

การสร้างสรรคภาพยนตร์สารคดีรูปแบบความเป็นจริงเสมือน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวใต้ทะเลไทย

กรณีศึกษา: แหล่งเรือจมเพชรบุรีเบรเมน

Virtual Reality Documentary Film Creation to Promote Undersea
Tourism in Thailand, Case Study: Petchburi Bremen Shipwreck

กิตติธัช ศรีฟ้า,* ดลพร ศรีฟ้า,**

ณัฐวุฒิ สิงห์หนองสง,***, และเจตน์จันทร์ เกิดสุข***

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นบทความวิชาการที่เขียนจากประสบการณ์การสร้างสรรคของทีมผู้เขียน มีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายกระบวนการสร้างสรรคภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวใต้ทะเลไทย กรณีศึกษา: แหล่งเรือจมเพชรบุรีเบรเมน ซึ่งกระบวนการถ่ายทำมีดังนี้ (1) การเตรียมการก่อนการผลิต(Pre-Production)คือศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งที่น่าเชื่อถือทั้งรูปแบบเอกสารการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ นำข้อมูลที่ได้ไปวางแผนเขียนบทภาพยนตร์สารคดี ซึ่งนำเสนอจำนวน 6 ตอน (2) การถ่ายทำ (Production)การถ่ายวิดีโอใต้น้ำเลือกใช้กล้อง DSLR (Digital Single Lens Reflex)บันทึกภาพโดยเป็นการบันทึกเหตุการณ์จริงขณะที่ทีมงานกำลังทำการสำรวจและ (3) การตัดต่อ (Post-Production)มีขั้นตอนการทำงาน คือบันทึกเสียงบรรยาย แยกไฟล์วิดีโอการตัดต่อ การรวมงานและเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ ภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวใต้ทะเลไทย: แหล่งเรือจมเพชรบุรีเบรเมนได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

คำสำคัญ: ภาพยนตร์สารคดี / การท่องเที่ยวใต้ทะเลไทย / แหล่งเรือจมเพชรบุรีเบรเมน /
ความเป็นจริงเสมือน

Abstract

This article is written from the production experience of the writers that aims to describe the process of documentary film production to promote under the sea

*อาจารย์ประจำสาขาออกแบบสื่อดิจิทัล คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

**อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรวิทยาดงใหญ่

***อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

tourism in Thailand, case study: Petchburi Bremen Shipwreck. The processes are pre-production, production, and post-production as follows: (1) Pre-production is the process to research about the shipwreck from available documents and interview, in which the data will be used to plan for 6 episode of document script, (2) Production is the process where the shooting begins the documentary is shot with DSLR (Digital Single Lens Reflex) camera to film the real situations of surveying team, and (3) Post-production is the process of editing and publishing.

The documentary film to promote under the sea tourism in Thailand, case study: Petchburi Bremen Shipwreck is funded from Thai Media Fund.

Keywords: Documentary Film / Undersea Tourism in Thailand / Petchburi Bremen Shipwreck / Virtual Reality

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สารคดีรูปแบบความเป็นจริงเสมือนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวใต้ทะเลไทย กรณีศึกษา: แหล่งเรือจมเพชรบุรีเบรเมน ได้รับทุนสนับสนุนการสร้างสรรค์ผลงาน “กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์”

แรงบันดาลใจ

ประเทศไทยมีศักยภาพด้านการดำน้ำลึก (Scuba Diving) เป็นอย่างมากเนื่องจากมีอุณหภูมิของน้ำที่เอื้ออำนวยต่อการดำน้ำ มีความหลากหลายของแพลงก์ตอน/โปรแกรมในการดำน้ำ และมีค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยวที่คุ้มค่าเงิน (ข้อมูลจาก: การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, โครงการศึกษาสถานการณ์และแนวโน้มด้านการตลาด สำหรับการท่องเที่ยวกลุ่มดำน้ำ, กรุงเทพมหานคร: การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2554.) ส่งผลให้ประเทศไทยเป็นแหล่งผลิตนักดำน้ำอันดับ 1 ของโลก โดยอ้างอิงจากจำนวนนักเรียนที่ลงทะเบียนเรียนจากทั่วโลก ซึ่งสถาบันดำน้ำเหล่านี้มีสำนักงานอยู่ทั่วโลกแต่ทว่าในจำนวนนักเรียนที่มาเรียนดำน้ำนั้นมากกว่า 90% เป็นชาวต่างชาติ ซึ่งน่าเสียดายที่คนไทยไม่เห็นคุณค่าหรือความงามของใต้ท้องทะเลไทย ทำให้ขาดสำนึกรักษ์ทะเล ดูแลแต่เพียงชายหาด และยังคงทิ้งขยะมากมายลงทะเล ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม และต่อมาก็จะส่งผลกระทบต่อการท่องเที่ยว สุดท้ายย้อนกลับมาจะส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจการท่องเที่ยวในภายหลัง อีกทั้งรัฐบาลไทยจึงให้ความสำคัญเป็นพิเศษกับการท่องเที่ยวจึงมีการระบุไว้ใน แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 – 2564) และยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี 2560 – 2579 ซึ่งเป็นแนวทางหลักในการพัฒนาประเทศที่มุ่งจัดทำคิดว่าการส่งเสริมการท่องเที่ยวเป็นสิ่งสมควรกระทำอย่างมากจึงได้สร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวใต้ทะเลไทย กรณีศึกษา: แหล่งเรือจมเพชรบุรีเบรเมน

ภาพยนตร์สารคดี (Documentary) จัดเป็นภาพยนตร์ที่บันทึกเหตุการณ์จริงหรือแสดงให้เห็นสภาพทางสังคมอย่างสร้างสรรค์ โดยไม่ได้ทำเป็นนวนิยาย แต่เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสาระเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์ สังคม และวิทยาศาสตร์หรือเศรษฐศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของการบันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือการจัดสร้างตกแต่งขึ้นมาใหม่ หากแต่เนื้อหาการนำเสนอออกเน้นข้อเท็จจริง

มากกว่าความบันเทิง และเป็นเรื่องที่ผูกพันกับเหตุการณ์และบุคคลจริงโดยไม่มีการแสดง ภาพยนตร์สารคดีเป็นภาพยนตร์ที่ตั้งใจให้เป็นบันทึกบางแง่มุมของความเป็นจริงบางอย่าง แรกเริ่มเพื่อวัตถุประสงค์ในการสอนหรือการเก็บรักษาทันทีทางประวัติศาสตร์ โดยทั่วไปแล้ว ภาพยนตร์สารคดีจะแสดงถึงสถานการณ์ทางสังคมที่เกิดขึ้น เช่น ปัญหาวิกฤติการณ์ เหตุการณ์หรือการกระทำของบุคคล มักจะไม่ต้องอาศัยฉากเครื่องแต่งกาย หรือบทเจรจาหรือเสียงนอกจากเพื่อใช้ประกอบ ภาพยนตร์สารคดีจะต้องหาทางสร้างความรู้สึกที่เป็นอยู่ในขณะนั้นให้ใกล้เคียงความเป็นจริงมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ การสร้างภาพยนตร์สารคดีจึงไม่ได้มีความมุ่งหมายอยู่ที่ว่าจะอธิบายเรื่องราวให้ผู้ชมรู้ว่าอะไรเป็นอะไรเท่านั้น แต่ผู้สร้างต้องมีความตั้งใจเพื่อชี้ให้เห็นพฤติกรรมจากการกระทำนั้น ๆ เป็นสำคัญ เมื่อผู้ชมได้เห็น “ผล” อาจจะเป็นผลร้ายแรง ปานกลาง บอบบาง ผู้ชมจะมีความรู้สึกทางอารมณ์ทันที อาจจะเป็นอารมณ์โกรธ เกลียด รัก หลงใหล ซึ่งอารมณ์ดังกล่าวนี้อาจจะผูกพันอยู่ชั่วคราวหรือยาวนานตลอดไปได้ ดังนั้นผู้ถ่ายทำภาพยนตร์สารคดีต้องเน้นที่ขณะมุมมองของบุคคล และจะถ่ายทอดตามสถานการณ์ของบุคคล กระบวนการ เหตุการณ์ ที่ถูกต้องตามความเป็นจริง และต้องพยายามแปลความหรือตัดความออกไปในแนวสร้างสรรค์ ให้เห็นเด่นชัด

เทคโนโลยีโลกเสมือนจริง Virtual Reality หรือ VR คือการจำลองสภาพแวดล้อมจริงและสภาพแวดล้อมจากจินตนาการ เช่น วิดีโอ ภาพ เสียง ผ่านระบบเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ โดยต้องใช้งานผ่านอุปกรณ์นำเข้าต่างๆ เช่น ถุงมือ เมาส์ แวนตา เป็นต้น เพื่อรับรู้ถึงแรงป้อนกลับจากการสัมผัสสิ่งต่าง ๆ และทำให้เราสามารถตอบสนองกับสิ่งที่จำลองนั้นได้ โดยเราสามารถนำเทคโนโลยี VR มาประยุกต์ใช้ในหลากหลายด้าน เช่น ด้านการแพทย์ (การฝึกผ่าตัดแบบเสมือนจริง) การทำเครื่อง VR เพื่อฝึกบินเชิง simulation ทางการศึกษา ด้านการบันเทิง เกมส์ ทางด้านธุรกิจ (อัจฉราพรรณ โพธิ์ทอง, 2561)อีกทั้ง กิตติธัช ศรีฟ้า (2562). ได้อธิบายว่า จากการศึกษาข้อมูลทดลองใช้และผลิตสื่อภาพยนตร์สารคดีด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน หรือ Virtual Reality (VR) มีความเห็นว่า สุนทรียะใหม่นี้ แตกต่างจากเดิมมากเพราะเดิมที ผู้ส่งสารเป็นผู้กำหนดเนื้อหาของสาร และบังคับให้ผู้รับสารรับรู้ตามได้ครบใดที่ตายังมองจอภาพอยู่ แต่แล้วเมื่อเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน หรือ Virtual Reality (VR) เข้ามา เมื่อภาพยนตร์สารคดีเข้าไปอยู่ในโลกอีกใบ โลกที่ผู้รับสารเลือกเองได้อย่างอิสระในการมอง อิสระในการกระทำ อิสระในการลำดับการรับสาร เช่นอาจอยากมองทางซ้ายก่อน แล้วค่อยมองทางขวา เมื่อเป็นลักษณะนี้เราจึงปฏิเสธไม่ได้ว่า นับแต่นี้ไปสุนทรียะได้เปลี่ยนไปตามที่ผู้รับสารจะกำหนดเองแล้ว ดังนั้นหากนำเอาเทคโนโลยีความจริงเสมือน (Virtual Reality: VR) ที่มีมุมมองแบบ 360 องศา หรือมุมมองรอบตัว มาผสมผสานกับการผลิตสื่อภาพยนตร์สารคดีท่องเที่ยว เพื่อบันทึกบางแง่มุมของความเป็นจริงบางอย่างได้ ท้องทะเลไทยจะสร้างความน่าสนใจให้กับและเข้าถึงผู้รับสารได้มากยิ่งขึ้น

ในการนี้ทีมงานจึงได้สร้างสรรค์ภาพยนตร์สารคดีรูปแบบความเป็นจริงเสมือน (virtual reality - VR) เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวใต้ทะเลไทย กรณีศึกษา: แหล่งเรือจมเพชรบุรีเบรเมนโดยแนวความคิดหลักเป็นการนำเสนอเนื้อหาที่ส่งเสริมให้คนไทย เห็นคุณค่าของท้องทะเลไทย โดยการถ่ายทำสารคดีที่มีความเกี่ยวข้องกับการดำน้ำลึก ภาพที่น่าเสนอมจะเป็นเรื่องใต้ทะเลเป็นหลักและทีมงานสำรวจใต้ท้องทะเลโดยทีมผู้เขียนได้คัดเลือกถ่ายทำบริเวณแหล่งเรือจมเพชรบุรีเบรเมน เป็นกรณีศึกษาเนื่องจากปัจจุบันเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีความสวยงาม และการสร้างสรรค์ผลงานดังกล่าวได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

แนวคิดการสร้างสรรค

1.แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์สารคดี (Documentary)

การแบ่งภาพยนตร์ตามลักษณะอาจแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ ดังนี้กลุ่มแรกภาพยนตร์บันเทิง (Fiction Film) ซึ่งหมายถึงภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นจากเรื่องแต่งหรือนวนิยายและถ่ายทอดออกมาเป็นภาพยนตร์ โดยอาศัยศิลปะของการแสดงละครเป็นพื้นฐานกลุ่มที่สองคือภาพยนตร์เกี่ยวกับเรื่องจริง (Non-Fiction Film) หรือภาพยนตร์ที่มีพื้นฐานความเป็นจริงโดยมีจุดประสงค์เพื่อส่งเสริมการศึกษาและรายงานข้อเท็จจริงโดยไม่อาศัยศิลปะการแสดงเป็นหลักภาพยนตร์สารคดี (Documentary) จึงจัดอยู่ในกลุ่มนี้โดยที่คำว่าภาพยนตร์สารคดี (Documentary) ถูกใช้เป็นครั้งแรกในการอธิบายภาพยนตร์เรื่อง Moana ผลงานภาพยนตร์ของโรเบิร์ตฟลาเฮอร์ตี้ (Robert Flaherty) ปีค.ศ.1926 โดยจอห์นเกรียร์สัน (John Grierson) นักวิชาการชาวอังกฤษเขาได้ให้คำจำกัดความเกี่ยวกับภาพยนตร์สารคดีว่าเป็นการสร้างสรรคที่ถ่ายทอดมาจากความเป็นจริง (Creative Treatment of Actuality) ผู้สร้างภาพยนตร์จะต้องถ่ายทอดเรื่องราวที่สร้างจากความเป็นจริงในเชิงสร้างสรรค์ไม่ใช่เป็นการลอกเลียนแบบจากความเป็นจริงโดยไม่มีการตกแต่ง (บรรจงโกศลวัฒน์, 2530,น.108 อ้างถึงใน มนต์ศักดิ์ เกษศิริรินทร์เทพ, 2563)

สมหมาย ตามประวัติ (2563). กล่าวว่าภาพยนตร์สารคดี (Documentary Film) เป็นภาพยนตร์ที่บันทึกเหตุการณ์จริงหรือแสดงให้เห็นสภาพทางสังคมอย่างสร้างสรรค์ โดยไม่ได้ทำเป็นนวนิยาย เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสาระเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์ สังคม และวิทยาศาสตร์หรือเศรษฐศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของการบันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือการจัดสร้างตกแต่งขึ้นมาใหม่ แต่เนื้อหาการแสดงออกเน้นข้อเท็จจริงมากกว่าความบันเทิงและเป็นเรื่องที่ผูกพันกับเหตุการณ์และบุคคลจริงโดยไม่มีการแสดง ภาพยนตร์สารคดีเป็นภาพยนตร์ที่ตั้งใจให้เป็นบันทึกบางแง่มุมของความเป็นจริงบางอย่าง แรกเริ่มเพื่อวัตถุประสงค์ในการสอนหรือการเก็บรักษาทันทีทางประวัติศาสตร์ คำว่า “Documentary” นี้คิดขึ้นโดย John Grierson ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ชาวสก๊อต ในค.ศ. 1926 โดยให้คำจำกัดความภาพยนตร์สารคดีว่าเป็น “การปฏิบัติที่เป็นการสร้างสรรค์ในสิ่งที่เป็นจริง” เพื่ออธิบายงานภาพยนตร์ของ Robert Flaherty ซึ่งเป็นคนแรกที่สร้างภาพยนตร์เกี่ยวกับการวิจารณ์สังคมโดยบรรยายให้เห็นภาพของคนจริงในสถานการณ์จริง

โดยทั่วไปแล้ว ภาพยนตร์สารคดีจะแสดงถึงสถานการณ์ทางสังคมที่เกิดขึ้น เช่น ปัญหาวิกฤติการณ์ เหตุการณ์หรือการกระทำของบุคคล มักจะไม่ต้องอาศัยฉาก เครื่องแต่งกายหรือบทเจรจาหรือเสียงนอกจากเพื่อใช้ประกอบภาพยนตร์สารคดีจะต้องหาทางสร้างความรู้สึกลึกซึ้งที่เป็นอยู่ในขณะนั้นให้ใกล้เคียงความเป็นจริงมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ การสร้างภาพยนตร์สารคดีจึงไม่ได้มีความมุ่งหมายอยู่ที่ว่าจะอธิบายเรื่องราวให้ผู้ชมรู้ว่าอะไรเป็นอะไรเท่านั้นแต่ผู้สร้างต้องมีความตั้งใจเพื่อชี้ให้เห็นพฤติกรรมจากการกระทำนั้น ๆ เป็นสำคัญ เมื่อผู้ชมได้เห็น “ผล” อาจจะเป็นผลร้ายแรง ปานกลาง บอบบางผู้ชมจะมีความรู้สึกทางอารมณ์ทันทีอาจจะเป็นอารมณ์โกรธเกลียด รักหลงใหลซึ่งอารมณ์ดังกล่าวนี้อาจจะผูกพันอยู่ชั่วคราวหรือยาวนานตลอดไปก็ได้ดังนั้นผู้ถ่ายทำภาพยนตร์สารคดีต้องเน้นทัศนะมุมมองของบุคคลและถ่ายทอดตามสถานการณ์ของบุคคล กระบวนการ เหตุการณ์ ที่ถูกต้องตามความเป็นจริงและต้องพยายามแปลความหรือตัดความออกไปในแนวสร้างสรรค์ให้เห็นเด่นชัด

ผู้จัดทำได้นำแนวคิดดังกล่าวเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สารคดี (Documentary Film) เพื่อเป็นภาพยนตร์ที่บันทึกเหตุการณ์จริง แสดงให้เห็นสภาพเรื่องจริงได้ทอทะเลอย่างสร้างสรรค์

เป็นภาพยนตร์สารคดีที่มีเนื้อหาสาระเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์ สังคม ที่เกิดขึ้นในอดีตที่จมอยู่ใต้ท้องทะเลและนำองค์ความรู้ที่จมน้ำอยู่ขึ้นมาเพื่อบันทึกประวัติศาสตร์ อีกทั้งยังสามารถพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางด้านโบราณคดีได้น้ำ เพื่อใช้การท่องเที่ยวเป็นเครื่องมือในเผยแพร่ความรู้ทางด้านประวัติศาสตร์ได้ทะเลต่อไป

2. แนวคิดเกี่ยวกับการถ่ายภาพใต้ทะเล

การถ่ายภาพใต้น้ำสิ่งที่ช่างภาพควรทำความเข้าใจคือการสร้างภาพใต้น้ำให้เต็มไปด้วยสีสัน โดยที่ SNAPSHOT (2019). กล่าวว่าการที่เราถ่ายภาพใต้น้ำจะทำให้แสงนั้นส่องถึงได้ยากขึ้นส่งต่อการรับรู้เกี่ยวกับสีที่เรามองเห็นเมื่อความยาวคลื่นแตกต่างกันไปในแต่ละสีนั้นสีที่ต่างกันจะหายไปที่ระดับความลึกต่างๆทำให้ได้ภาพที่ดูเลือนลางและมีความคมชัดน้อยลงเมื่อเราดำลึกลงไปอย่างไรก็ตามยังมีวิธีแก้ไขปัญหานี้ได้ดังนี้

2.1 ตัวกรองช่วยเพิ่มสี การแก้ปัญหาที่รวดเร็วคือการเลือกใช้ตัวกรองสีเพื่อช่วยในการปรับสีของวัตถุในระดับความลึกต่างๆซึ่งตัวกรองสีนั้นจะช่วยให้คุณแทบจะไม่ต้องปรับแก้ไขสีหลังจากดำน้ำลงไปซึ่งอาจช่วยให้คุณประหยัดเวลาได้มากและไม่มีตัวกรองใดที่จะเหมาะสมกับทุกสภาวะเมื่อดำน้ำลงไปในระดับความลึกที่แตกต่างกันให้เปลี่ยนไปใช้ตัวกรองสีที่แตกต่างกันเพื่อช่วยชดเชยการสูญเสียสี

2.2 การตั้งค่าสมดุลสีขาว หรือการตั้งค่าไวบาลานซ์ ให้เราปรับสมดุลสีขาวด้วยตนเองเพื่อให้แน่ใจว่าสีที่เป็นกลางของวัตถุของคุณได้รับการบันทึกอย่างถูกต้องที่ระดับความลึกต่าง ๆ

2.3 การแก้ไขสีภาพระหว่างช่วงการปรับแต่งภาพ การถ่ายภาพในรูปแบบไฟล์ RAW นั้นจะทำให้ง่ายขึ้นแม้ว่าจะมีข้อจำกัดและไม่ใช่วิธีทางออกที่ดีที่สุดในการแก้ไขสีภาพในระหว่างการปรับแต่งภาพก็ตามไฟล์ RAW นั้นจะบันทึกข้อมูลทั้งหมดจากเซ็นเซอร์กล้องซึ่งจะช่วยให้เราสามารถควบคุมการปรับเปลี่ยนต่างๆ ที่สามารถทำได้ในการแก้ไขซอฟต์แวร์หากภาพถ่ายดูเขียวเกินไปหรือเป็นสีฟ้ามากเกินไปให้ปรับอุณหภูมิของสีโทนสีและความคมชัดของซอฟต์แวร์เหล่านี้เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ

2.4 ไฟแฟลชหรือไฟฉาย ให้แสงสว่างแก่วัตถุด้วยไฟแฟลชหรือไฟจากไฟฉายซึ่งเป็นวิธีที่ดีที่สุดในการรื้อฟื้นสีให้กับวัตถุใต้น้ำด้วยการเปิดเผยสีและความมีชีวิตชีวาเมื่อคุณถ่ายภาพด้วยแสงแฟลชนั้นให้ตั้งค่าความสมดุลสีขาวของกล้องให้เป็นแบบอัตโนมัติหรือไปที่อุณหภูมิสีของไฟแฟลชเพื่อให้ได้สีภาพที่ดีที่สุดและค่อยๆปรับระดับแสงแฟลชของคุณเพื่อให้แน่ใจว่าภาพของคุณสว่างขึ้น (แสงไม่น้อยและไม่มากเกินไป) หรือสามารถใช้ไฟฉายเพื่อช่วยเพิ่มแสงสว่างให้แก่วัตถุได้

ในการทำงานของทีมงานเลือกใช้การหลายรูปแบบด้วยกันเพื่อให้ได้งานที่มีคุณภาพที่สุด ได้แก่ การตั้งค่าสมดุลสีขาว การแก้ไขจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และการไฟแฟลช ไฟฉาย ในการเพิ่มความสว่าง

3. ทฤษฎีเกี่ยวกับวิธีการตัดต่อ

ทฤษฎีเกี่ยวกับวิธีการตัดต่อจากหนังสือ “Film Editing: Great Cuts Every Filmmaker and Movie Lover Must Know” เรียบเรียงโดย Gael Chandler. (2004). ที่กล่าวถึงวิธีการตัดต่อในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้ภาพเชื่อมกับอีกภาพโดยให้ความต่อเนื่องของภาพสองภาพโดยมีวิธีการดังนี้

3.1 การตัดต่อโดยคำนึงถึงความเร็วในการดำเนินเรื่อง (Pace) จังหวะการตัดต่อ (Rhythm) และเวลา (Time) โดยมีลักษณะดังต่อไปนี้ 1) Compressing Time เป็นการตัดต่อแบบบีบอัดเวลาให้เร็วกว่าเวลาจริงในภาพยนตร์เพื่อให้เรื่องราวดำเนินเร็วขึ้นโดยย่นเวลาในภาพที่ใช้เวลานานกับ

กริยา (Action) เดียวของตัวละคร 2) Smash Cut เป็นการตัดต่อสลับภาพหลายภาพด้วยความเร็วเพื่อสร้างอารมณ์ความตื่นเต้น 3) Expanding Time เป็นการตัดต่อแบบยืดเวลาให้นานกว่าเวลาจริงในภาพยนตร์โดยการตัดในกริยา (Action) เดียวกันแต่ให้เห็นในหลายมุมของภาพ 4) Stopping Time เป็นการตัดต่อในสภาพหยุดเวลาจากเวลาจริงในภาพยนตร์ โดยตัดสลับกริยา (Action) ที่หยุดนิ่งของแต่ละตัวละครในภาพยนตร์เพื่อเป็นการสร้างอารมณ์ขัน (Comedy) 5) Subjective Time เป็นการตัดต่อโดยใช้ความรู้สึกของตัวละครในภาพยนตร์นำความเร็วในการตัดต่อเช่น รู้สึกตื่นเต้น การตัดต่อจะเร็วขึ้น หรือ รู้สึกเศร้า การตัดต่อจะช้าลงสมกับการใช้เทคนิคพิเศษหลายภาพ และ 6) Universal Time เป็นการตัดต่อโดยดำเนินเรื่องตามเวลาจริงในภาพยนตร์

3.2 การตัดต่อโดยใช้เอฟเฟกต์ของเวลา (Time Effects) โดยมีลักษณะดังต่อไปนี้ 1) Freeze Frame เป็นการทำให้ภาพที่กำลังเคลื่อนไหวอยู่นั้นหยุดนิ่ง 2) Slow Motion เป็นการทำให้ภาพที่เคลื่อนไหวอย่างปกติอยู่นั้นช้าลง 3) Speed Up เป็นการทำให้ภาพที่เคลื่อนไหวอย่างปกติอยู่นั้นเร็วขึ้น และ 4) Reverse Motion เป็นการทำให้ภาพที่เคลื่อนไหวอย่างปกติอยู่นั้นถอยหลังได้

3.3 การตัดต่อโดยคำนึงถึงองค์รวมของฉากนั้นๆ (Cutting Scene) โดยมีลักษณะดังต่อไปนี้ 1) Exposition เป็นการตัดต่อเพื่อเปิดเรื่องหรือเกริ่นนำเกี่ยวกับตัวละคร สถานที่ของตัวละคร และกาลเวลาที่ภาพยนตร์ใช้ในการเล่าเรื่อง 2) Flashback เป็นการตัดต่อเพื่อให้เห็นภาพในอดีตของตัวละครหรือเรื่องราวในภาพยนตร์ที่กำลังกล่าวถึง 3) Flashforward เป็นการตัดต่อเพื่อให้รู้ว่าอะไรจะเกิดขึ้นในอนาคตจากเวลาจริงของภาพยนตร์ที่กำลังดำเนินเรื่องอยู่ 4) Parallel Action เป็นการตัดต่อสลับระหว่างสองเหตุการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องกันของกริยา (Action) ตัวละคร และ 5) Cross Cutting เป็นการตัดต่อสลับระหว่างสองเหตุการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องกันและเกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน และสองเหตุการณ์จะมาบรรจบกันในสถานที่เดียวกัน

แต่การตัดต่อแบบสมัยใหม่ Gael ได้อธิบายไว้ว่า ตัดต่อแบบให้คนดูรู้ว่ามีกริยาตัดต่อ มีการตัดต่อโดยดำเนินเรื่องอย่างเร่งรีบไม่ทิ้งให้นาน ตัดต่อแบบสลับเรื่องกันไปมาไม่ดำเนินไปตามเส้นเรื่อง มีหลายเส้นเรื่องในเรื่องเดียวกัน เพลงประกอบใช้ในการดำเนินเรื่องไม่เพียงแค่สนับสนุนเนื้อเรื่องเท่านั้น การตัดต่อไม่จำเป็นต้องมีความต่อเนื่อง การตัดต่อแบบโดดไปโดดมาไม่เป็นปัญหาอีกต่อไป มีการใช้เทคนิคพิเศษอย่างบ้าคลั่ง มีการแบ่งหน้าจอหลายต่อหลายครั้ง ไม่มีรูปแบบในการตัดต่อสามารถสลับระหว่างมุมแคบหลายๆ ครั้งแล้วตัดไปที่มุมกว้างได้โดยไม่ต้องคำนึงถึงความต่อเนื่อง การตัดต่อไม่เป็นไปตามกฎ 180 องศา การตัดต่อรวมภาพ (Montage) เห็นได้ในส่วนใหญ่ว่าครั้งใช้เป็นการตัดรวมทั้งหมด ใช้อุปกรณ์ที่ไม่จำเป็นต้องราคาแพง และไม่มีการจัดการแบบการตัดต่อแบบดั้งเดิม

แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมความเร็ว (The Culture of Speed) เป็นแนวคิดของ John Tomlinson. (2007). ได้พูดถึงการใช้ชีวิตที่อยู่กับความเร็วซึ่งมีเทคโนโลยีที่เป็นตัวขับเคลื่อนในการเร่งความเร็วของชีวิต ทำให้คนเรามีการสื่อสารที่เร็วขึ้น ซึ่งวัฒนธรรมความเร็วเริ่มในยุคสมัยใหม่ แสดงให้เห็นว่าผู้บริโภคต้องการความเร็วและมีการดำรงชีวิตอย่างรวดเร็วตามที่ Tomlinson ได้กล่าวไว้ เพราะฉะนั้นวัฒนธรรมความเร็วนี้ส่งผลให้การนำเสนอในรายการโทรทัศน์นั้นรวดเร็วตามไปด้วย เพราะคนดูต้องการความเร็วเย็นเย็นได้จากคำสัมภาษณ์ของ วอลเตอร์ เม็ค (Walter Murch) นักตัดต่อภาพยนตร์ชาวอเมริกาจากผลงานเรื่อง Apocalypse Now (1979) ในหนังสือ "Editing" เรียบเรียงโดย จัสติน ชังก์ (Justin Chung) ที่วอลเตอร์ เม็คสัมภาษณ์ไว้ว่า อัตราของความเร็วในการตัดต่อ (Pace of Editing) มีความเร็วขึ้นในทศวรรษที่ผ่านมา เมื่อก่อนเฉลี่ยการตัดไม่กี่ภาพ (Shot) ต่อหนึ่งนาที แต่ปัจจุบันหนึ่งภาพ

ตัดเหลือเพียง 5 ถึง 5 วินาทีครึ่งต่อภาพเท่านั้น (Chung, 2012, น. 14) จากแนวคิดเกี่ยวกับการตัดต่อทีมงานได้นำแนวคิดและทฤษฎีดังกล่าวมาใช้ในการวางจังหวะของการสื่อสารของภาพที่ต้องการสื่อสารไปยังผู้ชม บางภาพการตัดต่อต้องมีความเร็วในการนำเสนอเพื่อดึงดูดความสนใจ มีการเน้นย้ำภาพที่ต้องการสื่อสารรวมถึงการใส่ข้อความเพื่ออธิบายหรือขยายความหมายจากภาพ

กระบวนการสร้างสรรค์

1.การเตรียมการก่อนการผลิต(Pre-Production)

การสร้างสรรค์ผลงานทีมงานเริ่มจากการค้นคว้าเอกสารประวัติของเรือเพชรบุรีเบรเมน และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยพบว่าเรือเพชรบุรีเบรเมน มีชื่อเดิมว่าเรือเพชรบุรี (PETCHABURI) เป็นเรือกลไฟเหล็กของบริษัทในประเทศเยอรมัน โดยทางบริษัทได้มีเรือลักษณะนี้หลายลำมาดำเนินธุรกิจในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และการตั้งชื่อเรือตามจังหวัดของประเทศที่ประจำการ ต่อมาในช่วงปลายสงครามโลกครั้งที่ 1 ทางรัฐบาลสยามในเวลานั้น ได้ยึดเรือชาวเยอรมันและออสเตรเลีย-ฮังการีที่จอดเทียบท่าอยู่บริเวณบางโคล่ และบางคอแหลม รวมทั้งสิ้น 9 ลำ โดยเรือเพชรบุรีอยู่ในกลุ่มนี้ด้วย ต่อมาได้ทำการเปลี่ยนธงเรือและตั้งชื่อเรือขึ้นใหม่ และหนึ่งในนั้นคือเรือเพชรบุรีเปลี่ยนชื่อเป็นเรือแก้วสมุทร (KaeoSamud)ก่อนที่จะมาถูกเรียกชื่อใหม่หลังจากได้จมลงสู่ท้องทะเล ในสถานะแหล่งดำน้ำว่า หมายถึง “แหล่งโบราณคดีเรือจมเพชรบุรีเบรเมน” อีกทั้งอาจารย์กิตติธัช ศรีฟ้า หนึ่งในทีมงานได้ทำการค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับเรือลำดังกล่าวเบื้องต้นไว้แล้วทำให้การศึกษาข้อมูลของเรือจมเพชรบุรีเบรเมนมีข้อมูลมากพอนำไปเขียนบทภาพยนตร์สารคดี

การเขียนบทภาพยนตร์สารคดีรูปแบบความเป็นจริงเสมือน (virtual reality - VR) เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวได้ทะเลไทย กรณีศึกษา: แหล่งเรือจมเพชรบุรีเบรเมน จำนวน 8 คอนราลละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 ประวัติของเรือจมแก้วสมุทร

วัตถุประสงค์ : เพื่อเล่าประวัติการจมของเรือแก้วสมุทร

ตอนที่ 2 จุดเริ่มต้นของการไขปริศนา

วัตถุประสงค์ : เพื่อให้เห็นถึงที่มาและจุดกำเนิดของเรือ

ตอนที่ 3 การค้นพบเรือครั้งแรก

วัตถุประสงค์ : เพื่อให้เห็นถึงความสำคัญของประวัติศาสตร์กับแหล่งเรือจมเพชรบุรีเบรเมน

ตอนที่ 4 เรือเพชรบุรีเบรเมน

วัตถุประสงค์ : เพื่อให้เห็นประโยชน์ของเรือ ประวัติศาสตร์การค้าไทยจีน

ตอนที่ 5 เรือเพชรบุรีเบรเมนกับสงครามโลกครั้งที่ 1

วัตถุประสงค์ : เพื่อเล่าประวัติศาสตร์การใช้งานของเรือในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1

ตอนที่ 6 การจมลงของเรือแก้วสมุทร

วัตถุประสงค์ : เพื่อบอกเล่าลักษณะการจมของเรือที่ชนกับกองหิน

ตอนที่ 7 อับปางเรือแก้วสมุทร

วัตถุประสงค์ : เพื่อแนะนำจุดดำน้ำเรือจมเพชรบุรีเบรเมนสภาพการจมของเรือ

ตอนที่ 8 เรือจมแก้วสมุทร ประวัติศาสตร์หน้าใหม่

วัตถุประสงค์ : เพื่อให้เห็นความสำคัญของเรือจมและความรู้ที่จมน้ำอยู่ใต้ท้องทะเล

2. การถ่ายทำ (Production)

หลังจากได้บทภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวใต้ทะเลไทย กรมศึกษา : แหล่งเรือจมเพชรบุรีเบรเมน เข้าสู่กระบวนการถ่ายทำโดยเริ่มจากการวางแผนการถ่ายทำเพราะต้องถ่ายใต้ทะเล ซึ่งมีความเสี่ยงสูงและต้องใช้ประสบการณ์ของนักดำน้ำ อีกทั้งงบประมาณที่ใช้ในการถ่ายทำได้น้ำค่อนข้างสูงโดยแบ่งการถ่ายทำดังนี้

2.1 บันทึกภาพบรรยากาศการทำงานตั้งแต่ออกเรือ บนเรือ และลงสู่ใต้ท้องทะเล

2.2 บันทึกภาพใต้น้ำ โดยแบ่งทีมงานลงสู่ใต้น้ำเพราะต้องคำนึงถึงระยะเวลาการอยู่ใต้น้ำ ทีมที่ 1 บันทึกภาพบรรยากาศการทำงานของทีมงาน ทีมที่ 2 บันทึกภาพบรรยากาศบริเวณโดยรอบของเรือจมเพชรบุรีเบรเมน ซึ่งจะทำการบันทึกที่ละส่วนของเรือตั้งแต่ส่วนท้ายเรือ กลางเรือ และหัวเรือ

2.3 การถ่ายสัมภาษณ์ เลือกถ่ายสัมภาษณ์ที่สระฝึกการดำน้ำเนื่องจากการสัมภาษณ์ที่ทะเลมีเสียงรบกวนมาก

2.4 การบันทึกวิดีโอโดยเลือกใช้กล้อง DSLR (Digital Single Lens Reflex) บันทึกภาพวิดีโอเนื่องจากสะดวกในการทำงานในการถ่ายภาพใต้น้ำท้องทะเล อีกทั้งทีมงานมีช่างภาพที่และนักดำน้ำมืออาชีพช่วยในการบันทึกภาพใต้น้ำท้องทะเลในครั้งนี้ ซึ่งความการถ่ายภาพเคลื่อนไหวใต้น้ำท้องทะเลมีข้อจำกัดมากมายทั้งเรื่องการจัดค่ากล้อง การเคลื่อนไหวของช่างภาพ และสภาพใต้น้ำท้องทะเลที่ไม่สามารถควบคุมได้ บางช่วงน้ำใสกระแสน้ำแรง บางช่วงน้ำขุ่น ซึ่งต้องใช้ความสามารถเฉพาะตัวของช่างภาพในการแก้ปัญหา

2.5 การทำงานบันทึกภาพเคลื่อนไหวของทีมงานมีการแบ่งเป็นสองทีมสลับกันลงสู่ใต้น้ำเนื่องจากการอยู่ใต้น้ำที่ความลึกประมาณ 20 เมตร อากาศในถังจะอยู่ได้ประมาณ 30-50 นาที อยู่ที่ใช้การใช้อากาศของแต่ละคน และขึ้นมาสูดน้ำต้องพักน้ำก่อนจะลงสู่น้ำใหม่ได้

2.6 การถ่ายทำในรูปแบบ Virtual Reality (VR) ทีมงานใช้กล้อง GoPro Fusion ที่บันทึกภาพแบบ 360 องศา ซึ่งทีมงานต้องมีความระมัดระวังในการบันทึกภาพและถือกล้องเหนือหัวตัวเองเพราะจะทำให้ถ่ายภาพติดคนที่บันทึกภาพ และขณะอยู่ใต้น้ำที่นักดำน้ำใช้วิธีการตั้งกล้องนิ่ง ๆ ใต้น้ำ รวมถึงให้นักดำน้ำถือกล้องดำน้ำในจุดต่าง ๆ ของเรือจมเพชรบุรีเบรเมน



ภาพที่ 1 ภาพกล้อง GoPro Fusion ที่มา <https://www.ec-mall.com/product/actioncam-drone/gopro/78071.html>



ภาพที่ 2 กล้อง DSLR ที่ใช้ในการบันทึกภาพเคลื่อนไหวใต้ท้องทะเล



ภาพที่ 3 ช่วงภาพและทีมงานลงสู่ใต้ท้องทะเล โดยการดำน้ำทุกครั้งต้องมีบัดดี้



ภาพที่ 4 การทำงานของทีมงานในการบันทึกภาพเรือจม

3.การตัดต่อ (Post-Production)

ในการตัดต่อภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวใต้ทะเลไทย กรณีศึกษา : แหล่งเรือจมเพชรบุรีเบรเมนทีมงานใช้โปรแกรม Adobe Premiere ProCC เป็นโปรแกรมหลักในการตัดต่อ มีขั้นตอนการทำงาน ดังนี้

3.1 บันทึกเสียงบรรยาย(Voice Over) คือ การบันทึกเสียงบรรยายตามบทที่ได้เขียนไว้ในแต่ละตอน ซึ่งเราจะวางเสียงที่บันทึกมาก่อน แล้วค่อยตัดต่อภาพ

3.2 แยกไฟล์คือการเลือกไฟล์ภาพวิดีโอที่บันทึกภาพ โดยเลือกการคัดภาพประกอบ (Footage) การเลือกภาพส่วนที่ไม่ต้องการหรือส่วนไม่สามารถใช้งานได้ออกไป โดยเหลือเพียงส่วนที่สำคัญและภาพที่ดีที่สุดไว้เพื่อนำไปใช้ในขั้นตอนต่อไป

3.3 การตัดต่อ ในการตัดต่อภาพยนตร์สารคดีทีมงานใช้หลักในการเลือกภาพเพื่อเล่าเรื่อง ดังนี้ (1) สร้างความต่อเนื่อง (Flow) และลำดับเรื่องราวให้ถูกต้อง คือ การเลือกภาพประกอบ (Footage) มาเรียบเรียงลำดับเหตุการณ์ให้มีความต่อเนื่องตรง

ตามบทบรรยาย โดยอาศัยบทภาพยนตร์เป็นแนวทางในการลำดับภาพและเสียงให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ (2) ใส่กราฟิก ดนตรีประกอบ ฯลฯ หลังจากการเรียง ลำดับเหตุการณ์และความต่อเนื่องแล้ว ก็มาถึง

ขั้นตอนที่สร้างสีสันและความน่าสนใจให้กับภาพยนตร์สารคดี ในขั้นตอนนี้จะเป็นการเพิ่มส่วนประกอบพิเศษทั้งในส่วนของภาพและเสียง ดังนี้ ภาพมีการแต่งสีภาพให้สมจริงและสวยงาม เสียง เสียงบรรยาย (Voice Over) ทำการเพิ่ม/ลด ให้เท่ากันตลอดทั้งงานและทำการผสมเสียงระหว่างเสียงดนตรีประกอบกับเสียงบรรยายซึ่งขั้นตอนนี้มีความสำคัญมากโดยที่ระดับของเสียงไม่ควรสูงเกิน -12 เดซิเบล

การตัดต่อภาพยนตร์สารคดีในตอนที่ 1 ซึ่งเป็นตอนที่บอกเล่าประวัติศาสตร์ของเรือจมเพชรบุรี เบรเมน ทีมงานได้ใช้เทคนิคการตัดต่อโดยระหว่างกราฟิกกับภาพนิ่งมาทำการเคลื่อนไหวที่เป็นข้อมูลทางประวัติศาสตร์ทั้งข่าวจากหนังสือพิมพ์ เอกสารต่าง ๆ

4.การรวมงาน (Export) คือการนำโปรเจกชันงานทั้งหมดที่ได้ทำไปมาทำการประมวลผล (Export) งานออกมาเป็นไฟล์ Video เลือกเป็น H.264 และเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ต่อไป

การตัดต่อวิดีโอในรูปแบบ Virtual Reality (VR) ทีมงานต้องทำการรวบไฟล์ของสองกล้องให้ต่อกันซึ่งต้องใช้เวลาค่อนข้างนาน และเมื่อได้ไฟล์วิดีโอแล้วก็ทำการตัดต่อเหมือนดังเช่นภาพยนตร์สารคดีไป แต่จะไม่สามารถเลือกใช้ภาพประกอบได้มาก

องค์ความรู้ที่ได้จากการสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวได้ทะเลไทย กรณีศึกษา : แหล่งเรือจมเพชรบุรีเบรเมน มีขั้นตอนในการผลิตดังนี้

- การเตรียมการก่อนการผลิต (Pre-Production) การศึกษาข้อมูลค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งที่น่าเชื่อถือทั้งรูปแบบเอกสาร การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ อีกทั้งได้ข้อมูลส่วนหนึ่งจากการรวบรวมของอาจารย์ กิตติธัช ศรีฟ้า ซึ่งเป็นหัวหน้าโครงการ หาข้อมูลเรือเพชรบุรีเบรเมนกว่าสองปี และนำข้อมูลที่ได้ไปวางแผนเขียนบทภาพยนตร์สารคดี ซึ่งนำเสนอจำนวน 8 ตอน โดยข้อมูลถือว่ามีความสำคัญมากสำหรับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สารคดี อีกทั้งข้อมูลที่ได้ต้องได้รับการตรวจสอบความถูกต้องอีกด้วย

- การถ่ายทำ (Production) การถ่ายทำภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวได้ทะเลไทย กรณีศึกษา : แหล่งเรือจมเพชรบุรีเบรเมน ทีมงานทำการวางแผนอย่างรอบคอบเนื่องจากการถ่ายวิดีโอได้น้ำมีความเสี่ยงสูง และค่าใช้จ่ายสูงทั้งค่าเรือ ค่าอุปกรณ์ดำน้ำ กล้องถ่ายภาพได้น้ำ ซึ่งทีมงานจึงเลือกใช้ช่างภาพมืออาชีพที่มีประสบการณ์ในการดำน้ำ การถ่ายภาพได้น้ำมาช่วยในการบันทึกภาพดังกล่าว โดยทำการลงสู่น้ำที่ละทีม ทีมงานเลือกใช้กล้อง DSLR (Digital Single Lens Reflex) บันทึกภาพวิดีโอเนื่องจากสะดวกในการทำงานในการถ่ายภาพได้ทั้งทะเลอีกทั้งมีการใช้แสงจากไฟฉายเพื่อส่องสว่างในจุดที่มีตของเรือจมเพื่อให้ได้งานที่สีสันสวยงามตรงกับความเป็นจริงและบันทึกวิดีโอเป็นไฟล์ที่ใหญ่สุด 4K เพื่อนำมาแต่งภาพในโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพิ่ม สิ่งสำคัญในการถ่ายภาพยนตร์สารคดีได้น้ำคือการจัดองค์ประกอบภาพ ซึ่งสอดคล้องกับRichard Harrington (2013) กล่าวว่าทักษะสำคัญอย่างหนึ่งของการถ่ายวิดีโอคือการจัดองค์ประกอบภาพ ลักษณะของการจัดองค์ประกอบภาพมีผลอย่างมากต่อการรับรู้ถึงสิ่งที่ช่างภาพต้องการสื่อสารถึงผู้ชมหรือผู้รับสาร ภาพแบบเต็มเฟรมจะตอบสนองด้านอารมณ์ ส่วนภาพที่เล่นกับมุมมองในการเล่าเรื่องจะดึงดูดให้ผู้ชมเหมือนเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์ได้

• การตัดต่อ (Post-Production) การตัดต่อภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวได้ทะเลไทย กรณีศึกษา : แหล่งเรือจมเพชรบุรีเบรเมน ทีมงานใช้โปรแกรม Adobe Premiere ProCC เป็นโปรแกรมหลักในการตัดต่อ มีขั้นตอนการทำงาน ดังนี้ (1) บันทึกเสียงบรรยาย (Voice Over) (2) แยกไฟล์ (3) การตัดต่อ และ (4) การรวมงาน (Export)

ข้อแตกต่างระหว่างการตัดต่อภาพยนตร์สารคดี และภาพยนตร์สารคดีรูปแบบความเป็นจริงเสมือน (virtual reality - VR) แตกต่างกันอย่างมากเพราะภาพยนตร์สารคดีมีการเลือกให้ภาพประกอบเหตุการณ์ความยาวต่อคลิปไม่กี่วินาที เช่น หนึ่งเหตุการณ์ใส่ภาพประกอบหลายขนาดส่วนสารคดีรูปแบบความเป็นจริงเสมือน (virtual reality - VR) ใช้ภาพขนาดเดียวและอาศัยการหมุนหมุนเวลาคัดก็คัดแค่จังหวะที่น่าสนใจมา รวมถึงต้องแช่เพื่อให้เห็นได้รอบทิศทาง ถ้าแช่แค่ไม่กี่วินาทีคนดูหรือผู้รับสารจะมองไม่ทันเพราะต้องหมุนตัวดู และใช้เทคนิคน้อยกว่ามากส่วนปัญหาของการใช้กล้องรูปแบบความเป็นจริงเสมือน (virtual reality - VR) คือการใส่เศษกันน้ำเพราะมันจะไปปิดมุมภาพทำให้ต่อกันไม่สนิทและความคมชัดน้อยกว่า

การสร้างสรรคภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวได้ทะเลไทย กรณีศึกษา : แหล่งเรือจมเพชรบุรีเบรเมน ทีมงานสร้างสรรค์เพื่อนำสิ่งที่ค้นพบก่อให้เกิดการกระตุ้นความกระหายอยากรู้เรื่องราวที่มีความเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ที่จมอยู่ใต้ท้องทะเลไทยโดยอาศัยการท่องเที่ยวเป็นเครื่องมือและใช้ความรู้ทางโบราณคดีได้นำเป็นสารรวมไปถึงใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นช่องทางการกระจายข้อมูลสู่ผู้คนทั่วไป อีกทั้งเป็นแนวทางในการนำไปปรับใช้กับแหล่งดำน้ำทางโบราณคดีที่อื่น ๆ เพื่อให้เกิดแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ได้ทะเลเป็นการกระจายความรู้ทางประวัติศาสตร์ได้ทะเลให้เข้าถึงผู้คนมากยิ่งขึ้นความพิเศษของดำน้ำเพื่อการท่องเที่ยวแหล่งเรือจมเพชรบุรีเบรเมน คือเราได้ทั้งความรู้ทางประวัติศาสตร์ที่ค้นพบในเรือ ทั้งประวัติด้านการเดินเรือ การค้าขาย การต่อเรือ ความเจริญรุ่งเรืองในยุคหนึ่ง รวมทั้งการทหาร ซึ่งนับเป็นการท่องเที่ยวรูปแบบใหม่สำหรับนักท่องเที่ยว และเป็นแนวทางสู่การพัฒนาเป็นต้นแบบแหล่งท่องเที่ยวในอนาคต การท่องเที่ยวเพื่อเรียนรู้ประวัติศาสตร์ได้ทะเล เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวที่เปลี่ยนไป ท่องเที่ยวเพื่อเรียนรู้ประวัติศาสตร์ ท่องเที่ยวเพื่อเห็นคุณค่าแก่การอนุรักษ์ทรัพยากรของชาติ ดังนั้นเรื่องราวที่ถูกบอกเล่าผ่านภาพยนตร์สารคดีเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ และตัวบุคคลที่มีประสบการณ์ร่วมอาจจะส่งผลให้เกิดกระแสอนุรักษ์มรดกทางด้านประวัติศาสตร์ได้ทะเลมากขึ้น

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กิตติธัช ศรีฟ้า. (2562). สุนทรียใหม่ในโลกความเป็นจริงเสมือน. *วารสารนิเทศสยามปริทัศน์* 18(2), 48-56.

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2554). *โครงการศึกษาสถานการณ์และแนวโน้มด้านการตลาด สำหรับการท่องเที่ยวกลุ่มดำน้ำ*. กรุงเทพมหานคร : การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย.

มนต์ศักดิ์ เกษศิริรินทร์เทพ, สมคเนศวรวิวัฒน์, และประยุตต์ ศรีทองกุล (2563). การสื่อสารในภาพยนตร์สารคดีเชิงละครโทรทัศน์สะท้อนชีวิต ของผู้ป่วยโรคบุคลิกภาพแปรปรวนชนิดก้ำกึ่งเรื่อง “ไต้รอยกริด”. *วารสารนิเทศสยามปริทัศน์* 19(1), 68-84.

แฮริงตัน ริชาร์ด. (2556). *การถ่ายวิดีโออย่างมืออาชีพด้วยกล้อง[Creating DSLR Video DSLR]* (นาริรัตน์ พัทยากร, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: ทูโวลฟ์.

ภาษาอังกฤษ

Gael, C. (2004). *Cut by Cut: Editing Your Film or Video*. California: Michael Wiese Production.

Justin, C. (2012). *Film Craft: Editing*. Waltham: Focal Press.

John, T.(2007).*The Culture of Speed: The coming of Immediacy*. London: SAGE.

ระบบออนไลน์

สมหมาย ตามประวัติ (2563).*ภาพยนตร์สารคดี (Documentary)*. เข้าถึงได้จาก<https://www.nstda.or.th/th/nstda-knowledge/2874-documentary>

อัจฉราพรรณ โพธิ์ทอง. (2561). *VR เทคโนโลยีโลกเสมือนจริง*. เข้าถึงได้จาก [https://il.mahidol.ac.th/th/i-Learning-Clinic/general-articles/vr เทคโนโลยีโลกเสมือนจริง/](https://il.mahidol.ac.th/th/i-Learning-Clinic/general-articles/vr-เทคโนโลยีโลกเสมือนจริง/)

SNAPSHOT. (2019). *4 วิธีในการสร้างภาพใต้น้ำของคุณให้เต็มไปด้วยสีสัน*. เข้าถึงได้จาก <https://snapshot.canon-asia.com/thailand/article/th/4-ways-to-make-your-underwater-photos-pop-with-colour>