

บทที่ 2

การทบทวนเอกสาร/วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

จากการที่ผู้จัดทำได้ทำการศึกษา ค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ บทบาทหน้าที่ผู้ควบคุมความต่อเนื่อง ของบริษัทไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น : กรณีศึกษา ภาพยนตร์เรื่อง “ School Tales เรื่องผีมือยู่วา” ผู้จัดทำได้เรียนรู้กระบวนการทำงานของผู้ควบคุมความต่อเนื่อง ทั้งหมดในภาพยนตร์เรื่อง “ School Tales เรื่องผีมือยู่วา” และสามารถสรุปแนวคิดที่เกี่ยวข้องได้ ดังต่อไปนี้

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ผู้ควบคุมความต่อเนื่อง

2.1.1 แนวคิดในลักษณะการนำเสนอภาพ

2.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับภาษาและคำสั่งของผู้กำกับ

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับเทคนิคการทำงานของผู้ควบคุมความต่อเนื่อง

2.2.1 แนวคิดในการใช้ขนาดภาพ

2.2.2 แนวคิดเกี่ยวกับเส้นแกน 180 องศา

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ผู้ควบคุมความต่อเนื่อง

2.1.1 แนวคิดในลักษณะการนำเสนอภาพ

ลักษณะการนำเสนอภาพ หมายถึง ทิศทางที่ตั้งกล้องกับวัตถุที่ถูกล่ามยิง ประกอบด้วยมุมหลักๆ ดังนี้

1. มุมกล้อง ออบเจกทีฟ (Objective Camera Angle) มุมกล้องมุมนี้ทำให้ผู้ดูได้เห็นภาพโดยตรงจากเลนส์กล้อง ซึ่งทำหน้าที่เสมือนตาผู้ดู

2. มุมกล้อง ซับเจกทีฟ (Subjective Camera Angle) มุมกล้องมุมนี้ใช้กล้องแทนผู้ดู ทำให้ผู้ดูเป็นเสมือนผู้แสดงที่อยู่นอกจอ ผู้แสดงจะมองหรือพูดกับเลนส์กล้อง ทำให้รู้สึกที่ผู้แสดงในจอ มองหรือพูดกับผู้ดูโดยตรง ทำให้ผู้ดูรู้สึกเข้าไปมีส่วนร่วมใน ภาพยนตร์เรื่องนั้น

3. มุมกล้อง พอยต์ ออฟ วิว (Point of view camera angle, POV) มุมกล้องมุมนี้ผู้กำกับให้ผู้ดูเห็นภาพเหตุการณ์จากสายตาของผู้แสดงอีกทีหนึ่ง ผู้ดูจะเห็นผู้แสดงจากมุมกล้อง ออบเจกทีฟ และเห็นภาพที่ผู้แสดงเห็นจากมุมกล้อง พอยต์ ออฟ วิว ตัวอย่างเช่น ภาพแรกผู้ดูเห็นภาพ เฮลิคอปเตอร์บินเหนือกรุงเทพฯ ตัดภาพไปที่คนขับมองลงมาข้างล่าง แล้วตัดเป็นภาพการจราจรใน กรุงเทพฯ ภาพการจราจรในกรุงเทพฯ เป็นภาพจากมุมกล้อง พอยต์ ออฟ วิว ของคนขับเครื่องบิน เฮลิคอปเตอร์

4. มุมที่ผู้กำกับกำหนดขึ้นเอง (Director's Interpretative Camera Angle) เป็นมุมกล้องที่ผู้กำกับอาจกำหนดมุมกล้องขึ้นมาเพื่อให้เรื่องราวเร้าใจ ชวนติดตามยิ่งขึ้น เพื่อให้การสื่อสารเข้าถึงอารมณ์ของผู้ดูโทรทัศน์ได้อย่างเต็มที่

2.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับภาษาและคำสั่งของผู้กำกับ

1. ACTION คำสั่งของผู้กำกับการแสดง ให้นักแสดงเริ่มแสดงตามคิว หลังจากที่ตั้งไกลด์ช่างภาพเดินกล้องแล้ว*

2. ANGLE มุมกล้อง หมายถึงทิศทางหรือมุมกล้องที่กล้องทำมุมสัมพันธ์กับวัตถุที่ถ่าย

3. ART HOUSE โรงภาพยนตร์ขนาดเล็กที่มีการจัดฉายภาพยนตร์ให้กับกลุ่มผู้ชมเฉพาะกลุ่มที่เป็นคอหนังหรือแฟนหนัง (แฟนพันธุ์แท้หนังอาร์ต) จริงๆ เช่น ผู้ชมที่สนใจหนังในเชิงศิลปะมากกว่าความบันเทิง หรือสนใจผลงานของผู้กำกับมากกว่าตัวดาราราย ภาพยนตร์ที่จัดฉายจะเป็นภาพยนตร์ที่มีแนวคิดแอบแฝง อาจมีรางวัลจากการประกวดก็ได้ จนไปถึงภาพยนตร์เชิงทดลองหรือผิดแผกแตกต่างจากภาพยนตร์ทั่วไป จนบางครั้งคนทั่วไปขนานนามว่า “ภาพยนตร์ที่ต้องปีนบันไดดู”

4. BLACK COMEDY ละคร นิยาย หรือภาพยนตร์ประเภทหนึ่งที่มีลักษณะตลกร้าย เฉพาะตัว นำเสนอออกมาในลักษณะเสียดสี ประชด แดกดัน เช่น ตลกแนววิบัติการ เกรียด ขมขื่น มองโลกในแง่ร้าย หรือเจ็บปวด

5. BREAK DOWN SCRIPT การแตกบทภาพยนตร์ออกเป็นหมวดหมู่ เพื่อสะดวกในการถ่ายทำ เพราะไม่จำเป็นต้องถ่ายเรียงทีละฉากตามที่ระบุไว้ใน SCRIPT และนำมา ตัดต่อภายหลัง หรือเรียกอีกอย่างว่า การเจาะถ่าย

6. BOOM อุปกรณ์ที่ไว้สำหรับแขวนไมค์โครโฟน มีลักษณะเป็นแท่งยาวๆ สามารถเคลื่อนย้ายได้ ที่ด้านปลายจะมีไมค์โครโฟนติดอยู่ไว้สำหรับบันทึกเสียงระหว่าง การถ่ายทำ

7. CINCH MARKS รอยขีดข่วนเป็นทางยาวแนวตั้งบนแผ่นฟิล์มซึ่งเกิดจากดึงฟิล์มดึงเกินไปขณะพัน รอบม้วน ทำให้เนื้อฟิล์มสัมผัสเสียดสีกับแกนยึดฟิล์มเวลาฉาย รอยจะเด่นชัดมากขึ้นเรื่อยๆ ตามจำนวนครั้งที่ใช้งาน มักพบเห็นบนภาพยนตร์ของขบวนการหนังเร่ หรือหนังกลางแปลงที่ชาวบ้านเรียกกันว่า “รอยสายฝน” หรือ “หนังฝนตก” เป็นต้น

8. CONTINUITY ตำแหน่งผู้ควบคุมความต่อเนื่อง ส่วนใหญ่จะนิยมให้ผู้หญิงทำหน้าที่นี้ เนื่องจากต้องใช้ความรอบคอบและความช่างสังเกตสูง

9. CRANE ปั่นจั่นขนาดใหญ่ที่มีไว้สำหรับติดตั้งกล้องภาพยนตร์ เพื่อนำไว้ถ่ายภาพมุมสูง

10. CUE (อ่านว่า “คิว”) เป็นสัญญาณบอกนักแสดงให้เริ่มแสดง ส่วนใหญ่จะเป็น CUE ที่ 2 เป็นต้นไป เพราะ CUE แรกเป็นการสั่ง ACTION ของผู้กำกับอยู่แล้วเช่น “เมื่อผู้กำกับสั่ง ACTION นักศึกษาในห้องก็เริ่มเล่นกันคุยกันระหว่างรออาจารย์มาสอน จากนั้นผู้กำกับก็จะให้ CUE กับนักแสดงที่รับบทเป็นอาจารย์เดินเข้ามา” เป็นต้น ซึ่งสัญญาณนี้จะเป็นอะไรก็ได้ตามแต่จะตกลงกัน

11. CUT เป็นการสั่งของผู้กำกับเพื่อให้หยุดการบันทึกของช็อตนั้น ซึ่งทีมงานในกองถ่ายอีกคนหนึ่งที่สามารถสั่งได้ นั่นก็คือคนที่ทำหน้าที่ CONTINUITY

12. CUT-AWAY ช็อตเหตุการณ์ใกล้เคียงกับเหตุการณ์ที่กำลังดำเนินเรื่องหลักอยู่ เช่น “เจ้านายกำลังขับรถเลี้ยวเข้าบ้าน ตัดภาพเป็น CUT-AWAY ที่ภาพคนรับใช้ที่กำลังออกมารอต้อนรับ” เป็นต้น

13. CUT-IN ภาพระยะใกล้ (INSERT) ของเหตุการณ์ที่กำลังดำเนินอยู่ เช่น “ภาพระดับสายตาคนกำลังพายเรืออยู่ในคลองแถวบ้าน และตัดเป็นภาพ CUT-IN ไปที่ไม้พายที่กำลังแหวกน้ำ” เป็นต้น

14. DAY FOR NIGHT SHOOTING ฉากที่ถ่ายทำในเวลากลางวัน แต่ให้ภาพออกมาเหมือนกับฉากตอนกลางคืน สามารถทำได้โดยใช้ฟิลเตอร์พิเศษใส่หน้ากล้องขณะถ่ายทำ หรือสามารถทำในห้องแล็บโดยใช้เทคนิคพิเศษ

15. DOLLY พาหนะที่มีล้อเลื่อนได้ สำหรับตั้งกล้องเพื่อถ่ายภาพในช็อตประเภท DOLLY SHOT, TRACK หรือ TRUCK

16. DUTCH ANGLE มุมเอียง การตั้งกล้องมุมนี้เป็นการแสดงภาพแทนความรู้สึกของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือการสร้างบรรยากาศให้มีความรู้สึก เว้งว้าง วังเวง พิกล ผิดอาเพศ

17. EXTRA ตัวประกอบ เป็นนักแสดงที่จ้างเป็นรายวัน เพื่อรับบทเล็กๆ น้อยๆ ตัวประกอบจะไม่มีบทพูด หรือส่งเสียงโต้ตอบใดๆ ทั้งสิ้น มักเป็นตัวประกอบในฉากยกทัพในสนามรบ หรือผู้คนมากมายในงานเลี้ยงสังสรรค์ หรือเดินผ่านไปมาเพื่อบรรยากาศพลุกพล่านของผู้คนในสวนสาธารณะ

18. EYE LEVEL ANGLE มุมระดับสายตา กล้องจะตั้งอยู่ในระดับสายตาของมนุษย์ ภาพที่ถูกรับบันทึกจะให้ความรู้สึกเป็นกันเอง เรียบง่าย กับคนดู และเหมือนกับการดึงคนดูเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์ มุมภาพในระดับนี้จะทำให้เราได้เห็นรายละเอียดเพียงด้านเดียวเนื่องจาก กล้องจะตั้งในระดับเดียวกันกับวัตถุที่ถ่าย

19. FILM แผ่นเซลลูลอยด์บางๆ ฉาบด้วยสารไวแสง สามารถบันทึกภาพได้ มีรูหนามเตยที่ขอบเพื่อช่วยในการ LOAD फिल्म ใช้ในงานถ่ายภาพนิ่ง และภาพยนตร์ फिल्मมีหลายประเภทและขนาดความไวแสงตามความต้องการของผู้ใช้ เช่น फिल्म DAY LIGHT สำหรับงานถ่ายภาพกลางวัน, फिल्म TUNGSTEN สำหรับถ่ายกลางคืน ช่วยตัดแสงสีเหลืองจากหลอดไฟ หากนำมาถ่ายในตอนกลางวันจะได้ภาพสีอมฟ้า เป็นต้น

20. FLASH CUT การตัดมีแสงสว่างแวบ เป็นการตัดต่อภาพเพื่อสร้างรู้สึกทางอารมณ์ หรือ เพื่อแสดงความไม่ต่อเนื่องของช่วงเวลา เพื่อย่อยสื่อดูคิดหรือไปสู่อนาคต

21. FOOTAGE फिल्मภาพยนตร์ช่วงหนึ่ง หรือตอนหนึ่ง ที่มีความยาววัดเป็นฟุต เช่น FOOTAGE ทั้งหมดของภาพยนตร์เรื่องนี้ถ่ายทำที่เมืองไทย

22. GRIPS ผู้ที่มีหน้าที่รับผิดชอบการซ่อมแซม บำรุง รักษา และตัดแปลงอุปกรณ์ฉากที่ใช้แล้ว ให้สามารถนำกลับมาใช้ใหม่ได้อีกหลายๆ ครั้ง เพราะส่วนมากฉากบางฉากนั้น ไม่ได้ถ่ายเสร็จภายในครั้งเดียว อาจจะใช้ทั้งเรื่องก็ได้

23. HIGH ANGLE มุมสูง หรือ มุมก้ม กล้องจะตั้งอยู่สูงกว่าวัตถุ เวลาถ่ายต้องกดหน้ากล้องลงมาเล็กน้อยเพื่อที่จะถ่ายวัตถุที่อยู่ต่ำกว่า ภาพในมุมนี้จะทำให้คนดูเห็นว่าวัตถุที่ถ่ายนั้นต่ำ ต้อย ต้อยค่า ไร้ความหมาย ตกต่ำ สิ้นหวัง แพ้พ่ายและถ้าหากเป็นภาพยนตร์ที่ใช้มุมกล้องเล่นกับคนดูด้วยแล้ว จะทำให้คนดูรู้สึกว่าตัวเองมีอำนาจ สูงส่ง เป็นผู้ควบคุมสิ่งที่ปรากฏอยู่ในภาพ ซึ่งทั้งหมดนี้ก็จะตรงกันข้ามกับ LOW ANGLE

24. JUMP CUT การเปลี่ยนช็อตอย่างฉับพลัน โดยการตัดภาพ ให้ผลในด้านความไม่ต่อเนื่องของเวลา และสถานที่ ทำให้เนื้อเรื่องกระโดดไปกระโดดมา

25. LOW ANGLE มุมต่ำ หรือ มุมเฝย กล้องจะตั้งอยู่ต่ำกว่าวัตถุแล้วเงยหน้ากล้องขึ้นมาเพื่อถ่ายวัตถุที่อยู่ สูงกว่า ทั้งนี้บางครั้งนิยมถ่ายภาพเพื่อเน้นส่วนสำคัญหรือสร้างจุดสนใจให้กับวัตถุ ที่ถ่าย เมื่อคนดูเห็นภาพในมุมนี้จะทำให้รู้สึกว่าวัตถุที่ถ่ายนั้นสูงส่ง มีค่า ยิ่งใหญ่ อลังการ โอ้อำ น่าเกรงขาม ในขณะที่เดียวกันก็จะทำให้คนดูรู้สึกว่าตัวเองนั้นต่ำต้อยกว่าวัตถุอื่นๆ นิยมถ่ายโบราณสถาน สถาปัตยกรรมขนาดใหญ่ เพื่อทำให้รู้สึกว่าสถานที่แห่งนั้นยิ่งใหญ่สูงค่า น่าเกรงขาม

26. PAN คือการหันกล้องระหว่างที่มีการถ่ายทำจากซ้ายไปขวา หรือจากขวาไปซ้าย หากเราต้องการเน้นสิ่งใดให้เด่นมาหยุดที่สิ่งนั้นเป็นส่งสุดท้ายเช่น “แพนจากภาพเด็กที่กำลังยืนมองตั้งหนังสือการ์ตูนเรื่อง โปรดที่สะสมมาตั้งแต่เด็กที่มีมากมายมหาศาล แพนไปหาชั้นวางหนังสือที่มีที่ว่างพอสำหรับหนังสือไม่กี่สิบเล่ม” เป็นต้น เท่านั้นคนดูก็อาจเข้าใจได้ว่าเด็กคนนี้กำลังประสบปัญหาไม่มีที่เก็บหนังสือ การ์ตูนของตัวเองแม้จะไม่มีบทพูดใดๆ ให้คนดูได้ทราบก่อนเลยก็ตาม ในช็อตนี้ภาพยนตร์กำลังสื่อว่าการเน้นที่ชั้นวางหนังสือ เพราะแพนมาสิ้นสุดที่ชั้นวาง

27. PLOT การวางโครงเรื่องหลักๆ

28. PROPS วัสดุ หรืออุปกรณ์ประกอบฉากในการถ่ายทำ บางครั้งอาจมีอยู่ในฉากแต่ไม่ได้ถูกถ่ายในเฟรมก็ได้ แต่จะจัดหามาเพื่อบรรยากาศของการแสดง เพื่อสื่อให้คนดูรู้สึกว่ามีสิ่งนั้นอยู่จริงๆ ทั้งที่ไม่ได้ปรากฏบนแผ่นฟิล์มเลย ผู้กำกับบางคนชอบใช้วิธีนี้ในการคุมอารมณ์ของหนัง คำว่า PROPS ย่อมาจากคำว่า PROPERTIES

29. SCENE ฉากๆ หนึ่งในภาพยนตร์ เป็นหน่วยย่อยรองมาจาก SEQUENCE (ตอนๆ หนึ่ง) ซึ่งประกอบด้วยช็อตหลายๆ ช็อตที่เกิดขึ้นในสถานที่เดียวกัน และมีการกระทำต่อเนื่องของช็อตเหล่านี้ทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่เป็นเหตุ เป็นผลต่อเนื่อง และภาพยนตร์ ART บางเรื่องนิยมถ่ายช็อตเดียวทั้งยาวในฉากเดียวโดยไม่มีการตัดต่อเพิ่มเติมใดๆ เช่น ภาพยนตร์จากญี่ปุ่น

30. SCREENPLAY บทภาพยนตร์สำหรับนักแสดงเอาไว้อ่าน ซึ่งมีรายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่ วัน เวลา เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแต่ละฉาก พร้อมบทสนทนา

31. SCRIPT บทภาพยนตร์ที่ใช้สำหรับถ่ายทำภาพยนตร์ อาจจะเขียนขึ้นมาใหม่หรือดัดแปลงมาจากวรรณกรรม นวนิยาย เรื่องสั้น

32. SEQUENCE ตอนๆ หนึ่งของภาพยนตร์ ซึ่งเกิดจากซีน (SCENE) หลายๆ ซีนมารวมกัน มีความสมบูรณ์ในตัวเอง อาจเริ่มต้นและจบลงด้วยการเชื่อมภาพแบบ FADE, DISSOLVE หรือ CUT ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งจะประกอบด้วย SEQUENCE หลายๆ SEQUENCE มารวมกันเป็นเรื่องราว เช่น SEQUENCE ตอนพระเอกยังวัยเด็ก, SEQUENCE ตอนพระเอกพบรักครั้งแรก เป็นต้น

33. SHOT เป็นการบันทึกภาพในแต่ละครั้ง กล่าวคือ เริ่มกดปุ่มบันทึกภาพหนึ่งครั้งและกดปุ่มหยุดบันทึกอีกหนึ่งครั้ง นับเป็น 1 SHOT

34. SHOOTING SCRIPT เป็นบทถ่ายภาพยนตร์สำหรับทีมงาน ซึ่งจะมีข้อมูลทางเทคนิค การวางตำแหน่งกล้อง การเคลื่อนกล้อง ขนาดภาพ มุมภาพ เป็นศัพท์และคำย่อเฉพาะทางด้านภาพยนตร์ทั้งสิ้น จึงเหมาะสำหรับทีมงานของกองถ่ายนั้นๆ หรือผู้ที่ศึกษามาทางภาพยนตร์โดยเฉพาะ

35. SLATE แผ่นกระดาษชนวน ที่ใช้ถ่ายก่อนการถ่ายทำในแต่ละเทค โดยมีการขีดเขียนหรือบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับเทคนั้นๆ เพื่อให้คนตัดต่อได้ทราบว่าเทคนั้นเป็นเทคที่ทำได้ และจะมีไม้ตีเกี่ยวข้องข้างบน เพื่อทำให้เกิดเสียง เมื่อเวลาตัดต่อจะสามารถเชื่อมภาพกับเสียงเข้าด้วยกัน ทำให้เสียงพูดกับปากนักแสดงตรงกัน และหากเทคใดล้มถ่าย SLATE ก็ให้ถ่ายในตอนท้ายของเทคนั้น โดยถ่ายแผ่น SLATE กลับหัว

36. SLATE บอร์ดแสดงข้อมูลการถ่ายทำในแต่ละช็อต ซึ่งจะมีข้อมูลของช็อตนั้นที่กำลังจะถ่ายเช่น ชื่อภาพยนตร์ ฉาก ช็อต เทคนิคที่เท่าไรชื่อผู้กำกับ ช่วงภาพ ถ่ายกลางวันหรือกลางคืน ภายนอกหรือภายใน फिल्मม้วนที่เท่าไร วันที่ถ่าย เป็นต้น ซึ่งก่อนการถ่ายผู้กำกับต้องสั่งให้ทีมงานนำ SLATE เข้ามาโชว์ที่หน้ากล้องเพื่อบันทึกว่าสิ่งที่กำลังจะถ่ายต่อไปนี่คืออะไร เพื่อเป็นประโยชน์ตอนตัดต่อ

37. SKIN FLICK ภาพยนตร์ที่แสดงให้เห็นเนื้อหนังมังสา สักส่วน โคงั้ว โดยมากจะเป็นภาพของสตรี แต่ก็ไม่เสมอไป เป็นการกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกของคนดูจากความงามที่น่าเสนอ แต่ไม่จำเป็นว่าจะต้องเป็นเรื่องลามกอนาจาร เช่นเรื่อง APPLE KNOCKERS AND THE COKE ก่อนปี ค.ศ. 1948 ของ MARILYN MONROE โดยที่เธอปรากฏภายในลักษณะเปลือยเปล่า กำลังเล่นกับลูกแอปเปิ้ล และขวดโคล่าอย่างมีเสณัย ซึ่งภาพยนตร์ในปัจจุบันนิยมกันมากเพื่อเป็นจุดขายมากกว่าภาพศิลปะ

38. STORYBORD ภาพประกอบเหตุการณ์ในแต่ละช็อต เพื่อให้การถ่ายทำได้เห็นภาพเป็นรูปธรรมมากที่สุด ทั้งนี้เพื่อให้ทีมงานทุกฝ่ายเข้าใจตรงกัน

39. SUBJECTIVE มุมแทนสายตาตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง ซึ่งมุมมองจะเปลี่ยนไปตามอิริยาบถของตัวละครที่กล้องแทนสายตาอยู่ไม่ว่าจะ เดิน นั่งนอน

40. SYNOPSIS แนวความคิดหลัก และ โครงสร้างของภาพยนตร์แบบกระชับ

41. THEME แก่นของเรื่อง

42. TILT คือการกคดกล้องลงหรือเงยขึ้นระหว่างที่ถ่ายทำ (ลักษณะจะคล้าย PAN แต่เปลี่ยนจากซ้าย-ขวา เป็นบน-ล่าง) การสื่อความหมายจะคล้ายกับ PAN คือ ต้องการเน้นสิ่งใดก็ให้ TILT ไปหยุดที่สิ่งนั้นเป็นที่สุดท้าย เช่น “กล้องแทนสายตาของฝ่ายชายที่กำลังตะลึงกับครั้งแรกที่เจอสาวสวย จนถึง ขนาดต้องกวาดสายตาตั้งแต่ปลายเท้าของฝ่ายหญิง เรื่อยขึ้นมาจนถึงใบหน้า (กล้องจะ TILT UP) จนลืมนี่ว่าเป็นการเสียมารยาท” เป็นต้น ในลักษณะนี้จะ เป็นการเน้นที่หน้าของฝ่ายหญิงมากกว่าเรือนร่าง

43. TREATMENT เป็นการขยายเรื่อง (PLOT) ตั้งแต่ต้นจนจบออกมาในลักษณะความเรียง

44. VOICE-OVER: เสียงพูดของผู้บรรยาย บรรยายถึงเรื่องราว เนื้อหา หรือเหตุการณ์ ในขณะที่ภาพที่ปรากฏอยู่จะเปลี่ยนไปเรื่อยๆ บางครั้งภาพกับเสียงก็ไม่ได้เกี่ยวข้องกันเลยก็มี มักใช้ในภาพยนตร์สารคดี หรือภาพยนตร์ที่ตัวละครกำลังนึกถึงเหตุการณ์ในอดีต จึงเกิดเป็นภาพพร้อมเสียงบรรยาย

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับเทคนิคการทำงานของผู้ควบคุมความต่อเนื่อง

2.2.1 แนวคิดในการใช้ขนาดภาพ

การใช้ขนาดภาพในการบันทึกภาพเคลื่อนไหวแต่ละช็อต (Shot) ผู้บันทึกภาพจะต้องเลือกขนาดของภาพที่เหมาะสมกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอในภาพนั้นๆ รวมถึงอารมณ์ของภาพที่ต้องการสื่อสารไปยังผู้ชม ได้อย่างถูกต้องตามที่ผู้บันทึกภาพต้องการ ขนาดของภาพที่มีการใช้งานกันทั่วไป มีดังนี้

1. ภาพระยะไกลที่สุด (Extreme Long Shot: ELS) ใช้นำเสนอภาพของสภาพแวดล้อมสถานที่ บรรยากาศ บุคคล โดยรวม โดยในภาพอาจมีบุคคลได้ แต่จะไม่สามารถสังเกตเห็นรายละเอียด สีหน้า อารมณ์ของบุคคลนั้น

2. ภาพระยะไกลมาก (Very Long Shot: VLS) ใช้นำเสนอภาพเพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงสถานที่ และสภาพแวดล้อมเป็นหลักใหญ่ และเห็นบุคคลหรือวัตถุเป็นส่วนประกอบ

3. ภาพระยะไกล (Long Shot: LS) เป็นขนาดภาพที่เห็นสภาพแวดล้อม รวมถึงวัตถุ บุคคล และ เหตุการณ์ต่างๆ ครบถ้วน โดยรวม ถ้าเป็นการบันทึกภาพบุคคล หมายถึง ภาพบุคคลแบบเต็มตัว หรือภาพตั้งแต่หัวจรดปลายเท้า

4. ภาพระยะไกลปานกลาง (Medium Long Shot: MLS) เป็นภาพที่ถ่ายบุคคลตั้งแต่ประมาณหน้าแข้ง หัวเข่าขึ้นไปถึงศีรษะ เพื่อให้เห็นกิริยาอาการของบุคคลนั้นๆ ในขณะที่ยังมองเห็นสภาพแวดล้อมรอบๆ ตัวบุคคลนั้นด้วย

5. ภาพระยะกลาง (Medium Shot: MS) เป็นภาพที่ถ่ายบุคคลตั้งแต่ระดับเอวขึ้นไปถึงศีรษะ ทำให้รับรู้ท่าทางของบุคคลนั้น

6. ภาพระยะใกล้ปานกลาง (Medium Close up Shot: MCU) เป็นภาพที่ถ่ายบุคคลตั้งแต่ระดับ หน้าท้องขึ้นไปถึงศีรษะ ซึ่งจะให้เห็นสีหน้าพร้อมๆ กับเห็นบุคลิกลักษณะของบุคคล

7. ภาพระยะใกล้ (Close up Shot: CU) เป็นภาพที่ถ่ายบุคคล วัตถุ ในระยะใกล้ระดับหน้าอกขึ้นไป เผยให้เห็นรายละเอียดเกี่ยวกับสีหน้า และอารมณ์ของบุคคล

8. ภาพระยะใกล้มาก (Very Close up Shot: VCU) เป็นภาพที่ถ่ายบุคคลเฉพาะบริเวณใบหน้า เพื่อให้เห็นใบหน้าของบุคคล สัตว์ หรือวัตถุอย่างชัดเจน รวมถึงเห็นสีหน้า อารมณ์ความรู้สึกอย่างชัดเจนด้วย

9. ภาพระยะใกล้ที่สุด (Extreme Close up Shot: ECU) เป็นภาพที่บันทึกเฉพาะบางส่วนของใบหน้าบุคคล เช่น ดวงตา

2.2.2 แนวคิดเกี่ยวกับเส้นแกน 180 องศา

กฎ 180° (180° rule หรือ Line of action) หมายถึง ความต่อเนื่องบนพื้นที่กรอบภาพของวัตถุ/ตัวละครเมื่อถูกบันทึกภาพต่างเวลาต่างลำดับ พุคให้เข้าใจง่ายคือเมื่อวัตถุ/ตัวละครจำนวนกี่มากน้อยเท่าไรก็ตามหันหน้าเข้าหากัน/หันหลังให้กัน กล้องบันทึกภาพจะต้องอยู่ด้านเดิมเสมอ อย่าข้ามไปด้านตรงกันข้าม ถ้าลากเส้นตรงผ่าครึ่งลงไปบนวัตถุ/ตัวละครทั้งสองฝ่ายก็จะเห็นว่ามันแบ่งวัตถุ/ตัวละครเป็นสองฟาก เส้นที่ลากนั้นเรียกว่าเส้นระนาบ 180° หรือเส้นจินตนาการ (the imaginary line) ถ้าไม่รักษากฎของสถานการณ์นี้ เมื่อนำภาพเข้าสู่กระบวนการตัดต่อ ภาพที่ถูกบันทึกจะขัดกับความจริงของทิศทางการมองของตัวละคร/ทิศทางก้มหน้าของวัตถุ แต่ที่นี้ถ้าบันทึกภาพวัตถุ/ตัวละครที่ด้านเดิมทุกทีมันก็น่าเบื่อ ดังนั้น เมื่อมีกฎก็แปลว่ากฎมีไว้ให้แหก วิธีข้ามเส้นจินตนาการ โดยไม่ว่าวัตถุ/ตัวละครจะมีจำนวนเท่าไร หรือไม่ได้เผชิญหน้ากันก็ตาม คือ

ก.) กล้องต้องบันทึกวัตถุ/ตัวละครตามแนวเส้นก่อน แล้วจึงข้ามเส้นได้ เช่น ชินที่มีการขับรถ กล้องต้องบันทึกมุมมองของคนขับก่อน แล้วจึงข้ามไปอยู่ฝั่งตรงข้ามเส้นได้หรือจะข้ามมาอยู่ฝั่งเดิมก็ตามใจ หรือชินที่มีการข้ามสะพาน กล้องต้องบันทึกภาพที่เส้นจินตนาการจากด้านล่าง/ข้างบนขณะที่รถแล่นผ่าน แล้วจึงข้ามไปอยู่ฝั่งตรงข้ามเส้นได้หรือจะข้ามมาอยู่ฝั่งเดิมก็ได้

ข.) ข้ามเส้นได้ขณะที่กล้องกำลังเดิน เพราะตาของผู้ชมจะเคลื่อนที่เหมือนเป็นเลนส์ของกล้อง อันที่จริงผู้ชมก็คือตัวกล้องนั่นเอง เราเห็นตัวอย่างกรณีนี้ในหนังฮ่องกงหนังเกาหลีบ่อยที่กล้องวนรอบวัตถุ/ตัวละคร เพื่อสื่อถึงอาการสับสน ซ้อค กับข้องใจ เผอิญหน้า แต่ต้องระวัง เมื่อกล้องหยุดเคลื่อนที่ กล้องต้องรักษากฎตามหลักการเดิมคืออยู่ฝั่งไหนก็ต้องอยู่ฝั่งนั้น

ค.) เส้นจินตนาการข้ามกล้องซะเอง ก่อนอื่นต้องเข้าใจว่าเส้นจินตนาการเป็นเหมือนเชือกผูกโยงวัตถุ/ตัวละครทั้งสองฝ่ายไว้ด้วยกัน เมื่อวัตถุ/ตัวละครเคลื่อนที่ เส้นนี้จะเคลื่อนที่ตามวัตถุ/ตัวละคร เช่น ตัวละครนั่งที่โต๊ะอาหารหันหน้าเข้าหากัน ตัวละครคนหนึ่งยืนขึ้นและเดิน พันกรอบภาพออกไป เส้นจินตนาการก็ข้ามกล้องตามไปด้วย ฉะนั้น ถ้าไม่ใช้วิธีแหกกฎตามข้อ ก. และข้อ ข. ซ้อตต่อมาที่บันทึกตัวละครต้องถ่ายจากตำแหน่งใหม่ที่ตัวละครอยู่ กฎ 180° นี้ คนทำหนังต้องตราไว้ในใจว่า มีไว้เพื่อเป็นตัวกำหนดให้ตัดสินใจจะวางกล้องไว้ที่ไหน เมื่อบันทึกภาพซ้อตต่อไป ทั้งนี้เพื่อไม่ให้ผู้ชมสับสนเกี่ยวกับทิศทางสายตา