บทที่ 2
แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ที่มาของการตัดต่อ

การบันทึกภาพเป็นภาพเคลื่อนไหว ถูกสร้างสรรค์ และฉายในที่สาธารณะชน เป็นครั้งแรก ในปี 1895 โดย หลุยส์ ลูมิแอร์ (Louis Lumiere) ผลงานของเขามีชื่อว่า Worker Leaving the Lumiere Factory มีความยาวเพียงแค่ 46 วินาที ซึ่งเป็นเรื่องราวของ ชีวิตของคนงานในโรงงานลูมิแอร์ ผลงานนับได้ว่าให้ประสบการณ์ใหม่แก่การมองเห็นภาพในลักษณะเคลื่อนไหว และเป็นต้นกำเนิดของการถ่ายทอด และ บันทึกความมีชีวิตไว้ได้ ซึ่งถือได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนา และสร้างสรรค์ภาพยนตร์ที่ถ่ายทอดความคิดของมนุษย์ได้อย่างไร้ขีดกำจัดในปัจจุบัน

รูปที่ 1 ภาพจากภาพยนตร์ Worker Leaving the Lumiere Factory

ย้อนกลับไปที่ภาพยนตร์ในยุคเริ่มแรกนั้น ทุกเรื่องมีความยาวเพียงไม่กี่นาทีและล้วนแต่ถูกบันทึกด้วยภาพกว้างที่ครอบคลุมเหตุการณ์การแสดงทั้งหมด โดยถ่ายทอดเหตุการณ์ในลักษณะเหมือนบันทึกการแสดงละครเวทีคือตั้งแต่ต้นจนจบเรื่องในลักษณะต่อเนื่อง ไม่มีการจัดแสง ขนาดภาพใดๆ หรือแม้แต่การตัดต่อ จนกระทั่งภาพยนตร์มีความยาวมากขึ้นเป็น 14 นาที แต่ยังคงใช้ลักษณะการถ่ายแบบช็อตเดียว (Single shot) การตัดต่อเริ่มเข้ามามีบทบาทตรงที่ต้องนำภาพที่บันทึกไว้ด้วยฟิล์มหลายม้วนมาต่อกันให้เป็น 1 เรื่องเท่านั้น

จากสื่อใหม่ที่เกิดขึ้นกับสัมผัสทางตาของมนุษย์ ผู้สร้างภาพยนตร์หลายคนได้ทำการทดลองพัฒนารูปแบบ วิธีการต่างๆ เพื่อให้ภาพยนตร์ มีความสัมพันธ์กับมนุษย์ในระดับอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งมากไปกว่าการมองเห็นขึ้นเรื่อย ๆ ในทุกๆ ด้าน แม้กระทั่งการตัดต่อ นักทฤษฎีภาพยนตร์แนวรูปแบบนิยม รูดอล์ฟ อาร์นฮาล์ม (Rudolf Arnheim) เชื่อว่าภาพยนตร์ที่ถือว่าเป็นศิลปะจะต้องทำหน้าที่มากกว่าแค่เครื่องจักรที่บันทึกภาพ ภาพยนตร์จึงไม่ควรที่จะ “เลียนแบบ” แต่ควรที่จะสร้างสรรค์เปลี่ยนแปลง “ ให้ได้ภาพความจริง”ที่ต่างออกไปจากความจริงในธรรมชาติ ภาพที่บันทึกลงไปจะเป็นเพียงวัตถุดิบสำหรับสร้างงานศิลปะ ศิลปะจะเกิดขึ้นโดยการนำภาพวัตถุดิบนั้นมาร้อยเรียงเข้าด้วยกัน โดยผ่านเครื่องมือการตัดต่อ เพราะการตัดต่อทำให้พื้นที่เวลาในภาพยนตร์แตกต่างออกไป และในปี 1903 Edwin S.Porter ก็เริ่มนำการตัดต่อเข้ามาใช้อย่างมีความหมายมากขึ้นงานของเขาดังเช่น The Great Train Robbery (1903) Life of an American Fireman(1903) The Count of Monte Cristo (1912) Tess of the Storm Country (1914) The Eternal City (1915) และในเวลาใกล้เคียงกันมีนักทฤษฎีอีกหลายท่านในยุคภาพยนตร์เงียบ (Silent Period 1885-1930) ที่ทำการทดลองพัฒนาแนวคิดในการตัดต่อภาพยนตร์เพื่อให้เกิดผลทางอารมณ์ ความรู้สึก ไม่ว่าจะเป็น เลฟ คูเลอชอฟ , กริฟฟิธ , พูดอฟกิ้น, เซอร์ไก ไอเซนสไตน์ ซึ่งมีวิธีคิดและวิธีการที่น่าสนใจเป็นอย่างยิ่งซึ่งจะกล่าวถึงเป็นลำดับต่อไป

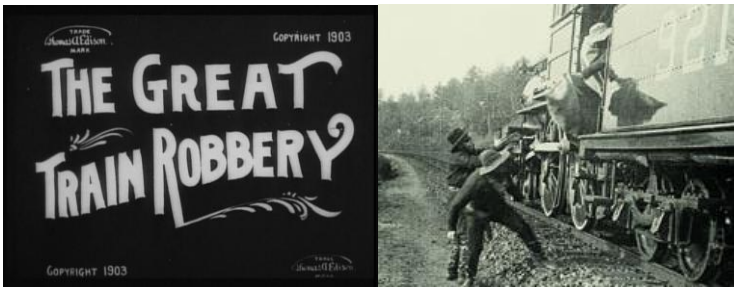
เอดวิน เอส พอร์เตอร์ (EDWIN S.PORTER) จุดเริ่มต้นของการสร้างความต่อเนื่องให้กับภาพยนตร์

รูปที่ 2 เอดวิน เอส พอร์เตอร์ 1870-1941

งานของเขาในปี 1903 นี่เองที่เขาเริ่มใช้ความต่อเนื่องของภาพ (Visual Continuity) เพื่อทำให้ภาพยนตร์ของเขาเกิดอารมณ์มากขึ้น เขาได้ค้นพบว่า **ช็อตนั้นเป็นเหมือนก้อนอิฐบล็อกหลายๆ ก้อนที่ก่อขึ้นเป็นโครงสร้างให้กับภาพยนตร์** เขาเชื่อว่าการถ่ายแบบช็อตเดียว (Single shot) อย่างเดิมๆ นั้น ทำให้เห็นได้แค่บางส่วนของการแสดงเท่านั้น ไม่สามารถเข้าถึงรายละเอียดของการแสดงทั้งหมดได้ และผลงานแรกของเขาที่แสดงให้เห็นสิ่งที่เขาค้นพบมีชื่อว่า **The Life of an American Fireman (1903)** เป็นภาพยนตร์ที่มีเพียง 20 ช็อต ผ่านการเล่าเรื่องอย่างเรียบง่าย เป็นเรื่องราวของนักดับเพลิงที่ เข้าไป

ช่วยชีวิตแม่ลูกคู่หนึ่งจากเหตุการณ์ไฟไหม้อาคาร เขาใช้ฟุตเทจจากภาพข่าวที่บันทึกเหตุการณ์เพลิงไหม้จริงภายนอกอาคาร ควบคู่ไปกับภาพปฏิบัติการภายในอาคาร โดยพอร์เตอร์ นำเสนอเรื่องราวถึง 6 นาที ซึ่งใน 6 นาทีนั้นเขามีวัตถุประสงค์ที่จะแสดงให้เห็นว่าแม่และเด็กรอดออกมาจากเหตุการณ์นั้นได้อย่างไร ในลักษณะตัดแทรกระหว่าง ช็อตของแม่กับลูกสาวที่ติดอยู่ในอาคารเพลิงไหม้ กับภาพภายนอกของนักดับเพลิงที่กำลังรีบเร่งเข้าไปช่วยเหลือซึ่งผลของภาพที่เกิดจากช็อตต่อช็อต ที่ตัดสลับกันระหว่างภายนอกกับภายใน ทำให้เรื่องราวของการเข้าไปช่วยชีวิตมีพลังมากขึ้นในความรู้สึกผู้ชม โดยมีจุดที่บีบคั้นมากที่สุดคือการใช้การตัดแทรกเหตุการณ์ด้วยช็อตภาพใกล้ (C.U. shot) ของมือนักดับเพลิงที่กำลังเอาชะแลงงัดกล่องสัญญาณเตือนภัย วิธีการของเขาช่วยสร้างอารมณ์ร่วมให้กับภาพยนตร์ และถือว่าเป็นการพิสูจน์ให้เห็นถึงการนำช็อต จากฟุตเทจที่มีความแตกต่างของสถานที่เหตุการณ์ว่าสามารถนำมาเชื่อมต่อกัน เพื่อสร้างความหมายใหม่ให้เกิดขึ้นได้

และกับภาพยนตร์อีกเรื่องหนึ่งของเขา **The Great Train Robbery (1903)** ความยาว 12 นาทีภาพยนตร์เรื่องนี้ก่อให้เกิดเทคนิคใหม่ของภาพยนตร์ไว้หลายเทคนิค ไม่ว่าจะเป็นการตัดสลับเหตุการณ์แบบไคว้ (cross cutting) ซึ่งเป็นการตัดต่อรูปแบบใหม่แสดงถึงการเล่าเรื่องได้อย่างฉลาด หรือจะเป็นการซ้อนภาพ (double exposure) การเคลื่อนกล้อง (camera movement) และการถ่ายทำบนสถานที่จริง (on location shooting) The Great Train Robbery เป็นเรื่องราวของการปล้นสะดมรถไฟและจุดจบที่เกิดขึ้นกับผู้ปล้นสะดม โดยเล่าเรื่องด้วยช็อต 14 ช็อต ภาพยนตร์เป็นการเล่าเรื่องสลับเหตุการณ์ระหว่างฉากภายในที่มีการปล้นสะดม และฉากภายนอกที่แสดงถึงเหตุการณ์พยายามหลบหนีและไล่ล่า ภาพยนตร์จบลงอย่างตื่นเต้นน่าสนใจเป็นอย่างมาก ด้วยภาพแทนสายตาของโจร ที่ถูกกระสุนปืนของโจรอีกคนวิ่งเข้าใส่ ซึ่งก็เหมือนกับวิ่งเข้าใส่ผู้ชมไปพร้อมๆกัน การเชื่อมกันของช็อตที่มีสถานที่ และเวลาที่ต่างกัน (Space & Time) ทำให้เกิดเวลาใหม่ที่ยังคงจริงในความรู้สึกผู้ชมขึ้นมาได้ ถึงแม้ว่า The Great Train Robbery จังหวะของอารมณ์ยังไม่สมบูรณ์ แต่ก็มีพลังขับเคลื่อนของการเล่าเรื่องอย่างชัดเจน การตัดต่อของพอร์เตอร์ เป็นจัดการกับช็อตเพื่อให้เกิดการเล่าเรื่องอย่างต่อเนื่อง และถือได้ว่าเป็นภาพยนตร์ที่มีความสำคัญในการเล่าเรื่องที่มีความยาวเป็นเรื่องแรก และยังเป็นหลักไมล์หนึ่งที่สำคัญในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์



รูปที่ 3 ภาพจากภาพยนตร์ The Great Train Robbery (1903)

รูปที่ 4 ลักษณะการลำดับภาพของภาพยนตร์ The Great Train Robbery (1903)

รูปที่ 5 ฉากสำคัญในตอนจบของ The Great Train Robbery (1903) ที่เป็นการยิงปืนเข้าใส่กล้อง เปรียบเหมือนผู้ชมถูกยิงเสียเอง ซึ่งสร้างอารมณ์ความรู้สึกเป็นอย่างมาก

กริฟฟิธ (D.W. Griffith) กับการก่อร่างโครงสร้างทางอารมณ์

รูปที่ 5 กริฟฟิธ 1875-1948

กริฟฟิธ มีชื่อเสียงทางด้านเป็นบิดาทางความรู้ของการตัดต่อสมัยใหม่ เขามีอิทธิพลอย่างมากต่อระบบอุตสาหกรรมของภาพยนตร์ฮอลลีวูด และเกิดการหมุนเวียนถ่ายเทความรู้กับภาพยนตร์รัสเซีย เขาให้ความสำคัญกับการสร้างอารมณ์ให้กับภาพยนตร์ งานของเขาได้ค้นพบพื้นฐานที่สำคัญ 2 ประการคือ ผลของการจัดองค์ประกอบภาพ และการตัดต่อ เขาได้ค้นพบว่า การจัดองค์ประกอบภาพในแต่ละเฟรมโดยคำนึงถึงขนาดภาพ ด้วยความหลากหลายของช็อต เพื่อความสมบูรณ์ในการเล่าเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นภาพกว้าง (Extreme long shot) ภาพแคบ(Close-up) จะส่งผลต่ออารมณ์ของผู้ชมได้มากกว่า และในเรื่องของการตัดต่อเขาพบการใช้ความหลากหลายของจังหวะ การเปลี่ยนภาพทำให้เกิดอารมณ์ที่แตกต่าง ภาพที่เปลี่ยนอย่างช้า ช้า ให้ความรู้สึกเงียบ สงบ ขณะที่การตัดภาพอย่างกระทันหันรวดเร็วจะให้ความรู้สึกตื่นเต้นเร้าใจ รวมถึงเสนอภาพในลักษณะแทนสายตาตัวละคร แสดงถึงความสนใจของตัวละคร และ การตัดภาพออกจากเหตุการณ์หลัก (Cutaway) การใช้การเคลื่อนกล้อง การเล่าเรื่องแบบคู่ขนาน (Parallel editing)

พอร์เตอร์ มักจะเล่าเรื่องให้ชัดเจน เข้าใจง่าย แต่ กริฟฟิธ จะศึกษาว่าจะทำอย่างไรให้การผนวกเข้ากันของช็อต เกิดอารมณ์ที่สมบูรณ์มากที่สุด

จุดเริ่มต้นเกิดขึ้นเมื่อปี 1908 เขาทดลองการเล่าเรื่องด้วยการความแรงของภาพ โดยทำการทดลองให้กล้องเข้าไปใกล้กับการแสดง และแตกช็อตให้กับซีนนั้นๆ ดังเช่นใน The Greaser’s Gauntlet (1908) เขาได้ทำการตัดภาพขนาดกว้างของเหตุการณ์ประหารชีวิตด้วยการแขวนคอ ในเหตุการณ์นั้นมีผู้หญิงคนหนึ่งพยายามช่วยชายที่กำลังประหารชีวิตให้ปลอดภัย ตัดไปที่ภาพเต็มตัว (Full shot) ของชายนักโทษกำลังขอบคุณผู้หญิงคนนั้นที่ช่วยชีวิตเขา ด้วยการใช้การตัดต่อที่มีความสัมพันธ์กัน (Match-cutting) ระหว่างช็อต 2 ช็อต มันเป็นการพาคนดูเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์นั้นภายในชั่วพริบตา และสร้างอารมณ์ให้เกิดขึ้น นอกจากสร้างอารมณ์แล้วยังสร้างความหมายโดยรวมทั้งหมดของซีนนั้นให้มีพลังมากขึ้นด้วยการตัดต่อ

รูปที่ 6 แสดงการตัดต่อจากภาพกว้าง ไปยังภาพเต็มตัว (Full shot) ใน The Greaser 's Gauntlet (1908)

เขายังคงทดลองอย่างต่อเนื่อง โดยพัฒนาในเรื่องของความเกี่ยวพันทางอารมณ์ระหว่างผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์ของเขา ใน In Enoch Arden (1908) เป็นเหตุการณ์ของภรรยาที่เฝ้ารอการกลับมาของสามีโดยเขาค่อยๆ เปลี่ยนขนาดภาพจากภาพกว้าง เป็นภาพใกล้ให้เห็นสีหน้าของภรรยาที่กำลังครุ่นคิดถึงการกลับมาของสามี เพื่อให้ผู้ชมค่อยๆ ซึมซับทีละน้อยจนเข้าไปสู่อารมณ์ที่เป็นแก่นของฉากนั้น ในเรื่องเดียวกันนั้นเขาได้ทำการตัดภาพออกจากเหตุการณ์หลัก (cut-away) ของภรรยาไปยังภาพของสามีที่อยู่ไกลแสนไกล และได้ทำการตัดสลับกันไปมาระหว่างช็อตภรรยา และสามี การตัดภาพออกจากเหตุการณ์หลักเป็นการช่วยอธิบายขยายความให้กับฉากนั้น และนี่คือจุดเริ่มต้นของการเล่าเรื่องแบบคู่ขนาน (Parallel action) การทดลองของเขาทำให้เกิดความรู้ในการนำช็อตที่สามารถช่วยอธิบายขยายเหตุการณ์มาใช้สร้างปฏิสัมพันธ์ต่อกัน

ในปี 1909 เขานำความคิดของการเล่าเรื่องแบบคู่ขนาน มาใช้ใน The Lonely Villa เขาทำการเล่าเรื่องระหว่างหญิงสาวและครอบครัวที่กำลังตกเป็นเหยื่อ เข้ากับภาพของคนร้ายที่กำลังย่องเบาบุกรุกบ้านของเธอ และภาพของสามีที่กำลังกลับมาช่วย ในภาพยนตร์นี้เขาได้สร้างโครงสร้างให้กับซีนด้วยการจัดการกับความยาวของช็อตให้สั้นลง สั้นลงจนถึงอารมณ์ที่ตึงเครียดสูงสุด ผลลัพธ์ที่ได้คือสร้างอารมณ์ตื่นเต้นได้อย่างมีพลัง การตัดสลับเหตุการณ์เป็นการสร้างเวลาและพื้นที่ขึ้น เป็นการเล่าเรื่องในเวลาที่เกิดขึ้นพร้อมๆ กัน และเกิดเป็น Dramatic time ที่เกิดขึ้นจากการตัดต่อ และใน Romana (1911) เขาใช้ภาพกว้างในการเปิดเรื่องให้เห็นแผ่นดินที่กว้างใหญ่ เพื่อแสดงถึงความเป็นมหากาพย์ของการไล่ล่า และใน The Lonedale Operator (1911) เขาได้นำกล้องไปติดกับรถไฟที่กำลังเคลื่อนที่โดนผลที่ได้สร้างความตื่นเต้นเร้าใจให้กับภาพ ด้วยการคัทชนกับภาพของนักโทษที่พยายามหลบหนีเอาชีวิตรอดบนทางรถไฟ เป็นการยกระดับการสร้างอารมณ์ให้เข้มข้นยิ่งขึ้น และอีก 2 เรื่องที่ยิ่งใหญ่ของเขาคือ The Birth of a Nation (1915) และ Intolerance (1916) ทั้ง 2 เรื่องใช้เวลามากกว่า 2 ชม. ในการดำเนินเรื่อง นับได้ว่าเป็น 2 เรื่องที่น่าจดจำทางด้านประวัติศาสตร์ของการตัดต่ออีกด้วย ใน Intolerance เขาตั้งใจให้เป็นงานที่ท้าทายการเล่าเรื่อง โดยในภาพยนตร์ประกอบด้วย 4 เรื่องราวของอัตฐาทิฐิความคิดที่แตกต่าง โดยการ

ผสมผสานคลุกเคล้าเรื่องราวที่อ้างอิงถึงประวัติศาสตร์ โดยมีเรื่องราวของ กษัตริย์เบลชัสซาร์ แห่งเมืองบาบีลอน (Belshazzar ’s Babylon) พระเยซูแห่งกรุงเยรูซาเล็ม (Christ's Jerusalem) Huguenot ของฝรั่งเศส และ อเมริกันสมัยใหม่ โดยทั้ง 4 เรื่องมีความสัมพันธ์กันทางนัยยะ ถึงแม้ว่า Intolerance ยังไม่ประสบความสำเร็จมากนัก ในความรู้สึกของผู้ชม แต่ก็เปรียบเหมือนเป็นผลไม้ที่กำลังสุกงอม และกำลังพัฒนาไปสู่ความสมบูรณ์ เพราะเรื่องราวทั้ง 4 เรื่อง ถูกลดทอนพลังลงด้วยการนำมาเล่ารวมในเรื่องเดียวกัน ผู้ชมสับสนกับข้อมูลที่มากมาย และความซับซ้อนของวิธีการเล่า แต่อย่างไรก็ตามผลงานก็ยังคงยอดเยี่ยมในสายตาของผู้ศึกษาประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ และมักถูกนำมาใช้ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ และภาพยนตร์วรรณกรรมอยู่เสมอๆ

ด้วยมุมมองอันเป็นสากลของกริฟฟิธนี่เอง ในช่วงปี 1918 งานตัดต่อของเขาถือได้ว่าเป็นนวัตกรรมความรู้ในการเล่าเรื่องแบบใหม่ได้ส่งอิทธิพลไปยังผู้สร้างภาพยนตร์ทั่วโลก ในสหภาพโซเวียต Intolerance ถูกนำมาเป็นหัวข้อเข้มข้นในการศึกษาเทคนิคที่สามารถบรรลุผลทางความคิดต่อสังคมได้ดี พูดอฟกิ้นผู้กำกับภาพยนตร์ เขียนบท และนักแสดง ชาวรัสเซีย ได้ศึกษาวิธีการตัดต่อ ของเขา และพยายามจะหาทฤษฎีที่สมบูรณ์ และรูปแบบวิธีการที่จะใช้ในการสื่อสารความคิดและเล่าเรื่องราวผ่านแผ่นฟิล์ม ในฝรั่งเศสและเยอรมนีก็ได้รับอิทธิพลในเชิงศิลปะด้านอื่นๆ จากงานของเขาเช่นกัน

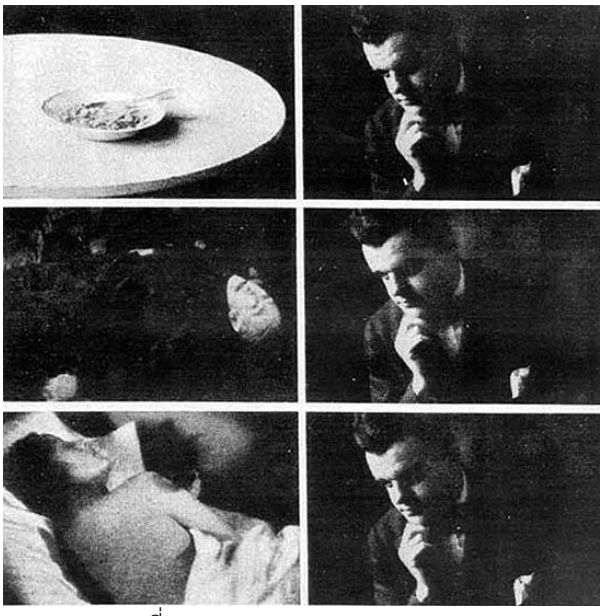
ในด้านที่เขาให้ความสำคัญเป็นอย่างมากต่อการก่อร่างสร้างอารมณ์ด้วยช็อตที่นำมาสร้างพลังด้วยการตัดต่อ ได้มีการส่งต่อ ขัดเกลา ต่อยอดความคิดโดยมีผู้สร้างภาพยนตร์คนอื่นๆ นำไปปรับใช้และพัฒนาจนเป็นรูปแบบที่มีความเฉพาะตัว และมีความโดดเด่น อีกหลากหลายมากมาย

เลฟ คูเลอชอฟ (Lev Kuleshov) การประกอบกันของภาพอย่างสร้างสรรค์

นักทฤษฎีภาพยนตร์และผู้กำกับภาพยนตร์ชาวรัสเซีย เขากล่าวว่าศิลปะของภาพยนตร์นั้นคือการสร้างเนื้อหาด้วยการประกอบกันของช็อตที่แตกต่างกัน ด้วยความคิดสร้างสรรค์ ให้เกิดเป็นโครงสร้างที่เป็นรูปธรรมทางความคิด และสามารถสร้างอารมณ์สื่อความหมายได้ โดยศิลปะจะเกิดขึ้นทันทีที่ผู้กำกับนำชิ้นฟิล์มต่างๆ มารวมกันในรูปแบบที่แตกต่าง เพื่อให้ได้ผลที่หลากหลาย

คูเลอชอฟเป็นอาจารย์สอนภาพยนตร์ในโรงเรียนแห่งแรกของกรุงมอสโคว์ที่มีชื่อว่า State Film School ลูกศิษย์ที่โดดเด่นของเขาและกลายมาเป็นนักทฤษฎีและผู้กำกับหัวแถวของโซเวียสก็คือ พูดอฟกิ้น และ ไอเซนสไตน์ โดยเขาได้ให้ทำการทดลองมองทาจ (montage) โดยการนำชิ้นส่วนของฟิล์มหลายช็อตที่มีความแตกต่างกันมาทำการลำดับใหม่ เพื่อให้เกิดการเนื้อหาที่มีความแตกต่างกัน โดยใช้ช็อตแรกที่เหมือนกันมาต่อกับช็อตที่แตกต่างกัน 3 แบบ โดยช็อตแรกเป็นภาพฟุตเทจของ อีแวนโมซูคิน (Ivan Mosjukhin) นักแสดงชาวรัสเซียนำมาตัดต่อด้วยภาพของชามซุปที่วางอยู่บนโต๊ะ และภาพของโมซูคิน ต่อด้วยภาพหญิงสาวในโลงศพ และภาพของโมซูคิน ตัดต่อกับภาพของหญิงสาวในร่างอันเปลือยเปล่า ผลลัพธ์ที่ได้จากผู้ชมคือ ภาพคู่แรกให้ความหมายว่าชายคนนั้นกำลังหิว ภาพคู่ที่ 2 ให้ความหมายว่าชายคนนั้นกำลังเสียใจต่อการจากไปของภรรยา และภาพคู่ที่ 3 ให้ความหมายถึงความใคร่ ผลที่ได้จากการทดลองก็คือภาพแต่ละภาพเป็นข้อมูลที่มีความเป็นเอกเทศในตัวของมัน แต่เมื่อนำภาพที่มีข้อมูลใหม่และแตกต่างมา

ต่อกันก็จะสร้างความหมายใหม่เป็นนามธรรมให้เกิดขึ้นได้ การทดลองของเขาเรียกว่า Kuleshov effect และทำให้เขาค้นพบว่าภาพยนตร์สามารถนำสิ่งที่อยู่คนละพื้นที่และเวลาที่ไม่มีควาสัมพันธ์กัน มาทำให้สัมพันธ์เกี่ยวข้องกันได้



รูปที่ 7 การทดลอง Kuleshov effect

คูเลอชอฟเขามักเปรียบเทียบการตัดต่อของผู้กำกับอเมริกัน กับผู้กำกับรัสเซียว่า ภาพยนตร์อเมริกันมักจะตัดต่ออย่างรวดเร็ว แต่ภาพยนตร์รัสเซียกลับดำเนินเรื่องเปลี่ยนภาพไปอย่างช้าๆ ซึ่งการตัดต่ออย่างรวดเร็วเกิดจากการแตกช็อตออกให้เป็นหลายขนาดภาพ เพื่อที่จะทำให้เวลาที่ไม่สำคัญถูกตัดออกไป ซึ่งเขายกย่องว่าเป็นการตัดต่อที่ดี ด้วยลักษณะที่มีรากฐานจาก กริฟฟิธ ซึ่งมีอิทธิพลอย่างมากต่องานมองทาจของเขา โดยในยุคหลังการปฏิวัติ ซึ่งเป็นยุคที่ขาดแคลนฟิล์มสำหรับถ่ายทำภาพยนตร์ เขาได้นำฟิล์มภาพยนตร์เรื่อง Intolerance (1916)ของกริฟฟิธ มาทำการศึกษาทดลองตัดต่อใหม่ด้วย

และในภาพยนตร์ของเขาเรื่อง The Extraordinary Adventure of Mr.West in Land of the Bolsheviks (1924) เขาได้ทำการตัดต่อไปที่ภาพใกล้ของใบหน้าตัวละครให้เพื่อเน้นการแสดงออกทางปฏิกิริยาทางสีหน้าของ Mr.West เข้ากับภาพของภรรยาของเขา และยังทำการตัดต่อภาพของ Mr.West ที่ยืนอยู่บนระเบียง เข้ากับช็อตการเดินแถวของทหารโซเวียตซึ่งเกิดขึ้นที่อื่น แต่ผู้ชมกลับรู้สึกว่าทั้ง 2 ช็อตเกิดขึ้นที่เดียวกัน เวลาเดียวกัน ทำให้เกิดแนวความคิดว่าการตัดต่อสามารถเชื่อมสถานที่และเวลาที่ต่างกันให้เป็นสถานที่และเวลาเดียวกันได้

เวสโวลอด พูดอฟกิ้น (V.I. Pudovkin) กับการพัฒนาสร้างสรรค์การตัดต่อ ให้สัมพันธ์กัน

รูปที่ 8 วี.ไอ. พูดอฟกิ้น 1893-1953

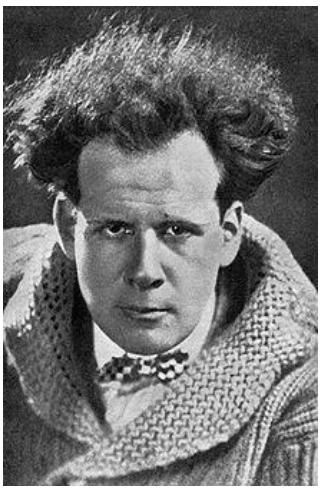
ถึงแม้ว่าผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ในโซเวียตจะได้รับอิทธิพลจาก กริฟฟิธ เป็นอย่างมาก พวกเขาให้ความสำคัญกับบทบาทของภาพยนตร์ในการเป็นเครื่องมือในการปฏิวัติ โดยเฉพาะ รัฐบาลเลนินที่สนับสนุนและให้ความสำคัญต่อการนำภาพยนตร์มาใช้เป็นตัวส่งเสริมการปฏิวัติ พวกกลุ่มนักทำหนังรุ่นใหม่หัวรุนแรงชาวโซเวียตพวกเขาพยายามที่จะใช้ภาพยนตร์ในการแก้ปัญหาและหาทางออกให้กับการเมือง งานของ กริฟฟิธ นั้น เนื้อหามักเป็นการบอกเล่าเกี่ยวกับเรื่องราวต่างๆ แต่พวกผู้กำกับรุ่นใหม่เห็นว่า พวกเขาสามารถทำให้การตัดต่อไม่จำเป็นต้องเป็นเพียงแค่เพื่อเล่าเรื่องราว แต่มันสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการอธิบายความคิด สรุปความได้ พูดอฟกิ้น พยายามที่จะพัฒนาทฤษฎีการตัดต่อ ดังเช่นในหนังสือของเขา (Film Technique and Film Acting) ได้กล่าวไว้ว่า “ *ผู้กำกับภาพยนตร์ ในตอนท้ายสุดเขาจะมีวัตถุดิบมากมายที่ถูกแยกย่อยออกจากกัน โดยนำมาประกอบเชื่อมต่อกัน ทำให้สั้นหรือยาวขึ้น และทำให้กลมกลืนสอดคล้องตามปรารถนา ผู้กำกับเป็นผู้สร้างเวลาและพื้นที่ใหม่ให้เกิดขึ้น โดยไม่ได้เป็นการดัดแปลงความเป็นจริง กฎของเวลาและพื้นที่เป็นสิ่งที่ไม่สามารถเปลี่ยนแปลง และหลีกเลี่ยงไม่ได้ เพราะมันเป็นสิ่งที่สัมพันธ์เกี่ยวข้องโดยตรงกับความรู้สึกจริงของผู้ชม*” ด้วยเหตุนี้เขาจึงจัดวางช็อตเหมือนกับการสร้างอาคารด้วยอิฐบล็อค ซึ่งอิฐเหล่านี้คือวัตถุดิบที่สามารถจัดระเบียบ จัดการเพื่อให้บังเกิดเป็นผลลัพธ์ของรูปร่างโครงสร้างทางอารมณ์ได้ตามปรารถนา ในผลงานยุคแรกเขาเกิดแรงบันดาลใจ จากงานทดลองของ คลูเลชอฟ (Lev Kuleshov) โดยใช้ช็อตแรกที่เหมือนกันมาต่อกับช็อตที่แตกต่างกัน 3 แบบเพื่อให้เกิดความหมายที่แตกต่างกัน และด้วยผลจากการทดลองนี้เขาได้นำไปใช้ในภาพยนตร์เรื่อง Mother (1926) เขาต้องการถ่ายทอดให้เห็นถึงอารมณ์ของนักโทษที่มีความสุขเมื่อรู้ว่าจะได้เป็นอิสระ และเขาได้อธิบายความคิดในการสร้างโครงสร้างของซีนนั้นไว้ดังนี้

“ *ผมพยายามที่จะสร้างความรู้สึกต่อผู้ชม ที่ไม่ใช่ด้วยจิตวิทยาทางการแสดงของนักแสดง แต่เป็นการสร้างอารมณ์ด้วยการตัดต่อ โดยใช้ภาพของลูกชายที่นั่งจับเจ่าอยู่ในคุก ทันใดนั้นเขาก็ได้รับเอกสารลับชิ้นหนึ่ง โดยข้อความในนั้นเขียนไว้ว่าคุณจะได้รับอิสระในวันรุ่งขึ้น เขาเชื่อมโยงมันด้วยภาพของสีหน้าของ*

นักโทษที่ดูว่างเปล่าไม่มีอารมณ์ใดๆ เข้ากับภาพมือของนักโทษที่บีบกันแน่นแสดงถึงความกระวนกระวายใจ และภาพใกล้ (B.C.U) ให้เห็นรอยยิ้มมุมปากของเขา นอกจากนั้นยังทำการเชื่อมด้วยช็อตอื่นๆที่หลากหลาย เช่นภาพของน้ำในลำธารที่ไหลเชี่ยวแรงล้นทะลักต้องกับแสงระยิบระยับของดวงอาทิตย์ ภาพของนกกำลังสะบัดน้ำออกจากขนในสระน้ำ และท้ายที่สุดภาพของเด็กที่กำลังหัวเราะเริงร่า โดยวัตถุประสงค์ที่ต้องการแสดงให้เห็นถึง ความสุขของนักโทษ โดยนำช็อตเหล่านั้นมาสร้างขึ้นเป็นรูปร่างเพื่อช่วยกันอธิบายความหมาย "

ลักษณะการเชื่อมต่อช็อตของพูดอฟกิ้น เป็นการเชื่อมต่อช็อตที่มีความหมายส่งเสริมคล้ายคลึงและมีเหตุผลเข้าด้วยกัน การตัดต่อควรทำอย่างแนบเนียน จนมองไม่เห็นว่ามีการตัดเกิดขึ้น(invisible editing) การตัดต่อจะไม่มีอิทธิพลเกินกว่าความหมายของเนื้อหา เพื่ออธิบายความหมาย และเล่าเรื่องไปตามลำดับ พูดอฟกิ้น พยายามใช้วิธีตัดต่อทำให้ผู้ชมเกิดความสะเทือนใจ ซึ่งวิธีการในเรื่อง Mother เป็นวิธีการที่ถูกนำมาใช้เป็นแบบอย่างในภาพยนตร์จนถึงปัจจุบัน แต่ยังมีนักทฤษฎีภาพยนตร์อีกท่านหนึ่ง คือ เซอร์ไก ไอเซนสไตน์ (Sergei Eisenstein) มีความคิดเห็นในอีกแนวหนึ่งว่า การตัดต่อไม่จำเป็นเพียงแค่เชื่อมต่อภาพที่มีเหตุมีผลเข้าด้วยกัน แต่สามารถนำช็อตภาพที่มีความขัดแย้ง ตรงกันข้ามมาทำการเชื่อมต่อให้เกิดความหมาย และอารมณ์ที่ตื่นตกใจได้

เซอร์ไก ไอเซนสไตน์ (Sergei Eisenstein) กับทฤษฎีมองทาจ (Montage) ตัดต่อด้วยความขัดแย้ง



รูปที่ 9 เซอร์ไก ไอเซนสไตน์ 1898-1948

ไอเซนสไตน์ เป็นอีกบุคคลหนึ่งที่เป็นกุญแจสำคัญทางความรู้ของนักสร้างหนังชาวรัสเซีย งานเขียนเกี่ยวกับแนวคิดในภาพยนตร์ของเขาถูกใช้อย่างกว้างขวาง ไอเซนสไตน์พยายามที่จะแปลความรู้ของกริฟฟิธ และ หลักคิดแบบวัตถุนิยมวิภาษของ คาลมาร์กซ์ (Karl Marx) ที่กล่าวว่าสรรพสิ่งทั้งหลายบนโลกย่อมไม่อยู่นิ่ง เคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เพราะเกิดจากสิ่งที่ขัดแย้งจากภายนอก และเปลี่ยนแปลงเป็นสภาพใหม่ เพื่อสร้างประสบการณ์อันยอดเยี่ยมแก่ผู้ชม จุดเริ่มต้นที่เรื่อง Stike (1924) ภาพยนตร์ที่

เกี่ยวข้องกับระบบทุนนิยม และพระเจ้าซาร์สที่ทารุณโหดร้าย ผ่านเรื่องราวของการต่อสู้ของชนชั้นแรงงานในรัสเซีย ด้วยการประท้วง และปฏิบัติการใต้ดิน จนในที่สุดคนงานถูกฆ่าปราบปรามโดยรัฐบาล ภาพยนตร์เรื่องนี้เขาได้ทำการทดลองวิธีการ montage ที่ซับซ้อน โดยเฉพาะการประกอบกันเชิงอุปมา (Intellectual montage) โดยการนำภาพมาประกอบกันในลักษณะนามธรรมเพื่อให้เกิดความหมาย นัยยะ การประกอบกันของภาพลักษณะนี้ช่วยในการสร้างความคิดปลุกเร้า ตั้งคำถาม กระตุ้นผู้ชม ให้เข้าใจรู้สึกร่วมไปกับเนื้อหา โดยใช้ภาพของใบหน้านักธุรกิจเข้ากับใบหน้าของสุนัขจิ้งจอก เพื่อให้เกิดความหมายถึงความเป็นคนโกง เจ้าเล่ห์ และ Intellectual montage ที่ดึงดูดที่สุดของภาพยนตร์เรื่องนี้ก็คือภาพของวัวที่กำลังถูกฆ่าตายอย่างทารุณ ต่อเข้ากับภาพของคนงานที่กำลังถูกเจ้าหน้าที่รัฐฆ่าอย่างทารุณเช่นกัน ภาพทั้ง 2 เมื่อนำมาต่อเข้าด้วยกันจะทำให้เกิดความหมายใหม่เชิงอุปมาว่า คนงานถูกฆ่าอย่างเลือดเย็นไม่ต่างกับสัตว์

เขาพยายามเอาหลักการ การประกอบกันเพื่อความดึงดูดใจ (motage of attraction) มาใช้ในงานของเขา และหาทฤษฎีเกี่ยวกับการตัดต่อ โดยใช้ความขัดแย้งของภาพ และความคิด มาทำการปะทะกันเพื่อสร้างอารมณ์ความหมาย ซึ่งเหมาะสมสอดคล้องของประเด็นความขัดแย้งของเหตุการณ์ปฏิวัติ การใช้ช็อตที่ชนปะทะกันอย่างรุนแรง (Shock editing) จะทำให้เกิดความตื่นตัว เขาเชื่อว่าความขัดแย้งมีอยู่และเป็นพื้นฐานของทุกสิ่ง ไม่ว่าจะเป็นความขัดแย้งในกลุ่มสังคม , ธรรมชาติ หรือแม้แต่วิธีคิด ทัศนคติ ความขัดแย้งทำให้เกิดแนวความคิด ไม่ว่าจะเป็นความขัดแย้งของเนื้อหา ความขัดแย้งของเทคนิค รูปแบบ ซึ่งมันคือศิลปะที่เขานำมาใช้ในการตัดต่อภาพยนตร์

ไอเซนสไตน์ ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก ความรู้ของเขาเกิดเป็นทฤษฎีมองทาจ (*Montage ในความหมายโดยทั่วไปหมายถึงการประกอบกัน แต่ในความหมายของไอเซนสไตน์ หมายถึงการประกอบกันของภาพที่ขัดแย้งกันมาทำการปะทะ ชนกัน เพื่อให้เกิดผลกระทบต่อกัน*) ที่เกิดประโยชน์อย่างมาก เขาเชื่อว่าความคิดสามารถถูกอธิบายให้เข้าใจได้ด้วยการนำช็อตมาสร้างความสัมพันธ์กัน การเชื่อมภาพที่ตรงข้ามกันขัดแย้งกันดังเช่นในภาพยนตร์ของเขาเรื่อง The Battleship Potemkin ตอน The Odessa steps ซึ่งเป็นต้นแบบของทฤษฎีมองทาจที่มีชื่อเสียงที่สุดเรื่องหนึ่งในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ โดยเขาได้นำช็อตที่แตกต่างกันมาทำการต่อกัน เช่น ช็อตที่สว่าง กับช็อตที่มืด ใกล้ กับไกล นิ่งต่อเข้ากับ เคลื่อนไหว เป็นต้น ภาพยนตร์ตอนนี้ถูกตัดต่อถึง 1,368 คัท ซึ่งถือว่าใช้คัทมากที่สุดตั้งแต่การตัดต่อเคยมีมา วิธีการนี้เป็นวิธีการที่ทำให้เวลาจริงถูกยืดขยายออก เพื่อเพิ่มความรุนแรง และเป็นการเน้นย้ำเหตุการณ์ได้ดี ให้ประทับใจ

เขามีความคิดเห็นที่แตกต่างไปจากพูดอฟกิน ว่าการตัดต่อของพูดอฟกินเป็นเพียงการนำช็อตที่มีความหมาย ใกล้เคียง คล้ายคลึงมาทำการเชื่อมต่อกันซึ่งไม่เกิดความหมายใหม่ การตัดต่อควรนำ 2 สิ่งที่มีความขัดแย้งมาประกอบกันเท่านั้น จึงจะเกิดเป็นความหมายใหม่ เขาได้แนวความคิดมาจากการผสมกันของอักษรจีนล้วนเกิดเป็น ความหมายใหม่ขึ้น ดังเช่นคำว่า ประตู+หู = แอบฟัง ปาก+นก = ร้องเพลง มีด + หัวใจ= เสียใจ ต้นไม้ 1 ต้น + ต้นไม้ 1 ต้น =ป่า ด้วยแนวคิดดังกล่าวการตัดต่อของเขาจึงเน้นไปที่สิ่งที่ขัดแย้ง ปะทะ รุนแรง กันอย่างแยบยล โดยทฤษฎีมองทาจ ของเขาประกอบด้วย 5 หลักการใหญ่ๆ คือ

- การประกอบกันด้วยขนาดความสั้นยาวของช็อต (Metric montage)
- การประกอบกันของจังหวะที่สอดคล้อง (Rhythmic montage)
- การประกอบกันทางอารมณ์ (Tonal montage)
- การประกอบกันเพื่อเร้าอารมณ์ (Overtonal montage)
- การประกอบกันเชิงอุปมา (Intellectual montage)

ทฤษฎีนี้ถูกอธิบายไว้ในหนังสือThe Theories on FilmเขียนโดยAndrew Tudor ไว้อย่างชัดเจนดังนี้

การประกอบกันด้วยขนาดความสั้นยาวของช็อต (Metric montage)

หมายถึงความยาวของแต่ละช็อตที่สัมพันธ์กัน โดยไม่คำนึงถึงเนื้อหาช็อตที่สั้นทำให้เกิดการย่นย่อเวลาลง โดยช็อตที่มีขนาดสั้นต่อกันมากเท่าไรก็จะยิ่งสร้างความตึงเครียดมากเท่านั้น

การประกอบกันของจังหวะที่สอดคล้อง (Rhythmic montage)

หมายถึงจังหวะที่เกิดขึ้นจากรูปแบบการถ่ายทำภายในช็อตนั้นๆ ความต่อเนื่องของจังหวะที่เกิดจากความสัมพันธ์กันไม่ว่าจะเป็นการแสดง ทิศทางของฉาก เป็นต้น โดยนำจังหวะที่เกิดขึ้นจากการแสดงมาใช้เป็นจังหวะในการตัดต่อ ตัวอย่างเช่น ในซีเควนส์บันไดโอเดสซา (Odessa step) ของภาพยนตร์เรื่อง The Battleship Potemkin (1925) ที่ใช้จังหวะการก้าวเดินของทหารที่ลงมาตามขั้นบันไดเป็นจังหวะในการตัดเข้ากับภาพของผู้คนที่กำลังพยายามหลบหนี

การประกอบกันทางอารมณ์ (Tonal montage)

หมายถึงการเลือกตัดสินใจที่จะสร้างอารมณ์ของฉากนั้นให้เป็นไปในทิศทางใด ด้วยการเน้น สร้างน้ำหนัก แรง ค่อย ให้กับช็อต ซึ่งอาจจะเป็นการกำหนดทิศทางการเปลี่ยนแปลงของอารมณ์หนึ่งไปอีกอารมณ์หนึ่งในฉากนั้นได้ การตัดต่อลักษณะนี้มีความคล้ายคลึงกับศาสตร์การทำดนตรี ในการเล่นกับอารมณ์ที่แตกต่างกันในฉากเดียวกันด้วยการสร้างน้ำหนักของเสียงที่สูงและต่ำ ดังเช่น ในซีเควนส์บันไดโอเดสซา การตายของแม่ที่ยังเด็กบนบันได ตามด้วยภาพรถเข็นเด็กที่ไถลลงมาตามบันได ซีเควนส์นี้แสดงให้เห็นถึงโศกนาฏกรรมที่ลึกซึ้งชัดเจนของการสังหารหมู่ และเกิดอารมณ์เป็นอย่างมาก

การประกอบกันเพื่อเร้าอารมณ์ (Overtonal montage)

การเร้าอารมณ์เกิดขึ้นจาก ปฏิกิริยา ของความสั้นยาวของช็อต จังหวะ และการสร้างอารมณ์เพื่อให้เกิดอิทธิพลในการชักจูงอารมณ์ของผู้ชมให้เป็นไปตามต้องการ ในซีเควนส์บันไดโอเดสซา สภาพของการสังหารหมู่ที่ทำร้ายความรู้สึกผู้ชมเป็นอย่างมาก ภาพเน้นให้เห็นถึงการใช้อำนาจครอบงำข่มเหงของทหารต่อประชาชนที่ไม่มีอำนาจ

การประกอบกันเชิงอุปมา (Intellectual montage)

หมายถึง การเปรียบเปรย เปรียบเทียบให้เกิดความหมายเชิงนามอธรรม เพื่อนำไปสู่อารมณ์ที่สูงสุดของซีเควนซ์นั้น ตัวอย่างเช่นในเรื่อง October (1928) อเล็กซานเดอร์ เคเรนสกี้ ผู้นำการปฏิวัติครั้งแรกของรัสเซีย มีอำนาจอย่างรวดเร็วภายหลังจากที่พระเจ้าซาร์หมดอำนาจ โดยทำการคัทชนกับช็อตของนกยุงที่กำลังตกแต่งขนของตัวเอง ไอเซนสไตน์ต้องการที่จะชี้ให้เห็นถึงว่า เคเรนสกี้ ก็ไม่ต่างกับนักการเมืองที่กระทำการเพื่อตำแหน่งความก้าวหน้าของตนเอง หรือในฉากที่ตัดสลับระหว่างผู้นำโซเวียตเคเรนสกี้ และนายพลคอร์นิลอฟ ตัดเข้ากับอนุสาวรีย์นโปเลียน และภาพของประชาชนที่ไร้ทางสู้กำลังใช้เชือกพันรอบอนุสาวรีย์ของพระเจ้าซาร์สที่สูงใหญ่ แล้วทำการดึงให้ล้มลง เพื่อให้รู้สึกว่าเวลาที่อนุสาวรีย์โค่นลงนั้นเป็นเวลาที่นานเกินจริง แต่ในตอนที่เคเรนสกี้ขึ้นมามีอำนาจ เศษชิ้นส่วนของอนุสาวรีย์ก็ย้อนกลับคืนสู่สภาพเดิมในลักษณะการแสดงย้อนหลัง เพื่อเป็นนัยยะถึงการกลับมาของอำนาจเผด็จการ ในภาพยนตร์ October ที่แสดงถึงเรื่องราวการปฏิวัติในเดือนตุลาคม ภาพยนตร์เรื่องนี้จัดได้ว่าเขาการประกอบกันเชิงอุปมามากที่สุด เพื่อจะให้ผู้ชมเกิดความคิดวิเคราะห์เปรียบเทียบกับประเด็นทางการเมือง

ไอเซนสไตน์เป็นนักทำหนังที่อัจฉริยะ แนวคิดมุมมองของเขาเป็นที่ยอมรับในทฤษฎีรูปแบบนิยม (*Formalist Film Theories นักทฤษฎีในรูปแบบนี้ที่สำคัญคือ รูดอร์ฟ อานไฮม์ เซอร์ไก ไอเซนสไตน์ ฮิวโก้ มันสเตอร์เบิร์ก และ วี.ไอ. พูดอฟกิ้น*) เขาถูกยกย่องเป็นผู้มีสุนทรีย์ในการผสมผสานศิลปะ ปรัชญา และจิตวิทยาของภาพยนตร์เข้าด้วยกันอย่างกลมกลืน งานตัดต่อของเขาที่ใช้ความแตกต่างขัดแย้ง ตรงกันข้าม เป็นการสร้างพลัง เร้าอารมณ์ และสร้างความหมายใหม่ให้กับผู้ชม เขาเชื่อว่ามองทาจเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับภาพยนตร์ เป็นการเชื่อมแก่นของเรื่อง โครงเรื่อง เนื้อหา และการแสดงเข้าด้วยกัน แนวคิดของเขาเกิดอิทธิพลต่อนักสร้างหนังอีกหลายคน ไดซ์ก้า เวอร์ตอฟ (Dziga Vertov) นำแนวคิดไปทดลองให้เกิดความรู้สึกจริงในภาพยนตร์ และในการตัดต่อที่เน้นการเชื่อมโยงของภาพ ของอเล็กซ์ซานเดอร์ ดอฟเซนโค้ (Alexander Dovzhenko) หรือล่วงเลยเข้าไปอยู่ใน งานศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealist) ในยุโรป ที่แสดงออกถึงเนื้อหาที่เกี่ยวกับ จิตใต้สำนึก และจิตวิเคราะห์ ของศิลปินผู้โด่งดัง ซาวาดอร์ ดาลี (Savador Dali) และ หลุยส์ บุนเยล (Luis Bunuel)

บุคคลที่กล่าวมาข้างต้นเป็นบุคคลสำคัญ ผู้กำเนิดความรู้ ของทฤษฎีตัดต่อ ด้วยการทดลองพัฒนาต่อยอดถ่ายเท ความรู้จนกลายเป็นทฤษฎีที่ใช้ในการตัดต่อจนถึงปัจจุบัน ที่มีผลเชิงจิตวิทยา การรับรู้ และอารมณ์ของผู้ชม ที่เต็มไปด้วยสุนทรียศาสตร์ของภาพยนตร์ ในยุคภาพยนตร์เงียบเป็นยุคที่เต็มไปด้วยการสร้างสรรค์และการทดลอง เป็นยุคที่การตัดต่อเป็นอิสระจากเสียงมุ่งเน้นที่การสร้างความต่อเนื่องของภาพ การก่อร่างโครงสร้างทางอารมณ์ การแทนที่เวลาจริงด้วยเวลาใหม่เพื่อการสร้าง และเร้าอารมณ์ (A dramatic sense of time) และการตัดต่อที่เหมือนการจัดองค์ประกอบศิลป์

ในยุคภาพยนตร์เสียง (1928-1945) ภาพยนตร์เสียงเกิดขึ้นท่ามกลางข้อจำกัดมากมาย การตัดต่อนอกจากต้องคำนึงถึงการตัดต่อภาพแล้วยังต้องคำนึงถึงเสียงที่มีทั้งเสียงสนทนา เสียงดนตรี เสียงพิเศษที่มาจากหลายแหล่งที่มาและยากที่จะทำให้ตรงกันระหว่างภาพและเสียงทั้งหมด ในช่วงแรกพลังของการเคลื่อนไหวของภาพจึงถูกลดทอนลงไป ภาพจะมีลักษณะนิ่งๆ เห็นแต่การเคลื่อนไหวของตัวละคร ตัวอย่างในเรื่อง The Jazz Singer ในซีเควนซ์ที่มีเสียง กล้องจะมีลักษณะแช่ภาพนิ่งจับการแสดงของ อัล จอลสันที่กำลังร้องเพลง และมีการตัดภาพเพียงน้อยนิด โดยในยุคเดียวกันนั้นก็เริ่มมีการทดลองเกี่ยวกับการใช้สีในภาพยนตร์ขึ้นมาพร้อมๆกัน มีการจ้างคนงานมาช่วยกันระบายสีลงบนฟิล์มหนังด้วยมือทีละเฟรม จนพัฒนาผลิตฟิล์มที่สามารถบันทึกสีลงไปได้อย่างสมจริง การตัดต่อภาพยนตร์จึงเป็นงานที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีของภาพยนตร์ที่เปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา จนถึงในปัจจุบัน ทำให้มีวิธีการความซับซ้อนยุ่งยากที่แตกต่างกันไป แต่ถึงอย่างไรหัวใจหลัก ในเรื่องความต่อเนื่อง จังหวะ ท่วงทำนอง อัตราความเร็วช้า การประกอบกันของช็อตที่คำนึงถึงอารมณ์ ความหมายหลักของเนื้อหา ก็ยังคงอยู่เป็นแก่นแท้ของการทำงานตัดต่อที่ขาดไม่ได้

ศิลปะการตัดต่อ

การตัดต่อภาพยนตร์คือการนำช็อตภาพ (shots) มาต่อร้อยเรียงเข้าด้วยกัน ผ่านเทคโนโลยีการใช้เครื่องมือ โปรแกรมการตัดต่อ จนเกิดเป็นเรื่องราว นั่นคือความหมายของการตัดต่อโดยพื้นฐาน การตัดต่อภาพยนตร์ยังมีความหมายกว้างไปกว่านั้น ความหมายของมันกินพื้นที่ไปจนถึงการใช้ศิลปะของภาพและเสียงที่เกี่ยวข้องต่อ **การรับรู้** (Perception) ของผู้ชมโดยตรง และ เกี่ยวพันอย่างมากกับจังหวะเวลาของชีวิตมนุษย์ จังหวะการเต้นของหัวใจ จังหวะการเดิน จังหวะการวิ่ง จังหวะของการเคลื่อนไหว เคลื่อนที่ ที่เป็นไปตามการหยั่งรู้จากสัญชาตญาณ (intuition) ที่จะสร้างปลุกเร้าอารมณ์ใดอารมณ์หนึ่งให้เกิดขึ้นไม่ว่าจะเป็น ตื่นเต้น หวาดผวา หรือทิ้งช่วงอารมณ์ให้ผู้ชมได้ซึมซับกับอารมณ์ โศกเศร้า ซาบซึ้งกินใจ คิดถึง ห่วงหา อย่างเป็นท่วงทำนอง ที่แฝงไปความหมาย นัยยะ และแนวความคิด

การรับรู้ (perception)

มนุษย์มองเห็นภาพเคลื่อนไหวได้เพราะกระบวนการทางจิต (mental process) จิตของเราจะถูกกระตุ้นจากภาพที่เป็นสิ่งเร้าจากภายนอก และนำภาพเหล่านั้นมาผูกเข้าด้วยกัน โดยยังสามารถเชื่อมโยงเหตุการณ์ที่เกิด**ต่างเวลา ต่างพื้นที่** มาประติดประต่อเข้าด้วยกันในจิตได้อีกด้วย (จากทฤษฎี Retention of Visual Stimulus ของ Hugo Munsterberg) คำอธิบายนี้คือกระบวนการในการรับรู้ของมนุษย์ และเกี่ยวข้องกับการตัดต่อภาพยนตร์โดยตรง ในขณะที่ผู้ชมชมภาพยนตร์เขาจะติดตามเรื่องราวไปตั้งแต่ต้นจนจบด้วยการประติดประต่อข้อมูล จากช็อตนับร้อยนับพันช็อต คล้ายกับการต่อจิ๊กซอร์ โดยภาพจะเริ่มชัดขึ้นชัดขึ้น จนเป็นภาพใหญ่ที่ชัดเจนสมบูรณ์ทั้งภาพในสมองของผู้ชม

กระบวนการรับรู้ทางศิลปะนั้นในขั้นแรกที่สุดคือ **การเห็น** เมื่อเห็นและคิดต่อจะเกิดเป็น **ความเข้าใจ** ซึ่งเป็นขั้นที่สอง เมื่อเข้าใจและเกิดความรู้สึก เกิดอารมณ์จากสิ่งที่มากระทบ กระตุ้น จะเกิดเป็น **การรับรู้** ซึ่งเป็นขั้นสูงสุดนั่นคือมีอารมณ์ร่วมเกิดขึ้น ศิลปะการตัดต่อก็คือทำให้เกิดอารมณ์ร่วมนั่นเอง การ

เกิดอารมณ์ร่วมก็จะเกิดจากความต่อเนื่อง จังหวะ การลำดับในการให้ข้อมูล ดังนั้นถ้าการให้ข้อมูลเกิดความสับสน ไม่ต่อเนื่อง แล้วก็จะส่งผลให้ภาพในสมองของผู้ชมเกิดความสับสนและไม่ชัดเจน จนถึงขั้นอาจจะหมดความสนใจกับเรื่องราวเหล่านั้นไปในที่สุด ดังนั้นการตัดต่อจึงมีความสำคัญอย่างมากเพราะมันสามารถครอบงำอารมณ์ ความรู้สึกของผู้ชมให้เป็นหนึ่งเดียวกันกับตัวละครในเรื่อง เขาสุขเราสุข ยามเศร้าเราเศร้า และตอบสนองประเด็นของเรื่องราวได้อย่างสมบูรณ์ การสร้างอารมณ์ร่วมจะเกิดขึ้นได้ต้องเกิดจากการหลักการตัดต่อภาพดังต่อนี้

หลักการตัดต่อภาพ

สร้างความต่อเนื่อง (Continuity)

การตัดต่อที่ดีจะสามารถทำหน้าที่ในการ **รักษาความต่อเนื่องทางอารมณ์** ให้กับผู้ชม การตัดต่อที่ต่อเนื่องจะทำให้รู้สึกเหมือนว่าไม่มีการตัดเกิดขึ้น ทำให้เกิดการรับชมอย่างราบรื่น ไร้รอยต่อ ความต่อเนื่องมีความสำคัญเป็นอย่างมาก ผู้ตัดต่อจะต้องเป็นผู้เลือกข้อมูลที่ดีที่สุดในฟุตเทจทั้งหมดเพื่อควบคุมอารมณ์ของภาพยนตร์เรื่องนั้นให้สมบูรณ์ที่สุด แต่ถ้าฟุตเทจที่ได้มาไม่สมบูรณ์ผู้ตัดต่อก็จะต้องจัดการกับความไม่สมบูรณ์นั้นด้วยวิธีการใดวิธีการหนึ่ง รวมไปจนถึงทำอย่างไรให้ภาพยนตร์นั้นน่าสนใจมากขึ้น ปัญหาต่อมาก็คือเมื่อเลือกช็อตที่เหมาะสมแล้ว เขาจะจัดการช็อตเหล่านั้นให้ต่อเนื่องได้อย่างไร การตัดต่อจะต้องไม่สร้างความสับสนให้กับผู้ชมมันจะต้องทำให้ผู้ชมอยู่กับเรื่องราวไปตั้งแต่ต้นจนจบ “การตัดต่อให้ดูเหมือนไร้รอยต่อ” เป็นผลลัพธ์ที่ได้จากการตัดต่อที่ต่อเนื่องสิ่งเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้ จะต้อง **มีวัตถุดิบที่พอเพียงครอบคลุม** มันควรเกิดขึ้นตั้งแต่ตอนถ่ายทำ ผู้กำกับมักจะจัดเตรียมช็อตที่มีความหลากหลายให้ผู้ตัดต่อไว้เลือกใช้ ควรจะทำการถ่ายแอ๊คชั่นที่เหมือนกัน เคลื่อนที่ในความเร็วเท่ากัน แสงและฉากหลังก็ควรจะเหมือนกันในทุกขนาดภาพ และควรจะทำการถ่ายย้อนแอ๊คชั่นทุกครั้งที่ทำการเปลี่ยนขนาดภาพเพื่อความยืดหยุ่นในการใช้ ถ้าซีนนั้นมีบทสนทนาด้วย ก็ควรจะมีช็อตแทนสายตาของคู่สนทนาแต่ละคนในลักษณะแสดงซ้ำให้ครบทุกมุมกล้อง นี่คือวิธีมาตรฐานที่ใช้ในการถ่ายทำเพื่อให้ได้ฟุตเทจที่ควรมีทั้งหมดเพื่อสร้างความต่อเนื่อง ความต่อเนื่องจะเกิดขึ้นได้ผู้ตัดต่อต้องคำนึงถึงสิ่งเหล่านี้

ความต่อเนื่องของเนื้อหา (Continuity of Content)

ความต่อเนื่องของเนื้อหาเกิดจากความสัมพันธ์กันของช็อตหนึ่งไปสู่อีกช็อตหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นความต่อเนื่องของการแสดง การลำดับของเหตุการณ์ ความต่อเนื่องของการแสดงควรจะเกิดขึ้นตั้งแต่ตอนถ่ายทำไม่ว่าจะเป็นการถ่ายย้อนการแสดง ทุกครั้งที่ทำการเปลี่ยนมุมกล้องหรือขนาดภาพ เหตุการณ์ลำดับของการเคลื่อนไหวร่างกายจะต้องเกิดขึ้นเหมือนเดิมทุกครั้ง แต่ถ้าเกิดความผิดพลาดขณะถ่ายทำยกตัวอย่างเช่น ในฉากที่เป็นภาพกว้างของหญิงชราคนหนึ่ง

นั่งถักไหมพรมอยู่บนเก้าอี้โยก โดยมีแมวตัวหนึ่งนอนอยู่บนตักเธอ ภาพตัดไปที่ภาพขนาดปานกลางหญิงชราคนเดิมนั่งถักไหมพรมแต่กลับไม่มีแมวอยู่บนตักเธอแล้ว ตัดไปที่ภาพใกล้ที่มือของเธอกำลังถักไหมพรมเป็นผ้าพันคอที่สวยงามผืนหนึ่ง การลำดับภาพตามที่กล่าวมาทำให้ขาดความต่อเนื่อง เนื่องจากมีบางสิ่งบางอย่างหายไประหว่างการแสดงที่ต่อเนื่องนั้น วิธีการแก้ไขก็คือจะต้องทำการลำดับภาพใหม่คือ นำภาพกว้างที่มีแมวนอนอยู่ ตัดไปที่ภาพแคบที่มือของหญิงชรา และตัดไปที่ภาพขนาดปานกลางที่แมวหายไปแล้ว วิธีการนี้จะเป็นการพาผู้ชมออกจากความต่อเนื่อง ด้วยการนำภาพแคบเข้าไปแทรก และยังคงรักษาเนื้อหาเดิมของฉากนั้นเอาไว้ได้ วิธีนี้นำไปใช้แก้ไขกับกรณีอื่นๆ ได้ ถ้าในฟุตเทจนั้นมีพอเพียงไม่ว่าจะเป็น ภาพระยะใกล้ (Close-up) ภาพแทรกเหตุการณ์หลัก (Insert) ภาพปฏิกริยาตอบสนอง (Reaction) และภาพแทนตา (Point of View or POV) เป็นต้น มาทำการแทรกเพื่อแก้ไขความไม่ต่อเนื่องได้ ความต่อเนื่องของเนื้อหา เกี่ยวข้องกับการลำดับเวลาของเหตุการณ์ การลำดับเวลาเหตุการณ์ที่มีความต่อเนื่องของเนื้อหามากที่สุดก็คือ เนื้อหาเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน (Present – time) เป็นความต่อเนื่องที่เป็นไปตามลำดับ วัน เดือน ปี เป็นความต่อเนื่องที่ผู้ชมรับรู้ง่ายที่สุด เพราะเป็นลำดับที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตและพบเห็นได้มากที่สุดในภาพยนตร์แทบทุกเรื่อง ในระดับที่มีความซับซ้อนมากขึ้นคือความต่อเนื่องของเนื้อหาที่มีการกระโดดข้ามระหว่างเวลา กับพื้นที่ ไม่ว่าจะเป็นปัจจุบันไปสู่อดีต การสร้างความต่อเนื่องนี้ จะต้องทำให้ผู้ชมไม่เกิดความสับสนระหว่างเวลาที่เกิดขึ้นในอดีตที่เกิดขึ้นไปแล้ว กับเวลาในปัจจุบันซึ่งกำลังเกิดขึ้น ตรงจุดนี้การรักษาความต่อเนื่องของเนื้อหาสำคัญอย่างมาก ผู้ตัดต่อจะต้องทำการรักษาความต่อเนื่องของไว้ให้ได้ไม่ว่าเวลา และพื้นที่ จะแตกต่างหรือมีความสลับซับซ้อนเพียงใด อย่างเช่นในภาพยนตร์เรื่อง Babel (2006) และ Inception (2010) ที่การลำดับเวลาและพื้นที่ ที่มีการซ้อนทับ แทรกสลับกันอยู่ระหว่าง ปัจจุบัน อดีต หรือในความจริงกับความฝัน ที่สลับกันไปมา โดยผู้ชมก็ยังคงรับรู้เข้าใจไปกับเนื้อหาเรื่องราวที่สลับซับซ้อนนั้นได้เพราะการรักษาความต่อเนื่องของเนื้อหาไว้ได้เป็นอย่างดีนั่นเอง

ความต่อเนื่องของการเคลื่อนไหว (Continuity of Movement)

เกี่ยวข้องกับทิศทางการเคลื่อนที่ของทุกสิ่งที่อยู่ในเฟรม ว่าเป็นไปในทิศทางใด ถ้าความต่อเนื่องของทิศทางไม่ถูกต้อง ผู้ชมก็จะเกิดความสับสนทิศทาง เช่นนักแสดงเคลื่อนที่ออกไปทางขวาของเฟรม ช็อตต่อไปก็ต้องเข้ามาทางซ้าย และออกไปทางขวาของเฟรม หรือไม่ออกจากเฟรมก็ได้ แต่ถ้านัก

แสดงออกทางขวาเฟรม แต่ช็อตต่อไปกลับเข้ามาทางขวาเฟรมผู้ชมก็จะสับสนว่านักแสดงเดินกลับมาที่เดิม ไม่ได้ไปข้างหน้า นอกเสียจากต้องมีช็อตที่ยืนยันให้เห็นว่านักแสดงเดินหันหลังกลับ หรือหักรถกลับไปยังทิศทางเดิมที่มา แต่ถ้าเป็นในลักษณะการเคลื่อนที่สวนทาง อย่างเช่นที่พบบ่อยในฉากรบ ที่เห็นทั้งฝ่ายเผชิญหน้าเข้าหากัน การตัดต่อจึงต้องควบคุมการเคลื่อนที่ของทั้ง 2 ฝ่าย โดยให้ทิศทางของทั้ง 2 ฝ่ายเป็นทิศทางตรงกันข้ามเสมอ ซึ่งต้องรักษาทิศทางไปจนจบฉากนั้น ถ้าทิศทางผิดผู้ชมจะสับสนทันที ในกรณีที่มีการกลับทิศข้ามเส้น 180 องศา เกิดขึ้นจะต้องใช้ภาพแทรก ระหว่างช็อตที่กลับทิศนั้น ในลักษณะเป็นภาพที่เคลื่อนตรงเข้าหากล้อง (Head-on) หรือเคลื่อนที่เป็นแนวตรงออกจากกล้อง (tail-away) หรือใช้การตัดแทรกเหตุการณ์ (Insert) ไปยังสิ่งอื่นๆ ที่อยู่ในฉากนั้น เช่นภาพภายนอกของรถยนตร์ที่แล่นจากซ้ายไปขวาเฟรม ต้ดแทรกด้วยภาพของสัญญาณไฟจราจร คนที่เดินผ่านไปมาข้างทาง มายังภาพภายนอกของรถคันเดิมที่แล่นในทิศทางใหม่คือ ขวาไปซ้ายเฟรม เพื่อให้ผู้ชมหลุดออกจากความต่อเนื่องของทิศทางเดิม ไปยังทิศทางใหม่ได้อย่างราบรื่นไม่รู้สึกสับสน

ความต่อเนื่องของทิศทางจะต้องถูกควบคุมมาเป็นอย่างดีตั้งแต่ตอนถ่ายทำ มันคือความสัมพันธ์กันของตำแหน่งกล้อง และทิศทางการเคลื่อนที่ ในการถ่ายในลักษณะตัวละครเคลื่อนที่ ก็ควรจะถ่ายเริ่มตั้งแต่ก่อนที่นักแสดงจะเข้ามาในเฟรม และหยุดถ่ายเมื่อนักแสดงเดินออกจากเฟรมไปแล้ว เพื่อง่ายต่อการตัดต่อ และรักษาความต่อเนื่อง ความต่อเนื่องของการเคลื่อนที่ยังสัมพันธ์กับความเร็วของการเคลื่อนในแต่ละช็อต จะต้องมีความสอดคล้องกัน

ความต่อเนื่องของตำแหน่ง (Continuity of Position)

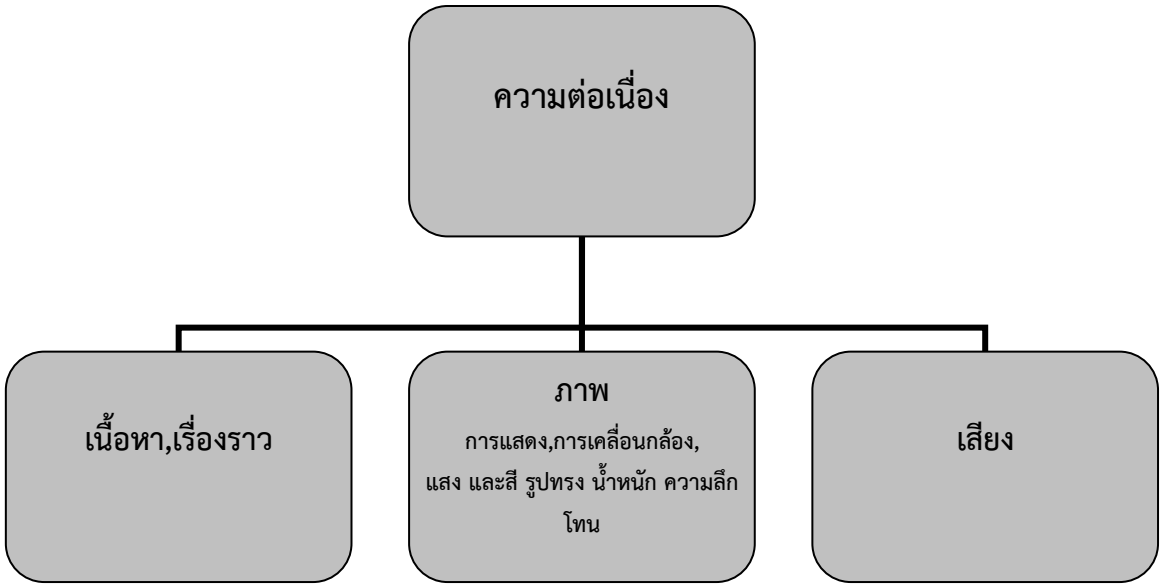
ตำแหน่งของตัวละคร หรือวัตถุ คือขนาด และตำแหน่งที่ครอบครองพื้นที่ในเฟรม ซึ่งถ้าขนาดของตัวละครมีขนาดใหญพื้นที่ว่างในเฟรมก็จะเหลือน้อย หรือถ้ามีวัตถุหรือตัวละครครอบครองพื้นที่ทางด้านขวาของเฟรมนั่นเท่ากับว่าจะเหลือพื้นที่ว่างทางด้านซ้ายของเฟรม สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ผู้ตัดต่อจะต้องควบคุมตำแหน่งและพื้นที่ว่างนั้น ไปตลอดจนกว่าจะมีการเปลี่ยนมุมภาพซึ่งแน่นอนว่าตำแหน่งก็จะต้องเปลี่ยนไปด้วย มันเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้ตัดต่อจะต้องรักษาตำแหน่งของตัวละครหรือวัตถุให้คงที่เพื่อความต่อเนื่อง

ความต่อเนื่องของเสียง (Continuity of Sound)

ระดับของเสียง ไม่ว่าจะเป็นเสียงสนทนา หรือเสียงอื่นๆ จะต้องมีความคงที่เสมอกันตลอดทั้งฉากนั้น นอกจากนั้นในทุกพื้นที่มีเสียงในบรรยากาศ

(Ambience sound) อยู่ บางครั้งก็นุ่มนวล,สูง,ต่ำ,ดัง,ค่อย ขึ้นอยู่กับสภาพแวดแวดล้อมของฉากนั้น มันจะต้องถูกทำให้สม่ำเสมอกันในแต่ละช็อตที่อยู่ในฉากเดียวกัน เสียงบรรยากาศนี้จะต้องถูกควบคุม ให้เหมือนเบาะที่รองเสียงทุกเสียงอยู่ล่างสุด และเป็นเสียงที่มีความสำคัญมันเป็นเสียงที่บ่งบอกถึงสภาพแวดล้อมที่มองเห็นในกรอบภาพ หรือไม่มีในกรอบภาพแต่เป็นสภาพแวดล้อมของตัวละครทำให้ฉากนั้นมีชีวิตสมจริง บางครั้งเสียงบรรยากาศอาจถูกสร้างขึ้นใหม่เพื่อแก้ปัญหาความไม่ต่อเนื่องได้

สรุปความต่อเนื่องเกี่ยวพันกับ 3 สิ่ง หลักคือ



ทั้ง 3 สิ่ง เป็นสิ่งแวดล้อมที่มีความหลากหลาย และเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงในการสร้างความต่อเนื่อง เพราะช็อตที่ตามมา จะต้องมีความสัมพันธ์กับช็อตที่มาก่อนหน้า เพื่อส่งเสริมกันให้เกิดความต่อเนื่อง ผู้ตัดต่อจะต้องตัดสินใจในการเลือกช็อต ที่มีความสำคัญต่อการให้ข้อมูลผู้ชม ภาพแคบ,ภาพขนาดกลาง,ภาพกว้าง ในอารมณ์และสถานการณ์นั้นภาพไหนเหมาะสมที่สุด หรือมุมกล้องแบบใด ภาพในลักษณะแทนสายตาอาจจะดีกว่าภาพที่เห็นตัวละครหลัก สิ่งเหล่านี้คือปัญหาและความท้าทายของผู้ตัดที่จะสร้างอารมณ์ให้เกิดขึ้นอย่างสมบูรณ์ในภาพยนตร์

การสร้างจังหวะ และ อัตราความเร็วช้า (Rhythm and Pace)

จังหวะ มีความสำคัญอย่างมากและเป็นหัวใจของการตัดต่อภาพยนตร์ จังหวะเกิดขึ้นจากการกำหนดความสั้น ยาวให้กับช็อต โดยความยาวของช็อตที่สั้นที่สุดคือ 1 เฟรม ช็อตที่ยาวจะยาวเพียงใดก็ขึ้นอยู่กับความยาวทั้งหมดของช็อตตั้งแต่เริ่ม Action จนถึงสั่ง Cut ช็อตที่ยาวต่อ

กับช็อตที่ยาวทำให้เกิดจังหวะที่เชื่องช้าสงบ ช็อตที่สั้นต่อกับช็อตที่สั้นทำให้เกิดจังหวะที่รวดเร็ว อย่างที่กล่าวไปข้างต้นจังหวะระหว่างช็อตมันเกี่ยวข้องกับจังหวะชีวิต ที่มีทั้งช้า ทั้งเร็วสลับกันไป ไม่ได้มีเพียงจังหวะเดียว มีความหลากหลายและส่งผลทางอารมณ์ โดยปรกติจังหวะที่สอดคล้องกันในภาพยนตร์ดูเหมือนจะเกิดจากความเป็นส่วนตัว และมันถูกพูดไปไกลถึงว่า “มันคือสัญชาติญาณ” สัญชาติญาณนี้เกิดจากผู้ตัดต่อ มีการตั้งสมมุติฐานว่ามันเกิดมาจากความรู้ 2 ประการคือ จังหวะของทุกสิ่งในโลกใบนี้ที่เป็นประสบการณ์ต่อมนุษย์ และ จังหวะที่เกิดจากประสบการณ์จากร่างกายของมนุษย์เอง แต่การมีเพียงสัญชาติญาณในการตัดต่อนั้นไม่เพียงพอ มันจะต้องบวกกับทักษะในการสร้างความยาวที่เหมาะสมให้กับช็อตภายในซีเควนส์นั้นด้วย มันคือการกำหนดความสั้นยาวในการ**ให้ข้อมูล** (Massage) เช่น ภาพกว้างให้ข้อมูลน้อยกว่าภาพแคบ ภาพกว้างก็ควรที่จะมีความยาวช็อตที่มากกว่าเพื่อที่จะให้ผู้ชมมีเวลาซึมซับข้อมูล หรือถ้าเป็นข้อมูลใหม่มันก็ควรที่จะให้ช็อตนั้นมีเวลานาน การเคลื่อนกล้องจะใช้เวลาบนจอนานกว่าช็อตที่ไม่เคลื่อนไหว (Static shot) ดังนั้นจึงมักจะเห็นว่าช็อตภาพกว้างมักใช้การเคลื่อนกล้องเพื่อเป็นการยืดเวลาให้กับผู้ชมในการรับข้อมูล ดังนั้นการเข้าใจการเล่าเรื่องควบคู่ไปกับเป้าหมาย แก่นสาระของฉากนั้นก็จะทำให้ผู้ตัดต่อตัดจังหวะได้อย่างแม่นยำ

จังหวะมีความสัมพันธ์กับการกำหนดอัตราความเร็ว (Pace) คือการเร้าอารมณ์มีความสำคัญอย่างมากโดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าฉากนั้นมีความสำคัญต่อเรื่อง มันก็จะมีความแรงพอที่จะสร้างอารมณ์ที่น่าพึงใจให้กับภาพยนตร์เรื่องนั้น การกำหนดอัตราความเร็วพบได้บ่อยในแอ็คชั่นซีเควนส์ ซึ่งความต้องการของซีเควนส์เหล่านี้คือการ เร้าอารมณ์ ความเปลี่ยนแปลงของอัตราความเร็วช็อตเป็นสิ่งที่กำหนดทิศทางทางอารมณ์ในการชม ยิ่งมีอัตราความเร็วมากเท่าไหร่ยิ่งทำให้เกิดความแรงมากเท่านั้น และถ้าอัตราความเร็วน้อยเท่าไหร่ก็จะเกิดผลในทิศทางตรงกันข้าม ผู้กำกับภาพยนตร์สยองขวัญหลายๆคน พวกเขามักใช้อัตราความเร็วเป็นพลังในการส่งข้อมูลให้กับผู้ชม ความตื่นเต้นในภาพยนตร์แอ็คชั่น ความเดือดดาลของภาพยนตร์สยองขวัญ ความสนุกเร้าใจของภาพยนตร์ผจญภัย อัตราความเร็วเป็นกุญแจสำคัญแห่งความสำเร็จของภาพยนตร์เหล่านี้

การกำหนดช่วงเวลา (Timing)

คือการสร้างช่วงเวลาที่ดีที่สุดที่จะทำให้ช็อตนั้นให้ข้อมูลในปริมาณที่เหมาะสม สิ่งเหล่านี้มาจากความต้องการ เป็นลักษณะเฉพาะของอารมณ์ที่ต้องการแสดงออกของซีเควนซ์ ทำให้ผู้ตัดต่อสามารถที่จะตัดสินใจได้ว่า จะต้องใช้ภาพและเสียงในการอธิบายวัตถุประสงค์นั้นในปริมาณเท่าใด ดังเช่น ในภาพยนตร์ตลก (Comedy) และ สยองขวัญ (Thriller) วัตถุประสงค์ของซีเควนซ์คือต้องการสร้างความประหลาดใจ เกิดความคาดหมาย (Surprise) โดยใช้การตัดต่อในการสร้างช่วงเวลาที่เหมาะเจาะ ในภาพยนตร์ตลก และสยองขวัญ การสร้างความประหลาดใจเป็นสิ่งที่สำคัญมาก ซึ่งถ้าสร้างช่วงเวลาที่ผิดความตลก และความตื่นตกใจก็จะไม่เกิดขึ้น สรุปคือ มันเป็น

การสร้างช่วงเวลาที่พอเหมาะกับอารมณ์ของซีเควนซ์นั้น เปรียบเหมือนการเล่าเรื่องให้สนุกจะต้องมีช่วงเวลาของการเล่าที่บางช่วงก็ผ่อนคลาย เพื่อรอคอย ช่วงเวลาของการสร้างความตกใจ หรือประหลาดใจ โดยไม่ทันตั้งตัว ถ้าผู้ชมมีปฏิกิริยาตอบสนองตามที่ผู้เล่าต้องการนั่นก็แปลว่าผู้เล่าบรรลุวัตถุประสงค์นั้นแล้ว

เวลาและพื้นที่ (Time & Space)

การตัดต่อมีผลกระทบต่อเวลาสัมบูรณ์ หรือเวลาที่แท้จริง (Mathematical Time) และพื้นที่จริงโดยตรง เพราะในภาพยนตร์เวลาและพื้นที่จริงจะถูกสร้างขึ้นใหม่ในความรู้สึก ทำไมถึงเป็นเช่นนั้น เวลาจริงและพื้นที่จริงไม่ก่อให้เกิดความรู้สึกและอารมณ์ใดๆ แต่ด้วยวัตถุประสงค์ที่แท้จริงของการตัดต่อก็คือการสร้างอารมณ์ความรู้สึกให้เกิดขึ้น ดังนั้นเวลาจริงที่ไม่มีความสำคัญจะถูกตัดออกไป เวลาและพื้นที่ที่มีความสำคัญจะถูกขยายยืดออก หรือเวลาและพื้นที่ที่ยืดยาวจะถูกหดสั้นลง ให้มีความสัมพันธ์กับเนื้อเรื่อง การแสดง และความยาวช็อต ในอัตราเร็วช้าที่แตกต่างกัน การตัดต่อสามารถพาผู้ชมไปได้ทุกสถานที่ ไม่ว่าจะเป็นสถานที่บนโลก หรือสถานที่ในความคิดในความฝัน และทุกเวลาไม่ว่าจะเป็นอดีต ปัจจุบัน หรืออนาคต โดยสามารถสลับปรับเปลี่ยนกลับไปกลับมาได้ ซึ่งโดยธรรมชาติจิตของมนุษย์ก็เป็นเช่นนั้น จิตของเราไวและพร้อมจะไปทุกที่ในขณะที่ร่างกายเราอยู่ในโลกความจริง แต่บางครั้งจิตอาจจะไปผูกพัน หมกหมุ่นกับเหตุการณ์อื่นสถานที่อื่น เรื่องราวอื่น และสามารถโยงใยเชื่อมต่อไปยังเหตุการณ์อื่นได้อีกหลายเหตุการณ์

เวลาและพื้นที่มีความสัมพันธ์กับความรู้สึกของผู้ชมอย่างไร ? ตัวอย่างเช่น เวลาที่แท้จริงเวลาก็เดินอยู่อย่างสม่ำเสมอ เที่ยงตรง แต่ในความรู้สึกเวลาของแต่ละคนกลับไม่เท่ากันขึ้นอยู่กับสถานการณ์ บางขณะเวลาเพียงแค่ 1 ชม.ก็ดูจะแสนสั้นในสถานการณ์ที่รีบเร่งแข่งกับความเป็นความตาย บางเวลาเพียง 1 นาทีก็ดูยาวนานกับการเฝ้ารอการกลับมาของคนที่จากกันไปแสนไกล นั่นสิ่งที่อธิบายให้เห็นถึงการกำหนดความสั้นยาวของช็อต จำนวนช็อต และการกำหนดเวลาของซีน และซีเควนส์เพื่อถ่ายทอดอารมณ์นั้นออกมา เวลาในการตัดต่อจะมีความสอดคล้องกับเวลาจริงในความรู้สึกของผู้ชม ยกตัวอย่างเช่น **เนิบนาบ / เวิ้งว้าง (เนิบนาบ** คือ **เวลา เวิ้งว้าง** คือ **ความรู้สึก) คับขัน / ตื่นเต้น (คับขัน** คือ **เวลา ตื่นเต้น** คือ **ความรู้สึก) ฉับพลัน / ตกใจ (ฉับพลัน** คือ **เวลา ตกใจ** คือ **ความรู้สึก)** จากตัวอย่างที่ยกมา ทำให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของเวลา และการกำหนดความยาวช็อต ที่มีผลสัมพันธ์กันกับความรู้สึกของผู้ชม ส่วนพื้นที่ในภาพยนตร์ก็คือพื้นที่ที่ปรากฏในกรอบภาพ มีความสัมพันธ์กับรูปทรงรูปร่างที่อยู่ในกรอบภาพ พื้นที่ที่น้อยรูปทรงในกรอบภาพก็จะมากทำให้รู้สึกอึดอัด คับแคบ พื้นที่ที่มากรูปทรงในกรอบภาพก็จะน้อยก็ให้ความรู้สึกโล่งสบาย หรือเปล่าเปลี่ยว เมื่อนำภาพที่แคบมาต่อกันมากเท่าไหร่ก็ยิ่งทำให้รู้สึกอึดอัด เป็นต้น นั่นคือพื้นที่ของภาพ ส่วนพื้นที่ที่เป็นนามธรรมก็คือ พื้นที่ในความฝัน ในความจริง ในความคิดคำนึง พื้นที่ในอดีต พื้นที่ในปัจจุบัน และอนาคต ที่สามารถพาผู้ชมเข้าออก

ระหว่างพื้นที่ต่างๆได้ตลอดเวลา โดยการเชื่อมโยงกันกลายเป็นภาพเสมือนที่สัมผัสรับรู้ว่าจริงในจิตของผู้ชม

ทุกครั้งที่ทำการตัดต่อ ผู้ตัดต่อจะต้องทำความเข้าใจในจุดประสงค์ความต้องการของเรื่องราวนั้นก่อนเป็นอันดับแรก และนำมาตีความเพื่อนำไปเป็นเหตุผลในการตัดสินใจที่จะกระทำการใดๆ กับช็อตเหล่านั้นไม่ว่าจะเป็น การสร้างความสั้นยาวให้กับช็อต การเลือกขนาดภาพ มุมภาพ ให้เหมาะสมกับอารมณ์ของฉากนั้นๆ นั่นหมายความว่าถ้าการนำช็อตต่างๆ มาทำการเชื่อมต่อกันอย่างไร้เหตุผลก็เท่ากับกลุ่มช็อตเหล่านั้น ไม่มีความสำคัญ ไร้ความหมาย และกลายเป็นส่วนเกินให้กับภาพยนตร์ทำให้ดูฟุ่มเฟือย และไม่ส่งผลให้เรื่องราวไปข้างหน้า

ทั้งหมดนี้คือสิ่งสำคัญ และเป็นปัจจัยหลักที่การตัดต่อที่ดีควรจะมี ไม่ว่าจะเป็นแนวคิดที่ถูกพัฒนาขึ้นจากนักทฤษฎีในประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์ มาสู่หลักการที่จะสามารถสร้างอารมณ์ได้จากการตัดต่อที่มีเจตนาโดยตรงที่จะสื่อสารเชื่อมต่อกับการรับรู้ของผู้ชมเพื่อให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมเกิดอรรถรสในการชม ซึ่งเป็นงานที่รวมทั้งจิตวิทยา สุนทรียศาสตร์ ศิลปะ และขั้นตอนการทำงานที่เป็นระบบ รวมเป็นหน่วยงานใหญ่หน่วยงานหนึ่งที่ต้องพึ่งพาบุคลากรที่มีทั้งพลังสร้างสรรค์ในการสื่อสารถ่ายทอด และความเชี่ยวชาญในการใช้เทคโนโลยีเครื่องมือตัดต่อที่มีเฉพาะหลากหลายและเปลี่ยนแปลงหมุนเวียนไปตามยุคสมัยตลอดเวลา

สัดส่วนของกรอบภาพ และ ชนิดของไฟล์ (Frame Ratio & file Format)

ความรู้พื้นฐานด้านภาพและเสียง

พื้นฐานความรู้ด้านภาพ (image) และเสียง (sound) เป็นเรื่องที่สำคัญและเป็นความรู้ที่ต้องนำมาใช้ในการตัดต่อ นอกจากเครื่องไม้เครื่องมือและโปรแกรมต่างๆ

สี (color monitor)

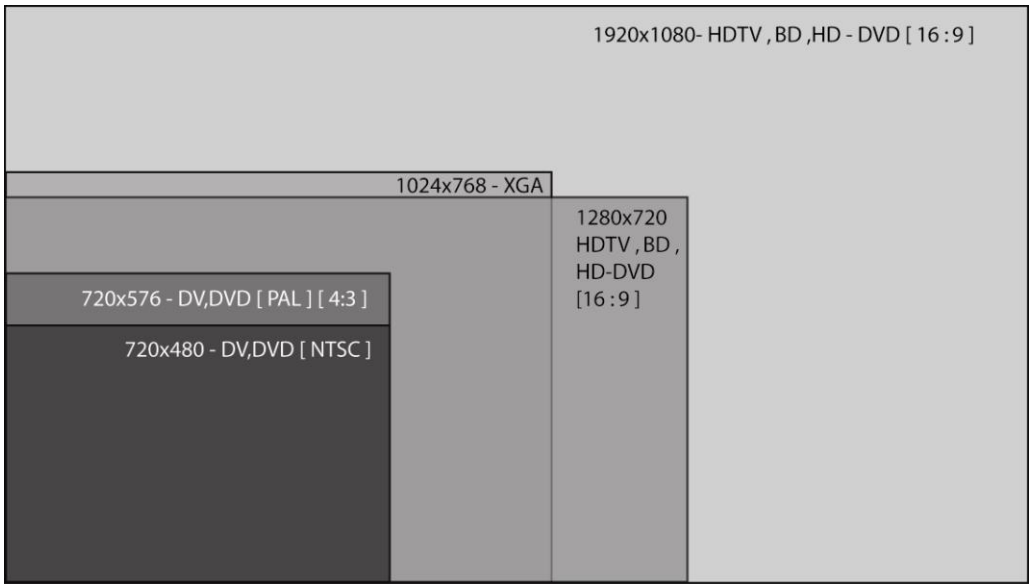
ภาพที่ถูกแสดงออกมาทางจอภาพสี (color monitor) เกิดขึ้นจากการผสมกันของแม่สี 3 สี ด้วยกันคือ แดง เขียว และ น้ำเงิน (RGB) และมีค่าสีตั้งแต่ 0 ถึง 255 = 8 บิต เมื่อรวมกัน 3 สี จึงกลายเป็น 24 บิต ซึ่งเรียกว่าระบบสี True Color ซึ่งมีค่าสีที่แตกต่างกันทั้งหมดถึง 16.7 ล้านสี ในการทำงานเกี่ยวกับการตัดต่อ ต้องทำงานโดยใช้สีจริง 24 บิต หรือสูงกว่านั้น จึงทำให้มองเห็นสีของภาพสมจริงไม่ผิดเพี้ยน

ความละเอียดในการแสดงผลจอภาพ (resolution)

ภาพกราฟฟิกพื้นฐานในคอมพิวเตอร์จะประกอบขึ้นจากจุดสีเล็กๆ จำนวนมากเรียงต่อเป็นรูปตารางทำให้เรามองเห็นเป็นภาพต่างๆ ความละเอียด (resolution) หมายถึงความคมชัดที่ถูกแสดงผลทางจอภาพ ซึ่งบอกเป็นจำนวนจุด หรือ พิกเซล เช่น 800x600 หมายความว่า มีจุดแสดงผลเรียงกันอยู่ 800 จุด ในแต่ละแถวของจำนวนแถว 600 แถวบนหน้าจอ ซึ่งรวมกันเป็น 480,000 จุด (ค่าปกติของจอ 17 นิ้ว) สำหรับความละเอียดของดิจิตอลวิดีโอมีวิธีวัดเช่นเดียวกัน เช่น วีดีโอจากแผ่น DVD มีความ

ละเอียด 720x576 พิกเซล (แบบPAL) หรือ 720x480 (แบบNTSC) ความละเอียดนี้หมายถึงภาพใน 1 เฟรม (frame) โดยเรียกว่า ขนาดเฟรม (frame size) ของวิดีโอ

ค่าความละเอียดเหล่านี้จะเป็นตัวบอกถึงคุณภาพของภาพ เช่น วิดีโอแบบ DV มีความละเอียด 720x576 และวิดีโอแบบ high-definition จะมีความละเอียดถึง 1920x1080 ซึ่งมีความคมชัดมาก มีรายละเอียดสูง



รูปที่ 10 ภาพเปรียบเทียบความละเอียดภาพระหว่างดิจิตอลวิดีโอ format ต่างๆ

สัดส่วนจอภาพ (aspect ratio)

คือค่าความสัมพันธ์ของความกว้าง ความสูงของจอภาพ โดยส่วนใหญ่ค่าสำเร็จรูปของฟิล์มจะมีสัดส่วน 16 : 9 เป็นลักษณะหน้าจอกว้าง (wide screen) ที่ใช้กับโทรทัศน์ HDTV เช่น 640 x 360 , 320 x 180 , 704 x 396 พิกเซล ส่วนสัดส่วนวิดีโอมาตรฐาน (SD video) คือ 4:3 เป็นลักษณะหน้าจอปกติของจอโทรทัศน์,จอคอมพิวเตอร์ เช่น 320 x 240, 640 x 480 ,704 x 528 , 768 x 576 พิกเซล และจอในโรงภาพยนตร์ที่สัดส่วน 1.85 : 1

ชนิด , รูปแบบ (format)	**ขนาดจอโทรทัศน์ (TV screen)**	**ขนาดจอโรงภาพยนตร์ (Film screen)**
มาตรฐานวิดีโอ (SD video)	4:3	1.33:1
ฟิล์ม 35 มม. (ยุโรป)	-	1.66:1
HD วิดีโอ	16:9	1.78:1
ฟิล์ม 35 มม. (อเมริกา)	16:9	1.85:1
ฟิล์ม 70 มม.	-	2.05:1
ซีเนมาสโคป	-	2.35:1

ตารางที่ 1 ค่ามาตรฐานของสัดส่วนจอภาพ

อัตราความเร็วเฟรม (Frame Rate)

คือ อัตราในการแสดงภาพเคลื่อนไหว โดยมีหน่วยเป็นเฟรม / วินาที ซึ่งถ้ามีค่ามากก็จะทำให้ได้ภาพเคลื่อนไหวที่นุ่มนวล และลดอาการกระพริบ แต่ขนาดไฟล์ก็จะใหญ่ขึ้น ภาพยนตร์ที่ฉายตามโรงมีเฟรมเรท 24 fps. ระบบโทรทัศน์แบบ PAL และ SECAM ใช้เฟรมเรท 25 fps. ส่วน NTSC ใช้เฟรม 29.97 fps.

การบีบอัดและคุณภาพของไฟล์ภาพ

ไฟล์ภาพเคลื่อนไหว (motion picture) เป็นไฟล์ที่ใช้พื้นที่ในการเก็บข้อมูลสิ้นเปลืองมาก จึงต้องมีการบีบอัด (compression) ข้อมูลเพื่อให้ไฟล์มีขนาดเล็กลง โดยใช้เทคโนโลยี Codec หมายถึงการเข้ารหัส และถอดรหัสบีบอัด เป็นไฟล์ AVI , MPEG และ QuickTime ก็ล้วนเป็นไฟล์ที่ถูกบีบอัดมาแล้ว การบีบอัดมีหลายระดับยิ่งบีบมาก ก็ยิ่งได้ไฟล์ที่เล็ก ความละเอียดก็จะต่ำตามไปด้วย

ประเภทของไฟล์ภาพยนตร์

ประเภทไฟล์ภาพยนตร์ มีอยู่หลายประเภทด้วยกัน ซึ่งที่นิยมใช้กันอย่างกว้างขวางคือ Audio Video Interleaved **(.AVI)** QuickTime Movie **(.MOV)** Moving Picture Experts Group MPEC **(.MPG)** เป็นไฟล์ภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมสูงสุด เพราะมีคุณภาพสูงในขณะที่ไฟล์มีขนาดเล็ก ขนาดของ **MPEG** มีอยู่ 3 ประเภท

MPEC-1

เป็นไฟล์ที่นิยมใช้กันทั่วไป โดยในระบบ PAL มีความละเอียด 325x288 พิกเซล ที่อัตรา 25 เฟรมต่อวินาที ซึ่งคุณภาพค่อนข้างต่ำ คือ VCD เมื่อบันทึกบนแผ่นซีดีจะกลายเป็น .DAT (Video CD Data) ซึ่งมีคุณภาพภาพเท่า VHS และมีเสียงคุณภาพดีเท่าซีดี

MPEC-2

เป็นไฟล์ที่มีความละเอียด 720 x 576 พิกเซล ที่อัตรา 60 เฟรม และมีเสียงคุณภาพดีเท่าซีดี มีคุณภาพค่อนข้างดี จึงมีการนำไปใช้หลายรูปแบบ เช่น DVD-ROM , SVCD และการส่งสัญญาณโทรทัศน์ระบบดิจิตอล

MPEC-4

เป็นมาตรฐานการบีบอัดข้อมูลกราฟฟิก และวิดีโอ เกิดขึ้นเมื่อปี 2540 ไฟล์มีขนาดเล็กแต่คุณภาพดี จึงได้รับความนิยมนำไปใช้งานด้านต่างๆ อย่างกว้างขวางในปัจจุบัน เช่น เผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต และวิดีโอสำหรับเล่นบนอุปกรณ์พกพาอย่าง iPod , PSP และโทรศัพท์มือถือ ทางด้านการบีบอัดข้อมูลเสียง MPEC – 4 AAC ถูกนำมาใช้กับไฟล์เพลงของเครื่องเล่น iPod ซึ่งคุณภาพเสียงที่ดีกว่าไฟล์ MP3

ความรู้พื้นฐานด้านเสียง

แหล่งเสียง

เสียงที่นำมาใช้ตัดต่อภาพยนตร์มี 2 กลุ่มใหญ่ๆ คือ

1. ไฟล์คอมพิวเตอร์ เช่น เสียงที่อยู่ในไฟล์ภาพยนตร์ AVI. จากไฟล์ WAV ไฟล์เหล่านี้สามารถนำไปใช้ได้ทันที
2. เสียงจากแหล่งภายนอก เช่นจากแผ่น VCD , DVD , CD เสียงเหล่านี้ต้องได้รับการบันทึกเข้าเครื่องให้เป็นไฟล์ AVI หรือ WAV ก่อนที่จะนำไปใช้

ส่วนเสียงอื่นๆ MIDI (.MID musical Instrument Digital Interface) เป็นไฟล์เสียงที่เล็กกว่า AVI. และ WAV เป็นลักษณะ MP3s ก็คือไฟล์เสียงของ MPEC1 , WMAs (Windows Media Audio)

เสียงโมโน / สเตอริโอ

เสียงโมโน หมายถึงเสียงช่องสัญญาณเดียว ที่เมื่อถูกขับออกลำโพงคู่ก็จะได้ยินเสียงเหมือนกันซ้ายขวา ปกติเสียงโมโนใช้กับเสียงพูดของคน

เสียงสเตอริโอ หมายถึง ช่องสัญญาณคู่ แยกออกลำโพงซ้ายขวา โดยสามารถปรับเสียงให้แต่ละข้างมีความดังไม่เท่ากัน ปกติใช้กับเสียงดนตรีประกอบ เสียงเอฟเฟคอื่นๆ

คุณภาพของเสียง

เสียงที่มีคุณภาพดี คือเสียงที่มาจากซีดีเพลง จากดีวีดี เสียงเหล่านี้เป็นเสียงสเตอริโอที่มีความละเอียด 44 กิโลเฮิรตซ์ 16 บิตหรือสูงกว่า โดย 44.1 กิโลเฮิรตซ์ = 44,100 ความถี่เสียงต่อ 1 วินาที เป็นค่าเฉลี่ยที่ต่ำสุดของเทปวิดีโอ , ซีดี และ ดีเอที (DAT digital Audio tape) และ 48 กิโลเฮิรตซ์ = 48,000 ความถี่เสียง ต่อ 1 วินาที ใช้กับดีวีดีวีดีโอ เป็นค่ามาตราฐาน

ขั้นตอนการตัดต่อ

ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production) เป็นขั้นตอนที่ครอบคลุมการทำงานหลังถ่ายทำทั้งหมด เป็นขั้นตอนที่ทั้งภาพและเสียงถูกรวมกันเพื่อทำการเล่าเรื่อง เทคนิคพิเศษต่างๆ ถูกสร้างขึ้นไม่ว่าจะเป็นการทำไตเติ้ลกราฟฟิค การทำเทคนิคทางภาพ การทำเสียงพิเศษ เสียงดนตรีประกอบ ในงานภาพยนตร์ขนาดเล็กคนคนเดียวก็สามารถที่จะควบคุมการทำงานทั้งหมดได้ แต่ถ้าเป็นงานภาพยนตร์ขนาดใหญ่จะต้องถูกผลิตขึ้นโดยทีมงานหลายคน หลากหลายแผนกของฝ่ายตัดต่อ ซึ่งมีหลายหน้าที่ตั้งแต่ผู้ตัดต่อภาพ ผู้ช่วยตัดต่อ ผู้ตัดต่อเสียง คนทำไตเติ้ล คนทำเทคนิคพิเศษ และคอมพิวเตอร์กราฟฟิค ถ้าเป็นในการตัดต่อฟิล์ม จะมีหน้าที่ผู้ตัดต่อเนกาตีฟ คนตรวจสอบสีฟิล์ม เมื่อแต่ละส่วนประกอบมีความสมบูรณ์ ก็จะถูกนำมารวมกันในขั้นตอนสุดท้าย เพื่อนำไปฉาย ทุกอย่างจะถูกทำอย่างเป็นขั้นตอนโดยมีขั้นตอนหลักๆดังนี้

- รวบรวมวัตถุดิบ (Acquire)
- จัดการ (Organize)
- ตรวจสอบ และ คัดเลือก (Review and Select)
- เรียบเรียง (Assembly)
- ตัดต่อแบบหยาบ (Rough - Cut)
- ตัดต่อแบบละเอียด (Fine-Cut)

- ตัดต่อฉบับสมบูรณ์ (Final-Cut or Picture lock)
- ต้นฉบับ และส่งมอบ (Master and Deliver)

รวบรวมวัตถุดิบ (Acquire)

ในขั้นตอนนี้คือการรวบรวมวัตถุดิบที่ได้มาจากขั้นตอนผลิต หรือถ่ายทำ และจากแหล่งอื่นที่จำเป็นต้องใช้ ไม่ว่าจะเป็นภาพเคลื่อนไหว เสียง ที่มาในลักษณะรูปแบบที่ต่างกันไม่ว่าจะเป็นฟิล์ม เทป หรือ ดิจิตอลไฟล์ และนำวัตถุดิบทั้งหมดมาทำการถ่ายเทลงเครื่องมือตัดต่อ เพื่อจะได้เห็นภาพรวมของภาระงานทั้งหมดและสามารถคำนวนเวลาทำงานและงบประมาณได้

จัดการ (Organize)

คือการจัดการแยกแยะหมวดหมู่ ให้ชิ้นงานเกิดเป็นหมวดหมู่ที่จะนำมาตัดต่อ หรือแยกไปทำเทคนิคพิเศษอื่นๆ เพื่อให้ง่ายและรวดเร็ว ขั้นตอนนี้เป็นหน้าที่ของผู้ช่วยตัดต่อที่จะคอยควบคุมดูแลทั้งหมดให้เป็นระเบียบเรียบร้อย การจัดการถือว่าสำคัญเพราะภาพยนตร์เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเวลา และงบประมาณยิ่งเป็นภาพยนตร์ที่มีความซับซ้อนยุ่งยากในขั้นตอนหลังถ่ายทำการจัดการก็จะมีบทบาทมากขึ้นตามลำดับ **ตรวจสอบ และ คัดเลือก (Review and Select)**

เมื่อทำการจัดการแยกแยะหมวดหมู่แล้วก็จำเป็นที่จะต้องทำการตรวจสอบและคัดเลือกวัตถุดิบที่ดีที่สุดมาใช้งาน คือการทำเลือกช็อต เลือกเทค ดูความสมบูรณ์ของภาพและเสียง เมื่อเลือกแล้วก็ทำการแยกเก็บไว้เพื่อง่ายต่อการนำมาใช้ โดยในส่วนที่ไม่สมบูรณ์ก็นำไปเก็บไว้อีกที่หนึ่งเพื่อสามารถนำกลับมาใช้ได้ในกรณีที่ต้องแก้ไขเรื่องความต่อเนื่อง หรือปัญหาอื่นๆ ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อให้งานสมบูรณ์

เรียบเรียง (Assembly)

นำฟุตเทจหลักๆ ที่สำคัญของซีเควนซ์นั้นมาทำการร้อยเรียงต่อกัน ไม่ว่าจะเป็นเรียงตามบท แต่ถ้าเป็นงานสารคดี หรือมิวสิควิดีโอ ก็เรียงช็อตตามเนื้อหาหลักๆ ให้เกิดเป็นโครงสร้างที่ซีเควนซ์นั้นควรจะมี ไม่ว่างานตัดนั้นจะเป็นภาพยนตร์ประเภทอะไร ตระกูลอะไร เรื่องราวแบบใดยังไม่ควรไปสนใจกับความยาวช็อต ควรสนใจที่รูปร่างโดยรวมของมันก่อนในขั้นตอนนี้

ตัดต่อแบบหยาบ (Rough - Cut)

ชิ้นงานจะถูกพัฒนาขึ้นจากขนาดที่ดูเทอะทะ มากมาย ก็จะถูกปรับแต่ง (Trimmed) โดยในขั้นตอนนี้ยังเป็นขั้นตอนที่หยาบๆอยู่ แต่จะเห็นการลำดับการเล่าเรื่องที่ลื่นไหลมากขึ้น ทุกอย่างยังไม่ลงตัวแน่นอนไม่ว่าจะเป็นรูปแบบการเล่าเรื่อง การทำไตเติ้ลกราฟฟิค เสียงก็ยังไม่ถูกผสม (mix) ให้แน่นอน เพื่อสามารถที่จะจัดการกับองค์ประกอบต่างๆ ได้เพื่อให้เกิดจังหวะลีลาที่ดี และโครงสร้างของซีนที่น่าพึงใจที่สุด

ตัดต่อแบบละเอียด (Fine-Cut)

หลังจากที่ปรับเปลี่ยนแก้ไข ขั้นตอนนี้จะเป็นขั้นตอนที่ถูกสร้างจังหวะในการตัดต่อที่แน่นอน ปราณีตและสมบูรณ์ (มีการปรับแต่งในระดับเพิ่มลดจำนวนเฟรม) โดยจะไม่มีการแก้ไขโครงสร้างหลักๆอีกต่อไป

ตัดต่อฉบับสมบูรณ์ (Final-Cut or Picture lock)

เป็นขั้นตอนสุดท้ายของความสมบูรณ์ ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบโครงสร้างการเล่าเรื่อง ภาพและเสียงจะถูกผสมปรับแต่งให้สมบูรณ์ และรวมเป็นเนื้อเดียวกัน ไม่มีการแก้ไขใดๆอีก

ต้นฉบับ และส่งมอบ (Master and Deliver)

ทำต้นแบบของงานให้เป็นรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะพิมพ์ลงบนฟิล์ม เป็นไฟล์ดิจิตอล ลงบนแผ่นดิสก์ เพื่อสะดวกต่อการนำไปฉาย และนำไปทำซ้ำเพื่อจัดจำหน่ายต่อไป ต้นแบบต้องถูกตรวจสอบคุณภาพให้มีคุณภาพและเสียงที่สมบูรณ์คมชัด ถูกต้อง

การตัดต่อด้วยวิธีการขั้นพื้นฐาน (Basic cuts)

“**การตัดต่อ ทำให้ภาพยนตร์เกิดความหมาย และมีผลกระทบต่อความรู้สึก**” จากข้อความหนึ่งในหนังสือ Film Technique and Film Acting เขียนโดยพูดอฟกิ้น สามารถอธิบายได้ว่าการตัดต่อมีภาษาที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว สามารถยืดหยุ่นดัดแปลงให้เหมาะสมกับรูปแบบต่างๆ ของแต่ละฉากในภาพยนตร์ สามารถที่จะพาผู้ชมเข้าไปใกล้หรือออกห่างจากสถานการณ์นั้นได้ สามารถสร้างเวลาใหม่ที่ไม่มีอยู่ในชีวิตจริงให้เกิดขึ้น เพื่อเน้นเร้า ผ่อนอารมณ์ ย่นย่อ ขยายเหตุการณ์ การตัดต่อก็คือการนำภาพมาลำดับความเล่าเรื่อง ภาพทุกภาพที่ถูกเลือกมาร้อยเรียงจะต้องเป็นภาพที่ให้ความหมาย มีผลต่อเรื่องเสมอ โดยผ่านรูปแบบภาษาหนัง (ภาษาที่ใช้ภาพ การแสดง แสง เสียง เป็นตัวเล่า) ที่แตกต่างกันเพื่อให้เกิดการสื่อสารทางภาพที่ชัดเจนที่สุด วิธีการต่างๆ ของการตัดต่อที่จะกล่าวต่อไปเป็นวิธีการที่จะเห็นได้ในภาพยนตร์ทุกๆ เรื่อง เป็นภาษาการตัดต่อขั้นพื้นฐาน ซึ่งมีอยู่ 4 วิธีการคือ การตัดชน (Cut) การจางซ้อน (Dissolve) การกวาดภาพ (Wipe) การจางภาพเข้า และออก (Fade-in,Fade-out) โดยแต่ละวิธีการจะมีหน้าที่ และให้ความรู้สึกแก่ผู้ชมที่แตกต่างกันออกไป ดังนั้นทุกการตัดย่อมมีเหตุผลเสมอ จะต้องให้ความสำคัญกับการให้ข้อมูลแก่ผู้ชม และทำอย่างไรให้ผู้ชมเข้าใจในเรื่องราวทั้งหมดได้อย่างกระจ่างชัดเจนเมื่อชมภาพยนตร์จบ รวมไปถึงการรักษาความต่อเนื่อง การสร้างจังหวะที่มีผลต่ออารมณ์ และความสัมพันธ์ของพื้นที่กับเวลา สิ่งเหล่านี้จะเป็นหลักในการยึดถือทุกครั้งที่ทำการตัดต่อ

การตัดชน (CUT) การตัดชนเป็นการเชื่อมต่อช็อต ที่ต้องใช้เป็นพื้นฐานแรกของการตัด มันทำให้เกิดความรู้สึกจริงเป็นไปตามเหตุการณ์ และให้ความรู้สึกเป็นกลางมากที่สุด แต่การตัดชนก็ยังสามารถใช้ได้กับอารมณ์ที่ต้องการความแรง เร็ว ปะทะ ขัดแย้ง ด้วยการนำภาพที่มีความยาวช็อตสั้นๆ มาต่อกัน หรือภาพที่มีความขัดแย้งกันอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นขนาดภาพ สี โทน มุมกล้อง มาตัดชนเข้าด้วยกันก็สามารถที่จะสร้างอารมณ์เหล่านั้นตามความต้องการ ซึ่งโดยส่วนใช้การตัดชนมักใช้เพื่อ

- การแสดงที่มีความต่อเนื่องของเวลา การเคลื่อนไหว สถานที่

- ใช้กับความต้องการในการเปลี่ยนช็อตที่ต้องการความให้ความรู้สึกหนักแน่น รุนแรง
- ใช้ในการเปลี่ยนข้อมูล (ไปยังช็อตใหม่ที่เป็นข้อมูลใหม่)

การตัดชนนั้นแม้จะถือว่าเป็นวิธีการที่พื้นฐานที่สุด แต่ใช่ว่าจะตัดต่อให้อย่างลงตัวสมบูรณ์ได้ จึงต้องคำนึงถึงปัจจัยหลักดังต่อไปนี้

ข้อมูล (Information) ช็อตแต่ละช็อตมีข้อมูลในตัวของมันเอง มีความเป็นเอกเทศแต่เมื่อนำเอาช็อตแต่ละช็อตมาร้อยเรียงต่อกันอย่างเป็นลำดับจะเกิดเป็นข้อมูลใหม่ ความหมายใหม่ การให้ข้อมูลจะต้องให้อย่างเป็นลำดับ เว้นเสียแต่ต้องการปิดบังข้อมูลบางส่วนเพื่อให้เกิดความคลางแคลงสงสัย ใคร่รู้ หรือให้ข้อมูลจากปัจจุบัน ย้อนกลับไปอดีต จากช่วงกลางเรื่องย้อนไปยังจุดเริ่มต้น และดำเนินกลับมายังบทสรุปซึ่งเป็นปัจจุบัน ไม่ว่าจะลำดับข้อมูลอย่างไร วัตถุประสงค์สำคัญของการให้ข้อมูลจะต้องเป็นข้อมูลใหม่เพื่อทำการขยาย อธิบาย และทำให้เรื่องเดินไปข้างหน้าทั้งสิ้น

แรงจูงใจในการเปลี่ยนช็อต (Motivation) แรงจูงใจคือ แรงจูงใจของผู้ชมที่ต้องการจะเห็นช็อต ต่อไป*"เพราะเมื่อข้อมูลในช็อตแรกหมดสิ้นแล้วมันจะเป็นแรงกระตุ้นให้เกิดความต้องการที่จะเห็นข้อมูลในช็อตต่อไป "* ไม่ว่าจะเป็นการแสดงที่เห็นได้อย่างชัดเจนในภาพกว้างเช่น ตัวละครกำลังยกจดหมายขึ้นมาอ่านด่วยสีหน้าเคร่งเครียด กับข้อความบางอย่างในจดหมาย ภาพกว้างนี้ทำให้เกิดแรงจูงใจที่จะตัดไปยังช็อต ภาพแคบที่เป็นภาพแทนสายตาของนักแสดงที่แสดงให้เห็นข้อความในจดหมายนั้น เป็นต้น หรือแม้แต่การแสดงที่เห็นเพียงเล็กน้อยเช่น ตัวละครชำเลืองตาเพียงแวบเดียวไปยังสิ่งของบางอย่างที่อยู่นอกเฟรม การแสดงนี้ก็เป็นแรงจูงใจที่จะทำให้ตัดไปช็อต แทนสายตาของเขาทันที ไม่เพียงแต่ภาพที่แสดงให้เห็นถึงการแสดง แม้แต่เสียงก็เป็นแรงจูงใจได้ เช่นเสียง off scene ก็เป็นแรงจูงใจที่จะทำให้ต้องตัดไปยังต้นเสียงนั้น เป็นต้น แรงจูงใจนี้สำคัญผู้ตัดต่อจะต้องหาให้เจอ เพราะมันคือจุดตัด (cut point) ที่ดีที่สุด เพราะจุดตัดไม่ได้เกิดจากความยาวที่สิ้นสุดของช็อตนั้น ๆ หรือความยาวของการแสดง แต่มันคือ **ความรู้สึก** ที่จะแตกต่างกันไปตามแรงจูงใจนั้น

องค์ประกอบภาพ (Composition) องค์ประกอบของภาพก็คือ ขนาดของภาพ แสง สี โทน เส้น พื้นผิว ทิศทาง ทุกสิ่งที่ประกอบกันอยู่ในเฟรม ควรจะมีความสัมพันธ์กัน กลมกลืนเข้ากัน นอกเสียจากว่าจะต้องการให้เกิดการขัดแย้งกัน เพื่อผลทางอารมณ์ของผู้ชม

มุมกล้อง (Camera angle) หลักการคือเมื่อเปลี่ยนขนาดภาพ และเปลี่ยนมุมกล้องจะต้องเปลี่ยนไม่น้อยกว่า 30 องศา เพื่อการตัดต่อที่ราบรื่น ถ้ามุมกล้องมีมุมที่ใกล้เคียง

กันมากเกินไปจะรู้สึกกระโดด (Jump cut) มุมกล้องนั้นมีภาษาที่สามารถสื่อสารทางนัยยะแก่ผู้ชมได้ มุมกล้องที่ไม่ปกติ เช่นมุมที่เฉียงดูไม่มั่นคง มุมต่ำ หรือ สูงมากผิดปกติ และมุมต่างๆ ที่อยู่ในภาวะผิดวิสัยของมนุษย์จะให้ความรู้สึกถึงความผิดปรกติ ความอันตราย หรือสะท้อนถึงบุคลิกภาพภายในของตัวละครนั้น ดังนั้นควรเลือกใช้มุมกล้องที่เหมาะสมกับเนื้อหาและอารมณ์ของเรื่องในขณะนั้น

ความต่อเนื่อง (Continuity) ผู้ตัดต่อจะต้องรักษาความต่อเนื่องของเนื้อหา ของภาพและเสียงให้มีความสอดคล้องกัน ตลอดทั้งฉาก และจนจบเรื่อง

เสียง (Sound) ความต่อเนื่องของเสียงโดยเฉพาะเสียงสนทนา เสียงบรรยากาศจะต้องมีความต่อเนื่อง เสียงบรรยากาศจะตัวเชื่อมช็อตหนึ่งกับอีกช็อตหนึ่งให้เป็นเวลาและบรรยากาศเดียวกัน ความดังค่อยของเสียงจะต้องมีความสัมพันธ์กับภาพ หรือมีความใกล้ ไกล มีมิติ รักษาระดับเสียงทุกเสียงให้เท่ากัน เสียงใดเด่น เสียงใดรอง เสียงเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงและมีความสำคัญไม่แพ้ไปกว่าภาพ เพราะภาพยนตร์ถือว่าเป็นสื่อทัศนศิลป์ที่ครอบคลุมทั้งภาพ และ เสียง

วิธีการตัดชนแบบพื้นฐาน

มี 4 วิธีการดังนี้

- การตัดสลับทิศตรงกันข้าม (Reverse cut)
- การตัดภาพแทนสายตา (POV or Point of view)
- การตัดภาพแสดงปฏิกิริยาตอบสนอง (Reaction)
- การตัดภาพแทรกเหตุการณ์หลัก และตัดภาพออกจากเหตุการณ์หลัก (Insert and cutaway)

การตัดสลับทิศตรงกันข้าม (Reverse cut)

คือการตัดต่อกันระหว่างช็อตที่ทีมุมกล้องตรงกันข้าม เช่น การตัดจากช็อตด้านหน้าของตัวละคร เพื่อให้เห็นว่าเขากำลังจะทำอะไร และตัดไปที่ช็อตด้านหลังของตัวละคร เพื่อให้เห็น สิ่งที่เขากำลังจะทำ หรือ ตัดสลับระหว่างบุคคล 2 คน ให้เป็นลักษณะภาพด้านหลังของตัวละครตัวหนึ่ง เพื่อให้เห็นการแสดงของตัวละครอีกคน โดยสลับกลับกันไปมาในลักษณะเช่นเดิม ระหว่างตัวละคร 2 ตัว เป็นต้น

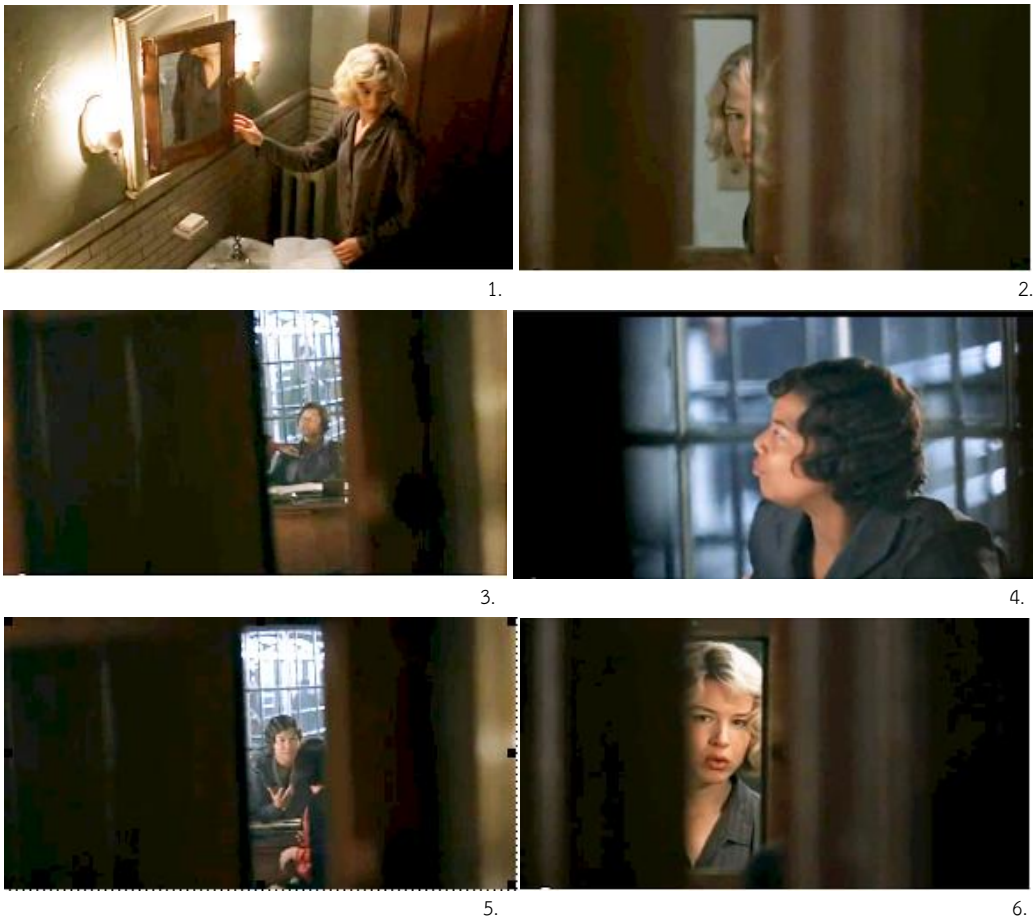
รูปที่ 11 Reverse cut ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The pirate of caribien (2006)

รูปที่ 12 Reverse cut ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง La Vie En Rose (2007)

การตัดภาพแทนสายตา (POV or Point of view)

คือการตัดสลับทิศทาง โดยนำช็อตที่มีหน้าที่อธิบายถึงสิ่งที่ตัวละครกำลังมองอยู่ หรือเรียกว่าภาพแทนสายตา ภาพแทนสายตามีแรงกระตุ้นต่อผู้ชมอย่างมากเพราะผู้ชมจะได้เห็นภาพเดียวกันกับที่ตัวละครเห็น ภาพแทนสายตาจะต้องมีมุมกล้อง ความเร็วที่มีความสัมพันธ์กัน กับมุมมอง การเคลื่อนไหว ของตัวละคร เช่น ตัวละครนอนตะแคงอยู่ ภาพที่เห็นก็ต้องเป็นภาพตะแคง , ตัวละครกลับหัว ภาพก็ต้องเป็นภาพกลับหัว , ตัวละครเคลื่อนที่ภาพก็ต้องเคลื่อนที่ในอัตราความเร็วที่เท่า ๆ กัน หรือกระทั่งเป็นภาพแทนสายตาตัวละครที่ผ่าน กล้องส่องทางไกล, ผ่านช่องหน้าต่าง , ช่องลม , ภาพก็จะต้องเป็นภาพที่เหมือนถูกมองผ่านเลนส์ ผ่านช่องเหล่านั้นด้วย เป็นต้น เพื่อให้เกิดความเชื่อว่าเป็นภาพแทนสายตาของตัวละครนั้นจริงๆ เพราะภาพแทนสายตาทำหน้าที่เปลี่ยนผู้ชมจากผู้สังเกตการณ์ (Objective) เป็นผู้แสดง (Subjective) เสียเอง

รูปที่ 13 Point of view ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The pirate of caribien (2006)



1. 2.

3. 4.

5. 6.

รูปที่ 14 Point of view ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Chicago (2002)

ตัวอย่างจากเรื่อง Chicago เป็นการตัดสลับทิศทาง โดยเริ่มจากให้ผู้ชมเห็นการกระทำของตัวละครว่าทำการแอบดูอะไรบางอย่าง ก่อนจะเปลี่ยนเป็นภาพแทนสายตา ซึ่งจะมีแรงกระตุ้นต่อผู้ชมอย่างมาก เพราะผู้ชมถูกเปลี่ยนเป็น Subject ที่จะได้เห็นภาพเดียวกับตัวละครโดยไม่รู้ตัว

1. 2.

3.

รูปที่ 15 Point of view ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Crash (2005)

ตัวอย่างจากเรื่อง Crash ภาพแทนสายตาของตัวละครที่มองออกไปภายนอกรถโดยมองผ่านกระจกรถที่คว่ำอยู่ ซึ่งเป็นระดับกล้องเดียวกันมีความสัมพันธ์กันกับระดับสายตาของตัวละคร

การตัดภาพแสดงปฏิกิริยาตอบสนอง (Reaction)

คือภาพที่แสดงให้เห็นปฏิกิริยาของนักแสดง หรือผู้ร่วมเหตุการณ์ ที่มีต่อการกระทำบางอย่างที่เกิดขึ้นในฉากนั้น การตัดให้เห็นปฏิกิริยาตอบสนองนี้สามารถสร้างพลังอันรุนแรง แสดงให้เห็นอารมณ์ของนักแสดงต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ทำหน้าที่กระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมเป็นหนึ่งเดียวไปกับอารมณ์ของนักแสดง ทางจิตวิทยาในมุมกลับกัน ภาพเหล่านั้นแท้จริงก็คืออารมณ์ของผู้ชมที่มีความรู้สึกต่อเหตุการณ์นั้น ไม่ว่าจะเป็นความรู้สึกถอนหายใจโล่งอก หัวเราะ ร้องไห้ โกรธ วิตกกังวล เพราะการที่ผู้ชมได้เห็นภาพปฏิกิริยาตอบสนอง กลับมีความสำคัญมากกว่า เห็นภาพเหตุการณ์ เพราะมันเป็นนามอธรรมและเปิดช่องว่างความรู้สึกทางอารมณ์ได้มากกว่าการเห็นภาพที่เป็นรูปธรรม และยังช่วยสร้างอารมณ์ของฉากนั้นให้รุนแรงขึ้นด้วย

1.

2.

3.

4.

5.

รูปที่ 16 Reaction ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Crash (2005)

ตัวอย่างการตัดภาพปฏิกิริยาตอบสนองจากภาพยนตร์เรื่อง Crash เป็นฉากเหยียดผิวโดยภรรยาผิวดำ (ภาพที่2) ของผู้กำกับผิวดำชื่อดัง (ภาพที่3) โดนตำรวจผิวขาวลวนลามต่อหน้าสามีของตนเอง โดยมีตำรวจผิวขาวรุ่นน้องยืนมองอยู่ด้วย ทุกคนอยู่ในสถานการณ์ที่จำนน โดยภาพที่ 2 เป็นปฏิกิริยาที่ภรรยาผิวดำถูกกระทำ ภาพที่ 3 เป็นปฏิกิริยาที่สามีผิวดำอยู่ในภาวะจำยอม เพราะไม่ต้องการให้เรื่องราวบานปลาย ส่วนภาพที่ 4 เป็นตำรวจรุ่นน้องที่ไม่พอใจต่อการกระทำของตำรวจรุ่นพี่ แต่ต้องมองไปทางอื่นเพราะไม่กล้าทำอะไร ภาพปฏิกิริยาตอบสนองต่อการกระทำนี้ทั้ง 3 ภาพให้ผู้ชมเข้าใจอารมณ์ของตัวละครที่อยู่ในสถานการณ์ ซึ่งส่งผลให้เกิดอารมณ์ร่วมเป็นอย่างมาก

การตัดภาพแทรกเหตุการณ์หลัก และตัดภาพออกจากเหตุการณ์หลัก (Insert and cutaway)

ภาพที่ใช้ในการการตัดภาพแทรกเหตุการณ์หลัก (insert) และตัดออกจากเหตุการณ์หลัก (cutaway) นั้นสามารถจะบอกข้อมูลที่สำคัญแก่ผู้ชมได้โดยมีหน้าที่ที่แตกต่างกันดังนี้

หน้าที่ของ การตัดภาพแทรกเหตุการณ์หลัก (insert) คือ

มีไว้สำหรับอธิบายบอกรายละเอียดเล็กๆให้เห็นชัดเจนขึ้น สิ่งที่นำมาใช้แทรกเหตุการณ์หลัก (insert) จะต้องมีความหมายสำคัญ และเป็นการขยายรายละเอียด เป็นข้อมูลหลักของเหตุการณ์ในฉากนั้นๆ เช่นตัวอย่างที่เห็นกันบ่อยก็คือ การตัดให้เห็นข้อความที่เขียนในจดหมายให้ชัดเจนขึ้น

1. 2. 3. 4.

รูปที่ 17 insert ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Chicago (2002)

ภาพที่ใช้ในการตัดภาพแทรกเหตุการณ์หลัก เพื่อขยายรายละเอียด เป็นข้อมูลหลักของเหตุการณ์นั้นๆจากภาพ ตังละครได้ยินเสียงน้ำหยดก่อนที่ภาพจะตัดไปที่ก๊อกน้ำ เพื่อขยายให้ผู้ชมเห็นที่มาของเสียง

1.

2.

3.

4.

รูปที่ 18 insert ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Crash (2005)

ภาพที่บอกรายละเอียดของข้อมูลหลักในเหตุการณ์นั้น ขณะที่มีการถกเถียงการซื้อปืน ก็มีการ Insert ภาพมือจับปืนเพื่อให้ภาพช่วยขยายให้เห็นถึงรายละเอียดมากขึ้น ซึ่งปืนเป็นข้อมูลสำคัญที่จะใช้ในฉากต่อไปของเรื่อง

หน้าที่ของ การตัดภาพออกจากเหตุการณ์หลัก (cutaway) คือ

- เป็นการบอกว่าเป็นสถานที่ไหน ? (Location) เวลาอะไร ?(Time)
- เป็นการกล่าวถึงเหตุการณ์อีกเหตุการณ์หนึ่ง ซึ่งมีผลต่อเหตุการณ์หลัก
- เป็นการอธิบายขยายความของเหตุการณ์หลัก เช่นการใช้ภาพช่วยอธิบายความของบทพูดนั้น หรือเป็นสิ่งที่ตรงกันข้ามกันก็ได้ โดยภาพทั้ง2 เหตุการณ์ไม่ได้เกี่ยวกันเลย
- เป็นสิ่งที่ใช้วิพากษ์ วิจารณ์ เหตุการณ์หลัก ในฉากนั้นอย่างชาญฉลาด

1.

2.

3. 4.

รูปที่ 19 Cutaway ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Crash (2005)

ในเหตุการณ์หลักที่ตัวละครกำลังแย่งปืนกันอยู่ ภาพทำการตัดออกจากเหตุการณ์หลักไปยัง รถตำรวจที่กำลังวิ่งมาอยู่ และก็ตัดกลับมาที่เหตุการณ์หลักอีกครั้ง เป็นการกล่าวถึงเหตุการณ์อีกเหตุการณ์หนึ่ง ซึ่งมีผลต่อเหตุการณ์หลัก

การตัดต่อให้สัมพันธ์กัน (Match Cut)

สิ่งที่จะเป็นเครื่องช่วยในการตัดสินใจที่จะเลือกภาพต่อไปมาเชื่อมต่อกับภาพแรกให้เกิดการตัดต่อที่สัมพันธ์กลมกลืนกัน นั่นก็คือการสังเกตถึงองค์ประกอบต่างๆ ระหว่างช็อตแรกกับช็อตต่อไป ไม่ว่าจะเป็นการคำนึงถึงความกลมกลืนของทิศทางของฉากหลัง (Screen Direction) ทิศทางของสายตาที่มีความสอดคล้องกัน (Eye Line), มุมกล้อง (Camera Angle) และขนาดภาพ หรือแม้แต่เรื่องเล็กๆน้อยๆ อย่างเช่น อุปกรณ์ประกอบฉาก , เสียง , สภาพอากาศ , เสื้อผ้า , ทรงผม, การแต่งหน้า , แสง, สี และท่าทางการแสดง การตัดให้สัมพันธ์กัน คือ องค์ประกอบหลักสำคัญของการตัดต่อ เพราะการตัดให้สัมพันธ์กันจะผลักดันให้เรื่องราวดำเนินไปข้างหน้าอย่างต่อเนื่อง โดยไม่รู้สึกว่ามีรอยต่อระหว่างภาพนั้นๆ มันเป็นความสัมพันธ์ทางกายภาพ (ตัวละคร,อุปกรณ์ประกอบฉาก,พื้นหลังหรืออื่นๆ) ถ้าทุกสิ่งมีความสัมพันธ์กันอย่างกลมกลืน การเล่าเรื่องก็จะเกิดการลื่นไหล การตัดต่อที่มีความสัมพันธ์กันจะทำให้ผู้ชม ไม่ทันสังเกตเห็นว่ามีการเปลี่ยนภาพ “เหมือนไม่มีการตัดต่อภาพอยู่เลย” ซึ่งจะทำให้ผู้ชมหมกมุ่นอยู่กับเรื่องราวแต่ละตัวละครเหล่านั้นได้ดี ถ้าการตัดต่อไม่มีความกลมกลืน ความต่อเนื่องก็จะล้มเหลว ผู้ชมจะหลุดความสนใจจากภาพยนตร์นั้นทันที ผู้ตัดจะต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์ของสิ่งเหล่านี้เพื่อความต่อเนื่องกลมกลืน

ความสัมพันธ์ในเรื่องทิศทางของฉาก (Screen direction match)

ความกลมกลืนของทิศทางของฉาก หมายถึง ทิศทางที่ตัวละคร หรือวัตถุ ออกจากภาพหนึ่งไปสู่อีกภาพหนึ่ง เช่นภาพแรกทิศทางของตัวละครเข้าทางซ้าย เฟรม ออกทางขวาของเฟรม ภาพต่อไป ก็ต้องมีทิศทางเดียวกัน และเป็นการสร้างทิศทางในความรู้สึกให้กับผู้ชม ผู้ตัดต่อจะต้องคำนึงถึงเรื่องของทิศทางฉากหลังเป็นอย่างมากเพราะถ้าทิศทางไม่สอดคล้องกันก็จะเกิดการกลับทิศ หรือ หลงทิศทางทำให้ผู้ชมสับสนและไม่ต่อเนื่องในการชม

1. 2.

3. 4.

5.

รูปที่ 20 Screen Direction match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Hero (2002)

ตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง Hero เป็นฉากที่กองทัพกำลังมุ่งหน้าไปพระราชวัง มีการใช้ Screen Direction ที่ไปในทิศทางเดียวกัน แม้ว่าภาพจะมีหลายขนาดภาพและมุมกล้องแต่ความต่อเนื่องถูกควบคุมโดยทิศทางของฉากที่มีความสัมพันธ์กัน

ความสัมพันธ์ในเรื่องทิศทางสายตา (Eyeline match)

จะเป็นอย่างไรถ้าทิศทางสายตาไม่สอดคล้องกันระหว่างภาพ 2 ภาพ ผู้ชมจะเกิดความสับสนทันที มันคือเส้นในจินตภาพที่จะเชื่อมทิศทางการมองของตัวละครไปยังบุคคลหรือสิ่งของอื่นๆ ที่ตัวละครนั้นให้ความสนใจ เมื่อตัวละครมองของที่อยู่สูงกว่าเขาก็ต้องมองขึ้นสูง ทิศทางการมองสูง ต่ำ ซ้าย ขวา ก็ต้องมีความสัมพันธ์กับสายตาของตัวละครที่มองไปเสมอ

รูปที่ 21 Eyeline match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Chicago (2002)

ความกลมกลืนในเรื่องทิศทางสายตา ของตัวละครที่กำลังสนทนากัน พร้อมๆกับเปลี่ยนทิศทางการเดินในลักษณะวงกลม

ความสัมพันธ์ในเรื่องของมุมกล้อง และขนาดภาพ (Framing & angle match)

โดยส่วนใหญ่เมื่อทำการถ่ายทำฉากบทสนทนา ทีมถ่ายทำมักจะถ่ายให้มุมกล้องมีความสัมพันธ์กัน ครอบคลุมทั้งหมดของทุกตัวแสดง และทุกขนาดภาพ ทุกอย่างต้องเหมือนกันเพื่อความต่อเนื่อง และรักษาความสัมพันธ์ของกลุ่มตัวละครนั้นไว้ และโดยเฉพาะฉากที่มีอารมณ์ตึงเครียด หรือมีความเป็น Dramatic สูง ก็มักจะรักษาขนาดภาพและมุมกล้องเป็นขนาดเดียวกันไปตลอดทั้งฉากนั้น เพื่อที่จะเน้น และรักษาอารมณ์ของเหตุการณ์นั้นโดยไม่ให้เรื่องของกล้องเข้ามารบกวน

1. 2.

3. 4.

5. 6.

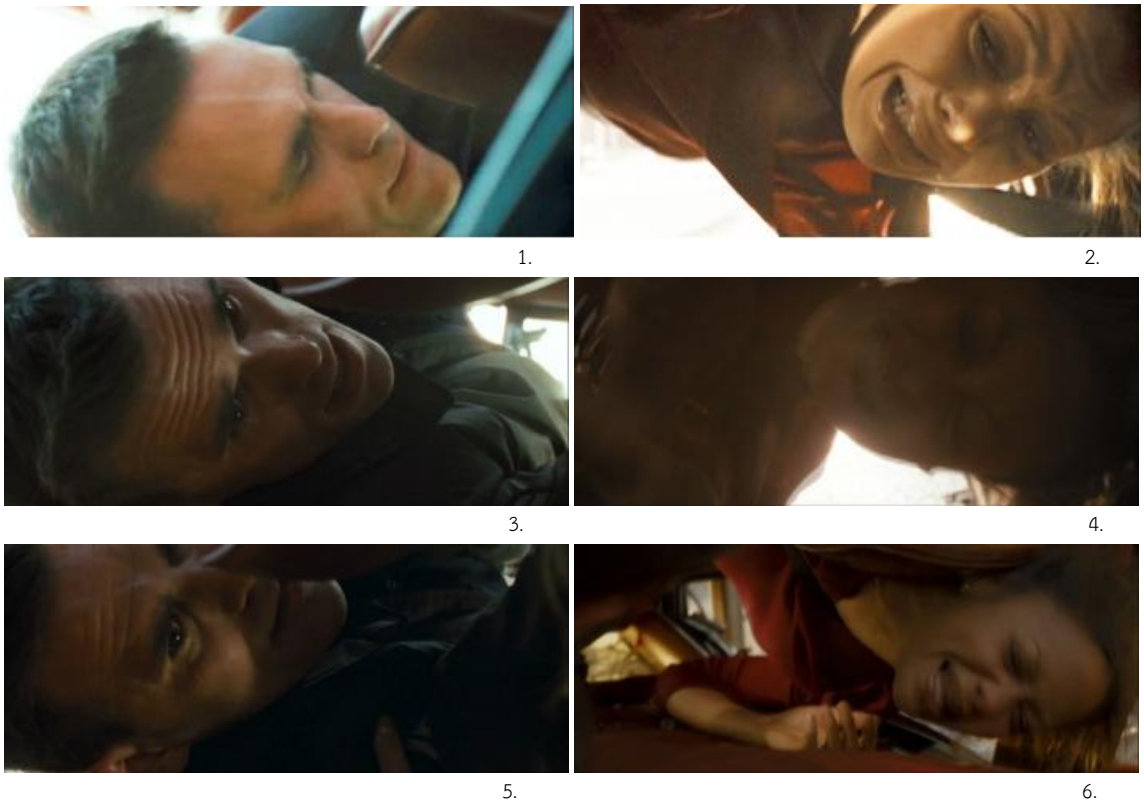
รูปที่ 22 Framing & angle match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Aviator (2004)

1. 2.

3. 4.

รูปที่ 23 Framing & angle match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Chicago (2002)

ตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง Chicago เป็นการรักษาอารมณ์ของทั้งคู่ที่เข้มข้น มุมกล้องและขนาดภาพจึงไม่เปลี่ยนแปลงเลย เพื่อให้คนดูไม่สนใจสิ่งอื่น



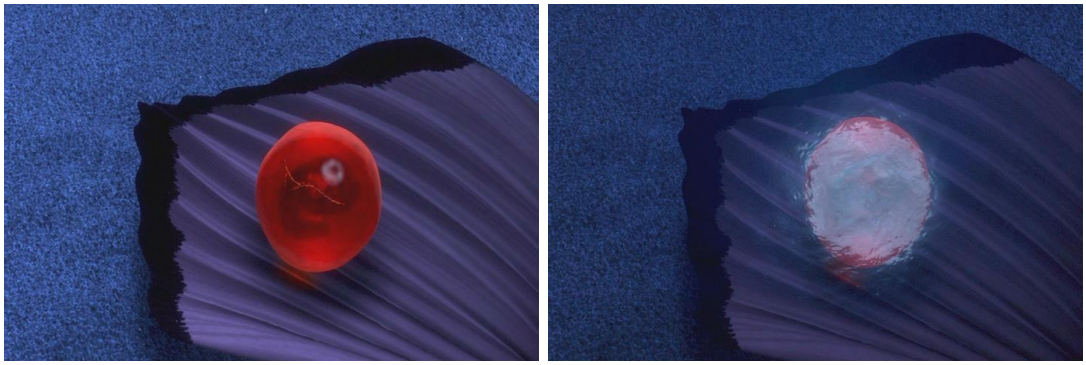
1. 2. 3. 4. 5. 6.

รูปที่ 24 Framing & angle match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Crash (2005)

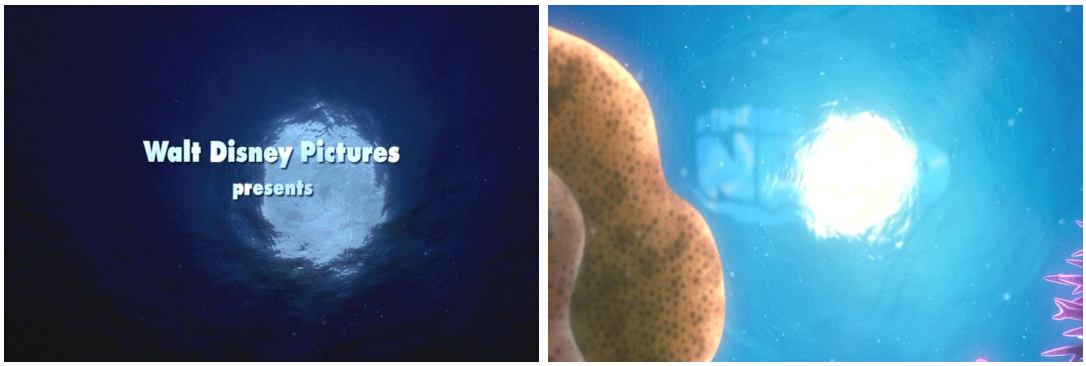
ตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง Crash เป็นเหตุการณ์ที่แข่งกับเวลาความเป็นความตาย และความขัดแย้ง ด้วยการรักษาความตึงเครียดของเหตุการณ์ และอารมณ์ ของตัวละครไว้ให้ต่อเนื่อง โดยการใช้มุมกล้องเดียวตลอด และไม่เปลี่ยนขนาดภาพด้วยขนาดภาพแคบที่ให้ความรู้สึกอึดอัด

ความสัมพันธ์ในเรื่องของรูปร่าง รูปทรง (Shape match)

เป็นการเปลี่ยนภาพโดยใช้รูปทรงที่ความเหมือนความคล้ายคลึงกัน ทำให้เกิดความต่อเนื่องลื่นไหลให้ความรู้สึกนุ่มนวล และมักจะใช้กับการเปลี่ยนเวลา สถานที่ และสามารถใช้ความสัมพันธ์ของรูปทรง ในการบอกเล่าหรือวิพากวิจารณ์ภาพก่อนหน้า เช่น ในเรื่อง Nemo ใช้ความสัมพันธ์ของรูปทรงกลมของไข่ลูกปลา ใบสุดท้ายที่เหลืออยู่ในครีบของพ่อปลา เข้ารูปของพระจันทร์ที่เป็นทรงกลมในลักษณะ มองทะลุจากใต้น้ำขึ้นไป และต่อด้วยภาพของพระอาทิตย์ทรงกลมเพื่อแสดงถึงเวลาที่เปลี่ยนไป หรือใช้หมอกควันเป็นตัวเชื่อมภาพเพื่อเป็นการเปลี่ยนเวลา กลางคืน เป็นกลางวัน เป็นต้น เป็นการเปลี่ยนภาพที่ดูกลมกลืนลื่นไหล

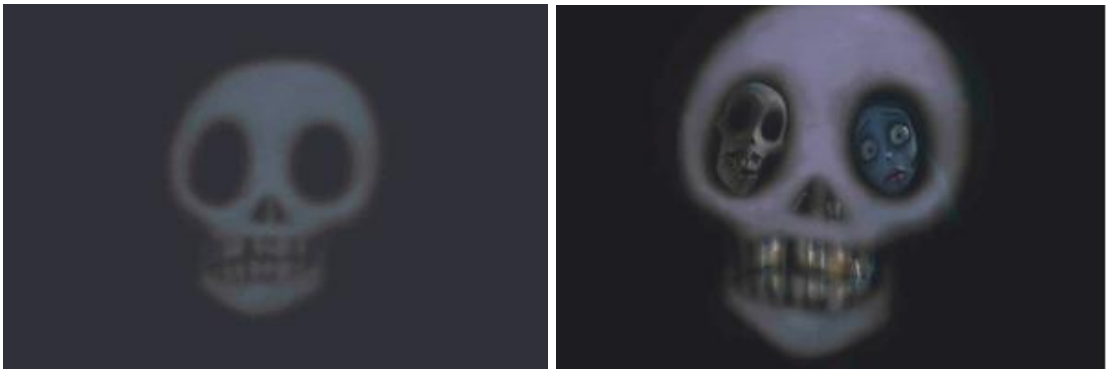


1. 2.



3. 4.

รูปที่ 25 Shape match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Finding Nemo (2003)



1. 2.

3. 4.

รูปที่ 26 Shape match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Corpse Bride (2005)

รูปที่ 27 Shape match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Bourne Ultimatum (2007)

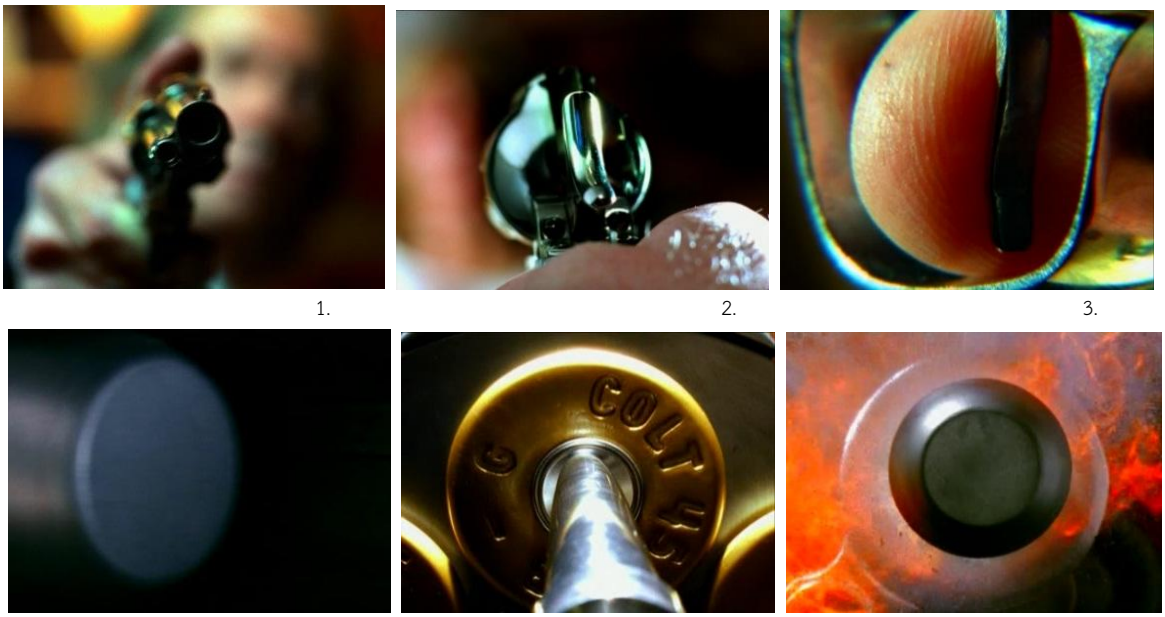
ความสัมพันธ์ในเรื่องของแสงและสี (Light and color match)

ในการถ่ายทำให้ได้ซึ่งฉากหนึ่งฉากใดนั้น ในบางครั้งเราอาจจะไม่สามารถถ่ายให้เสร็จภายในวันเดียวได้ จึงเป็นเรื่องปกติอยู่แล้ว ที่การถ่ายทำ ณ. วันเวลาที่ต่างกัน จะทำให้ได้ภาพฟุตเทจ ที่มีสภาพบรรยากาศ,สภาพแสง.อุณหภูมิสีของแสงที่ต่างกัน ดังนั้นจึงจะต้องมีขั้นตอนที่เรียกว่า การแก้หรือปรับสีให้ถูกต้อง (Color Correction) ซึ่งจะทำหลังการตัดต่อเสร็จสิ้นสมบูรณ์แล้วนั่นเอง เพราะถ้าเราใช้ภาพที่มีสภาพแสง สี ความสว่างที่ต่างกัน แม้แต่เพียงเล็กน้อยก็ตาม ก็อาจจะทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสะดุดในขณะชม หรืออาจทำให้ผู้ชมตีความหมายหรืออารมณ์ของฉากนั้นผิดเพี้ยนไปได้เลย

ความสัมพันธ์ในเรื่องการเคลื่อนไหว (Action match)

เป็นการตัดต่อให้ภาพยนตร์ดำเนินไปได้อย่างต่อเนื่อง และสมบูรณ์ทางด้านกายภาพ ไม่ว่าจะเป็นความต่อเนื่องของการแสดง หรือความต่อเนื่องของสิ่งต่างๆที่เคลื่อนที่ เคลื่อนไหวอยู่ในเฟรม ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่อยู่ในทุกๆ ภาพทุก เฟรมอยู่แล้ว ไม่ว่าจะภาพนั้นจะเป็นเพียงแค่ตัวละครหันหน้า,หรือเปิดประตูเข้ามา,หรือไปจนกระทั่งยานกระสวยที่พุ่งขึ้นไปสู่อวกาศ เพราะฉะนั้น Action match จึงเป็นหลักพื้นฐานที่ต้องใช้ในการตัดต่อภาพเสมออยู่แล้ว

หน้าที่หลักๆของ Action match อันดับแรกก็เพื่อทำให้ผู้ชมติดตามเรื่องราวที่ดำเนินไปข้างหน้า(การให้ข้อมูลแก่ผู้ชม)ได้อย่างเข้าใจ หรืออาจใช้ในการเปรียบเทียบคู่เหมือนคู่ต่าง ดังเช่น การเปลี่ยน ฉาก,เวลา,สถานที่ จากที่หนึ่งไปสู่ที่หนึ่ง และถ้าเป็นไปในด้านการกระตุ้นเร้าอารมณ์ผู้ชมนั้น Action match จะใช้จังหวะ (Rhythm) ในการกำหนดจังหวะอารมณ์ของคนดูให้รู้สึกตามตัวละครในฉากนั้นๆได้ ไม่ว่าจะช้า เร็ว มากน้อย เท่าไร ก็ตาม ทั้งนี้ทั้งนั้นการตัดต่อที่มีการเคลื่อนกล้องลักษณะคล้ายกัน ความเร็วเท่าๆกัน มาต่อกัน ก็สามารถให้ความรู้สึกว่าเป็น Action matchได้



1. 2. 3.

4. 5. 6.

รูปที่ 28 Action match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Kill Bill vol.1 (2003)

ตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง Kill Bill vol.1 เป็นการ Action match ด้วยการเปลี่ยนมุมภาพให้เห็นตั้งแต่เหนี่ยวไกกระสุนโดยรับด้านหน้าของบิล ตัดมาเป็นภาพแทนสายตาบิวไปบังมือที่กำลังขึ้นไกปืนโดยเห็นหน้านางเอกอยู่เบื้องหลัง ตัดมาที่นิ้วกำลังลั่นไกปืน และตัดไปยังปากกระบอกปืน ตัดไปที่ลูกกระสุนกำลังเคลื่อนออกจากจากลูกโม่ และลูกกระสุนเคลื่อนพุ่งเข้าใส่ผู้ชมด้วยการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องตั้งแต่ช็อตแรกจนช็อตสุดท้ายแม้ภาพจะเปลี่ยนมุมภาพไปหลากหลายมุมภาพ การเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องก็สามารถรักษาความต่อเนื่องของภาพไว้ได้อย่างลื่นไหล

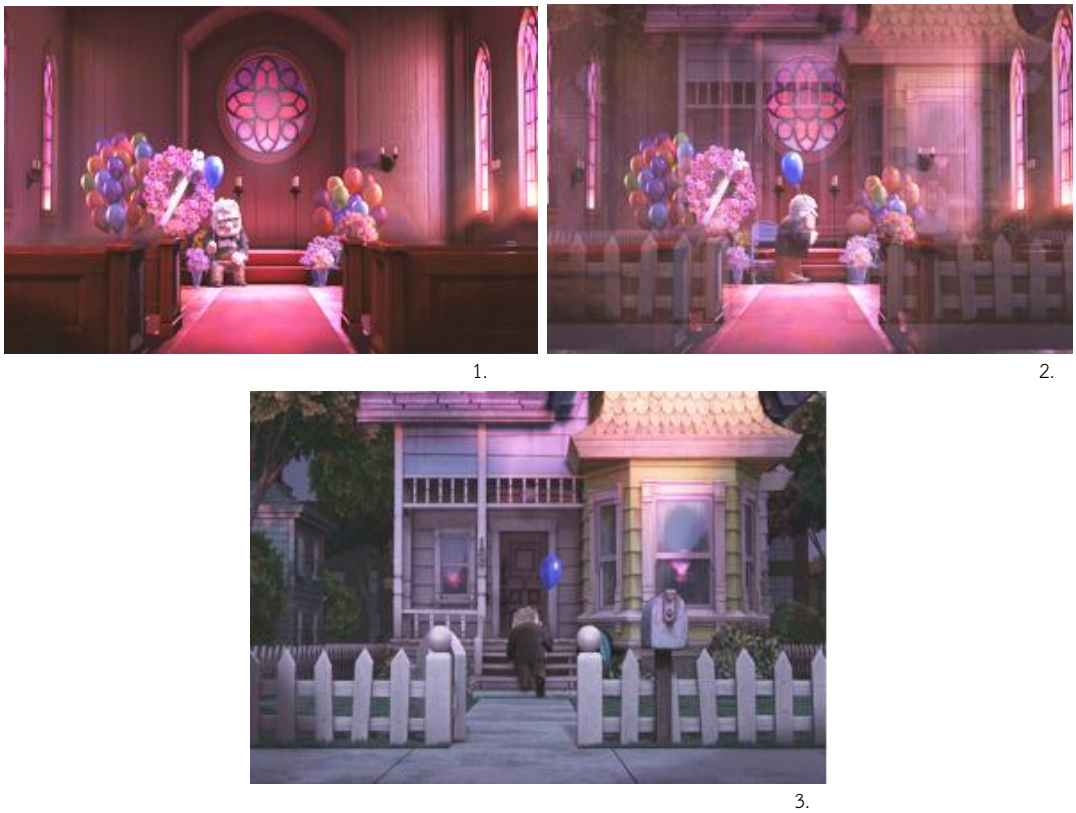
1. **2.** **3.**

รูปที่ 29 Action match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Black Swan (2010)

ตัวอย่างจากเรื่อง Black Swan ใช้การ Action match ของการเดินของนักแสดงที่เป็นในลักษณะเดียวกันจากบ้านไปที่โรงละคร แต่จะสังเกตเห็นว่าฉากหลังได้เปลี่ยนไป เป็นการเปลี่ยนสถานที่ด้วย Action match ที่ให้ความรู้สึกกลมกลืนอย่างชาญฉลาด

ความสัมพันธ์เรื่องความคิด นัยยะ (Idea match)

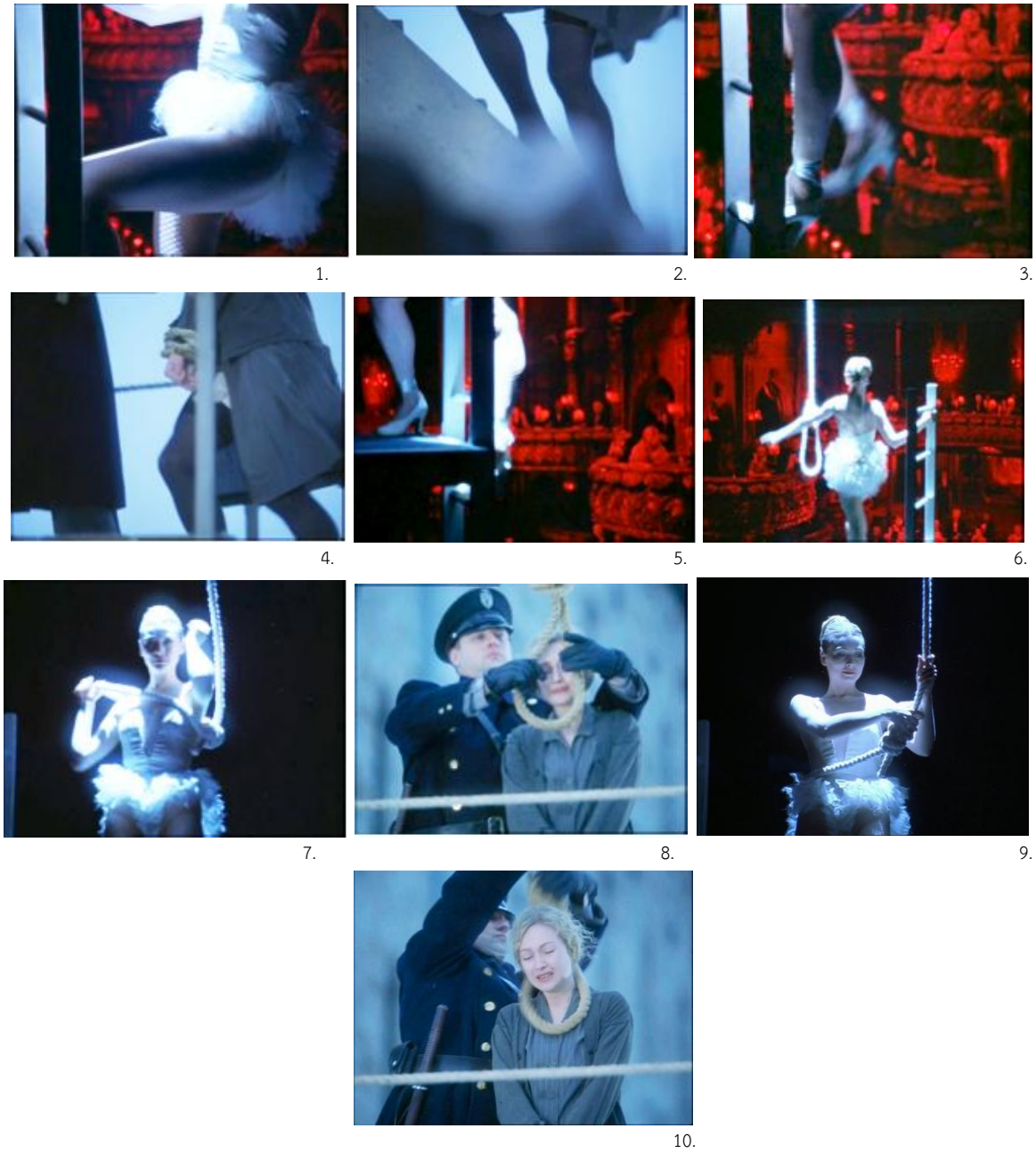
เป็นการร้อยเรียงภาพ ที่บ่งบอกถึงความคิด, อารมณ์ภายในหรือบุคลิกลักษณะของตัวละครเป็นการตัดเพื่อสื่อความหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง Idea match นั้น สามารถขยายความคิดให้ตัวละครเหตุการณ์ ,สถานที่ หรือเวลา ไม่ว่าจะเป็นการเชื่อมโยงความหมายหรือก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความหมาย อีกทั้งยังเป็นการบอกนัยยะที่ซ่อนเร้น หรือการบอกเป็นลางถึงเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นต่อไป โดยสามารถใช้วิธีการ Match ด้วยวิธีการใดก็ได้ โดยที่การ Match นั้นก่อให้เกิดความหมาย นัยยะ



1. 2. 3.

รูปที่ 30 Idea match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Up (2009)

ตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง Up เป็นการ Match action การเดินหันหลังกลับจากพิธีศพในโบสถ์ เดินกลับเข้าสู่บ้านอย่างโดดเดี่ยวลำพัง เปรียบเหมือนกับว่าการกลับเข้าบ้านครั้งนี้ไม่เหมือนกับครั้งก่อนๆ ที่มีคู่ชีวิต แต่หลังจากนี้ตัวละครจะต้องอยู่อย่างลำพังโดดเดี่ยว ซึ่งเป็นความหมายของฉาก และเรื่องราวที่จะเกิดขึ้นต่อไป



รูปที่ 31 Idea match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Chicago (2002)

ตัวอย่างบางส่วนจากฉากหนึ่งในภาพยนตร์เรื่อง Chicago ใช้การ Match action เป็นตัวเชื่อมภาพในมโนภาพในช่วงที่ตัวละครเคยแสดงโชว์กระโดดโหนตัวจากที่สูง เข้ากับภาพที่ตัวละครกำลังถูกแขวนคอประหารชีวิต เป็นการ match ที่สร้างความหมาย และกระแทกความรู้สึกและอารมณ์ต่อผู้ชมเป็นอย่างมาก เพราะเป็นการ match สิ่งที่มีความหมาย อารมณ์ และโทนสี (แดงกับน้ำเงิน) ตรงกันข้ามเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดความหมายเชิงอุปมาราวกับว่าชีวิตที่เปรียบเหมือนการแสดง ได้เข้าสู่ฉากสุดท้ายที่เป็นจุดจบแล้ว

ความสัมพันธ์ในเรื่องของเสียง (Sound match)

เป็นการนำเสียงที่เกี่ยวพันกัน ฟังดูคล้ายคลึงกันมาเชื่อมต่อกันในการเปลี่ยนฉากหนึ่งไปสู่อีกฉากหนึ่ง โดยให้ความหมายที่เปลี่ยนไป ทำให้เรื่องดำเนินไปในทิศทางที่เปลี่ยนไป

การ Match sound ระหว่างคัทนั้น สามารถเชื่อมโยงช็อตทั้งสองทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเกินคาดเดา ไม่ว่าจะทำให้หัวเราะ,สะดุ้งหรือ ขยายความน่ากลัวที่จะเกิดขึ้น อีกทั้งยังทำให้เกิดความหมายใหม่ของเสียงนั้นๆ อีกด้วย

การแก้ไขให้เกิดความกลมกลืนด้วยการตัดต่อ

การตัดต่อให้เกิดความสัมพันธ์ต่อเนื่อง ใช้จังหวะ สร้างอารมณ์เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นได้อย่างไม่ยากนัก ถ้าในกระบวนการตัดนั้นมีวัตถุดิบภาพที่ดีครอบคลุม หลากหลาย และมีคุณภาพมาตั้งแต่กระบวนการถ่ายทำ แต่ถ้าในกรณีที่การถ่ายทำมีปัญหา อาจจะด้วยการถ่ายทำมาด้วยความแตกต่าง ทั้งทางด้านสถานที่ ,เวลา,อุปกรณ์ และทีมงานที่ต่างกัน ปัญหาเหล่านั้นก็จะเกิดขึ้นในขั้นตอนลำดับภาพ เพราะผู้ตัดต่อไม่ใช่สนใจแต่เพียงว่าจะต้องตัดตรงไหนอย่างไร แต่สิ่งที่ผู้ตัดต่อจะต้องให้ความสำคัญก็คือ เรื่องราวกำลังดำเนินไปในทิศทางใดอยู่ จุดไหนที่ผู้ชมกำลังให้ความสนใจอยู่ แต่ในกรณีที่ภาพต่างๆ ที่ได้มามีปัญหาตั้งแต่ตอนถ่ายทำ จนไม่สามารถตัดต่อให้ต่อเนื่องได้ ผู้ตัดต่อสามารถใช้ภาพที่ไม่กลมกลืนกัน(match) หรือคัทที่ไม่ต่อเนื่องกัน มาเรียงร้อยต่อกันได้ด้วยเทคนิคไหวพริบการแก้ปัญหาของผู้ตัดต่อ เพื่อทำให้ผู้ชมติดตามเรื่องราวที่เดินไปข้างหน้าได้อย่างมีพลังเหมือนเดิม ดังคำพูดของผู้กำกับ/นักตัดต่อ Edward Dmytryk เขียนไว้ในหนังสือ On Film Editing ว่า “ภาพยนตร์ คือศิลปะแห่งการลวงตา ทำสิ่งที่ไม่น่าเกิดขึ้นได้ ให้ปรากฏแก่ตาได้อย่างเสมือนจริง”เทคนิคการแก้ปัญหาของผู้ตัดต่อหลังจากนี้จะเผยให้เห็นวิธีการใช้การตัดที่ไม่กลมกลืนกัน (Mismatch) ด้วยความจงใจ และด้วยการแก้ปัญหา

การตัดที่ไม่กลมกลืน (Mismatch)

คือการตัดต่อภาพที่มีองค์ประกอบไม่ต่อเนื่องเข้าด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นทางด้านการแสดง ทิศทางสายตา,แสง,การถ่ายทำ,อุปกรณ์ประกอบฉาก หรือแม้กระทั่งสภาพอากาศ

โดยปกติ การใช้ Mismatch cut นั้น จะก่อให้เกิดความรู้สึกสับสน แต่มันสามารถทำให้ผู้ชมไม่ทันสังเกตได้ ด้วยทักษะที่ดีของผู้ตัดต่อ ที่ดึงเอาองค์ประกอบอื่นๆ ที่ยังคงต่อเนื่องอยู่ ไม่ว่าจะเป็นการแสดง, เสียงหรือ ระยะเวลา มาเชื่อมโยงให้รู้สึกต่อเนื่องกัน ซึ่งจะเบี่ยงเบนความสนใจออกจากจุดที่ไม่ต่อเนื่องเหล่านั้นได้ การตัดไม่สัมพันธ์กันมีได้หลายรูปแบบ

การตัดที่ให้ความรู้สึกโดด หรือ จัมพ์คัท (Jump Cut)

คือการตัดภาพในลักษณะที่มีลักษณะของขนาดภาพที่ใกล้เคียงกัน หรือมีมุมกล้องที่ต่างกันน้อยกว่า 30 องศา โดยธรรมชาติของ Jump cut นั้นจะให้ความรู้สึก สะดุด ไม่ต่อเนื่อง โดยในตอนแรกช่วงปี 1950-1960 นั้น ยังไม่เป็นที่ยอมรับจากผู้สร้างหนังในอเมริกา แต่ต่อมากลุ่มนิวเวฟฝรั่งเศส ได้นำ Jump cut มาใช้อย่างตั้งใจ และมาได้รับความนิยม เมื่อนักทำหนังอิสระในอเมริกานำมาใช้กันอย่างแพร่หลาย จนปัจจุบันถือว่าเป็นเทคนิคที่ได้รับการยอมรับอย่างสากล ส่วนมากจะใช้ในฉากแอ็คชั่น ,ฉากสยองขวัญ ,ไตเติลวีดีโอเกม และใช้กันบ่อยสุดใน มิวสิควิดีโอ

William Chang นักตัดต่อได้กล่าวไว้ว่า “โดยปกติภาพยนตร์ที่ดีนั้น จะต้องใช้เวลาให้คุ้มค่าที่สุดในการบอกเล่าเรื่องราวทั้งหมด ผมมองว่า Jump cut ก็เหมือนกับการตัดประเภทอื่นๆ ที่ยังคงเล่าเรื่องได้โดยใช้ระยะเวลาอันสั้น”

รูปที่ 32 Jump cut ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Matrix (1999)

ตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง The Matrix นี้ เป็นการใช้ jump cut ด้วยมุมกล้องเดียวกันเพื่อย่นย่อระยะทางจากภาพตัวละครที่ยืนอยู่บนถนน ไปยังภาพกว้างที่เห็นสภาพแวดล้อมตัวละคร ไปยังภาพอาคารมุมสูงที่ยังเห็นถนนอยู่ และไปยังภาพกว้างของเมืองเกือบทั้งเมือง ด้วยคัทสั้นๆ เพียง 4 คัท โดย jump cut นี้จะให้ความรู้สึกตื่นเต้น รวดเร็วให้กับอารมณ์ของฉากนั้นได้

1.

2.

3.

รูปที่ 33 Jump cut ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The diving bell and the butterfly (2007)

ตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง The diving bell and the butterfly เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเรื่องราวในความทรงจำของตัวละครที่ป่วยเป็นอัมพาททั้งตัว ภาพในความทรงจำของเขาเป็นไปในลักษณะประติดประต่อข้อมูลการตัดต่อจึงใช้การ Jump cut มาเป็นตัวแทนลักษณะมโนภาพของความคิดตัวละครได้เป็นอย่างดี ดังตัวอย่างในฉาก แทนสายตาของ Jean do ตอนที่ Celine มาเยี่ยมครั้งแรก เป็นความทรงจำในลักษณะประติดประต่อ เป็นฉากพูดคุยที่เน้นแต่ประโยคที่เป็นหลัก มีความสำคัญ ในทางกายภาพการใช้ Jump cut ในกรณีนี้เป็นการช่วยย่นย่อเวลาของการสนทนาที่ให้ความรู้สึกยาวนานให้สั้นกระชับลงได้อีกด้วย และตัวอย่างนี้ทำให้เห็นว่าการใช้ Jump cut ที่เหมาะสมกับเนื้อหาไม่ใช้อย่างไร้เหตุผล จะเป็นการช่วยส่งเสริมภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี

การตัดข้ามเส้นกฎ 180 องศา (CROSSING THE LINE-THE 180 RULE)

เส้น 180 องศา คือเส้นที่มองไม่เห็น แต่มันเป็นกฎของการถ่ายทำ คือการแบ่งส่วนพื้นที่วงกลมเป็น2 ฝั่งโดยขีดเส้นนอนในลักษณะ 180 องศา ในฉากเดียวกันนั้น กล้องทุกๆตัว ไม่ว่าจะเคลื่อนกล้อง ไม่ว่าจะเปลี่ยนมุมกล้อง เปลี่ยนขนาดภาพอย่างไรก็ตาม กล้องจะต้องอยู่หลังเส้น 180 องศา ของฝั่งหนึ่งฝั่งใดของวงกลมเสมอ (โดยใช้มุมกล้องของMaster shot เป็นตัวกำหนดฝั่งของวงกลม) ในกรณีถ้ากล้องเกิดข้ามเส้น 180 องศา ไปอยู่อีกฝั่งหนึ่งของวงกลม ผู้ชมจะเกิดความสับสนในเรื่อง ทิศทางและตำแหน่งของตัวแสดง หรือสิ่งของ เกิดการกลับทิศทาง จากซ้ายเป็นขวา ขวาเป็นซ้ายนั่นเอง

เช่นตัวอย่างการถ่ายทำระหว่าง 2 ทีมฟุตบอล ที่กำลังแข่งขัน ผู้ชมจะจดจำทิศทางของแต่ละทีมว่า จะต้องยิงประตูคู่ต่อสู้ทิศไหน โดยผู้ชมจะอ้างอิงภาพกว้าง เช่นทีม A จะต้องไปยิงประตู

ทีม B ที่ฝั่งซ้ายของเฟรม ดังนั้นทีม B จะต้องไปยิงประตูทีม A ที่ฝั่งขวาของเฟรมนั่นเอง ไม่ว่าขนาดภาพหรือมุมกล้องจะเปลี่ยนไปอย่างไร ทีมทั้ง2ก็ยังต้องวิ่งไปในทิศทางเดิมเสมอ แต่ถ้ากล้องเกิดข้ามเส้น180 องศาไป นักฟุตบอลทั้ง 2 ทีมก็จะวิ่งไปยิงประตูสวนทางกับทิศเดิมทันที ซึ่งจะทำให้ผู้ชมเกิดความสับสนเป็นอย่างมาก

แต่ในกรณีที่ผู้ตัดต่อได้ฟุตเทจ (Footage) ของคู่สนทนาคู่หนึ่งที่มีการข้ามเส้น 180 องศาเกิดขึ้น ผู้ตัดต่อจะแก่ปัญหาโดยการดึงผู้ชมออกไปจากคู่สนทนานั้น ไม่ว่าจะด้วยการใช้ภาพ insert แทรกเหตุการณ์หลักนั้น หรือถ้าในฉากนั้นมีบุคคลอื่นก็อาจจะตัดไปที่บุคคลอื่นที่อยู่ในเหตุการณ์ (ที่ไม่เกี่ยวข้องกับเส้น 180 องศาของคู่สนทนานั้น) แล้วจึงตัดเข้าภาพของคู่สนทนา (ที่มีการข้ามเส้น 180 องศา) นั้นดังเดิม คนดูก็จะไม่รู้สึกว่าเกิดการกลับทิศเพราะภาพที่นำมาแทรกได้มีหน้าที่พาผู้ชมออกไปจากทิศทางเดิมแล้ว

1. 2. 3.

รูปที่ 34 CROSSING THE LINE ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Matrix (1999)

ในช็อตนี้มีการตัดข้ามเส้น180 องศา แต่คนดูไม่รู้สึกสับสนในตำแหน่งของตัวแสดง เพราะจุดสนใจมุ่งไปที่การแสดงนั้นๆ โดยมีข้อสังเกตว่าฉากจูบ หรือกอด แสดงความรัก มักจะใช้ภาพที่ข้ามเส้น 180 องศาอยู่บ่อยครั้งเพื่อให้ได้อารมณ์ดูสับสน ไม่ที่ทิศทาง ล่องลอย

1. 2.

3. 4.

5.

รูปที่ 35 CROSSING THE LINE ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Black hawk down (2001)

ตัวอย่างการข้ามเส้นที่แสดงถึงความสับสนทิศทางของตัวละครทหารหลังจากที่หลบระเบิด RPG ให้ความรู้สึกเคว้งคว้างไปชั่วขณะ

การเชื่อมภาพด้วยการใช้เอฟเฟค

การตัดต่อภาพยนตร์นอกจากจะใช้การเรียงร้อยกันระหว่างช็อตแล้วการเชื่อมต่อระหว่างฉาก (Scene) หนึ่งไปอีกฉากหนึ่งก็มีการนิยมใช้เอฟเฟคในการเชื่อมภาพ หรือเรียกว่า ทรานสิชั่นเอฟเฟค (Transition Effects) เพื่อให้เกิดความนุ่มนวลและเป็นการสื่อความหมายให้ผู้ชมรู้สึกว่ามีการเปลี่ยนเวลา สถานที่ การเชื่อมภาพมีหลายเทคนิควิธีการและหลายความรู้สึก ผู้ตัดต่อควรจะเลือกเอฟเฟคการเชื่อมภาพให้สอดคล้องกับความหมายของฉากนั้นๆ

การจางซ้อน หรือดิสโซล์ฟ (Dissolve)

เป็นการเชื่อมช็อต แบบที่ภาพแรกจางหายไป ในขณะเดียวกันภาพต่อไปก็ซ้อนขึ้นมาแทน โดยปกติแล้ว ดิสโซล์ฟนั้นจะใช้เพื่อบรรยายภาพของเวลาที่เปลี่ยนไป สถานที่ที่เปลี่ยนไป หรือทั้ง 2 อย่างพร้อมกัน หน้าที่อีกประการในด้านเชิงเทคนิค ก็คือไว้แก้ปัญหา Jump cut อันเนื่องมาจากฟุตเทจไม่เพียงพอการ ดิสโซล์ฟสั้นๆ จะทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกว่าเป็นวันถัดไป และอาจจะทำให้ความรู้สึกว่าเป็นจุดที่เรื่องกำลังจะเปลี่ยนไปด้วย ส่วนการดิสโซล์ฟยาวๆนั้น จะให้ความรู้สึกเศร้า สลด กับเหตุการณ์ที่ผ่านมา

รูปที่ 36 Dissolve ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Black hawk down (2001)

ตัวอย่างการ ดิสโซล์ฟจากเรื่อง Black hawk down ให้ความรู้สึกถึงเวลาในสนามรบที่ผ่านไป และมีความหมายเชิงซ้อนระหว่างภาพของกระสุนที่กระจัดกระจายเต็มพื้นกับใบหน้าของทหารที่หวาดกลัว เหนื่อยล้ากับสถานการณ์รบที่ตึงเครียดยาวนานเกิดคาดคิด

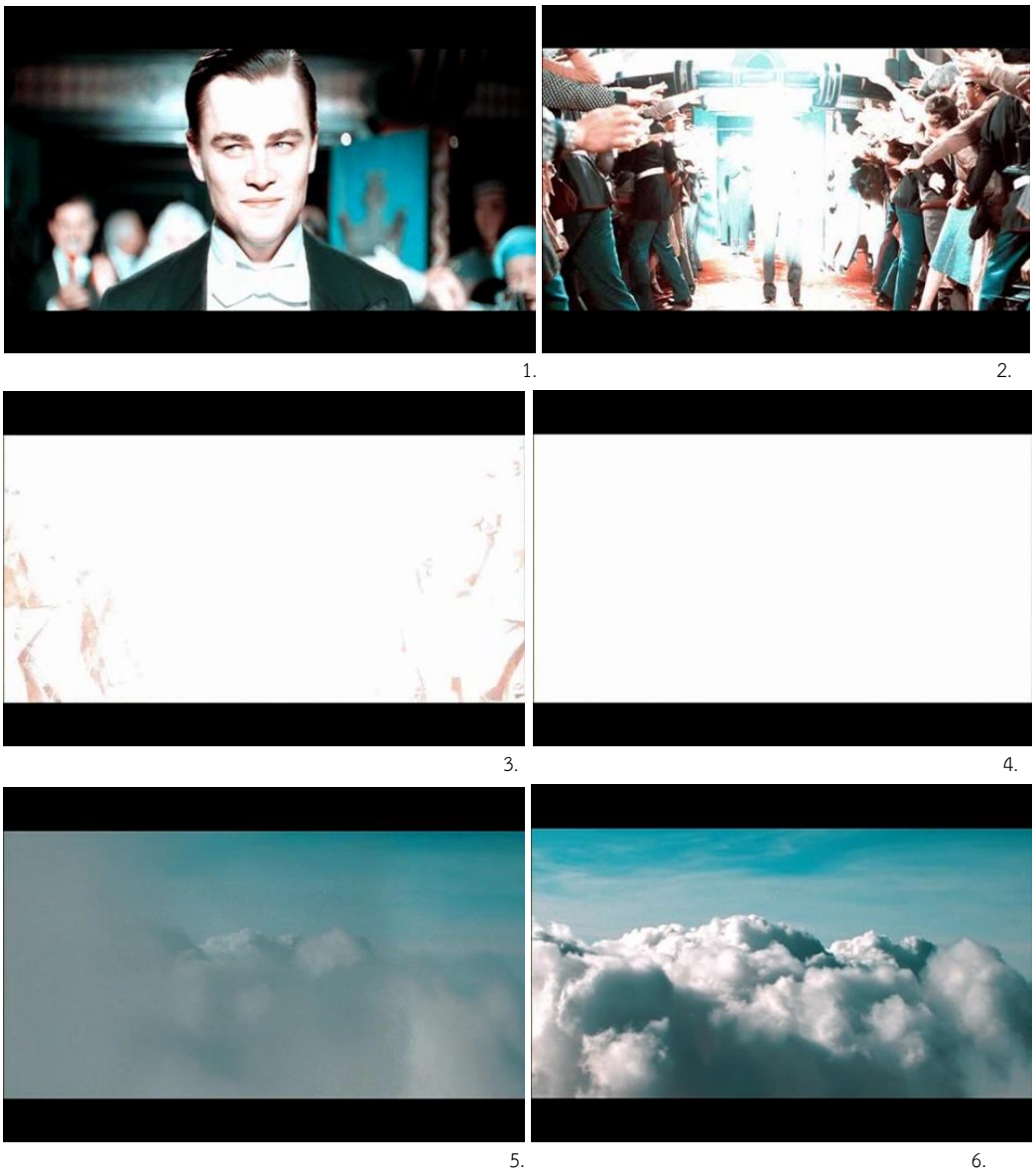
การจางภาพเข้า และ การจางภาพออก หรือ เฟดอิน เฟดเอาว์ (Fade in and Fade out)

การเฟดมีสองลักษณะ เฟดอิน คือ การที่ภาพค่อยๆ จางขึ้นมาแทนที่เฟรมดำที่มีอยู่ก่อนหน้าจนชัดขึ้นเป็นภาพของช็อตที่ต้องการนำเสนอ ส่วนมากเฟดอิน จะใช้ตอนเปิดเรื่อง หรือเปิดฉากของหนัง ในทางกลับกัน เฟดเอาว์ การที่ภาพค่อยๆ จางออกจนกลายเป็นเฟรมดำ ใช้กับตอนจบเรื่อง หรือจบฉากของหนัง โดย Fade out มักจะใช้กับการจบฉาก ที่มีความเศร้า สลด เสียใจ การเฟดจะช่วยทำให้ผู้ชมมีช่องว่างในการหายใจจากฉากที่ตึงเครียด หรือ ตื่นเต้นที่เกิดขึ้นไปแล้ว อีกทั้งยังช่วยให้คนดูมีเวลาซึมซับอารมณ์ของฉากนั้น และเป็นการเตรียมตัวสำหรับฉากต่อไป เวลาในการเฟดก็ขึ้นอยู่กับผู้ตัดต่อที่สร้างความเหมาะสมให้กับอารมณ์ของฉากนั้นๆ

การเชื่อมด้วยเฟรมขาว และ เฟรมดำ (White out and Black out)

ใช้สำหรับเชื่อมช็อต ด้วยการ Dissolve ซ้อนกับเฟรมขาว หรือดำ เฟรมขาวให้ความรู้สึกถึงแสงจ้าให้ความรู้สึกเป็นแฟนตาซี ส่วนใหญ่ใช้เชื่อมฉากที่เป็นโลกแห่งความจริง กับโลกแห่งความฝัน,โลกความตายหรืออีกมิติเวลาหนึ่ง ส่วนการใช้เฟรมดำมาขั้นระหว่างช็อตถือว่าเป็นเทคนิคที่ไม่ค่อยนิยมใช้นัก เพราะใช้ยาก และทำให้ผู้ชมเกิดความสงสัย เหมือนภาพยนตร์นั้นจบ

แล้ว มีการขาดตอน แต่ก็ถือว่านำมาใช้เป็นลูกเล่นในการพักอารมณ์ พักสายตาให้กับผู้ชมเพื่อเป็นการเตรียมตัวรับกับเหตุการณ์ที่จะเข้มข้นต่อไปข้างหน้าได้



รูปที่ 37 White out ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Aviator (2004)

ตัวอย่างการใช้ White out ในเรื่อง Aviator เพื่อเชื่อมช็อตระหว่างแสงแฟล็ตที่สว่างวาบ คั่นด้วยเฟรมขาว และต่อเข้ากับภาพของเมฆที่เป็นสีขาวเช่นการ การใช้ White out กับช็อตที่มีหางและหัวช็อตในลักษณะเป็นภาพที่สว่างจะทำให้การเปลี่ยนภาพลื่นไหล นุ่มนวลมากขึ้น

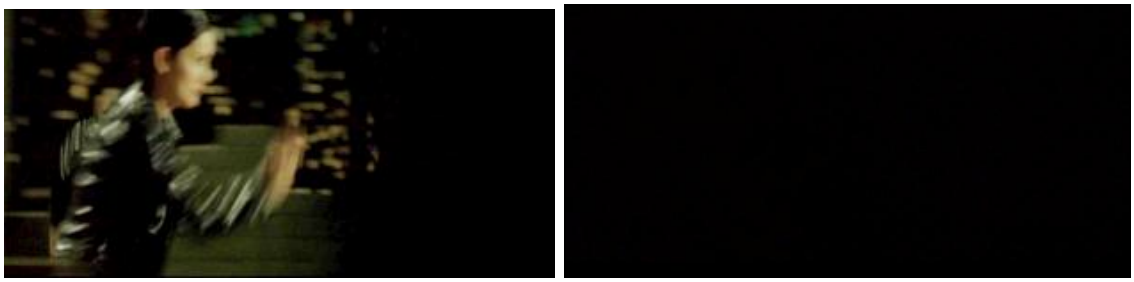
รูปที่ 38 Black out – white out ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Matrix (1999)

ในช็อตนี้ มีการใช้ Black out เพื่อพักให้ผู้ชมเตรียมตัวกับฉากต่อไป ซึ่งมีการใช้ White out เข้ามาช่วยเชื่อมโลกแห่งความฝัน

การแทรกเฟรมดำหรือขาว (Flash frame)

การใช้เฟรมดำหรือขาวด้วยความยาวช๊อตสั้นๆ มาแทรกระหว่างช็อตต่อช็อต การใช้ flash frame นั้น คือการใช้ความรู้สึกสะดุดมาช่วยเพิ่มพลังในฉากแอ๊คชั่นที่เร่งเร้า และขับเคลื่อนไปข้างหน้าอย่างต่อเนื่องได้ Flash frame นั้นยังสามารถช่วยกลบเกลื่อนรอยต่อของ Jump cut หรือ cut ที่ไม่ต่อเนื่องได้ และตัวอย่างที่เห็นใช้กันบ่อยก็คือ การตัดให้เห็นคำพูดที่สำคัญๆ ของการถ่ายสัมภาษณ์บุคคล หรือใช้เป็นแทนสายตาตัวละครที่ถูก Flash จากกล้องถ่ายรูปยิงใส่หน้า

1. 2.



3. 4.

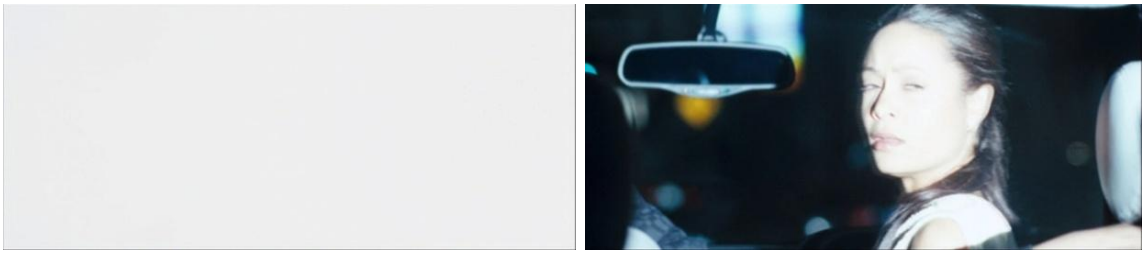
5.

รูปที่ 39 Flash frame ดำ ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Matrix (1999)

ลักษณะของการใช้ Flash frame ดำ ของ The Matrix มาขั้นระหว่างช็อตที่มีมุมกล้องเดียวกัน แต่ขนาดภาพต่างกัน เพื่อเป็นการหดเวลาที่เกิดจริงของระยะทางการวิ่งของตัวละครและทำให้ Action นั้นดูมีพลัง และต่อเนื่องมากขึ้น

1. 2.

3. 4.



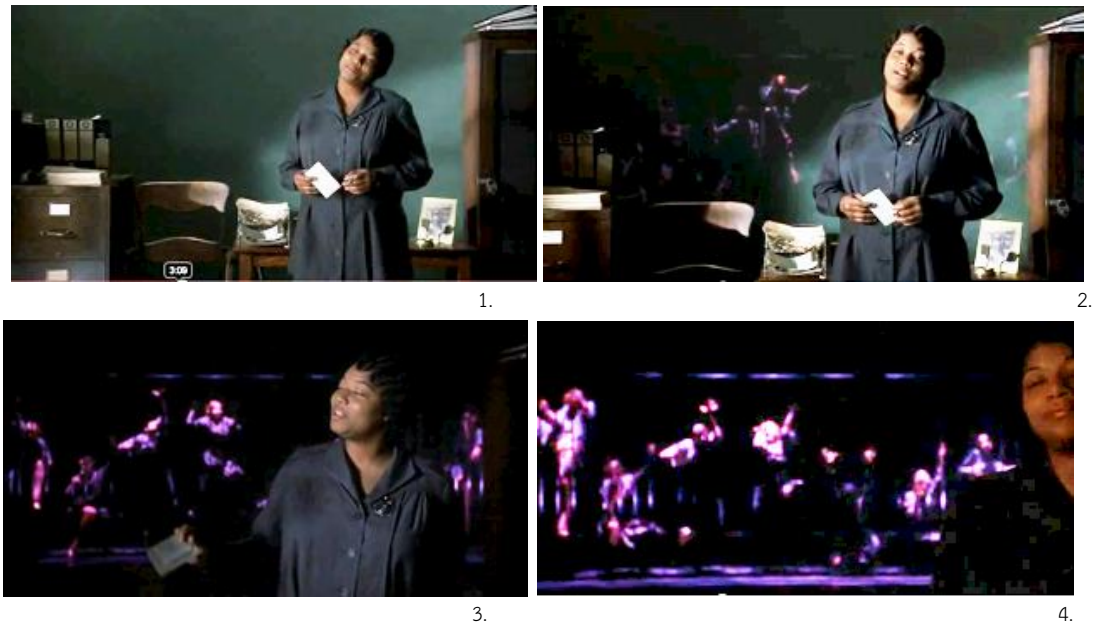
5. 6.

รูปที่ 40 Flash frame ขาว ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Crash (2005)

ลักษณะของการใช้ Flash frame ขาว ของ Crash ใช้เชื่อมกับแสงจ้าของรถยนต์เพื่อเปลี่ยนไปยังอีกช็อตหนึ่ง ทำให้ภาพเชื่อมกันอย่างต่อเนื่องมากขึ้น

การทับซ้อนภาพ (SUPER IMPOSITION)

คือการนำช็อต 2 ช็อต หรือมากกว่านั้นมาทำการทับซ้อนกันในลักษณะเต็มเฟรม Super impose นั้นใช้บอกขยายความ หรือยืดเวลาในแต่ละช็อตนั้นๆ และกระตุ้นอารมณ์ในฉากนั้นได้ดีอีกด้วย ดังนั้นจึงมีการใช้ Super impose ในการสะท้อนสภาพ สภาวะจิตใจของตัวละครในขณะนั้นด้วยบ่อยครั้งที่ Super impose จะแสดงให้เห็นความกังวลภายในจิตใจของตัวละคร หรือไม่ก็บรรยายภาพความทรงจำ ความกลัว หรือการผจญภัยของตัวละครนั้นได้ด้วย และที่ใช้กันแน่นอนก็คือช่วง Title เปิดเรื่อง ที่ตัวนำตัวหนังสือมาซ้อนทับกับภาพพื้นหลัง ไม่ว่าจะเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว



1. 2.

3. 4.

รูปที่ 41 Super imposition ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Chicago (2002)

ตัวละครกำลังเล่าเรื่อง ภาพค่อยๆ ซ้อนทับด้านหลังและชัดเจนขึ้น ตัวละครจางหายไป

การกวาดภาพ หรือการไวพ์ (WIPE)

เป็นการเชื่อมช็อต ในลักษณะที่ภาพใหม่เข้ามาผลักหรือกวาดให้ภาพก่อนหน้าออกจากเฟรมไป ซึ่งการ Wipe ภาพจะให้ความรู้สึกถึงแอคชั่น ของเรื่องราวที่ดำเนินไปข้างหน้า

การ Wipe นั้น เป็นเอฟเฟคพื้นฐานที่สามารถประยุกต์ใช้ได้หลากหลายแบบ อาจให้ความรู้สึกว่าเหตุการณ์ที่น่าสนใจกำลังจะเกิดขึ้น หรือเป็นการยุติ หรือเป็นจุดจบของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไปแล้ว หรือบอกใบ้นัยยะอะไรบางอย่าง

การ Wipe ในแนวนอนจะเหมือนการเลียนแบบการแพนของกล้อง หรือถ้าเป็นในแนวดิ่งจะเป็นการเลียนแบบแนวการทิลท์ ของกล้องเช่นกัน หรือถ้าใช้ Wipe effect ในห้องตัดต่อ ผู้ตัดสามารถเลือกจุดเริ่มที่บริเวณไหนของเฟรมก็ได้ จะกวาดไปมุมไหน ทิศทางใด กี่จุดก็สามารถ เลือกได้ การ Wipe ก็คล้ายกับการ Dissolve ใช้ในการเปลี่ยนฉาก ให้เห็นเวลาที่ผ่านไป โดยส่วนมากการWipe จะเริ่มจากเฟรมดำ หรือใช้ร่วมกับเฟรมดำก็ได้

เมื่อเปรียบเทียบกับกับการเคลื่อนไหวในชีวิตจริง การ Wipe ก็เหมือนอาการที่บานประตูกำลังเปิดออกเผยให้เห็นภายในห้อง หรือการแล่นผ่านของรถ การดึงม่านขึ้นหรือลง อาการเหล่านี้สามารถนำมาใช้เป็นตัวเชื่อมช็อตเหตุการณ์ได้ ฉากที่ใช้กันอยู่บ่อย คือฉากที่มีคนพลุกพล่าน มีรถราสัญจรไปมา ซึ่งจะมีการถ่ายช็อตที่มีองค์ประกอบเหล่านี้เคลื่อนไหวผ่านหน้ากล้องซึ่งบดบังนักแสดงเป็นระยะๆ มาใช้เป็นจังหวะตัดเปลี่ยนขนาดภาพได้

1. 2. 3. 4.

รูปที่ 42 Wipe ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Chicago (2002)

เป็นการเปลี่ยนซีนโดยการใช้กำแพงเป็นตัวเชื่อม และกวาดออกพร้อมกับแอ็คชั่นคนเดินเข้ามา เพื่อให้ความรู้สึกแอ็คชั่นของการแสดงดูสอดคล้องกับทิศทางของการกวาดารกวาดภาพ

1. 2.

3. 4.

รูปที่ 43 Wipe ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Chicago (2002)

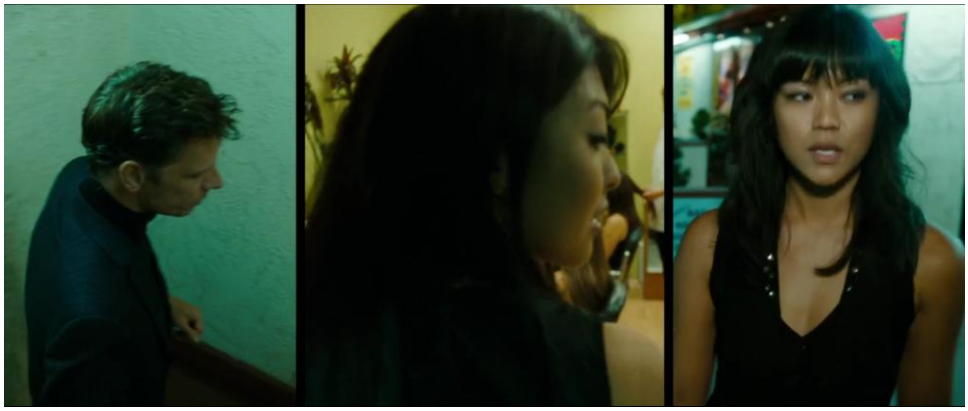
Wipe กวาดภาพขึ้นเป็นทิศทางเดียวกันกับการ Tilt กล้อง (ซึ่งทั้ง 2 Shot ต้องเคลื่อนกล้องในทิศทางเดียวกัน) โดยใช้คานของชั้นอาคารเป็นตัวเชื่อม

SPLIT SCREEN การแบ่งพื้นที่จอ

คือการแบ่งพื้นที่จอเป็น 2 ส่วนหรือมากกว่านั้น เพื่อใส่ภาพต่างๆลงไปตามสัดส่วนที่ต้องการ Split screen

Split screen นั้นอาจใช้เพื่อเปรียบเทียบหรือเชื่อมโยงเหตุการณ์ หรือจะใช้ขยายให้เห็นมุมมองที่หลากหลายในเหตุการณ์เดียว Spilt screen ยังสามารถถ่ายทอดให้เห็น ความสัมพันธ์ ความตื่นเต้น ความสับสน บ้าคลั่ง โดยใช้ภาพที่บิดเบี้ยว หรือใช้จำนวนภาพมากๆมาซ้อนกันได้

1.



2.

3.

4.

5.

รูปที่ 44 SPLIT SCREEN ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Green hornet (2011)

เป็นเหตุการณ์ในภาพยนตร์เรื่อง Green hornet เป็นฉากที่สั่งฆ่า Green hornet โดยเป็นการนำเสนอให้เห็นในลักษณะปากต่อปาก โดยใช้เทคนิค SPLIT SCREEN เริ่มจากคนแรกที่สั่งคนไปฆ่า และบอกต่อกันไปเรื่อย ๆ โดยแบ่งจอภาพมากขึ้นเรื่อย ๆ เพื่อให้เห็นเหตุการณ์พร้อม ๆ กัน และกระบวนการที่มีคนสมรู้ร่วมคิดมากมาย โดยคำพูดก็เพี้ยนไปเรื่อยๆ จนสุดท้ายก็ฆ่าคนผิดเพียงแค่บุคคลนั้นใส่หมวกสีเขียวเท่านั้น เป็นการใช้ SPLIT SCREEN ที่น่าสนใจและสื่อความหมายได้มากขึ้นกว่าการเล่าเรื่องธรรมดา

การตัดเสียง (SOUND CUT)

นอกจากเนื้อหาและการแสดงแล้ว ยังมีอีก 2 สิ่งที่ผู้ตัดต่อต้องพิจารณาถึงอยู่เสมอ ในขณะตัดต่อนั่น คือ ภาพ (Picture) หมายถึง ขนาดภาพ,แสง,การเคลื่อนไหวและมุมกล้อง และ เสียง (Sound) หมายถึง บทพูด,บทบรรยาย,เสียงพิเศษ (Sound effect) และเสียงดนตรี

เสียงเป็นตัวช่วยสนับสนุนต่อภาพยนตร์ได้มากมายหลายทางไม่ว่าจะเป็น ช่วยสร้างอารมณ์ (Emotional),การให้จังหวะ(Rhythm), สร้างความรู้สึก(Tone), และสร้างความสมจริง (Realistic) มันเป็นส่วนประกอบที่จำเป็น ที่จะทำให้ภาพยนตร์นั้นสมบูรณ์ เสริมสร้างความบันเทิงจากการรับชมภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ เสียงมีอิทธิพลต่อการตัด (ในกรณีใช้เสียงเป็นตัวกำหนดจังหวะการตัดภาพ) เสียงจึงเป็นหนึ่งในแรงบันดาลใจทั้งหลาย ที่ใช้ในการตัดต่อ

Walter Murch,ผู้ตัดต่อภาพและเสียงในภาพยนตร์หลายๆเรื่อง และได้รับรางวัลออสการ์จากภาพยนตร์ เรื่อง Apocalypse Now และ The English Patient ได้ยืนยันว่า “ไม่ว่าอย่างไรก็ตามเสียงก็มีคุณประโยชน์ที่จะยกระดับการรับรู้ และความประทับใจ ได้อย่างยิ่งใหญ่ต่อภาพ (Visual) นั้น เสียงที่ดี ก็จะได้ภาพรวม(image)ที่ดีกว่า

ในฉากเปิดของภาพยนตร์เรื่อง The Bourne Utimatum ได้รับรางวัลชนะเลิศสาขาลำดับภาพยอดเยี่ยมจากเวทีออสการ์ในปีค.ศ.2007 จะเห็นการใช้เสียงจากภายนอก (Off-Screen Sound) เราไม่สามารถเห็นที่มาของเสียงนั้นได้ภายในฉากนั้น แต่มันทำให้เกิดปฏิกิริยาตอบสนองต่อตัวละคร และเป็นแรงดลใจให้ตัดไปที่ต้นเหตุของเสียงนั้น

การใช้เสียงใน Slumdog Millionaire ได้รับรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม,ลำดับภาพยอดเยี่ยม และอีกมากมายจากเวทีออสการ์ ในปี2008 ภาพยนตร์เรื่องนี้เปรียบเสมือนเป็นฮีโร่ในการทำให้ผู้คนหันมาตระหนัก เล็งเห็นสภาพความทารุณ โหดร้ายที่มีต่อเด็ก การถูกซักถามจากตำรวจ เสียงที่ถูกสร้างขึ้นอย่างสมจริง เป็นเหตุทำให้เกิดความสะเทือนใจกลับไปสู่ผู้ชม

การตัดต่อที่เกี่ยวข้องกับจังหวะ เวลา และพื้นที่

การตัดต่อที่มีจังหวะจะโคนนั้น จะทำให้ภาพยนตร์มีชีวิตชีวา เพราะจังหวะเหล่านั้น อยู่ในองค์ประกอบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น การแสดง,การถ่ายทำ,เสียง และเนื้อหาเรื่องราว ที่เป็นตัวกำหนดอัตราการรับรู้ของผู้ชม อาจจะเปรียบได้กับจังหวะการเต้นของหัวใจ

จังหวะนั้นเกี่ยวเนื่องอย่างไรกับการสร้างอัตราความเร็ว (pace) อัตราความเร็ว คือความเร็วของคัท ต่างๆที่นำมาเรียงร้อยต่อกันอย่างมีทิศทาง หมายถึง ความยาวคัท และจำนวนคัท ทั้งหมดที่อยู่ในหนึ่งตอน เช่นมี คัทสั้นๆ อยู่เป็นจำนวนมาก หรือมี คัทยาวๆ อยู่เป็นจำนวนน้อย

Rhythm เป็นผลมาจากการสร้างอัตราความเร็วขององค์ประกอบเหล่านั้นเข้าด้วยกัน แต่ว่าเราจะตัดตอน (Sequence) เหล่านั้น ด้วยจังหวะ ลีลาอย่างไร ดั่งเช่นที่รู้กันว่าหลังจากฉากแอ็คชั่น ที่กระหน่ำยิงกันไม่ว่ายาว หรือสั้น เมื่อเหตุการณ์เหล่านั้นจบลง ผู้ตัดก็ควรผ่อนคลายจังหวะให้ดูช้าลง

จังหวะในการตัดต่อก็เปรียบเสมือนจังหวะของดนตรีนั่นเอง โดยแท้จริงแล้วก็มีโครงสร้างเหมือนกัน คือ Rhythm,Pace,Sequence จังหวะการกระตุ้นของหนัง ส่วนมากจะถูกเน้นหรือขับเคลื่อนด้วยดนตรีประกอบ หรือเสียงในการตัดต่อเช่นเดียวกับการทำดนตรี นั้นจะต้องใช้ความเร็วตั้งแต่มากไปหาน้อย หรือแม้กระทั่งแอ็คชั่น ที่จะเกิดขึ้นฉับพลัน ซึ่งจะทำให้ผู้ชมเหมือนถูกหยุดหรือยืดเวลา ให้จดจ่ออยู่กับ Actionนั้นได้เป็นอย่างดี

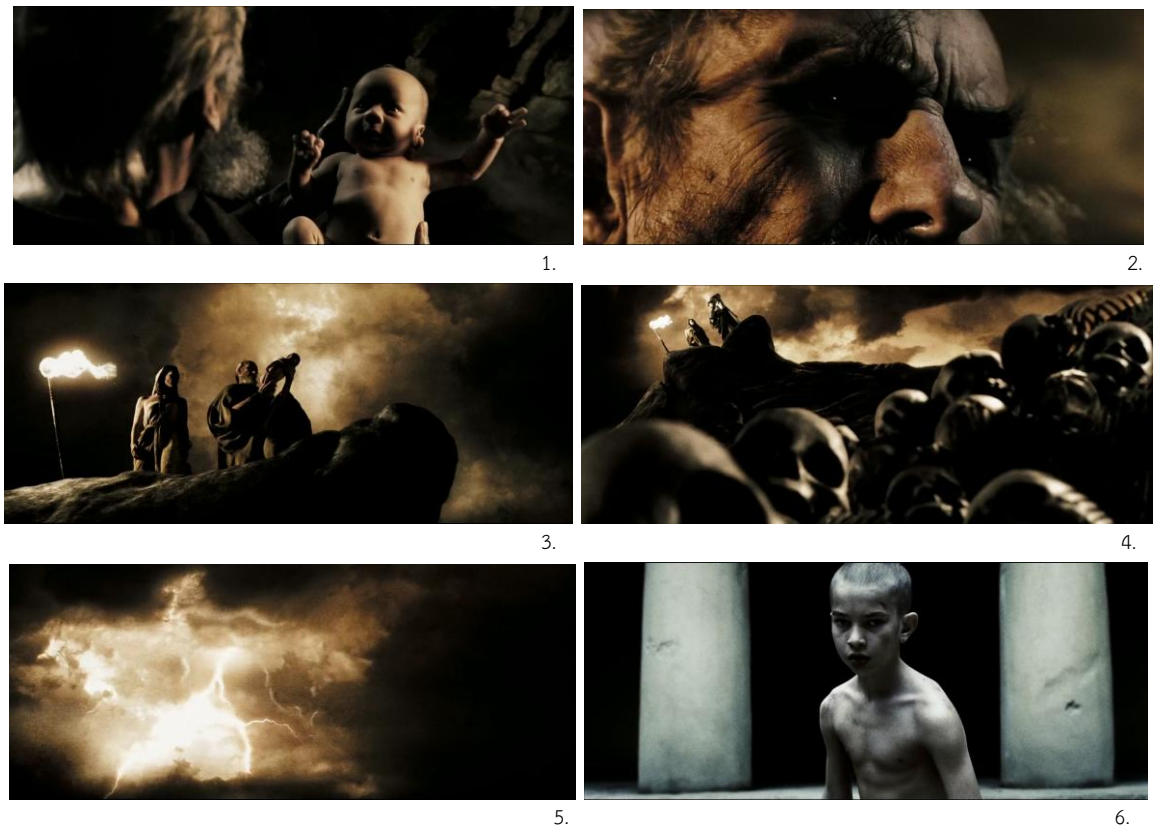
ผู้สร้างหนัง Andrei Tarkovsky ได้กล่าวไว้ในหนังสือ “Sculpting in Time” ว่า “การตัดต่อในภาพยนตร์มีความแตกต่างกันเพราะ สามารถทำให้เวลาเดินไปพร้อมๆกัน ณ.ส่วนใดส่วนหนึ่งของภาพยนตร์ได้

Pace กับ Rhythm มีความสัมพันธ์กันอย่างไร เมื่อฟิล์มที่ถ่ายทำมา นำมาสู่ห้องตัดต่อภาพยนตร์ ผู้ตัดต่อจะเลือกช็อตเหล่านั้นมาตัดด้วยความเร็ว หรือช้า เพื่อสร้างรูปแบบ รูปร่างให้กับหนัง ซึ่งจะทำให้เกิดเวลาและจังหวะใหม่ให้กับภาพยนตร์นั้นๆ การตัดให้สั้นลง หรือยาวขึ้นจากเวลาจริงที่ถ่ายมา มันก็คือการนำเวลามาบีบหรือยืดนั่นเอง

การย่นย่อเวลา (COMPRESSING TIME)

Sequence ที่ถูกตัดแบบย่นย่อเวลานั้น จะเป็นการให้ข้อมูลผู้ชมได้อย่างรวดเร็ว โดยปกติแล้วการตัดต่อแบบนี้ ให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนที่ได้อย่างรวดเร็ว ,ยุ่งเหยิง,สะดุ้ง และน่ากลัว ซึ่งจะทำให้ผู้ชมถูกกระตุ้นอย่างรุนแรง โดยอาจจะใช้บทสนทนา Sound effect หรือดนตรี ในการตัดสลับของ cutเหล่านี้ โดยตัดได้ทั้งแบบ ซ้อนเหลื่อมหรือต่อเนื่องกัน

รูปแบบการตัดนั้นส่วนมากจะอยู่ในไม่กี่วิธี อาทิเช่น การตัดช็อตแบบสั้น (ความยาว 1 วินาที หรือน้อยกว่านั้น) ผสมกับการ Dissolve ,Matte หรือ Effect อื่นๆในการเร่งความเร็ว การตัดย่นย่อเวลาในฉากเดินทางไกลๆ ก็สามารถให้ความรู้สึกห่างไกลของสถานที่ ที่ต้องใช้เวลานานมากในการเดินทางและยังเล่าเรื่องได้กระชับด้วย ส่วนการที่ตัวละครเดินผ่านห้อง หรือเคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง ก็สามารถตัดให้กระชับ เพื่อไม่ให้คนดูเกิดความเบื่อหน่ายได้ การตัดแบบย่นย่อเวลายังถูกใช้บ่อยครั้ง ในภาพการเจริญเติบโต เปลี่ยนแปลง หรือเปลี่ยนรูปร่าง กลายร่าง เป็นต้น



รูปที่ 45 COMPRESSING TIME ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง 300 (2006)

ตัวอย่าง การตัดย่นย่อเวลาจากแรกเกิด จนถึงตอนโต ในเวลา 8 วินาที เป็นฉากที่ลีโอไนดัสเกิด โดยถูกตรวจสอบว่าพิการ สมบูรณ์ดีหรือไม่ ไปยังตอนที่ลีโอไนเติบโตสามารถยืนได้ โดยใช้การ Fade black จากภาพท้องฟ้ากับเฟรมดำ ตามจังหวะเสียงของฟ้าผ่า แล้วเมื่อสิ้นเสียงฟ้าผ่า 3 วินาที จึง fade black อีกครั้งเข้ามาที่ภาพ ในวังที่ลีโอไนดัสที่โตแล้ว

การยืดขยายเวลา (EXPANDING TIME)

ผู้ตัดต่อสามารถตัดต่อเพื่อยืดเวลาได้ในหลายกรณีเช่น เรายืดเวลาในฉากพบความรัก หรือ ฉากการต่อสู้ วินาทีเป็น วินาทีตาย เพื่อให้ผู้ชมสังเกตเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน ปฏิกิริยาที่ชัดเจน โดยเฉพาะสิ่งที่ต้องการนั้นมีผลต่ออารมณ์ของฉากนั้น สิ่งเหล่านี้ก็เปรียบเสมือน

โน๊ต หรือ คำสร้อยในบทเพลง ที่ต้องมีการเน้นย้ำเพื่อให้เกิดความประทับใจขึ้นมา ผู้ชมจะได้รับประสบการณ์อย่างเต็มที่ จากเหตุการณ์ที่ถูกขยายให้เห็นตรงหน้า

ในด้านเทคนิคการตัดต่อนั้น ผู้ตัดต่อสามารถเลือกใช้ ได้หลายช่องทางเช่น ตัดให้เห็นหลายๆมุมกล้องของ Action เดียวกัน โดยจะใช้ช็อตยาวๆ หรือตัดในจังหวะที่ช้าหรือปานกลางได้

การหยุดเวลา (STOPPING TIME)

เป็นลักษณะหนึ่งของการยืดเวลา ที่ผู้ตัดสามารถหยุดเวลาของการแสดงในเหตุการณ์นั้นไว้ก่อน เพื่อเน้น อารมณ์หรือข้อมูลที่สำคัญให้ผู้ชม จนรู้สึกเสมือนว่า เวลานั้นได้หยุดลงจริงๆ ลักษณะของ stopping time คือการย้อนการแสดงที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน ด้วยการแสดงในหลายๆมุมมอง เพื่อทำการยืดขยายเวลาของเหตุการณ์ที่ต้องการเน้นให้เหมือนกับเวลาหยุดเดินไปชั่วขณะ ทางจิตวิทยาเป็นการเลียนแบบความรู้สึกของมนุษย์ขณะที่ ดีใจสุดขีด ตกใจสุดขีด ประทับใจ ซาบซึ้ง เสียใจ เป็นต้น ความรู้สึกในช่วงเวลานั้นเหมือนกับโลกนี้หยุดหมุน เวลาหยุดเดิน รู้สึกหลุดลอยออกจากเวลาจริง

โดยปกติที่เราเห็นการตัดแบบ stopping time มักจะพบบ่อยครั้งในช็อตประเภท Reaction shots หรือ POV shots มันก็คล้ายกับจังหวะหยุดในดนตรี วิธีตัดแบบนี้จะใช้เพื่อเน้นรายละเอียด หรือสาระสำคัญให้ผู้ชมได้เก็บเกี่ยว และคาดการณ์ ถึงเหตุการณ์ที่จะนำไปสู่จุดสุดยอดของเรื่องได้

ใช้เวลา 00:00:04 วินาที

1.

ใช้เวลา 00:00:08 วินาที

2.

ใช้เวลา 00:00:04 วินาที ใช้เวลา 00:00:07 วินาที

3. 4.

รูปที่ 46 STOPPING TIME ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Gladiator (2000)

ตัวอย่างการ stopping time โดยเน้นให้เห็นอารมณ์ของตัวละครต่างๆ ในลักษณะ Reaction shot หลังจากที่ Gladiator เป็นฝ่ายชนะการต่อสู้ โดยจะสังเกตว่าในแต่ช็อตใช้เวลาช็อต ละ 4-8 วินาที เลยทีเดียว เพื่อให้รู้สึกว่าเวลาหยุดนิ่งเป็นช่วงอารมณ์สำคัญที่ตราตรึงใจ โดยในแต่ละช็อตที่เห็นอยู่นั้นในความเป็นจริงเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นพร้อมๆกัน ในเวลาเดียวกัน เพียงแค่ไม่กี่วินาที

เวลาในความรู้สึก (SUBJECTIVE TIME)

เป็นการตัดที่เผยให้เห็น มุมมองหรือทัศนคติที่เปลี่ยนไปของตัวละคร จากเหตุการณ์หรือประสบการณ์ที่ตัวละครได้รับ ได้มีการวิเคราะห์แล้วว่า ภาพยนตร์นั้นเป็นศิลปะที่สามารถเลียนแบบ หรือถ่ายทอด อารมณ์ และจิตใจของมนุษย์ ออกมาได้เป็นอย่างดี ทั้งความคิด ความทรงจำ ของมนุษย์กับภาพยนตร์นั้น ได้ถูกถ่ายทอดกันไปมาไม่รู้จบ จากความคิดถึงความรู้สึก จากความรู้สู่การผจญภัย จากอดีตสู่ปัจจุบัน ซึ่งการตัดต่อให้เห็นซึ่งทัศนคติของตัวละครนั้น ก็ได้รับอิทธิพลมาจากบุคคลหนึ่งซึ่งเมื่อส่งข้อความเหล่านั้น ผ่านภาพยนตร์ ไปถึงผู้ชม มันก็ได้ถ่ายทอดหล่อหลอมไปด้วยกัน กับความรู้สึกในชีวิตจริงของผู้ชม ไม่ว่าจะเป็นความฝัน ความหวัง ความกลัว ความเชื่อ และประสบการณ์ที่ผ่านมา

1. เวลา 00:00:03 วินาที 2. ใช้เวลา 00:00:04 วินาที

3. ใช้เวลา 00:00:04 วินาที 4. ใช้เวลา 00:00:04 วินาที

5. เวลา 00:00:03 วินาที 6. ใช้เวลา 00:00:03 วินาที

รูปที่ 47 SUBJECTIVE TIME ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Gladiator (2000)

ตัวอย่าง การใช้ Subjective time เป็นช่วงที่ตัวเอกของเรื่องกำลังล้มลงกลางสนามรบ แต่ช่วงเวลานั้นได้ทำการแทรกช็อตภาพในห้วงความคิดของตัวละครเข้าไป 2 ช็อตรวมเวลา 8 วินาที ก่อนที่จะกระแทกลงกับพื้น

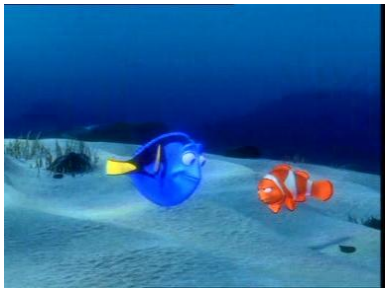
การตัดให้เห็นมโนสำนึกของตัวละคร (FLASH CUT)

เป็นการใช้การตัดแบบ Subjective time กับ Compressed time ร่วมกัน ด้วยจำนวนคัทสั้นๆรวดเร็ว จนสามารถแสดงสิ่งที่ตัวละครกำลังคิดอยู่ในหัวนั่นเอง

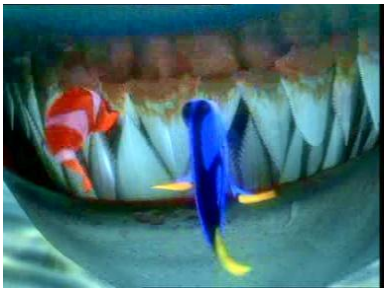
Flash cut นั้นสามารถทำให้ผู้ชมรับรู้ได้ ถึงสภาวะ จิตใจ ความรู้สึกนึกคิด และการรับรู้ของตัวละคร กับเหตุการณ์ ที่กำลังเกิดขึ้นได้เป็นอย่างดี

Sidney lumet ได้กล่าวไว้ ในหนังสือที่เขียน ชื่อ “When the shooting stop….The Editing Begins…” ว่า Flash cut นั้นจะสามารถ เผยให้เห็น การเดินทางของความทรงจำ สภาพความรู้สึกนึกคิด ที่เชื่อมโยงเหตุการณ์ ปัจจุบันและอดีตของตัวละครนั้นได้เป็นอย่างดี

1. 2. 3.

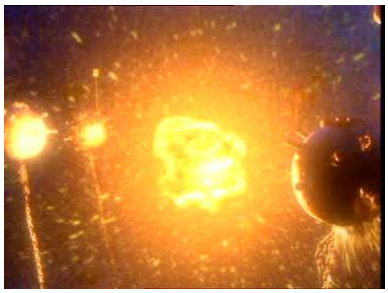


4.

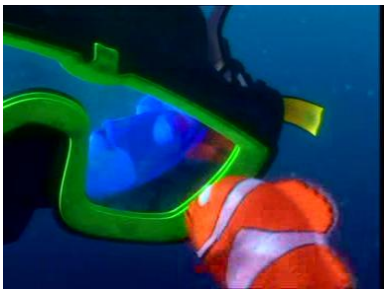


5.

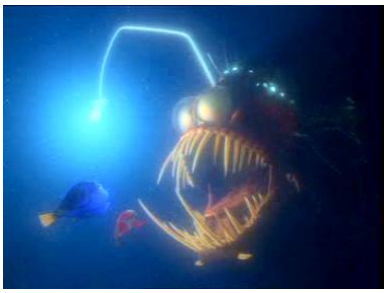
6.



7.

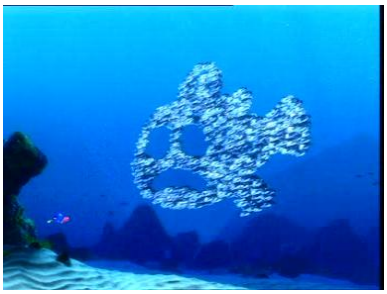


8.



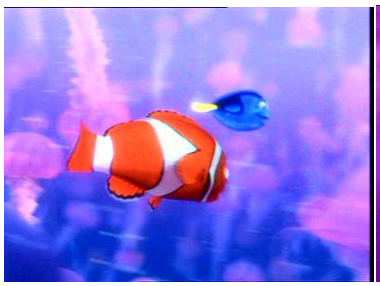
9.

10.



11.

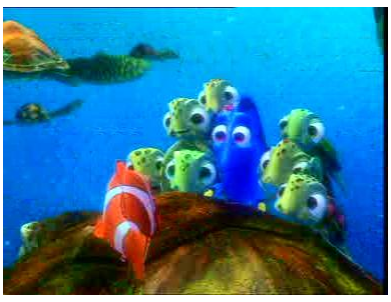
12.



13.

14.

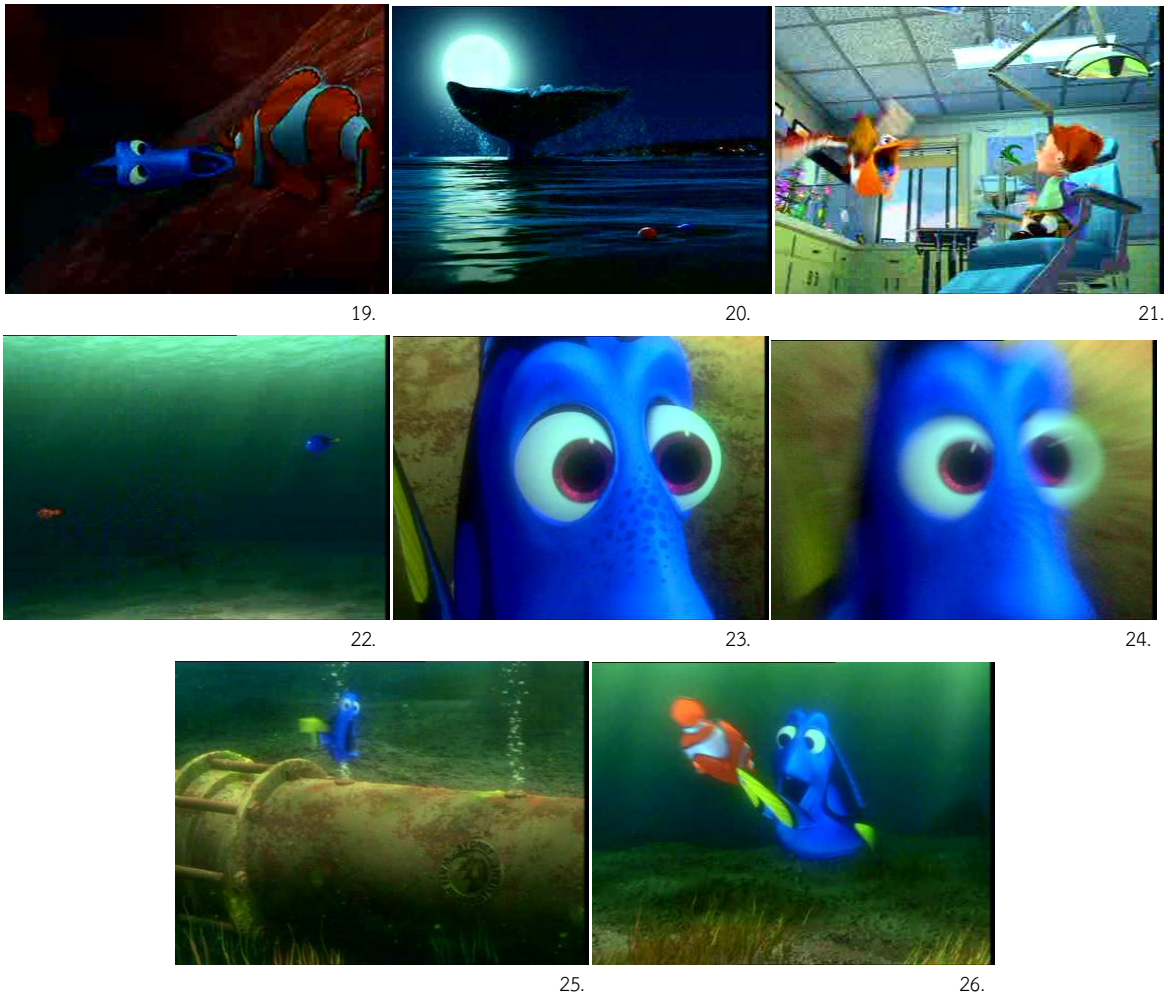
15.



16.

17.

18.



19. 20. 21.

22. 23. 24.

25. 26.

รูปที่ 48 FLASH CUT ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Finding Nemo (2003)

ตัวอย่างจากภาพยนตร์ Finding Nemo เป็นฉากที่ดอลลี่ปลาความจำสั้นได้พบกับนีโม หลังจากที่หมดหวังจากปฏิบัติการตามหามาอย่างยาวนานตลอดทั้งเรื่อง แต่เมื่อเธอได้เห็นตราประทับซิดนีย์ (ภาพที่2) ที่ท่อ น้ำทิ้งใต้ทะเล จึงทำให้ความทรงจำทั้งหมดของตัวเธอกลับมา เป็นการใช้ Flash cut โดยถึง 15 ช็อต (ภาพที่4-22)ภายใน 5 วินาที ด้วยการใช้ช็อตสั้นๆ ประมาณ 5-8 เฟรม ด้วยคัทที่รวดเร็วเพื่อให้ผู้ชมเห็นภาพความทรงจำทั้งหมดของดอลลี่กับเหตุการณ์ที่ผ่านมา เพื่อเป็นการเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในปัจจุบัน ช่วยเพิ่มอารมณ์ของเรื่องให้สมบูรณ์ขึ้นและเป็นการผลักเรื่องให้ดำเนินไปข้างหน้า

การใช้เอฟเฟคเวลา (TIME EFFECT)

งานตัดต่อนั้นเป็นงานที่ดึงดูดและน่าหลงใหล ให้หมกหมุ่นอยู่กับมันได้ เนื่องจากการตัดต่อสามารถสร้างเวลาใหม่แต่ยังคงมีเนื้อหา ความรู้สึกเช่นเดิมได้ โดยสามารถที่จะสร้างเรื่องราวที่เกิดขึ้นภายในเวลา 30 ปี ให้อยู่ภายในภาพยนตร์ความยาวชั่วโมงครึ่งได้ หรืออาจยืด ขยายเวลาของเหตุการณ์ที่ไม่

สามารถมองได้ทันในความเป็นจริง ให้เป็นภาพ slow motion ได้ ด้วยการใช้เอฟเฟคเวลาของเครื่องมือตัดต่อ (จากคำกล่าวของ Paul herson,A.C.E. Ray Misson ผู้ตัดต่อเรื่อง Impossible ,star wars)

การหยุดภาพ (FREEZE FRAME)

เป็นเอฟเฟคที่หยุดการแสดง หรือการกระทำ ให้ค้างไว้ ด้วยจำนวนเฟรมเท่าที่ต้องการ การหยุดภาพ หรือ คงค้างภาพนั้นไว้ มีประโยชน์มากมาย ที่สามารถเน้นความคิด,จุดหักเหของเรื่อง หรือบทสรุป ไว้ให้ติดตรึงใจผู้ชม ที่เห็นครั้ง คือภาพชัยชนะ ความสำเร็จ การรับรางวัล หรือไม่ก็เป็นภาพโศกนาฏกรรมของตัวละคร การหยุดภาพไว้บางครั้งอาจจะใช้เป็นความต้องการที่จะให้ตัวละครได้สื่อสารกับผู้ชม ส่วนมากใช้ประกอบกับเสียงบรรยาย (Voice over) กับตอนจบเรื่อง เป็นต้น การหยุดภาพเป็นที่นิยมตั้งแต่ปี 1959 เมื่อหนังของผู้กำกับ Francois Truffaut เรื่อง The 400 Blows ที่ใช้การหยุดภาพของตัวละครเอกที่เป็น Anti-hero ในเรื่อง หรือในภาพยนตร์ Thelma & Louise (1991) ที่ใช้ตอนจบเป็นการหยุดภาพของตัวละครที่กำลังพุ่งรถออกหน้าผาเพื่อเป็นการเปิดจินตนาการแห่งบทสรุปของเรื่องให้กับผู้ชม และอีกหลายๆ เรื่องเช่น Into the Wild เป็นต้น

การสโลว์โมชั่น (SLOW MOTION)

คือเอฟเฟคที่ทำให้อัตราการเคลื่อนไหวของการแสดงช้าลงกว่าเวลาจริงในการถ่ายทำมา สามารถทำได้ในขั้นตอนตัดต่อ หรือ ไม่ก็ทำตั้งแต่ถ่ายทำ คือการถ่ายด้วยความเร็วของ speed ในการบันทึก กล้องสูงกว่า 24 เฟรม ซึ่งยิ่งสูงมากยิ่งสโลว์มากขึ้นเท่านั้น

ช็อตสโลว์ นั้นมีประโยชน์มากมาย อาจใช้เพื่อแสดงเห็นรายละเอียดชัดๆ ของการเคลื่อนไหวที่รวดเร็วมาก เช่น ภาพสโลว์โมชั่นของความรุนแรงของการต่อสู้ หรือภาพอุบัติเหตุ หรืออาจใช้เพื่อยืดเวลา ให้กับอารมณ์ (Dramatic) ของหนัง เพื่อให้ความรู้สึกประทับใจ ติดตรึงใจ ซึ่งเมื่อผสมกับดนตรีประกอบ ก็สามารถสร้างได้ทั้งอารมณ์โรแมนติก ,หรืออาจใช้ยืดขยายความของฉากตลก หรืออาจจะถึงกับทำให้อ้าปากค้างไปกับความสยองขวัญ ความรุนแรง หรือโศกนาฏกรรมในฉากนั้นอีกด้วย

1.

2.

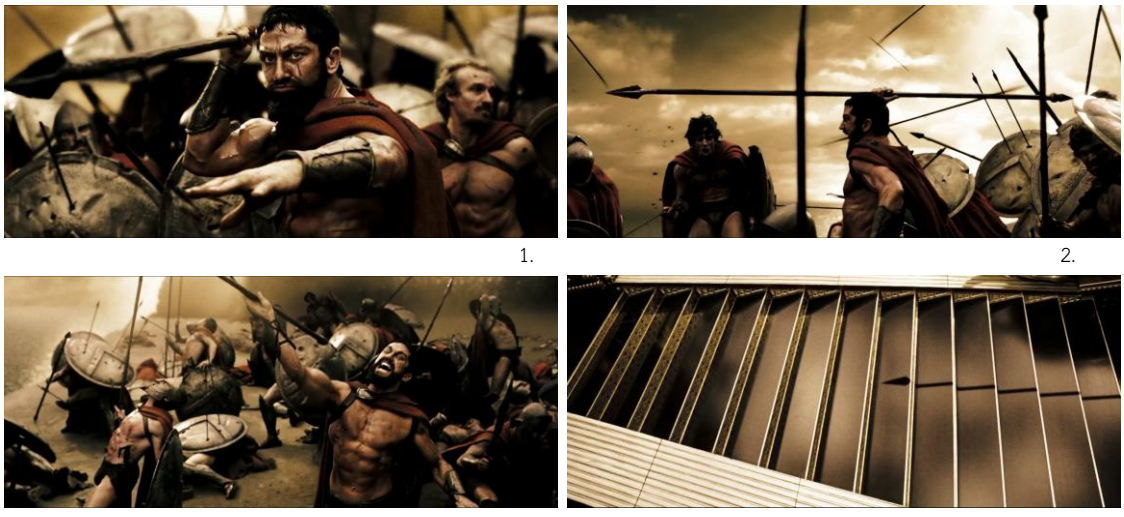
3. 4.

5. 6.

7. 8.

รูปที่ 49 SLOW MOTION ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The matrix (1999)

ตัวอย่างสโลว์โมชั่นอันโดดเด่นโด่งดังจากเรื่อง The matrix จากฉากที่มีชื่อว่า “เวลาของกระสุน” (Bullet-time) เป็นการสร้างเวลาใหม่ที่ไม่สามารถเห็นได้จริงของเวลาของลูกกระสุนที่วิ่งผ่านอากาศไปเพียงเสี้ยววินาที เพื่อให้เห็นความสามารถเก่งกาจของลีโอในการหลบลูกกระสุนได้อย่างไม่น่าเชื่อ



1. 2.

3. 4.

5.

6.

7.

รูปที่ 50 SLOW MOTION ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง 300 (2006)

ตัวอย่างการสโลว์ที่โดดเด่นอีกเรื่องหนึ่งคือจากภาพยนตร์เรื่อง 300 เป็นฉากที่เซอร์ซีสบอกให้ลีโอไนดัสยอมคุกเข่าให้ตนเพื่อยอมแพ้ให้ศึกครั้งนี้ แต่ลีโอไนดัสไม่ยอมจึงขว้างหอกออกไปด้วยระยะที่ไกลและความเหนื่อยล้า จึงทำให้หอกพลาดไปโดนแก้มของเซอร์ซีสแทน โดยช่วงเวลาของการขว้างหอกนี้ใช้เวลาถึง 40 วินาที

การทำภาพเร็ว (SPEED UP)

คือเอฟเฟคที่ทำให้อัตราการเคลื่อนไหวของการแสดงนั้นๆ ช้าลงกว่าเวลาจริงในการถ่ายทำ สามารถทำได้ในขั้นตอนตัดต่อ หรือ ไม่ก็ทำตั้งแต่ถ่ายทำ คือการถ่ายด้วยความเร็วของspeed กล้องต่ำกว่า 24 เฟรม/วินาที

การใช้ภาพเร็วจะเห็นได้น้อยครั้งกว่าภาพสโลว์โมชั่น โดยปกติจะถูกใช้งานในช็อตที่ตัวละครเคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งอย่างรวดเร็ว ซึ่งส่วนมากจะให้ความรู้สึกตลกขบขัน หรือใช้เปลี่ยนจังหวะของฉาก เพื่อบรรยายถ่ายทอดทัศนคติของตัวละครที่มีความเปลี่ยนแปลง

การเคลื่อนไหวย้อนกลับ (REVERSE MOTION)

การใช้ช็อตถอยหลัง ซึ่งทำให้การแสดง ดำเนินย้อนจากหลังไปหน้า อาจทำได้โดย2วิธีนี้ วิธีแรก คือ การถ่ายทำการแสดงปกติ แล้วจึงค่อยนำมาย้อนหลัง ในขั้นตอนตัดต่อ วิธีที่สอง คือ อาจถ่ายทำการแสดงย้อนหลัง (ทำทุกอย่างตรงข้ามกับความเป็นจริง) แล้วจึงค่อยนำมาย้อนหลังในขั้นตอนตัดต่อ วิธีนี้อาจใช้เพื่อความปลอดภัยของนักแสดง เช่นการถ่ายช็อตรถที่กำลังพุ่งเข้าชนคน เป็นต้น

การเคลื่อนไหวย้อนกลับนั้น อาจใช้สำหรับอธิบายขั้นตอน หรือจุดประสงค์,อธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นก่อนหน้านั้น ,การหวนคืนสู่สภาพก่อนหน้านั้น หรือใช้สำหรับทำเทคนิคพิเศษทางด้านภาพได้อีกด้วย

การตัดต่อสร้างลักษณะเฉพาะซีเควนซ์ (CUTTING SEQUENCE)

การจัดการกับ sequence ต่างๆ ที่มีอารมณ์แตกต่างกัน เพื่อก่อร่างสร้างภาพยนตร์ขึ้นมา และยิ่งเมื่อศึกษาลึกลงไปในแต่ละแบบ เราก็จะรู้หลักทำงานหรือวิธีการว่าส่งผลอย่างไรและมีประสิทธิภาพเพียงใดต่อผู้ชม ทั้งการขับเคลื่อนเรื่องราวและการเปิดเผยตัวละคร

การอธิบาย เกริ่นนำ (EXPOSITION SEQUENCE)

ส่วนมากใช้ในซีนแรกๆของหนัง จะทำหน้าที่แนะนำ กำหนด เวลา,สถานที่,สถานการณ์ ,ตัวละคร,โทนของหนัง ทิศทางของหนัง หรือประเด็นของเรื่องราว ฉากที่ดีนั้นจะมีการนำเรื่องของอารมณ์ (Dramatic) เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย ซึ่งเป้าหมายก็เพื่อสื่อสารสิ่งที่สำคัญบางอย่างไม่ว่าจะเป็นความขัดแย้ง ความลึกลับ ประเด็นที่สำคัญ สร้างความกระหายใคร่รู้ เพื่อให้ผู้ชมจดจ่อกับเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นต่อไปตลอดทั้งเรื่องนั้น ภาพยนตร์หลายๆเรื่อง เริ่มต้นไปที่การชี้ประเด็นหลักของเรื่อง โดย 1-2 scene แรกเพื่อบอกเหตุการณ์ ไม่ว่าจะเป็นในอดีต ปัจจุบัน หรืออนาคต ซึ่งสิ่งเหล่านี้ จะกระตุ้นให้ตัวละครเกิดความต้องการที่จะการกระทำต่อไป

1.

2.

3.

4.

5.

6.

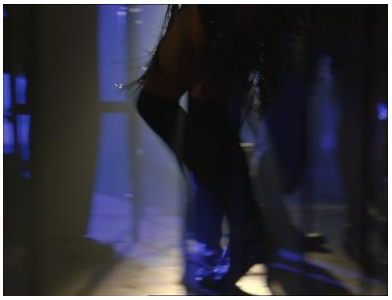
7.

8.

9.

10.

11.



12.

13.

14.

15.

16.

17.

18.

19.

20.

21.

22.

23.

24.

25.

26.

27.

28.

29.

30.

31.

32.

33.

34.

35.

36.

37.

38.

39.

40.

41.

42.

43.

44.

รูปที่ 51 EXPLOSITION SCENE ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Chicago (2002)

ตัวอย่าง ตัดช่วงบางส่วนมาจากฉากเปิดเรื่องของภาพยนตร์ Chicago ความยาว 7 นาที ที่สามารถบ่งบอกเรื่องราวความสัมพันธ์ของตัวละคร ความปรารถนา แรงจูงใจ สิ่งที่เป็นปมปัญหา และจะต้องเผชิญ ฉากนี้เล่าเรื่องแบบไม่มีบทสนทนาใดๆ แต่สามารถให้ผู้ชมเข้าใจในเนื้อหา และสร้างอารมณ์ร่วม ได้อย่างสมบูรณ์แบบ ด้วยการตัดต่อตามจังหวะของเสียงเพลง All that jazz ที่ต้องการสื่อความหมายตามบทเพลงว่าเรื่องราวทั้งหมดเกิดขึ้นภายใต้ท่วงทำนอง และกลิ่นอายของแจสซ์ ช่วงเกริ่นนำเล่าเรื่องด้วยกลุ่มภาพบรรยากาศยามค่ำคืนของบาร์แห่งหนึ่งด้วยภาพของนักดนตรี , เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ , และผู้คนที่เบียดเสียดเฝ้ารอการปรากฏโฉมของนักร้อง นักเต้น ที่โด่งดังแห่งเมืองชิคาโก นาม เวลม่า เคลลี่ ตามด้วยกลุ่มภาพผู้จัดการบาร์ตามหาตัวเวลม่า ที่ใกล้แสดงแล้ว แต่กลับยังไม่ปรากฏตัว จนกระทั่งเธอมาถึงด้วยภาพที่ไม่เปิดเผยใบหน้า เธออยู่ในอากัปกิริยาร้อนรน รีบเดินเข้าไปในห้องแต่งตัว และหยิบปืนกระบอกหนึ่งออกจากกระเป๋า โดยรีบเอาปืนกระบอกนั้นทิ้งลงไปในลิ้นชักเสื้อผ้า หลังจากนั้นรีบล้างมือ แต่งตัว และปรากฏโฉมบนเวทีอย่างฉิวเฉียด กลุ่มภาพนี้ให้ข้อมูลถึงความผิดปรกติบางอย่างที่เกิดขึ้นกับตัวละคร ตามด้วยกลุ่มภาพขึ้นโชว์บนเวทีท่ามกลางผู้ชมที่แน่นขนัด โดยแสดงให้เห็นความเก่งกาจ และเป็นมืออาชีพของเธอ และหนึ่งในผู้ชมที่แน่นขนัด ภาพก็ได้เผยให้เห็น ตัวละครเอกอีกคนหนึ่งที่มีความสำคัญต่อเรื่องเธอคือ ร็อกซี่ ฮาร์ท ภาพเปิดตัวเธอด้วยภาพแคบแสดงให้เห็นสีหน้าที่กำลังจดจ่ออยู่กับการแสดงที่อยู่ตรงหน้าเป็นพิเศษ ภาพทำการตัดสลับกันไปมาระหว่าง เวลม่า เคลลี่ ที่กำลังร้องเต้นอย่างงดงามอยู่บนเวที กับภาพใบหน้าของร็อกซี่ ฮาร์ท ภาพทั้ง 2 ถูกตัดในอัตราความเร็วที่เร็วขึ้นเรื่อยๆ จนกลายเป็นภาพขนาด ECU ที่ดวงตาของร็อกซี่ ฮาร์ท และต่อเข้าอย่างรวดเร็วที่ภาพของ

เวลม่า ที่ยืนหันหลังอยู่บนเวทีกำลังสะบัดหน้าหันกลับมาแต่กลับกลายเป็นใบหน้าของร็อกซี่ ที่ขึ้นไปยืนร้องเพลงอยู่บนเวทีเสียเอง ภาพตัดกลับมาที่ตัวเธอเฝ้ามองการแสดงอยู่ด้านล่างเวทีอีกครั้ง โดยมีชายคนหนึ่งสะกิดเธอให้สะดุ้งออกจากความคิดคำนึง กลุ่มภาพนี้ให้ความหมายว่าเธอมีความปรารถนาที่อยากจะเป็นนักร้องที่โด่งดังมีชื่อเสียง ดั่งที่เห็นบนเวที และกลุ่มภาพสุดท้ายคือ กลุ่มภาพที่แสดงให้เห็นว่า คนเรานั้นยอมทำได้ทุกอย่างแม้กระทั่งเอาตัวเองเข้าแลกเพื่อความฝันของตนเองโดยไม่คำนึงถึงผลร้ายที่จะตามมาภายหลัง เป็นกลุ่มภาพของตัณหา ราคะที่ผู้ตัดทำการตัดสลับกันไปมา ระหว่างลีลาการเต้นบนเวทีที่เร่าร้อน ที่มีท่วงท่าที่สัมพันธ์กันกับฉากรักซึ่งเป็นการสร้างนัยยะได้อย่างชาญฉลาด และท้ายที่สุดของฉากเป็นภาพตำรวจที่เข้ามาในบาร์และมองขึ้นไปบนเวที ตัดสลับกับภาพของร็อกซี่ที่สุขสมกับกามารมณ์ ฉากเกริ่นนี้ถูกนำเสนอด้วยกลุ่มภาพย่อยอย่างเป็นลำดับ โดยแต่ละกลุ่มภาพมีความหมายของตัวเอง รวมกันทำหน้าที่ให้ข้อมูล และทิ้งข้อมูลของเหตุการณ์ไว้ให้ผู้ชม เพื่อให้ผู้ชมติดตามชมต่อด้วยความใคร่รู้ ในฉากต่อไป

เล่าเรื่องในอดีต (FLASHBACK)

คือ ช็อต, ซีน หรือ ซีเควนซ์ ที่เล่าเรื่องกลับไปในอดีต การใช้ Flashback นั้น มีหลายวิธี เช่น ปรับสีให้เป็น ขาว-ดำ,หรือ ซีเปียร์ ร่วมกับการใช้ Transition effect ,Fade ,Dissolve ,Flashback นั้นจะช่วยอธิบายความรู้สึก ความคิด ความทรงจำ หรือชีวิตก่อนหน้านั้น (back story) ของตัวละครได้ดี หรือบ่อยครั้งจะใช้ในฉากเปิดเรื่อง

Flashback สามารถฉายให้เห็นเหตุการณ์ซ้ำ เพื่อเป็นการเน้นย้ำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกถึงเหตุการณ์นั้นใหม่อีกครั้ง

Flashback จะใช้เป็นลางบอกเหตุ หรือสร้างความขัดแย้งที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ทำให้จุดหักเหของเรื่อง (plot point) กระจ่างขึ้น หรือผลักเรื่องราวให้ไปในทิศทางใหม่

Flashback ที่เล่าเรื่องด้วย Flash cut ไม่ว่าจะสั้นหรือยาว ที่ปรากฏให้เห็นตลอดทั้งเรื่อง วิธีการนี้ทำให้สามารถใช้ Flashback หลายครั้งโดยไม่ลำดับตามเวลาก็ได้

ไม่ว่าอย่างไรก็ตามต้องระลึกว่า Flashback มีความสำคัญมากๆ เพราะทั้งๆที่ตัวมันมีหน้าที่เล่าเรื่องในอดีต แต่มันกลับมีผลทำให้เรื่องดำเนินไปข้างหน้า

Flashback คือสิ่งที่เป็นปมในอดีต เป็นความเจ็บปวดของตัวละคร ที่มีหน้าที่เป็นตัวผลักดันช่วยให้ตัวละครเหล่านั้น ผ่านพ้นเหตุการณ์ที่บีบคั้นกดดันไปได้ ดุจดังการเปลี่ยนความแค้นให้เป็นพลัง

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

11.

12.

13.

14.

15.

16.

17.

18.

19.

รูปที่ 52 FLASHBACK ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Lord of the ring : The return of the king (2003)

ตัวอย่างตัดช่วงบางส่วนจากฉากเปิดเรื่อง ที่ใช้การ FLASHBACK เล่าเรื่องในอดีตของกอลลัม ด้วยเวลา 5.24 นาที โดยเริ่มต้นที่เหตุการณ์ของกอลลัมได้เข้าสู่อำนาจครอบงำของแหวน โดยให้เห็นว่าเมื่อก่อนกอลลัม เป็น ฮอบบิทธรรมดาคนหนึ่ง แต่เมื่อเพื่อนของเขาพบแหวน เนื่องจากพลัดตกจากเรือขณะตกปลา ชีวิตของเขาก็เปลี่ยนไปความโลภเข้าครอบงำ กอลลัมฆ่าเพื่อนเพื่อช่วงชิงแหวนมาเป็นของตน และหลุดหายเข้าไปในมิติของแหวน มิติแห่งความโลภ ที่เหน็บหนาว ไร้ญาติมิตรเพื่อนพ้อง และทำให้ร่างกายและจิตใจของเขาเหมือนกับสัตว์ประหลาด เนื้อหากลุ่มภาพในอดีตจบเพียงเท่านี้ โดยตัดกลับมาที่ปัจจุบันที่กอลลัมเป็นผู้นำทางให้กับโฟรโด แบ๊กกิ้นส์ และแซม ที่จะนำแหวนไปโยนทิ้งที่ปล่องภูเขาไฟ แต่กอลลัมกลับมีเจตนาแย่งแหวนกลับคืนมาเป็นของตน การใช้ FLASHBACK ของภาพยนตร์เรื่องนี้ทำให้ผู้ชมเข้าถึงความคิด ความต้องการ และคาดเดาถึงการกระทำที่จะเกิดขึ้นต่อไปในอนาคตของกอลลัมได้เป็นอย่างดี

เล่าเรื่องในอนาคต (FLASHFORWARD)

คือการเล่าเรื่องที่จะเกิดขึ้นในอนาคต (Dream scene) Flashforward ในรูปแบบต่างๆ ส่วนใหญ่จะมีหน้าที่ทำให้คนดู จดจ่อไปกับเรื่องราวที่ดำเนินไป ซึ่งเป็นการทำนาย หรือบอกใบ้สิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นตามมา เปรียบเหมือนความฝันที่ทำนายอนาคต ลางสังหรณ์ที่อาจเกิดขึ้น โดยส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปแบบเกินจริง ที่ใช้เป็นประจำก็คือ แสดงสิ่งที่ตัวละครคาดหวัง หรือสิ่งที่ตัวละครหวาดกลัวในอนาต ในรูปแบบความฝันที่ดี หรือร้าย ซึ่งจังหวะการใช้ จะใช้ตอนเริ่มเรื่อง หรือตอนไหนของเรื่องก็ได้

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7. (zoom in shot)

รูปที่ 53 FLASHFORWARD ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Perfume (2006)

ตัดช่วงบางส่วนมาจาก ฉากเปิดเรื่องจากภาพยนตร์เรื่อง Perfume เป็นฉากตอนจบที่พระเอกถูกขังคุกและถูกนำตัวไปประหารชีวิตต่อหน้าคนทั้งชุมชน ท่ามกลางคำต่อว่าด่าทอ และจบฉากด้วยการซูมเข้าไปที่ใบหน้าของพระเอกจนเข้าไปที่โพรงจมูกจนกลายเป็นเฟรมดำไปทั้งภาพ เพื่อเชื่อมต่อกับฉากในอดีตตอนแรกเกิดของตัวละคร ฉากเล่าเรื่องในอนาคตนี้เพื่อให้ข้อมูลกับผู้ชมได้เห็นบทสรุปของเรื่องที่ทำให้เกิดคำถามว่าเพราะเหตุใดถึงเป็นเช่นนี้ ซึ่งโดยทั่วไปแล้วการเล่าเรื่องในลักษณะนี้จะไม่เฉลยบทสรุปทั้งหมดของเรื่องจะคงเหลือค้างไว้เพื่อชวนให้ผู้ชมติดตาม

มองทาจ (MONTAGE)

คือการแทรกภาพที่ไม่เกี่ยวข้องกัน มีลักษณะเฉพาะตัว มาทำการเรียงต่อกัน เป็น sequence ด้วยความสั้นกระชับ ซึ่งมันสามารถถ่ายทอดข้อมูล สรุปรวบยอด ข้อมูลของข้อเท็จจริง,ความคิด, ความรู้สึก โดยปกติแล้ว ประโยชน์ของ Montage ก็เหมือนกับการแสดงสลับฉาก เปรียบเหมือนการปะติดปะต่อ เวลา สถานที่ ความรู้ ที่ค่อยพัฒนากลายเป็นภาพรวมขนาดใหญ่

Montage จะทำให้ผู้ชมเข้าใจในสิ่งที่ต้องการจะเล่า โดยไม่ต้องใช้บทพูด อย่างไรก็ตาม Montage บางตัวจะมีการใช้ sound ซ้อนทับกัน หรือsound ที่ได้จากfootage หรือไม่มีsound ใดๆเลย

Montage มี theme ที่แสดงให้เห็นถึงอารมณ์ Drama ,ตลกขบขัน หรือเป็นภาพข่าว จำแนกได้เป็นประเภทใหญ่ไม่กี่ประเภท Montage บางตัวชี้ให้เห็นถึงความซ้ำซากน่าเบื่อ และนำไปใช้เป็นวัตถุดิบในการหยอกล้อเรื่องราว เช่น การทำให้เห็นถึงอารมณ์ของการสูญเสียความรักให้ดูเกินเลย เช่นให้เห็นเป็นฟ้าถล่ม ดินทลาย หรือใช้ในการโหมโรงก่อนเข้าสู่เรื่องราวที่ยิ่งใหญ่ องค์ประกอบของ Montage shot สามารถนำมาใช้จากหลายแหล่งข้อมูล เช่น Footage ข่าว, หนังสือพิมพ์, Youtube,รายการทีวี เมื่อเรียงต่อเข้าด้วยกันแล้ว จะเกิดเป็นความหมายใหม่ หรือความหมายที่ใหญ่กว่าความหมายเดิม เช่น Montage คือการประมวลภาพเหตุการณ์ในชีวิตของตัวละครทีเคยรุ่งโรจน์ จนถึงตกต่ำ โดยใช้ดนตรีเป็นตัวช่วยอธิบายความหมาย

1.

2.

3.

4.

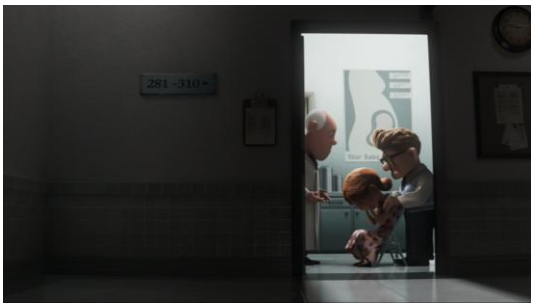
5.

6.

7.

8.

9.



10.

11.

12.

13.

14.

15.

16.

17.

18.

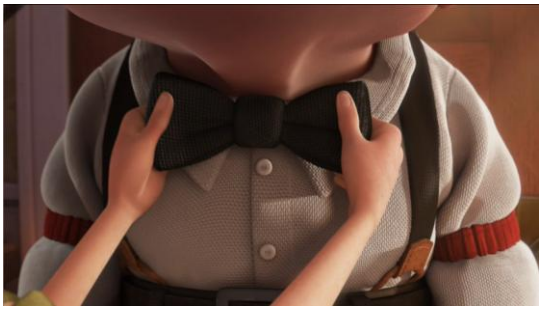
19.

20.

21.

22.

23.



24.

25.

26.

27.

28.

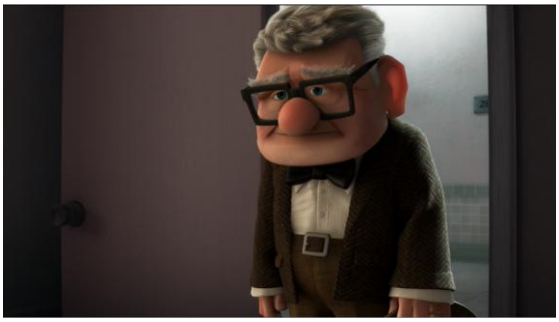
29.

30.

31.

32.

33.


34.

35.

36.

37.

38.

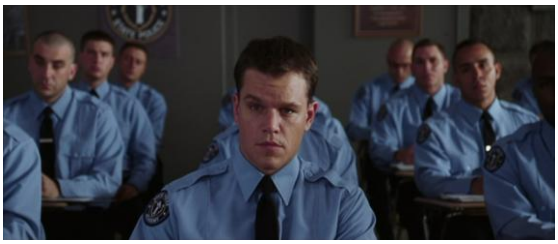
รูปที่ 54 Montage ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Up (2009)

ตัวอย่าง Montage Sequence ตัดช่วงบางส่วนจากภาพยนตร์เรื่อง Up เป็นมองทาจที่ให้ความรู้สึกโรแมนติก สุข และเศร้า ได้อย่างประทับใจ ด้วยการเล่าเรื่องตั้งแต่เริ่มต้นชีวิตแต่งงานของคุณตาคาร์ล และคุณยายเอลลี่ ที่มีความฝันที่จะใช้ชีวิตแต่งงานในการสานฝันที่ตนมีร่วมกัน เมื่อวัยเยาว์คือการได้ออกไปผจญภัยที่ดินแดนห่างไกลร่วมกัน โดยซีเควนท์นี้ได้ทำการเล่าเรื่องชีวิตหลังแต่งงานของทั้งคู่เริ่มตั้งแต่ซ่อมแซมบ้านที่เคยเล่นด้วยกันในวัยเด็กจนเป็นเรือนหอที่สวยงาม ไปทำงานด้วยกันที่สวนสัตว์โดยคุณตาเป็นคนขายลูกโป่ง คุณยายเป็นเจ้าหน้าที่โชว์นกแก้ว จนใน

ที่สุดทั้ง 2 ก็ฝันจะมีลูกด้วยกัน ช่วยกันจัดตกแต่งห้องเด็กเล็ก บรรยากาศเต็มไปด้วยความสุข มองทาจช่วงนี้ ใช้ดนตรีที่ให้ความรู้สึกเบิกบาน และเสียงของดนตรีก็แปรเปลี่ยนเป็นความเศร้าเมื่อทั้ง 2 พบว่าตนไม่สามารถมีลูกได้ แต่แล้วคุณตาก็หยิบหนังสือผจญภัยในวัยเด็กออกมาให้คุณยายดู ทั้ง 2 ตกลงปลงใจที่จะสานฝันการผจญต่อ ดนตรีเริ่มเปลี่ยนเป็นความรู้สึกเบิกบานมีความหวังอีกครั้ง ทั้ง2เริ่มเก็บเงิน แต่ก็มีเรื่องราวให้ต้องเสียเงินทุกครั้ง ทั้ง 2 ออกไปทำงานทุกวัน (เป็นภาพใส่เนคไทเปลี่ยนสี เปลี่ยนมุมไปหลายภาพ เพื่อให้เห็นถึงเวลาที่เปลี่ยนไปโดยที่ทำเรื่องซ้ำๆ เดิมๆทุกวัน) และภาพสุดท้ายก็กลายเป็นมือของคุณยายที่ผูกหูกระต่ายที่คอของคุณตา เพื่อให้เห็นว่าเวลาผ่านไปจนทั้ง 2 อายุมากแล้ว และวันหนึ่งในขณะที่ทั้ง 2 ช่วยกันเก็บกวาดบ้านคุณตาก็เหลือบไปเห็นภาพของคุณยายตอนเด็ก สวมชุดนักบินเด็กเล่น และภาพเขียนฝาผนังที่เคยเขียนบ้านของเขาทั้ง 2 คนอยู่บนยอดเขาลึกลับในดินแดนห่างไกล ภาพทั้ง 2 ทำให้คุณตารู้สึกผิดเป็นอย่างมาก คุณตาจึงตัดสินใจไปซื้อตั๋วเครื่องบินเพื่อไปเที่ยวด้วยกัน แล้วก็สายเกินไปคุณยายล้มป่วย และได้ยื่นสมุดบันทึกการผจญภัยให้กับคุณตา จูบลา และจากไปอย่างไม่มีวันหวนกลับมา ทั้งหมดถูกเล่าด้วยภาพและเสียงดนตรีเท่านั้น ทั้ง 2 สิ่งนี้ช่วยกันให้ความหมาย บอกอารมณ์ ภายในเวลา 4.06 นาที ที่ให้ความรู้สึกซาบซึ้งใจ อบอวลไปด้วยความรัก ความฝัน ของตัวละคร ได้อย่างสมบูรณ์แบบ และมองทาจนี้ ก็เป็นข้อมูลให้กับเรื่องเป็นดุจแรงผลักดันคุณตาให้ออกไปตามความฝันให้ได้ โดยไม่รีรอให้เวลาผ่านไปอีกแล้ว

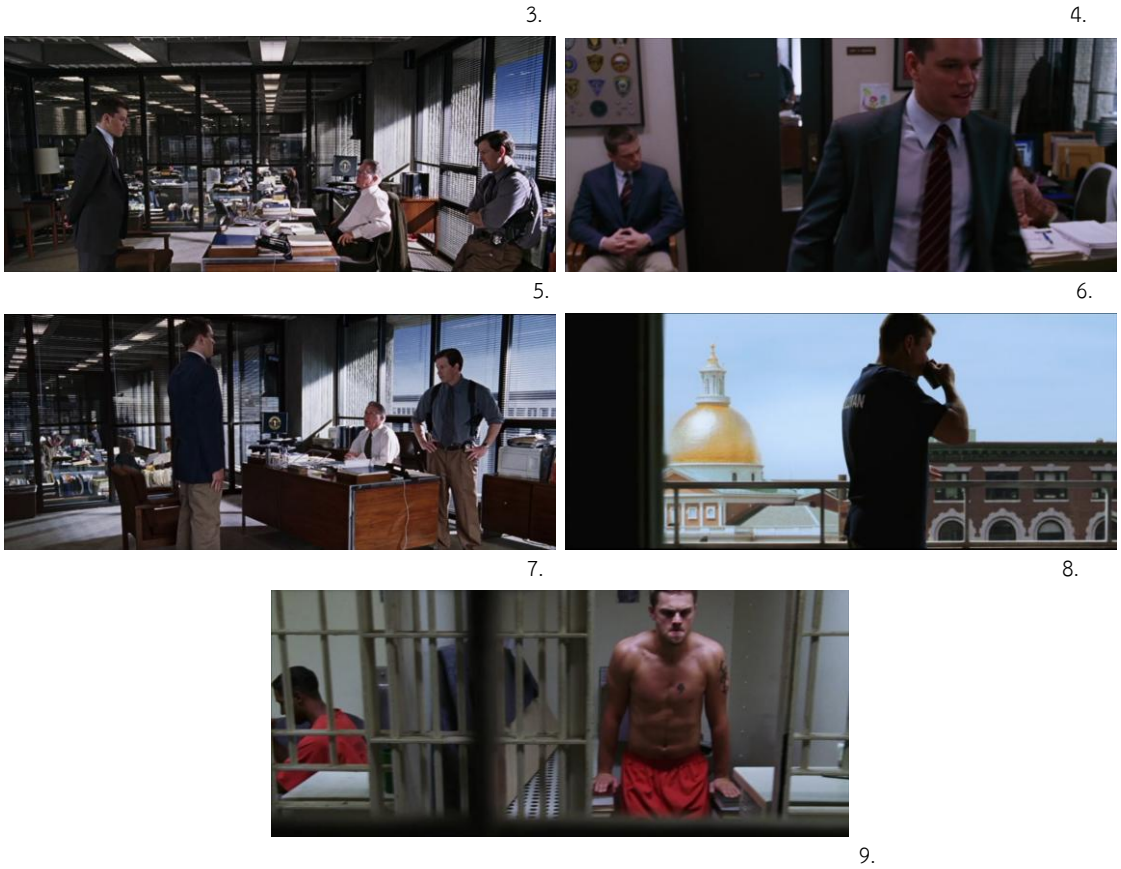
การเล่าเรื่องแบบคู่ขนาน (PARALLEL ACTION)

เหตุการณ์ที่มีความเป็นอิสระจากกัน เพื่อบอกข้อมูลของชีวิต 2ชีวิต หรือมากกว่า ที่แปลกหน้าต่อกัน และทำให้ผู้ชม ประหลาดใจ หรือกระวนกระวายใจที่จะได้เห็น ทั้งหมดมาพบเจอกันบ่อยครั้งที่ Parallel จะทำให้ผู้ชมรับรู้ก่อนหน้าของตัวละคร พวกเขารู้ว่าทั้ง 2 คน เดินทางคลาดกัน คนหนึ่งมาก่อนหน้าอีกคนหนึ่ง ทำอะไรลงไป และจุดตัดทั้งหมดที่มาพบเจอกัน เพื่อจะให้เกิดคำถามว่า จะเจอกันเมื่อไหร่ เจอกันทำไม เป็นต้น



1.

2.



รูปที่ 55 การเล่าเรื่องแบบ Parallel ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Departed (2006)

เป็นรูปแบบการเล่าเรื่องแบบคู่ขนานระหว่างเส้นทางเดินในอาชีพตำรวจของตำรวจ 2 นาย คือ บิลลี่ คอสติแกน และ โคลิน ซุลลิแวน ที่ทั้ง 2 ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน โดยเริ่มเล่าเรื่องตั้งแต่ทั้ง 2 คนเข้าไปเรียนในโรงเรียนตำรวจ ทั้ง 2 คนใช้ชีวิตระหว่างมีเพื่อนร่วมชั้นเรียน และได้รับคัดเลือก เข้าไปพบผู้บังคับบัญชาเหมือนกันเพื่อรับงานใหญ่ เนื่องจากเป็นตำรวจมือดีทั้งคู่ ทั้ง 2 เคยเดินสวนกันที่หน้าห้องผู้บัญชาการโดยไม่รู้ตัว ตามด้วยภาพเปรียบเทียบชีวิตทั้ง 2 คน หลังจากที่ได้รับมอบหมายงาน อีกคนหนึ่งต้องเข้าไปติดคุกเพื่อปลอมแปลงประวัติตัวเองและเข้าไปเป็นสายลับในกลุ่มอาชญากรระดับประเทศ ส่วนอีกคนหนึ่งมีชีวิตที่สุขสบายในคอนโดหรูของตนเอง เรื่องเล่าในลักษณะคู่ขนานเพื่อให้เห็นชีวิตของตัวละครทั้ง 2 ที่ดำเนินไปพร้อมๆ กัน เพื่อทำให้ผู้ชมเกิดการติดตามว่าเมื่อไหร่ทั้ง 2 จะได้เผชิญหน้ากัน

การตัดสลับเหตุการณ์ (CROSS CUTTING)

การนำเส้นเรื่อง2เส้น หรือมากกว่านั้น เล่าเรื่องสลับกัน โดยทั้ง2เรื่อง ต้องอาศัยพึ่งพากัน มีผลต่อกันทางข้อมูลโดยตรง การตัดแบบสลับเหตุการณ์ ระหว่าง2ตัวละครที่มีความเกี่ยวข้องกัน และบางครั้งทั้ง 2 ฝ่าย ก็มีความโกรธแค้น ตัวอย่างเช่น ตำรวจเข้าใกล้ ผู้ร้ายหรือ นักผจญเพลิงเข้าไปช่วย กับฉากคนที่ติดอยู่ในตึกที่กำลังไหม้ มักจะถูกใช้อยู่ในฉาก Climax หน้าที่ของการตัด

สลับเหตุการณ์เพื่อทำการพา 2 ตัวละคร 2เหตุการณ์ไปพร้อมๆกัน โดยปกติจะสร้างจังหวะทางอารมณ์ให้ตึงเครียดขึ้น และช่วยขับเคลื่อนเรื่องราวให้ดูขัดแย้งกันมากขึ้น

Cross cut แบบที่1 ตัดสลับเหตุการณ์ที่มีความหมายตรงกันข้าม เพื่อให้เกิดความรู้สึกเชิงเปรียบเทียบ อุปมาอุปไมย

Cross cut แบบที่2 ตัดสลับเหตุการณ์ระหว่าง 2 ตัวละครที่ไล่ล่ากัน เพื่อให้เห็น 2 เหตุการณ์ไปพร้อมๆกัน

1.

2.

3.

4.

รูปที่ 56 การเล่าเรื่องแบบ Cross cutting ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Bourne Ultimatum (2007)

เป็นการเล่าเรื่องในลักษณะตัดสลับเหตุการณ์ ถึง 4 เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสถานการณ์เดียวกัน โดยเป็นฉากที่ Jason Bourne รีบไปช่วยนางเอก โดยนางเอกที่กำลังหนีสายลับที่กำลังตามเก็บ และตำรวจที่กำลังวิ่งไล่ล่าบอร์น การตัดสลับเหตุการณ์ใช้จังหวะการตัดต่อที่รวดเร็วประกอบกับดนตรี และเสียงบรรยากาศของผู้ชมที่โหวกเหวกโวยวาย ที่ให้ความรู้สึกลุ้นระทึก การตัดสลับเหตุการณ์นี้ยิ่งสลับเหตุการณ์หลายเหตุการณ์มากเท่าไหร่ ผู้ตัดต่อจะต้องรักษาความต่อเนื่องของการเล่าเรื่องไว้ให้ได้ แม้ว่าภาพและทิศทางจะสับสนเพียงไรก็ตาม แต่การรักษาความต่อเนื่องจะเป็นการรักษาอารมณ์ร่วมของผู้ชมเอาไว้ได้ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญของการตัดต่อแบบสลับเหตุการณ์

ทั้งหมดนี้เป็นการรวบรวมลักษณะการเล่าเรื่อง ด้วยรูปแบบ เทคนิคต่าง ๆ ของภาพยนตร์บันเทิง รวมถึง แอนิเมชัน ที่มีลักษณะโดดเด่นในช่วงปี ค.ศ. 1999 ถึง 2010 เพื่อให้เกิดภาพรวมของการตัดต่อที่เกิดขึ้นในช่วง 10 ปี ที่จะเห็นได้ว่ามีแนวคิดที่สัมพันธ์กับเนื้อหา บริบท และแนวของภาพยนตร์ โดยสามารถนำสิ่งเหล่านี้มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานการตัดต่อให้สมบูรณ์ได้มาก

ยิ่งขึ้น ดังนั้นเมื่อเริ่มต้นที่จะทำการตัดต่อควรที่จะทำความเข้าใจกับเนื้อหา แนวความคิด เพื่อกำหนดรูปแบบ วิธีการ ของการตัดต่อที่เหมาะสม มีเหตุผล มีความหมาย รวมไปถึงการสร้างจังหวะ การใช้เวลา และพื้นที่ ให้เกิดผลต่ออารมณ์ของผู้ชมมากที่สุด เพราะการตัดต่อคือการเล่าเรื่อง ถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ความฝัน และเกี่ยวข้องกับประสาทสัมผัสของผู้ชม ให้เกิดความสนุก ชวนติดตาม ผู้ตัดจะเป็นผู้กำหนดทิศทางของอารมณ์ ว่าจะให้สนุก ตื่นเต้น หรือเศร้าโศก ภาพยนตร์เรื่องใดที่ทำสิ่งเหล่านี้ได้อย่างสมบูรณ์แบบ สิ่งเหล่านั้นมันจะคงอยู่ติดตรึง ประทับอยู่ในความรู้สึก ลงลึกไปถึงความคิด ความฝันของพวกเขา ที่เมื่อกลับไปนึกถึงเมื่อใด อารมณ์ความรู้เหล่านั้นก็จะหวนกลับมาเหมือนกับประสบการณ์ที่เห็นในภาพยนตร์ เป็นดั่งประสบการณ์จริงในความรู้สึกของผู้ชม