

บทที่ 2

การทบทวนเอกสาร/วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

จากการที่ผู้จัดทำได้ทำการศึกษา ค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ รายงานบทบาทหน้าที่ของผู้ตัดต่อรายการ เรียนรู้กระบวนการและเทคนิคการตัดต่อทั้งหมดใน รายการ ฮีตไลน์ ไทยแลนด์ ผู้จัดทำได้ทบทวนเอกสารและสามารถสรุปแนวคิดที่เกี่ยวข้องได้ ดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดบทบาทหน้าที่ของผู้ตัดต่อรายการ
- 2.2 แนวคิดและเทคนิคการตัดต่อลำดับภาพ
- 2.3 แนวคิดและบทบาทของเสียงในภาพยนตร์

2.1 แนวคิดบทบาทหน้าที่ของผู้ตัดต่อรายการ

ยนต์ ชุ่มจิต (2541: 23) ได้อธิบายไว้ว่า บทบาท คือ ภาระหน้าที่ต้องรับผิดชอบ สถานภาพ ของแต่ละบุคคล หมายความว่า บุคคลใดมีสถานภาพหรือตำแหน่งอย่างใดก็ต้องรับผิดชอบตาม ตำแหน่งที่ได้มา แนวคิดนี้จะยกมาอธิบายเพื่อเป็นกรอบของการศึกษาครั้งนี้จึงต้องสัมพันธ์กับ บทบาทหน้าที่ของผู้ตัดต่อรายการ

เสมอ ประสงค์ดี (2556) กล่าวว่า การตัดต่อเป็นกระบวนการที่นำเอาวัสดุรายการที่ผ่านการ บันทึกแล้วมาเรียบเรียงผสมผสานเข้าด้วยกันเพื่อบอกเล่าเรื่องราวทั้งหมดกับผู้ชมอย่างเป็นขั้นเป็น ตอน แต่ทว่าอย่างไรก็ดีการตัดต่อยังเป็นมากกว่าการนำเอาชิ้นส่วนแต่ละชิ้นมาต่อเข้าด้วยกันและ บอกเล่าเนื้อเรื่องทั้งหมดแต่เพียงฉาบฉวยเท่านั้นเอง มันยังเป็นเรื่องของการใช้เทคนิคของการ เลือกรสรรและการลำดับภาพอย่างไรให้ตรงกับข้อกำหนด และช่วงของเวลาในวิธีการซึ่งมันควรจะ เชื่อมต่อกันอย่างไรด้วย การตัดต่อยังเป็นสถานที่จุดนัดพบกันของภาพ กราฟิก ดนตรี การใส่เสียง เอฟเฟก การใส่เทคนิคภาพพิเศษเพิ่มเติมให้กับเนื้อรายการที่ได้ถ่ายทำมาก่อนล่วงหน้าแล้ว ด้วย ทั้งหมดนี้ย่อมเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อปฏิกริยาของผู้ชมที่ได้เห็นและได้ฟังอะไรก็ ตามที่ปรากฏบนจอรับภาพ เจ้าหน้าที่ตัดต่อที่มีประสบการณ์มีส่วนอย่างมากในการประสพ ผลสำเร็จของการผลิตรายการใดๆก็ตาม การตัดต่อที่ไม่ดีพอสามารถทำให้ผู้ชมสับสนหรือถ้าหาก ในกรณีที่เลวร้ายก็ทำให้รายการน่าเบื่อไปเลย กลไกของการตัดต่อนั้นเป็นเรื่องง่ายๆแต่ผลกระทบที่

เกิดจากการตัดสินใจของผู้ตัดต่อนั้นเป็นเรื่องที่จำเป็นต้องใช้เวลาและประสบการณ์เป็นอันมาก ต่อไปนี้เป็นสิ่งที่จำเป็นต้องทำความรู้จักคุ้นเคยก่อนที่จะศึกษาเรื่องการตัดต่อ ดังนี้

Clip เนื้อหาของวิดีโอที่ถ่ายทำต่อเนื่องกันในหนึ่งช่วง

Cover shot เนื้อหาของวิดีโอที่ผู้ตัดต่อนำมาใช้โดยที่ผู้ชมไม่พบเห็นว่ามี การตัดต่อ

Coverage หมายถึงการนำเสนอภาพในฉากจากหลายมุมกล้องของตัวแสดงหลายครั้ง เพื่อให้ยังคงความต่อเนื่องเอาไว้ได้

Continuity คือกระบวนการนำเสนอภาพและเสียงอย่างต่อเนื่องในฉากชนิดที่สามารถรักษา

การแสดงไว้ไม่ให้ผู้ชมพบสิ่งผิดปกติในฉากนั้นๆที่แตกต่างไปจากตอนเริ่มต้นของฉาก

Cut คำว่าคำทหรือเทศกาลจะพบเห็นได้มากที่สุดของการตัดต่อหมายถึงว่าเป็นการเปลี่ยนไปยังฉากอื่นถัดมา

Cutaway shot มักถูกใช้ในกรณีที่ต้องการตัดต่อจำเป็นต้องขาดความต่อเนื่องเช่นด้วยวิธีการให้ผู้แสดงเดินหลุดออกจากเฟรมไปเลย

Digitize เป็นขั้นตอนของการเปลี่ยนสัญญาณภาพและเสียงของวิดีโอให้เป็นข้อมูลแบบดิจิทัล

Dissolve เป็นวิธีการเปลี่ยนภาพด้วยการทำให้ภาพเดิมค่อยๆเลือนหายไปและภาพใหม่เข้ามาแทนDVE การทำเทคนิคภาพพิเศษแบบดิจิทัล

Fade เป็นการทำให้ภาพเปลี่ยนอย่างช้าๆระหว่างภาพมืดลงและภาพสว่างขึ้น

Jump cut การตัดต่อผิดที่ผิดหลักด้วยการนำภาพที่เหมือนกันทั้งขนาดและมุมกล้องมาต่อกัน

Running order เป็นข้อกำหนดของภาพในฉากที่จะปรากฏบนจอในขั้นตอนสุดท้าย

Shooting order เป็นข้อกำหนดของภาพหรือฉากที่จะถ่ายทำที่อาจไม่ใช่เป็นการต่อเนื่อง

Timeline หมายถึงส่วนของภาพกราฟิกสำหรับสื่อสารสั่งการกันระหว่างผู้ใช้งานกับเครื่องตัดต่อ

Trim การตัดวิดีโอที่ถ่ายทำแล้วบางส่วนออกไปทำให้สั้นลง

Voice over การบรรยายใส่เสียงหรือให้ความเห็นเพิ่มเติมในวิดีโอ

Wipe การกวาดภาพระหว่างฉากวิดีโอหนึ่งไปยังอีกฉากหนึ่ง

จุดมุ่งหมายของการตัดต่อ

โดยพื้นฐานแล้ว การตัดต่อหรือการทำงานภายหลังการถ่ายทำคือกระบวนการของการเชื่อมต่อของวิดีโอที่ถ่ายทำเสร็จแต่ละช่วงที่มีการกำหนดเอาไว้แล้วเข้าด้วยกัน โดยที่มันมีวัตถุประสงค์หลายประการด้วยกันดังนี้

1. รวบรวมเอาส่วนประกอบทั้งหมดให้เป็นลำดับแบบที่นิยมกัน จงจำเอาไว้เสมอว่าลำดับขั้นของการถ่ายทำมักแตกต่างจากลำดับขั้นตอนที่ต้องการนำเสนอให้ปรากฏบนจอ
2. เพื่อเป็นการแก้ไขข้อผิดพลาดด้วยการตัดต่อภาพที่เกิดจากการถ่ายทำจากหลายมุมกล้องหรืออาจเป็นภาพจากแหล่งอื่นๆเข้าด้วยกัน
3. เพื่อเป็นการสร้างสรรค์ ประดับตกแต่งและเพิ่มให้ภาพมีชีวิตชีวามากยิ่งขึ้น ด้วยการใช้อุปกรณ์ที่ประกอบไปด้วย การทำเทคนิคภาพพิเศษ การใส่เสียงประกอบรายการ การใส่เสียงดนตรีทั้งหมดนี้ ย่อมเป็นการเพิ่มคุณภาพของการบอกเล่าเรื่องราวอันก่อให้เกิดผลกระทบที่หลากหลายแก่ผู้ชม

Shooting Order and Running Order

ในขั้นตอนของการถ่ายทำถ้าหากว่าเป็นไปได้ควรจะถ่ายให้ต่อเนื่องไปตามลำดับที่ได้วางแผนเอาไว้ก็จะทำให้ขั้นตอนของการตัดต่อนำมาเชื่อมโยงกันมีความสะดวกมากยิ่งขึ้น เพราะว่ามันจะปรากฏให้เห็นความต่อเนื่องเป็นลำดับ แม้ว่าในขั้นตอนสุดท้ายแล้วภาพที่จะถูกนำเสนออาจมีความแตกต่างไปจากขั้นตอนของการถ่ายทำไปแล้วก็ตาม ทั้งนี้อาจมีสาเหตุจากหลายปัจจัยดังต่อไปนี้

1. ในบางครั้งการแสดงคือการถ่ายทำตั้งแต่เริ่มต้นไปจนจบแต่อาจเกิดเหตุไม่คาดคิดขึ้นได้ เช่นอาจมีการจุดไฟเผาขยะหรือทุ่งหญ้าในบริเวณใกล้เคียง
2. ในส่วนของการแสดงที่มีทั้งหมดอาจมีบางช่วงบางตอนที่ผิดพลาดหรือไม่เป็นที่ต้องการ
3. การแสดงหรือฉากอาจซ้ำกับของเดิมดังนั้นควรถ่ายทำด้วยมุมกล้องที่หลากหลาย
4. ทุกฉากที่ถ่ายทำในสถานที่บริเวณเดียวกันควรจะถ่ายทำให้หมดก่อนจะย้ายไปยังสถานที่ใหม่
5. วัตถุประสงค์หรือสิ่งของที่ดูคล้ายกันควรจะถ่ายให้เห็นจากหลากหลายขั้นตอน ตัวอย่างเช่น การถ่ายให้เห็นลูกม้าที่เกิดใหม่ในปีแรก การเจริญเติบโตเป็นม้าวัยรุ่น การเป็นม้าที่โตเต็มวัยแล้ว ภายหลังเมื่อนำมาตัดต่อเข้าด้วยกันเพื่อบอกเป็นนัยแก่ผู้ชมถึงช่วงจังหวะชีวิตของม้าที่ต้องการนำเสนอ

Linear and Nonlinear Editing

การตัดต่อแบบลิเนียร์เป็นกระบวนการชนิดอัดทับหรือทำสำเนาลงบนเส้นเทปอีกม้วนหนึ่งให้ตรงตามข้อกำหนดที่ต้องการ การทำงานแบบนี้ได้ผลดีตามสมควรจนกระทั่งผู้กำกับหรือ

ทีมงานต้องการให้มีการเปลี่ยนแปลงบางส่วนของบริเวณช่วงกลางของเส้นเทป นั้นย่อมหมายความว่างานทั้งหมดต้องนำมาเรียงลำดับกันใหม่ทั้งหมดทำให้เสียเวลาและเป็นเรื่องยุ่งยาก นอกจากนี้การตัดต่อแบบลิเนียร์ที่จำเป็นต้องทำซ้ำหลายครั้งยังทำให้คุณภาพของสัญญาณภาพแยกลงไปอีก การตัดต่อแบบลิเนียร์ทำได้ด้วยวิธีการใช้เครื่องเล่นเทปวิดีโอหนึ่งเครื่องกับเครื่องบันทึกวิดีโออีกหนึ่งเครื่อง โดยทั้งสองเครื่องจะถูกควบคุมการทำงานให้สัมพันธ์กันด้วยชุดควบคุม ยังคงมีงานบางหน่วยงานที่ใช้รูปแบบการทำงานแบบนี้เช่นใช้ในงานตัดต่อข่าวที่ต้องการความสะดวกและรวดเร็ว

ในทุกวันนี้รายการโทรทัศน์และการผลิตวิดีโอส่วนใหญ่ใช้วิธีการตัดต่อด้วยระบบนอนลิเนียร์ ระบบการตัดต่อแบบนี้เป็นกระบวนการที่สัญญาณวิดีโอถูกจัดเก็บไว้ในหน่วยบันทึกข้อมูลความจำของเครื่องคอมพิวเตอร์ ดังนั้นจึงสามารถนำเอาข้อมูลของภาพและเสียงเหล่านั้นมาจัดวางหรือนำมาเรียบเรียงได้ตามต้องการ นอกจากนี้ยังสามารถทำเทคนิคภาพพิเศษหรือใส่เสียงประกอบรายการและใส่ภาพกราฟิกได้ด้วย ทั้งหมดนี้เป็นการทำงานด้วยการใช้โปรแกรมตัดต่อกับเครื่องคอมพิวเตอร์ การตัดต่อด้วยระบบเช่นนี้ย่อมมีความง่ายในการเปลี่ยนหรือเคลื่อนย้ายคลิปวิดีโอใดๆก็ตามจนกว่าผู้กำกับและทีมงานจะพึงพอใจ กล้องวิดีโอแบบดิจิทัลที่บันทึกข้อมูลลงบนหน่วยความจำยังช่วยให้การเริ่มต้นงานทำได้สะดวกและรวดเร็วเพราะไม่จำเป็นต้องแปลงไฟล์อีก ระบบตัดต่อแบบนี้ยังมีราคาอุปกรณ์ถูกกว่าระบบเดิมมาก ภายหลังจากทำการตัดต่อเสร็จสมบูรณ์แล้วก็สามารถส่งต่อไปยังสื่อใดๆที่ต้องการใช้บันทึกได้ทันที

อุปกรณ์เครื่องมือตัดต่อวิดีโอ

อุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ในการตัดต่อประกอบด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรมตัดต่อ จอภาพ ลำโพง เครื่องผสมสัญญาณเสียงและอุปกรณ์ประกอบอื่นๆ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับระบบและระดับความซับซ้อนของงานที่ทำเป็นสำคัญ

สัญญาณวิดีโอสามารถนำเข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์จากเครื่องบันทึกเทปวิดีโอ กล้องถ่ายวิดีโอ หรือเป็นอุปกรณ์ประเภทบันทึกด้วยสื่อชนิดหน่วยความจำ วิธีการง่ายที่สุดและนิยมใช้กันอย่างแพร่หลายคือการใช้การเชื่อมต่อด้วยสายไฟร์วายที่สามารถควบคุมและทำการเคลื่อนย้ายข้อมูลขนาดใหญ่ได้สะดวกรวดเร็ว

ขั้นตอนเริ่มต้นของการตัดต่อ

การตัดต่อเป็นหนทางที่ทำให้เกิดการแก้ไขและปรับปรุงการผลิตรายการในขั้นตอนสุดท้ายด้วยวิธีการต่างๆอันประกอบไปด้วยการจัดลำดับและนำเอาส่วนที่ซ้ำกันไม่น่าสนใจออกไปหรือทำให้

สั้นลง การแก้ไขส่วนของการแสดงที่ผิดพลาดด้วยการนำส่วนที่ถูกต้องเข้ามาแทรกแทนที่ และการปรับแต่งช่วงระยะเวลาของรายการทั้งหมด

การทำงานมักเริ่มต้นด้วยการเลือกหาว่ามีวัสดุรายการอะไรบ้างแล้วดำเนินการดังต่อไปนี้

1. เลือกเอาเฉพาะส่วนที่ต้องการ
2. การตัดสินใจเลือกตั้งอยู่บนเงื่อนไขและช่วงเวลาของแต่ละส่วน
3. การตัดสินใจเลือกนำเอาของแต่ละส่วนมาเชื่อมต่อเข้าด้วยกัน
4. การตัดสินใจเลือกรูปแบบของการเชื่อมต่อระหว่างจุดเชื่อมต่อเหล่านั้น
5. สร้างสรรค์ให้เกิดความราบรื่นกลมกลืนของภาพและเสียงอย่างต่อเนื่อง

การเลือกเอาเฉพาะส่วนที่จำเป็น มันเป็นเรื่องปกติธรรมดาที่การถ่ายทำจริงมักจะมากกว่าความสามารถใช้งานจริง นี่คือความหมายของ”อัตราส่วนการถ่ายทำ”ที่อาจมีเพียงเศษหนึ่งส่วนสิบของวัสดุรายการที่ถ่ายทำมาอาจถูกใช้งานในขั้นตอนสุดท้ายของการตัดต่อเท่านั้น ที่เป็นเช่นนี้เพราะว่าในระหว่างการถ่ายทำไม่มีเวลาเพียงพอที่จะตรวจสอบผลงานที่ได้รับ ในขณะที่การตรวจสอบในขั้นตอนการตัดต่อทำได้ละเอียดถี่ถ้วนและทำให้มีทางเลือกมากกว่า ทั้งนี้โดยทั่วไปแล้วจะพบว่า

1. ช่วงของการถ่ายทำที่ดีสามารถเลือกเอาไปใช้ได้โดยง่าย
2. ช่วงของการถ่ายทำที่ไม่สามารถนำไปใช้งานเพราะว่าถูกตรวจพบข้อผิดพลาดต่างๆ
3. ช่วงของการถ่ายทำซ้ำๆเพื่อเลือกเอาช่วงที่ดีที่สุด
4. ช่วงของการถ่ายทำเอาไว้เพื่อเลือกทดแทน
5. ช่วงที่เป็นการถ่ายทำสำรองเผื่อไว้ในกรณีที่อาจเป็นประโยชน์ถ้าหากว่าไม่อาจใช้วิธีการตัดต่อตามปกติได้เช่น การให้ผู้แสดงเดินหลุดออกจากเฟรมไปเลย เป็นต้น

ดังนั้นในขั้นตอนแรกของการตัดต่อคือการเลือกดูว่าอะไรคือสิ่งที่ต้องการนำมาใช้และอะไรคือสิ่งที่ไม่จำเป็น ในขณะที่ทำการเลือกช่วงเวลาของส่วนที่ต้องการแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการตัดสินใจบนเงื่อนไขที่ว่ามันจะนำเสนออะไรกับผู้ชมด้วย

เงื่อนไขของแต่ละช่วง

เพื่อให้การตัดต่อประสบผลสำเร็จ ผู้ทำการตัดต่อจำเป็นต้องจินตนาการให้ตัวเองอยู่ในฐานะเป็นผู้ชม คนดูส่วนใหญ่ย่อมมองหาบทสรุปของแต่ละฉากและตามด้วยเหตุการณ์ที่จะเกิดตามมา สำหรับในครั้งแรกของภาพแต่ละช่วงที่ปรากฏขึ้นผู้ชมจำเป็นต้องแปลความหมายของมันและนำไปอ้างอิงกับภาพช่วงที่ปรากฏมีขึ้นก่อนหน้าแล้วก็สร้างความคิดล่วงหน้าเกี่ยวกับสิ่งที่

กำลังดูอยู่ ถ้าเป็นการตัดต่อด้วยช่วงสั้นๆเรียงติดต่อเข้าด้วยกันแล้วรายการจะปรากฏแก่สายตาผู้ชม ในลักษณะตื่นเต้น เร่งรีบหรืออาจดูเป็นความสับสน ในทางกลับกันถ้าเป็นการตัดต่อด้วยจังหวะ ช้าๆและใช้ช่วงเวลาที่ยาวขึ้นแล้วภาพที่ปรากฏจะดูอ่อนโยน พักผ่อนครุ่นคิดคำนึง เสร้าหมอง ตรงไหนคือจุดตัดต่อที่ดี

ช่วงเวลาสำคัญที่เลือกให้ภาพนั้นเป็นจุดตัดต่อสามารถส่งผลกระทบต่อความราบรื่นกับภาพ ฉากอื่นถัดไปด้วย เช่นถ้าในตอนแรกแสดงให้เห็นคนกำลังเดินไปเพื่อเปิดประตู และช่วงต่อมา เป็นภาพถ่ายใกล้ให้เห็นมือจับลูกบิดประตู ผู้ตัดต่อต้องคำนึงถึงเรื่องต่อไปนี่คือ ต้องไม่เป็นการตัด ช้าให้เห็นมือจับลูกบิดสองครั้งและต้องไม่ทำให้เป็นการยืดเยื้อออกไปด้วยการเสียเวลารอ จนกระทั่งเห็นการหมุนลูกบิดในฉากต่อมา

ทั้งนี้ผู้ตัดต่อส่วนใหญ่มีความเชื่อว่าการตัดต่อควรปรากฏขึ้นในภาพของทุกขณะที่มีการ เคลื่อนไหว ความราบรื่นของการต่อเนื่องสามารถแปรเปลี่ยนไปตามสถานะการณ์ ถึงแม้ว่าจะมี การเคลื่อนไหวก็ตามแต่ไม่จำเป็นต้องให้มีการเสียเวลาไปกับทุกส่วนของความเคลื่อนไหว เพราะ ก่อให้เกิดความเบื่อหน่ายต่อการติดตามเรื่องผู้ชมโดยไม่จำเป็น เนื่องจากผู้ชมทราบดีว่าอะไรเป็น สิ่งที่คาดหวังและทำความเข้าใจได้เองว่าอะไรกำลังเกิดขึ้น เหล่านี้เป็นวิธีการเล่าเรื่องแบบปราศจาก การเสียเวลาโดยใช่เหตุ

ในทำนองกลับกันมันมีความเป็นไปได้ที่จะยืดเวลาออกไปด้วยวิธีการสร้างให้เกิด ผลกระทบแบบละคร เช่นถ้ามีภาพคนกำลังตั้งเวลาให้กับระเบิด แล้วภาพตัดไปให้เห็นคนในห้อง ถัดไป ต่อมาเป็นอารมณ์ความรู้สึกของตัวโง่งที่กำลังตั้งเวลา ต่อมาตัดให้เห็นเป็นภาพถนน ภายนอก ตัดกลับมายังตัวเลขบนระเบิดที่กำลังนับถอยหลัง ทั้งหมดนี้เป็นการสร้างอารมณ์ให้ตึง เครียดด้วยเวลาที่มากเกินไปจากความจริงที่เป็นเวลาของระเบิด

การทำเทคนิคภาพพิเศษและรูปแบบของการเปลี่ยนผ่าน

ระบบการตัดต่อแบบอนลีนีเยร์มักมีเทคนิคภาพพิเศษให้ใช้มากมายเพื่อเป็นการยกระดับ ให้รายการมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น แต่ทว่าผู้ที่ตัดต่อและผู้กำกับจำเป็นต้องระมัดระวังในการใช้ให้ เหมาะสม ทั้งนี้การใช้มันบ่อยเกินความจำเป็นย่อมหมายถึงการผลิตแบบ มือสมัครเล่น ตัวอย่าง เทคนิคเหล่านี้เช่น

1. การแช่ภาพหยุดการเคลื่อนไหว
2. การทำให้เกิดการเคลื่อนไหวเป็นช่วงๆ
3. การทำให้ภาพเคลื่อนไหวเร็วกว่าความเป็นจริง

4. การทำภาพเคลื่อนไหวถอยหลังในทิศทางตรงข้าม
5. การทำให้เป็นภาพซ้อนลงบนอีกภาพหนึ่ง
6. การลดรายละเอียดของภาพให้เป็นภาพหยยาๆ

สำหรับวิธีการเปลี่ยนภาพในแต่ละช่วงด้วยวิธีธรรมดาทั่วไปมีสี่ชนิดคือ การตัดภาพแบบทันทีทันใด (cut) จากฉากหนึ่งไปยังอีกฉากหนึ่ง การเปลี่ยนภาพอย่างช้าๆ (dissolve or superimpose) ด้วยการทำให้ภาพเดิมค่อยๆ เปลี่ยนเป็นอีกภาพหนึ่งมันจะให้ความรู้สึกที่อ่อนโยนมากกว่าการตัดภาพมักใช้แสดงถึงการเปลี่ยนช่วงเวลาหรือสถานที่และที่นิยมใช้กันมากคือใช้กับการแสดงดนตรี การกวาดภาพ (wipe) เป็นอีกรูปแบบหนึ่งของการเปลี่ยนภาพที่มีรูปทรงหลากหลายแต่ทั้งนี้ก็ยังขึ้นอยู่กับโอกาสใช้งานด้วยถ้าหากว่าใช้บ่อยเกินยอมเป็นเครื่องหมายของมือสมัครเล่น การเปลี่ยนภาพชนิดสุดท้ายคือการทำให้ภาพค่อยๆ มีดลงหรือในทางกลับกันทำให้จากมืดเป็นสว่างอยู่ในระดับปกติ (fade) ส่วนมากมักใช้ในช่วงเริ่มต้นหรือจบรายการแต่ละช่วง

เทคนิคการตัดต่อที่ดี

การตัดต่อมีความคล้ายกับงานศิลปะหัตถกรรมอื่นๆ ในกรณีที่ว่าถ้าผู้ผลิตมีทักษะที่ดีแล้วจะไม่ทำให้ผู้ชมเกิดความรำคาญ ในการตัดต่อก็เช่นกันถ้าทำออกมาดีผู้ชมก็จะไม่ประท้วงแต่จะซึมซับเอาผลที่เกิดขึ้นจากงานนั้นเข้าไป ตัวอย่างเช่นในฉากที่ตื่นเต้นเร้าใจที่ประกอบไปด้วยช่วงสั้นๆ เพื่อก่อให้เกิดความตึงเครียด ผู้ชมยอมตระหนักได้เพียงถึงการเพิ่มขึ้นของการปลุกเร้าให้มีความรู้สึกเป็นกังวลและมองเห็นภาพของการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็วเท่านั้น

มันมีกฎเกณฑ์ที่ตั้งขึ้นมาสำหรับวิธีการตัดต่อ และยอมเป็นเช่นกฎทั่วไปที่ว่าในบางโอกาสแล้วก็สามารถละเลยได้เช่นกันทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของการทำงานเป็นสำคัญ ดังต่อไปนี้คือ

1. หลีกเลี่ยงการตัดภาพที่มีขนาดแตกต่างกันมากๆ ของวัตถุขึ้นเดียวกันเพราะจะทำให้ผู้ชมรู้สึกกระตุกตกใจหรือประหลาดใจ
2. อย่าตัดภาพระหว่างคนสองคนที่มีขนาดเท่ากันหรือคล้ายกันเพราะจะดูเหมือนว่าผู้หนึ่งกลายร่าง
3. อย่าตัดภาพวัตถุเดียวกันด้วยขนาดภาพเท่ากันเพราะทำให้ภาพโดด
4. ถ้าวัตถุสองสิ่งกำลังเคลื่อนที่ไปในทิศทางเดียวกัน ควรปล่อยให้ทั้งคู่เคลื่อนที่ผ่านจอไปในทิศทางเดียวกัน แต่ถ้าเป็นการเคลื่อนที่สวนทางกันยอมหมายถึงการพบกันหรือจากกันไป
5. ถ้ามีวัตถุกำลังเดินทางผ่านจอในทิศทางใดๆ ในฉากถัดมาก็ควรเป็นทิศทางเดียวกันวันไว้แต่ว่าได้ปรากฏภาพให้เห็นก่อนแล้วว่าวัตถุนั้นได้หมุนตัวกลับทิศทาง

6. หลีกเลี่ยงการตัดภาพระหว่างภาพที่กล้องอยู่นิ่งกับภาพที่เกิดจากกล้องเคลื่อนไหวด้วยการแพน ที่ลัท ซุม ยกเว้นมีวัตถุประสงค์เฉพาะ

7. หลีกเลี่ยงการตัดภาพระหว่างวัตถุที่อยู่นิ่งกับภาพวัตถุที่กำลังเคลื่อนไหว เพราะเป็นเหตุให้สั่นไหวหรือสะดุดตา ผู้ชมมีความจำเป็นต้องเห็นวัตถุเหตุการณ์เคลื่อนไหวก่อนที่จะถึงฉากถัดมา

8. ถ้าหากว่าเป็นการสั่นไหวของกล้องเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องควรใช้วิธีการทำให้หลุดจากเฟรมไปเลย แต่ต้องพยายามให้แน่ใจได้ว่ายังคงรักษาความหมายของการเคลื่อนไหวนั้นไว้ได้ ตัวอย่างเช่นการตัดภาพไปยังใบหน้าคนดูที่กำลังตื่นเต้นในฉากการแข่งขันชกมวยย่อมสร้างความเข้าใจ แต่ถ้าตัดภาพไปยังคนดูที่แสดงความรู้สึกเบื่อหน่ายย่อมปราศจากความหมาย

9. หลีกเลี่ยงการตัดภาพที่เป็นบุคคลหรือวัตถุกระโดดข้ามจากด้านหนึ่งของจอภาพไปอยู่อีกด้าน

2.2 แนวคิดและเทคนิคการตัดต่อลำดับภาพ

จากนามปากกานักเดินทางระยะไกล (2550) ได้ให้คำอธิบายไว้ว่า การตัดต่อลำดับภาพ หมายถึง การเปลี่ยนภาพและเสียงจากหนึ่งช็อตไปยังช็อตต่อไป โดยมีความต่อเนื่อง เรียงลำดับของเรื่องราว ไม่มีการกระโดดหรืออริยาบถซ้ำซ้อน รักษาคุณภาพของภาพและเสียงให้กลมกลืนกันโดยตลอด เพื่อพร้อมที่จะใช้ออกอากาศ

การตัดต่อหรือว่าการลำดับภาพเป็นขั้นตอนที่ 3 ในกระบวนการการผลิต คือ Post-Production โปสต์โปรดักชัน ซึ่งเป็นขั้นตอนสุดท้ายสำหรับการปรุงแต่งงานให้กลมกล่อม ชวนลิ้มรสต่อคนดู แต่อย่าเข้าใจผิดว่าห้องตัดต่อเป็นที่สร้างเรื่อง เรื่องหรือ สตอรี่ คือการคิดมาก่อนการเข้าห้องตัด

ที่นี้การเป็นหน้าที่ของผู้ตัดต่อ จะต้องมีความรู้ความเข้าใจใน 2 ส่วน คือในส่วนของเครื่องตัด และในส่วนของความเข้าใจในเรื่องการตัด ซึ่งคิดสัดส่วนความสำคัญนั้น อยู่ระหว่าง 70/30 เปอร์เซ็น ส่วนของเครื่องตัดนั้น(หมายรวมถึงอุปกรณ์ทั้งหลายทั้ง ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์) ให้ความสำคัญแค่ 30 เปอร์เซ็นเท่านั้น เพราะเครื่องมือเหล่านี้มันก็เป็นเพียงเครื่องสนองความคิดของเราเท่านั้น การเรียนรู้ว่าปุ่มไหนกดอย่างไร กดเพื่ออะไร แค่นั้นไม่สามารถเรียกว่าเป็นผู้ตัดต่อได้

เครื่องตัดแพงๆราคาหลายแสนหรือหลายล้าน มันก็ไม่ได้ทำให้คุณภาพงานนั้นดีขึ้น คุณภาพที่ไม่ได้หมายถึงความคมชัดของภาพ แต่ต้องพูดถึงคุณภาพของเรื่องราวที่ถูกเล่าผ่านสายผู้ชมต่างหาก ทำให้ส่วนที่สำคัญที่สุดสำหรับการตัดต่อ ที่สำคัญถึง 70 เปอร์เซ็น ก็คือความเข้าใจใน

หลักการตัดต่อนั่นเอง ซึ่งความเข้าใจนั้นมันอาจฟังดูนามธรรมไปหน่อย แต่หากว่าผ่านการทำ ดู แล้วทำ แล้วก็ดู ยิ่งมากเท่าไรประสบการณ์ก็จะสอนว่าแบบไหนดีหรือไม่ดี

การตัดต่อ คือ การเชื่อมระหว่างช็อต 2 ช็อต โดยใช้ 1 ใน 3 รูปแบบ ดังนี้

1.การตัดชนภาพ The Cut คือ การตัดภาพชนกันจากช็อตหนึ่งต่อตรงเข้ากับอีกช็อตหนึ่ง วิธีนี้คนดูจะไม่ทันสังเกตเห็น

2.การผสมภาพ The Mix หรือ The Dissolve เป็นการค่อย ๆ เปลี่ยนภาพจากช็อตหนึ่งไปยังอีกช็อตหนึ่ง โดยภาพจะเหลื่อมกัน และคนดูสามารถมองเห็นได้

3.การเลื่อนภาพ The Fade เป็นการเชื่อมภาพที่คนดูสามารถเห็นได้ มี 2 แบบ คือ การเลื่อนภาพเข้า fade in คือการเริ่มภาพจากดำแล้วค่อย ๆ ปรากฏภาพสว่างขึ้น มักใช้สำหรับการเปิดเรื่อง การเลื่อนภาพออก fade out คือการที่ภาพในท้ายช็อตค่อย ๆ มีดำนสนิท มักใช้สำหรับการปิดเรื่องตอนจบ

ในการตัดต่อ ควรคำนึงถึงความรู้เบื้องต้น 6 ประการดังนี้

1.แรงจูงใจ Motivation ในการตัดต่อ ไม่ว่าจะการ cut, mix หรือ fade ควรจะมีเหตุผลที่ดีหรือมีแรงจูงใจเสมอ ซึ่งแรงจูงใจนี้อาจเป็นภาพ เสียง หรือทั้งสองอย่างผสมกันก็ได้ ในส่วนของภาพ อาจเป็นการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง แม้นักแสดงจะแสดงเพียงเล็กน้อย เช่น การขยับร่างกายหรือขยับส่วนของหน้าตา สำหรับเสียงอาจเป็นเสียงใดเสียงหนึ่ง เช่น เสียงเคาะประตู หรือเสียงโทรศัพท์ดัง หรืออาจเป็นเสียงที่ไม่ปรากฏภาพในฉาก (off scene)

2.ข้อมูล Information ข้อมูลในที่นี้คือข้อมูลที่เป็นภาพ ช็อตใหม่ หมายถึงข้อมูลใหม่ คือถ้าไม่มีข้อมูลอะไรใหม่ในช็อตนั้น ๆ ก็ไม่จำเป็นต้องนำมาตัดต่อ ไม่ว่าจะภาพจะมีความงดงามเพียงไร ก็ควรที่จะเป็นข้อมูลภาพที่แตกต่างจากช็อตที่แล้ว ยังมีข้อมูลภาพที่คนดูเห็นและเข้าใจมากขึ้น ผู้ชมก็ยังได้รับข้อมูลและมีอารมณ์ร่วมมากขึ้น เป็นหน้าที่ของคนตัดที่จะนำข้อมูลภาพมาร้อยให้มากที่สุด โดยไม่เป็นการขัดเขี่ยให้คุณดู

3.องค์ประกอบภาพในช็อต Shot Composition ผู้ตัดไม่สามารถกำหนดองค์ประกอบภาพในช็อตได้ แต่งานของผู้ตัดคือควรวางมือองค์ประกอบภาพในช็อตที่สมเหตุสมผลและเป็นที่ยอมรับ ปรากฏอยู่ องค์ประกอบภาพในช็อตที่ไม่ดีมาจากการถ่ายทำที่แย่มาก ซึ่งทำให้การตัดต่อทำได้ลำบากมากขึ้น

4.เสียง Sound เสียงคือส่วนสำคัญในการตัดต่ออีกประการหนึ่ง เสียงรวดเร็วและลึกล้ำกว่าภาพ เสียงสามารถใส่มาก่อนภาพหรือมาทีหลังภาพเพื่อสร้างบรรยากาศ สร้างความกดดันอันรุนแรง และอีกหลากหลายอารมณ์ เสียงเป็นการเตรียมให้ผู้ชมเตรียมพร้อมสำหรับการเปลี่ยนฉาก สถานที่ หรือแม้แต่ประวัติศาสตร์

ความคลาดเคลื่อนของเสียงที่เหมาะสมเป็นการลดคุณค่าของการตัดต่อ เช่น LS ของสำนักงาน ได้ยินเสียงจากพวกเครื่องพิมพ์ดีด ตัดไปที่ช็อตภาพใกล้ของพนักงานพิมพ์ดีด เสียงไม่เหมือนกับที่เพิ่งได้ยินในช็อตปูพื้น คือ เครื่องอื่น ๆ หยุคพิมพ์ทันทีเมื่อตัดมาเป็นช็อตใกล้ ความสนใจของผู้ชมสามารถทำให้เกิดขึ้นได้ด้วยเสียงที่มาล่วงหน้า (lapping) ตัวอย่างเช่น การตัดเสียง 4 เฟรมล่วงหน้าก่อนภาพ เมื่อตัดจากภาพในอาคารมายังภาพฉากนอกอาคาร

5.มุมกล้อง Camera Angle เมื่อผู้กำกับ ถ่ายทำจาก จะทำโดยเริ่มจากตำแหน่งต่างๆ(มุมกล้อง)และจากตำแหน่งต่าง ๆ เหล่านี้ ผู้กำกับฯ จะให้ถ่ายช็อตหลาย ๆ ช็อต คำว่า “มุม” ถูกใช้เพื่ออธิบายตำแหน่งของกล้องเหล่านี้ซึ่งสัมพันธ์กับวัตถุหรือบุคคลจากภาพล้องครึ่งซีก บุคคลอยู่ที่มุมล้องแต่ละช็อตแทน แกนกลางของกล้องและตำแหน่งของกล้องก็อยู่ตรงปลายของช็อต ตำแหน่งจะแตกต่างกันไป จากแกนถึงแกน โดยระยะห่างที่แน่นอนเรียกว่า “มุมกล้อง” ซึ่งเป็นหนึ่งส่วนสำคัญของการตัดต่อ หัวใจสำคัญคือแต่ละครั้งที่ cut หรือ mix จาก shot หนึ่งไปอีกช็อตหนึ่ง กล้องควรมีมุมที่แตกต่างไปจากช็อตก่อนหน้านี้ สำหรับคนตัด ความแตกต่างระหว่างแกน ไม่ควรมากกว่า 180 องศา และมักจะน้อยกว่า 45 องศา เมื่อถ่ายบุคคลเดียวกัน ด้วยประสบการณ์รูปแบบนี้อาจตัดแปลงได้อีกมาก

6.ความต่อเนื่อง Continuity ทุกครั้งที่ถ่ายทำในมุมกล้องใหม่ (ในซีเควนส์เดียวกัน) นักแสดงหรือคนนำเสนองจะต้องแสดงการเคลื่อนไหวหรือท่าท่าเหมือนเดิมทุกประการกับช็อตที่แล้ววิธีการนี้ ยังปรับใช้กับ take ที่แปลกออกไปด้วย

ความต่อเนื่องของเนื้อหา Continuity of content ควรมีความต่อเนื่องของเนื้อหา เช่น นักแสดงยกหูโทรศัพท์ด้วยมือขวาในช็อตแรก ดังนั้นก็คาดเดาได้ว่าหูโทรศัพท์ยังคงอยู่ในมือขวาในช็อตต่อมา งานของคนตัดคือ ทำให้แน่ใจว่าความต่อเนื่องยังคงมีอยู่ทุกครั้งที่ทำการตัดต่อในซีเควนส์ของช็อต

ความต่อเนื่องของการเคลื่อนไหว Continuity of movementความต่อเนื่องยังเกี่ยวข้องกับทิศทางของการเคลื่อนไหว หากนักแสดงหรือบุคคลเคลื่อนที่จากขวาไปซ้ายในช็อตแรก ช็อตต่อมาก็คาด

เดาว่านักแสดงหรือบุคคลจะเคลื่อนไหวไปในทิศทางเดียวกัน เว้นแต่ในช็อตจะให้เห็นการเปลี่ยนทิศทางจริง ๆ

ความต่อเนื่องของตำแหน่ง Continuity of position ความต่อเนื่องยังคงความสำคัญในเรื่องของตำแหน่งนักแสดงหรือบุคคลในฉาก หากนักแสดงอยู่ทางขวามือของฉากในช็อตแรก ดังนั้นเขาจะต้องอยู่ขวามือในช็อตต่อมาด้วย เว้นแต่จะมีการเคลื่อนไหวไปมาให้เห็นในฉากถึงจะมีการเปลี่ยนไป

ความต่อเนื่องของเสียง Continuity of sound ความต่อเนื่องของเสียงและสัดส่วนของเสียงเป็นส่วนที่สำคัญมาก ถ้าการกระทำกำลังเกิดขึ้นในที่เดียวกันและเวลาเดียวกัน เสียงจะต้องต่อเนื่องจากช็อตหนึ่งไปยังช็อตต่อไป เช่น ในช็อตแรกถ้ามีเครื่องบินในห้องฟ้าแล้วได้ยินเสียง ดังนั้นในช็อตต่อมาก็ต้องได้ยินจนกว่าเครื่องบินนั้นจะเคลื่อนห่างออกไป แม้ว่าบางครั้งอาจไม่มีภาพเครื่องบินให้เห็นในช็อตที่สอง แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าไม่จำเป็นต้องมีเสียงต่อเนื่องในช็อตต่อไป

นอกจากนี้ ช็อตที่อยู่ในฉากเดียวกันและเวลาเดียวกัน จะมีเสียงพื้น(background sound) ที่เหมือนกัน เรียกว่า background ambience, atmosphere หรือเรียกย่อ ๆ ว่า atmos ซึ่งต้องมีความต่อเนื่อง

การตัดชนภาพ (The Cut)

การตัดเป็นวิธีการเชื่อมต่อภาพที่ธรรมดาที่สุดที่ใช้กัน เป็นการเปลี่ยนในพริบตาเดียวจากช็อตหนึ่งไปอีกช็อตหนึ่ง ถ้าหากทำอย่างถูกต้องมันจะไม่เป็นที่สังเกตเห็นในบรรดาวิธีการเชื่อมภาพ 3 แบบ การตัดเป็นสิ่งที่ผู้ชมยอมรับว่าเป็นรูปแบบของภาพที่เป็นจริง การตัดใช้ในกรณีที่เป็นการกระทำที่ต่อเนื่อง ต้องการเปลี่ยนจุดสนใจ มีการเปลี่ยนแปลงของข้อมูลหรือสถานที่เกิดเหตุ

ข้อพิจารณาทั่วไป

เมื่อการตัดกลายเป็นสิ่งที่สังเกตเห็นได้หรือสะดุด มันเรียกว่า การตัดกระโดด (Jump Cut) การตัดแบบกระโดดมีบทบาทเป็นเหมือนการพักในการเชื่อมจากช็อตหนึ่งไปยังช็อตต่อไป หากเป็นมือใหม่ คุณควรพยายามทำแบบตัดแบบต่อเนื่อง (clear cut) เสมอ และถือว่าตัดกระโดดเป็นการตัดที่ไม่น่าพึงพอใจ จนกว่าคุณจะรู้ว่าจะใช้มันอย่างไร ที่ดีที่สุดแล้ว การตัดแต่ละครั้งควรจะ

ประกอบด้วยความรู้เบื้องต้นทั้ง 6 ส่วน แต่ไม่ต้องทุกครั้งที่ตัด ข้อแนะนำคือพยายามให้มีมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ขึ้นอยู่กับชนิดของการตัดต่อ

ผู้ตัดควรรู้จักความรู้เบื้องต้นอย่างลึกซึ้ง ดังนั้นเวลาคุณดูหนัง ก็ควรจะตรวจสอบด้วยความรู้เบื้องต้น 6 ประการเท่าที่จะทำได้ทุกครั้ง

การผสมภาพ (The Mix)

การผสมภาพ การผสมรู้จักกันในชื่อของการซ้อนภาพ (The Dissolve) การซ้อนทับ (The Lap Dissolve) หรือการเกยทับ (The Lap) นี่เป็นวิธีการเชื่อมจากช็อตหนึ่งไปยังอีกช็อตหนึ่งที่ใช้กันทั่วไปมากเป็นลำดับที่ 2 ทำได้โดยการนำช็อตมาเลื่อนทับกัน ดังนั้นตอนใกล้จบของช็อตหนึ่งจะเริ่มมีชีวิตต่อไปค่อย ๆ เห็นเด่นขึ้นมา เมื่อช็อตเก่าจางหายไป ช็อตใหม่ก็จะเข้มขึ้น การเชื่อมแบบนี้เห็นได้ชัดมาก จุดกึ่งกลางของการผสมคือเมื่อภาพแต่ละภาพเข้มเท่า ๆ กัน เป็นการสร้างภาพใหม่ การผสมต้องใช้ด้วยความระมัดระวังเป็นอย่างมาก การผสมควรใช้อย่างถูกต้อง เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงทันเวลา ต้องการให้เวลาช็อตออกไป มีการเปลี่ยนสถานที่ มีความสัมพันธ์ของภาพที่ชัดเจน ระหว่างภาพที่กำลังจะออกและภาพที่กำลังจะเข้า

ด้วยเครื่องมือที่ทันสมัย ทำให้การผสมภาพแบบเร็วมากและแบบช้ามาก หรือการผสมภาพ 4 เฟรม สามารถทำได้โดยง่ายหรือสามารถผสมภาพได้นานเท่าความยาวของช็อตเลยทีเดียว หาก mix หรือ dissolve นานไปหรือสั้นไป (20 เฟรมหรือน้อยกว่า) ก็ไม่ดี เพื่อให้การผสมภาพได้ผลควรใช้เวลาอย่างน้อย 1 วินาที หากการผสมภาพช็อตออกไป จะยิ่งทำให้คนดูสับสนมากขึ้น

การเลือนภาพ (The Fade)

การเลือนภาพ เป็นการเชื่อมภาพที่ค่อยเป็นค่อยไปจากภาพใดภาพหนึ่งไปยังฉากดำสนิท หรือขาวทั้งหมด หรือจากจอคำหรือขาวไปยังภาพใดภาพหนึ่ง การเลือนมี 2 ลักษณะ

การเลือนภาพออก (fade out) เป็นการเชื่อมของภาพไปจอคำ fade out ใช้เมื่อ จบเรื่อง จบตอน ฉาก หรือองค์ มีการเปลี่ยนเวลา มีการเปลี่ยนสถานที่

การเลือนภาพเข้า (fade in) หรือ เลื่อนขึ้น (fade up) เป็นการเชื่อมภาพจากจอคำไปยังภาพ fade in ใช้เมื่อ เริ่มต้นเรื่อง เริ่มต้นตอนบท หรือฉาก มีการเปลี่ยนเวลา มีการเปลี่ยนสถานที่

การเลือนภาพออกและเลือนภาพเข้ามักจะตัดไปด้วยกันที่สีดำ 100% หากากที่จะใช้สีขาว อาจจะใช้สีขาวตอนตัดเข้าสู่ความฝันได้ ความรู้เบื้องต้น 3 ประการของการเลือนภาพ การเลือนภาพต้องการ 3 องค์ความรู้จากความรู้เบื้องต้น 6 ประการ

ประเภทของการตัดต่อ การตัดต่อมี 5 ประเภท

ตัดต่อการกระทำ action edit

ตัดต่อตำแหน่งจอ screen position edit

ตัดต่อรูปแบบ form edit

ตัดต่อที่มีเรื่องราว concept edit

ตัดต่อแบบผนวก combined edit

มันสำคัญสำหรับผู้ตัดที่จะต้องจำชนิดทั้งหมดของการตัดต่อและรู้ว่าทำอะไร คนตัดต่อสามารถแยกแยะแต่ละความรู้ที่ต้องการใช้ในการตัดต่อ

การตัดต่อการกระทำ The action edit

บางครั้งเรียกการตัดต่อความเคลื่อนไหวหรือตัดต่อความต่อเนื่อง เกือบจะใกล้เคียงการตัดชนภาพ มันสามารถเป็นการให้สัญญาณหรือเคลื่อนไหวที่ง่ายที่สุด เช่น การยกหูโทรศัพท์ การตัดต่อการกระทำ ต้องมีความรู้เบื้องต้น 6 ประการ หรือเกือบครบ 6 ประการแรงจูงใจ ข้อมูลองค์ประกอบของช็อต เสียง มุมกล้องใหม่ และความต่อเนื่อง

การตัดต่อตำแหน่งภาพ The screen position edit

การตัดต่อชนิดนี้ บางครั้งเรียกว่า การตัดต่อทิศทาง a directional edit หรือการตัดต่อสถานที่ a placement edit อาจเป็น การตัดชนภาพ (Cut) หรือการผสม (Mix) แต่มักจะเป็นการตัดชน หากว่าไม่มีการเปลี่ยนของเวลา การตัดแบบนี้ มักจะมีการวางแผนไว้ตั้งแต่ช่วงก่อนถ่ายทำ หรือช่วงระหว่างการถ่ายทำ ขึ้นอยู่กับการกระทำของช็อตแรกที่บังคับหรือกำกับให้สายตาของคนดูไปยังตำแหน่งใหม่บนจอ

การตัดต่อรูปแบบ The Form Edit

เป็นการอธิบายที่ดีที่สุดของการเชื่อมจากช็อตหนึ่ง ซึ่งมีการแสดงรูป, สี, มิติหรือเสียงไปยังอีกช็อตหนึ่ง ซึ่งมีการแสดงรูปทรง สี มิติ หรือเสียงนี้สัมพันธ์กัน หากมีเสียงเป็นแรงจูงใจ การตัดต่อรูปแบบ สามารถเป็นการตัดชนได้ แต่ส่วนใหญ่แล้วจะเป็นการผสม หลักการนี้เป็นจริงเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงสถานที่ และ/หรือบางครั้ง เวลาเปลี่ยน

การตัดต่อที่มีเรื่องราว The Concept Edit

บางครั้งเรียกการตัดต่อที่เคลื่อนไหว หรือการตัดต่อความคิด เป็นการเสนอความคิดที่บริสุทธิ์ล้วน ๆ เพราะว่ามี 2 ช็อตที่ถูกเลือกและจุดที่ทำการตัดต่อ การตัดต่อเรื่องราวนี้นับเป็นการปูเรื่องในหัวเรา การตัดต่อที่มีเรื่องราว สามารถครอบคลุมถึงการเปลี่ยนสถานที่ เวลา ผู้คน และบางครั้ง

ก็เป็นตัวเรื่อง มันสามารถทำได้โดยไม่มีภาระของภาพ ถ้าเป็นการตัดต่อที่มีเรื่องราวที่ดี มันสามารถบอกอารมณ์เป็นอารมณ์ครามาและสร้างความลึกซึ้ง แต่ทำยาก ถ้าไม่ได้วางแผนเป็นอย่างดีแล้ว ความไหลลื่นของข้อมูลภาพ อาจชะงักงันไปเลย

การตัดต่อแบบผนวก The combined edit

เป็นการตัดต่อที่ยากที่สุดแต่มีพลังมากที่สุด การตัดแบบผนวกนี้เป็นการรวมการตัดต่อ 2 แบบหรือมากกว่านั้นจากการตัดต่อทั้ง 4 แบบที่กล่าวมา เพื่อให้การตัดแบบผนวกได้ผลดี ผู้ตัดจำเป็นต้องจำทั้งเสียงและภาพที่ใช้ได้ในแต่ละช็อต ดังนั้นการตัดแบบนี้ควรได้รับการวางแผนเป็นอย่างดีทั้งก่อนการถ่ายทำและขณะถ่ายทำ

2.3 แนวคิดและบทบาทของเสียงในภาพยนตร์

เยวานันท์ เชฎฐรัตน์ (2529 : 6-20) ในยุคภาพยนตร์เงียบของประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ดูเหมือนว่าจะไม่ค่อยกล่าวถึงถึงบทบาทของเสียงมากนัก แต่หากจะคิดกันให้ดีแล้ว เราก็คงอยากจะเชื่อว่าเสียงจะต้องมีบทบาทสำคัญต่อภาพยนตร์มากทีเดียว เพราะมีฉะนั้นแล้วคงไม่พัฒนาภาพยนตร์เงียบให้กลายเป็นภาพยนตร์เสียงอย่างเช่นในปัจจุบันนี้ให้ยากลำบากกันไปเปล่า ๆ อย่างแน่นอน

กิตติศักดิ์ สุวรรณ โภคิน (2541) จากยุคนุกเบิกของภาพยนตร์ ในปี ค.ศ.1889 ที่วิลเลียม ดิกสัน (William Dickson) ผู้ช่วยของ โทมัส เอ็ดิสัน (Thomas Edison) ได้เริ่มฉายภาพยนตร์พูดได้ ผ่านเครื่อง คิเนโตโฟน (Kinetophone) มาถึงช่วงกลางปี ค.ศ. 1890 ถึงต้นปี ค.ศ.1930 ในช่วงของยุคภาพยนตร์เงียบ ที่การฉายภาพยนตร์จะเป็นไปในลักษณะของการแสดงมหรสพมากกว่าการที่จะฉายภาพยนตร์ไปเงียบ ๆ ธรรมดา ๆ คือ มีการเล่นดนตรี เช่น เปียโน หรือออร์แกน ประกอบไปกับการฉายภาพยนตร์ เพื่อช่วยสร้างบรรยากาศของเรื่อง หรือเร่งเร้าอารมณ์ของผู้ดู ในบางครั้งเป็นการเน้นจุดสำคัญของเรื่อง หรือเชื่อมโยงเนื้อเรื่องบ้าง แทบจะกล่าวได้ว่า ไม่เคยมีครั้งใดที่การฉายภาพยนตร์จะขาดเครื่องเสียงดนตรีประกอบไปได้เลย และในบางครั้งถึงกับมีการนำวงออเคสตรา มาบรรเลงประกอบการฉายภาพยนตร์เป็นเรื่องเป็นราวกันทีเดียว อย่างเช่นเรื่อง เชอะเบียร์ธ ออฟอะเนชั่น (The Birth of a Nation) ของดี.ดับบลิว. กริฟฟิธ (D.W. Griffith) และเรื่อง โพเทมกิน (Potemkin) ของเซอร์จี อายเซินสไตน์ (Sergei Eisenstein) ซึ่งเอ็ดมัน มีเชิล (Edmund Meisel) ได้ประพันธ์เพลงสำหรับบรรเลงด้วยวงออเคสตราวงใหญ่ เพื่อประกอบการฉายภาพยนตร์เรื่องนี้ขึ้น โดยเฉพาะ ครั้นในเวลาต่อมาได้เริ่มการทำเสียงประกอบ (sound effect) สอดแทรกบ้างบางโอกาส

มีการให้ผู้แสดงมายืนพากษ์อยู่ทางด้านหลังจอบ้าง เพื่อช่วยให้เนื้อเรื่องกระชับ ได้รายละเอียด และได้อารมณ์ของเรื่องมากขึ้น ทำให้ในที่สุดก็มีผู้คิดค้นการทำภาพยนตร์เสียงขึ้นในระบบออปติคัล (optical sound track) ภาพยนตร์จึงได้พัฒนาจนมีเสียงในตัวเองและไม่เป็นภาพยนตร์เงียบอีกต่อไป

ตามที่กล่าวมาแล้วจะเห็นได้ว่า แม้วิวัฒนาการของภาพยนตร์ในช่วงแรกจะยังไม่ถึงขั้นประกาศตัวเป็นภาพยนตร์เสียง แต่เสียงก็เข้ามามีบทบาทต่อภาพยนตร์อย่างมาก จนทำให้คนเราพยายามแสวงหาหนทางต่าง ๆ ที่จะทำให้เสียงสามารถออกมาจากภาพยนตร์ที่ฉายโดยตรง ภาพยนตร์เสียงจึงเกิดขึ้น เสียงที่มีบทบาทต่อภาพยนตร์นั้นมีเสียงที่สัมพันธ์กับการแสดง (actual or synchronous sound) และเสียงที่ใช้ประกอบ (commentative or asynchronous sound) ซึ่งมีเสียงพูด ทั้งเสียงสนทนา (dialogue) และเสียงบรรยาย (commentary and narration) เสียงดนตรี ทั้งดนตรีที่สัมพันธ์กับการแสดง (actual music) และดนตรีประกอบ (background music) ตลอดจนเสียงประกอบ ซึ่งมีทั้งเสียงประกอบที่สัมพันธ์กับการแสดง (foley) และเสียงประกอบทั่ว ๆ ไป (sound effect) เสียงเหล่านี้มีคุณลักษณะและความสำคัญเฉพาะตัวของมันเองตามที่ได้รับทราบกันมาแล้ว และเมื่อนำมาประกอบกันเป็นเสียงในภาพยนตร์ก็จะทำให้เกิดบทบาทต่าง ๆ ขึ้นได้ดังนี้

1. ใช้ในการอธิบายเรื่องราว เสียงช่วยอธิบายเรื่องราวได้ไม่ว่าจะเป็นบทสนทนาหรือคำบรรยายก็สามารถใช้อธิบายเรื่องราว ตลอดจนแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ได้ เนื้อเพลงหลักของเรื่อง เช่น เพลง “กว่าจะรู้เดียงสา” ในภาพยนตร์เรื่อง “กว่าจะรู้เดียงสา” ก็ใช้เล่าเรื่องได้ หรือแม้แต่การใช้เพลงประเภทฮาร์ตร็อกกับภาพของเด็กวัยรุ่นในชุดยีนส์ ซึ่งนอนอยู่ในห้องนอนที่ติดรูปมอเตอร์ไซด์คันใหญ่ตรงผนังห้อง ก็แสดงถึงอุปนิสัยใจคอของวัยรุ่นคนนั้นได้โดยไม่ต้องใช้คำพูดใด ๆ

2. สอดแทรกข้อมูล เราสามารถใช้เสียงสอดแทรกข้อมูลต่าง ๆ ให้กับผู้ชมโดยไม่รู้ตัว ซึ่งถ้าคุณเฝิน ๆ คงจะไม่คิดว่าเสียงรถที่แล่นผ่านไป หรือเสียงฝีเท้าที่กระทบพื้นตามจังหวะก้าวเดินจะบอกอะไรเราได้มากไปกว่าภาพที่มองเห็นอยู่เบื้องหน้า แต่ถ้าพิจารณากันให้ดีจะพบว่า เสียงที่ดัง - ค่อย ต่างกัน จะให้ความรู้สึกในเรื่องระยะทาง ใกล้ - ไกล เสียงที่ดังจากด้านซ้ายย้ายมาด้านขวาจะทำให้ทราบถึงทิศทางของการเคลื่อนที่ และเสียงที่ดังแล้วหายไป บอกให้ทราบถึงความมิดชิดของห้องหับต่าง ๆ เสียงดนตรีประกอบที่นำมาใช้เพียงเพื่อไม่ให้เกิดการเดินเรื่องเงียบเหงาเกินไป ไม่ได้เกี่ยวข้องกับการแสดงของผู้แสดงเลย ก็อาจทำให้ทราบถึงบรรยากาศและอารมณ์ของเรื่อง ตลอดจนสิ่งที่เป็นนามธรรมอื่น ๆ ที่มีความหมาย หรือเป็นสัญลักษณ์ได้ เช่น เสียงดนตรีที่หวีดหวิว แผ่วเบา แสดงถึงความอ้างว้าง เดียวดาย เสียงดนตรีที่ต่ำและเป็นจังหวะกระแทกกระทั้น แสดงถึงความ

ลึกลับ น่าสะพรึงกลัว และเสียงเพลงพญาโศกที่ใช้เป็นสัญลักษณ์ของความเศร้าและความตาย เป็นต้น

3.เพิ่มรายละเอียด เสียงที่เหมาะสมจะช่วยเพิ่มรายละเอียดให้กับภาพในภาพยนตร์ การให้เสียงที่สัมพันธ์กับฉากหรือการแสดงในเรื่องจะช่วยเพิ่มรายละเอียดให้กับภาพบนจอได้ เช่น ขณะที่บนจอปรากฏภาพของกัปตันเรือที่กำลังยืนอยู่หลังพวงมาลัยด้วยใบหน้าที่ยิ้มบาง สายตามองจับไปทางเบื้องหน้า เสียงเครื่องยนต์เรือที่เดินสมำเสมอเคล้ากับเสียงคลื่นลมที่ดังแผ่ว ๆ ช่วยบอกรายละเอียดให้รู้ว่า ขณะนั้นเรือกำลังเดินทางไปเรื่อย ๆ ในท้องทะเลยามคลื่นสงบ บางครั้งอาจมีเสียงสรวลเสเฮฮาของลูกเรือดังแว่วเข้ามาบอกให้รู้ว่า ขณะนั้นเป็นเวลาที่ถูกเรือกำลังพักผ่อนอย่างรื่นรมย์ ทุกคนกำลังสนุกสนานอย่างเต็มที่ จนกัปตันผู้นั้นอดไม่ได้ที่จะเปลือยยิ้มไปด้วยกับความสุขของลูกเรือที่สัมผัสได้จากเสียงที่ดังแว่วเข้ามานั้นด้วย

4.เชื่อมโยงภาพให้ต่อเนื่องกัน เสียงสามารถเชื่อมภาพแต่ละภาพให้มีความต่อเนื่องกัน เช่น เมื่อตัดภาพจากเกวียนบรรทุกถังเบียร์ที่กำลังล้อเหยียดไปตามถนนลูกรังในชนบท มาสู่ใบหน้าอันตื้นตระหนกของชายหนุ่มที่ขับเกวียนอย่างเอาเป็นเอาตาย แล้วตัดไปที่ถังเบียร์ที่สั่นด้วยแรงสะเทือนจนเบียร์กระฉอกออกมากรดั่ง เสียงที่ดำเนินอยู่ตลอดเวลา คือ เสียงของล้อเกวียนและฝั่มที่ล้อเหยียดไปตามพื้นถนน สอดแทรกด้วยเสียงดนตรีในท่วงทำนองที่เร่รุ่มและคู่กันตระหนก เมื่อตัดภาพมาที่ใบหน้าของเด็กหนุ่มอาจแทรกเสียงหอบด้วยความตื้นกลัวและเมื่อตัดภาพไปที่ถังเบียร์ก็ให้เสียงน้ำเบียร์กระฉอกออกจากถังแทรกเข้าไป เสียงเกวียนที่แล่นอยู่ตลอดเวลาจะช่วยเชื่อมโยงให้ผู้ชมทราบว่าภาพบทยอทั้งหมดนั้นอยู่ในฉากเดียวกัน คือ ฉากที่เด็กหนุ่มกำลังควบเกวียนบรรทุกถังเบียร์หนีผู้ร้ายอยู่

5.ช่วยเน้นอารมณ์และความรู้สึกของผู้แสดง โดยการเลือกใช้ถ้อยคำตลอดจนการใช้สัมผัสเสียงต่าง ๆ ในบทสนทนา จะช่วยเน้นอารมณ์และความรู้สึกของผู้แสดงที่ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกคล้อยตาม เสียงจังหวะการเต้นของหัวใจที่ควบคู่ไปกับภาพกราฟิฟเจอร์ในจอเครื่องตรวจหัวใจ ที่อยู่เบื้องหน้าของหมอผ่าตัดที่มีสีหน้าวิตกกังวลกับคนไข้ที่นอนอยู่บนเตียงผ่าตัด เขากำลังเล่นเกมสี่ยื้อยุดคุดชีวิตคนไข้ผู้นั้นอยู่กับพญามัจจุราช เสียงลมหายใจของคนที่ไข้ที่แผ่วเบาลงทุกที ๆ ช่วยเน้นถึงเวลาในการต่อสู้ที่เหลือเพียงน้อยนิดเท่านั้น ใบหน้าของหมอผ่าตัดสื่อความกังวลมากขึ้นเรื่อย ๆ และแล้วทุกอย่างก็สงบเงียบไป เสียงถอนหายใจยาวอย่างระท้อและสิ้นหวังที่ดังแหวกความเงียบขึ้นมา นั้น คงจะบอกให้ผู้ชมทราบถึงความปราชัยทั้งหมดทั้งมวลของหมอผ่าตัด ที่ต้องสูญเสียชีวิตของคนไข้ของเขาให้กับพญามัจจุราชไปในที่สุด

6. ช่วยเน้นอารมณ์และความรู้สึกต่าง ๆ ของผู้ดู การใช้เสียงที่ขัดแย้งกับภาพจะช่วยเน้นอารมณ์และความรู้สึกของผู้ดูให้รุนแรงขึ้น เช่น เมื่อบนจอเป็นภาพถ่ายช้าของฝูงชนที่กำลังยื้อแย่งกันตรงประตูทางออกของสนามฟุตบอล ภาพนั้นจะดูรุนแรงและกดดันมาก ถ้าใช้ดนตรีประกอบในจังหวะรวดเร็วและรุนแรง ภาพของคนที่ยื้อแย่ง ๆ อ้าปากตะโกนกว้างขึ้นและกว้างขึ้น เสียงตะโกนที่ดังออกจากปากก็ดังมากขึ้นเรื่อย ๆ จนกระทั่งปากที่อ้าตะโกนนั้นกว้างสุดขีดจนกล้ำเนื้อไปหน้าตึงเขม็ง แต่ทว่าเสียงต่าง ๆ กลับเงียบสนิท ผู้ชมจะพบว่าเสียงตะโกนที่เงียบหายไปนั้นกลับเข้าไปดังกึกก้องอยู่ในหัวใจของทุก ๆ คนมากกว่าเสียงตะโกนที่ได้ยินมาก่อนหน้านั้นเสียอีก

7. ตกแต่งภาพในภาพยนตร์ให้ดูมีสีสันมากขึ้น ปกติแล้ว เสียงในภาพยนตร์ทุกเสียงจะทำหน้าที่นี้อยู่แล้ว แต่ถ้าหากรู้จักเลือกเสียงที่เหมาะสมมากขึ้นเท่าไร ก็จะช่วยประดับประดาให้ภาพยนตร์มีความน่าดูมากยิ่งขึ้นเท่านั้น อย่างเช่นในภาพยนตร์สารคดีเรื่องการฟักไข่ ถ้าใช้ดนตรีประกอบในท่วงทำนองสดใสมิชีวิตชีวาธรรมชาติก็อาจจะให้ความน่าดูและมีลีลาของการเจาะเปลือกไข่ออกมาชมโลกกว้างของลูกเจี๊ยบได้ไม่เท่ากับการใช้เพลงบรรเลงชื่อเอ็กมอนต์ โอเวอเชอร์ (Eqmont Overture) ของ เบโทเฟน (Beethoven) ซึ่งมีท่วงทำนองดนตรีที่เล่าถึงการฟักตัวเปิดเปลือกไข่ออกมาชมโลกภายนอกของลูกเจี๊ยบน้อย ๆ เสียงโครมครามกอบปรักกับดนตรีที่เร่งเร้ารุนแรงจะช่วยให้ภาพการต่อสู้ของควาบอย 2 คนในร้านเหล้าคูเคือคและรุนแรง

8. ชักจูงผู้ชมให้เกิดจินตนาการร่วมกับภาพตามวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์ ดังเช่น เมื่อภาพที่ปรากฏบนจอเป็นภาพของนักประดาน้ำที่กำลังดำน้ำไปอย่างช้า ๆ เหนือแนวปะการังใต้ท้องทะเล ถ้าใส่เสียงดนตรีที่มีลีลาอ่อนหวาน สดชื่น ควบคู่ไปกับภาพนั้น ก็จะช่วยให้ผู้ชมเกิดจินตนาการไปถึงนักประดาน้ำสาวที่กำลังชื่นชมนกับความงามของสรรพสิ่งตามแนวปะการังอยู่อย่างเพลิดเพลิน แต่ถ้าหากใส่เสียงดนตรีที่ฟังดูคุกคามและลึกลับ ก็จะกลายเป็นนักประดาน้ำผู้นั้นกำลังดำน้ำเพื่อปฏิบัติงานอะไรสักอย่างหนึ่ง โดยที่เขาเองก็ยังไม่มั่นใจว่าจะต้องพบพานกับอันตรายอะไรบางอย่างในอีกไม่กี่นาทีข้างหน้า นอกจากนี้ เสียงพายุที่กระทบน้ำเป็นจังหวะแน่นหนักและเฉียบขาดที่ควบคู่ไปกับภาพของชายหนุ่มที่กำลังจ้วงพายลงไปในน้ำย่อมจะถ่ายทอดความรู้สึกอันรุนแรงที่อยู่ในใจของชายหนุ่มผู้นั้นมาสู่ใจของผู้ชมได้

9. ใช้เป็นตัวอุปมา อย่างในภาพยนตร์เรื่อง “ผู้เขาลีเจี๊ยบ” ที่ใช้ภาพและเสียงจากการบรรเลงเพลงของวงออเคสตราวงใหญ่ ภาพของนักดนตรีที่ต่างบรรเลงเพลงกันอย่างดุเดือด กับเสียงของตัวโน้ตที่ดังประกวดประชันกันเมื่อตัดภาพไปที่เกมฟุตบอลที่กำลังแข่งขันกันอย่างเอาเป็นเอาตายพร้อม ๆ กันกับเสียงเพลงจากวงออเคสตรานั้นทำให้ผู้ชมสามารถอุปมาการเล่นฟุตบอลได้ว่า ทุก

คนในทีมจะต้องเล่นกันอย่างสุดฝีมือ เพื่อประสานกันในทีมอันที่จะเอาชนะคู่ต่อสู้ได้ เช่นเดียวกับ นักดนตรีในวงออเคสตราที่ต้องบรรเลงเพลงที่ไพเราะน่าฟังที่สุด หรือเพลง อิมพอสซิเบิล ดรีม (Impossible Dream) ที่อุปมาดังความฝันของคน กีโชเต (Don Quizote) ที่ทอดท้อและอ่อนแอ ผู้ซึ่ง ฝันที่จะเป็นอัศวินผู้แข็งแกร่งและเชื่อมั่นขณะที่เพลงกำลังบรรเลงอยู่ ภาพก็จะตัดจากภาพของอัศวิน ผู้ที่ยังมาสู่ชายแก่ผมหรือผมแหม่มที่พยายามสุดลมหายใจ และยึดไหล่ที่คุ้มอยู่เป็นนิจให้ตั้งตรงเต็มที่

10. ช่วยเรียกความทรงจำของผู้ชม เช่นในบางครั้งอาจใช้เสียงเพื่อเรียกความทรงจำของผู้ชม ให้ระลึกถึงเรื่องราวตอนใดตอนหนึ่งที่ผ่านมาแล้ว ซึ่งมักเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อภาพยนตร์เรื่อง นั้น ๆ เพื่อให้สามารถรับรู้ภาพที่มาถึงได้อย่างรวดเร็ว ตลอดจนสร้างอารมณ์ให้กับผู้ชมเพื่อรับ สถานการณ์ไป เช่น ในภาพยนตร์เรื่องจอร์จ ซึ่งมักจะให้เสียงฮัมของเบสในจังหวะกระชั้นนำขึ้น ก่อนทุกครั้งที่เราจะมาปรากฏตัว ดังนั้น ผู้ชมจะเริ่มรู้สึกตื่นเต้นและคาดหวังที่จะได้เห็น เจ้าฉลามร้ายมาก่อนเหตุของขวัญขึ้นทุกครั้งที่ได้ยินเสียงฮัมของเบสนั้น