

๒
๗๑.๔๕๗
IV ๗๑๗

การออกแบบสารคดีสำหรับเด็กเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ

ให้แก่บริษัท ปานาโซนิค เอช จำกัด

เพชรบุรี สุขพงษ์

15 ต.ค. 2538

อ
791.457
พ877ก

ศิลปนิพนธ์
หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต
เสนอต่อ ภาควิชาออกแบบทัศนศิลป์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร
2537

193854

833 58

..... ประธาน

(อาจารย์ สนิท เลิศไพฑูรย์)

..... ที่ปรึกษา

(ผศ. ดร. มหสิษฐ์ เอื้ออานันท์)

ประกาศคุณูปการ

กราบขอบคุณ

คุณพ่อและคุณแม่ที่เสียสละเพื่อทุกสิ่งทุกอย่าง

ขอขอบคุณ

ท่านอาจารย์ทุกท่านที่ให้ความรู้

ขอบคุณ

บริษัท ป่าใหญ่ ครีเอชั่น จำกัด

เพื่อน ๆ น้อง ๆ ที่คอยช่วยเหลือและ

เป็นกำลังใจให้โดยตลอด

สารบัญ

บทที่ 1	บทนำ.....	1
	ภูมิหลัง.....	1
	จุดมุ่งหมาย.....	3
	ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	4
	ผลที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
บทที่ 2	ทฤษฎีและหลักการ	5
	พัฒนาการการรับรู้และการแสดงออกทางด้านศิลปะของเด็ก	
	วัย 7-11 ปี.....	5
	วัสดุที่มีในท้องถิ่นที่สามารถนำมาสร้างสร้งงานศิลปะ.....	14
	ขั้นตอนการผลิตรายการสารคดีโทรทัศน์.....	17
	การออกแบบรูปแบบรายการ.....	27
บทที่ 3	กระบวนการศึกษาค้นคว้า.....	42
	วางแผนการผลิตรายการ.....	42
	เตรียมการก่อนการถ่ายทำ.....	45
	ถ่ายทำ.....	46
	ตัดต่อลงสู่ได้ภาพ.....	47
บทที่ 4	อภิปรายผล.....	48
	ปัญหา.....	48
	แนวทางแก้ไข.....	48
	ข้อเสนอแนะ.....	48
	บรรณานุกรม.....	
	ภาคผนวก.....	

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

สังคมไทยเร่งพัฒนาไปอย่างรวดเร็วเพื่อให้ทันเทียมกับประเทศอื่น ๆ ทรัพยากรต่าง ๆ ถูกนำมา ใช้รวมทั้งทรัพยากรก็ถูกเร่งให้พัฒนาทางด้านสติปัญญาเพียงอย่างเดียว โดยลืมนึกพัฒนาทางด้าน จิตใจ อารมณ์ จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ ทำให้เกิดปัญหาด้านพัฒนาการ

ในสมองคนเรามีอยู่ 2 ซีก คือ ซีกซ้าย ที่ใช้วิเคราะห์ คิดคำนวณ วิทยาศาสตร์ ความคิดอันเป็นเหตุเป็นผล และซีกขวาใช้สังเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ ศิลปะ ดนตรี นาฏศิลป์ กีฬา ซึ่งนักวิทยาศาสตร์ค้นพบว่าเด็กจะต้องพัฒนาสมองซีกซ้ายและซีกขวาไปพร้อม ๆ กัน จึงจะมีพัฒนาการที่สมบูรณ์ จะเร่งเน้นพัฒนาแต่เพียงด้านเดียวไม่ได้ นอกจากนั้นนักจิตวิทยายังเชื่อว่า ธรรมชาติเป็นแหล่งความคิดสร้างสรรค์ และความช่างสงสัย การกระตุ้นให้ได้รู้จักมองความงามที่มีอยู่ตามธรรมชาติและ การแสดงออกในทางสร้างสรรค์เป็นพื้นฐานที่จำเป็นในการกล่อมเกลาจิตใจให้ละเอียดอ่อนขึ้น

เด็กอยู่ในวัยสำคัญที่กำลังจะพัฒนาในทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม เพราะฉะนั้นเด็กจะรับรู้สิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัวได้รวดเร็ว สื่อมวลชนส่วนมากมีอิทธิพลต่อเด็กโดยตรง โดยเฉพาะสื่อโทรทัศน์ ซึ่งเป็นสื่อที่รวดเร็วและกว้างขวางที่สุดที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้หรือพัฒนาการในด้านต่าง ๆ รายการโทรทัศน์นั้นเป็นแหล่งที่จะให้การศึกษาหรือความบันเทิงให้กับเด็กได้ นอกเหนือไปจากการศึกษาในโรงเรียน " ฉะนั้นรายการโทรทัศน์นั้นเป็นแหล่งที่จะให้การศึกษาหรือความบันเทิงให้กับเด็กได้นอกเหนือไปจากการศึกษาในโรงเรียน ฉะนั้นรายการโทรทัศน์จะมีอิทธิพลกับเด็กในการรับรู้ " (วัฒนา พุทธาภรณ์ ม.บ.ป.:17) รายการสารคดีเป็นรายการที่ให้ทั้งความรู้และความบันเทิงแก่เด็กบนพื้นฐานความจริง

บริษัท ป่าใหญ่ ครีเอชั่น จำกัด เป็นสื่อมวลชนที่ผลิตรายการสารคดีแพร่ภาพทางโทรทัศน์ เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ให้ออกมาเป็นรูปธรรม รายการที่ บริษัท ป่าใหญ่ ครีเอชั่น จำกัด ผลิตมีดังนี้

รายการ พู่แสงตะวัน ทางช่อง 3 อ.ส.ม.ท.

เป็นการนำเสนอเรื่องราวของครอบครัวชาวไทยในจังหวัดต่าง ๆ ซึ่งผูกพันกับธรรมชาติ โดยมีเด็กในครอบครัวเป็นผู้นำเสนอในการถ่ายทอดความสัมพันธ์ระหว่างคนกับธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม

รายการ ผู้หญิงมาตรา ทางช่อง 3 อ.ส.ม.ท.

นำเสนอเรื่องราวความสัมพันธ์ในครอบครัว และความเข้าใจอันดีระหว่างบุคคลในครอบครัว และความเข้าใจอันดีระหว่างบุคคลในครอบครัว

รายการ จากใจดวงน้อย ทางช่อง 3 อ.ส.ม.ท.

นำเสนอเรื่องราวความคิด จินตนาการของเด็กโดยแสดงออกผ่านทางรูปภาพ

รายการ ริมระเปียง ทางช่อง 11

นำเสนอเรื่องราวความคิดเห็นและกิจกรรมของวัยรุ่นที่มีต่อสังคมรอบตัว

รายการต่าง ๆ ที่ผลิตโดย บริษัท ป่าใหญ่ ครีเอชั่น จำกัด เป็นเรื่องราว ที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างคนกับธรรมชาติมานำเสนอโดยผ่านทางสื่อโทรทัศน์

ล่าสุดบริษัทมีโครงการที่จะผลิตรายการสารคดีสำหรับเด็ก เพื่อส่งเสริม สุนทรียภาพและจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ การถ่ายทอดเรื่องราวความผูกพันระหว่าง เด็กกับการมองความงามที่มีอยู่ตามธรรมชาติให้เห็นคุณค่า แล้วนำมาสร้างสรรค์เป็นงาน ศิลปะโดยใช้วัสดุที่มีหรือหาได้ง่าย

ผู้ทำศิลปนิพนธ์นี้มีความสนใจในโครงการผลิตรายการสารคดีสำหรับเด็กเพื่อ ส่งเสริมสุนทรียภาพและจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ของบริษัท ป่าใหญ่ ครีเอชั่น จำกัด เพราะมีความคิดเห็นสอดคล้องกันในเรื่องของการส่งเสริมจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ โดยนำกิจกรรมทางศิลปะมาใช้เป็นสื่อกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกรักซึ่งเห็นคุณค่าของงาน ศิลปะและการมองความงามและคุณค่าที่มีอยู่ตามธรรมชาติ ผู้ทำศิลปนิพนธ์เชื่อว่า ธรรมชาติเป็นบ่อเกิดของงานศิลปะ และงานศิลปะทุกประเภทจะช่วยกล่อมเกลาจิตใจให้ ละเอียดอ่อนขึ้น ดังนั้น จึงมุ่งเสนอศิลปนิพนธ์โครงการออกแบบสารคดีสำหรับเด็กเพื่อหา เสนอความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ สนองจุดมุ่งหมายของโครงการให้แก่ บริษัท ป่าใหญ่ ครีเอชั่น จำกัด เพื่อเป็นประโยชน์ต่อเด็ก ๆ ซึ่งเป็นอนาคตของชาติและวงการสื่อสาร มวลชนที่มุ่งสร้างสรรค์เพื่อสังคม

จุดมุ่งหมาย

โครงการศิลปนิพนธ์ออกแบบสารคดีสำหรับเด็กเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ให้แก่ บริษัท ป่าใหญ่ ครีเอชั่น จำกัด มีจุดมุ่งหมาย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลด้านพัฒนาการทางรับรู้และการแสดงออกด้านศิลปะของเด็กวัย 7 - 12 ปี
2. ศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการผลิตรายการสารคดีโทรทัศน์
3. เพื่อที่จะออกแบบรูปแบบรายการสารคดีสำหรับเด็กให้แก่ บริษัท ป่าใหญ่ ครีเอชั่น จำกัด
4. เพื่อนำเสนอรูปแบบรายการที่สร้างสรรค์ และมีคุณค่าต่อสังคมที่กระตุ้นให้คนเกิดความรู้สึกรับรู้ เห็นคุณค่าของงานศิลปะ

ความสำคัญของโครงการ

รายการโทรทัศน์ในปัจจุบันยังขาดรายการประเภท รายการสารคดีสำหรับเด็ก ที่มีอยู่ก็มีรูปแบบรายการซ้ำ ๆ กัน และมักเป็นรายการเกมส์แข่งขัน หรือรายการบันเทิง และรายการที่เปิดโอกาสให้เด็กแสดงความสามารถด้านการแสดงเป็นหลัก แต่ยังคงขาดรายการสารคดีสำหรับเด็กที่มุ่งนำเสนอเรื่องราวที่กระตุ้นให้คนเกิดความรู้สึกรับรู้ เห็นคุณค่าของงานศิลปะและการมองเห็นความงามและคุณค่าที่มีอยู่ในธรรมชาติ ซึ่งจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งของการพัฒนาการของร่างกายและระบบสมองของเด็กที่กำลังเจริญเติบโต

ดังนั้น จึงเกิดโครงการศิลปนิพนธ์ ออกแบบสารคดีสำหรับเด็กเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะให้แก่ บริษัท ป่าใหญ่ ครีเอชั่น จำกัด เพื่อนำเสนอรูปแบบรายการที่สร้างสรรค์และมีคุณค่าต่อสังคม

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ศึกษาขั้นตอนต่าง ๆ ในการผลิตรายการสารคดีโทรทัศน์
2. ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการ การรับรู้ และการแสดงออกด้านศิลปะของเด็กวัย 7 - 12 ปี
3. ศึกษาเรื่องการออกแบบรูปแบบรายการ (มุกส่อง องค์ประกอบภาพ ทิศทาง เป็นต้น)
4. หาข้อมูลของวัสดุในท้องถิ่นต่าง ๆ เพื่อนำมาสร้างสรรค์งานศิลปะ

ในภาคปฏิบัตินี้จะนำข้อมูลที่ได้ศึกษา มาทำการออกแบบรายการสารคดีสำหรับเด็กและนำมาผลิตเป็นวิดีโอเทปตัวอย่าง ความยาว 20 นาทีโดยประมาณ เนื้อหาเป็นเรื่องของเด็กไทยในท้องถิ่นต่าง ๆ ที่มีความผูกพันกับธรรมชาติและ การมองเห็นคุณค่าและความงามของงานศิลปะในท้องถิ่นนั้น ๆ และนำวัสดุที่มีตามธรรมชาติมาสร้างสรรค์งานศิลปะ นำมาถ่ายทอดให้เด็กในภาคต่าง ๆ ได้รับรู้ และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกัน โดยใช้เด็กต่างจังหวัดตามภาคต่าง ๆ เป็นตัวดำเนินเรื่อง

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ทราบถึงกระบวนการผลิตรายการสารคดีโทรทัศน์
2. ได้ศึกษาเรื่องการออกแบบรูปแบบรายการที่สร้างสรรค์และมีคุณค่าต่อสังคม
3. ได้กระตุ้นให้เด็กและผู้ชมรายการเกิดความรู้สึกรักซึ่งเห็นคุณค่าของศิลปะ การรับรู้ถึงความงามและคุณค่าที่มีอยู่ตามธรรมชาติ

บทที่ 2

ทฤษฎีและหลักการ

ศิลปนิพนธ์ฉบับที่ 2 จะกล่าวถึงทฤษฎีและหลักการต่าง ๆ เพื่อที่จะนำไปใช้เป็นข้อมูลในการปฏิบัติ ของศิลปนิพนธ์ โครงการออกแบบสารคดีสำหรับเด็กเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะให้แก่ บริษัท ป่าใหญ่ ครีเอชันจำกัด ทฤษฎีฉบับที่ 2 นี้มีเนื้อหาครอบคลุมเรื่องต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. พัฒนาการ การรับรู้และการแสดงออกทางด้านศิลปะของเด็กวัย 7-11 ปี
2. วัสดุที่มีในท้องถิ่นที่สามารถนำมาสร้างสรรค์งานศิลปะ
3. ขั้นตอนการผลิตรายการสารคดีโทรทัศน์
4. การออกแบบรูปแบบรายการ

1. พัฒนาการ การรับรู้และการแสดงออกทางด้านศิลปะของเด็กวัย 7-11 ปี

การพัฒนาทางด้านการรับรู้ (Perceptual Development) การรับรู้ของเด็กมีการพัฒนาเพิ่มขึ้นเป็นลำดับตามวัยที่เติบโต เช่นเดียวกับการพัฒนาทางอารมณ์ และพัฒนาทางสังคมของเด็ก จากการรับรู้ที่ไม่รู้ความหมายมาเป็นความเข้าใจความหมาย

การรับรู้ หมายถึง ขบวนการที่เด็กได้นำเอาสิ่งที่ตนได้เห็น ได้ยิน ได้สัมผัส ได้รู้สึกละเอียดเข้ามาในกรอบตัวเด็ก เข้ามาจัดระเบียบ และให้ความหมายเพื่อให้เกิดเป็นความรู้ความเข้าใจขึ้น

ผู้ใหญ่จะรู้เกี่ยวกับการรับรู้ของเด็กจากท่าทางการแสดงออกทางพฤติกรรม คำพูด กิจกรรม การกระทำ และความประพฤติของเด็กในวัยต่าง ๆ

เด็กมองเห็นโลกหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัวเขาต่างกับผู้ใหญ่ ลักษณะของการรับรู้ของเด็กก็แตกต่างจากการรับรู้ของผู้ใหญ่เป็นอันมาก วิธีที่ดีที่สุดและง่ายที่สุดในการเข้าใจการรับรู้ของเด็กทำได้จากรูปต่าง ๆ ที่ได้วาดออกมา เพราะเด็กจะวาดออกมาตามจินตนาการที่ตนเข้าใจต่อสิ่งนั้น ๆ โดยที่ไม่มีใครคิดเหมือนเด็ก ไม่มีใครอยู่ในโลกแห่งความคิดซึ่งพร้อมที่จะแสดงออกอยู่ทุกเมื่อ ในวัยเด็กมีระยะเวลาสั้นอยู่ระยะหนึ่ง ซึ่งเป็นระยะที่เขาไม่ได้ตกอยู่ใต้อิทธิพลของแบบแผนของสังคมที่วางไว้ เป็นระยะที่เด็กมีโอกาสแสดงความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเต็มที่จึงเป็นระยะที่ควรศึกษาอย่างยิ่ง

การรับรู้รูปฟอร์มหรือรูปลักษณะต่าง ๆ

เด็กสามารถรับรู้และจับปฏิกิริยาต่อความแตกต่างในรูปร่างของวัตถุ ตั้งแต่อายุ 6 เดือน ขึ้นไป สำหรับเด็กที่มีอายุ 6 ขวบขึ้นไปจนถึงวัยรุ่น จะมองเห็นความสำคัญของรูปฟอร์ม ดังนั้น เด็กเหล่านี้จะกลับมาเลือกรูปฟอร์มแทนสีอีกครั้งหนึ่ง แนวโน้มดังกล่าวนี้แสดงว่า ในระยะแรก เด็กเห็นการจัดสิ่งต่าง ๆ ตามลักษณะและรูปฟอร์ม อันเป็นการมองส่วนทั้งหมดก่อน และเมื่อ สามารถจัดลักษณะและรูปฟอร์มแล้ว เด็กจึงหันมาสนใจต่อสิ่งภายในของวัตถุ คือ สีในระยะหลัง อย่างไรก็ตาม พบว่า ความสามารถในการรับรู้รูปฟอร์มหรือรูปลักษณะของวัตถุ (Form Perception) ของเด็กจะมีการพัฒนาการขึ้นตามอายุที่เพิ่มขึ้น

เด็กวัยประมาณ 9-12 ขวบตอนปลาย

ลูกสาวทุกคนกำลังออกงานเกือบจะเต็มที่ ทำให้เด็กมีความสามารถเพิ่มขึ้นหลายด้าน ระยะนี้เด็กมีโอกาสเรียนรู้ได้กว้างขวาง เด็กสามารถคิดและแก้ไขปัญหาได้อันเป็นผลมาจากการได้อ่านมากขึ้น ได้ลงมือกระทำกิจกรรมด้วยตนเอง และได้รับการฝึกสอนอบรมส่งเสริมทางด้านปัญญาและความคิดจากครูและโรงเรียน

เด็กอายุ 9 ขวบ วัยนี้เป็นวัยที่เด็กสนใจในการอ่านยิ่งกว่าวัยใด ๆ ความสนใจในการอ่านของเด็กหญิงมีแตกต่างกัน เด็กหญิงใช้เวลาในการอ่านมากกว่าเด็กชาย และอาจเป็นเพราะเด็กชายสนใจการเล่นมากขึ้น หนังสือที่เด็กอายุ 9-11 ขวบ ชอบอ่านมากที่สุด คือ หนังสือการ์ตูน (Comics) เพราะให้ความเพลิดเพลินได้มากทำให้จินตนาการขณะอ่าน เป็นการผ่อนคลายอารมณ์ กตสันต์ได้ เด็กอ่านแล้วได้คำศัพท์เพิ่มขึ้น ช่วยให้ความคิดคำนึงดี และทำให้เด็กอ่านได้เก่งอีกด้วย

การอ่านมีอิทธิพลต่อบุคลิกภาพของเด็กเป็นอันมาก ทั้งทางอารมณ์ สังคม และปัญญา อันเป็นผลทำให้เด็กเกิดความเพลิดเพลิน กระตือรือร้นที่จะหาสิ่งต่าง ๆ มีความคิดริเริ่มที่จะหาสิ่งใหม่ ๆ พัฒนาการทางปัญญาที่เห็นเด่นชัด คือการมีจินตนาการสูง เพราะได้รากฐานมาจากการอ่านที่เพิ่มขึ้นทำให้เกิดเป็นความคิดริเริ่ม และความคิดสร้างสรรค์ที่สามารถจะคิดหา และประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ ทั้งในการเล่นและการเรียน ดังนั้น การอ่านจึงมีบทบาทสำคัญมากสำหรับชีวิตของเด็ก

เด็กเริ่มมีแนวความคิดของตนเองมากขึ้น สามารถคิดและตัดสินใจเองได้ สามารถนำความคิดออกมาใช้ได้ มีความกระตือรือร้น มีความอยากรู้อยากเห็น และเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้เร็วขึ้น ทำให้สนใจกิจกรรมร่วมกับกลุ่มมากกว่าจะหาแต่ลำพัง นอกจากนี้ เด็กในวัยนี้เริ่มรู้จักรับผิดชอบ รู้จักใช้เหตุผล และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

ในทางการพัฒนาที่เกี่ยวกับขบวนการทางความคิดและการรับรู้ของเด็กในขั้นที่เรียก
Concrete Operations ตามทฤษฎีของ Piaget อาจสรุปได้ดังนี้

ระยะ 7-12 ขวบ เด็กเริ่มเข้าใจสิ่งทั่วไปง่าย ๆ ได้ดีขึ้น แต่ก็ยังไม่เข้าใจลึกซึ้งถึงสิ่ง
ที่ค่อนข้างยาก ที่ต้องใช้เหตุผล โดยที่ไม่ได้ใช้ประสบการณ์สัมผัส ความเชื่อมั่นที่มีต่อบุคคลและวัตถุ
ในวัยก่อน ๆ ได้เปลี่ยนแปลงไป ในลักษณะที่ค่อย ๆ สามารถปรับตัวเองให้เข้ากับสถานการณ์
ต่าง ๆ ได้ดีขึ้น นอกจากนี้เด็กยังสามารถคิดในมุมกลับ (Concept reversibility)
โดย พิสูจน์ได้จากการทดลอง Piaget เท้าที่มีปริมาณเท่า ๆ กันใส่ลงในภาชนะทรงสูงแต่แคบ
และในภาชนะทรงเตี้ยแต่กว้าง และถามถึงปริมาณของน้ำในภาชนะทั้งสอง เด็กที่มีอายุต่ำกว่า
7 ขวบ จะตอบว่า น้ำในภาชนะทรงสูงมีปริมาณน้ำมากกว่า โดยพิจารณาตามความสูงต่ำของ
ภาชนะที่ใส่ แต่สำหรับเด็กที่มีอายุ 7 ขวบขึ้นไป จะสามารถบอกได้ว่า น้ำทั้งสองภาชนะมีปริ-
มาณที่เท่ากัน นอกจากนี้ เด็กในวัยนี้ยังมีความสามารถในการแยกส่วนย่อยออกจากส่วนรวม
ได้แล้ว เด็กสามารถมองเห็นลักษณะสิ่งรอบตัวด้วยความเป็นจริงมากขึ้น

นอกจากนี้ Piaget ยังได้แบ่งขั้นพัฒนาการทางด้านความคิดของบุคคลออกตามวัย แต่
ในที่นี้จะอธิบายเฉพาะระยะ 7-11 ปี เรียกว่าระยะ Symbolic Period เป็นขั้นที่ความคิด
ในด้านสัญลักษณ์ (Symbol) ของเด็กกำลังก่อรูปและฝังแน่นเข้าทุกทีตามกาลเวลาที่ผ่านไป
เด็กเริ่มรู้จักในความหมายของเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ มากขึ้น ตัวอย่าง เช่น ชื่อ
นามสกุล จะเป็นสัญลักษณ์ที่มีความหมายของเด็กแล้ว เริ่มใช้คำพูดเพื่อการสื่อสาร ความคิด
และยังสามารถมองเห็นถึงความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้แล้ว

พัฒนาการทางศิลปะของเด็กวัย 7-11 ปี จากเอกสารประกอบการเรียนวิชา ศิลป์ 408
ของ ผศ.ดร. มะลิฉัตร เอื้ออำนนท์ ได้กล่าวไว้เกี่ยวกับ พัฒนาการของเด็กวัย 7-11 ปี
ดังนี้

1. วัยสร้างสิ่งกับ (The Schematic Stage) ระหว่างอายุ 7-9 ขวบ

ลักษณะการวาด

- การวาดแสดงออกถึงพัฒนาการของการรู้คิดสร้างสิ่งกับขึ้นในกระบวนการรู้คิด
(Cognitive development) เด็กจะวาดซ้ำ ๆ หรือทำการเคลื่อนไหวในทิศ
ทางซ้ำ ๆ สื่อถึงการพยายามทำความเข้าใจของสิ่งกับเหล่านั้น
- การวาดแสดงให้เห็นถึงความรู้ความเข้าใจมากกว่าการเห็น (Intellectual
Realism) (Visual Realism)

- รูปที่วาดมักวาดด้วยเส้นที่เขียนขาดไม่สลับ ไม่มีการวาดเส้นประ แสดงออกใน

ลักษณะ 2 มิติ



กล่อง



โต๊ะ

- รูปวาดของเด็กวัยนี้มักแสดงความรู้ของเด็กเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวเด็ก
- สลับเปลี่ยนไปเมื่อมีความคิดพิเศษเกิดขึ้นกับเด็ก

การใช้พื้นที่ในการวาด (Space representation)

- รูปที่วาดมักแสดงเส้นพื้นดิน-ท้องฟ้า-และอากาศอยู่ตรงกลาง
- รูปวาดมักแสดงถึงการจัดภาพอยู่ในลักษณะ 2 มิติ
- ไม่มีการแสดงมิติโดยการใช่วิธีทับซ้อนกัน (overlapping) หรือจะมีก็เพียงน้อยมาก
- สื่อความหมายในด้านเนื้อหา พื้นที่ ในลักษณะที่ต้องการให้ผู้ดูเห็น เช่น ที่ดินเห็นโดยวิธี

ก. แสดงด้านแปลน (Bird-eye-view)

ข. x-ray

ค. สลับด้านแบบจิตรกรรม

- มีการใช้เส้นพื้นดินมากกว่าหนึ่ง (Multi-base lines)
- ใช้สัญลักษณ์เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมในการแสดงออก

การแสดงออกด้านรูปคน (Human Figure Representation)

- มักวาดรูปคนลักษณะหนึ่ง ๆ ซ้ำ ๆ กันมาก ๆ
- รูปร่างของรูปคนที่วาดมักประกอบด้วยรูปร่างแบบเรขาคณิต
- ขา แขน เริ่มมีเนื้อ มีใช้สักแต่เป็นเส้น ๆ เหมือนวัยก่อนและบ้างวาดอยู่ถูกที่ทาง
- การวาดเกินความเป็นจริง หรือตัดทอนมีปรากฏให้เห็น ซึ่งแสดงให้เห็นถึงว่าประสบการณ์ที่เด็กได้รับเพิ่มขึ้น ย่อมเปลี่ยนสิ่งที่เด็กมีอยู่เดิม
- สัดส่วนของรูปวาดแล้วแต่ความรู้สึกหรืออารมณ์ของเด็ก (ตัวคนเช่น ตัวเองอาจใหญ่ในภาพแล้ววาดพ่อแม่หรือน้องตัวนิดเดียว)

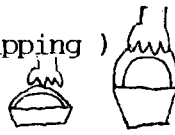
2. วัยเกาะกลุ่ม (9-12 ขวบ) เป็นวัยเริ่มสร้างงานลักษณะเหมือนจริง

ลักษณะของการวาด (Drawing Characteristics)

- เริ่มใส่ใจกับรายละเอียดมากขึ้น
- เริ่มพิถีพิถันกับงานวาด รู้ว่าตัววาดดีหรือไม่ดีเช่นไร

- เริ่มใส่ใจถึงสิ่งแวดล้อมในภาพ
- บันทึกเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมากกว่ามุ่งถ่ายทอดลักษณะตามธรรมชาติ
- ยังไม่มีความเข้าใจกับเรื่องของแสงและเงา

การใช้เนื้อที่ในการวาด (Space Representation)

- เส้นแสดงพื้นดิน (base line) เริ่มหายไปจากภาพเปลี่ยนเป็นพื้นที่แทนท้องฟ้าเริ่มกับพื้นดินที่เส้นขอบฟ้า (Horizontal line)
- เริ่มมีลักษณะที่ส่อว่ามีการบันทึกมิติโดยวิธีทับซ้อน (overlapping)
- เริ่มส่อว่าวัตถุต่าง ๆ ในภาพมีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกัน 
- มีการวาดที่ส่อว่าแสดงมิติโดยขนาดที่เล็กใหญ่ (สิ่งอยู่หน้าใหญ่กว่าสิ่งอยู่หลัง)

การแสดงออกด้านรูปคน (Human Figure Representation)

- สิ่งกับเกี่ยวกับรูปคนเริ่มเปลี่ยน
- มีการบันทึกรายละเอียดเช่น กระดุมลายเสื้อ ฯลฯ
- มีการวาดเกินความเป็นจริง, ตัดทอนน้อยลงนอกเสียจากเพื่อเหตุผลเพื่อการเน้นส่วนสำคัญส่วนใดส่วนหนึ่ง
- ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายมีความหมายแม้ว่าส่วนนั้นอยู่ต่างหากไม่รวมอยู่กับร่างกาย
- ร่างกายอยู่บนลักษณะเชิงทิวเขินเพราะสาเหิยกว่าร่างมนุษย์มีโครงกระดูก, หรือมิลยนั้น เริ่มมีตรรข้งในการวาดขึ้นไม่เขียนขาดเชื่อมันเช่นเคย

ขั้นแห่งพัฒนาการของความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Stages of Creative Development) ในที่นี้จะกล่าวถึงขั้นพัฒนาการของความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในเด็กอายุ 7-11 ปี ซึ่งแบ่งเป็น 2 ช่วง คือ

1. ขั้นสัญลักษณ์ (7-9 ปี) (Symbolic Stage)

สัญลักษณ์เป็นสิ่งที่ทดแทนบางสิ่งบางอย่างอาจจะเห็นความคิด บุคคล ที่อยู่อาศัย ต้นไม้ ฯลฯ สัญลักษณ์มีรูปร่างเฉพาะซึ่งแสดงตนเองให้เห็นและถ่ายทอดเฉพาะสิ่ง ดังนั้นรูปร่างของสัญลักษณ์จึงปรากฏแตกต่างกันมากมาย เด็กปกติทั่วไปอายุประมาณ 7 ปี (หรืออ่อนกว่านั้นในบางกรณี) ประสบความสำเร็จในการแสดงออกทางความคิดเป็นสัญลักษณ์ ซึ่งสัญลักษณ์เหล่านี้แสดงตัวเองให้เห็นว่าสอดคล้องเกี่ยวพันกับความคิดรวบยอดของคนและสิ่งแวดล้อมได้ ผลงานศิลปะของเด็กในขั้นสัญลักษณ์จะแตกต่างกันในส่วนรายละเอียด แต่ไม่แตกต่างกันในชนิดของสัญลักษณ์เพราะสัญลักษณ์เหล่านี้มีส่วนสัมพันธ์กับพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็ก

2. ขั้นเริ่มต้นเหมือนจริง (9-11 ปี) (Inceptive Realism Stage)

การใช้สัญลักษณ์ยังเป็นสิ่งที่เด็กพึงพอใจอยู่ แต่เด็กเริ่มจะสังเกตสิ่งแวดล้อมและรับรู้ได้ดีขึ้น ซึ่งทำให้รูปร่างสัญลักษณ์ที่เป็นเหลี่ยม ๆ หรือกลม ๆ จึงดูปราศจากชีวิตชีวาและไม่แสดงความหมายตามความรู้สึกและความต้องการของเด็กได้มากพอ ดังนั้น การแสดงออกทางศิลปะจึงเริ่มมีแนวโน้มที่จะไปสู่การมองเห็นสภาพแวดล้อมที่เป็นจริงและเป็นธรรมชาติมากขึ้น เด็กจะพยายามถ่ายทอดสิ่งต่าง ๆ ตามที่ตาเห็น ถ่ายทอดความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ความรับรู้เรื่องระยะ พื้นที่มีมากขึ้น การใช้เส้นฐานไม่เพียงแต่จะแสดงว่าเป็นเส้นขอบฟ้าว่ามีพื้นที่กับฟ้า แต่เริ่มแสดงถึงการหลอมล้าทับซ้อนบังกัน สีที่ใช้ก็ไม่เพียงแต่แสดงออกทางอารมณ์ แต่เริ่มใช้สีที่สังเกตเห็นจากสิ่งแวดล้อม

จิตวิทยากับพฤติกรรมการแสดงออกทางศิลปะของเด็ก

ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud 1816-1939) นักจิตวิเคราะห์ผู้เรืองนามเคยกล่าวเอาไว้ว่า " การที่ศิลปินสร้างโลกแห่งความฝันของเขาขึ้นมาขึ้น นั้น เป็นเพราะเขามีความต้องการในส่วนลึกของจิตใจที่ไม่อาจตอบสนองได้ในชีวิตจริง " คำกล่าวนี้มีลักษณะสอดคล้องกับหลักการของจิตวิทยาเกี่ยวกับกฎแห่งการทดแทน (Law of Compensation) และสัมพันธ์กับหลักการสมดุลตามปรัชญา " หยินกันหยาง " ของชาวตะวันออกอย่างลึกซึ้ง

แม้ว่าจุดประสงค์ของศิลปะเด็กจะไม่ได้มีจุดหมายเพื่อการเตรียมเด็กให้เป็นศิลปินหรือจิตรกรในอนาคตก็ตาม แต่กระนั้นกิจกรรมศิลปะเด็กทั้งในระบบโรงเรียนและระบบนอกระบบโรงเรียน มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาชีวิตเด็กอย่างกว้างขวางทั้งในด้านสติปัญญา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม

ปัจจุบันนี้ประชาชนทั่วไปเริ่มเล็งเห็นถึงบทบาทและความสำคัญของศิลปะเด็ก ในการส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ จินตนาการ และการแสดงออกของเด็กวัยต่าง ๆ โดยไม่จำกัดเงื่อนไขเกี่ยวกับสภาพชีวิตและสังคมที่แตกต่างกัน ประกอบกับลักษณะธรรมชาติของศิลปะมีความยืดหยุ่นสูง เนื่องจากมีกิจกรรมหลายรูปแบบ และมีคำตอบไม่จำกัดตายตัวแบบวิชาคณิตศาสตร์หรือวิทยาศาสตร์ จึงสามารถตอบสนองการแสดงออกของเด็กทุกเพศทุกวัยได้เป็นอย่างดี

พฤติกรรมการแสดงออกทางศิลปะของเด็กทั่วไป แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะรูปแบบ ดังนี้

1. พฤติกรรมการแสดงออกจากโลกภายใน หมายถึง การแสดงออกจากความรู้และประสบการณ์ที่ดีสั่งสมมาตั้งแต่วัยเด็ก โดยเฉพาะเด็กที่เคยพบเห็นหรือมีประสบการณ์สิ่งต่าง ๆ

อย่างกว้างขวาง ย่อมสามารถแสดงออกได้ดีกว่าเด็กที่มีสมองว่างเปล่า หรือมีประสบการณ์คับแคบและจำกัด พฤติกรรมการแสดงออกทางศิลปะของเด็กในรูปแบบต่าง ๆ ส่วนใหญ่ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบของความรู้อันเกี่ยวพันประสบการณ์ในชีวิตของเด็ก

2. พฤติกรรมการแสดงออกทางศิลปะจากโลกภายนอก หมายถึง การแสดงออกตามที่นับตามองเห็นจากวัตถุหรือหุ่นที่กำหนดให้ พฤติกรรมการแสดงออกจึงมีลักษณะเป็นการถ่ายทอดสิ่งที่พบเห็นจากต้นฉบับหรือหุ่นของจริงในลักษณะที่พยายามลอกเลียนแบบให้เหมือนจริง ผลงานที่แสดงออกจึงมีคำตอบที่ค่อนข้างแน่นอนตายตัว จากหุ่นหรือแบบที่กำหนดให้ลักษณะพฤติกรรมของเด็กที่แสดงออกจึงเป็นการฝึกหัดทักษะความแม่นยำในการใช้ประสาทตาและกล้ามเนื้อ แต่ขาดการส่งเสริมทางด้านความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และจินตนาการเท่าที่ควร เด็กที่มีสภาพชีวิตและความเป็นอยู่ที่แตกต่างกันย่อมมีอิทธิพลส่งผลสะท้อนไปสู่การแสดงออกทางศิลปะในลักษณะรูปแบบที่แตกต่างกันด้วย ตัวอย่างที่เห็นเด่นชัดคือ เด็กที่มาจากสภาพครอบครัวฐานะค่อนข้างดีมักจะเขียนภาพด้วยรูปแบบขนาดใหญ่ ปลอ่ยช่องว่าง (space) ของเนื้อหาภายในค่อนข้างกว้าง ขณะที่เด็กจากครอบครัวยากจน แร้นแค้น ประสบปัญหาขาดแคลนต่าง ๆ ในชีวิต เด็กประเภทหลังนี้ มักจะวาดภาพด้วยการบรรจุเนื้อหาเรื่องราวแน่นมาก จนแลดูอัดอัดเยียด เพราะความต้องการใส่รายละเอียดและส่วนประกอบของเรื่องราวมีจำนวนมากมาย ลักษณะของภาพเขียนจึงเหลือเนื้อที่ว่างเพียงเล็กน้อย

เด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงมักจะมีความเชื่อมั่นและแสดงออกตามความพอใจของตนเอง ส่วนเด็กที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์กลางและต่ำมักจะฉีแหว่งในการคล้อยตามหรือลอกเลียนแบบผู้อื่น มุ่งทำงานเพื่อหวังผลตอบแทนในด้านรูปธรรม เช่น รางวัล คะแนน ค่ายยกย่อง ชมเชย เป็นต้น

เสรีภาพทางจิตเป็นอิทธิพลที่มองไม่เห็นแต่มีความสำคัญในการแสดงออกทางศิลปะของเด็ก เด็กที่สูญเสียเสรีภาพทางจิตมักจะไม่กล้าแสดงออก มีความกลัวหวาดระแวงและไม่ไว้ใจใครขาดความเชื่อมั่นในตนเองและมีความคิดสับสน สืบเนื่องจากถูกบีบบังคับให้อยู่ภายในกรอบที่เคร่งครัด เจ้าวระเปี้ยบจำกัด เฟ่งเสียงแต่ความคิด ตลอดจนบรรยากาศที่ขาดความเป็นมิตร เด็กทั่วไปมักสร้างโลกส่วนตัวของตนเอง บางครั้งพยายามหาข้อกมในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเพื่อป้องกันมิให้ผู้ใดมารบกวน พฤติกรรมทางนี้ถือว่าเป็นเหตุการณ์ปกติ



เด็กมีความบริสุทธิ์น่ารัก จริงใจและไร้เดียงสาคือ รู้สึกอย่างไรก็จะแสดงออกไปอย่างนั้น เช่น รักใคร่ก็รักจริงอย่างเปิดเผย ไม่ปิดบังซ่อนเร้นอำพรางหรือมีเสกเหลี่ยมมารยาแบบผู้ใหญ่ กล่าวคือ ถ้าเด็กให้ความสำคัญแก่สิ่งใด ก็มักจะขยายสิ่งนั้นให้มีขนาดใหญ่หรือยาวจากความรู้สึกของเด็ก โดยไม่คำนึงถึงความเป็นจริงตามที่เห็นตามองเห็น ดังจะเห็นได้จากภาพ " ครอบครัวของหนู " ที่เด็กเขียนรูปพ่อกำลังยื่นแขนขวาออกไปโอบกอดแม่ เพื่อแสดงออกถึงความรักจนสังเกตได้ชัดว่า มือขวายาวกว่ามือซ้าย ทั้ง ๆ ที่แขนทั้งสองข้างควรจะเท่ากัน

งานการแสดงออกทางศิลปะของเด็ก ๆ ย่อมไม่ได้เกิดขึ้นจากความว่างเปล่าหรือเกิดขึ้นด้วยความบังเอิญ การกำหนดหัวข้อเรื่อง (Topic) ให้เด็ก ๆ แสดงออกจึงนับว่าเป็นการเริ่มต้นที่ดี โดยทั่วไปควรเลือกให้สอดคล้องกับเรื่องราวและประสบการณ์ที่น่าสนใจสำหรับเด็ก เช่น " เรื่องของหนู " " บ้านของหนู " ฯลฯ เป็นต้น

แนวทางส่งเสริมการแสดงออกทางศิลปะของเด็ก

โดยทั่วไปควรคำนึงถึงหลักการสำคัญ 3 ประการ ดังนี้ คือ

1. เสรีภาพภายในขอบเขตที่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมทางสังคมและวัฒนธรรม
2. การแสดงออกอย่างอิสระตามความสนใจบนพื้นฐานประสบการณ์ของเด็ก
3. ความสำเร็จที่ครอบคลุมจุดประสงค์ปลายทาง

ทั้งนี้ การส่งเสริมและสนับสนุนกิจกรรมศิลปะเด็กควรให้ความสำคัญเกี่ยวกับ "กระบวนการแสดงออก" มากกว่า "ผลงานสำเร็จรูป" หรือมุ่งเน้นทางด้านวัตถุและความสำเร็จทางรูปธรรม

ทั้งนี้ ไม่บังคับมุมมองงานศิลปะเด็กด้วยสายตาของศิลปิน จิตรกร หรือใช้มาตรฐานทางศิลปะของผู้ใหญ่เป็นเครื่องตัดสินชี้ขาดเด็ก เช่น วาดรูปไข่ไข่ รูปร่างผิดขนาดสัดส่วน การจัดองค์ประกอบศิลป์ไม่ดี ฯลฯ เป็นต้น

เป้าหมายของกิจกรรมศิลปะเด็กจึงควรสนับสนุนให้เด็ก ๆ ได้มีโอกาสแสดงออกอย่างอิสระเสรี เพื่อส่งเสริมและพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์จินตนาการและถ่ายทอดให้เห็นถึงโลกทัศน์ของเด็ก ๆ อย่างเปิดเผยโดยไม่ถูกปิดกั้นหรือเพ่งเล็งให้ความสนใจอยู่เฉพาะเด็กบางคนที่มีความสามารถทางศิลปะเท่านั้น

ทั้งนี้ แนวทางส่งเสริมศิลปะเด็กควรเปิดโอกาสให้เด็กทุกคนได้เลือกวิธีการแสดงออกตามความสนใจและประสบการณ์แต่ละคน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้มากที่สุดเท่าที่ศักยภาพเด็กจะพึงแสดงออกได้

2. วัสดุที่มีในท้องถิ่นที่สามารถนำมาสร้างสรรค์งานศิลปะ

เนื่องจากในประเทศไทยมีความแตกต่างทางด้านภูมิประเทศ วัฒนธรรม ประเพณี และสภาพทางชีวิต จึงทำให้มีการแบ่งเป็นภาคต่าง ๆ ซึ่งในแต่ละภาคก็มีความแตกต่างกันตามธรรมชาติที่ไม่เหมือนกัน ดังนั้น วัสดุที่มีในท้องถิ่นแต่ละท้องถิ่นที่เด็ก ๆ สามารถนำมาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะหรือประดิษฐ์เป็นของเล่น ของใช้ ก็ต่างกันไปตามแบ่งวัสดุได้ตามภาคต่าง ๆ ดังนี้

1. ภาคเหนือ

ส่วนใหญ่เป็นป่าประเภทป่าไม้ผลัดใบ , ป่าสนเขา , ป่าดิบชื้น , ป่าดิบเขา มีลักษณะเป็นภูเขาสลับซับซ้อนมีพืชพรรณขึ้นอยู่ทั่วไป เช่น ชมพูป่า มะเดื่อ อบเชย ป่าสน ต้นก่อ กุหลาบดอยสัก ตะแบก พลวง กระพี้ ไม้เลื้อย พืชตระกูลถั่ว ประชาชนมีอาชีพเกษตรกรรมเป็นส่วนใหญ่ มีการเพาะปลูกพืชต่าง ๆ มากมาย เช่น ข้าวเจ้า ข้าวบาร์เลย์ ถั่วลิสง ฝ้าย ยาสูบ ชา ห่อสิ้นจี่ ลาไย เป็นต้น ทำให้หาวัสดุต่าง ๆ จากธรรมชาติได้ง่าย

วัสดุในท้องถิ่นที่หาได้ง่ายในภาคเหนือ มีดังนี้ ไม้ไผ่ ใบพลวง (ภาคเหนือเรียกว่า ใบตองตึง) ลูกสนป่า ลูกสนภูเขา กระหกรก ดอกโพธิ์ป่า ดอกบัวตอง ดอกคำฝอย ดอกจ้าว เปลือกไม้ที่มีพื้นผิวต่าง ๆ เห็ดลม เมล็ดตาตาแดง เมล็ดตาหนู เถาวัลย์ ฟางข้าว รวงข้าว บาร์เลย์ ไม้เลื้อย ก้อนหิน ลูกก่อ ดินเหนียว ถั่วลิสง ฝ้าย ดอกหญ้า เปลือกข้าวโพด

2. ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

เนื่องจากภูมิประเทศในตอนกลางของภาคนี้เป็นที่ลุ่ม จึงมีน้ำขังในฤดูฝน แห้งแล้งเป็นทุ่งหญ้าในฤดูแล้งและขาดแคลนน้ำ เพราะดินเป็นดินร่วนปนทราย และลูกรังไม่เก็บกักน้ำ พืชพรรณจึงเป็นประเภทป่าแดง ป่าแพะ ที่ทนต่ออากาศแห้งแล้ง เช่น ไม้พลวง เหยง เต็ง มะยม รังปรดู่ กัลปพฤกษ์ มะขามป้อม และไม้พุ่ม ไม้หนามแทรกสลับกับพวกหญ้า

วัสดุที่มีท้องถิ่นของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ได้แก่ ต้นกก ใบพลวง รังไหม ปอ เมล็ดละหุ่ง ฝ้าย เปลือกข้าวโพด ลูกวัวใช้ทำสียได้ หญ้า

3. ภาคกลาง

บริเวณที่ราบภาคกลางในสมัยก่อนจะมีพื้นที่ไม่มีชั้นบริเวณที่ลุ่มต่ำและชื้นแฉะ แต่ปัจจุบันกลายมาเป็นแหล่งที่อยู่อาศัย ที่เพาะปลูก ทำให้ได้ไม่ดั้งเดิมเหลือให้เห็นน้อยมาก จะพบเฉพาะชายน้ำใกล้กับปากแม่น้ำ ประเภทป่าชายเลน เช่น โกงกาง โปรง ตะบูน ตะบัน แสม ลำพู และไม้พุ่ม ไม้เลื้อย ตามริมฝั่งน้ำจืดจะมี ต้นสนุ่น ต้นทองหลางน้ำ ตามคูและนาข้าวจะมีพืชหลายชนิด เช่น บัวประเภทต่าง ๆ สาหร่าย แหน เพ็ชริน ผักตบชวา เป็นต้น

วัสดุท้องถิ่นที่สามารถหาได้ในภาคกลาง มีดังนี้ พางข้าว ถั่วเหลือง ลูกลําพู ตีนกอก หน้า
ดอกบัว สายบัว ใบบัว ผักตบชวา ใบเฟิร์น ใบจาก ใบตอง ลำต้นโสนตากแห้ง ก้านกล้วย ไม้ไผ่

4. ภาคตะวันออกและภาคใต้

มีลักษณะภูมิประเทศติดชายฝั่งทะเลมีการทำการประมงมากและพืชพรรณไม่ค่อยเปลี่ยนแปลง
คือ เป็นป่าดงดิบ เพราะเป็นแหล่งที่มีฝนตกชุก ไม้ที่สำคัญ เช่น สำโรง สำรอง มะพูด ชะมวง
มีการทำสวนมะพร้าว สวนผลไม้ต่าง ๆ เช่น เงาะ ทุเรียน ส้ม ลำไย สลัด รวมทั้งมีการปลูกยาง
พาราฯ และเครื่องเทศ

วัสดุท้องถิ่นที่สามารถหาได้ในภาคตะวันออกและภาคใต้ คือ ใบตาล ทางมะพร้าว ใบจาก
ใบยางพารา กะลามะพร้าว ตีนกระจุต ตีนกอก ลูกหวาย เมล็ดกาแฟ ทราย เปลือกหอย

นอกจากนี้กล้าวมาแล้วยังมีวัสดุที่หาได้ทั่ว ๆ ไปในทุก ๆ ที่ เช่น ดินชนิดต่าง ๆ ดินเหนียว
ถ่านไฟ เมล็ดพืชต่าง ๆ สามารถนำมาใช้แทนสีต่าง ๆ ได้ ก้อนหิน ทราย กิ่งไม้ ส่วนต่าง ๆ
จากพืช เช่น ใบ ก้าน หัว เปลือก ดอก สิ่งเหล่านี้สามารถนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะหรือ
ของเล่นต่าง ๆ ตามจินตนาการของเด็กได้อีกด้วย

ตัวอย่างของเล่นพื้นบ้านที่ทำขึ้นจากวัสดุพื้นบ้านหรือใช้วัสดุธรรมชาติมาเป็นองค์ประกอบ
ในการเล่น ของเล่นประเภทนี้ยังมีเล่นกันอยู่ บางชนิดยังคงรูปและวิธีการเล่นมานานนับร้อยก็มี
เช่น **การเล่นปั้นก้านกล้วย** โดยใช้ก้านกล้วยมาตัดแปลงเป็นปืนด้วยการนำก้านกล้วยขนาดโต
หน่อย มาบั้งแฉลบ ๆ เป็นระยะ ๆ เวลาเล่นก็เหยอส่วนที่แฉลบไว้ให้ตั้งขึ้นเป็นแถว แล้วใช้มือ
รูดไปข้างหน้า ให้ด้านที่บั้งไว้หล่นกลับที่เดิม เกิดเสียงดังพริบ ๆ คล้ายเสียงปืนกล การเล่นชนิด
นี้เป็นการสร้างของเล่นเลียนแบบจากของจริง โดยการประยุกต์ใช้วัสดุพื้นบ้านเท่าที่จะหาได้
สะท้อนรูปแบบที่เรียบง่าย ๆ ตามจินตนาการของเด็ก

ของเล่นพื้นบ้านอีกอย่างหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงการประยุกต์วัสดุพื้นบ้านมาสร้างของเล่นให้
สอดคล้องกับจินตนาการ คือ **เดินเปรด** เป็นการเล่นที่ใช้ไม้ไผ่มาต่อขาให้สูงขึ้น นอกจากจะเป็น
การสะท้อนจินตนาการในการที่จะหาอย่างไรรจึงจะให้ตนเองสูง มีขายาวแล้วยังสามารถเดินข้าม
ห้วย ข้ามหน้าผาในลำธารได้ด้วย

ดีขอบกระดัง หรือ ดีวงล้อ

เป็นของเล่นที่ใช้วัสดุเหลือใช้มาเล่นเด็ก ๆ จะใช้ขอบกระดังที่ทำด้วยไม้ไผ่ที่ไม่ใช่แล้ว
นำมาตีให้หมุนวิ่งเล่นในลักษณะของวงล้อ โดยใช้วงไม้ดีวงล้อหรือขอบกระดังให้หมุนการจับกับ
วิ่งตามใบ และตีให้เร็วขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งต่อมาพัฒนาเป็นการใช้ยางรถยนต์ หรือยางรถจักรยาน
ที่ไม่ใช่แล้วมาเล่นแทน

ลูกช้าง

เป็นของเล่นที่ทำขึ้นจากวัสดุพื้นบ้านที่นิยมทำเล่นกันทั่วไป แต่เดิมรูปทรงของลูกช้างจะต่างกันไปตามความนิยมของแต่ละท้องถิ่น แต่ในปัจจุบัน ลูกช้างมีทำจำหน่ายทั่วไป จึงทำให้ลูกช้างมีรูปร่างคล้ายคลึงกันทั่วไป

หมากขุน

เป็นของเล่นที่นิยมเล่นกันมาแต่โบราณได้ใช้แผ่นไม้ขุดเป็นหลุม ๆ มีเบี้ยอาจใช้หยกหรือเม็ดมะขามเป็นการเล่นที่แข่งขันกัน โดยจะใช้วัสดุเท่าที่หาได้อย่างง่าย ๆ

วาว

เป็นของเล่นเก่าแก่ที่มีมาแต่โบราณกาล วาวมีไม้ไผ่เป็นโครงสร้างแล้วปิดกระดาน มีรูปร่างแตกต่างกันไป ตามความนิยมของแต่ละท้องถิ่นวาวที่นิยมมาก คือ วาวจุฬา และวาวปักเป้า ถือว่าเป็นวาวที่เป็นเอกลักษณ์ของวาวไทย

รอกยะลา และเดินยะลา

เป็นของเล่นที่ทำขึ้นจากกะลามะพร้าว ซึ่งเป็นผลไม้ที่บริโภคกันทั่วไป เมื่อขุดเอาเนื้อมะพร้าวออกแล้ว เด็ก ๆ จะเอากะลามาร้อยด้วยดอกระบายใช้เชือกผูกลากเล่นคล้ายรถลากก็เป็นของเล่นที่ทำมาจากวัสดุพื้นบ้านง่าย ๆ ชนิดหนึ่ง นอกจากนี้ กะลามะพร้าวยัง เด็ก ๆ ยังนิยมนำมาทำเป็นของเล่นอีกชนิดหนึ่งคือ เดินยะลา หรือ เกือกยะลา โดยใช้กะลามะพร้าวด้านที่มีรูเอาเชือกร้อยรูกะลาคู่หนึ่ง แล้วผูกปลายด้านหนึ่งเป็นปมไว้บนกะลา คว่ำกะลาให้เชือกโผล่ขึ้นมาจนยาวในระดับที่มีมือจะจับได้ก้นด เวลาเล่นก็จะใช้เท้าทั้งสองข้างเชือกไว้บนระหว่างนิ้วหัวแม่เท้าและนิ้วชี้ และมือทั้งสองข้างปลายเชือกไว้ แล้วดึงขึ้นลงตามจังหวะก้าวเท้าซึ่งบางทีอาจจะเล่นเดินแข่งขันกันด้วย

ของเล่นที่ทำมาจากวัสดุพื้นบ้านอีกชนิดหนึ่งที่กล่าวถึง คือ **อีรพีละ** มีลักษณะคล้ายเป็นอัดลม ทำด้วยไม้ไผ่กลวง ทุบรูภายในขนาดเส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 1 ซม. ใช้เป็นตุ้มกระบอกมีแกนทำด้วยไม้ไผ่เหลาขนาดเล็ก ๆ พอที่จะสอดเข้าไปในรูกระบอกได้ มีความยาวน้อยกว่ากระบอกประมาณ 1-2 ซม. การเล่นใช้ลูกไม้ชนิดหนึ่งที่เรียกว่า **ปอกระเจา** เป็นกระสุนยิงหรือกระดานขุ่นน้ำเป็นก้อน อัดเข้าไปในกระบอกแล้วกระแทกไม้แกนให้เกิดแรงอัดลมจะดันกระสุนออกไปเกิดเสียงระเบิดดังปัง อีรพีละนี้อาจเป็นต้นแบบที่พัฒนาขึ้นเป็นปืนลูกไม้ก๊อ และปืนลมต่อมา ของเล่นประเภทนี้เป็นของเล่นที่ยังมีเล่นกันอยู่ในชนบท

นอกจากของเล่นที่ทำขึ้นจากวัสดุพื้นบ้านดังกล่าวแล้ว ยังมีการเล่นใช้วัสดุธรรมชาติมาเป็นองค์ประกอบในการเล่น โดยมีได้เปลี่ยนแปลงสภาพของวัสดุเดิม เช่น การนำก้อนกรวดก้อนหิน และเมล็ดพืชบางชนิดมาเล่น เช่น การเล่นอีตึก หมากเก็บ สะบ้า เป็นต้น วัสดุธรรมชาติเหล่านี้จะเป็นอุปกรณ์ประกอบการเล่นมากกว่าที่จะเป็นของเล่นโดยตัวของมันเอง

3. ขั้นตอนการผลิตรายการสารคดีโทรทัศน์

(PROGRAMME MAKING PROCESS)

การผลิตรายการสารคดีโทรทัศน์เรื่องหนึ่งนั้นมีขั้นตอนการผลิตหลายขั้นตอนด้วยกันซึ่งหากผู้ผลิตปฏิบัติตามขั้นตอนต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ ก็จะทำให้ผลิตรายการดังกล่าวดำเนินไปอย่างราบรื่นและสำเร็จตามความมุ่งหมาย ขั้นตอนการผลิตรายการสารคดีโทรทัศน์ ได้แก่

1. วางแผน (Planning)
2. รวบรวมเอกสารและรายงานการวิจัย (Collection of Materials and Research)
3. คัดเลือกเอกสารและวัสดุต่าง ๆ (Selection of Materials)
4. เขียนบทโทรทัศน์ (Scrip Writing)
5. การเตรียมการเพื่อนำเทปรายการสารคดีโทรทัศน์ (Preparation for Video Recording)
6. การเตรียมการเกี่ยวกับศิลปกรรม (Artwork)
7. การเตรียมอุปกรณ์ และวัสดุสำหรับการสาธิต (Equipment and Material for Demonstration)
8. การบันทึกภาพ (Video Recording)
9. การตัดต่อ (Editing)
10. การบันทึกเสียง (Sound Recording)
11. การฉายทดลอง (Preview)
12. การนำไปใช้ (Utilization of Programme)
13. การประเมินผล (Evaluation)

1. การวางแผน (Planning)

ในขั้นนี้ผู้ผลิตรายการจะต้องคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ ในการผลิตรายการ เช่น เนื้อหา เวลา ค่าใช้จ่าย และผู้ร่วมงาน นอกจากนี้ผู้ผลิตรายการยังจะต้องคำนึงถึง

1.1 วัตถุประสงค์และเป้าหมายในการผลิตโดยพยายามที่จะกำหนดให้แจ่มแจ้งแน่ชัด ลงไปว่ามีวัตถุประสงค์และเป้าหมายในการผลิตอย่างไรบ้าง

1.2 กำหนดหัวข้อเรื่องให้กระชับและรัดกุม พึงดูแล้วน่าสนใจ

1.3 กำหนดกลุ่มเป้าหมายว่าเป็นใครบ้าง

1.4 มีการประชุมร่วมกันของเจ้าหน้าที่ฝ่ายต่าง ๆ ทั้งนี้เพื่อทำความเข้าใจร่วมกันใน วัตถุประสงค์และเป้าหมายของรายการสารคดีโทรทัศน์ครั้งนี้ นอกจากนี้เจ้าหน้าที่ทุกคนจะ ต้องทราบหน้าที่ของตนอย่างแจ่มชัดในการผลิตรายการ

1.5 มีการกำหนดตารางการดำเนินงานว่า ในแต่ละขั้นตอนจะใช้เวลาเท่าใด เช่น ใช้เวลาในการผลิตรายการนี้กี่วัน วันเริ่มต้นและสิ้นสุดของกระบวนการผลิตรายการ ระยะ เวลาในการผลิตแต่ละขั้นนั้นมีเวลากี่วัน รายการโทรทัศน์นี้จะใช้เสนอเมื่อใด เป็นต้น

2. รวบรวมเอกสารและงานวิจัย (Collection of Materials and Research)

ในขั้นนี้เป็นขั้นที่ผู้ผลิตรวบรวมตำรา เอกสาร รายงานการวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เอกสารต่าง ๆ ดังกล่าวจะต้องมีจำนวนมากเพียงพอที่จะนำมารวบรวมเป็นเนื้อหาที่จะผลิต เป็นโทรทัศน์นอกจากรายการ เอกสารและรายงานการวิจัยต่าง ๆ ดังกล่าวแล้ว ผู้ผลิต รายการอาจจะหาภาพยนตร์ซึ่งอาจจะเป็น 8 มม., 16 มม. และสไลด์ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา เพื่อนำมาประกอบในการผลิตโทรทัศน์ชุดดังกล่าวได้

3. คัดเลือกเอกสารและวัสดุต่าง ๆ (Selection of Materials)

ตำรา เอกสาร รายงานการวิจัยต่าง ๆ ตลอดจนภาพยนตร์และสไลด์ที่รวบรวมได้มาจาก ขั้นที่แล้วนั้น ในขั้นนี้จะเป็นขั้นนำเอกสารต่าง ๆ ดังกล่าวมาคัดเลือกเอาเฉพาะที่เกี่ยวข้องและ จำเป็นจะต้องใช้ในการเขียนบท ส่วนที่ไม่เกี่ยวข้องก็แยกไว้ต่างหาก แต่อย่างไรก็ไม่ควรทิ้งทิ้ง ไป ควรเก็บไว้ก่อนหากเรามีความจำเป็นที่จะต้องใช้เป็นข้อมูลก็จะหยิบมาใช้ได้ทันที

4. เขียนบทรายการเทปโทรทัศน์ (Script Writing)

เอกสารต่าง ๆ ตลอดจนภาพยนตร์ หรือสไลด์ที่ได้รับการคัดเลือกมาแล้วนั้น ผู้เขียนบทจะนำเอกสารต่าง ๆ เหล่านี้มากำหนดเป็นภาพ และเสียง เป็นเรื่องเป็นราวตามที่กำหนดไว้ในวัตถุประสงค์ บทเทปโทรทัศน์เมื่อผลิตแล้วจะเป็นแนวทางในการถ่ายทำและประกอบเรื่องต่อไป
บท (Scenario หรือที่เรียกกันสั้น ๆ ว่า Script) นั้นหมายถึงเอกสารที่ถูกเขียนขึ้น เพื่อใช้ในการถ่ายทำเทปโทรทัศน์ ซึ่งจะประกอบไปด้วยถ้อยคำ ลักษณะและบทบาทของภาพ และเสียง

ขั้นตอนการเขียนบทวิทยุโทรทัศน์กำหนดอย่างไรขึ้นอยู่กับนักวิชาการแต่ละท่าน บางท่านเริ่มจากการกำหนดหัวข้อเรื่องก่อน แล้วจึงกำหนดวัตถุประสงค์ ขอบเขตของเรื่อง ศึกษาหาข้อมูล ทำเรื่องย่อแล้วจึงกำหนดกลุ่มเป้าหมายและลงมือเขียน บางท่านก็เริ่มด้วยการกำหนดวัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย ระยะเวลา รูปแบบของรายการ แล้วจึงกำหนดหัวข้อเรื่องและขอบข่ายเนื้อหา ต่อด้วยการค้นคว้าแล้วจึงลงมือเขียน

ในที่นี้ขอจัดขั้นตอนง่าย ๆ 3 ขั้นตอน คือ

1. กำหนดวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมาย เขียนเพื่ออะไร เขียนเพื่อใคร ให้อะไรแก่ผู้ชม และกำหนดกลุ่มเป้าหมายว่าเป็นใคร
2. กำหนดระยะเวลาและรูปแบบของรายการ ควรกำหนดเวลาว่ากี่นาที และเป็นรูปแบบอย่างไร เช่น รายการสารคดีความยาว 20 นาที เป็นต้น
3. กำหนดหัวข้อเรื่อง ขอบข่ายเนื้อหา ค้นคว้า และลงมือเขียน

บทสำหรับรายการสารคดี

รายการสารคดีเป็นรายการที่มุ่งให้เห็นเสนอข้อเท็จจริง ให้ความรู้ ข้อมูล และเหตุการณ์ที่เป็นประโยชน์ต่อผู้ชม มุ่งให้ผู้ชมเมื่อชมแล้วมีแรงบันดาลใจให้กระหายหรือไม่กระหายอย่างใดอย่างหนึ่ง เรื่องราวที่เสนอเป็นเรื่องจริง ผู้เขียนบทสารคดีจะต้องค้นคว้าหาข้อมูล รายละเอียดมาประกอบการเขียนบทให้ถูกต้อง จากตำรา เอกสาร สอบถามจากบุคคล หรือเกิดจากความคิดของผู้เขียนบทที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ในกรณีที่ผู้เขียนสามารถค้นคว้าข้อมูลและเข้าใจเรื่องที่เขียนอย่างลึกซึ้งก็สามารถจะเขียนบทได้ก่อนการถ่ายทำ ซึ่งอาจทำเป็นแบบสมบูรณ์เลยได้ แต่บางครั้งผู้เขียนไม่สามารถหาข้อมูลได้เนื่องจากไม่มีในเอกสาร ตำราที่จะใช้อ้างอิง นอกจาก

การสอบถามจากบุคคลเหล่านั้น ผู้เขียนจึงสามารถพัฒนาบทความว่าว ๆ เป็นแบบสมบูรณ์ได้ เนื้อหาบทความที่ดีนั้นสามารถนำมาจากข่าวสารที่ปรากฏในหนังสือพิมพ์ ประวัติศาสตร์ปัญหา สังคมเศรษฐกิจ การเมือง ชีวประวัติ สถานที่ท่องเที่ยว วิทยาการแขนงต่าง ๆ วัฒนธรรม ประเพณี และอื่น ๆ ซึ่งวิธีการเขียนขึ้นอยู่กับแง่มุมที่ผู้เขียนต้องการเสนอข้อเท็จจริง ความคิด ข้อเสนอแนะให้ผู้ชมได้ชมและบางครั้งช่วยตัดสินใจ

เทคนิคสำคัญในการเขียนบทความที่ดี คือ สารคดีเป็นการเสนอเรื่องราวข้อเท็จจริงเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งเพียงเรื่องเดียว การเสนอเพียงความจริงอย่างเดียวน่าจะทำให้บทความไม่น่าสนใจ ผู้เขียนบทความจึงต้องหารูปแบบของรายการประเภทต่าง ๆ เข้ามาประกอบการเขียนบทความที่ดีด้วย เพื่อให้เกิดความหลากหลายในรูปแบบของความน่าสนใจ อาจจหารูปแบบรายการพูดคุย การสัมภาษณ์ บางครั้งนำเสนอในลักษณะของละครเข้ามาร่วมด้วย

สรุปเทคนิคที่สำคัญของการเขียนบทความที่ดี คือ เขียนเรื่องที่น่าสนใจ มีเอกภาพในเรื่องของเนื้อหา ภาษาที่ใช้สละสลวยเข้าใจง่าย มีจุดสำคัญเด่นให้ได้ชัดเจนเดียว แต่ต้องมีความหลากหลายในเรื่องของวิธีการนำเสนอ การอ่านบรรยายประกอบภาพอย่างเดียวน่าจะไม่พอต้องใช้ดนตรี เสียงประกอบ การสัมภาษณ์ การสนทนา การพูด อาจทำในรูปแบบข่าวสารน่ารู้ และแม้แต่ละคร หรือทำให้เกิดความหลากหลายในรูปแบบดูแล้วสนุกสนาน ได้ความรู้และไม่น่าเบื่อ ทั้งนี้นั้น ผู้เขียนบทความต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของเนื้อหา และความสนใจของผู้ชมกลุ่มเป้าหมายเป็นหลัก

เมื่อผู้เขียนบทความเสร็จแล้ว ก็ควรจะมีการทบทวนหาจุดบกพร่อง หากพบจุดบกพร่องแล้วก็ควรแก้ไข จากนั้นนำไปเสนอให้ผู้กำกับรายการซึ่งกำกับรายการจะเชิญผู้ร่วมงานฝ่ายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น นักวิชาการ ผู้เขียนบท ช่างภาพ และเจ้าหน้าที่ฝ่ายอื่น ๆ ที่ผู้กำกับรายการคิดว่าน่าจะเกี่ยวข้องมาอภิปรายรายละเอียดต่าง ๆ ในบทโทรทัศน์ดังกล่าวอีกครั้งหนึ่ง หากทุกฝ่ายให้ข้อคิดเห็นแล้ว จากนั้นก็แก้ไขกันจนเป็นที่เรียบร้อยแล้วพอใจทุกฝ่าย ผู้กำกับก็จะหาสำเนาบทความโทรทัศน์ดังกล่าวไปแจกจ่ายให้ผู้ที่เกี่ยวข้องได้ศึกษา ปฏิบัติตามบทดังกล่าว หากในการอภิปรายเกี่ยวกับบทมีปัญหา ผู้กำกับรายการก็ควรที่จะเป็นผู้ตัดสินใจขั้นสุดท้าย จากนั้นก็ทำสำเนาแจกแก่ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง เช่น ผู้กำกับรายการ ช่างภาพ ผู้เขียนบท ผู้ควบคุมภาพ เป็นต้น

5. การเตรียมเพื่อบันทึกการสัมภาษณ์ (Preparation for Video Recording)

ขั้นนี้เป็นขั้นที่เราต้องเตรียมเพื่อบันทึกภาพตามตารางเวลา (Schedule) ที่กำหนดไว้ วัสดุและอุปกรณ์ที่จะใช้มีอะไรบ้าง และใครเป็นผู้รับผิดชอบบ้าง การถ่ายทำนั้น จะถ่ายทำที่ไหน ในห้องบันทึกภาพ (Studio) หรือเป็นการถ่ายทำนอกสถานที่ (Outside Studio หรือ Outdoor Recording) หากจะมีการถ่ายทำนอกสถานที่ก็ควรจะมีผู้ไปดูสถานที่ที่จะถ่ายทำ และทำการนัดแนะกับผู้ที่เกี่ยวข้องในการถ่ายทำ

วัสดุและอุปกรณ์ที่จะต้องใช้ในการผลิตรายการเทปโทรทัศน์ มีดังต่อไปนี้ คือ

1. กล้องวิดีโอ (Video Camera)
2. เครื่องบันทึกเทปโทรทัศน์ (Video Tape Recorder หรือที่เรียกย่อ ๆ ว่า VTR)
3. เทปโทรทัศน์ (Video Cassettes)

กล้องวิดีโอ เครื่องบันทึกเทปโทรทัศน์ เทปโทรทัศน์ มีหลายยี่ห้อด้วยกันเช่น SONY JHS และ NATIONAL เป็นต้น และมีหลายขนาดหรือหลายรูปแบบ (format) คือ U-MATIC VHS และ BETAMAX U-MATIC จะเป็นชนิดที่ให้คุณภาพที่ดีกว่าเนื่องจาก เนื้อเทปมีหน้ากว้างถึง 3/4 นิ้ว ส่วน VHS และ BETAMAX นั้น เนื้อเทปมีหน้ากว้างเพียง 1/2 นิ้ว ฉะนั้นโดยทั่วไปเรามักจะใช้ U-MATIC เพื่อผลิตเป็นเทปต้นฉบับ (Original) เพราะการสูญเสียคุณภาพของภาพและสีจะน้อยกว่า และเมื่อนำมาตัดต่อใส่ใน U-MATIC ทำเป็น Master Tape เพื่อสำเนาลง VHS หรือ BETAMAX ต่อไป

4. เครื่องบันทึกเสียง (Tape Recorder)

ในการบันทึกเสียงโดยไมโครโฟนที่ติดกับตัวกล้อง (Built-in Microphone) นั้นอาจจะให้คุณภาพเสียงไม่ดีเท่าที่ควร ผู้ผลิตก็อาจจะทำการบันทึกเสียงต่างหากหลังจากถ่ายทำ เครื่องบันทึกเสียงที่จะใช้มี 2 ประเภทด้วยกันคือ เทปม้วน (Reel-to-Reel or Open - Reel Tape) และเทปคาสเซต (Cassete Tape)

5. อุปกรณ์ไฟ (Lighting Equipment) ใช้สำหรับถ่ายทำในอาคาร หรือถ่ายทำในเวลากลางคืน

6. โทรทัศน์ตรวจสอบภาพ (TV Monitor) เป็นโทรทัศน์ใช้ตรวจสอบภาพที่กล้องบันทึกนั้นมีสัญญาณดี และภาพมีความชัดหรือไม่

7. ไมโครโฟน (Microphone หรือ MIC) มีหลายประเภทด้วยกัน ซึ่งแบ่งออกได้ตามวัสดุที่ใช้ ได้แก่ Condensor Microphone, Dynamic Microphone, Ribbon - Microphone และ Ceramic or Crystal Microphone

8. ขาตั้งกล้อง (Tripod) มี 3 ขา เพื่อใช้ตั้งกล้องเวลาถ่ายภาพ ซึ่งควรจะเลือกขนาดที่มีคุณภาพดี ขาตั้งมี 2 ประเภทคือ ประเภทที่ใช้ใน Studio และประเภทที่ใช้ถ่ายภาพนอกสถานที่

9. สายและตัวเชื่อมต่อต่าง ๆ (Cables and Connectors) ซึ่งแบ่งออกเป็น

9.1 Video Connectors ซึ่งได้แก่สาย Coaxial, UHF Connector, BNC Connector, F Connector TV Coax Connector

9.2 Audio Connectors ซึ่งได้แก่สายชีลด์ (Shield Wire), Mini - Plug, RCA Plug, Phone Plug and Cannon Plug

ซึ่งสายและตัวเชื่อมต่อต่าง ๆ ดังกล่าวต้องเลือกให้เหมาะสมกับอุปกรณ์ที่เราจะนำไปถ่ายทำรายการสารคดีโทรทัศน์ ซึ่งส่วนใหญ่มักจะเป็นการถ่ายทำนอกสถานที่

6. การเตรียมการเกี่ยวกับศิลปกรรม (Artwork)

ในการผลิตรายการโทรทัศน์นั้นจำเป็นต้องมีงานเกี่ยวกับศิลปกรรม เช่น ชื่อเรื่อง (Title) รายชื่อผู้ร่วมผลิตรายการ ภาพวาด วัสดุกราฟิก (แผนภูมิ แผนภาพ แผนสถิติ และแผนภาพหรือแผนผัง) ตลอดจน (Scenery) หรือสิ่งประกอบฉาก

สำหรับวัสดุกราฟิกประเภทต่าง ๆ นั้นก็ควรจัดทำลงบนกระดาษที่มีขนาดกว้างยาว 3:4 ซึ่งขนาดที่เหมาะสมควรมีขนาดประมาณ 9 นิ้ว - 12 นิ้ว ซึ่งเป็นขนาดที่ไม่เล็กและไม่ใหญ่จนเกินไปนัก การถ่ายทำนั้น เราอาจจะทำได้โดยวิธี

ก. ถ่ายภาพวัสดุกราฟิกนั้นโดยตรง

ข. ถ่ายภาพวัสดุกราฟิกโดยซ้อนกับภาพอีกภาพหนึ่ง (Superimposition) เช่น ภาพตัวอักษรซ้อนบนภาพเนื้อเรื่อง โดยใช้ Telop หรือเครื่อง Special Effect - Generator เป็นต้น ผู้มีหน้าที่รับผิดชอบในการผลิตงานศิลปกรรมก็จะต้องจัดทำศิลปกรรมตามที่กำหนดไว้ในบทโทรทัศน์ และภายใต้การกำกับของผู้กำกับรายการ

7. การเตรียมอุปกรณ์และวัสดุสำหรับใช้ในการสาธิต (Equipment and Material for Demonstration)

ในกรณีที่มีการสาธิต หรือมีการใช้วัสดุอุปกรณ์แสดงในเนื้อหาที่ผู้ผลิตควรจะต้องคำนึงว่า

7.1 มีวัสดุอุปกรณ์อะไรบ้างที่ต้องใช้ประกอบในการสาธิต

7.2 จะหาวัสดุอุปกรณ์เหล่านั้นได้ที่ไหนบ้าง หรืออาจหาแหล่งที่สามารถยืมมาใช้ได้

7.3 การเตรียมวัสดุอุปกรณ์เหล่านั้นให้เรียบร้อยก่อนที่จะทำการถ่ายทำและหากเป็นไปได้ ควรจะมีการทดลองวัสดุอุปกรณ์เหล่านั้นว่าอยู่ในสภาพที่ใช้ได้หรือไม่

8. การบันทึกภาพ (Video Recording)

ขั้นนี้เป็นขั้นที่บันทึกภาพ เมื่อทุกสิ่งทุกอย่างได้เตรียมกันเรียบร้อยแล้ว ก็ถึงเวลาที่รอคอย นั่นก็คือ การบันทึกภาพต่าง ๆ ตามเนื้อหาในบทสารคดีโทรทัศน์ แต่ก่อนที่จะถึงเวลาที่บันทึกภาพผู้กำกับรายการควรตรวจสอบสิ่งต่าง ๆ ว่าเรียบร้อย และพร้อมที่จะถ่ายทำหรือไม่

8.1 ถ้าเจ้าหน้าที่ฝ่ายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายทำให้ทราบวันและเวลาในการถ่ายทำ

8.2 ย้ำให้เจ้าหน้าที่ฝ่ายรับผิดชอบเกี่ยวกับการผลิตวัสดุอุปกรณ์ประกอบรายการ โดยตรวจสอบและเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ดังกล่าวให้เรียบร้อยและสมบูรณ์

8.3 ย้ำให้เจ้าหน้าที่รับผิดชอบเกี่ยวกับวัสดุและอุปกรณ์การถ่ายทำตรวจสอบและเตรียมวัสดุอุปกรณ์ดังกล่าวให้เรียบร้อยและสมบูรณ์

8.4 แจ้งกำหนดวันเวลาสำหรับผู้ร่วมรายการ (Talent) ให้ทราบ นอกจากนั้น ก็ควรมีการซักซ้อมทำความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทที่จะต้องแสดงว่าจะต้องทำอะไร พูดอย่างไร เป็นต้น

เมื่อทุกสิ่งทุกอย่างเตรียมเรียบร้อยแล้ว ก็พร้อมที่จะถ่ายทำได้ และในขณะที่ถ่ายทำรายการนั้นผู้กำกับจะต้องตรวจสอบสีความคมชัด และความถูกต้องของภาพตามหน้าจอ TV Monitor นอกจากนั้นก็ต้องควบคุมดูแลการทำงานของเจ้าหน้าที่ฝ่ายต่าง ๆ อีกด้วย และเมื่อบันทึกภาพเสร็จแล้วควรมีการ Rewind เทปเพื่อดูภาพที่บันทึกไปนั้นคมชัดและถูกต้องหรือไม่ และมีอะไรบกพร่องหรือไม่ หากพบสิ่งบกพร่องก็จะได้ถ่ายซ่อมใหม่ ซึ่งเทปโทรทัศน์นั้นมีคุณสมบัติที่ดีกว่าภาพยนตร์ เพราะไม่ต้องเสียเวลาล้างฟิล์ม (Develop) และหาแล้ว ผู้กำกับสามารถตรวจสอบในเทปโทรทัศน์ได้ในขณะที่บันทึกภาพ และตรวจสอบอีกครั้งเพื่อความแน่ใจ หลังจากการบันทึกภาพนั้นแล้ว ซึ่งหากพบข้อบกพร่องก็ควรบันทึกใหม่ได้ทันที ไม่เสียเวลาและค่าใช้จ่ายในการกลับไปถ่ายทำอีกครั้งหนึ่ง

9. การตัดต่อ (Editing)

หลังจากที่บันทึกภาพได้ครบตามต้องการแล้ว ก็จะต้องนำภาพต่าง ๆ มาตัดต่อให้เป็นเรื่องเป็นราวตามที่กำหนด ทั้งนี้โดยใช้เครื่องมือตัดต่อภาพ (Editing Equipment) การตัดต่อภาพนั้นมี 2 วิธีด้วยกัน

9.1 *Assemble Editing* เป็นการตัดต่อแบบโดยวิธีการง่าย ๆ โดยการนำภาพเทปโทรทัศน์หลายตอน (Segments) หรือหลาย ๆ ฉาก (Scenes) มานำมาเรียงต่อกันตามลำดับที่กำหนดไว้ในบท ภาพตอนใดเป็นตอนหนึ่ง และภาพตอนใดเป็นตอนต่อไป ก็นำมาตัดต่อเรียงกันต่อไป ตามที่กำหนดเวลาที่กำหนดไว้ในบท Assemble Editing หรือเรียกอีกอย่างว่า Butt Edit

9.2 *Insert Editing* การตัดต่อภาพแบบนี้เป็นการตัดต่อภาพใหม่ลงไปในส่วนภาพที่ถูกบันทึกแล้ว การตัดต่อภาพแบบนี้เป็นการบันทึกภาพใหม่ (edit in) ลงไปแทนภาพเก่าที่จะตัดออกไป (edit out) ซึ่งจะต้องมีความยาวเท่ากันพอดี จึงจะทำให้ภาพที่ใส่เข้าไปใหม่นั้นกลมกลืนกับภาพตอนที่อยู่ข้างหน้าภาพที่ insert เข้าไป

10. การบันทึกเสียง (Sound Recording)

ในขั้นนี้เป็นขั้นที่เสียงต่าง ๆ ที่จะถูกบันทึกเข้าไปในเทปโทรทัศน์ตามบทนั้น ควรจะได้มีการบันทึกในเทปเสียงก่อน เพราะการตัดต่อเทปเสียงจะง่ายกว่าการตัดต่อเทปโทรทัศน์ โดยเฉพาะหากเราบันทึกเสียงลงในเทปม้วน (Open Reel Tape)

10.1 คำบรรยาย (Narration)

10.2 เพลง (Music)

10.3 เสียงประกอบ (Sound effects)

จากนั้นก็นำเทปที่บันทึกเสียงต่าง ๆ ดังกล่าวนี้มาบันทึกในเทปโทรทัศน์ ซึ่งจะมีช่องเสียง (Audio Track) 2 ช่องเสียงด้วยกัน คือ Channel 1 และ Channel 2 โดยเสียงต่าง ๆ เช่น บรรยาย คำสนทนา เพลง และเสียงประกอบจะถูกนำมาบันทึกใน Channel ที่ 1 ส่วน Channel 2 นั้นเป็นช่องเสียงที่ใช้บันทึกเสียงที่บันทึกจากไมโครโฟนที่ติดกันกับตัวกล้องหรือไม่โครโฟน แต่ว่าเสียงต่อที่กล้องบันทึกภาพ เมื่อเวลาเราจะบันทึกเสียงลงใน Master tape เราสามารถทำเสียงในช่องเสียงที่ 2 มาใส่ในช่องเสียงที่ 1 พร้อมกับเสียงเพลง และเสียงประกอบอื่น ๆ

11. ฉายทดลอง (Preview)

เมื่อเทปโทรทัศน์ดังกล่าวได้ถูกตัดต่อ และบันทึกเสียงต่าง ๆ ตามบทที่ได้กำหนดไว้แล้ว เราก็ให้นำเอาเทปโทรทัศน์ดังกล่าวออกฉายให้ผู้ร่วมงานฝ่ายต่าง ๆ ได้ชมกัน ทั้งนี้เพื่อเป็นการตรวจสอบและวิจารณ์ครั้งหนึ่งว่ามีอะไรขาดตกบกพร่องบ้าง หากเรียบร้อยแล้วก็ทำ Master Tape ดังกล่าวไปส่งแหล่งบทที่ต้องการแล้วจึงนำไปฉายกับกลุ่มเป้าหมายได้เลย แต่อย่างไรหากต้องการตรวจสอบความสมบูรณ์ของเทปโทรทัศน์ดังกล่าว เราก็ควรฉายไปฉายทดลองให้กับกลุ่มเป้าหมาย โดยส่งตัวอย่างกลุ่มเป้าหมาย เมื่อฉายให้กลุ่มตัวอย่างชมแล้วก็แก้ไขให้เรียบร้อย จากนั้นจึงนำไปบันทึกลงเทปแล้วนำไปฉายต่อไป

การที่ต้องนำมาฉายให้กลุ่มตัวอย่างเป้าหมายชมอีกครั้งหนึ่งก็เพราะต้องการตรวจสอบเนื้อหาของเนื้อหา และความสมจริงของภาพจากทัศนยะของกลุ่มเป้าหมายเพราะหากจะเอาแต่ทัศนยะของกลุ่มผู้ผลิตอย่างเดียวอาจจะไม่เพียงพอ เพราะต่างมีภูมิหลัง (Background) ที่แตกต่างกัน ฉะนั้นการที่เราให้นำเอาเทปโทรทัศน์ไปฉายในกลุ่มตัวอย่างเป้าหมาย เราจะได้ข้อคิดเห็นที่เป็นจริง ทำให้การผลิตเทปโทรทัศน์ดังกล่าวประสบความสำเร็จ

12. การนำไปใช้ (Utilization of Programme)

เมื่อเทปโทรทัศน์ดังกล่าวได้ฉายทดลองให้กับบุคคลที่เกี่ยวข้องตลอดจนกลุ่มตัวอย่างเป้าหมายชมและแก้ไข เป็นที่เรียบร้อยแล้ว เราก็ให้นำเอาเทปโทรทัศน์ดังกล่าวไปฉายกับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งอาจจะเป็นการฉายในห้องเรียนหรือห้องอบรม หรือฉายบนรถเคลื่อนที่ (Mobile Unit)

13. การประเมินผล (Evaluation)

เมื่อฉายเทปโทรทัศน์ดังกล่าวแล้วก็ควรจะมีการประเมินผล การประเมินผลรายการจะทำให้เราได้ทราบว่ากลุ่มเป้าหมายมีความเข้าใจเนื้อหาหรือไม่อย่างไร นอกจากนั้นกลุ่มเป้าหมายมีความคิดเห็นอย่างไรบ้างเกี่ยวกับการถ่ายทอดการแสดงสาธิต (ถ้ามี) การดำเนินเนื้อหา การตัดต่อ ศิลปกรรม ดนตรีและเสียงประกอบ ซึ่งผลจากการประเมินผลนี้ ทางผู้ผลิตก็สามารถนำมาใช้ปรับปรุงรายการเทปโทรทัศน์และอาจจะใช้เป็นแนวทางในการผลิตรายการเทปโทรทัศน์ และอาจจะใช้เป็นแนวทางในการผลิตรายการเทปโทรทัศน์ เรื่องอื่น ๆ ต่อไป

การวางแผนนับเป็นหัวใจสำคัญของการผลิตรายการสารคดีโทรทัศน์ ทั้งนี้เนื่องจากสารคดีโทรทัศน์เป็นสื่อที่จะนำมาช่วยประกอบการสอนที่มีราคาค่อนข้างแพง แพงทั้งวัสดุอุปกรณ์และการผลิต ตลอดจนการผลิตต้องอาศัยเทคนิคการผลิตที่สูง ฉะนั้นหากมีการวางแผนในการผลิตอย่างรอบคอบแต่ละขั้นตอนของกระบวนการผลิตสารคดีโทรทัศน์แล้ว ย่อมจะทำให้การผลิตรายการสารคดีโทรทัศน์ดำเนินไปอย่างราบรื่น และสำเร็จลุล่วงไปตามกำหนดเวลา และได้ผลตามความมุ่งหมายที่ระบุไว้ในวัตถุประสงค์ สิ่งที่จะเข้าเงื่อนไขในการผลิตรายการก็คือ สารคดีโทรทัศน์เป็นงานที่เกิดจากการทำงานของผู้เชี่ยวชาญหลาย ๆ ฝ่ายร่วมกัน ฉะนั้นการทำงานเป็นกลุ่ม (Team Work) จึงเป็นหัวใจสำคัญของความสำเร็จในการผลิตสารคดีโทรทัศน์ ความสำเร็จของรายการเทปโทรทัศน์เกิดการร่วมความคิด ร่วมแรง ร่วมพลังของพลังของบุคคลหลาย ๆ ฝ่าย ทุก ๆ คน มีความสำคัญเท่าเทียมกัน และต่างก็มีความชำนาญกันคนละเรื่อง

4. การออกแบบรูปแบบรายการ

ในการออกแบบรูปแบบรายการโทรทัศน์ ควรจะมีศิลปะในการออกแบบเพื่อให้รายการน่าสนใจ น่าติดตามมากขึ้น ดังนั้นจึงควรมีการวางแผนที่ดี โดยแบ่งได้คร่าว ๆ ดังนี้

1. ความคิดรวบยอดของรายการ

รายการแต่ละรายการจะมีวัตถุประสงค์(Programme Objective) ว่าจะนำเสนออะไรแก่ผู้ชม เช่น รายการสารคดีสำหรับเด็กมีเนื้อหาครอบคลุมเกี่ยวกับเรื่องศิลปะและสิ่งแวดล้อม เป็นต้น และควรกำหนดความยาวของรายการให้แน่นอน เช่น รายการ 20 นาที 30 นาที นอกจากนี้ยังต้องพิกกลุ่มเป้าหมาย(Target Audience) เพียงกลุ่มเดียวให้ชัดเจน เช่น กลุ่มนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้น กลุ่มหนุ่มสาวอายุระหว่าง 20-25 ปี ฯลฯ

2. ค้นหาและรวบรวมข้อมูล (Information Gathering) สำหรับประกอบการคัดเลือกและออกแบบเนื้อหาของรายการ

3. ลำดับเนื้อหา (Running Order)

การออกแบบรูปแบบรายการจะมีความน่าสนใจมากหรือน้อยก็ขึ้นอยู่กับวิธีการนำเสนอเนื้อหา(Presentation Technique) ว่าจะนำเสนอรูปแบบใด เช่น มีการเล่าเรื่องราวสารคดีวิธีการทำ มีการสัมภาษณ์ หรือเพลงแทรก ฯลฯ

4. การลำดับภาพ (Picture Running Order)

เป็นการออกแบบภาพที่จะนำเสนอโดยการร่างภาพสำคัญ ๆ ไว้เป็นเรื่องราวต่อเนื่องกัน (Storyboard) โดยการออกแบบฉากแต่ละฉากต้องคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

4.1 มุมกล้อง

การออกแบบมุมกล้อง ควรจะทราบถึงประเภทของมุมกล้องก่อนว่ามีอะไรบ้าง ถ้าหากพิจารณาถึงการรับรู้ของคนดูว่าคนดูมีความรู้สึกร่วมในภาพเหตุการณ์นั้นจอโทรทัศน์มากน้อยแค่ไหน จะทำให้สามารถแบ่งมุมกล้องออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. มุม客观เจ็ดดีฟ (Objective Camera Angle)
2. มุม主观เจ็ดดีฟ (Subjective Camera Angle)
3. มุมพอยท์ออฟวิว (Point of view Camera Angel)

1. มุมมองเจ็ดตีฟ

มุมมองประเภทแรกที่เราเรียกว่า มุมมองเจ็ดตีฟ เป็นมุมมองที่ถ่ายจากรอบนอกของเหตุการณ์หรือการแสดง ทำให้คนดูรู้สึกเหมือนว่าเป็นผู้แอบสังเกตเหตุการณ์โดยที่ไม่มีส่วนร่วมอยู่ในเหตุการณ์นั้น ผู้กำกับการแสดงและตากล้องบางคนเรียกมุมมองประเภทนี้ว่า "มุมมอง" (Audience Point of View) และเนื่องจากมุมมองเจ็ดตีฟ มิได้แทนสายตาของตัวแสดงภายในฉาก มุมมองประเภทนี้จึงมีความเป็นกลาง และเนื่องจากตัวแสดงทุกตัวจะไม่รู้สึกตัวว่ามีผู้อื่นแอบดูอยู่ ดังนั้นตัวแสดงจะหันมามองกล้องไม่ได้เป็นอันขาด ถ้าหากตัวแสดงมองมายังกล้องแม้เพียงทางตาจะทำให้ข้อนี้รบกวนความรู้สึกคนดู

2. มุมมองซับเจ็ดตีฟ

ในการบันทึกภาพเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ได้ภาพที่มีคุณค่า และสามารถถ่ายทอดทั้งเรื่องราวและอารมณ์ของเหตุการณ์ได้ดีที่สุด ในบางครั้งกล้องอาจจะต้องละทิ้งหน้าที่ของผู้สังเกตการณ์และเข้าไปมีส่วนร่วมในภาพยนตร์เลยทีเดียว แต่การที่กล้องจะเข้าไปมีส่วนร่วมได้นั้นกล้องจะต้องทำหน้าที่มองหรือเห็นเหตุการณ์เหมือนกับตัวแสดงตัวใดตัวหนึ่งในภาพยนตร์ แล้วถ่ายทอดภาพเหตุการณ์ผ่านสายตาตัวแสดงตัวนั้น เท่ากับว่าภาพที่ปรากฏบนจอคือภาพที่ตัวแสดงที่กล้องเข้าไปแทนที่มองเห็น ทำให้คนดูเห็นเหตุการณ์เหมือนตัวแสดงที่กล้องเข้าไปแทนที่ มุมมองประเภทนี้เราเรียกว่า มุมซับเจ็ดตีฟ

ถ้าพิจารณาในแง่จิตวิทยาจะเห็นว่าเทคนิคมุมมองแบบซับเจ็ดตีฟมีอิทธิพลต่อจิตใจซึ่งคนดูอย่างมาก ในปัจจุบันการใช้มุมมองประเภทนี้จะให้ความสำคัญแก่อารมณ์ของคนดู โดยพิจารณาว่าจะใช้มุมมองประเภทไหนอย่างไรจึงจะทำให้คนดูเข้าไปมีส่วนร่วมในภาพยนตร์โดยไม่รู้ตัว การถ่ายทำเมื่อใช้มุมมองแบบมุมมองเจ็ดตีฟมีข้อแนะนำว่าในขณะที่สัมภาษณ์จริง ควรตั้งกล้องบันทึกภาพผู้ให้สัมภาษณ์ฝ่ายเดียวอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ต้นจนจบการสัมภาษณ์ เมื่อทำการสัมภาษณ์เสร็จเรียบร้อยแล้ว จึงกลับมานับถือภาพผู้สัมภาษณ์ตามคำถาม หรือแสดงกริยาโต้ตอบคำพูดของผู้ให้สัมภาษณ์ โดยตั้งกล้องให้เห็นผู้สัมภาษณ์มองไปทางด้านตรงกันข้ามกับผู้ให้สัมภาษณ์ โดยตั้งกล้องให้เห็นผู้สัมภาษณ์มองไปทางด้านตรงกันข้ามกับผู้ให้สัมภาษณ์ เช่น ถ้าผู้ให้สัมภาษณ์มองไปทางซ้ายของกล้องผู้สัมภาษณ์จะต้องมองไปทางขวาของกล้อง แล้วจึงหันเหที่บันทึกภาพผู้ให้สัมภาษณ์มาติดต่อเข้ากับผู้สัมภาษณ์ภายหลัง การถ่ายทำการสัมภาษณ์ที่ใช้มุมมองแบบมุมมองเจ็ดตีฟโดยใช้วิธีการถ่ายผู้สัมภาษณ์ภายหลังเช่นนี้ เหมาะอย่างยิ่งสำหรับการสัมภาษณ์บุคคลสำคัญที่มีเวลาจำกัด เพราะการบันทึกภาพผู้สัมภาษณ์ภายหลังกรณียกทำได้โดยไม่ต้องให้ผู้ให้สัมภาษณ์เสียเวลาอยู่ในขณะนั้นด้วย

จากการให้กล่าวมานี้ อาจสรุปการใช้มุกขับเจ็ดดีได้ว่า เราสามารถใช้มุกขับเจ็ดดีได้ใน 5 กรณี คือ

1. ใช้มุกขับเจ็ดดีทั้งเรื่อง โดยให้คนดูเข้าไปแทนที่ตัวแสดงตัวใดตัวหนึ่งตลอดทั้งเรื่อง ตั้งแต่ต้นจนจบ
2. ใช้มุกกลองขับเจ็ดดีทั้งตอน โดยแทรกตอนที่ถ่ายทอดด้วยมุกขับเจ็ดดีเข้าไปในเรื่องที่ส่วนอื่น ๆ ถ่ายทอดด้วยมุกอบเจ็ดดี ตัวอย่างที่ดีในกรณีนี้คือ การถ่ายทอดความรู้สึกของตัวแสดงที่มีการรับรู้ไม่สมประกอบ สดชื่นเพื่อน หรือเป็นการย้อนอดีตตามความคิดความฝันของตัวแสดง
3. ใช้มุกขับเจ็ดดีที่นำคนดูเข้าไปในเหตุการณ์ โดยไม่ต้องผ่านตัวแสดงใด ๆ การนำคนดูเข้าไปในเหตุการณ์นี้จะต้องบันทึกภาพโดยกล้องต้องมีการเคลื่อนที่ด้วย
4. ใช้มุกขับเจ็ดดีที่นำคนดูเข้าไปรับรู้เหตุการณ์ผ่านสายตาตัวแสดงใดตัวแสดงหนึ่งโดยแทรกในหน้าตัวแสดงที่กำลังมองไปทางใดทางหนึ่งของจอภาพไว้ก่อน แล้วจึงตามด้วยภาพที่ถ่ายโดยตั้งกล้องในตำแหน่งของตัวแสดงนั้น
5. ใช้มุกขับเจ็ดดีดึงเอาตัวแสดงหรือบุคคลในรายการออกมาสัมพันธ์กับคนดูโดยตรง เช่น ในการนิยับรรยายในรายการสารคดีให้มาพูดคุยกับคนดูโดยตรง

3. มุกพอยท์ออฟวิว

มุกกล้องประเภทพอยท์ออฟวิวนี้ มีชื่อเรียกย่อ ๆ ว่า มุก P.O.V. ความจริงมุกกล้องชนิดนี้เป็นมุกกล้องประเภทอบเจ็ดดี แต่มีลักษณะและให้อารมณ์ใกล้เคียงกับมุกขับเจ็ดดีมาก จึงต้องแยกประเภทออกมาต่างหาก เพื่อที่จะศึกษาและทำความเข้าใจได้เป็นพิเศษ

มุก P.O.V. นี้กล้องจะบันทึกภาพจากตำแหน่งที่ใกล้เคียงกับตำแหน่งของตัวแสดงทำให้คนดูจะเห็นสิ่งต่าง ๆ เกือบจะเหมือนที่ตัวแสดงเห็น เพราะกล้องจะตั้งอยู่ข้างตัวแสดงที่เห็นเหตุการณ์คนดูจึงรับรู้ความรู้สึกเหมือนยืนอยู่เคียงข้างตัวแสดงชนิดที่เรียกว่า感同身受ทีเดียว อย่างไรก็ตาม คนดูก็มิได้เห็นเหตุการณ์คล้ายกับที่ตัวแสดงเห็น เพราะยืนอยู่ใกล้กัน ด้วยเหตุนี้เองมุก P.O.V. ก็ยังคงเป็นมุกอบเจ็ดดี เนื่องจากคนดูมิได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการแสดงหรือเหตุการณ์ เป็นเพียงผู้สังเกตเหตุการณ์ภายนอกโดยที่ตัวแสดงทุกตัวไม่รู้ตัว ดังนั้นการถ่ายทอดด้วยมุก P.O.V. ตัวแสดงจะมองตรงมาที่กล้องไม่ได้ แต่ต้องมองไปที่ด้านข้างของกล้อง

ตากกล้องจะเลือกใช้มุก P.O.V. เมื่อต้องการให้คนดูใกล้ชิดกับเหตุการณ์ เพราะดังที่ได้กล่าวแล้วว่ามุกกล้องชนิดนี้จะพาคนดูเข้าไปยืนเคียงข้างกับตัวแสดงเหมือนเข้าไปรับรู้เหตุการณ์ด้วยทำให้สามารถเห็นเหตุการณ์และรับเอาอารมณ์ของตัวแสดงอีกฝ่ายหนึ่งได้อย่างแจ่มชัด

การใช้มุป.O.V. มีข้อดีหลายประการคือ คนดูสามารถใกล้ชิดกับเหตุการณ์และตัวแสดงเหมือนกับ มุมกล้องแบบซิปเจ็คตีฟ แต่ในขณะที่เดียวกันคนดูจะรู้สึกสบายเพราะอยู่ในฐานะบุคคลภายนอก โดยตัวแสดงไม่รู้ตัวว่าจะถูกแอบดู คนดูไม่ต้องถูกรบกวนจากการที่ตัวแสดงจ้องตรงมาที่ตนเองเหมือน การใช้มุมซิปเจ็คตีฟ เพราะแท้จริงแล้วมุป.O.V. มีข้อดวรวะวังอยู่สองประการ ประการแรกคือ ตัวแสดงจะมองกล้องไม่ได้ และประการที่สองเมื่อถ่ายให้เห็นหน้าตัวแสดงมองนอกจอแล้ว อย่า ตามด้วยภาพที่ค่อย ๆ แพนกล้องไปรอบ ๆ และกลับมาจบข้อที่ตัวแสดงตัวเดิม การถ่ายเช่นนี้จะ กระทบกระเือนการรับรู้ของคนดู เพราะในโลกของความจริงไม่มีใครสามารถเห็นตัวเองได้ใน ขณะที่เขากำลังมองไปรอบ ๆ ตัว

4.2 องค์ประกอบและขนาดของภาพ

การกำหนดขนาดภาพจะต้องคำนึงถึงขนาดของซิปเจ็คเป็นสำคัญ เพราะความสัมพันธ์ระหว่างขนาดของซิปเจ็คกับขนาดของกรอบภาพจะเป็นตัวกำหนดประเภทของภาพ ส่วนขนาดของซิปเจ็คจะเล็กหรือใหญ่ขึ้นขึ้นอยู่กับระยะห่างระหว่างซิปเจ็คกับกล้อง และความยาวโฟกัสของเลนส์ที่ใช้ในการบันทึกภาพนั้น นอกจากขนาดของซิปเจ็คจะขึ้นอยู่กัระยะห่างระหว่างซิปเจ็คกับกล้อง และประเภทของเลนส์ที่ใช้บันทึกภาพแล้วขนาดของซิปเจ็คยังอาจเปลี่ยนไปในขณะบันทึกภาพได้อีก 3 กรณี คือ 1. มีการเคลื่อนกล้อง 2. ตัวแสดงเปลี่ยนที่ 3. มีการซูมภาพเข้า-ออก

1. มีการเคลื่อนกล้อง

การเคลื่อนกล้องอาจทำให้ขนาดของซิปเจ็คเปลี่ยนไปได้ ถ้าหากการเคลื่อนกล้องนั้นทำในระยห่างระหว่างซิปเจ็คกับกล้องเปลี่ยนไป เช่น การแพนหรือการดอลลีเพื่อให้นักกล้องเข้าไปใกล้หรือออกห่างจากซิปเจ็ค

2. ตัวแสดงเปลี่ยนที่

การที่ตัวแสดงเปลี่ยนที่ก็อาจทำให้ขนาดของซิปเจ็คหรือตัวแสดงนั้นเปลี่ยนไปได้เช่นกัน เช่น ตัวแสดงเดินเข้าหาก้องก็ทำให้ขนาดของตัวแสดงใหญ่ขึ้น หรือถ้าตัวแสดงเดินออกจากกล้องก็จะทำให้ขนาดของตัวแสดงเล็กลง

3. มีการซูมเข้า-ออก

การใช้เลนส์ซูมสามารถเปลี่ยนขนาดของซิปเจ็คได้อย่างไม่ยากนัก เพราะการซูมเข้าก็จะทำให้ภาพใกล้ที่ซิปเจ็คมีขนาดเล็กค่อย ๆ กลายมาเป็นภาพใกล้ที่ซิปเจ็คมีขนาดใหญ่ขึ้นได้ และในทางตรงกันข้าม การซูมออกก็จะทำให้ภาพใกล้ที่มีซิปเจ็คขนาดใหญ่ค่อย ๆ กลายเป็นภาพกว้างที่ซิปเจ็คมีขนาดเล็กได้ภายในข้อเดียวกันนั้น

ขนาดภาพในทางโทรทัศน์สามารถแบ่งออกเป็นหลายขนาดและแต่ละขนาดภาพก็มีลักษณะและคุณสมบัติแตกต่างกันไป แต่การศึกษาเรื่องขนาดภาพนั้นควรพิจารณาในลักษณะกว้าง ๆ เพื่อให้เข้าใจความหมายและเป็นประโยชน์การใช้งาน ไม่ควรยึดถือเป็นหลักการตายตัวที่ยึดหยุ่นไม่ได้ เพราะดังได้กล่าวแล้วว่าแม้แต่กล้องหรือผู้กำกับแต่ละคนก็มีความขนาดภาพแต่ละขนาดไม่เหมือนกัน

ภาพไกลมาก (Extreme long shot = ELS)

ภาพขนาดไกลมากจะแสดงให้เห็นสถานที่ในมุมกว้างและไกลมาก ขนาดภาพนี้อาจใช้เมื่อต้องการแสดงความยิ่งใหญ่ของภาพของการแสดง ฉาก หรือเหตุการณ์ เพื่อสร้างความประทับใจให้แก่คนดูทำให้มองเห็นสถานที่ทั้งหมดของฉากคล้ายการแสดงแผนที่ของเหตุการณ์ก่อนเริ่มดำเนินการแสดง ภาพไกลมากควรจะถ่ายจากที่สูงที่สามารถมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ได้ทั้งหมด เช่น ตั้งกล้องไว้บนเครื่องบิน หรือตั้งกล้องไว้บนหลังคาตึก เห็นเขา ยอดเขา เพราะถ้าตั้งกล้องไว้ในระดับสายตา จะมองไม่เห็นรายละเอียดของฉากทั้งหมด เนื่องจากบริเวณส่วนหน้าของฉากจะบังส่วนหลัง ส่วนฉากที่เหมาะสมสำหรับใช้ภาพขนาดนี้ก็เช่นทุ่งเลี้ยงวัวหรือฟาร์มเลี้ยงสัตว์อันกว้างขวาง ทิวเขาที่ยาวเหยียด เหตุการณ์เหล่านี้หากบันทึกด้วยภาพขนาดไกลมากเพื่อเป็นการแนะนำและเปิดฉากจะทำให้คนดูเกิดความประทับใจในความยิ่งใหญ่ และช่วยให้เข้าใจการแสดงและเหตุการณ์ที่จะตามมาอย่างต่อเนื่องและได้อารมณ์ กล่าวโดยสรุปก็คือ ภาพไกลมากนี้ เหมาะที่จะใช้เสนอภาพเหตุการณ์หรือสถานที่ที่มีความใหญ่โตมหึมาเพื่อจับความสนใจของคนดูตั้งแต่เริ่มต้น

ภาพไกล (Long shot = LS)

ภาพไกลเป็นภาพที่เปิดเผยให้เห็นการแสดง สถานที่ ผู้คน และสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้เห็นดูตั้งแต่กับส่วนประกอบทั่ว ๆ ไปในฉากนั้นภาพไกลอาจจะมองเห็นถนนหนทาง บ้านเรือน ห้องหับ หรือสถานที่ใด ๆ ก็ตามที่เหตุการณ์จะเกิดขึ้น ตามหลักทั่วไป ภาพไกลควรจะแสดงถึงส่วนประกอบทุกอย่างในฉากเพื่อช่วยให้คนดูทราบว่าในฉากนี้มีใครเกี่ยวข้อง และแต่ละคนอยู่ที่ตำแหน่งใดของฉาก ภาพไกลมาก เผยให้เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดของฉากที่เกิดขึ้นในบริเวณกว้าง สร้างความประทับใจในความยิ่งใหญ่ของฉาก ภาพประเภทนี้มักตั้งกล้องบันทึกภาพนิ่ง ๆ เพื่อให้เห็นดูซ้ำซึ่งกับรายละเอียดของฉากโดยไม่รู้ตัว แต่บางครั้งอาจใช้เทคนิคการเคลื่อนกล้อง เช่น ใช้การแพนกล้อง ถ้าหากการพาเช่นนั้นสามารถเพิ่มความน่าสนใจขึ้นได้อีก

ภาพขนาดไกลปานกลาง (Medium long shot = MLS)

ภาพขนาดนี้จะเผยให้เห็นตัวแสดงทั้งตัวตั้งแต่ศีรษะจรดเท้า แต่ไม่สามารถเผยให้เห็นฉากทั้งหมดได้ บางครั้งเราเรียกภาพขนาดไกลปานกลางนี้ว่า "ฟูลช็อต" (Full Shot) เพราะเหตุที่เห็นตัวแสดงทั้งตัวนั่นเอง

ภาพขนาดกลาง (Medium shot = MS หรือ MED)

ภาพขนาดกลางเป็นภาพที่มีขนาดอยู่ระหว่างภาพไกลและภาพใกล้ ภาพขนาดกลางนี้จะเห็นตัวแสดงตั้งแต่เหนือเข่าขึ้นมา หรือตั้งแต่เอวขึ้นมา ภาพขนาดกลางอาจจะเห็นตัวแสดงหลายตัวรวมกันเป็นกลุ่มก็ได้ กล้องจะอยู่ใกล้ตัวแสดงพอที่จะเผยให้เห็นท่าทาง สีหน้าและการเคลื่อนไหวขยับเขยื้อนร่างกาย ภาพขนาดกลางเป็นขนาดภาพที่เหมาะสมที่สุดสำหรับภาพยนตร์โทรทัศน์ เพราะสามารถเสนอการแสดงให้เห็นชัดเจนได้ แม้ในภาพยนตร์บันเทิงก็ใช้ภาพขนาดนี้มาก เพราะตัวแสดงจะอยู่ห่างจากคนดูในระยะปานกลาง ทำให้สามารถเสนอเหตุการณ์ในรายละเอียดได้ดี ภาพขนาดกลางที่น่าสนใจที่สุดคือ ภาพขนาดกลางที่เรียกว่า "ทูช็อต" (two shot) ภาพทูช็อตคือภาพที่ตัวแสดงสองตัวเผชิญหน้าและสนทนากัน

ภาพทูช็อตมีลักษณะแตกต่างกันหลายรูปแบบที่เห็นกันอยู่บ่อย ๆ ก็คือภาพทูช็อตที่เห็นตัวแสดงสองตัวนั่งหรือยืนหันหน้าเข้าหากันอย่างตรง ๆ ทำให้เห็นด้านข้าง(profile) ของทั้งสองคน ภาพชนิดนี้เหมาะสำหรับตัวแสดงอายุน้อยที่มีรูปร่างหน้าด้านข้างสวยและยังไม่มีรอยย่นหรือหนังเป็นชิ้น ๆ ที่ใต้คาง ทูช็อตอีกแบบจะถ่ายในมุมเฉียง ตัวแสดงที่อยู่ใกล้กล้องจะเห็นหน้าเพียงสัปดาห์เดียวหรือเห็นหน้าเพียงเศษหนึ่งส่วนสาม ส่วนตัวแสดงที่อยู่ไกลจะเห็นหน้ามากกว่า คือ ประมาณเศษสามส่วนสี่ของใบหน้า หรือตัวแสดงตัวที่อยู่ใกล้อาจจะเห็นครึ่งหน้า(profile) แล้วตัวแสดงที่อยู่ไกลเห็นประมาณเศษสามส่วนสี่ของใบหน้า

ทูช็อตอีกแบบเป็นแบบที่นิยมใช้สำหรับรายการโทรทัศน์ ทูช็อตประเภทนี้มีลักษณะพิเศษคือ ตัวแสดงทั้งสองตัวจะหันหน้าเข้าหากันโดยที่กล้องจะมองออกนอกไปทางด้านหน้าใดด้านหนึ่งของกรอบภาพ และตัวแสดงอีกตัวมองด้านหลังของตัวแสดงตัวแรก การถ่ายแบบนี้ใช้อำนวยความสะดวกให้เห็นหน้าตัวแสดงทั้งคู่พร้อมกันในช็อตเดียวโดยไม่ต้องจัดฉากหรือจัดไปใหม่ แต่ถ้าจะพูดถึงผลทางด้านอารมณ์แล้ว การถ่ายแบบนี้ได้ผลทางด้านอารมณ์ไม่มากนัก ทั้งนี้ เนื่องจากตัวแสดงทั้งคู่ไม่ได้สัมผัสกันโดยตรง

ภาพใกล้ (Close-up = CU)

ภาพใกล้ของบุคคลมักจะระบุในบทโทรทัศน์โดยพิจารณาจากขนาดของชับเจ็ค ทำให้แบ่งภาพใกล้ของบุคคลออกได้เป็นหลายลักษณะ ดังนี้

1. ภาพใกล้ปานกลาง (Medium close-up) จะเห็นตัวแสดงจากศีรษะจนถึงต่ำกว่าหัวไหล่แต่ไม่ถึงเอว คือประมาณกลางอก
2. ภาพใกล้ศีรษะและหัวไหล่ (Head and shoulder close-up) จะเห็นตัวแสดงจากศีรษะจนถึงหัวไหล่
3. ภาพใกล้เฉพาะศีรษะ (Head close-up) จะเห็นแต่ส่วนศีรษะของตัวแสดงเท่านั้น
4. ภาพใกล้ไรด์เคอร์ (Choker close-up) จะเห็นเฉพาะส่วนเหนือตาลงมาถึงใต้ปาก (ไม่เห็นหน้าปากกับคาง)

แต่ภาพใกล้ของบุคคลที่ใช้ได้ทั่ว ๆ ไปมากที่สุดคือภาพใกล้ขนาดกลาง ลักษณะที่สองที่เห็นจากศีรษะถึงหัวไหล่

ภาพอินเสิร์ท (Inserts)

ภาพอินเสิร์ทตามความหมายที่เจษฎาถึงนี้ หมายถึง ภาพถ่ายใกล้ของตัวหนังสือ โทรเลข รูปภาพ หนังสือพิมพ์ ป้าย ประกาศ หรือสิ่งอื่นที่เป็นตัวหนังสือหรือสิ่งพิมพ์ ภาพถ่ายใกล้เหล่านี้เรียกว่า "อินเสิร์ท" เพื่อความประหยัดการถ่ายภาพอินเสิร์ทมักจะถ่ายภาพหลังจากที่ถ่ายทำส่วนอื่นๆ เสร็จเรียบร้อยแล้ว แต่ชับเจ็คที่จะใช้ถ่ายอินเสิร์ทมีรูปร่างยาวทางตั้งไม่สามารถบรรจุลงให้เต็มกรอบภาพที่มีด้านนอนยาวกว่าได้ ทำให้มองเห็นฉากหลังด้วยนั้น กรณีเช่นนี้ควรถ่ายภาพอินเสิร์ทในขณะที่ถ่ายทำฉากนั้นเลยจะเหมาะสมกว่า

ความสูงของกล้อง

ความสูงของกล้องมีความสำคัญในการบันทึกภาพเพื่อถ่ายทอดเหตุการณ์และการแสดงเป็นรายการเท่า ๆ กับความสำคัญของระยะห่างจากกล้องถึงชับเจ็ค (ขนาดภาพ) และมุมของชับเจ็ค แต่มักไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควร ตากล้องมืออาชีพจะระมัดระวังในการตั้งความสูงของกล้องโดยพิจารณาให้เหมาะสมกับสิ่งที่ถ่ายเสมอ ในขณะที่ตากล้องมือใหม่มักจะตั้งความสูงของกล้องให้เหมาะสมกับความสูงของตน และสะดวกที่จะมองผ่านช่องมองภาพ เท่ากับเป็นการละเลยความสำคัญของชับเจ็ค และไม่ทราบว่าชับเจ็คที่ต่างกันย่อมต้องการมุมกล้องที่ต่างกันด้วย

การตั้งความสูงของกล้องอย่างเหมาะสมกับชับเจ็คจะช่วยเพิ่มความสวยงามของภาพตลอดทั้งเพิ่มอารมณ์ ความรู้สึกในการเล่าเรื่องได้อย่างมาก เพราะความสูงของกล้องก็คือความสูง

ของตำแหน่งคนดูซึ่งจะมีผลต่อความรู้สึกของการมีส่วนร่วมและความรู้สึกตอบโต้ต่อเหตุการณ์ในรายการโทรทัศน์ได้ดีขึ้น มุมกล้องที่พิจารณาจากความสูงของกล้องสามารถแบ่งได้ออกเป็น 3 ประเภท คือ ระดับสายตา มุมสูง และมุมต่ำ

1. มุมระดับสายตา (Eye Level Angle)

การบันทึกภาพระดับสายตา คือ การบันทึกภาพโดยตั้งความสูงของกล้องไว้ในระดับสายตาของคนดูที่มีความสูงระดับเฉลี่ย หรือตั้งกล้องในระดับความสูงเดียวกันกับข้อเรศ การตั้งกล้องระดับสายตาจะทำให้เส้นตามแนวตั้งในฉากจะขนานกับกรอบภาพไม่เอียงขึ้นหรือเอียงลง ตากล้องที่ไม่พิถีพิถันมักจะละเลยความสัมพันธ์ของระดับกล้องกับระดับข้อเรศในภาพใกล้เคียง โดยจะถ่ายภาพใกล้เคียงของบุคคลที่หนึ่งอยู่ซึ่งที่กล้องยังอยู่ในระดับสายตาเวลาขึ้น ตากล้องประเภทนี้มักจะถ่ายภาพจากระดับสายตาตนเอง โดยไม่คำนึงถึงระดับสายตาของข้อเรศ การปฏิบัติเช่นนี้ไม่มีปัญหาถ้าถ่ายภาพคนขึ้น แต่ถ้าถ่ายภาพคนนั่งก็จะกลายเป็นภาพมุมสูงไปมีผลทำให้มองไม่เห็นสายตาของตัวแสดง และยังทำให้ความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดระหว่างตัวแสดงกับคนดูลดน้อยลงด้วย ภาพประเภทนี้จะเห็นกรหม่อมและเปลือกตาของตัวแสดงเหมือนกำลังหรือตาอยู่ ที่รูปร่างหน้าของตัวแสดงก็ผิดเพี้ยนไปด้วย และที่สำคัญที่สุดก็คือ ตามที่ทราบดีว่าดวงตานั้นคือหน้าต่างหัวใจ

แม้ว่าโดยทั่วไปการถ่ายระดับสายตาจะไม่น่าสนใจหรือให้อารมณ์เท่ากับมุมสูง หรือมุมต่ำ แต่เป็นการถ่ายที่เหมาะสมกับการถ่ายภาพใกล้เคียง และการถ่ายทั่วไป ๆ ไปที่ต้องการเสนอภาพในระดับสายตา นอกจากนั้น กล้องระดับสายตาก็เป็นมุมกล้องที่เสนอภาพที่เข้าใจง่ายและคนดูคุ้นเคย คนดูจะรู้สึกเหมือนดูเหตุการณ์ด้วยสายตาตัวเอง เพราะตามปกติเวลาเรามองสิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัว เราก็จะมองในระดับสายตาอยู่แล้ว

2. มุมสูง (High Angle)

ข้อดมุมสูงคือ ข้อดที่กล้องก้มลงบันทึกภาพข้อเรศ การถ่ายมุมสูงนั้นไม่จำเป็นที่จะต้องตั้งกล้องไว้บนที่สูงมาก ๆ แม้ว่ากล้องจะตั้งระดับให้ต่ำกว่าสายตาของตากล้องแล้วกดกล้องลงเพื่อบันทึกภาพข้อเรศที่มีขนาดเล็ก ๆ ในกรณีนี้ก็ยังคงเรียกว่าเป็นการถ่ายภาพด้วยกล้องมุมสูง จึงกล่าวได้ว่าการจะเรียกว่าระดับกล้องเป็นมุมสูงหรือไม่นั้นพิจารณาจากความสัมพันธ์ระหว่างความสูงของกล้องและความสูงของข้อเรศเป็นสำคัญ เมื่อใดก็ตามที่ตากล้องจะต้องกดกล้องให้ก้มลงเพื่อบันทึกภาพข้อเรศ ก็ถือว่าการบันทึกภาพของข้อเรศเล็ก ๆ หรือกล้องจะตั้งอยู่บนยอดเขาสูงเพื่อถ่ายภาพแทนสายตาของนักไต่เขาที่กำลังมองภาพเบื้องล่างก็ตาม

การเลือกใช้มุมสูงอาจมาจากเหตุผลเพื่อความงามของภาพ เหตุผลทางเทคนิค หรือ เหตุผลทางด้านความคิดและอารมณ์ของคนดูก็ได้ การตั้งกล้องในมุมสูงอาจทำให้ได้ภาพที่มีความงามทางด้านศิลปะมากกว่าการตั้งกล้องระดับอื่น ซึ่งการตั้งกล้องสูงในกรณีนี้ถือว่ามีความเสี่ยงเพื่อความงามของภาพ ถ้าตั้งกล้องสูงเพื่อจะทำให้เห็นเหตุการณ์ชัดเจนอยู่ในโพสท่าทางการแสดง ที่อยู่ไกลและการแสดงที่อยู่ไกล บางครั้งลักษณะและรูปร่างของข้อเจ็ดยกก็เป็นตัวทำให้กำหนดมุมกล้องได้เช่นกัน ข้อเจ็ดยกที่มีลักษณะแผ่กว้างไปตามแนวนอนเหมาะที่จะใช้กล้องมุมสูงบันทึกภาพ เช่น สวนดอกไม้ซึ่งประกอบด้วยแปลงดอกไม้หน้าพุ่มไม้ ทางเดินอันคดเคี้ยวซึ่งมีภูมิกรรมเรียงรายอยู่สองข้างทาง ข้อเจ็ดยกที่กล่าวมาข้างต้นเหมาะที่จะใช้กล้องมุมสูง เพราะจะช่วยให้คนดูเห็นภูมิประเทศทั้งหมดของสถานที่ได้ชัดเจนคล้ายกับดูแผนที่ ภาพมุมสูงจะทำให้เห็นตัวแสดงหรือสิ่งของในภาพมีส่วนสูงลดลง เมื่อตัวแสดงที่สูงกว่าก็เหมือนมองตัวแสดงที่ต่ำกว่า หรือผู้ใหญ่มองมองเด็ก การใช้กล้องแทนสายตาดูตัวแสดงที่สูงกว่า โดยตั้งกล้องให้สูงกว่าข้อเจ็ดยกที่ต่ำกว่าก็เท่ากับวางคนดูไว้ในตำแหน่งเดียวกันกับข้อเจ็ดยกที่สูงกว่า ทำให้คนดูรู้สึกว่าเขาสูงกว่าตัวแสดงที่เต็มไปด้วย

3. มุมต่ำ (Low Angle)

ข้อคมมต่ำหมายถึง ข้อตาด ๗ ก็ตามที่เงยกล้องขึ้นบันทึกภาพข้อเจ็ดยก การที่จะเรียกว่ามุมต่ำนั้นไม่จำเป็นต้องตั้งกล้องจนต่ำติดดิน และก็ไม่ได้หมายความว่าต้องตั้งกล้องให้ต่ำกว่าระดับสายตาของตากล้อง กล้องมุมต่ำอาจจะใช้บันทึกภาพข้อเจ็ดยกที่มีขนาดใหญ่ ๆ เช่น สิ่งก่อสร้างหรือข้อเจ็ดยกที่มีขนาดเล็ก ๆ เช่น เด็กทารก หรือแมลงตัวเล็ก ๆ ก็ได้ ดังนั้นเพื่อให้ได้ภาพมุมต่ำตามต้องการ บางครั้งจึงจำเป็นต้องยกข้อเจ็ดยกไว้บนที่สูง เช่น ไม้ยืนพื้น ทั้งนี้เพื่อให้ข้อเจ็ดยกสูงกว่ากล้องหรืออาจจะใช้วิธีวางกล้องไว้ในหลุมหรือวางกล้องไว้ใต้ยกพื้นก็ได้

ตากล้องควรจะเลือกใช้กล้องมุมต่ำเมื่อต้องการให้คนดูเกิดความรู้สึกเกรงขามหรือตื่นเต้นหวาดเสียว หรือต้องการให้ข้อเจ็ดยกมีขนาดสูงหรือมีการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว นอกจากนี้ กล้องมุมต่ำยังมีประโยชน์ในการแยกข้อเจ็ดยกออกจากฉากหลังหรือสิ่งแวดล้อม ช่วยตัดฉากหน้า ฉากหลัง และเส้นขอบฟ้าออกจากภาพ ทั้งยังช่วยให้เกิดเส้นนำสายตาที่ทำให้ภาพมีความลึก และเกิดความสวยงามในการประกอบภาพ และโดยเฉพาะอย่างยิ่งการถ่ายภาพมุมต่ำโดยใช้ห้องฟ้าเป็นฉากหลังจะให้ภาพที่มีลักษณะพิเศษแตกต่างไปจากภาพที่เห็นทั่ว ๆ ไป

มุมมอง (View point)

มุมมองจะเป็นตัวกำหนดมุมของชับเร้ด ซึ่งหมายถึงมุมที่คนดูมองเห็นชับเร้ดนั่นเอง และในเรื่องของการเปลี่ยนมุมมองนี้ก็สามารถแบ่งออกเป็น ประเภทกึ่งหน้า ประเภทกึ่งหลัง ประเภทขัดแย้ง และ ประเภทซ้ำ

การเปลี่ยนมุมมองแบบกึ่งหน้าและกึ่งหลังเป็นการเปลี่ยนมุมจากข้อใดหนึ่งไปสู่อีกข้อใดหนึ่งอย่างค่อยเป็นค่อยไปตามลำดับ โดยการเปลี่ยนมุมแบบกึ่งหน้านั้นมุมจะค่อยเพิ่มกว้างขึ้นส่วนการเปลี่ยนแปลงมุมแบบกึ่งหลังจะเปลี่ยนจากมุมกว้างเป็นมุมที่แคบลง ส่วนมุมที่เปลี่ยนนั้นอาจจะเป็นการเปลี่ยนระดับกล้อง เช่น จากมุมต่ำเป็นระดับสายตาและเป็นมุมสูง (แบบกึ่งหน้า) หรือจากมุมสูงเป็นมุมระดับสายตา และเป็นมุมต่ำ (แบบกึ่งหลัง) หรือจะเป็นเปลี่ยนมุมที่สัมพันธ์กับชับเร้ดก็ได้ เช่น จากข้อที่ถ่ายด้านหน้า เป็นข้อที่ถ่ายด้านข้าง และเป็นข้อที่ถ่ายด้านหลังตามลำดับ (กึ่งหน้า) หรือจากข้อที่ถ่ายจากด้านหลัง มาเป็นด้านข้างและด้านหน้าในที่สุด (กึ่งหลัง) สำหรับการเปลี่ยนมุมมองแบบขัดแย้งก็คือ การเปลี่ยนมุมมองให้ตรงกันข้ามกันโดยสิ้นเชิงอย่างทันทีทันใด เช่น เปลี่ยนจากมุมสูงมาเป็นมุมต่ำ จากข้อที่ถ่ายข้ามไหล่ตัวแสดงตัวหนึ่งตัดไปเป็นถ่ายข้ามไหล่ตัวแสดงอีกตัวหนึ่ง หลักสำคัญของการเปลี่ยนมุล้องอย่างขัดแย้งก็คือ จะต้องตั้งกล้องให้มุมมองต่างกันอย่างชัดเจนจึงจะเกิดความรู้สึกขัดแย้งได้

ส่วนการใช้มุมมองซ้ำนั้นก็คือการใช้ภาพที่มีมุมมองคล้าย ๆ กันอย่างต่อเนื่องกันจากข้อใดหนึ่งไปสู่อีกข้อใดหนึ่ง ชับเร้ดในแต่ละข้ออาจจะจะเป็นชับเร้ดเดียวกันหรือต่างชับเร้ดก็ได้ ยกตัวอย่าง เช่น จากที่แสดงถึงการผลิตสินค้าในโรงงานหนึ่งซึ่งมีกระบวนการหลายขั้นตอน อาจจะใช้กลุ่มภาพที่ถ่ายให้เห็นการผลิตในขั้นตอนต่าง ๆ ในมุมมองที่เหมือนกันแล้วนำมาตัดต่อรวมกัน

วิธีเลือกขนาดภาพและมุมมอง

การแบ่งเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในโทรทัศน์ให้เป็นข้อ ๆ ตั้งแต่ต้นจนจบนั้นเป็นเรื่องยาก แต่อย่างไรก็ตามการแบ่งหรือกำหนดขนาดชับเร้ดและมุมมองตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างข้อใดหนึ่งไปยังอีกข้อใดหนึ่งให้เห็นชัดเจนเป็นสิ่งจำเป็นที่จะต้องกระทำการในการถ่ายทำเทปโทรทัศน์ตามหลักทั่วไป การเปลี่ยนมุมหรือการเปลี่ยนขนาดชับเร้ดจะต้องเปลี่ยนในปริมาณที่มากพอที่จะทำให้นักดูทราบถึงความเปลี่ยนแปลงว่ากระทำอย่างจริงจัง เพราะการเปลี่ยนมุมเพียงเล็กน้อยในขณะที่ชับเร้ดยังมีขนาดเท่าเดิมจะทำให้คนดูรู้สึกเหมือนชับเร้ดเปลี่ยนที่อย่างทันทีทันใด ส่วนการเปลี่ยนขนาดชับเร้ดเพียงเล็กน้อยในขณะที่ยังใช้มุมเดิมก็จะทำให้ดูเหมือนภาพขยายขึ้นหรือหดเล็กลง

ส่วนกลุ่มภาพที่ใช้การเปลี่ยนข้อดแบบซ้ำ (Repetition) นั้นจะต้องให้ลักษณะของภาพทั้ง ขนาดชัดและมุมมองเหมือนกันมากที่สุด พยายามให้ชัดมีขนาดเท่ากัน และอย่าเปลี่ยน มุมกล้องให้ต่างไปจากเดิมแม้เพียงเล็กน้อย สำหรับการถ่ายข้ามหัวไหล่ตัวแสดงสองตัวก็ต้อง วางมุมกล้องและรักษาระยะห่างจากกล้องถึงชัดในทุกรอบข้อดให้เท่ากันและในกรณีถ่ายภาพใกล้ ของชัดชัดต่าง ๆ หรือภาพใกล้ที่เป็นภาพของเหตุการณ์หรือการแสดงที่ตัวแสดงเห็น ก็ต้องรักษา มุมมองและขนาดชัดชัดให้เหมือนกันด้วย

นอกจากนั้น การเปลี่ยนขนาดชัดชัดและมุมมองแต่ละครั้งยังต้องพิจารณาว่าภาพที่อยู่ติดกัน นั้นสามารถ เข้ากันได้หรือไม่ด้วย และเมื่อเปลี่ยนข้อดใหม่ ในข้อดใหม่อาจจะมีการ เปลี่ยนแปลง ทั้งขนาดชัดชัดและมุมมองไปพร้อม ๆ กันก็ได้ส่วนการเปลี่ยนข้อดแบบซ้ำกันสามารถให้ขนาดชัด-ชัดและมุมมองเหมือนกัน หรือจะเหมือนกันจะเฉพาะขนาดภาพและมุมต่างกันก็ได้

4.3 ดนตรีประกอบ (Background Music)

เป็นอีกประเภทหนึ่งที่สำคัญโดย เฉพาะที่มีบทบาทมากในรายการวิทยุโทรทัศน์ ทั้งนี้เนื่องจากเสียงดนตรีเป็นเสียงที่โหม่งอารมณ์ของผู้ฟังได้มากกว่าเสียงประเภทอื่น ๆ ความหลากหลายของเครื่องดนตรี ทั้งทำนอง สีลาจังหวะต่าง ๆ ทำให้ดนตรีเป็นเสียงประเภทที่มีอิทธิพลต่อ คุณลักษณะความเป็นไปของรายการวิทยุโทรทัศน์รายการหนึ่ง ๆ อย่างมากในชีวิตประจำวันเราจะพบว่า ปกติดนตรีก็เป็นสิ่งที่ใกล้ชิดกับเรามากอยู่แล้ว และสิ่งที่ดนตรีมีอิทธิพลมากที่สุดก็คือ อารมณ์ความรู้สึกของคนเรา อิทธิพลของเสียงดนตรีไม่ใช่เพียงให้เราฟังเพลินในความไพเราะของดนตรีเท่านั้น แต่ยังมีส่วนทางจิตวิทยาในการโหม่งอารมณ์ความรู้สึกได้อย่างรุนแรงมากและรวดเร็วที่เราไม่ระวังตัวด้วย เนื่องจากเสียงเดินทางมายังหูเราได้ง่ายกว่า กลิ่น ภาพ รส และสัมผัสเดินทางมายังประสาทสัมผัสอื่น ๆ

ด้วยเหตุนี้การคิดหาดนตรีจึงเป็นสิ่งสำคัญในการเสริมแต่งรายการวิทยุโทรทัศน์ให้สมบูรณ์ขึ้น ทั้งในด้านเนื้อหา อารมณ์ความรู้สึก สุนทรียภาพ และจินตนาการ

เราอาจกล่าวได้ว่าจุดประสงค์หลักของดนตรีในรายการวิทยุโทรทัศน์มีอยู่ 3 ประการ คือ

1. เติมเนื้อหา อารมณ์ ความรู้สึกที่ขาดหายไป และภาพหรือเสียงอื่นไม่สามารถให้ได้หรือได้แต่ไม่ดี

2. จัดแปลงหรือตกแต่งความหมายด้าน เนื้อหาหรืออารมณ์ความรู้สึก

3. สร้างเสริมสุนทรียภาพ ความกลมกลืน และความต่อเนื่องของฉากตอนต่าง ๆ

เนื่องจากดนตรีมีอิทธิพลเชิงจิตวิทยาสูงมาก ดังนั้น นอกเหนือจากบทบาทที่เรียกว่าดนตรีประกอบ(Background Music)แล้ว บ่อย ๆ ครั้ง ที่ดนตรีก็แสดงบทบาทของมันเด่นชัดได้เยี่ยม หรือมากกว่าองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น เพลง "เล่าเรื่อง" เพลงไตเติ้ล เป็นต้น

ข้อพิจารณาในการคัดเลือกเสียงดนตรี

ในการคัดเลือกเสียงดนตรีที่จะนำมาใช้ให้เหมาะสมนั้น เรามีข้อพิจารณาเสียงดนตรีเอง โดยดูจากผลหรืออิทธิพลของมันใน 2 แง่ คือ

1. ผลในทางสุนทรียภาพและการนำเสนอ หมายถึง ความไพเราะของท่วงทำนอง สีลาของจังหวะและอื่น ๆ ที่เป็นลักษณะทางสุนทรียภาพ รวมทั้งการนำเสนอเนื้อหาหรืออารมณ์ ฯลฯ

2. ผลในเชิงจิตวิทยาที่มีต่อความรู้สึกนึกคิดและอารมณ์ตลอดจนการรับรู้ของผู้ชม ผู้ฟัง

สิ่งที่เราพิจารณาเกี่ยวกับตัวเสียงดนตรีโดยตรงนั้นก็คือ องค์ประกอบที่สำคัญของดนตรีซึ่งจะต้องมีความพอเหมาะพอเจาะในกรณีต่าง ๆ กับความเป็นไปของการดำเนินรายการรวมทั้งเนื้อหาของรายการในแต่ละขณะ

4.4 การออกแบบงานกราฟิกโทรทัศน์

ในการสร้างงานกราฟิก ไม่ว่าจะสร้างขึ้นมาจากวัตถุประสงค์ใดก็ตาม สิ่งแรกที่จะต้องกระทำก็คือ จะต้องมีการออกแบบงานกราฟิกขึ้นนั้น ๆ เสียก่อน ทั้งนี้ก็เพื่อให้งานที่จะทำออกมา นั้นเหมาะสมกับการใช้งาน และถูกต้องตามวัตถุประสงค์ที่ได้วางเอาไว้

ในการออกแบบงานกราฟิกเพื่อใช้ประกอบในรายการวิทยุโทรทัศน์ จึงต้องออกแบบโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ

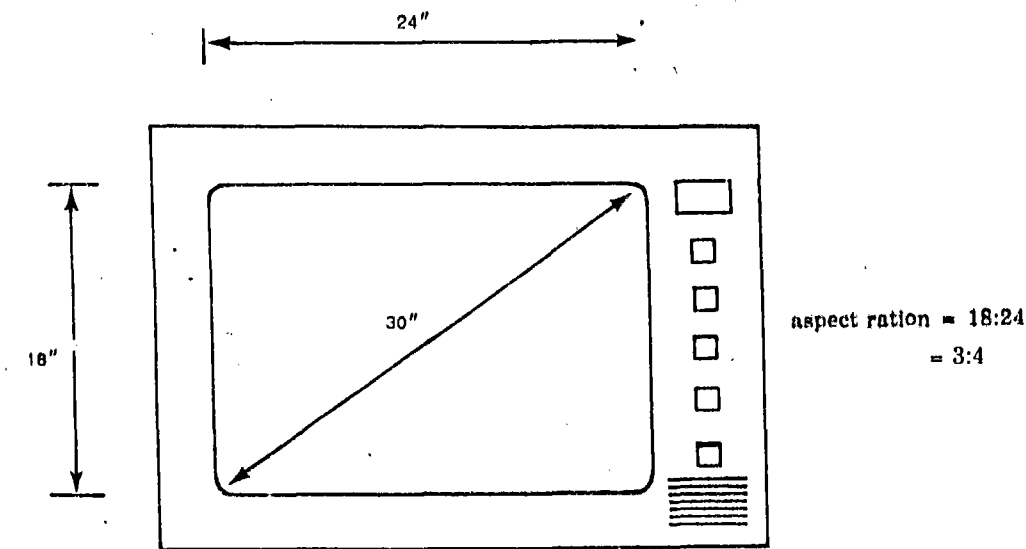
1. ถ่ายทอดข้อมูลที่ต้องการนำเสนอได้อย่างชัดเจนและตรงเป้าหมายที่สุด
 2. กำหนดอารมณ์และบรรยากาศของรายการโดยผ่านทางรูปแบบของงานกราฟิก
 3. ช่วยนำเสนอ ข้อมูล แนวคิด หรือกระบวนการต่าง ๆ ออกมาในรูปของงานกราฟิก เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจได้ง่ายขึ้น อันจะมีผลให้เกิดความสนใจติดตามชมรายการต่อไป
- จากวัตถุประสงค์เหล่านี้ จึงนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบงานกราฟิก โดยพอที่จะสรุปได้ว่า สิ่งที่เราจะต้องคำนึงถึงในการออกแบบงานกราฟิกวิทยุโทรทัศน์ก็ได้แก่

1. อัตราส่วนของภาพ(aspect ratio)หรือของงานกราฟิกที่หา
2. ขนาดของตัวอักษร(size)
3. รูปแบบ(style) ของงานกราฟิก
4. สี(colour)

1. อัตราส่วนของภาพ (Aspect Ratio)

งานกราฟิกที่เราสร้างขึ้นมา เมื่อนำไปใช้ก็จะปรากฏให้เราเห็นทางจอโทรทัศน์ จึงจะต้องมีการออกแบบให้เหมาะสมกับสื่อที่ใช้คือ โทรทัศน์ งานกราฟิกที่สร้างขึ้นมาจะต้องมีขนาดหรือสัดส่วนที่เหมาะสมกับจอโทรทัศน์ กล่าวคือ เมื่องานนั้นปรากฏออกมาทางจอโทรทัศน์แล้ว จะต้องไม่สั้นไป ยาวไป หรือสูงไปกว่าจอโทรทัศน์ ดังนั้น ในขั้นแรกเราก็จะต้องทราบเสียก่อนว่าอัตราส่วนของภาพนั้นหมายถึงอะไร

อัตราส่วนของภาพ (Aspect Ratio) หมายถึง อัตราส่วนของความกว้างต่อความยาวของภาพจะมีอัตราส่วนของภาพเท่ากับ 12:16 หรือ 3:4 หรือโทรทัศน์ที่มีขนาดจอภาพเท่ากับ 30 นิ้ว จะมีอัตราส่วนของภาพเท่ากับ 18:24 หรือ 3:4 ซึ่งจะสังเกตเห็นได้ว่ามีค่าของอัตราส่วนของภาพเท่ากับค่าแรก นั่นก็คือไม่ว่าโทรทัศน์จะมีขนาดของจอภาพเท่าใดก็ตาม จะมีอัตราส่วนของภาพเท่ากับ 3:4 เสมอ



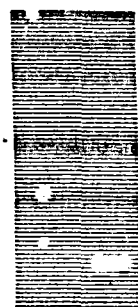
แต่การออกแบบโดยกำหนดให้อัตราส่วนของภาพเท่ากับ 3:4 นั้นก็ยังไม่พอ เนื่องจากว่าเครื่องรับวิทยุโทรทัศน์ หรือแม้แต่มอนิเตอร์ในสตูดิโอแต่ละเครื่องจะแสดงภาพให้เห็นไม่เหมือนกัน ดังนั้น ในการออกแบบงานกราฟิก จึงต้องพยายามจัดส่วนสำคัญของภาพให้อยู่ตรงกลางแล้วเว้นบริเวณขอบของภาพเอาไว้โดยให้บริเวณขอบภาพนั้นมีพื้นที่ประมาณร้อยละ 20 ของบริเวณภาพทั้งหมด ส่วนที่เว้นเอาไว้ก็เพื่อในการฉีกภาพเกิดเหลี่ยมไป ส่วนที่สำคัญของภาพจะได้ไม่ถูกตัดออกไปจากจอ

2. ขนาดของตัวอักษร

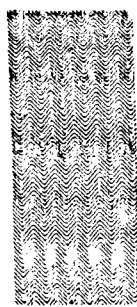
จำนวนของตัวอักษรหรือข้อความที่ต้องการจะปรากฏบนจอโทรทัศน์ไม่ควรจะมีมากเกินไป ตามหลักแล้วไม่ควรจะมีข้อความมากเกินไปกว่า 10 คำ เนื่องจากเหตุผลที่ว่า ถ้ามีข้อความมาก ๆ ก็จะทำให้ต้องออกแบบให้ตัวอักษรมีขนาดเล็กลงไปอีก โดยทั่ว ๆ ไปแล้วถ้าเราออกแบบงานกราฟิก ตัวหนังสือที่ใช้ก็ควรมีความสูงประมาณ $1/2$ นิ้ว เป็นอย่างน้อย

แบบของตัวหนังสือที่ใช้ควรเป็นแบบที่เรียบ ๆ อ่านง่าย ไม่ควรใช้ตัวอักษรประดิษฐ์ (ยกเว้นตัวหนังสือที่ใช้เป็นชื่อเรื่อง) ตัวหนังสือต้องมีความหนาพอสมควร ไม่บางหรือหนาจนเกินไป คือ ถ้าตัวหนังสือมีขนาดบางเกินไปก็จะทำให้สูญเสียรายละเอียดบางส่วนของตัวอักษรไปเมื่อปรากฏบนจอโทรทัศน์ หรือถ้าตัวหนังสือมีความหนาเกินไปก็จะทำให้ดูติดกันไปหมด ซึ่งมีผลทำให้อ่านได้ยาก แต่ถ้ามีความจำเป็นที่จะต้องบรรจุรายละเอียดลงไปในงานกราฟิกเป็นจำนวนมาก ต้องพยายามหลีกเลี่ยงบริเวณของจอภาพ เนื่องจากบริเวณนี้มักจะมีรายละเอียดของภาพ (resolution) ต่ำกว่าบริเวณอื่น ๆ

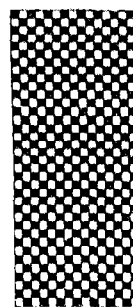
อย่าพยายามใช้เส้นขนานที่อยู่ติดกันหลาย ๆ เส้น หรือภาพที่เป็นตารางเล็ก ๆ ในงานกราฟิก เพราะรูปแบบเหล่านี้จะไปรบกวนการทำงานของกล้องโทรทัศน์ ทำให้เกิดผลที่เรียกว่า moire หรือ interference of lines ซึ่งมีลักษณะเป็นภาพที่สั่นหรือพริ้วเมื่อใช้กล้องจับรูปแบบเหล่านี้



HORIZONTAL



HERRINGBONE



CHECKERBOARD

3. สี (Colour)

เกิดจากการที่แสงสีต่าง ๆ จากแหล่งกำเนิดแสงนั้นมาเข้าตาเราโดยตรง เช่น แสงจากหลอดไฟสีต่าง ๆ หลอดนีออนสี เป็นต้น สีของโทรทัศน์สี ก็จัดอยู่ในสีประเภทนี้ เราเรียกสีประเภทนี้ว่า ฮิว (hue) ดังนั้น ในเรื่องนี้เมื่อพูดถึงคำว่าสีจากแสงเราจะหมายถึงฮิว(hue) ไม่ใช่พิกเมนต์(pigment)

การออกแบบกราฟิกการโดยใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก

ในปัจจุบันคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทอย่างมากในแทบทุกสาขา ทางด้านโทรทัศน์ก็เช่นเดียวกัน ได้มีการนำเอาคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในการผลิตรายการอยู่หลายด้าน คอมพิวเตอร์กราฟิกนั้นได้มีการพัฒนามาตั้งแต่เป็นเครื่องที่มีความสามารถเพียงแค่สร้างภาพทรงเรขาคณิตอย่างง่าย ๆ และมีแบบของตัวอักษรเพียงแค่ 1-2 แบบ จนถึงเครื่องปัจจุบันที่มีความสามารถมากจนแทบจะไม่สามารถอธิบายให้ฟังได้หมด

คอมพิวเตอร์กราฟิกในปัจจุบัน ได้พัฒนาไปจนภาพที่สร้างขึ้นมามีความละเอียดและคมชัดแทบจะไม่แพ้กับงานกราฟิกที่สร้างขึ้นด้วยมือเลยทีเดียว ซึ่งคุณภาพหรือความคมชัดของภาพนี้ก็เกิดผลมาจากการพัฒนาทางด้าน software และ hardware ทางด้าน hardware นั้นก็คือ ได้มีการพัฒนาฮาร์ดแวร์ที่มีความละเอียด(resolution) สูง โดยที่ resolution นั้นเราคิดจากจำนวนจุด (pixel) ทั้งหมดที่มีอยู่บนจอภาพ (pixel เป็นจุดหรือหน่วยที่เล็กที่สุดของภาพ เพราะภาพเกิดจากการนำเอาจุดเล็ก ๆ มาต่อกันเข้ากันเอง)

คอมพิวเตอร์กราฟิกมีความสามารถในการสร้างภาพและตัวอักษรได้ทุกอย่างเหมือนการสร้างงานกราฟิกธรรมดา แต่สามารถทำได้เร็วและสะดวกกว่ามาก นอกจากนี้ยังไม่ต้องคอยคำนึงถึงอัตราส่วนของภาพอีกด้วย เนื่องจากเราทำการสร้างภาพขึ้นมาบนจอโทรทัศน์อยู่แล้ว แต่จุดเด่นของคอมพิวเตอร์กราฟิกก็คือ สี เนื่องจากสีที่ได้จากคอมพิวเตอร์กราฟิกเป็นสีจากแหล่งกำเนิดโดยตรง คือเป็นสีของแสงที่เปล่งจากจอมาเข้าตาเรา ดังนั้น คอมพิวเตอร์กราฟิกสามารถวาดรูปโดยเลียนแบบลักษณะของเส้นจากอุปกรณ์การเขียนหรือวาดแบบต่าง ๆ ได้แทบทุกแบบ ไม่ว่าจะเป็นพู่กันปากกา ดินสอหรือ พู่กันลม (air brush) ก็ตาม นอกจากการสร้างภาพขึ้นมาแล้ว ยังสามารถนำภาพจริงที่ได้จากวิดีโอเทป หรือจากกล้องโทรทัศน์มาใช้หรือนำมาดัดแปลงแก้ไขเพื่อนำไปใช้ได้อีกด้วย

บทที่ 3

กระบวนการศึกษาด้านครี

เมื่อผ่านขั้นตอนของการหาข้อมูล และทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับโครงการศิลปนิพนธ์นี้แล้ว จึงเข้าสู่กระบวนการศึกษาด้านครีข้อมูลภาคทฤษฎี ข้อมูลที่นำมาศึกษาด้านครี มีเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาการทางด้านศิลปะของเด็กวัย 7-11 ปี วัสดุที่มีในแต่ละท้องถิ่นที่สามารถนำมาสร้างสรรค์งานศิลปะ รวมทั้งข้อมูลทางด้านการผลิตรายการโทรทัศน์ และเนื้อหาเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ศิลปะจากวัสดุที่มีในท้องถิ่น

นอกจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลข้างต้นแล้วยังได้ศึกษารูปแบบรายการต่าง ๆ เช่น "รายการทุ่งแสงตะวัน" "รายการจ๊วแจ้วเจาะโลก" "รายการจากใจดวงน้อย" "รายการบ้านน้อยซอยเก้า" และ "รายการเพื่อนของเด็ก" เพื่อศึกษาถึงรูปแบบรายการ วิธีการนำเสนอ เนื้อหาและความคิดรวบยอดของรายการ แล้วจึงนำมาออกแบบรูปแบบรายการสารคดีสำหรับเด็กเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ให้แก่ บริษัท ป่าใหญ่ ครีเอชั่น จำกัด มีความยาว 20 นาทีโดยประมาณ โดยมีขั้นตอนต่าง ๆ ตามลำดับ ดังนี้

1. วางแผนการผลิตรายการ (Production Planing)
2. ออกแบบรูปแบบรายการ
3. เตรียมการก่อนการถ่ายทำ (Pre - Production)
4. ถ่ายทำ
5. ตัดต่อลำดับภาพ (Editing)

1. วางแผนการผลิตรายการ (Production)

1.1 เนื้อหา (Content)

เรื่องที่จะผลิตเป็นเรื่องเกี่ยวกับความผูกพันระหว่างเด็กกับธรรมชาติ และการสร้างสรรค์งานศิลปะจากวัสดุที่มีในท้องถิ่นนั้น ๆ โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะส่งเสริมให้เยาวชนในแต่ละท้องถิ่นเห็นคุณค่าของธรรมชาติรอบ ๆ ตัว และรู้จักสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากจินตนาการโดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กอายุ 7-11 ปี ใช้ชื่อรายการ คือ รายการจินตนาการริมรั้ว 20 นาที

1.2 เวลา (Time)

เวลาที่จะใช้ในการผลิตสารคดีสำหรับเด็ก เริ่มตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน 2537 จนถึงเดือนกุมภาพันธ์ 2538

1.3 ค่าใช้จ่าย (Cost)

งบประมาณในการผลิต แบ่งเป็นค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ดังนี้

ค่าเช่าโทรทัศน์	800	บาท
ค่าวัสดุและอุปกรณ์ประกอบการ	200	บาท
ค่าวัสดุทางศิลปกรรม	500	บาท
ค่าพาหนะในการถ่ายทำนอกสถานที่	1,800	บาท
ค่าที่พักและค่าอาหาร	1,000	บาท
รวมทั้งสิ้น	4,300	บาท

1.4 ผู้ร่วมงาน (Staff)

รายการสารคดีสำหรับเด็กเรื่องนี้ใช้ผู้ร่วมงานทั้งหมด 7 คน โดยแบ่งหน้าที่ต่าง ๆ ดังนี้

พิธีกรรายการ	3	คน
ผู้ช่วยผู้กำกับ	1	คน
ผู้ประสานงานกองถ่าย	2	คน
ผู้ถ่ายภาพนิ่ง	1	คน

2. ออกแบบรูปแบบรายการ

เมื่อมีกลุ่มเป้าหมาย ความคิดรวบยอด วัตถุประสงค์ของรายการแล้ว จึงเริ่มออกแบบรูปแบบรายการโดยเริ่มจาก

2.1 รูปแบบของรายการ

รายการจินตนาการริมรั้ว มีพิธีกร 3 คน คือ

พี่ปี (ดัลลียา เฟาตรีเจริญ) เป็นพิธีกรผู้หญิงมีหน้าที่พาเด็ก ๆ ไปพบกับสถานที่ต่าง ๆ และไปพบกับเด็กในท้องถิ่นนั้น ๆ

น้องอ้าย เป็นพิธีกรเด็กซึ่งเป็นตัวแทนของเด็กในเมืองคอยซักถาม

(ด.ช. ชวกร รัชราพันธ์) เรื่องราวต่าง ๆ

พี่ตุตุ หุ่นโดโคโนเสาร์

เชิดโดย ทศพล ช่างผลผลิต

เป็นพิธีกรเชิดหุ่นมือ คอยตอบคำถามน้องอ้ายและคอย
ตัวเชื่อมเรื่องราวทั้งหมด คอยบรรยายเรื่องราว
ต่าง ๆ โดยได้ทำการออกแบบหุ่นโดโคโนเสาร์ พี่ตุตุ
ตุเจียงโกซอร์ส ซึ่งมีถิ่นกำเนิดอยู่ในทวีปเอเชียสาเหตุ
ที่นำรูปแบบเป็นโดโคโนเสาร์ก็เนื่องจาก โดโคโนเสาร์
เป็นสัตว์ที่สูญพันธุ์แล้ว เป็นสัตว์ในจินตนาการของเด็ก ๆ
และจากผลวิจัยของนักวิจัยชาวญี่ปุ่นพบว่า สัตว์ที่เด็ก
ทั่วโลกชอบมากที่สุดก็คือ โดโคโนเสาร์

นอกจากนี้ยังได้ออกแบบรูปแบบรายการ โดยแบ่งเป็นช่วงใหญ่ ๆ 4 ช่วงคือ

- ช่วงชี้ชมความงาม เป็นช่วงที่พี่ป๊อจะพาไปพบกับเด็ก ๆ ตามสถานที่ต่าง ๆ
และชวนให้ชมความงามที่มีอยู่ตามธรรมชาติรอบ ๆ ตัว
- ช่วงส่องมือสร้างสรรค์ พี่ป๊อและเด็กในท้องถิ่นนั้นจะนำเศษวัสดุที่มีอยู่ตามธรรม-
ชาติ ที่หาได้ในท้องถิ่นนั้น มาประดิษฐ์ สร้างสรรค์
เป็นผลงานศิลปะ ของเล่น ของใช้ ได้ตามจินตนาการ
ของเด็ก ๆ
- ช่วงรับรู้เรื่องราว พี่ตุตุจะพาไปชมสิ่งที่น่าสนใจในท้องถิ่นนั้นพร้อมทั้งให้
ความรู้แก่เด็ก ๆ ทางบ้านด้วย
- ช่วงคุยข้างรั้ว พี่ป๊อและเด็กในท้องถิ่นจะนั่งคุยถึงการสร้างสรรค์ผลงาน
ศิลปะและถามความคิดเห็นต่าง ๆ โดยในช่วงท้าย ๆ
พี่ตุตุกับน้องอ้าย ก็จะมาคุยสรุปเรื่องราวต่าง ๆ และ
ชักชวนให้ใช้ความคิดสร้างสรรค์จากเศษวัสดุที่มีตาม
ธรรมชาติ

2.2 บทโทรทัศน์

รายการจินตนาการริมรั้วได้ผลิดออกมาเพื่อเป็นตัวอย่าง 1 ตอน ใช้ชื่อตอนว่า
ดอกบัวตองและใบตองตึง โดยใช้สถานที่ถ่ายทำที่ ชุมชนพุทธเกษตร ต.แม่อุค อ.ขุนยวม
จ.แม่ฮ่องสอน เนื่องจากในช่วงเดือนพฤศจิกายน ถึงเดือนธันวาคมของทุกปีจะมีดอกบัวตองบาน
ในจังหวัดแม่ฮ่องสอน จึงอยากนำเสนอเรื่องราวของท้องถิ่นนั้น ๆ

บทโทรทัศน์ที่เขียนขึ้นเป็นโครงร่างคร่าว ๆ (Outline Script) ที่กล่าวถึง
รายการโทรทัศน์ว่าเป็นเรื่องอะไร สถานที่ไหน เนื้อหาอะไร ใครเป็นพิธีกร โดยเขียนบท
โทรทัศน์แบบคร่าว ๆ ไว้

3. เตรียมการก่อนการถ่ายทำ (Pre - Production)

3.1 การสำรวจ

ก่อนการถ่ายทำจริงต้องมีการสำรวจสถานที่ก่อนทุกครั้ง แต่ไม่ใช่ดูแค่สถานที่ถ่ายทำเพียง
อย่างเดียว ยังต้องดูถึงเวลาที่จะถ่ายทำ สภาพของแสง ทิศทางของกล้อง และเลือกเด็กที่จะมา
ร่วมรายการอีกด้วย ในการสำรวจครั้งนี้พอจะได้ข้อมูลคร่าว ๆ ดังนี้

- สถานที่ถ่ายทำ

ใช้ที่ชุมชนพุทธเกษตร อ.ขุนยวม จ.แม่ฮ่องสอน เนื่องจากเป็นโรงเรียนประจำมี
เด็ก ๆ ชาวเขาเผ่าต่าง ๆ มาเรียนหนังสือที่นี่ จึงเป็นการง่ายในการเลือกเด็กที่ร่วมรายการ

- เวลาที่ใช้ถ่ายทำ

จะใช้เวลาช่วงเช้าตั้งแต่ 7 นาฬิกา จนถึง 10 นาฬิกา และช่วงเย็นตั้งแต่ 15
นาฬิกา จนถึง 18 นาฬิกา เพราะช่วงบ่ายมีแดดแรงเวลาถ่ายออกมาแสงจะไม่สวย

- ทิศทางกล้อง

มีสถานที่ 3 ที่ คือ ทางเดินข้างทางมีต้นบัวตองขึ้น ใช้ถ่ายทำในช่วงซึ่งมีความงาม
ลานใต้ร่มไม้มีแสงแดดลอดผ่าน ใช้ถ่ายทำช่วงสองมือสรางสรรค์และหน้าบ้านพักเด็ก มีพื้นหน้า
(Foreground) เป็นพุ่มไม้เตี้ย ๆ

3.2 การเตรียมทีมงาน อุปกรณ์ ลำดับการถ่ายทำ และตารางการทำงาน

เมื่อผ่านขั้นตอนการสำรวจแล้ว ก็นัดประชุมทีมงาน พูดถึงรายละเอียด เนื้อหา ระยะเวลา
เวลาที่จะออกไปถ่ายทำ เดินทางอย่างไร พักที่ไหน ใครรับผิดชอบหน้าที่อะไรบ้าง

อุปกรณ์ที่ต้องเตรียมไปใช้ในการถ่ายทำซึ่งมีดังต่อไปนี้

- กล้องวิดีโอ PANASONIC รุ่น NV-M 8000 EN (S-VHS MOVIE)
- ขาตั้งกล้อง VELBON รุ่น SX-601
- แบตเตอรี่แพค 1 ก้อน
- แบตเตอรี่ก้อนใหญ่ 1 ก้อน
- เทป VHS 4 ม้วน
- หูฟังเสียง

4. ถ่ายทำ

ในรายการจินตนาการริมรั้วได้แบ่งการถ่ายทำเป็น 2 ครั้ง คือ

1. ถ่ายทำที่ชุมชนพุทธเกษตร อ. ชุมบวม จ. แม่ฮ่องสอน ระหว่างวันที่ 6-10 ธันวาคม 2537

โดยมีตารางการทำงาน ดังนี้

วันอังคาร ที่ 6 ธันวาคม 2537

- เช้า - ถ่ายดอกบัวตองขนาดต่าง ๆ
- เย็น - ถ่ายภาพเด็ก ๆ เล่นของเล่น เห็นดอกบัวตองบาน
- หน้าเบตเตอร์ไปচারจไฟในหมู่บ้าน

วันพุธ ที่ 7 ธันวาคม 2537

- เช้า - ถ่ายช่วงซั่มความงาม ตรงทางเดินมีต้นดอกบัวตองขึ้นอยู่ริมข้างทาง
- บ่าย - หน้าเบตเตอร์ไปচারจไฟในหมู่บ้าน

วันพฤหัสบดี ที่ 8 ธันวาคม 2537

- เช้า - ถ่ายซ่อมช่วงซั่มความงาม ตรงทางเดินเห็นต้นดอกบัวตองขึ้นข้างทาง
- บ่าย - หน้าเบตเตอร์ไปচারจไฟในหมู่บ้าน
- เย็น - ถ่ายช่วงสองมือสร้างสรรค์ ทำหมวกนางฟ้า ที่ลานใต้ร่มไม้
- หน้าเบตเตอร์ไปচারจไฟในหมู่บ้าน

วันศุกร์ ที่ 9 ธันวาคม 2537

- บ่าย - ถ่ายทำของเล่นใหม่ ทำเรือใบตองตั้งที่ลานใต้ร่มไม้
- เย็น - ถ่ายช่วงลอยเรือ บนสระน้ำ
- ค่ายข้างรั้ว ที่หน้าบ้านพัก มีพื้นหน้าเป็นพุ่มไม้เตี้ย
- หน้าเบตเตอร์ไปচারจไฟในหมู่บ้าน

วันเสาร์ ที่ 10 ธันวาคม 2537

- เช้า - ถ่ายเด็กวิ่งเล่น ที่ทางเดินหน้าบ้าน
- ของเล่นชนิดต่าง ๆ
- เย็น - ถ่ายเรือลอยในน้ำ ที่สระน้ำ
- ถ่ายอุปกรณ์การทำหมวกนางฟ้า และเรือใบตองตั้ง ที่ลานใต้ร่มไม้

2. ถ่ายทำที่กรุงเทพฯ ที่ร.ร. สาธิตประสานมิตร ในวันที่ 4 กุมภาพันธ์ 2538

โดยมีตารางการถ่ายทำดังนี้

วันเสาร์ ที่ 4 กุมภาพันธ์ 2538

- เช้า - ถ่ายพื้ตู้ และห้องถ่ายคุยกัน
- บ่าย - ถ่ายพื้ตู้ และห้องถ่ายคุยจบ
- ถ่ายพื้ตู้เดี่ยว และถ่ายห้องถ่ายเดี่ยว

5. ตัดต่อลำดับภาพ

เมื่อถ่ายทำเสร็จแล้วเป็นเทป VHS ก็ต้องนำเทป VHS MASTER ลงอัดเป็นเทป U-MATIC (HI-BAND) เพราะจะต้องตัดต่อเป็นระบบยูเมติก(U-MATIC) ขึ้นตอนในการเตรียมการก่อนการตัดต่อลำดับภาพมีดังนี้

- เลือกภาพ เช็กเทปว่าถ่ายอะไรมาบ้าง จดเวลาไว้ เพื่อสะดวกในการตัดต่อ
- ลงเสียงบรรยาย
- เลือกเสียงดนตรีประกอบในรายการ ว่าควรจะมีลักษณะอย่างไร จังหวะอย่างไร
- หากกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์ กราฟิกในรายการจินตนาการวิมรี่ ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์

AMIGA รุ่น COMMODORE 10845 โปรแกรม T.V. SHOW,ANIM,SCALLA เมื่อเตรียมทุกอย่างเรียบร้อยแล้วจึงลงมือตัดต่อซึ่งมีขั้นตอน ดังต่อไปนี้

- เลือกภาพที่ต้องการจะตัดต่อ นำมาตัดต่อลงบนม้วน U-MATIC จะเรียกว่าม้วน MASTER EDIT
- ตัดเสียงบรรยายลงก่อน แล้วจึงตัดภาพ โดยเลือกภาพที่มีความต่อเนื่องกันและสื่อความหมายชัดเจน
- จากนั้นต้องใส่กราฟิกรายการโดยโอนจากจอคอมพิวเตอร์ลงโทรทัศน์โดยใช้ม้วน MASTER EDIT เติมนเทปแล้วอัดลงอีกม้วน MASTER ON AIR ในม้วน MASTER ON AIR นี้จะมีภาพและเสียงที่ MIX แล้ว มีตัวอักษรและกราฟิกครบเตรียมพร้อมที่จะนำไปออกอากาศ
- ในขั้นตอนสุดท้ายของการตัดต่อลำดับภาพก็คือการ MIX เสียง เป็นการรวมเอาเสียงต่าง ๆ ตั้งแต่เสียงสัมภาษณ์ เสียงบรรยาย เสียงดนตรีประกอบ เสียงเพลงใดก็ได้ มารวมไว้ในช่องเดียวคือ ช่อง MIX เพื่อให้ได้ระดับเสียงที่คงที่และสัมพันธ์กัน

บทที่ 4

อภิปรายผล

เมื่อผ่านขั้นตอนของกระบวนการศึกษาค้นคว้าของโครงการศิลปนิพนธ์ การออกแบบสารคดีสำหรับเด็กเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะให้แก่ บริษัท ป่าใหญ่ ครีเอชั่น จำกัด และทดลองผลิตเป็นรายการตัวอย่าง คือ รายการจินตนาการริมรั้ว แล้วนั้น สามารถนำมาอภิปรายผลได้คือ รายการจินตนาการริมรั้ว เป็นรายการที่สร้างสรรค์รูปแบบรายการใหม่ ให้น่าสนใจยิ่งขึ้น โดยการนำกราฟิกต่าง ๆ เข้ามาใช้ ซึ่งเป็นการเพิ่มสีสันให้กับรายการ และกราฟิกต่าง ๆ เช่น ตัวการ์ตูน ยังสามารถดึงดูดความสนใจและยังมีส่วนทำให้รายการสมบูรณ์ขึ้น พิธีกรมีการใช้นุ่นเชิดมีรูปร่างโตขึ้นเป็นตัวแทนรายการ ทำให้น่าติดตามในตอนต่อไป สิ่งที่จะช่วยให้รายการมีชีวิตชีวาก็คือ ดนตรีประกอบและเพลงประกอบรายการ ที่มีจังหวะสนุกสนานและเหมาะสมกับเด็กในวัย 7-11 ปี แต่เนื่องจากในขั้นตอนการผลิตรายการยังไม่พร้อมเท่าที่ควร จึงทำให้มีข้อบกพร่องในบางจุด

ปัญหา

ปัญหาที่พบในขณะที่ดำเนินการมี 3 ปัญหา ดังนี้

1. ปัญหาเรื่องงบประมาณซึ่งมีจำกัด ซึ่งส่วนทางกันกับรายจ่ายในการผลิตมีต้นทุนค่อนข้างสูง
2. ปัญหาในเรื่องอุปกรณ์เช่น อุปกรณ์ที่มีไม่ครบทำให้มีความล่าช้าในการถ่ายทำ
3. ปัญหาของการถ่ายทำและตัดต่อ ส่วนใหญ่มักจะเป็นปัญหาด้านเทคนิคบางประการ เช่น
 - การทำงานแปลงสัญญาณจากระบบหนึ่งไปสู่ระบบหนึ่งนั้นทำให้ความคมชัดของภาพลดลง
 - ปัญหาในการตัดต่อเช่น ในการตัดต่อภาพและใส่เสียงถ้าไม่ลงจังหวะที่ถูกต้องพอดีจะเกิดภาพกระตุก

นอกจากนี้ คุณภาพของอุปกรณ์มีส่วนต่อคุณภาพงาน เช่น ถ้ากล้องมีประสิทธิภาพที่ไม่สมบูรณ์พอจะก่อปัญหาต่าง ๆ เช่น การโฟกัส หรือก่อให้เกิดสีเพี้ยนได้

แนวทางแก้ไข

1. ถ้างบประมาณมีจำกัด ควรหาหาที่ซึ่งให้เข้าในราคาถูกหรือยืมใช้ ซึ่งควรทำล่วงหน้า
2. ประยุกต์อุปกรณ์ที่สามารถหาได้ หรือใกล้เคียงและเตรียมการล่วงหน้า
3. ศึกษาเทคนิคต่าง ๆ ให้เข้าใจก่อนลงมือปฏิบัติจริง

ข้อเสนอแนะ

ในการทำสื่อนิทรรศน์ในเรื่องที่เกี่ยวกับวิดีโอ ควรจะศึกษาถึงกระบวนการผลิตทั้งหมด และศึกษาถึงเทคนิคต่าง ๆ ที่จะใช้ในรายการควรมีการวางโครงเรื่อง มีสตอรี่บอร์ด (Story Board) ก่อนการถ่ายทำและวางแผนระยะเวลาให้พอสมควร เพื่อจะได้มีเวลาในการแก้ไขผลงาน

บรรณานุกรม

- คณะศึกษาศาสตร์, จิตวิทยาเด็ก, ชุมชนสหกรณ์การขายและซื้อแห่งประเทศไทย จำกัด, 2515
- ดวงแก้ว วัลลภวิสุทธิ์, ปริญญานิพนธ์ ความคิดเห็นของพ่อแม่เกี่ยวกับอิทธิพลของโทรทัศน์ที่มีต่อพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็ก, มศว ประสานมิตร, 2539
- ปิยกุล เลานัยศิริ, การวางแผนการสอน, บพิธการพิมพ์ จำกัด, 2528
- พีระพงษ์ กุลพิศาล, สมองลูกพัฒนาได้ด้วยศิลปะ, พิมพ์ดี จำกัด, 2536
- วิทยาลัยพยาบาลกรุงเทพ, การเล่นของเด็ก, โรงพิมพ์ไทยเกษม, 2520
- ศูนย์เทคโนโลยีทางการศึกษา กรมการศึกษานอกโรงเรียน กระทรวงศึกษาธิการ, การเขียนบทกับการผลิตรายการโทรทัศน์, โรงพิมพ์ศูนย์เทคโนโลยีทางการศึกษา, 2531
- สำนักงานคณะกรรมการเพื่อการศึกษานอกโรงเรียน กระทรวงศึกษาธิการ, บทกับการผลิตรายการโทรทัศน์, โรงพิมพ์ศูนย์เทคโนโลยีทางการศึกษา, 2531
- สุโขทัยธรรมาธิราช, การผลิตรายการวิทยุโทรทัศน์หน่วยที่ 1-7, โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2530
- สุโขทัยธรรมาธิราช, การผลิตรายการวิทยุโทรทัศน์หน่วยที่ 8-15, โรงพิมพ์ธรรมาธิราช, 2531

ภาคผนวก

ตัวอย่างบทโทรทัศน์แบบคร่าว ๆ (Outline Script)

รายการ : จินตนาการริมรั้ว

ตอน : ดอกบัวตองและใบตองตึง

ลำดับที่	ช่วงต่าง ๆ	เนื้อหาและภาพ	สถานที่ถ่ายทำ
1	ไตเติ้ลหัว (2 นาที) ชื่อ น. - ที่ปรึกษา - ทีมงาน	กิจกรรมของเด็ก ๆ ในที่ต่าง ๆ; ธรรมชาติ มุมต่าง ๆ เด็ก ๆ นั่งประดิษฐ์งาน; หุ่นคุยกับ พิธีกรเด็ก, พิธีกรเด็กนั่งคุยกัน; GRAPHIC หุ่น	ต่างจังหวัดภาคต่าง ๆ มศว ประสานมิตร
2	พิธีกรหุ่นแนะนำ เนื้อหาของรายการ (1.30 วินาที)	ภาพพิธีกรหุ่นนั่งคุยในสวน; ภาพเหตุการณ์ใน แต่ละช่วงว่ามีอะไรบ้าง	มศว ประสานมิตร
3	พิธีกรหุ่น+พิธีกรเด็ก (30 วินาที)	พิธีกรหุ่น+พิธีกรเด็กนั่งคุยกัน "วันนี้พี่จะพา โบกี้ไหน ไปชมกันเลย...."	มศว ประสานมิตร
4	ช่วงชี้ชมความงาม (2 นาที) ชื่อ น. - ผู้ร่วม รายการ	ภาพเด็ก ๆ ร้องเล่นกับพิธีกร เห็นทุ่งบัวตอง เด็ก+พิธีกรเดินไปชมดอกบัวตอง พิธีกรถาม เด็กเกี่ยวกับความงามของดอกบัวตอง; บรรยากาศ; CU ดอกบัวตอง	พุทธเกษตร แม่ฮ่องสอน
5	พิธีกรหุ่น+พิธีกรเด็ก (30 วินาที)	หุ่น+พิธีกรเด็กนั่งคุยกัน "แล้วเรื่องราวจะ เป็นยังไงต่อ อีกเดี๋ยวเดียว...."	มศว ประสานมิตร

6	พิธีกรหุ่น+พิธีกรเด็ก (30 วินาที)	หุ่น+พิธีกรเด็กนั่งคุยกัน (เปลี่ยนมุม) "เราไปดูเพื่อน ๆ ว่าเขาทำอะไรกัน..."	มศว ประสานมิตร
7	ช่วงสอกลัอสร้า- สรรด (เสียงหุ่นบรรยาย แทรก)	ภาพพิธีกร+เด็กเดินคุยกัน เรื่องของทีเด็ก ๆ ชอบทำซึนเอง ให้เด็ก ๆ ลองทำดูว่าจจะ ประดิษฐ์เป็นอะไรบ้าง INSERT ภาพเด็กประดิษฐ์งาน (GRAPHIC หุ่น อธิบายวิธีทำแล้วบอกว่า "ช่วงทีเด็ก ๆ สร้างสรรดผลงานกันอยู่เรา ไปเที่ยวชมแถว ๆ นี้นกัก่อนนยะ"	พุทธเกษตร แม่ฮ่องสอน
8	ช่วงรับรู้เรื่องราว (1.30 นาที) ชื่อท. - ดอกบัว ดอกทาน - ดอกแม่ อุคค จ.แม่ฮ่องสอน	INSERT ภาพบรรยายกาตทุ่งดอกบัวตองใน พุทธเกษตรและดอยแม่อุคค;ชีวิตเด็ก ๆ ประ- จาวัน;บัวตองริมสรรดห้ำ;ซึ่มประตุเอาดอกบัว- ตองมาประดิษฐ์ หุ่นบรรยายเกี่ยวกับลักษณะ สี กลิ่น ดอกบัว- ตอง ฤดูกาลทีดอกบัวตองจะออกดอก ประ- โยชน์ของดอกบัวตอง	พุทธเกษตร แม่ฮ่องสอน ทุ่งบัวตอง ดอยแม่อุคค จ. แม่ฮ่องสอน
9	พิธีกรหุ่น+พิธีกรเด็ก (30 วินาที)	หุ่น+พิธีกรเด็กบอกว่า"เดี๋ยวเรามาชมผลงาน กันนยะ อีกสักครู่"	มศว ประสานมิตร
10	พิธีกรหุ่น+พิธีกรเด็ก (30 วินาที)	หุ่น+พิธีกรเด็กคุยกัน "อยากเห็นผลงานของ เด็ก ๆ แล้ว "ซึ้น...เราไปชมพร้อม ๆ กัน"	มศว ประสานมิตร

11	ช่วงผลงานสร้าง สรรค์ (3 นาที)	พิธีกร+เด็ก ๆ นั่งคุยกัน ท้าไปด้วยใกล้เสร็จ เต็มที; INSERTผลงานที่เสร็จแล้ว พิธีกรถามเด็ก ๆ เกี่ยวกับผลงาน ประดิษฐ์ อะไร ถามความคิดเห็น ประโยชน์ (หุ่น+ พิธีกรได้กอดบ๊องบ๊องของจอ)	พุทธเกษตร แม่ฮ่องสอน
12	พิธีกรหุ่น+พิธีกร- เด็กคุย ท้ายราย การ (3 นาที) ชื่อ ท. - ขอขอบ- คุณ - รายชื่อ.. - ที่อยู่ราย- การ	ภาพพิธีกรหุ่น+พิธีกรเด็กนั่งคุยกัน แสดงความ คิดเห็นเกี่ยวกับผลงานนั้น แนะนำแนวทางว่า แถวนี้สามารถหาอะไรมาประดิษฐ์เป็นงาน ศิลปะได้บ้าง หุ่น+พิธีกรเด็กคุยท้ายรายการ ชักชวนให้ เพื่อน ๆ ทางบ้านลองหาวัสดุที่เหลือใช้หรือ วัสดุจากธรรมชาติมาสร้างสรรค์ผลงาน แล้ว ส่งจดหมายมาเล่าให้ฟังบ้าง "แต่ตอนนี้ต้องลา ไปก่อน แล้วพบกันใหม่ทุกวันอาทิตย์ 6 โมง เย็น ช่อง 3 นะ"	มศว ประสานมิตร
13	โตเติลท้าย (2 นาที) ชื่อ ท. - ขอขอบ- คุณ, พ่อแม่, ที่ปรึกษา, ทีมงานทุกคน, ป้าใหญ่	ภาพบรรยากาศสวย ๆ มี GRAPHIC	

บทโทรทัศน์แบบ Full Script

รายการ : จินตนาการริมรั้ว

ตอน : ดอกบัวตองและใบตองตึง

ภาพ	เสียง
<u>ช่วงไตเติ้ลรายการ</u>	(ดนตรี)
LS คนจูงควายเดินผ่าน	(ดนตรี) มาลองดูมาลองมองดูนี่มา
CU ดอกหญ้า	คงมีสักคราที่ตัวเรานั้นมีไฟ
CU เด็กเล่นกะลา	มองลองทำดูมาลองทำดูด้วยใจ
MS เด็กเล่นกะลา	จะเป็นยังไงต้องงใช้ฝีมือ
CU ของเล่นหมวกนางฟ้า	(ดนตรี)
CU น้องอ้ายวิ่งเข้ามาหากล้อง	มาลองมาดู มาดูที่ริมรั้วเรา
CU มือจับดอกบัวตอง	เศษไม้ข้าวเส้าจะเหลามาทำเรือใบ
ELS พี่และอาหมีวิ่งถือของเล่น	ก้อนดินกลม ๆ ปั้นเป็นลูกอมชิ้นใหญ่
CU มือปั้นก้อนดิน	
CU (Pan) ผลงานจากดินปั้น	เอาเงินใบไม้ชื่อของแลกกัน
CU เด็กसानมวย	(ดนตรี)
MS เด็ก ๆ สานมวย	จุดประกายหัวใจ
CU เด็กसानมวยบนหัว	จุดเติมไฟสร้างสรรค์
MS เด็กเล่น	แต่มีแต่จินตนาการ
CU เด็กเป่าลูกดินจากข้างข้าว	สร้างของชั่วมากมาย
MCU มือถือตุ๊กตาฟาง	รอบ ๆ ตัวของเรา
ELX ทุ่งดอกบัวตอง	อย่ามัวมองข้ามไป
LS (Pan) ทุ่งบัวตอง	ทิ้งให้ถูกทำร้าย
CU ดอกบัวตอง	หลงลืมความสำคัญ
ECU ดอกบัวตอง	จุดประกายหัวใจ
CU ระรอกน้ำเต้าระยะยิบระยะยับ	จุดเติมไฟสร้างสรรค์
MLS ได้กวาดรูปนกกำแพงดินเหนียว	มาแต่มีแต่เติมสีความฝัน
CU ภาพวาดรูปนกกำแพงดินเหนียว	กับจินตนาการริมรั้ว
CU (Tilt Down) มีอวาดรูปนกกำแพงดินเหนียว	

ภาพ	เสียง
<u>เนื้อหารายการ</u> MS พี่ตุ๊และน้องอ้าย LS พี่ปีและอาหมีเดินมา MS พี่ปีและอาหมีนั่ง CU มือถือดอกบัวตอง MS พี่ปีและอาหมีทักทวนทางฟ้า CU มือทักทวนทางฟ้า MS พี่ตุ๊และน้องอ้าย CU ตุ๊เดินจากขวามาซ้าย ซ้อนท. "ช่วงเข้าชมความงาม" ELS ทุ่งดอกบัวตอง ELS (Tilt Down) ทุ่งบัวตอง LS บ้านที่ชุมชนพุทธเกษตร CU (Zoom In) ดอกบัวตอง LS พี่ปีและอาหมีเดินคุยกัน MLS พี่ปีและอาหมีดูดอกบัวตอง CU มือนับดอกบัวตอง	อ้าย "สวัสดีครับเพื่อน ๆ สวัสดีครับพี่ตุ๊" ตุ๊ "สวัสดีครับน้องอ้าย สวัสดีครับเพื่อน ๆ เด็ก ๆ ก็กลับมาพบกับพี่ตุ๊ น้องอ้ายและพี่กันอีกครั้งนะครับ" อ้าย "พี่ตุ๊ครับวันนี้จะพาอ้ายไปไหนบ้างครับ" ตุ๊ "อ้อ... วันนี้พี่ปีจะพาพวกเราไปจังหวัดแม่ฮ่องสอน ไปชมความงามของดอกบัวตอง แล้วก็จะพาไปรู้จักกับเพื่อน ๆ ของเราที่นี่ ว่าเค้าทำอะไรกันบ้าง ในช่วงสองมือสร้างสรรค์ และช่วงสองมือสร้างสรรค์พี่ปีก็จะพาไปคุยกับเพื่อนของเราด้วยครับ" อ้าย "อู๋หุ อ้ายอยากดู แล้วล่ะครับ" ตุ๊ "ถ้าอยากรู้ว่าพี่ปีจะพาเราไปไหนก็ต้องติดตามกันต่อนะครับ" (ดนตรี) (ดนตรี) ในฤดูหนาวช่วงเดือนพฤศจิกายน ถึงเดือนธันวาคมจะเห็นดอกสีเหลือง ๆ บานอยู่ทั่วไปในจังหวัดแม่ฮ่องสอน เราเรียกกันว่าดอกบัวตอง ที่ชุมชนพุทธเกษตรอ.ขุนยวม จังหวัดแม่ฮ่องสอน ก็มีดอกบัวตองบานเหมือนกัน วันนี้เด็กชายอาหมีจะพาเราไปชมความงามของดอกบัวตองค่ะ พี่ปี "ดอกไหนดีครับ" อาหมี "ดอกนี้ครับ" พี่ปี "ดอกบัวตองมีกี่สีครับ" อาหมี "1..2..3..4...-..13"

เสียง	ภาพ
MS พี่และอาหมีนั่งคุยข้างต้น ดอกบัวตอง	พี่ "ดอกบัวตองขึ้นที่ไหนบ้างครับ" อาหมี "ที่นี่....แล้วที่โน่น" พี่ "โกลาไหมครับ" อาหมี "ไม่โกลครับ"
CU หน้าพี่	พี่ "เฮ้! แล้วอาหมีชอบดอกบัวตองไหมครับ" อาหมี "ชอบครับ" พี่ "แล้วดอกบัวตองมีกลิ่นหอมไหม"
CU อาหมี	อาหมี "ครับ"
CU อาหมีมองดอกบัวตอง	พี่ "อาหมีลองดมชิมกลิ่นไหมครับ" พี่ "หอมไหมครับ" อาหมี "อาหมีชอบดอกบัวตองไหม" อาหมี "ชอบครับ" พี่ "ชอบกลิ่นหรือชอบสี" อาหมี "ชอบทั้งสองะ" พี่ "อาหมีว่าในดอกบัวตองมีนางฟ้าไหมเอ่ย" อาหมี "มีครับ" พี่ "อาหมีจะขออะไรนางเกี่ยวกับดอกบัวตอง" อาหมี "ขอให้มันบานตลอดปี" พี่ "อยากให้เป็นบานตลอดปีนะครับ อยากให้เป็นสีอื่นไหม" เด็ก ๆ ที่ชุมชนพุทธเกษตรชอบให้มีดอกบัวตองบานเยอะ ๆ เพราะเวลามองไปทางไหนก็เห็นสีเหลืองของดอกบัวตอง อยู่เต็มไปหมด (ดนตรี...ป๊ิง...) พี่ "พี่ว่าดอกบัวตองก็สวยนะ มีกลิ่นหอมด้วยนะ อาหมีว่าไหม ถ้ามีดอกบัวตองขึ้นเต็มไปหมดดีไหมครับ จะได้วิ่งเล่นแล้วก็ บานสีเหลืองสวยดีไหมครับ"
Graphic ดอกบัวตองเต็มไปหมด	
MS พี่ตุตุและน้องอ้าย	อ้าย "พี่ตุตุครับอ้ายอยากเห็นดอกบัวตองแล้วครับ" พี่ตุตุ "ถ้าอยากรู้ว่าพี่จะพาพวกเราไปไหนก็ต้องติดตามต่อนะครับ" อ้าย "ครับอย่าเพิ่งลืมนะครับเพื่อน ๆ "

เสียง	ภาพ
-----	Break 1 โหม่งนา -----
MS พี่ตุ๊ตูและน้องอ้าย	อ้าย "พี่ตุ๊ตู...อ้ายรู้แล้วหละครับ" ตุ๊ตู "ช่วงสองมือสร้างสรรค์เราไปชมกันซิว่าพี่กับเพื่อน ของเราเค้าทำอะไรกัน" อ้าย "เฮ้....."
CU ตุ๊ตูเดินเข้ามาที่กล้อง	(ดนตรี)
ชื่อนท. "ช่วงสองมือสร้างสรรค์"	เด็ก ๆ ที่ชุมนุมทอเกษตรมักจะทำของเล่นขึ้นเองโดยหา วัสดุที่มีในท้องถิ่นนั้น มาประดิษฐ์เป็นของเล่นค่ะ
LS เด็กเล่นรถ 3 ล้อ	อาหมิจะสาธิตการทำของเล่นง่าย ๆ ที่เด็ก ๆ เคยทำเล่นกันค่ะ
LS พี่และอาหมิวิ่งมานั่งคุยกัน	พี่ "เดี๋ยวอาหมิหนึ่งตรงนี้ก่อน นี่ของเล่นใครเนี่ยอาหมิ" อาหมิ "ของหน่ออ้นฮะ"
MLS พี่และอาหมิหนึ่งคุยกัน	พี่ "ปกติเด็ก ๆ ที่ทอเกษตรทำของเล่นกันเองหรือเปล่า"
CU รถทำจากกระป๋องนม	อาหมิ "ทำเองฮะ"
MLS พี่และอาหมิหนึ่งคุย	พี่ "อาหมิเอออะไรมาค่ะเนี่ย"
MLS พี่และอาหมิหนึ่งคุยกัน	อาหมิ "ใบตองตั้ง" พี่ "ปกติใบตองตั้งเค้าใช้ทำอะไร" อาหมิ "หลังคา" พี่ "แล้วทำอะไรได้อีก" อาหมิ "หมวกนางฟ้าฮะ" พี่ "ทำเป็นไหม" อาหมิ "ทำเป็นฮะ" พี่ "งั้นอาหมิทำหมวกนางฟ้าให้ดูหน่อย" อุปกรณ์ที่ใช้ทำหมวกนางฟ้าก็มี ใบตองตั้ง (ดนตรี....บ๊ิง....) พี่ "โอ้โห! หมวกก็จริง ๆ เลยแล้วนอกจากเอาไปทำหมวก นางฟ้าแล้วยังทำอะไรได้อีก"
Graphic หมวกนางฟ้า	
MLS พี่และอาหมิหนึ่งคุยกัน	
CU มือหยิบใบตองตั้ง	
CU ใบตองตั้งและก้านมะพร้าว	
CU มือทำหมวกนางฟ้า	
LS พี่และอาหมิหนึ่งคุย	

CU อุปกรณ์การทำเรือ

MS ดอกหญ้า

LS ดอกหญ้า

Graphic เรือลอยไปมา

MS พี่และอาหมีทำเรือ

CU อาหมีทำเรือ

CU มือทำเรือใบตองตึง

MS พี่และอาหมีทำเรือ

MS อาหมีทำเรือ

MLS พี่และอาหมีทำเรือ

MS พี่ดูเต็นท์เข้ามาที่กลิ้ง

ข้อท. "ช่วงสองมือสร้างสรรค์"

ELS พุงดอกบัวตอง

CU ดอกบัวตอง

MLS เด็ก ๆ นั่งทำกรง

CU มือทำกรงปักดอกบัวตอง

CU (Tilt Down) กรง

MS คนเก็บใบตองตึง

Graphic ตัวการ์ตูนพี่ดูเต็นท์

MCU มือทำหลังคาใบตองตึง

MS (Pan) หลังคาใบตองตึง

MLS เด็กเดินหลังลากรถไฟ

อาหมี "เรือครับ"

พี่ "ถ้าอย่างนี้ วันนี้อาหมีทำเรือจากใบตองตึงแบบที่ไม่มี
เด็กในพุทธเกษตรทำให้พี่ได้ไหมครับ"

อาหมี "ได้ครับ"

พี่ "งั้นเดี่ยวเราทำกันเลย"

ใบไม้ที่จะใช้ทำเรือได้ก็ต้องใช้ใบใหญ่ ๆ และค่อนข้างหนา
แบบใบตองตึง ส่วนก้านมะพร้าว อาหมีไปเก็บมาจากริมรั้ว
ส่วนดอกหญ้านั้นหาได้ง่ายเพราะมันขึ้นอยู่ทั่วไปตามข้างทางเดิน
เห็นไหมคะว่าดอกหญ้าที่มีประโยชน์เหมือนกัน

(ดนตรี... เพลงเรือสำเนียง)

เรือสำเนียงที่ลอยอยู่ในน้ำ

มีคำถามว่านั่นเรืออะไร

เรือของหนูทำจากมือนี้ไง

ช่างสุขใจเรือใบตองตึง

ลาลาลา.....

ดูดี "ระหว่างที่พี่และอาหมีกำลังสนุกกับการทำของเล่น
อยู่ เราไปเที่ยวชมแถว ๆ นี้กันก่อนนะครับ"

(ดนตรี)

ดูดี "เด็ก ๆ รู้ไหมครับว่า ดอกบัวตองและใบตองตึงจะขึ้น
ในภาคเหนือเป็นส่วนใหญ่ นอกจากดอกบัวตองจะมีความ
สวยงามแล้วยังมีประโยชน์อีกนะครับ เพราะเด็ก ๆ ที่นี้
เอาดอกบัวตองไปตกแต่งกรงในวันลอยกระทงและนำไป
ทำของเล่นด้วยครับ ส่วนใบตองตึงก็ยังมีประโยชน์เช่นกัน
คือทางภาคเหนือจะใช้ใบตองตึงมาทำหลังคาบ้านที่เรา
เรียกว่า หลังคาใบตองตึงยังหาง่ายนอกเหนือจากนั้นเด็ก ๆ
ก็ยังสามารถมาประดิษฐ์เป็นของเล่นหรือคิดสร้างสรรค์
เป็นงานศิลปะได้ตามจินตนาการของเด็ก ๆ ได้อีกด้วย

ภาพ	เสียง
CU หมวกนางฟ้า	เอ๊ะ! พี่ตุ๊ว่าพี่นี่ก็อาหมิดวระหาของเล่นใกล้เสร็จแล้วเราไปชมกันดีกว่าครับว่าเรือใบตองติงของอาหมิดจะเป็นยังไง" พี่นี่ "เสร็จแล้ว เรืออาหมิดใช้ท่าอะไร" อาหมิด "ใช้ชนเปลือกข้าว" พี่นี่ "ลอยน้ำได้ไหมเนี่ย" อาหมิด "ได้" พี่นี่ "เวลาลอยเอาไปลอยที่ไหน" อาหมิด "บนศาลา" พี่นี่ "งั้นเดี๋ยวเราไปลอยเรือกับเปลือกข้าวที่ไหนครับ" อาหมิด "โหนดรับ" พี่นี่ "งั้นเดี๋ยวเราไปเอาเปลือกข้าวแล้วไปลอยเรือกัน" (ดนตรี)
CU เรือใบตองติง	
CU รถประป้อมหม	
Graphic ตัวการ์ตูนเต็มจอ	
LS พี่นี่และอาหมิดทำเรือกันอยู่	
CU (Zoom Out)	
MS พี่นี่และอาหมิดดูเรือ	
CU มือพี่นี่ถือเรือ	
MLS พี่นี่และอาหมิดลุดไปลอยเรือ	
Graphic เรือลอยไปมา	
LS พี่นี่และอาหมิดเดินมาลอยเรือ	(ดนตรี) อ้าย "เดี๋ยวมาชมกันต่อหะครับ" ----- Break 2 โหมงา ----- อ้าย "พี่ตุ๊ไปไหนมาอ้ายอยากเห็นของเล่นที่เพื่อน ๆ ได้พากันแล้วครับ" ตุ๊ "งั้นเราไปชมพร้อม ๆ กันเลยหะครับ" (ดนตรี) พี่นี่ "อาหมิดว่าเรือที่อาหมิดทำเองพี่ดีไหม" อาหมิด "ดีครับ" พี่นี่ "แล้วอาหมิดว่ามันสวยไหม" อาหมิด "สวย"
ที่สระน้ำบนศาลา	
CU เรือลอย	
MCU ห้องอ้ายวิ่งเข้ามาที่กล้อง	

MS พี่ตุ๊และห้องอ้าย	
MLS พี่นี่และอาหมิดนั่งคุยกันหน้าบ้านทก	

ภาพ	เสียง
CU อาหมี่	พี่ปี "สนุกไหม" อาหมี่ "สนุกครับ" พี่ปี "อาหมี่ใช้ดอกบัวตอง ใช้ใบตองตึงที่มีอยู่แถว ๆ พุทธเกษตรกันไปซื้อของเล่นในตลาดอย่างไหนดีกว่ากัน" อาหมี่ "ทำเองครับ" พี่ปี "ทำไมทำเองถึงดีกว่า" อาหมี่ "ไม่เปลืองเงินครับ" พี่ปี "เรื้ออาหมี่ทำอะไรครับ" อาหมี่ "ชนเปลือกข้าวครับ"
CU พี่ปี	พี่ปี "แล้วเวลาทำของเล่นกันไปซื้อของเล่นที่ตลาดอาหมี่เลือกอย่างไร"
CU อาหมี่	อาหมี่ "ทำเองครับ"
MS พี่ปีและอาหมี่	พี่ปี "อาหมี่ว่าถ้าเด็ก ๆ ทำของเล่นเองเหมือนเด็ก ๆ ที่พุทธเกษตรก็จะประหยัดด้วย แล้วก็พวกเขาจะรู้สึกดีที่มีตามบ้าน พวกใบตองตึง หรือว่าดอกบัวตองเอามาทำของเล่นเหมือนกันเด็กที่พุทธเกษตรก็จะประหยัดเงินคุณพ่อคุณแม่ด้วย แล้วเวลาทำก็ได้ใช้อะไรครับ อาหมี่" อาหมี่ "หั่วครับ"
Graphic ฟองความคิดมีรูปดวงไฟ	พี่ปี "ใช้สมองด้วยแล้วมีอะไรใช้ทำงานด้วยอย่างนี้ เป็นคนเก่งไหมครับทำของของเล่นเอง อย่างนี้ก็แสดงว่าเป็นคนเก่งเก่งไหมครับอาหมี่"
MS พี่ตุ๊ตู่และน้องอ้าย	ตุ๊ตู่ "อ้าย! น้องอ้าย น้องอ้ายทำอะไรอยู่ครับ" อ้าย "ทำใบพัดกับร่มครับ" ตุ๊ตู่ "เก่งมากครับที่ทำของเล่นเองได้ อ้ายแล้วทำอะไรครับพี่" อ้าย "ร่ม ไม้กางเขนครับ" ตุ๊ตู่ "อืมแปลกจัง น้องอ้ายครับ น้องอ้ายคิดว่าเราสามารถหาเศษวัสดุที่เหลือใช้หรือวัสดุที่หาง่ายมาประดิษฐ์เป็นอะไรได้บ้างครับ"

Graphic พองความคิดมีรูปปรก

เรือ ไม่กางเขน

อ้าย "ก็ไม่ว่ากัน เรือ รถ อะไรพวกนี้ครับ"

ตุ๊ "เยอเยอเลยใช้ไหมครับ ใช้พี่ตุ๊ก็คิดว่าเพื่อน ๆ ทาง
บ้านลองหาเศษวัสดุหรือของที่เหลือใช้ มาประดิษฐ์หรือลอง
มองใกล้ ๆ ริมรั้วบ้านของเรา มีอะไรสามารถนำมาสร้างสรรค์
ได้ก็ลองคิดลองทำดูแล้วอย่าลืมเขียนจดหมายมาเล่าให้พี่ตุ๊
น้องอ้ายและพี่พี่ฟังนะครับ ดะกร้าจดหมายไปนี้ยังรอจดหมาย
จากเพื่อน ๆ อยู่ครับ แต่น้องอ้ายครับตอนนี้หมดเวลาแล้วล่ะ
พี่ตุ๊ น้องอ้าย ต้องลาไปก่อน แล้วพบกันใหม่อาทิตย์หน้า
นะครับ"

อ้าย "สวัสดีครับ"

ตุ๊ "เดี๋ยวน้องอ้ายจะไปไหนครับ"

(ดนตรี)

ตัวอย่างสตอรี่บอร์ด รวมการจินตนาการวัยว ตอนดอกบัวตองและใบตองด้ง

