราฟฟิก         |        |           | ← →     |        |            |        |        |
| Production            |        |           |         |        |            |        |        |
| ลงพื้นที่ถ่ายทำ       |        |           |         | ← →    |            |        |        |
| ทำกราฟฟิก             |        |           |         |        | ← →        |        |        |
| Post-Production       |        |           |         |        |            |        |        |
| Editing               |        |           |         |        |            |        | ← →    |
| Sound                 |        |           |         |        |            |        | ← →    |
| Export                |        |           |         |        |            |        | ← →    |

ตารางที่ 1 ขอบเขตด้านระยะเวลา

ที่มา : จรรยา กรรณิกา (2558)

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- ใ้บุคคลได้เห็นถึงมุมมอง ความคิด ของกลุ่มแฟนคลับเกาหลี
- ใ้คนดูมีความเข้าใจต่อกลุ่มแฟนคลับเกาหลีมากขึ้น

## อุปกรณ์และโปรแกรมที่ใช้

Adobe After Effect CS6

Adobe Photoshop CS6

Adobe Illustrator CS6

Adobe Premiere Pro CS6

## คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

สื่อ หมายถึง สิ่งใดๆ ก็ตามที่เป็นตัวกลางระหว่างแหล่งกำเนิดของสารกับผู้รับสาร เป็นสิ่งที่นำพาสารจากแหล่งกำเนิดไปยังผู้รับสาร เพื่อให้เกิดผลใดๆ ตามวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร

แฟนคลับ : (อังกฤษ: fan club) คือกลุ่มคนที่คลั่งไคล้หรืออุทิศตนใ้กับบุคคล กลุ่มแนวความคิด หรือในบางครั้งกับสิ่งไม่มีชีวิต (เช่น อาคารที่มีชื่อเสียง) แฟนคลับส่วนใหญ่จะทุ่มเทเวลาและสิ่งของเพื่อสนับสนุน ในบางครั้งจะมีการตั้งแฟนคลับอย่างเป็นทางการ โดยดำเนินการร่วมกับกลุ่มหรือบุคคลที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ชื่นชอบโดยตรง (วิกิพีเดียสารานุกรมเสรี,2556) ซึ่งแฟนคลับที่ชื่นชอบศิลปินเกาหลีก็จะมีหลายกลุ่ม หลายประเภท และมีชื่อเรียกที่แตกต่างกันออกไป มีทั้งส่วนที่สร้างสิ่งที่ดีใ้กับสังคม และส่วนที่ก่อให้เกิดปัญหาสังคม แม้เพียงเล็กน้อยแต่สามารถสร้างกระแสโซเชียลในทางลบได้

สารคดี คือ งานเขียนอย่างสร้างสรรค์ เป็นการนำเสนอความจริง ให้ความรู้และเนื้อหาสาระแก่ผู้อ่าน พจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 (2546, หน้า 1182) ได้ให้ความหมายของสารคดีไว้ว่า "สารคดี [สาระ-] น. เรื่องที่เรียบเรียงขึ้นจากความจริงไม่ใช่จินตนาการ เช่น สารคดีท่องเที่ยว สารคดีชีวประวัติ" ปานฉาย สุานธรรม (ม.ป.ป., หน้า 51) อธิบายว่า "สารคดี คือ การเขียนที่เน้นข้อมูลที่เป็นความจริงมากที่สุด โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ความรู้ และความจริง เพื่อให้เกิดคุณค่าทางปัญญา" ฉลวย สุรสิทธิ์ (2522, หน้า 259) อธิบายว่าคำว่า สารคดี ถ้าแยกคำแล้วแปล ก็จะได้ความว่า สาร หมายถึง สำคัญ คดี หมายถึง เรื่อง ถ้าแปลรวมกันก็หมายถึง เรื่องใดที่มีสาระสำคัญ และถ้าเทียบคำนี้กับคำภาษาอังกฤษจะเท่ากับคำ feature ซึ่งมีรากศัพท์ว่า fact ซึ่งแปลว่า ความจริง เพราะฉะนั้นการเขียนสารคดีจึงหมายถึง การเขียนเรื่องใดๆที่เป็นความจริง มีสาระสำคัญนำรู้ที่แฝงด้วยความจริง เนื้อหามีสาระสำคัญที่เชื่อถือได้

พีเวอร์ หมายถึง การคลั่งไคล้ในสิ่งของ บุคคล หรือ ตื่นเต้นมากเป็นพิเศษ เช่น เกาหลีพีเวอร์ แปลว่า คลั่งไคล้นิยมความเป็นเกาหลี

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาค้นคว้าถึงกระบวนการการออกแบบสื่อสารคดีเพื่อสะท้อนสังคมค่านิยมแผน  
คลับเกาหลี ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสารคดี
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องด้านการสร้างภาพยนตร์สารคดี
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเขียนบทสารคดี
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคการถ่ายวีดีโอ
5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการตัดต่อ
6. แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม
7. แนวคิดเกี่ยวกับการยอมรับ
8. แนวคิดเกี่ยวกับการเปิดรับข่าวสาร
9. แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น
10. ข้อมูลเกี่ยวกับวัยรุ่นไทยคลั่งไคล้วัฒนธรรมเพลงสมัยใหม่จากประเทศเกาหลีใต้

#### 1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสารคดี

สารคดี เป็นงานเขียนหรือวรรณกรรมร้อยแก้วในลักษณะตรงข้ามกับบันเทิงคดี ที่มุ่งให้  
ให้สาระความรู้แก่ผู้อ่านเป็นเบื้องต้น มีความเพลิดเพลินเป็นเบื้องหลัง ที่มุ่งแสดงความรู้ ความคิด  
ความจริง ความกระฉ่างแจ่ม และเหตุผลเป็นสำคัญ อาจเขียนเชิงอธิบาย เชิงวิจารณ์เชิงแนะนำ  
สั่งสอน เป็นต้น

##### 1.1 ลักษณะ

ถึงแม้ว่างานเขียนสารคดีจะมุ่งให้ความรู้ ข้อเท็จจริง หรือความคิดเห็นแก่ผู้อ่านเป็นสำคัญ  
แต่ก็ยากที่จะตัดสินว่างานเขียนชิ้นไหนไม่ใช่สารคดี



1.1.1 การเสนอข้อมูลหรือเนื้อหาสาระเป็นข้อเท็จจริง โดยเน้นเนื้อหาสาระ เรื่องราว เหตุการณ์ ตัวบุคคล หรือสถานที่ต้องเป็นข้อเท็จจริง และยังเป็น การเสนอข้อมูลที่ผู้เขียน ได้ศึกษา สังเกต สืบค้น หรือวิเคราะห์ตีความเป็นอย่างดีแล้ว

1.1.2 มีจุดประสงค์ให้ผู้อ่านได้รับความรู้และความเพลิดเพลินในการอ่าน เป็น ส่วนที่แยกกันไม่ได้

1.1.3 การเขียนสารคดีอาจใช้จินตนาการประกอบได้ (อาจมีหรือไม่มีก็ได้) เป็น การสร้างภาพตามความนึกคิดที่เกิดจากอารมณ์ความรู้สึกของผู้เขียน เป็นการสร้างภาพที่เกิดขึ้น จากการวิเคราะห์ สังเกต พิจารณา จากข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริง

1.1.4 สารคดีต้องเป็นงานเขียนที่สร้างสรรค์ เป็นการนำเสนอความคิดเห็นและ ทรรศนะที่เป็นประโยชน์แก่ผู้อ่านโดยทั่ว ๆ ไป มิใช่สร้างสรรค์ให้แก่บุคคลใดโดยเฉพาะ

## 1.2 ประเภทของสารคดี

1.2.1 ความเรียง (Essay) เป็นการเขียนสารคดีที่เน้นเรื่องการแสดงความคิดเห็น ซึ่งได้จากประสบการณ์ การค้นคว้าหรือความคิดของผู้เขียน

1) ความเรียงแสดงข้อคิด (Opinion Oriented Essay) ความเรียงที่ ผู้เขียนมุ่งแสดงข้อคิดเป็นหลัก ข้อคิดอันเป็นปรัชญาของชีวิต เป็นแนวทางสร้างสรรค์หรือพัฒนา ตนเองและสังคมให้ดีขึ้น ในรูปแบบการนำเสนอแบบ บอกเล่า แนะนำ สั่งสอน หรือใช้วิธีประมวล แนวคิดต่าง ๆ เสนอแก่ผู้อ่าน ตัวอย่างเช่น ในท่ามกลางอารยธรรมผู้กร่อน ของ พงณา จันทรสันติ โลกทั้งผองที่น้องกัน ของมหาตมะ คานธีแปลโดย กรุณา และเรื่องอุไร กุศลาสัย พ่อแม่สมบูรณ์ แบบ ของ พุทธทาสภิกขุ มุมที่ไม่มีเหลี่ยมของ เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ เป็นต้น

2) ความเรียงเบาสมอง (Light Essay) เป็นความเรียงที่ผู้เขียนมุ่งให้ ผู้อ่านได้รับสาระ และความสนุกสนานไปด้วยกัน คล้ายบันเทิงคดี เพียงแต่เนื้อหาสาระเป็นเรื่องจริง เช่น ลูกเล่นลูกฮา ของ ทินวัฒน์ มฤคพิทักษ์ อารมณ์ขันของคึกฤทธิ์ ของ วิลาศ มณีวัต สาวเออยจะ บอกให้ ของ นเรศ นโรปกรณ์ เป็นต้น

1.2.2 บทความ (Article) เน้นข้อเท็จจริงโดยใช้หลักฐานอ้างอิงประกอบใน ลักษณะวิเคราะห์ปัญหาขัดแย้งต่าง ๆ หรือในการเสนอความเห็นทัศนคติของผู้เขียนต่อเรื่องที่กำลัง เกิดขึ้นหรือต่อเหตุการณ์ที่กำลังอยู่ในความสนใจของสังคม นิยมใช้ภาษาที่กระชับ ทงการ สวยงาม เรียบง่าย ชัดเจน

1) บทความบรรยาย เขียนขึ้นเพื่อเล่าเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ ผู้เขียนได้ประสบมา ภาษาเรียบง่าย

2) บทความแสดงความคิดเห็น เสนอความคิดในเชิงโต้แย้งหรือสนับสนุน แต่ควรเป็นความคิดที่แปลกใหม่

3) บทความวิเคราะห์ เขียนเพื่อวิเคราะห์เรื่องราว หรือเหตุการณ์ใด เหตุการณ์หนึ่ง ภาษาที่ใช้ควรเป็นภาษาที่ชัดเจน อ่านเข้าใจง่าย เน้นย้ำประเด็นสำคัญของเรื่อง

4) บทความวิจารณ์ เป็นบทความที่คล้ายคลึงกับบทความประเภทแสดงความคิดเห็น แต่จะเป็นเชิงวิจารณ์ ซึ่งผู้เขียนต้องมีความรู้ มีเหตุผลและมีหลักวิชา เพื่อสนับสนุนข้อวิจารณ์นั้น ๆ

5) บทความสารคดี สารคดีเป็นชื่อเรียกบทความที่มีเนื้อหาสาระน่าสนใจเป็นพิเศษ ให้ทั้งความรู้และความเพลิดเพลินแก่ผู้อ่าน โดยเน้นที่ความรู้เป็นสำคัญ ส่วนความเพลิดเพลินเป็นผลจากกลวิธีการเขียน ส่วนมากจึงกลายเป็นหนังสือสารคดี สารคดีมีหลายประเภท เช่น สารคดีชีวประวัติ สารคดีท่องเที่ยว สารคดีบันเทิง (จดหมายเหตุ อนุทิน) เป็นต้น

6) บทความวิชาการ เป็นบทความที่ผู้เขียนมุ่งแสดง หรือถ่ายทอดความรู้ เรื่องใดเรื่องหนึ่งโดยตรงแก่ผู้อ่าน ในแขนงสาขาความรู้ต่างๆ และควรมีเชิงอรรถ บรรณานุกรม หรือหนังสืออ้างอิงท้ายเรื่อง ภาษาที่ใช้เป็นภาษาที่เป็นแบบแผน คือ ถูกต้อง กระชับ ชัดเจน เข้าใจง่าย อาจมีรูปภาพ ตาราง กราฟ หรือแผนภูมิประกอบเพื่อช่วยให้เข้าใจง่ายขึ้น ซึ่งอาจเป็นในรูปแบบรายงานทางวิชาการ เป็นรายงานผลการวิจัย หรืออาจเป็นบทความที่พิมพ์ในวารสาร เป็นต้น

1.2.3 สารคดีท่องเที่ยว (Travelogue) คือ วรรณกรรมร้อยแก้วที่ผู้เขียนบันทึกเรื่องราวที่ได้ประสบในการท่องเที่ยว โดยให้ความรู้ทางด้าน สภาพท้องถิ่น สภาพของคน ความ เป็นอยู่ของคน ความรู้ทางภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ โบราณสถาน ประเพณี วัฒนธรรม การทามาหากิน หรือที่พิก่อนหย่อนใจ เป็นต้น

1) แบบเล่าไปเรื่อย ๆ มักเล่าเหตุการณ์เป็นลำดับ เช่น ไกลบ้าน พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ฉากญี่ปุ่น และ ถกเขมร ของ ม.ร.ว. คึกฤทธิ์ ปราโมช สวรรค์เวียนนำ ของ เรือใบ ร่อนไปได้หัววัน ของ ลมุล อติพยัคฆ์ เป็นต้น

2) แบบเล่าเป็นเชิงเปรียบเทียบ แสดงข้อเปรียบเทียบข้อดี ข้อด้อย สถานที่ไปพบ เช่น จดหมายถึงเพื่อน ของ วาณิช จรุงกิจอนันต์ ปลัดปลั่งเที่ยวรอบโลก ของ เปล่ง วิเชียมลักษณ์ เป็นต้น

1.2.4 สารคดีชีวประวัติ (Biography) เป็นงานเขียนที่กล่าวถึงเรื่องราว และ พฤติกรรมของบุคคลจริง จะเขียนเน้นด้านบุคลิกภาพ ความรู้ และความคิดเห็นในด้านต่าง ๆ

ตลอดจนผลงานที่น่าสนใจเพื่อนำประวัติชีวิตนั้นมาศึกษาแง่มุมต่าง ๆ ว่าเป็นงานเขียนที่ผู้อื่นเขียน เรียกว่า ชีวประวัติ แต่หากผู้เขียนเขียนเรื่องราวชีวิตตนเองเรียกว่าอัตชีวประวัติ

1) ชีวประวัติแบบจำลองลักษณะ (Portrait) เป็นการเขียนแบบถ่ายภาพให้เหมือนตัวจริงของเจ้าของชีวประวัติ การเขียนจึงเน้นการอธิบายรูปร่าง ความคิด รสนิยม และอุปนิสัยอย่างตรงไป ตรงมา โดยการใช้ภาษาที่สละสลวยเป็นพิเศษ

2) ชีวประวัติแบบสดุดี หรือชื่นชม (Appreciation) มุ่งเน้นการเขียนชีวประวัติ บุคคลเพื่อสรรเสริญ จึงเน้นด้านความสำเร็จ

3) ชีวประวัติแบบรอบวง (Profile) เป็นการเขียนโดยมุ่งให้ผู้อ่านเห็นความสำคัญของชีวประวัติเพียงด้านใดด้านหนึ่งโดยเฉพาะ

4) อัตชีวประวัติ (Autobiography) เป็นการเขียนเล่าประวัติชีวิตของตนเอง อาจเล่าเรื่องชีวิตของตนโดยตรง หรือเล่าในเชิงบันทึกเหตุการณ์แล้วแทรกประวัติตนเองลงไปด้วย

1.2.5 อนุทิน (Diary) เป็นการบันทึกความจำ ประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน ตลอดจนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงชีวิต เช่น บันทึกรายวัน ของ สมเด็จพระเจ้าฟ้ามหาจักรพรรดิ และบันทึกลับของอันเนอ ฟรังก์ (The Diary of a Young Girl by Anne Frank) เป็นต้น

1.2.6 จดหมาย (Letter) เป็นจดหมายที่เขียนโต้ตอบกันระหว่างคน 2 คน หรือฝ่ายใดเขียนขึ้นฝ่ายเดียวก็ได้ เช่น ไกลบ้าน ซึ่งเป็นพระราชหัตถเลขา ที่พระบาทสมเด็จพระจุลเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงเขียนถึงเจ้าฟ้าหญิงนิทานพดลฝ่ายเดียว เพื่อสอนลูก ของนายทวี บุญยเกตุ อดีต นายกรัฐมนตรี ซึ่งเขียนถึงลูกในขณะที่ลี้ภัยการเมืองอยู่ในปีนัง ส่วน สารสนสมเด็จเป็นจดหมายโต้ตอบ ระหว่างสมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพ กับสมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยาริศรานุกวดีวงศ์ และบันทึกความรู้ เป็นจดหมายโต้ตอบระหว่างสมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยาริศรานุกวดีวงศ์ กับ พระยาอนุমানราชชน เป็นต้น

1.2.7 บันทึกและความทรงจำ (Memoire and Memory) บันทึก คือ เรื่องราวหรือเหตุการณ์ ที่บุคคลบันทึกระหว่างปฏิบัติงานสำคัญเกี่ยวข้องกับคนหมู่มาก เช่น บันทึกของทูตไทยของนายบุญชนะ อัดถากร บันทึกไว้ขณะดำรงตำแหน่งรัฐมนตรีกระทรวงเศรษฐกิจ (ชื่อกระทรวงสมัยนั้น) และ เหตุเกิดในกรุงรัตนโกสินทร์ ของ วชิษฐ เดชกุญชร เป็นต้น ส่วน ความทรงจำ คือเรื่องราวในอดีตที่ผู้แต่งพยายามเขียนเล่าด้วยการนึกทบทวนประสบการณ์ของตนเองเช่น ความทรงจำ ของสมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพ และ ฟื้นความหลัง ของ เสฐียรโกเศศ (พระยาอนุমানราชชน) เป็นต้น

1.2.8 จดหมายเหตุ (Archives) เป็นบันทึกเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์ ส่วนมากเป็นเรื่องราวของทางราชการ หรือกึ่งราชการ เช่น จดหมายเหตุของลาอูแบร์ (เมื่อ พ.ศ. 2230) จดหมายเหตุเสด็จประพาสยุโรป ร.ศ. 116 ของ พระยาตรีสุนทรเทพ (เส็ง) และ จดหมายเหตุ ความทรงจำ ของกรมหลวงนรินทรเทวี เป็นต้น

1.2.9 คติธรรม (Moral Precept) เป็นงานเขียนที่มุ่งสอนจริยธรรม หรือศีลธรรม โดยเรียบเรียงเรื่องธรรมะให้เข้าใจง่ายขึ้น เช่น สนิมในใจ ของ พ.อ. ปิ่น มุกข์นิตย์ ธรรมกับไทย : ใน สถานการณ์ปัจจุบัน ของ พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตโต) ตำมรอบพระอรหันต์ ของ พุทธทาสภิกขุ และ เสียงศีลธรรม ของ แปลก สนธิรักษ์ เป็นต้น

1.2.10 บทสัมภาษณ์ (Interview) เป็นงานเขียนที่เกิดจากการสัมภาษณ์บุคคล และมีเนื้อเรื่องเป็นสาระประโยชน์

## 2. เอกสารที่เกี่ยวข้องด้านการสร้างภาพยนตร์สารคดี

เนื่องจากภาพยนตร์เป็นสาขาหนึ่งของงานสื่อสารมวลชน ภาพยนตร์จึงมีคุณค่าในการ บันทึกประวัติศาสตร์เกี่ยวกับแง่มุมต่างๆของสังคมได้ ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของภาพยนตร์บันเทิง หรือภาพยนตร์สารคดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์สารคดี ซึ่งมุ่งเน้นการติดตามถ่ายทำเหตุการณ์ ที่เกิดขึ้นจริงในสถานที่จริงเป็นสำคัญ

### 2.1 คำนิยามของภาพยนตร์สารคดี

จอห์น เกรียร์สัน (Jonh Grierson) บิดาแห่งภาพยนตร์สารคดีอังกฤษได้กล่าวถึงภาพยนตร์ สารคดีว่า เป็นการสร้างสรรค์ที่ถ่ายทอดมาจากความจริง ไม่มีการแสดง ไม่มีการเขียนบทแบบนวนิยาย อย่างไรก็ตาม เช่นเดียวกับงานศิลปะ ผู้สร้างจะต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ ไม่มีเลียนแบบ โดยไม่มีการตกแต่งแต่อย่างใดในแง่ของการหน้าที่วิพากษ์วิสังคม วิลลาร์ด แวนไดค์ (Willard Van Dyke) ผู้สร้างภาพยนตร์ชาวอเมริกันก็ได้ให้ความเห็นว่า นอกจากจะไม่ใช้เรื่องแต่งภาพยนตร์ จะต้องอยู่บนพื้นฐานของความขัดแย้ง และเรื่องราวดังกล่าวจะต้องสะท้อนให้เห็นถึงผลทางความคิด เศรษฐกิจ และการเมือง

ในแง่ศิลปะทางสังคม เช่นเดียวกับภาพยนตร์ประเภทอื่นๆ ภาพยนตร์สารคดีทำหน้าที่เป็น บันทึกของสังคม โดยประกอบด้วย 2 สิ่งที่ประสานงานร่วมกันคือ

1. สิ่งที่เกิดขึ้นจริงผ่านมุมมองของผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์
2. ผู้ชม ที่ทำหน้าที่ในการตัดสินภาพยนตร์สารคดี

ด้วยเหตุนี้จึงสามารถสรุปความหมายของภาพยนตร์สารคดีได้ โดยรวมเป็นการสร้างสรรค์จากเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง ส่วนใหญ่เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน อย่างไรก็ตามอาจเป็นเรื่องราวในอดีตหรือฉายภาพอนาคตก็ได้ นอกจากนี้ภาพยนตร์สารคดีที่ดีต้องสะท้อนให้เห็นผลทางความคิดทางเศรษฐกิจ หรือการเมืองอย่างมีศิลปะผ่านมุมมองที่สะท้อนความตั้งใจของผู้สร้าง ส่งผ่านยังผู้ชมซึ่งเป็นผู้ทำหน้าที่เปิดรับและตีความ

## 2.2 ขั้นตอนการผลิตงานภาพยนตร์สารคดี

2.2.1 ตัดสินใจเกี่ยวกับหัวเรื่อง เช่นการบรรยายและเรื่องแทรกต้องติดต่อกันหรือไม่ สิ่งที่เพิ่มเติมในรายการ ส่วนประกอบที่ต้องใช้ ได้แก่ ผู้เขียนแบบบันทึกเสียง ผู้แปล การประกอบเสียง รูปแบบ การทำข่าว

2.2.2 ศึกษาข้อมูลที่เป็นสำหรับการสัมภาษณ์ และเรื่องแทรกอื่นๆ ข้อเท็จจริง ผู้ให้คำแนะนำ ผู้ให้สัมภาษณ์ สถานที่

2.2.3 พิจารณาผู้ช่วยเหลือ ที่จะช่วยเก็บข้อมูล หรือร่วมในรายการ

2.2.4 บันทึกเรื่องประกอบ ทำเมื่อความคิดเกี่ยวกับโครงเรื่อง การติดต่อแน่นอนแล้ว ควรระวังเรื่องคุณภาพทางเทคนิคด้วย

2.2.5 การตัดต่อเทปครั้งแรก ควรตัดส่วนที่ไม่แน่ใจว่าไม่ใช่ออก ตัดต่อให้มีลักษณะต่อเนื่องและอาจไม่ต้องเอาใจใส่ในเรื่องความผิดพลาดมากนัก แต่ต้องลองฟังดูหลายๆ ครั้งจนกระทั่งรู้สึกว่แต่ละส่วนต่อเนื่องกันอย่างเหมาะสม และเกิดความคิดเกี่ยวกับคำบรรยาย นอกจากนั้นควรเตรียมพร้อมที่จะบันทึกเพื่อเติมในส่วนที่ขาดหายไป แล้วบันทึกส่วนย่อยที่จัดลำดับไว้เป็นที่น่าพอใจแล้วลงในเทป และเว้นที่ว่างของส่วนหัวเทปและปลายเทปให้มาก

2.2.6 เตรียมเขียนบทที่ใช้ผลิตรายการ หลังจากตัดสินใจในส่วนประกอบต่างๆแล้ว ก็สามารถเขียนบทบรรยายจริงได้ การบันทึกสัญญาณเตือน ช่วงเวลา การเปลี่ยนความดังของเสียงเพลง และเสียงประกอบทั้งหลาย ต้องถูกต้องตามกำหนดเวลาและทำเครื่องหมายให้ชัดเจน นอกจากนั้นเริ่มรายการเป็นสิ่งที่สำคัญมาก ควรเน้นสิ่งที่น่าสนใจ พยายามชี้ให้เห็นถึงส่วนหนึ่งน่าสนใจตลอดเวลา ซึ่งต้องระมัดระวังมากในการเขียนบท

2.2.7 การบันทึกรวม เป็นการบันทึกส่วนต่างๆทั้งหมดทีเดียว บัองกันตามแผนที่วางไว้ เพื่อให้รายการต่อเนื่อง มีความหลากหลาย น่าสนใจติดตามชมและฟัง เมื่อเสร็จควรตรวจสอบความกระชับของรายการและความต่อเนื่อง ซึ่งอาจปรับปรุงด้วยการตัดต่ออีกครั้ง

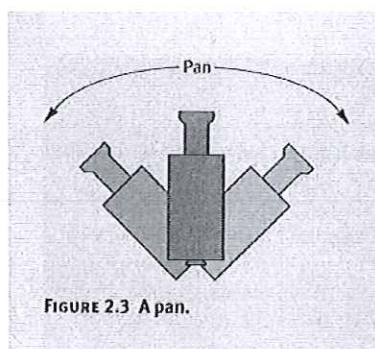
## 2.3 ศัพท์เทคนิคต่างๆที่ใช้ในการถ่ายทำ

2.3.1 ช็อต (shot) หมายถึง ลักษณะภาพที่เกิดจากการถ่ายภาพตั้งแต่เริ่มถ่าย ไปจนถึงการหยุดการเดินกล้อง เรียกว่า 1 ช็อต หรือ 1 เทค (take) ซึ่งอาจมีการถ่ายภาพซ้ำกัน มากกว่า 1 ครั้งในช็อตเดียวกัน และ ถ้าหากมีความผิดพลาดเกิดขึ้นในแต่ละครั้ง เราสามารถถ่าย ใหม่ ได้ซึ่งเราเรียกว่า ถ่ายซ้ำ (retake)

2.3.2 ฉีน (scene) หมายถึง สถานที่ (place) หรือ ฉาก (set) ที่จัดขึ้น หรือ ดัดแปลงขึ้นเพื่อใช้ในการแสดง เพื่อการถ่ายทำ หรือ การนำเอาช็อตหลายๆช็อตมารวมกันซึ่งเป็นช็อตที่เหตุการณ์เกิดขึ้นในสถานที่ เดียวกัน เวลาเดียวกัน หรือมีความต่อเนื่องทางเนื้อหา ซึ่งในแต่ละฉีน อาจมีหลายช็อตหรือช็อตเดียว ได้ (long take) ขึ้นอยู่กับความเข้าใจของผู้ชม

2.3.3 ซีควเอนซ์ (sequence) หมายถึง ตอน หรือช่วงเหตุการณ์หนึ่ง เป็นการรวบรวมเอาฉากหลายๆ ฉากที่มีความสัมพันธ์ กันมาต่อเนื่องกันเข้า และเมื่อรวมต่อเข้ากันแล้วจะเกิดผลสมบูรณ์ของเนื้อหาอยู่ในตัวเอง สามารถจบ เหตุการณ์ในช่วงนั้นๆลงโดยที่ผู้ชมเข้าใจได้ ซึ่งในซีควเอนซ์หนึ่งๆ อาจประกอบด้วยฉีนเดียว หรือหลาย ฉีนได้ อีกทั้งเวลาถ่ายทำควรมีการจัดหมวดหมู่ซีควเอนซ์ ทุกครั้ง

2.3.4 PAN เป็นการเคลื่อนกล้องและแท่นวางกล้องโดยวิธีส่ายไปในแนวนอน ส่วนขาตั้งกล้องยังคงที่คำสั่งที่ใช้ : ใช้ออกคำสั่งว่า "Panright" ส่ายไปทางขวาหรือ "Panleft" ส่ายไปทางซ้าย บางที ผู้ผลิตอาจออกคำสั่งที่เจาะจงลงไปกว่านี้ก็ได้เช่นส่ายไปทางซ้ายเมื่อผู้ดำเนินรายการเดินไปที่โต๊ะก็ได้ การส่ายกล้องชนิดพิเศษอีกอย่างหนึ่งคือ การส่ายอย่างรวดเร็ว (SWISH หรือ WHIP) ช่วงระหว่างภาพที่ส่ายนั้นจะไม่ชัดมองเห็นเหมือนลำแสงบนจอวิธีการนี้ เพื่อให้เกิดการต่อเนื่องของภาพนั่นเอง การส่ายกล้องควรคำนึงถึงจุดหมายปลายทางมิใช่ส่ายกล้องไปโดยมิรู้ว่าจะไปหยุด ณ ที่ใด ทำให้ภาพไม่มีประสิทธิภาพและไม่น่าสนใจ



ภาพที่ 1 PAN

<http://imgarcade.com/1/pan-camera-shot/>

2.3.5 TILT คือ การเคลื่อนไหวกล้อง และตำแหน่งกล้องโดยวิธีการก้มหรือเงยกล้อง ส่วนขาดังกล้องยังคงที่คำสั่งที่ใช้: ใช้บอกคำสั่งว่า "Tilt up" เงยกล้องขึ้น หรือ "Tilt down" ก้มกล้องลง

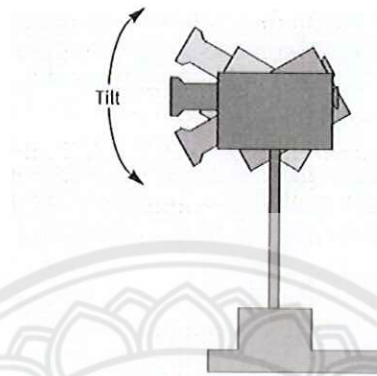
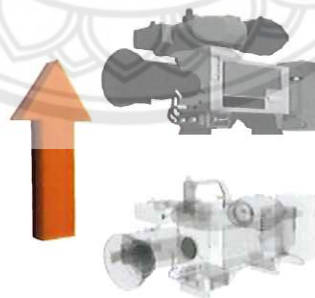


FIGURE 2.4 A tilt.

ภาพที่ 2 TILT

<http://imgarcade.com/1/pan-camera-shot/>

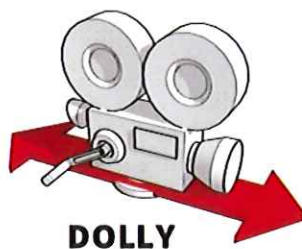
2.3.6 PEDESTAL คือ การเคลื่อนไหวกล้องโดยการเปลี่ยนความสูงของขาตั้งคำสั่งที่ใช้: ใช้บอกคำสั่งว่า "Pedestal up" หรือ "Ped up" เป็นการยกกล้องให้สูงขึ้น "Pedestal down" หรือ "Ped down" เป็นการลดกล้องให้ต่ำลงการใช้ Pedestal up ก็เหมือนกับการนั่งแล้วลุกขึ้นจะทำให้มุมมองของภาพที่มองนั้นเปลี่ยนไป



ภาพที่ 3 PEDESTAL

<http://www.tv-handbook.com/Composition%20and%20Camera%20Movement.html>

2.3.7 DOLLY คือ การเคลื่อนไหวกล้องโดยวิธีเคลื่อนที่เข้าหาหรือเคลื่อนที่ออกไปจากวัตถุพร้อมขาตั้งคำสั่งที่ใช้: ใช้คำว่า "Dolly in" เป็นการเคลื่อนกล้องเข้าหาวัตถุและ "Dolly out" เคลื่อนออกไปจากวัตถุการเคลื่อนที่ช้าหรือเร็วเพียงใดนั้นผู้ควบคุมรายการจะเป็นผู้ออกคำสั่ง



ภาพที่ 4 DOLLY

[http://sketchupdate.blogspot.com/2011\\_03\\_01\\_archive.html](http://sketchupdate.blogspot.com/2011_03_01_archive.html)

2.3.8 TRUCK คือการเคลื่อนไหวกล้อไปข้างซ้ายหรือขวาโดยตั้งขาตั้งและตัวกล้องเคลื่อนที่ไปด้วยกันคำสั่งที่ใช้: ใช้คำว่า "Truck right" สำหรับการเคลื่อนไปทางขวาและ "Truck left" สำหรับการเคลื่อนไปทางซ้าย การเคลื่อนที่ในลักษณะนี้ก็เพื่อติดตามการเคลื่อนไหวของผู้แสดงและเป็น การช่วยจัดภาพภายในกรอบให้ดีขึ้นนั่นเอง ลักษณะการเคลื่อนที่แบบนี้แตกต่างจากการถ่ายกล้อง PAN ที่เคลื่อนที่เฉพาะตัวกล้องและแทนวงเท่านั้น

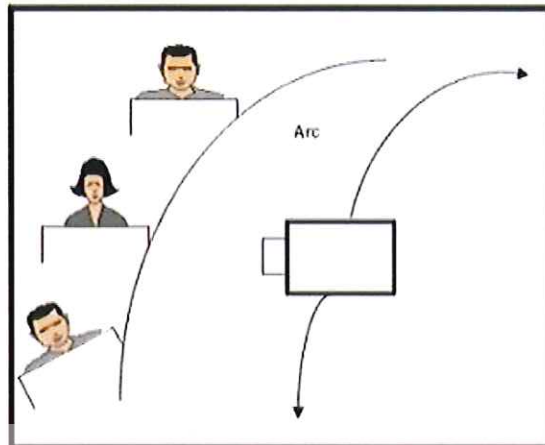


ภาพที่ 5 TRUCK

[http://sketchupdate.blogspot.com/2011\\_03\\_01\\_archive.html](http://sketchupdate.blogspot.com/2011_03_01_archive.html)

2.3.9 ARC คือ การเคลื่อนไหวกล้อโดยวิธี Dolly และ Truck แต่เป็นการเคลื่อนในลักษณะครึ่งวงกลมคำสั่งที่ใช้: ใช้คำว่า "Arc right" สำหรับการเคลื่อนไปทางขวามือ และ "Arc left" สำหรับการเคลื่อนไปทางซ้ายมือ





ภาพที่ 6 ARC

<http://learnhub.com/lesson/7479-camera-movements>

2.3.10 CRANE คือ การเคลื่อนไหวกล้องโดยที่กล้องติดอยู่บนคันยกที่มีแขนยาวยื่นออกไปคำสั่งที่ใช้ : ใช้คำว่า "Crane up" สำหรับการยกคันยกขึ้นและ "Crane down" สำหรับการยกคันยกลง บางทีใช้คำว่า "Boom up" และ "Boom down" แทนก็ได้ ถ้าหากมีการส่ายคันยกไปทางขวาจะใช้คำสั่งว่า "Tongue left" บางครั้ง จำเป็นที่ต้องใช้การเคลื่อนไหวกล้องในลักษณะต่าง ๆ ร่วมกันเพื่อให้ภาพมีประสิทธิภาพเช่น ในขณะที่ (Dolly in) อาจต้องลดกล้องให้ต่ำลง (Ped own) และการที่จะทำให้ภาพอยู่ในกรอบในขณะที่ลดต่ำลงจะต้องมีการส่ายไปทางซ้าย-ขวา (Pan) เล็กน้อยพร้อมกับเงยกล้อง (Tilt up) ด้วยจึงจะได้ภาพที่อยู่ในกรอบที่ต้องการ ดังนั้น ผู้ควบคุมกล้องควรมีผู้ช่วยในการเคลื่อนขาค้างส่วนผู้ควบคุมกล้องจะทำหน้าที่ส่ายก้มหรือเงย และควบคุมเลนส์ได้สะดวกขึ้นการมีผู้ช่วยจำเป็น ต้อง มีการทำงานประสานกันอย่างมีประสิทธิภาพ จึงจะเกิดประสิทธิผลของการผลิตรายการ



ภาพที่ 7 CRANE

<http://collegefilmandmediastudies.com/cinematography/>

2.3.11 Zoom คือการใช้การควบคุมที่ต้องการเปลี่ยนมุมการรับภาพของเลนส์ที่ต่อเนื่องกัน คำสั่งที่ใช้: ใช้คำว่า "Zoom in" หรือ "Zoom out" ใช้ "Zoom in" เมื่อต้องการดึงภาพเข้ามาใกล้ ๆ บางที่ใช้คำว่า "Push in" และใช้คำว่า "Zoom out" เมื่อต้องการปล่อยมุมรับภาพให้กว้างออกไปบางที่ใช้ "Pull out" การใช้ Zoom อย่างรวดเร็ว นั้นเรียกว่า "Snap Zoom" เพื่อให้หน้าสนใจยิ่งขึ้นซึ่งไม่ควรจะใช้บ่อยนัก

2.3.12 Focus คือ การปรับความคมชัดของภาพ คำสั่งที่ใช้: ใช้คำว่า "Focus up"

2.3.13 Rack lens คือ การเปลี่ยนหรือหมุนเลนส์ที่อยู่บนจาน (Turret) ให้ตรงกับช่องเลนส์ที่ถ่ายภาพเพราะบนTurretจะมีเลนส์หลายตัว แต่ปัจจุบันนี้แบบนี้ไม่นิยมใช้แล้ว คำสั่งที่ใช้: ใช้คำว่า "Rack lens" หรือ "Flip lens" ซึ่งปกติจะบอกจำเพาะเจาะจงลงไป ว่า Rack lens ชนิดใด

(นายขวัญชัย ศิริสุรภักษ์, 2556. ศัพท์ทางเทคนิคกับการถ่ายภาพและควบคุมกล้อง.(ออนไลน์). แหล่งที่มา [http://www.cm-dv.com/tv\\_tec.htm](http://www.cm-dv.com/tv_tec.htm). 10 พฤศจิกายน 2557)

## 2.4 มุมกล้อง

### 2.4.1 ภาพระดับสายตา (eye level shot)

เป็นการตั้งกล้องระดับปกติทั่วไป โดยตั้งกล้องสูงแนวระดับตาผู้แสดง มักจะไม่ระบุไว้ในบทโทรทัศน์ เพราะถือว่าเป็นที่เข้าใจกันอยู่แล้ว



Eyelevel shot in *The Apartment* (1960).

ภาพที่ 8 ภาพระดับสายตา (eye level shot)

<http://www.elements-of-cinema.com/cinematography/camera-angles-and-composition/>

2.4.2 ภาพระดับมุมสูง (high level shot) เป็นการตั้งกล้องมุมสูง เพื่อต้องการให้เห็นความลึกหรือระยะทางไกล ในกรณีนี้ต้องระบุไว้ใน บทโทรทัศน์ว่า กล้องมุมสูง แต่ถ้าต้องการถ่ายมุมที่สูงมากลงมา จะเรียกกันว่า มุม bird's eyes view ซึ่งในการใช้มุมกล้องลักษณะนี้เพื่อหวังผลทางจิตวิทยา หมายถึง สิ่งที่ถูกถ่ายทำจะถูกลดความสำคัญ เน้นความรู้สึกอ่อนแอ ไม่มีพลัง ถูกครอบงำด้วยสภาพแวดล้อมรอบๆตัว



ภาพที่ 9 ภาพระดับมุมสูง (high level shot)

<http://www.elementsofcinema.com/cinematography/camera-angles-and-composition/>

2.4.3 ภาพระดับมุมต่ำ (low level shot) เป็นการตั้งกล้องมุมต่ำ มักจะใช้เป็นภาพแทนสายตาผู้แสดง หรือ ต้องการให้เห็นภาพในมุมมองแปลก ในกรณีนี้ต้องระบุในบทโทรทัศน์ว่า กล้องมุมต่ำ ซึ่งในการใช้มุมกล้องลักษณะนี้เพื่อหวังผล ทางจิตวิทยา หมายถึง สิ่งที่ทำจะทำให้พลังเข้มแข็ง มีอิทธิพลสามารถควบคุมสภาพแวดล้อมได้



ภาพที่ 10 ภาพระดับมุมต่ำ (low level shot)

<http://www.elementsofcinema.com/cinematography/camera-angles-and-composition/>

## 2.5 ซ็อตพื้นฐาน (basic shots)

2.5.1 ภาพระยะไกลมาก Extreme Long shot (ELS) หมายถึง การถ่ายภาพภาพในระยะที่อยู่ไกลมาก เพื่อให้เห็นถึงบรรยากาศโดยรวมของสถานที่ หรือ สภาพแวดล้อมไม่มีการเน้นสิ่งใดสิ่งหนึ่ง



ภาพที่ 11 Extreme Long shot (ELS)

<http://classes.yale.edu/film-analysis/htmlfiles/cinematography.htm>

2.5.2 ภาพระยะไกล Long shot (LS) หมายถึง การถ่ายภาพวัตถุในระยะไกล เพื่อแสดงที่ตั้งหรือส่วนประกอบในฉาก หรือแสดงสัดส่วน ของขนาดวัตถุเปรียบเทียบกับ ส่วนประกอบอื่นๆในฉาก เช่น ภาพเต็มตัว



ภาพที่ 12 Long shot (LS)

<http://classes.yale.edu/film-analysis/htmlfiles/cinematography.htm>

2.5.3 ภาพระยะไกลปานกลาง Medium Long shot (MLS) หมายถึง การถ่ายภาพวัตถุในระยะไกล ที่แสดงให้เห็นถึงรายละเอียดของวัตถุ



ภาพที่ 13 Medium Long shot (MLS)

<http://classes.yale.edu/film-analysis/htmlfiles/cinematography.htm>

2.5.4 ภาพระยะปานกลางใกล้ Medium Close Up shot (MCU) หมายถึง ภาพถ่ายวัตถุในระยะปานกลาง ที่ถ่ายเน้นรายละเอียดของวัตถุให้เข้าใกล้มาอีก



ภาพที่ 14 Medium Close Up shot (MCU)

<http://classes.yale.edu/film-analysis/htmlfiles/cinematography.htm>

2.5.5 ภาพระยะใกล้ Close Up (CU) หมายถึง ภาพถ่ายระยะใกล้วัตถุ เพื่อเน้น วัตถุ หรือบางส่วนของวัตถุจัดสิ่งอื่นที่ไม่ต้องการแสดง ออกไป ขยายให้เห็นรายละเอียดเฉพาะ ของวัตถุให้ชัดเจนมากขึ้น เช่น ภาพครึ่งหน้าอก



ภาพที่ 15 Close Up (CU)

<http://classes.yale.edu/film-analysis/htmlfiles/cinematography.htm>

2.5.6 ภาพระยะใกล้มาก Extreme Close Up (ECU) หมายถึง ภาพถ่ายที่เน้นให้ เห็นส่วนใดส่วนหนึ่งของวัตถุอย่างชัดเจน เช่นนัยน์ตา เพื่อแสดง อารมณ์ของผู้ที่อยู่ในภาพ



ภาพที่ 16 Extreme Close Up (ECU)

<http://www.myfilmstories.com/classic-camera-angles-and-shots/>

### 3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเขียนบทสารคดี

#### 3.1 ขั้นตอนการเขียนบทสารคดี

##### 3.1.1 กำหนดแก่นเรื่อง (theme)

ก่อนอื่น เราต้องทำความเข้าใจถึงความหมายของคำว่า ธีม ก่อน ธีม หมายถึง แก่น สำคัญของเรื่องที่คุณเขียนต้องการจะบอกกับผู้รับสาร ซึ่งถ้าหากเราดูความหมายก็ไม่ น่าจะเข้าใจยากนัก แต่ในความเป็นจริงแล้ว คำว่า ธีมนี้จะว่าเข้าใจยากก็ยาก จะง่ายก็ง่าย เพราะ แท้ที่จริงแล้วในงานเขียนทุกประเภทหรือถ้ามองกว้างออกไปหน่อย ในงานศิลปะทุกประเภท จะต้องมีการกำหนดธีมขึ้นมาทั้งนั้น คำว่าธีมนี้ไม่ยากแต่ความยากจะอยู่ในกระบวนการเขียน ซึ่ง ผู้เขียนหน้าใหม่มักจะประสบปัญหาว่า ตนเองไม่สามารถค้นหาธีมออกมาได้ แต่ปัญหานี้สามารถ แก้ไขได้ หากมีการฝึกฝนบ่อยๆ ต่อไป เมื่อจะเขียนก็จะมีกรคิดธีมออกมาก่อนโดยอัตโนมัติ

##### 3.1.2 กำหนดพล็อต และวิธีนำเสนอ

เมื่อผู้เขียนบทได้ธีมแล้ว ขั้นตอนต่อมาจะต้องหาข้อมูลที่สามารถสนับสนุนที่ทำให้ ธีมของเราเด่นชัดขึ้น ข้อมูลที่นำเสนอ นั้นจะต้องทำให้ผู้ชมสามารถเชื่อในธีมที่คุณเขียนกำหนด ขึ้นมาได้ เมื่อได้ชุดข้อมูลหรือพล็อตแล้ว ผู้เขียนบทจะต้องหากวิธีนำเสนอที่น่าสนใจสามารถ ดึงดูดให้ผู้ชมสนใจได้

##### 3.1.3 คิดให้เป็นภาพ

ปัญหาของผู้เขียนบทส่วนใหญ่ คือ การไม่ได้เริ่มต้นจากคิดเป็นภาพ เขียนบทไปเรื่อยๆ ตามข้อมูลหรือความคิดคำนึงของตนเอง โดยยังไม่รู้ว่าจะนำเสนอออกมาเป็นภาพอย่างไร ตรงนี้เป็นประเด็นสำคัญ เพราะเท่าที่พบงานสารคดีทางโทรทัศน์ส่วนใหญ่จะลอกข้อมูลมาจาก

หนังสือ โดยยังไม่ผ่านการกลั่นกรอง หรือตีออกมาเป็นภาพเสียก่อน เมื่อเป็นเช่นนั้นก็ทำให้สารคดีทางโทรทัศน์จืดชืด เหมือนกับมาอ่านหนังสือให้คนดูฟัง

### 3.2 ขั้นตอนการทำรายการสารคดี

หลังจากที่ได้เตรียมงาน กำหนดเรื่อง กลุ่มผู้ชม ผู้ฟัง หัวข้อเรื่อง แกนของเรื่อง เนื้อหาประเด็น รวมทั้งชื่อเรื่องแล้ว จะมีขั้นตอนการทำดังนี้

3.2.1 ตัดสินใจเกี่ยวกับหัวเรื่อง เช่นการบรรยายและเรื่องแทรกต้องติดต่อกันหรือไม่ สิ่ง que เพิ่มเติมในรายการ ส่วนประกอบที่ต่องใช้ ได้แก่ ผู้เขียนแบบบันทึกเสียง ผู้แปล การประกอบเสียง รูปแบบ การทำข่าว

3.2.2 ศึกษาข้อมูลที่จำเป็นสำหรับการสัมภาษณ์ และเรื่องแทรกอื่นๆ ข้อเท็จจริง ผู้ให้คำแนะนำ ผู้ให้สัมภาษณ์ สถานที่

3.2.3 พิจารณาผู้ช่วยเหลือ ที่จะช่วยเก็บข้อมูล หรือร่วมในรายการ

3.2.4 บันทึกเรื่องประกอบ ทำเมื่อความคิดเกี่ยวกับโครงเรื่อง การติดต่อแน่นอนแล้ว ควรระวังเรื่องคุณภาพทางเทคนิคด้วย

3.2.5 การติดต่อเทปครั้งแรก ควรตัดส่วนที่ไม่แน่ใจว่าไม่ใช่ออก ตัดต่อให้มีลักษณะต่อเนื่องและอาจไม่ต้องเอาใจใส่ในเรื่องความผิดพลาดมากนัก แต่ต้องลองฟังดูหลายๆ ครั้ง จนกระทั่งรู้สึกว่แต่ละส่วนต่อเนื่องกันอย่างเหมาะสม และเกิดความคิดเกี่ยวกับคำบรรยาย นอกจากนั้นควรเตรียมพร้อมที่จะบันทึกเพื่อเติมในส่วนที่ขาดหายไป แล้วบันทึกส่วนย่อยที่จัดลำดับไว้เป็นที่น่าพอใจแล้วลงในเทป และเว้นที่ว่างของส่วนหัวเทปและปลายเทปให้มาก

3.2.6 เตรียมเขียนบทที่ใช้ผลิตรายการ หลังจากตัดสินใจในส่วนประกอบต่างๆ แล้ว ก็สามารถเขียนบทบรรยายจริงได้ การบันทึกสัญญาณเตือน ช่วงเวลา การเปลี่ยนความดังของเสียงเพลง และเสียงประกอบทั้งหลาย ต้องถูกต้องตามกำหนดเวลาและทำเครื่องหมายให้ชัดเจน นอกจากนั้นเริ่มรายการเป็นสิ่งที่สำคัญมาก ควรเน้นสิ่งที่น่าสนใจ พยายามชี้ให้เห็นถึงส่วนหนึ่งน่าสนใจตลอดเวลา ซึ่งต้องระมัดระวังมากในการเขียนบท

3.2.7 การบันทึกกรวม เป็นการบันทึกส่วนต่างๆทั้งหมดทีเดียว บอ้กกันตามแผนที่วางไว้ เพื่อให้รายการต่อเนื่อง มีความหลากหลาย น่าสนใจติดตามชมและฟัง เมื่อเสร็จควรตรวจสอบความกระชับของรายการและความต่อเนื่อง ซึ่งอาจปรับปรุงด้วยการตัดต่ออีกครั้ง

### 3.3 เทคนิคในการทำรายการสารคดี

3.3.1 ความคิดเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายต้องชัดเจน มิฉะนั้นจะเป็นการจับเรื่องย่อยๆ มาประติดประต่อโดยไม่เข้ากัน

3.3.2 วางแผนบันทึกเก็บข้อมูลอย่างรอบคอบ มิฉะนั้นจะเชื่อมต่อรายการได้ยาก

3.3.3 เรื่องประกอบต้องชัดเจนและสมบูรณ์ในตัวเองไม่ว่าจะเป็นสถานที่หรือผู้พูด ควรชัดเจนตั้งแต่เริ่มแรก

3.3.4 การมีสัญญาณเตือนในตอนแรกและสิ้นสุด เนื้อหาย่อยแต่ละเรื่องจะเป็นประโยชน์ในการที่เกิดความต่อเนื่อง

3.3.5 เสียงประกอบและเพลงสามารถใช้เชื่อมโยงในลักษณะการบรรยายโดยไม่ใช้คำพูดเหมือนรายการละคร

3.3.6 เพลงประกอบจะใช้ในสองส่วน คือ เพลงประจำรายการ และเพลงค้นรายการ ควรเป็นเพลงบรรเลงทั้งคู่ที่มีลีลาแตกต่างกัน เพลงประจำรายการควรสร้างความสนใจผู้ฟังได้อย่างดี ทำให้จำรายการได้จะใช้ทั้งตอนนำและปิดรายการ ส่วนเพลงค้นรายการควรเลือกให้มีอารมณ์เข้ากับบรรยากาศในเรื่องด้วย สำหรับเพลงที่มีเนื้อร้องต้องเลือกเนื้อเพลงที่เข้ากับเรื่องด้วย ซึ่งถือว่าเป็นเนื้อหารายการได้อย่างหนึ่ง

3.3.7 บทเริ่มต้นหรือการนำเข้าสู่รายการ ควรดึงดูดความสนใจของผู้ฟัง ให้ติดตามรับฟังรายการตลอดไปอาจเลือกใช้วิธีต่อไปนี้

- 1) พูดถึงสิ่งแวดล้อมรอบตัวผู้ฟัง หรือสิ่งที่ผู้ฟังเห็นอยู่ประจำ
- 2) พูดถึงตัวผู้ฟังโดยตรง
- 3) อาศัยเสียงประกอบต่างๆ
- 4) อาศัยเทคนิคละครวิทยุ

5) การเชื่อมรายการเพื่อให้ผู้ชมและผู้ฟังรู้สึกว่าเป็นรายการเดียวกันตลอดรายการ อาจเชื่อมด้วยเพลงที่เข้ากับบรรยากาศและถือเป็นเพลงแกน (theme music) ของรายการไปโดยตลอด หรืออาจจะเชื่อมด้วยคำพูดโดยหาตัวเชื่อม หรือตัวกลางระหว่างเนื้อหาประเด็นที่หนึ่งกับอีกประเด็นหนึ่งที่กำลังจะพูดถัดไป หรืออาศัยแกนของเรื่องเป็นตัวเชื่อมด้วยก็ได้

3.3.8 ภาษาและลีลาการพูด ควรใช้ประโยคง่ายๆ สั้นกะทัดรัด พูดย้ำในส่วนที่สำคัญ การใช้การสัมผัสภาษาที่ทำให้ผู้ฟังนึกเห็นภาพได้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ฟังได้

3.3.9 ชื่อเรื่องควรจะต้องให้แปลกน่าสนใจ เมื่อผู้ฟังแล้วเกิดความอยากรู้อยากฟังอยากชม เช่น การจราจรในกรุงเทพฯ ควรใช้ การจราจรที่เกือบเป็นจราจล หรือ ใครว่ากรุงเทพฯ เป็นเมืองสวรรค์ หรือ เขาหาว่าคุณชื่อไปขบขี้ เป็นต้น



#### 4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคการถ่ายวิดีโอ

##### 4.1 คิดและวางแผนก่อนถ่ายวิดีโอ

ก่อนที่จะถ่ายวิดีโอในเหตุการณ์หรืองานอะไรก็แล้วแต่ ต้องคิดและวางแผนก่อนว่า ต้องการที่จะนำเสนออะไรในวิดีโอ เช่น ไปท่องเที่ยวต่างจังหวัดกับกลุ่มเพื่อนๆ และต้องการถ่ายวิดีโอที่เก็บบรรยากาศทั้งหมดว่าไปเที่ยวที่ไหนมาบ้าง มีกิจกรรมอะไรที่ทำบ้าง และบรรยากาศในขณะนั้นเป็นอย่างไรบ้าง สามารถเขียนออกเป็นรายละเอียดได้ดังนี้

4.1.1 บำยสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ และสภาพแวดล้อม เพื่อจะได้รู้ว่าไปเที่ยวที่ไหนกัน และเป็นอย่างไรบ้าง

4.1.2 บรรยากาศในขณะนั้น เช่น อาจจะทำวิดีโอ candid เพื่อนๆ

4.1.3 มีกิจกรรมอะไรที่ทำบ้าง เช่น เวชชีของ เดินป่า เล่นน้ำตก เมื่อแยกย่อยลงไปในแต่ละช็อต ก็ต้องคิดอีกทีว่าจะจัดวาง composition ในการถ่ายวิดีโอเป็นอย่างไร ให้ตรงกับความต้องการ เช่น ในขณะที่กำลังนั่งเรือ อยากจะให้เห็นบรรยากาศเพื่อนๆ ในขณะนั่งเรือพร้อมกับวิวทิวทัศน์

##### 4.2 ไฟกัสดุที่สนใจในการถ่ายวิดีโอ

ก่อนที่จะกดบันทึกวิดีโอ จะต้องรู้ตัวเองดีว่า ในช็อตนี้ต้องการที่จะถ่ายอะไร จะต้องถ่ายให้สำเร็จก่อนที่จะไปถ่ายสิ่งอื่นๆ ต้องมีสมาธิในการถ่าย เพราะจะทำให้การจัดวาง composition มีความแน่นอน และกล้องก็จะได้ไม่สั่น

##### 4.3 ความยาวของวิดีโอในแต่ละช็อต

ธรรมชาติของคนเราเมื่อดูสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ตาของคนเราจะจดจ้องกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่อยู่นิ่งๆ ได้ไม่นาน เช่น เราดูวิดีโอการบรรยายของวิทยากร ถ้าการถ่ายวิดีโอมีเพียงการถ่ายเฉพาะวิทยากรที่กำลังบรรยายอยู่ (uncut video) เราดูได้ซักพักก็จะรู้สึกเบื่อ ง่วงนอน นั่นคือธรรมชาติของคนไม่ควรจะตัดต่อวิดีโอในแต่ละช็อตให้ยาวนานเกินไป ควรจะตัดต่อวิดีโอจากการถ่ายวิดีโอหลายๆมุม เช่น normal view + bird eyes view + worm view และใช้รูปแบบการถ่ายหลายๆรูปแบบ เช่น wide shot + medium shot + close up ผสมผสานกันไป เวลาตัดต่อวิดีโอก็ตัดสลับไปมาระหว่างช็อตต่างๆ เช่น ในขณะที่วิทยากรกำลังบรรยาย เราก็อาจเอาบรรยากาศคนกำลังนั่งฟังเข้ามาแทรก (cutting shots) เพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจของคนดู นอกจากนี้แล้ว พวก cutting shots ยังสามารถใช้สื่อความหมายของเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นได้

#### 4.4 ใบหน้าถ่ายทอดอารมณ์ได้ดีที่สุด

ถ้าเราต้องการจะสื่อสารถึงอารมณ์ของตัวละครในฉาก สิ่งที่สำคัญที่สุดก็คือ ดวงตา ปกติการถ่ายวิดีโออาจจะเริ่มที่ wide shot เพื่อให้เห็นบรรยากาศโดยรวมในขณะนั้น ฉากต่อมาอาจจะเป็น medium shot ระหว่างคนสองคนกำลังคุยกัน แต่พอเมื่อถึงจังหวะที่ต้องการจะสื่อสารถึงอารมณ์ในตัวละคร เช่น กำลังมีความสุข เศร้า หรือกำลังคิดวางแผนอะไรอยู่ เราจะต้องถ่ายวิดีโอแบบ close up เพื่อให้เห็นดวงตาที่ชัดเจนของผู้พูด

#### 4.5 Move – Point – Shoot – Stop

หลักการถ่ายวิดีโอง่ายๆมีอยู่ 5 ข้อ คือ

4.5.1 Move เคลื่อนที่ไปยังตำแหน่งที่เราคิดว่า จะได้ช็อตที่ตรงกับความต้องการของเรา เช่น ถ้าเราต้องการถ่ายวิดีโอคู่บ่าวสาวเดินเข้ามาในงาน ให้ดูแล้วได้อารมณ์แบบยิ่งใหญ่ เราก็ต้องไปอยู่ในตำแหน่งด้านหน้าคู่บ่าวสาว แล้วย่อตัวลงถ่ายวิดีโอในมุม worm view

4.5.2 Point หลังจากได้ตำแหน่งแล้ว ให้เราทำการจัด composition ของเราให้เรียบร้อยก่อนที่จะถ่าย ในบางช่วงเวลาเราจะต้องทำอย่างรวดเร็ว เพราะเป็นช็อตที่ต่อเนื่องกันมา ซึ่งมันก็ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ในการถ่ายวิดีโอของเราเอง เช่น จากตัวอย่างด้านบน ถ้าเราจัด composition ได้ช้า เราก็จะได้ช็อตที่คู่บ่าวสาวก็จะเดินมาถึงเราสั้นๆ ทำให้การตัดต่อวิดีโออาจจะไม่ค่อยสวยงามเท่าไร

4.5.3 Shoot หลังจากจัด composition แล้ว เราก็จะเริ่มถ่ายวิดีโอ โดยส่วนมากแล้วเราจะตั้งกล้องแบบนิ่งๆ วัตถุที่เคลื่อนที่เข้ามาจะเป็นจุดสนใจของผู้ชม หรือบางกรณีเราอาจจะเคลื่อนที่กล้องไปตามวัตถุ เพื่อที่จะสื่อสารถึงอารมณ์ในอีกรูปแบบหนึ่ง ข้อแนะนำอย่างหนึ่งในการถ่าย คือ ไม่ควรใช้การซูมเข้าซูมออกในขณะที่ถ่าย เพราะจะทำให้คนดูสับสนว่า จุดสนใจในช็อตนั้นมันคืออะไร

4.5.4 Stop หลังจากที่เราถ่ายได้ช็อตที่เราต้องการแล้ว เราก็จะต้องเคลื่อนที่ไปหาตำแหน่งใหม่อีก เพื่อที่จะไปถ่ายช็อตที่เราต้องการต่อไป ทำอย่างนี้วนไปเรื่อยๆ

#### 4.6 พยายามให้แสงอยู่ด้านหลัง

ปัจจุบันกล้องวิดีโอสมัยใหม่จะมีโหมดการปรับแสงอัตโนมัติ ถ้ามีแสงสว่างมากเกินไปก็จะมีการเปิดรูรับแสงให้เล็กลง ในทางตรงกันข้ามถ้ามีแสงไม่เพียงพอ ก็จะมีการเปิดรูรับแสงให้กว้างขึ้นระบบกล้องวิดีโอจะเกิดการสับสน ถ้าในช็อตเดียวกันมีสภาพแสงที่แตกต่างกันมาก เช่น การถ่ายวิดีโอหมู่คนนอกอาคาร บางคนที่ไม่โดนแดดก็จะสว่างมาก คนไหนที่ไม่โดนแดดก็จะมืดเกินไป วิธีเบื้องต้นในการแก้ไข คือ เปลี่ยนตำแหน่งในการถ่าย หรือถ้าไม่สามารถย้ายตำแหน่งได้จริงๆ เรา



ic843839

25

สำนักหอสมุด  
17.08.2558

อาจจะใช้วิธีหาอะไหล่ที่โดนแดด และมีข้อแนะนำอีกอย่างหนึ่ง คือ เวลาถ่ายวิดีโอ เราควรจะให้แสงอยู่ทางด้านหลังของเรา เพื่อส่องไปยังวัตถุที่อยู่ด้านหน้าของเรา เช่น การถ่ายวิดีโอในอาคาร เราไม่ควรจะให้วัตถุอยู่บริเวณริมหน้าต่าง เพราะแสงอาทิตย์จะส่องมาทางด้านหลัง ทำให้เป็นการถ่ายย้อนแสง ผลที่ได้ คือ วัตถุจะมีลักษณะเป็นภาพ Silhouette เงาดำมืด การถ่ายวิดีโอในสถานที่ที่มีแสงไม่เพียงพอ การปรับรับแสงให้ใหญ่ขึ้น เพื่อที่จะทำให้ภาพสว่างขึ้น แต่ผลที่ได้เพิ่มเติมก็คือ ภาพจะแตกเป็นเม็ดๆ และสีในภาพของเราจะซีด ไม่สดเหมือนกับธรรมชาติทั่วไป

#### 4.7 ไม่ควรใช้ effect ใดๆในกล้องวิดีโอ

เวลาเราถ่ายวิดีโออะไรก็ตาม เราไม่ควรจะใช้ฟังก์ชัน effect ต่างๆที่กล้องวิดีโอมีให้ เช่น night vision, posterizing, sepia หรืออื่นๆ เพราะว่าเมื่อเราใช้แล้ว เราไม่สามารถที่จะแก้ไขวิดีโออันนั้นให้กลับมาเป็นปกติได้อีก เราควรที่จะถ่ายวิดีโอแบบปกติธรรมดา เมื่อเราได้ footage นั้นมาแล้ว ค่อยนำไปปรับแต่งแก้ไขในโปรแกรมตัดต่อวิดีโออีกที วิธีการนี้จะช่วยทำให้เราสามารถแก้ไขวิดีโอได้ในหลากหลายสถานการณ์

#### 4.8 ชนิดของงานแปรผันกับความยาวของวิดีโอทั้งหมด

ในหัวข้อนี้จะพูดถึงเรื่องความยาวของวิดีโอทั้งหมดหลังจากตัดต่อเสร็จแล้ว เราจะต้องคิดและวางแผนตั้งแต่ตอนแรกแล้วว่า เราถ่ายวิดีโอเพื่อที่จะไปนำเสนออะไร เช่น ถ้าเราถ่ายวิดีโอเพื่อทำ wedding presentation ให้กับคู่บ่าวสาว วิดีโอของเราควรจะมีควมยาวไม่เกิน 10 นาที เราก็จะต้องคิดว่าในแต่ละฉาก ควรจะมีควมยาวประมาณเท่าไร ฉากสัมภาษณ์ไม่ควรเกิน 2 นาที ฉากริมทะเลประมาณ 3 นาที ประมาณนี้ ถ้าเราทำวิดีโอที่มีความยาวมากเกินไป นอกจากจะทำให้หน้าเบื่อแล้ว ยังเป็นการสิ้นเปลืองงบประมาณโดยไม่จำเป็นอีกด้วย

#### 4.9 ไมโครโฟนภายนอกเป็นสิ่งจำเป็น

ปัญหาที่พบบ่อยๆในการถ่ายวิดีโอ คือ เรื่องเสียง เพราะว่าส่วนมากแล้วเราจะใช้ไมโครโฟนที่ติดมากับตัวกล้องถ่ายวิดีโอ ผลที่ได้ก็คือ ทั้งเสียงรบกวน เสียงคนคุยกัน เสียงเด็กร้องไห้ จะมารวมอยู่ในวิดีโอของเราหมด เพราะว่าไมโครโฟนที่ติดอยู่กับตัวกล้องมีลักษณะ คือ รับเสียงจากทุกทิศทางเข้ามาในตัวกล้องวิธีแก้ไขง่ายๆ คือ ต้องเอากล้องวิดีโอไปใกล้แหล่งกำเนิดเสียงให้มากที่สุด ซึ่งจริงๆแล้ววิธีนี้ อาจใช้ไม่ได้ในบางกรณี เช่น ผู้พูดอยู่บนเวที เราจึงต้องใช้ไมโครโฟนภายนอก (External Microphone) ช่วยในการบันทึกเสียง เราอาจจะใช้วิธีต่อสายไมโครโฟนเข้ากับกล้องเพื่อบันทึกเสียงโดยตรง หรืออาจจะใช้วิธีบันทึกเสียงแยกต่างหาก แล้วใช้โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ นำเสียงนั้นมา Sync กับวิดีโออีกที

## 5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการตัดต่อ

การตัดต่อ Editing คือ การนำเสนอภาพหลายภาพมาประกอบกันให้เป็นเรื่องราว โดยการนำรายละเอียดของภาพและเหตุการณ์ที่สำคัญจากม้วนเทปที่ได้บันทึกไว้หลายๆ ม้วน มาทำการเลือกสรรภาพใหม่ เพื่อเรียงลำดับให้ได้เนื้อหาตามบท

ภาพแต่ภาพที่นำมาลำดับไม่จำเป็นต้องสำคัญเท่ากันทุกภาพ ความสำคัญอาจจะลดหลั่นลงไปตามเนื้อหา ภาพบางภาพเป็นหัวใจของการเกิดของเหตุการณ์ แต่บางภาพอาจเป็นส่วนประกอบ

การตัดต่อภาพแต่ละครั้งจะทำให้ผู้ชมถูกกระตุ้นความรู้สึกขึ้นครั้งหนึ่ง แล้วความรู้สึกนั้นค่อยๆ ลดลง จนกระทั่งมีการตัดภาพใหม่อีกครั้งหนึ่ง ถ้าความยาวของภาพพอเหมาะ อารมณ์ของผู้ชมจะถูกกระตุ้นตามจังหวะ ถ้าความยาวของภาพมากเกินไป อารมณ์ของผู้ชมจะราบเรียบไม่ตื่นเต้น

### 5.1 การตัดต่อ

5.1.1 การเชื่อมภาพ (Combine) เป็นการนำภาพที่ถ่ายไว้ทั้งหมดมาเรียงลำดับ โดยการเชื่อมภาพหรือ shot แต่ละ shot เข้าด้วยกันตามลำดับให้ถูกต้องตามบทโทรทัศน์ การเชื่อมภาพส่วนใหญ่จะใช้ในการผลิตนอกสถานที่ที่ใช้กล้องโทรทัศน์ตัวเดียว สำหรับงานที่ผลิตในสตูดิโอที่มีกล้องหลายตัว ส่วนใหญ่มักจะเชื่อมภาพระหว่างการถ่ายทำ แต่ก็มีบ้างที่มาเชื่อมหลังการถ่ายทำ

5.1.2 การย่อภาพ (Condense) เป็นการตัดต่อภาพเพื่อให้ได้เนื้อหาที่ต้องการจะสื่อสารในเวลาที่กำหนด เช่น การตัดต่องานข่าว โฆษณา การตัดต่อเพื่อย่อภาพนี้เนื้อหาของภาพจะต้องกระชับ และได้ใจความในเวลาที่กำหนด ฉะนั้นผู้ตัดต่อต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์อย่างมากในการย่อภาพ เพื่อให้ได้ความหมายที่ชัดเจนที่สุดเพื่อเสนอต่อผู้ชม

5.1.3 การแก้ไขภาพ (Correct) เป็นการแก้ไขส่วนที่ผิดพลาดในการผลิต โดยการตัดภาพหรือเสียงที่ไม่ต้องการออกไป หรือแทรกภาพใหม่และเสียงใหม่เข้าไปแทนที่ภาพและเสียงเดิมได้ นอกจากนั้นความผิดพลาดที่เกิดจากสีและระดับเสียงที่เกิดจากการถ่ายแต่ละครั้ง (Take) แต่ละวันไม่เท่ากัน หรือความไม่ต่อเนื่องของภาพ (Continuity) ทิศทางของภาพ (Directional) ไม่ถูกต้อง การตัดต่อสามารถแก้ไขได้

5.1.4 การสร้างภาพ (Build) เป็นการตัดต่อโดยใช้อุปกรณ์พิเศษของเครื่องตัดต่อ เช่น การทาบภาพจาง (Fade) ภาพจางซ้อน (Dissolve) กวาดภาพ (Wipe) หรือเทคนิคอื่นๆ เข้าช่วย เพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกว่าจากนี้ได้เปลี่ยนเวลา เปลี่ยนสถานที่ เปลี่ยนสถานการณ์แวดล้อม

## 5.2 ระบบการตัดต่อ

มี 2 แบบ คือ ระบบ Linear และ Non-Linear

5.2.1 Linear ตัดต่อโดยใช้เครื่องเล่น (player) และบันทึกวีดีโอเทป (recorder) การลำดับภาพต้องทำตามลำดับก่อน-หลังของเนื้อหาตั้งแต่ต้นจนจบ ถ้าต้องการจะแก้ไขงานในจุดใดจุดหนึ่ง ซึ่งจะทำให้ความยาวของเทปเปลี่ยนไป ต้องลำดับภาพใหม่ตั้งแต่จุดนั้นไปจนถึงจุดสุดท้าย เป็นการลำดับภาพโดยใช้เทปเป็นหลัก

5.2.2 Non-Linear ตัดต่อบนเครื่องคอมพิวเตอร์ลำดับภาพโดยใช้คอมพิวเตอร์ ภาพวีดีโอที่ถ่ายมาจะต้องทำการแปลงสัญญาณภาพเป็นข้อมูลของคอมพิวเตอร์ก่อน แล้วโปรแกรมตัดต่อจะดึงเอาข้อมูลที่เก็บไว้ในฮาร์ดดิสก์ มาแสดงออกเป็นภาพอีกครั้งการลำดับภาพโดยใช้ฮาร์ดดิสก์เป็นหลัก

ข้อดีของระบบ Non-Linear

- ลงทุนต่ำ
- ค้นหาและคัดเลือกภาพได้สะดวกรวดเร็ว ไม่ต้องกรอกกลับไป-มาเหมือนเทป
- เลือกทำงานเป็นช่วงได้ตามอิสระ ไม่ต้องทำตามลำดับก่อนหลังตั้งแต่ต้นจนจบ
- ไม่เสียความคมชัดของภาพ

### 1) ขั้นตอนการตัดต่อด้วยระบบ Non-Linear

1. เลือกภาพที่ต้องการจะนำมาใช้
2. นำเอาภาพเข้าไปเก็บในฮาร์ดดิสก์ : capture หรือ digitise
3. ตัดต่อ
4. นำงานที่อยู่ในเครื่องตัดต่อลงเทป

### 2) การจัด Time code (TC)

เราไม่สามารถเห็นเฟรมต่างๆในวีดีโอเทปได้ เราจึงต้องใช้สัญญาณไฟฟ้าที่เรียกว่า "Time code" เพื่อจะได้รู้ว่าภาพที่เราเห็นอยู่นั้นอยู่ตรงไหน และมีความยาวเท่าไร โดยจะบอกตัวเลขเป็น ชั่วโมง : นาที : วินาที : เฟรม เช่น 01 : 10 : 15 : 25

3) Transitions Fade ภาพจางมี 2 แบบ คือ Fade in การเชื่อมภาพที่เปลี่ยนจากจางมาเป็นภาพ Fade out การเปลี่ยนจากภาพมาเป็นจางมักใช้ตอนเริ่มต้นและตอนจบของรายการบอกถึงการเปลี่ยนฉาก , เวลาผ่านไปแล้ว

4) Wipe การกวาดภาพการเชื่อมภาพ 2 ภาพบนหน้าจอ โดยภาพที่ 1 ถูกแทนที่ด้วยภาพที่ 2 เลือกจาก Wipe Pattern ให้เลือกใช้ เช่น รูปแบบสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม ข้าวหลามตัด ฯลฯ

5) Dissolve ภาพจางซ้อนนำ 2 ภาพมาซ้อนกัน ภาพหนึ่งค่อยๆ จางออกไป ในขณะที่อีกภาพหนึ่งค่อยๆ จางเข้ามาแทนที่แสดงถึงกาลเวลาที่ผ่านไป mix / lap-dissolve

### 5.2.3 การตัดต่อแบบต่างๆ

- 1) Reaction Shot ที่แสดงให้เห็นอีกด้านหนึ่งของการกระทำได้จากการ insert ภาพ
- 2) Over Re-action แบบเกินจริง ตัดซ้ำๆ อย่างตั้งใจ
- 3) Quick Cut ตัดแบบเร็วๆ เพื่อดึงความสนใจและให้กระชับ
- 4) Cut on Action ตัดระหว่างเคลื่อนไหวการเปลี่ยน shot ขณะที่คนกำลังจะนั่งลงหรือกำลังจะลุกขึ้น แล้วตัดภาพไปรับที่ shot ใหม่อีกมุมหนึ่งในกิริยาที่ต่อเนื่องกัน
- 5) Split Edit ตัดโดยให้เสียงหรือภาพมาก่อน แทนที่จะให้เสียงและภาพเปิดขึ้นมาพร้อมกัน

## 5.3 ในการตัดต่อ ควรคำนึงถึงความรู้เบื้องต้น 6 ประการดังนี้

5.3.1 แรงจูงใจ Motivation ในการตัดต่อ ไม่ว่าจะการ cut, mix หรือ fade ควรมีเหตุผลที่ดีหรือมีแรงจูงใจเสมอ ซึ่งแรงจูงใจนี้อาจเป็นภาพ เสียง หรือทั้งสองอย่างผสมกันก็ได้ ในส่วนของภาพอาจเป็นการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง แม้นักแสดงจะแสดงเพียงเล็กน้อย เช่น การขยับร่างกายหรือขยับส่วนของหน้าตา สำหรับเสียงอาจเป็นเสียงใดเสียงหนึ่ง เช่น เสียงเคาะประตูหรือเสียงโทรศัพท์ดัง หรืออาจเป็นเสียงที่ไม่ปรากฏภาพในฉาก (off scene)

5.3.2 ข้อมูล Information ข้อมูลในที่นี้คือข้อมูลที่เป็นภาพ ข้อความใหม่ หมายถึงข้อมูลใหม่ คือถ้าไม่มีข้อมูลอะไรใหม่ในช็อตนั้น ๆ ก็ไม่จำเป็นต้องนำมาตัดต่อ ไม่ว่าจะภาพจะมีความงดงามเพียงไร ก็ควรที่จะเป็นข้อมูลภาพที่แตกต่างจากช็อตที่แล้ว ยังมีข้อมูลภาพที่คนดูเห็นและเข้าใจมากขึ้น ผู้ชมก็ยิ่งได้รับข้อมูลและมีอารมณ์ร่วมมากขึ้น เป็นหน้าที่ของคนตัดที่จะนำข้อมูลภาพมาร้อยให้มากที่สุดโดยไม่เป็นการยึดเยียดให้คนดู

5.3.3 องค์ประกอบภาพในช็อต Shot Composition ผู้ตัดไม่สามารถกำหนดองค์ประกอบภาพในช็อตได้ แต่งานของผู้ตัดคือควรให้มีองค์ประกอบภาพในช็อตที่สมเหตุสมผลและเป็นที่ยอมรับปรากฏอยู่ องค์ประกอบภาพในช็อตที่ไม่ดีมาจากการถ่ายทำที่แย ซึ่งทำให้การตัดต่อทำได้ลำบากมากขึ้น

5.3.4 เสียง Sound เสียงคือส่วนสำคัญในการตัดต่ออีกประการหนึ่ง เสียงรวดเร็วและลึกล้ำกว่าภาพ เสียงสามารถใส่มาก่อนภาพหรือมาทีหลังภาพเพื่อสร้างบรรยากาศ

สร้างความกดดันอันรุนแรง และอีกหลากหลายอารมณ์ เสียงเป็นการเตรียมให้ผู้ชมเตรียมพร้อมสำหรับการเปลี่ยนฉาก สถานที่ หรือแม้แต่ประวัติศาสตร์ ความคลาดเคลื่อนของเสียงที่เหมาะสมเป็นการลดคุณค่าของการตัดต่อ เช่น LS ของสำนักงาน ได้ยินเสียงจากพวกเครื่องพิมพ์ดีด ตัดไปที่ช็อตภาพใกล้ของพนักงานพิมพ์ดีด เสียงไม่เหมือนกับที่เพิ่งได้ยินในช็อตปูพื้น คือ เครื่องอื่น ๆ หยุดพิมพ์ทันทีเมื่อตัดมาเป็นช็อตใกล้ ความสนใจของผู้ชมสามารถทำให้เกิดขึ้นได้ด้วยเสียงที่มาล่วงหน้า (lapping) ตัวอย่างเช่น การตัดเสียง 4 เฟรมล่วงหน้าก่อนภาพ เมื่อตัดจากภาพในอาคารมายังภาพจากนอกอาคาร

5.3.5 มุมกล้อง Camera Angle เมื่อผู้กำกับฯ ถ่ายทำจาก จะทำโดยเริ่มจากตำแหน่งต่าง ๆ (มุมกล้อง) และจากตำแหน่งต่าง ๆ เหล่านี้ ผู้กำกับฯ จะให้ถ่ายช็อตหลาย ๆ ช็อต คำว่า "มุม" ถูกใช้เพื่ออธิบายตำแหน่งของกล้องเหล่านี้ซึ่งสัมพันธ์กับวัตถุหรือบุคคล

5.3.6 ความต่อเนื่อง Continuity ทุกครั้งที่ถ่ายทำในมุมกล้องใหม่ (ในซีควนส์เดียวกัน) นักแสดงหรือคนนำเสนองานจะต้องแสดงการเคลื่อนไหวหรือทำท่าเหมือนเดิมทุกประการกับช็อตที่แล้ววิธีการนี้ ยังปรับใช้กับ take ที่แปลกออกไปด้วย

1) ความต่อเนื่องของเนื้อหา Continuity of content ควรมีความต่อเนื่องของเนื้อหา เช่น นักแสดงยกหูโทรศัพท์ด้วยมือขวาในช็อตแรก ดังนั้นก็คาดเดาได้ว่าหูโทรศัพท์ยังคงอยู่ในมือขวาในช็อต ต่อมา งานของคนตัดคือ ทำให้แน่ใจว่าความต่อเนื่องยังคงมีอยู่ทุกครั้งที่ทำการตัดต่อในซีควนส์ ของช็อต

2) ความต่อเนื่องของการเคลื่อนไหว Continuity of movement ความต่อเนื่องยังเกี่ยวข้องกับทิศทางการเคลื่อนไหว หากนักแสดงหรือบุคคลเคลื่อนที่จากขวาไปซ้ายในช็อตแรกช็อตต่อมาก็คาดเดาว่านักแสดงหรือบุคคลจะเคลื่อนไหวกลับไปในทิศทางเดียวกัน เว้นแต่ในช็อตจะให้เห็นการเปลี่ยนทิศทางจริง ๆ

3) ความต่อเนื่องของตำแหน่ง Continuity of position ความต่อเนื่องยังคงความสำคัญในเรื่องของตำแหน่งนักแสดงหรือบุคคลในฉาก หากนักแสดงอยู่ทางขวามือของฉากในช็อตแรก ดังนั้นเขาจะต้องอยู่ขวามือในช็อตต่อมาด้วย เว้นแต่มีการเคลื่อนไหวไปมาให้เห็นในฉากถึงจะมีการเปลี่ยนไป

4) ความต่อเนื่องของเสียง Continuity of sound ความต่อเนื่องของเสียงและสัดส่วนของเสียงเป็นส่วนที่สำคัญมาก ถ้าการกระทำกำลังเกิดขึ้นในที่เดียวกันและเวลาเดียวกัน เสียงจะต้องต่อเนื่องจากช็อตหนึ่งไปยังช็อตต่อไป เช่น ในช็อตแรกถ้ามีเครื่องบินในท้องฟ้าแล้วได้ยินเสียง ดังนั้นในช็อตต่อมาก็ต้องได้ยินจนกว่าเครื่องบินนั้นจะเคลื่อนห่างออกไป แม้ว่า

บางครั้งอาจไม่มีภาพเครื่องบินให้เห็นในข้อที่สอง แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าไม่จำเป็นต้องมีเสียงต่อเนื่องในข้อต่อไป

(การตัดต่อ. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : <http://www.kruaree.in.th/dreamtemplate/senema.html>.  
10 ธันวาคม 2557)

#### 5.4 คำศัพท์ในโปรแกรม

สำหรับโปรแกรม Premiere Pro นั้น จะมีคำศัพท์เฉพาะที่เรียกองค์ประกอบในหน้าต่างการทำงานแต่ละหน้าต่าง ๆ รวมไปถึงส่วนย่อยที่เราจะพบบ่อย ๆ โดยคำศัพท์เหล่านี้มีดังต่อไปนี้ คือ Project Window , Clip , Track , Frame , Sequence

5.4.1 โปรเจกต์(Project) หมายถึง ไฟล์งานที่เราสร้างขึ้นหรือกำลังตัดอยู่ เรียกไฟล์งานนั้นว่า โปรเจกต์ซึ่งจะครอบคลุมชิ้นงาน ของเรา

5.4.2 คลิป(Clip) หมายถึง ไฟล์วิดีโอ ภาพ เสียงต่างๆ ที่เราทำการ import เข้ามาใช้ในโปรเจกต์ โดยแต่ละไฟล์เรียกว่าคลิป

5.4.3 แทร็ก (Track) หมายถึง เลเยอร์ที่ใช้ใน Timeline ซึ่งแต่ละเลเยอร์เราเรียกว่า แทร็ก เช่น เลเยอร์ ของ Video 1 เราเรียกว่า แทร็กของ Video 1

5.4.4 เฟรม (Frame) หมายถึง ช่องแต่ละช่องที่แสดงอยู่บนหน้าต่าง Timeline ซึ่งแต่ละช่องนี้แสดงภาพแต่ละภาพที่อยู่ในคลิป โดยจะเรียงต่อกันไปเรื่อยๆ เหมือนกับฟิล์มถ่ายภาพ

5.4.5 ซีควเอนส์ (Sequence) หมายถึง ลำดับหรือฉากๆหนึ่งของภาพยนตร์ที่เรียงต่อกันเป็นเรื่อง

#### 5.5 คุณสมบัติของไฟล์วิดีโอ

5.5.1 Frame Rate คือ ความเร็วที่ใช้ในการแสดงภาพเคลื่อนไหวต่อ 1วินาที โดยที่เราต้องใช้คือ 25 เฟรมต่อวินาที (หมายถึง การเคลื่อนไหว 25 รูปต่อวินาที ซึ่งทำให้เรามองเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหว) โดยภาพยนตร์ส่วนใหญ่จะเริ่มตั้งแต่ 7 – 10 เฟรมต่อวินาที ซึ่งเป็นการเคลื่อนไหวของภาพยนตร์การ์ตูน

5.5.2 ขนาดของเฟรม เป็นขนาดของความกว้างคูณความยาวของเฟรม เช่น Aspect Ratio เท่ากับ 4 : 3 ซึ่งหมายความว่า เป็นการแสดงผลที่เต็มจอ ซึ่งโดยส่วนใหญ่ใช้แสดงผลเกี่ยวกับงานนำเสนอจำพวกข่าว , หนังสืวีซีดี Aspect Ratio เท่ากับ 16 : 9 เป็นการแสดงผลที่ไม่เต็มจอ โดยส่วนใหญ่จะใช้ในการชมภาพยนตร์ ดีวีดี



## 5.6 พอร์มเมตของไฟล์วิดีโอประเภทต่างๆ

5.6.1 AVI เป็นไฟล์มาตรฐานทั่วไปของไฟล์วิดีโอ มีความคมชัดสูง แต่ข้อเสียคือมีขนาดใหญ่ สามารถนำไปทำเป็นวีซีดี หรือดีวีดี ก็ได้ โดยผ่านกระบวนการบีบอัดไฟล์ของโปรแกรมอื่นๆ เช่น Nero, NTI

5.6.2 MPEG เป็นพอร์มเมตของไฟล์วิดีโอที่ได้รับความนิยมมากที่สุด เนื่องจากไฟล์มีขนาดเล็ก และมีคุณภาพที่หลากหลาย ตั้งแต่คมชัดที่สุด ไปถึงอยู่ในเกณฑ์ที่รับได้ โดยมีหลายรูปแบบดังนี้

5.6.3 MPEG - 1 เป็นไฟล์ที่นิยมใช้ทำวีซีดี โดยมีขนาดเล็กมากที่สุด - MPEG - 2 เป็นไฟล์ที่นิยมใช้ทำดีวีดี โดยไฟล์มีขนาดใหญ่ (แต่ไม่เท่า AVI) แต่คุณภาพในการแสดงผลมีความคมชัดสูง - MPEG - 4 เป็นไฟล์ที่กำลังได้รับความนิยมมากขึ้น เนื่องจากมีคุณภาพในการแสดงผลใกล้เคียงกับดีวีดี แต่เป็นไฟล์ขนาดเล็ก นิยมนำไปใช้ในโทรศัพท์มือถือ, อินเทอร์เน็ต - WMV เป็นพอร์มเมตมาตรฐานของ Windows มีคุณภาพที่ดีพอร์มเมตหนึ่ง นิยมนำมาเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต - MOV เป็นพอร์มเมตของโปรแกรม Quick Time ที่ใช้กับเครื่อง Apple แต่สามารถเปิดใน Windows ได้เช่นกัน - 3GP เป็นไฟล์ขนาดเล็ก นิยมใช้ในโทรศัพท์มือถือ (ครูวราชัย ปริชาล. 2556. การตัดต่อภาพยนตร์. (ออนไลน์).

แหล่งที่มา <http://www.thaigoodview.com/node/17178>. 10 ธันวาคม 2557)

## 6. แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม

“วัฒนธรรม” (Culture) เป็นรากฐานจากผลผลิตและพื้นฐานการปรับตัวของมนุษย์และสิ่งแวดล้อมที่มีการสั่งสมประสบการณ์ของคนหลายชั่วอายุ ซึ่งในขณะเดียวกันวัฒนธรรมก็ได้รับใช้ขั้นตอนการดำรงชีวิตของมนุษย์ด้วย วัฒนธรรมนั้นเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นและจะต้องเปลี่ยนแปลงไป เช่น วัฒนธรรมการแต่งกาย วัฒนธรรมการบริโภค วัฒนธรรมด้านภาษา เป็นต้น (ธิดารัตน์รัก ประยูร, 2545: 9)

### 6.1 วัฒนธรรมวัยรุ่น

ในการศึกษาวัฒนธรรมวัยรุ่นในฐานะที่เป็นวัฒนธรรมย่อยหนึ่งๆ นั้น จะต้องศึกษาการใช้รูปแบบที่เป็นองค์ประกอบหลักของวัฒนธรรมย่อย ซึ่งสามารถประมวลสัญลักษณ์ที่เป็นการแสดงออกซึ่งรูปแบบต่างๆ ของวัฒนธรรมวัยรุ่นดังนี้

6.1.1 รูปแบบที่เป็นสัญลักษณ์ตัวอย่าง สัญลักษณ์ที่แสดงออกซึ่งวัฒนธรรมวัยรุ่นในรูปแบบนี้ที่สำคัญ ได้แก่ การแต่งกาย เครื่องมือเครื่องใช้ หรือประติมากรรมต่างๆ ดนตรี

6.1.2 รูปแบบการประพุดิตัว ได้แก่ การแสดงออกทั้งที่เป็นรูปแบบการประพุดิตัวในกิจกรรมส่วนตัวและต่อสังคมที่สามารถสื่อความหมายการเป็นสมาชิกของวัฒนธรรมวัยรุ่นได้

6.1.3 รูปแบบภาษา

6.1.4 รูปแบบการดำเนินชีวิต แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ รูปแบบชีวิตการเรียน รูปแบบการประกอบอาชีพของวัยรุ่น และรูปแบบกิจกรรมยามว่าง (ชัตติยา ชาญอุไร, 2548: 57-59)

## 6.2 วัฒนธรรมและการสื่อสาร

อัจฉรา ทองอยู่ (2550: 18) ได้อธิบายว่ากระบวนการที่วัฒนธรรมถูกเผยแพร่จากแหล่งกำเนิดไปยังสมาชิกในสังคมนั้นสามารถเกิดขึ้นได้ 2 ทาง คือ

6.2.1 โดยทางตรง ได้แก่ การติดต่อแลกเปลี่ยนระหว่างบุคคล ระหว่างชาติ ซึ่งอาจเป็นการแลกเปลี่ยนโดยสันติวิธี หรือแลกเปลี่ยนโดยการสงคราม หรือการอพยพเข้าไปตั้งถิ่นฐานอยู่ในประเทศใหม่

6.2.2 โดยทางอ้อม ได้แก่ การที่วัฒนธรรมเผยแพร่ผ่านสื่อมวลชน เช่น วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ ภาพยนตร์ เป็นต้น

ดังนั้นสื่อมวลชนจึงมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดหรือเผยแพร่วัฒนธรรมไปยังสมาชิกของสังคมทั้งในระดับบุคคลและระดับมวลชน

## 7. แนวคิดเกี่ยวกับการยอมรับ

ปนัดดา อินทราวุธ (2543: 30) ได้กล่าวว่า การยอมรับคือ กระบวนการที่บุคคลพิจารณาตัดสินใจเกี่ยวกับสิ่งที่ได้รับรู้ เรียนรู้ หรือได้รับการแนะนำมา และในที่สุดก็รับเอาสิ่งนั้นๆ มาใช้หรือปฏิบัติให้เกิดประโยชน์ โดยระยะเวลาของกระบวนการนี้จะช้า หรือเร็วก็ขึ้นอยู่กับตัวบุคคลและคุณลักษณะของสิ่งนั้น

7.1 กระบวนการของการยอมรับ กระบวนการยอมรับ เป็นกระบวนการใช้ความคิดของบุคคล เป็นรูปแบบหนึ่งของการตัดสินใจแบบเป็นขั้นเป็นตอน เริ่มตั้งแต่ได้รับความรู้ว่ามีวิทยาการแผนใหม่ผ่านขั้นต่างๆ จนถึงการยอมรับ และกระบวนการยอมรับเป็นเรื่องของแต่ละบุคคล ซึ่งแบ่งกระบวนการยอมรับออกเป็น 5 ขั้น ได้แก่

7.1.1 ขั้นรู้หรือขั้นรับรู้ (Awareness Stage) เป็นขั้นเริ่มแรกที่จะนำไปสู่การยอมรับ หรือปฏิเสธสิ่งใหม่ๆ วิธีการใหม่ๆ ขั้นนี้เป็นขั้นที่ได้รู้เกี่ยวกับสิ่งใหม่ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการประกอบอาชีพหรือกิจกรรมของเขา แต่ยังไม่เข้าใจข่าวสารไม่ครบถ้วน การรับรู้มักเป็นการรู้โดยบังเอิญ ซึ่งอาจจะทำให้เกิดการอยากรู้ต่อไป อันเนื่องมาจากมีความต้องการวิทยาการใหม่ๆ นั้น ในการแก้ปัญหาที่ตนเองมีอยู่

7.1.2 ขั้นสนใจ (Interest Stage) เป็นขั้นที่เริ่มมีความสนใจ แสวงหา รายละเอียดเกี่ยวกับวิทยาการใหม่ๆ เพิ่มเติม พฤติกรรมนี้เป็นไปในลักษณะที่ตั้งใจแน่ชัด และใช้กระบวนการคิดมากกว่าขั้นแรก ซึ่งในขั้นนี้จะทำให้ได้รับความรู้เกี่ยวกับสิ่งใหม่หรือวิธีการใหม่มากขึ้น บุคลิกภาพและค่านิยม ตลอดจนบรรทัดฐานทางสังคมหรือประสบการณ์เก่าๆ จะมีผลต่อบุคคลนั้นและมีผลต่อการติดตามข่าวสาร หรือรายละเอียดของสิ่งใหม่ หรือวิทยาการใหม่นั้นด้วย

7.1.3 ขั้นประเมินค่า (Evaluation Stage) เป็นขั้นที่จะไตร่ตรองว่าจะลองใช้วิธีการ หรือวิทยาการใหม่ๆ นั้นดีหรือไม่ ด้วยการชั่งน้ำหนักระหว่างข้อดีและข้อเสียว่า เมื่อนำมาใช้แล้วจะเป็นประโยชน์ต่อกิจกรรมของตนหรือไม่หากรู้สึกได้ว่ามีข้อดีมากกว่าจะตัดสินใจใช้ ขั้นนี้จะแตกต่าง จากขั้นอื่นๆ ตรงที่เกิดการตัดสินใจที่จะลองความคิดใหม่ๆ โดยบุคคลมักคิดว่าการใช้วิทยาการใหม่ๆ นั้นเป็นการเสี่ยงไม่แน่ใจผลที่จะได้รับ ดังนั้นในขั้นนี้จึงต้องการแรงเสริม (Reinforcement) เพื่อให้เกิดความแน่ใจยิ่งขึ้นว่าสิ่งที่เขาตัดสินใจแล้วนั้นถูกต้องหรือไม่ โดยการให้คำแนะนำ ให้ข่าวสารเพื่อประกอบการตัดสินใจ

7.1.4 ขั้นทดลอง (Trial Stage) เป็นขั้นที่บุคคลทดลองใช้วิทยาการใหม่ๆ นั้นกับสถานการณ์ของตน ซึ่งเป็นการทดลองดูกับส่วนน้อยก่อน เพื่อจะได้ดูว่าได้ผลหรือไม่ และประโยชน์ที่ได้รับนั้นมากพอที่จะยอมรับปฏิบัติอย่างเต็มที่หรือไม่ เป็นการทดสอบ ในขั้นนี้บุคคลจะแสวงหาข่าวสารที่เฉพาะเจาะจงเกี่ยวกับวิทยาการใหม่นั้น ซึ่งผลการทดลองจะมีความสำคัญยิ่งต่อการตัดสินใจที่จะปฏิเสธหรือยอมรับต่อไป

7.1.5 ขั้นการยอมรับ (Adoption Stage) เป็นขั้นที่บุคคลยอมรับวิทยาการใหม่ๆ นั้นไปใช้ในการปฏิบัติกิจกรรมของตนอย่างเต็มที่ หลังจากที่ทดลองปฏิบัติดูและเห็นประโยชน์แล้ว (มาโนชย์ ชีอัสตย์, 2546: 9-11)

7.2 ปัจจัยที่มีผลต่อการยอมรับ ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ยอมรับของใหม่นั้นแบ่งออกเป็น 2 ด้าน ดังนี้

7.2.1 ปัจจัยด้านลักษณะส่วนตัว ปัจจัยเหล่านี้ประกอบด้วย เพศ อายุ สถานภาพ ฐานะทางเศรษฐกิจซึ่งรวมไปถึงรายได้และความรู้ความสามารถเฉพาะอย่าง

7.2.2 ปัจจัยด้านพฤติกรรมสื่อสารของแต่ละบุคคลประกอบด้วย พฤติกรรมการติดตามข่าวสาร ซึ่งมีทั้งข่าวสารที่มาจากแหล่งข่าวที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ ข่าวสารที่มาจากภายนอกชุมชน ความใกล้ชิดข่าวสาร ซึ่งพฤติกรรมการสื่อสารของแต่ละคนจะประกอบด้วย ผู้สื่อสารหรือแหล่งกำเนิดข่าวสาร ช่องทางการสื่อสารและผู้รับข่าวสาร ซึ่งในองค์ประกอบดังกล่าว ช่องทางการสื่อสารมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ที่จะกำหนดว่าข่าวสารประเภทใดที่ผู้ส่งข่าวสารจะใช้ เพื่อก่อให้เกิดผลสำเร็จในการส่งเสริมความรู้ ทักษะคิดและพฤติกรรมใหม่ๆ แก่ผู้รับข่าวสาร ในทิศทางที่ผู้ส่งข่าวสารต้องการได้ ซึ่งแบ่งประเภทของช่องทางการสื่อสารออกตามลักษณะ ดังนี้

- 1) ช่องทางการสื่อสารมวลชน เป็นการถ่ายทอดข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับสื่อมวลชนทั้งหมด เช่น หนังสือพิมพ์วิทยุ โทรทัศน์ เป็นต้น
- 2) ช่องทางการสื่อสารระหว่างบุคคล เป็นการติดต่อระหว่างบุคคลที่มีจำนวนไม่มากนัก และยังรวมถึงการติดต่อกับผู้นำท้องถิ่น ญาติ เพื่อนฝูง หรือเจ้าหน้าที่ของรัฐ เป็นต้น (สุภาวดี มีนาภา, 2549: 30-31)

## 8. แนวคิดเกี่ยวกับการเปิดรับข่าวสาร

สุรพงษ์ โสธนะเสถียร (2533: 35-36) ได้อธิบายว่า วัตถุประสงค์ของการเลือกเปิดรับข่าวสาร หรือบริโภคข่าวสารของผู้รับสารนั้นอาจจำแนกได้ 4 ประการ คือ

- 1) เพื่อการรับรู้ (Cognition) คือ ผู้รับสารต้องการสารสนเทศ (Information) เพื่อสนองต่อความต้องการและความอยากรู้
- 2) เพื่อความหลากหลาย (Diversions) เช่น การเปิดรับสื่อเพื่อแสวงหาความเข้าใจ ตื่นเต้นสนุกสนานรวมทั้งการพักผ่อน
- 3) เพื่ออรรถประโยชน์ทางสังคม (Social Utility) หมายถึง การต้องการสร้างความคุ้นเคยหรือการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม เช่น การใช้ภาษาร่วมสมัย
- 4) การผลละสังคม (Withdrawal) เป็นการเปิดรับสื่อหรือเข้าหาสื่อ เพื่อหลีกเลี่ยงงานประจำหรือหลีกเลี่ยงคนรอบข้าง

## 9. แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

คำว่า วัยรุ่น (Adolescence) มีรากศัพท์มาจากภาษาลาติน คือ ADOLESCERE ซึ่งมีความหมายว่า "การเจริญเติบโตไปสู่วุฒิภาวะ" วัยรุ่น (Adolescence) จึงหมายถึง ช่วงระยะเวลาของการเจริญเติบโตจากการเป็นเด็กไปสู่การเป็นผู้ใหญ่ ในมุมมองด้านวัฒนธรรม วัยรุ่น คือ ระยะเวลาของการเปลี่ยนแปลงจากการพึ่งพาคนอื่นซึ่งเป็นลักษณะของวัยเด็ก ไปสู่อิสระภาพในการปกครองตนเองที่เป็นลักษณะของวัยผู้ใหญ่ (วิมลพรรณ รวยรื่น, 2530: 28)

ศรีเรื่อน แก้วกังวาล (2540: 19) ได้อธิบายว่าในอดีตการกำหนดช่วงอายุของวัยรุ่นจะอยู่ที่อายุประมาณ 12-21 ปี แต่ในปัจจุบันเป็นที่ยอมรับว่าช่วงความเป็นวัยรุ่นได้ขยายออกไปเป็นช่วงอายุ 12-25 ปี เนื่องจากเด็กในยุคปัจจุบันต้องเรียนอยู่ในสถาบันการศึกษานานขึ้น การก้าวเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ที่สามารถหาเลี้ยงตัวเองได้จึงต้องยืดเวลาออกไปอีก ทั้งรูปแบบชีวิตสมัยใหม่ที่พ่อแม่ไม่ค่อยมีเวลาให้กับลูกเพราะต้องออกไปทำงานนอกบ้าน พ่อแม่จึงพยายามให้ในทุกสิ่งที่ลูกต้องการเพื่อเป็นการทดแทนทำให้เด็กในปัจจุบันมีความเป็นผู้ใหญ่ (Maturity) ซ้ำกว่าเด็กในยุคอดีต ดังนั้น ศรีเรื่อน แก้วกังวาล จึงแบ่งช่วงอายุของวัยรุ่นออกเป็น 3 ระยะ คือ

1) ช่วงอายุ 12-15 ปี เป็นช่วงวัยรุ่นตอนต้นเป็นช่วงที่เด็กเพิ่งเริ่มเปลี่ยนแปลงเข้าสู่วัยรุ่น จึงทำให้ยังมีพฤติกรรมค่อนข้างไปทางเป็นเด็กร่างกายจะมีการเจริญเติบโตทางเพศอย่างสมบูรณ์ ทั้งเพศชายและหญิง

2) ช่วงอายุ 16-18 ปี เป็นระยะวัยรุ่นตอนกลางพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ และความรู้สึกนึกคิดจะมีลักษณะแบบค่อยเป็นค่อยไป จัดเป็นช่วงอายุของวัยรุ่นที่แท้จริง

3) ช่วงอายุ 19-25 ปี เป็นระยะวัยรุ่นตอนปลายในระยะนี้ การพัฒนาการของวัยรุ่น เริ่มเข้าสู่ ภาวะสมบูรณ์แบบทั้งทางร่างกาย อารมณ์ และสังคม เป็นช่วงวัยที่มีพฤติกรรมค่อนข้างไปทางเป็นผู้ใหญ่

(ปัทมกร ปริดาชัชวาล, ไฉไล ศักดิ์วิรพงษ์, สากล สถิตวิทยานันท์. 2556. การยอมรับและพฤติกรรม การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมจากสื่อบันเทิงเกาหลีของวัยรุ่นไทย)

## 10. วัยรุ่นไทยคลังคลังวัฒนธรรมเพลงสมัยใหม่จากประเทศเกาหลีใต้

วัยรุ่นสังคมไทยสมัยใหม่ให้ความสำคัญกับความบันเทิง เนื่องจากความบันเทิงจากสื่อต่างๆ สามารถเข้าถึงวัยรุ่นในช่วงเวลายามว่างของพวกเขาไม่ว่าวัยรุ่นจะอยู่ในฐานะผู้ชม (activity of participation) (Sayre. Shay & King. Cynthia 2003: 7. 53) ดังนั้น วัยรุ่นไทย เรียนรู้วิถีชีวิต ข้อมูล ข่าวสารและรูปแบบของวัฒนธรรมประชานิยมจากสื่อบันเทิงเกาหลีใต้ ทำให้เกิดการ

เปลี่ยนแปลงทางจิตวิทยาทางสังคมในวัยรุ่น ทำให้วัยรุ่นไทยสามารถสร้างลักษณะเฉพาะทาง (Genre) ขึ้นมาเพื่อตอบสนองการบริโภคที่พวกเขาต้องการ ทำให้เกิดกลุ่มวัยรุ่นที่คลั่งไคล้ศิลปิน ดารา นักร้องเกาหลีได้ขึ้นในสังคมไทย

จากทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา (Albert Bandura 1986) สามารถอธิบาย อิทธิพลของตัวแบบ (Model) คือ ศิลปินดารานักร้องเกาหลีได้ โดย "การเรียนรู้จากการสังเกต (Observational learning)" ของวัยรุ่นไทยที่มีต่อความบันเทิงต่างๆ จากประเทศเกาหลีได้ ผู้เขียน ได้แสดงไว้ใน 4 ลักษณะตามทฤษฎี ดังต่อไปนี้

#### 10.1 กระบวนการให้ความสนใจ (Attentional Process)

กลุ่มวัยรุ่นไทยเหล่านี้มีความมุ่งมั่น ตั้งใจ ยอมทุ่มเทเวลา แรงใจ และร่างกาย ในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวกับความบันเทิงจากประเทศเกาหลีได้ ให้ความสนใจในสื่อบันเทิง เกาหลีประเภทเพลง / ดนตรีอย่างสูงเช่นเดียวกับสื่อบันเทิงประเภทอินเทอร์เน็ต

กระบวนการให้ความสนใจตามแนวคิดของแบนดูรา (Albert Bandura 1986) พบว่า วัยรุ่นไทยให้ความสนใจในศิลปินดารานักร้องเกาหลีที่ชื่นชอบในฐานะตัวแบบ (Model) ที่พวกเขาสังเกต ที่จะนำไปสู่การเลือกกระทำตามตัวแบบ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งว่า กลุ่มวัยรุ่นไทยมีความรู้สึกผูกพัน อย่างหลวมๆ กับศิลปินเกาหลีที่ตนเองชื่นชอบหลังจากที่ได้ชมการแสดงหรือผลิตผลด้านความบันเทิงใดๆ ของศิลปินเกาฬินั้นผ่านช่องทางสื่อต่างๆ อันมาจากผลกระทบของดาราที่มีต่อผู้ชม (Dyer. Richard 1998: 115)

ศิลปินดารานักร้องเกาหลีได้ทำหน้าที่ในฐานะตัวแบบทางบทบาท (Role model) สำหรับ กระบวนการเรียนรู้ทางสังคมของกลุ่มวัยรุ่นไทย เนื่องจากดาราศิลปิน นักร้องเกาหลีได้เหล่านั้น สร้างความพึงพอใจทางสายตา (Body movement) เป็นรูปแบบการสื่อสารที่ผู้ชมสามารถเรียนรู้ ความหมายต่างๆ จากการใช้สายตาตามอง ตามแนวคิดของ Birdwhistell (Birdwhistell, Ray L. in Thomas Helen 2003: 24-26) เกี่ยวกับ "ภาษากาย (Body language)" โดยศึกษาการเคลื่อนไหวที่ ของร่างกาย (Kinesics) ในฐานะที่เป็น "ภาษาแฝง (Pseudo Linguistics)" ว่าเป็นช่องทางที่แยก ออกไปของการสื่อสารที่ยังมีความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างกับช่องทางอื่น ซึ่งร่างกายของมนุษย์ เชื่อมโยงระหว่างธรรมชาติและวัฒนธรรมในกิจกรรมต่างๆ ของมนุษย์ ดังนั้น ภาษากายจากเสน่ห์ เฉพาะตัว (Charisma) ของศิลปินดารานักร้องเกาหลีได้เหล่านั้นไม่สามารถถูกปิดกั้นจากกำแพง ทางวัฒนธรรมหรือภาษาแต่อย่างใด วัยรุ่นไทยทุกคนเกิดความพึงพอใจและสนใจข้อมูลที่ได้รับ

นอกจากนี้ กระบวนการให้ความสนใจผ่านสื่อบันเทิงประเภทเพลง โดยเฉพาะเพลงป๊อป (Popular music) ของกลุ่มวัยรุ่นไทยอยู่ในระดับสูง เพลงป๊อปจัดเป็นผลิตทางวัฒนธรรม

(Cultural product) อย่างหนึ่งของสังคมสมัยใหม่ เป็นหนึ่งในกิจกรรมยามว่างที่วัยรุ่นทั่วโลกชื่นชอบมากที่สุดเนื่องจากเพลง ป๊อปประกอบขึ้นจากลักษณะของการผสมผสานในหลายด้าน ได้แก่ แบบแผนทางดนตรี (Hybrid of musical tradition) รูปแบบ (Style) อิทธิพล (Influence) และความสำคัญเชิงอุดมการณ์ (Ideological significance) ในรูปแบบผลิตผลทางเศรษฐกิจไปยังผู้บริโภคต่างๆ ทำให้เพลงป๊อปมีรูปแบบที่หลากหลายบนความสัมพันธ์ของการสร้างสรรค์ทางดนตรีและการจัดการทางการผลิตและการแพร่กระจาย (Firth Simon 1983 in Shuker, Roy 1994:7) ทั้งนี้ ลักษณะของเพลงจากประเทศเกาหลีได้มุ่งเน้นการนำเสนอในรูปแบบของเพลงป๊อปมากกว่ารูปแบบทางดนตรีอื่นๆ

กิจกรรมอื่นๆ ที่วัยรุ่นให้ความสนใจโดยเฉพาะสื่ออินเทอร์เน็ต อาทิ การเปิดเว็บไซต์ การโหลดเพลง/คลิป์วิดีโอ มีวีสคิ่ววิดีโอและข่าวสาร ข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวกับความบันเทิงจากประเทศเกาหลีได้ เป็นต้น กลับกลายเป็นกิจวัตรประจำวันที่ขาดไม่ได้ของชีวิตไปที่สุดในเรื่องกิจกรรมยามว่างในฐานะเวลา (Leisure as time) กล่าวคือ วัยรุ่นเกิดความสนใจและเลือกอย่างตั้งใจ (Voluntary) เพื่อประกอบกิจกรรมยามว่างหรือเป็นช่วงเวลาที่พิเศษเหลือจากการปฏิบัติกิจกรรมอื่นๆ ในแต่ละวัน โดยในแต่ละคนมีสัดส่วนของเวลาที่ไม่เท่าเทียมขึ้นอยู่กับโอกาสวิถีชีวิตประจำวันในการให้ความสนใจในความบันเทิงจากประเทศเกาหลีได้

## 10.2 กระบวนการจดจำ (Retention Process)

วัยรุ่นเริ่มเกิดความผูกพันกับศิลปินดารา นักร้องเกาหลีได้ที่พวกเขาชื่นชอบเสมือนเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของตนเองโดยเรียนรู้จากตัวแบบจากภาพในใจ (imaginary) และคำพูด (Verbal) ที่จะให้วัยรุ่นสามารถจดจำพฤติกรรมของศิลปินดารา นักร้องได้ง่ายขึ้น

หลังจากนั้น วัยรุ่นพร้อมที่จะเปลี่ยนแปลงจากสิ่งที่ตนเองจดจำหรือสังเกตเห็นจากศิลปินดารา นักร้องเกาหลีได้เนื่องจากวัยรุ่นแสวงหาการตอบสนองในหลายลักษณะ เพื่อสร้างกระบวนการจดจำในชีวิตของวัยรุ่นไม่ว่าจะเป็นความพึงพอใจ (Pleasure) หรือความต้องการด้านต่างๆ ผ่านความบันเทิงจากสื่อบันเทิงต่างๆ รอบตัวนำไปสู่กระบวนการจดจำทั้งในระดับผิวเผินไปจนถึงระดับลึกซึ้ง อาทิ การจดจำชื่อ-นามสกุลของศิลปินนักร้องทุกคนในวง การจดจำเสียงของศิลปินนักร้องแต่ละคนได้อย่างแม่นยำโดยมาต้องเห็นใบหน้าของศิลปินผู้นั้น เป็นต้น

ทั้งนี้ แนวคิดเรื่องกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา (Albert Bandura 1977) อาศัยการสังเกตหรือการรับรู้ทางสายตา (visualization) เป็นสำคัญในการสร้างรูปแบบการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นเมื่อตนเองเกิดความพึงพอใจ จากข้อค้นพบในงานวิจัยนี้ พบว่า รูปแบบการนำเสนอของความบันเทิงต่างๆ จากประเทศเกาหลีได้ตอบสนองกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมเนื่องจากการ

นำเสนอเน้นกระบวนการสร้างความพึงพอใจทางสายตา (Visual pleasure) ให้วัยรุ่นก่อตัวมาจากประสบการณ์ส่วนบุคคลและข้อมูลที่ได้รับจากสื่อบันเทิงประเภทต่างๆ จากประเทศเกาหลีได้ เกิดการสังเกตการจดจำเพื่อทบทวนและตรวจสอบเพื่อคาดหวังสำหรับการปฏิบัติต่อไป

### 10.3 กระบวนการแสดงออก (Motor Reproduction Process)

วัยรุ่นเรียนรู้จากการจดจำหรือการสังเกตกระบวนการเรียนรู้ต่างๆ ที่ผ่านมาเพื่อสร้างพฤติกรรมใหม่ของตนเองตามดาราศิลปิน นักร้องเกาหลีได้ที่ตนเองชื่นชอบไม่ว่าในเรื่องของการปฏิบัติตามหรือเปลี่ยนแปลงตนเองในทางกายภาพ เช่น การเปลี่ยนทรงผมและการแต่งกาย การใช้รูปแบบภาษาเฉพาะกลุ่ม พฤติกรรมการติดตามศิลปินคนโปรด การเข้าร่วมงานพบปะสังสรรค์ การใช้สื่อร่วมแสดง/การแข่งขันการแสดงโดยการลอกเลียนแบบศิลปิน พฤติกรรม “การใช้สื่อประจำศิลปิน” เพื่อแสดงสัญลักษณ์ที่แสดงออกถึงความเป็นหนึ่งเดียวกันและความจงรักภักดีต่อศิลปินที่ตนเองชื่นชอบ เป็นต้น หรือการปฏิบัติตามหรือเปลี่ยนแปลงตนเองภายในเพื่อแสดงออกมาเป็นรูปธรรม อาทิ การตั้งใจมุ่งมั่นในการทำงานอย่างที่ศิลปินทุกคนฝึกฝนและพัฒนาฝีมือการทำงานมาตั้งแต่ก่อนเข้าวงการจนถึงปัจจุบัน การจัดแบ่งเวลาเพื่อให้สามารถปฏิบัติภารกิจประจำวันและอุทิศเวลาให้กับความบันเทิงต่างๆ ของประเทศเกาหลีได้อย่างไม่บกพร่อง เป็นต้น

ศิลปินดารานักร้องเกาหลีในฐานะตัวแบบ (Model) สร้างแรงจูงใจให้เกิดขึ้นกับวัยรุ่นในการตั้งพฤติกรรมเป้าหมายของตนเอง วัยรุ่นมีการประเมินข้อมูลจากการสังเกตศิลปินดารานักร้องเกาหลี จากนั้น วัยรุ่นจึงแสดงพฤติกรรมต่างๆ ออกมา โดยพฤติกรรมต่างๆ เหล่านี้มาจากการสังเกต หากไม่มีความก้าวหน้าหรือไม่มีความชัดเจนอย่างที่วัยรุ่นคาดหวังไว้ พวกเขาจะอมเลิกพฤติกรรมเหล่านั้น

แรงจูงใจในการแสดงออกเหล่านี้อาจมาจากทั้งภายในตนเองและอาจมาจากสื่อต่างๆ รอบตัว เนื่องจากวัยรุ่นตระหนักรู้และตัดสินใจแล้วว่าการแสดงออกในพฤติกรรมที่สังเกตมาแล้วนี้เป็นช่องทางในการแสดงความเป็นตัวตนที่แท้จริงที่ได้แสวงหา รวมทั้งวัยรุ่นคาดหวังที่จะสร้างความน่าสนใจหรือสร้างความตื่นตาตื่นใจให้กับผู้พบเห็น รวมทั้งสื่อบันเทิงต่างๆ นำเสนอภาพต่างๆ จากศิลปินดารานักร้องเกาหลีได้อย่างต่อเนื่องทำให้วัยรุ่นเหล่านี้มีความภาคภูมิใจในพฤติกรรมที่พวกเขากระทำอย่างต่อเนื่อง และขยายวงกว้างไปยังวัยรุ่นคนอื่นๆ ทำให้เกิดการเรียนรู้และเกิดการเลียนแบบพฤติกรรมเหล่านี้เช่นกัน

กระบวนการแสดงออกของวัยรุ่นจัดเป็นวัฒนธรรมของการมีส่วนร่วม (Participatory culture) ที่บรรดาวัยรุ่นที่เป็นแฟนคลับดำรงตนเองอยู่ในฐานะผู้บริโภคสื่อ พวกเขาสามารถแสวงหาความต้องการด้านต่างๆ จากสื่อบันเทิงเหล่านี้และวัยรุ่นจะสร้างมาตรฐานของการให้



เหตุผล การร่วมมือกันและกันการประเมินที่แสดงออกมาในลักษณะของวัฒนธรรมร่วมกัน (Counterculture) โดยมีพื้นฐานมาจากแรงจูงใจ (Motivation) และความพึงพอใจ (Gratification) ที่เกิดขึ้นจากการเปิดรับความบันเทิงจากประเทศเกาหลีได้ตามแนวคิดของเจนคินส์ (Henry Jenkins 1992)

ในส่วนของพฤติกรรมการแสดงออกของวัยรุ่นที่ชื่นชอบความบันเทิงจากประเทศเกาหลีได้พบว่า - การปฏิบัติตาม (Imitating) เป็นเรื่องของพฤติกรรมและกิจกรรมต่างๆ ได้แก่ การชมคอนเสิร์ต การเข้าร่วมงานพบปะสังสรรค์ การติดตามศิลปินคนโปรด การจับคู่ศิลปิน การตั้งสมญานามให้แก่ศิลปิน พฤติกรรมการอ่านนวนิยายในเว็บไซต์หรือแฟนฟิคชั่น การดาวน์โหลดรูปภาพ เพลง มิวสิควีดีโอ คลิปวีดีโอ ข้อมูลต่างๆ ของศิลปินดารา นักร้องคนโปรด การใช้รูปแบบศัพท์เฉพาะ การจับจ่ายซื้อของ การใช้โทรศัพท์มือถือและผลิตภัณฑ์ต่างๆ ศิลปินดารา นักร้องเกาหลีได้แสดงในโฆษณาต่างๆ

- การลอกเลียนแบบ (Copying) เป็นเรื่องของการเปลี่ยนแปลงตนเองด้านกายภาพซึ่งผู้ชมได้รับอิทธิพลมาจากเสน่ห์ดึงดูดมากจากดาราที่สร้างความชื่นชมทางสายตา (Visual pleasure) ให้เกิดขึ้นกับผู้ชมเหล่านั้น ได้แก่ การลอกเลียนแบบและแสดงออกตามศิลปินเกาหลีได้ การแต่งกาย การแต่งหน้า การใช้เครื่องประดับและการไว้ทรงผม

การปฏิบัติตามและการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นไทยจากการเปิดรับสื่อบันเทิงของเกาหลีได้จัดเป็นกระบวนการแสดงออกที่มาจากการเรียนรู้ทางสังคมของวัยรุ่นไทยที่รู้สึกชื่นชอบและหลงใหลศิลปินดารา นักร้องเกาหลีได้จนกลายเป็น "ตัวแบบ" ในการแสดงออกของวัยรุ่นไทย

วัยรุ่นไทยจึงมีการสร้างรูปแบบการแสดงออกในหลายลักษณะทั้งจากการแสดงความจงรักภักดีต่อศิลปินนักร้องในฐานะที่วัยรุ่นเป็นผู้บริโภควัฒนธรรมคนหนึ่ง การลอกเลียนแบบ (Imitation) และการปฏิบัติตาม (Imitating) เป็นผลให้เกิดการสร้างลักษณะเฉพาะทาง (Genre) ในวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่นเหล่านี้และยังเป็นการสนับสนุนระบบทุนนิยมและการบริโภคสินค้า และการบริการจากต่างประเทศอย่างต่อเนื่อง

#### 10.4 กระบวนการจูงใจ (Motivational Process)

กระบวนการจูงใจมุ่งเน้นในเรื่องของการเลียนแบบพฤติกรรมของบุคคลจากตัวแบบตามความคาดหวังที่จะได้รับความพึงพอใจ ดังนั้น ความคาดหวังเหล่านี้เป็นการจูงใจให้วัยรุ่นยังคงเลียนแบบพฤติกรรมเหล่านั้นต่อไป

วัยรุ่นไม่สามารถแสดงออกในเรื่องของความคิด พฤติกรรมต่างๆ ตามลักษณะที่ศิลปินดารา นักร้องเกาหลีได้เหล่านั้นสื่อสารออกมาได้ทั้งหมด แต่วัยรุ่นสามารถเรียนรู้และเลือกที่จะ

ยอมรับความคิดและพฤติกรรมบางอย่างที่วัยรุ่นรู้สึกซึ่งและประทับใจจากศิลปินดารานักร้องเกาหลีได้เหล่านั้น โดยผู้ชมเชื่อมั่นว่าพฤติกรรมที่ตนเองเลือกแล้ว เมื่อนำไปกระทำจะได้รับการตอบสนองอย่างน่าพึงพอใจให้ผู้ชมยังคงรักษาพฤติกรรมเหล่านั้นต่อไป

การจูงใจเป็นกระบวนการต่อเนื่องมาจากการแสดงออกความต่อเนื่องของความคิดและการกระทำต่างๆ ของกลุ่มวัยรุ่นที่ชื่นชอบความบันเทิงจากประเทศเกาหลีได้ทำให้เกิดสภาวะที่เรียกว่า "การเป็นแฟนคลับ (Fandom)" ที่ผูกพันกันด้วยเรื่องของความรู้สึก (Sensibility) "การครอบครอง (Possession)" และ "ความเป็นเจ้าของ (Ownership)" (Hills, Matt 2002: 94) กล่าวคือ บรรดาวัยรุ่นแฟนคลับทุกคนต่างครอบครอง (Possession) ผลผลิตทางวัฒนธรรมต่างๆ ที่มาจากศิลปินดารานักร้องเกาหลีได้ที่พวกเขาชื่นชอบ อาทิ ซีดีเพลง การแต่งการคล้ายศิลปิน สมุดภาพศิลปิน คลิปรายการต่างๆ การร่วมชมคอนเสิร์ต เป็นต้น แสดงให้เห็นถึงลักษณะหนึ่งของการแสดงความเป็นเจ้าของ (Ownership) ที่มีต่อศิลปินดารานักร้องเกาหลีได้เหล่านั้น

วัยรุ่นไทยเหล่านี้เข้าสู่การเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมเกาหลีได้จากการเปิดรับความบันเทิงต่างๆ ผ่านกระบวนการจูงใจเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติในขั้นตอนต่อไป ประกอบกับการดำรงชีวิตของวัยรุ่นมีการสื่อสารสนทนาเกี่ยวกับความบันเทิงจากเกาหลีได้ในกลุ่มเพื่อนๆ หรือคนรู้จัก

นอกจากนี้ รูปแบบสื่อบันเทิงต่างๆ จากประเทศเกาหลีได้จัดสรรข้อมูลในการรับรู้เรื่องราวความบันเทิงต่างๆ ให้แก่วัยรุ่นไทยให้สามารถเข้าใจได้ด้วยตนเองเพื่อสร้างอัตลักษณ์ของตนเองและเปรียบเทียบกับผู้อื่นได้ สิ่งต่างๆ เหล่านี้เป็นแรงสนับสนุน ได้รับการตอบสนองจากภายในตนเองและภายนอกกลุ่มเพื่อนๆ ทำให้วัยรุ่นเหล่านั้นเกิดกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมที่โน้มเอียงไปในแบบฉบับเกาหลีได้ รูปแบบความคิด การสนทนาและการกระทำต่างๆ มีแนวโน้มที่วัยรุ่นไทยนำวัฒนธรรมแบบเกาหลีได้มาใช้ในโลกแห่งความเป็นจริงของพวกเขาอย่างกลมกลืน

(ศรัณย์ สิงห์ทน. 2556. การเรียนรู้ทางสังคมของวัยรุ่นไทยจากวัฒนธรรมเพลงสมัยใหม่ของเกาหลีได้)

## บทที่ 3

### วิธีการดำเนินงานวิจัย

การออกแบบสารคดีเพื่อสะท้อนสังคมค่านิยมแฟนคลับเกาหลี ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบ โดยเสนอความคิดและวิธีการให้เพื่อความเข้าใจอย่างเป็นระบบอันมีเนื้อหาและขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย
2. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
3. การวิเคราะห์ข้อมูล
4. สรุปแนวทางในการออกแบบ

#### 1. วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายเป็นชายและหญิงช่วงอายุ 25 – 30 ปี เป็นวัยที่อยู่ในช่วงของการทำงานและห่างไกลจากยุคเกาหลีทีวี อาจเกิดความไม่เข้าใจต่อเยาวชนที่ชื่นชอบความเป็นเกาหลี ให้ได้เข้าใจว่าคนกลุ่มนี้เพียงแค่นั้นชอบในสิ่งที่มีคุณค่าทางจิตใจ

#### 2. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาออกแบบสารคดี ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

2.1 วางแผน โดยเริ่มต้นจากการกำหนดวัตถุประสงค์ของสารคดี ให้สารคดีมีความน่าสนใจ ทันสมัย สะท้อนสังคมค่านิยมของแฟนคลับเกาหลี

2.2 การศึกษาข้อมูลจากหนังสือ เว็บไซต์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และดูตัวอย่างงานสารคดีต่างๆ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งาน

### 3. การวิเคราะห์ข้อมูล

#### 3.1 วิเคราะห์ข้อมูลด้านการออกแบบ

##### 3.1.1 การออกแบบสารคดี

- กำหนดกลุ่มเป้าหมายอย่างชัดเจน เพื่อจะได้นำเสนอรูปแบบที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
- กำหนดใจความสำคัญ ประเด็นและเนื้อหาต้องมีความน่าสนใจ
- ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานให้ตรงกับประเภทของสารคดี
- สํารวจข้อมูลให้มีความถูกต้อง ชัดเจน
- นำเสนอข้อมูลที่เป็นจริง
- การเขียนบทเป็นสิ่งที่สำคัญมาก เพราะบทเป็นตัวกำหนดการถ่ายทำงานสารคดี

##### 3.1.2 ด้านหลักการออกแบบ

- เทคนิคต่างๆ ในการถ่ายวิดีโอ เป็นส่วนที่สำคัญต่อการสร้างงานสารคดีมาก เพราะเป็นส่วนที่แสดงให้เห็นเนื้อหา แสดงถึงคุณค่า และความสำคัญของสารคดี
- การตัดต่อวิดีโอ เป็นส่วนที่สำคัญมากเช่นกัน เพราะเป็นการลำดับเรื่องราว และเป็นส่วนช่วยให้ชิ้นงานมาความน่าสนใจมากขึ้น

### 3.2 วิเคราะห์ข้อมูลจากกรณีศึกษา

#### 3.2.1 จากกรณีศึกษาเรื่อง อาชีพนอกกระแส AIKIDO MASTER ได้ข้อสรุปดังนี้



ภาพที่ 17 อาชีพนอกกระแส AIKIDO MASTER

<https://www.youtube.com/watch?v=JK3uflRj8Xg>

- มีใช้มุมกล้องเหมือนกับงานภาพยนตร์ ใช้เทคนิคตัดตั้นเป็นส่วนใหญ่ ภาพเคลื่อนไหวอย่างช้าๆ ค่อยเป็นค่อยไป
- สีของภาพเป็นโทนส้ม ดูอบอุ่น นุ่มนวล
- ใช้ฟอนต์เป็นกราฟิกอย่างง่าย เพื่อแนะนำบุคคลและหัวข้อของเรื่องราว
- ไม่มีพิธีกรดำเนินรายการ สารคดีถูกดำเนินเรื่องราวโดยเจ้าของเรื่องราวในพาร์ทนั้นๆ เป็นลักษณะเล่าเรื่อง บางช่วงมีตัดสลับภาพไปเป็นอิริยาบถอื่นหรืองานอดิเรกอื่น

## 2.2 จากกรณีศึกษาศารคดี เรื่อง หนังสือไป ได้ข้อสรุปดังนี้



เหมือนกลับผกผันปะ

ภาพที่ 18 หนังสือไป

<https://www.youtube.com/watch?v=TdTVO7hCHnE&list=PLBEE4513C20B58185>

- รูปแบบสารคดีประเภทเรียลลิตี ที่นำพาไปท่องเที่ยวต่างประเทศ ไปยังสถานที่ต่างๆ ที่เคยใช้เป็นสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์ ไปกัน 2 คน ในต่างแดนในสไตล์แบ็กแพ็ค ให้ความรู้สึกเหมือนเพื่อนไปเที่ยวกันแล้วไม่รู้ว่าจะไปเจออะไรบ้าง ได้อารมณ์ความตื่นเต้นและลุ้น น่าติดตาม
- มีซับไตเติ้ลประกอบ ทำให้เข้าใจในเนื้อหาของสารคดีมากยิ่งขึ้น
- สีของภาพเป็นสีธรรมชาติ ไม่ย้อมภาพ ให้ความรู้สึกสมจริง

## 2.3 จากกรณีศึกษารายการ วัฒนธรรมชูปแบ่งทอด ได้ข้อสรุปดังนี้



ภาพที่ 19 วัฒนธรรมชูปแบ่งทอด

<https://www.youtube.com/watch?v=Jd6b8v4fpIE>

- มีการใช้กราฟิกที่เรียบง่าย ไม่เยอะจนทำให้เกิดความรำคาญทางสายตา ฟอนต์ที่ใช้ประกอบกราฟิกใช้เป็นตัวบาง มีความเรียบง่าย สบาย
- เสียงดนตรีประกอบและเสียงประกอบกราฟิกส่งเสริมให้รายการดูสนุกสนานขึ้น
- การเคลื่อนไหวของภาพดูกระชับ รวดเร็ว

### 2.3 จากกรณีศึกษารายการ คนค้นคน ได้ข้อสรุปดังนี้



ภาพที่ 20 คนค้นคน

<https://www.youtube.com/watch?v=YKBc1HMOAV4>

- มีพิธีกรลงไปพูดคุยและติดตามถ่ายทอดชีวิตของบุคคลที่มีรูปแบบการใช้ชีวิตที่น่าสนใจ
- มีการใช้ดนตรีประกอบให้เกิดอารมณ์ที่แตกต่างแล้วแต่เนื้อหาในแต่ละช่วง ทำให้สารคดีดูมีสีสัน
- สีของภาพเป็นสีธรรมชาติ ไม่ย้อมภาพ ให้ความรู้สึกสมจริง

#### 4. สรุปแนวทางในการออกแบบ

สรุปผลแนวทางในการออกแบบสารคดีเพื่อสะท้อนสังคมค่านิยมแฟนคลับเกาหลี มีกระบวนการออกแบบดังนี้

1. วิเคราะห์และศึกษาข้อมูลต่างๆ ซึ่งประกอบด้วย ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบสารคดีและข้อมูลเกี่ยวกับแฟนคลับเกาหลี

2. นำผลที่ได้จากการวิเคราะห์มาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบสารคดี ให้ตัวผลงานมีรูปแบบที่ทันสมัย สนุกสนาน เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย

3. กำหนดภาพรวมของการออกแบบตามแนวคิด โดยมี concept “การติดตาม” ซึ่งเป็นการติดตามวิถีของแฟนคลับ ติดตามพื้นที่ของคนกลุ่มนี้ พื้นที่ในความชื่นชอบส่วนบุคคล เป็นการนำเสนอให้รู้ในสิ่งที่แฟนคลับทำ สิ่งที่แฟนคลับเป็น ให้เห็นถึงมุมมองความคิด และเกิดความเข้าใจในกลุ่มแฟนคลับ





## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

สำหรับกำรออกแบบสารคดีเพื่อสะท้อนสังคมค่านิยมแฟนคลับเกาหลี ได้แบ่งขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานออกเป็น 3 ช่วงดังต่อไปนี้

1. Pre-Production
2. Production
3. Post-Production

#### 1. Pre-Production

##### 1.1 การสืบค้นข้อมูล

ข้อมูลการออกแบบสารคดีเพื่อสะท้อนสังคมค่านิยมแฟนคลับเกาหลี ได้มีการรวบรวมมาจากบทความในวารสารและบทความวิจัยจากมหาวิทยาลัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมเกาหลีและค่านิยมของวัยรุ่นไทยในปัจจุบัน และได้สืบค้นข้อมูลแฟนคลับเกาหลีจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ Twitter ซึ่งเป็นสื่อที่มีแฟนคลับเกาหลีใช้ในการพูดคุยติดต่อสื่อสารกันมากที่สุด และผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ทำการสัมภาษณ์แฟนคลับเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำมาวิเคราะห์ให้เป็นลำดับเวลาเพื่อถ่ายทอดความเข้าใจและเขียนเนื้อเรื่องให้ได้ใจความที่สุด ซึ่งมีเนื้อหาดังนี้

กระแสวัฒนธรรมเกาหลีได้เข้ามามีบทบาทในสังคมไทยตั้งแต่ พ.ศ. 2545 โดยมีการถ่ายทอดวัฒนธรรมผ่านละครเกาหลีซึ่งได้นำมาฉายทางสื่อโทรทัศน์ในประเทศไทย และเกิดการซึมซับวัฒนธรรมเกาหลีมากขึ้น จนกระทั่งมาถึงปัจจุบันนอกจากจะมีละครแล้วยังมีสื่ออื่นๆ อีก อาทิ โฆษณา เพลง หรือสื่อบันเทิงต่างๆ ที่มีศิลปินนักร้องหรือดาราที่มากด้วยความสามารถและหน้าตาดีมาแสดงจะทำให้เกิดความสนใจและเกิดเป็นความชื่นชอบในวัยรุ่น เกิดกลุ่มวัยรุ่นที่คลั่งไคล้ศิลปินดารานักร้องเกาหลีได้ขึ้นในสังคมไทย ซึ่งกลุ่มวัยรุ่นไทยเหล่านี้มีความมุ่งมั่น ตั้งใจ ยอมทุ่มเทเวลา แรงใจ และแรงกาย ในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวกับความบันเทิงจากประเทศเกาหลีได้ พฤติกรรมความคลั่งไคล้ศิลปินต่างแดนของวัยรุ่นไทยบางครั้งทำให้เกิดความรำคาญหรือสร้างความเดือดร้อนต่อสังคม เกิดกระแสต่อต้านจากสังคม ซึ่งอาจทำให้เกิดการแตกแยกในกลุ่มเล็กๆ ของสังคมไทยขึ้น

ทั้งนี้ผู้จัดทำจึงออกแบบสารคดีนี้ขึ้นโดยติดตามและสัมภาษณ์แฟนคลับจำนวน 2 คนเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงมุมมอง ความคิด ของกลุ่มแฟนคลับเกาหลี ให้เกิดความเข้าใจความมีพื้นที่ส่วนตัวของแฟนคลับเกาหลี การเว้นช่องว่างที่พอดีของแฟนคลับและศิลปิน อีกทั้งอาจทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่ตึงตางเพิ่มขึ้นของสังคมอีกด้วย ในการออกแบบสารคดีนี้ได้เน้นไปที่กลุ่มเป้าหมายเป็นชายและหญิงช่วงอายุ 25 – 30 ปี เป็นวัยที่อยู่ในช่วงของการทำงานและห่างไกลจากยุคเกาหลีพีเวอร์ อาจเกิดความไม่เข้าใจต่อเยาวชนที่ชื่นชอบความเป็นเกาหลี ให้ได้เข้าใจว่าคนกลุ่มนี้เพียงแค่นั้นชอบในสิ่งที่มีคุณค่าทางจิตใจ

- เป็นสารคดีที่ลงพื้นที่ติดตามแฟนคลับเพื่อสัมผัสความเป็นแฟนคลับได้ง่ายขึ้น
- มีการใช้กราฟิกที่เรียบง่าย ไม่เยอะจนทำให้เกิดความรำคาญทางสายตา
- ไม่มีพิธีกรดำเนินรายการ เป็นลักษณะเล่าเรื่อง บางช่วงมีตัดสลับภาพไปเป็นอิริยาบถอื่นหรืออินเสิร์ชภาพที่เกี่ยวข้องเข้ามา
- เทคนิคในการออกแบบสารคดีใช้โปรแกรม Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Premiere Pro และ Adobe After Effect

## 1.2 ผลการออกแบบ

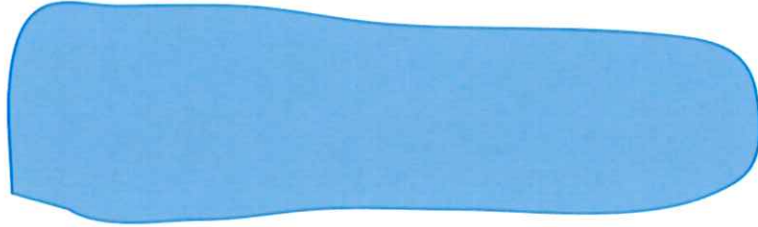
### 1.2.1 การออกแบบโลโก้และกราฟิก



ภาพที่ 21 แสดงตัวอย่างการออกแบบโลโก้

ที่มา : จรรยา กรรณิกา (พ.ศ.2558)

1.2.2 การออกแบบกราฟิก



ภาพที่ 22 แสดงตัวอย่างการออกแบบกราฟิก  
ที่มา : จรรยา กรรณิกา (พ.ศ.2558)



ภาพที่ 23 แสดงตัวอย่างการออกแบบกราฟิก  
ที่มา : จรรยา กรรณิกา (พ.ศ.2558)



ภาพที่ 24 แสดงตัวอย่างการออกแบบกราฟิก  
ที่มา : จรรยา กรรณิกา (พ.ศ.2558)

## 2.2.3 การออกแบบสคริปต์สารคดี

| ฉาก | ภาพ  | เสียง  |
|-----|--|--|
| 1   | ไตเติ้ลเปิดสารคดี  | ดนตรีประกอบ  |
| 2   | บรรยากาศภายในคณะ (ตึก+ผู้คน)   | ดนตรีประกอบ  |
| 5   | บรรยากาศภายในห้องเรียน   | ดนตรีประกอบ  |
| 6   | น้องนั่งเรียนในห้องเรียน   | เสียงน้องเอยแนะนำตัว   |
| 9   | ภาพการสัมภาษณ์<br>ขณะที่สัมภาษณ์ก็จะมีภาพนิ่งหรือ<br>เคลื่อนไหวอินเสิร์ชเข้ามาประกอบ | เสียงสัมภาษณ์<br>- ชอบเกาหลีมานานแค่ไหน  |
| 10  | บรรยากาศการกดบัตรงานแฟนมีต GOT7  | ดนตรีประกอบ<br>เสียงบรรยากาศ   |
| 11  | สัมภาษณ์น้อง   | เสียงสัมภาษณ์<br>- เราชอบศิลปินแล้วเราไปตามเค้า<br>ยังไงบ้าง<br>- เคยได้เข้าไปหลังเวทีบ้างมั๊ย |
| 12  | ตามน้องเอยไปงานแฟนมีต GOT7   | เสียงเพลงประกอบ  |
| 13  | น้องเอยทำกิจกรรมแฟนมีต<br>ภาพบรรยากาศงาน   | เสียงดนตรีประกอบ   |
| 14  | สัมภาษณ์แฟนคลับที่มาทำกิจกรรม  | เสียงสัมภาษณ์  |
| 15  | ภาพบรรยากาศงาน   | เสียงดนตรีประกอบ   |
| 16  | สัมภาษณ์ผู้ปกครอง/ผู้ใหญ่ที่มาในงาน  | เสียงสัมภาษณ์  |
| 17  | ภาพบรรยากาศงาน   | เสียงดนตรีประกอบ   |
| 18  | สัมภาษณ์น้องเอยในงานมีต GOT7   | เสียงสัมภาษณ์  |
| 19  | ภาพบรรยากาศงาน   | - เราชอบศิลปินแล้วเราไปตามเค้า<br>ยังไงบ้าง<br>- เคยได้เข้าไปหลังเวทีบ้างมั๊ย                  |
| 20  | สัมภาษณ์แฟนคลับในงานมีต GOT7   | เสียงสัมภาษณ์  |
| 21  | คลิปวีดีโอในงานมีต GOT7  | เสียงคลิปวีดีโอ  |

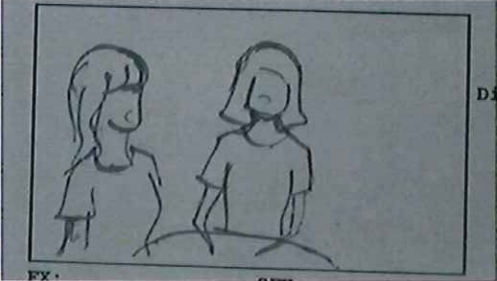
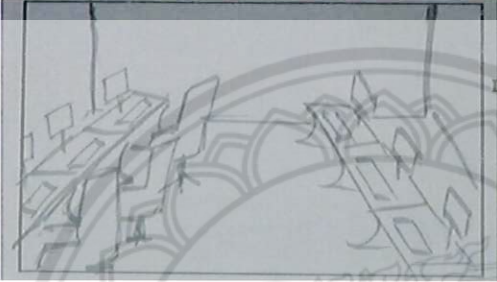


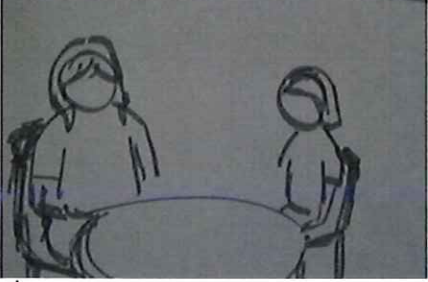
| ฉาก | ภาพ                           | เสียง  |
|-----|-------------------------------|--|
| 22  | สัมภาษณ์น้องที่ร้านขนม่าน     | เสียงสัมภาษณ์<br>- ไปเกาหลีได้อย่างไร<br>- พุดคุยเกี่ยวกับการขายลายเส้น<br>ขายโพลาลอย อื่นๆ  |
| 23  | คลิปวิดีโอของศิลปินเกาหลี     | เสียงคลิปวิดีโอ  |
| 24  | สัมภาษณ์น้อง                  | เสียงสัมภาษณ์<br>- อะไรที่ทำให้เรารู้สึกผูกพันกับศิลปิน<br>ได้มากขนาดนี้<br>- คิดยังไงกับคนที่เขาแอนตี้เรา<br>หรือไม่ชอบแฟนคลับเกาหลี                  |
| 25  | คลิปวิดีโอของศิลปินไทย        | เสียงคลิปวิดีโอ  |
| 26  | สัมภาษณ์น้อง                  | เสียงสัมภาษณ์<br>- คิดว่าความแตกต่างระหว่างศิลปิน<br>ไทยกับศิลปินเกาหลีต่างกันยังไง  |
| 27  | ภาพรอยยิ้ม บรรยากาศของความสุข | ดนตรีประกอบ  |
| 28  | คำพูดสรุป                     | เสียงดนตรีประกอบ<br>“ความชื่นชอบ ต่างความคิด ต่าง<br>มุมมอง อาจจะมีสาระหรือไร้สาระ<br>แต่เพราะว่าเราอยู่กับความชื่นชอบ<br>ก็จะทำให้เรามีความสุขได้...” |
| 29  | เครดิตขอขอบคุณ                | เสียงดนตรีประกอบ   |

ตารางที่ 2 การออกแบบสคริปต์สารคดี

ที่มา : จรรยา กรรณิกา (2558)




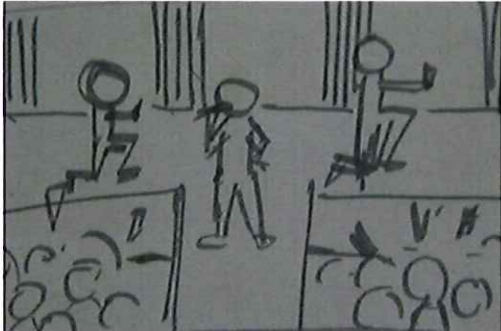
## 2.2.4 การออกแบบ storyboard

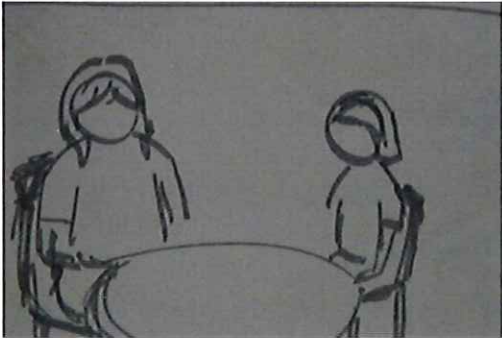

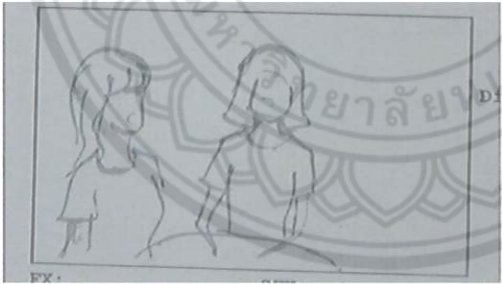

| shot | ภาพ  | เสียง       |
|------|--|-------------|
| 1    |  <p>(กล้อง) เดินตามหลังใครสักคน</p> | ดนตรีประกอบ |
| 2    |  <p>บรรยากาศคณะ</p>                | ดนตรีประกอบ |
| 3    |  <p>บรรยากาศภายในห้องเรียน</p>    | ดนตรีประกอบ |
| 4    |  <p>บรรยากาศภายในห้องเรียน</p>    | ดนตรีประกอบ |

| shot | ภาพ  | เสียง   |
|------|--|---|
| 5    |  <p>เริ่มสัมภาษณ์</p>       | <p>เสียงดนตรีประกอบ</p> <p>- ซอเบเกาห์ลีมานานแค้ไหน</p>           |
| 6    |  <p>บรรยากาศการกดบัตร</p>   | <p>เสียงดนตรีประกอบ</p> <p>- บรรยากาศการกดบัตร ใช้คอมพิวเตอร์</p> |
| 7    |  <p>บรรยากาศการกดบัตร</p> | <p>เสียงดนตรีประกอบ</p>   |
| 8    |  <p>บรรยากาศการกดบัตร</p> | <p>เสียงดนตรีประกอบ</p>   |
| 9    |  <p>เริ่มสัมภาษณ์</p>     | <p>เสียงสัมภาษณ์</p>  |

| shot | ภาพ  | เสียง                       |
|------|--|-----------------------------|
| 10   |  <p data-bbox="411 645 815 685">ตามถ่ายน้องไปงานแฟนมีต GOT7</p>                   | เสียงดนตรีประกอบ            |
| 11   |  <p data-bbox="411 987 703 1028">ตามพูดคุยกับน้องเออยู่</p>                       | เสียงบรรยายภาคการ<br>พูดคุย |
| 12   |  <p data-bbox="411 1330 778 1370">บรรยายภาค งาน แฟนมีต GOT7</p>                 | เสียงดนตรีประกอบ            |
| 13   |  <p data-bbox="411 1673 981 1713">สัมภาษณ์แฟนคลับ / ผู้ปกครอง ในงานมีต GOT7</p> | เสียงสัมภาษณ์               |
| 14   |  <p data-bbox="411 2013 767 2054">บรรยายภาคงาน แฟนมีต GOT7</p>                  | เสียงดนตรีประกอบ            |



| shot | ภาพ  | เสียง             |
|------|--|-------------------|
| 15   |  <p data-bbox="408 689 979 734">สัมภาษณ์แฟนคลับ / ผู้ปกครอง ในงานมีต GOT7</p> | เสียงสัมภาษณ์     |
| 16   |  <p data-bbox="408 1037 692 1081">คลิปวีดีโอในงานมีต GOT7</p>                | เสียงดนตรีประกอบ  |
| 17   |  <p data-bbox="408 1422 727 1467">สัมภาษณ์น้องที่ร้านชมน่าน</p>             | เสียงดนตรีประกอบ  |
| 18   |  <p data-bbox="408 1904 724 1948">คลิปวีดีโอของศิลปินเกาหลี</p>             | เสียงในคลิปวีดีโอ |

| shot | ภาพ   | เสียง              |
|------|---|--------------------|
| 19   |  <p data-bbox="408 712 576 748">สัมภาษณ์น้อง</p>               | เสียงสัมภาษณ์      |
| 20   |  <p data-bbox="408 1131 692 1167">ศิลป์วิดีโอของศิลปินไทย</p> | เสียงในศิลป์วิดีโอ |
| 21   |  <p data-bbox="408 1516 576 1552">สัมภาษณ์น้อง</p>           | เสียงสัมภาษณ์      |
| 22   |  <p data-bbox="408 1933 692 1968">บรรยากาศของแฟนคลับ</p>     | เสียงดนตรีประกอบ   |

| shot | ภาพ   | เสียง            |
|------|---|------------------|
| 23   |  <p>รอยยิ้มของแฟนคลับ</p>      | เสียงดนตรีประกอบ |
| 24   |  <p>บทสรุป เป็นตัวหนังสือ</p> | เสียงดนตรีประกอบ |

ตารางที่ 3 การออกแบบ storyboard  
ที่มา : จรรยา กรรณิกา (2558)

## 2. Production

### 2.1 ภาพระหว่างการถ่ายทำต่างๆ



ภาพที่ 25 ภาพระหว่างการถ่ายทำสารคดี  
ที่มา : จรรยา กรรณิกา (2558)



ภาพที่ 26 ภาพระหว่างการถ่ายทำสารคดี  
ที่มา : จรรยา กรรณิกา (2558)



ภาพที่ 27 ภาพระหว่างการถ่ายทำสารคดี  
ที่มา : จรรยา กรรณิกา (2558)



ภาพที่ 28 ภาพระหว่างการถ่ายทำสารคดี  
ที่มา : จรรยา กรรณิกา (2558)

### 3. Post-Production

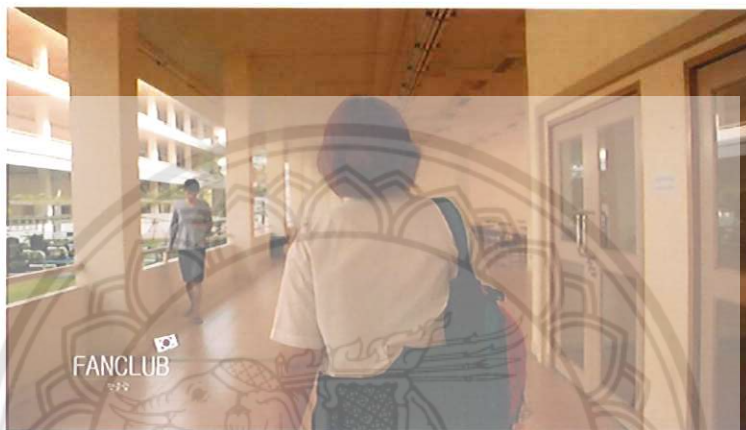
#### 3.1 การออกแบบโปสเตอร์ข้อมูล



54712561 นางสาวจรรยา กวรวนิศา  
สถาบันสื่อสารมวลชน  
คณะวาริชวิทยาการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา

## การออกแบบสารคดีเพื่อสะท้อนสังคมค่านิยมแฟนคลับเกาหลี

Documentary designed to reflect social Korean fans.



การออกแบบสารคดี  
เพื่อสะท้อนสังคมค่านิยมแฟนคลับเกาหลี  
Documentary designed to reflect social Korean fans.  
คำขวัญ : แฟนคลับ เกาหลี ค่านิยมสังคม

Concept : การติดตาม

เป็นการติดตามวิถีของแฟนคลับ ศิลปินเคป๊อปเกาหลี ที่ชื่นชอบและติดตามศิลปินเคป๊อปเกาหลีที่ชื่นชอบและติดตามศิลปินเคป๊อปเกาหลีที่ชื่นชอบและติดตามศิลปินเคป๊อปเกาหลี

#### ที่มาของแรงบันดาลใจ

ปัจจุบันโลกของเราได้มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ทุกสิ่งทุกอย่างก็เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว การที่ใครสักคนได้ทำอะไรสักอย่างหนึ่งแล้วประสบความสำเร็จและเป็นที่รู้จักในวงกว้าง ทำให้ใครต่อใครก็อยากไปทำตามบ้าง และนี่ก็เป็นอีกหนึ่งเรื่องราวที่ประสบความสำเร็จและเป็นที่รู้จักในวงกว้าง  
ประเทศเกาหลีใต้ เป็นประเทศที่มีวัฒนธรรมที่น่าสนใจและสวยงามไม่แพ้ใครในโลก การที่ใครสักคนได้ทำอะไรสักอย่างหนึ่งแล้วประสบความสำเร็จและเป็นที่รู้จักในวงกว้าง ทำให้ใครต่อใครก็อยากไปทำตามบ้าง และนี่ก็เป็นอีกหนึ่งเรื่องราวที่ประสบความสำเร็จและเป็นที่รู้จักในวงกว้าง  
พฤติกรรมการบริโภคสินค้าที่ได้รับความนิยมสูงในเกาหลีใต้ ทำให้ใครต่อใครก็อยากไปทำตามบ้าง และนี่ก็เป็นอีกหนึ่งเรื่องราวที่ประสบความสำเร็จและเป็นที่รู้จักในวงกว้าง  
ความนิยมของศิลปินเคป๊อปเกาหลี การบริโภคสินค้าที่ได้รับความนิยมสูงในเกาหลีใต้ ทำให้ใครต่อใครก็อยากไปทำตามบ้าง และนี่ก็เป็นอีกหนึ่งเรื่องราวที่ประสบความสำเร็จและเป็นที่รู้จักในวงกว้าง



ภาพที่ 29 โปสเตอร์ข้อมูล  
ที่มา : จรรยา กวรวนิศา (พ.ศ. 2558)

### 3.2 ผลงานการออกแบบ



ภาพที่ 30 ผลงานการออกแบบ  
ที่มา :จรรยา กรรณิกา (พ.ศ. 2558)

## บทที่ 5

### บทสรุป

การออกแบบสารคดีเพื่อสะท้อนสังคมค่านิยมแฟนคลับเกาหลี ผู้วิจัยได้ข้อสรุปและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับผลงานการออกแบบได้ดังนี้

1. วัตถุประสงค์
2. สรุปผลการวิจัย
3. ปัญหาที่พบในการปฏิบัติงาน
4. แนวทางการแก้ไขปัญหาและข้อเสนอแนะ

#### 1. วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษากระบวนการการออกแบบสื่อสารคดี
2. เพื่อแสดงให้เห็นถึงมุมมอง ความคิด ของกลุ่มแฟนคลับเกาหลี ให้คนดูมีความเข้าใจต่อกลุ่มแฟนคลับเกาหลีมากขึ้น

#### 2. สรุปผลการวิจัย

วิจัยที่เกี่ยวกับการออกแบบสารคดีเพื่อสะท้อนสังคมค่านิยมแฟนคลับเกาหลีมีการวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ มีการลงพื้นที่เพื่อหาข้อมูลและลงพื้นที่การถ่ายทำจริง โดยเริ่มลงพื้นที่ตั้งแต่ช่วงปิดเทอมเพื่อหาข้อมูลเกี่ยวกับแฟนคลับเกาหลี และได้ค้นหาแฟนคลับเกาหลีเพื่อติดต่อขอถ่ายทำสารคดี เหตุผลที่เลือกทำการออกแบบสารคดีสะท้อนสังคมค่านิยมแฟนคลับเกาฬานั้น เพราะเนื่องจากปัจจุบันกระแสเกาหลีฟีเวอร์ได้เข้ามามีบทบาทในสังคมไทยเป็นอย่างมากโดยเฉพาะกับกลุ่มวัยรุ่น แต่ก็มีคนต่อต้านและไม่เข้าใจในกระแสเกาหลีฟีเวอร์เช่นเดียวกัน ดังนั้นผู้จัดทำจึงได้วางแผนออกแบบสารคดีนี้ขึ้นมาเพื่อให้เกิดความเข้าใจต่อกลุ่มแฟนคลับ โดยผู้จัดทำได้ตามติดแฟนคลับเกาหลีจำนวน 2 คน เพื่อแสดงให้เห็นถึงมุมมอง ความคิด และทัศนคติให้ผู้คนได้รับรู้และเกิดความเข้าใจ โดยกลุ่มเป้าหมายนั้นเป็นชายและหญิงช่วงอายุ 25 – 30 ปี เป็นวัยที่อยู่ในช่วงของการทำงานและห่างไกลจากยุคเกาหลีฟีเวอร์ อาจเกิดความไม่เข้าใจต่อเยาวชนที่ชื่นชอบความเป็นเกาหลีได้เข้าใจว่าคนกลุ่มนี้เพียงแค่อัศจรรย์ในสิ่งที่มีคุณค่าทางจิตใจ

ผู้วิจัยได้ออกแบบกราฟิกแบบเรียบง่าย และไม่เยอะจนทำให้เกิดความรำคาญทางสายตา เพื่อความสนุกและเพลิดเพลิน โดยได้แรงบันดาลใจมาจากความเป็นเกาหลี ใสๆ น่ารัก ขั้นตอนและเทคนิคในการสร้างผลงาน ได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง และได้ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาที่มีความรู้และประสบการณ์จนได้ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

### 3. ปัญหาที่พบในการปฏิบัติงาน

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย มีปัญหาในการสร้างสรรค์คือค่อนข้างมาก เนื่องจากเป็นงานวิจัยที่มีขั้นตอนในการทำงานที่ใช้ความละเอียดและรอบคอบ ต้องทันต่อเวลาและต้องตัดสินใจในทันที ซึ่งต้องมีการวางแผนในการทำงานและวางระบบงานที่ดี จึงมีข้อผิดพลาดดังนี้

3.1 ปัญหาเกี่ยวกับการถ่ายทำ เนื่องจากทักษะการใช้มุมกล้องและอุปกรณ์ของผู้จัดทำยังไม่ดีพอจึงทำให้ภาพที่ถ่ายออกมานั้นไม่ได้ตามที่ได้วางแผนไว้

3.2 ปัญหาเกี่ยวกับผู้ช่วยกล้อง เพราะผู้ช่วยกล้องที่เราได้วางตัวไว้ติดธุระไม่สามารถมาถ่ายทำให้เราได้ จึงต้องติดต่อคนอื่นหรืออาจจะยกเลิกการถ่ายงานในวันนั้นไปเลย

### 4. แนวทางการแก้ไขปัญหาและข้อเสนอแนะ

#### 4.1 การแก้ไขปัญหาลักษณะการถ่ายทำ

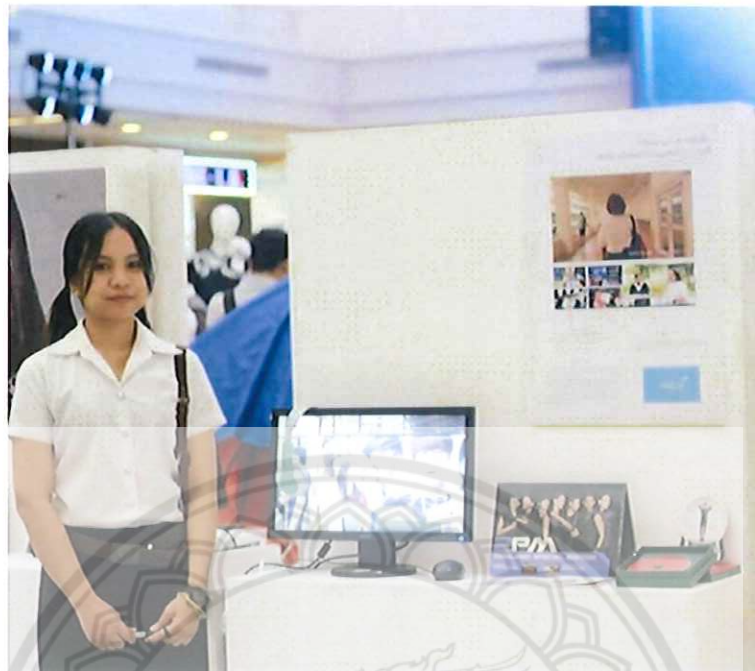
- ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อแก้ปัญหภาพวีดีโอที่ได้ไม่ตรงตามที่ได้วางแผนไว้โดยการปรับสีและเรียนรู้มุมกล้องมากขึ้นเพื่อใช้ในการถ่ายงานครั้งต่อไป

#### 4.2 การแก้ไขปัญหาลักษณะผู้ช่วยกล้อง

- แก้ปัญหาเฉพาะหน้าโดยการติดต่อคนอื่นหรืออาจจะยกเลิกงานถ่ายวันนั้นไปเลย เพราะไม่สามารถดำเนินการถ่ายทำได้







ภาพที่ 31 booth แสดงผลงานที่ศูนย์การค้าเซนทรัลพลาซ่า ภิรมย์โลก



ภาพที่ 32 booth แสดงผลงานที่ศูนย์การค้าเซนทรัลพลาซ่า ภิรมย์โลก



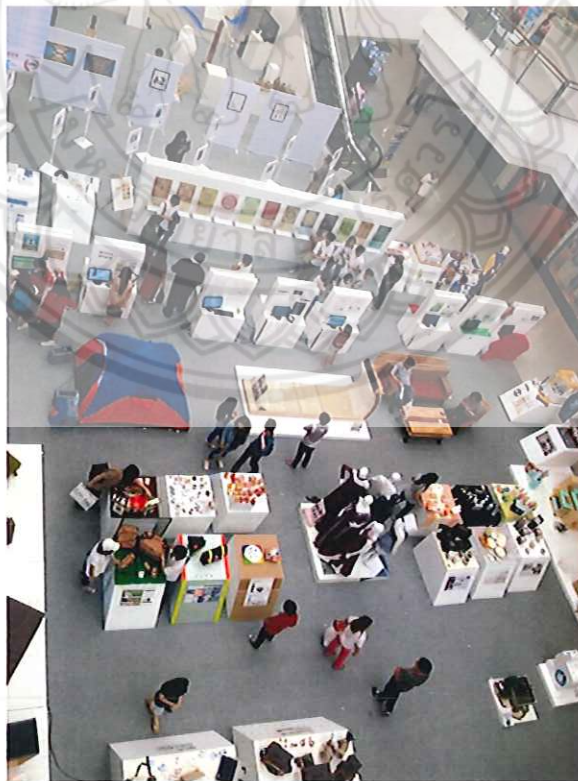
ภาพที่ 33 ผู้เข้าชมผลงาน



ภาพที่ 34 บรรยายภาศการจัดแสดงผลงาน



ภาพที่ 35 บรรยากาศการจัดแสดงผลงาน



ภาพที่ 36 บรรยากาศการจัดแสดงผลงาน



54710561

จรรยา วรรณิกา / Miss Jariya Kannika  
33/1 น:3 คณะศิลป อ.จามจุรีรังสิต จ.ปทุมธานี 62130  
08-3575-3979, 08-2767-6141 / jaryaploy@hotmail.com

**การออกแบบสารคดี**

**เพื่อสะท้อนสังคมค่านิยมแฟนคลับเกาหลี**

Documentary designed to reflect social Korean fans.

ที่ปรึกษา : อาจารย์ เสกสรรค์ ชูานปัญญาานนท์

ออกแบบสารคดีเพื่อสะท้อนถึงสังคมของแฟนคลับเกาหลี โดยนำเสนอเรื่องราวของแฟนคลับ ทั้งวิถีชีวิต มุมมองความคิด และทัศนคติของแฟนคลับเกาหลี เพื่อให้คนดูเกิดความเข้าใจต่อกลุ่มแฟนคลับเกาหลีมากขึ้น

01101

ภาพที่ 37 ภาพแสดงสุจิตร์

## บรรณานุกรม

- (26-31) วราชัย ปรีชล. (2556). การตัดต่อภาพยนตร์. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2557, จาก <http://www.thaigoodview.com/node/17178>.
- (31-35) ปกักร ปรีดาชัชวาล. ไลน์ สักติวรพงศ์ และสากล สถิติวิทยานันท์. (กรกฎาคม 2556). การยอมรับและพฤติกรรมการเลียนแบบทางวัฒนธรรมจากสื่อบันเทิงเกาหลีของวัยรุ่นไทย. วารสารปัญญาภิวัฒน์. 5(1), 17-30.
- (35-40) ศรัณย์ สิงห์ทน. การเรียนรู้ทางสังคมของวัยรุ่นไทยจากวัฒนธรรมเพลงสมัยใหม่ของประเทศเกาหลีใต้. ภาควิชาเทคโนโลยีมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรวิทยาดอนเมือง.
- (1) เศรษฐพันธ์ กระจ่างวงษ์. (24 มกราคม 2552). เกาหลีพีเวอร์ : การถ่ายทอดวัฒนธรรมผ่านสื่อ. สืบค้นเมื่อ 17 พฤศจิกายน 2557, จาก [http://esamkurdhod.blogspot.com/2009/01/blog-post\\_2919.html](http://esamkurdhod.blogspot.com/2009/01/blog-post_2919.html).
- (5). (สิงหาคม 2543). ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับสารคดี. สืบค้นเมื่อ 17 พฤศจิกายน 2557, จาก [http://www.baanjomyut.com/library\\_2/extension-2/introduction\\_to\\_documentary/01.html](http://www.baanjomyut.com/library_2/extension-2/introduction_to_documentary/01.html).
- (4). (2542). ความหมายของสื่อ. สืบค้นเมื่อ 17 พฤศจิกายน 2557, จาก <http://uto.moph.go.th/hcc/media1.html>.
- (4). (1 กรกฎาคม 2556). แฟนคลับ. สืบค้นเมื่อ 17 พฤศจิกายน 2557, จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%81%E0%B8%9F%E0%B8%99%E0%B8%84%E0%B8%A5%E0%B8%B1%E0%B8%9A>.
- (5) บอม. (30 เมษายน 2555). เรียนภาษาอังกฤษกับอาจารย์บอม. สืบค้นเมื่อ 17 พฤศจิกายน 2557, จาก <http://arjarnbomb.blogspot.com/2011/04/sick-fever.html>.

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - สกุล (ภาษาไทย) : นางสาวจรรยา กรรณิกา  
 (ภาษาอังกฤษ) : Miss Janya Kannika  
 วัน เดือน ปีเกิด : 6 ตุลาคม 2535  
 สถานที่เกิด : ตำบลนครชุม อำเภอเมือง  
 จังหวัดกำแพงเพชร  
 ที่อยู่ปัจจุบัน : 33/1 หมู่ 3 ตำบลเกาะตาล  
 อำเภอชาลนวรลักษบุรี  
 จังหวัดกำแพงเพชร 62310  
 หน่วยงานที่รับผิดชอบ : ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ  
 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
 มหาวิทยาลัยนเรศวร  
 E-mail : acabradada@gmail.com  
 ประวัติการศึกษา :  
 พ.ศ. 2553 มัธยมศึกษาปีที่ 6  
 จากโรงเรียนชาลนวิทยา อำเภอชาลนวรลักษบุรี  
 จังหวัดกำแพงเพชร  
 พ.ศ. 2558 ศป.บ.(ออกแบบสื่อนวัตกรรม)  
 มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก