



คู่มือการทำข่าวในรูปแบบนักข่าวสะพายเป้ (Backpack Journalism)

โดย สมาคมนักข่าววิทยุและโทรทัศน์ไทย สนับสนุนโดย ศ.บิล เจนทิลย์

*สรุปจากโครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ นักข่าวสะพายเป้ สำหรับนักข่าวโทรทัศน์

Backpacking Journalism Workshop for TV

Backpack Journalism คือการทำงานของผู้ปฏิบัติงานที่ได้รับการฝึกอบรมอย่างเหมาะสม ในการใช้ กล้องวิดีโอระบบดิจิทัล อุปกรณ์สมาร์ทโฟน เพื่อบอกเล่าเรื่องราวที่มีบุคคลเป็นตัวขับเคลื่อนในลักษณะสื่อถึงโดยตรง และเข้าถึงใกล้ชิดกว่าการใช้กล้องที่แบกบนขาในแบบเดิม ซึ่งต้องมีทีมงานได้แก่ ช่างภาพ ช่างเสียง ผู้สื่อข่าวและโปรดิวเซอร์ แต่นักข่าวที่ทำงานแบบสะพายเป้ (backpack journalist) จะทำเองทุกอย่างในทุกกระบวนการและขั้นตอน และที่สำคัญที่สุดคือ ผลิตภาพที่เป็นพลังขับเคลื่อนของการสื่อสารด้วยภาพ สำหรับในภาคสนาม ภาพที่นักข่าวสะพายเป้จะได้นั้น จะต้องมียังเสียงประกอบ ภาพตัวงาน รายงานข่าว บทสัมภาษณ์ นักข่าวต้องเขียนบท (script) เอง บางกรณีก็ต้องบรรยายเหตุการณ์ข่าวด้วย ทั้งนี้ ตามแต่สถานการณ์ว่า เราจะต้องติดต่องานเอง หรือ เราจะทำงานร่วมกับเจ้าหน้าที่ติดต่อภาพที่ได้รับมอบหมายภารกิจนั้นๆ รายงานโดยนักข่าวคนเดียวที่ทำหน้าที่หลายอย่าง แต่เป็นหลักการทำงานอย่างหนึ่งที่ขับเคลื่อนด้วยตัวบุคคล ด้วยวิธีการและการประยุกต์ใช้ในแบบเฉพาะกิจและต้องใช้เวลาผลิตซึ่งจะนำไปสู่ผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตัว และไม่สามารถนำไปใช้ในทุกสถานการณ์

ในการอธิบายความ บางครั้งใช้ศัพท์ว่า Video Journalism บางครั้งก็ใช้ Backpack Journalism และบางครั้ง Backpack Video Journalism ซึ่งใช้แทนสลับกันไปมา

ขั้นตอนก่อนการผลิตงาน (Pre-Production) เป็นขั้นตอนเตรียมการของการทำข่าวแนว Video Journalism หรือ Backpack Video Journalism ขั้นตอนนี้ประกอบด้วยทุกอย่างที่จำเป็นต้องทำ ก่อนจะหยิบเครื่องมือของคุณออกสู่ภาคสนาม

คำและวลีต่อไปนี้ เป็นสิ่งที่ควรรู้และนำไปปฏิบัติใช้ในการทำข่าวในรูปแบบนักข่าวสะพายเป้

- ได้รับการฝึกอบรมอย่างถูกต้อง
- ใช้ตัวละครของเรื่องขับเคลื่อน
- เกิดความคุ้นเคยและเข้าถึงตรง
- ให้เวลากับสิ่งนั้น
- ไม่สามารถใช้การได้ในทุกสถานการณ์
- ความรู้เท่าทันและอารมณ์ความรู้สึกของผู้รับสาร
- เครื่องมือ เวลา และอิสรภาพ
- การจัดการทุกอย่างด้วยตนเอง
- การนำเสนอข่าวเชิงเล่าเรื่องแบบสารคดี



Video Journalism หรือ Backpack Video Journalism ประกอบไปด้วย องค์ประกอบ 3 อย่าง คือ

1. ภาพ (images)
2. เสียงตามธรรมชาติ (Natural Sound)
3. บทบรรยาย (Narration)

ภาพเป็นพลังขับเคลื่อนของสื่อ อีกทั้งยังเป็นจักรกลภายในสื่อ โดยจะไม่มีภาพขับเคลื่อนไหวหากปราศจากภาพ

วิธีการใช้อักษรของภาษา/ภาพ (Visual Language)

Extra Close-Up (XCU) ในบริบทที่ต้องถ่ายช็อตหน้าคน การถ่าย XCU จะเจาะจงที่เฉพาะบริเวณตา หรือแว่นตากับตาของคนๆ นั้น

Close-Up (CU) จะเป็นการถ่ายเก็บตั้งแต่ส่วนบนของศีรษะไปจนถึงปลายคาง แต่คุณสามารถตัดส่วนบนของศีรษะหรือ ส่วนบนของผมหอกไป แต่ห้ามตัดส่วนของคางออก ด้วยเหตุผล 2 ประการ คือ หนึ่ง ผู้ชมต้องการจะอ่านปากและการแสดงสีหน้าของผู้พูด ซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญในการถอดรหัสว่า บุคคลนั้นพูดความจริงหรือไม่ สองคือเจ้าหน้าที่ตัดต่อภาพและโปรดิวเซอร์ อาจต้องการจะใส่ชื่อของบุคคลนั้นไว้ใต้ใบหน้า จึงจำเป็นต้องมีพื้นที่ว่างไว้ตรงด้านล่างของเฟรมเพื่อจะไม่ให้ตัวอักษรไปทับปากของผู้พูดที่เป็นเป้าหมายการบันทึกภาพ การเขียนตัวอักษรจะอยู่ตรงแถบด้านล่างของจอภาพ

Medium Shot (MS) จะเป็นภาพที่จับตั้งแต่ส่วนบนสุดของศีรษะไปจนถึงเอว หรือได้เข็มขัดเล็กน้อย เราต้องเห็นเข็มขัดนั้นด้วย

Wide Shot (WS) เป็นภาพที่รวมทุกอย่างไว้ในภาพ ตั้งแต่หัวไปจรดปลายเท้า

Extra Wide Shot (XWS) มีลักษณะกว้างกว่าภาพ WS และอาจจะรวมถึงข้อมูลทางภาพ ซึ่งอยู่ด้านหน้าหรือหลังวัตถุเป้าหมายนั้น XWS อาจถูกเรียกว่าช็อต Master หรือ Establishing เพราะเป็นภาพที่แสดงให้เห็นองค์ประกอบทั้งหมด ในฉากมีส่วนสัมพันธ์เชื่อมโยงต่อกัน คุณจะเข้าใจเรื่องนี้ดีขึ้นเมื่อเราเข้าสู่ระบบภาพ 6 ช็อต (Six-Shot System) ที่เรากำลังจะเข้าเรื่อง

Over the Shoulder (OTS) การถ่ายภาพ OTS เชื่อมโยงวัตถุกับสิ่งที่เขาหรือเธอกำลังทำอยู่ โดยเฉพาะเป็นภาพที่เป็นตัวเชื่อมต่อกับช็อตรูปแบบอื่นๆ ในระบบภาพ 6 ช็อต (Six-Shot System) ภาพลักษณะนี้จะมีประสิทธิผลเป็นพิเศษในการผลิตเรื่องราวที่เล่าด้วยภาพอย่างมีการขับเคลื่อนต่อเนื่อง



Point of View (POV) จะทำให้ผู้ชมเห็นในมุมมองที่คนที่เป็นเป้าหมายของภาพเห็น ยกตัวอย่างเช่น ภาพแป้นพิมพ์ดีดที่คนพิมพ์กำลังมองอยู่ หรือช็อตถนนที่คนขับกำลังมองอยู่ ลองคิดถึงคนที่เป็นเป้าหมายของภาพ กำลังเดินทางผ่านประตูและเข้าไปในห้อง คุณจะเห็นคนที่เฝ้าติดตามคนๆ นั้นกำลังเดินทางผ่านประตูเข้าไปนั่งที่โซฟา จากนั้น อีกสักพักหนึ่ง คุณก็จะเดินกลับไปกลับมาผ่านประตูเดิม และเดินตามทางเดิมไปยังโซฟานั้น โดยกล้องเคลื่อนตามการเคลื่อนไหวของคุณ สิ่งที่บุคคลเป้าหมายเห็นคือสิ่งที่ผู้ชมกำลังเห็นเช่นกัน วิธีนี้ทำให้เกิดมุมมองการเคลื่อนไหวที่มีพลังขับเคลื่อนมาก ผู้ชมจะเห็นสิ่งที่บุคคลเป้าหมายเห็นในภาพเห็น เมื่อถึงช่วงเวลาที่ผู้ชมต้องตัดภาพคั่นระหว่างช็อตรูปแบบอื่นๆ

Tracking Shot (Track) ในเทร็คที่กล้องต้องคอยตามบุคคลเป้าหมาย ที่เคลื่อนไหวไป-มา หรือวนเวียนอยู่รอบๆ ทางที่บุคคลเป้าหมายกำลังเดิน ลองนึกถึงตอนที่กล้องคอยจับภาพตามรถแข่งคันหนึ่ง ที่แล่นรอบสนามแข่ง ส่วนกล้องอาจจะติดตามวัตถุที่เคลื่อนไหวเข้ามาในห้อง และเดินไปที่โต๊ะ นั่นก็อาจจะเรียกว่า tracking Shot ได้เช่นกัน ช่างกล้องจะยืนอยู่กับที่ ส่วนเป้าหมายจะเคลื่อนไหวไปมา และกล้องจะคอยติดตามจับภาพเป้าหมายนั้น

Pan Shot (Pan) ในช็อตแพนภาพ มุมกล้องจะเคลื่อนไปทั่วบริเวณ ภาพจากแพนช็อตจะดูดีจริงๆ ถ้าคุณต้องการแสดงให้เห็นพื้นที่อย่างเช่น ขอบฟ้า ด้านหน้าของอาคาร หรือบางทีฝูงชนกลุ่มใหญ่ ภาพจากแพนช็อตที่เคลื่อนไหวในแนวตั้งหรือแนวเฉียง / จะเรียกว่า ทิลท์ (Tilt)

เมื่อต้องใช้เทคนิค แพน หรือ ทิลท์ สิ่งสำคัญคือต้องเคลื่อนกล้องย้อนกลับทางเดิมด้วย กล่าวคือ ถ้าคุณแพนกล้องจากซ้ายไปขวา ต้องให้แน่ใจว่า ต้องแพนกล้องกลับไปทางเดิมด้วย ในแง่ของการตัดต่อ คุณจะรู้สึกพึงพอใจที่เกี่ยวกับการถ่ายแบบนั้น เพราะจะทำให้คุณสามารถได้ภาพวัตถุครอบคลุมครบถ้วน ถ้าคุณแพนภาพโดยไม่ใช้ขาตั้งสามขา ต้องให้แน่ใจว่าคุณยืนอยู่ชิดกับบางอย่างเช่น โต๊ะหรือกำแพง แทนที่เคลื่อนไหวด้วยแขนเท่านั้น คุณต้องแน่ใจว่าคุณใช้ร่างกายทุกส่วนเพื่อให้คุณมั่นคง คุณต้องตัดสินใจให้ดีด้วยว่า คุณจะแพนกล้องเริ่มจากจุดไหนและไปจบที่จุดไหน หรืออีกอย่างหนึ่งก็คือ ต้องตัดสินใจว่าคุณต้องการจะบอกเล่าอะไรในภาพ การใช้ภาพแพน หรือ ทิลท์ เป็นเหมือนกับตัวเย็บร้อยเอาชิ้นส่วนอื่นๆ ของวัตถุดิบภาพที่มีอยู่มาร้อยเป็นเนื้อเดียวกัน ตัวอย่างเช่น ทิลท์ช่วยเชื่อมต่อมือให้เข้ากับใบหน้า

Zoom (ZM) ช็อตซูมมีอยู่ 2 ประเภท หนึ่งคือการใช้ความยาวของเลนส์กล้อง อีกอย่างหนึ่งคือการซูมด้วยขาของคุณเอง



แนวคิดของเรื่อง

เมื่อต้องการจะเล่าเรื่องด้วยภาพ จะตัดสินใจอย่างไรในเรื่องแนวคิดของเรื่อง (Story Idea) อะไรที่จะทำให้เกิดแนวคิดของเรื่องที่จะเล่าด้วยภาพ เรื่องทุกเรื่องสามารถนำไปสู่การเล่าด้วยภาพได้หรือไม่ เรื่องไหนที่ทำได้ และเรื่องไหนที่ทำไม่ได้

รายงานนำเสนอ ความคิดหลัก และชื่อเรื่อง

ถ้าทุกคนบอกคุณว่า คุณไม่จำเป็นต้องมีทักษะการเขียนในแนวการเล่าเรื่องด้วยภาพ อย่าไปเชื่อ คุณจำเป็นต้องมีทักษะการเขียน ตั้งแต่ต้นไปจนจบกระบวนการ การเขียนของคุณเป็นหลักฐานชัดเจนที่สุดว่าคุณมีวิธีคิดอย่างไร ถ้างานเขียนของคุณแจ่มชัด ก็แสดงว่าการคิดของคุณก็เช่นกัน

การเรียงลำดับงานเขียนจึงเริ่มตั้งแต่เป็นรายงานนำเสนอ(Proposal) และจบลงด้วยบทขยายโครงเรื่อง (Treatment) และบท (Script)

เริ่มด้วยรายงานนำเสนอ (Proposal) ซึ่งถือเป็นบทสรุปย่อๆ ของโครงการวิดีโอของคุณ นั่นคือสิ่งที่คุณส่งให้โปรดิวเซอร์เพื่อขออนุญาต และการสนับสนุนโครงการ รายงานนำเสนอ (Proposal) นี้ควรจะยาวไม่เกินหนึ่งหน้า โปรดิวเซอร์ส่วนใหญ่จะยุ่งมาก และพวกเขาไม่มีเวลามากพอที่จะอ่านอะไรที่ยาวมากกว่าหนึ่งหรือสองย่อหน้า

รายงานนำเสนอ (Proposal) เป็นแถลงการณ์แห่งเจตจำนงของคุณ มันมาจากการวิจัยอย่างละเอียด โดยเขียนขึ้นด้วยรูปแบบการนำเสนอด้วยภาพ นี่จะบอกผู้อ่านว่า พวกเขาจะได้เห็นหรือได้ยินอะไรบ้าง

แต่ต้องจำไว้ว่า รายงานนำเสนอนี้ได้รับการออกแบบอย่างเป็นพิเศษ เพื่อให้คุณได้ก้าวทำผ่านประตูเข้าไปได้ คุณเพียงต้องไปเจรจากับบุคคลที่รับผิดชอบรายการโทรทัศน์นั้นๆ คุณต้องให้ข้อมูลที่ตรงไปตรงมาเท่านั้น และหวังว่า นั่นจะนำไปสู่การสนทนาที่กว้างขึ้น

ความคิดหลัก (controlling idea) เป็นแก่นกลาง เป็นหัวใจ เป็นเหมือนแก่นกลางของรายงานนำเสนอ และแนวคิดของเรื่อง มันต้องเป็นคำพูดเพียงหนึ่งบรรทัดเพื่ออธิบายโครงงานนี้ของคุณ นี่เป็นแนวคิดหลัก หรือ เส้นร้อยรัดที่กึ่งกลางของเรื่องราวที่เล่าด้วยภาพวิดีโอ



ลองนึกถึงสัปดาห์ก่อนๆ ใ้มาก ถ้าคุณคิดว่าและทำให้สายสัปดาห์ขาด ใ้มากก็ไม่ได้เป็นสายสัปดาห์อีกต่อไป แต่เพียงแต่เม็ดใ้มากที่
กลิ้งกระจัดกระจายไปบนพื้น แนวความคิดเดียวกันนี้ใช้ได้กับเรื่องเล่าด้วยภาพวิดีโอ ความคิดหลัก (controlling idea)

คือสิ่งที่จะยึดใ้มากแห่งข้อมูลทางด้านภาพและเสียงไว้ด้วยกัน ทำให้มันกลายเป็นเรื่องเล่าด้วยภาพที่แข็งแรง หาก
ปราศจากความคิดหลัก (controlling idea) ที่แข็งแรงและเป็นเอกภาพ ใ้มากแห่งข้อมูลทางด้านภาพและเสียงของคุณจะ
ไม่มีทางเป็นเรื่องราวอีกต่อไป แต่จะเป็นข้อมูลภาพและเสียงที่กระจัดกระจายอยู่บนหน้าจอคอมพิวเตอร์ของคุณ
หากคุณไม่สามารถบรรยายหรือให้คำจำกัดความแนวคิดเรื่องของคุณภายในหนึ่งประโยคที่ชัดเจนได้ คุณก็ไม่อาจจะมี
ตัวเกาะกุมแนวคิดของคุณเองได้ คุณจำเป็นต้องกลับไปและคอยทบทวนเรื่องนี้ใหม่

พยายามให้คำจำกัดความแนวคิดเรื่องของคุณภายในหนึ่งประโยค ที่เริ่มด้วยว่า “เรื่องราวที่เล่าด้วยภาพวิดีโอของคุณ
อธิบายเรื่อง...” หรือ “สารคดีของฉันนำเสนอเรื่อง...” ถ้าคุณไม่อาจจะทำให้มันสั้นได้ภายในหนึ่งประโยค ด้วยการ
อธิบายเรื่องของคุณด้วยข้อความที่กระชับ คุณต้องลองทบทวนความคิดหลักของคุณ กลับย้อนไปพิจารณาให้ดีอีก
ครั้ง นี่เป็นเรื่องสำคัญมากเพราะว่าทุกอย่างที่คุณบันทึกภาพไว้หรือตัดสลับใจที่จะไม่บันทึกภาพ ทุกคำถามที่คุณถาม
หรือตัดสลับใจไม่ถาม ควรจะสนับสนุนความคิดหลัก (Controlling Idea) ของคุณ หากคุณตระหนักถึงความคิดหลักของ
คุณอย่างแจ่มชัด คุณไม่จำเป็นต้องเสียเวลาและพื้นที่บันทึกข้อมูลมากมายก่ายกองไปกับวัตถุที่ดูที่คุณไม่ได้ใช้

บท (Script) จะเป็นรายการคำสั่งที่คุณออกแบบ ไม่เพื่อตัวคุณเอง ก็เพื่อเจ้าหน้าที่ที่ติดต่อจะใช้วัตถุที่เป็นภาพวิดีโอ
หรือเสียงไปจัดระเบียบ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ สคริปต์จะเป็นเอกสารที่แบ่งข้อมูลออกเป็นสองคอลัมน์ ทางด้าน
คอลัมน์ซ้ายคือสิ่งที่ผู้ชมจะได้เห็น ส่วนคอลัมน์ขวาคือสิ่งที่ผู้ชมจะได้ยิน เราจะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันใน
รายละเอียดมากกว่านี้ภายหลัง แต่สามารถบอกได้ตอนนี้ว่า ไม่มีอะไรที่จะมาแทนสคริปต์ในกระบวนการหลังการผลิต
ได้ สคริปต์มีความสำคัญมากในการจัดระเบียบเรื่องราวที่เล่าด้วยภาพอย่างต่อเนื่อง

ส่วนบทขยายโครงเรื่อง (Treatment) คือเอกสารที่คล้ายกับรายงานนำเสนอ (Proposal) ที่เป็นการอธิบายเรื่องด้วย
ภาพ ตามสิ่งที่ปรากฏจริงในผลงานที่จะออกมาในรูปแบบของการเล่าเรื่องด้วยภาพวิดีโอ ตรงกันข้ามกับสิ่งที่รายงาน
นำเสนอ (Proposal) มุ่งที่จะนำเสนอ ปกติแล้วบทขยายโครงเรื่องมักจะถูกส่งไปยังโปรดิวเซอร์ ขณะที่รายงานนำเสนอ
(Proposal) จะถูกส่งไปให้เจ้าหน้าที่ติดต่อ (Editor)

หลักพื้นฐาน (The Basics)

การถือกล้องอย่างถูกต้องคือ การที่คุณใช้มือซ้ายเป็นฐาน และปล่อยให้นิ้วทั้งหมดของมือซ้ายเป็นอิสระ เพื่อบังคับปุ่ม
ต่างๆของกล้อง เก็บข้อศอกซ้ายให้ชิดกับซีโครง หรือออกด้านซ้ายของคุณ และหันสะโพกซ้ายให้กับเป้าหมาย หรือสิ่งที่



คุณจะทำอย่างไรที่โครงฟุ้งซ่ายของคุณจะช่วยแบกรับน้ำหนักของกล้อง และลำตัวคุณจะช่วยในการแบกรับอย่างมาก วางเท้าทั้ง 2 ข้างให้เหมือนกับที่นักมวยพร้อมชกบนเวที ให้นิ้วโป้งเท้าซ้ายของคุณชี้ไปที่เป้าหมายการถ่ายทำ ส่วนนิ้วโป้งเท้าขวาชี้ไปด้านหลังลำตัวของคุณ ให้นิ้วโป้งเท้าขวาทำมุมตั้งฉากกับนิ้วโป้งเท้าซ้าย ย่อเข้าทั้ง 2 ข้างเล็กน้อย ท่ายืนแบบนี้จะมั่นคงมากกว่าการยืนกางขาเท่ากับช่วงกว้างของไหล่และถือกล้องด้วย 2 มือ ตอนแรกๆคุณอาจจะไม่ถนัดกับท่านี้ แต่เมื่อคุณชินกับมัน การถือกล้องแบบนี้จะทำให้คุณถ่ายภาพระยะไกลได้ดีขึ้น และจะทำให้ภาพนิ่ง

แนะนำให้ใช้วิวไฟน์เดอร์ (Viewfinder) ของกล้องดิจิทัลที่จำเป็นจริงๆ เท่านั้น เช่น เมื่อคุณต้องการถ่ายภาพเท้าของคนกำลังเดินหรือทหารกำลังลาดตระเวน หรือเมื่อต้องการถ่ายภาพงานแถลงข่าว และคุณจำเป็นต้องชุกกล้องของคุณเหนือหัวให้พ้นศีรษะของคนอื่นๆ โดยปกติแล้วผมจะแนะนำให้พวกเขา มองผ่านช่องมองภาพ (Eyepiece) แทน โดยคุณควรเปิดตาทั้ง 2 ข้างขณะถ่ายภาพ เพื่อจะได้รับรู้ถึงสิ่งที่เกิดขึ้นรอบๆตัวคุณ ขณะกำลังถ่ายภาพ โดยคุณสามารถเปลี่ยนจุดโฟกัสจากตาหนึ่งไปยังอีกตาหนึ่งด้วยการหรีตา การทำแบบนี้จะทำให้ตาของคุณประสานกับตาของผู้ที่เป็นเป้าหมายโดยตรง (Eye Contact) และยังทำให้คุณเห็นสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นรอบๆข้างอีกด้วย เป็นการถ่ายผ่าน Close-Ups Lens โดยไม่มีจอ LCD ที่คอยกีดขวางระหว่างตัวคุณกับเป้าหมาย

สิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งคือ ภาพที่สะท้อนออกจากจอ LCD มักจะไม่แม่นยำ เหมือนภาพจริงที่กล้องกำลังบันทึกภาพ โดยเฉพาะในที่แดดจ้า หรือที่มีแสงที่ส่องจากด้านหลัง (Backlight) มากๆ นอกจากนี้จอ LCD ทำให้ยากแก่การแยกแยะว่า กล้องกำลังโฟกัสที่เป้าหมายหรือพื้นที่รอบๆ หรือหลังตัวเป้าหมาย แต่การมองจากช่องมองภาพ (Eyepiece) จะทำให้คุณมองเห็นชัดขึ้น และเห็นภาพที่เหมือนจริงจากกล้องที่กำลังถ่ายทำอยู่ มากกว่าการมองจากจอ LCD

เมื่อเรียนรู้และทำความเข้าใจกับอักษรเบื้องต้นของภาษาภาพ (Visual Language) ต่อไปจะใช้ภาษาภาพอย่างไร เราจะรวมภาพต่างๆ มาผูกให้เป็นเรื่องราวได้อย่างไร และเราจะทำอย่างไรให้คลิปภาพกลายเป็นเรื่องราวขึ้นมา

องค์ประกอบพื้นฐานสุดของเรื่องคือ คลิปภาพที่เราถ่ายจากการออกสนามนั่นเอง นี่จะเป็นฐานของข้อมูลด้านภาพและเสียงที่คุณได้มา หรือรวบรวมมา หรือจัดทำขึ้นมาในการทำข่าวภาคสนาม คุณต้องถ่ายเป็นคลิปภาพ (clips) หลายๆ คลิป รวมไว้เป็นลำดับชุดภาพ (sequence) เมื่อคุณถ่ายภาพรวมเป็นลำดับชุดภาพแล้ว ก็จะเป็นฉากเหตุการณ์ (scene) จากนั้นคุณก็ถ่ายฉากเหตุการณ์ลำดับอื่นๆ เพื่อร้อยให้เป็นเรื่องราว (story) ดังนั้นการเรียงลำดับจะเป็น คลิปภาพ ต่อด้วย ลำดับชุดภาพ ฉากเหตุการณ์ และเรื่องราวในที่สุด

ลองคิดเปรียบเทียบอีกแบบหนึ่ง จะเหมือนกับการใช้ถ้อยคำแต่ละคำ เพื่อเป็นหนทางไปสู่การสร้างเรื่อง คุณมักใช้คำเพื่อสร้างประโยค คุณใช้ประโยคเพื่อผูกเนื้อหาเป็นย่อหน้า และคุณใช้ย่อหน้านั้นสร้างเรื่องราวขึ้นมา



ดังนั้น การเรียงลำดับจะเป็น คำ (clip) ประโยค (sequence) ย่อหน้า (scene) และตัวเรื่องราว (story)

ถ้าเรียงจากล่างขึ้นบน จะออกมาในลักษณะ

Story

Scene

Sequence

Clips (อย่างน้อยคลิปละ 20 วินาที)

เมื่อคุณเข้าสู่กระบวนการเล่าเรื่องด้วยภาพ ที่เราเรียกว่า Video Journalism สิ่งสำคัญสำหรับคุณอยู่ที่การคิดโครงสร้างของภาพในหัวของคุณ เบื้องหลังในทั้งการถ่ายทำวิดีโอ ฟิล์ม หรือสารคดีทุกเรื่อง จะต้องมีการคิดโครงสร้าง ให้นึกว่าสิ่งนี้คือภาพร่างของสถาปนิก โดยปกติเราจะไม่ค่อยมองอะไรแบบนี้ เพราะไม่ได้รับการฝึกมา หรือไม่ก็เป็นเพราะภาพและเสียงจากหน้าจอ ทำให้เราไม่ได้สนใจเรื่องโครงสร้าง แต่จริงๆ แล้ว โครงสร้างก็อยู่ตรงนั้น ยิ่งคุณเข้าใจว่าโครงสร้างถูกกำหนดขึ้นมาอย่างไร ก็จะทำให้คุณสามารถคิดโครงสร้างขึ้นมาได้ง่ายขึ้นเท่านั้น

ระบบภาพ 6 ช็อต

หนึ่งในสิ่งสำคัญที่สุดที่คุณสามารถเรียนรู้จากการทำงานร่วมกัน คือ การข้ามแหละ หรือการร้อยโครงสร้างของ เรื่องเล่าด้วยภาพ (Visual Story) เปรียบได้กับการที่คุณเปิดกระโปรงหน้ารถของคุณขึ้นมา และถอดชิ้นส่วนต่างๆ ของเครื่องยนต์ออกเป็นชิ้นๆ คุณต้องรู้ด้วยว่าชิ้นส่วนแต่ละชิ้นของเครื่องยนต์ ทำหน้าที่อะไร และแตกต่างกันอย่างไร ถ้าทำได้ คุณก็เข้าใจหลักการตรงนี้เช่นกัน

ระบบภาพ 6 ช็อต (Six-shot System) เป็นองค์ประกอบหนึ่งของกลยุทธ์โครงสร้างของเรื่องราวที่เล่าด้วยภาพ วิธีนี้จะช่วยให้คุณสามารถบอกได้ว่าส่วนไหนสำคัญ และส่วนไหนไม่สำคัญ รวมถึงอะไรที่ควรบันทึกภาพไว้ และอะไรที่ไม่ควรเสียเวลาด้วย ถ้าสามารถสร้างโครงเรื่องราวที่คุณไปถ่ายทำมาได้ คุณก็จะสามารถประกอบชิ้นส่วนโครงสร้างนั้นกลับไปใหม่ได้ในกระบวนการตัดต่อ

ระบบภาพ 6 ช็อต (Six-shot System) เป็นเทคนิคและวิธีการอย่างหนึ่ง ไม่ใช่ว่าจะไม่มีข้อผิดพลาดเลย และไม่ใช่ว่าจะใช้ระบบนี้กับทุกสถานการณ์ ถ้าระบบนี้ถูกนำไปใช้การได้และคุณนำไปปฏิบัติ ระบบภาพ 6 ช็อตนี้จะช่วยให้คุณสร้างสรรค์ภาพที่มีความน่าสนใจและสอดคล้องมากพอที่นำไปใช้ในการผลิตเรื่องเล่าด้วยภาพที่มีศักยภาพออกมา เราเริ่มด้วยการใช้อักษรภาพที่อธิบายไปก่อนหน้านี้ โดยในระบบภาพ 6 ช็อตจะได้แก่ช็อตภาพดังนี้ CU หรือ XCU, MS, WS, OTS และ XWS ซึ่งในกรณีนี้ถูกใช้เป็นช็อตภาพ master หรือ establishing

สำหรับมือใหม่ ห้ามเคลื่อนกล้อง ห้ามซูมภาพ ห้ามแพนภาพ ห้ามแตร็คภาพหรือทิลท์ภาพขึ้น-ลง ทำไมนะหรือ เพราะว่าการเคลื่อนไหวอย่างไม่มีเหตุผลของกล้อง จะถูกมองว่าเป็นฝีมือสมัครเล่น และไม่จำเป็นต้องมีช็อตเหล่านั้น ส่วนใหญ่แล้วงานภาพพวกนี้จะไม่ถูกนำมาใช้เลย



คุณควรถ่ายภาพวิดีโอแบบรวดเร็วในแบบ Snap Shots โดยแต่ละคลิปไม่ควรมีความยาวน้อยกว่า 20 วินาที ไข่แล้ว คลิปละ 20 วินาที ผมต้องการให้คุณถ่ายภาพที่เคลื่อนไหว แต่ไม่ต้องการให้คุณเคลื่อนไหวกล้อง ดังนั้นคุณควรถ่ายภาพ ไข่ไว้สั้นอย่างน้อย 20 วินาที และสังเกตการเคลื่อนไหวในคลิปที่คุณกำลังถ่ายทำ คงเป็นเรื่องที่หลีกเลี่ยงไม่ได้หากว่า บุคคลในภาพเคลื่อนไหว บางคนหยุดเขียน หรือยืนขึ้น หรือเดินออกนอกเฟรมไปเลยก็ได้ บางคนอาจเงาจมูก หรือมีวัตถุ บางสิ่งเคลื่อนไหว จุดนี้เองที่ทำให้คุณต้องตัดต่อภาพ ซึ่งถือเป็นจุดเปลี่ยนภาพ (Transition) ในการตัดต่อ เป็นจุดที่คุณ สามารถเปลี่ยนจากการใช้คลิปภาพหนึ่งไปเป็นอีกคลิปหนึ่ง

เมื่อคุณออกไปถ่ายทำ คุณควรกลับมาด้วยภาพตามอัตราส่วนดังนี้ ซ็อตภาพ XCU หรือ CU 50% ซ็อตภาพ MS 25% และอีก 25% เป็นซ็อตภาพ WS หรือ XWS ปัญหาอย่างหนึ่งที่ผมสังเกตเห็นในช่วงภาพด้อยประสิทธิภาพคือ พวกเขาชอบถ่ายซ็อตมุมกว้างมากในทุกๆ อย่าง พวกเขาเก็บทุกอย่างที่มีในสถานที่นั้นๆ แต่ไม่ได้เจาะจงถ่ายสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยเฉพาะ ช่วงภาพเหล่านี้จะกลับมาด้วยซ็อตภาพ WS และ XWS แต่ไม่มีซ็อต CU และ XCU เลย พวกเขาจะมีภาพใน มุมกว้างๆ แต่ไม่สามารถบอกรายละเอียดได้ หรือเรียกได้ว่า ไม่มีความใกล้ชิด

เมื่อคุณถ่ายคลิปด้วยลักษณะซ็อตภาพ CU และ XCU ถึงครึ่งหนึ่งของภาพทั้งหมด แล้วคุณจะเห็นความแตกต่างในงาน ของคุณ เมื่อตัดต่อเสร็จแล้ว

เหตุผลอีกประการหนึ่งที่คุณควรถ่าย CU และ XCU คือคุณสามารถใช้ภาพที่ถ่ายในลักษณะ CU และ XCU เป็นภาพ Cutaway ซึ่งคุณสามารถใช้ภาพที่มีรายละเอียดอย่าง CU และ XCU ใส่เข้าหรือออกจากฉากเหตุการณ์หนึ่งได้ ส่วนซ็อตภาพที่ถ่ายในลักษณะ WS และ XWS ไม่สามารถที่จะนำมาใช้เป็นภาพ Cutaway ได้

ระบบภาพ 6 ซ็อต (Six-shot System) คือระบบที่ผมใช้ในการทำงาน และพยายามสอนคนอื่น ให้สามารถเข้าใจและ สร้างฉากเหตุการณ์ (scene) และหรือโครงสร้างของฉากเหตุการณ์นั้นๆ พวกเขาต้องวิเคราะห์ว่า สิ่งใดบ้างที่จำเป็นต้อง ถ่ายภาพ และเมื่อถึงขั้นตอนหลังการผลิต ซึ่งเป็นการตัดต่อ พวกเขาก็ต้องรู้การนำเสนอประกอบโครงสร้างของฉากที่หรือ ออกมานั้น มาประกอบเป็นฉากขึ้นมาอย่างเหมาะสม

จงจำไว้ว่า ภาพที่ดีที่สุด บทที่ดีที่สุด และเรื่องราวที่ดีที่สุด มันไม่ใช่แค่ข้อมูลกองโตที่คุณอัดใส่ในหัวของใครบางคน ข้อมูลที่มากเกินไปจะทำให้ยากต่อการรับรู้และเข้าใจของเขา ดังนั้นภาพที่ดี บทที่ดี และเรื่องราวที่ดี คือบทสนทนา ระหว่างผู้ที่เล่าเรื่องกับผู้ชมนั่นเอง

ระบบภาพ 6 ซ็อต เป็นเทคนิคและวิธีการอย่างหนึ่ง ที่จะช่วยให้คุณแยกโครงสร้างย่อยๆ ของฉากๆ หนึ่งที่คิดไว้ ถ่ายภาพ พวกนั้น และกลับไปยังห้องตัดต่อ และนำภาพพวกนั้นมาประกอบเป็นฉาก (scene) ขึ้นมา ระบบนี้จะมีประสิทธิภาพที่สุด ถ้าคุณมีเวลา และถ่ายการกระทำบางอย่างที่ซ้ำๆ สิ่งที่เกิดขึ้นแล้วเกิดขึ้นอีก คุณไม่จำเป็นต้องถ่ายภาพพวกนี้ตามลำดับ



การ CU ใบหน้าผู้คนมาเลย พวกเขาต่างมีแต่ภาพ MS และ WS แต่ไม่มีภาพ CU ใบหน้าหรือมือเลย ระบบนี้ช่วยให้คุณ
ได้ช็อตภาพที่ต้องการได้

ระบบภาพ 6 ช็อต จะมีช็อตภาพ 6 ช็อตจากทั้งหมด 10 ช็อต ในลำดับอักษรกรเลาเรื่องด้วยภาพ (visual storytelling
alphabet) คุณอาจไม่ใช่ภาพเหล่านี้ทั้งหมด แต่การถ่ายภาพเหล่านี้ไว้ ก็เป็นสิ่งที่รับประกันได้ว่า คุณจะมีวัตถุดิบที่จำเป็น
มากพอ เวลาที่คุณไปตัดต่อภาพ

CU มือ

CU ใบหน้า

MS มือและใบหน้า

WS ศีรษะจนถึงเท้า

OTS หรือ ภาพที่ถ่ายผ่านไหล่

XWS หรือที่เรียกว่า Master Shot หรือ Establishing Shot

คำจำกัดความขององค์ประกอบของภาพ (Composition) ว่า **เป็นการเรียงเรียงองค์ประกอบในภาพๆ หนึ่งอย่าง
รอบคอบ** คำที่สำคัญคือ รอบคอบ ตามความหมายนี้ ไม่ได้หมายความว่า คุณสามารถเคลื่อนย้ายอะไรก็ได้ในเฟรมภาพ
ตามที่คุณต้องการจะจัด และไม่ได้หมายความว่า คุณต้องบอกคนอื่นๆ ให้ทำอย่างใดอย่างหนึ่ง
สิ่งที่คุณต้องทำคือ คุณต้องเคลื่อนตัวคุณเองต่างหาก หรือใช้เลนส์ที่แตกต่างออกไป หรือ ปรับความยาวโฟกัส หรือ
ถ่ายภาพผ่านวัตถุบางอย่าง หรือ ใช้คนและวัตถุต่างๆ เป็นเครื่องมือในการจัดเฟรมภาพ หรือ ใช้ความลึกของพื้นที่โล่ง
เพื่อชี้นำให้ผู้ชมให้ความสนใจต่อสิ่งที่คุณพยายามจะบอกเล่า แน่นอนว่า ถ้าคุณไม่รู้ว่า อะไรคือสิ่งที่คุณพยายามจะ
บอก คุณย่อมไม่รู้ว่า จะใช้เทคนิคใดในการเล่าเรื่อง

มีกฎง่ายๆ อยู่ 2 ข้อที่ครูสอนการถ่ายภาพใช้ในการสอนเรื่ององค์ประกอบของภาพ ข้อแรก ซึ่งอาจจะเป็น
องค์ประกอบสำคัญที่สุด คือ กฎการแบ่งพื้นที่เป็นสามส่วน (Rule of Thirds) ถ้าคุณเคยเล่นเกมตอนเด็กๆ ที่ชื่อ
เกมเอ็กซ์โอ คุณจะเข้าใจกฎการแบ่งพื้นที่เป็นสามส่วน ตามแนวคิดของกฎนี้คือ องค์ประกอบสำคัญของภาพ ต้องอยู่
ตรงกลางเฟรม ซึ่งถือเป็นสิ่งที่ผิด เพราะนั่นหมายความว่า ไม่มีการเคลื่อนไหว ไม่มีความตึงเครียด ไม่มีความน่าสนใจ
หรือพลังขับเคลื่อน ในการอบรมเรื่องสื่อมวลชนด้านภาพ ผมมักบอกว่า การนำองค์ประกอบหลักไปอยู่ตรงกลางเฟรม
ถือว่าเป็น "ภาพที่ตายแล้ว"

ดังนั้น ไม่ว่าจะเป็นคน รถยนต์ หรือ ต้นไม้ การวางองค์ประกอบหลักของภาพ ให้อยู่ในสัดส่วนหนึ่งในสามของเฟรม ไม่
ว่าจะเป็นแนวตั้งหรือแนวนอน จะทำให้เกิดความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหว การเคลื่อนไปสู่พื้นที่อีก 2 ส่วนที่เหลือของเฟรม
นั้น



กฎการถ่ายภาพวิดีโอของบิล เจนทีลีย์

ต้องอยู่ในตำแหน่งที่มั่นคง มือซ้ายต้องประคองกล้องไว้ ใ้ร่างกายของตนเองเป็นขาตั้งกล้อง
เปิดตาทั้งสองข้าง

จัดองค์ประกอบภาพ รวกับการถ่ายภาพนิ่ง

ใช้ระบบภาพ 6 ช็อต (Six-Shot System)

อัตราการถ่ายภาพ

CU หรือ XCU (50%) เน้นรายละเอียดและภาพแบบ cutaway

MS (25%)

WS หรือ XWS (25%) ที่เรียกว่า Establishing หรือ Master

ถ่ายคลิปแต่ละคลิปด้วยความยาวอย่างน้อย 20 วินาที จังหวะเวลาด้วย

จัดองค์ประกอบของภาพก่อนอันดับแรก ถ่ายทำที่หลัง อย่า frame shots ขณะ rolling

จัดองค์ประกอบ กฎการแบ่งพื้นที่เป็นสามส่วน (The Rule of Thirds)

กฎการซ้อนข้อมูลภาพหลายชั้น (The rule of Multiple Planes)

อย่าถ่ายภาพมุมกว้างสำหรับเป้าหมายของคุณตลอดเวลา พยายามถ่าย Close-Up ให้เสมอ

ปล่อยให้คนเดินเข้าและออกจากเฟรมได้

บันทึกสิ่งที่คุณได้ยิน เสียงวิทยุ ดนตรี เครื่องจักร ถ่ายภาพสิ่งที่เป็นต้นกำเนิดของเสียงแวดล้อม
(ambient sound)

ถ่ายภาพสิ่งที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวที่น่าเสนอ ถามตัวคุณเองก่อนว่า "เรื่องคืออะไรตอนนี้ เรื่องคือ
อะไรตอนนี้ เรื่องคืออะไรตอนนี้"

ถ่ายทำการเดินทาง

ถ่ายในมุมที่น่าสนใจ เช่น ภาพที่สะท้อนจากกระจก หน้าต่าง สุนัขพุดเดิ้ล เงาแดด และภาพเงา

ถ่ายสิ่งที่ดึงดูดสายตาคุณ ถ่ายผ่านสิ่งต่างๆ ซี่ล้อ ซี่ลูกกรง ลวดของรั้ว ใช้เทคนิคซ้อนข้อมูลภาพ
หลายชั้น

ระมัดระวังในการซูมหรือแพนกล้อง

เริ่มต้นถ่ายภาพวิดีโอในลักษณะหนึ่งๆ ก่อนจะเคลื่อนเป็นอื่นๆ ไม่ว่าจะ เป็น ซูมภาพ แพนภาพจากจุด
หนึ่งไปหาจุดหนึ่ง



เทคนิคการสัมภาษณ์

ทำให้ผู้ที่เป็นเป้าหมายแนะนำตนเอง เช่น "ผมชื่อว่า จอห์น โด และผมเป็นวิศวกรไฟฟ้า"

ตั้งคำถามกับผู้เป็นเป้าหมาย เพื่อให้พวกเขาให้ความเห็น จงจำคาถา 3 คำถาม ดังนี้ "คุณกำลังทำอะไรอยู่" "คุณเพิ่งไปทำอะไรมา" "คุณจะทำอะไรต่อไป"

ทำให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ตอบเป็นประโยคเต็มๆ เช่น "ตอนนี้ ผมกำลังทำ..."

ทำให้ผู้ที่เป็นเป้าหมายมากกว่าหนึ่งคนในฉากพูดคุยกันเอง นี่ทำให้ตัวละครมีพัฒนาการและมีน้ำหนักขึ้น

ปล่อยให้มีการเคลื่อนไหวและการกระทำของผู้ที่เป็นเป้าหมายเสมอ

ปล่อยให้มีการเปลี่ยนแปลงต่างๆ เกิดขึ้นในเรื่องที่คุณจะนำเสนอ

พยายามให้มีโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Dramatic Arc) อยู่ด้วย

ต้องระมัดระวังให้ดี เวลาคุณเข้าหาบุคคลที่เป็นเป้าหมาย ภาษาร่างกายของคุณจะบ่งบอกนัยบางอย่าง

ถ้าคุณไม่ทำเรื่องราวออกมาเป็นภาพวิดีโอ มันก็จะไม่มีอะไรเกิดขึ้น

อย่าเอางานที่ยังทำไม่เสร็จไปให้บุคคลที่เป็นเป้าหมายในการทำงานดู

เสียง (Sound) คือชีพจรของสารคดี

ในงานของเรา **มิติเบื้องต้นหรือมิติแรกนั้นคือ มโนภาพ (Imagery)** ภาพที่ออกมาจะเป็นหัวใจของงานเรา ภาพที่เห็นนั้นกำหนดความเป็นมิติที่หนึ่ง ซึ่งถือเป็นพลังขับเคลื่อนของตัวงาน เป็นเหมือนจักรกลที่อยู่ภายในกระบวนการวิธีนี้ ไม่มีอะไรเคลื่อนไหว รวมทั้งเนื้อหาของเรื่อง หากไม่มีภาพที่มีพลังมากพอ

มิติที่สองคือ เสียง (Sound) อาจจะเป็นเสียงแวดล้อม (ambient sound) หรือเสียง (Voice) ที่เกิดจากตัวละครของเราเอง เสียงแวดล้อมนั้นกดดันผู้ชมจนแทบจะนั่งไม่ติดที่นั่ง ในงานของเรา แน่นนอนว่า เราจะไม่ใช่ชาวดีที่แปลกปลอมลงไป ในฉาก แต่เราจะเก็บซาวด์แวดล้อมตามธรรมชาติให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เพื่อจะนำไปใช้ตรึงผู้ชมในฉากนั้นๆ ทำให้ผู้ชมรู้สึกราวกับว่า พวกเขาอยู่ที่นี่จริงๆ

เสียงแวดล้อมตามธรรมชาติถูกเรียกว่า ชีพจรของงานสารคดี จำเป็นที่เดียวที่คุณต้องเก็บเสียงที่สะอาดและใช้การได้ให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ผมมักใช้กล้องที่มีสองอินพุตสำหรับเสียง อินพุตหนึ่งสำหรับไมโครโฟนติดกล้อง กับอีกอินพุตสำหรับไมค์ไร้สาย **ควรใช้ไมค์ไร้สายอย่างสม่ำเสมอ** แม้ว่าผมต้องเอาตัวเครื่องรับสัญญาณไว้ในกระเป๋าเสื้อและจัดสายเอง ในกรณีที่ไม่ได้รับเสียงทิศทางเดียว (Directional Mic) ใช้ไม่ได้ ก็มีช่องซาวด์สำรองเอาไว้แล้ว

เมื่อทำการถ่ายทำ **จงสวมหูฟังเสมอ** คุณจะได้ยินสิ่งที่คุณกำลังบันทึกเสียงอยู่ ณ เวลานั้น ไม่เพียงแต่คุณจะได้ยินสิ่งที่คุณกำลังบันทึก แต่คุณจะได้ยินสิ่งที่คุณไม่ได้สังเกตเห็นด้วย บางครั้งตัวละครของคุณไปอยู่ในอีกห้องหนึ่ง หรือ ตรงมุมไหนสักแห่ง หรือปะปนอยู่ในฝูงชน ถ้าคุณได้ยินเสียงของเขาหรือเธอ คุณก็สามารถบันทึกบทสนทนาที่น่าสนใจนั้นไว้ด้วย นอกจากนี้ คุณยังสามารถคาดหวังที่จะได้บันทึกบทสนทนาหรือการกระทำที่น่าสนใจไว้ด้วย



นี่เป็นคำชี้แนะอีกข้อ เมื่อทำงานสนาม อย่าสวมหูฟังแบบครอบหูขนาดใหญ่ที่ปิดหูคุณมิด อุปกรณ์นี้จะทำให้คุณไม่ได้ยินเสียงอื่นๆ รอบข้าง คุณไม่อาจจะบอกได้เลยว่า เกิดอะไรขึ้นรอบๆ ตัวคุณ เพราะคุณไปใจจดใจจ่ออยู่กับซาวด์แวลด์ล้อมรอบๆ ตัวคุณ หรือไม่ก็ถูกตัดขาดจากซาวด์เหล่านั้นไปเลย

มิติที่สาม คือ การเล่าบรรยาย ซึ่งเราจะพูดถึงในรายละเอียดต่อไปในคู่มือเล่มนี้ ตอนนี้อย่างที่ไปตรงๆ ว่า การบรรยายคือการเชื่อมต่อจุดทั้งหมดของข้อมูลเชิงภาพและเสียง ที่คุณเก็บรวบรวมจากงานสนาม คุณใช้วิธีการบรรยาย ไม่เฉพาะแต่เพื่ออธิบายความ แต่ยังเป็นการจัดคำถามใน"บทสนทนา"กับผู้ชมด้วย คุณใช้การเล่าบรรยายเพื่อกำหนดฉาก กระตุ้นความตึงเครียด สรุปเนื้อหาและเพื่อทบทวนเนื้อหา คุณยังใช้มันเพื่อเป็นสิ่งบ่งชี้ถึงความเป็นตัวงานของคุณเองด้วย

เคล็ดลับ “เดี๋ยวก่อน! อย่าเพิ่งถ่าย!” ของบิล เจนทิลย์

เดี๋ยวก่อน! อย่าเพิ่งถ่าย! ยังทำไม่ได้ จนกว่าจะอ่านรายการที่ต้องทำนี้ก่อน

แม้ว่าผู้สื่อข่าวมืออาชีพหลายคนมีประสบการณ์ในภาคสนามมายาวนาน บางครั้งก็อาจลืมตรวจสอบเรื่องพื้นฐานๆ ก่อนจะหยิบกล้องไปถ่ายทำ ลองอ่านรายการนี้ทุกครั้งที่คุณจะไปทำงาน แล้วคุณจะไม่เสียใจภายหลัง

1. ดูโฟกัสสภาพว่าเป็น “อัตโนมัติ” หรือ “โฟกัสด้วยมือ” คุณต้องการแบบไหน
2. ดูช่องไอริส และความเร็วชัตเตอร์ ให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม
3. ดูปุ่ม “gain” ให้อยู่ในค่าที่เหมาะสม
4. แน่ใจว่ามีช่องรับเสียง 2 ช่องที่แยกกัน สวมหูฟังทุกครั้งที่คุณถ่ายภาพ! ย้ำว่าทุกครั้ง!!
5. ตรวจสอบระดับเสียง
6. ดู “สมดุลแสงขาว” (white balance) โดยใช้หลังการ์ดเพื่อตั้งค่า
7. ต้องแน่ใจว่าตั้งค่าความละเอียด (resolution) เฟรมภาพต่อวินาที รวมถึงฟอร์แมตที่ต้องการไว้ เพราะมันจะเป็นค่าเดิมตลอดการถ่ายงาน ดูว่า เป็น 1080/30p และความเร็วชัตเตอร์อยู่ที่ 50/วินาทีหรือเปล่า? ขนาดภาพเป็น 16x9 หรือเปล่า?
8. แน่ใจว่ามีแบตเตอรี่เพียงพอสำหรับกล้องและไม่โครโฟนไร้สาย ชาร์จแบตเตอรี่ใหม่ด้วยทุกครั้งทุกวัน แบตเตอรี่ปัจจุบันราคาถูกลงมาก แต่หากพลาด ไม้คี่ไม่มีเสียง ความเสียหายไม่อาจประเมินได้
9. แน่ใจว่ามีเทป หรือเมมโมรี่การ์ดสำรองที่พร้อมเปลี่ยนได้ทันที เมื่อเทปหมด หรือการ์ดเต็มในช่วงบันทึกภาพที่สำคัญ
10. ทำความสะอาดเลนส์กล้อง! ทำความสะอาดเลนส์กล้อง! ทำความสะอาดเลนส์กล้อง!