

การสร้างสรรคสื่อภาพถ่ายและคลิปวิดีโอในสถานการณ์แพร่ระบาดเชื้อไวรัสโควิด-19

The Created Photography and Video Clip in the COVID-19 Pandemic

วัฒนา เจริญชัยนพกุล

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

บทคัดย่อ

การสร้างสรรคสื่อภาพถ่ายนิ่งและคลิปวิดีโอในสถานการณ์แพร่ระบาดเชื้อไวรัสโควิด-19 จะมีข้อจำกัดหลากหลายที่จะเป็นอุปสรรคในการสร้างสรรคสื่อ เช่น บุคลากรทีมงาน สถานที่ถ่ายทำนักแสดง ฯลฯ ส่งผลกระทบทำให้ไม่สามารถผลิตสื่อได้ตามปกติ ผู้สร้างสรรคจึงต้องใช้ทรัพยากรและบุคลากรที่มีอยู่ภายในบ้าน นำมาสร้างสรรคสื่อภาพถ่ายและคลิปวิดีโอ เพื่อส่งประกวดตามหัวข้อการประกวดภาพถ่ายและคลิปวิดีโอ “สุขติดบ้าน ด้วยนันทนาการ STAY HOME O.K” จัดโดย สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงการใช้ภาษาภาพยนตร์ (Film Language) และขั้นตอนการผลิตคลิปวิดีโอ (Production) พบว่า การใช้ภาษาภาพยนตร์ (Film Language) เช่น ขนาดภาพ มุมกล้อง การตัดต่อลำดับภาพ มีส่วนสำคัญมากที่สุดในการสร้างสรรคสื่อภาพถ่ายและคลิปวิดีโอ และการวางแผนเตรียมงานผลิตคลิปวิดีโอ (Pre-Production) จะมีส่วนช่วยให้สามารถลงผลิตสื่อได้อย่างราบรื่นและได้ผลงานเป็นไปตามที่คาดหวังไว้

คำสำคัญ: ภาพถ่าย, คลิปวิดีโอ, ภาษาภาพยนตร์, สถานการณ์แพร่ระบาดเชื้อไวรัสโควิด-19

Abstract

The Created Photography and Video Clip in the COVID-19 Pandemic. There will be a variety of restrictions that will hinder the creation of media, such as team personnel. Filming locations, actors, etc., affect the impact of not producing media normally. The creators must therefore use the resources and personnel available in the home. To create photography media and video clips to submit the contest according to the topic of the photography contest and video clips "Happy home with recreation STAY HOME O.K" organized by the Office of Recreation, Department of

Physical Education, Ministry of Tourism and Sports. The objective study the use of film language and the production process, found that the use of film language such as image size, camera angle, sequence editing. It is the most important part of creating photography and video clip and planning to prepare for the production of pre-production. It will contribute to the smooth production of media and achieve the expected performance.

Keyword: Photography, Video Clip, Film Language, COVID-19 pandemic

บทนำ

บทความผลงานสร้างสรรค์เรื่อง “การสร้างสรรค์สื่อภาพถ่ายและคลิปวิดีโอในสถานการณ์แพร่ระบาดเชื้อไวรัสโควิด-19” เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงการใช้องภาษาภาพยนตร์ (Film Language) และขั้นตอนการผลิตคลิปวิดีโอ นำมาถอดบทเรียนจากประสบการณ์การสร้างสรรค์สื่อภาพถ่ายและคลิปวิดีโอช่วงกักตัวอยู่ที่บ้านในสถานการณ์แพร่ระบาดเชื้อไวรัสโควิด-19 ที่ผู้สร้างสรรค์ได้ผลิตสื่อภาพถ่ายและคลิปวิดีโอ เพื่อส่งผลงานเข้าร่วมการประกวดภาพถ่ายและคลิปวิดีโอ ในหัวข้อ “สุขติดบ้าน ด้วยนันทนาการ STAY HOME O.K” จัดโดย สำนักนันทนาการกรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา เพื่อศึกษาถึงปัจจัยด้านอุปกรณ์ ทีมงาน เทคนิคการผลิต และวิธีการสร้างสรรค์สื่อให้สามารถถ่ายทอดเรื่องราวผ่านภาพถ่ายและคลิปวิดีโอให้ได้ความหมายและความน่าสนใจได้อย่างเหมาะสม

ในช่วงปลายปีพ.ศ. 2564 สถานการณ์แพร่ระบาดเชื้อไวรัสโควิด-19 มีแนวโน้มที่สูงขึ้น จากข้อมูลของศูนย์บริหารสถานการณ์ COVID-19 (ศบค.) ได้สรุปข้อมูลผู้ติดเชื้อโควิด-19 ระลอกใหม่ในประเทศไทย ตั้งแต่วันที่ 1 เมษายน พ.ศ. 2564 จนถึงวันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ. 2564 ผู้ป่วยยืนยันสะสม 1,586,366 ราย เสียชีวิตสะสม 16,756 คน และได้กำหนดมาตรการโควิด ตั้งแต่ 1 ตุลาคม 2564 กำหนดเขตพื้นที่สถานการณ์ โควิด-19 แต่ละจังหวัดออกเป็นพื้นที่ควบคุมสูงสุดและเข้มงวด หรือสีแดงเข้ม (29 จังหวัด) พื้นที่ควบคุมสูงสุด หรือสีแดง (37 จังหวัด) พื้นที่ควบคุม หรือสีส้ม (11 จังหวัด) โดยมีมาตรการควบคุม พื้นที่ควบคุมสูงสุดและเข้มงวด ห้ามออกนอกเคสสถานเวลา 22.00 - 04.00 น. ห้ามจัดกิจกรรม มากกว่า 25 คนขึ้นไปบริโภคอาหารในร้าน ร้านไม่มีเครื่องปรับอากาศ 75% และมีเครื่องปรับอากาศ 50% งดจำหน่ายและดื่มสุราในร้าน เปิดได้ไม่เกิน 21.00 น. ศูนย์การค้าและห้างสรรพสินค้าเปิดได้แบบมีเงื่อนไข เปิดได้ไม่เกิน 21.00 น.เปิดสถานเสริมความงาม ยกเว้น การใช้ไอน้ำ เปิดได้ไม่เกิน 21.00 น. ให้ใช้อาคารสถานที่ของสถานศึกษา โดยผ่านความเห็นชอบจากผู้แทน ก.ศธ. และ ก.อว. ร่วมกับคณะกรรมการโรคติดต่อจังหวัด เปิดบริการ

ประเภทกีฬากลางแจ้งหรือในร่มที่เป็นที่โล่งอากาศถ่ายเทสะดวก เปิดได้ไม่เกิน 21.00 น. จำกัดจำนวนผู้เข้าร่วมจัดการแข่งขัน (คมชัดลึก, 2564)

ส่งผลให้สถาบันการศึกษามีการเรียนการสอนแบบออนไลน์ หลายคนกักตัวอยู่บ้านไม่เดินทางออกไปไหน ใช้การทำงานอยู่ที่บ้านเป็นหลัก (Work From Home) เพื่อความปลอดภัยจากการติดเชื้อโควิด-19 ทำให้การผลิตสื่อภาพถ่ายและคลิปวิดีโอ แทบจะเป็นไปไม่ได้ ถ้าไม่ได้เดินทางไปถ่ายทำนอกบ้านพัก หรือไม่มีบุคลากร ทีมงานมารวมตัวกันเพื่อทำหน้าที่ในตำแหน่งต่าง ๆ

ผู้สร้างสรรค์ได้เห็นประกาศการประกวดภาพถ่ายและคลิปวิดีโอจากสำนักนันทนาการกรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา โดยมีวัตถุประสงค์ให้ประชาชนทุกคนที่อยู่บ้าน ได้ใช้เวลาอย่างมีความสุขและมีประโยชน์ ด้วยการทำกิจกรรมนันทนาการ ที่จะส่งเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีของสมาชิกในครอบครัวและยังช่วยให้ผ่อนคลายจากความเครียด การเบี่ยงเบนจากการต้องอยู่บ้านมากขึ้นไม่มากนักน้อย ดังนั้นเพื่อส่งเสริมการทำนันทนาการและเสริมสร้างภูมิคุ้มกันให้กับร่างกายและจิตใจให้กับประชาชนในการต่อสู้และรับมือกับการใช้ชีวิตที่เปลี่ยนไปในสถานการณ์โควิด-19 จึงได้จัดกิจกรรมการประกวดภาพถ่ายและคลิปวิดีโอในหัวข้อ “สุขติดบ้าน ด้วยนันทนาการ STAY HOME O.K.”

ด้วยความเครียดของทุกคนในครอบครัว ผู้สร้างสรรค์จึงตระหนักเห็นถึงประโยชน์ในการร่วมประกวดในครั้งนี้เพื่อเป็นการถ่ายทอดวิชาความรู้และเสริมสร้างประสบการณ์ให้กับคนในครอบครัวได้อันจะเป็นการบรรเทาความเครียดลงได้พร้อม ๆ กับร่วมกันเรียนรู้การผลิตสื่อไปด้วยกัน และความท้าทายของการผลิตสื่อสร้างสรรค์ภาพถ่ายและคลิปวิดีโอตามหัวข้อการประกวดที่ต้องผลิตสื่อบนข้อจำกัดต่าง ๆ มากมาย ซึ่งเกณฑ์การตัดสินการให้คะแนนจะพิจารณาจากแนวคิดและเนื้อหา เทคนิคการนำเสนอและความคิดสร้างสรรค์ ไม่นับเกณฑ์คุณภาพการผลิตมาตัดสินในการประกวดครั้งนี้

ภาพยนตร์เป็นศิลปะ (Art) เป็นวัฒนธรรม (Culture) และ เป็นสื่อสารมวลชน (Mass Communication) ในรูปแบบของสื่อมวลชน (Mass Media) อย่างหนึ่ง ซึ่งมีบทบาทในการสื่อสาร หรือนำสาร (Message) อันได้แก่ ข้อมูล เรื่องราว ความรู้ ความหมาย ความคิด ตลอดจนอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ไปสู่ผู้ชม ภาพยนตร์สามารถสื่อสาร เข้าถึง และทำความเข้าใจกับผู้คนได้ทุกเพศ ทุกวัย ทุกชาติทุกภาษา ทุกชนชั้นของสังคมและทุกวัฒนธรรมได้ แม้แต่กระทั่งคนที่อ่านหนังสือไม่ออก หรือมีความแตกต่างกันทางเชื้อชาติ ภาษา หรือวัฒนธรรม ก็สามารถเข้าใจเรื่องราว ความหมาย และซึมซับเอาอารมณ์และความรู้สึกที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ได้ ภาษาภาพยนตร์ (Film language) ถือเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้สื่อภาพยนตร์สามารถ ‘เล่าเรื่อง’ ได้อย่างทรงพลัง ด้วยภาพยนตร์นั้นสื่อสารหรือสื่อความหมายเป็นภาษาสากล โดยใช้ภาพ (Image) และเสียง (Sound) เป็นหลัก

ผู้สร้างสรรค์ได้นำหลักแนวทางของภาษาภาพยนตร์ (Film language) มาใช้ในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ภาพถ่ายและคลิปวิดีโอ โดยให้คนในบ้านเป็นนักแสดง เป็นทีมงานในการผลิต รวมถึงใช้อุปกรณ์ที่มีอยู่แล้วภายในบ้านนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

ทบทวนวรรณกรรม

การสร้างสรรค์สื่อภาพถ่ายและคลิปวิดีโอ ในปัจจุบันได้รับความนิยมแพร่หลายมากขึ้น ด้วยเพราะมีอุปกรณ์การถ่ายทำ และโปรแกรมการตัดต่อลำดับภาพที่ทันสมัย ใช้งานง่าย สะดวกรวดเร็ว แต่สิ่งสำคัญในการสร้างสรรค์สื่อเหล่านั้นคือ ทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพที่ต้องอาศัยทักษะ ความรู้พื้นฐานในการสื่อสารด้วยภาษาภาพยนตร์ (Film language) เข้ามาใช้ในการช่วยให้สามารถถ่ายทอดสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการจะสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.แนวคิดขนาดภาพและมุมกล้อง

การกำหนดภาพของแต่ละช็อตในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น มีลักษณะสำคัญเพราะเป็นการใช้กล้องโน้มน้าวชักจูงใจ ความสนใจของคนดู และเพื่อให้เกิดความหมายที่ต้องการสื่อสารกับผู้ดู ซึ่งต้องพิจารณาใช้องค์ประกอบหลายอย่างในการกำหนดภาพ เช่น ความยาวของช็อต แอ็คชั่นของผู้แสดง ระยะความสัมพันธ์ระหว่างคนดูกับผู้แสดง หรือ subject มุมมอง การเคลื่อนไหวของกล้องและผู้แสดง ตลอดจนบอกหน้าที่ของช็อตว่าทำหน้าที่อะไร เช่น แทนสายตาใคร เป็นต้น

ขนาดภาพ

หากเปรียบเทียบภาพที่ได้จากการชมภาพยนตร์กับละครนั้นแตกต่างกันมากมาย ในละครนั้นขึ้นอยู่กับว่าคนดูนั่งอยู่ที่ส่วนไหนของโรง เช่น ด้านหน้า ด้านหลัง ด้านข้าง หรือด้านบน ซึ่งจะให้ภาพและมุมมองที่แตกต่างกันออกไป ขณะที่การชมภาพยนตร์ กล้องเป็นตัวกำหนดขนาดภาพได้หลายหลาก เช่น ภาพระยะไกล (Long Shot) ระยะปานกลาง (Medium Shot) และระยะใกล้ (Close Up) เป็นต้น

การกำหนดขนาดภาพในแต่ละช็อตเหล่านี้ไม่ใช่เป็นเรื่องง่าย ซึ่งต้องสอดคล้องกับความหมายที่ต้องการสื่อ แต่อย่างไรก็ตาม ความหมายของภาพระยะไกลและระยะไกลของผู้กำกับคนหนึ่ง อาจมีความแตกต่างจากอีกคนหนึ่ง นอกจากนี้ การใช้ภาพต้องมีความสัมพันธ์เชื่อมต่อกันได้เป็นอย่างดี แม้แต่ภาพยนตร์กับโทรทัศน์ยังมีความแตกต่างกันอีกด้วย

โดยทั่วไปการกำหนดขนาดภาพนั้นไม่มีกฎแน่นอนที่ตายตัว ในหลักปฏิบัติแล้วมักใช้ 3 ขนาดคือ ขนาดภาพระยะไกล ระยะปานกลาง และระยะใกล้ ดังที่ได้กล่าวมาแล้วเป็นขนาดเรียกกว้าง ๆ ที่เขียนไว้ในบทภาพยนตร์ ซึ่งใช้รูปร่างของคนเป็นตัวกำหนดขนาดของภาพ แต่อย่างไรก็ตามเราสามารถแบ่งย่อยขนาดของภาพได้อีกและมีชื่อเรียกชัดเจนขึ้น ดังนี้

1. ภาพระยะไกลมากหรือระยะไกลสุด (Extreme Long Shot / ELS) ได้แก่ ภาพที่ถ่ายภายนอกสถานที่โล่งแจ้ง มักเน้นพื้นที่หรือบริเวณที่กว้างใหญ่ไพศาล เมื่อเปรียบเทียบกับสัดส่วนของมนุษย์ที่มีขนาดเล็ก ภาพ ELS ส่วนใหญ่ใช้สำหรับการเปิดฉากเพื่อบอกเวลาและสถานที่ อาจเรียกว่า Establishing Shot ก็ได้ เป็นช็อตที่แสดงความยิ่งใหญ่ของฉากหลัง หรือแสดงแสนยานุภาพของตัวละครในหนังประเภทสงครามหรือหนังประวัติศาสตร์ ส่วนช็อตที่ใช้ตามหลังมักเป็นภาพระยะไกล (LS) แต่ในภาพยนตร์หลายเรื่องใช้ภาพระยะใกล้ (CU) เปิดฉากก่อนเพื่อเป็นการเน้นเรียกจุดสนใจหรือบิฮาร์มณคนดูให้สูงขึ้นอย่างทันทีทันใด

2. ภาพระยะไกล (Long Shot /LS) ภาพระยะไกล เป็นภาพที่ค่อนข้างสับสนเพราะมีขนาดที่ไม่แน่นอนตายตัว บางครั้งเรียกภาพกว้าง (Wide Shot) เวลาใช้อาจกินความตั้งแต่ภาพระยะไกลมาก (ELS) ถึงภาพระยะไกล (LS) ซึ่งเป็นภาพขนาดกว้างแต่สามารถเห็นรายละเอียดของฉากหลังและผู้แสดงมากขึ้น เมื่อเปรียบเทียบกับภาพระยะไกลมาก หรือเรียกว่า Full Shot เป็นภาพกว้างเห็นผู้แสดงเต็มตัว ตั้งแต่ศีรษะจนถึงส่วนเท้า ภาพระยะไกล (LS) บางครั้งนำไปใช้เปรียบเทียบเหมือนกับขนาดภาพระหว่างหนังกับละครที่คนดูมองเป็นเท่ากัน คือ สามารถเห็นแอ็คชั่นหรืออากัปกิริยาของผู้แสดงเต็มตัวและชัดเจนพอ ซึ่งเป็นที่ทราบกันดีว่าหนังของชาร์ลี แชปลิน (Charlie Chaplin) มักใช้ขนาดภาพนี้กับภาพปานกลาง (MS) ถ่ายทอดอารมณ์ตลกประสบความสำเร็จในหนังเจ็บบของเขา

3. ภาพระยะไกลปานกลาง (Medium Long Shot / MLS) เป็นภาพที่เห็นรายละเอียดของผู้แสดงมากขึ้นตั้งแต่ศีรษะจนถึงขา หรือหัวเข่า ซึ่งบางครั้งก็เรียกว่า Knee Shot เป็นภาพที่เห็นตัวผู้แสดงเคลื่อนไหวสัมพันธ์กับฉากหลังหรือเห็นเฟอร์นิเจอร์ในฉากนั้น

4. ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot /MS) ภาพระยะปานกลาง เป็นขนาดที่มีความหลากหลายและมีชื่อเรียกได้หลายชื่อเช่นเดียวกัน แต่โดยปกติจะมีขนาดประมาณตั้งแต่หนึ่งนอส์ถึงสามนอส์ของร่างกาย บางครั้งเรียกว่า Mid Shot หรือ Waist Shot ก็ได้ เป็นช็อตที่ใช้มากที่สุดอันหนึ่ง ภาพยนตร์ ภาพระยะปานกลางมักใช้เป็นฉากสนทนาและเห็นแอ็คชั่นของผู้แสดง นิยมใช้เชื่อมเพื่อรักษาความต่อเนื่องของภาพระยะไกล (LS) กับภาพระยะใกล้ (CU)

5. ภาพระยะใกล้ปานกลาง (Medium Close-Up / MCU) เป็นภาพแคบ ครอบคลุมบริเวณตั้งแต่ศีรษะถึงไหล่ของผู้แสดง ใช้สำหรับในฉากสนทนาที่เห็นอารมณ์ความรู้สึกที่ใบหน้า ผู้แสดงรู้สึกเด่นในเฟรม บางครั้งเรียกว่า Bust Shot มีขนาดเท่ารูปปั้นครึ่งตัว

6. ภาพระยะใกล้ (Close-Up / CU) เป็นภาพที่เห็นบริเวณศีรษะและบริเวณใบหน้าของผู้แสดง มีรายละเอียดชัดเจนขึ้น เช่น ริ้วรอยบนใบหน้า น้ำตา ส่วนใหญ่เน้นความรู้สึกของผู้แสดงที่สายตา แววตา เป็นช็อตที่นิ่งเงียบมากกว่าให้มีบทสนทนา โดยกล้องนำคนดูเข้าไปสำรวจตัวละครอย่างใกล้ชิด

7. ภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close-Up /ECU หรือ XCU) เป็นภาพที่เน้นส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย เช่น ตา ปาก เท้า มือ เป็นต้น ภาพจะถูกขยายใหญ่บนจอ เห็นรายละเอียดมาก เป็นการเพิ่มการเล่าเรื่องในหนังให้ได้อารมณ์มากขึ้น เช่น ในข้อคิดของหญิงสาวเดินทางกลับบ้านคนเดียวในยามวิกาลบนถนน เราอาจใช้ภาพ ECU ด้านหลังที่หูของเธอเพื่อเป็นการบอกว่าเธอได้ยินเสียงฝีเท้าแผ่ว ๆ ที่กำลังติดตามเธอ จากนั้นอาจใช้ภาพระยะนี้ที่ตาของเธอเพื่อแสดงความหวาดกลัว เป็นข้อคิดที่เราคุ้นเคยกัน แต่อย่างไรก็ตาม เราสามารถใช้ได้ในความหมายอื่น ๆ โดยอาศัยแสงและมุมมองเพื่อหารูปแบบการใช้ให้หลากหลายออกไป

นอกจากนี้มีข้อคิดอื่น ๆ ที่เรียกโดยใช้จำนวนของผู้แสดงเป็นหลัก เช่น Two Shot คือ มีผู้แสดง 2 คน อยู่ในเฟรมเดียวกัน ในยุโรปบางแห่งเรียก American Shot เพราะสมัยก่อนนิยมใช้กันมากในฮอลลีวูด Three Shot คือ มีผู้แสดง 3 คน อยู่ในเฟรมเดียวกัน และถ้าหากผู้แสดงมีมากกว่าจำนวนนี้ขึ้น เรียกว่า Group Shot ขนาดที่ไซ้มักเป็นภาพปานกลาง

ในข้อคิดที่เรียกโดยหน้าที่ของมันที่ใช้ขนาดภาพปานกลาง เช่น Re-establishing Shot เป็นข้อคิดที่ใช้เตือนคนดูว่ายังไม่ได้เปลี่ยนพื้นที่ (Space) หรือสถานที่ของฉากนั้น ยังคงอยู่ในฉากเดียวกัน มักเป็นภาพที่ใช้ตามหลังภาพระยะใกล้ก่อนหน้าข้อคิดนี้ ส่วนภาพผ่านไหล่ หรือ Over-the-Shoulder เป็นภาพที่บอกหน้าที่ของมันอยู่ในตัวแล้ว คือใช้ถ่ายผ่านไหล่ผู้แสดงคนหนึ่งเป็นพื้นหน้าไปรับผู้แสดงอีกคนหนึ่งเป็นพื้นหลัง ไซ้ตัดสลับไปมา เมื่อผู้แสดงทั้งสองมีบทสนทนาาร่วมกันในฉากเดียวกัน

มุมกล้อง (Camera Angles)

ในภาพยนตร์บันเทิงโดยทั่วไปการตั้งกล้องมิได้วางไว้แค่เฉพาะด้านหน้าตรงของผู้แสดงเท่านั้น แต่จะทำมุมกับผู้แสดงหรือวัตถุตลอดทั้งเรื่อง ยิ่งกล้องทำมุมกับผู้แสดงมากเท่าไร ก็ยิ่งสะดุดความสนใจมากขึ้นเท่านั้น และการใช้มุมกล้องต้องให้สอดคล้องกับการเล่าเรื่องด้วย เหตุผลของการเปลี่ยนมุมกล้องให้หลากหลายเพื่อใช้ติดตามผู้แสดง เปิดเผย/ ปิดบังเนื้อเรื่อง หรือตัวละคร เปลี่ยนมุมมอง บอกสถานที่ เน้นอารมณ์หรืออื่น ๆ อีกมากมายที่ต้องการสื่อความหมายบางอย่างของแอ็คชั่นที่เกิดขึ้นในฉากนั้นของผู้กำกับ มุมกล้องเกิดขึ้นจากการที่เราวางตำแหน่งคนดูให้ทำมุมกับตัวละครหรือวัตถุ ทำให้มองเห็นตัวละครในระดับองศาที่แตกต่างกัน จึงแบ่งมุมกล้องได้ 5 ระดับ คือ

1. มุมสายตานก (Bird's-eye view) มุมชนิดนี้มักเรียกทับศัพท์ทำให้เข้าใจมากกว่า เป็นมุมถ่ายมาจากด้านบนเหนือศีรษะ ทำมุมตั้งฉากเป็นแนวตั้ง 90 องศากับผู้แสดง เป็นมุมมองที่เราไม่ค่อยเคยในชีวิตประจำวัน จึงเป็นมุมที่แปลก แทนสายตานกที่อยู่บนท้องฟ้าหรือผู้กำกับบางคน เช่น Alfred Hitchcock ใช้แทนความหมายเป็นมุมของเทพเจ้าเบื้องบนที่ทรงอำนาจ มองลงมาหาตัวละครที่ห้อยอยู่บนสะพาน ตึก หน้าผา เพิ่มความน่าหวาดเสียวมากขึ้น มุมกล้องที่คล้ายกับมุม Bird's-eye

view คือ aerial shot ซึ่งถ่ายมาจากเฮลิคอปเตอร์หรือเครื่องบินบ้างก็เรียกว่า helicopter shot หรือ airplane shot เป็นช็อตเคลื่อนไหวถ่ายมาจากด้านบนทั้งสิ้น

2. มุมสูง (High-angle shot) คือมุมสูงกล้องอยู่ด้านบนหรือวางไว้บนเครน (crane) ถ่ายกดมาที่ผู้แสดง แต่ไม่ตั้งฉากเท่า Bird's-eye view ประมาณ 45 องศา เป็นมุมมองที่เห็นผู้แสดงหรือวัตถุอยู่ต่ำกว่า ใช้แสดงแทนสายตามองไปเบื้องล่างที่พื้น ถ้าใช้กับตัวละครจะให้ความรู้สึกต่ำต้อยไร้อำนาจ ไม่มีความสำคัญ หรือเพื่อเผยให้เห็นลักษณะภูมิประเทศหรือความกว้างใหญ่ไพศาลของภูมิทัศน์เมื่อใช้กับภาพระยะไกล (LS)

3. มุมระดับสายตา (Eye-level shot) เป็นมุมที่มีความหมายตรงตามชื่อที่เรียก คือคนดูถูกวางไว้ในระดับเดียวกับสายตาของตัวละครหรือระดับเดียวกับกล้องที่วางไว้บนไหล่ของตากล้อง โดยผู้แสดงไม่เหลือบสายตาเข้าไปในกล้องในระหว่างการถ่ายทำ มุมระดับสายตานี้ถึงแม้จะเป็นมุมที่เราใช้มองในชีวิตประจำวัน แต่ก็ถือว่าเป็นมุมที่สูงเล็กน้อย เพราะโดยปกติมักใช้กล้องสูงระดับหน้าอก ซึ่งเรียกว่า a chest high camera angle หรือเป็นมุมปกติ (normal camera angle) ไม่ใช่มุมระดับสายตา ซึ่งเป็นมุมที่คนดูคุ้นเคยกับการดูหนังบนจอใหญ่ที่ถ่ายดาราภาพยนตร์ให้ดูใหญ่เกินกว่าชีวิตจริง larger-than-life

ในความหมายอื่นของมุมระดับสายตาในหนังคาบอย (Western) หมายถึง เป็นมุมของลูกผู้ชาย (standing male adults) จึงวางตำแหน่งของผู้แสดงที่ดูสง่างาม แต่ผู้กำกับหญิงชาวฝรั่งเศสชื่อ Chantal Akerman เป็นคนรูปร่างค่อนข้างเตี้ย ใช้มุมกล้องระดับสายตาเดียวกับเธอแทนความเป็น “ผู้หญิง” ในมุมมองของกล้องถ่ายทำหนังส่วนใหญ่ของเธอ ในขณะที่ Yasujiro Ozu ผู้กำกับชาวญี่ปุ่น ปฏิเสธที่จะใช้กล้องทำมุมกับผู้แสดง แต่ใช้กล้องระดับสายตามีความสูงประมาณ 3-4 ฟุต สูงจากพื้นเป็นระดับเดียวกับรูปแบบการนั่งแบบญี่ปุ่นในบ้านของตัวละคร Ozu ให้เหตุผลว่า “เขาต้องการให้ตัวละครนั้นมีความเท่าเทียมกัน เป็นแค่คนธรรมดาคนหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นคนดีหรือเลว โดยจะให้ตัวละครเปิดเผยตัวเอง ไม่ใช่มุมกล้องอธิบายให้รู้สึกอย่างใดอย่างหนึ่งโดยเป็นตัวกลาง ไม่มีอคติ เท่ากับเป็นการให้คนดูได้ตัดสินใจเอาเองว่าตัวละครนั้นเป็นคนอย่างไรในหนัง”

4. มุมต่ำ (Low-angle shot) คือมุมที่ต่ำกว่าระดับสายตาของตัวละคร แล้วยกกล้องขึ้นประมาณ 70 องศา ทำให้เกิดผลทางด้านความลึกของซบเจ็คหรือตัวละคร มีลักษณะเป็นสามเหลี่ยมรูปทรงเรขาคณิตให้ความมั่นคง น่าเกรงขาม ทรงพลังอำนาจ ความเป็นวีรบุรุษ เช่น ช็อตของคิงคองยักษ์ ตึกอาคารสิ่งก่อสร้าง สัตว์ประหลาด พระเอก เป็นต้น ในภาพยนตร์เรื่อง *Citizen Kane* (1941) ที่ต้องการเน้นความร่ำรวยของ Kane จึงใช้กล้องมุมต่ำเพื่อให้เห็นพื้นหลังที่เป็นเพดาน บอกถึงความโอ้อ่า มั่งคั่งของเจ้าของคฤหาสน์ การถ่ายทำต้องรื้อพื้นเอาบางส่วนของฉากออกเพื่อสามารถวางกล้องได้มุมต่ำตามที่ต้องการ

5. มุมสายตาหนอน (Worm's-eye view) คือมุมที่ตรงข้ามกับมุมสายตานก (Bird's-eye view) กล้องเงยตั้งฉาก 90 องศากับตัวละครหรือซับเจ็ค บอกตำแหน่งของคนดูอยู่ต่ำสุด มองเห็นพื้นหลังเป็นเพดานหรือท้องฟ้า เห็นตัวละครมีลักษณะเด่น เป็นมุมที่แปลกนอกเหนือจากชีวิตประจำวัน อีกมุมหนึ่ง ลักษณะของมุมนี้ เมื่อใช้กับซับเจ็คที่ตกลงมาจากที่สูงสู่พื้นดิน เคลื่อนบังเฟรมอาจนำไปใช้เป็นตัวเชื่อมระหว่างฉาก (transition) คล้ายการเฟดมืด (Fade out)

6. มุมเอียง (Oblique angle shot) เป็นมุมที่มีเส้นระนาบ (Horizontal line) ของเฟรมไม่อยู่ในระดับสมดุลง เอียงไปด้านใดด้านหนึ่งเข้าหาเส้นตั้งฉาก (Vertical line) ความหมายของมุมชนิดนี้คือ ความไม่สมดุลลาดเอียงของพื้นที่ บางสิ่งบางอย่างที่อยู่ในสภาพไม่ดี เช่น ในฉากซุลมุนโกลาหลแผ่นดินไหว ถ้าใช้แทนสายตาตัวละคร หมายถึงคนที่เมาเหล้า ทกล้ม สับสน ให้ความรู้สึกที่ตึงเครียด มุมเอียงเป็นมุมที่ไม่ค่อยใช้บ่อยนัก ส่วนใหญ่ใช้ตามความหมายที่อธิบายในภาพยนตร์และมีชื่อเรียกหลายอย่าง เช่น Dutch angle, Tilted shot หรือ Canted shot เป็นต้น (ภาณุวัฒน์ พุ่มเกษม, 2564).

2.แนวคิดด้านการตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)

องค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ คือ การนำปัจจัยต่าง ๆ มาประกอบเข้าด้วยกันเดิมในภาษาฝรั่งเศส เรียกว่า Montage แต่ปัจจุบันนิยมเรียกเป็นภาษาอังกฤษว่า Editing หรือ Cutting การตัดต่อและลำดับภาพ คือการนำเอาภาพและเสียงต่าง ๆ ในแต่ละช็อตมาร้อยเรียงเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดลำดับของการเล่าเรื่องที่สมบูรณ์ตามความต้องการของผู้ผลิตภาพยนตร์ โดยปกติแล้ว มักจะตัดต่อและลำดับภาพตามที่บทภาพยนตร์ระบุเอาไว้เป็นหลัก

การตัดต่อและลำดับภาพ เสมือนเป็นการเขียนเรียบเรียง จัดโครงสร้างการเล่าเรื่องให้เป็นรูปประโยค (Syntax) โดยคำนึงถึง โครงสร้างเรื่อง ลำดับเรื่อง จังหวะ และอารมณ์ของภาพยนตร์ โดยใช้เทคนิคการตัดต่อเชื่อมโยงภาพที่ได้จากการถ่าย (Footage) มาประกอบร่วมกันในลักษณะต่าง ๆ เช่น การเปลี่ยนช็อตทันทีในลักษณะการตัดชน (Cut) และการเปลี่ยนช็อตอย่างค่อยเป็นค่อยไป เช่น การจางภาพ (Fade) การวางซ้อนภาพ (Dissolve) และการกวาดภาพ (Wipe) ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงเรื่องราวและอารมณ์ของภาพยนตร์ อันมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชมที่แตกต่างกัน ประเภทของการตัดต่อและลำดับภาพนั้นมีประเภทหลัก 2 ประเภท และยังสามารถย่อยออกไปอีกหลายประเภท ดังนี้

1. การตัดต่อแบบต่อเนื่อง (Continuity Cutting) เป็นแบบที่ภาพยนตร์ส่วนใหญ่นิยมใช้ ซึ่งการตัดต่อและลำดับภาพแบบนี้ จะคำนึงถึงความสัมพันธ์ต่อเนื่องกันของเรื่องราวอย่างมีเหตุผลระหว่างช็อตต่อช็อต เช่น องค์ประกอบภาพ การเคลื่อนไหวของวัตถุในภาพ ตำแหน่ง การแสดงทิศทาง การมอง เวลา และพื้นที่ ฯลฯ อันจะช่วยให้ผู้ชมมีอารมณ์ต่อเนื่องและเข้าใจเรื่องราวได้ง่ายซึ่งมีรูปแบบที่นิยมดังนี้

- การตัดต่อสลับเหตุการณ์ (Cross Cutting/Parallel Cutting) โดยการนำเหตุการณ์ 2 เหตุการณ์ หรือมากกว่า มาตัดสลับเข้าด้วยกัน เพิ่มความน่าสนใจ น่าติดตาม สื่อถึงความขัดแย้ง เปรียบเทียบลักษณะของผู้แสดงหรือเหตุการณ์ และสร้างความรู้สึกรื่นเริงตื่นเต้นแก่ผู้ชม

- การตัดต่อแบบภาพกระโดด (Jump Cutting/Cutting on Action) เป็นการตัดต่อและลำดับที่นิยมใช้ในภาพยนตร์สมัยใหม่ (New Wave) หรือภาพยนตร์ที่ต้องการสื่อหรือต้องการสร้างอารมณ์ และความรู้สึกพิเศษ เป็นการตัดต่อที่ไม่คำนึงถึงความต่อเนื่องในการแสดงของผู้แสดง การตัดต่อแบบนี้สามารถใช้สื่อความแปรปรวนในจิตใจของตัวละครหรือเหตุการณ์ที่เหนือความคาดหมายในภาพยนตร์ได้

2. การตัดต่อแบบเรียบเรียง (Compilation Cutting) เป็นการตัดต่อและลำดับภาพที่ไม่ได้คำนึงถึงความต่อเนื่องของแอคชั่นนักแสดง มักนิยมใช้ในภาพยนตร์ข่าว (Newsreels) หรือภาพยนตร์สารคดี (Documentary Film) ซึ่งภาพหรือข้อต่อต่าง ๆ จะถูกนำมาเรียงร้อยเข้าด้วยกันโดยใช้คำบรรยาย (Narrative) เพื่อการสร้างความต่อเนื่อง รวมทั้งการใช้เสียงดนตรีหรือเสียงประกอบต่าง ๆ มาประกอบเชื่อมโยงกัน ในภาพยนตร์บันเทิง (Feature Film) มักจะเห็นในบางส่วน เช่น ในการบอกเล่าเหตุการณ์ต่าง ๆ ในช่วงเปิดเรื่อง หรือเสริมเรื่องราวในบางช่วง ฯลฯ เป็นต้น (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2546)

3.แนวคิดเกี่ยวกับการอ่านภาพ (Visual Literacy)

1. แนวคิดเกี่ยวกับการอ่านภาพนั้นอธิบายถึงบทบาทของภาพถ่ายในการเป็นสื่อให้ข้อมูล (Information) ภาพถ่ายสามารถแสดงข้อเท็จจริงเพื่อให้ผู้ดูเกิดความรู้ความเข้าใจได้ อาจเรียกภาพถ่ายเหล่านี้ว่าเป็นภาพถ่ายทางการศึกษารวมถึงภาพถ่ายเพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์ด้วยการเก็บข้อมูลทางมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ด้วยภาพถ่าย

2. บทบาทในการใช้บันทึกข้อมูล (Recording) การเก็บรวบรวมข้อมูลในอดีต ปัจจุบัน และอนาคตจำเป็นต้องใช้การถ่ายภาพเพื่อเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์และหลักฐานที่สำคัญ ๆ ในปัจจุบัน การบันทึกข้อมูลด้วยภาพถ่ายนั้น ไม่หมายความว่าเพียงการถ่ายภาพด้วยกล้องถ่ายภาพที่มีฟิล์มเพื่อบันทึกเท่านั้น แต่รวมถึงการถ่ายภาพด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ หรือด้วยแผ่นแม่เหล็กอีกด้วย ดังนั้นรูปแบบของการบันทึกจึงแตกต่างกันไป ที่สำคัญก็คือสามารถบันทึกข้อมูลและเก็บรวบรวมไว้เพื่อการใช้งานอย่างกว้างขวาง

3. บทบาทในการเป็นสื่อเพื่อศึกษาค้นคว้าวิจัย (Discovery) โดยเฉพาะการค้นคว้าวิจัยทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่ทันสมัย เป็นต้นว่าการถ่ายภาพทางการแพทย์ ดาราศาสตร์ ชีววิทยา ตลอดจนการค้นคว้าวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต ภาพที่ควรบันทึกเป็นหลักฐานนักถ่ายภาพทางมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มีลักษณะเป็นคนช่างสังเกต คิดสร้างสรรค์และอนุรักษ์ไปพร้อม ๆ กันเพื่อให้การมองภาพได้อย่างถูกต้องสมบูรณ์ตามสภาพความเป็นจริง ดังนั้นควรฝึกฝนการใช้สายตา

มองภาพให้เกิดความชัดเจน สร้างความเคยชินระหว่างสายตากับความคิดให้ประสานกันจนสามารถมองอะไรได้อย่างสมบูรณ์ มีความประทับใจ ภาพประเภทนี้เรียกว่าภาพ Pictorial ถ่ายตามที่สายตา มองเห็นเกิดความประทับใจและเป็นภาพที่บอกเรื่องราวในตัวเองได้สมบูรณ์ หากจัดกลุ่มพิจารณา และแยกสิ่งที่น่าบันทึกเป็นหลักฐานพอสรุปได้ดังนี้ (กิติมา สุรสนธิ, 2553)

การสื่อสารด้วยภาพ เป็นการสื่อสารโดยไม่ต้องใช้ภาษา (Non-verbal Communication) ที่สามารถให้ความหมายได้แทนการสื่อสารด้วยการเขียนหรือการพูด (Verbal Communication) และอาจสื่อความหมายได้ลึกซึ้งกว่า เนื่องจากภาพมีผลต่อการกระตุ้นการรับรู้ด้วยการมองเห็น ซึ่งมีประสิทธิผลดีกว่า การรับรู้ด้วยวิธีอื่น ๆ (กนกรัตน์ ยศไกร, 2551) จากการศึกษาการใช้ประสาทสัมผัส ทั้ง 5 ของมนุษย์ คือ ตา หู จมูก ลิ้นและผิวหนัง พบว่า ในวันหนึ่ง ๆ มนุษย์จะใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ ตามสัดส่วนดังนี้ จักขุสัมผัส 83.0% โสตสัมผัส 11.0% นาสิกสัมผัส 3.5% กายสัมผัส 1.5% รสสัมผัส 1.0% การสื่อสารด้วยภาพสามารถแบ่งตามขนาดของผู้รับสาร ได้แก่ การสื่อสารระดับบุคคล ระดับกลุ่ม และระดับสังคม ดังนี้ในระดับบุคคล ภาพถ่ายเป็นการบันทึกความทรงจำ ความประทับใจ หรือบันทึกเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตของตนเอง ถือเป็นสื่อสารภายในบุคคล (Intrapersonal Communication) สำหรับระดับกลุ่ม ภาพถ่ายมีความสำคัญต่อการสื่อสารระหว่างกันทั้งด้านการเตือนความทรงจำในความสัมพันธ์ที่มีร่วมกัน เช่นภาพถ่ายกับครอบครัวเพื่อนฝูง หรืออาจเป็นการใช้ภาพถ่ายเพื่อประโยชน์ในกลุ่มบุคคลเฉพาะอื่น ๆ อาทิ การเก็บภาพเพื่อเป็นหลักฐานทางกฎหมาย การนำภาพมาใช้ประกอบการวินิจฉัยทางการแพทย์ การถ่ายภาพทางอากาศเพื่อใช้ประโยชน์ทางการเกษตร อุตุนิยมวิทยา และสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ เป็นต้น ในระดับสังคมทั่วไปที่ผู้รับสาร ลักษณะเป็นมวลชน (Mass) ภาพถ่ายมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในสื่อ (Media) ต่าง ๆ ทั้งหนังสือพิมพ์ นิตยสาร และวารสาร รวมไปถึงสื่อออนไลน์ (Social media) (กิตานันท์ มลิทอง, 2536)

กระบวนการและเทคนิคในการสร้างงาน

ผู้สร้างสรรค์เริ่มต้นคิดเรื่องราวจากหัวข้อการประกวดที่หน่วยงานที่จัดการประกวดฯ กำหนดไว้ คือหัวข้อ “สุขติดบ้าน ด้วยนวัตกรรม STAY HOME O.K” โดยใช้ความคิดว่าต้องการจะนำกีฬาที่โดยทั่วไปไม่สามารถเล่นได้ภายในบ้าน เป็นกีฬาที่ไม่ได้เล่นคนเดียว หรือไม่ได้เล่นกันเป็นทีมหรือคนจำนวนมาก ดังนั้นจึงได้ไอเดียที่จะนำเสนอการเล่นกีฬาเทเบิลเทนนิส (Table Tennis) หรือที่คนไทยนิยมเรียกว่า “ปิงปอง” ที่ใช้ผู้เล่นเพียงแค่ 2 คนก็สามารถเล่นได้อย่างสนุกสนาน แต่กีฬาชนิดนี้จะต้องมีโต๊ะที่มีขนาดใหญ่ เป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า มีความยาว 2.74 เมตร (9 ฟุต) ความกว้าง 1.525 เมตร (5 ฟุต) และจะต้องสูงได้ระดับ โดยวัดจากพื้นที่ตั้งขึ้นมาถึงพื้นที่ผิวโต๊ะ สูง 76 เซนติเมตร (2 ฟุต 6 นิ้ว) ซึ่งบ้านเรือนทั่วไปไม่มีไว้เล่นภายในบ้าน ประกอบกับเป็นกีฬาที่เล่นง่าย เล่นได้ทุกเพศ ทุกวัย

เมื่อผู้สร้างสรรค์ตีความตามหัวข้อการประกวดฯ ได้แล้ว ก็จะมาพิจารณาจากความเป็นไปได้ในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ หาไอเดียการแก้ปัญหาโต้ะเทเบิลเทนนิสที่ของจริงจะมีขนาดใหญ่โตเกินกว่าจะนำมาวางไว้ภายในบ้านของผู้สร้างสรรค์ได้ จึงต้องหาโต๊ะที่มีอยู่ใช้ประจำอยู่ในบริเวณบ้านอยู่แล้วนำมาประยุกต์ใช้ จึงเกิดความคิดที่จะนำโต๊ะสำหรับวางของหน้าโซฟามาประยุกต์ใช้เป็นโต๊ะเทเบิลเทนนิส ถึงจะมีขนาดเล็กกว่าของจริงและเป็นพื้นกระຈก แต่ได้ทดลองใช้ตีลูกปิงปองเบา ๆ ดูผลปรากฏว่าได้ผลลัพธ์ที่ดี เพียงแต่ผู้เล่นจะต้องตีให้เบามือมาก ๆ เพราะพื้นกระຈกจะมีแรงสะท้อนมากกว่าพื้นไม้ และโต๊ะมีขนาดเล็ก

อีกหนึ่งปัญหาที่ต้องแก้ไขคือการเล่นกีฬาปิงปองจะใช้ไม้ตีปิงปอง 2 ด้าม แต่ไม้ปิงปองที่บ้านของผู้สร้างสรรค์มีเพียง 1 ด้ามเท่านั้น จึงต้องประดิษฐ์ขึ้นมาเองจากพลาสติกที่เคยได้รับแจกที่มีรูปร่างลักษณะคล้ายกับไม้ปิงปอง โดยต้องนำกระดาษแข็งมาติดทับเพื่อให้พืดมีความแข็งแรงในการตีลูกปิงปองได้ และนำกระดาษสีแดงมาติดทับกระดาษแข็งอีกครั้งเพื่อให้มองในระยะไกลจะมีความคล้ายกับไม้ปิงปองจริง ๆ

ในส่วนของทีมงานการถ่ายทำและนักแสดง ผู้สร้างสรรค์ก็ให้ลูกสาว 2 คนมาช่วยในการผลิตผลงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้ร่วมกับผู้สร้างสรรค์ โดยให้เด็กหญิงขวัญกวี เจริญชัยนพกุล วัย 12 ปี เป็นนักแสดงตีปิงปอง เพราะเคยเรียนกีฬานี้ที่โรงเรียนมาบ้างแล้ว ส่วนเด็กหญิงขวัญข้าว เจริญชัยนพกุล วัย 14 ปี เป็นผู้กำกับภาพ เพราะเคยมีประสบการณ์ช่วยงานถ่ายภาพ ถ่ายวิดีโอให้กับผู้สร้างสรรค์มาบ้างแล้ว โดยการทำงานตำแหน่งอื่นผู้สร้างสรรค์ก็จะเป็นผู้รับผิดชอบทั้งหมด เช่น นักแสดงตีปิงปอง กำกับการแสดง กำกับภาพยนตร์ จัดแสง สถานที่ถ่ายทำ ตัดต่อลำดับภาพ ลงเสียง ลงเพลงประกอบ ฯลฯ

ในการบันทึกภาพถ่ายและคลิปวิดีโอ ผู้สร้างสรรค์จะใช้อุปกรณ์และกล้องดิจิตอลต่าง ๆ ดังนี้

1. กล้อง CANON EOS RP
2. เลนส์ CANON EF 50mm f/1.8 STM
3. เลนส์ CANON EF 16-35 mm f/2.8 STM
4. ไฟ LED Light FV 200 Godox
5. ขาตั้งไฟ

เมื่อเตรียมอุปกรณ์การถ่ายทำ อุปกรณ์ประกอบฉาก กำหนดตำแหน่งหน้าที่ทีมงานเรียบร้อยแล้ว ผู้สร้างสรรค์จะเล่าเรื่องราวเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นทั้งหมดในแต่ละช็อตว่าจะเป็นอย่างไร จะมีการถ่ายทำด้วยมุมกล้อง ขนาดภาพอย่างไร ให้กับทีมงานรับทราบ ซึ่งจะเปิดโอกาสให้ทีมงานได้ซักถามและเสนอความคิดว่าจะเพิ่มหรือจะลดอะไรออกบ้าง

ในการถ่ายทำจะเป็นการถ่ายทำแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ของเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบ เพื่อให้
ง่ายต่อการสร้างสรรค์มูมกล้อง ขนาดภาพ เมื่อนำไปตัดต่อลำดับภาพแล้วจะเกิดความต่อเนื่องของ
เหตุการณ์ตามที่ได้วางแผนไว้ โดยในแต่ละช็อตจะเป็นการถ่ายด้วยความยาวเทคสั้น ๆ และจะมีการ
หมั่นคอยเช็คคุณภาพทุกครั้งที่ได้ถ่ายแต่ละช็อตว่ามีอะไรบกพร่องต้องแก้ไขหรือไม่ การใช้ขนาดภาพ
หลัก ๆ จะใช้ 2 ขนาดภาพ คือ

1. ขนาดภาพระยะไกล (Long Shot /LS) เพื่อให้เห็นนักแสดง 2 คนที่กำลังเล่นกีฬาตีปิงปอง
กันอยู่ และเห็นบรรยากาศบริเวณภายในบ้าน โดยนักแสดงจะต้องสามารถตีปิงปองได้จริง แต่ไม่
จำเป็นต้องตีโต้ตอบกันได้นาน เพราะการตีโต้ตอบกันนั้นทำได้ยากมาก เนื่องด้วยขนาดโต๊ะที่เล็ก การ
ใช้ขนาดภาพระยะไกลนี้จะใช้เลนส์ CANON EF 16-35 mm f/2.8 STM

2. ขนาดภาพระยะปานกลาง (Medium Shot /MS) เพื่อขับเน้นสีหน้า ท่าทางของนักแสดง
ทีละคนในการตีปิงปอง ขนาดภาพนี้จะสามารถทำให้ไม่จำเป็นต้องตีโต้กันสองคนเพราะเห็นเพียงคน
เดียว ดังนั้นผู้เล่นจึงไม่ต้องกังวลว่าเมื่อตีปิงปองไปแล้วจะไปตกที่ตรงไหน จะตกที่โต๊ะหรือไม่ตกที่โต๊ะ
ก็ได้ ทำให้นักแสดงสามารถแสดงสีหน้า ท่าทางให้เหมาะสมกับเรื่องราวเหตุการณ์ได้อย่างเต็มที่ การ
ใช้ขนาดภาพระยะปานกลางนี้จะใช้เลนส์ CANON EF 50mm f/1.8 STM

การตัดต่อลำดับภาพ ผู้สร้างสรรค์ใช้โปรแกรมตัดต่อพรีเมียร์โพร (Premier Pro) ในการตัด
ต่อลำดับภาพ โดยจะเริ่มต้นด้วยการคัดเลือกช็อตที่ดีในแต่ละช็อตมาร้อยเรียงต่อเนื่องกันก่อนเพื่อให้
เห็นความต่อเนื่องของเหตุการณ์ หลังจากนั้นจะมาดูจังหวะอารมณ์ของเรื่องราว ก็จะมีการปรับแก้ไขให้
ตรงกับความต้องการ รูปแบบการตัดต่อในช่วงเปิดเรื่องจะใช้การตัดต่อแบบภาพกระโดด (Jump
Cutting / Cutting on Action) เพื่อสื่อหรือต้องการสร้างอารมณ์ความรู้สึกที่ตื่นตาตื่นใจให้กับผู้ชม
ในส่วนของการดำเนินเรื่องจะใช้การตัดต่อแบบต่อเนื่อง (Continuity Cutting) คำนึงถึงความสัมพันธ์
ต่อเนื่องกันของเรื่องราวอย่างมีเหตุผลระหว่างช็อตต่อช็อต เพื่อสร้างให้คนรู้รับรู้ถึงการเล่นกีฬาตี
ปิงปองภายในบริเวณบ้านได้

ผู้สร้างสรรค์ได้ผลิตสื่อภาพถ่ายจำนวน 1 ภาพ และผลิตคลิปวิดีโอจำนวน 1 คลิป ส่งเข้าร่วม
การประกวดภาพถ่ายและคลิปวิดีโอ (ภาพที่ 1) ดังภาพโปสเตอร์การประชาสัมพันธ์การประกวด ใน
หัวข้อ “สุขติดบ้าน ด้วยนันทนาการ STAY HOME O.K” จัดโดย สำนักนันทนาการกรมพลศึกษา
กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา



ภาพที่ 1 ภาพโปสเตอร์การประชาสัมพันธ์การประกวดภาพถ่ายและคลิปวิดีโอ
“สุขติดบ้าน ด้วยนันทนาการ STAY HOME O.K”

การประกวดภาพถ่ายและคลิปวิดีโอ “สุขติดบ้าน ด้วยนันทนาการ STAY HOME O.K” จัดโดยสำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา โดยมีวัตถุประสงค์ให้ประชาชนทุกคนที่อยู่บ้าน ได้ใช้เวลาอย่างมีความสุขและมีประโยชน์ ด้วยการทำกิจกรรมนันทนาการ กำหนดความยาวคลิปไม่เกิน 5 นาที และภาพถ่ายขณะทำกิจกรรมนันทนาการ โดยไม่จำกัดรูปแบบ วิธีการนำเสนอและวิธีการถ่ายทำ ระยะเวลาส่งผลงานระหว่างวันที่ 5 กันยายน 2564 – วันที่ 31 ตุลาคม 2564

ผลงานสร้างสรรค์คลิปวิดีโอ “สุขติดบ้าน” ความยาวคลิป 1.19 นาที มีเนื้อหาว่าด้วยการปรับเปลี่ยนโต๊ะสำหรับวางของบริเวณที่นั่งเล่นแถวโซฟาภายในบ้าน นำมาใช้เป็นโต๊ะตีปิงปองของสองพ่อลูก ที่มีการตีโต้กันอย่างสนุกสนาน และจบลงด้วยข้อความ “สุขติดบ้าน ด้วยนันทนาการ STAY HOME O.K” (ภาพประกอบที่2) ดังภาพตัวอย่างที่แสดงชื่อวิดีโอคลิป สามารถรับชมคลิปวิดีโอได้ทางช่องยูทูปที่ลิงค์ <https://www.youtube.com/watch?v=4r9ZBVmYbac>



ภาพที่ 2 ภาพผลงานสร้างสรรค์คลิปวิดีโอ “สุขติดบ้าน”

ภาพผลงานสร้างสรรค์ภาพถ่าย “สุขติดบ้าน” (ภาพที่ 3) เป็นการบันทึกภาพหลังจากที่ถ่ายทำคลิปวิดีโอในชื่อตมูกว้างเสร็จเรียบร้อยแล้ว ก็ได้มีการเปลี่ยนมาเป็นการบันทึกภาพนิ่ง โดยจะให้นักแสดงที่ได้กันตามปกติ แต่เปลี่ยนจากการบันทึกวิดีโอมาเป็นการบันทึกภาพถ่าย และใช้เทคนิคการปรับตั้งค่ากล้องให้มีการบันทึกภาพแบบต่อเนื่อง เพื่อมาคัดเลือกภาพในจังหวะที่ดีที่สุด



ภาพที่ 3 ภาพผลงานสร้างสรรค์ภาพถ่าย “สุขติดบ้าน”



ภาพที่ 4 ภาพโปสเตอร์การประกาศรายชื่อผู้ได้รับรางวัล “สุขดีบ้าน ด้วยนวัตกรรม STAY HOME O.K”

ผลงานสร้างสรรค์ภาพถ่ายและคลิปวิดีโอของผู้สร้างสรรค์ได้รับรางวัลทั้ง 2 ผลงาน จากการประกาศรางวัล “สุขดีบ้าน ด้วยนวัตกรรม STAY HOME O.K” ผ่านทางสื่อ Fanpage : Recreation Plus โดยสื่อคลิปวิดีโอ “สุขดีบ้าน” (ภาพที่ 4) ได้รับรางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 1 และสื่อภาพถ่าย “สุขดีบ้าน” ได้รับรางวัลความคิดสร้างสรรค์

องค์ความรู้ที่ได้จากการสร้างสรรค์ผลงาน

จากการสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายและคลิปวิดีโอ ด้วยข้อจำกัดต่าง ๆ ทั้งจากอุปกรณ์การถ่ายทำ สถานที่ถ่ายทำ เป็นเพียงข้อจำกัดที่สามารถประยุกต์ใช้ได้ตามความเหมาะสม ในด้านที่มงานการถ่ายทำ ถึงแม้ที่มงานไม่มีองค์ความรู้ ความชำนาญในการผลิต แต่หากตั้งในเรียนรู้และทำตามคำแนะนำก็สามารถทำหน้าที่ของตนที่ได้รับมอบหมายได้อย่างสมบูรณ์ และสิ่งสำคัญที่ผู้สร้างสรรค์ได้เรียนรู้คือ ความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ไขปัญหา การประยุกต์ใช้ในสิ่งที่มีอยู่ในเกิดประสิทธิภาพสูงสุด และการวางแผนการผลิต (Pre-Production) มีความสำคัญอย่างมากในการสร้างสรรค์ผลงาน เพราะการวางแผนงานที่ชัดเจนในการถ่ายทำ สื่อสารกับที่มงานให้เข้าใจว่าจะต้องทำอะไร อย่างไรบ้าง ทำให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการทำงาน เสนอแนะแนวทางการผลิต ก็จะส่งผลทำให้การผลิตผลงานเป็นไปอย่างราบรื่น ประกอบกับการนำองค์ความรู้ทางด้านภาษาภาพยนตร์ (Film language) มาใช้ในการเล่าเรื่อง จะช่วยให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ตรงตามเป้าหมายที่วางไว้

การใช้ประโยชน์จากผลงาน

จากประสบการณ์และการถอดบทเรียนการผลิตผลงานสร้างสรรค์สื่อภาพถ่ายและคลิปวิดีโอ ผู้สร้างสรรค์ได้นำองค์ความรู้และผลงานนำมาเป็นตัวอย่างในสื่อการเรียนการสอนในรายวิชาการผลิตภาพยนตร์และรายวิชาการถ่ายภาพเพื่อสื่อสร้างสรรค์ให้กับนักศึกษาในรายวิชาดังกล่าวอีกทั้งยังสามารถส่งผลงานเข้าร่วมประกวด “สุขติดบ้าน ด้วยนันทนาการ STAY HOME O.K” โดยสื่อคลิปวิดีโอได้รับรางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 1 “สุขติดบ้าน” และสื่อภาพถ่ายได้รับรางวัลความคิดสร้างสรรค์ โดยทางสำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ได้นำผลงานทั้ง 2 สื่อไปเผยแพร่ในช่องทางโซเชียลมีเดีย เช่น Fanpage Facebook : Recreation Plus เป็นต้น

การอภิปรายผล

การสร้างสรรค์สื่อภาพถ่ายและคลิปวิดีโอในสถานการณ์แพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ศึกษาถึงการใช้องค์ความรู้ (Film Language) และขั้นตอนการผลิตคลิปวิดีโอ (Production) ผลการวิจัยเชิงปฏิบัติการ พบว่า การใช้ภาษาภาพยนตร์ (Film Language) เช่น ขนาดภาพ มุมกล้อง การตัดต่อลำดับภาพ มีส่วนสำคัญมากที่สุดที่ในการสร้างสรรค์สื่อภาพถ่ายและคลิปวิดีโอ ทั้งนี้เนื่องจากทำให้สามารถถ่ายทอดการเล่าเรื่องราวได้ และใช้เป็นเทคนิคในการถ่ายทำในฉากที่นักแสดงไม่สามารถแสดงได้จริงให้ออกมาสมจริงได้อีกด้วย และการวางแผนเตรียมงานผลิตคลิปวิดีโองาน (Pre-Production) การประยุกต์ใช้อุปกรณ์เครื่องมือ สิ่งของต่าง ๆ เป็นเรื่องสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายและคลิปวิดีโอ ทั้งนี้เป็นเพราะการวางแผนการผลิตที่รัดกุม ชัดเจน มีการสื่อสารกับทีมงาน จะเป็นประโยชน์อย่างมากในการผลิตผลงาน จะมีส่วนช่วยให้สามารถลงมือผลิตสื่อได้อย่างราบรื่นและได้ผลงานเป็นไปตามที่คาดหวังไว้ ผลการวิจัยเชิงปฏิบัติการในการสร้างสรรค์สื่อภาพถ่ายและคลิปวิดีโอได้รับการยอมรับจากเวทีประกวด “สุขติดบ้าน ด้วยนันทนาการ STAY HOME O.K” จัดโดยทางสำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

รายการอ้างอิง

- กิตานันท์ มลิทอง. (2536). *เทคโนโลยีการศึกษาร่วมสมัย* (พิมพ์ครั้งที่ 2) กรุงเทพฯ : เอ็ดดิสัน เพรสโปรดักส์.
- กิติมา สุรสุนธิ. (2533). *ความรู้ทางการสื่อสาร* (พิมพ์ครั้งที่ 3) กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- คมชัดลึก. (2564). *สรุป "มาตรการโควิด" ตามระดับพื้นที่สถานการณ์ใหม่ ตั้งแต่ 1 ตุลาคม 2564*. สืบค้นจาก <https://www.komchadluek.net/hot-social/486081>.
- รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2546). *นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ*. กรุงเทพฯ : โครงการตำราคณะ นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภาณุวัฒน์ พุ่มเกษม. (ม.ป.ป.). ขนาดภาพและมุมกล้อง. สืบค้นจาก

<https://nuyhnui.wordpress.com/การถ่ายภาพ/ขนาดภาพและมุมกล้อง>.