

บทที่ 2

การทบทวนเอกสาร/วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

จากการที่ผู้จัดทำได้ทำการศึกษา ค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ บทบาทหน้าที่ของผู้ตัดต่อของบริษัท Oversea Online : กรณีศึกษา ภาพยนตร์โฆษณาร้าน Hands and Heart ผู้ตัดต่อได้เรียนรู้กระบวนการตัดต่อทั้งหมดในภาพยนตร์โฆษณาร้าน Hands and Heart ผู้จัดทำสามารถสรุปแนวคิดที่เกี่ยวข้องได้ดังต่อไปนี้

2.1 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับบทบาทหน้าที่ของผู้ตัดต่อ

2.1.1 แนวคิดหน้าที่ในการตัดต่อ

2.1.2 แนวคิดกระบวนการตัดต่อ

2.2 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคในการตัดต่อ

2.2.1 แนวคิดการเรียงลำดับภาพ (SEQUENCE OF SHOT)

2.2.2 แนวคิดการเชื่อมโยงระหว่างช็อต (TRANSITION)

2.2.3 แนวคิดลักษณะช็อตต่างๆ ที่นำมาใช้ในการตัดต่อ

2.1 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับบทบาทหน้าที่ของผู้ตัดต่อ

2.1.1 แนวคิดหน้าที่ในการตัดต่อ

การตัดต่อ คือการเล่าเรื่อง สิ่งที่สำคัญที่สุดสำหรับการตัดต่อคือ เราในฐานะคนตัดต่อ เข้าใจเรื่องราวทั้งหมดในแต่ละซีน เพราะเราจะต้องเป็นคนเล่าเรื่องผ่านงานตัดว่าสิ่งที่คนดูกำลังจะเห็นเราจะบอกอะไร ในการตัด 1 คัท = 1 ข้อความที่เราจะบอก หรือสองข้อความสาม

ข้อความ แต่เป็นไปได้ที่จะไม่มีอะไรจะบอก ถ้ามันไม่มีอะไรจะบอกก็เอามันออกไป เพราะไม่รู้ว่าจะมีมันไปทำไม

การตัดต่อ คือการเล่าอารมณ์ นอกจากการเล่าเรื่องแล้ว หน้าที่ที่สำคัญอีกอย่างของการตัดต่อ ก็คือการเล่าอารมณ์ คนตัดต่อต้องรู้ว่าซีนที่จะตัดต่อไปนี้ มันต้องการอารมณ์แบบไหน

การตัดต่อ คือการควบคุมอารมณ์คนดู เป้าหมายของหนังคือการทำให้คนดูรู้สึกเศร้า สะเทือนใจ ตลก ตื่นเต้น ระทึกขวัญ หลอน หรือมีอารมณ์ร่วมนั่นเอง ถ้าคนดูเข้ามาดูหนังเรื่อง ทุกอย่างแต่ไม่มีอารมณ์ร่วม หนังตลกก็แป้ก หนังแอคชั่นก็นั่งหาว หนังเศร้าก็นำรำคาญ ถ้าเป็นอย่างนี้แล้วเวลาที่คนดูเดินออกมาคำตอบเดียวที่เราจะได้รับการจากคนดูก็คือ หนังอะไร ไม่เห็นสนุกเลย คำว่าไม่สนุกนี่แหละคือจุดดับของสิ่งที่เราทำมาทั้งหมด มันบั่นทอนจิตใจอย่างมหาศาล

ปัญหาของหนังโดยส่วนใหญ่มักจะเป็นก็คือ พุดเทจไม่พอที่จะใช้เล่าเรื่อง ถ่ายมาไม่พอ ขาดคัทเชื่อม ตัดเร็วไป เริ่มแอคชั่นเร็วไป เส้นสายตาคิด วางกล้องผิดฝั่ง แสงโคมไม่เท่ากัน ถ่ายไม่จบเรื่องแต่ต้องตัดแล้ว เหล่านี้คือปัญหาที่ไม่น่าจะเกิด แต่มันก็เกิด และปัญหาทุกอย่างที่เกิดขึ้น มันจะมาจบลงที่นี้ในห้องนี้คนตัดต่อต้องใช้วิชามาร้อยแปดเล่มเกวียนในการแก้ไขปัญหาดังกล่าวที่เกิดขึ้นจากการถ่ายทำ

สิ่งที่ควรระวังกับ Footage

1. หากพบว่าขนาดภาพมีปัญหาไม่เท่ากันกับพื้นที่ทำงาน ไม่ควรใช้วิธีการย่อภาพ (Squeeze) เพราะจะทำให้สัดส่วนภาพผิดเพี้ยน นอกจากไม่สวยงามแล้ว ยังอาจเป็นการบิดเบือนข้อมูลข่าวสารได้เช่นกัน

2. ภาพเล็ก อย่างขยายให้ใหญ่จนเสียความละเอียด หากเป็นไปได้ ควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาพความละเอียดต่ำในงานที่ความละเอียดสูง เพราะความละเอียดต่างกันมากจะทำให้ได้ภาพที่ไม่สวยงาม หากเป็น Logo ควรใช้ภาพประกอบที่มีพื้นหลังแบบ Transparent (ใส) จะทำให้งานออกมาสวยงาม

3. ก่อนเริ่มทำงาน ควรตรวจสอบว่า ในขั้นตอนการผลิตใช้ระบบภาพแบบไหน แล้วทำให้ถูกต้อง ในกรณีที่มี ภาพต่างอัตราส่วนในปริมาณมาก ให้ใช้วิธีซึ่งน้ำหนักกว่า มีภาพจากอัตราส่วนไหนมากที่สุด หากพบแล้ว ให้ยึดอัตราส่วนนั้นเป็นรูปแบบพื้นที่ทำงาน เพราะการข้ามอัตราส่วนไปมาให้ผิดกับพื้นที่ทำงานจะทำให้ผู้รับชมรู้สึกถึงความไม่ละเอียดในการทำงานได้ชัด และรู้สึกว่างานไม่ลงทุน

2.1.2 แนวคิดกระบวนการตัดต่อ

หลังจากที่เราออกกองถ่ายหนังมาแล้ว เมื่อมาห้องตัดเราจะเจอกับฟุตเทจ(ภาพที่ถ่ายมา) จำนวนมหาศาล สิ่งที่เราตัดต่อควรทำอะไรคือ

1.ศึกษาบท อ่านบทให้เข้าใจ และในหนังสือที่ไม่มีคนจับบันทึกความต่อเนื่อง ควรจะขอบทผู้กำกับมาอ่าน หลายครั้งที่เกิดการเปลี่ยนแปลงบทตอนถ่ายทำ และส่วนมาก ผู้กำกับก็มักจะบันทึกไว้ในบทของตัวเอง ต้องอ่านให้เห็นอารมณ์ของหนังทั้งเรื่องก่อน

2.ศึกษาฟุตเทจ เอาฟุตเทจทั้งหมดมานั่งดูว่าเป็นฟุตเทจที่สมบูรณ์หรือไม่ เขาถ่ายมาอย่างไร ควรดูให้ผ่านตาให้หมด

3. ปรึกษาหาแนวทางกับผู้กำกับ ถึงเราจะเป็นคนตัด แต่ก็แน่นอนว่ามันไม่ใช่หนังของเรา ดังนั้นเมื่อเราเตรียมตัวในส่วนของเราพร้อมแล้ว ก็คุยกันกับผู้กำกับว่าต้องการแบบไหน จะได้ไม่ต้องตัดแก้หลังจากตัดไปแล้ว

ลงมือตัดต่อ แรกสุดเราจะเริ่มจากการตัด

1. Rough cut คือการตัดหยาบตามบทหนัง วางลงไปทีละซีน ทีละซีน เราตัดขึ้นตอนนี้ เพื่อให้เห็นภาพรวมของการเล่าเรื่องทั้งหมด เรื่องจังหวะยังไม่ต้องสนใจมากวางลงไปหลวมๆก่อน สิ่งที่ต้องคำนึงคือ แต่ละซีนเราต้องเล่าให้ได้ว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไหร่ ทำอย่างไร โดยที่เวลาเราตัด เอาอะไรขึ้นก่อนก็ได้ เช่น เปิดภาพที่นาฬิกา ภาพพระเอกนั่งสูบบุหรี่แคบๆ กว้างออกมาเห็นเป็นออฟฟิศปานกลางเขาดับบุหรี่ทิ้งที่ดูไปได้ครึ่งตัว ตอบคำถามตัวเองเสมอว่าเราใส่ภาพนี้เข้ามาทำไม ในการตัดการตัดหยาบเราจะตัดเพื่อเล่าเรื่องก่อน

ทำไมต้องมีกรตัดหยาบ การตัดต่อหนังคือการลดทอน สลับ ปรับเปลี่ยน เรียงใหม่ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการเล่าเรื่องมากที่สุด ในแบบอย่างทีหนังเรื่องนั้นควรจะเป็น แต่เราจะรู้ได้อย่างไร ว่าอะไรควรจะถูกสลับ ปรับเปลี่ยน หรือลดเพิ่มอย่างไร ถ้าเรายังไม่เห็นภาพรวม การตัดหยาบ นี้แหละคือการสร้างภาพรวม ใจเย็นๆ ตัดไปตามบทแบบสบายๆ ยังไม่ต้องคิดมาก ตัดไปเรื่อยๆจนมันเสร็จ เพราะงานจริงๆกำลังจะเริ่มหลังจากนั้น ถ้าเป็นหนังใหญ่ผู้กำกับจะเข้ามาดูจริงจังหลังจากการตัดหยาบเสร็จเรียบร้อยแล้ว

แล้วถ้าไม่มีการตัดหยาบ หนังหลายเรื่องทีละเลยกระบวนการนี้ ตัดแล้วใช้เลย หรือตัดละเอียดไปเรื่อยๆ โดยส่วนมากทีเห็นจังหวะมันจะแกว่ง พอเล่าเรื่องไม่เนียน อารมณ์ไม่ได้ ก็จะหาสาเหตุไม่เจอด้วยเพราะเราเอาตัวลงไปไว้ในรายละเอียดปลีกย่อยไปหมดแล้ว ไม่ได้ตั้งตัวเองอยู่ที่การมองภาพรวม หรือบางทีอาจจะหาสาเหตุเจอแล้ว แต่คลิกบนไทม์ไลน์กลับยุ่งเหยิง ชับซ้อน แล้วก็ชี้แจงแก้ชะอย่างนั้น ก็เลยกลายเป็นปล่อยๆไป

หลายครั้งที่คนตัดเหนื่อย เพราะการตัดละเอียดเลยจะทำให้เราเสียเวลาในการตัดแต่ละซีนยาวนานมาก บางซีนตัดเป็นวัน ใช้เวลาเป็นอาทิตย์กว่าจะเห็นหนัง แต่ถ้าเราตัดแบบกราฟิกก่อน ราวล์ที่วันเดียวน่าจะเสร็จ แล้วเวลาที่เหลือเราก็ค่อยๆพิจารณาเป็นซีนๆ ไปได้กว่า บางครั้งก็เกิดการแก้ไขผิดจุด

แก้ไขผิดจุดเหมือนกับการแก้ไขที่ไม่ถูกที่คน อย่างซีนนี้เราตั้งใจจะให้คนดูร้องไห้ เป็นซีนโคลแมกซ์ แต่ตัดออกมาแล้วไม่เศร้า ไม่เป็นไร ตัดใหม่ เพิ่มนางเอกพุ่มพวยเข้าไปอีกนิด เกือบจะได้แล้ว แต่ยังไม่ใช่ ดึงจังหวะพระเอกอีกหน่อย ก็ยังไม่ใช่อีก แก้ไปเรื่อยๆก็ไม่เจอเพราะว่าปัญหามันเกิดที่เรื่องราวก่อนหน้า ไม่ได้เกิดที่ซีนนี้ เวลาแก้ต้องไปแก้ด้านหน้า ดูการเล่าเรื่องก่อนหน้า ว่าจังหวะเหตุผลมันเป็นมาอย่างไร เจอแล้วค่อยแก้ ถ้าไม่มีการตัดหยาบมันก็คือการรื้อ รื้อจังหวะที่เราตัดมาสวยๆ ตัดแก้ไขใหม่ ตัดแก้ไขไปตัดแก้มา สุดท้ายและทั้งหน้าทั้งหลังหมดเลยทีนี้

2. ตัดละเอียด หลังจากเราเห็นภาพรวมของหนังทั้งเรื่องแล้ว เราจะมาตัดให้ละเอียดขึ้นนิดหน่อย โดยการจัดวางให้สั้นไหลขึ้น หลังจากขั้นตอนนี้ผู้กำกับจะเข้ามาดู จากนั้นจะเกิดกระบวนการแก้ไข สลับ ขั้นตอนต่อจากนี้จะต้องเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างผู้กำกับกับคนตัดต่อมากขึ้น

3. ตัดจริง ตอนนี้เราเริ่มตัดจริงแล้ว ขั้นตอนนี้จะมีเรื่องอารมณ์เข้ามาเกี่ยวข้อง ตอนที่เรตัดสองขั้นตอนแรกนี้เพื่อให้เล่าเรื่องได้ สั้นไหล ไม่งอ การตัดขั้นตอนนี้ เราต้องเรียงใหม่ สลับ คลิป บางอย่างออก เพื่อให้ได้อารมณ์ที่เราต้องการ ตอนนี้ต้องตั้งเป้าไว้ในใจเลยว่าแต่ละซีนเราต้องการให้คนดูรู้สึกอย่างไร จังหวะ (Tempo) ของหนังก็จะเป็นไปอย่างนั้น

การตัดภาพหนึ่งครั้งในหนัง ไม่ใช่ว่ามันจะตัดก็ตัด มันต้องมีจังหวะ เหมือนดนตรีมันก็มีจังหวะของมัน เราใช้หลักการเดียวกันเลย ลองเอาเพลงวางแล้วนับห้อง หนึ่งห้องมี 4 จังหวะ ระหว่างห้องนี้คือจุดที่เราจะตัดภาพ ถ้าตัดลงจังหวะเป๊ะพอดีก็ตัดตรง 4 ภาพจะไม่ควรตัดคร่อมจังหวะ ระหว่างตัดก็ปูเพลงที่อารมณ์ใกล้เคียงกัน แล้วตัด ถ้า งง อยู่ก็ตัดตามเสียงกลองเลย ตรงไหนมีกลองลงคือตัดได้ แต่ละคัทจะยาวจะสั้นก็ได้ แต่ต้องตัดที่จุดที่ลงจังหวะทั้งนี้ก็ต้องสอดคล้องกับการเคลื่อนไหวกล้องและการแสดงด้วย เรียกได้ว่าทุกอย่างจะถูกจัดวางให้ลงตัวที่สุดในขั้นตอนนี้ (แต่อย่างว่าจังหวะเท่ากันจนเกินไป คนดูอาจจะรู้สึกเบื่อได้)

การตัดจริงนี้ อาจะเกิดขึ้นอีกหลายคราฟท์ จนกว่าจะเจอจุดที่ลงตัวที่สุดสำหรับหนังของเราซึ่งไม่มีใครบอกได้นอกจากตัวเราเอง

2.2 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคในการตัดต่อ

2.2.1 แนวคิดการเรียงลำดับภาพ (SEQUENCE OF SHOT)

คือการนำเอาช็อตต่างๆ มาเรียงลำดับต่อกันเป็นเรื่องราว เพื่อให้การสื่อภาษาภาพทางภาพยนตร์ สามารถถ่ายทอดความคิด เนื้อหา เรื่องราวต่างๆ ได้อย่างครบถ้วน มีลำดับขั้นตอนต่างๆ ที่ทำให้ผู้ชมเข้าใจ ฉะนั้นเราจึงต้องศึกษาทำความเข้าใจไวยากรณ์ของภาษาเป็นอย่างดี และต้องเรียนรู้สิ่งต่างๆ เหล่านี้

1. SHOT (FUNCTION OF SHOT) ซึ่งเหมือนกับการเรียนรู้ภาษาเขียน หน้าที่ของช็อตที่แตกต่างกัน มีดังนี้

1.1 ESTABLISHING SHOT หมายถึง ช็อตที่ทำหน้าที่บอกสถานที่เกิดเหตุการณ์ หรือบอกลักษณะของเหตุการณ์ว่าเป็นเหตุการณ์อะไร โดยส่วนใหญ่นิยมใช้เปิดเรื่อง หรือเปิดเหตุการณ์ ให้กับผู้ชม โดยขนาดภาพที่นิยมมักจะเป็นภาพระยะไกล (LS) แต่มักจะไม่เสมอไป

1.2 CUT-IN SHOT หมายถึง ช็อตที่ทำหน้าที่ขยายความ หรือขยายรายละเอียดของวัตถุ บุคคล หรือเหตุการณ์ สถานที่ ให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะต้องใช้เป็นช็อตที่ตามหลังภาพเหตุการณ์รวม ๆ

1.3 CUT AWAY SHOT หมายถึง ช็อตทำหน้าที่เสริมบรรยากาศ หรืออารมณ์ความรู้สึกให้กับภาพเหตุการณ์ที่เสนอไปแล้ว หรือเบนความสนใจ จากช็อตก่อนหน้าเพื่อเปลี่ยนฉาก หรือเหตุการณ์ต่างๆ

1.4 ACTION SHOT หมายถึง ช็อตที่แสดงเหตุการณ์การกระทำของตัวละครต่อตัวละครอีกตัวหนึ่ง

1.5 REACTION SHOT หมายถึง ช็อตที่แสดงปฏิกิริยาตอบสนองตัวละครที่ถูกกระทำจากตัวละครตัวแรกว่ามีอาการแสดงออกอย่างไร

1.6 REVERSE SHOT คือ ช็อตที่แสดงภาพบุคคลที่เป็นฝ่ายตรงกันข้ามระหว่างตัวละคร 2 ตัว หรือ 2 ฝ่าย ที่กำลังเผชิญหน้ากัน อาจจะคุยกัน หรือทะเลาะกันก็แล้วแต่ โดยส่วนใหญ่ มักจะใช้ลักษณะภาพ OVERSHOULDER SHOT

2. รู้จักการวางตำแหน่งของช็อตหรือการลำดับช็อต ว่าช็อตใดควรจะมาก่อน หรือช็อตใดควรจะอยู่ตรงไหน ซึ่งก็แล้วแต่เหตุการณ์ หรือความหมายที่ต้องการจะสื่อ เราสามารถลำดับภาพ หรือช็อตได้หลายวิธี ดังนี้

2.1 NARRATIVE CUTTING คือเมื่อเราต้องการนำเสนอเหตุการณ์ที่ดำเนินไปอย่างต่อเนื่องตามลำดับเวลา เราก็จะจัดวางช็อตตามลำดับเวลา คือช็อตใดนำเสนอภาพเหตุการณ์เกิดขึ้นก่อน ก็จะนำเสนอก่อน แล้วนำเสนอต่อๆ ไปตามลำดับเวลาไปเรื่อยๆ

2.2 CROSS CUTTING คือเมื่อเราต้องการนำเสนอเหตุการณ์ตั้งแต่ 2 เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นพร้อมกัน เห็นเหตุการณ์เดียวกัน เราต้องจัดวางช็อตหรือลำดับช็อตแบบสลับเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นไปมาระหว่าง 2 เหตุการณ์

2.3 PARALLEL CUTTING เป็นวิธีการลำดับช็อตหรือจัดวางช็อตที่ใช้เมื่อเราต้องการนำเสนอเหตุการณ์ 2 เหตุการณ์ ที่อาจจะเกิดขึ้นพร้อม ๆ กัน หรือต่างเวลากัน สลับกันไปมา เพื่อเปรียบเทียบ แต่ไม่ได้มีความหมายเกี่ยวข้องกันโดยตรง และเหตุการณ์ 2 เหตุการณ์นี้จะไม่บรรจบกันเลย

2.4 DYNAMIC CUTTING เป็นวิธีการลำดับช็อตเพื่อแสดงความต่อเนื่องของเหตุการณ์ที่ส่งผลต่อกัน ในด้านเหตุการณ์ หรืออารมณ์อย่างรุนแรง

2.5 MONTAGE CUTTING เป็นวิธีการลำดับช็อตหรือจัดวางช็อตเข้าด้วยกัน โดยมีแนวความคิดรวมที่ต้องการจะถ่ายทอดเป็นแกนซึ่งภาพต่างๆ ที่นำมาต่อเนื่องกัน ไม่ได้มีความต่อเนื่อง หรือเกี่ยวข้องกันโดยตรงเลย ไม่ว่าจะป็นในเรื่องของเวลาหรือเหตุการณ์ วัตถุประสงค์เพื่อเล่าเหตุการณ์ หรือสรุปเรื่องราว โดยใช้เวลาเพียงสั้นๆ

3. รู้จักกำหนดช่วงเวลาความยาวของแต่ละช็อต (DURATION)

4. การกำหนดเวลาของการเชื่อมโยงระหว่างช็อต (TIMING) แบ่งได้ 3 ประเภท

4.1 การเชื่อมโยงระหว่างช็อตโดยรอให้เหตุการณ์ หรือการกระทำ หรือการเคลื่อนไหวจบสิ้นไป แล้วจึงเปลี่ยนช็อตต่อไป การเชื่อมโยงจังหวะนี้จะทำให้ความรู้สึกเชิงซ้ำ

4.2 เชื่อมโยงกันโดยเหตุการณ์เคลื่อนไหวในช็อตแรกยังไม่ปรากฏแล้วต่อโดยช็อต 2 จึงมีการเคลื่อนไหว ซึ่งแบบนี้ทำให้อารมณ์รุนแรง รวดเร็ว ฉับพลัน น่าตื่นเต้น

4.3 เป็นการเชื่อมโยงช็อตระหว่างเหตุการณ์ หรือการกระทำที่กำลังเคลื่อนไหวอยู่ อย่างนี้เรียกว่า CUT ON ACTION ใช้แสดงการเชื่อมโยง 2 ช็อต ที่มีความกลมกลืนต่อเนื่อง อย่างลื่นไหลไปเรื่อยๆ

2.2.2 แนวคิดการเชื่อมโยงระหว่างช็อต (TRANSITION)

ซึ่งมีวิธีการได้หลายวิธี แต่ละวิธีให้ผลทางการสื่อความหมาย อารมณ์ แตกต่างกันไป

1. CUT หรือ STRAIGHT CUT คือการเชื่อมโยงระหว่าง SHOT แบบตัดไปตรง ๆ เหมือนเอาภาพของ 2 SHOT มาต่อกันเฉย ๆ ซึ่งดูเหมือนว่า จะสะดุดอารมณ์คนดู แต่จริง ๆ แล้ว หากเลือก CUT ภาพ ในจังหวะที่เหมาะสมกับความต้องการทางความหมาย และอารมณ์ที่ต้องการจะสื่อให้ผลดีมาก เพราะที่จริงแล้วคนเราเวลารับรู้เหตุการณ์ต่าง ๆ มิใช่จะเปิดรับเหตุการณ์แบบยาวต่อเนื่องกันตลอด แต่จะเป็นการเลือกมองเฉพาะส่วนที่ต้องการจะรับรู้เท่านั้น ส่วนที่ไม่น่าสนใจหรือไม่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ จะถูกตัดออกไป ทำให้วิธีการเชื่อมโยงระหว่าง SHOT แบบ CUT ทำให้เกิดความรู้สึกเป็นธรรมชาติมากที่สุด และโดยทั่วไปแล้ว ในภาพยนตร์ และโทรทัศน์ เราจะพบได้บ่อยที่สุดกว่าการใช้วิธีอื่น ๆ

2. FADE มี 2 อย่าง คือ FADE IN หมายถึงการเริ่มต้นภาพจากเฟรมที่มีดสีนท หรือพื้นสี (Color Background) แล้ว ค่อย ๆ ปรากฏภาพให้เห็นชัดเจนขึ้นจนเป็นปกติ ส่วนใหญ่จะนำมาใช้บอกการเริ่มต้นของเรื่อง ของเหตุการณ์ หรือของวันใหม่ เป็นต้น ส่วน FADE OUT หมายถึง การนำภาพที่กำลังมองเห็นอยู่ชัดเจนให้ค่อย ๆ จางหายสู่ความมืด หรือพื้นสี ในที่สุด ส่วนใหญ่ใช้เพื่อการจบสิ้นเรื่องของเหตุการณ์ หรือสิ้นสุดลง เป็นต้น การใช้ FADE นี้ จะให้อารมณ์แบบค่อยเป็นค่อยไปอย่างนุ่มนวลกว่า CUT จึงควรใช้ให้เหมาะสมกับเรื่องราว และเหตุการณ์ บางครั้ง FADE IN - FADE OUT ถูก ใช้เพื่อการเปลี่ยนฉาก เหตุการณ์ หรืออารมณ์ อย่างรวดเร็ว เพื่อให้เรื่องราวดำเนินไปได้ โดยที่คนดูจะไม่รู้สึกว่ามีกระโดด หรือที่เรียกว่า ภาพกระโดด (Jumping cut)

3. DISSOLVE คือ การที่ภาพใน SHOT หนึ่งที่กำลังจางหายไป ก็มีภาพในอีก SHOT มาซ้อนแล้วค่อย ๆ ชัดขึ้น และมาแทนที่ในที่สุด การใช้ DISSOLVE นี้ใช้เพื่อเชื่อมโยงเหตุการณ์ระหว่าง SHOT แล้วมีความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกันอย่างกลมกลืน หรือเอาใช้เพื่อลัดเวลา ซึ่งผลทางอารมณ์ที่จะได้แบบนุ่มนวล ชวนฝัน

4. WIPE คือ การกวาดภาพ นำเอาภาพใหม่แทนที่ภาพเก่า เหมือนกับการเปิดปิดม่านเวทีละคร นำมาใช้เพื่อเล่าเรื่องราวแบบตรงไปตรงมา ไม่ต้องการความสมจริง สอดคล้องกับธรรมชาติการรับรู้ของมนุษย์เรา

WIPE สามารถทำได้หลายอย่าง แต่แบ่งเป็นประเภทใหญ่ ๆ 4 อย่าง คือ

1. การกวาดภาพทางแนวนอน จากซ้ายไปขวา หรือจากขวาไปซ้าย
2. การกวาดภาพทางแนวตั้ง จากบนลงล่าง และจากล่างขึ้นบน
3. การกวาดภาพทางแนวเฉียง จากมุมซ้าย หรือจากมุมขวา
4. การกวาดภาพในรูปทรงเรขาคณิต เช่น วงกลม สามเหลี่ยม

การกวาดภาพต้องคำนึงถึงการเคลื่อนไหวของวัตถุ และบุคคลภายในกรอบภาพให้เหมาะสมสอดคล้องกับเหตุการณ์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง ทิศทาง หรืออัตราเร็ว

นอกจากนี้ยังมีวิธีการเชื่อมโยงที่ใช้ผลพิเศษทางการอื่น ๆ อีกนับไม่ถ้วนส่วนใหญ่จะใช้เครื่อง DIGITAL VIDEO EFFECTS หรือเครื่อง COMPUTER เข้ามาช่วย

5. หลักในการตัดต่อให้ลื่นไหล มี 2 แบบ

ความลื่นไหลในซีน เรามักจะเรียงภาพตามขนาดภาพ คือถ้าเริ่มจากกว้าง เวลาเปลี่ยนขนาดภาพ ก็ต้องเปลี่ยนเป็นปานกลาง และแคบลงตามลำดับ หรือเริ่มแคบ แล้วก็เปลี่ยนเป็นปานกลาง แล้วค่อยไปกว้าง ถ้าเป็นซีนปรกติธรรมดาควรอยู่ในกฎเกณฑ์นี้ แต่ถ้าจากกว้างมากกระโดดมาเป็นแคบเลย คนดูจะรู้สึกวุ่นวาย (อันนี้ถ้าตั้งใจไม่ใช่ปัญหา ถ้าทำเพื่อวัตถุประสงค์บางอย่าง)

ความลื่นไหลระหว่างซีน หรือรอยต่อของแต่ละซีน โดยปกติเราจะดูจบซีนก่อนหน้านี้กับเริ่มซีนถัดไป สองคัทที่อยู่ติดกันนี้จะต้องมีขนาดภาพที่ต่าง เช่น ถ้าจบซีนที่ 1 ด้วยคัทกว้าง เริ่มซีนที่ 2 ควรจะขึ้นด้วยคัทแคบ เป็นต้น (เหมือนกันบางทีเขาจะถ่ายมาเพื่อผลพิเศษบางอย่าง เช่น จบกว้างซีนหนึ่งเห็นคนชนแก้วกัน เปิดซีนถัดมาเป็นแก้วชนกันแต่เปลี่ยนเป็นอีกเหตุการณ์ไปแล้ว นี้ก็จะสร้างความลื่นไหลอีกแบบ)

2.2.3 แนวคิดลักษณะช็อตต่างๆ ที่นำมาใช้ในการตัดต่อ

ช็อตหลายๆแบบ ถูกถ่ายมาเพื่อใช้งานในแบบที่ต่างกัน ถ้าผู้กำกับที่แม่นๆแล้วก็จะทำให้ผู้ตัดต่อเบาแรงลงอย่างเห็นได้ชัดเพราะว่า ช็อตต่างๆที่ถ่ายมานั้นได้ใช้ประโยชน์อย่างเต็มที่

1. Master shot คือช็อตที่ถ่ายคลุมเหตุการณ์ทั้งหมดมาแล้ว มักจะเป็นภาพกว้างที่เห็นตำแหน่ง และการเคลื่อนย้ายตำแหน่งต่างๆอย่างชัดเจน ช็อตนี้มักมีความสำคัญเพื่อใช้อ้างอิงตำแหน่งต่างๆ และเส้น 180 และความสัมพันธ์ทางสายตาระหว่างตัวแสดง

2. Pick up / cut in shot จากมาสเตอร์ผู้กำกับมักถ่ายภาพที่แคบเข้ามาเอาไว้เพื่อ เราเรียกแบบไทยๆว่าถ่ายเจาะเจาะตัวละครตัวที่ 1 2 3 จนครบ (ในการเปลี่ยนขนาดภาพถ้าเป็นผู้กำกับที่มีความรู้เรื่องการตัดต่อด้วย มักจะย้ายมุมจากขนาดที่ต่างกันราวๆ 30 องศาเพื่อความลื่นไหลในการตัดต่อ การถ่ายเจาะนี้ ถ้าไม่กลัวเปลืองแล้วถ่ายเจาะยาวทั้งซีน เราจะได้รูปแบบช็อตมาสองแบบ คือ Active Shot และ Reaction shot

3. Active Shot คือเราจะได้ภาพของตัวละครที่พูดมาเป็นองค์ประกอบ เรียกว่าเป็นภาพของคนที่ถูกพูด หรือเป็นภาพของตัวกระทำ

4. Reaction shot คือช็อตที่แสดงปฏิกิริยาของฝ่ายที่รับคำพูดจาก ช็อตแบบที่ 3 (ซึ่งมือใหม่หลายคนกลัวเปลือง ก็จะถ่ายแต่ฝั่งคนพูด พอเอามาตัดบางครั้ง สีหน้าและอารมณ์คนฟัง สำคัญกว่าแต่คนไม่ได้ถ่ายมา

5. Insert shot คือช็อตเน้นการกระทำที่ตัวละครกำลังกระทำ เป็นภาพขนาด ECU เสมอ เช่น ตัวละครยกแก้วกาแฟ วางแก้วกาแฟ หยิบของที่มีความสำคัญ

6. Point of view Shot เป็นภาพแทนสายตาของตัวละครขนาดภาพขึ้นอยู่กับว่าตัวละครจะดูอะไร หรือมองอะไรอยู่ เช่นมองเอกสารสำคัญที่อยู่ในมือ มองภาพในโทรทัศน์ ช็อตประเภทนี้จะต้องอยู่ต่อจากภาพตัวละครที่มองเสมอ ไม่อย่างนั้นจะงงได้ว่าเป็นภาพมุมมองของใคร

7. Cut away shot ลักษณะการใช้งานคล้ายช็อตอินเสิร์ต แต่มักถ่ายสิ่งที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับแอคชั่นของฉากนั้นโดยตรง เช่น ภาพพระอาทิตย์ตกดิน วิวทิวทัศน์ต่างๆ ถ่ายมาเพื่อใช้เปลี่ยนเวลา

8. Travelling Shot คือช็อตที่ขยับไปตามรูปภาพ ขยับไปตามของต่างๆที่อันตรายก่อนเข้าภาพที่ตัวละครจะเดินเข้ามา ช็อตท่องเที่ยว เราใช้ในการแนะนำรายละเอียดบางอย่างของสถานที่ และเพื่อเสริมอารมณ์ในฉาก

9. Establish Shot เป็นช็อตภาพเปิดฉาก ตึก บ้าน สถานที่ มักเป็นภาพกว้าง เพื่อใช้แนะนำว่าตอนนี้เหตุการณ์เกิดขึ้นที่ไหน

10. Switch Shot เป็นช็อตที่นำมาใช้กับการเปลี่ยนภาพ (Transition) โดยเฉพาะช็อตที่แพนเร็วๆ จนเห็นเป็นเส้นๆ เวลาเปลี่ยนจากฉากหนึ่งไปอีกฉากหนึ่ง