

ต้นฉบับคู่มือกิจกรรมการเรียนรู้ต้นแบบ

TK park Exhibition Kit

มรดกทางวัฒนธรรมที่กำลังเลือนหายไปจากสังคมไทยอาจเป็นความจริงที่ยากจะทำใจยอมรับได้ เนื่องด้วยสังคมในยุคปัจจุบันที่มีการเปิดกว้างและมีการติดต่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้ง่ายมากขึ้น ไม่เว้นแม้แต่เรื่องของวัฒนธรรม จึงไม่ใช่เรื่องแปลกอะไรที่เยาวชนไทยนิยมกระแสวัฒนธรรมต่างชาติ จนมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม การบริโภค และการแสดงออกของเด็ก เยาวชน รวมถึงประชาชนทั่วไป ไม่ว่าจะเป็น การแต่งกาย การบริโภคอาหาร เพลง และภาพยนตร์ จนมองดูเป็นเรื่องปกติ แต่ที่เป็นเรื่องไม่ปกติและสร้างความหนักใจให้กับผู้ที่รักและหวงแหนมรดกภูมิปัญญาของชาติ เพราะเด็ก เยาวชน คนรุ่นใหม่ เติบโตในท่ามกลางวัฒนธรรมของต่างชาติ ทำให้ห่างเหิน และละเลยต่อภูมิปัญญาและรากเหง้าของตนเอง ซึ่งอาจจะส่งผลทำให้ขาดความรัก ขาดการเอาใส่ในวิถีชีวิต ในศิลปวัฒนธรรมที่แสดงออกถึงความเป็นชาติไทย ภาพยนตร์จึงเป็นเครื่องมือหนึ่งที่จะเข้ามาช่วยอนุรักษ์ และปลูกจิตสำนึกให้กับเยาวชนคนรุ่นใหม่ที่จะรู้จักรักษ์วัฒนธรรมของชาติพันธุ์ตนเอง เนื่องจากเข้าถึงกลุ่มเยาวชน และวัยรุ่นได้ง่าย

นิทรรศการ “รักษ์วัฒนธรรมกับเยาวชนคนสร้างหนัง” จึงเป็นการรวมพลังแสดงออกของเยาวชนคนรุ่นใหม่ ที่มีความรักและหวงแหนในมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ โดยการปรับใช้กิจกรรมที่ตัวเองรักและถนัด อย่างเช่นการทำภาพยนตร์มาเป็นเครื่องมือกระตุ้นให้ประชาชนทั่วไปหันกลับมาชมมรดกทางวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าของชาติพันธุ์ตนเอง รวมถึงแสดงมุมมองที่น่าสนใจต่อการทำภาพยนตร์ทางวัฒนธรรมอีกด้วย

ประเด็นหลักของชุดกิจกรรม

1. รู้จักและเรียนรู้วัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่นผ่านภาพยนตร์
2. เรียนรู้เทคนิคการทำภาพยนตร์ทางวัฒนธรรม
3. เรียนรู้ประโยชน์ของงานวิจัยทางด้านวัฒนธรรมที่มีผลต่อการพัฒนาสังคม

เป้าหมาย

1. เยาวชนอายุ 13 - 18 ปี
2. เยาวชนอายุ 7 - 12 ปี พ่อแม่ ผู้ปกครอง และบุคคลทั่วไป

ป้ายนิทรรศการเพื่อการเรียนรู้ 10 แผ่น ประกอบด้วย

1. พลังเยาวชน พลังขับเคลื่อนสังคมไทย
2. ทำความเข้าใจวัฒนธรรมไทยกันก่อน
3. สกว. หนุนเยาวชนไทย พร้อมเข้าสู่ศตวรรษที่ 21
4. โรงเรียนทำหนัง...แหล่งเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางวัฒนธรรม
5. หนังสั้น...เครื่องมือรักษาวัฒนธรรม
6. กว่าจะเป็นหนังสั้น
7. คบเด็กสร้างหนัง (1)
8. คบเด็กสร้างหนัง (2)
9. อนุรักษ์วัฒนธรรม เด็กไทยทำได้
10. เจาะเทคนิคสร้างภาพเคลื่อนไหว

*หัวข้อป้ายนิทรรศการอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

รูปแบบการจัดนิทรรศการ

พื้นที่จัดกิจกรรมครั้งนี้จะแบ่งออกเป็น 3 ส่วนด้วยกันคือ

ส่วนที่ 1 เป็นส่วนของพื้นที่ลงทะเบียนและบริเวณลานสานฝัน ซึ่งเป็นส่วนของการทำกิจกรรมเสริมทั้งการฉายหนังสั้นทางวัฒนธรรม และกิจกรรมเสวนา ซึ่งบริเวณข้างใต้ลงทะเบียนจะมีตารางการฉายหนังสั้นทางวัฒนธรรม เพื่อให้ข้อมูลแก่ผู้ใช้บริการในอุทยานการเรียนรู้ TK park ในส่วนของเรื่อง เนื้อหาโดยสังเขป และรอบเวลาที่จะฉาย เป็นการชักจูงลูกค้าให้เข้ามาร่วมกิจกรรมด้านใน



ส่วนที่ 2 เป็นฐานกิจกรรม 1 Storyboard...ก้าวแรกคนทำหนัง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้ถ่ายทอดความคิด และเรื่องราวผ่านการเรียงร้อยลำดับของสตอรี่บอร์ด (Storyboard) แต่ละชั้น (เพื่อให้เยาวชนที่ไม่ถนัดการวาดเขียนได้มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่) โดยไม่ปิดกั้นความคิดและจินตนาการ เพื่อถ่ายทอดวิธีการคิดของแต่ละคนให้วิทยากรได้รับฟัง และเนื่องจากภาพยนตร์หรือหนังสือทางวัฒนธรรมต้องใช้แนวคิดบางมิติที่ต่างจากภาพยนตร์โดยทั่วไป วิทยากรจึงจัดวิธีการสอนให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้จักแก้ปัญหาและเปลี่ยนแนวคิดเป็นด้านบวกจากการสร้างเงื่อนไขและการกระตุ้นของวิทยากร พร้อมทั้งชมผลงานสตอรี่บอร์ด (Storyboard) จากพี่ ๆ ในโครงการทำหนังวัฒนธรรม เพื่อเป็นการจุดประกายทางความคิดให้แก่เยาวชน โดยการตกแต่งจะเน้นไปที่ตัวการ์ตูนเพื่อเข้าถึงเยาวชนได้ง่าย และมี backdrop ชั้นตอนการทำหนังสั้นและหนังสือการ์ตูนทางวัฒนธรรมมาเป็นทั้งสื่อการสอนและส่วนของการตกแต่ง



ส่วนที่ 3 เป็นฐานกิจกรรม 2 **ปลูกชีวิตให้ตัวละคร** ฐานกิจกรรมนี้จะเป็นการเชื่อมต่อองค์ความรู้และตัวกิจกรรมจากฐานที่ 1 โดยการนำตัวละคร (ในกิจกรรมใช้เป็นโมเดล และดินประดิษฐ์) มาจัดทำทางเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหว โดยใช้เทคนิคทางด้านการทำทำสตอปโมชัน (Stop motion) เป็นการเติมเต็มจินตนาการของเยาวชนที่เข้ามาร่วมกิจกรรม เป็นการสร้างแรงบันดาลใจและเปลี่ยนทัศนคติ ให้เยาวชนรุ่นใหม่เห็นว่าหนังสือหรือการ์ตูนทางวัฒนธรรมไม่ใช่เรื่องที่น่าเบื่อ แต่เป็นสิ่งที่เยาวชนรุ่นใหม่สามารถมีส่วนร่วมได้ ซึ่งวิทยากรจะเปิดโอกาสให้เยาวชนหรือผู้เข้าร่วมกิจกรรม สามารถถ่ายภาพและใช้โปรแกรมตัดต่อด้วยตนเองได้ โดยมีวิทยากรคอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด



เนื้อหาคู่มือประกอบนิทรรศการ

“รักษวัฒนธรรมกับเยาวชนคนสร้างหนัง”

พลังเยาวชน พลังขับเคลื่อนสังคมไทย

ความหมายคำว่าเยาวชน

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้ให้ความหมายของคำว่า **“เยาวชน”** ไว้ดังนี้ (ราชบัณฑิตยสถาน พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 หน้า 673) เยาวชน หมายถึง บุคคลที่มีอายุเกิน 14 ปีบริบูรณ์ แต่ยังไม่ถึง 18 ปีบริบูรณ์ และไม่ใช่ว่าเป็นผู้บรรลุนิติภาวะแล้วด้วยการสมรส ส่วนในระดับสากลอย่างเช่นองค์การสหประชาชาติ ได้ให้



ความหมายสากลของคำว่า **“เยาวชน”** หมายถึง คนในวัยหนุ่มสาว คือผู้มีอายุระหว่าง 15 - 25 ปี ซึ่งกล่าวโดยสรุป **“เยาวชน”** จึงเป็นกลุ่มคนที่มีพลังอันสำคัญที่สามารถช่วยกันเสริมสร้างกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศชาติในอนาคต

เนื่องจาก**เยาวชน** คือหนึ่งในฟันเฟืองที่เป็น**พลังสำคัญ**ในการพัฒนาประเทศ การสร้างเสริม เต็มปลุกปัญญาทางด้านวิชาการ ควบคู่ไปกับการปลูกจิตสำนึกในการทำความดีเพื่อสังคมนั้น จึงล้วนเป็นสิ่งที่ต้องปลูกฝัง และทำควบคู่กันไป

แม้ภาพอนาคตจะเป็นสิ่งที่ยากจะฉายให้ชัดเจนได้ แต่ภาพของ **“คุณภาพของเด็กและเยาวชน”** นั้น ต้องมีการสร้างคุณภาพในทุกมิติ ไม่ว่าจะเป็นคุณภาพด้านการศึกษา คุณภาพชีวิต คุณภาพความฝัน คุณภาพทักษะชีวิต และการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนไทย*

ในกระแสโลกาภิวัตน์ การเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนไม่ได้จำกัดอยู่แต่ในเพียงตำราหรือห้องเรียนเท่านั้น เยาวชนสามารถเก็บเกี่ยวความรู้ได้จากการเรียนรู้นอกสถานที่ มีสื่อสร้างสรรค์ที่หลากหลาย และสามารถเข้าถึงแหล่งความรู้ได้อย่างรวดเร็ว พื้นที่การแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ของเยาวชนถูกเปิดกว้างมากยิ่งขึ้น และเมื่อใดก็ตามที่ผู้ใหญ่ให้โอกาส สังคมเปิดใจมองเห็นถึงศักยภาพ อีกทั้งผลักดันให้มีเวทีในการแสดงพลังที่ซ่อนอยู่ของเยาวชนมากยิ่งขึ้น ก็จะเป็นดังภาพที่สะท้อนถึงคุณภาพเยาวชน คุณภาพของประเทศไทย ที่เท่าทันกับความเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่ในอนาคตต่อไป

* สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) ได้มุ่งดำเนินการ 3 ด้านหลัก ประกอบไปด้วย การสำรวจสภาพการณ์เด็กและเยาวชนไทย การพัฒนาการเรียนรู้ทั้งในและนอกระบบการศึกษา และการส่งเสริมบทบาทของภาคส่วนต่าง ๆ ของสังคมให้เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาอย่างหลากหลายทั้งมิติรูปแบบ การจัดการ และสาระการเรียนรู้ ทั้งนี้ต้องอยู่บนบริบทจริงของการเปลี่ยนแปลงในชุมชนและสังคม

ทำความเข้าใจ “วัฒนธรรมไทย” กนกอน



วัฒนธรรม โดยทั่วไปหมายถึง รูปแบบของกิจกรรมมนุษย์และโครงสร้างเชิงสัญลักษณ์ที่ทำให้กิจกรรมนั้นเด่นชัดและมีความสำคัญ วิธีดำเนินการดำเนินชีวิตซึ่งเป็นพฤติกรรมและสิ่งที่คนในกลุ่มหรือหมู่เป็นผู้ผลิตสร้างขึ้น ด้วยการเรียนรู้จากกันและกัน และร่วมใช้อยู่ในหมู่พวกของตน

วัฒนธรรมส่วนหนึ่งสามารถแสดงออกผ่าน ดนตรี วรรณกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม การละครและภาพยนตร์ แม้บางครั้งอาจมีผู้กล่าวว่าวัฒนธรรมคือเรื่องที่ว่าด้วยการบริโภคและสินค้าบริโภค เช่น วัฒนธรรมระดับสูง วัฒนธรรมระดับต่ำ วัฒนธรรมพื้นบ้าน หรือวัฒนธรรมนิยม เป็นต้น แต่นักมานุษยวิทยาโดยทั่วไปมักกล่าวถึงวัฒนธรรมว่า มิได้เป็นเพียงสินค้าบริโภค แต่หมายรวมถึงกระบวนการในการผลิตสินค้าและการให้ความหมายแก่สินค้านั้น ๆ ด้วย ทั้งยังรวมไปถึงความสัมพันธ์ทางสังคมและแนวการปฏิบัติที่ทำให้วัตถุและกระบวนการผลิตหลอมรวมอยู่ด้วยกัน ในสายตาของนักมานุษยวิทยาจึงรวมไปถึงเทคโนโลยี ศิลปะ วิทยาศาสตร์รวมทั้งระบบศีลธรรม

วัฒนธรรมในภูมิภาคต่าง ๆ อาจได้รับอิทธิพลจากการติดต่อกับภูมิภาคอื่น เช่น การเป็นอาณานิคม การค้าขาย การย้ายถิ่นฐาน การสื่อสารมวลชนและศาสนา อีกทั้งระบบความเชื่อ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องศาสนามีบทบาทในวัฒนธรรมในประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติมาโดยตลอด

วัฒนธรรมไทยเกิดจากการ “หล่อหลอม” ขนบธรรมเนียมประเพณี ความเชื่อ ศาสนา ของชนเผ่าต่าง ๆ ที่อพยพเข้ามาอาศัยในแผ่นดินไทย ไม่ว่าจะเป็นอิทธิพลในเรื่องของศาสนาและเทวดานานจากอินเดีย ตำนานปรัมปราของชนกลุ่มน้อย และขนบธรรมเนียมความเชื่อในเรื่องภูตผีซึ่งสืบทอดมาจนถึงทุกวันนี้

จากขนบธรรมเนียมเหล่านี้ ทำให้เรามีวัฒนธรรมไทย ซึ่งมีระบบความเชื่อที่โดดเด่นแตกต่างจากประเทศอื่น โดยสะท้อนออกมาในรูปของภาษา นาฏศิลป์ คีตศิลป์ และวิจิตรศิลป์ ที่สำคัญที่สุดคือ พฤติกรรมของคนไทยอันเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นเป็นที่ประจักษ์ไปทั่วโลก เช่น การยิ้ม ไหว้ ทักทาย ความมีน้ำจิตน้ำใจ อภัยภัยไม่ตรีอันเป็นมิตร การเคารพผู้อาวุโส สังคมมีความเอื้ออาทรกัน เป็นต้น



ที่มาของวัฒนธรรมไทย

วัฒนธรรมไทยมีที่มาจากปัจจัยต่าง ๆ ดังนี้

- **สิ่งแวดล้อมทางภูมิศาสตร์** เนื่องจากสังคมไทยมีลักษณะทางด้านภูมิศาสตร์เป็นที่ราบลุ่มและอุดมสมบูรณ์ด้วยแม่น้ำลำคลอง คนไทยได้ใช้น้ำในแม่น้ำลำคลอง ในการเกษตรกรรมและการอาบ กิน เพราะฉะนั้นเมื่อถึงเวลาหน้าน้ำ คือ เพ็ญเดือน 11 และเพ็ญ เดือน 12 ซึ่งอยู่ในช่วงเวลาปลายเดือนตุลาคมและปลายเดือนพฤศจิกายน อันเป็นระยะเวลาที่น้ำไหลหลากมาจากทางภาคเหนือของประเทศ คนไทยจึงจัดทำกระทงพร้อม ด้วยรูปเทียนไปลอยในแม่น้ำลำคลอง เพื่อเป็นการขอขมาลาโทษแม่คงคา และขอพรจากแม่คงคา เพราะได้อาศัยน้ำกินน้ำใช้ ทำให้เกิด **"ประเพณีลอยกระทง"** นอกจากนี้ยังมีประเพณีอื่น ๆ อีกในส่วนที่เกี่ยวข้องกับแม่น้ำลำคลอง เช่น **"ประเพณีแข่งเรือ"**



- **ระบบการเกษตรกรรม** สังคมไทยเป็นสังคมเกษตรกรรม (Agrarian society) กล่าวคือ ประชากรกว่าร้อยละ 80 ประกอบอาชีพเกษตรกรรม หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า คนไทยส่วนใหญ่มีวิถีชีวิตผูกพันกับระบบการเกษตรกรรม และระบบการเกษตรกรรมนี้เองได้เป็นที่มา



ของวัฒนธรรมไทยหลายประการ เช่น **ประเพณีขอฝน ประเพณีชิงแซก และการละเล่น เต็นกำรำเคียว เป็นต้น**

- **ค่านิยม (Values)** มีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมอย่างใกล้ชิด และ **"ค่านิยม"** บางอย่างได้กลายมาเป็น **"แกน"** ของวัฒนธรรมไทย กล่าวคือ วิถีชีวิตของคนไทยโดยส่วนรวมมีเอกลักษณ์ซึ่งแสดงออกถึงอิสรภาพและเสรีภาพ
- **การเผยแพร่ทางวัฒนธรรม (Cultural diffusion)** วัฒนธรรมทางหนึ่งย่อมแตกต่างไปจากวัฒนธรรมทางสังคมอื่น ๆ ทั้งนี้เพราะวัฒนธรรมมิได้เกิดขึ้นมาในภาชนะที่ถูกต้อง ครอบงำที่ ยังคงย้ายถิ่นที่อยู่จากแห่งหนึ่งไปยังแห่งอื่น ๆ พวกเขาเหล่านั้นมักนำวัฒนธรรมของพวกเขาติดตัวไปด้วยเสมอ ซึ่งถือได้ว่าเป็นการเผยแพร่ทางวัฒนธรรมได้อย่างสะดวกรวดเร็วและกว้างขวาง

ความสำคัญของวัฒนธรรม

วัฒนธรรมเป็นเรื่องที่สำคัญยิ่งในความเป็นชาติ ชาติใดที่ไร้ซึ่งวัฒนธรรมอันเป็นของตนเองแล้ว ชาตินั้นจะคงความเป็นชาติอยู่ไม่ได้ ชาติที่ไร้วัฒนธรรมแม้จะเป็นผู้พิชิตในการสงคราม แต่ในที่สุดก็จะเป็นผู้ถูกพิชิตในด้านวัฒนธรรม ซึ่งนับว่าเป็นการถูกพิชิตอย่างราบคาบและสิ้นเชิง ทั้งนี้เพราะผู้ที่ถูกพิชิตในทางวัฒนธรรมนั้นจะไม่รู้ตัวเลยว่าตนได้ถูกพิชิต เช่น พวกตาดที่พิชิตจีนได้ และตั้งราชวงศ์หงวนขึ้นปกครองจีน แต่ในที่สุดถูกชาวจีนซึ่งมีวัฒนธรรมสูงกว่ากลืนจนเป็นชาวจีนไปหมดสิ้น ดังนั้นจึงพอสรุปความสำคัญของวัฒนธรรมได้ดังนี้

- วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ชี้แสดงให้เห็นความแตกต่างของบุคคล กลุ่มคน หรือชุมชน
- เป็นสิ่งที่ทำให้เห็นว่าตนมีความแตกต่างจากสัตว์
- ช่วยให้เราเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ที่เรามองเห็นการแปลความหมายของสิ่งที่เรามองเห็นนั้นขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมของกลุ่มชน ซึ่งเกิดจากการเรียนรู้และถ่ายทอดวัฒนธรรม เช่น ชาวเกาะซามัวมองเห็นดวงจันทร์ว่ามีหญิงกำลังทอผ้า ชาวออสเตรเลียเห็นเป็นตาแมวใหญ่กำลังมองหาเหยื่อ ชาวไทยมองเห็นเหมือนรูปกระต่าย
- วัฒนธรรมเป็นตัวกำหนดปัจจัย 4 เช่น เครื่องนุ่งห่ม อาหาร ที่อยู่อาศัย การรักษาโรค
- วัฒนธรรมเป็นตัวกำหนดการแสดงความรู้สึกทางอารมณ์ และการควบคุมอารมณ์ เช่น ผู้ชายไทยจะไม่ปล่อยให้หน้าตาไหลต่อหน้าสาธารณะชนเมื่อเสียใจ
- เป็นตัวกำหนดการกระทำบางอย่างในชุมชนว่าเหมาะสมหรือไม่ ซึ่งการกระทำบางอย่างในสังคมหนึ่งเป็นที่ยอมรับว่าเหมาะสมแต่ไม่เป็นที่ยอมรับในอีกสังคมหนึ่ง

จะเห็นได้ว่า **ผู้สร้างวัฒนธรรมคือมนุษย์ และสังคมเกิดขึ้นก็เพราะมนุษย์** วัฒนธรรมกับสังคมจึงเป็นสิ่งคู่กัน โดยแต่ละสังคมย่อมมีวัฒนธรรมและหากสังคมมีขนาดใหญ่หรือมีความซับซ้อนมากเพียงใด ความหลากหลายทางวัฒนธรรมมักจะมีมากขึ้นเพียงใดนั้นวัฒนธรรมต่าง ๆ ของแต่ละสังคมอาจเหมือนหรือต่างกันสืบเนื่องมาจากความแตกต่างทางด้านความเชื่อ เชื้อชาติ ศาสนา และถิ่นที่อยู่ เป็นต้น

เมื่อวัฒนธรรมไทยเริ่มอ่อนแอ

มีปัจจัยหลายอย่างที่ทำให้วัฒนธรรมเราอ่อนแอ อะไรที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมบ้าง

1. การเปลี่ยนแปลงของค่านิยม
2. การเปลี่ยนแปลงของบริบททางสังคมในแต่ละพื้นที่
3. ความรู้สมัยใหม่ซึ่งปลูกฝังความคิดแบบใหม่
4. สถานะทางเศรษฐกิจ
6. อิทธิพลของวัฒนธรรมจากต่างชาติ
7. หลักวัฒนธรรมสากล

จากปัจจัยข้างต้น ทำให้การหลั่งไหลของวัฒนธรรมต่างถิ่นในโลกยุคไร้พรมแดนได้ถาโถมเข้ามาในบ้านเราอย่างรวดเร็ว จนเกิด**การเสื่อมถอยของวัฒนธรรมไทย** ... ถึงเวลาแล้วที่พวกเราทุกคนจะต้องหันกลับมามองรากเหง้าของตนเอง และภูมิปัญญาไทยที่บรรพชนสั่งสมมาอย่างยาวนาน โดยปรับให้เข้ากับสภาพโลกยุคใหม่อย่างกลมกลืน รับมาพร้อมปรับใช้ให้เหมาะสม เพื่อเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย ให้อยู่คู่แผ่นดินไทยอย่างยั่งยืนสืบไป

สกว.หนุนเยาวชนไทยพร้อมเข้าสู่ศตวรรษที่ 21

ภายใต้ความรุนแรงของการเปลี่ยนแปลงในโลกยุคปัจจุบัน เยาวชนไทยต้องเร่งปรับตัวให้เท่าทันกับกระแสที่เกิดขึ้น ซึ่งบางครั้งก็ยากเกินกว่าจะทำได้ด้วยตัวคนเดียว การสนับสนุนจากหน่วยงานต่าง ๆ จึงเป็นแรงหนุนสำคัญที่จะช่วยผลักดันให้เยาวชนผ่านพ้นความเปลี่ยนแปลงไปได้อย่างมั่นคง

เพื่อช่วยเหลือเยาวชนไทยให้พร้อมที่จะเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 **สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย หรือ สกว.** จึงได้ทดลองนำร่องการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ **เพื่อปฏิรูปการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียน นอกห้องเรียน และการเรียนรู้ตามอัธยาศัย** จนเกิดเป็นกระบวนการและผลผลิตของโครงการวิจัยและยังมีการปฏิบัติการเชิงพื้นที่โดยการเชื่อมโยงหน่วยงาน สถาบันการศึกษา องค์กรท้องถิ่นและเครือข่ายชุมชนเข้าร่วมให้การหนุนเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนในแต่ละท้องถิ่น

โครงการเหล่านี้ช่วยเปลี่ยนวิธีคิด ปรับการเรียน เปลี่ยนการสอน เพิ่มทักษะการคิดวิเคราะห์ ความคิดริเริ่ม ทำให้ผู้เข้าร่วมโครงการมีเจตคติที่ดี มีความสุขกับชีวิตมากยิ่งขึ้น

การปฏิรูปการเรียนรู้ในโรงเรียน

- การพัฒนาครูผ่านกระบวนการวิจัย มีบทเรียนความสำเร็จ จากชุดโครงการครุชนวัตกรรมการสอนทักษะชีวิต โครงการครูวิจัย ชุดโครงการศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้
- การพัฒนาผู้เรียนผ่านกระบวนการวิจัยในชุดโครงการยุววิจัยประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในพื้นที่ต่าง ๆ และชุดโครงการวิทยาศาสตร์ท้องถิ่น



การปฏิรูปการเรียนรู้นอกห้องเรียน

- การเข้าถึงการศึกษานอกระบบโรงเรียน และการเรียนรู้ผ่านสื่อและเทคโนโลยี ได้แก่ โครงการ non school – based learning โครงการโรงเรียนทำหนังสือ สารคดียูววิจัย ประวัติศาสตร์



โครงการปฏิบัติการเชิงพื้นที่

- ชุดโครงการเครือข่ายเชิงพื้นที่เพื่อหนุนเสริมคุณภาพการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนหรือ LLEN (Local Learning Enrichment Network) โครงการบ้านหลังเรียน โครงการถนนเด็กเดิน ที่มีองค์การปกครองท้องถิ่นให้การสนับสนุน



“โรงเรียนทำหนัง”...แหล่งเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางวัฒนธรรม



ในกระแสของการได้รับอิทธิพลทางวัฒนธรรมที่ผ่านสื่อต่าง ๆ ในยุคโลกาภิวัตน์ หากขาดการศึกษาและ**สืบทอด**ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นไปสู่เยาวชนแล้ว เรื่องราวและวิถีวัฒนธรรมอันมีคุณค่าก็จะถูกลืม และเลือนหายไปตามกระแสความเปลี่ยนแปลงของสังคม

“โรงเรียนทำหนังวัฒนธรรม” สถาบันรามจิตติ

ถือเป็นช่องทางหนึ่งที่ทำให้เยาวชนไทยได้มีส่วนร่วมในการรักษาวัฒนธรรม เรื่องราวและวิถีชุมชนเอาไว้ โดยมีจุดเริ่มมาจาก **โครงการยุววิจัยประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจังหวัดลำปาง** ซึ่งได้รับการสนับสนุนจาก **กองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)** ร่วมมือกับ **สถาบันรามจิตติและมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง** ทำให้เกิดเครือข่ายเยาวชนที่มีความรักในวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของตน โดยการใช้ **ภาพยนตร์** เป็นสื่อในการถ่ายทอดความคิดและมุมมอง

การใช้สื่อที่คนรุ่นใหม่เข้าถึงได้ง่ายและมีความน่าสนใจอย่างเช่นภาพยนตร์มาเป็นสื่อกลาง ทำให้เยาวชนเกิดความผูกพันกับวิถีชีวิตของตนเองอย่างไม่รู้ตัว ผ่านกระบวนการวิจัยที่เริ่มต้นตั้งแต่การเก็บข้อมูล จนกระทั่งถึงขั้นตอนการตัดต่อทำภาพยนตร์ ซึ่งมีนักวิจัยและพี่ ๆ ในสถาบันรามจิตติช่วยอบรมและให้คำแนะนำ จนได้ภาพยนตร์วัฒนธรรมออกมาเป็นผลงานที่น้อย ๆ เยาวชนภูมิใจ

ทุกวันนี้ **“โรงเรียนทำหนังวัฒนธรรม”** คือโครงการที่เยาวชนในหลายจังหวัดให้ความสนใจ และมีการเปิดอบรมให้น้อง ๆ ได้ร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการอนุรักษ์วัฒนธรรมชุมชนไม่ให้เลือนหายไป เป็นการ **สร้างภูมิคุ้มกันทางวัฒนธรรม** ให้แก่เยาวชนไทยได้อย่างเข้มแข็งอีกทางหนึ่ง



หนังสือ...เครื่องมือรักษารัตนธรรม

หนังสือ คือ การเล่าเรื่องด้วยภาพและเสียงที่มีประเด็นเดียวสั้น ๆ แต่ได้ใจความ ศิลปะการเล่าเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นนิทาน นิยาย ละคร หรือภาพยนตร์ ล้วนแล้วแต่มีรากฐานแบบเดียวกัน นั่นคือ การเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นของมนุษย์หรือสัตว์ หรือแม้แต่อะไรก็ตามที่เกิดขึ้นช่วงเวลาหนึ่งเวลาใด ณ สถานที่ใดที่หนึ่งเสมอ ฉะนั้น **องค์ประกอบที่สำคัญที่ขาดไม่ได้คือ ตัวละคร สถานที่ และเวลา**

สิ่งที่สำคัญในการเขียนบทหนังสือนั้นก็คือ **การเริ่มค้นหาวัตถุดิบหรือแรงบันดาลใจให้ได้** ว่าเราอยากจะทำเรื่องอะไร จะนำเสนอเรื่องเกี่ยวกับอะไร ตัวเราเองมีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ อย่างไร ซึ่งแรงบันดาลใจในการเขียนบทที่เราสามารถนำมาใช้ได้ก็คือ ตัวละคร แนวความคิด และเหตุการณ์ และควรที่จะมองหาวัตถุดิบในการสร้างเรื่องให้แคบอยู่ในสิ่งที่เรารู้สึก รู้จริง เพราะคนทำหนังสือนั้นส่วนใหญ่ มักจะทำเรื่องที่ใกล้ตัวหรือไม่ก็ใกล้เกินไปจนทำให้เราไม่สามารถจำกัดขอบเขตได้ สิ่งที่ยากมาก ๆ ในการทำหนังสือนั้นก็คือ **“กระบวนการคิด”** ว่าคิดอย่างไรให้ลึกซึ้ง คิดอย่างไรให้สมเหตุสมผล ซึ่งวิธีคิดเหล่านี้ไม่มีใครสอนกันได้ ทุกคนต้องค้นหาวิธีลองผิดลองถูก จนกระทั่งค้นพบวิธีคิดของตัวเอง

การสร้างภาพยนตร์สั้น หรือหนังสือนั้น (Short Film) ไม่ใช่แค่เรื่องเฉพาะของผู้ใหญ่หรือนักศึกษามหาวิทยาลัยเท่านั้น ปัจจุบันเยาวชนระดับมัธยมศึกษาก็ให้ความสนใจกับการทำหนังสือนั้นมากขึ้น อาจเป็น



เพราะเยาวชนมีเป้าหมายที่ต้องการจะนำเสนอ หรือสะท้อนมุมมองของตนเองออกมา บวกกับแรงสนับสนุนจากหน่วยงานต่าง ๆ ที่มีมากขึ้น ทำให้ผลงานหนังสือที่สร้างโดยเด็กและเยาวชนมากขึ้นอย่างชัดเจน

โดยเฉพาะการสะท้อนเรื่องราวของท้องถิ่นให้ **“คนใน”** ท้องถิ่น **“ได้แลเห็น** วิถีชีวิต วัฒนธรรม ประเพณี และสื่อสารให้ **“คนนอก”** **รับรู้ และเข้าใจ** ความเป็นมาเป็นไปของชุมชน ผ่านการสร้างสรรค์ ผลงานเชิงสารคดีประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เป็น **“หนังสือวัฒนธรรม”** ที่จะเพิ่มขีดความสามารถ สื่อเรื่องราวของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในแง่มุมใดแง่มุมหนึ่ง ทั้งที่ยังดำรงอยู่ หรือเคยมีแล้วลบลือนหายไปกับเวลา ผ่านการบอกเล่าของปราชญ์ชาวบ้าน คนเฒ่าคนแก่ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในประวัติศาสตร์พื้นที่ รู้จักรากเหง้าและตัวตนของตัวเองอย่างลุ่มลึก และตระหนักถึงความสำคัญในการรักษาวัฒนธรรมให้สืบต่อไป จากรุ่น สู่อุ่น

กว่าจะเป็นหนังสือ

ปัจจุบันหนังสือหรือสารคดีที่สะท้อนสังคมและวัฒนธรรมมีให้เห็นอยู่มากมาย การสร้างหนังสือที่นำเสนอเรื่องราวได้อย่างลุ่มลึก ภาพที่ถ่ายทำออกมาได้สวยงาม ดึงดูดความสนใจของผู้พบเห็นให้หยุดดู และติดต่อกับสิ่งที่ถูกถ่ายทอดออกมาให้เห็นอยู่ตรงหน้า จะต้องผ่านกระบวนการอะไรบ้าง

คิดหัวข้อ

- **หาแรงบันดาลใจ** ใช้เรื่องใกล้ตัว ตีความจากเรื่องที่ชอบหรือสนใจ และควรเป็นเรื่องใกล้ตัว จะได้ถ่ายทำได้อย่างสนุกสนาน
- **ตั้งคำถามสารคดี** คิดก่อนว่าอยากหาคำตอบเรื่องใด ศึกษาด้านใด และมีเป้าหมายเพื่ออะไร

เก็บข้อมูล

- **เก็บข้อมูลให้รอบด้าน** ทั้งวิถีชีวิต จุดเปลี่ยน และความสัมพันธ์
- **วิเคราะห์ข้อมูล** จัดการข้อมูลที่ได้มาเพื่อหาคำตอบของคำถามสารคดีที่ตั้งไว้
- **หยิบยื่นให้ถูกก่อน** เลือกคนที่จะให้ข้อมูลให้ตรงกับเรื่องที่ต้องการหาคำตอบ

- **สำรวจพื้นที่** ออกไปดูสถานที่จริงและเข้าไปพูดคุยกับคนในพื้นที่ อาจจะทำให้ได้พบอะไรที่ไม่คาดคิดก็ได้

คิดเป็นภาพ ลำดับเล่าเรื่อง

- **เขียนสคริปต์** นำข้อมูลมาเรียบเรียงใหม่ให้เป็นเรื่องราวที่มีลำดับขั้นตอนเข้าใจง่าย
- **คิดเป็นภาพ** ทำ Story Board
- **คิดภาพประกอบสคริปต์** เพื่อใส่บทพากย์และลำดับภาพให้ตรงกัน ใส่รายละเอียดการถ่ายทำให้ตาลังจ้องรู้ว่าต้องถ่ายภาพแบบไหน
- **เรียบเรียงใหม่** จัดที่ให้ข้อมูลเพิ่มเติมอยู่โดยไม่ทำให้เนื้อหาและลำดับเรื่องสับสน
- **สรุปข้อคิด** ทิ้งข้อคิดดี ๆ ไว้ให้คนดูคิดต่อ

คิดก่อนถ่ายทำ

- **ถ่ายตามคิว** ถ่ายภาพตามลำดับภาพที่เขียนไว้ใน Story Board คิดเป็นภาพ
- **แทนเรื่องราว** สื่ออารมณ์ ถ่ายทำทุกเรื่องราวที่สอดคล้องกับสคริปต์ ใช้คำถามและเทคนิคการสัมภาษณ์ดึงอารมณ์และเรื่องราวให้มีพลัง
- **จัดระเบียบกองถ่าย** วางองค์ประกอบภาพ ดูเรื่องแสงเงา ระวังเสียงรบกวน และนำขาตั้งกล้องทุกครั้ง
- **เก็บบรรยากาศ** ถ่ายภาพวิถีชีวิต ทิวทัศน์ที่สวยงามเก็บไว้เพื่อสร้างความน่าสนใจให้สารคดี
- **ถ่ายทำเพิ่ม** ลงพื้นที่เพื่อเก็บภาพอีกครั้ง

ตัดต่อ

- **ลำดับภาพ** ลำดับภาพตาม Story Board ลำดับเรื่องเล่าให้ราบรื่น ใส่บทสัมภาษณ์เสริมประเด็น
- **Effect & Graphic** ใส่ลูกเล่นและการเคลื่อนไหวให้ภาพอย่างเหมาะสมเพื่อดึงดูดผู้ชมและเน้นเนื้อหาสำคัญที่น่าสนใจ
- **เสียงประกอบ** ใส่เสียงประกอบเพื่อเสริมพลังสร้างอารมณ์ให้กับเรื่องเล่าและดึงดูดให้ผู้ชมคล้อยตาม

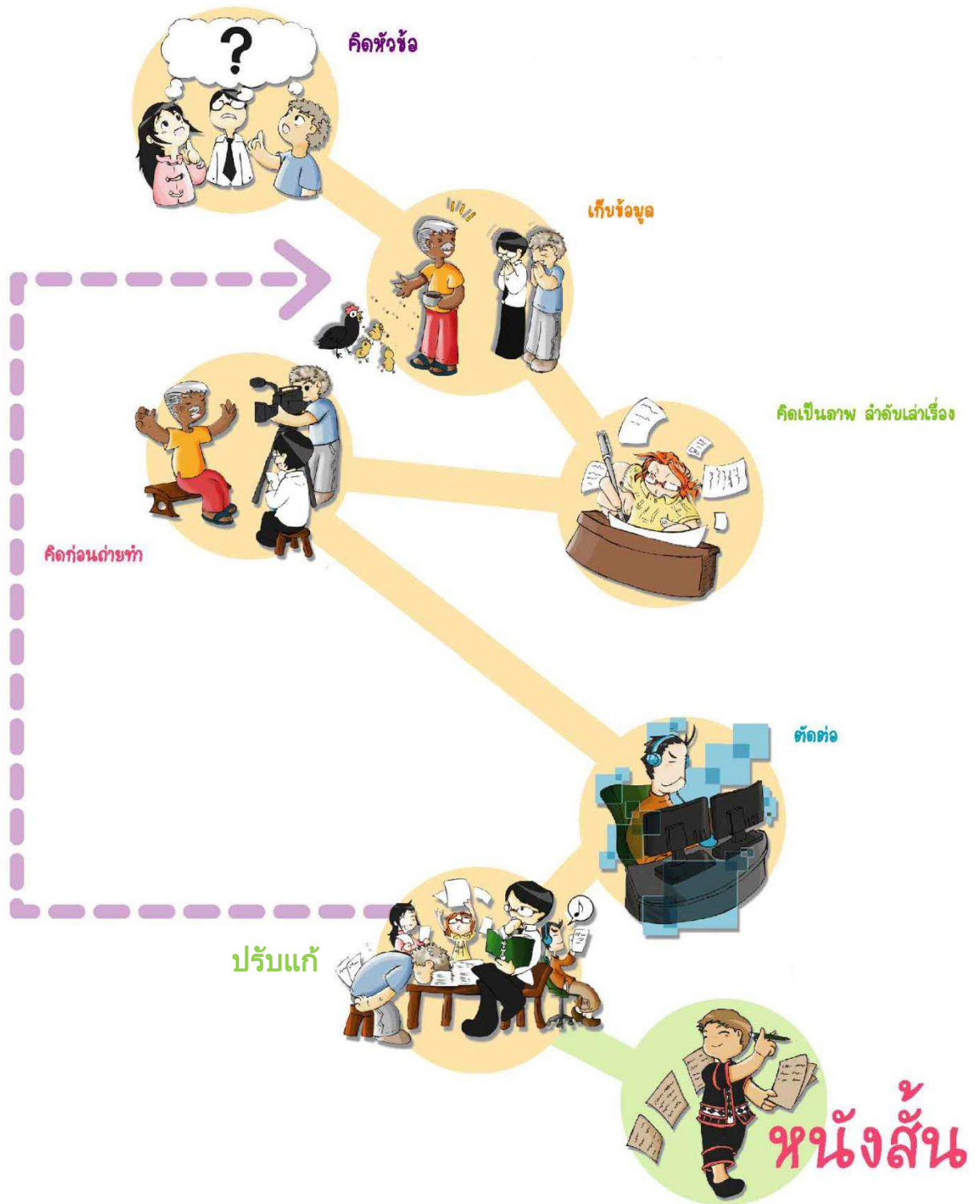
- **ตัดต่อแก้ไข** ใส่เนื้อหาที่ถ่ายทำเพิ่มเติม

ปรับแก้

- นำผลงานที่ตัดต่อเสร็จแล้วมาช่วยกันติชมให้ข้อเสนอแนะ หากจุดที่ต้องปรับปรุง อาจเพิ่มเติมเนื้อหา เพื่อให้สื่อความได้ชัดเจนขึ้น
- **เก็บข้อมูลเพิ่ม** หาข้อมูลเพิ่ม หาประเด็นสืบค้นใหม่ หรือศึกษาเรื่องเดิมให้ลึกซึ้งขึ้น

การเขียนบทภาพยนตร์หรือหนังสือเชิงวัฒนธรรมสำหรับนักเขียนหน้าใหม่นั้น ควรค้นหาสิ่งที่น่าสนใจจากสิ่งที่อยู่รอบ ๆ ตัว เขียนเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ตนเองรู้ จะทำให้ได้รายละเอียดในเชิงลึกของเนื้อหา เกิดความจริง สร้างความตื่นตะลึงได้ เช่น เรื่องในครอบครัว เรื่องของเพื่อนบ้าน เรื่องในที่ทำงาน ของตนเอง เรื่องในหนังสือพิมพ์ ราชวัน เป็นต้น

กว่าจะเป็นหนังสือ



คบเด็กสร้างหนัง

จากจุดกำเนิด “ค่ายสื่อสารคดีจากงานยูวีวิจัย” ซึ่งเป็นการอบรมระยะสั้นในโครงการยูวีวิจัยประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจังหวัดลำปาง เมื่อ พ.ศ. 2552 ได้พัฒนาเป็นโครงการต่อเนื่องจนปัจจุบันมีผลผลิตหนังสั้นสารคดีเชิงวัฒนธรรมที่ตีคุณค่าออกมามากมาย และนี่คือผลงานส่วนหนึ่งของกลุ่มเยาวชนคนสร้างหนังจากโรงเรียนทำหนังวัฒนธรรม สถาบันรามจิตติ

➤ ตลาดเก่าเล่าเรื่องเมืองโพธาราม รางวัลชนะเลิศหนังสั้นสารคดีวัฒนธรรม ท้องถิ่น

โครงการโรงเรียนทำหนังปีที่ 2

โรงเรียนโพธารวัฒนาเสนี จังหวัดราชบุรี

ย้อนความหลังครั้งวันวานเพื่อเล่าขานเรื่องราวในอดีตที่มีคุณค่าของเมืองเก่าโพธาราม เพื่อปลุกชีวิตผู้คนในชุมชนให้สดใสเหมือนดังเก่าก่อนด้วยเรื่องราวของหนังที่เยาวชนรุ่นใหม่สร้างขึ้น พร้อมชุบชีวิตให้โรงหนังร้างให้กลับมาสร้างรอยยิ้มให้ผู้คนได้อีกครั้ง



➤ ตามรอยคัมเจ้าหลวงลำปางที่หายไป รางวัลชนะเลิศหนังสั้นสารคดีวัฒนธรรม ท้องถิ่น

โครงการโรงเรียนทำหนังปีที่ 1

โรงเรียนลำปางกัลยาณี จังหวัดลำปาง

ความพยายามไขข้อสงสัยว่าเหตุใดจังหวัดลำปางจึงไม่มีคัมเจ้าหลวงเหมือนจังหวัดอื่น ๆ ในเขตล้านนา จนเกิดเป็นการค้นคว้าวิจัยตามรอยคัมเจ้าหลวงลำปางที่สาบสูญ จนนำไปสู่การสืบพบทายาทคัมเจ้าหลวงคนสุดท้ายที่ยังมีชีวิตอยู่ กับการคลายปมปริศนาว่าสิ่งใดคือ “เรื่องจริง” และอะไรคือ “ตำนาน”



➤ คลองร้อยสาย

รางวัลชนะเลิศหนังสั้นสารคดีวัฒนธรรม ท้องถิ่นเขตภาคใต้

โครงการโรงเรียนทำหนังปีที่ 2

โรงเรียนสุราษฎร์พิทยาคม จังหวัดสุราษฎร์ธานี



ลำคลองเปรียบเสมือนเส้นเลือดที่หล่อเลี้ยงชุมชนให้มีชีวิตมาตั้งแต่สมัยอดีต ทุกชีวิตต่างร่วมพึ่งพาอาศัยลำคลองสายเดียวกันมาอย่างยาวนาน แต่ภายใต้การพัฒนาทางด้านวัตถุที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว กลับทำให้สมดุลที่เคยมีนั้นสูญหาย หลายชีวิตที่เคยผูกพันกับสายน้ำต้องปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตเพื่อให้เข้ากับยุคสมัยที่เปลี่ยนไป

➤ เบิงภูไทกินดอง

รางวัลชนะเลิศหนังสือคดีวัฒนธรรม
ท้องถิ่นเขตภาคอีสาน โครงการโรงเรียนทำ
หนังสือปีที่ 2

โรงเรียนโรงเรียนมัธยมวาริชภูมิ จังหวัดสกลนคร

การถ่ายทอดเรื่องราวของชาวภูไท ผู้ไท หรือภูไทกะป๋อง ซึ่งเป็นชนพื้นเมืองที่มีการส่งสมภูมิปัญญาจากบรรพชนมายาวนาน มีประเพณีวัฒนธรรมอันงดงาม รวมไปถึงวิถีโลบายต่าง ๆ ที่แฝงอยู่ในพิธีแต่งงาน (กินดอง) แบบภูไทอันสะท้อนให้เห็นถึงความเป็น “ตัวตน” อันเด่นชัดผ่าน “เบิงภูไทกินดอง”



➤ เสียงอาชาน

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 หนังสือคดี
วัฒนธรรมท้องถิ่น โครงการโรงเรียนทำ
หนังสือปีที่ 1

โรงเรียนธรรมวิทยามูลนิธิ จังหวัดยะลา

“เสียงอาชาน” คือ เสียงที่ชาวมุสลิมโดยเฉพาะในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ได้ยืมจุนคุ่นหุรากับเป็นจังหวะของการดำเนินชีวิต เบื้องหลังเสียงนี้คือที่มาของการก่อร่างสร้างชุมชน เป็นศูนย์รวมยึดเหนี่ยวจิตใจของคนในชุมชนให้เป็นหนึ่งเดียว ซึ่งฉายภาพความงดงามของชุมชนที่สร้างรอยยิ้มให้ยังคงสดใสคงอยู่ในเมืองยะลาจนปัจจุบัน



➤ พระบารมีปกเกล้าชาวบ้านโป่ง

หนังสือคดีวัฒนธรรมท้องถิ่นเขตภาคกลาง
โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง จังหวัดราชบุรี

การใช้วิถีทางประวัติศาสตร์ในการสืบค้นเรื่องราวและความเป็นจริงหลายอย่างที่ยังคงหลงเหลือในกองเพลิงหลังเหตุการณ์ตลาด



บ้านโป่งถูกไฟไหม้อดวายเป็นเกือบทั้งเมือง แต่สิ่งที่ทำให้ชาวบ้านโป่งมีกำลังเข้มแข็งลุกขึ้นสู้กับเคราะห์ร้ายในครั้งนั้นได้ คือ น้ำพระทัยจากพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวที่ทรงเป็นห่วง และรีบเสด็จไปเยี่ยมเยียนเพื่อปลอบขวัญพสกนิกรชาวบ้านโป่ง

➤ เลือกก...มรดกบ้านแพง

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 หนังสือคดี
วัฒนธรรมท้องถิ่นเขตภาคอีสาน โครงการ

โรงเรียนทำหนังปีที่ 2

โรงเรียนเขวาไร่ศึกษา จังหวัดมหาสารคาม

“เลือกก” นับเป็นมรดกชิ้นงามที่บรรพบุรุษได้ถ่ายทอดภูมิปัญญาให้ลูกหลานบ้านแพงได้สานได้สืบต่อเพื่อเป็นเครื่องเลี้ยงชีพ หากแต่ยุคสมัยที่เปลี่ยนไปวิถีของลูกหลานก็ย่อมต้องปรับเปลี่ยนตามกระแสสังคม เลือกกจะยังคงเป็นมรดกอันล้ำค่าให้แก่ลูกหลานได้อีกหรือไม่ภายใต้ยุคสมัยที่แปรเปลี่ยน



➤ พม่าแดนระนอง

หนังสือคดีวัฒนธรรมท้องถิ่นเขตภาคใต้

โรงเรียนพิชัยรัตนาคาร จังหวัดระนอง

ความพยายามค้นหาวิถีที่จะอยู่ร่วมกันระหว่างชาวบ้านในพื้นที่และประชากรจากฝั่งประเทศพม่าที่นับวันจะมากขึ้น จนกลายเป็นปัญหาที่ใครต่อใครต่างเห็นว่าเป็นเรื่องที่ซับซ้อนเกินจะเข้าใจ



➤ ใบไม้สีทอง

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 หนังสือคดี

วัฒนธรรมท้องถิ่นเขตสามจังหวัดภาคใต้

โครงการโรงเรียนทำหนังปีที่ 2

โรงเรียนอัครศาสตร์มูลนิธิ จังหวัดนราธิวาส

ร่วมค้นลึกไปถึงจุดกำเนิดของใบไม้สีทอง เรื่องราวของใบไม้มหัศจรรย์แห่งเทือกเขาบูโดในพื้นที่จังหวัดนราธิวาส หรือชื่อภาษาถิ่นว่า “ย่านดาโ๊ะะ”



➤ ย้อนรอยตามหาประทับตรา “กำไ้”



รางวัลชนะเลิศหนังสือสารคดีวัฒนธรรมท้องถิ่นเขตภาคเหนือ โครงการ โรงเรียนทำหนังปีที่ 2

โรงเรียนเขลางค์นคร จังหวัดลำปาง

การสืบค้นค้นและเล่าเรื่องเมืองลำปางในมุมมองที่แปลกใหม่ ผ่านลวดลายและก้อนดินที่ขึ้นรูปเป็นขาม
ตราไก่สัญลักษณ์แห่งเมืองลำปางที่อยู่คู่กับการเติบโตของเมือง
ลำปางมาแต่อดีต

➤ สายสัมพันธ์ต่างศาสนา

รางวัลชนะเลิศหนังสือสารคดีวัฒนธรรม ท้องถิ่นเขตสามจังหวัดภาคใต้ โครงการ

โรงเรียนทำหนังปีที่ 2

มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา จังหวัดยะลา

หากพูดถึงเหตุการณ์ความไม่สงบในสามจังหวัดชายแดนใต้ หลายคนยังคงติดอยู่กับภาพการขัดแย้ง
ทางความเชื่อและศาสนา แต่ในความเป็นจริงชาวบ้านต่างศาสนา ต่างวัฒนธรรม กลับอยู่ร่วมกันบน
ความหลากหลาย เกิดความกลมกลืนบนผืนแผ่นดินปลายด้ามขวานแห่งนี้



“อนุรักษ์วัฒนธรรม” เด็กไทยทำได้



“เราต้องช่วยกันอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย” ประโยค
ที่เด็กไทยได้รับการสั่งสอนมาทุกยุคทุกสมัย แต่จะมีเด็กและเยาวชนมาก
น้อยสักเท่าไร ที่จะเข้ามามีส่วนร่วมในการอนุรักษ์วัฒนธรรม ทั้ง ๆ ที่ความ
จริง **“การอนุรักษ์วัฒนธรรม” เด็กไทยทุกคนสามารถ
ทำได้**

การอนุรักษ์วัฒนธรรมหาใช่เพียงการรับมรดกสืบต่อกันมา แต่หมายรวมถึงการปรับเปลี่ยน แก้ไข ประยุกต์
ให้เหมาะสมกับยุคสมัยแต่ต้องคงไว้ซึ่งความดีงามของวัฒนธรรม หากการพัฒนาเป็นไปอย่างก้าวกระโดด จนต้อง
ทอดทิ้งคุณค่าเดิมอย่างสิ้นเชิง ก็อาจทำให้วัฒนธรรมแต่เก่าก่อนสูญหายไปตามกาลเวลา

ช่องทางที่เยาวชนไทยจะร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการอนุรักษ์วัฒนธรรม ณ วันที่โลกไร้พรมแดนนี้มีอยู่มากมาย ตามความถนัดและความชอบของแต่ละคน เช่น

- **สื่อออนไลน์** ก้าวมา มีบทบาทสำคัญสำหรับการใช้ชีวิตของเยาวชนรุ่นใหม่ เป็นพื้นที่ให้เยาวชนได้แสดงความคิดเห็นได้อย่างเสรี ซึ่งเยาวชนหลายกลุ่มก็ได้ใช้พื้นที่นี้ในการอนุรักษ์และเผยแพร่วัฒนธรรมไทยออกสู่สายตาชาวโลก ผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น Web Blog, Facebook และ Youtube



- **การแสดง** ดนตรีและศิลปะเป็นมิติที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดมิติหนึ่ง ซึ่งมีกลุ่มเยาวชนหลายภาคส่วนด้วยกันที่ร่วมกันอนุรักษ์วัฒนธรรมด้วยวิธีนี้ โดยจำเรียนจากครู, ศิลปินผู้เชี่ยวชาญ, ภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือประยุกต์เรื่องราววิถีชีวิตมาสื่อสารให้คนในชุมชนเกิดความรักในวัฒนธรรม และคุณค่าของตนเอง



- **ภาษา** ถือเป็นเครื่องมือหนึ่งที่ใช้แสดงความเป็นเอกลักษณ์และวัฒนธรรมของชาติพันธุ์ ด้วยการนำภาษาท้องถิ่นอันมีเอกลักษณ์เฉพาะแต่กำลังจะสูญหายไปจากชุมชนมาประยุกต์เป็นการแสดง, บทเรียน เป็นต้น

- **TK park** เวทีกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ รวมไปถึงการเปิดโอกาสให้เยาวชนร่วมอนุรักษ์วัฒนธรรมในรูปแบบที่ตนเองถนัด เช่น การแสดงบริเวณลานสานฝัน, เกมออนไลน์, นิทรรศการส่งเสริมการเรียนรู้ เป็นต้น



- **การท่องเที่ยว** สามารถเป็นช่องทางในการอนุรักษ์วัฒนธรรมได้ โดยนำเยาวชนในพื้นที่ร่วมกับชาวบ้านและหน่วยงานต่าง ๆ มาอบรมความรู้ เพื่อให้เป็น “ยุวมัคคุเทศก์” และอาสาสมัครให้ความรู้ที่ถูกต้องแก่นักท่องเที่ยว เสริมสร้างชุมชนให้เป็นแหล่งเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมและกระจายรายได้สู่ชุมชน



“วัฒนธรรมไทย ถ้าหากคนไทยไม่เห็นคุณค่า ไม่สืบทอด

แล้วใครจะทำให้วัฒนธรรมไทยอยู่คู่กับชาติไทยได้ ถ้าไม่ใช่คนไทย อย่างเช่นพวกเรา”

เจาะเทคนิคสร้างภาพเคลื่อนไหว

“ภาพยนตร์ คือภาพนิ่งแต่ละภาพที่ต่อเนื่องกันอย่างมีระบบ”

ภาพยนตร์ เป็นกระบวนการบันทึกภาพด้วยฟิล์ม (Film) แล้วนำออกฉายถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ในลักษณะภาพเคลื่อนไหว (Motion Pictures) ซึ่งภาพที่ปรากฏบนฟิล์ม ภาพยนตร์เป็นเพียง**ภาพนิ่งจำนวนมาก**ที่มีอิริยาบถหรือ การเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไปที่ละน้อย**เรียงต่อเนื่องกัน**ตามเรื่องราวที่ถ่ายทำและตัดต่อมา เนื้อหาของภาพยนตร์อาจเป็นเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือเป็นการแสดงและสร้างภาพจากจินตนาการของผู้สร้าง เพื่อให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับภาพยนตร์ในขณะที่รับชม



หลักการเกิดภาพเคลื่อนไหว

การที่เราเห็นภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพที่ฉายต่อเนื่องกัน จนเห็นเป็นลักษณะภาพเคลื่อนไหวได้นั้น สามารถอธิบายได้ด้วย **หลักการเห็น**

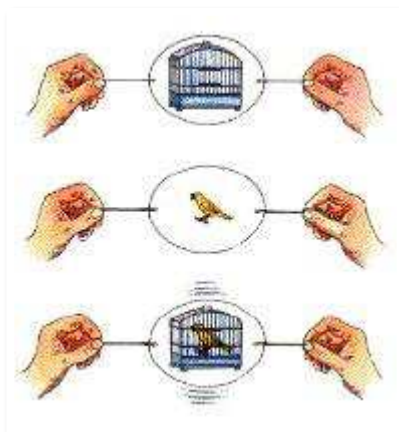
ภาพติดตา (Persistence of Vision) อันเป็นหัวใจของ

หลักการสร้างภาพยนตร์เพราะภาพยนตร์ก็คือภาพนิ่งแต่ละภาพที่ต่อเนื่องกันอย่างมีระบบนั่นเอง ซึ่งมีที่มาตั้งแต่ของเล่นที่ชื่อว่า **“ภาพ**

หมุน” (Thaumatrope) ซึ่งเป็นของเล่นที่ประดิษฐ์ขึ้นเมื่อปี พ.ศ.

2368 (ค.ศ. 1825) โดย ดร.วิลเลียม เฮนรี ฟิตตอน (Dr. William Henry

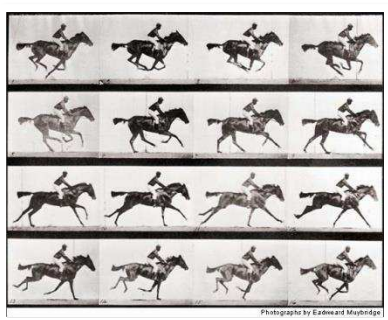
Fitton) ซึ่งได้แนวคิดมาจากเซอร์จอห์น เฮอร์เชล ผู้ที่สังเกตว่าสายตามนุษย์สามารถมองเห็นภาพทั้งสองด้านของเหรียญที่หมุนอยู่ได้พร้อมกัน



ภาพหมุน

ทฤษฎีว่าด้วยการเห็นภาพติดตา (Persistence of Vision)

การที่เราเห็นภาพหมุน (Thaumatrope) เป็นรูปนกอยู่ในกรงได้นั้น สามารถอธิบายได้ด้วยทฤษฎีว่าด้วยการเห็นภาพติดตา ซึ่งมีหลักการดังนี้



หลักการที่อธิบายถึงการมองเห็นภาพต่อเนื่องของสายตามนุษย์ หรือ ทฤษฎีการเห็นภาพติดตา คิดค้นขึ้นในปี พ.ศ. 2367 (ค.ศ. 1824) โดยนักทฤษฎีและแพทย์ชาวอังกฤษ ชื่อ Dr. John Ayrton Paris ทฤษฎีดังกล่าว อธิบายถึงการมองเห็นภาพต่อเนื่องของสายตามนุษย์ไว้ว่า ธรรมชาติของสายตามนุษย์ เมื่อมองเห็นภาพใดภาพหนึ่ง หลังจากภาพนั้นหายไป สายตามนุษย์จะยังคงค้างภาพนั้นไว้ที่ **“จอประสาทตา”**

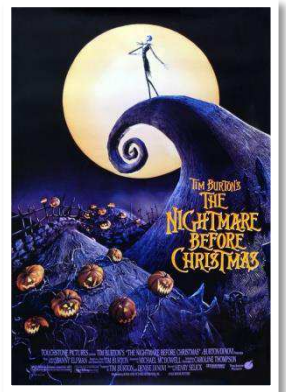
(Retina) ในช่วงขณะหนึ่ง ประมาณ 1/15 วินาที และหากในระยะเวลาดังกล่าวมีภาพใหม่ปรากฏขึ้นมาแทนที่สมองของมนุษย์จะเชื่อม โยงสองภาพเข้าด้วยกัน และหากมีภาพต่อไปปรากฏขึ้นในเวลาไล่เลี่ยกัน ก็จะเชื่อมโยงภาพไปเรื่อย ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าชุดภาพหนึ่งที่แต่ภาพนั้นมีความแตกต่างกันเพียงเล็กน้อย หรือเป็นภาพที่มีลักษณะขยับเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันอยู่แล้ว เมื่อนำมาเคลื่อนที่ผ่านตาเราอย่างต่อเนื่องในระยะเวลากระชั้นชิด เราจะสามารถเห็นภาพนั้นเคลื่อนไหวได้

อย่างไรก็ตามมีเคล็ดลับประการหนึ่งก็คือ ก่อนที่จะเปลี่ยนภาพใหม่จะต้องมีอะไรมาบังตาเราในช่วงเวลาสั้น ๆ ก่อน แล้วจึงค่อยเปิดให้เห็นภาพใหม่มาแทนที่ตำแหน่งเดิม โดยอุปกรณ์ที่บังตาคือ **“ชัตเตอร์” (Shutter)** และระยะเวลาที่ชัตเตอร์บังตาจะต้องน้อยกว่าเวลาที่ฉายภาพค้างไว้ให้ดู มิฉะนั้นจะมองเห็นภาพกระพริบไป ดังนั้น เมื่อเอาภาพนิ่งที่ถ่ายมาอย่างต่อเนื่องหลาย ๆ ภาพมาเรียงต่อกัน แล้วฉายภาพนั้นในเวลาสั้น ๆ ภาพนิ่งเหล่านั้นจะดูเหมือนว่าเคลื่อนไหว หลักการนี้จึงถูกนำมาใช้ในการสร้าง **ภาพเคลื่อนไหว (Animation)** และภาพยนตร์ในระยะเวลาต่อมา

เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว

➤ สตอปโมชัน (Stop motion)

เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยไม่ใช้การวาดภาพบนกระดาษ อาจสร้างตัวละครขึ้นด้วยการปั้นดิน (Clay animation) การใช้โมเดล (Model animation) ของเล่นหุ่น ตุ๊กตา (Object animation) หรือแม้กระทั่งการใช้วัสดุ 2 มิติ อย่าง กระดาษหรือผ้า มาตัดเป็นรูปต่าง ๆ แล้วขยับรูปร่างท่าทางของส่วนประกอบเหล่านั้นทีละนิด ๆ แล้วใช้

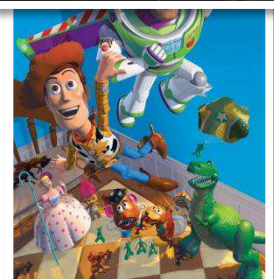


กล้องถ่ายไว้ทีละเฟรมมาต่อกัน อย่างภาพยนตร์เรื่อง **Tim Burton's The Nightmare Before Christmas (พ.ศ. 2536)** ที่ได้รับการกล่าวขวัญจนทำให้กระแสของการทำ Stop motion ที่ได้รับความนิยมอย่างมาก

➤ Blue Screen & Green Screen

เป็นเทคนิคการซ้อนภาพของตัวละครเข้ากับฉากหลัง โดยจะให้ตัวละครแสดงบทบาทต่าง ๆ ในสตูดิโอที่มีฉากด้านหลังเป็นสีพื้นอย่างสีน้ำเงิน (Blue Screen) หรือสีเขียว (Green Screen) แล้วนำไปรวมกับภาพของฉากหลังที่เตรียมไว้ โดยภาพยนตร์ที่ใช้เทคนิคนี้จนเป็นที่ฮือฮา คือ เรื่อง

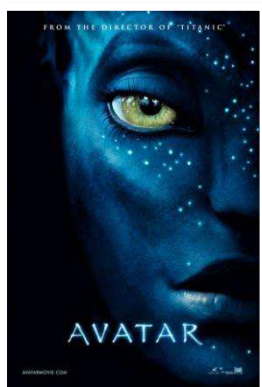
ซูเปอร์แมนในปี ค.ศ. 2521 และภาพยนตร์ที่ใช้เทคนิค Blue Screen ในการถ่ายทำตลอดทั้งเรื่องคือ **“300”**



➤ เทคนิคการทำ CG (Computer Generated)

คือการใช้คอมพิวเตอร์สร้างหรือจำลองตัวละครหรือฉากหลังขึ้นมาแทนการใช้ตัวละครหรือฉากหลังจริง โดยภาพยนตร์ทำมาจากคอมพิวเตอร์ทั้งเรื่องเป็นครั้งแรก คือเรื่อง **Toy Story** ของ พิกซาร์ แอนิเมชัน สตูดิโอ (Pixar Animation Studios)

➤ ภาพยนตร์ 3 มิติ



เกิดจากการใช้เครื่องถ่ายภาพยนตร์ 2 เครื่อง ซ้ายและขวาถ่ายภาพเดียวกันในเวลาเดียวกัน ในการฉายก็ใช้เครื่องฉายภาพยนตร์ 2 เครื่อง ฉายภาพ 2 ภาพลงไปบนจอภาพยนตร์ รับชมโดยการสวมแว่นตาแบบพิเศษ โดยแว่นข้างซ้ายจะให้ภาพจากเครื่องฉายด้านซ้ายผ่านได้เท่านั้น เช่นเดียวกับแว่นข้างขวา สมองจะประมวลข้อมูลโดยรวมภาพจากตาทั้ง 2 ข้าง จากนั้นสร้างภาพในการรับรู้ให้เป็นภาพแบบ 3 มิติ โดยในปี พ.ศ. 2495 ภาพยนตร์อเมริกันเรื่อง **Bwana Evil** ถือเป็นภาพยนตร์สามมิติเรื่องแรกของโลกและ **"อวตาร" (AVATAR)** ในปี พ.ศ. 2553 ถือเป็นภาพยนตร์ที่ปลุกกระแสภาพยนตร์สามมิติให้เป็นที่นิยมอย่างสูงจนถึงปัจจุบัน

- บทความเรื่องลูกอย่างไรให้มีวัฒนธรรม, สุจริต บัณฑิต, กระทรวงวัฒนธรรม
- การไม่รักการอ่านสร้างผลกระทบต่อวิถีวัฒนธรรมไทยของเยาวชนอย่างไร, เรวดีร์ พันธุ์พัฒนา, กระทรวงวัฒนธรรม
- หนังสือ “อ่านวัฒนธรรมชุมชน” : วาทศิลป์และการเมืองของชาติพันธุ์นิพนธ์แนววัฒนธรรมชุมชน, ยุติ มุกดาวิจิตร
- หนังสือท่อนิทรรศการ 9 บันดาล สู่วิชาวิจัย, สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)
- <http://www.thaishortfilm.com>
- <http://www.ramajitti.com>
- <http://www.m-culture.go.th>
- <http://www.culture.go.th>

กิจกรรม Workshop : ตัวอย่าง “กิจกรรม-อุปกรณ์ประกอบ” เสริมชุดการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 Storyboard...ก้าวแรกคนทำหนัง

แนวคิดถือเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการทำหนังในรูปแบบใดก็ตาม การทำภาพยนตร์ทางวัฒนธรรมก็เช่นเดียวกัน ต้องมีแนวคิดที่พร้อมจะดึงดูดเด่นและเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมออกมาให้ได้ การถ่ายทอดแนวคิดจึงเป็นเรื่องสำคัญที่จะสื่อสารให้ผู้อื่นได้รับทราบ ซึ่งการเขียนสตอรี่บอร์ด (Storyboard) สามารถตอบโจทย์นี้ได้เป็นอย่างดี ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้ถ่ายทอดความคิด และเรื่องราวผ่านการเรียงร้อยลำดับของสตอรี่บอร์ด (Storyboard) แต่ละชิ้น เพื่อถ่ายทอดวิธีการคิดของแต่ละคนให้วิทยากรได้รับฟัง และรู้จักแก้ปัญหาและเปลี่ยนแนวคิดเป็นด้านบวกจากการสร้างเงื่อนไขและการกระตุ้นของวิทยากร พร้อมทั้งชมผลงานสตอรี่บอร์ด (Storyboard) จากพี่ ๆ ในโครงการทำหนังวัฒนธรรม เพื่อเป็นการจุดประกายทางความคิดให้แก่เยาวชน

วัตถุประสงค์

1. ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้จักนำสิ่งรอบตัวมาร้อยเรียงเป็นเรื่องราว
2. เรียนรู้ขั้นตอนพื้นฐานของการทำหนังสั้นทางวัฒนธรรม
3. ต้องการทราบทัศนคติของผู้เข้าร่วมกิจกรรม และต้องการส่งเสริมให้ทัศนคติของผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นด้านบวก

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนระดับชั้นมัธยมขึ้นไป

แหล่งความรู้

อาจารย์หมวดวิชาสังคมศาสตร์, สาขาครุศาสตร์ และ นิเทศศาสตร์

อุปกรณ์

1. บอร์ดนิทรรศการ หมายเลข 5 และ 9
2. สตอรี่บอร์ด (Storyboard) ของวิทยากร
3. อุปกรณ์สำหรับ วาดเขียน เช่น ดินสอ ปากกา กระดาษ
4. รูปภาพ 4 Sets พร้อมกล่อง DVD (สำหรับทำ Storyboard)
5. Standy และ Backdrop ชั้นตอนการทำหนังสือ สาระคดีทางวัฒนธรรม

วิธีดำเนินการกิจกรรม

กิจกรรมในฐานที่ 1 เป็นการปูพื้นฐาน สร้างความเข้าใจในขั้นตอนของกระบวนการทำหนังสือ โดยใช้กิจกรรมการเรียงสตอรี่บอร์ด (Storyboard) เพื่อถ่ายทอดการร่วมกิจกรรมของเด็กและเยาวชนที่ไม่ถนัดเรื่องการวาดรูป กิจกรรมเน้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ถ่ายทอดแนวความคิดออกมา โดยไม่มีกฎเกณฑ์ว่าถูกหรือผิด เพื่อกระตุ้นคิดของผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยวิทยากรจะคอยให้ความรู้ในส่วนของการทำสตอรี่บอร์ด และปรับทัศนคติของผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้เป็นด้านบวกในการถ่ายทอดเนื้อหาของสตอรี่บอร์ด โดยใช้เงื่อนไขหรือสถานการณ์จำลองให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมลองเปลี่ยน หรือหาทางออกในการเล่าเรื่องนั้น ๆ (น้อง ๆ ที่ต้องการวาดหรือเขียนสตอรี่บอร์ดเองสามารถทำได้โดยมีวิทยากรคอยแนะนำ)

1. วิทยากรประจำฐานแนะนำตัว เพื่อสร้างความรู้สึกเป็นกันเองระหว่างผู้เข้าร่วมกิจกรรมและวิทยากร
2. วิทยากรประจำฐานชักชวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมพูดคุยถึงการ์ตูน หรือภาพยนตร์ที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมชอบดู
3. วิทยากรสอบถามผู้เข้าร่วมกิจกรรมว่าทราบขั้นตอนแรกของการทำหนังสือหรือไม่ เป็นการชักจูงเข้าสู่กิจกรรม
4. หลังจากนั้นวิทยากรจะแนะนำกิจกรรมที่จะทำกันในวันนี้ ซึ่งเป็นขั้นตอนแรกของกระบวนการทำหนังสือ
5. วิทยากรนำชุดสตอรี่บอร์ดทั้ง 4 ชุด ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เลือกที่จะถ่ายทอดเรื่องราว
6. เมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมเลือก และเรียงลำดับของสตอรี่บอร์ดพร้อมถ่ายทอดเรื่องราวที่จินตนาการขึ้นเสร็จเรียบร้อยแล้ว วิทยากรจะชวนพูดคุย และสอบถามถึงแนวคิดของการลำดับ และเรื่องราวที่ถ่ายทอดออกมา
7. หากวิทยากรเห็นว่าเรื่องราวที่ถ่ายทอดออกมานั้นมีทัศนคติเป็นเชิงลบ วิทยากรจะทำการตั้งเงื่อนไข เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ทดลองลำดับ และถ่ายทอดแนวคิดอีกครั้ง
8. วิทยากรกล่าวสรุปในส่วนของคุณค่าของการทำสตอรี่บอร์ด โดยเน้นไปในส่วนของหนังสือทางวัฒนธรรม ก่อนส่งต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมไปยังฐานกิจกรรมถัดไป

เนื้อหาในการอธิบาย

การเขียนสตอรี่บอร์ด (Story board)

หลายคนอาจกลัวว่าตัวเองวาดรูปไม่เก่งแล้วจะวาดสตอรี่บอร์ดไม่ได้ ไม่เป็นความจริงเลย เพราะการวาดสตอรี่บอร์ดอาจเป็นเพียงรูปที่วาดง่าย ๆ ก็ได้ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อถ่ายทอดแนวความคิด (Idea) ว่าภาพควรออกมาอย่างไรบนจอภาพยนตร์

การเขียนสตอรี่บอร์ดแตกต่างจากการวาดภาพการ์ตูน หรือภาพที่เน้นความสวยงามแบบศิลปะ เป็นการร่างภาพอย่างคร่าว ๆ เท่านั้น วัตถุประสงค์เพื่อนำไปสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว เช่น ภาพยนตร์ การ์ตูน โฆษณา หรือสารคดี เป็นต้น โดยคำนึงถึงมุมมอง อาจมีบทสนทนาหรือไม่มีบทสนทาก็ได้

ความหมายของสตอรี่บอร์ด (Story Board)

สตอรี่บอร์ด คือ การเขียนภาพนิ่งเพื่อสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวในรูปของสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) หรือสื่อประสม เป็นการใช้สื่อในหลายรูปแบบ ทั้งข้อความ เสียง รูปภาพ หรือภาพเคลื่อนไหว เพื่อกำหนดแนวทางให้ทีมผู้ผลิตเกิดความเข้าใจไปในแนวทางเดียวกันในการถ่ายทำเป็นภาพเคลื่อนไหวรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ ภาพยนตร์ ภาพยนตร์โฆษณา ภาพยนตร์สั้น ภาพยนตร์การ์ตูน ภาพยนตร์สารคดี หรือแม้แต่การทำผลงาน โดยแสดงออกถึงความต่อเนื่องของการเล่าเรื่อง จุดประสงค์ของสตอรี่บอร์ดคือ เพื่อการเล่าเรื่อง ลำดับเรื่อง มุมกล้อง ภาพไม่จำเป็นต้องละเอียดมาก แคบออกองค์ประกอบสำคัญได้ ตำแหน่งตัวละครที่สัมพันธ์กับฉากและตัวละครอื่น ๆ มุมกล้อง แสงเงา เป็นการสเก็ตซ์ภาพของเฟรม (Shot) ต่าง ๆ จากบท เหมือนการ์ตูนและวาดตัวละครเป็นวงกลมสีเหลี่ยม ฉากเป็นสี่เหลี่ยม การสร้างสตอรี่บอร์ดจะช่วยให้ผู้กำกับได้เห็นภาพของรายการที่จะถ่ายทำเป็นรูปธรรมชัดเจนขึ้นได้ในแต่ละเฟรมที่จะดำเนินการ

ความรู้พื้นฐานก่อนเขียนสตอรี่บอร์ด

ก่อนเขียนสตอรี่บอร์ดจะต้องศึกษาการเขียนเรื่องบทบรรยาย (Notation) รวมทั้งมุมมองให้เข้าใจก่อน จึงจะสามารถเขียนสตอรี่บอร์ดได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งหนังหรือภาพยนตร์ทุกรูปแบบล้วนแต่มีรากฐานแบบเดียวกัน นั่นคือการเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นของมนุษย์หรือสัตว์ หรือแม้แต่อะไรก็ตามที่เกิดขึ้นช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง ณ สถานที่ใดที่หนึ่งเสมอ ฉะนั้นองค์ประกอบที่สำคัญที่ขาดไม่ได้คือ ตัวละคร สถานที่และเวลา สิ่งสำคัญในการเขียนบทหนังสั้นก็คือ การเริ่มต้นหาวัตถุดิบหรือแรงบันดาลใจให้ได้ ว่าเราอยากจะพูดจะนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร

มีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ อย่างไม่รู้ ซึ่งแรงบันดาลใจในการเขียนบทที่เราสามารถนำมาใช้ได้ง่ายก็คือตัวละคร ที่เป็นบุคคลจริงในชีวิตหรือในชุมชนเหตุการณ์ ควรจะมองหาวัตถุดิบในการสร้างเรื่องให้แคบอยู่ในสิ่งที่เรารู้สึก รู้จริง เพราะเราสามารถจำกัดขอบเขตและเห็นภาพรวมได้ง่าย

การเขียนเรื่องสั้น

การเขียนเรื่องสั้นต้องให้กระชับ ตัวละครมีบทสนทนาไม่มาก เทคนิคการเขียนเรื่องสั้น มีดังนี้

1. ต้องมีการระบายสภาพและบรรยากาศ (Local Color) หมายถึงการพรรณนาภาพ เพื่อนำความคิดของผู้อ่านให้ซาบซึ้งในท้องเรื่อง ให้เห็นฉากที่เราวาดด้วยตัวอักษรนั้นต้องชัดเจน
2. การวางโครงเรื่อง (Plot) มีการเริ่มนำเรื่องจนถึงปลายยอดเรื่อง หรือที่เรียกว่าไคลแมกซ์ (Climax) และจบเรื่องลงโดยเร็ว ให้ผู้อ่านโล่งใจ เข้าใจและสะเทือนใจ หรือเป็นแบบสองชั้นเหตุการณ์
3. การจัดตัวละครและให้บทบาทเป็นตัวละครที่สำคัญในเรื่อง เพื่อแสดงลักษณะนิสัยอย่างหนึ่งอย่างใด ก่อให้เกิดเรื่องราวขึ้น
4. การบรรยายเรื่องแบบการมีตัวตนที่เข้าไปอยู่ในตัวเรื่อง และการเป็นบุรุษที่สาม
5. การเปิดเรื่อง อาจทำได้โดยการให้ตัวละครพูดกัน การบรรยายตัวละคร การวางฉากและการบรรยายตัวละครประกอบ
6. บทเจรจา หรือคำพูดของตัวละคร ต้องเขียนให้เป็นภาษามนุษย์พูดกัน และต้องให้เหมาะกับบทบาทและเหตุการณ์ที่เกี่ยวกับตัวละคร
7. ต้องมีความแน่น คือพูดให้ตรงไปตรงมา เข้าใจง่าย ไม่ใช้คำฟุ่มเฟือย
8. การตั้งชื่อตัวละคร ควรให้ชื่อที่ใกล้เคียงกับชื่อคนจริง ๆ ส่วนชื่อเรื่องก็ควรเป็นข้อความที่ก่อให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น ใช้คำสั้น ๆ แต่ให้น่าฟัง
9. การทำบท คือการบรรยายให้ตัวละครแสดงบทบาทเช่นเดียวกับการแสดงละคร ต้องพรรณนาถึงกิริยาท่าทาง อากักรำพึงรำพัน เป็นต้น

วิธีการเขียนสตอรี่บอร์ด

สตอรี่บอร์ด (Story board) คือการเขียนกรอบแสดงเรื่องราวที่สมบูรณ์ของภาพยนตร์หรือหนังแต่ละเรื่อง โดยมีการแสดงรายละเอียดที่จะปรากฏในแต่ละฉากหรือแต่ละหน้าจอ เช่น ข้อความ ภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียงดนตรีเสียงพูดและแต่ละอย่างนั้นมีลำดับของการปรากฏ ว่าอะไรจะปรากฏขึ้นก่อน - หลัง อะไรจะปรากฏพร้อมกัน เป็นการออกแบบอย่างละเอียดในแต่ละหน้าจอก่อนที่จะลงมือสร้างแอนิเมชันหรือหนังขึ้นมาจริง ๆ

สิ่งแรกที่เราจะต้องทำในการสร้างภาพยนตร์คือ เรื่องที่เราทำจะเป็นอย่างไรนั้นขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ว่าเราจะนำไปใช้ในโอกาสอะไร เช่น อาจจะทำเพื่อฉายทางโทรทัศน์ หรือทางเว็บไซต์ เนื้อเรื่องที่ดีควรตอบสนองวัตถุประสงค์นั้น ๆ ซึ่งจะคำนึงถึงความสั้น – ยาวของเรื่องด้วยและเมื่อได้เนื้อเรื่องแล้วก็บันทึกไว้แล้วเขียนออกมาเป็นบทภาพยนตร์

ภาพบรรยากาศ



ข้อสังเกต

กิจกรรมนี้หมวดวิชาสังคมสามารถรับผิดชอบได้ แต่ถ้าหากสถาบันมีหน่วยงานที่รับผิดชอบโดยตรงในส่วนของการทำหนังหรือภาพยนตร์ การเรียนการสอนจะมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยจุดประสงค์สำคัญของฐานกิจกรรมนี้คือการให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ถ่ายทอดแนวความคิด ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการทำหนังหรือภาพยนตร์ โดยวิทยากรจะเป็นผู้คอยแนะแนวทาง และคอยปรับแนวคิดหรือทัศนคติของผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้เป็นด้านบวก โดยสังเกตการเรื่องราวที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ถ่ายทอดออกมา ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญของการทำหนังสั้นทางวัฒนธรรม ที่เนื้อเรื่องจะเป็นสิ่งที่อยู่รอบตัว และต้องการมุมมองด้านบวกในการเล่าเรื่อง

ความรู้เหล่านี้เหมาะสำหรับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาขึ้นไป เพราะตัวกิจกรรมต้องอาศัยประสบการณ์ระดับหนึ่ง สำหรับการลำดับ และเล่าเรื่องราวให้เป็นขั้นเป็นตอน ปัจจัยสำคัญที่จะทำให้กิจกรรมประสบผลสำเร็จ คือตัววิทยากรที่ต้องอาศัยความรู้ในส่วนของการทำหนัง และประสบการณ์ในการสรุปเรื่องราวที่ได้รับฟังจากผู้เข้าร่วมกิจกรรม และชุดสตอรี่บอร์ดที่ต้องเปิดกว้างทางความคิดให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถลำดับเหตุการณ์ได้ในหลายรูปแบบ

กิจกรรมที่ 2 ปลุกชีวิตให้ตัวละคร

สับปะรดผลไม้ที่ไม่ได้มีดีเพียงรสชาติที่แสนอร่อยแต่แฝงไปด้วยคุณค่าทางโภชนาการอย่างมากมาย ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้เรียนรู้ถึงประโยชน์หลากหลายที่ได้รับจากการรับประทานสับปะรด ไม่ว่าจะเป็นฤทธิ์ต้านอนุมูลอิสระ, มีสรรพคุณช่วยย่อยอาหารจำพวกเนื้อ, เสริมการดูดซึมอาหาร และรักษาการอักเสบของผิวหนัง หลังจากนั้นจะได้ลงมือทดลองทำอาหารโดยสับปะรดเป็นวัตถุดิบหลักอย่างง่าย อย่างเช่น สลัดสับปะรด และเยลลี่ฟรุตสลัด (Jelly Fruits Salad) เป็นต้น

การทำให้ตัวละครในภาพยนตร์ดูมีชีวิต หรือทำการขยับอวัยวะส่วนต่าง ๆ ได้ ถือเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้คนทำหนังมองเห็นผลงานของตนเองได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

การถ่ายทอดความคิดลงกระดาษเช่นการทำสตอรี่บอร์ด (Storyboard) อาจจะเป็นขั้นตอนแรกที่สำคัญสำหรับการสร้างหนังสั้น แต่การทำให้ตัวละครในภาพยนตร์ดูมีชีวิต หรือทำการขยับอวัยวะส่วนต่าง ๆ ได้ ถือเป็นสิ่งที่มีความสำคัญไม่แพ้กัน ทำให้คนทำหนังมองเห็นผลงานของตนเองได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งกิจกรรมนี้จะใช้เทคนิคที่เรียกว่าสตอปโมชัน (Stop motion) มาสร้างชีวิตให้กับตัวละครด้วยวิธีการทำเคลย์แอนิเมชัน (Clay animation) ผสมผสานกับวิธีการใช้โมเดล (Model animation) ซึ่งใช้หุ่นที่ทำจากดินเหนียว ดินน้ำมัน ขี้ผึ้ง หรือวัสดุใกล้เคียง มาทำเป็นโมเดล นอกจากจะเป็นการเรียนรู้ในเรื่องขั้นตอนการสร้างหนังแล้ว ยังเป็นการฝึกสมาธิให้แก่เยาวชนผู้เข้าร่วมกิจกรรมอีกด้วย

วัตถุประสงค์

1. เรียนรู้เทคนิคอีกรูปแบบของการทำภาพเคลื่อนไหว
2. กระตุ้นให้เยาวชนแสดงออกในเรื่องของจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น
3. ฝึกให้เด็กและเยาวชนที่ร่วมกิจกรรมมีสมาธิต่อสิ่งที่ทำมากขึ้น

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนทุกระดับชั้น และประชาชนทั่วไป

แหล่งความรู้

อาจารย์หมวดวิชาศิลปะ, สาขาครุศาสตร์ และ นิเทศศาสตร์

อุปกรณ์

1. บอร์ดนิทรรศการหมายเลข 4 และ 10
2. ฉากและตัวละคร สำหรับทำสตอปโมชัน (Stop motion)

3. ดินประดิษฐ์ สำหรับสร้างตัวละครเพิ่มเติม
4. จอ LCD 2 เครื่องพร้อมอุปกรณ์ต่อพ่วงคอม
5. Computer Notebook 2 เครื่อง พร้อมโปรแกรมตัดต่อ
6. กล้องถ่ายรูป พร้อมขาตั้ง

วิธีดำเนินกิจกรรม

1. วิทยากรกล่าวแนะนำตัวและกิจกรรมที่จะชวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำภายในวันนี้ก่อนสอบถามถึงขั้นตอนแรกของการทำหนัง เป็นการทบทวนความรู้จากฐานกิจกรรมแรก
2. วิทยากรสอบซักชวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมสนทนาเกี่ยวกับวิธีการที่ทำให้ตัวละครที่วางอยู่บนโต๊ะกลายเป็นภาพเคลื่อนไหวได้
3. แนะนำเทคนิคที่จะใช้ทำภาพเคลื่อนไหวในวันนี้ด้วยวิธีสตอปโมชัน (Stop motion) และซักชวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมลองขยับตัวละครบนฉากและทำการถ่ายภาพเก็บไว้ที่ละเฟรม
4. นำรูปที่ได้ลงใน Computer และใช้โปรแกรมตัดต่ออย่างง่าย เพื่อให้ภาพที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมถ่ายในแต่ละเฟรมเกิดการเรียงต่อกันเป็นภาพเคลื่อนไหว
5. ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทดลองทำในทุกขั้นตอนด้วยตนเอง (ในกรณีที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความสนใจและวัยเหมาะการใช้อุปกรณ์)

เนื้อหาในการอธิบาย

สตอปโมชัน (Stop motion)

เป็นแอนิเมชัน (Animation) ที่ต้องสร้างส่วนประกอบต่าง ๆ ของภาพขึ้นด้วยวิธีอื่น ๆ นอกเหนือจากการวาดบนแผ่นกระดาษ หรือแผ่นเซลล์ และยังต้องขยับรูปร่างท่าทางของส่วนประกอบเหล่านั้นทีละนิด ๆ แล้วใช้กล้องถ่ายไว้ทีละเฟรม ๆ

เทคนิคการทำสตอปโมชัน (Stop motion)

สตอปโมชันมีเทคนิคและทำได้หลากหลาย เช่น

➤ เคลย์แอนิเมชัน (Clay animation)

คือแอนิเมชันที่ใช้หุ่นหรือตัวละครทำจากดินเหนียว ขี้ผึ้ง หรือวัสดุใกล้เคียง โดยใส่โครงลวดไว้ข้างในเพื่อให้ตัดทำทางได้

➤ คัตเอาต์แอนิเมชัน (Cutout animation)

สมัยก่อนแอนิเมชันแบบนี้ทำโดยใช้วัสดุ 2 มิติ (เช่น กระดาษ, ผ้า) ตัดเป็นรูปต่าง ๆ และนำมาฉายเพื่อถ่ายภาพทีละเฟรม แต่ปัจจุบันใช้วิธีวาดหรือสแกนภาพเข้าไปฉายในคอมพิวเตอร์ได้เลย

➤ กราฟิกแอนิเมชัน (Graphic animation)

เป็นอีกเทคนิคที่น่าสนใจ เกิดจากการนำกล้องมาถ่ายภาพนิ่งต่าง ๆ ที่เราเลือกไว้ (จะเป็นภาพจากนิตยสาร หนังสือพิมพ์ ฯลฯ ก็ได้) ทีละภาพ ทีละเฟรม แล้วนำมาตัดต่อเข้าด้วยกันเหมือนเทคนิคปะติด (Collage) โดยอาจใช้เทคนิคแอนิเมชันแบบอื่นมาประกอบด้วยก็ได้

➤ โมเดลแอนิเมชัน (Model animation)

คือการทำตัวละครโมเดลขึ้นมาฉาย แล้วซ้อนภาพเข้ากับฉากที่มีคนแสดงจริงและแบ็คกราวด์ (Background) เหมือนจริง

➤ แอนิเมชันที่เล่นกับวัตถุอื่นๆ (Object animation)

ไม่ว่าจะเป็นของเล่น หุ่น ตุ๊กตา ตัวต่อเลโก้ ฯลฯ อะไรก็ตามที่ไม่ใช่วัสดุซึ่งดัดแปลงรูปร่างหน้าตาได้แบบดินเหนียว

➤ พิกซิลเลชัน (Pixilation)

เป็นสตอปโมชันที่ใช้คนจริง ๆ มาฉายทำทางทีละนิดแล้วถ่ายไว้ทีละเฟรม เทคนิคนี้เหมาะมากถ้าเราทำแอนิเมชันที่มีหุ่นแสดงร่วมกับคน และอยากให้ทั้งหุ่นทั้งคนดูเคลื่อนไหวคล้ายคลึงกัน หรือที่อยากได้อารมณ์กระตุก ๆ

เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวอื่น ๆ ที่น่าสนใจ

➤ Blue Screen & Green Screen

เป็นเทคนิคการซ้อนภาพของตัวละครเข้ากับฉากหลัง โดยจะให้ตัวละครแสดงบทบาทต่าง ๆ ในสตูดิโอที่มีฉากด้านหลังเป็นสีพื้นอย่างสีน้ำเงิน (Blue Screen) หรือสีเขียว (Green Screen) แล้วนำไปรวมกับภาพของฉากหลังที่เตรียมไว้

➤ เทคนิคการทำ CG (Computer Generated)

คือการใช้คอมพิวเตอร์สร้างหรือจำลองตัวละครหรือฉากหลังขึ้นมาแทนการใช้ตัวละครหรือฉากหลังจริง

➤ ภาพยนตร์ 3 มิติ

เกิดจากการใช้เครื่องถ่ายภาพยนตร์ 2 เครื่อง ซ้ายและขวาถ่ายภาพเดียวกันในเวลาเดียวกัน ในการฉายก็ใช้เครื่องฉายภาพยนตร์ 2 เครื่อง ฉายภาพ 2 ภาพลงไปในจอภาพยนตร์ รับชมโดยการสวมแว่นตาแบบพิเศษ โดยแว่นข้างซ้ายจะให้ภาพจากเครื่องฉายด้านซ้ายผ่านได้เท่านั้น เช่นเดียวกับแว่นข้างขวา สมองจะประมวลข้อมูลโดยรวมภาพจากตาทั้ง 2 ข้าง จากนั้นสร้างภาพในการรับรู้ให้เป็นภาพแบบ 3 มิติ

ภาพบรรยากาศ



ข้อสังเกต

กิจกรรมนี้หมวดศิลปะหรือบุคลากรที่ทำงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในหน่วยงานสามารถรับหน้าที่เป็นวิทยากรได้ รวมถึงจัดหาอุปกรณ์เพื่อใช้เป็นสื่อการสอนได้ วัตถุประสงค์ของกิจกรรมนี้คือ การให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นเยาวชนเกิดความเพลิดเพลิน และตื่นเต้นต่อเทคนิคที่ทำให้ภาพเกิดการเคลื่อนไหวได้ เป็นการกระตุ้นให้

เยาวชนรู้สึกว่าการขึ้นตอนการทำหนัง โดยเฉพาะหนังสาระคดีหรือหนังวัฒนธรรมไม่ใช่เรื่องที่น่าเบื่อหน่าย เป็นสิ่งที่เยาวชนคนรุ่นใหม่จะสามารถมีส่วนร่วมได้

ความเหมาะสมของตัวกิจกรรมต่อกลุ่มเป้าหมายถือว่าตอบสนองเป้าหมายหลักของนิทรรศการ ซึ่งเป็นเยาวชนระดับมัธยมศึกษาได้ดี แต่สำหรับเยาวชนที่มีอายุน้อยกว่านั้นอาจเป็นกิจกรรมที่ค่อนข้างยาก เพราะมีการใช้อุปกรณ์และโปรแกรมหลายอย่าง

กิจกรรมนี้จะประสบผลสำเร็จและสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม นอกจากตัวของวิทยากรที่ต้องมีความรู้เรื่องการทำ Animation แล้ว อุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำต้องมีความพร้อมด้วย ซึ่งถ้าหน่วยงานที่จะนำกิจกรรมไปปรับใช้อาจจะเลือกเทคนิคที่เหมาะสมกับบุคลากร และวัตถุประสงค์ที่มีในชุมชนก็ได้

กิจกรรมเสริม การฉายภาพยนตร์สั้นจากผลงานของเยาวชน

ในนิทรรศการครั้งนี้มีการแสดงผลงานของเยาวชนในส่วนของการฉายภาพยนตร์สั้นจากโครงการต่าง ๆ เพื่อเป็นเวทีแสดงออกของกลุ่มเยาวชนรุ่นใหม่ที่ต้องการร่วมอนุรักษ์วัฒนธรรม ดังนี้

- โครงการโรงเรียนทำหนังวัฒนธรรมปี 1 โดย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว) ร่วมกับสถาบันรามจิตติ
- โครงการโรงเรียนทำหนังวัฒนธรรมปี 2 โดย สถาบันรามจิตติ
- กลุ่มเยาวชนและชาวบ้าน ชาวทวย จังหวัดศรีสะเกษ ของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว)
- ภาพยนตร์สั้นจากศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน)

ระหว่างการฉายภาพยนตร์สั้นทางวัฒนธรรมจากผลงานของเยาวชน มีการเสวนากับวิทยากรเยาวชนจากโรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง จังหวัดราชบุรี ซึ่งมีผลงานภาพยนตร์สั้นทางวัฒนธรรมเรื่อง “พระบารมีปกเกล้าชาวบ้านโป่ง” ร่วมฉายในครั้งนี้ด้วย พร้อมกับตัวแทนที่มิวิทยากรจากสถาบันรามจิตติในฐานะผู้ให้ความรู้

โปรแกรมการฉายภาพยนตร์สั้นจากผลงานของเยาวชน :

โปรแกรมที่ 1

- | | |
|-----------------------------------|--------------------------------------|
| - ตลาดเก่าเล่าเรื่องเมืองโพธาราม | โรงเรียนโพธารามพัฒนาเสนี จ.ราชบุรี |
| - ตามรอยคุ้มเจ้าหลวงลำปางที่หายไป | โรงเรียนลำปางกัลยาณี จ.ลำปาง |
| - คลองร้อยสาย | โรงเรียนสุราษฎร์พิทยา จ.สุราษฎร์ธานี |
| - เบิ่งภูไทกินดอง | โรงเรียนมัธยมวาริชภูมิ จ.สกลนคร |

- เสียงอาซาน โรงเรียนธรรมวิทยามูลนิธิ จ.ยะลา
- เลื่อกกมรดกบ้านแพง โรงเรียนเขวาวไร่ศึกษา จ.มหาสารคาม
- ภาพยนตร์สั้นจากศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน)

โปรแกรมที่ 2

- พระบารมีปกเกล้าชาวบ้านโป่ง โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง จ.ราชบุรี
- พม่าแดนระนอง โรงเรียนพิชัยรัตนาคาร จ.ระนอง
- ไปไม้สีทอง โรงเรียนอัครศาสตร์มูลนิธิ จ.นราธิวาส
- ย้อนรอยตามหาประทับใจ "กำไก่" โรงเรียนเขलगคันคร จ.ลำปาง
- สายสัมพันธ์ต่างศาสนา มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา จ.ยะลา
- ภาพยนตร์สั้นจากศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน)
- กอนกวย ส่วยไม่ลืมชาติ กลุ่มชาวกวย จ.ศรีสะเกษ

ภาพบรรยากาศ



ผลการดำเนินกิจกรรมในนิทรรศการ “รักษ์วัฒนธรรมกับเยาวชนคนสร้างหนัง”

ในส่วนของนิทรรศการต้องการนำเสนอบทบาทของเยาวชนต่อการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น โดยใช้งานอดิเรกหรือกิจกรรมที่สนใจอย่างเช่นการทำภาพยนตร์มาเป็นสื่อ เพราะสังคมในยุคปัจจุบันนี้มีการเปิดกว้างและมีการติดต่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้ง่ายมากขึ้น จนมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการบริโภค และการแสดงออกของเด็ก เยาวชน รวมถึงประชาชนทั่วไป ที่เติบโตในท่ามกลางวัฒนธรรมของต่างชาติ ส่งผลทำให้ขาดความรัก ขาดการเอาใจใส่ในวิถีชีวิต ในศิลปวัฒนธรรมที่แสดงออกถึงความเป็นชาติไทย

นิทรรศการได้หยิบยกหนังสือมาเป็นสื่อกลางในการกระตุ้นให้เยาวชนคนรุ่นใหม่หันมาใส่ใจวัฒนธรรมของชาติพันธุ์มากขึ้น โดยเน้นกิจกรรมเชิงปฏิบัติการเพื่อสร้างความตื่นตัวในการเรียนรู้ของผู้เข้าร่วมนิทรรศการอยู่ตลอดเวลา และมีกิจกรรมเสริมที่น่าสนใจไม่ว่าจะเป็นในส่วนของการเล่น และการฉายหนังสั้นทางวัฒนธรรมจากหน่วยงานต่าง ๆ ที่ให้อनुเคราะห์สำหรับภาพยนตร์ นิทรรศการใช้วิทยากร 2 ชุด คือวิทยากรหลักที่เป็นผู้อบรมในเรื่องของการทำหนังสั้น และสารคดีทางวัฒนธรรมจากสถาบันรามจิตติ และวิทยากรที่เป็นเยาวชนที่ผ่านโครงการโรงเรียนทำหนังมาแล้ว เป็นดาราเปิดเวทีให้เยาวชนได้แสดงความสามารถ และมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นอีกทางหนึ่ง

ภาพรวมนิทรรศการนี้ได้รับการตอบรับจากผู้เข้าร่วมนิทรรศการไม่ได้นัก เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้ใช้บริการบางกลุ่มเท่านั้น อีกทั้งเป็นช่วงการเตรียมตัวสอบของเยาวชน ทำให้จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีไม่มาก แต่บรรยากาศเรียนรู้ภายในงานถือว่าเป็นไปอย่างดี จากกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เยาวชนได้ลงมือปฏิบัติทั้ง 2 ฐานกิจกรรม โดยเฉพาะฐานกิจกรรมที่ 2 ซึ่งเป็นกิจกรรมรูปแบบใหม่ที่เน้นใช้อุปกรณ์และเทคโนโลยีมาช่วยสร้างการเรียนรู้ ทำให้เกิดบรรยากาศต่างไปจากงานที่เคยจัดในลักษณะเนื้อหาที่คล้ายกัน แต่อาจจะบกพร่องไปในส่วนของวิทยากรเยาวชน ซึ่งยังขาดประสบการณ์ในการสอยทำให้บรรยากาศในการเรียนรู้บางช่วงบางตอนขาดความสนุกสนานไปบ้าง

ต้นฉบับคู่มือกิจกรรมการเรียนรู้ต้นแบบ

TK park Exhibition Kit

มรดกทางวัฒนธรรมที่กำลังเลือนหายไปจากสังคมไทยอาจเป็นความจริงที่ยากจะทำใจยอมรับได้ เนื่องด้วยสังคมในยุคปัจจุบันที่มีการเปิดกว้างและมีการติดต่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้ง่ายมากขึ้น ไม่เว้นแม้แต่เรื่องของวัฒนธรรม จึงไม่ใช่เรื่องแปลกอะไรที่เยาวชนไทยนิยมกระแสวัฒนธรรมต่างชาติ จนมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม การบริโภค และการแสดงออกของเด็ก เยาวชน รวมถึงประชาชนทั่วไป ไม่ว่าจะเป็น การแต่งกาย การบริโภคอาหาร เพลง และภาพยนตร์ จนมองดูเป็นเรื่องปกติ แต่ที่เป็นเรื่องไม่ปกติและสร้างความหนักใจให้กับผู้ที่รักและหวงแหนมรดกภูมิปัญญาของชาติ เพราะเด็ก เยาวชน คนรุ่นใหม่ เติบโตในท่ามกลางวัฒนธรรมของต่างชาติ ทำให้ห่างเหิน และละเลยต่อภูมิปัญญาและรากเหง้าของตนเอง ซึ่งอาจจะส่งผลทำให้ขาดความรัก ขาดการเอาใส่ในวิถีชีวิต ในศิลปวัฒนธรรมที่แสดงออกถึงความเป็นชาติไทย ภาพยนตร์จึงเป็นเครื่องมือหนึ่งที่จะเข้ามาช่วยอนุรักษ์ และปลูกจิตสำนึกให้กับเยาวชนคนรุ่นใหม่ที่จะรู้จักรักษ์วัฒนธรรมของชาติพันธุ์ตนเอง เนื่องจากเข้าถึงกลุ่มเยาวชน และวัยรุ่นได้ง่าย

นิทรรศการ “รักษ์วัฒนธรรมกับเยาวชนคนสร้างหนัง” จึงเป็นการรวมพลังแสดงออกของเยาวชนคนรุ่นใหม่ ที่มีความรักและหวงแหนในมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ โดยการปรับใช้กิจกรรมที่ตัวเองรักและถนัด อย่างเช่นการทำภาพยนตร์มาเป็นเครื่องมือกระตุ้นให้ประชาชนทั่วไปหันกลับมาชมมรดกทางวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าของชาติพันธุ์ตนเอง รวมถึงแสดงมุมมองที่น่าสนใจต่อการทำภาพยนตร์ทางวัฒนธรรมอีกด้วย

ประเด็นหลักของชุดกิจกรรม

1. รู้จักและเรียนรู้วัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่นผ่านภาพยนตร์
2. เรียนรู้เทคนิคการทำภาพยนตร์ทางวัฒนธรรม
3. เรียนรู้ประโยชน์ของงานวิจัยทางด้านวัฒนธรรมที่มีผลต่อการพัฒนาสังคม

เป้าหมาย

1. เยาวชนอายุ 13 - 18 ปี
2. เยาวชนอายุ 7 - 12 ปี พ่อแม่ ผู้ปกครอง และบุคคลทั่วไป

ป้ายนิทรรศการเพื่อการเรียนรู้ 10 แผ่น ประกอบด้วย

1. พลังเยาวชน พลังขับเคลื่อนสังคมไทย
2. ทำความเข้าใจวัฒนธรรมไทยกันก่อน
3. สกว. หนุนเยาวชนไทย พร้อมเข้าสู่ศตวรรษที่ 21
4. โรงเรียนทำหนัง...แหล่งเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางวัฒนธรรม
5. หนังสั้น...เครื่องมือรักษาวัฒนธรรม
6. กว่าจะเป็นหนังสั้น
7. คบเด็กสร้างหนัง (1)
8. คบเด็กสร้างหนัง (2)
9. อนุรักษ์วัฒนธรรม เด็กไทยทำได้
10. เจาะเทคนิคสร้างภาพเคลื่อนไหว

*หัวข้อป้ายนิทรรศการอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

รูปแบบการจัดนิทรรศการ

พื้นที่จัดกิจกรรมครั้งนี้จะแบ่งออกเป็น 3 ส่วนด้วยกันคือ

ส่วนที่ 1 เป็นส่วนของพื้นที่ลงทะเบียนและบริเวณลานสานฝัน ซึ่งเป็นส่วนของการทำกิจกรรมเสริมทั้งการฉายหนังสั้นทางวัฒนธรรม และกิจกรรมเสวนา ซึ่งบริเวณข้างใต้ลงทะเบียนจะมีตารางการฉายหนังสั้นทางวัฒนธรรม เพื่อให้ข้อมูลแก่ผู้ใช้บริการในอุทยานการเรียนรู้ TK park ในส่วนของเรื่อง เนื้อหาโดยสังเขป และรอบเวลาที่จะฉาย เป็นการชักจูงลูกค้าให้เข้ามาร่วมกิจกรรมด้านใน



ส่วนที่ 2 เป็นฐานกิจกรรม 1 Storyboard...ก้าวแรกคนทำหนัง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้ถ่ายทอดความคิด และเรื่องราวผ่านการเรียงร้อยลำดับของสตอรี่บอร์ด (Storyboard) แต่ละชั้น (เพื่อให้เยาวชนที่ไม่ถนัดการวาดเขียนได้มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่) โดยไม่ปิดกั้นความคิดและจินตนาการ เพื่อถ่ายทอดวิธีการคิดของแต่ละคนให้วิทยากรได้รับฟัง และเนื่องจากภาพยนตร์หรือหนังสือทางวัฒนธรรมต้องใช้แนวคิดบางมิติที่ต่างจากภาพยนตร์โดยทั่วไป วิทยากรจึงจัดวิธีการสอนให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้จักแก้ปัญหาและเปลี่ยนแนวคิดเป็นด้านบวกจากการสร้างเงื่อนไขและการกระตุ้นของวิทยากร พร้อมทั้งชมผลงานสตอรี่บอร์ด (Storyboard) จากพี่ ๆ ในโครงการทำหนังวัฒนธรรม เพื่อเป็นการจุดประกายทางความคิดให้แก่เยาวชน โดยการตกแต่งจะเน้นไปที่ตัวการ์ตูนเพื่อเข้าถึงเยาวชนได้ง่าย และมี backdrop ชั้นตอนการทำหนังสั้นและหนังสือการ์ตูนทางวัฒนธรรมมาเป็นทั้งสื่อการสอนและส่วนของการตกแต่ง



ส่วนที่ 3 เป็นฐานกิจกรรม 2 **ปลูกชีวิตให้ตัวละคร** ฐานกิจกรรมนี้จะเป็นการเชื่อมต่อองค์ความรู้และตัวกิจกรรมจากฐานที่ 1 โดยการนำตัวละคร (ในกิจกรรมใช้เป็นโมเดล และดินประดิษฐ์) มาจัดทำทางเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหว โดยใช้เทคนิคทางด้านการทำทำสตอปโมชัน (Stop motion) เป็นการเติมเต็มจินตนาการของเยาวชนที่เข้ามาร่วมกิจกรรม เป็นการสร้างแรงบันดาลใจและเปลี่ยนทัศนคติ ให้เยาวชนรุ่นใหม่เห็นว่าหนังสือหรือการ์ตูนทางวัฒนธรรมไม่ใช่เรื่องที่น่าเบื่อ แต่เป็นสิ่งที่เยาวชนรุ่นใหม่สามารถมีส่วนร่วมได้ ซึ่งวิทยากรจะเปิดโอกาสให้เยาวชนหรือผู้เข้าร่วมกิจกรรม สามารถถ่ายภาพและใช้โปรแกรมตัดต่อด้วยตนเองได้ โดยมีวิทยากรคอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด



เนื้อหาคู่มือประกอบนิทรรศการ

“รักษวัฒนธรรมกับเยาวชนคนสร้างหนัง”

พลังเยาวชน พลังขับเคลื่อนสังคมไทย

ความหมายคำว่าเยาวชน

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้ให้ความหมายของคำว่า **“เยาวชน”** ไว้ดังนี้ (ราชบัณฑิตยสถาน พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 หน้า 673) เยาวชน หมายถึง บุคคลที่มีอายุเกิน 14 ปีบริบูรณ์ แต่ยังไม่ถึง 18 ปีบริบูรณ์ และไม่ใช่เป็นผู้บรรลุนิติภาวะแล้วด้วยการสมรส ส่วนในระดับสากลอย่างเช่นองค์การสหประชาชาติ ได้ให้



ความหมายสากลของคำว่า **“เยาวชน”** หมายถึง คนในวัยหนุ่มสาว คือผู้มีอายุระหว่าง 15 - 25 ปี ซึ่งกล่าวโดยสรุป **“เยาวชน”** จึงเป็นกลุ่มคนที่มีพลังอันสำคัญที่สามารถช่วยกันเสริมสร้างกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศชาติในอนาคต

เนื่องจาก**เยาวชน** คือหนึ่งในฟันเฟืองที่เป็น**พลังสำคัญ**ในการพัฒนาประเทศ การสร้างเสริม เต็มปลุกปัญญาทางด้านวิชาการ ควบคู่ไปกับการปลูกจิตสำนึกในการทำความดีเพื่อสังคมนั้น จึงล้วนเป็นสิ่งที่ต้องปลูกฝัง และทำควบคู่กันไป

แม้ภาพอนาคตจะเป็นสิ่งที่ยากจะฉายให้ชัดเจนได้ แต่ภาพของ **“คุณภาพของเด็กและเยาวชน”** นั้น ต้องมีการสร้างคุณภาพในทุกมิติ ไม่ว่าจะเป็นคุณภาพด้านการศึกษา คุณภาพชีวิต คุณภาพความฝัน คุณภาพทักษะชีวิต และการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนไทย*

ในกระแสโลกาภิวัตน์ การเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนไม่ได้จำกัดอยู่แต่ในเพียงตำราหรือห้องเรียนเท่านั้น เยาวชนสามารถเก็บเกี่ยวความรู้ได้จากการเรียนรู้นอกสถานที่ มีสื่อสร้างสรรค์ที่หลากหลาย และสามารถเข้าถึงแหล่งความรู้ได้อย่างรวดเร็ว พื้นที่การแสดงผลอย่างสร้างสรรค์ของเยาวชนถูกเปิดกว้างมากยิ่งขึ้น และเมื่อใดก็ตามที่ผู้ใหญ่ให้โอกาส สังคมเปิดใจมองเห็นถึงศักยภาพ อีกทั้งผลักดันให้มีเวทีในการแสดงผลงานที่ซ่อนอยู่ของเยาวชนมากยิ่งขึ้น ก็จะเป็นดังภาพที่สะท้อนถึงคุณภาพเยาวชน คุณภาพของประเทศไทย ที่เท่าทันกับความเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่ในอนาคตต่อไป

* สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) ได้มุ่งดำเนินการ 3 ด้านหลัก ประกอบไปด้วย การสำรวจสภาพการณ์เด็กและเยาวชนไทย การพัฒนาการเรียนรู้ทั้งในและนอกระบบการศึกษา และการส่งเสริมบทบาทของภาคส่วนต่าง ๆ ของสังคมให้เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาอย่างหลากหลายทั้งมิติรูปแบบ การจัดการ และสาระการเรียนรู้ ทั้งนี้ต้องอยู่บนบริบทจริงของการเปลี่ยนแปลงในชุมชนและสังคม

ทำความเข้าใจ “วัฒนธรรมไทย” กนกอน



วัฒนธรรม โดยทั่วไปหมายถึง รูปแบบของกิจกรรมมนุษย์และโครงสร้างเชิงสัญลักษณ์ที่ทำให้กิจกรรมนั้นเด่นชัดและมีความสำคัญ วิธีดำเนินการดำเนินชีวิตซึ่งเป็นพฤติกรรมและสิ่งที่คนในกลุ่มหรือหมู่เป็นผู้ผลิตสร้างขึ้น ด้วยการเรียนรู้จากกันและกัน และร่วมใช้อยู่ในหมู่พวกของตน

วัฒนธรรมส่วนหนึ่งสามารถแสดงออกผ่าน ดนตรี วรรณกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม การละครและภาพยนตร์ แม้บางครั้งอาจมีผู้กล่าวว่าวัฒนธรรมคือเรื่องที่ว่าด้วยการบริโภคและสินค้าบริโภค เช่น วัฒนธรรมระดับสูง วัฒนธรรมระดับต่ำ วัฒนธรรมพื้นบ้าน หรือวัฒนธรรมนิยม เป็นต้น แต่นักมานุษยวิทยาโดยทั่วไปมักกล่าวถึงวัฒนธรรมว่า มิได้เป็นเพียงสินค้าบริโภค แต่หมายรวมถึงกระบวนการในการผลิตสินค้าและการให้ความหมายแก่สินค้านั้น ๆ ด้วย ทั้งยังรวมไปถึงความสัมพันธ์ทางสังคมและแนวการปฏิบัติที่ทำให้วัตถุและกระบวนการผลิตหลอมรวมอยู่ด้วยกัน ในสายตาของนักมานุษยวิทยาจึงรวมไปถึงเทคโนโลยี ศิลปะ วิทยาศาสตร์รวมทั้งระบบศีลธรรม

วัฒนธรรมในภูมิภาคต่าง ๆ อาจได้รับอิทธิพลจากการติดต่อกับภูมิภาคอื่น เช่น การเป็นอาณานิคม การค้าขาย การย้ายถิ่นฐาน การสื่อสารมวลชนและศาสนา อีกทั้งระบบความเชื่อ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องศาสนามีบทบาทในวัฒนธรรมในประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติมาโดยตลอด

วัฒนธรรมไทยเกิดจากการ “หล่อหลอม” ขนบธรรมเนียมประเพณี ความเชื่อ ศาสนา ของชนเผ่าต่าง ๆ ที่อพยพเข้ามาอาศัยในแผ่นดินไทย ไม่ว่าจะเป็นอิทธิพลในเรื่องของศาสนาและเทวดานานจากอินเดีย ตำนานปรัมปราของชนกลุ่มน้อย และขนบธรรมเนียมความเชื่อในเรื่องภูตผีซึ่งสืบทอดมาจนถึงทุกวันนี้

จากขนบธรรมเนียมเหล่านี้ ทำให้เรามีวัฒนธรรมไทย ซึ่งมีระบบความเชื่อที่โดดเด่นแตกต่างจากประเทศอื่น โดยสะท้อนออกมาในรูปของภาษา นาฏศิลป์ คีตศิลป์ และวิจิตรศิลป์ ที่สำคัญที่สุดคือ พฤติกรรมของคนไทยอันเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นเป็นที่ประจักษ์ไปทั่วโลก เช่น การยิ้ม ไหว้ ทักทาย ความมีน้ำใจดีน้ำใจ อภัยภัยไม่ตรีอันเป็นมิตร การเคารพผู้อาวุโส สังคมมีความเอื้ออาทรกัน เป็นต้น



ที่มาของวัฒนธรรมไทย

วัฒนธรรมไทยมีที่มาจากปัจจัยต่าง ๆ ดังนี้

- **สิ่งแวดล้อมทางภูมิศาสตร์** เนื่องจากสังคมไทยมีลักษณะทางด้านภูมิศาสตร์เป็นที่ราบลุ่มและอุดมสมบูรณ์ด้วยแม่น้ำลำคลอง คนไทยได้ใช้น้ำในแม่น้ำลำคลอง ในการเกษตรกรรมและการอาบ กิน เพราะฉะนั้นเมื่อถึงเวลาหน้าน้ำ คือ เพ็ญเดือน 11 และเพ็ญ เดือน 12 ซึ่งอยู่ในช่วงเวลาปลายเดือนตุลาคมและปลายเดือนพฤศจิกายน อันเป็นระยะเวลาที่น้ำไหลหลากมาจากทางภาคเหนือของประเทศ คนไทยจึงจัดทำกระทงพร้อม ด้วยรูปเทียนไปลอยในแม่น้ำลำคลอง เพื่อเป็นการขอขมาลาโทษแม่คงคา และขอพรจากแม่คงคา เพราะได้อาศัยน้ำกินน้ำใช้ ทำให้เกิด **"ประเพณีลอยกระทง"** นอกจากนี้ยังมีประเพณีอื่น ๆ อีกในส่วนที่เกี่ยวข้องกับแม่น้ำลำคลอง เช่น **"ประเพณีแข่งเรือ"**



- **ระบบการเกษตรกรรม** สังคมไทยเป็นสังคมเกษตรกรรม (Agrarian society) กล่าวคือ ประชากรกว่าร้อยละ 80 ประกอบอาชีพเกษตรกรรม หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า คนไทยส่วนใหญ่มีวิถีชีวิตผูกพันกับระบบการเกษตรกรรม และระบบการเกษตรกรรมนี้เองได้เป็นที่มา



ของวัฒนธรรมไทยหลายประการ เช่น **ประเพณีขอฝน ประเพณีลิงแขก และการละเล่น เต็นกำรำเคียว เป็นต้น**

- **ค่านิยม (Values)** มีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมอย่างใกล้ชิด และ **"ค่านิยม"** บางอย่างได้กลายมาเป็น **"แกน"** ของวัฒนธรรมไทย กล่าวคือ วิถีชีวิตของคนไทยโดยส่วนรวมมีเอกลักษณ์ซึ่งแสดงออกถึงอิสรภาพและเสรีภาพ
- **การเผยแพร่ทางวัฒนธรรม (Cultural diffusion)** วัฒนธรรมทางหนึ่งย่อมแตกต่างกันไปจากวัฒนธรรมทางสังคมอื่น ๆ ทั้งนี้เพราะวัฒนธรรมมิได้เกิดขึ้นมาในภาชนะที่ถูกต้อง ครอบงำที่ ยังคงย้ายถิ่นที่อยู่จากแห่งหนึ่งไปยังแห่งอื่น ๆ พวกเขาเหล่านั้นมักนำวัฒนธรรมของพวกเขาติดตัวไปด้วยเสมอ ซึ่งถือได้ว่าเป็นการเผยแพร่ทางวัฒนธรรมได้อย่างสะดวกรวดเร็วและกว้างขวาง

ความสำคัญของวัฒนธรรม

วัฒนธรรมเป็นเรื่องที่สำคัญยิ่งในความเป็นชาติ ชาติใดที่ไร้ซึ่งวัฒนธรรมอันเป็นของตนเองแล้ว ชาตินั้นจะคงความเป็นชาติอยู่ไม่ได้ ชาติที่ไร้วัฒนธรรมแม้จะเป็นผู้พิชิตในการสงคราม แต่ในที่สุดก็จะเป็นผู้ถูกพิชิตในด้านวัฒนธรรม ซึ่งนับว่าเป็นการถูกพิชิตอย่างราบคาบและสิ้นเชิง ทั้งนี้เพราะผู้ที่ถูกพิชิตในทางวัฒนธรรมนั้นจะไม่รู้ตัวเลยว่าตนได้ถูกพิชิต เช่น พวกตาดที่พิชิตจีนได้ และตั้งราชวงศ์หงวนขึ้นปกครองจีน แต่ในที่สุดถูกชาวจีนซึ่งมีวัฒนธรรมสูงกว่ากลืนจนเป็นชาวจีนไปหมดสิ้น ดังนั้นจึงพอสรุปความสำคัญของวัฒนธรรมได้ดังนี้

- วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ชี้แสดงให้เห็นความแตกต่างของบุคคล กลุ่มคน หรือชุมชน
- เป็นสิ่งที่ทำให้เห็นว่าตนมีความแตกต่างจากสัตว์
- ช่วยให้เราเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ที่เรามองเห็นการแปลความหมายของสิ่งที่เรามองเห็นนั้นขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมของกลุ่มชน ซึ่งเกิดจากการเรียนรู้และถ่ายทอดวัฒนธรรม เช่น ชาวเกาะซามัวมองเห็นดวงจันทร์ว่ามีหญิงกำลังทอผ้า ชาวออสเตรเลียเห็นเป็นตาแมวใหญ่กำลังมองหาเหยื่อ ชาวไทยมองเห็นเหมือนรูปกระต่าย
- วัฒนธรรมเป็นตัวกำหนดปัจจัย 4 เช่น เครื่องนุ่งห่ม อาหาร ที่อยู่อาศัย การรักษาโรค
- วัฒนธรรมเป็นตัวกำหนดการแสดงความรู้สึกทางอารมณ์ และการควบคุมอารมณ์ เช่น ผู้ชายไทยจะไม่ปล่อยให้หน้าตาไหลต่อหน้าสาธารณะชนเมื่อเสียใจ
- เป็นตัวกำหนดการกระทำบางอย่างในชุมชนว่าเหมาะสมหรือไม่ ซึ่งการกระทำบางอย่างในสังคมหนึ่งเป็นที่ยอมรับว่าเหมาะสมแต่ไม่เป็นที่ยอมรับในอีกสังคมหนึ่ง

จะเห็นได้ว่า **ผู้สร้างวัฒนธรรมคือมนุษย์ และสังคมเกิดขึ้นก็เพราะมนุษย์** วัฒนธรรมกับสังคมจึงเป็นสิ่งคู่กัน โดยแต่ละสังคมย่อมมีวัฒนธรรมและหากสังคมมีขนาดใหญ่หรือมีความซับซ้อนมากเพียงใด ความหลากหลายทางวัฒนธรรมมักจะมีมากขึ้นเพียงใดนั้นวัฒนธรรมต่าง ๆ ของแต่ละสังคมอาจเหมือนหรือต่างกันสืบเนื่องมาจากความแตกต่างทางด้านความเชื่อ เชื้อชาติ ศาสนา และถิ่นที่อยู่ เป็นต้น

เมื่อวัฒนธรรมไทยเริ่มอ่อนแอ

มีปัจจัยหลายอย่างที่ทำให้วัฒนธรรมเราอ่อนแอ อะไรที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมบ้าง

1. การเปลี่ยนแปลงของค่านิยม
2. การเปลี่ยนแปลงของบริบททางสังคมในแต่ละพื้นที่
3. ความรู้สมัยใหม่ซึ่งปลูกฝังความคิดแบบใหม่
4. สถานะทางเศรษฐกิจ
6. อิทธิพลของวัฒนธรรมจากต่างชาติ
7. หลักวัฒนธรรมสากล

จากปัจจัยข้างต้น ทำให้การหลั่งไหลของวัฒนธรรมต่างถิ่นในโลกยุคไร้พรมแดนได้ถาโถมเข้ามาบ้านเราอย่างรวดเร็ว จนเกิด**การเสื่อมถอยของวัฒนธรรมไทย** ... ถึงเวลาแล้วที่พวกเราทุกคนจะต้องหันกลับมามองรากเหง้าของตนเอง และภูมิปัญญาไทยที่บรรพชนสั่งสมมาอย่างยาวนาน โดยปรับให้เข้ากับสภาพโลกยุคใหม่อย่างกลมกลืน รับมาพร้อมปรับใช้ให้เหมาะสม เพื่อเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย ให้อยู่คู่แผ่นดินไทยอย่างยั่งยืนสืบไป

สกว.หนุนเยาวชนไทยพร้อมเข้าสู่ศตวรรษที่ 21

ภายใต้ความรุนแรงของการเปลี่ยนแปลงในโลกยุคปัจจุบัน เยาวชนไทยต้องเร่งปรับตัวให้เท่าทันกับกระแสที่เกิดขึ้น ซึ่งบางครั้งก็ยากเกินกว่าจะทำได้ด้วยตัวคนเดียว การสนับสนุนจากหน่วยงานต่าง ๆ จึงเป็นแรงหนุนสำคัญที่จะช่วยผลักดันให้เยาวชนผ่านพ้นความเปลี่ยนแปลงไปได้อย่างมั่นคง

เพื่อช่วยเหลือเยาวชนไทยให้พร้อมที่จะเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 **สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย หรือ สกว.** จึงได้ทดลองนำร่องการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ **เพื่อปฏิรูปการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียน นอกห้องเรียน และการเรียนรู้ตามอัธยาศัย** จนเกิดเป็นกระบวนการและผลผลิตของโครงการวิจัยและยังมีการปฏิบัติการเชิงพื้นที่โดยการเชื่อมโยงหน่วยงาน สถาบันการศึกษา องค์กรท้องถิ่นและเครือข่ายชุมชนเข้าร่วมให้การหนุนเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนในแต่ละท้องถิ่น

โครงการเหล่านี้ช่วยเปลี่ยนวิธีคิด ปรับการเรียน เปลี่ยนการสอน เพิ่มทักษะการคิดวิเคราะห์ ความคิดริเริ่ม ทำให้ผู้เข้าร่วมโครงการมีเจตคติที่ดี มีความสุขกับชีวิตมากยิ่งขึ้น

การปฏิรูปการเรียนรู้ในโรงเรียน

- การพัฒนาครูผ่านกระบวนการวิจัย มีบทเรียนความสำเร็จ จากชุดโครงการครุชนวัตกรรมการสอนทักษะชีวิต โครงการครูวิจัย ชุดโครงการศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้
- การพัฒนาผู้เรียนผ่านกระบวนการวิจัยในชุดโครงการยุววิจัยประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในพื้นที่ต่าง ๆ และชุดโครงการวิทยาศาสตร์ท้องถิ่น



การปฏิรูปการเรียนรู้นอกห้องเรียน

- การเข้าถึงการศึกษานอกระบบโรงเรียน และการเรียนรู้ผ่านสื่อและเทคโนโลยี ได้แก่ โครงการ non school – based learning โครงการโรงเรียนทำหนังสือ สารคดียูววิจัย ประวัติศาสตร์



โครงการปฏิบัติการเชิงพื้นที่

- ชุดโครงการเครือข่ายเชิงพื้นที่เพื่อหนุนเสริมคุณภาพการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนหรือ LLEN (Local Learning Enrichment Network) โครงการบ้านหลังเรียน โครงการถนนเด็กเดิน ที่มีองค์การปกครองท้องถิ่นให้การสนับสนุน



“โรงเรียนทำหนัง”...แหล่งเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางวัฒนธรรม



ในกระแสของการได้รับอิทธิพลทางวัฒนธรรมที่ผ่านสื่อต่าง ๆ ในยุคโลกาภิวัตน์ หากขาดการศึกษาและ**สืบทอด**ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นไปสู่เยาวชนแล้ว เรื่องราวและวิถีวัฒนธรรมอันมีคุณค่าก็จะถูกลืม และเลือนหายไปตามกระแสความเปลี่ยนแปลงของสังคม

“โรงเรียนทำหนังวัฒนธรรม” สถาบันรามจิตติ

ถือเป็นช่องทางหนึ่งที่ทำให้เยาวชนไทยได้มีส่วนร่วมในการรักษาวัฒนธรรม เรื่องราวและวิถีชุมชนเอาไว้ โดยมีจุดเริ่มมาจาก **โครงการยุววิจัยประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจังหวัดลำปาง** ซึ่งได้รับการสนับสนุนจาก **กองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)** ร่วมมือกับ **สถาบันรามจิตติและมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง** ทำให้เกิดเครือข่ายเยาวชนที่มีความรักในวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของตน โดยการใช้ **ภาพยนตร์** เป็นสื่อในการถ่ายทอดความคิดและมุมมอง

การใช้สื่อที่คนรุ่นใหม่เข้าถึงได้ง่ายและมีความน่าสนใจอย่างเช่นภาพยนตร์มาเป็นสื่อกลาง ทำให้เยาวชนเกิดความผูกพันกับวิถีชีวิตของตนเองอย่างไม่รู้ตัว ผ่านกระบวนการวิจัยที่เริ่มต้นตั้งแต่การเก็บข้อมูล จนกระทั่งถึงขั้นตอนการตัดต่อทำภาพยนตร์ ซึ่งมีนักวิจัยและพี่ ๆ ในสถาบันรามจิตติช่วยอบรมและให้คำแนะนำ จนได้ภาพยนตร์วัฒนธรรมออกมาเป็นผลงานที่น้อย ๆ เยาวชนภูมิใจ

ทุกวันนี้ **“โรงเรียนทำหนังวัฒนธรรม”** คือโครงการที่เยาวชนในหลายจังหวัดให้ความสนใจ และมีการเปิดอบรมให้น้อง ๆ ได้ร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการอนุรักษ์วัฒนธรรมชุมชนไม่ให้เลือนหายไป เป็นการ **สร้างภูมิคุ้มกันทางวัฒนธรรม** ให้แก่เยาวชนไทยได้อย่างเข้มแข็งอีกทางหนึ่ง



หนังสือ...เครื่องมือรักษ์วัฒนธรรม

หนังสือ คือ การเล่าเรื่องด้วยภาพและเสียงที่มีประเด็นเดียวสั้น ๆ แต่ได้ใจความ ศิลปะการเล่าเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นนิทาน นิยาย ละคร หรือภาพยนตร์ ล้วนแล้วแต่มีรากฐานแบบเดียวกัน นั่นคือ การเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นของมนุษย์หรือสัตว์ หรือแม้แต่อะไรก็ตามที่เกิดขึ้นช่วงเวลาหนึ่งเวลาใด ณ สถานที่ใดที่หนึ่งเสมอ ฉะนั้น **องค์ประกอบที่สำคัญที่ขาดไม่ได้คือ ตัวละคร สถานที่ และเวลา**

สิ่งที่สำคัญในการเขียนบทหนังสือนั้นก็คือ **การเริ่มค้นหาวัตถุดิบหรือแรงบันดาลใจให้ได้** ว่าเราอยากจะทำเรื่องอะไร จะนำเสนอเรื่องเกี่ยวกับอะไร ตัวเราเองมีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ อย่างไร ซึ่งแรงบันดาลใจในการเขียนบทที่เราสามารถนำมาใช้ได้ก็คือ ตัวละคร แนวความคิด และเหตุการณ์ และควรที่จะมองหาวัตถุดิบในการสร้างเรื่องให้แคบอยู่ในสิ่งที่เรารู้สึก รู้จริง เพราะคนทำหนังสือนั้นส่วนใหญ่ มักจะทำเรื่องที่ใกล้ตัวหรือไม่ก็ใกล้เกินไปจนทำให้เราไม่สามารถจำกัดขอบเขตได้ สิ่งที่ยากมาก ๆ ในการทำหนังสือนั้นก็คือ **“กระบวนการคิด”** ว่าคิดอย่างไรให้ลึกซึ้ง คิดอย่างไรให้สมเหตุสมผล ซึ่งวิธีคิดเหล่านี้ไม่มีใครสอนกันได้ ทุกคนต้องค้นหาวิธีลองผิดลองถูก จนกระทั่งค้นพบวิธีคิดของตัวเอง

การสร้างภาพยนตร์สั้น หรือหนังสือนั้น (Short Film) ไม่ใช่แค่เรื่องเฉพาะของผู้ใหญ่หรือนักศึกษามหาวิทยาลัยเท่านั้น ปัจจุบันเยาวชนระดับมัธยมศึกษาก็ให้ความสนใจกับการทำหนังสือนั้นมากขึ้น อาจเป็น



เพราะเยาวชนมีเป้าหมายที่ต้องการจะนำเสนอ หรือสะท้อนมุมมองของตนเองออกมา บวกกับแรงสนับสนุนจากหน่วยงานต่าง ๆ ที่มีมากขึ้น ทำให้ผลงานหนังสือที่สร้างโดยเด็กและเยาวชนมากขึ้นอย่างชัดเจน

โดยเฉพาะการสะท้อนเรื่องราวของท้องถิ่นให้ **“คนใน”** ท้องถิ่น **“ได้แลเห็น** วิถีชีวิต วัฒนธรรม ประเพณี และสื่อสารให้ **“คนนอก”** **รับรู้ และเข้าใจ** ความเป็นมาเป็นไปของชุมชน ผ่านการสร้างสรรค์ ผลงานเชิงสารคดีประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เป็น **“หนังสือวัฒนธรรม”** ที่จะเพิ่มขีดความสามารถให้เนื้อหา สื่อเรื่องราวของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในแง่มุมใดแง่มุมหนึ่งหนึ่ง ทั้งที่ยังดำรงอยู่ หรือเคยมีแล้วลบลือนหายไปกับเวลา ผ่านการบอกเล่าของปราชญ์ชาวบ้าน คนเฒ่าคนแก่ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในประวัติศาสตร์พื้นที่ รู้จักรากเหง้าและตัวตนของตัวเองอย่างลุ่มลึก และตระหนักถึงความสำคัญในการรักษาวัฒนธรรมให้สืบต่อไป จากรุ่น สู่อุ่น

กว่าจะเป็นหนังสือ

ปัจจุบันหนังสือหรือสารคดีที่สะท้อนสังคมและวัฒนธรรมมีให้เห็นอยู่มากมาย การสร้างหนังสือที่นำเสนอเรื่องราวได้อย่างลุ่มลึก ภาพที่ถ่ายทำออกมาได้สวยงาม ดึงดูดความสนใจของผู้พบเห็นให้หยุดดู และติดต่อกับสิ่งที่ถูกถ่ายทอดออกมาให้เห็นอยู่ตรงหน้า จะต้องผ่านกระบวนการอะไรบ้าง

คิดหัวข้อ

- **หาแรงบันดาลใจ** ใช้เรื่องใกล้ตัว ตีความจากเรื่องที่ชอบหรือสนใจ และควรเป็นเรื่องใกล้ตัว จะได้ถ่ายทำได้อย่างสนุกสนาน
- **ตั้งคำถามสารคดี** คิดก่อนว่าอยากหาคำตอบเรื่องใด ศึกษาด้านใด และมีเป้าหมายเพื่ออะไร

เก็บข้อมูล

- **เก็บข้อมูลให้รอบด้าน** ทั้งวิถีชีวิต จุดเปลี่ยน และความสัมพันธ์
- **วิเคราะห์ข้อมูล** จัดการข้อมูลที่ได้มาเพื่อหาคำตอบของคำถามสารคดีที่ตั้งไว้
- **หยิบยื่นให้ถูกก่อน** เลือกคนที่จะให้ข้อมูลให้ตรงกับเรื่องที่ต้องการหาคำตอบ

- **สำรวจพื้นที่** ออกไปดูสถานที่จริงและเข้าไปพูดคุยกับคนในพื้นที่ อาจจะทำให้ได้พบอะไรที่ไม่คาดคิดก็ได้

คิดเป็นภาพ ลำดับเล่าเรื่อง

- **เขียนสคริปต์** นำข้อมูลมาเรียบเรียงใหม่ให้เป็นเรื่องราวที่มีลำดับขั้นตอนเข้าใจง่าย
- **คิดเป็นภาพ** ทำ Story Board
- **คิดภาพประกอบสคริปต์** เพื่อใส่บทพากย์และลำดับภาพให้ตรงกัน ใส่รายละเอียดการถ่ายทำให้ตาลังจ้องรู้ว่าต้องถ่ายภาพแบบไหน
- **เรียบเรียงใหม่** จัดที่ให้ข้อมูลเพิ่มเติมอยู่โดยไม่ทำให้เนื้อหาและลำดับเรื่องสับสน
- **สรุปข้อคิด** ทิ้งข้อคิดดี ๆ ไว้ให้คนดูคิดต่อ

คิดก่อนถ่ายทำ

- **ถ่ายตามคิว** ถ่ายภาพตามลำดับภาพที่เขียนไว้ใน Story Board คิดเป็นภาพ
- **แทนเรื่องราว** สื่ออารมณ์ ถ่ายทำทุกเรื่องราวที่สอดคล้องกับสคริปต์ ใช้คำถามและเทคนิคการสัมภาษณ์ดึงอารมณ์และเรื่องราวให้มีพลัง
- **จัดระเบียบกองถ่าย** วางองค์ประกอบภาพ ดูเรื่องแสงเงา ระวังเสียงรบกวน และนำขาตั้งกล้องทุกครั้ง
- **เก็บบรรยากาศ** ถ่ายภาพวิถีชีวิต ทิวทัศน์ที่สวยงามเก็บไว้เพื่อสร้างความน่าสนใจให้สารคดี
- **ถ่ายทำเพิ่ม** ลงพื้นที่เพื่อเก็บภาพอีกครั้ง

ตัดต่อ

- **ลำดับภาพ** ลำดับภาพตาม Story Board ลำดับเรื่องเล่าให้ราบรื่น ใส่บทสัมภาษณ์เสริมประเด็น
- **Effect & Graphic** ใส่ลูกเล่นและการเคลื่อนไหวให้ภาพอย่างเหมาะสมเพื่อดึงดูดผู้ชมและเน้นเนื้อหาสำคัญที่น่าสนใจ
- **เสียงประกอบ** ใส่เสียงประกอบเพื่อเสริมพลังสร้างอารมณ์ให้กับเรื่องเล่าและดึงดูดให้ผู้ชมคล้อยตาม

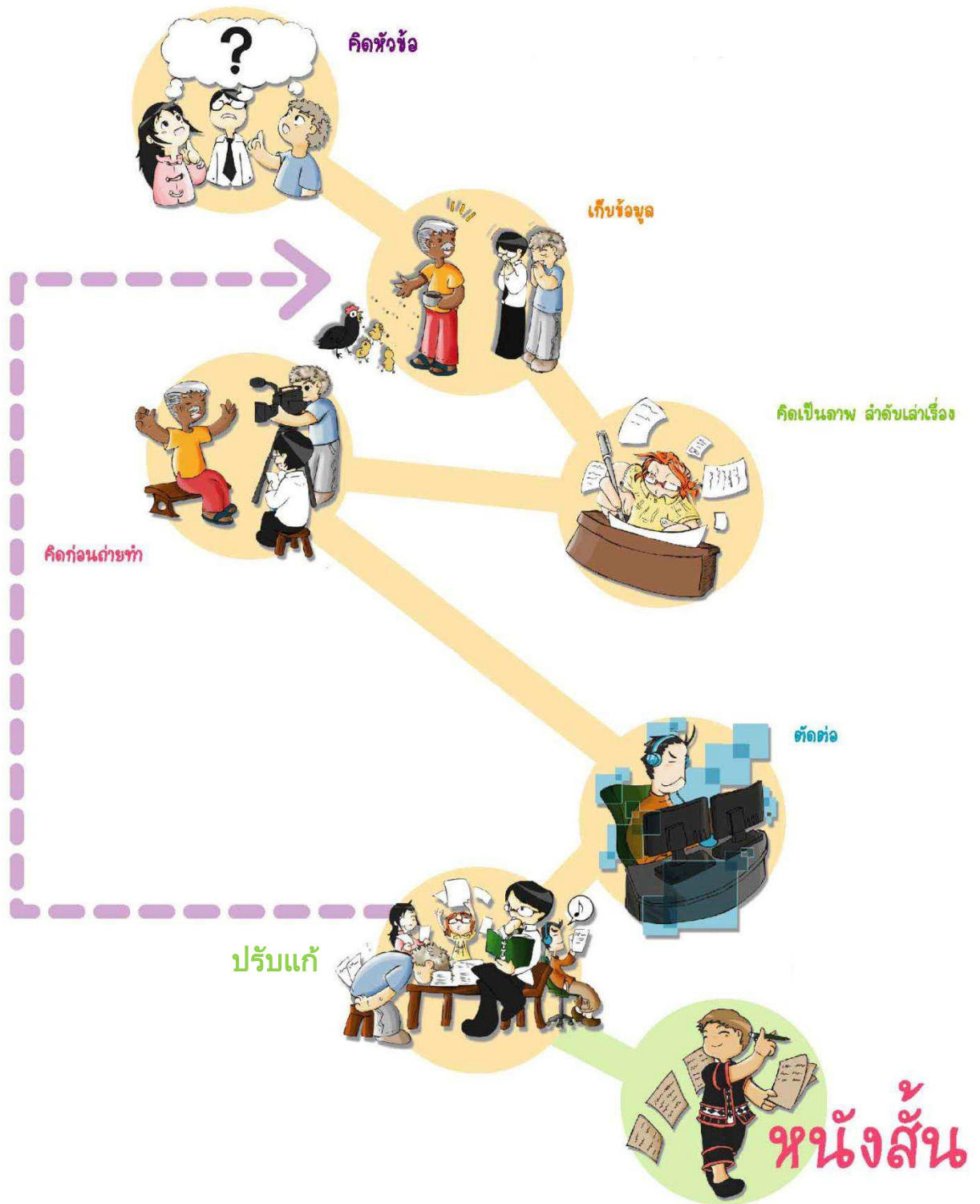
- **ตัดต่อแก้ไข** ใส่เนื้อหาที่ถ่ายทำเพิ่มเติม

ปรับแก้

- นำผลงานที่ตัดต่อเสร็จแล้วมาช่วยกันติชมให้ข้อเสนอแนะ หากจุดที่ต้องปรับปรุง อาจเพิ่มเติมเนื้อหา เพื่อให้สื่อความได้ชัดเจนขึ้น
- **เก็บข้อมูลเพิ่ม** หาข้อมูลเพิ่ม หาประเด็นสืบค้นใหม่ หรือศึกษาเรื่องเดิมให้ลึกซึ้งขึ้น

การเขียนบทภาพยนตร์หรือหนังสือเชิงวัฒนธรรมสำหรับนักเขียนหน้าใหม่นั้น ควรค้นหาสิ่งที่น่าสนใจจากสิ่งที่อยู่รอบ ๆ ตัว เขียนเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ตนเองรู้ จะทำให้ได้รายละเอียดในเชิงลึกของเนื้อหา เกิดความจริง สร้างความตื่นตะลึงได้ เช่น เรื่องในครอบครัว เรื่องของเพื่อนบ้าน เรื่องในที่ทำงาน ของตนเอง เรื่องในหนังสือพิมพ์ ราชวัน เป็นต้น

กว่าจะเป็นหนังสือ



คบเด็กสร้างหนัง

จากจุดกำเนิด “ค่ายสื่อสารคดีจากงานยูวีวิจัย” ซึ่งเป็นการอบรมระยะสั้นในโครงการยูวีวิจัยประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจังหวัดลำปาง เมื่อ พ.ศ. 2552 ได้พัฒนาเป็นโครงการต่อเนื่องจนปัจจุบันมีผลผลิตหนังสั้นสารคดีเชิงวัฒนธรรมที่ตีคุณค่าออกมามากมาย และนี่คือผลงานส่วนหนึ่งของกลุ่มเยาวชนคนสร้างหนังจากโรงเรียนทำหนังวัฒนธรรม สถาบันรามจิตติ

➤ ตลาดเก่าเล่าเรื่องเมืองโพธาราม รางวัลชนะเลิศหนังสารคดีวัฒนธรรม ท้องถิ่น

โครงการโรงเรียนทำหนังปีที่ 2

โรงเรียนโพธารวัฒนาเสนี จังหวัดราชบุรี

ย้อนความหลังครั้งวันวานเพื่อเล่าขานเรื่องราวในอดีตที่มีคุณค่าของเมืองเก่าโพธาราม เพื่อปลูกชีวิตผู้คนในชุมชนให้สดใสเหมือนดังเก่าก่อนด้วยเรื่องราวของหนังที่เยาวชนรุ่นใหม่สร้างขึ้น พร้อมชุบชีวิตให้โรงหนังร้างให้กลับมาสร้างรอยยิ้มให้ผู้คนได้อีกครั้ง



➤ ตามรอยคัมเจ้าหลวงลำปางที่หายไป รางวัลชนะเลิศหนังสารคดีวัฒนธรรม ท้องถิ่น

โครงการโรงเรียนทำหนังปีที่ 1

โรงเรียนลำปางกัลยาณี จังหวัดลำปาง

ความพยายามไขข้อสงสัยว่าเหตุใดจังหวัดลำปางจึงไม่มีคัมเจ้าหลวงเหมือนจังหวัดอื่น ๆ ในเขตล้านนา จนเกิดเป็นการค้นคว้าวิจัยตามรอยคัมเจ้าหลวงลำปางที่สาบสูญ จนนำไปสู่การสืบพบทายาทคัมเจ้าหลวงคนสุดท้ายที่ยังมีชีวิตอยู่ กับการคลายปมปริศนาว่าสิ่งใดคือ “เรื่องจริง” และอะไรคือ “ตำนาน”



➤ คลองร้อยสาย

รางวัลชนะเลิศหนังสารคดีวัฒนธรรม ท้องถิ่นเขตภาคใต้

โครงการโรงเรียนทำหนังปีที่ 2

โรงเรียนสุราษฎร์พิทยาคม จังหวัดสุราษฎร์ธานี



ลำคลองเปรียบเสมือนเส้นเลือดที่หล่อเลี้ยงชุมชนให้มีชีวิตมาตั้งแต่สมัยอดีต ทุกชีวิตต่างร่วมพึ่งพาอาศัยลำคลองสายเดียวกันมาอย่างยาวนาน แต่ภายใต้การพัฒนาทางด้านวัตถุที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว กลับทำให้สมดุลที่เคยมีนั้นสูญหาย หลายชีวิตที่เคยผูกพันกับสายน้ำต้องปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตเพื่อให้เข้ากับยุคสมัยที่เปลี่ยนไป

➤ เบ็ญญไทกีนดอง

**รางวัลชนะเลิศหนังสือสารคดีวัฒนธรรม
ท้องถิ่นเขตภาคอีสาน โครงการโรงเรียนทำ
หนังสือปีที่ 2**



โรงเรียนโรงเรียนมัธยมวาริชภูมิ จังหวัดสกลนคร

การถ่ายทอดเรื่องราวของชาวภูไท ผู้ไท หรือภูไทกะป่อง ซึ่งเป็นชนพื้นเมืองที่มีการตั้งสมมุติฐานจากบรรพชนมาอย่างยาวนาน มีประเพณีวัฒนธรรมอันงดงาม รวมไปถึงวิถีชีวิตต่าง ๆ ที่แฝงอยู่ในพิธีแต่งงาน (กีนดอง) แบบภูไทอันสะท้อนให้เห็นถึงความเป็น “ตัวตน” อันเด่นชัดผ่าน “เบ็ญญไทกีนดอง”

➤ เสียงอาชาน

**รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 หนังสือสารคดี
วัฒนธรรมท้องถิ่น โครงการโรงเรียนทำ
หนังสือปีที่ 1**



โรงเรียนธรรมวิทยามูลนิธิ จังหวัดยะลา

“เสียงอาชาน” คือ เสียงที่ชาวมุสลิมโดยเฉพาะในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ได้ยินจนคุ้นหูราวกับเป็นจังหวะของการดำเนินชีวิต เบื้องหลังเสียงนี้คือที่มาของการก่อร่างสร้างชุมชน เป็นศูนย์รวมยึดเหนี่ยวจิตใจของคนในชุมชนให้เป็นหนึ่งเดียว ซึ่งฉายภาพความงดงามของชุมชนที่สร้างรอยยิ้มให้ยังคงสดใสคงอยู่ในเมืองยะลาจนปัจจุบัน

➤ พระบารมีปกเกล้าชาวบ้านโป่ง

**หนังสือสารคดีวัฒนธรรมท้องถิ่นเขตภาคกลาง
โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง จังหวัดราชบุรี**

การใช้วิถีทางประวัติศาสตร์ในการสืบค้นเรื่องราวและความเป็นจริงหลายอย่างที่ยังคงหลงหายในกองเพลิงหลังเหตุการณ์ตลาด



บ้านโป่งถูกไฟไหม้อดวายเป็นเกือบทั้งเมือง แต่สิ่งที่ทำให้ชาวบ้านโป่งมีกำลังเข้มแข็งลุกขึ้นสู้กับเคราะห์ร้ายในครั้งนั้นได้ คือ น้ำพระทัยจากพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวที่ทรงเป็นห่วง และรีบเสด็จไปเยี่ยมเยียนเพื่อปลอบขวัญพสกนิกรชาวบ้านโป่ง

➤ เลือกก...มรดกบ้านแพง

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 หนังสือสารคดี
วัฒนธรรมท้องถิ่นเขตภาคอีสาน โครงการ

โรงเรียนทำหนังปีที่ 2

โรงเรียนเขวาไร่ศึกษา จังหวัดมหาสารคาม

“เลือกก” นับเป็นมรดกชิ้นงามที่บรรพบุรุษได้ถ่ายทอดภูมิปัญญาให้ลูกหลานบ้านแพงได้สานได้สืบต่อเพื่อเป็นเครื่องเลี้ยงชีพ หากแต่ยุคสมัยที่เปลี่ยนไปวิถีของลูกหลานก็ย่อมต้องปรับเปลี่ยนตามกระแสสังคม เลือกกจะยังคงเป็นมรดกอันล้ำค่าให้แก่ลูกหลานได้อีกหรือไม่ภายใต้ยุคสมัยที่แปรเปลี่ยน



➤ พม่าแดนระนอง

หนังสือสารคดีวัฒนธรรมท้องถิ่นเขตภาคใต้

โรงเรียนพิชัยรัตนาคาร จังหวัดระนอง

ความพยายามค้นหาวิถีที่จะอยู่ร่วมกันระหว่างชาวบ้านในพื้นที่และประชากรจากฝั่งประเทศพม่าที่นับวันจะมากขึ้น จนกลายเป็นปัญหาที่ใครต่อใครต่างเห็นว่าเป็นเรื่องที่ซับซ้อนเกินจะเข้าใจ



➤ ใบไม้สีทอง

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 หนังสือสารคดี
วัฒนธรรมท้องถิ่นเขตสามจังหวัดภาคใต้

โครงการโรงเรียนทำหนังปีที่ 2

โรงเรียนอัครศาสตร์มุลนิธิ จังหวัดนราธิวาส

ร่วมค้นลึกไปถึงจุดกำเนิดของใบไม้สีทอง เรื่องราวของใบไม้มหัศจรรย์แห่งเทือกเขาบูโดในพื้นที่จังหวัดนราธิวาส หรือชื่อภาษาถิ่นว่า “ย่านดาโ๊ะะ”



➤ ย้อนรอยตามหาประทับตรา “กำไ้”



รางวัลชนะเลิศหนังสือสารคดีวัฒนธรรมท้องถิ่นเขตภาคเหนือ โครงการ โรงเรียนทำหนังสือปีที่ 2

โรงเรียนเขลางค์นคร จังหวัดลำปาง

การสืบค้นค้นและเล่าเรื่องเมืองลำปางในมุมมองที่แปลกใหม่ ผ่านลวดลายและก้อนดินที่ขึ้นรูปเป็นขาม
ตราไก่สัญลักษณ์แห่งเมืองลำปางที่อยู่คู่กับการเติบโตของเมือง
ลำปางมาแต่อดีต

➤ สายสัมพันธ์ต่างศาสนา

รางวัลชนะเลิศหนังสือสารคดีวัฒนธรรม ท้องถิ่นเขตสามจังหวัดภาคใต้ โครงการ

โรงเรียนทำหนังสือปีที่ 2

มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา จังหวัดยะลา

หากพูดถึงเหตุการณ์ความไม่สงบในสามจังหวัดชายแดนใต้ หลายคนยังคงติดอยู่กับภาพการขัดแย้ง
ทางความเชื่อและศาสนา แต่ในความเป็นจริงชาวบ้านต่างศาสนา ต่างวัฒนธรรม กลับอยู่ร่วมกันบน
ความหลากหลาย เกิดความกลมกลืนบนผืนแผ่นดินปลายด้ามขวานแห่งนี้



“อนุรักษ์วัฒนธรรม” เด็กไทยทำได้



“เราต้องช่วยกันอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย” ประโยค
ที่เด็กไทยได้รับการสั่งสอนมาทุกยุคทุกสมัย แต่จะมีเด็กและเยาวชนมาก
น้อยสักเท่าไร ที่จะเข้ามามีส่วนร่วมในการอนุรักษ์วัฒนธรรม ทั้ง ๆ ที่ความ
จริง **“การอนุรักษ์วัฒนธรรม” เด็กไทยทุกคนสามารถ
ทำได้**

การอนุรักษ์วัฒนธรรมหาใช่เพียงการรับมรดกสืบต่อกันมา แต่หมายรวมถึงการปรับเปลี่ยน แก้ไข ประยุกต์
ให้เหมาะสมกับยุคสมัยแต่ต้องคงไว้ซึ่งความดีงามของวัฒนธรรม หากการพัฒนาเป็นไปอย่างก้าวกระโดด จนต้อง
ทอดทิ้งคุณค่าเดิมอย่างสิ้นเชิง ก็อาจทำให้วัฒนธรรมแต่เก่าก่อนสูญหายไปตามกาลเวลา

ช่องทางที่เยาวชนไทยจะร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการอนุรักษ์วัฒนธรรม ณ วันที่โลกไร้พรมแดนนี้มีอยู่มากมาย ตามความถนัดและความชอบของแต่ละคน เช่น

- **สื่อออนไลน์** ก้าวมา มีบทบาทสำคัญสำหรับการใช้ชีวิตของเยาวชนรุ่นใหม่ เป็นพื้นที่ให้เยาวชนได้แสดงความคิดเห็นได้อย่างเสรี ซึ่งเยาวชนหลายกลุ่มก็ได้ใช้พื้นที่นี้ในการอนุรักษ์และเผยแพร่วัฒนธรรมไทยออกสู่สายตาชาวโลก ผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น Web Blog, Facebook และ Youtube



- **การแสดง** ดนตรีและศิลปะเป็นมิติที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดมิติหนึ่ง ซึ่งมีกลุ่มเยาวชนหลายภาคส่วนด้วยกันที่ร่วมกันอนุรักษ์วัฒนธรรมด้วยวิธีนี้ โดยจำเรียนจากครู, ศิลปินผู้เชี่ยวชาญ, ภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือประยุกต์เรื่องราววิถีชีวิตมาสื่อสารให้คนในชุมชนเกิดความรักในวัฒนธรรม และคุณค่าของตนเอง



- **ภาษา** ถือเป็นเครื่องมือหนึ่งที่ใช้แสดงความเป็นเอกลักษณ์และวัฒนธรรมของชาติพันธุ์ ด้วยการนำภาษาท้องถิ่นอันมีเอกลักษณ์เฉพาะแต่กำลังจะสูญหายไปจากชุมชนมาประยุกต์เป็นการแสดง, บทเรียน เป็นต้น

- **TK park** เวทีกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ รวมไปถึงการเปิดโอกาสให้เยาวชนร่วมอนุรักษ์วัฒนธรรมในรูปแบบที่ตนเองถนัด เช่น การแสดงบริเวณลานสานฝัน, เกมออนไลน์, นิทรรศการส่งเสริมการเรียนรู้ เป็นต้น



- **การท่องเที่ยว** สามารถเป็นช่องทางในการอนุรักษ์วัฒนธรรมได้ โดยนำเยาวชนในพื้นที่ร่วมกับชาวบ้านและหน่วยงานต่าง ๆ มาอบรมความรู้ เพื่อให้เป็น “ยุวมัคคุเทศก์” และอาสาสมัครให้ความรู้ที่ถูกต้องแก่นักท่องเที่ยว เสริมสร้างชุมชนให้เป็นแหล่งเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมและกระจายรายได้สู่ชุมชน



“วัฒนธรรมไทย ถ้าหากคนไทยไม่เห็นคุณค่า ไม่สืบทอด

แล้วใครจะทำให้วัฒนธรรมไทยอยู่คู่กับชาติไทยได้ ถ้าไม่ใช่คนไทย อย่างเช่นพวกเรา”

เจาะเทคนิคสร้างภาพเคลื่อนไหว

“ภาพยนตร์ คือภาพนิ่งแต่ละภาพที่ต่อเนื่องกันอย่างมีระบบ”

ภาพยนตร์ เป็นกระบวนการบันทึกภาพด้วยฟิล์ม (Film) แล้วนำออกฉายถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ในลักษณะภาพเคลื่อนไหว (Motion Pictures) ซึ่งภาพที่ปรากฏบนฟิล์ม ภาพยนตร์เป็นเพียง**ภาพนิ่งจำนวนมาก**ที่มีอิริยาบถหรือ การเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไปที่ละน้อย**เรียงต่อเนื่องกัน**ตามเรื่องราวที่ถ่ายทำและตัดต่อมา เนื้อหาของภาพยนตร์อาจเป็นเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือเป็นการแสดงและสร้างภาพจากจินตนาการของผู้สร้าง เพื่อให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับภาพยนตร์ในขณะที่รับชม



หลักการเกิดภาพเคลื่อนไหว

การที่เราเห็นภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพที่ฉายต่อเนื่องกัน จนเห็นเป็นลักษณะภาพเคลื่อนไหวได้นั้น สามารถอธิบายได้ด้วย **หลักการเห็น**

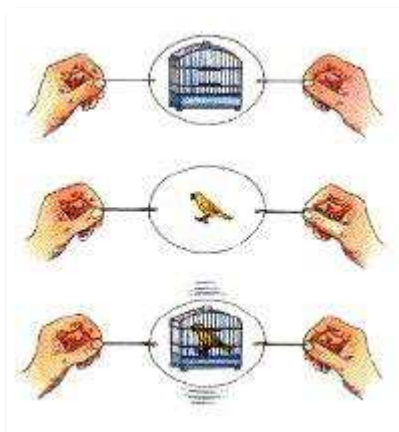
ภาพติดตา (Persistence of Vision) อันเป็นหัวใจของ

หลักการสร้างภาพยนตร์เพราะภาพยนตร์ก็คือภาพนิ่งแต่ละภาพที่ต่อเนื่องกันอย่างมีระบบนั่นเอง ซึ่งมีที่มาตั้งแต่ของเล่นที่ชื่อว่า **“ภาพ**

หมุน” (Thaumatrope) ซึ่งเป็นของเล่นที่ประดิษฐ์ขึ้นเมื่อปี พ.ศ.

2368 (ค.ศ. 1825) โดย ดร.วิลเลียม เฮนรี ฟิตตอน (Dr. William Henry

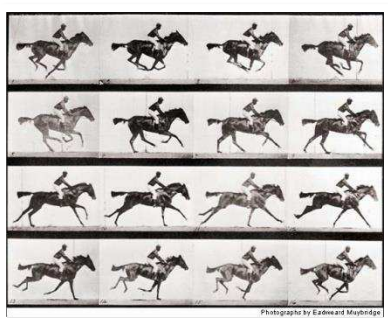
Fitton) ซึ่งได้แนวคิดมาจากเซอร์จอห์น เฮอร์เชล ผู้ที่สังเกตว่าสายตามนุษย์สามารถมองเห็นภาพทั้งสองด้านของเหรียญที่หมุนอยู่ได้พร้อมกัน



ภาพหมุน

ทฤษฎีว่าด้วยการเห็นภาพติดตา (Persistence of Vision)

การที่เราเห็นภาพหมุน (Thaumatrope) เป็นรูปนกอยู่ในกรงได้นั้น สามารถอธิบายได้ด้วยทฤษฎีว่าด้วยการเห็นภาพติดตา ซึ่งมีหลักการดังนี้



หลักการที่อธิบายถึงการมองเห็นภาพต่อเนื่องของสายตามนุษย์ หรือ ทฤษฎีการเห็นภาพติดตา คิดค้นขึ้นในปี พ.ศ. 2367 (ค.ศ. 1824) โดยนักทฤษฎีและแพทย์ชาวอังกฤษ ชื่อ Dr. John Ayrton Paris ทฤษฎีดังกล่าว อธิบายถึงการมองเห็นภาพต่อเนื่องของสายตามนุษย์ไว้ว่า ธรรมชาติของสายตามนุษย์ เมื่อมองเห็นภาพใดภาพหนึ่ง หลังจากภาพนั้นหายไป สายตามนุษย์จะยังคงค้างภาพนั้นไว้ที่ **“จอประสาทตา”**

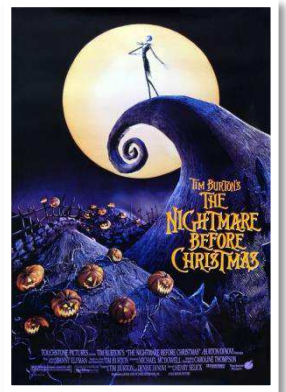
(Retina) ในช่วงขณะหนึ่ง ประมาณ 1/15 วินาที และหากในระยะเวลาดังกล่าวมีภาพใหม่ปรากฏขึ้นมาแทนที่สมองของมนุษย์จะเชื่อม โยงสองภาพเข้าด้วยกัน และหากมีภาพต่อไปปรากฏขึ้นในเวลาไล่เลี่ยกัน ก็จะเชื่อมโยงภาพไปเรื่อย ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าชุดภาพหนึ่งที่แต่ภาพนั้นมีความแตกต่างกันเพียงเล็กน้อย หรือเป็นภาพที่มีลักษณะขยับเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันอยู่แล้ว เมื่อนำมาเคลื่อนที่ผ่านตาเราอย่างต่อเนื่องในระยะเวลากระชั้นชิด เราจะสามารถเห็นภาพนั้นเคลื่อนไหวได้

อย่างไรก็ตามมีเคล็ดลับประการหนึ่งก็คือ ก่อนที่จะเปลี่ยนภาพใหม่จะต้องมีอะไรมาบังตาเราในช่วงเวลาสั้น ๆ ก่อน แล้วจึงค่อยเปิดให้เห็นภาพใหม่มาแทนที่ตำแหน่งเดิม โดยอุปกรณ์ที่บังตาคือ **“ชัตเตอร์” (Shutter)** และระยะเวลาที่ชัตเตอร์บังตาจะต้องน้อยกว่าเวลาที่ฉายภาพค้างไว้ให้ดู มิฉะนั้นจะมองเห็นภาพกระพริบไป ดังนั้น เมื่อเอาภาพนิ่งที่ถ่ายมาอย่างต่อเนื่องหลาย ๆ ภาพมาเรียงต่อกัน แล้วฉายภาพนั้นในเวลาสั้น ๆ ภาพนิ่งเหล่านั้นจะดูเหมือนว่าเคลื่อนไหว หลักการนี้จึงถูกนำมาใช้ในการสร้าง **ภาพเคลื่อนไหว (Animation)** และภาพยนตร์ในระยะเวลาต่อมา

เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว

➤ สตอปโมชัน (Stop motion)

เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยไม่ใช้การวาดภาพบนกระดาษ อาจสร้างตัวละครขึ้นด้วยการปั้นดิน (Clay animation) การใช้โมเดล (Model animation) ของเล่น หุ่น ตุ๊กตา (Object animation) หรือแม้กระทั่งการใช้วัสดุ 2 มิติ อย่าง กระดาษหรือผ้า มาตัดเป็นรูปต่าง ๆ แล้วขยับรูปร่างท่าทางของส่วนประกอบเหล่านั้นทีละนิด ๆ แล้วใช้

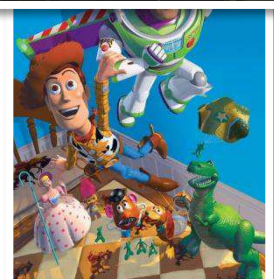


กล้องถ่ายไว้ทีละเฟรมมาต่อกัน อย่างภาพยนตร์เรื่อง **Tim Burton's The Nightmare Before Christmas (พ.ศ. 2536)** ที่ได้รับการกล่าวขวัญจนทำให้กระแสของการทำ Stop motion ที่ได้รับความนิยมอย่างมาก

➤ Blue Screen & Green Screen

เป็นเทคนิคการซ้อนภาพของตัวละครเข้ากับฉากหลัง โดยจะให้ตัวละครแสดงบทบาทต่าง ๆ ในสตูดิโอที่มีฉากด้านหลังเป็นสีพื้นอย่างสีน้ำเงิน (Blue Screen) หรือสีเขียว (Green Screen) แล้วนำไปรวมกับภาพของฉากหลังที่เตรียมไว้ โดยภาพยนตร์ที่ใช้เทคนิคนี้จนเป็นที่ฮือฮา คือ เรื่อง

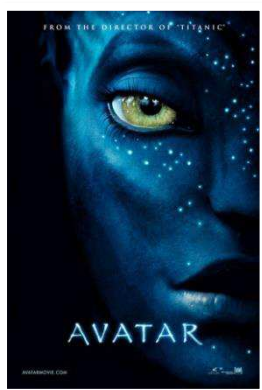
ซูเปอร์แมนในปี ค.ศ. 2521 และภาพยนตร์ที่ใช้เทคนิค Blue Screen ในการถ่ายทำตลอดทั้งเรื่องคือ **“300”**



➤ เทคนิคการทำ CG (Computer Generated)

คือการใช้คอมพิวเตอร์สร้างหรือจำลองตัวละครหรือฉากหลังขึ้นมาแทนการใช้ตัวละครหรือฉากหลังจริง โดยภาพยนตร์ทำมาจากคอมพิวเตอร์ทั้งเรื่องเป็นครั้งแรก คือเรื่อง **Toy Story** ของ พิกซาร์ แอนิเมชัน สตูดิโอ (Pixar Animation Studios)

➤ ภาพยนตร์ 3 มิติ



เกิดจากการใช้เครื่องถ่ายภาพยนตร์ 2 เครื่อง ซ้ายและขวาถ่ายภาพเดียวกันในเวลาเดียวกัน ในการฉายก็ใช้เครื่องฉายภาพยนตร์ 2 เครื่อง ฉายภาพ 2 ภาพลงไปบนจอภาพยนตร์ รับชมโดยการสวมแว่นตาแบบพิเศษ โดยแว่นข้างซ้ายจะให้ภาพจากเครื่องฉายด้านซ้ายผ่านได้เท่านั้น เช่นเดียวกับแว่นข้างขวา สมองจะประมวลข้อมูลโดยรวมภาพจากตาทั้ง 2 ข้าง จากนั้นสร้างภาพในการรับรู้ให้เป็นภาพแบบ 3 มิติ โดยในปี พ.ศ. 2495 ภาพยนตร์อเมริกันเรื่อง **Bwana Evil** ถือเป็นภาพยนตร์สามมิติเรื่องแรกของโลกและ **"อวตาร" (AVATAR)** ในปี พ.ศ. 2553 ถือเป็นภาพยนตร์ที่ปลุกกระแสภาพยนตร์สามมิติให้เป็นที่นิยมอย่างสูงจนถึงปัจจุบัน

- บทความเรื่องลูกอย่างไรให้มีวัฒนธรรม, สุจริต บัณฑิต, กระทรวงวัฒนธรรม
- การไม่รักการอ่านสร้างผลกระทบต่อวิถีวัฒนธรรมไทยของเยาวชนอย่างไร, เรวดีร์ พันธุ์พัฒนา, กระทรวงวัฒนธรรม
- หนังสือ “อ่านวัฒนธรรมชุมชน” : วาทศิลป์และการเมืองของชาติพันธุ์นิพนธ์แนววัฒนธรรมชุมชน, ยุติ มุกดาวิจิตร
- หนังสือท่อนิทรรศการ 9 บ้านดาด สุสานวิจัย, สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)
- <http://www.thaishortfilm.com>
- <http://www.ramajitti.com>
- <http://www.m-culture.go.th>
- <http://www.culture.go.th>

กิจกรรม Workshop : ตัวอย่าง “กิจกรรม-อุปกรณ์ประกอบ” เสริมชุดการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 Storyboard...ก้าวแรกคนทำหนัง

แนวคิดถือเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการทำหนังในรูปแบบใดก็ตาม การทำภาพยนตร์ทางวัฒนธรรมก็เช่นเดียวกัน ต้องมีแนวคิดที่พร้อมจะดึงดูดเด่นและเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมออกมาให้ได้ การถ่ายทอดแนวคิดจึงเป็นเรื่องสำคัญที่จะสื่อสารให้ผู้อื่นได้รับทราบ ซึ่งการเขียนสตอรี่บอร์ด (Storyboard) สามารถตอบโจทย์นี้ได้เป็นอย่างดี ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้ถ่ายทอดความคิด และเรื่องราวผ่านการเรียงร้อยลำดับของสตอรี่บอร์ด (Storyboard) แต่ละชิ้น เพื่อถ่ายทอดวิธีการคิดของแต่ละคนให้วิทยากรได้รับฟัง และรู้จักแก้ปัญหาและเปลี่ยนแนวคิดเป็นด้านบวกจากการสร้างเงื่อนไขและการกระตุ้นของวิทยากร พร้อมทั้งชมผลงานสตอรี่บอร์ด (Storyboard) จากพี่ ๆ ในโครงการทำหนังวัฒนธรรม เพื่อเป็นการจุดประกายทางความคิดให้แก่เยาวชน

วัตถุประสงค์

1. ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้จักนำสิ่งรอบตัวมาร้อยเรียงเป็นเรื่องราว
2. เรียนรู้ขั้นตอนพื้นฐานของการทำหนังสั้นทางวัฒนธรรม
3. ต้องการทราบทัศนคติของผู้เข้าร่วมกิจกรรม และต้องการส่งเสริมให้ทัศนคติของผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นด้านบวก

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนระดับชั้นมัธยมขึ้นไป

แหล่งความรู้

อาจารย์หมวดวิชาสังคมศาสตร์, สาขาครุศาสตร์ และ นิเทศศาสตร์

อุปกรณ์

1. บอร์ดนิทรรศการ หมายเลข 5 และ 9
2. สตอรี่บอร์ด (Storyboard) ของวิทยากร
3. อุปกรณ์สำหรับ วาดเขียน เช่น ดินสอ ปากกา กระดาษ
4. รูปภาพ 4 Sets พร้อมกล่อง DVD (สำหรับทำ Storyboard)
5. Standy และ Backdrop ขั้นตอนการทำหนังสือ สาระคดีทางวัฒนธรรม

วิธีดำเนินการกิจกรรม

กิจกรรมในฐานที่ 1 เป็นการปูพื้นฐาน สร้างความเข้าใจในขั้นตอนของกระบวนการทำหนังสือ โดยใช้กิจกรรมการเรียงสตอรี่บอร์ด (Storyboard) เพื่อถ่ายทอดการร่วมกิจกรรมของเด็กและเยาวชนที่ไม่ถนัดเรื่องการวาดรูป กิจกรรมเน้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ถ่ายทอดแนวความคิดออกมา โดยไม่มีกฎเกณฑ์ว่าถูกหรือผิด เพื่อกระตุ้นคิดของผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยวิทยากรจะคอยให้ความรู้ในส่วนของการทำสตอรี่บอร์ด และปรับทัศนคติของผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้เป็นด้านบวกในการถ่ายทอดเนื้อหาของสตอรี่บอร์ด โดยใช้เงื่อนไขหรือสถานการณ์จำลองให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมลองเปลี่ยน หรือหาทางออกในการเล่าเรื่องนั้น ๆ (น้อง ๆ ที่ต้องการวาดหรือเขียนสตอรี่บอร์ดเองสามารถทำได้โดยมีวิทยากรคอยแนะนำ)

1. วิทยากรประจำฐานแนะนำตัว เพื่อสร้างความรู้สึกเป็นกันเองระหว่างผู้เข้าร่วมกิจกรรมและวิทยากร
2. วิทยากรประจำฐานชักชวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมพูดคุยถึงการ์ตูน หรือภาพยนตร์ที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมชอบดู
3. วิทยากรสอบถามผู้เข้าร่วมกิจกรรมว่าทราบขั้นตอนแรกของการทำหนังสือหรือไม่ เป็นการชักชวนเข้าสู่กิจกรรม
4. หลังจากนั้นวิทยากรจะแนะนำกิจกรรมที่จะทำกันในวันนี้ ซึ่งเป็นขั้นตอนแรกของกระบวนการทำหนังสือ
5. วิทยากรนำชุดสตอรี่บอร์ดทั้ง 4 ชุด ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เลือกที่จะถ่ายทอดเรื่องราว
6. เมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมเลือก และเรียงลำดับของสตอรี่บอร์ดพร้อมถ่ายทอดเรื่องราวที่จินตนาการขึ้นเสร็จเรียบร้อยแล้ว วิทยากรจะชวนพูดคุย และสอบถามถึงแนวคิดของการลำดับ และเรื่องราวที่ถ่ายทอดออกมา
7. หากวิทยากรเห็นว่าเรื่องราวที่ถ่ายทอดออกมานั้นมีทัศนคติเป็นเชิงลบ วิทยากรจะทำการตั้งเงื่อนไข เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ทดลองลำดับ และถ่ายทอดแนวคิดอีกครั้ง
8. วิทยากรกล่าวสรุปในส่วนของคุณค่าของการทำสตอรี่บอร์ด โดยเน้นไปในส่วนของหนังสือทางวัฒนธรรม ก่อนส่งต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมไปยังฐานกิจกรรมถัดไป

เนื้อหาในการอธิบาย

การเขียนสตอรี่บอร์ด (Story board)

หลายคนอาจกลัวว่าตัวเองวาดรูปไม่เก่งแล้วจะวาดสตอรี่บอร์ดไม่ได้ ไม่เป็นความจริงเลย เพราะการวาดสตอรี่บอร์ดอาจเป็นเพียงรูปที่วาดง่าย ๆ ก็ได้ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อถ่ายทอดแนวความคิด (Idea) ว่าภาพควรออกมาอย่างไรบนจอภาพยนตร์

การเขียนสตอรี่บอร์ดแตกต่างจากการวาดภาพการ์ตูน หรือภาพที่เน้นความสวยงามแบบศิลปะ เป็นการร่างภาพอย่างคร่าว ๆ เท่านั้น วัตถุประสงค์เพื่อนำไปสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว เช่น ภาพยนตร์ การ์ตูน โฆษณา หรือสารคดี เป็นต้น โดยคำนึงถึงมุมมอง อาจมีบทสนทนาหรือไม่มีบทสนทนายก็ได้

ความหมายของสตอรี่บอร์ด (Story Board)

สตอรี่บอร์ด คือ การเขียนภาพนิ่งเพื่อสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวในรูปของสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) หรือสื่อประสม เป็นการใช้สื่อในหลายรูปแบบ ทั้งข้อความ เสียง รูปภาพ หรือภาพเคลื่อนไหว เพื่อกำหนดแนวทางให้ทีมผู้ผลิตเกิดความเข้าใจไปในแนวทางเดียวกันในการถ่ายทำเป็นภาพเคลื่อนไหวรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ ภาพยนตร์ ภาพยนตร์โฆษณา ภาพยนตร์สั้น ภาพยนตร์การ์ตูน ภาพยนตร์สารคดี หรือแม้แต่การทำผลงาน โดยแสดงออกถึงความต่อเนื่องของการเล่าเรื่อง จุดประสงค์ของสตอรี่บอร์ดคือ เพื่อการเล่าเรื่อง ลำดับเรื่อง มุมกล้อง ภาพไม่จำเป็นต้องละเอียดมาก แคบออกองค์ประกอบสำคัญได้ ตำแหน่งตัวละครที่สัมพันธ์กับฉากและตัวละครอื่น ๆ มุมกล้อง แสงเงา เป็นการสเก็ตซ์ภาพของเฟรม (Shot) ต่าง ๆ จากบท เหมือนการ์ตูนและวาดตัวละครเป็นวงกลมสีเหลี่ยม ฉากเป็นสีเหลี่ยม การสร้างสตอรี่บอร์ดจะช่วยให้ผู้กำกับได้เห็นภาพของรายการที่จะถ่ายทำเป็นรูปธรรมชัดเจนขึ้นได้ในแต่ละเฟรมที่จะดำเนินการ

ความรู้พื้นฐานก่อนเขียนสตอรี่บอร์ด

ก่อนเขียนสตอรี่บอร์ดจะต้องศึกษาการเขียนเรื่องบทบรรยาย (Notation) รวมทั้งมุมมองให้เข้าใจก่อน จึงจะสามารถเขียนสตอรี่บอร์ดได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งหนังหรือภาพยนตร์ทุกรูปแบบล้วนแต่มีรากฐานแบบเดียวกัน นั่นคือการเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นของมนุษย์หรือสัตว์ หรือแม้แต่อะไรก็ตามที่เกิดขึ้นช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง ณ สถานที่ใดที่หนึ่งเสมอ ฉะนั้นองค์ประกอบที่สำคัญที่ขาดไม่ได้คือ ตัวละคร สถานที่และเวลา สิ่งสำคัญในการเขียนบทหนังสั้นก็คือ การเริ่มต้นหาวัตถุดิบหรือแรงบันดาลใจให้ได้ ว่าเราอยากจะพูดจะนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร

มีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ อย่างไม่รู้ ซึ่งแรงบันดาลใจในการเขียนบทที่เราสามารถนำมาใช้ได้ง่ายก็คือตัวละคร ที่เป็นบุคคลจริงในชีวิตหรือในชุมชนเหตุการณ์ ควรจะมองหาวัตถุดิบในการสร้างเรื่องให้แคบอยู่ในสิ่งที่เรารู้สึก รู้จริง เพราะเราสามารถจำกัดขอบเขตและเห็นภาพรวมได้ง่าย

การเขียนเรื่องสั้น

การเขียนเรื่องสั้นต้องให้กระชับ ตัวละครมีบทสนทนาไม่มาก เทคนิคการเขียนเรื่องสั้น มีดังนี้

1. ต้องมีการระบายสภาพและบรรยากาศ (Local Color) หมายถึงการพรรณนาภาพ เพื่อนำความคิดของผู้อ่านให้ซาบซึ้งในท้องเรื่อง ให้เห็นฉากที่เราวาดด้วยตัวอักษรนั้นต้องชัดเจน
2. การวางโครงเรื่อง (Plot) มีการเริ่มนำเรื่องจนถึงปลายยอดเรื่อง หรือที่เรียกว่าไคลแมกซ์ (Climax) และจบเรื่องลงโดยเร็ว ให้ผู้อ่านโล่งใจ เข้าใจและสะเทือนใจ หรือเป็นแบบสองชั้นเหตุการณ์
3. การจัดตัวละครและให้บทบาทเป็นตัวละครที่สำคัญในเรื่อง เพื่อแสดงลักษณะนิสัยอย่างหนึ่งอย่างใด ก่อให้เกิดเรื่องราวขึ้น
4. การบรรยายเรื่องแบบการมีตัวตนที่เข้าไปอยู่ในตัวเรื่อง และการเป็นบุรุษที่สาม
5. การเปิดเรื่อง อาจทำได้โดยการให้ตัวละครพูดกัน การบรรยายตัวละคร การวางฉากและการบรรยายตัวละครประกอบ
6. บทเจรจา หรือคำพูดของตัวละคร ต้องเขียนให้เป็นภาษามนุษย์พูดกัน และต้องให้เหมาะกับบทบาทและเหตุการณ์ที่เกี่ยวกับตัวละคร
7. ต้องมีความแน่น คือพูดให้ตรงไปตรงมา เข้าใจง่าย ไม่ใช้คำฟุ่มเฟือย
8. การตั้งชื่อตัวละคร ควรให้ชื่อที่ใกล้เคียงกับชื่อคนจริง ๆ ส่วนชื่อเรื่องก็ควรเป็นข้อความที่ก่อให้เกิดความอยากรู้ ใช้คำสั้น ๆ แต่ให้น่าฟัง
9. การทำบท คือการบรรยายให้ตัวละครแสดงบทบาทเช่นเดียวกับการแสดงละคร ต้องพรรณนาถึงกิริยาท่าทาง อากักรำพึงรำพัน เป็นต้น

วิธีการเขียนสตอรี่บอร์ด

สตอรี่บอร์ด (Story board) คือการเขียนกรอบแสดงเรื่องราวที่สมบูรณ์ของภาพยนตร์หรือหนังแต่ละเรื่อง โดยมีการแสดงรายละเอียดที่จะปรากฏในแต่ละฉากหรือแต่ละหน้าจอ เช่น ข้อความ ภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียงดนตรีเสียงพูดและแต่ละอย่างนั้นมีลำดับของการปรากฏ ว่าอะไรจะปรากฏขึ้นก่อน - หลัง อะไรจะปรากฏพร้อมกัน เป็นการออกแบบอย่างละเอียดในแต่ละหน้าจอก่อนที่จะลงมือสร้างแอนิเมชันหรือหนังขึ้นมาจริง ๆ

สิ่งแรกที่เราจะต้องทำในการสร้างภาพยนตร์คือ เรื่องที่เราทำจะเป็นอย่างไรนั้นขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ว่าเราจะนำเอาไปใช้ในโอกาสอะไร เช่น อาจจะทำเพื่อฉายทางโทรทัศน์ หรือทางเว็บไซต์ เนื้อเรื่องที่ดีควรตอบสนองวัตถุประสงค์นั้น ๆ ซึ่งจะคำนึงถึงความสั้น – ยาวของเรื่องด้วยและเมื่อได้เนื้อเรื่องแล้วก็บันทึกไว้แล้วเขียนออกมาเป็นบทภาพยนตร์

ภาพบรรยากาศ



ข้อสังเกต

กิจกรรมนี้หมวดวิชาสังคมสามารถรับผิดชอบได้ แต่ถ้าหากสถาบันมีหน่วยงานที่รับผิดชอบโดยตรงในส่วนของการทำหนังหรือภาพยนตร์ การเรียนการสอนจะมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยจุดประสงค์สำคัญของฐานกิจกรรมนี้คือการให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ถ่ายทอดแนวความคิด ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการทำหนังหรือภาพยนตร์ โดยวิทยากรจะเป็นผู้คอยแนะแนวทาง และคอยปรับแนวความคิดหรือทัศนคติของผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้เป็นด้านบวก โดยสังเกตการเรื่องราวที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ถ่ายทอดออกมา ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญของการทำหนังสั้นทางวัฒนธรรม ที่เนื้อเรื่องจะเป็นสิ่งที่อยู่รอบตัว และต้องการมุมมองด้านบวกในการเล่าเรื่อง

ความรู้เหล่านี้เหมาะสำหรับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาขึ้นไป เพราะตัวกิจกรรมต้องอาศัยประสบการณ์ระดับหนึ่ง สำหรับการลำดับ และเล่าเรื่องราวให้เป็นขั้นเป็นตอน ปัจจัยสำคัญที่จะทำให้กิจกรรมประสบผลสำเร็จ คือตัววิทยากรที่ต้องอาศัยความรู้ในส่วนของการทำหนัง และประสบการณ์ในการสรุปเรื่องราวที่ได้รับฟังจากผู้เข้าร่วมกิจกรรม และชุดสตอรี่บอร์ดที่ต้องเปิดกว้างทางความคิดให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถลำดับเหตุการณ์ได้ในหลายรูปแบบ

กิจกรรมที่ 2 ปลุกชีวิตให้ตัวละคร

สับปะรดผลไม้ที่ไม่ได้มีดีเพียงรสชาติที่แสนอร่อยแต่แฝงไปด้วยคุณค่าทางโภชนาการอย่างมากมาย ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้เรียนรู้ถึงประโยชน์หลากหลายที่ได้รับจากการรับประทานสับปะรด ไม่ว่าจะเป็นฤทธิ์ต้านอนุมูลอิสระ, มีสรรพคุณช่วยย่อยอาหารจำพวกเนื้อ, เสริมการดูดซึมอาหาร และรักษาการอักเสบของผิวหนัง หลังจากนั้นจะได้ลงมือทดลองทำอาหารโดยสับปะรดเป็นวัตถุดิบหลักอย่างง่าย อย่างเช่น สลัดสับปะรด และเยลลี่ฟรุตสลัด (Jelly Fruits Salad) เป็นต้น

การทำให้ตัวละครในภาพยนตร์ดูมีชีวิต หรือทำการขยับอวัยวะส่วนต่าง ๆ ได้ ถือเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้คนทำหนังมองเห็นผลงานของตนเองได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

การถ่ายทอดความคิดลงกระดาษเช่นการทำสตอรี่บอร์ด (Storyboard) อาจจะเป็นขั้นตอนแรกที่สำคัญสำหรับการสร้างหนังสั้น แต่การทำให้ตัวละครในภาพยนตร์ดูมีชีวิต หรือทำการขยับอวัยวะส่วนต่าง ๆ ได้ ถือเป็นสิ่งที่มีความสำคัญไม่แพ้กัน ทำให้คนทำหนังมองเห็นผลงานของตนเองได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งกิจกรรมนี้จะใช้เทคนิคที่เรียกว่าสตอปโมชัน (Stop motion) มาสร้างชีวิตให้กับตัวละครด้วยวิธีการทำเคลย์แอนิเมชัน (Clay animation) ผสมผสานกับวิธีการใช้โมเดล (Model animation) ซึ่งใช้หุ่นที่ทำจากดินเหนียว ดินน้ำมัน ขี้ผึ้ง หรือวัสดุใกล้เคียง มาทำเป็นโมเดล นอกจากจะเป็นการเรียนรู้ในเรื่องขั้นตอนการสร้างหนังแล้ว ยังเป็นการฝึกสมาธิให้แก่เยาวชนผู้เข้าร่วมกิจกรรมอีกด้วย

วัตถุประสงค์

1. เรียนรู้เทคนิคอีกรูปแบบของการทำภาพเคลื่อนไหว
2. กระตุ้นให้เยาวชนแสดงออกในเรื่องของจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น
3. ฝึกให้เด็กและเยาวชนที่ร่วมกิจกรรมมีสมาธิต่อสิ่งที่ทำมากขึ้น

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนทุกระดับชั้น และประชาชนทั่วไป

แหล่งความรู้

อาจารย์หมวดวิชาศิลปะ, สาขาครุศาสตร์ และ นิเทศศาสตร์

อุปกรณ์

1. บอร์ดนิทรรศการหมายเลข 4 และ 10
2. ฉากและตัวละคร สำหรับทำสตอปโมชัน (Stop motion)

3. ดินประดิษฐ์ สำหรับสร้างตัวละครเพิ่มเติม
4. จอ LCD 2 เครื่องพร้อมอุปกรณ์ต่อพ่วงคอม
5. Computer Notebook 2 เครื่อง พร้อมโปรแกรมตัดต่อ
6. กล้องถ่ายรูป พร้อมขาตั้ง

วิธีดำเนินกิจกรรม

1. วิทยากรกล่าวแนะนำตัวและกิจกรรมที่จะชวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำภายในวันนี้ก่อนสอบถามถึงขั้นตอนแรกของการทำหนัง เป็นการทบทวนความรู้จากฐานกิจกรรมแรก
2. วิทยากรสอบถามชวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมสนทนาเกี่ยวกับวิธีการที่ทำให้ตัวละครที่วางอยู่บนโต๊ะกลายเป็นภาพเคลื่อนไหวได้
3. แนะนำเทคนิคที่จะใช้ทำภาพเคลื่อนไหวในวันนี้ด้วยวิธีสตอปโมชัน (Stop motion) และชักชวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมลองขยับตัวละครบนฉากและทำการถ่ายภาพเก็บไว้ที่ละเฟรม
4. นำรูปที่ได้ลงใน Computer และใช้โปรแกรมตัดต่ออย่างง่าย เพื่อให้ภาพที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมถ่ายในแต่ละเฟรมเกิดการเรียงต่อกันเป็นภาพเคลื่อนไหว
5. ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทดลองทำในทุกขั้นตอนด้วยตนเอง (ในกรณีที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความสนใจและวัยเหมาะสมการใช้อุปกรณ์)

เนื้อหาในการอธิบาย

สตอปโมชัน (Stop motion)

เป็นแอนิเมชัน (Animation) ที่ต้องสร้างส่วนประกอบต่าง ๆ ของภาพขึ้นด้วยวิธีอื่น ๆ นอกเหนือจากการวาดบนแผ่นกระดาษ หรือแผ่นเซลล์ และยังคงขยับรูปร่างท่าทางของส่วนประกอบเหล่านั้นทีละนิด ๆ แล้วใช้กล้องถ่ายไว้ทีละเฟรม ๆ

เทคนิคการทำสตอปโมชัน (Stop motion)

สตอปโมชันมีเทคนิคและทำได้หลากหลาย เช่น

➤ เคลย์แอนิเมชัน (Clay animation)

คือแอนิเมชันที่ใช้หุ่นหรือตัวละครทำจากดินเหนียว ขี้ผึ้ง หรือวัสดุใกล้เคียง โดยใส่โครงลวดไว้ข้างในเพื่อให้ตัดท่าทางได้

➤ คัตเอาต์แอนิเมชัน (Cutout animation)

สมัยก่อนแอนิเมชันแบบนี้ทำโดยใช้วัสดุ 2 มิติ (เช่น กระดาษ, ผ้า) ตัดเป็นรูปต่าง ๆ และนำมาฉายเพื่อถ่ายภาพทีละเฟรม แต่ปัจจุบันใช้วิธีวาดหรือสแกนภาพเข้าไปฉายในคอมพิวเตอร์ได้เลย

➤ กราฟิกแอนิเมชัน (Graphic animation)

เป็นอีกเทคนิคที่น่าสนใจ เกิดจากการนำกล้องมาถ่ายภาพนิ่งต่าง ๆ ที่เราเลือกไว้ (จะเป็นภาพจากนิตยสาร หนังสือพิมพ์ ฯลฯ ก็ได้) ทีละภาพ ทีละเฟรม แล้วนำมาตัดต่อเข้าด้วยกันเหมือนเทคนิคปะติด (Collage) โดยอาจใช้เทคนิคแอนิเมชันแบบอื่นมาประกอบด้วยก็ได้

➤ โมเดลแอนิเมชัน (Model animation)

คือการทำตัวละครโมเดลขึ้นมาฉาย แล้วซ้อนภาพเข้ากับฉากที่มีคนแสดงจริงและแบ็คกราวด์ (Background) เหมือนจริง

➤ แอนิเมชันที่เล่นกับวัตถุอื่นๆ (Object animation)

ไม่ว่าจะเป็นของเล่น หุ่น ตุ๊กตา ตัวต่อเลโก้ ฯลฯ อะไรก็ตามที่ไม่ใช่วัสดุซึ่งดัดแปลงรูปร่างหน้าตาได้แบบดินเหนียว

➤ พิกซิลเลชัน (Pixilation)

เป็นสตอปโมชันที่ใช้คนจริง ๆ มาฉายท่าทางทีละนิดแล้วถ่ายไว้ทีละเฟรม เทคนิคนี้เหมาะมากถ้าเราทำแอนิเมชันที่มีหุ่นแสดงร่วมกับคน และอยากให้ทั้งหุ่นทั้งคนดูเคลื่อนไหวคล้ายคลึงกัน หรือที่อยากได้อารมณ์กระตุก ๆ

เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวอื่น ๆ ที่น่าสนใจ

➤ Blue Screen & Green Screen

เป็นเทคนิคการซ้อนภาพของตัวละครเข้ากับฉากหลัง โดยจะให้ตัวละครแสดงบทบาทต่าง ๆ ในสตูดิโอที่มีฉากด้านหลังเป็นสีพื้นอย่างสีน้ำเงิน (Blue Screen) หรือสีเขียว (Green Screen) แล้วนำไปรวมกับภาพของฉากหลังที่เตรียมไว้

➤ เทคนิคการทำ CG (Computer Generated)

คือการใช้คอมพิวเตอร์สร้างหรือจำลองตัวละครหรือฉากหลังขึ้นมาแทนการใช้ตัวละครหรือฉากหลังจริง

➤ ภาพยนตร์ 3 มิติ

เกิดจากการใช้เครื่องถ่ายภาพยนตร์ 2 เครื่อง ซ้ายและขวาถ่ายภาพเดียวกันในเวลาเดียวกัน ในการฉายก็ใช้เครื่องฉายภาพยนตร์ 2 เครื่อง ฉายภาพ 2 ภาพลงไปในจอภาพยนตร์ รับชมโดยการสวมแว่นตาแบบพิเศษ โดยแว่นข้างซ้ายจะให้ภาพจากเครื่องฉายด้านซ้ายผ่านได้เท่านั้น เช่นเดียวกับแว่นข้างขวา สมองจะประมวลข้อมูลโดยรวมภาพจากตาทั้ง 2 ข้าง จากนั้นสร้างภาพในการรับรู้ให้เป็นภาพแบบ 3 มิติ

ภาพบรรยากาศ



ข้อสังเกต

กิจกรรมนี้หมวดศิลปะหรือบุคลากรที่ทำงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในหน่วยงานสามารถรับหน้าที่เป็นวิทยากรได้ รวมถึงจัดหาอุปกรณ์เพื่อใช้เป็นสื่อการสอนได้ วัตถุประสงค์ของกิจกรรมนี้คือ การให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นเยาวชนเกิดความเพลิดเพลิน และตื่นเต้นต่อเทคนิคที่ทำให้ภาพเกิดการเคลื่อนไหวได้ เป็นการกระตุ้นให้

เยาวชนรู้สึกว่าการขึ้นตอนการทำหนัง โดยเฉพาะหนังสารคดีหรือหนังวัฒนธรรมไม่ใช่เรื่องที่น่าเบื่อหน่าย เป็นสิ่งที่เยาวชนคนรุ่นใหม่จะสามารถมีส่วนร่วมได้

ความเหมาะสมของตัวกิจกรรมต่อกลุ่มเป้าหมายถือว่าตอบสนองเป้าหมายหลักของนิทรรศการ ซึ่งเป็นเยาวชนระดับมัธยมศึกษาได้ดี แต่สำหรับเยาวชนที่มีอายุน้อยกว่านั้นอาจเป็นกิจกรรมที่ค่อนข้างยาก เพราะมีการใช้อุปกรณ์และโปรแกรมหลายอย่าง

กิจกรรมนี้จะประสบผลสำเร็จและสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม นอกจากตัวของวิทยากรที่ต้องมีความรู้เรื่องการทำ Animation แล้ว อุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำต้องมีความพร้อมด้วย ซึ่งถ้าหน่วยงานที่จะนำกิจกรรมไปปรับใช้อาจจะเลือกเทคนิคที่เหมาะสมกับบุคลากร และวัตถุประสงค์ที่มีในชุมชนก็ได้

กิจกรรมเสริม การฉายภาพยนตร์สั้นจากผลงานของเยาวชน

ในนิทรรศการครั้งนี้มีการแสดงผลงานของเยาวชนในส่วนของฉายภาพยนตร์สั้นจากโครงการต่าง ๆ เพื่อเป็นเวทีแสดงออกของกลุ่มเยาวชนรุ่นใหม่ที่ต้องการร่วมอนุรักษ์วัฒนธรรม ดังนี้

- โครงการโรงเรียนทำหนังวัฒนธรรมปี 1 โดย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว) ร่วมกับสถาบันรามจิตติ
- โครงการโรงเรียนทำหนังวัฒนธรรมปี 2 โดย สถาบันรามจิตติ
- กลุ่มเยาวชนและชาวบ้าน ชาวทวย จังหวัดศรีสะเกษ ของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว)
- ภาพยนตร์สั้นจากศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน)

ระหว่างการฉายภาพยนตร์สั้นทางวัฒนธรรมจากผลงานของเยาวชน มีการเสวนากับวิทยากรเยาวชนจากโรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง จังหวัดราชบุรี ซึ่งมีผลงานภาพยนตร์สั้นทางวัฒนธรรมเรื่อง “พระบารมีปกเกล้าชาวบ้านโป่ง” ร่วมฉายในครั้งนี้ด้วย พร้อมกับตัวแทนที่มิวิทยากรจากสถาบันรามจิตติในฐานะผู้ให้ความรู้

โปรแกรมการฉายภาพยนตร์สั้นจากผลงานของเยาวชน :

โปรแกรมที่ 1

- | | |
|-----------------------------------|--------------------------------------|
| - ตลาดเก่าเล่าเรื่องเมืองโพธาราม | โรงเรียนโพธารามพัฒนาเสนี จ.ราชบุรี |
| - ตามรอยคุ้มเจ้าหลวงลำปางที่หายไป | โรงเรียนลำปางกัลยาณี จ.ลำปาง |
| - คลองร้อยสาย | โรงเรียนสุราษฎร์พิทยา จ.สุราษฎร์ธานี |
| - เบิ่งภูไทกินดอง | โรงเรียนมัธยมวาริชภูมิ จ.สกลนคร |

- เสียงอาซาน โรงเรียนธรรมวิทยามูลนิธิ จ.ยะลา
- เลื่อกกมรดกบ้านแพง โรงเรียนเขาวไร่ศึกษา จ.มหาสารคาม
- ภาพยนตร์สั้นจากศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน)

โปรแกรมที่ 2

- พระบารมีปกเกล้าชาวบ้านโป่ง โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง จ.ราชบุรี
- พม่าแดนระนอง โรงเรียนพิชัยรัตนาคาร จ.ระนอง
- ไปไม้สีทอง โรงเรียนอัครศาสตร์มูลนิธิ จ.นราธิวาส
- ย้อนรอยตามหาประทับใจตรา “กำไ้” โรงเรียนเขलगคันคร จ.ลำปาง
- สายสัมพันธ์ต่างศาสนา มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา จ.ยะลา
- ภาพยนตร์สั้นจากศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน)
- กอนกวย ส่วยไมลืมชาติ กลุ่มชาวกวย จ.ศรีสะเกษ

ภาพบรรยากาศ



ผลการดำเนินกิจกรรมในนิทรรศการ “รักษ์วัฒนธรรมกับเยาวชนคนสร้างหนัง”

ในส่วนของนิทรรศการต้องการนำเสนอบทบาทของเยาวชนต่อการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น โดยใช้งานอดิเรกหรือกิจกรรมที่สนใจอย่างเช่นการทำภาพยนตร์มาเป็นสื่อ เพราะสังคมในยุคปัจจุบันนี้มีการเปิดกว้างและมีการติดต่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้ง่ายมากขึ้น จนมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการบริโภค และการแสดงออกของเด็ก เยาวชน รวมถึงประชาชนทั่วไป ที่เติบโตในท่ามกลางวัฒนธรรมของต่างชาติ ส่งผลทำให้ขาดความรัก ขาดการเอาใจใส่ในวิถีชีวิต ในศิลปวัฒนธรรมที่แสดงออกถึงความเป็นชาติไทย

นิทรรศการได้หยิบยกหนังสือมาเป็นสื่อกลางในการกระตุ้นให้เยาวชนคนรุ่นใหม่หันมาใส่ใจวัฒนธรรมของชาติพันธุ์มากขึ้น โดยเน้นกิจกรรมเชิงปฏิบัติการเพื่อสร้างความตื่นตัวในการเรียนรู้ของผู้เข้าร่วมนิทรรศการอยู่ตลอดเวลา และมีกิจกรรมเสริมที่น่าสนใจไม่ว่าจะเป็นในส่วนของการเล่น และการฉายหนังสั้นทางวัฒนธรรมจากหน่วยงานต่าง ๆ ที่ให้อनुเคราะห์สำหรับภาพยนตร์ นิทรรศการใช้วิทยากร 2 ชุด คือวิทยากรหลักที่เป็นผู้อบรมในเรื่องของการทำหนังสั้น และสารคดีทางวัฒนธรรมจากสถาบันรามจิตติ และวิทยากรที่เป็นเยาวชนที่ผ่านโครงการโรงเรียนทำหนังมาแล้ว เป็นดาร์เปิดเวทีให้เยาวชนได้แสดงความสามารถ และมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นอีกทางหนึ่ง

ภาพรวมนิทรรศการนี้ได้รับการตอบรับจากผู้เข้าร่วมนิทรรศการไม่ได้นัก เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้ใช้บริการบางกลุ่มเท่านั้น อีกทั้งเป็นช่วงการเตรียมตัวสอบของเยาวชน ทำให้จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีไม่มาก แต่บรรยากาศเรียนรู้ภายในงานถือว่าเป็นไปอย่างดี จากกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เยาวชนได้ลงมือปฏิบัติทั้ง 2 ฐานกิจกรรม โดยเฉพาะฐานกิจกรรมที่ 2 ซึ่งเป็นกิจกรรมรูปแบบใหม่ที่เน้นใช้อุปกรณ์และเทคโนโลยีมาช่วยสร้างการเรียนรู้ ทำให้เกิดบรรยากาศต่างไปจากงานที่เคยจัดในลักษณะเนื้อหาที่คล้ายกัน แต่อาจจะบกพร่องไปในส่วนของวิทยากรเยาวชน ซึ่งยังขาดประสบการณ์ในการสอยทำให้บรรยากาศในการเรียนรู้บางช่วงบางตอนขาดความสนุกสนานไปบ้าง