

รายงานการวิจัย
แนวทางการศึกษาและพัฒนาทฤษฎีการลำดับภาพ
ในภาพยนตร์

THE STUDY AND DEVELOPMENT THEORY OF EDITING IN FEATURE FILM



ได้รับทุนสนับสนุนจากงบประมาณเงินรายได้ ประจำปีงบประมาณ 2553

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยในครั้งนี้มีอาจสำเร็จลงได้ถ้าขาดสิ่งสนับสนุน กำลังใจ คำชี้แนะ จากหน่วยงานและบุคคล เหล่านี้ข้าพเจ้าขอขอบคุณ

- คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ที่สนับสนุนทุนงบประมาณในการทำวิจัย
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์บรรจงศักดิ์ พิมพ์ทอง ผู้ให้โอกาสในการทำวิจัยครั้งนี้
- กรรมการพิจารณาทุนวิจัยทุกท่าน ที่พิจารณาให้ทุนวิจัยในครั้งนี้
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประภัสสร เลิศอนันต์ , อาจารย์กิตติ ศรมณี , อาจารย์เข็มพัทธ์ พิชริวิชญ์ , อาจารย์สุวรรณี สุระเชษฐคมสันต์ ที่ให้คำชี้แนะ และกำลังใจ
- ครอบครัวของข้าพเจ้า ที่เป็นกำลังใจ และสละเวลาให้แก่ข้าพเจ้าในการทำวิจัยได้อย่างเต็มที่
- เจ้าหน้าที่ฝ่ายสนับสนุนทุกท่าน ที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนงานวิจัย ที่คอยให้คำแนะนำให้การวิจัยราบรื่นไปด้วยดี
- ลูกศิษย์ หลักสูตรภาพยนตร์และวิดีโอ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร หลายคนช่วยเป็นกำลังใจเสริมให้งานวิจัยครั้งนี้สำเร็จรวดเร็วขึ้น

แชน มังกรวงษ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อโครงการ (ภาษาไทย) : แนวทางศึกษาและพัฒนาทฤษฎีการลำดับภาพในภาพยนตร์

ชื่อโครงการ (ภาษาอังกฤษ) : THE STUDY AND DEVELOPMENT THEORY OF EDITING
IN FEATURE FILM

แหล่งเงิน ได้รับทุนสนับสนุนจากงบประมาณเงินรายได้ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประจำปีงบประมาณ 2553 จำนวนเงินที่ได้รับการสนับสนุน 60,000 บาท

ระยะเวลาทำการวิจัย 1 ปี ตั้งแต่ปี ต.ค 2552 – ก.ย. 2553

หัวหน้าโครงการวิจัย แช มังกรวงษ์ สังกัดหลักสูตรภาพยนตร์และวิดีโอ สาขาวิชาออกแบบ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

Email. Khae_mkw@yahoo.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาถึงทฤษฎี หลักการ รูปแบบแนวคิด ของการลำดับภาพในภาพยนตร์ ที่มุ่งเน้นไปที่ภาพยนตร์บันเทิง โดยศึกษาถึงความเป็นมาในประวัติศาสตร์ของการตัดต่อภาพยนตร์ ซึ่งมีนักทฤษฎี และแนวคิดต่างๆ ที่เกิดขึ้น ตั้งแต่ยุคภาพยนตร์เงียบ (Silence film) ยุคภาพยนตร์เสียง (Sound film) จนรวมไปถึงภาพยนตร์ในปัจจุบัน เพื่อความครอบคลุม และเห็นรูปร่างโดยรวมของเทคนิคการตัดต่อภาพยนตร์ (ซึ่งต่อไปนี้จะใช้คำว่า การตัดต่อภาพยนตร์ เนื่องจากเป็นเรื่องทางเทคนิค วิธีการ ในการลำดับภาพ) สิ่งที่เป็นหัวใจหลักในการตัดต่อภาพยนตร์ที่คงอยู่เป็นแกนในภาพยนตร์บันเทิงทุกเรื่อง และสิ่งที่เป็นรูปแบบภายนอกที่สามารถปรับเปลี่ยนไปได้ตามลักษณะ และตระกูลของภาพยนตร์ ที่มีความหลากหลายและน่าสนใจยิ่ง การวิจัยนี้เป็นวิจัยพื้นฐาน ทางการศึกษา เชิงวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อให้เกิดองค์ความรู้ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้เชิงพาณิชย์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ได้ โดยศึกษาจากตำราทฤษฎีภาพยนตร์ และทฤษฎีการตัดต่อภาพยนตร์ทั้งภาษาไทย และต่างประเทศ และศึกษาจากภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลเฉพาะสาขาการลำดับภาพยอดเยี่ยม จากเวที ออสการ์ โดยสถาบันศิลปะและวิชาการทางภาพยนตร์ ซึ่งจัดว่าเป็นสถาบันที่ได้รับความเชื่อถือ ในช่วง 10 ปี ระหว่างค.ศ. 1999 - 2008 (พ.ศ. 2542- 2552) มาจำนวน 10 เรื่อง เป็นข้อมูลสำคัญในการวิเคราะห์

จากการศึกษาพบว่าภาพยนตร์ทุกเรื่องมีสิ่งที่เป็นแกนหลักในการตัดต่อภาพยนตร์ โดยได้นำมาใช้เป็นกรอบความคิดในการวิจัยก็คือ การตัดต่อกับความต่อเนื่อง , การตัดต่อกับตระกูลของภาพยนตร์ , รูปแบบการเล่าเรื่องที่เหมาะสมกับแนวคิด , และการตัดต่อกับความสัมพันธ์ สิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยหลักที่ทำให้เกิดการตัดต่อภาพยนตร์ที่ดี และเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงเป็นลำดับแรก โดยแต่ละปัจจัยมีรายละเอียดที่มีความหลากหลายแล้วแต่ความเหมาะสม เนื่องจากการตัดต่อภาพยนตร์เป็นศิลปะ เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ความรู้สึกโดยตรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซึ่งผู้ตัดต่อจะต้องรู้ว่าจุดใดเป็นจุดที่เหมาะสมที่สุดในการตัด และทำไม (When to cut and why) โดยที่เนื้อหา และตระกูล จะเป็นเครื่องก่อให้เกิดรูปแบบที่หลายแตกต่างกันไป

โดยสรุปการตัดต่อภาพยนตร์ในปัจจุบันนั้นเป็นการตัดต่อที่เน้นแนวคิด (Concept) ไม่ว่าจะเน้นใช้ความต่อเนื่อง เชื่อมโยง ของพื้นที่และเวลา ที่มีความซับซ้อน หลากหลายเรื่องราว เน้นการตัดต่อเพื่อให้เกิดอารมณ์และความหมาย และนัยยะ มากกว่าเพียงแค่เชื่อมต่อเนื้อหา ใช้การตัดต่อแบบไดนามิก (Dynamic) และแบบสัมพันธ์กัน (Match cut) เพื่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์กันของเนื้อหา (Subject) และการตัดต่อแบบขนานปะทะ ชัดแย้ง กระโดด ผิดทิศทาง ทุกสิ่งถูกสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับแนวคิดทั้งหมดของภาพยนตร์ เพื่อจุดประสงค์เดียวคือการสร้างอารมณ์คล้อยตามให้เกิดขึ้นอย่างถึงขีดสุดนั่นเอง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Abstract

This research is to study about the theory, principle, and concept of film editing which is focusing on feature film by studying the background in the past of film editing since the occurrence of theory and concept in the era of silence film, sound film, including current film, in order to be covered and to see the overall picture of editing technique (herein after the word “film editing” will be used as it is concerning to technique and method of editing), which considered as a principle key of film editing as a core of every feature films that is an external appearance can be adjusted according to various and interesting film’s characteristic and genre. This research is a basic educational research with content analysis in order to create knowledge to be applied in the film industry commercially. Data to be analyzed were obtained from the books concerning to film theory and film editing theory, both in Thai and foreign language, and 10 films that has been awarded in the field of best editing from Oscar by the Academy of Motion Picture Arts and Science, a liable institute for 10 years during 1999-2008.

The study revealed that every film has applied principles of editing. The principles used as frameworks of this research are editing and continuity, editing and film genre, narration form that is appropriate to the concept, and editing and relation. These principles are main factors to be firstly considered in order to create a good film editing. Each factor has different details depending on the appropriation, as film editing is an art that directly relates to emotion. The editor must know which is the most appropriate point for the film to be cut and why (when to cut and why) that not allow the content and genre to be a cause of different characteristic.

In conclusion, film editing nowadays is a concept-based edition, regardless of continuity and linkage between space and time with complexity of various stories, as well as focusing on editing to create emotion, meaning and sense rather than to link the content together. In addition, dynamic and match Cut are used to link the subject together and hitting, attack, conflict, jumping and wrong direction type of editing are created to conform to the whole concept of the film with the only one goal. That is to create peak inner feeling of the audiences.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

คำนำ

บทคัดย่อ

บทที่ 1 บทนำ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ขอบเขตของการวิจัย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

นิยามศัพท์ปฏิบัติการ

บทที่ 2 แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอ็ดวิน เอส พอร์เตอร์ (Edwins S.porter) จุดเริ่มต้นของการสร้างความต่อเนื่องให้กับภาพยนตร์

กริฟฟิธ (D.W. Griffith) กับการก่อสร้างอารมณ์

เลฟคูเลอซอฟ (Lev Kuleshov) การประกอบกันของภาพอย่างสร้างสรรค์

เวสโวลอด พูดอฟกิน (V.I. Podovkin) กับการพัฒนาสร้างสรรค์การตัดต่อให้สัมพันธ์กัน

เซอร์ไก ไอเซนสไตน์ (Sergei Eisenstein) กับทฤษฎีมองทาจ ตัดต่อด้วยความขัดแย้ง

การประกอบกันด้วยขนาดความสั้นยาวของช็อต (Metric Montage)

การประกอบกันของจังหวะที่สอดคล้อง (Rhythmic montage)

การประกอบกันทางอารมณ์ (Tonal montage)

การประกอบกันเพื่อเร้าอารมณ์ (Overtonal montage)

การประกอบกันเชิงอุปมา (Intellectual montage)

ศิลปะการตัดต่อ

การรับรู้

หลักการตัดต่อภาพ

ความต่อเนื่องของเนื้อหา (Continuity of Content)

ความต่อเนื่องของการเคลื่อนไหว (Continuity of Movement)

ความต่อเนื่องของตำแหน่ง (Continuity of Position)

ความต่อเนื่องของเสียง (Continuity of Sound)

การสร้างจังหวะและอัตราความเร็วช้า (Rhythm and pace)

การกำหนดช่วงเวลา (Timing)

เวลาและพื้นที่ (Time & Space)

สัดส่วนของกรอบภาพ และชนิดของไฟล์ (Frame Ratio & File Format)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สัดส่วนจอภาพ (aspect ratio)	25
อัตราความเร็วเฟรม (Frame Rate)	26
การบีบอัดและคุณภาพของไฟล์ภาพ	26
ประเภทของไฟล์ภาพยนตร์	26
ความรู้พื้นฐานด้านเสียง	26
ขั้นตอนการตัดต่อ	27
การตัดต่อด้วยวิธีขั้นพื้นฐาน (Basic Cuts)	29
การตัดชน (cut)	29
วิธีการตัดชนแบบพื้นฐาน	31
การตัดสลับทิศทางตรงกันข้าม (Reverse cut)	31
การตัดภาพแทนสายตา (POV or Point of view)	33
การตัดภาพแสดงปฏิกิริยาตอบสนอง (Reaction)	35
การตัดภาพแทรกเหตุการณ์หลัก และตัดออกจากเหตุการณ์หลัก (Insert and Cutaway)	36
การตัดต่อให้สัมพันธ์กัน (Match Cut)	38
ความสัมพันธ์ในเรื่องมุมกล้องและขนาดภาพ (Framing & angle match)	40
ความสัมพันธ์ในเรื่องของรูปร่าง รูปทรง (Shape match)	42
ความสัมพันธ์ในเรื่องของแสงและสี (Light and color match)	44
ความสัมพันธ์ในเรื่องของการเคลื่อนไหว (Action match)	44
ความสัมพันธ์ในเรื่องความคิด นัยยะ (Idea match)	46
ความสัมพันธ์ในเรื่องของเสียง (Sound match)	48
การแก้ไขให้เกิดความกลมกลืนด้วยการตัดต่อ	48
การตัดที่ไม่กลมกลืน (Mismatch)	48
การตัดที่ให้ความรู้สึกโดด หรือ จัมพ์คัท (Jump Cut)	49
การตัดข้ามเส้น 180 องศา	50
การเชื่อมภาพด้วยการใช้เอฟเฟค	52
การจางซ้อน หรือ ดิสโซลฟ์ (Dissolve)	53
การจางภาพเข้า และจางภาพออก หรือ เฟดอิน เฟดเอาว (Fade in Fade out)	53
การเชื่อมภาพด้วยเฟรมขาว และเฟรมดำ (White out and Black out)	53

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การแทรกเฟรมดำหรือขาว (Flash frame)	55
การทับซ้อนภาพ (Super Imposition)	57
การกวาดภาพ หรือการไวก์ (Wipe)	58
การแบ่งพื้นที่จอ (Split screen)	59
การตัดเสียง (Sound cut)	61
การตัดต่อที่เกี่ยวข้องกับจังหวะ เวลา และพื้นที่	62
การย่อเวลา (Compressing time)	62
การยืดขยายเวลา (Expanding time)	63
การหยุดเวลา (Stopping time)	64
เวลาในความรู้สึก (Subjective time)	65
การตัดให้เห็นมโนสำนึกของตัวละคร (Flash cut)	66
การใช้เอฟเฟคเวลา (Time effect)	68
การหยุดภาพ (Freeze frame)	69
การสโลว์โมชั่น (Slow motion)	69
การทำภาพเร็ว (Speed up)	71
การเคลื่อนไหวย้อนกลับ (Reverse motion)	71
การตัดต่อสร้างลักษณะเฉพาะซีเควนซ์ (Cutting Sequence)	72
การอธิบาย เกริ่นนำ (Exposition Sequence)	72
เล่าเรื่องในอดีต (Flashback)	76
เล่าเรื่องในอนาคต (Flashforward)	79
มองทาจ (Montage)	80
การเล่าเรื่องแบบคู่ขนาน (Parallel action)	85
การตัดสลับเหตุการณ์ (Cross cutting)	86
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	
การเก็บรวบรวมข้อมูล	89
การวิเคราะห์ข้อมูล	89
กรอบความคิดในการศึกษา	89
บทที่ 4 แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	93
ผลการวิเคราะห์การตัดต่อ ในภาพยนตร์เรื่อง The matrix (1999)	94
ผลการวิเคราะห์การตัดต่อ ในภาพยนตร์เรื่อง Traffic (2000)	98
ผลการวิเคราะห์การตัดต่อ ในภาพยนตร์เรื่อง Black Hawk Down (2001)	101

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลการวิเคราะห์การตัดต่อ ในภาพยนตร์เรื่อง Chacago (2002)	104
ผลการวิเคราะห์การตัดต่อ ในภาพยนตร์เรื่อง The Lord of the Rings: The Return of the king (2003)	107
ผลการวิเคราะห์การตัดต่อ ในภาพยนตร์เรื่อง The Aviator (2004)	110
ผลการวิเคราะห์การตัดต่อ ในภาพยนตร์เรื่อง Crash (2005)	114
ผลการวิเคราะห์การตัดต่อ ในภาพยนตร์เรื่อง The Departed (2006)	117
ผลการวิเคราะห์การตัดต่อ ในภาพยนตร์เรื่อง The Bourne Ultimatum (2007)	119
ผลการวิเคราะห์การตัดต่อ ในภาพยนตร์เรื่อง Slumdog Millionaire (2008)	122
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการวิจัย	125
อภิปรายผล	136
ข้อเสนอแนะ	139
ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป	140

บรรณานุกรม

ภาคผนวก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

รูปที่ 1	ภาพจากภาพยนตร์ Worker Leaving the Lumiere Factory	5
รูปที่ 2	เอ็ดวิน เอส พอร์เตอร์ 1870-1941	5
รูปที่ 3	ภาพจากภาพยนตร์ The Great Train Robbery (1903)	6
รูปที่ 4	ลักษณะการลำดับภาพของภาพยนตร์ The Great Train Robbery (1903)	7
รูปที่ 5	ฉากสำคัญในตอนจบของ The Great Train Robbery (1903)	7
รูปที่ 6	แสดงการตัดต่อจากภาพกว้าง ไปยังภาพเต็มตัว (Full shot) ใน The Greaser 's Gauntlet (1908)	9
รูปที่ 7	การทดลอง Kuleshov effect	11
รูปที่ 8	วี.ไอ. พูดอฟกิน 1893-1953	12
รูปที่ 9	เซอร์ไก ไอเซนสไตน์ 1898-1948	13
รูปที่ 10	ภาพเปรียบเทียบความละเอียดภาพระหว่างดิจิตอลวิดีโอ format ต่างๆ	25
รูปที่ 11	Reverse cut ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The pirate of caribien (2006)	32
รูปที่ 12	Reverse cut ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง La Vie En Rose (2007)	33
รูปที่ 13	Point of view ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The pirate of caribien (2006)	33
รูปที่ 14	Point of view ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Chicago (2002)	34
รูปที่ 15	Point of view ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Crash (2005)	34
รูปที่ 16	Reaction ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Crash (2005)	35
รูปที่ 17	insert ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Chicago (2002)	36
รูปที่ 18	insert ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Crash (2005)	37
รูปที่ 19	Cutaway ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Crash (2005)	38
รูปที่ 20	Screen Direction match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Hero (2002)	39
รูปที่ 21	Eyeline match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Chicago (2002)	40
รูปที่ 22	Framing & angle match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Aviator (2004)	41
รูปที่ 23	Framing & angle match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Chicago (2002)	41
รูปที่ 24	Framing & angle match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Crash (2005)	42
รูปที่ 25	Shape match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Finding Nemo (2003)	43
รูปที่ 26	Shape match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Corpse Bride (2005)	43
รูปที่ 27	Shape match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Bourne Ultimatum (2007)	44
รูปที่ 28	Action match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Kill Bill vol.1 (2003)	45
รูปที่ 29	Action match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Black Swan (2010)	45

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 30	Idea match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Up (2009)	46
รูปที่ 31	Idea match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Chicago (2002)	47
รูปที่ 32	Jump cut ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Matrix (1999)	49
รูปที่ 33	Jump cut ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The diving bell and the butterfly (2007)	50
รูปที่ 34	CROSSING THE LINE ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Matrix (1999)	51
รูปที่ 35	CROSSING THE LINE ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Black hawk down (2001)	52
รูปที่ 36	Dissolve ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Black hawk down (2001)	53
รูปที่ 37	White out ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Aviator (2004)	54
รูปที่ 38	Black out – white out ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Matrix (1999)	55
รูปที่ 39	Flash frame ดำ ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Matrix (1999)	56
รูปที่ 40	Flash frame ขาว ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Crash (2005)	57
รูปที่ 41	Super imposition ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Chicago (2002)	58
รูปที่ 42	Wipe ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Chicago (2002)	59
รูปที่ 43	Wipe ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Chicago (2002)	59
รูปที่ 44	SPLIT SCREEN ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Green hornet (2011)	61
รูปที่ 45	COMPRESSING TIME ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง 300 (2006)	63
รูปที่ 46	STOPPING TIME ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Gladiator (2000)	65
รูปที่ 47	SUBJECTIVE TIME ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Gladiator (2000)	66
รูปที่ 48	FLASH CUT ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Finding Nemo (2003)	68
รูปที่ 49	SLOW MOTION ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The matrix (1999)	70
รูปที่ 50	SLOW MOTION ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง 300 (2006)	71
รูปที่ 51	EXPLOSION SCENE ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Chicago (2002)	75
รูปที่ 52	FLASHBACK ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Lord of the ring : The return of the king (2003)	78
รูปที่ 53	FLASHFORWARD ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Perfume (2006)	80
รูปที่ 54	Montage ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Up (2009)	85
รูปที่ 55	การเล่าเรื่องแบบ Parallel ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Departed (2006)	86
รูปที่ 56	การเล่าเรื่องแบบ Cross cutting ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Bourne Ultimatum (2007)	87

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง

ตารางแสดงการตัดต่อกับความต่อเนื่องของเนื้อหาในภาพยนตร์ เรื่อง The Matrix (1999)	94
ตารางแสดงการตัดต่อกับความต่อเนื่องของภาพในภาพยนตร์ เรื่อง The Matrix (1999)	95
ตารางแสดงการตัดต่อกับความต่อเนื่องของเสียงในภาพยนตร์ เรื่อง The Matrix (1999)	96
ตารางแสดงการตัดต่อกับตระกูลของภาพยนตร์ในภาพยนตร์ เรื่อง The Matrix (1999)	97
ตารางแสดงการรูปแบบการเล่าเรื่องที่เหมาะสมกับแนวคิดในภาพยนตร์ เรื่อง The Matrix (1999)	97
ตารางแสดงการตัดต่อกับความสัมพันธ์ในภาพยนตร์ เรื่อง The Matrix (1999)	98
ตารางแสดงการตัดต่อกับความต่อเนื่องของเนื้อหาในภาพยนตร์ เรื่อง Traffic (2000)	98
ตารางแสดงการตัดต่อกับความต่อเนื่องของภาพในภาพยนตร์ เรื่อง Traffic (2000)	99
ตารางแสดงการตัดต่อกับความต่อเนื่องของเสียงในภาพยนตร์ เรื่อง Traffic (2000)	99
ตารางแสดงการตัดต่อกับตระกูลของภาพยนตร์ในภาพยนตร์ เรื่อง Traffic (2000)	100
ตารางแสดงการรูปแบบการเล่าเรื่องที่เหมาะสมกับแนวคิดในภาพยนตร์ เรื่อง Traffic (2000)	100
ตารางแสดงการตัดต่อกับความสัมพันธ์ในภาพยนตร์ เรื่อง Traffic (2000)	100
ตารางแสดงการตัดต่อกับความต่อเนื่องของเนื้อหาในภาพยนตร์ เรื่อง Black Hawk Down (2001)	101
ตารางแสดงการตัดต่อกับความต่อเนื่องของภาพในภาพยนตร์ เรื่อง Black Hawk Down (2001)	102
ตารางแสดงการตัดต่อกับความต่อเนื่องของเสียงในภาพยนตร์ เรื่อง Black Hawk Down (2001)	102
ตารางแสดงการตัดต่อกับตระกูลของภาพยนตร์ในภาพยนตร์ เรื่อง Black Hawk Down (2001)	103
ตารางแสดงการรูปแบบการเล่าเรื่องที่เหมาะสมกับแนวคิดในภาพยนตร์ เรื่อง Black Hawk Down (2001)	104
ตารางแสดงการตัดต่อกับความสัมพันธ์ในภาพยนตร์ เรื่อง Black Hawk Down (2001)	104
ตารางแสดงการตัดต่อกับความต่อเนื่องของเนื้อหาในภาพยนตร์ เรื่อง Chicago (2002)	104
ตารางแสดงการตัดต่อกับความต่อเนื่องของภาพในภาพยนตร์ เรื่อง Chicago (2002)	105
ตารางแสดงการตัดต่อกับความต่อเนื่องของเสียงในภาพยนตร์ เรื่อง Chicago (2002)	105
ตารางแสดงการตัดต่อกับตระกูลของภาพยนตร์ในภาพยนตร์ เรื่อง Chicago (2002)	106
ตารางแสดงการรูปแบบการเล่าเรื่องที่เหมาะสมกับแนวคิดในภาพยนตร์ เรื่อง Chicago (2002)	106

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางแสดงการตัดต่อกับความสัมพันธ์ในภาพยนตร์ เรื่อง Chicago (2002)	106
ตารางแสดงการตัดต่อกับความต่อเนื่องของเนื้อหาในภาพยนตร์ เรื่อง The Lord of the Ring : The Return of the King (2003)	107
ตารางแสดงการตัดต่อกับความต่อเนื่องของภาพในภาพยนตร์ เรื่อง The Lord of the Ring : The Return of the King (2003)	107
ตารางแสดงการตัดต่อกับความต่อเนื่องของเสียงในภาพยนตร์ เรื่อง The Lord of the Ring : The Return of the King (2003)	108
ตารางแสดงการตัดต่อกับตระกูลของภาพยนตร์ในภาพยนตร์ เรื่อง The Lord of the Ring : The Return of the King (2003)	108
ตารางแสดงการรูปแบบการเล่าเรื่องที่เหมาะสมกับแนวคิดในภาพยนตร์ เรื่อง The Lord of the Ring : The Return of the King (2003)	109
ตารางแสดงการตัดต่อกับความสัมพันธ์ในภาพยนตร์ เรื่อง The Lord of the Ring : The Return of the King (2003)	110
ตารางแสดงการตัดต่อกับความต่อเนื่องของเนื้อหาในภาพยนตร์ เรื่อง The Aviator (2004)	110
ตารางแสดงการตัดต่อกับความต่อเนื่องของภาพในภาพยนตร์ เรื่อง The Aviator (2004)	111
ตารางแสดงการตัดต่อกับความต่อเนื่องของเสียงในภาพยนตร์ เรื่อง The Aviator (2004)	111
ตารางแสดงการตัดต่อกับตระกูลของภาพยนตร์ในภาพยนตร์ เรื่อง The Aviator (2004)	112
ตารางแสดงการรูปแบบการเล่าเรื่องที่เหมาะสมกับแนวคิดในภาพยนตร์ เรื่อง The Aviator (2004)	113
ตารางแสดงการตัดต่อกับความสัมพันธ์ในภาพยนตร์ เรื่อง The Aviator (2004)	113
ตารางแสดงการตัดต่อกับความต่อเนื่องของเนื้อหาในภาพยนตร์ เรื่อง Crash (2005)	113
ตารางแสดงการตัดต่อกับความต่อเนื่องของภาพในภาพยนตร์ เรื่อง Crash (2005)	114
ตารางแสดงการตัดต่อกับความต่อเนื่องของเสียงในภาพยนตร์ เรื่อง Crash (2005)	115
ตารางแสดงการตัดต่อกับตระกูลของภาพยนตร์ในภาพยนตร์ เรื่อง Crash (2005)	115
ตารางแสดงการรูปแบบการเล่าเรื่องที่เหมาะสมกับแนวคิดในภาพยนตร์ เรื่อง Crash (2005)	116
ตารางแสดงการตัดต่อกับความสัมพันธ์ในภาพยนตร์ เรื่อง Crash (2005)	116
ตารางแสดงการตัดต่อกับความต่อเนื่องของเนื้อหาในภาพยนตร์ เรื่อง Departed (2006)	116
ตารางแสดงการตัดต่อกับความต่อเนื่องของภาพในภาพยนตร์ เรื่อง Departed (2006)	117
ตารางแสดงการตัดต่อกับความต่อเนื่องของเสียงในภาพยนตร์ เรื่อง Departed (2006)	117
ตารางแสดงการตัดต่อกับตระกูลของภาพยนตร์ในภาพยนตร์ เรื่อง Departed (2006)	118

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางแสดงการรูปแบบการเล่าเรื่องที่เหมาะสมกับแนวคิดในภาพยนตร์ เรื่อง Departed (2006)	118
ตารางแสดงการตัดต่อกับความต่อเนื่องของเนื้อหาในภาพยนตร์ เรื่อง The Bourne Ultimatum (2007)	119
ตารางแสดงการตัดต่อกับความต่อเนื่องของภาพในภาพยนตร์ เรื่อง The Bourne Ultimatum (2007)	119
ตารางแสดงการตัดต่อกับความต่อเนื่องของเสียงในภาพยนตร์ เรื่อง The Bourne Ultimatum (2007)	120
ตารางแสดงการตัดต่อกับตระกูลของภาพยนตร์ในภาพยนตร์ เรื่อง The Bourne Ultimatum (2007)	120
ตารางแสดงการรูปแบบการเล่าเรื่องที่เหมาะสมกับแนวคิดในภาพยนตร์ เรื่อง The Bourne Ultimatum (2007)	121
ตารางแสดงการตัดต่อกับความสัมพันธ์ในภาพยนตร์ เรื่อง The Bourne Ultimatum (2007)	122
ตารางแสดงการตัดต่อกับความต่อเนื่องของเนื้อหาในภาพยนตร์ เรื่อง The Slumdog Millionaire (2008)	122
ตารางแสดงการตัดต่อกับความต่อเนื่องของภาพในภาพยนตร์ เรื่อง The Slumdog Millionaire (2008)	122
ตารางแสดงการตัดต่อกับความต่อเนื่องของเสียงในภาพยนตร์ เรื่อง The Slumdog Millionaire (2008)	123
ตารางแสดงการตัดต่อกับตระกูลของภาพยนตร์ในภาพยนตร์ เรื่อง The Slumdog Millionaire (2008)	123
ตารางแสดงการรูปแบบการเล่าเรื่องที่เหมาะสมกับแนวคิดในภาพยนตร์ เรื่อง The Slumdog Millionaire (2008)	123
ตารางแสดงการตัดต่อกับความสัมพันธ์ในภาพยนตร์ เรื่อง The Slumdog Millionaire (2008)	124

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิสรุปความต่อเนื่องเกี่ยวกับ 3 สิ่ง
แผนภูมิกรอบแนวคิดในการศึกษา

21

92



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขัดแย้ง กระโดด ผิดทิศทาง ทุกสิ่งถูกสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับแนวคิดทั้งหมดของภาพยนตร์ เพื่อจุดประสงค์
เดียวคือการสร้างอารมณ์คล้ายตามให้เกิดขึ้นอย่างถึงขีดสุดนั่นเอง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของการวิจัย

ภาพยนตร์เป็นสื่อหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อมนุษย์และสังคมเป็นอย่างมาก เพราะภาพยนตร์เปรียบดังกระจกที่สะท้อนเรื่องราวต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวของ สังคม วิถีชีวิต ความเป็นอยู่ วัฒนธรรม ความเชื่อ ค่านิยม หรือแม้กระทั่งพฤติกรรมต่างๆ โดยผ่านมุมมองทัศนคติ จากคนๆหนึ่ง กลุ่มคน หรือสังคมหนึ่ง ถ่ายทอดไปยังอีกสังคมหนึ่ง ภาพยนตร์จึงเป็นเครื่องมือในการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมชั้นดี ที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างแยบยล (ตัวอย่างที่เห็นได้อย่างชัดเจนในปัจจุบัน คือภาพยนตร์เกาหลี ที่ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากในปัจจุบัน) ภาพยนตร์จึงเป็นสื่อกลางหนึ่งในการเชื่อมโลกให้แคบลง ให้มองเห็น เข้าใจกัน โดยมีการรับและถ่ายอิทธิพลซึ่งกันและกัน

ภาพยนตร์จึงเป็นสื่อที่มีมูลค่า มีทั้งศาสตร์และศิลป์ หลากหลายองค์ความรู้ประกอบเข้าด้วยกันจนกลมกล่อมเป็นอรรถรสแก่ผู้ชม เรื่องราวนับแสนล้านเฟรมถูกร้อยเรียงต่อกัน สิ่งเหล่านี้เป็น ข้อมูล ที่ถูกจัดลำดับ ส่งเข้าสู่ระบบการรับรู้ ของผู้ชม ผู้ชมเปรียบเหมือนเครื่องรับข้อมูลโดยนำข้อมูลเหล่านั้นมาประติประต่อเชื่อมโยงกัน จากการรับรู้ เปลี่ยนเป็นความเข้าใจ ในเรื่องราวทั้งหมด กระบวนการนี้ถือว่าเป็นกระบวนการที่สำคัญมาก โดยผ่านวิธีการ ลำดับภาพ หรือ การตัดต่อภาพยนตร์ นั่นเอง แม้ว่าขั้นตอนนี้จะจะเป็นขั้นตอนสุดท้ายในกระบวนการผลิตภาพยนตร์ (Post- production) แต่ก็จัดว่ามีความสำคัญและสามารถส่งผลให้ภาพยนตร์นั้นมีความน่าสนใจชวนติดตาม หรือ ไม่น่าสนใจไปเลยก็เป็นได้ ดังนั้นการตัดต่อภาพยนตร์ที่ดีย่อมทำให้ผู้ชมได้รับข้อมูลที่ชัดเจน ไม่สับสน ยิ่งไปกว่านั้น การตัดต่อยังส่งผลต่ออารมณ์ของผู้ชมให้ โศกเศร้าสะเทือนใจ เร้าใจ สนุกตื่นเต้น หรือ หวาดผวา ได้

สิ่งเหล่านี้เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาโดยตรง ผู้ตัดต่อจำเป็นจะต้องเข้าใจในความหมาย ความต้องการทางอารมณ์ของฉากนั้น เพื่อทำการจัดลำดับข้อมูลได้อย่างถูกต้อง เพราะผู้ตัดต่อ (Editor) ก็เปรียบเหมือนนักเล่าเรื่องที่ต้องมีศิลปะในการลำดับการเล่า เริ่มอย่างไร จบอย่างไร ให้สนุกและน่าติดตาม ข้อมูลใดที่ควรปิด ข้อมูลใดที่ควรเปิดเผย จังหวะช้าและเร็วของภาพ รวมไปถึงเสียงดนตรี และเสียงบรรยากาศ สิ่งเหล่านี้มีผลทางอารมณ์ต่อผู้ชมทั้งสิ้น

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่าหน่วยงานการตัดต่อภาพ เป็นอีกหน่วยงานหนึ่งที่มีความสำคัญจากหลายๆ หน่วยงานใน อุตสาหกรรมภาพยนตร์ และเนื่องจากความรู้ทางด้านทฤษฎีการตัดต่อภาพยนตร์ในประเทศไทยยังเป็นความรู้ที่ยังไม่ได้ถูกทำให้แพร่หลายมากนัก โดยเฉพาะเป็นตำราการเรียนการสอน ส่วนใหญ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มักจะอยู่ในรูปแบบตำราภาษาต่างประเทศ หรือถ้าเป็นในรูปแบบภาษาไทยก็มักจะอยู่ในลักษณะคู่มือการใช้โปรแกรมการตัดต่อ ที่ไม่ได้มุ่งเน้นไปที่เนื้อหาของศาสตร์ในการลำดับภาพที่มีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม

โดยการวิจัยนี้ผู้วิจัยมุ่งเน้นไปที่การวิเคราะห์ศาสตร์และศิลป์ในการลำดับภาพ เพื่อนำมาเรียบเรียงเป็นทฤษฎีในการเรียนการสอนแก่นักศึกษาภาพยนตร์ และบุคคลทั่วไปที่สนใจ โดยจะมุ่งเน้นทำการศึกษาวิเคราะห์จากภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลเฉพาะ สาขาการลำดับภาพยอดเยี่ยม จากเวที ออสก้า โดยสถาบันศิลปะและวิชาการทางภาพยนตร์ ซึ่งจัดว่าเป็นสถาบันที่ได้รับความเชื่อถือ ในช่วง 10 ปี ระหว่างค.ศ. 1999 - 2008 มาจำนวน 10 เรื่อง คือ *The Matrix* (1999) *Traffic* (2000) *Black Hawk Down* (2001) *Chicago* (2002) *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003) *The Aviator* (2004) *Crash* (2005) *The Departed* (2006) *The Bourne Ultimatum* (2007) *Slumdog Millionaire* (2008) โดยภาพยนตร์ทั้งหมดนี้จัดได้ว่าเป็นภาพยนตร์ที่มีคุณภาพระดับโลก และเป็นที่ยอมรับในวงกว้างทั้งในวงการและบุคคลทั่วไป โดยเป็นตัวอย่งที่มีความเหมาะสมและร่วมสมัยในการทำวิจัย

ทั้งนี้จะทำการศึกษาจะทำการศึกษาร่วมกับทฤษฎีการตัดต่อจากตำราไทย และต่างประเทศ ที่มีอยู่ในปัจจุบัน เพื่อให้ได้ทฤษฎีที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน และผู้ที่สนใจ โดยนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ เพื่อเป็นประโยชน์และพัฒนาในผลงานตัดต่อภาพยนตร์ ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาหลักการการตัดต่อ ลำดับภาพ จากภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัล ในสาขาการลำดับภาพยอดเยี่ยม
2. เพื่อรวบรวมภาพยนตร์ที่มีความโดดเด่นในด้านการลำดับภาพ ในช่วงเวลาที่ย้อนหลังไม่เกิน 10 ปี นับ จาก ปีพ.ศ. ที่ทำการวิจัย เพื่อให้มีความร่วมสมัย
3. เพื่อนำการวิเคราะห์การลำดับภาพ และการตัดต่อภาพยนตร์ที่ได้ นำไปใช้เป็นแบบอย่างและทฤษฎีในการเรียนการสอน ต่อไป

ขอบเขตของโครงการวิจัย

ผู้วิจัยได้วางขอบเขตของการศึกษามผลงานภาพยนตร์ตั้งแต่ปีค.ศ. 1999 - 2008 (พ.ศ. 2542- 2552) โดยคัดเลือกภาพยนตร์ที่มีความโดดเด่นด้านทางด้านการลำดับภาพ ซึ่งได้รับรางวัลสาขาการลำดับภาพยอดเยี่ยม จากเวทีออสก้า โดยสถาบันศิลปะและวิชาการทางภาพยนตร์ มาจำนวน 10 เรื่อง คือ *The Matrix* (1999) *Traffic* (2000) *Black Hawk Down* (2001) *Chicago* (2002) *The Lord of the ring : The return of The king* (2003) *The Aviator* (2004) *Crash* (2005) *The Departed* (2006) *The Bourne Ultimatum* (2007) *Slumdog Millionaire* (2008)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อนำความรู้ไปใช้ในการเรียนการสอน
2. จัดพิมพ์ในรูปแบบเอกสาร และซีดีรอมประกอบการสอน หรือตำราเรียน
3. เพื่อทราบถึงหลักการ แนวคิด รูปแบบ วิธีการของการตัดต่อภาพยนตร์ที่ร่วมสมัย
เหมาะสมกับภาพยนตร์ในปัจจุบัน
4. นำการศึกษาพัฒนาทฤษฎีการลำดับภาพในภาพยนตร์ มาช่วยเป็นส่วนหนึ่งในการตัดต่อ
ภาพยนตร์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยต่อไป

นิยามศัพท์ปฏิบัติการ

ศึกษาและพัฒนาทฤษฎี หมายถึง ศึกษาและพัฒนาทฤษฎีของการลำดับภาพในยุคดิจิทัล นันไลเนียร์
ในช่วงปี 1999 – 2008 (พ.ศ. 2542- 2552)

การลำดับภาพ หมายถึง การลำดับข้อต่อในภาพยนตร์ให้เกิดความต่อเนื่อง เชื่อมโยงกัน เพื่อให้เกิดเป็นเรื่องราวเป็น
ลำดับไป โดยใช้เทคนิค วิธีการ รูปแบบ แนวคิดในการตัดต่อภาพยนตร์ในการสร้างความหมาย และอารมณ์
ภาพยนตร์ หมายถึง ภาพยนตร์ประเภทบันเทิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

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 และสร้างสรรค์ภาพยนตร์ที่ถ่ายทอดความคิดของมนุษย์ได้อย่างไรซ์ดัก้าจัดในปัจจุบัน



รูปที่ 1 ภาพจากภาพยนตร์ Worker Leaving the Lumiere Factory

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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากสื่อใหม่ที่เกิดขึ้นกับสัมผัสทางตาของมนุษย์ ผู้สร้างภาพยนตร์หลายคนได้ทำการทดลองพัฒนารูปแบบ วิธีการต่างๆ เพื่อให้ภาพยนตร์ มีความสัมพันธ์กับมนุษย์ในระดับอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งมากไปกว่าการมองเห็นขั้นเรื่อย ๆ ในทุกๆ ด้าน แม้กระทั่งการตัดต่อ นักทฤษฎีภาพยนตร์แนวรูปแบบนิยม รูดอล์ฟ อาร์นฮาล์ม (Rudolf Arnheim) เชื่อว่าภาพยนตร์ที่ถือว่าเป็นศิลปะจะต้องทำหน้าที่มากกว่าแค่เครื่องจักรที่บันทึกภาพ ภาพยนตร์จึงไม่ควรที่จะ “เลียนแบบ” แต่ควรที่จะสร้างสรรค์เปลี่ยนแปลง “ให้ได้ภาพความจริง” ที่ต่างออกไปจากความจริงในธรรมชาติ ภาพที่บันทึกลงไปจะเป็นเพียงวัตถุดิบสำหรับสร้างงานศิลปะ ศิลปะจะเกิดขึ้นโดยการนำภาพวัตถุดิบนั้นมาร้อยเรียงเข้าด้วยกัน โดยผ่านเครื่องมือการตัดต่อ เพราะการตัดต่อทำให้พื้นที่เวลาในภาพยนตร์แตกต่างออกไป และในปี 1903 Edwin S.Porter ก็เริ่มนำการตัดต่อเข้ามาใช้อย่างมีความหมายมากขึ้นงานของเขาเช่น 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 คูเลอซอฟ , กริฟฟิธ , พุดอฟกิน, เซอร์โก ไอเซนสไตน์ ซึ่งมีวิธีคิดและวิธีการที่น่าสนใจเป็นอย่างยิ่งซึ่งจะกล่าวถึงเป็นลำดับต่อไป

เอ็ดวิน เอส พอร์เตอร์ (EDWIN S.PORTER) จุดเริ่มต้นของการสร้างความต่อเนื่องให้กับภาพยนตร์



รูปที่ 2 เอ็ดวิน เอส พอร์เตอร์ 1870-1941

งานของเขาในปี 1903 นี้เองที่เขาเริ่มใช้ความต่อเนื่องของภาพ (Visual Continuity) เพื่อให้ภาพยนตร์ของเขาเกิดอารมณ์มากขึ้น เขาได้ค้นพบว่า ข้อตานั้นเป็นเหมือนก้อนอิฐบล็อกหลายๆ ก้อนที่ก่อสร้างขึ้นเป็นโครงสร้างให้กับภาพยนตร์ เขาเชื่อว่าการถ่ายแบบข้อตเดียว (Single shot) อย่างเดิมๆ นั้น ทำให้เห็นได้แค่บางส่วนของ การแสดงเท่านั้น ไม่สามารถเข้าถึงรายละเอียดของการแสดงทั้งหมดได้ และผลงานแรกของเขาที่แสดงให้เห็นสิ่งที่เขาค้นพบมีชื่อว่า The Life of an American Fireman (1903) เป็นภาพยนตร์ที่มีเพียง 20 ข้อต ผ่านการเล่าเรื่องอย่างเรียบง่าย เป็นเรื่องราวของนักดับเพลิงที่ เข้าไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ช่วยชีวิตแม่ลูกคู่หนึ่งจากเหตุการณ์ไฟไหม้อาคาร เขาใช้ฟุตเทจจากภาพข่าวที่บันทึกเหตุการณ์เพลิงไหม้จริงภายนอกอาคาร ควบคู่ไปกับภาพปฏิบัติการภายในอาคาร โดยฟอร์เตอร์ นำเสนอเรื่องราวถึง 6 นาที ซึ่งใน 6 นาทีนั้นเขามีวัตถุประสงค์ที่จะแสดงให้เห็นว่าแม่และเด็กรอดออกมาจากเหตุการณ์นั้นได้อย่างไร ในลักษณะตัดแทรกระหว่าง ข้อตของแม่กับลูกสาวที่ติดอยู่ในอาคารเพลิงไหม้ กับภาพภายนอกของนักดับเพลิงที่กำลังรีบเร่งเข้าไปช่วยเหลือซึ่งผลของภาพที่เกิดจากข้อต่อข้อต ที่ตัดสลับกันระหว่างภายนอก กับภายใน ทำให้เรื่องราวของการเข้าไปช่วยชีวิตมีพลังมากขึ้นในความรู้สึกผู้ชม โดยมีจุดที่บีบคั้นมากที่สุดคือการใช้การตัดแทรกเหตุการณ์ด้วยข้อตภาพใกล้ (C.U. shot) ของมีอนักดับเพลิงที่กำลังเอาชะแลงถังดักล่องสัญญาณเตือนภัย วิธีการของเขาช่วยสร้างอารมณ์ร่วมให้กับภาพยนตร์ และถือว่าการพิสูจน์ให้เห็นถึงการนำข้อต จากฟุตเทจที่มีความแตกต่างของสถานที่เหตุการณ์ว่าสามารถนำมาเชื่อมต่อกัน เพื่อสร้างความหมายใหม่ให้เกิดขึ้นได้

และกับภาพยนตร์อีกเรื่องหนึ่งของเขา The Great Train Robbery (1903) ความยาว 12 นาที ภาพยนตร์เรื่องนี้ก่อให้เกิดเทคนิคใหม่ของภาพยนตร์ไว้หลายเทคนิค ไม่ว่าจะเป็นการตัดสลับเหตุการณ์แบบไขว้ (cross cutting) ซึ่งเป็นการตัดต่อรูปแบบใหม่แสดงถึงการเล่าเรื่องได้อย่างฉลาด หรือจะเป็นการซ้อนภาพ (double exposure) การเคลื่อนกล้อง (camera movement) และการถ่ายทำบนสถานที่จริง (on location shooting) The Great Train Robbery เป็นเรื่องราวของการปล้นสะดมรถไฟ และจุดจบที่เกิดขึ้นกับผู้ปล้นสะดม โดยเล่าเรื่องด้วยข้อต 14 ข้อต ภาพยนตร์เป็นการเล่าเรื่องสลับเหตุการณ์ระหว่างฉากภายในที่มีการปล้นสะดม และฉากภายนอกที่แสดงถึงเหตุการณ์พยายามหลบหนีและไล่ล่า ภาพยนตร์จบลงอย่างตื่นเต้นน่าสนใจเป็นอย่างมาก ด้วยภาพแทนสายตาของโจร ที่ถูกกระสุนปืนของโจรอีกคนวิ่งเข้าใส่ ซึ่งก็เหมือนกับวิ่งเข้าใส่ผู้ชมไปพร้อมๆกัน การเชื่อมกันของข้อตที่มีสถานที่ และเวลาที่ต่างกัน (Space & Time) ทำให้เกิดเวลาใหม่ที่ยังคงจริงในความรู้สึกผู้ชมขึ้นมาได้ ถึงแม้ว่า The Great Train Robbery จังหวะของอารมณ์ยังไม่สมบูรณ์ แต่ก็มีพลังขับเคลื่อนของการเล่าเรื่องอย่างชัดเจน การตัดต่อของฟอร์เตอร์ เป็นจัดการกับข้อตเพื่อให้เกิดการเล่าเรื่องอย่างต่อเนื่อง และถือได้ว่าเป็นภาพยนตร์ที่มีความสำคัญในการเล่าเรื่องที่มีความยาวเป็นเรื่องแรก และยังเป็นหลักไมล์หนึ่งที่สำคัญในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์



รูปที่ 3 ภาพจากภาพยนตร์ The Great Train Robbery

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4 ลักษณะการลำดับภาพของภาพยนตร์ The Great Train Robbery (1903)



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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กริฟฟิธ (D.W. Griffith) กับการก่อสร้างโครงสร้างทางอารมณ์



รูปที่ 5 กริฟฟิธ 1875-1948

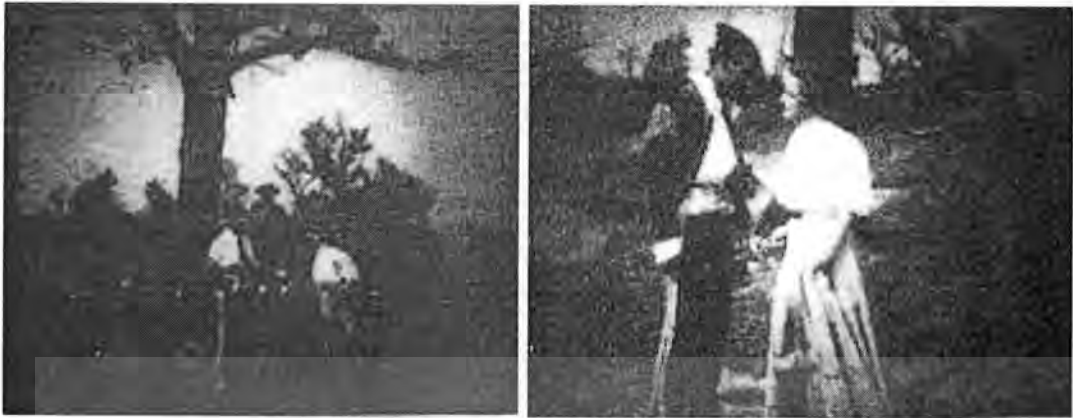
กริฟฟิธ มีชื่อเสียงทางด้านเป็นบิดาทางความรู้ของการตัดต่อสมัยใหม่ เขามีอิทธิพลอย่างมากต่อระบบอุตสาหกรรมของภาพยนตร์ฮอลลีวูด และเกิดการหมุนเวียนถ่ายเทความรู้กับภาพยนตร์รัสเซีย เขาให้ความสำคัญกับการสร้างอารมณ์ให้กับภาพยนตร์ งานของเขาได้ค้นพบพื้นฐานที่สำคัญ 2 ประการคือ ผลของการจัดองค์ประกอบภาพ และการตัดต่อ เขาได้ค้นพบว่า การจัดองค์ประกอบภาพในแต่ละเฟรมโดยคำนึงถึงขนาดภาพ ด้วยความหลากหลายของช็อต เพื่อความสมบูรณ์ในการเล่าเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นภาพกว้าง (Extreme long shot) ภาพแคบ (Close-up) จะส่งผลต่ออารมณ์ของผู้ชมได้มากกว่า และในเรื่องของการตัดต่อเขาพบการใช้ความหลากหลายของจังหวะ การเปลี่ยนภาพทำให้เกิดอารมณ์ที่แตกต่าง ภาพที่เปลี่ยนอย่างช้า ช้า ให้ความรู้สึกเยียบ สงบ ขณะที่การตัดภาพอย่างกระทันหันรวดเร็วจะให้ความรู้สึกตื่นเต้นเร้าใจ รวมถึงเสนอภาพในลักษณะแทนสายตาดตัวละคร 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 นอกจากสร้างอารมณ์แล้วยังสร้างความหมายโดยรวมทั้งหมดของซีนนั้นให้มีพลังมากขึ้น

ด้วยการตัดต่อ

เอกลักษณ์เป็นเอกลักษณ์ที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



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

เขายังคงทดลองอย่างต่อเนื่อง โดยพัฒนาในเรื่องของความสัมพันธ์ทางอารมณ์ระหว่างผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์ของเขา ใน In Enoch Arden (1908) เป็นเหตุการณ์ของภรรยาที่เฝ้ารอการกลับมาของสามีโดยเขาค่อยๆ เปลี่ยนขนาดภาพจากภาพกว้าง เป็นภาพใกล้ให้เห็นสีหน้าของภรรยาที่กำลังครุ่นคิดถึงการกลับมาของสามี เพื่อให้ผู้ชมค่อยๆ ซึมซับที่ละน้อยจนเข้าไปสู่อารมณ์ที่เป็นแก่นของฉากนั้น ในเรื่องเดียวกันนั้นเขาได้ทำการตัดภาพออกจากเหตุการณ์หลัก (cut-away) ของภรรยาไปยังภาพของสามีที่อยู่ไกลแสนไกล และได้ทำการตัดสลับกันไปมาระหว่างข้อต่อภรรยา และสามี การตัดภาพออกจากเหตุการณ์หลักเป็นการช่วยอธิบายขยายความให้กับฉากนั้น และนี่คือจุดเริ่มต้นของการเล่าเรื่องแบบคู่ขนาน (Parallel action) การทดลองของเขาทำให้เกิดความรู้ในการนำข้อต่อที่สามารถช่วยอธิบายขยายเหตุการณ์มาใช้สร้างปฏิสัมพันธ์ต่อกัน

ในปี 1909 เขานำความคิดของการเล่าเรื่องแบบคู่ขนาน มาใช้ใน The Lonely Villa เขาทำการเล่าเรื่องระหว่างหญิงสาวและครอบครัวที่กำลังตกเป็นเหยื่อ เข้ากับภาพของคนร้ายที่กำลังย่องเบาบุกรุกบ้านของเธอ และภาพของสามีที่กำลังกลับมาช่วย ในภาพยนตร์นี้เขาได้สร้างโครงสร้างให้กับซีนด้วยการจัดการกับความยาวของข้อต่อให้สั้นลง 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 เขาตั้งใจให้เป็นงานที่ทำหลายการเล่าเรื่อง โดยในภาพยนตร์ประกอบด้วย 4 เรื่องราวของอิทธิพลความคิดที่แตกต่าง โดยการเอกลำเรื่องเป็นเอกลำเรื่องที่ส่งวนเวลาหรับการแข่งกันเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญต์ได้เห็นาเบเซประโยชน์ด้านการศึกษาไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผสมผสานคลุกเคล้าเรื่องราวที่อ้างอิงถึงประวัติศาสตร์ โดยมีเรื่องราวของ กษัตริย์เบลซซาร์ แห่งเมืองบาบิโลน (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 และ ภาพยนตร์วรรณกรรมอยู่เสมอๆ

ด้วยมุมมองอันเป็นสากลของกริฟฟิธนี่เอง ในช่วงปี 1918 งานติดต่อของเขาถือได้ว่าเป็นนวัตกรรมความรู้ในการเล่าเรื่องแบบใหม่ได้ส่งอิทธิพลไปยังผู้สร้างภาพยนตร์ทั่วโลก ในสหภาพโซเวียต Intolerance ถูกนำมาเป็นหัวข้อเข้มข้นในการศึกษาเทคนิคที่สามารถบรรลุผลทางความคิดต่อสังคมได้ดี พุดอฟกินผู้กำกับภาพยนตร์ เขียนบท และนักแสดง ชาวรัสเซีย ได้ศึกษาวิธีการติดต่อของเขา และพยายามจะหาทฤษฎีที่สมบูรณ์ และรูปแบบวิธีการที่จะใช้ในการสื่อสารความคิดและเล่าเรื่องราวผ่านแผ่นฟิล์ม ในฝรั่งเศสและเยอรมนีก็ได้รับอิทธิพลในเชิงศิลปะด้านอื่นๆ จากงานของเขาเช่นกัน

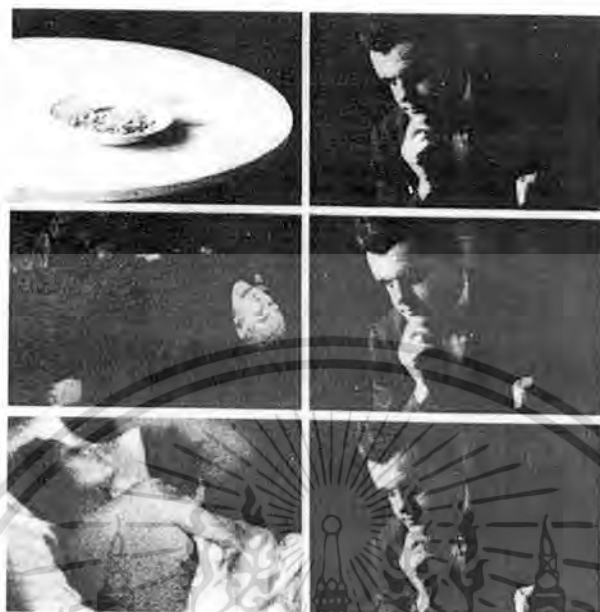
ในด้านที่เขาให้ความสำคัญเป็นอย่างมากต่อการก่อสร้างอารมณ์ด้วยข้อต่อนำมาสร้างพลังด้วยการติดต่อ ได้มีการส่งต่อ ชัดเจน ต่อยอดความคิดโดยมีผู้สร้างภาพยนตร์คนอื่นๆ นำไปปรับใช้และพัฒนาจนเป็นรูปแบบที่มีความเฉพาะตัว และมีความโดดเด่น อีกหลากหลายมากมาย

เลฟ คูเลอซอฟ (Lev Kuleshov) การประกอบกันของภาพอย่างสร้างสรรค์

นักทฤษฎีภาพยนตร์และผู้กำกับภาพยนตร์ชาวรัสเซีย เขากล่าวว่าศิลปะของภาพยนตร์นั้นคือการสร้างเนื้อหาด้วยการประกอบกันของข้อต่อนั้นที่แตกต่างกัน ด้วยความคิดสร้างสรรค์ ให้เกิดเป็นโครงสร้างที่เป็นรูปธรรมทางความคิด และสามารถสร้างอารมณ์สื่อความหมายได้ โดยศิลปะจะเกิดขึ้นทันทีที่ผู้กำกับนำชิ้นฟิล์มต่างๆ มารวมกันในรูปแบบที่แตกต่าง เพื่อให้ได้ผลที่หลากหลาย

คูเลอซอฟเป็นอาจารย์สอนภาพยนตร์ในโรงเรียนแห่งแรกของกรุงมอสโกที่มีชื่อว่า State Film School ลูกศิษย์ที่โดดเด่นของเขาและกลายมาเป็นนักทฤษฎีและผู้กำกับหัวแถวของโซเวียตก็คือ พุดอฟกิน และ ไอเซนสไตน์ โดยเขาได้ให้ทำการทดลองมองทาจ (montage) โดยการนำชิ้นส่วนของฟิล์มหลายข้อที่มีความแตกต่างกันมาทำการลำดับใหม่ เพื่อให้เกิดการเนื้อหาที่มีความแตกต่างกัน โดยใช้ข้อต่อนั้นที่เหมือนกันมาต่อกับข้อต่อนั้นที่แตกต่างกัน 3 แบบ โดยข้อต่อนั้นเป็นภาพพุตเทจของ อีแวนโมซุคิน (Ivan Mosjukhin) นักแสดงชาวรัสเซียนำมาตัดต่อกับภาพของขามซูปที่วางอยู่บนโต๊ะ และภาพของโมซุคิน ต่อกับภาพหญิงสาวในโรงศพ และภาพของโมซุคิน ต่อกับภาพของหญิงสาวในร่างอันเปลือยเปล่า ผลลัพธ์ที่ได้จากผู้ชมคือ ภาพคู่แรกให้ความหมายว่าชายคนนั้นกำลังหิว ภาพคู่ที่ 2 ให้ความหมายว่าชายคนนั้นกำลังเสียใจต่อการจากไปของภรรยา และภาพคู่ที่ 3 ให้ความหมายถึงความโศก ผลที่ได้จากการทดลองก็คือภาพแต่ละภาพเป็นข้อมูลที่มีความเป็นเอกเทศในตัวของมัน แต่เมื่อนำภาพที่มีข้อมูลใหม่และแตกต่างมาเอกรวมนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต่อกันก็จะสร้างความหมายใหม่เป็นนามธรรมให้เกิดขึ้นได้ การทดลองของเขาเรียกว่า Kuleshov effect และทำให้เขาค้นพบว่าภาพยนตร์สามารถนำสิ่งที่อยู่คนละพื้นที่และเวลาที่ไม่มีความสัมพันธ์กัน มาทำให้สัมพันธ์เกี่ยวข้องกันได้



รูปที่ 7 การทดลอง Kuleshov effect

คูเลซอฟเขามักเปรียบเทียบการติดต่อของผู้กำกับอเมริกัน กับผู้กำกับรัสเซียว่า ภาพยนตร์อเมริกันมักจะตัดต่ออย่างรวดเร็ว แต่ภาพยนตร์รัสเซียกลับดำเนินเรื่องเปลี่ยนภาพไปอย่างช้าๆ ซึ่งการตัดต่ออย่างรวดเร็วเกิดจากการแตกข้อต่อออกเป็นหลายขนาดภาพ 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 เข้ากับข้อความการเดินทางของทหารโซเวียตซึ่งเกิดขึ้นที่อื่น แต่ผู้ชมกลับรู้สึกว่ทั้ง 2 ข้อตเกิดขึ้นที่เดียวกัน เวลาเดียวกัน ทำให้เกิดแนวความคิดว่าการตัดต่อสามารถเชื่อมสถานที่และเวลาที่ต่างกัน ให้เป็นสถานที่และเวลาเดียวกันได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เวสโวลอด พุดอฟกิน (V.I. Pudovkin) กับการพัฒนาสร้างสรรค์การตัดต่อ ให้สัมพันธ์กัน



รูปที่ 8 วี.ไอ. พุดอฟกิน 1893-1953

ถึงแม้ว่าผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ในโซเวียตจะได้รับอิทธิพลจาก กริฟฟิธ เป็นอย่างมาก พวกเขาให้ความสำคัญกับบทบาทของภาพยนตร์ในการเป็นเครื่องมือในการปฏิวัติ โดยเฉพาะรัฐบาลเลนินที่สนับสนุนและให้ความสำคัญต่อการนำภาพยนตร์มาใช้เป็นตัวส่งเสริมการปฏิวัติ พวกกลุ่มนักทำหนังรุ่นใหม่หัวรุนแรงชาวโซเวียตพวกเขาพยายามที่จะใช้ภาพยนตร์ในการแก้ปัญหาและหาทางออกให้กับการเมืองงานของ กริฟฟิธ นั้น เนื้อหามักเป็นการบอกเล่าเกี่ยวกับเรื่องราวต่างๆ แต่พวกผู้กำกับรุ่นใหม่เห็นว่า พวกเขาสามารถทำให้การตัดต่อไม่จำเป็นต้องเป็นเพียงแค่เพื่อเล่าเรื่องราว แต่มันสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการอธิบายความคิด สรุปลงความได้ พุดอฟกิน พยายามที่จะพัฒนาทฤษฎีการตัดต่อ ดังเช่นในหนังสือของเขา (Film Technique and Film Acting) ได้กล่าวไว้ว่า “ ผู้กำกับภาพยนตร์ ในตอนท้ายสุดเขาจะมีวัตถุดิบมากมายที่ถูกแยกย่อยออกจากกัน โดยนำมาประกอบเชื่อมต่อกัน ทำให้สั้นหรือยาวขึ้น และทำให้กลมกลืนสอดคล้องตามปรารถนา ผู้กำกับเป็นผู้สร้างเวลาและพื้นที่ใหม่ให้เกิดขึ้น โดยไม่ได้เป็นการตัดแปลงความเป็นจริง กฎของเวลาและพื้นที่เป็นสิ่งที่ไม่สามารถเปลี่ยนแปลง และหลีกเลี่ยงไม่ได้ เพราะมันเป็นสิ่งที่สัมพันธ์เกี่ยวข้องโดยตรงกับความรู้สึกจริงของผู้ชม” ด้วยเหตุนี้เขาจึงจัดวางช็อตเหมือนกับการสร้างอาคารด้วยอิฐบล็อก ซึ่งอิฐเหล่านี้คือวัตถุดิบที่สามารถจัดระเบียบ จัดการเพื่อให้บังเกิดเป็นผลลัพธ์ของรูปร่างโครงสร้างทางอารมณ์ได้ตามปรารถนา ในผลงานยุคแรกเขาเกิดแรงบันดาลใจ จากงานทดลองของ คลูเลซอฟ (Lev Kuleshov) โดยใช้ช็อตแรกๆ ที่เหมือนกันมาต่อกับช็อตที่แตกต่างกัน 3 แบบเพื่อให้เกิดความหมายที่แตกต่างกัน และด้วยผลจากการทดลองนี้เขาได้นำไปใช้ในภาพยนตร์เรื่อง Mother (1926) เขาต้องการถ่ายทอดให้เห็นถึงอารมณ์ของนักโทษที่มีความสุขเมื่อรู้ว่าจะได้เป็นอิสระ และเขาได้อธิบายความคิดในการสร้างโครงสร้างของซีนนั้นไว้ดังนี้

“ ผมพยายามที่จะสร้างความรู้สึกต่อผู้ชม ที่ไม่ใช่ด้วยจิตวิทยาทางการแสดงของนักแสดง แต่เป็นการสร้างอารมณ์ด้วยการตัดต่อ โดยใช้ภาพของลูกชายที่นั่งจับเจ้าอยู่ในคุก ทันใดนั้นเขาก็ได้รับเอกสารลับชิ้นหนึ่ง โดยข้อความในนั้นเขียนไว้ว่าคุณจะได้รับอิสระในวันรุ่งขึ้น เขาเชื่อมโยงมันด้วยภาพของสีหน้าของเอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งวนไว้มาก่อนเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นักโทษที่ดูว่างเปล่าไม่มีอารมณ์ใดๆ เข้ากับภาพมือของนักโทษที่บีบกันแน่นแสดงถึงความกระวนกระวายใจ และภาพใกล้ (B.C.U) ให้เห็นรอยยิ้มมุมปากของเธอ นอกจากนี้ยังทำการเชื่อมด้วยข้อต่ออื่นๆที่หลากหลาย เช่นภาพของน้ำในลำธารที่ไหลเชี่ยวแรงล้นทะลักต้องกับแสงระยิบระยับของดวงอาทิตย์ ภาพของนกกำลัง สะบัดน้ำออกจากขนในสระน้ำ และท้ายที่สุดภาพของเด็กที่กำลังหัวเราะเร็งรำ โดยวัตถุประสงค์ที่ต้องการ แสดงให้เห็นถึง ความสุขของนักโทษ โดยนำข้อต่อเหล่านั้นมาสร้างขึ้นเป็นรูปร่างเพื่อช่วยกันอธิบาย ความหมาย ”

ลักษณะการเชื่อมต่อข้อต่อของพูดอปกั้น เป็นการเชื่อมต่อข้อต่อที่มีความหมายส่งเสริมคล้ายคลึง และมีเหตุผลเข้าด้วยกัน การตัดต่อควรทำอย่างแนบเนียน จนมองไม่เห็นว่ามี การตัดเกิดขึ้น (invisible editing) การตัดต่อจะไม่มีอิทธิพลเกินกว่าความหมายของเนื้อหา เพื่ออธิบายความหมาย และเล่าเรื่องไปตามลำดับ พูดอปกั้น พยายามใช้วิธีตัดต่อทำให้ผู้ชมเกิดความสะเทือนใจ ซึ่งวิธีการในเรื่อง Mother เป็นวิธีการที่ถูกนำมาใช้เป็นแบบอย่างในภาพยนตร์จนถึงปัจจุบัน แต่ยังมีนักทฤษฎีภาพยนตร์อีกท่านหนึ่ง คือ เซอร์โก ไอเซนสไตน์ (Sergei Eisenstein) มีความคิดเห็นในอีกแนวทางหนึ่งว่า การตัดต่อไม่จำเป็นเพียงแค่เชื่อมต่อภาพที่มีเหตุผลเข้าด้วยกัน แต่สามารถนำข้อต่อภาพที่มีความขัดแย้ง ตรงกันข้ามมาทำการเชื่อมต่อให้เกิดความหมาย และอารมณ์ที่ตื่นตกใจได้

เซอร์โก ไอเซนสไตน์ (Sergei Eisenstein) กับทฤษฎีมองทาง (Montage) ตัดต่อด้วยความขัดแย้ง



รูปที่ 9 เซอร์โก ไอเซนสไตน์ 1898-1948

ไอเซนสไตน์ เป็นอีกบุคคลหนึ่งที่เป็นกุญแจสำคัญทางความรู้ของนักสร้างหนังชาวรัสเซีย งานเขียนเกี่ยวกับแนวคิดในภาพยนตร์ของเขาถูกใช้อย่างกว้างขวาง ไอเซนสไตน์พยายามที่จะแปลความรู้ของกริฟฟิธ และ หลักคิดแบบวัตถุนิยมวิภาษของ คาลมาร์กซ์ (Karl Marx) ที่กล่าวว่าสรรพสิ่งทั้งหลายบนโลกย่อมไม่อยู่นิ่ง เคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เพราะเกิดจากสิ่งที่ยึดแย้งจากภายนอก และเปลี่ยนแปลงเป็นสภาพใหม่ เพื่อสร้างประสบการณ์อันยอดเยี่ยมแก่ผู้ชม จุดเริ่มต้นที่เรื่อง Stike (1924) ภาพยนตร์ที่เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ทางการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกี่ยวข้องกับระบบทุนนิยม และพระเจ้าชาร์สที่ทาร์ณโหดร้าย ผ่านเรื่องราวของการต่อสู้ของชนชั้นแรงงานในรัสเซีย ด้วยการประท้วง และปฏิบัติการใต้ดิน จนในที่สุดคนงานถูกฆ่าปราบปรามโดยรัฐบาล ภาพยนตร์เรื่องนี้เขาได้ทำการทดลองวิธีการ montage ที่ซับซ้อน โดยเฉพาะการประกอปกันเชิงอุปมา (Intellectual montage) โดยการนำภาพมาประกอปกันในลักษณะนามธรรมเพื่อให้เกิดความหมาย นัยยะ การประกอปกันของภาพลักษณะนี้ช่วยในการสร้างความคิดปลุกเร้า ตั้งคำถาม กระตุ้นผู้ชม ให้เข้าใจ รู้สึกร่วมไปกับเนื้อหา โดยใช้ภาพของใบหน้าคนกรูกรักเข้ากับใบหน้าของสุนัขจิ้งจอก เพื่อให้เกิดความหมายถึงความเป็นคนโกง เจ้าเล่ห์ และ Intellectual montage ที่ดึงดูดที่สุดของภาพยนตร์เรื่องนี้ก็คือ ภาพของวัวที่กำลังถูกฆ่าตายอย่างทารุณ ต่อเข้ากับภาพของคนงานที่กำลังถูกเจ้าหน้าที่รัฐฆ่าอย่างทารุณเช่นกัน ภาพทั้ง 2 เมื่อนำมาต่อเข้าด้วยกันจะทำให้เกิดความหมายใหม่เชิงอุปมาว่า คนงานถูกฆ่าอย่างเลือดเย็นไม่ต่างกับสัตว์

เขาพยายามเอาหลักการ การประกอปกันเพื่อความดึงดูดใจ (motage of attraction) มาใช้ในงานของเขา และหาทฤษฎีเกี่ยวกับการตัดต่อ โดยใช้ความขัดแย้งของภาพ และความคิด มาทำการประกอปกันเพื่อสร้างอารมณ์ความหมาย ซึ่งเหมาะสมสอดคล้องของประเด็นความขัดแย้งของเหตุการณ์ปฏิบัติ การใช้ช็อตที่ชนปะทะกันอย่างรุนแรง (Shock editing) จะทำให้เกิดความตื่นตัว เขาเชื่อว่าความขัดแย้งมีอยู่ และเป็นพื้นฐานของทุกสิ่ง ไม่ว่าจะเป็นความขัดแย้งในกลุ่มสังคม , ธรรมชาติ หรือแม้แต่วิถีคิด ทศนคติ ความขัดแย้งทำให้เกิดแนวความคิด ไม่ว่าจะเป็นความขัดแย้งของเนื้อหา ความขัดแย้งของเทคนิค รูปแบบ ซึ่งมันคือศิลปะที่เขานำมาใช้ในการตัดต่อภาพยนตร์

ไอเซนสไตน์ ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก ความรู้ของเขาเกิดเป็นทฤษฎีมองทาจ (Montage ในความหมายโดยทั่วไปหมายถึงการประกอปกัน แต่ในความหมายของไอเซนสไตน์ หมายถึงการประกอปกันของภาพที่ขัดแย้งกันมาทำการประกอปกัน ชนกัน เพื่อให้เกิดผลกระทบต่อกัน) ที่เกิดประโยชน์อย่างมาก เขาเชื่อว่าความคิดสามารถถูกอธิบายให้เข้าใจได้ด้วยการนำข้อตมาสร้างความสัมพันธ์กัน การเชื่อมภาพที่ตรงข้ามกันขัดแย้งกันดังเช่นในภาพยนตร์ของเขาเรื่อง The Battleship Potemkin ตอน The Odessa steps ซึ่งเป็นต้นแบบของทฤษฎีมองทาจที่มีชื่อเสียงที่สุดเรื่องหนึ่งในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ โดยเขาได้นำช็อตที่แตกต่างกันมาทำการต่อกัน เช่น ช็อตที่สว่าง กับช็อตที่มีมืด โกล่ กับโกล่ นิ่งต่อเข้ากับ เคลื่อนไหว เป็นต้น ภาพยนตร์ตอนนี้ถูกตัดต่อถึง 1,368 คัท ซึ่งถือว่าใช้คัทมากที่สุดตั้งแต่การตัดต่อเคยมีมา วิธีการนี้เป็นวิธีการที่ทำให้เวลาจริงถูกยืดขยายออก เพื่อเพิ่มความรุนแรง และเป็นการเน้นย้ำเหตุการณ์ได้ดี ให้ประทับใจ

เขามีความคิดเห็นที่แตกต่างไปจากฟูตอพกิน ว่าการตัดต่อของฟูตอพกินเป็นเพียงการนำช็อตที่มีความหมาย โกล่เคียง คล้ายคลึงมาทำการเชื่อมต่อกันซึ่งไม่เกิดความหมายใหม่ การตัดต่อควรนำ 2 สิ่งที่มีความขัดแย้งมาประกอปกันเท่านั้น จึงจะเกิดเป็นความหมายใหม่ เขาได้แนวความคิดมาจากการผสมกันของอักษรจีนล้วนเกิดเป็น ความหมายใหม่ขึ้น ดังเช่นคำว่า ประตุ+หู = แอบฟัง ปาก+นก = ร้องเพลง มีด + หัวใจ = เสียใจ ต้นไม้ 1 ต้น + ต้นไม้ 1 ต้น =ป่า ด้วยแนวคิดดังกล่าวการตัดต่อของเขาจึงเน้นไปที่สิ่งที่ขัดแย้ง ปะทะ รุนแรง กันอย่างแยบยล โดยทฤษฎีมองทาจ ของเขาประกอไปด้วย 5 หลักการใหญ่ๆ คือ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

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

ทฤษฎีนี้ถูกอธิบายไว้ในหนังสือ The Theories on Film เขียนโดย Andrew Tudor ไว้อย่างชัดเจน ดังนี้

การประกอบกันด้วยขนาดความสั้นยาวของช็อต (Metric montage)

หมายถึงความยาวของแต่ละช็อตที่สัมพันธ์กัน โดยไม่คำนึงถึงเนื้อหาช็อตที่สั้นทำให้เกิดการย่อเวลาลง โดยช็อตที่มีขนาดสั้นต่อกันมากเท่าไรก็จะยิ่งสร้างความตึงเครียดมากเท่านั้น

การประกอบกันของจังหวะที่สอดคล้อง (Rhythmic montage)

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

การประกอบกันทางอารมณ์ (Tonal montage)

หมายถึงการเลือกตัดสลับใจที่จะสร้างอารมณ์ของฉากนั้นให้เป็นไปในทิศทางใด ด้วยการเน้น สร้างน้ำหนัก แรง ค่อย ให้กับช็อต ซึ่งอาจจะเป็นการกำหนดทิศทางการเปลี่ยนแปลงของอารมณ์หนึ่งไปอีกอารมณ์หนึ่งในฉากนั้นได้ การตัดต่อลักษณะนี้มีความคล้ายคลึงกับศาสตร์การทำดนตรี ในการเล่นกับอารมณ์ที่แตกต่างกันในฉากเดียวกันด้วยการสร้างน้ำหนักของเสียงที่สูงและต่ำ ดังเช่น ในซีควนส์บันไดโอเดสซา การตายของแม่ที่ยังเด็กบนบันได ตามด้วยภาพรถเข็นเด็กที่ไถลงมาตามบันได ซีควนส์นี้แสดงให้เห็นถึงโศกนาฏกรรมที่ลึกซึ้งชัดเจนของการสังหารหมู่ และเกิดอารมณ์เป็นอย่างมาก

การประกอบกันเพื่อเร้าอารมณ์ (Overtonal montage)

การเร้าอารมณ์เกิดขึ้นจาก ปฏิกริยา ของความสั้นยาวของช็อต จังหวะ และการสร้างอารมณ์ เพื่อให้เกิดอิทธิพลในการชักจูงอารมณ์ของผู้ชมให้เป็นไปตามต้องการ ในซีควนส์บันไดโอเดสซา สภาพของการสังหารหมู่ที่ทำให้ร้ายความรู้สึกผู้ชมเป็นอย่างมาก ภาพเน้นให้เห็นถึงการใช้อำนาจครอบงำข่มเหงของทหารต่อประชาชนที่ไม่มีอำนาจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การประกอบกันเชิงอุปมา (Intellectual montage)

หมายถึง การเปรียบเทียบ เปรียบเทียบให้เกิดความหมายเชิงนามธรรม เพื่อนำไปสู่อารมณ์ที่สูงสุดของซีควอนซ์นั้น ตัวอย่างเช่นในเรื่อง October (1928) อเล็กซานเดอร์ เคเรนสกี ผู้นำการปฏิวัติครั้งแรกของรัสเซีย มีอำนาจอย่างรวดเร็วภายหลังจากที่พระเจ้าซาร์หมดอำนาจ โดยทำการค้ำชนกับข้อตของนกยูงที่กำลังตกแต่งขนของตัวเอง ไอเซนสไตน์ต้องการที่จะชี้ให้เห็นถึงว่า เคเรนสกี ก็ไม่ต่างกับนักรบเมืองที่กระทำการเพื่อตำแหน่งความก้าวหน้าของตนเอง หรือในฉากที่ตัดสลับระหว่างผู้นำโซเวียตเคเรนสกี และนายพลคอร์นิลอฟ ตัดเข้ากับอนุสาวรีย์นโปเลียน และภาพของประชาชนที่ไร้ทางสู้กำลังใช้เชือกพันรอบอนุสาวรีย์ของพระเจ้าซาร์สที่สูงใหญ่ แล้วทำการดึงให้ล้มลง เพื่อให้รู้สึกเวลาที่อนุสาวรีย์โค่นลงนั้นเป็นเวลาที่ยาวนานเกินจริง แต่ในตอนทีเคเรนสกีขึ้นมา มีอำนาจ เศษชิ้นส่วนของอนุสาวรีย์ก็ย้อนกลับคืนสู่สภาพเดิมในลักษณะการแสดงย้อนหลัง เพื่อเป็นนัยยะถึงการกลับมาของอำนาจเผด็จการ ในภาพยนตร์ October ที่แสดงถึงเรื่องราวการปฏิวัติในเดือนตุลาคม ภาพยนตร์เรื่องนี้จัดได้ว่าเขาการประกอบกันเชิงอุปมามากที่สุด เพื่อจะให้ผู้ชมเกิดความคิดวิเคราะห์เปรียบเทียบกับประเด็นทางการเมือง

ไอเซนสไตน์เป็นนักทำหนังที่อัจฉริยะ แนวคิดมุมมองของเขาเป็นที่ยอมรับในทฤษฎีรูปแบบนิยม (Formalist Film Theories นักทฤษฎีในรูปแบบนี้ที่สำคัญคือ รูดอร์ฟ อานโฮล์ม เซอร์ไก ไอเซนสไตน์ ฮิวโก ฌ็อง ม็องเตอร์เบิร์ต และ วี.ไอ. พุดอฟกิน) เขาถูกยกย่องเป็นผู้มีสุนทรียในการผสมผสานศิลปะ ปรัชญา และจิตวิทยาของภาพยนตร์เข้าด้วยกันอย่างกลมกลืน งานตัดต่อของเขาที่ใช้ความแตกต่างขัดแย้ง ตรงกันข้าม เป็นการสร้างพลัง เร้าอารมณ์ และสร้างความหมายใหม่ให้กับผู้ชม เขาเชื่อว่ามองหากเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับภาพยนตร์ เป็นการเชื่อมแก่นของเรื่อง โครงเรื่อง เนื้อหา และการแสดงเข้าด้วยกัน แนวคิดของเขาเกิดอิทธิพลต่อนักสร้างหนังอีกหลายคน ไดัซ์ก้า เวอร์ตอฟ (Dziga Vertov) นำแนวคิดไปทดลองให้เกิดความรู้สึกจริงในภาพยนตร์ และในการตัดต่อที่เน้นการเชื่อมโยงของภาพ ของอเล็กซ์ซานเดอร์ ดอฟเซนโค (Alexander Dovzhenko) หรือล่วงเลยเข้าไปอยู่ใน งานศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealist) ในยุโรป ที่แสดงออกถึงเนื้อหาที่เกี่ยวกับ จิตใต้สำนึก และจิตวิเคราะห์ ของศิลปินผู้โด่งดัง ซาบาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) และ หลุยส์ บุนเยล (Luis Bunuel)

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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการทำงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในยุคภาพยนตร์เสียง (1928-1945) ภาพยนตร์เสียงเกิดขึ้นท่ามกลางข้อจำกัดมากมาย การตัดต่อ นอกจากต้องคำนึงถึงการตัดต่อภาพแล้วยังต้องคำนึงถึงเสียงที่มีทั้งเสียงสนทนา เสียงดนตรี เสียงพิเศษที่มาจากหลายแหล่งที่มาและยากที่จะทำให้ตรงกันระหว่างภาพและเสียงทั้งหมด ในช่วงแรกพลังของการเคลื่อนไหวของภาพจึงถูกลดทอนลงไป ภาพจะมีลักษณะนิ่งๆ เห็นแต่การเคลื่อนไหวของตัวละคร ตัวอย่างในเรื่อง The Jazz Singer ในซีควอนซ์ที่มีเสียง กล้องจะมีลักษณะแช่ภาพนิ่งจับการแสดงของ อัล จอห์นสันที่กำลังร้องเพลง และมีการตัดภาพเพียงน้อยนิด โดยในยุคเดียวกันนั้นก็เริ่มมีการทดลองเกี่ยวกับการใช้สีในภาพยนตร์ขึ้นมาพร้อมๆกัน มีการจ้างคนงานมาช่วยกันระบายสีลงบนฟิล์มหนังด้วยมือที่ละเฟรม 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 อย่างเป็นทางการทำนอง ที่แฝงไปความหมาย นัยยะ และแนวความคิด

การรับรู้ (perception)

มนุษย์มองเห็นภาพเคลื่อนไหวได้เพราะกระบวนการทางจิต (mental process) จิตของเราจะถูกกระตุ้นจากภาพที่เป็นสิ่งเร้าจากภายนอก และนำภาพเหล่านั้นมาผูกเข้าด้วยกัน โดยยังสามารถเชื่อมโยงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่างเวลา 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 จะเกิดเป็นการรับรู้ ซึ่งเป็นขั้นสูงสุดนั่นคือมีอารมณ์ร่วมเกิดขึ้น ศิลปะการตัดต่อก็คือทำให้เกิดอารมณ์ร่วมนั่นเอง การเอกสารเป็นเอกสารที่ส่งวนไวสาหรับการเิงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไมออนุญาตเินำไปไซประเียงนคานการค้ำไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

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

หลักการตัดต่อภาพ

สร้างความต่อเนื่อง (Continuity)

การตัดต่อที่ดีจะสามารถทำหน้าที่ในการ รักษาความต่อเนื่องทางอารมณ์ ให้กับผู้ชม การตัดต่อที่ต่อเนื่องจะทำให้รู้สึกเหมือนว่าไม่มีการตัดเกิดขึ้น ทำให้เกิดการรับชมอย่างราบรื่น ไร้รอยต่อ ความต่อเนื่องมีความสำคัญเป็นอย่างมาก ผู้ตัดต่อจะต้องเป็นผู้เลือกข้อมูลที่ดีที่สุดในทุกเฟรมทั้งหมดเพื่อควบคุมอารมณ์ของภาพยนตร์เรื่องนั้นให้สมบูรณ์ที่สุด แต่ถ้าเฟรมที่ได้มาไม่สมบูรณ์ผู้ตัดต่อก็ต้องจัดการกับความไม่สมบูรณ์นั้นด้วยวิธีการใดวิธีการหนึ่ง รวมไปถึงจนถึงทำอย่างไรให้ภาพยนตร์นั้นน่าสนใจมากขึ้น ปัญหาต่อมาก็คือเมื่อเลือกช็อตที่เหมาะสมแล้ว เขาจะจัดการช็อตเหล่านั้นให้ต่อเนื่องได้อย่างไร การตัดต่อจะต้องไม่สร้างความสับสนให้กับผู้ชมมันจะต้องทำให้ผู้ชมอยู่กับเรื่องราวไปตั้งแต่ต้นจนจบ “การตัดต่อให้ดูเหมือนไร้รอยต่อ” เป็นผลลัพธ์ที่ได้จากการตัดต่อที่ต่อเนื่องสิ่งเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้ จะต้อง มีวัตถุดิบที่พอเพียงครอบคลุมมันควรเกิดขึ้นตั้งแต่ตอนถ่ายทำ ผู้กำกับมักจะจัดเตรียมช็อตที่มีความหลากหลายให้ผู้ตัดต่อไว้เลือกใช้ ควรจะทำการถ่ายแอ็คชั่นที่เหมือนกัน เคลื่อนที่ในความเร็วเท่ากัน แสงและฉากหลังก็ควรเหมือนกันในทุกขนาดภาพ และควรจะทำการถ่ายย้อนแอ็คชั่นทุกครั้งที่ทำกรเปลี่ยนขนาดภาพเพื่อความยืดหยุ่นในการใช้ ถ้าซีนนั้นมีบทสนทนาด้วย ก็ควรมีช็อตแทนสายตาของคู่สนทนาแต่ละคนในลักษณะแสดงซ้ำให้ครบทุกมุมกล้อง นี่คือวิธีมาตรฐานที่ใช้ในการถ่ายทำเพื่อให้ได้เฟรมที่ควรมีทั้งหมดเพื่อสร้างความต่อเนื่อง ความต่อเนื่องจะเกิดขึ้นได้ผู้ตัดต่อต้องคำนึงถึงสิ่งเหล่านี้

ความต่อเนื่องของเนื้อหา (Continuity of Content)

ความต่อเนื่องของเนื้อหาเกิดจากความสัมพันธ์กันของช็อตหนึ่งไปสู่อีกช็อตหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็ความต่อเนื่องของการแสดง การลำดับของเหตุการณ์ ความต่อเนื่องของการแสดงควรจะเกิดขึ้นตั้งแต่ตอนถ่ายทำไม่ว่าจะเป็นการถ่ายย้อนการแสดง ทุกครั้งที่ทำการเปลี่ยนมุมกล้องหรือขนาดภาพ เหตุการณ์ลำดับของการเคลื่อนไหวร่างกายจะต้องเกิดขึ้นเหมือนเดิมทุกครั้ง แต่ถ้าเกิดความผิดพลาดขณะถ่ายทำยกตัวอย่างเช่น ในฉากที่เป็นภาพกว้างของหญิงชราคนหนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นับญาติเห็นาเบเซบระเขยชนต่านการค้ำ
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นั่งถักไหมพรมอยู่บนเก้าอี้โยก โดยมีแมวตัวหนึ่งนอนอยู่บนตักเธอ ภาพตัดไปที่ ภาพขนาดปานกลางหญิงชราคนเดิมนั่งถักไหมพรมแต่กลับไม่มีแมวอยู่บนตักเธอ แล้ว ตัดไปที่ภาพใกล้ที่มีมือของเธอกำลังถักไหมพรมเป็นผ้าพันคอที่สวยงามผืนหนึ่ง การลำดับภาพตามที่กล่าวมาทำให้ขาดความต่อเนื่อง เนื่องจากมีบางสิ่งบางอย่างหายไประหว่างการแสดงที่ต่อเนื่องนั้น วิธีการแก้ไขก็คือจะต้องทำการลำดับภาพใหม่คือ นำภาพกว้างที่มีแมวนอนอยู่ ตัดไปที่ภาพแคบที่มีมือของหญิงชรา และตัดไปที่ภาพขนาดปานกลางที่แมวหายไปแล้ว วิธีการนี้จะเป็นการพาผู้ชมออกจากความต่อเนื่อง ด้วยการนำภาพแคบเข้าไปแทรก และยังคงรักษาเนื้อหาเดิมของฉากนั้นเอาไว้ได้ วิธีนี้นำไปใช้แก้ไขกับกรณีอื่นๆ ได้ ถ้าในฟุตเทจนั้นมีพอเพียงไม่ว่าจะเป็น ภาพระยะใกล้ (Close-up) ภาพแทรกเหตุการณ์หลัก (Insert) ภาพปฏิกิริยาตอบสนอง (Reaction) และภาพแทนตา (Point of View or POV) เป็นต้น มาทำการแทรกเพื่อแก้ไขความไม่ต่อเนื่องได้ ความต่อเนื่องของเนื้อหา เกี่ยวข้องกับการลำดับเวลาของเหตุการณ์ การลำดับเวลาเหตุการณ์ที่มีความต่อเนื่องของเนื้อหามากที่สุดก็คือ เนื้อหาเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน (Present - time) เป็นความต่อเนื่องที่เป็นไปตามลำดับ วัน เดือน ปี เป็นความต่อเนื่องที่ผู้ชมรับรู้มากที่สุด เพราะเป็นลำดับที่เกิดขึ้นจริงในชีวิต และพบเห็นได้มากที่สุดในภาพยนตร์แทบทุกเรื่อง ในระดับที่มีความซับซ้อนมากขึ้นคือความต่อเนื่องของเนื้อหาที่มีการกระโดดข้ามระยะเวลา กับพื้นที่ ไม่ว่าจะปัจจุบันไปสู่อดีต การสร้างความต่อเนื่องนี้ จะต้องทำให้ผู้ชมไม่เกิดความสับสนระหว่างเวลาที่เกิดขึ้นในอดีตที่เกิดขึ้นไปแล้ว กับเวลาในปัจจุบันซึ่งกำลังเกิดขึ้น ตรงจุดนี้การรักษาความต่อเนื่องของเนื้อหาสำคัญอย่างมาก ผู้ตัดต่อจะต้องทำการรักษาความต่อเนื่องของไว้ให้ได้ไม่ว่าเวลา และพื้นที่ จะแตกต่างกันหรือมีความสลับซับซ้อนเพียงใด 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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แสดงออกทางขวาเฟรม แต่เชื่อมต่อกลับไปกลับเข้ามาทางขวาเฟรมผู้ชมก็จะสับสนว่า นักแสดงเดินกลับมาที่เดิม ไม่ได้ไปข้างหน้า นอกเสียจากต้องมีข้อตที่ยืนยันให้เห็นว่านักแสดงเดินหันหลังกลับ หรือหักรถกลับไปยังทิศทางเดิมที่มา แต่ถ้าเป็นในลักษณะการเคลื่อนที่สวนทาง อย่างเช่นที่พบบ่อยในฉากรบ ที่เห็นทั้งฝ่ายเผชิญหน้าเข้าหากัน การตัดต่อจึงต้องควบคุมการเคลื่อนที่ของทั้ง 2 ฝ่าย โดยให้ทิศทางของทั้ง 2 ฝ่ายเป็นทิศทางตรงกันข้ามเสมอ ซึ่งต้องรักษาทิศทางไปจนจบ ฉากนั้น ถ้าทิศทางผิดผู้ชมจะสับสนทันที ในกรณีที่มีการกลับทิศข้ามเส้น 180 องศา เกิดขึ้นจะต้องใช้ภาพแทรก ระหว่างข้อตที่กลับทิศนั้น ในลักษณะเป็นภาพที่เคลื่อนตรงเข้าหากล้อง (Head-on) หรือเคลื่อนที่เป็นแนวตรงออกจากก้อง (tail-away) หรือใช้การตัดแทรกเหตุการณ์ (Insert) ไปยังสิ่งอื่นๆ ที่อยู่ในฉากนั้น เช่นภาพภายนอกของรถยนต์ที่แล่นจากซ้ายไปขวาเฟรม ตัดแทรกด้วยภาพของสัญญาณไฟจราจร คนที่เดินผ่านไปมาข้างทาง มายังภาพภายนอกของรถคันเดิมที่แล่นในทิศทางใหม่คือ ขวาไปซ้ายเฟรม เพื่อให้ผู้ชมหลุดออกจากความต่อเนื่องของทิศทางเดิม ไปยังทิศทางใหม่ได้อย่างราบรื่นไม่รู้สึกลับสน

ความต่อเนื่องของทิศทางจะต้องถูกควบคุมมาเป็นอย่างดีตั้งแต่ถ่ายทำ นั่นคือความสัมพันธ์กันของตำแหน่งก้อง และทิศทางของการเคลื่อนที่ ในการถ่ายในลักษณะตัวละครเคลื่อนที่ ก็ควรจะถ่ายเริ่มตั้งแต่มก่อนที่นักแสดงจะเข้ามาในเฟรม และหยุดถ่ายเมื่อนักแสดงเดินออกจากเฟรมไปแล้ว เพื่อต่อการตัดต่อ และรักษาความต่อเนื่อง ความต่อเนื่องของการเคลื่อนที่ยังสัมพันธ์กับความเร็วของการเคลื่อนที่ในแต่ละข้อต จะต้องมีความสอดคล้องกัน

ความต่อเนื่องของตำแหน่ง (Continuity of Position)

ตำแหน่งของตัวละคร หรือวัตถุ คือขนาด และตำแหน่งที่ครอบครองพื้นที่ในเฟรม ซึ่งถ้าขนาดของตัวละครมีขนาดใหญ่พื้นที่ว่างในเฟรมก็จะเหลือน้อย หรือถ้ามีวัตถุหรือตัวละครครอบครองพื้นที่ทางด้านขวาของเฟรมนั้นเท่ากับว่าจะเหลือพื้นที่ว่างทางด้านซ้ายของเฟรม สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ผู้ตัดต่อต้องควบคุมตำแหน่งและพื้นที่ว่างนั้น ไปตลอดจนกว่าจะมีการเปลี่ยนมุมมองซึ่งแน่นอนว่าตำแหน่งก็ต้องเปลี่ยนไปด้วย มันเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้ตัดต่อจะต้องรักษาตำแหน่งของตัวละครหรือวัตถุให้คงที่เพื่อความต่อเนื่อง

ความต่อเนื่องของเสียง (Continuity of Sound)

ระดับของเสียง ไม่ว่าจะเป็นเสียงสนทนา หรือเสียงอื่นๆ จะต้องมีความคงที่เสมอกันตลอดทั้งฉากนั้น นอกจากนั้นในทุกพื้นที่ที่มีเสียงในบรรยากาศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(Ambience sound) อยู่ บางครั้งก็นุ่มนวล,สูง,ต่ำ,ดั่ง,ค่อย ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมของฉากนั้น มันจะต้องถูกทำให้สม่ำเสมอในแต่ละช็อตที่อยู่ในฉากเดียวกัน เสียงบรรยากาศนี้จะต้องถูกควบคุม ให้เหมือนเบาที่รองเสียงทุกเสียงอยู่ล่างสุด และเป็นเสียงที่มีความสำคัญมันเป็นเสียงที่บ่งบอกถึงสภาพแวดล้อมที่มองเห็นในกรอบภาพ หรือไม่มีในกรอบภาพแต่เป็นสภาพแวดล้อมของตัวละคร ทำให้ฉากนั้นมีชีวิตสมจริง บางครั้งเสียงบรรยากาศอาจถูกสร้างขึ้นใหม่เพื่อแก้ปัญหาความไม่ต่อเนื่องได้

สรุปความต่อเนื่องเกี่ยวพันกับ 3 สิ่ง หลักคือ



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

การสร้างจังหวะ และ อัตราความเร็วช้า (Rhythm and Pace)

จังหวะ มีความสำคัญอย่างมากและเป็นหัวใจของการตัดต่อภาพยนตร์ จังหวะเกิดขึ้นจากการกำหนดความสั้น ยาวให้กับช็อต โดยความยาวของช็อตที่สั้นที่สุดคือ 1 เฟรม ช็อตที่ยาวจะยาวเพียงใดก็ขึ้นอยู่กับความยาวทั้งหมดของช็อตตั้งแต่เริ่ม Action จนถึงสั่ง Cut ช็อตที่ยาวต่อเอกสารกับช็อตที่ยาวทำให้เกิดจังหวะที่แข็งข้ำสงบ ช็อตที่สั้นต่อกับช็อตที่สั้นทำให้เกิดจังหวะที่รวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็นกรณิใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อย่างทีกล่าวไปข้างต้นจังหวะระหว่างข้อตมันเกี่ยวข้องกับจังหวะชีวิต ที่มีทั้งช้า ทั้งเร็วสลับกันไป ไม่ได้มีเพียงจังหวะเดียว มีความหลากหลายและส่งผลทางอารมณ์ โดยปรกติจังหวะที่สอดคล้องกันในภาพยนตร์ดูเหมือนจะเกิดจากความเป็นส่วนตัว และมันถูกพูดไปไกลถึงว่า “มันคือสัญชาติญาณ” สัญชาติญาณนี้เกิดจากผู้ตัดต่อ มีการตั้งสมมุติฐานว่ามันเกิดมาจากความรู้ 2 ประการคือ จังหวะของทุกสิ่งในโลกใบนี้ที่เป็นประสบการณ์ต่อมนุษย์ และ จังหวะที่เกิดจากประสบการณ์จากร่างกายของมนุษย์เอง แต่การมีเพียงสัญชาติญาณในการตัดต่อนั้นไม่เพียงพอ มันจะต้องบวกกับทักษะในการสร้างความยาวที่เหมาะสมให้กับข้อตภายในซีควนสนั้นด้วย มันคือการกำหนดความสั้นยาวในการให้ข้อมูล (Massage) เช่น ภาพกว้างให้ข้อมูลน้อยกว่าภาพแคบ ภาพกว้างก็ควรที่จะมีความยาวข้อตที่มากกว่าเพื่อที่จะให้ผู้ชมมีเวลาซึมซับข้อมูล หรือถ้าเป็นข้อมูลใหม่มันก็ควรที่จะให้ข้อตนั้นมีเวลานาน การเคลื่อนกล้องจะใช้เวลาบนจอมากกว่าข้อตที่ไม่เคลื่อนไหว (Static shot) ดังนั้นจึงมักจะเห็นว่าข้อตภาพกว้างมักใช้การเคลื่อนกล้องเพื่อเป็นการยืดเวลาให้กับผู้ชมในการรับข้อมูล ดังนั้นการเข้าใจการเล่าเรื่องควบคู่ไปกับเป้าหมาย แก่นสาระของฉากนั้นก็ทำให้ผู้ตัดต่อตัดจังหวะได้อย่างแม่นยำ

จังหวะมีความสัมพันธ์กับการกำหนดอัตราความเร็ว (Pace) คือการเร้าอารมณ์มีความสำคัญอย่างมากโดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าฉากนั้นมีความสำคัญต่อเรื่อง มันก็จะมีพลังพอที่จะสร้างอารมณ์ที่น่าพึงใจให้กับภาพยนตร์เรื่องนั้น การกำหนดอัตราความเร็วพบได้บ่อยในแอ็คชั่นซีควนส์ ซึ่งความต้องการของซีควนส์เหล่านี้คือการ เร้าอารมณ์ ความเปลี่ยนแปลงของอัตราความเร็วข้อตเป็นสิ่งที่กำหนดทิศทางทางอารมณ์ในการชม ยังมีอัตราความเร็วมากเท่าไรยิ่งทำให้เกิดความแรงมากเท่านั้น และถ้าอัตราความเร็วน้อยเท่าไรก็เกิดผลในทิศทางตรงกันข้าม ผู้กำกับภาพยนตร์สยองขวัญหลายๆคน พวกเขาใช้อัตราความเร็วเป็นพลังในการส่งข้อมูลให้กับผู้ชม ความตื่นเต้นในภาพยนตร์แอ็คชั่น ความเดือดดาลของภาพยนตร์สยองขวัญ ความสนุกเร้าใจของภาพยนตร์ผจญภัย อัตราความเร็วเป็นกุญแจสำคัญแห่งความสำเร็จของภาพยนตร์เหล่านี้

การกำหนดช่วงเวลา (Timing)

คือการสร้างช่วงเวลาที่ดีที่สุดที่จะทำให้ข้อตนั้นให้ข้อมูลในปริมาณที่เหมาะสม สิ่งเหล่านี้มาจากความต้องการ เป็นลักษณะเฉพาะของอารมณ์ที่ต้องการแสดงออกของซีควนซ์ ทำให้ผู้ตัดต่อสามารถที่จะตัดสินใจได้ว่า จะต้องใช้ภาพและเสียงในการอธิบายวัตถุประสงค์นั้นในปริมาณเท่าใด ดังเช่น ในภาพยนตร์ตลก (Comedy) และ สยองขวัญ (Thriller) วัตถุประสงค์ของซีควนซ์คือต้องการสร้างความประหลาดใจ เกิดความคาดหมาย (Surprise) โดยใช้การตัดต่อในการสร้างช่วงเวลาที่เหมาะสม ในภาพยนตร์ตลก และสยองขวัญ การสร้างความประหลาดใจเป็นสิ่งสำคัญมาก ซึ่งถ้าสร้างช่วงเวลาที่ไม่ดีความตลก และความตื่นเต้นใจก็จะไม่เกิดขึ้น สรุปคือ มันเป็นการสร้างช่วงเวลาที่เหมาะกับอารมณ์ของซีควนซ์นั้น เปรียบเหมือนการเล่าเรื่องให้สนุกจะต้องมี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ช่วงเวลาของการเล่าที่บางช่วงก็ผ่อนคลาย เพื่อรอกอย ช่วงเวลาของการสร้างความตกใจ หรือประหลาดใจ โดยไม่ทันตั้งตัว ถ้าผู้ชมมีปฏิกิริยาตอบสนองตามที่ผู้เล่าต้องการนั้นก็แปลว่าผู้เล่าบรรลุวัตถุประสงค์นั้นแล้ว

เวลาและพื้นที่ (Time & Space)

การตัดต่อมีผลกระทบต่อเวลาสัมบูรณ์ หรือเวลาที่แท้จริง (Mathematical Time) และพื้นที่จริงโดยตรง เพราะในภาพยนตร์เวลาและพื้นที่จริงจะถูกสร้างขึ้นใหม่ในความรู้สึก ทำให้ไม่ถึงเป็นเช่นนั้น เวลาจริงและพื้นที่จริงไม่ก่อให้เกิดความรู้สึกและอารมณ์ใดๆ แต่ด้วยวัตถุประสงค์ที่แท้จริงของการตัดต่อก็คือการสร้างอารมณ์ความรู้สึกให้เกิดขึ้น ดังนั้นเวลาจริงที่ไม่มีความสำคัญจะถูกตัดออกไป เวลาและพื้นที่ที่มีความสำคัญจะถูกขยายยืดออก หรือเวลาและพื้นที่ที่ยืดยาวจะถูกหดสั้นลง ให้มีความสัมพันธ์กับเนื้อเรื่อง การแสดง และความยาวข้อคิด ในอัตราเร็วช้าที่แตกต่างกัน การตัดต่อสามารถพาผู้ชมไปได้ทุกสถานที่ ไม่ว่าจะเป็นสถานที่บนโลก หรือสถานที่ในความคิด ในความฝัน และทุกเวลาไม่ว่าจะเป็นอดีต ปัจจุบัน หรืออนาคต โดยสามารถสลับปรับเปลี่ยนกลับไปกลับมาได้ ซึ่งโดยธรรมชาติจิตของมนุษย์ก็เป็นเช่นนั้น จิตของเราไวและพร้อมจะไปทุกที่ ในขณะที่ร่างกายเราอยู่ในโลกความจริง แต่บางครั้งจิตอาจจะไปผูกพัน หมกหมุ่นกับเหตุการณ์อื่น สถานที่อื่น เรื่องราวอื่น และสามารถโยงใยเชื่อมต่อไปยังเหตุการณ์อื่นได้อีกหลายเหตุการณ์

เวลาและพื้นที่ที่มีความสัมพันธ์กับความรู้สึกของผู้ชมอย่างไร ? ตัวอย่างเช่น เวลาที่แท้จริงเวลาก็เดินอยู่อย่างสม่ำเสมอ เพียงตรง แต่ในความรู้สึกเวลาของแต่ละคนกลับไม่เท่ากันขึ้นอยู่กับสถานการณ์ บางขณะเวลาเพียงแค่ 1 ชม. ก็ดูจะแสนสั้นในสถานการณ์ที่รีบเร่งแข่งกับความเป็นความตาย บางเวลาเพียง 1 นาทีก็ดูยาวนานกับการเฝ้ารอการกลับมาของคนที่ยากันไปแสนไกล นั่นสิ่งที่ย่อขยายให้เห็นถึงการกำหนดความสั้นยาวของข้อคิด จำนวนข้อคิด และการกำหนดเวลาของซีน และซีเควนส์เพื่อถ่ายทอดอารมณ์นั้นออกมา เวลาในการตัดต่อจะมีความสอดคล้องกับเวลาจริงในความรู้สึกของผู้ชม ยกตัวอย่างเช่น เนิบนาบ / เว็จว้าง (เนิบนาบ คือ เวลา เว็จว้าง คือ ความรู้สึก) คับขัน / ตื่นเต้น (คับขัน คือ เวลา ตื่นเต้น คือ ความรู้สึก) ฉับพลัน / ตกใจ (ฉับพลัน คือ เวลา ตกใจ คือ ความรู้สึก) จากตัวอย่างที่ยกมา ทำให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของเวลา และการกำหนดความยาวข้อคิด ที่มีผลสัมพันธ์กันกับความรู้สึกของผู้ชม ส่วนพื้นที่ในภาพยนตร์ก็คือพื้นที่ที่ปรากฏในกรอบภาพ มีความสัมพันธ์กับรูปทรงรูปร่างที่อยู่ในกรอบภาพ พื้นที่ที่น้อยรูปทรงในกรอบภาพก็จะมากทำให้รู้สึกอึดอัด คับแคบ พื้นที่ที่มากรูปทรงในกรอบภาพก็จะน้อยก็ให้ความรู้สึกโล่งสบาย หรือเปล่าเปลี่ยว เมื่อนำภาพที่แคบมาต่อกันมากเท่าไรก็ยิ่งทำให้รู้สึกอึดอัด เป็นต้น นั่นคือพื้นที่ของภาพ ส่วนพื้นที่ที่เป็นนามธรรมก็คือ พื้นที่ในความฝัน ในความจริง ในความคิดคำนึง พื้นที่ในอดีต พื้นที่ในปัจจุบัน และอนาคต ที่สามารถพาผู้ชมเข้าออก ระหว่างพื้นที่ต่างๆได้ตลอดเวลา โดยการเชื่อมโยงกันกลายเป็นภาพเสมือนที่สัมผัสรับรู้ว่าจริงในจิตของผู้ชม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทุกครั้งที่ทำการตัดต่อ ผู้ตัดต่อจะต้องทำความเข้าใจในจุดประสงค์ความต้องการของเรื่องราวนั้นก่อนเป็นอันดับแรก และนำมาตีความเพื่อนำไปเป็นเหตุผลในการตัดสินใจที่จะกระทำการใดๆ กับข้อต่อเหล่านั้นไม่ว่าจะเป็น การสร้างความสั้นยาวให้กับข้อต่อ การเลือกขนาดภาพ มุมภาพ ให้เหมาะสมกับอารมณ์ของฉากนั้นๆ นั้นหมายความว่าถ้าการนำข้อต่อต่างๆ มาทำการเชื่อมต่อกันอย่างไรเหตุผลก็เท่ากับกลุ่มข้อต่อเหล่านั้น ไม่มีความสำคัญ ไร้ความหมาย และกลายเป็นส่วนเกินให้กับภาพยนตร์ทำให้ดูฟุ่มเฟือย และไม่ส่งผลให้เรื่องราวไปข้างหน้า

ทั้งหมดนี้คือสิ่งสำคัญ และเป็นปัจจัยหลักที่การตัดต่อที่ดีควรจะมี ไม่ว่าจะ เป็นแนวคิดที่ถูกพัฒนาขึ้นจากนักทฤษฎีในประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์ มาสู่หลักการที่จะสามารถสร้างอารมณ์ได้จากการตัดต่อที่มีเจตนาโดยตรงที่จะสื่อสารเชื่อมต่อกับการรับรู้ของผู้ชมเพื่อให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมเกิดอรรถรสในการชม ซึ่งเป็นงานที่รวมทั้งจิตวิทยา สุนทรียศาสตร์ ศิลปะ และขั้นตอนการทำงานที่เป็นระบบ รวมเป็นหน่วยงานใหญ่หน่วยงานหนึ่งที่ต้องพึ่งพาบุคลากรที่มีทั้งพลังสร้างสรรค์ในการสื่อสารถ่ายทอด และความเชี่ยวชาญในการใช้เทคโนโลยีเครื่องมือตัดต่อที่มีเฉพาะหลากหลายและเปลี่ยนแปลงหมุนเวียนไปตามยุคสมัยตลอดเวลา

สัดส่วนของกรอบภาพ และ ชนิดของไฟล์ (Frame Ratio & file Format)

ความรู้พื้นฐานด้านภาพและเสียง

พื้นฐานความรู้ด้านภาพ (image) และเสียง (sound) เป็นเรื่องที่สำคัญและเป็นความรู้ที่ต้องนำมาใช้ในการตัดต่อ นอกจากเครื่องมือเครื่องมือและโปรแกรมต่างๆ สี (color monitor)

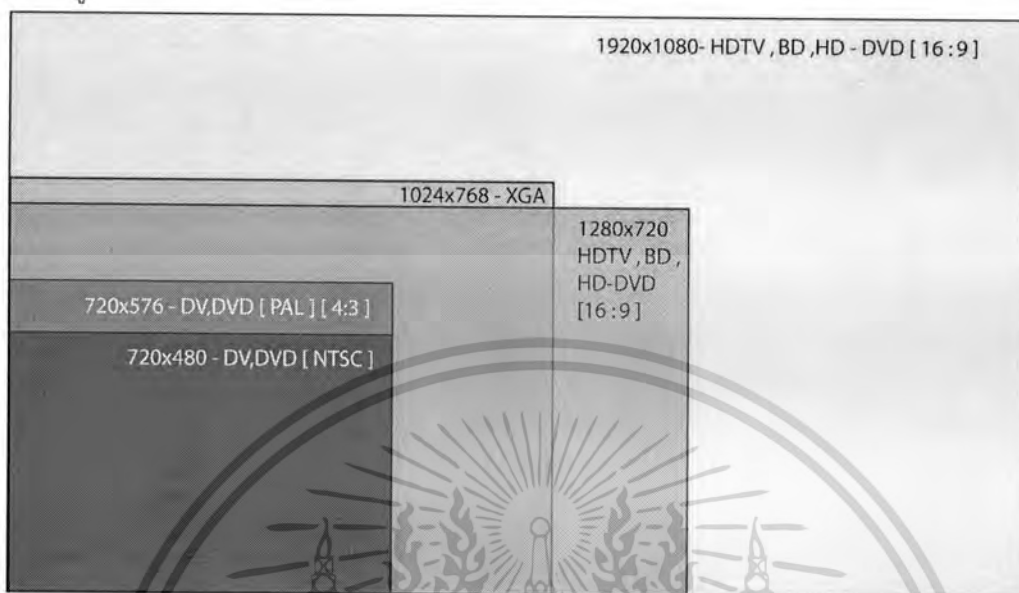
ภาพที่ถูกแสดงออกมาทางจอภาพสี (color monitor) เกิดขึ้นจากการผสมกันของแม่สี 3 สีด้วยกันคือ แดง เขียว และ น้ำเงิน (RGB) และมีค่าสีตั้งแต่ 0 ถึง 255 = 8 บิต เมื่อรวมกัน 3 สี จึงกลายเป็น 24 บิต ซึ่งเรียกว่าระบบสี True Color ซึ่งมีค่าสีที่แตกต่างกันทั้งหมดถึง 16.7 ล้านสี ในการทำงานเกี่ยวกับการตัดต่อ ต้องทำงานโดยใช้สีจริง 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) สำหรับความละเอียดของดิจิจิตอลวิดีโอมีวิธีวัดเช่นเดียวกัน เช่น วิดีโอจากแผ่น DVD มีความละเอียด 720x576 พิกเซล (แบบPAL) หรือ 720x480 (แบบNTSC) ความละเอียดนี้หมายถึงภาพใน 1 เฟรม (frame) โดยเรียกว่า ขนาดเฟรม (frame size) ของวิดีโอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการทำงานเพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

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



รูปที่ 10 ภาพเปรียบเทียบความละเอียดภาพระหว่างดิจิตอลวิดีโอ format ต่างๆ สัดส่วนจอภาพ (aspect ratio)

คือค่าความสัมพันธ์ของความกว้าง ความสูงของจอภาพ โดยส่วนใหญ่ค่าสำเร็จรูปของฟิล์มจะมี สัดส่วน 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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อัตราความเร็วเฟรม (Frame Rate)

คือ อัตราในการแสดงภาพเคลื่อนไหว โดยมีหน่วยเป็นเฟรม / วินาที ซึ่งถ้ามีค่ามากก็จะทำให้ได้ภาพเคลื่อนไหวที่นุ่มนวล และลดอาการกระพริบ แต่ขนาดไฟล์ก็จะใหญ่ขึ้น ภาพยนตร์ที่ฉายตามโรงมามีเฟรมเรท 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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

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)

เสียงโมน / สเตอริโอ

เสียงโมน หมายถึงเสียงช่องสัญญาณเดียว ที่เมื่อถูกขับออกมาจากลำโพงคู่ก็ได้ยินเสียงเหมือนกันซ้ายขวา ปกติเสียงโมนใช้กับเสียงพูดของคน

เสียงสเตอริโอ หมายถึง ช่องสัญญาณคู่ แยกออกมาจากลำโพงซ้ายขวา โดยสามารถปรับเสียงให้แต่ละข้างมีความดังไม่เท่ากัน ปกติใช้กับเสียงดนตรีประกอบ เสียงเอฟเฟคอื่นๆ

คุณภาพของเสียง

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

ขั้นตอนการตัดต่อ

ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production) เป็นขั้นตอนที่ครอบคลุมการทำงานหลังถ่ายทำทั้งหมด เป็นขั้นตอนที่ทั้งภาพและเสียงถูกรวมกันเพื่อทำการเล่าเรื่อง เทคนิคพิเศษต่างๆ ถูกสร้างขึ้นไม่ว่าจะเป็นการทำไตเติ้ลกราฟฟิก การทำเทคนิคทางภาพ การทำเสียงพิเศษ เสียงดนตรีประกอบ ในงานภาพยนตร์ขนาดเล็กคนคนเดียวก็สามารถที่จะควบคุมการทำงานทั้งหมดได้ แต่ถ้าเป็นงานภาพยนตร์ขนาดใหญ่จะต้องถูกผลิตขึ้นโดยทีมงานหลายคน หลากหลายแผนกของฝ่ายตัดต่อ ซึ่งมีหลายหน้าที่ตั้งแต่ผู้ตัดต่อภาพ ผู้ช่วยตัดต่อ ผู้ตัดต่อเสียง คนทำไตเติ้ล คนทำเทคนิคพิเศษ และคอมพิวเตอร์กราฟฟิก 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)

เอกสารนี้เป็นลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ต้นฉบับ และส่งมอบ (Master and Deliver)

รวบรวมวัตถุดิบ (Acquire)

ในขั้นตอนนี้คือการรวบรวมวัตถุดิบที่ได้มาจากขั้นตอนผลิต หรือถ่ายทำ และจากแหล่งอื่นที่จำเป็นต้องใช้ ไม่ว่าจะเป็นภาพเคลื่อนไหว เสียง ที่มาในลักษณะรูปแบบที่ต่างกันไม่ว่าจะเป็นฟิล์ม เทป หรือ ดิจิตอลไฟล์ และนำวัตถุดิบทั้งหมดมาทำการถ่ายเทลงเครื่องมือตัดต่อ เพื่อจะได้เห็นภาพรวมของภาระงานทั้งหมดและสามารถคำนวณเวลาทำงานและงบประมาณได้

จัดการ (Organize)

คือการจัดการแยกแยะหมวดหมู่ ให้ชิ้นงานเกิดเป็นหมวดหมู่ที่จะนำมาตัดต่อ หรือแยกไปทำเทคนิคพิเศษอื่นๆ เพื่อให้ง่ายและรวดเร็ว ขั้นตอนนี้เป็นหน้าที่ของผู้ช่วยตัดต่อที่จะคอยควบคุมดูแลทั้งหมดให้เป็นระเบียบเรียบร้อย การจัดการถือว่าสำคัญเพราะภาพยนตร์เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเวลา และงบประมาณยังเป็นภาพยนตร์ที่มีความซับซ้อนยุ่งยากในขั้นตอนหลังถ่ายทำ การจัดการก็จะมีบทบาทมากขึ้นตามลำดับ ตรวจสอบ และ คัดเลือก (Review and Select)

เมื่อทำการจัดการแยกแยะหมวดหมู่แล้วก็จำเป็นที่จะต้องทำการตรวจสอบและคัดเลือกวัตถุดิบที่ดีที่สุดมาใช้ งาน คือการทำเลือกช็อต เลือกเทค ดูความสมบูรณ์ของภาพและเสียง เมื่อเลือกแล้วก็ทำการแยกเก็บไว้เพื่อง่ายต่อการนำมาใช้ โดยในส่วนของไม่สมบูรณ์ก็นำไปเก็บไว้อีกที่หนึ่งเพื่อสามารถนำกลับมาใช้ได้ในกรณีที่ต้องแก้ไขเรื่องความต่อเนื่อง หรือปัญหาอื่นๆ ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อให้งานสมบูรณ์

เรียบเรียง (Assembly)

นำพุดเทจหลักๆ ที่สำคัญของซีควนซ์นั้นมาทำการร้อยเรียงต่อกัน ไม่ว่าจะเป็นเรียงตามบท แต่ถ้าเป็นงานสารคดี หรือมีวิดิโอ ก็เรียงช็อตตามเนื้อหาหลักๆ ให้เกิดเป็นโครงสร้างที่ซีควนซ์นั้นควรจะมี ไม่ว่าจะงานตัดนั้นจะเป็นภาพยนตร์ประเภทอะไร ละครกลุอะไร เรื่องราวแบบใด ยังไม่ควรไปสนใจกับความยาวช็อต ควรสนใจที่รูปร่างโดยรวมของมันก่อนในขั้นตอนนี้

ตัดต่อแบบหยาบ (Rough - Cut)

ชิ้นงานจะถูกพัฒนาขึ้นจากขนาดที่ดูหยาบๆ มากมาย ก็จะถูกปรับแต่ง (Trimmed) โดยในขั้นตอนนี้ยังเป็นขั้นตอนที่หยาบๆอยู่ แต่จะเห็นการลำดับการเล่าเรื่องที่สั้นไหลมากขึ้น ทุกอย่างยังไม่ลงตัวแน่นอนไม่ว่าจะเป็นรูปแบบการเล่าเรื่อง การทำไตเติ้ลกราฟฟิก เสียงก็ยังไม่ถูกผสม (mix) ให้แน่นอน เพื่อสามารถที่จะจัดการกับองค์ประกอบต่างๆ ได้เพื่อให้เกิดจังหวะลีลาที่ดี และโครงสร้างของซีนที่น่าพึงใจที่สุด

ตัดต่อแบบละเอียด (Fine-Cut)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากที่ปรับเปลี่ยนแก้ไข ขั้นตอนนี้จะขั้นตอนที่ถูกสร้างจังหวะในการตัดต่อที่แน่นอน ปรานีตและสมบูรณ์ (มีการปรับแต่งในระดับเพิ่มลดจำนวนเฟรม) โดยจะไม่มีการแก้ไขโครงสร้างหลักๆอีกต่อไป

ตัดต่อฉบับสมบูรณ์ (Final-Cut or Picture lock)

เป็นขั้นตอนสุดท้ายของความสมบูรณ์ ไม่ว่าจะในรูปแบบโครงสร้างการเล่าเรื่อง ภาพและเสียงจะถูกผสมปรับแต่งให้สมบูรณ์ และรวมเป็นเนื้อเดียวกัน ไม่มีการแก้ไขใดๆอีก

ต้นฉบับ และส่งมอบ (Master and Deliver)

ทำต้นแบบของงานให้เป็นรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะพิมพ์ลงบนฟิล์ม เป็นไฟล์ดิจิทัล ลงบนแผ่นดิสก์ เพื่อสะดวกต่อการนำไปฉาย และนำไปทำซ้ำเพื่อจัดจำหน่ายต่อไป ต้นแบบต้องถูกตรวจสอบคุณภาพให้มีคุณภาพและเสียงที่สมบูรณ์คมชัด ถูกต้อง

การตัดต่อด้วยวิธีการขั้นพื้นฐาน (Basic cuts)

“การตัดต่อ ทำให้ภาพยนตร์เกิดความหมาย และมีผลกระทบต่อความรู้สึก” จากข้อความหนึ่งในหนังสือ Film Technique and Film Acting เขียนโดยฟูดอฟกิน สามารถอธิบายได้ว่าการตัดต่อมีภาษาที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว สามารถยืดหยุ่นดัดแปลงให้เหมาะสมกับรูปแบบต่างๆ ของแต่ละฉากในภาพยนตร์ สามารถที่จะพาผู้ชมเข้าไปใกล้หรือออกห่างจากสถานการณ์นั้นได้ สามารถสร้างเวลาใหม่ที่ไม่อยู่ในชีวิตจริงให้เกิดขึ้น เพื่อเน้นย้ำ 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 ดังนั้นทุกการตัดต่อย่อมมีเหตุผลเสมอ จะต้องให้ความสำคัญกับการให้ข้อมูลแก่ผู้ชม และทำอย่างไรให้ผู้ชมเข้าใจในเรื่องราวทั้งหมดได้อย่างกระจ่างชัดเจนเมื่อชมภาพยนตร์จบ รวมไปถึงการรักษาความต่อเนื่อง การสร้างจังหวะที่มีผลต่ออารมณ์ และความสัมพันธ์ของพื้นที่กับเวลา สิ่งเหล่านี้จะเป็นหลักในการยึดถือทุกครั้งที่ทำกรตัดต่อ

การตัดชน (CUT) การตัดชนเป็นการเชื่อมต่อข้อต่อ ที่ต้องใช้เป็นพื้นฐานแรกของการตัด มันทำให้เกิดความรู้สึกจริงเป็นไปตามเหตุการณ์ และให้ความรู้สึกเป็นกลางมากที่สุด แต่การตัดชนก็ยังสามารถใช้ได้กับอารมณ์ที่ต้องการความแรง เร็ว ปะทะ ชัดแย้ง ด้วยการนำภาพที่มีความยาวข้อต่อสั้นๆ มาต่อกัน หรือภาพที่มีความขัดแย้งกันอย่างมาก ไม่ว่าจะป็นขนาดภาพ สี โทน มุมกล้อง มาตัดชนเข้าด้วยกันก็สามารถที่จะสร้างอารมณ์เหล่านั้นตามความต้องการ ซึ่งโดยส่วนใหญ่การใช้การตัดชนมักใช้เพื่อ

- การแสดงที่มีความต่อเนื่องของเวลา การเคลื่อนไหว สถานที่

- ใช้กับความต้องการในการเปลี่ยนข้อต่อที่ต้องการความให้ความรู้สึกหนักแน่น รุนแรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานี้ เมื่อผู้เขียนได้เห็นใบแจ้งข้อบกพร่องด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ใช้ในการเปลี่ยนข้อมูล (ไปยังข้อต่อใหม่ที่เป็นข้อมูลใหม่)

การตัดขนนั่นแม้จะถือว่าเป็นวิธีการที่พื้นฐานที่สุด แต่เชื่อว่าจะตัดต่อให้อย่างลงตัวสมบูรณ์ได้ จึงต้องคำนึงถึงปัจจัยหลักดังต่อไปนี้

ข้อมูล (Information) ข้อต่อแต่ละข้อต่อมีข้อมูลในตัวของมันเอง มีความเป็นเอกเทศแต่เมื่อนำเอาข้อต่อแต่ละข้อต่อมาร้อยเรียงต่อกันอย่างเป็นลำดับจะเกิดเป็นข้อมูลใหม่ ความหมายใหม่ การให้ข้อมูลจะต้องให้อย่างเป็นลำดับ เว้นเสียแต่ต้องการปิดบังข้อมูลบางส่วนเพื่อให้เกิดความคลางแคลงสงสัย ใคร่รู้ หรือให้ข้อมูลจากปัจจุบัน ย้อนกลับไปอดีต จากช่วงกลางเรื่องย้อนไปยังจุดเริ่มต้น และดำเนินกลับมายังบทสรุปซึ่งเป็นปัจจุบัน ไม่ว่าจะลำดับข้อมูลอย่างไร วัตถุประสงค์สำคัญของการให้ข้อมูลจะต้องเป็นข้อมูลใหม่ เพื่อทำการขยาย อธิบาย และทำให้เรื่องเดินไปข้างหน้าทั้งสิ้น

แรงจูงใจในการเปลี่ยนข้อต่อ (Motivation) แรงจูงใจคือ แรงจูงใจของผู้ชมที่ต้องการจะเห็นข้อต่อต่อไป “เพราะเมื่อข้อมูลในข้อต่อแรกหมดสิ้นแล้วมันจะเป็นแรงกระตุ้นให้เกิดความต้องการที่จะเห็นข้อมูลในข้อต่อต่อไป ” ไม่ว่าจะเป็นการแสดงที่เห็นได้อย่างชัดเจนในภาพกว้างเช่น ตัวละครกำลังยกจดหมายขึ้นมาอ่านด้วยสีหน้าเคร่งเครียด กับข้อความบางอย่างในจดหมาย ภาพกว้างนี้ทำให้เกิดแรงจูงใจที่จะตัดไปยังข้อต่อ ภาพแคบที่เป็นภาพแทนสายตาของนักแสดงที่แสดงให้เห็นข้อความในจดหมายนั้น เป็นต้น หรือแม้แต่การแสดงที่เห็นเพียงเล็กน้อยเช่น ตัวละครฆ่าเลือดตาเพียงแวบเดียวไปยังสิ่งของบางอย่างที่อยู่นอกเฟรม การแสดงนี้ก็เป็แรงจูงใจที่จะทำให้ตัดไปข้อต่อ แทนสายตาของเขาทันที ไม่เพียงแต่ภาพที่แสดงให้เห็นถึงการแสดง แม้แต่เสียงก็เป็นแรงจูงใจได้ เช่นเสียง off scene ก็เป็นแรงจูงใจที่จะทำให้ต้องตัดไปยังต้นเสียงนั้น เป็นต้น แรงจูงใจนี้สำคัญผู้ตัดต่อจะต้องทำให้เจอ เพราะมันคือจุดตัด (cut point) ที่ดีที่สุด เพราะจุดตัดไม่ได้เกิดจากความยาวที่สิ้นสุดของข้อต่อนั้น ๆ หรือความยาวของการแสดง แต่มันคือ ความรู้สึก ที่จะแตกต่างกันไปตามแรงจูงใจนั้น

องค์ประกอบภาพ (Composition) องค์ประกอบของภาพก็คือ ขนาดของภาพ แสง สี โทน เส้น พื้นผิว ทิศทาง ทุกสิ่งๆที่ประกอบกันอยู่ในเฟรม ควรจะมีความสัมพันธ์กันกลมกลืนเข้ากัน นอกเสียจากว่าจะต้องการให้เกิดการขัดแย้งกัน เพื่อผลทางอารมณ์ของผู้ชม

มุมกล้อง (Camera angle) หลักการคือเมื่อเปลี่ยนขนาดภาพ และเปลี่ยนมุมกล้อง จะต้องเปลี่ยนไม่น้อยกว่า 30 องศา เพื่อการตัดต่อที่ราบรื่น ถ้ามุมกล้องมีมุมที่ใกล้เคียงกันมากเกินไปจะรู้สึกกระโดด (Jump cut) มุมกล้องนั้นมีภาษาที่สามารถสื่อสารทางนัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับบริการในงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ยะแก่ผู้ชมได้ มุมกล้องที่ไม่ปกติ เช่นมุมที่เฉียงดูไม่มั่นคง มุมต่ำ หรือ สูงมากผิดปกติ และมุมต่างๆ ที่อยู่ในภาวะผิดปกติของมนุษย์จะให้ความรู้สึกถึงความผิดปกติ ความอันตราย หรือสะท้อนถึงบุคลิกภาพภายในของตัวละครนั้น ดังนั้นควรเลือกใช้มุมกล้องที่เหมาะสมกับเนื้อหาและอารมณ์ของเรื่องในขณะนั้น

ความต่อเนื่อง (Continuity) ผู้ตัดต่อจะต้องรักษาความต่อเนื่องของเนื้อหา ของภาพ และเสียงให้มีความสอดคล้องกัน ตลอดทั้งฉาก และจบเรื่อง

เสียง (Sound) ความต่อเนื่องของเสียงโดยเฉพาะเสียงสนทนา เสียงบรรยากาศ จะต้องมีความต่อเนื่อง เสียงบรรยากาศจะตัวเชื่อมข้อต่อนึงกับอีกข้อต่อนึงให้เป็นเวลา และบรรยากาศเดียวกัน ความดังค่อยของเสียงจะต้องมีความสัมพันธ์กับภาพ หรือมีความใกล้เคียง มีมิติ รักษาระดับเสียงทุกเสียงให้เท่ากัน เสียงโดดเด่น เสียงใคร่ เสียงเป็นสิ่งที่จะต้องคำนึงถึงและมีความสำคัญไม่แพ้ไปกว่าภาพ เพราะภาพยนตร์ถือว่าเป็นสื่อทัศนศิลป์ที่ครอบคลุมทั้งภาพ และ เสียง

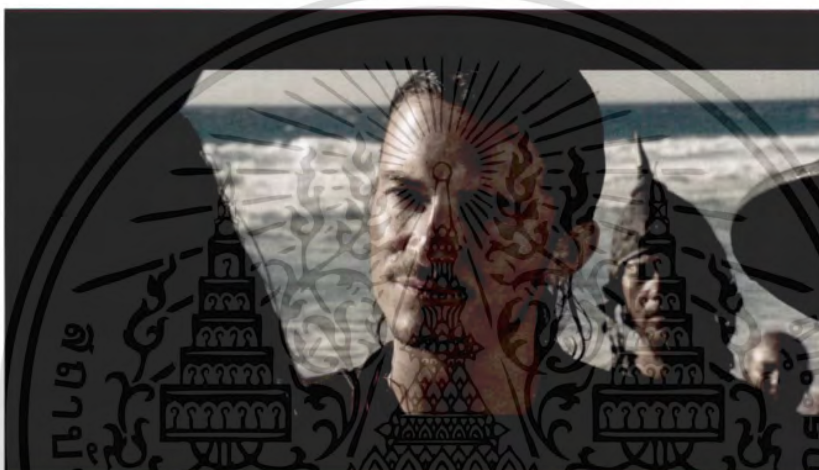
วิธีการตัดชนแบบพื้นฐาน

มี 4 วิธีการดังนี้

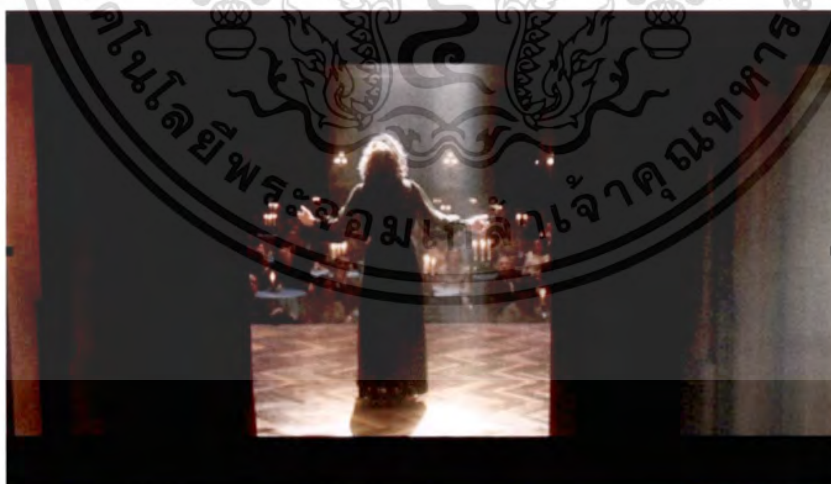
- การตัดสลับทิศตรงกันข้าม (Reverse cut)
- การตัดภาพแทนสายตา (POV or Point of view)
- การตัดภาพแสดงปฏิกิริยาตอบสนอง (Reaction)
- การตัดภาพแทรกเหตุการณ์หลัก และตัดภาพออกจากเหตุการณ์หลัก (Insert and cutaway)

การตัดสลับทิศตรงกันข้าม (Reverse cut)

คือการตัดต่อกันระหว่างข้อต่อที่มีมุมกล้องตรงกันข้าม เช่น การตัดจากข้อต่อด้านหน้าของตัวละคร เพื่อให้เห็นว่าเขากำลังจะทำอะไร และตัดไปที่ข้อต่อด้านหลังของตัวละคร เพื่อให้เห็น สิ่งที่เขา กำลังจะทำ หรือ ตัดสลับระหว่างบุคคล 2 คน ให้เป็นลักษณะภาพด้านหลังของตัวละครตัวหนึ่ง เพื่อให้เห็นการแสดงของตัวละครอีกคน โดยสลับกลับกันไปมาในลักษณะเช่นเดิม ระหว่างตัวละคร 2 ตัว เป็นต้น



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



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



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

การตัดภาพแทนสายตา (POV or Point of view)

คือการตัดสลับทิศทาง โดยนำช็อตที่มีหน้าที่อธิบายถึงสิ่งที่ตัวละครกำลังมองอยู่ หรือเรียกว่าภาพแทนสายตา ภาพแทนสายตามีแรงกระตุ้นต่อผู้ชมอย่างมากเพราะผู้ชมจะได้เห็นภาพเดียวกันกับที่ตัวละครเห็น ภาพแทนสายตาจะต้องมีมุมมอง ความเร็วที่มีความสัมพันธ์กัน กับ มุมมอง การเคลื่อนไหว ของตัวละคร เช่น ตัวละครนอนตะแคงอยู่ ภาพที่เห็นก็ต้องเป็นภาพ ตะแคง , ตัวละครกลับหัว ภาพก็ต้องเป็นภาพกลับหัว , ตัวละครเคลื่อนที่ภาพก็ต้องเคลื่อนที่ใน อัตราความเร็วที่เท่า ๆ กัน หรือกระทั่งเป็นภาพแทนสายตาตัวละครที่ผ่าน กล้องส่องทางไกล, ผ่านช่องหน้าต่าง , ช่องลม , ภาพก็ต้องเป็นภาพที่เหมือนถูกมองผ่านเลนส์ ผ่านช่องเหล่านั้น ด้วย เป็นต้น เพื่อให้เกิดความเชื่อว่าเป็นภาพแทนสายตาของตัวละครนั้นจริงๆ เพราะภาพแทนสายตาทำหน้าที่เปลี่ยนผู้ชมจากผู้สังเกตการณ์ (Objective) เป็นผู้แสดง (Subjective) เสียเอง



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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 14 Point of view ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Chicago (2002)

ตัวอย่างจากเรื่อง Chicago เป็นการตัดสลับทิศทาง โดยเริ่มจากให้ผู้ชมเห็นการกระทำของตัวละครว่าทำการแอบดูอะไรบางอย่าง ก่อนจะเปลี่ยนเป็นภาพแทนสายตา ซึ่งจะมีแรงกระตุ้นต่อผู้ชมอย่างมาก เพราะผู้ชมถูกเปลี่ยนเป็น Subject ที่จะได้เห็นภาพเดียวกับตัวละครโดยไม่รู้ตัว



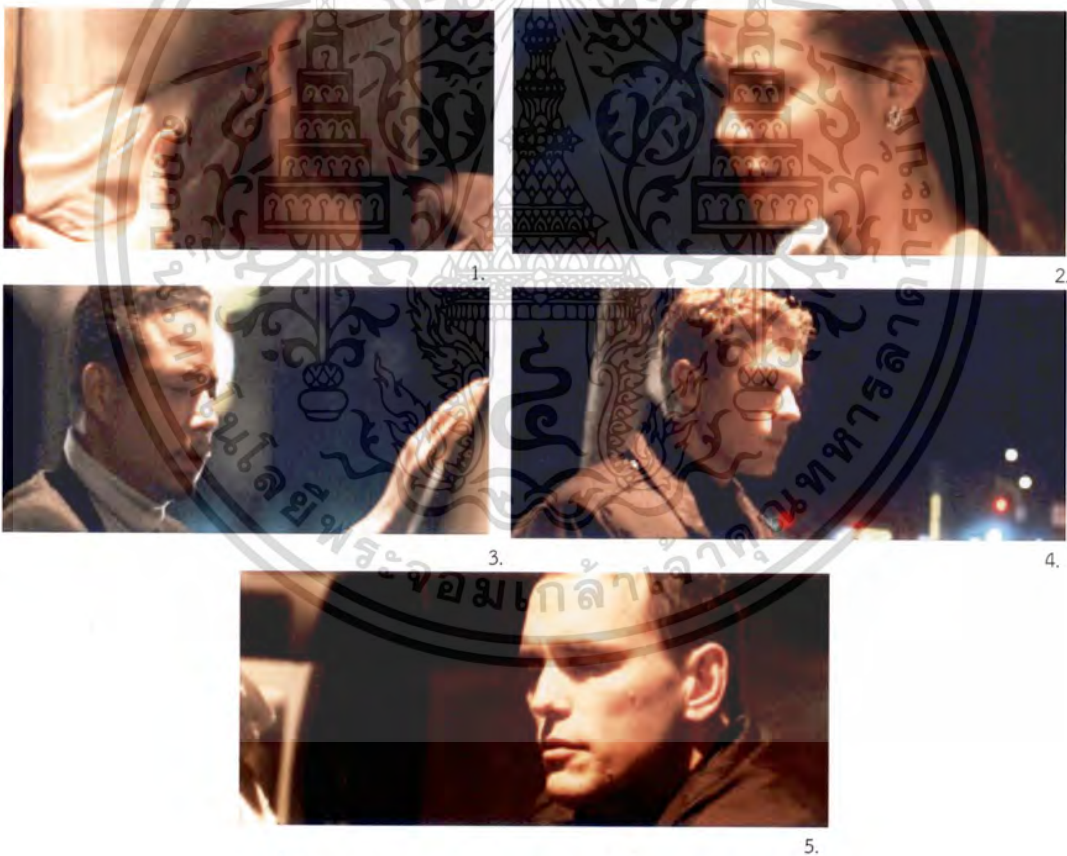
รูปที่ 15 Point of view ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Crash (2005)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างจากเรื่อง Crash ภาพแทนสายตาของตัวละครที่มองออกไปภายนอก โดยมองผ่านกระจกที่คว่ำอยู่ ซึ่งเป็นระดับกล้องเดียวกันมีความสัมพันธ์กันกับระดับสายตาของตัวละคร

การตัดภาพแสดงปฏิกิริยาตอบสนอง (Reaction)

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



รูปที่ 16 Reaction ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Crash (2005)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยในครั้งนี้มีอาจสำเร็จลงได้ถ้าขาดสิ่งสนับสนุน กำลังใจ คำชี้แนะ จากหน่วยงานและบุคคล เหล่านี้ข้าพเจ้าขอขอบคุณ

- คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ที่สนับสนุนทุนงบประมาณในการทำวิจัย
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์บรรจงศักดิ์ พิมพ์ทอง ผู้ให้โอกาสในการทำวิจัยครั้งนี้
- กรรมการพิจารณาทุนวิจัยทุกท่าน ที่พิจารณาให้ทุนวิจัยในครั้งนี้
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประภัสสร เลิศอนันต์ , อาจารย์กิตติ ศรมณี , อาจารย์เข็มพัทธ์ พัชรวิชญ์ , อาจารย์สุวรรณี สุระเชษฐคมสันต์ ที่ให้คำชี้แนะ และกำลังใจ
- ครอบครัวของข้าพเจ้า ที่เป็นกำลังใจ และสละเวลาให้แก่ข้าพเจ้าในการทำวิจัยได้อย่างเต็มที่
- เจ้าหน้าที่ฝ่ายสนับสนุนทุกท่าน ที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนงานวิจัย ที่คอยให้คำแนะนำให้การวิจัยราบรื่นไปด้วยดี
- ลูกศิษย์ หลักสูตรภาพยนตร์และวิดีโอ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร หลายคนที่จะช่วยเป็นกำลังใจเสริมให้งานวิจัยครั้งนี้สำเร็จรวดเร็วขึ้น

แชน มังกรวงษ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างการตัดภาพปฏิกิริยาตอบสนองจากภาพยนตร์เรื่อง Crash เป็นฉากเหยียดผิวโดยภรรยาผิวดำ (ภาพที่2) ของผู้กำกับผิวดำชื่อดัง (ภาพที่3) โดนตำรวจผิวขาวลวนลามต่อหน้าสามีของตนเอง โดยมีตำรวจผิวขาวรุ่นน้องยืนมองอยู่ด้วย ทุกคนอยู่ในสถานการณ์ที่จําแนก โดยภาพที่ 2 เป็นปฏิกิริยาที่ภรรยาผิวดำถูกรัศมี 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

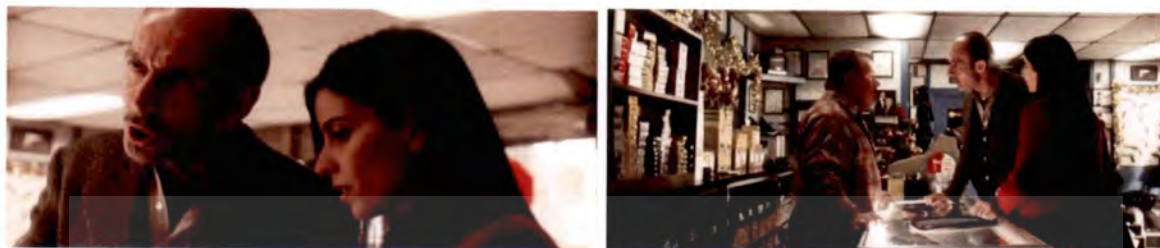
มีไว้สำหรับอธิบายบอกรายละเอียดเล็กๆให้เห็นชัดเจนขึ้น สิ่งที่น่ามาใช้แทรกเหตุการณ์หลัก (insert) จะต้องมีความหมายสำคัญ และเป็นการขยายรายละเอียด เป็นข้อมูลหลักของเหตุการณ์ในฉากนั้นๆ เช่นตัวอย่างที่เห็นกันบ่อยก็คือ การตัดให้เห็นข้อความที่เขียนในจดหมายให้ชัดเจนขึ้น



รูปที่ 17 insert ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Chicago (2002)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ใช้ในการตัดภาพแทรกเหตุการณ์หลัก เพื่อขยายรายละเอียด เป็นข้อมูลหลักของเหตุการณ์นั้นๆจากภาพ ดั้งละครได้ยินเสียงน้ำหยดก่อนที่ภาพจะตัดไปที่ก๊อกน้ำ 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 โดยภาพทั้ง 2 เหตุการณ์ไม่ได้เกี่ยวกันเลย
- เป็นสิ่งที่ใช้วิพากษ์ วิจารณ์ เหตุการณ์หลัก ในฉากนั้นอย่างชาญฉลาด



1.



2.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



3.



4.

รูปที่ 19 Cutaway ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Crash (2005)

ในเหตุการณ์หลักที่ตัวละครกำลังแย่งปืนกันอยู่ ภาพทำการตัดออกจากเหตุการณ์หลักไป ยัง รถตำรวจที่กำลังวิ่งมาอยู่ และก็ตัดกลับมาที่เหตุการณ์หลักอีกครั้ง เป็นการกล่าวถึงเหตุการณ์ อีกเหตุการณ์หนึ่ง ซึ่งมีผลต่อเหตุการณ์หลัก

การตัดต่อให้สัมพันธ์กัน (Match Cut)

สิ่งที่จะเป็นเครื่องช่วยในการตัดสินใจที่จะเลือกภาพต่อไปมาเชื่อมต่อกับภาพแรกให้เกิดการตัดต่อที่สัมพันธ์กลมกลืนกัน นั่นก็คือการสังเกตถึงองค์ประกอบต่างๆ ระหว่างช็อตแรกกับช็อตต่อไป ไม่ว่าจะเป็น การคำนึงถึงความกลมกลืนของทิศทางของฉากหลัง (Screen Direction) ทิศทางของสายตาที่มีความสอดคล้องกัน (Eye Line), มุมกล้อง (Camera Angle) และขนาดภาพ หรือแม้แต่เรื่องเล็กๆน้อยๆ อย่างเช่น อุปกรณ์ประกอบฉาก , เสียง , สภาพอากาศ , เสื้อผ้า , ทรงผม, การแต่งหน้า , แสง, สี และท่าทางการแสดง การตัดให้สัมพันธ์กัน คือ องค์ประกอบหลักสำคัญของการตัดต่อ เพราะการตัดให้สัมพันธ์กันจะผลักดันให้เรื่องราวดำเนินไปข้างหน้าอย่างต่อเนื่อง โดยไม่รู้สึกรว่ามีรอยต่อระหว่างภาพนั้นๆ มันเป็นความสัมพันธ์ทางกายภาพ (ตัวละคร, อุปกรณ์ประกอบฉาก, พื้นหลังหรืออื่นๆ) ถ้าทุกสิ่งมีความสัมพันธ์กันอย่างกลมกลืน การเล่าเรื่องก็จะเกิดการลื่นไหล การตัดต่อที่มีความสัมพันธ์กันจะทำให้ผู้ชมไม่ทันสังเกตเห็นว่ามี การเปลี่ยนภาพ “เหมือนไม่มีการตัดต่อภาพอยู่เลย” ซึ่งจะทำให้ผู้ชมหมกมุ่นอยู่กับเรื่องราว แต่ตัวละครเหล่านั้นได้ดี ถ้าการตัดต่อไม่มีความกลมกลืน ความต่อเนื่องก็จะสับเหลว ผู้ชมจะหลุดความสนใจจากภาพยนตร์นั้นทันที ผู้ตัดจะต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์ของสิ่งเหล่านี้เพื่อความต่อเนื่องกลมกลืน

ความสัมพันธ์ในเรื่องทิศทางของฉาก (Screen direction match)

ความกลมกลืนของทิศทางของฉาก หมายถึง ทิศทางที่ตัวละคร หรือวัตถุ ออก จากภาพหนึ่งไปสู่อีกภาพหนึ่ง เช่นภาพแรกทิศทางของตัวละครเข้าทางซ้าย เฟรม ออกทางขวาของเฟรม ภาพต่อไป ก็ต้องมีทิศทางเดียวกัน และเป็นการสร้างทิศทางในความรู้สึกให้กับผู้ชม ผู้ตัดต่อจะต้องคำนึงถึงเรื่องของทิศทางฉากหลังเป็นอย่างมากเพราะ ถ้าทิศทางไม่สอดคล้องกันก็จะเกิดการกลับทิศ หรือ หลงทิศทางทำให้ผู้ชมสับสนและไม่ต่อเนื่องในการชม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 20 Screen Direction match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Hero (2002)

ตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง Hero เป็นฉากที่กองทัพกำลังมุ่งหน้าไปพระราชวัง มีการใช้ Screen Direction ที่ไปในทิศทางเดียวกัน แม้ว่าภาพจะมีหลายขนาดภาพและมุมกล้องแต่ความต่อเนื่องถูกควบคุมโดยทิศทางของฉากที่มีความสัมพันธ์กัน

ความสัมพันธ์ในเรื่องทิศทางสายตา (Eyeline match)

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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 21 Eyeline match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Chicago (2002)

ความกลมกลืนในเรื่องทิศทางสายตา ของตัวละครที่กำลังสนทนากัน พร้อมๆกับเปลี่ยนทิศทางเดินในลักษณะวงกลม

ความสัมพันธ์ในเรื่องของมุมกล้อง และขนาดภาพ (Framing & angle match)

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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



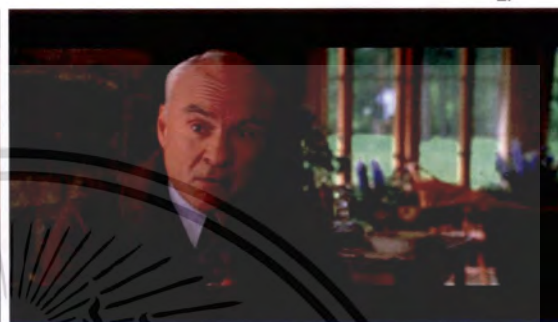
1.



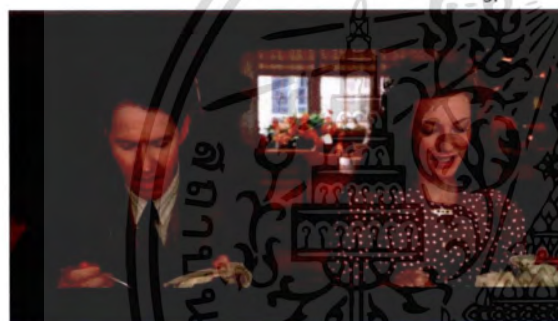
2.



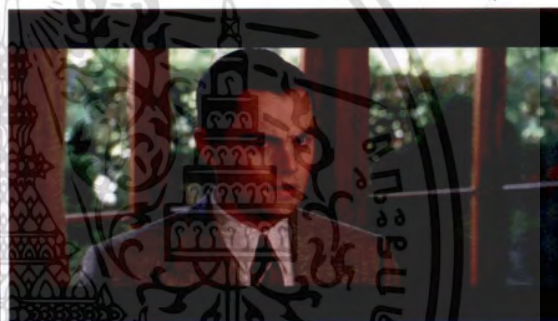
3.



4.



5.

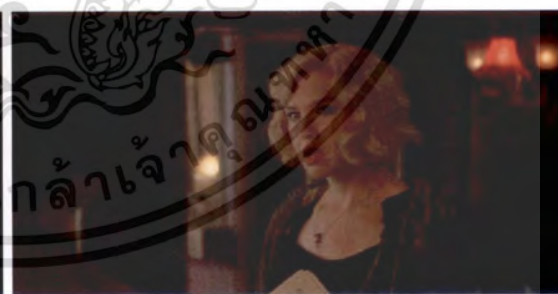


6.

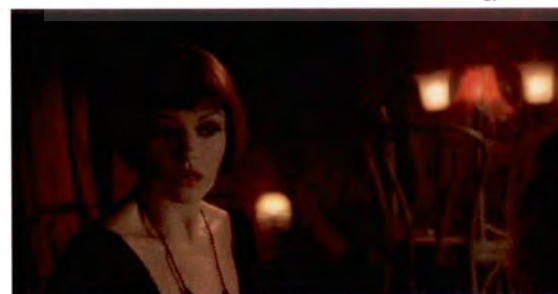
รูปที่ 22 Framing & angle match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Aviator (2004)



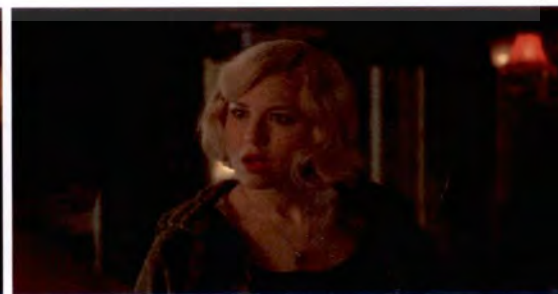
1.



2.



3.



4.

รูปที่ 23 Framing & angle match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Chicago (2002)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง Chicago เป็นการรักษารมณณ์ของทั้งคู่ที่เข้มข้น มุมกล้องและขนาดภาพจึงไม่เปลี่ยนแปลงเลย เพื่อให้คนดูไม่สนใจสิ่งอื่น



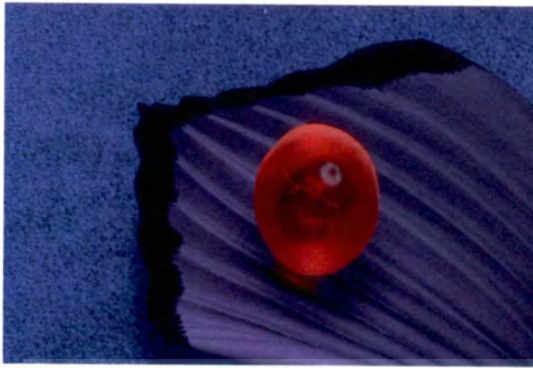
รูปที่ 24 Framing & angle match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Crash (2005)

ตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง Crash เป็นเหตุการณ์ที่แข่งกับเวลาความเป็นความตาย และความขัดแย้ง ด้วยการรักษาความตึงเครียดของเหตุการณ์ และอารมณ์ ของตัวละครไว้ให้ต่อเนื่อง โดยการใช้มุมกล้องเดียวตลอด และไม่เปลี่ยนขนาดภาพด้วยขนาดภาพแคบที่ให้ความรู้สึกอึดอัด

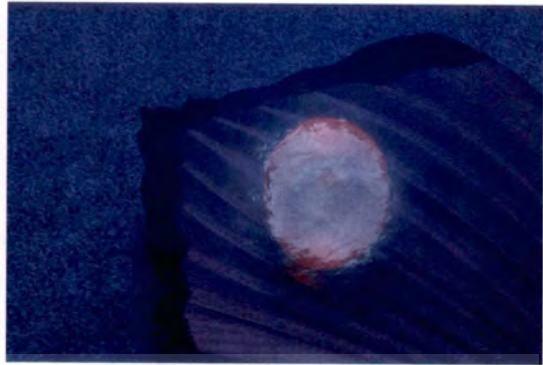
ความสัมพันธ์ในเรื่องของรูปร่าง รูปทรง (Shape match)

เป็นการเปลี่ยนภาพโดยใช้รูปทรงที่ความเหมือนความคล้ายคลึงกัน ทำให้เกิดความต่อเนื่องลื่นไหลให้ความรู้สึกนุ่มนวล และมักจะใช้กับการเปลี่ยนเวลา สถานที่ และสามารถใช้ ความสัมพันธ์ของรูปทรงกลมของไข่ลูกปลา ใบสุดท้ายที่เหลืออยู่ในครีบบของพ่อปลา หารูปของพระจันทร์ที่เป็นทรงกลมในลักษณะ มองทะลุจากใต้น้ำขึ้นไป และต่อด้วยภาพของพระอาทิตย์ทรงกลมเพื่อแสดงถึงเวลาที่เปลี่ยนไป หรือใช้หมอกควันเป็นตัวเชื่อมภาพเพื่อเป็นการเปลี่ยนเวลากลางคืน เป็นกลางวัน เป็นต้น เป็นการเปลี่ยนภาพที่ดูกลมกลืนลื่นไหล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



1.



2.



3.

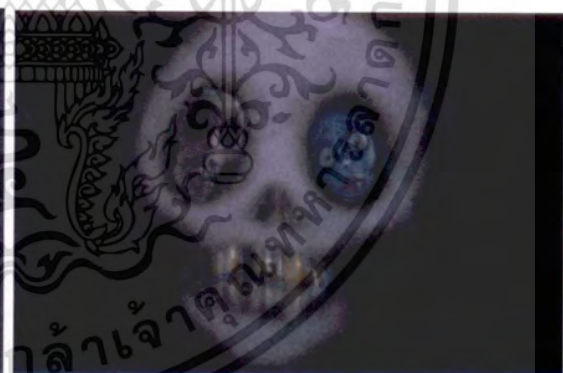


4.

รูปที่ 25 Shape match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Finding Nemo (2003)



1.



2.



3.



4.

รูปที่ 26 Shape match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Corpse Bride (2005)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 27 Shape match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Bourne Ultimatum (2007)

ความสัมพันธ์ในเรื่องของแสงและสี (Light and color match)

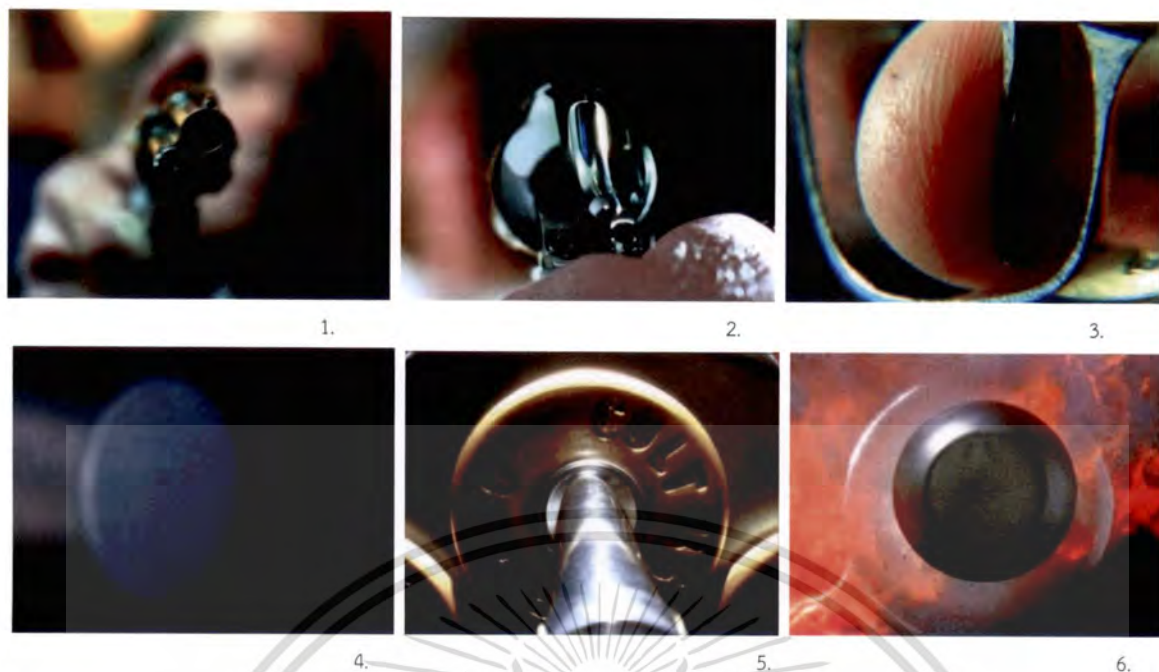
ในการถ่ายทำให้ได้ซึ่งฉากหนึ่งฉากใดนั้น ในบางครั้งเราอาจจะไม่สามารถถ่ายให้เสร็จภายในวันเดียวได้ จึงเป็นเรื่องปกติอยู่แล้ว ที่การถ่ายทำ ณ. วันเวลาที่ต่างกัน จะทำให้ได้ภาพฟุตเทจ ที่มีสภาพบรรยากาศ,สภาพแสง,อุณหภูมิสีของแสงที่ต่างกัน ดังนั้นจึงต้องมีขั้นตอนที่เรียกว่า การแก้หรือปรับสีให้ถูกต้อง (Color Correction)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

ความสัมพันธ์ในเรื่องการเคลื่อนไหว (Action match)

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

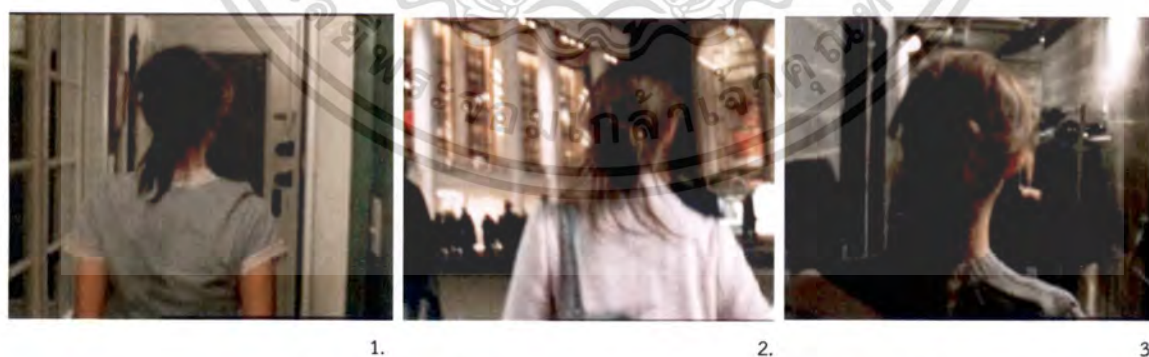
หน้าที่หลักๆของ Action match อันดับแรกก็เพื่อให้ผู้ชมติดตามเรื่องราวที่ดำเนินไปข้างหน้า(การให้ข้อมูลแก่ผู้ชม)ได้อย่างเข้าใจ หรืออาจใช้ในการเปรียบเทียบคู่เหมือนคู่ต่าง ดังเช่น การเปลี่ยน ฉาก,เวลา,สถานที่ จากที่หนึ่งไปที่หนึ่ง และถ้าเป็นไปในด้านการกระตุ้นเร้าอารมณ์ผู้ชมนั้น Action match จะใช้จังหวะ (Rhythm)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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



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

ตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง Kill Bill vol.1 เป็นการ Action match ด้วยการเปลี่ยนมุมภาพให้เห็นตั้งแต่เหนี่ยวไกกระสุนโดยรับด้านหน้าของบิล ตัดมาเป็นภาพแทนสายตาบิวไปบังมือที่กำลังขึ้นไกปืนโดยเห็นหน้านางเอกอยู่เบื้องหลัง ตัดมาที่นิ้วกำลังลั่นไกปืน และตัดไปยังปากกระบอกปืน ตัดไปที่ลูกกระสุนกำลังเคลื่อนออกจากจากลูกไม่ และลูกกระสุนเคลื่อนพุ่งเข้าสู่ผู้ชม ด้วยการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องตั้งแต่ช็อตแรกจนช็อตสุดท้ายแม้ภาพจะเปลี่ยนมุมภาพไปหลากหลายมุมภาพ การเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องก็สามารถรักษาความต่อเนื่องของภาพไว้ได้อย่างลื่นไหล



รูปที่ 29 Action match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Black Swan (2010)

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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสัมพันธ์เรื่องความคิด นัยยะ (Idea match)

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



รูปที่ 30 Idea match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Up (2009)

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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 31 Idea match ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Chicago (2002)

ตัวอย่างบางส่วนจากฉากหนึ่งในภาพยนตร์เรื่อง Chicago ใช้การ Match action เป็นตัวเชื่อมภาพใหม่ในภาพในช่วงที่ตัวละครเคยแสดงโชว์กระโดดโหนตัวจากที่สูง เข้ากับภาพที่ตัวละครกำลังถูกแขวนคอประหารชีวิต เป็นการ match ที่สร้างความหมาย และกระแทกความรู้สึก และอารมณ์ต่อผู้ชมเป็นอย่างมาก เพราะเป็นการ match สิ่งที่มีความหมาย อารมณ์ และโทนสี (แดงกับน้ำเงิน) ตรงกันข้ามเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดความหมายเชิงอุปมาว่าชีวิตที่เปรียบเหมือนการแสดง ได้เข้าสู่ฉากสุดท้ายที่เป็นจุดจบแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสัมพันธ์ในเรื่องของเสียง (Sound match)

เป็นการนำเสียงที่เกี่ยวข้องกัน ฟังดูคล้ายคลึงกันมาเชื่อมต่อกันในการเปลี่ยนฉากหนึ่งไปสู่อีกฉากหนึ่ง โดยให้ความหมายที่เปลี่ยนไป ทำให้เรื่องดำเนินไปในทิศทางที่เปลี่ยนไป

การ Match sound ระหว่างคัทนั้น สามารถเชื่อมโยงข้อต่อทั้งสองทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเกินคาดเดา ไม่ว่าจะทำให้หัวเราะ, สะดุ้งหรือ ขยายความน่ากลัวที่จะเกิดขึ้น อีกทั้งยังทำให้เกิดความหมายใหม่ของเสียงนั้นๆ อีกด้วย

การแก้ไขให้เกิดความกลมกลืนด้วยการตัดต่อ

การตัดต่อให้เกิดความสัมพันธ์ต่อเนื่อง ใช้จังหวะ สร้างอารมณ์เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นได้อย่างไม่ยากนัก ถ้าในกระบวนการตัดนั้นมีวัตถุดิบภาพที่ดีครอบคลุม หลากหลาย และมีคุณภาพมาตั้งแต่กระบวนการถ่ายทำ แต่ถ้าในกรณีที่การถ่ายทำมีปัญหา อาจจะใช้การถ่ายทำมาด้วยความแตกต่าง ทั้งทางด้านสถานที่, เวลา, อุปกรณ์ และทีมงานที่ต่างกัน ปัญหาเหล่านี้ก็จะเกิดขึ้นในขั้นตอนลำดับภาพ เพราะผู้ตัดต่อไม่ใช่สนใจแต่เพียงว่าจะต้องตัดตรงไหนอย่างไร แต่สิ่งที่ผู้ตัดต่อจะต้องให้ความสำคัญก็คือ เรื่องราวกำลังดำเนินไปในทิศทางใดอยู่ จุดไหนที่ผู้ชมกำลังให้ความสนใจอยู่ แต่ในกรณีที่ภาพต่างๆ ที่ได้มามีปัญหาตั้งแต่ตอนถ่ายทำ จนไม่สามารถตัดต่อให้ต่อเนื่องได้ ผู้ตัดต่อสามารถใช้ภาพที่ไม่กลมกลืนกัน (mismatch) หรือคัทที่ไม่ต่อเนื่องกัน มาเรียงร้อยต่อกันได้ด้วยเทคนิคไหวพริบการแก้ปัญหาของผู้ตัดต่อ เพื่อให้ผู้ชมติดตามเรื่องราวที่เดินไปข้างหน้าได้อย่างมีพลังเหมือนเดิม ดังคำพูดของผู้กำกับ/นักตัดต่อ Edward Dmytryk เขียนไว้ในหนังสือ On Film Editing ว่า “ภาพยนตร์ คือศิลปะแห่งการลวงตา ทำสิ่งที่ไม่น่าเกิดขึ้นได้ ให้ปรากฏแก่ตาได้อย่างเสมือนจริง” เทคนิคการแก้ปัญหของผู้ตัดต่อหลังจากนี้จะเผยให้เห็นวิธีการใช้การตัดที่ไม่กลมกลืนกัน (Mismatch) ด้วยความตั้งใจ และด้วยการแก้ปัญหา

การตัดที่ไม่กลมกลืน (Mismatch)

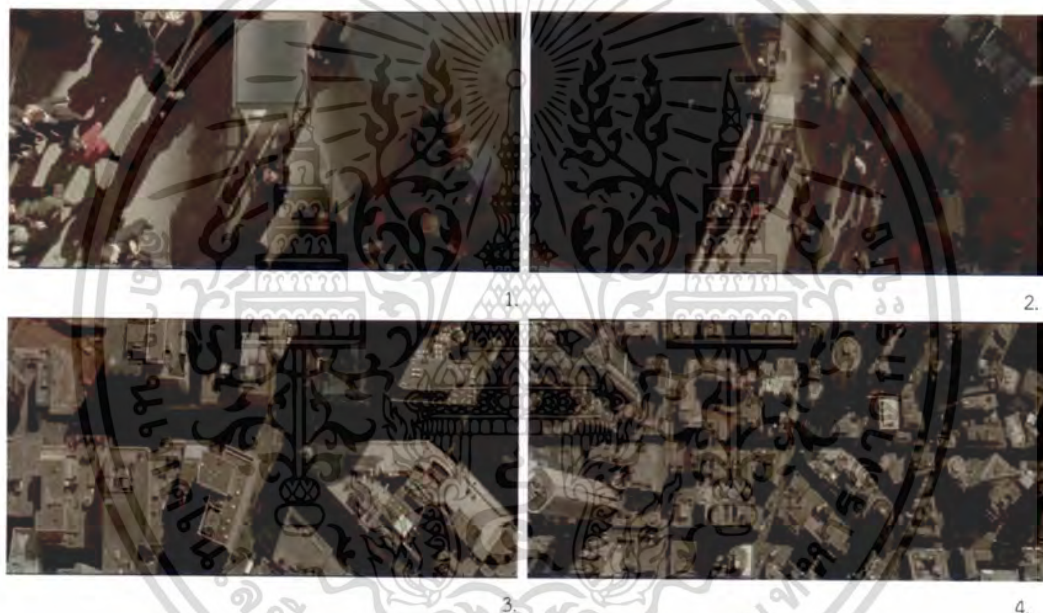
คือการตัดต่อภาพที่มีองค์ประกอบไม่ต่อเนื่องเข้าด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นทางด้าน การแสดง ทิศทางสายตา, แสง, การถ่ายทำ, อุปกรณ์ประกอบฉาก หรือแม้กระทั่งสภาพอากาศ

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

การตัดที่ให้ความรู้สึกโดด หรือ จัมพ์คัท (Jump Cut)

คือการตัดภาพในลักษณะที่มีลักษณะของขนาดภาพที่ใกล้เคียงกัน หรือมีมุมกล้องที่ต่างกัน น้อยกว่า 30 องศา โดยธรรมชาติของ Jump cut นั้นจะให้ความรู้สึก สะดุด ไม่ต่อเนื่อง โดยในตอนแรกช่วงปี 1950-1960 นั้น ยังไม่เป็นที่ยอมรับจากผู้สร้างหนังในอเมริกา แต่ต่อมากลุ่มนิเวศฝรั่งเศส ได้นำ Jump cut มาใช้อย่างตั้งใจ และมาได้รับความนิยม เมื่อนักทำหนังอิสระในอเมริกานำมาใช้กันอย่างแพร่หลาย จนปัจจุบันถือว่าเป็นเทคนิคที่ได้รับการยอมรับอย่างสากล ส่วนมากจะใช้ในฉากแอ็คชั่น , ฉากสยองขวัญ , ไซไฟ , ทีวีโอเกม และใช้กันบ่อยสุดใน มิวสิควิดีโอ

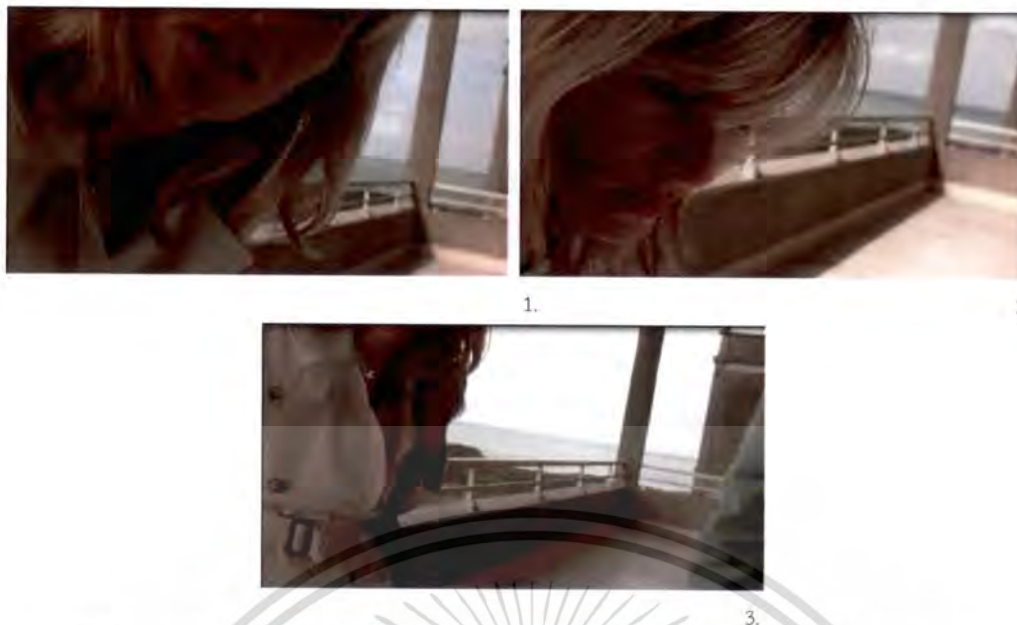
William Chang นักตัดต่อได้กล่าวไว้ว่า “โดยปกติภาพยนตร์ที่ดีนั้น จะต้องใช้เวลาให้คุ้มค่าที่สุดในการบอกเล่าเรื่องราวทั้งหมด ผมมองว่า Jump cut ก็เหมือนกับการตัดประเภทอื่นๆ ที่ยังคงเล่าเรื่องได้โดยใช้ระยะเวลาอันสั้น”



รูปที่ 32 Jump cut ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Matrix (1999)

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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



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

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

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

เส้น 180 องศา คือเส้นที่มองไม่เห็น แต่มั่นเป็นกฎของการถ่ายทำ คือการแบ่งส่วนพื้นที่วงกลมเป็น 2 ฝั่งโดยขีดเส้นนอนในลักษณะ 180 องศา ในฉากเดียวกันนั้น กล้องทุกๆตัว ไม่ว่าจะเคลื่อนกล้อง ไม่ว่าจะเปลี่ยนมุมกล้อง เปลี่ยนขนาดภาพอย่างไรก็ตาม กล้องจะต้องอยู่หลังเส้น 180 องศา ของฝั่งหนึ่งฝั่งใดของวงกลมเสมอ (โดยใช้มุมกล้องของ Master shot เป็นตัวกำหนดฝั่งของวงกลม) ในกรณีถ้ากล้องเกิดข้ามเส้น 180 องศา ไปอยู่อีกฝั่งหนึ่งของวงกลม ผู้ชมจะเกิดความสับสนในเรื่อง ทิศทางและตำแหน่งของตัวแสดง หรือสิ่งของ เกิดการกลับทิศทาง จากซ้ายเป็นขวา ขวาเป็นซ้ายนั่นเอง

เช่นตัวอย่างการถ่ายทำระหว่าง 2 ทีมฟุตบอลที่กำลังแข่งขัน ผู้ชมจะจดจำทิศทางของแต่ละทีมว่า จะต้องยิงประตูต่อสู้ทิศไหน โดยผู้ชมจะอ้างอิงภาพกว้าง เช่นทีม A จะต้องไปยิงประตู เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทีม B ที่ฝั่งซ้ายของเฟรม ดังนั้นทีม B จะต้องไปยังประตูทีม A ที่ฝั่งขวาของเฟรมนั่นเอง ไม่ว่าจะขนาดภาพหรือมุมมองจะเปลี่ยนไปอย่างไร ทีมทั้ง 2 ก็ยังต้องวิ่งไปในทิศทางเดิมเสมอ แต่ถ้ากล้องเกิดข้ามเส้น 180 องศาไป นักฟุตบอลทั้ง 2 ทีมก็จะวิ่งไปยังประตูสวนทางกับทิศเดิมทันที ซึ่งจะทำให้ผู้ชมเกิดความสับสนเป็นอย่างมาก

แต่ในกรณีที่ผู้ตัดต่อได้ฟุตเทจ (Footage) ของคู่สนทนาคู่หนึ่งที่มีการข้ามเส้น 180 องศาเกิดขึ้น ผู้ตัดต่อจะแก้ปัญหาโดยการดึงผู้ชมออกไปจากคู่สนทนา นั้น ไม่ว่าจะด้วยการใช้ภาพ insert แทรกเหตุการณ์หลักนั้น หรือถ้าในฉากนั้นมีบุคคลอื่นก็อาจจะตัดไปที่บุคคลอื่นที่อยู่ในเหตุการณ์ (ที่ไม่เกี่ยวข้องกับเส้น 180 องศาของคู่สนทนา นั้น) แล้วจึงตัดเข้าภาพของคู่สนทนา (ที่มีการข้ามเส้น 180 องศา) นั้นดังเดิม คนดูก็จะไม่รู้สึกรู้สีกว่าเกิดการกลับทิศเพราะภาพที่นำมาแทรกได้มีหน้าที่พาผู้ชมออกไปจากทิศทางเดิมแล้ว



รูปที่ 34 CROSSING THE LINE ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Matrix (1999)

ในข้อต้นนี้มีการตัดข้ามเส้น 180 องศา แต่คนดูไม่รู้สึกรู้สึกลับสับสนในตำแหน่งของตัวแสดง เพราะจุดสนใจมุ่งไปที่การแสดงนั้นๆ โดยมีข้อสังเกตว่าฉากจูบ หรือกอด แสดงความรัก มักจะใช้ภาพที่ข้ามเส้น 180 องศาอยู่บ่อยครั้งเพื่อให้ได้อารมณ์ดูสับสน ไม่ที่ทิศทาง ล่องลอย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



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

ตัวอย่างการข้ามเส้นที่แสดงถึงความสับสนทิศทางของตัวละครทหารหลังจากที่หลบระเบิด RPG ให้ความรู้สึกแว้งคว้างไปชั่วขณะ

การเชื่อมภาพด้วยการใช้เอฟเฟค

การตัดต่อภาพยนตร์นอกจากจะใช้การเรียงร้อยกันระหว่างช็อตแล้วการเชื่อมต่อระหว่างฉาก (Scene) หนึ่งไปอีกฉากหนึ่งก็มีการนิยมใช้เอฟเฟคในการเชื่อมภาพ หรือเรียกว่า ทรานสิชั่นเอฟเฟค (Transition Effects) เพื่อให้เกิดความนุ่มนวลและเป็นการสื่อความหมายให้ผู้ชมรู้สึกว่าการเปลี่ยนเวลา สถานที่ การเชื่อมภาพมีหลายเทคนิควิธีการและหลายความรู้สึก ผู้ตัดต่อควรจะต้องเลือกเอฟเฟคการเชื่อมภาพให้สอดคล้องกับความหมายของฉากนั้นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การจางซ้อน หรือดิสโซลฟ์ (Dissolve)

เป็นการเชื่อมข้อต่อ แบบที่ภาพแรกจางหายไป ในขณะที่เดียวกันภาพต่อไปก็ซ้อนขึ้นมาแทน โดยปกติแล้ว ดิสโซลฟ์นั้นจะใช้เพื่อบรรยายภาพของเวลาที่เปลี่ยนไป สถานที่ที่เปลี่ยนไป หรือทั้ง 2 อย่างพร้อมกัน หน้าที่อีกประการในด้านเชิงเทคนิค ก็คือไว้แก้ปัญหา Jump cut อันเนื่องมาจากฟุตเทจไม่เพียงพอการ ดิสโซลฟ์สั้นๆ จะทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกว่าเป็นวันถัดไป และอาจทำให้ความรู้สึกว่าเป็นจุดที่เรื่องกำลังจะเปลี่ยนไปด้วย ส่วนการดิสโซลฟ์ยาวๆนั้น จะให้ความรู้สึกเศร้า สลด กับเหตุการณ์ที่ผ่านมา



รูปที่ 36 Dissolve ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Black hawk down (2001)

ตัวอย่างการ ดิสโซลฟ์จากเรื่อง Black hawk down ให้ความรู้สึกถึงเวลาในสนามรบที่ผ่านไป และมีความหมายเชิงซ้อนระหว่างภาพของกระสุนที่กระจัดกระจายเต็มพื้นที่ใบหน้าของทหารที่หวาดกลัว เหนื่อยล้ากับสถานการณ์รบที่ตั้งเครียดยาวนานเกิดความคิด

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

การเฟดมีสองลักษณะ เฟดอิน คือ การที่ภาพค่อยๆ จางขึ้นมาแทนที่เฟรมดำที่มีอยู่ก่อนหน้าจนชัดขึ้นเป็นภาพของข้อต่อที่ต้องการนำเสนอ ส่วนมากเฟดอิน จะใช้ตอนเปิดเรื่อง หรือเปิดฉากของหนัง ในทางกลับกัน เฟดเอาต์ การที่ภาพค่อยๆ จางออกจนกลายเป็นเฟรมดำ ใช้กับตอนจบเรื่อง หรือจบฉากของหนัง โดย Fade out มักจะใช้กับการจบฉาก ที่มีความเศร้า สลด เสียใจ การเฟดจะช่วยทำให้ผู้ชมมีช่องว่างในการหายใจจากฉากที่ตั้งเครียด หรือ ตื่นเต้นที่เกิดขึ้นไปแล้ว อีกทั้งยังช่วยให้คนดูมีเวลาซึมซับอารมณ์ของฉากนั้น และเป็นการเตรียมตัวสำหรับฉากต่อไป เวลาในการเฟดก็ขึ้นอยู่กับผู้ตัดต่อที่สร้างความเหมาะสมให้กับอารมณ์ของฉากนั้นๆ

การเชื่อมด้วยเฟรมขาว และ เฟรมดำ (White out and Black out)

ใช้สำหรับเชื่อมข้อต่อ ด้วยการ Dissolve ซ้อนกับเฟรมขาว หรือดำ เฟรมขาวให้ความรู้สึกถึงแสงจ้าให้ความรู้สึกเป็นแพนดาศี ส่วนใหญ่ใช้เชื่อมฉากที่เป็นโลกแห่งความจริง กับโลกแห่งความฝัน,โลกความตายหรืออีกมิติเวลาหนึ่ง ส่วนการใช้เฟรมดำมาขึ้นระหว่างข้อต่อถือว่าเป็นเทคนิคที่ไม่ค่อยนิยมใช้นัก เพราะใช้ยาก และทำให้ผู้ชมเกิดความสงสัย เหมือนภาพยนตร์นั้นจบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

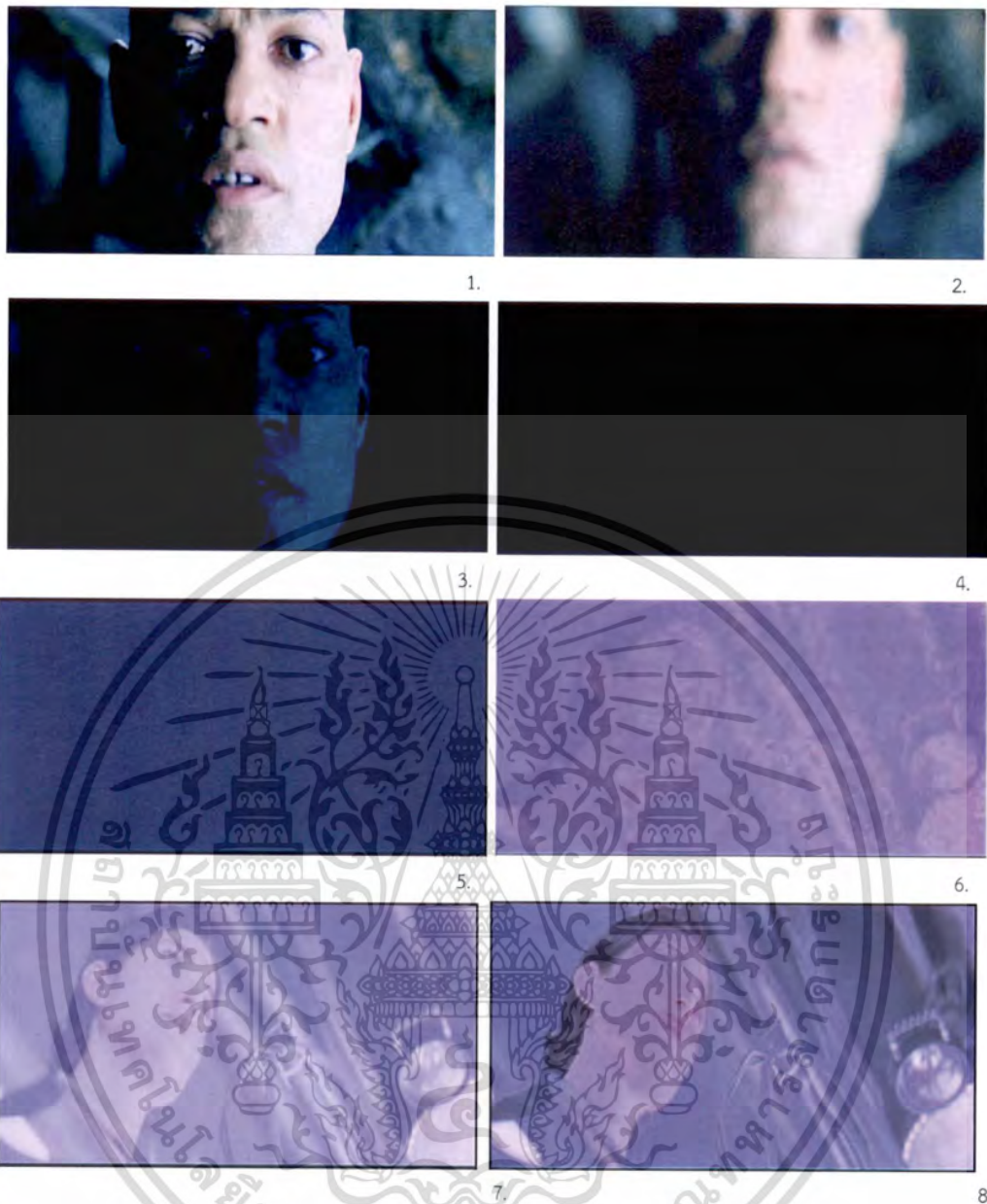
แล้ว มีการขาดตอน แต่ก็ถือว่านำมาใช้เป็นลูกเล่นในการพักอารมณ์ พักสายตาให้กับผู้ชมเพื่อเป็นการเตรียมตัวรับกับเหตุการณ์ที่จะเข้มข้นต่อไปข้างหน้าได้



รูปที่ 37 White out ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Aviator (2013)

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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



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

ในข้อต้นี้ มีการใช้ Black out เพื่อพักให้ผู้ชมเตรียมตัวกับฉากต่อไป ซึ่งมีการใช้ White out เข้ามาช่วยเชื่อมโลกแห่งความฝัน

การแทรกเฟรมดำหรือขาว (Flash frame)

การใช้เฟรมดำหรือขาวด้วยความยาวช็อตสั้นๆ มาแทรกระหว่างช็อตต่อช็อต การใช้ flash frame นั้น คือการใช้ความรู้สึกสะดุดมาช่วยเพิ่มพลังในฉากแอ็คชั่นที่เร้าใจ และขับเคลื่อนไปข้างหน้าอย่างต่อเนื่องได้ Flash frame นั้นยังสามารถช่วยกลบเกลื่อนรอยต่อของ Jump cut หรือ cut ที่ไม่ต่อเนื่องได้ และตัวอย่างที่เห็นใช้กันบ่อยก็คือ การตัดให้เห็นคำพูดที่สำคัญ ของการถ่ายสัมภาษณ์บุคคล หรือใช้เป็นแทนสายตาตัวละครที่ถูก Flash จากกล้องถ่ายรูปยิงใส่หน้า

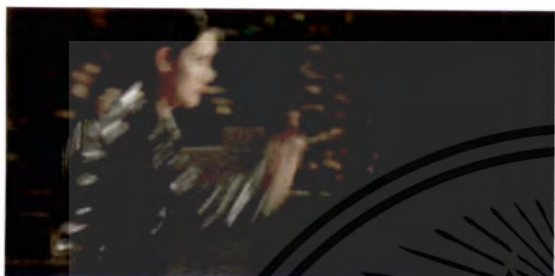
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



1.



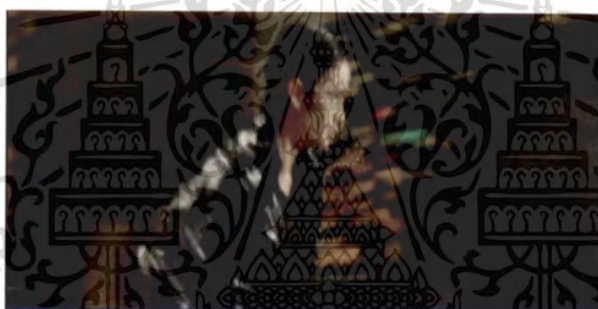
2.



3.



4.



5.

รูปที่ 39 Flash frame ดำ ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Matrix (1999)

ลักษณะของการใช้ Flash frame ดำ ของ The Matrix มาขึ้นระหว่างช็อตที่มีมุมน้องเดียวกัน แต่ขนาดภาพต่างกัน เพื่อเป็นการหดเวลาที่เกิดจริงของระยะทางการวิ่งของตัวละคร และทำให้ Action นั้นดูมีพลัง และต่อเนื่องมากขึ้น



1.



2.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



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 ไม่ว่าจะ เป็นภาพนิ่ง หรือภาพเคลื่อนไหว



1.



2.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



3.



4.

รูปที่ 41 Super imposition ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Chicago (2002)

ตัวละครกำลังเล่าเรื่อง ภาพค่อยๆ ซ้อนทับด้านหลังและชัดเจนขึ้น ตัวละครจางหายไป
การกวาดภาพ หรือการไวฟ์ (WIPE)

เป็นการเชื่อมต่อ ในลักษณะที่ภาพใหม่เข้ามาผลึกหรือกวาดให้ภาพก่อนหน้าออกจากเฟรมไป ซึ่งการ Wipe ภาพจะให้ความรู้สึกถึงแอกชั่น ของเรื่องราวที่ดำเนินไปข้างหน้า

การ Wipe นั้น เป็นเอฟเฟกต์พื้นฐานที่สามารถประยุกต์ใช้ได้หลากหลายแบบ อาจให้ความรู้สึกว่าการเหตุการณ์ที่น่าสนใจกำลังจะเกิดขึ้น หรือเป็นการยุติ หรือเป็นจุดจบของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไปแล้ว หรือบอกใบ้ระยะอะไรบางอย่าง

การ Wipe ในแนวนอนจะเหมือนการเลียนแบบการแพนของกล้อง หรือถ้าเป็นในแนวตั้ง จะเป็นการเลียนแบบแนวการทิลท์ ของกล้องเช่นกัน หรือถ้าใช้ Wipe effect ในห้องตัดต่อ ผู้ตัดสามารถเลือกจุดเริ่มที่บริเวณไหนของเฟรมก็ได้ จะกวาดไปมุมไหน ทิศทางใด ก็จุดก็สามารถเลือกได้ การ Wipe ก็คล้ายกับการ Dissolve ใช้ในการเปลี่ยนฉาก ให้เห็นเวลาที่ผ่านไป โดยส่วนมากการ Wipe จะเริ่มจากเฟรมดำ หรือใช้ร่วมกับเฟรมดำก็ได้

เมื่อเปรียบเทียบกับกับการเคลื่อนไหวในชีวิตจริง การ Wipe ก็เหมือนอาการที่บานประตูกำลังเปิดออกเผยให้เห็นภายในห้อง หรือการแล่นผ่านของรถ การดึงมานขึ้นหรือลง อาการเหล่านี้สามารถนำมาใช้เป็นตัวเชื่อมข้อต่อเหตุการณ์ได้ ฉากที่ใช้กันอยู่บ่อย คือฉากที่มีคนพลุกพล่าน มีรถราสัญจรไปมา ซึ่งจะมีการถ่ายซ้อนที่มีองค์ประกอบเหล่านี้เคลื่อนไหวผ่านหน้ากล้องซึ่งบดบังนักแสดงเป็นระยะๆ มาใช้เป็นจังหวะตัดเปลี่ยนขนาดภาพได้



1.



2.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



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

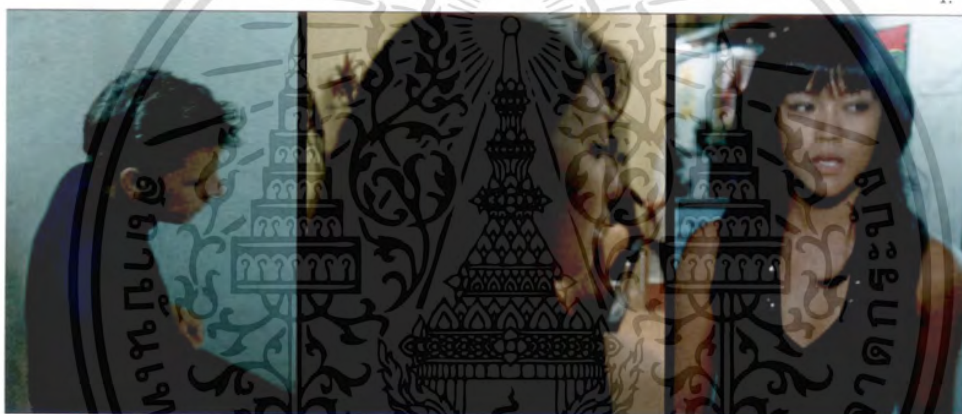
คือการแบ่งพื้นที่จอเป็น 2 ส่วนหรือมากกว่านั้น เพื่อใส่ภาพต่างๆไปตามสัดส่วนที่ต้องการ Split screen

Split screen นั้นอาจใช้เพื่อเปรียบเทียบหรือเชื่อมโยงเหตุการณ์ หรือจะใช้ขยายให้เห็นมุมมองที่หลากหลายในเหตุการณ์เดียว Split screen ยังสามารถถ่ายทอดให้เห็น ความสัมพันธ์

ความตื้นตัน ความสับสน บ้าคลั่ง โดยใช้ภาพที่บิดเบี้ยว หรือใช้จำนวนภาพมาๆซ้อนกันได้ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนูญัดเห็นาไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



1.



2.



3.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



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 ในขณะตัดต่อนั้น 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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

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

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

การใช้เสียงใน Slumdog Millionaire ได้รับรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม, ลำดับภาพยอดเยี่ยม และอีกมากมายจากเวทีออสการ์ ในปี2008 ภาพยนตร์เรื่องนี้เปรียบเสมือนเป็นฮีโร่ในการทำให้ผู้คนหันมาตระหนัก เล็งเห็นสภาพความทารุณ โหดร้ายที่มีต่อเด็ก การถูกชักจูงจากตำรวจ 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 แต่เราจะตัดตอน (Sequence) เหล่านั้น ด้วยจังหวะ สโลอย่างไร ดังเช่นที่รู้กันว่าหลังจากฉากแอ็คชั่น ที่กระหน่ำยิงกันไม่ยอว หรือสั้น เมื่อเหตุการณ์เหล่านั้นจบลง ผู้ตัดก็ควรผ่อนคลายจังหวะให้ดูช้าลง

จังหวะในการตัดต่อก็เปรียบเสมือนจังหวะของดนตรีนั่นเอง โดยแท้จริงแล้วก็มีโครงสร้างเหมือนกัน คือ Rhythm, Pace, Sequence จังหวะการกระตุ้นของหนัง ส่วนมากจะถูกเน้นหรือขับเคลื่นด้วยดนตรีประกอบ หรือเสียงในการตัดต่อเช่นเดียวกับการทำดนตรี นั้นจะต้องใช้ความเร็วตั้งแต่มากไปหาน้อย หรือแม้กระทั่งแอ็คชั่น ที่จะเกิดขึ้นฉับพลัน ซึ่งจะทำให้ผู้ชมเหมือนถูกหยุดหรือยืดเวลา ให้จดจ่ออยู่กับ Action นั้นได้เป็นอย่างดี

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

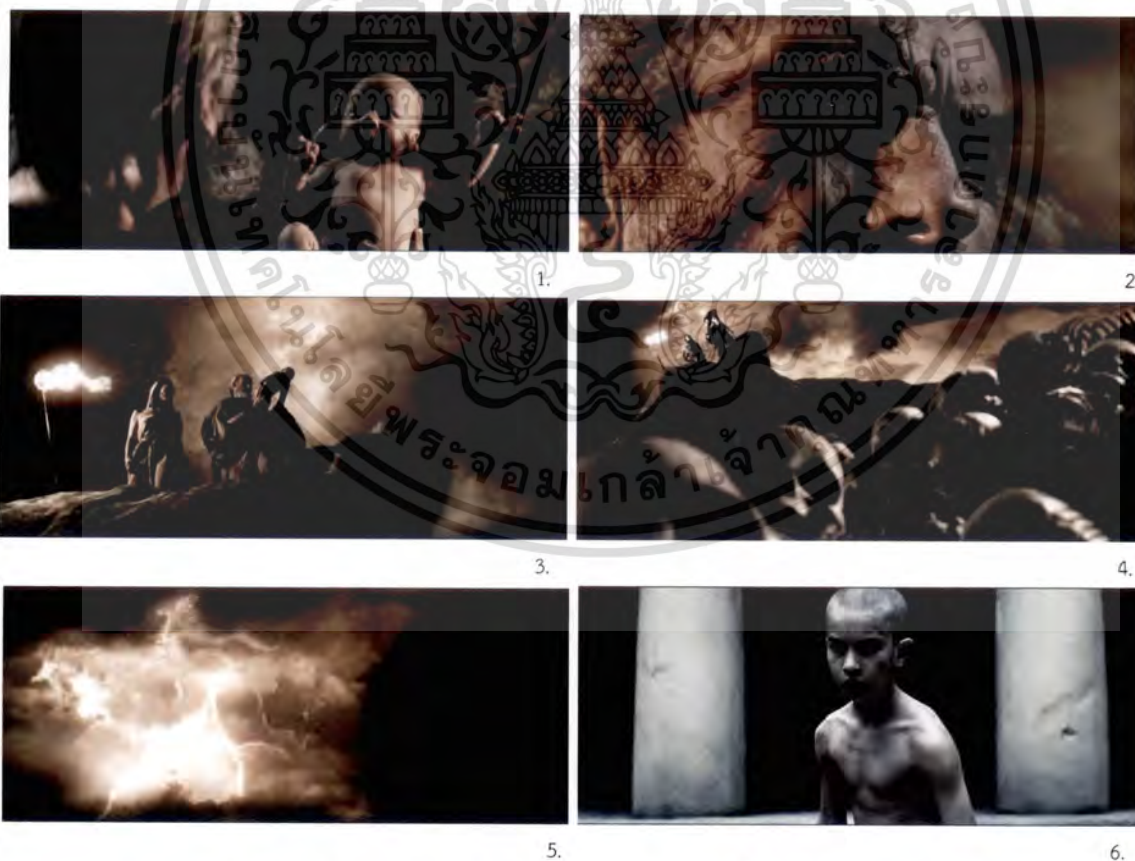
Pace กับ Rhythm มีความสัมพันธ์กันอย่างไร เมื่อฟิล์มที่ถ่ายทำมา นำมาสู่ห้องตัดต่อภาพยนตร์ ผู้ตัดต่อจะเลือกช็อตเหล่านั้นมาตัดด้วยความเร็ว หรือช้า เพื่อสร้างรูปแบบ รูปร่างให้กับหนัง ซึ่งจะทำให้เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกิดเวลาและจังหวะใหม่ให้กับภาพยนตร์นั้นๆ การตัดให้สั้นลง หรือยาวขึ้นจากเวลาจริงที่ถ่ายมา มันก็คือการนำเวลามาบีบหรือยืดนั่นเอง

การย่อเวลา (COMPRESSING TIME)

Sequence ที่ถูกตัดแบบย่อเวลานั้น จะเป็นการให้ข้อมูลผู้ชมได้อย่างรวดเร็ว โดยปกติแล้วการตัดต่อแบบนี้ ให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนที่ได้อย่างรวดเร็ว ,ยุ่งเหยิง, สะดุ้ง และน่ากลัว ซึ่งจะทำให้ผู้ชมถูกกระตุ้นอย่างรุนแรง โดยอาจจะใช้บทสนทนา Sound effect หรือดนตรี ในการตัดสลับของ cut เหล่านี้ โดยตัดได้ทั้งแบบ ซ้อนเหลื่อมหรือต่อเนื่องกัน

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



รูปที่ 45 COMPRESSING TIME ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง 300 (2006)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่าง การตัดย่นย่อเวลาจากแรกเกิด จนถึงตอนโต ในเวลา 8 วินาที เป็นฉากที่ลีโอนาร์ดเกิด โดยถูกตรวจสอบว่าพิการ สมบูรณ์ดีหรือไม่ ไปยังตอนที่ลีโอนาร์ดโตสามารถยืนได้ โดยใช้การ Fade black จากภาพท้องฟ้ากับเฟรมดำ ตามจังหวะเสียงของฟ้าผ่า แล้วเมื่อสิ้นเสียงฟ้าผ่า 3 วินาที จึง fade black อีกครั้งเข้ามาที่ภาพ ในวังที่ลีโอนาร์ดที่โตแล้ว

การยืดขยายเวลา (EXPANDING TIME)

ผู้ตัดต่อสามารถตัดต่อเพื่อยืดเวลาได้ในหลายกรณีเช่น เรายืดเวลาในฉากพบความรัก หรือ ฉากการต่อสู้ วินาทีเป็น วินาทีตาย เพื่อให้ผู้ชมสังเกตเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน ปฏิบัติที่ชัดเจน โดยเฉพาะสิ่งที่ต้องการนั้นมีผลต่ออารมณ์ของฉากนั้น สิ่งเหล่านี้ก็เปรียบเสมือน โน้ต หรือ คำสร้อยในบทเพลง ที่ต้องมีการเน้นย้ำเพื่อให้เกิดความประทับใจขึ้นมา ผู้ชมจะได้รับประสบการณ์อย่างเต็มที่ จากเหตุการณ์ที่ถูกขยายให้เห็นตรงหน้า

ในด้านเทคนิคการตัดต่อนั้น ผู้ตัดต่อสามารถเลือกใช้ ได้หลายช่องทางเช่น ตัดให้เห็นหลายๆมุมกล้องของ Action เดียวกัน โดยจะใช้ช็อตยาวๆ หรือตัดในจังหวะที่เข้าหรือปานกลางได้

การหยุดเวลา (STOPPING TIME)

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

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



ใช้เวลา 00:00:04 วินาที



ใช้เวลา 00:00:08 วินาที

1.

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 หลังจากที Gladiator เป็นฝ่ายชนะการต่อสู้ โดยจะสังเกตว่าในแต่ละช็อตใช้เวลาช็อตละ 4-8 วินาที เลยทีเดียว เพื่อให้รู้สึกเวลาหยุดนิ่งเป็นช่วงอารมณ์สำคัญที่ตราตรึงใจ โดยในแต่ละช็อตที่เห็นอยู่นั้นในความเป็นจริงเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นพร้อมๆกัน ในเวลาเดียวกันเพียงแค่มู่ก่วินาที

เวลาในความรู้สึก (SUBJECTIVE TIME)

เป็นการตัดที่เผยให้เห็น มุมมองหรือทัศนคติที่เปลี่ยนไปของตัวละคร จากเหตุการณ์หรือประสบการณ์ที่ตัวละครได้รับ ได้มีการวิเคราะห์แล้วว่า ภาพยนตร์นั้นเป็นศิลปะที่สามารถเลียนแบบหรือถ่ายทอด อารมณ์ และจิตใจของมนุษย์ ออกมาได้เป็นอย่างดี ทั้งความคิด ความทรงจำ ของมนุษย์กับภาพยนตร์นั้น ได้ถูกถ่ายทอดกันไปมาไม่รู้จบ จากความคิดถึงความรู้สึก จากความรู้สึการผจญภัย จากอดีตสู่ปัจจุบัน ซึ่งการตัดต่อให้เห็นซึ่งทัศนคติของตัวละครนั้น ก็ได้รับอิทธิพลมาจากบุคคลหนึ่งซึ่งเมื่อส่งข้อความเหล่านั้น ผ่านภาพยนตร์ ไปถึงผู้ชม มันก็ได้ถ่ายทอดหล่อหลอมไปด้วยกัน กับความรู้สึกในชีวิตจริงของผู้ชม ไม่ว่าจะเป็ความฝัน ความหวัง ความกลัว ความเชื่อ และประสบการณ์ที่ผ่านมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



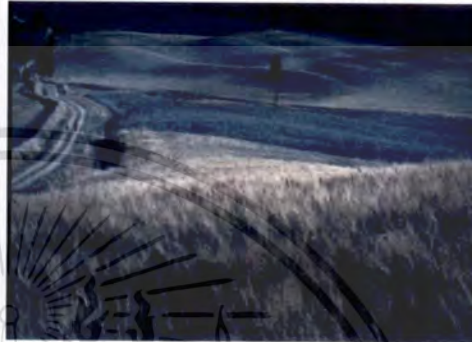
1. เวลา 00:00:03 วินาที



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)

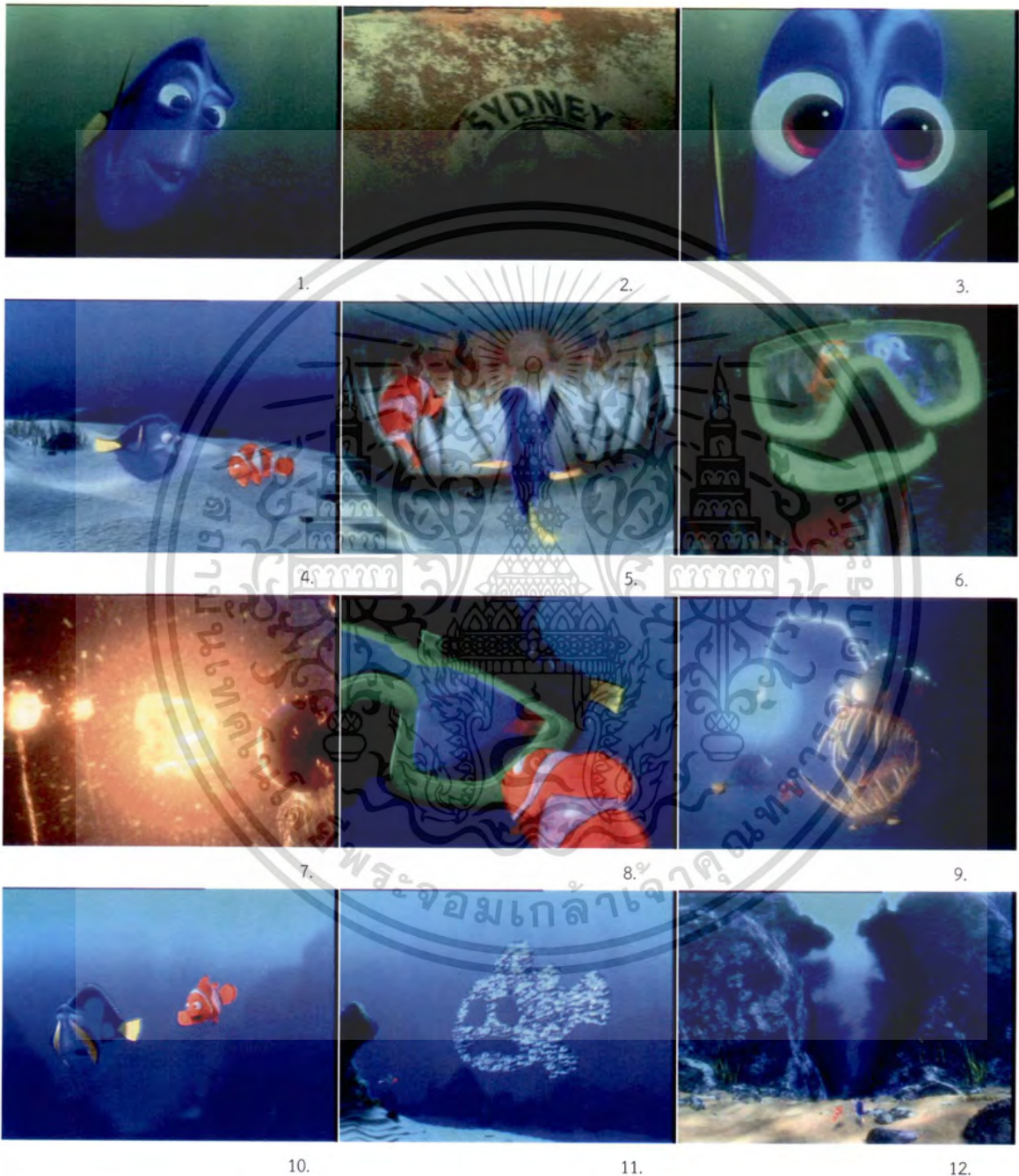
ตัวอย่าง การใช้ Subjective time เป็นช่วงที่ตัวเอกของเรื่องกำลังล้มลงกลางสนามรบ แต่ช่วงเวลานั้นได้ทำการแทรกสอดภาพในห้วงความคิดของตัวละครเข้าไป 2 ข้อตรวมเวลา 8 วินาที ก่อนที่จะกระแทกลงกับพื้น

การตัดให้เห็นมโนสำนึกของตัวละคร (FLASH CUT)

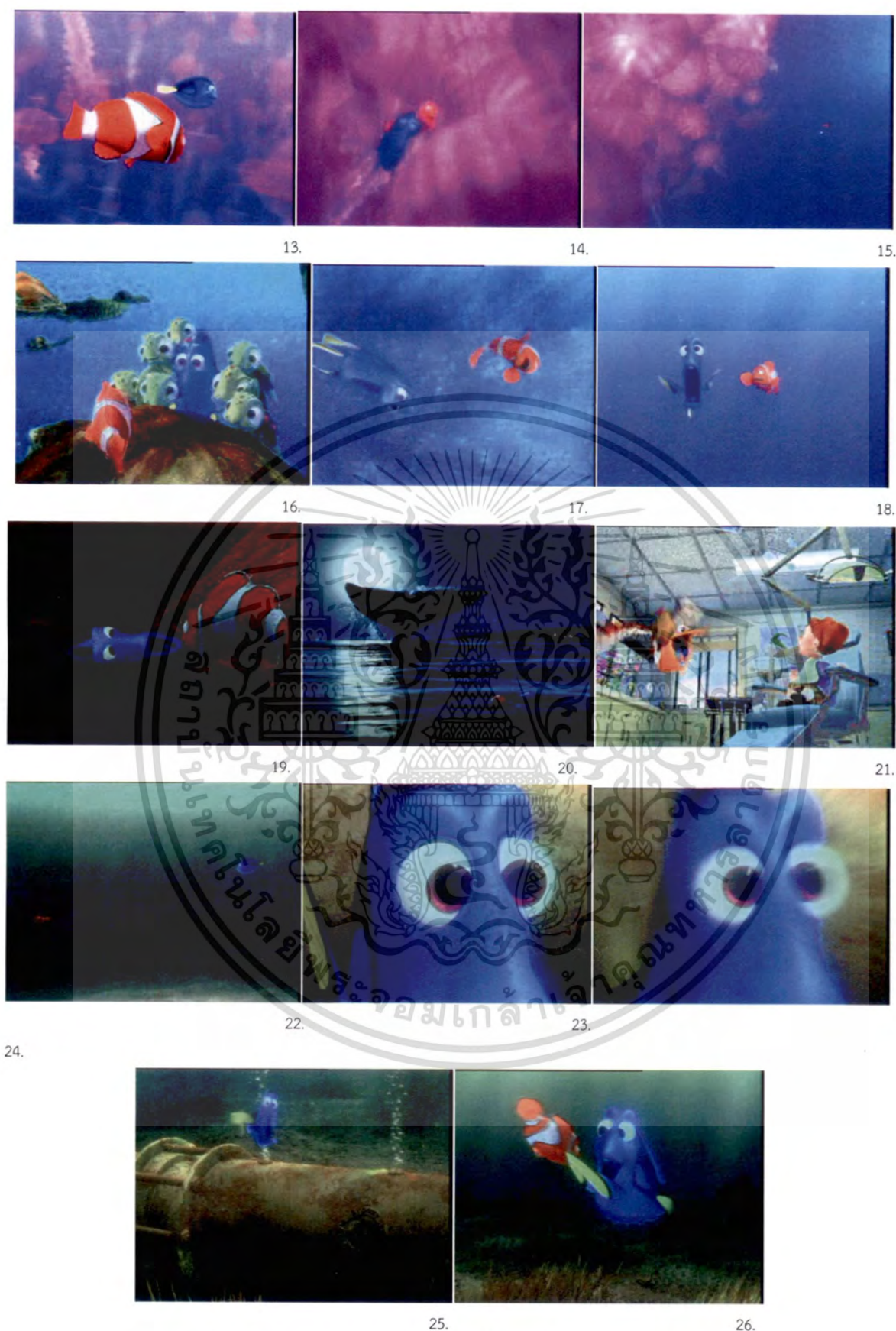
เป็นการใช้การตัดแบบ Subjective time กับ Compressed time ร่วมกัน ด้วยจำนวนคัทสั้นๆรวดเร็ว จนสามารถแสดงสิ่งที่ตัวละครกำลังคิดอยู่ในหัวนั่นเอง Flash cut นั้นสามารถทำให้ผู้ชมรับรู้ได้ ถึงสภาวะ จิตใจ ความรู้สึกนึกคิด และการรับรู้ของตัวละคร กับเหตุการณ์ ที่กำลังเกิดขึ้นได้เป็นอย่างดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

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



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 48 FLASH CUT ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Finding Nemo (2003)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างจากภาพยนตร์ Finding Nemo เป็นฉากที่ดอลลี่ปลาความจำสั้นได้พบกับนีโม หลังจากทั้งหมดหวังจากปฏิบัติการตามหาอย่างยาวนานตลอดทั้งเรื่อง แต่เมื่อเธอได้เห็นตราประทับชนิดนี้ (ภาพที่ 2) ที่ท่อ น้ำทิ้งใต้ทะเล จึงทำให้ความทรงจำทั้งหมดของตัวเธอกลับมา เป็นการใช้ Flash cut โดยถึง 15 ซ็อต (ภาพที่4-22)ภายใน 5 วินาที ด้วยการใช้ซ็อตสั้นๆ ประมาณ 5-8 เฟรม ด้วยคัทที่รวดเร็วเพื่อให้ผู้ชมเห็นภาพความทรงจำทั้งหมดของดอลลี่กับเหตุการณ์ที่ผ่านมา เพื่อเป็นการเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในปัจจุบัน ช่วยเพิ่มอารมณ์ของเรื่องให้สมบูรณ์ขึ้นและเป็นการปลุกเรื่องให้ดำเนินไปข้างหน้า

การใช้เอฟเฟคเวลา (TIME EFFECT)

งานตัดต่อนั้นเป็นงานที่ดึงดูดและน่าหลงใหล ให้หมกหมุ่นอยู่กับมันได้ เนื่องจากการตัดต่อสามารถสร้างเวลาใหม่แต่ยังคงมีเนื้อหา ความรู้สึกเช่นเดิมได้ โดยสามารถที่จะสร้างเรื่องราวที่เกิดขึ้นภายในเวลา 30 ปี ให้อยู่ภายในภาพยนตร์ความยาวชั่วโมงครึ่งได้ หรืออาจยืด ขยายเวลาของเหตุการณ์ที่ไม่สามารถมองได้ทันในความเป็นจริง ให้เป็นภาพ slow motion ได้ ด้วยการใช้เอฟเฟคเวลาของเครื่องมือตัดต่อ (จากคำกล่าวของ Paul heron,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

ซ็อตสโลว์ นั้นมีประโยชน์มากมาย อาจใช้เพื่อแสดงเห็นรายละเอียดชัดๆ ของการเคลื่อนไหวที่รวดเร็วมาก เช่น ภาพสโลว์โมชั่นของความรุนแรงของการต่อสู้ หรือภาพอุบัติเหตุ หรืออาจใช้เพื่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ยืดเวลาให้กับอารมณ์ (Dramatic) ของหนัง เพื่อให้ความรู้สึกระทึกใจ ตัดตรึงใจ ซึ่งเมื่อผสมกับดนตรีประกอบ ก็สามารถสร้างได้ทั้งอารมณ์โรแมนติก ,หรืออาจใช้ยืดขยายความของฉากตลก หรืออาจจะถึงกับทำให้อ้าปากค้างไปกับความสวยงามของขบวน ความรุนแรง หรือโศกนาฏกรรมในฉากนั้นอีกด้วย



รูปที่ 49 SLOW MOTION ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The matrix (1999)

ตัวอย่างสโลว์โมชันอันโดดเด่นโด่งดังจากเรื่อง The matrix จากฉากที่มีชื่อว่า “เวลาของกระสุน” (Bullet-time) เป็นการสร้างเวลาใหม่ที่ไม่สามารถเห็นได้จริงของเวลาของลูกกระสุนที่วิ่งผ่านอากาศไปเพียงเสี้ยววินาที เพื่อให้เห็นความสามารถเก่งกาจของลีโอนาร์โดในการหลบหลีกกระสุนได้อย่างไม่น่าเชื่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



1.



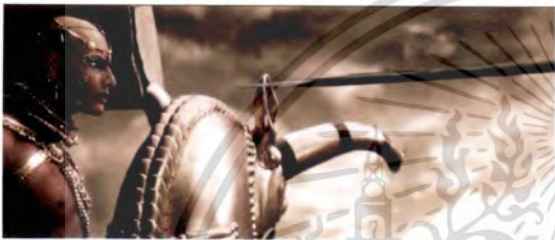
2.



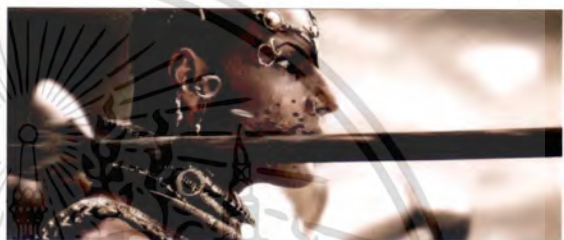
3.



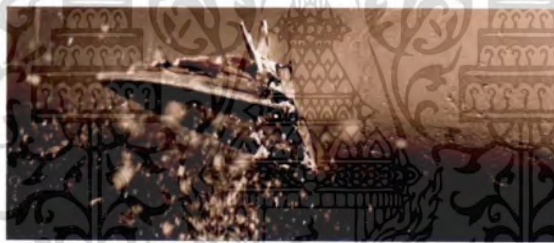
4.



5.



6.



7.

รูปที่ 50 SLOW MOTION ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง 300 (2006)

ตัวอย่างการสโลว์ที่โดดเด่นอีกเรื่องหนึ่งคือจากภาพยนตร์เรื่อง 300 เป็นฉากที่เซอร์ซีสบอกให้สโตนีสยอมคุกเข่าให้ตนเพื่อยอมแพ้ให้ศึกครั้งนี้ แต่สโตนีสไม่ยอมจึงขว้างหอกออกไปด้วยระยะที่ไกลและความเหนียวแน่น จึงทำให้หอกพลาดไปโดนแก้มของเซอร์ซีสแทน โดยช่วงเวลาของการขว้างหอกนี้ใช้เวลาถึง 40 วินาที

การทำภาพเร็ว (SPEED UP)

คือเอฟเฟกต์ที่ทำให้อัตราการเคลื่อนไหวของการแสดงนั้นๆ ช้าลงกว่าเวลาจริงในการถ่ายทำ สามารถทำได้ในขั้นตอนตัดต่อ หรือ ไม่ก็ทำตั้งแต่ถ่ายทำ คือการถ่ายด้วยความเร็วของspeed กล้องต่ำกว่า 24 เฟรม/วินาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การใช้ภาพเร็วจะเห็นได้น้อยครั้งกว่าภาพสโลว์โมชั่น โดยปกติจะถูกใช้งานในช็อตที่ตัวละครเคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งอย่างรวดเร็ว ซึ่งส่วนมากจะให้ความรู้สึกตลกขบขัน หรือใช้เปลี่ยนจังหวะของฉาก เพื่อบรรยายถ่ายทอดทัศนคติของตัวละครที่มีความเปลี่ยนแปลง

การเคลื่อนไหวย้อนกลับ (REVERSE MOTION)

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

การเคลื่อนไหวย้อนกลับนั้น อาจใช้สำหรับอธิบายขั้นตอน หรือจุดประสงค์,อธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นก่อนหน้านั้น ,การหวนคืนสู่สภาพก่อนหน้านั้น หรือใช้สำหรับทำเทคนิคพิเศษทางด้านภาพได้อีกด้วย

การตัดต่อสร้างลักษณะเฉพาะซีควเอนซ์ (CUTTING SEQUENCE)

การจัดการกับ sequence ต่างๆ ที่มีอารมณ์แตกต่างกัน เพื่อก่อสร้างภาพยนตร์ขึ้นมา และยังเมื่อศึกษาถึงลงไปในแต่ละแบบ เราก็จะรู้หลักทำงานหรือวิธีการว่าส่งผลอย่างไรและมีประสิทธิภาพเพียงใดต่อผู้ชม ทั้งการขับเคลื่อนเรื่องราวและการเปิดเผยตัวละคร

การอธิบาย เกริ่นนำ (EXPOSITION SEQUENCE)

ส่วนมากใช้ในซีนแรกของหนัง จะทำหน้าที่แนะนำ กำหนด เวลา,สถานที่,สถานการณ์ ,ตัวละคร,โทนของหนัง ทิศทางของหนัง หรือประเด็นของเรื่องราว ฉากที่ตั้นจะมีการนำเรื่องของอารมณ์ (Dramatic) เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย ซึ่งเป้าหมายก็เพื่อสื่อสารสิ่งสำคัญบางอย่างไม่ว่าจะเป็นความขัดแย้ง ความสลับซับซ้อน ประเด็นที่สำคัญ สร้างความกระหายใคร่รู้ เพื่อให้ผู้ชมจดจ่อกับเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นต่อไปตลอดทั้งเรื่องนั้น ภาพยนตร์หลายๆเรื่อง เริ่มต้นไปที่การชี้ประเด็นหลักของเรื่อง โดย 1-2 scene แรกเพื่อบอกเหตุการณ์ ไม่ว่าจะเป็นในอดีต ปัจจุบัน หรืออนาคต ซึ่งสิ่งเหล่านี้ จะกระตุ้นให้ตัวละครเกิดความต้องการที่จะการกระทำต่อไป



1.



2.



3.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4.



5.



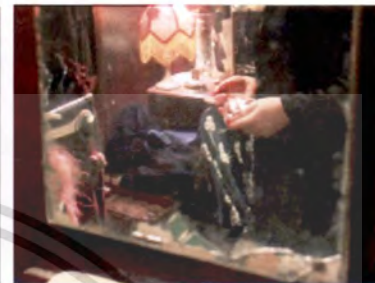
6.



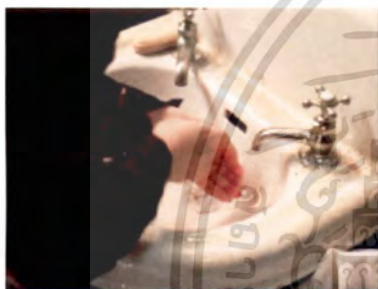
7.



8.



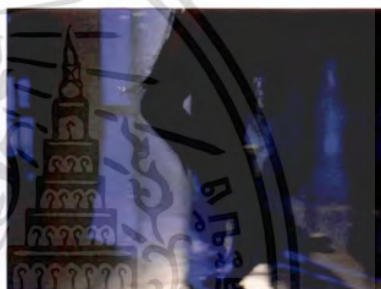
9.



10.



11.



12.



13.



14.



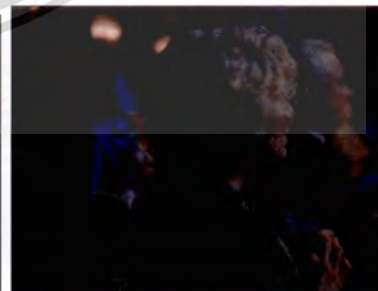
15.



16.



17.



18.

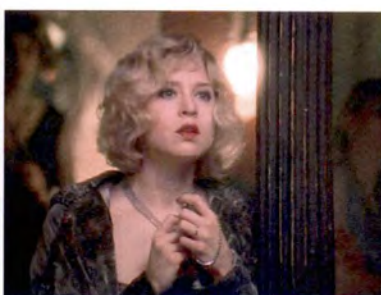
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



19.



20.



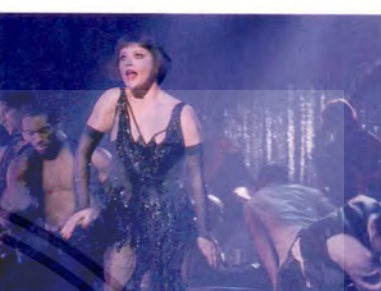
21.



22.



23.



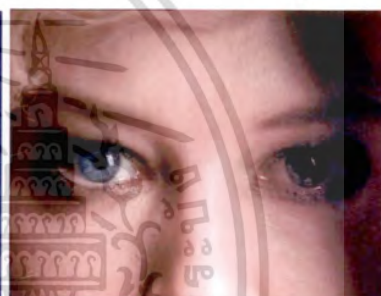
24.



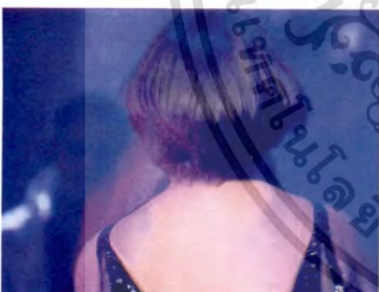
25.



26.



27.



28.



29.



30.



31.



32.



33.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 51 EXPLOSION SCENE ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Chicago (2002)

ตัวอย่าง ตัดช่วงบางส่วนมาจากฉากเปิดเรื่องของภาพยนตร์ Chicago ความยาว 7 นาทีที่สามารถบ่งบอกเรื่องราวความสัมพันธ์ของตัวละคร ความปรารถนา แรงจูงใจ สิ่งที่เป็นปมปัญหา และจะต้องเผชิญ ฉากนี้เล่าเรื่องแบบไม่มีบทสนทนาใดๆ แต่สามารถให้ผู้ชมเข้าใจในเนื้อหา และสร้างอารมณ์ร่วม ได้อย่างสมบูรณ์แบบ ด้วยการตัดต่อตามจังหวะของเสียงเพลง All that jazz ที่ต้องการสื่อความหมายตามบทเพลงว่าเรื่องราวทั้งหมดเกิดขึ้นภายใต้ท่วงทำนอง และกลิ่นอายของแจ๊ส ช่วงเกริ่นนำเล่าเรื่องด้วยกลุ่มภาพบรรยากาศยามค่ำคืนของบาร์แห่งหนึ่งด้วยภาพของนักเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดนตรี , เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ , และผู้คนที่เบียดเสียดเผ่ารอกการปรากฏโฉมของนักร้อง นักเต้น ที่โด่งดังแห่งเมืองซิกาโก นาม เวลมา เคลลี ตามด้วยกลุ่มภาพผู้จัดการบาร์ตามหาตัวเวลมา ที่ใกล้แสดงแล้ว แต่กลับยังไม่ปรากฏตัว จนกระทั่งเธอมาถึงด้วยภาพที่ไม่เปิดเผยใบหน้า เธออยู่ในอาภักภริยาร้อนรน รีบเดินเข้าไปในห้องแต่งตัว และหยิบปิ่นกระบอกหนึ่งออกจากกระเป๋า โดยรีบเอาปิ่นกระบอกนั้นทิ้งลงไปบนลิ้นชักเสื้อผ้า หลังจากนั้นรีบล้างมือ แต่งตัว และปรากฏโฉมบนเวทีอย่างฉิวเฉียด กลุ่มภาพนี้ให้ข้อมูลถึงความผิดปกติบางอย่างที่เกิดขึ้นกับตัวละคร ตามด้วยกลุ่มภาพขึ้นโชว์บนเวทีท่ามกลางผู้ชมที่แน่นขนัด โดยแสดงให้เห็นความเก่งกาจ และเป็นมืออาชีพของเธอ และหนึ่งในผู้ชมที่แน่นขนัด ภาพก็ได้เผยให้เห็น ตัวละครเอกอีกคนหนึ่งที่มีความสำคัญต่อเรื่องเธอคือ ร็อกซี่ ฮาร์ท ภาพเปิดตัวเธอด้วยภาพแคบแสดงให้เห็นสีหน้าที่กำลังจดจ่ออยู่กับการแสดงที่อยู่ตรงหน้าเป็นพิเศษ ภาพทำการตัดสลับกันไปมาระหว่าง เวลมา เคลลี ที่กำลังร้องเต้นอย่างดงามอยู่บนเวที กับภาพใบหน้าของร็อกซี่ ฮาร์ท ภาพทั้ง 2 ถูกตัดในอัตราความเร็วที่เร็วขึ้นเรื่อยๆ จนกลายเป็นภาพขนาด ECU ที่ดวงตาของร็อกซี่ ฮาร์ท และต่อเข้าอย่างรวดเร็วที่ภาพของเวลมา ที่ยืนหันหลังอยู่บนเวทีกำลังสะบัดหน้าหันกลับมาแต่กลับกลายเป็นใบหน้าของร็อกซี่ ที่ขึ้นไปยืนร้องเพลงอยู่บนเวทีเสียเอง ภาพตัดกลับมาที่ตัวเธอเฝ้ามองการแสดงอยู่ด้านล่างเวทีอีกครั้ง โดยมีชายคนหนึ่งสะกิดเธอให้สะดุ้งออกจากความคิดคำนึง กลุ่มภาพนี้ให้ความหมายว่าเธอมีความปรารถนาที่อยากจะเป็นนักร้องที่โด่งดังมีชื่อเสียง ดังที่เห็นบนเวที และกลุ่มภาพสุดท้ายคือ กลุ่มภาพที่แสดงให้เห็นว่า คนเรานั้นยอมทำได้ทุกอย่างแม้กระทั่งเอาตัวเองเข้าแลกเพื่อความฝันของตนเองโดยไม่คำนึงถึงผลร้ายที่จะตามมาภายหลัง เป็นกลุ่มภาพของคัทมา ราคะที่ผู้ตัดทำการตัดสลับกันไปมา ระหว่างลีลาการเต้นบนเวทีที่เร้าร้อน ที่มีท่วงท่าที่สัมพันธ์กันกับฉากรักซึ่งเป็นการสร้างนัยยะได้อย่างชาญฉลาด และท้ายที่สุดของฉากเป็นภาพตำรวจที่เข้ามาในบาร์และมองขึ้นไปบนเวที ตัดสลับกับภาพของร็อกซี่ที่สุขสมกับอารมณ์ ฉากรู่นี้ถูกนำเสนอด้วยกลุ่มภาพย่อยอย่างเป็นลำดับ โดยแต่ละกลุ่มภาพมีความหมายของตัวเอง รวมกันทำหน้าที่ให้ข้อมูล และทั้งข้อมูลของเหตุการณ์ไว้ให้ผู้ชม เพื่อให้ผู้ชมติดตามชมต่อด้วยความใคร่รู้ ในฉากต่อไป

เล่าเรื่องในอดีต (FLASHBACK)

คือ ซ็อต, ซิน หรือ ซีควนซ์ 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 หรือพลิกเรื่องราวให้ไปในทิศทางใหม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Flashback ที่เล่าเรื่องด้วย Flash cut ไม่ว่าจะสั้นหรือยาว ที่ปรากฏให้เห็นตลอดทั้งเรื่อง วิธีการนี้ทำให้สามารถใช้ Flashback หลายครั้งโดยไม่ลำดับตามเวลาก็ได้

ไม่ว่าอย่างไรก็ตามต้องระลึกว่า Flashback มีความสำคัญมากๆ เพราะสิ่งๆ ที่ตัวมันมีหน้า มีเล่าเรื่องในอดีต แต่มันกลับมีผลทำให้เรื่องดำเนินไปข้างหน้า

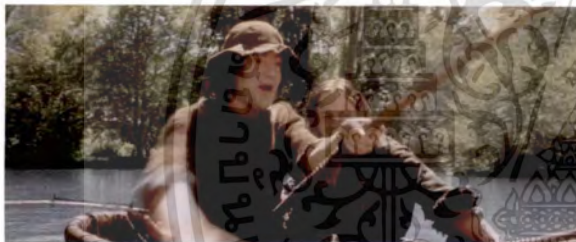
Flashback คือสิ่งที่เป็นปมในอดีต เป็นความเจ็บปวดของตัวละคร ที่มีหน้าที่เป็นตัว ผลักดันช่วยให้ตัวละครเหล่านั้น ผ่านพ้นเหตุการณ์ที่บีบคั้นกดดันไปได้ จุดดั่งการเปลี่ยนความแค้น ให้เป็นพลัง



1.



2.



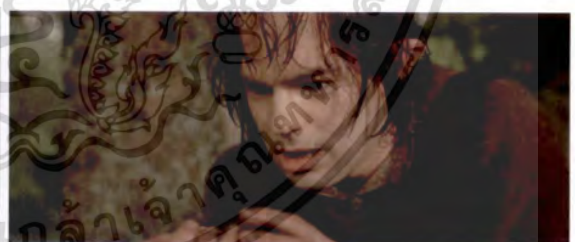
3.



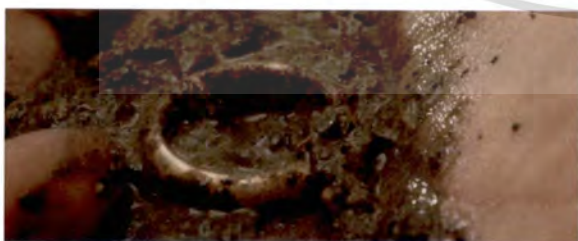
4.



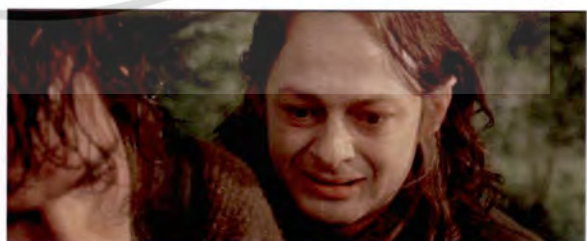
5.



6.



7.



8.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



9.



10.



11.



12.



13.



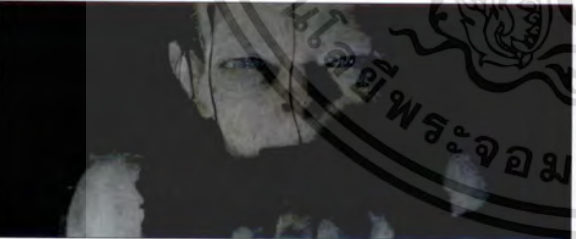
14.



15.



16.



17.



18.



19.

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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างตัดช่วงบางส่วนจากฉากเปิดเรื่อง ที่ใช้การ FLASHBACK เล่าเรื่องในอดีตของ กอลลัม ด้วยเวลา 5.24 นาที โดยเริ่มต้นที่เหตุการณ์ของกอลลัมได้เข้าสู่อำนาจครอบงำของแหวน โดยให้เห็นว่าเมื่อก่อนกอลลัม เป็น ฮอบบิทธรรมดาคนหนึ่ง แต่เมื่อเพื่อนของเขาพบแหวน เนื่องจากพลัดตกจากเรือขณะตกปลา ชีวิตของเขาก็เปลี่ยนไปความโลภเข้าครอบงำ กอลลัมฆ่าเพื่อนเพื่อช่วงชิงแหวนมาเป็นของตน และหลุดหายเข้าไปในมิติของแหวน มิติแห่งความโลภ ที่เห็บหนาว ไร่ญาติมิตรเพื่อนพ้อง และทำให้ร่างกายและจิตใจของเขาเหมือนกับสัตว์ประหลาด เนื้อหากลุ่มภาพในอดีตจบเพียงเท่านี้ โดยตัดกลับมาที่ปัจจุบันที่กอลลัมเป็นผู้นำทางให้กับโพรโด แบ๊กกิ้นส์ และแซม ที่จะนำแหวนไปโยนทิ้งที่ปล่องภูเขาไฟ แต่กอลลัมกลับมีเจตนาแย่งแหวนกลับคืนมาเป็นของตน การใช้ FLASHBACK ของภาพยนตร์เรื่องนี้ทำให้ผู้ชมเข้าถึงความคิด ความต้องการ และคาดเดาถึงการกระทำที่จะเกิดขึ้นต่อไปในอนาคตของกอลลัมได้เป็นอย่างดี

เล่าเรื่องในอนาคต (FLASHFORWARD)

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



1.



2.



3.



4.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



5.

6.



7. (zoom in shot)



รูปที่ 53 FLASHFORWARD ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Perfume (2006)

ตัดช่วงบางส่วนมาจาก ฉากเปิดเรื่องจากภาพยนตร์เรื่อง Perfume เป็นฉากตอนจบที่ พระเอกถูกขังคุกและถูกนำตัวไปประหารชีวิตต่อหน้าคนทั้งชุมชน ท่ามกลางคำต่อว่าคำทอ และ จบฉากด้วยการชุมนุมเข้าไปที่โบหน้าของพระเอกจนเข้าไปที่โพรงจมูกจนกลายเป็นเฟรมดำไปทั้งภาพ เพื่อเชื่อมต่อกับฉากในอดีตตอนแรกเกิดของตัวละคร ฉากเล่าเรื่องในอนาคตนี้เพื่อให้ข้อมูลกับผู้ชม ได้เห็นบทสรุปของเรื่องที่ทำให้เกิดคำถามว่าเพราะเหตุใดถึงเป็นเช่นนี้ ซึ่งโดยทั่วไปแล้วการเล่า เรื่องในลักษณะนี้จะไม่เฉลยบทสรุปทั้งหมดของเรื่องจะคงเหลือค้างไว้เพื่อชวนให้ผู้ชมติดตาม

มอทาจ (MONTAGE)

คือการแทรกภาพที่ไม่เกี่ยวข้องกัน มีลักษณะเฉพาะตัว มาทำการเรียงต่อกัน เป็น sequence ด้วยความสั้นกระชับ ซึ่งมันสามารถถ่ายทอดข้อมูล สรุปรวบยอด ข้อมูลของ ข้อเท็จจริง,ความคิด, ความรู้สึก โดยปกติแล้ว ประโยชน์ของ Montage ก็เหมือนกับการแสดง สลับฉาก เปรียบเหมือนการปะติดปะต่อ เวลา สถานที่ ความรู้ ที่ค่อยพัฒนากลายเป็นภาพรวม ขนาดใหญ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

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

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



1.



2.



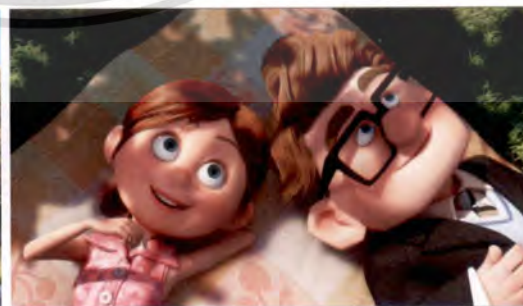
3.



4.



5.

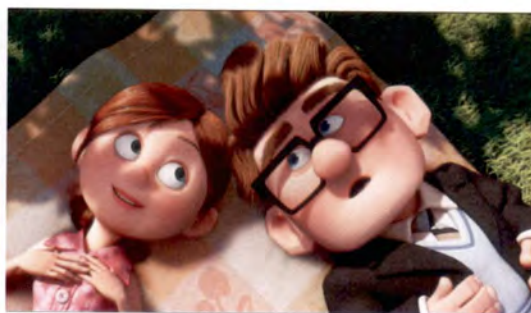


6.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



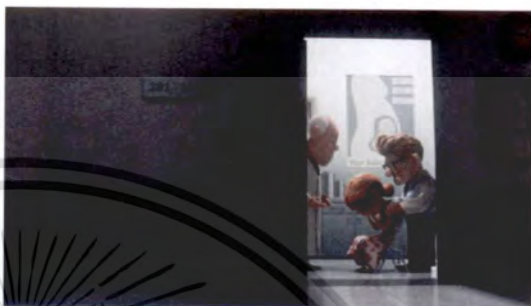
7.



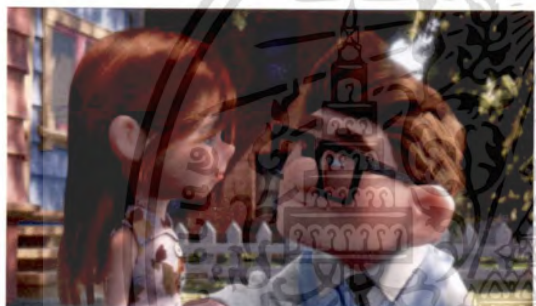
8.



9.



10.



11.



12.



13.



14.



15.



16.

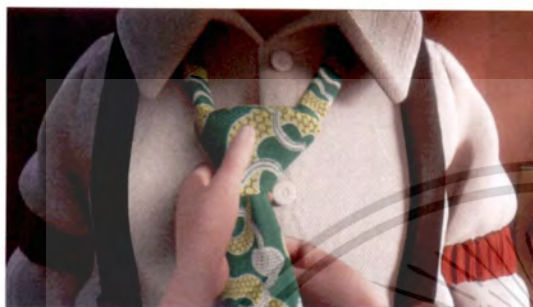
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



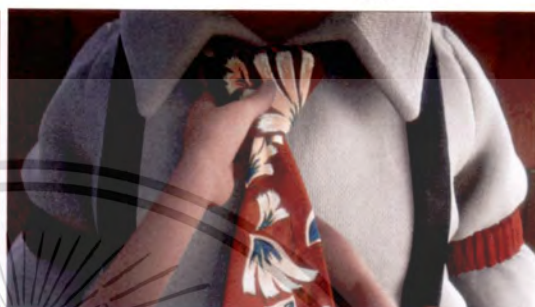
17.



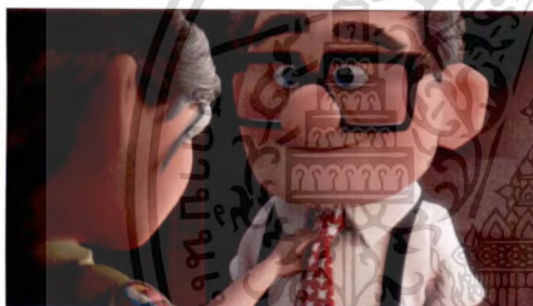
18.



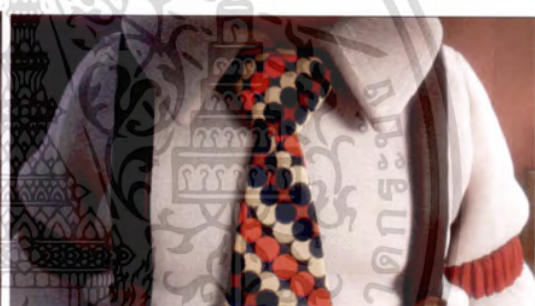
19.



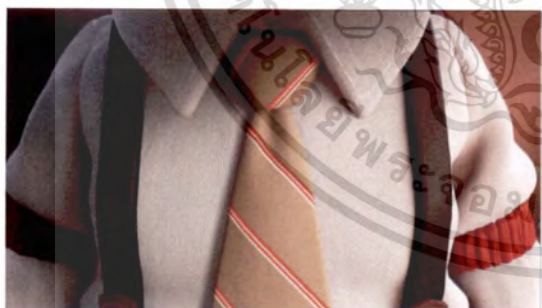
20.



21.



22.



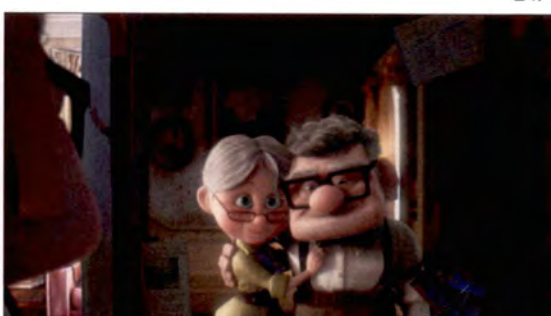
23.



24.



25.



26.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



27.



28.



29.



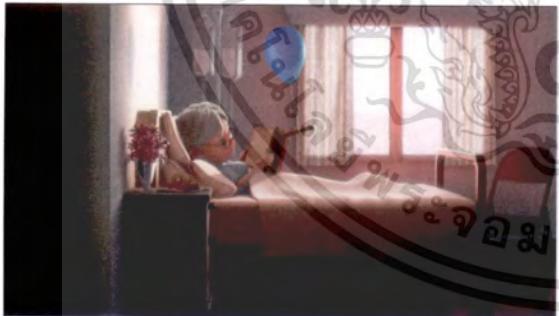
30.



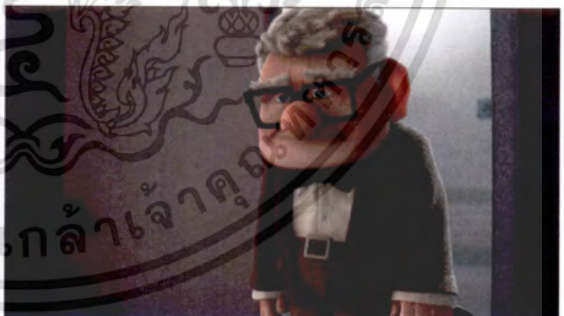
31.



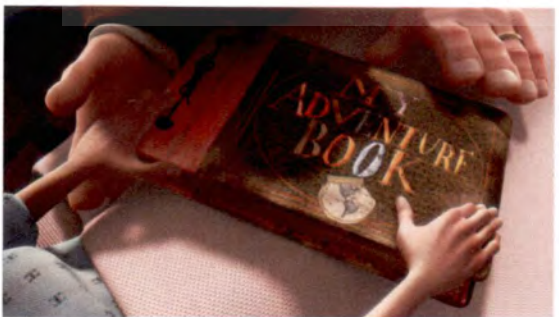
32.



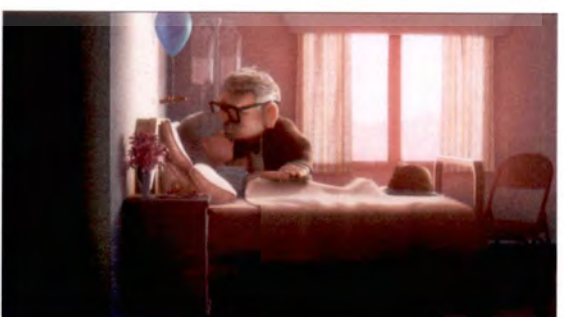
33.



34.



35.



36.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



37.



38.

รูปที่ 54 Montage ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Up (2009)

ตัวอย่าง Montage Sequence ตัดช่วงบางส่วนจากภาพยนตร์เรื่อง Up เป็นมองหากที่ให้ความรู้สึกโรแมนติก สุข และเศร้า ได้อย่างประทับใจ ด้วยการเล่าเรื่องตั้งแต่เริ่มต้นชีวิตแต่งงานของคุณตาคาร์ล และคุณยายเอลส์ ที่มีความฝันที่จะใช้ชีวิตแต่งงานในการสานฝันที่ตนมีร่วมกัน เมื่อวัยเยาว์คือการได้ออกไปผจญภัยที่ดินแดนห่างไกลร่วมกัน โดยซีเควนซ์นี้ได้ทำการเล่าเรื่องชีวิตหลังแต่งงานของทั้งคู่เริ่มตั้งแต่ซ่อมแซมบ้านที่เคยเล่นด้วยกันในวัยเด็กจนเป็นเรือนหอที่สวยงามไปทำงานด้วยกันที่สวนสัตว์โดยคุณตาเป็นคนขายลูกโป่ง คุณยายเป็นเจ้าหน้าที่โชว์นกแก้ว จนในที่สุดทั้ง 2 ก็ฝันจะมีลูกด้วยกัน ช่วยกันจัดตกแต่งห้องเด็กเล็ก บรรยากาศเต็มไปด้วยความสุข มองหากช่วงนี้ ใช้ดนตรีที่ให้ความรู้สึกเบิกบาน และเสียงของดนตรีก็แปรเปลี่ยนเป็นความเศร้าเมื่อทั้ง 2 พบว่าตนไม่สามารถมีลูกได้ แต่แล้วคุณตาก็หยิบหนังสือผจญภัยในวัยเด็กออกมาให้คุณยายดู ทั้ง 2 ตกงปลงใจที่จะสานฝันการผจญต่อ ดนตรีเริ่มเปลี่ยนเป็นความรู้สึกเบิกบานมีความหวังอีกครั้ง ทั้ง 2 เริ่มเก็บเงิน แต่ก็มีเรื่องราวให้ต้องเสียเงินทุกครั้ง ทั้ง 2 ออกไปทำงานทุกวัน (เป็นภาพใส่เนคไทเปลี่ยนสี เปลี่ยนมุมไปหลายภาพ เพื่อให้เห็นถึงเวลาที่เปลี่ยนไปโดยที่ทำเรื่องซ้ำๆ เดิมๆทุกวัน) และภาพสุดท้ายก็กลายเป็นมือของคุณยายที่ผูกหูกกระด้ายที่คอของคุณตา เพื่อให้เห็นว่าเวลาผ่านไปจนทั้ง 2 อายุมากแล้ว และวันหนึ่งในขณะที่ทั้ง 2 ช่วยกันเก็บกวาดบ้านคุณตาก็เหลือบไปเห็นภาพของคุณยายตอนเด็ก สวมชุดนักเรียนเด็กเล่น และภาพเขียนฝาผนังที่เคยเขียนบ้านของเขาทั้ง 2 คนอยู่บนยอดเขาอีกกลับในดินแดนห่างไกล ภาพทั้ง 2 ทำให้คุณตารู้สึกผิดเป็นอย่างมาก คุณตาจึงตัดสินใจไปซื้อตัวเครื่องบินเพื่อไปเที่ยวด้วยกัน แล้วก็สายเกินไปคุณยายล้มป่วย และได้ยื่นสมุดบันทึกการผจญภัยให้กับคุณตา จูบล่า และจากไปอย่างไม่มีวันหวนกลับมา ทั้งหมดถูกเล่าด้วยภาพและเสียงดนตรีเท่านั้น ทั้ง 2 สิ่งนี้ช่วยกันให้ความหมาย บอกอารมณ์ ภายในเวลา 4.06 นาที ที่ให้ความรู้สึกซาบซึ้งใจ อบอวลไปด้วยความรัก ความฝัน ของตัวละคร ได้อย่างสมบูรณ์แบบ และมองหากนี้ ก็เป็นข้อมูลให้กับเรื่องเป็นจุดแรงผลักดันคุณตาให้ออกไปตามความฝันให้ได้ โดยไม่รีรอให้เวลาผ่านไปอีกแล้ว

การเล่าเรื่องแบบคู่ขนาน (PARALLEL ACTION)

เหตุการณ์ที่มีความเป็นอิสระจากกัน เพื่อบอกข้อมูลของชีวิต 2ชีวิต หรือมากกว่า ที่แปลกหน้าต่อกัน และทำให้ผู้ชม ประหลาดใจ หรือกระวนกระวายใจที่จะได้เห็น ทั้งหมดมาพบเจอกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ลงมือไว้สำหรับการแข่งขันเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้ดูได้เห็น ใบเขียวเช่นต้นการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บ่อยครั้งที่ Parallel จะทำให้ผู้ชมรับรู้ก่อนหน้าของตัวละคร พวกเขารู้ว่าทั้ง 2 คน เดินทางคลาดกัน คนหนึ่งมาก่อนหน้าอีกคนหนึ่ง ทำอะไรลงไป และจุดตัดทั้งหมดที่มาพบเจอกัน เพื่อจะให้เกิดคำถามว่า จะเจอกันเมื่อไหร่ เจอกันทำไม เป็นต้น



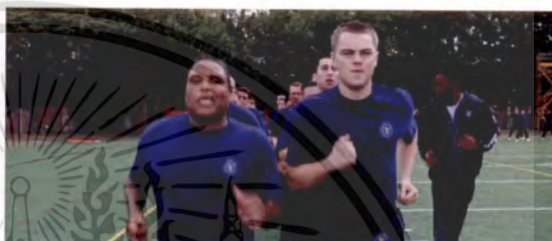
1.



2.



3.



4.



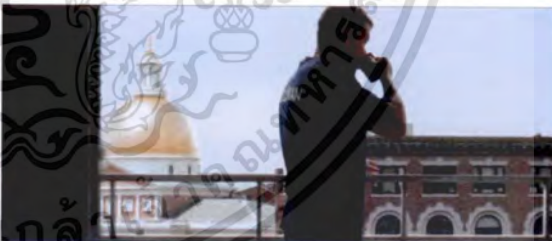
5.



6.



7.



8.



9.

รูปที่ 55 การเล่าเรื่องแบบ Parallel ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Departed (2006)

เป็นรูปแบบการเล่าเรื่องแบบคู่ขนานระหว่างเส้นทางเดินในอาชีพตำรวจของตำรวจ 2 เอกสารนี้ นาย บิลลี่ คอสตี้แกน และ โคลิน ซูลลิแวน ที่ทั้ง 2 นี้ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน โดยเริ่มเล่าเรื่อง ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตั้งแต่ทั้ง 2 คนเข้าไปเรียนในโรงเรียนตำรวจ ทั้ง 2 คนใช้ชีวิตระหว่างมีเพื่อนร่วมชั้นเรียน และได้รับคัดเลือก เข้าไปพบผู้บังคับบัญชาเหมือนกันเพื่อรับงานใหญ่ เนื่องจากเป็นตำรวจมือดีทั้งคู่ ทั้ง 2 เคยเดินสวนกันที่หน้าห้องผู้บัญชาการโดยไม่รู้ตัว ตามด้วยภาพเปรียบเทียบชีวิตทั้ง 2 คน หลังจากที่ได้รับมอบหมายงาน อีกคนหนึ่งต้องเข้าไปติดคุกเพื่อปลอมแปลงประวัติตัวเองและเข้าไปเป็นสายลับในกลุ่มอาชญากรระดับประเทศ ส่วนอีกคนหนึ่งมีชีวิตที่สุขสบายในคอนโดหรูของตนเอง เรื่องเล่าในลักษณะคู่ขนานเพื่อให้เห็นชีวิตของตัวละครทั้ง 2 ที่ดำเนินไปพร้อมๆ กัน เพื่อให้ผู้ชมเกิดการติดตามว่าเมื่อไหร่ทั้ง 2 จะได้เผชิญหน้ากัน

การตัดสลับเหตุการณ์ (CROSS CUTTING)

การนำเส้นเรื่อง 2 เส้น หรือมากกว่านั้น เล่าเรื่องสลับกัน โดยทั้ง 2 เรื่อง ต้องอาศัยพึ่งพากัน มีผลต่อกันทางข้อมูลโดยตรง การตัดแบบสลับเหตุการณ์ ระหว่าง 2 ตัวละครที่มีความเกี่ยวข้องกัน และบางครั้งทั้ง 2 ฝ่าย ก็มีความโกรธแค้น ตัวอย่างเช่น ตำรวจเข้าใกล้ ผู้ร้ายหรือ นักผจญเพลิง เข้าไปช่วย กับฉากคนที่ติดอยู่ในตึกที่กำลังไหม้ มักจะถูกใช้อยู่ในฉาก Climax หน้าทีของการตัดสลับเหตุการณ์เพื่อทำการพา 2 ตัวละคร 2 เหตุการณ์ไปพร้อมๆ กัน โดยปกติจะสร้างจังหวะทางอารมณ์ให้ตึงเครียดขึ้น และช่วยขับเคลื่อนเรื่องราวให้ดูขัดแย้งกันมากขึ้น

Cross cut แบบที่ 1 ตัดสลับเหตุการณ์ที่มีความหมายตรงกันข้าม เพื่อให้เกิดความรู้สึกเชิงเปรียบเทียบ อุปมาอุปไมย

Cross cut แบบที่ 2 ตัดสลับเหตุการณ์ระหว่าง 2 ตัวละครที่ไล่ล่ากัน เพื่อให้เห็น 2 เหตุการณ์ไปพร้อมๆ กัน



1.



2.



3.



4.

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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นการเล่าเรื่องในลักษณะตัดสลับเหตุการณ์ ถึง 4 เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสถานการณ์เดียวกัน โดยเป็นฉากที่ Jason Bourne รีบไปช่วยนางเอก โดยนางเอกที่กำลังหนีสายลับที่กำลังตามเก็บ และตำรวจที่กำลังวิ่งไล่ล่าบอร์น การตัดสลับเหตุการณ์ใช้จังหวะการตัดต่อที่รวดเร็ว ประกอบกับดนตรี และเสียงบรรยายอากาศของผู้ชมที่โหวกเหวกโวยวาย ที่ให้ความรู้สึกลุ้นระทึก การตัดสลับเหตุการณ์นี้ยังสลับเหตุการณ์หลายเหตุการณ์มากเท่าไร ผู้ตัดต่อจะต้องรักษาความต่อเนื่องของการเล่าเรื่องไว้ให้ได้ แม้ว่าภาพและทิศทางจะสับสนเพียงไรก็ตาม แต่การรักษาความต่อเนื่องจะเป็นการรักษาอารมณ์ร่วมของผู้ชมเอาไว้ได้ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญของการตัดต่อแบบสลับเหตุการณ์

ทั้งหมดนี้เป็นการรวบรวมลักษณะการเล่าเรื่อง ด้วยรูปแบบ เทคนิคต่าง ๆ ของภาพยนตร์บันเทิง รวมถึง แอนิเมชัน ที่มีลักษณะโดดเด่นในช่วงปี ค.ศ. 1999 ถึง 2010 เพื่อให้เกิดภาพรวมของการตัดต่อที่เกิดขึ้นในช่วง 10 ปี ที่จะเห็นได้ว่ามีแนวคิดที่สัมพันธ์กับเนื้อหา บริบท และแนวของภาพยนตร์ โดยสามารถนำสิ่งเหล่านี้มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานการตัดต่อให้สมบูรณ์ได้มากยิ่งขึ้น ดังนั้นเมื่อเริ่มต้นที่จะทำการตัดต่อควรที่จะทำความเข้าใจกับเนื้อหา แนวความคิด เพื่อกำหนดรูปแบบ วิธีการ ของการตัดต่อที่เหมาะสม มีเหตุผล มีความหมาย รวมไปถึงการสร้างจังหวะ การใช้เวลา และพื้นที่ ให้เกิดผลต่ออารมณ์ของผู้ชมมากที่สุด เพราะการตัดต่อคือการเล่าเรื่อง ถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ความฝัน และเกี่ยวข้องกับประสาทสัมผัสของผู้ชม ให้ความสนุก ขวนติดตาม ผู้ตัดจะเป็นผู้กำหนดทิศทางของอารมณ์ว่าจะให้สนุก ตื่นเต้น หรือเศร้า โศก ภาพยนตร์เรื่องใดที่นำสิ่งเหล่านี้ได้อย่างสมบูรณ์แบบ สิ่งเหล่านั้นมันจะคงอยู่ติดตรึง ประทับอยู่ในความรู้สึก ลงลึกไปถึงความคิด ความฝันของพวกเขา ที่เมื่อกลับไปนึกถึงเมื่อใด อารมณ์ความรู้เหล่านั้นก็จะหวนกลับมาเหมือนกับประสบการณ์ที่เห็นในภาพยนตร์ เป็นดังประสบการณ์จริงในความรู้สึกของผู้ชม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง แนวทางศึกษาและพัฒนาทฤษฎีการลำดับภาพในภาพยนตร์ เป็นการวิจัยพื้นฐาน ทางการศึกษาเชิงวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อเพิ่มพูนวิทยาการให้กว้างขึ้น โดยการวางแบบวิจัยด้วยการเก็บข้อมูลจากตำรา เอกสาร ทั้งในและต่างประเทศ และภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลสาขาลำดับภาพยอดเยี่ยมจากเวทีออสการ์ โดยสถาบันศิลปะและวิชาการทางภาพยนตร์ ซึ่งจัดว่าเป็นสถาบันที่ได้รับความเชื่อถือในช่วง 10 ปี ระหว่างค.ศ. 1999 - 2008 จำนวน 10 เรื่อง เพื่อได้ข้อมูลที่ต้องการมาประกอบเป็นแนวทางการศึกษา

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยนี้ใช้วิธีการรวบรวมเอกสาร ตำรา บทความวิชาการทั้งภาษาไทย และภาษาต่างประเทศ และภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องจำนวน 10 เรื่อง เพื่อนำมาวิเคราะห์ เรียบเรียง เพื่อให้ได้รูปแบบ และแนวคิด ที่สมบูรณ์ต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล จะเป็นเชิงวิเคราะห์เนื้อหา จากหลักการ ทฤษฎี และรูปแบบวิธีการจากภาพยนตร์ทั้งที่เป็นการแสดงจริง (life action) และ แอนิเมชัน (animation) โดยเลือกภาพยนตร์ที่มีความโดดเด่นทางด้านลำดับภาพ ที่สร้างในช่วงปีพ.ศ.เดียวกันกับภาพยนตร์ที่ทำการวิจัย

กรอบแนวคิดในการศึกษา

ศึกษาทฤษฎี แนวความคิด รูปแบบวิธีการในการติดต่อภาพยนตร์ ที่สามารถส่งผลทางอารมณ์ให้กับผู้ชม ที่ประสบความสำเร็จมากที่สุด เป็นการศึกษาเพื่อทราบถึงแนวทางในหลายๆ ด้านที่มีความสำคัญอย่างมากในการติดต่อภาพยนตร์ ทั้งด้านที่เป็นทฤษฎี แนวความคิด จากเอกสารตำราที่เกี่ยวข้อง และจากภาพยนตร์ที่มีแนวทาง วิธีการที่โดดเด่น และสมควรแก่การศึกษาทางด้านติดต่อภาพยนตร์ โดยสามารถสรุปเป็นหลักการในการศึกษาวิจัยได้ดังนี้ คือ

1. การติดต่อกับความต่อเนื่องในภาพยนตร์ เป็นการศึกษาวิธีการ แนวทางในการรักษา

ความต่อเนื่องในภาพยนตร์ เพราะความต่อเนื่องเป็นสิ่งที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก และเป็นสิ่งที่ทำให้ทราบถึงปัญหาของความไม่ต่อเนื่องในภาพยนตร์ได้ว่ามีประการใดบ้าง โดยผู้วิจัยกำหนดไว้ 3 ประการคือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.1 ความต่อเนื่องของเนื้อหา (Continuity of content) ซึ่งความต่อเนื่องของเนื้อหาจะต้องทำให้เรื่องราวที่ดำเนินไปข้างหน้า ไม่ว่าจะภาพยนตร์นั้นๆ จะลำดับเหตุการณ์อย่างไร ความต่อเนื่องของเนื้อหาต้องทำให้เรื่องไปข้างหน้าเสมอ และไม่สร้างความสับสน ในการลำดับข้อมูล ซึ่งผู้วิจัยแบ่งเป็นความต่อเนื่องของเนื้อหาด้วย 2 หลักการนี้

- ความต่อเนื่องของเวลา
- ความต่อเนื่องของระยะทางและพื้นที่

1.2 ความต่อเนื่องของภาพ (Continuity of visual) ความต่อเนื่องของภาพมีความสำคัญมากต่อการรับรู้ของผู้ชมเนื่องจากการชมภาพยนตร์จะเกิดจากการรับข้อมูลจากภาพเป็นอันดับแรก โดยผู้วิจัยแบ่งความต่อเนื่องของภาพเป็น 2 ประการดังนี้

- ความต่อเนื่องของการแสดง
- ความต่อเนื่องของทิศทางต่าง ๆ

1.3 ความต่อเนื่องของเสียง (Continuity of Sound) ปัญหาส่วนใหญ่คือภาพไม่มีความต่อเนื่องสัมพันธ์ กันกับเสียง เมื่อภาพยนตร์เป็นสื่อที่ใช้ทั้งภาพและเสียง เสียงจึงมีผลต่อการรับรู้ของผู้ชมเช่นกัน และมีส่วนในการส่งเสริม และทำลายภาพได้ โดยผู้วิจัยแบ่งความต่อเนื่องของเสียงไว้ 2 ประการคือ

- ความต่อเนื่องของเสียงบรรยากาศ
- ความต่อเนื่องของเสียงดนตรี

2. การตัดต่อ กับตระกูลของภาพยนตร์ เป็นการศึกษาเพื่อหาวิธีการที่เหมาะสม ตามลักษณะตระกูลต่างๆ ของภาพยนตร์ซึ่งมีลักษณะเฉพาะ และหลักการที่แตกต่างกัน โดยผู้วิจัยแบ่งหลักการที่เกี่ยวข้องไว้ 4 หลักการดังนี้

- 2.1 ลักษณะการเชื่อมข้อต่อ
- 2.2 การกำหนดความสั้นยาวของข้อต่อ
- 2.3 จังหวะ
- 2.4 อัตราความเร็ว
- 2.5 เวลาและพื้นที่

3. รูปแบบการเล่าเรื่องที่เหมาะสมกับแนวคิด เนื้อหาแต่ละเนื้อหามีรูปแบบการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันออกไป เป็นการศึกษาถึงรูปแบบที่เหมาะสมกับแนวความคิด โดยแต่ละรูปแบบมีผลต่อการให้ข้อมูลแก่ผู้ชมที่แตกต่างกันออกไป โดยผู้วิจัยแบ่งรูปแบบที่เกี่ยวข้องไว้ 6 รูปแบบดังนี้

- 3.1 การเล่าเรื่องแบบคู่ขนานเหตุการณ์ (Parallel Editing)
- 3.2 การเล่าเรื่องแบบตัดสลับเหตุการณ์ (Cross cutting)
- 3.3 การเล่าเรื่องเหตุการณ์ย้อนอดีต (Flashback)
- 3.4 การเล่าเรื่องเหตุการณ์ในอนาคต (Flashforward)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5 การเล่าเรื่องแบบมองทาจ (Montage)

3.6 การเล่าเรื่องแบบไดนามิก (Dynamic cutting)

4. การตัดต่อกับความสัมพันธ์ ความสัมพันธ์ก็คือความสัมพันธ์กันขององค์ประกอบทั้งหมดระหว่างช็อตแรก กับช็อตต่อไป ระหว่างซีน ระหว่างซีเควนซ์ ความสัมพันธ์กันจะก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และอารมณ์ที่ราบรื่น แต่ความสัมพันธ์ที่ขัดแย้งก็ช่วยให้อารมณ์ความระทึก รุนแรง และความสัมพันธ์ยังสามารถสร้างความหมายได้ โดยการศึกษการใช้ความสัมพันธ์เพื่อให้ได้รูปแบบที่เหมาะสมในการสร้างอารมณ์ และความหมายให้แก่ภาพยนตร์ โดยผู้วิจัยแบ่งความสัมพันธ์ เป็น 2 หลักการดังนี้

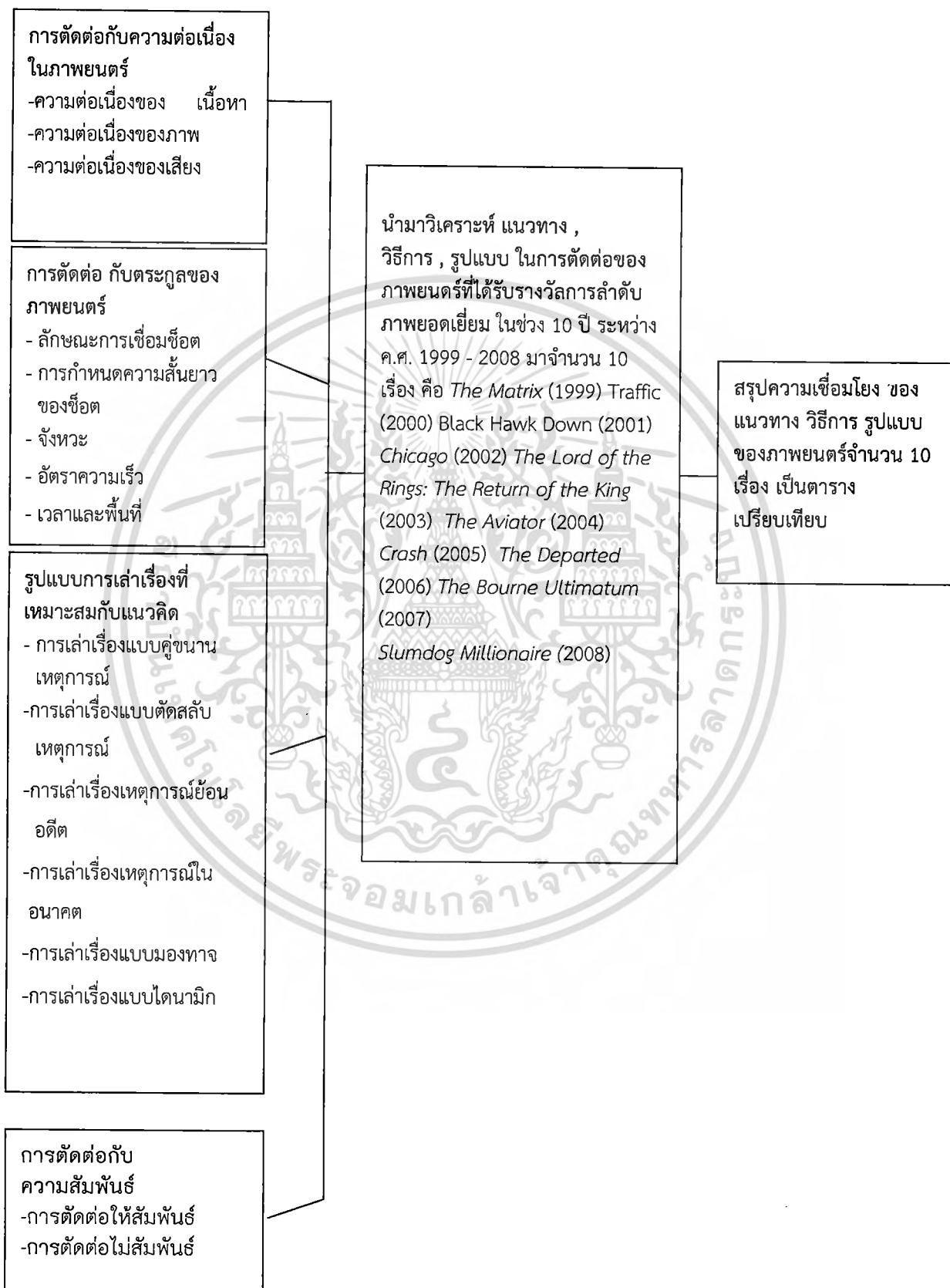
4.1 การตัดต่อให้สัมพันธ์ (Match cut) การตัดต่อให้สัมพันธ์มีวิธีการดังต่อไปนี้

- ความสัมพันธ์ของทิศทาง (ฉาก,การแสดง)
- ความสัมพันธ์ของกล้อง (ขนาดภาพ,มุมภาพ)
- ความสัมพันธ์ของแสง และ สี
- ความสัมพันธ์เพื่อให้เกิดนัยยะ
- ความสัมพันธ์กันของเสียง

4.2 การตัดต่อไม่สัมพันธ์ (Mismatch cut) มีวิธีการดังต่อไปนี้

- ตัดให้กระโดด (Jump cut)
- ตัดให้ผิดทิศ (Crossing the line)
- ความไม่สัมพันธ์กันของ ทิศทาง ,แสงสี,เสียง
- ความไม่สัมพันธ์เพื่อให้เกิดนัยยะ

กรอบแนวคิดในการศึกษาเขียนเป็นแผนภูมิได้ดังนี้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิเคราะห์เนื้อหา โดยนำทฤษฎี แนวคิด รูปแบบ วิธีการที่เกี่ยวข้องกับการตัดต่อภาพยนตร์มาทำการวิเคราะห์ภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลการลำดับภาพยอดเยี่ยม ในช่วง 10 ปี ระหว่าง ค.ศ. 1999 – 2008 (พ.ศ. 2542- 2552) เพื่อให้ได้หลักการที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ และทำให้เห็นถึงรูปร่างโดยรวมของภาพยนตร์ที่มีความร่วมสมัยกับช่วงของการทำวิจัย โดยผู้วิจัยจะเสนอผลการวิเคราะห์แบ่งออกเป็น ภาพยนตร์ 10 เรื่องดังนี้

1. The Matrix (1999)
2. Traffic (2000)
3. Black Hawk Down (2001)
4. Chicago (2002)
5. The Lord of the Rings: The Return of the King (2003)
6. The Aviator (2004)
7. Crash (2005)
8. The Departed (2006)
9. The Bourne Ultimatum (2007)
10. Slumdog Millionaire (2008)

โดยในการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด จะทำการวิเคราะห์โดยแบ่งตามกรอบแนวคิดการศึกษาเพื่อให้เห็นแนวคิด วิธีการ รูปแบบ ของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง ด้วยการวิเคราะห์จากภาพรวมของการลำดับภาพในภาพยนตร์ทั้งเรื่อง เพื่อนำไปพัฒนาเป็นองค์ความรู้ในการเรียน การสอนได้อย่างสมบูรณ์ขึ้น

ผลการวิเคราะห์การตัดต่อในภาพยนตร์เรื่อง The Matrix (1999)

ผู้ตัดต่อ Zach Staenberg

ผลงานตัดต่อที่โดดเด่น The Matrix (1999) ,The Matrix Reloaded (2003), The Matrix Revolution(2003), Lord of War (2005), City of Ember (2009)

การตัดต่อกับความต่อเนื่องในภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ความต่อเนื่องของเนื้อหา	<p>แนวคิด : ลำดับเรื่องตามลำดับเวลา โดยสลับเรื่องราวระหว่างโลกของเมทริกซ์กับโลกของความจริง ซึ่งในโลกของเมทริกซ์จะใช้การยืดขยาย เวลา (Expanding time) ใช้การสโลโมชั่นที่ให้ความรู้สึกถึงเวลาที่ผิดปรกติจากความเป็นจริง</p> <p>วิธีการ : เล่าเรื่องแบบต่อเนื่อง</p> <p>รูปแบบ : ต่อเนื่องตามลำดับของแต่ละเนื้อหา</p>
ความต่อเนื่องของเวลา	<p>เวลามีความต่อเนื่องตามลำดับทั้ง 2 พื้นที่ดำเนินไปเวลาเดียวกัน</p>
ความต่อเนื่องของพื้นที่	<p>ภาพยนตร์เรื่องนี้มีจุดเด่นในการใช้พื้นที่ โดยแบ่งเป็น 2 พื้นที่หลัก คือ 1. พื้นที่ในโลกเมทริกซ์ ซึ่งเป็นตัวแทนของจิตสำนึก เป็นโลกเสมือนที่แยกจิตออกไปจากร่างในโลกของความจริงเชื่อมต่อเข้า ออกไปยังโลกนี้ได้ด้วยสายโทรศัพท์ แนวคิดของเรื่องนี้ได้วิพากษ์ ระบบคอมพิวเตอร์สมองกลที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้น โดยสุดท้ายสมองกลเหล่านี้มีความสามารถเกินการควบคุม จนกลับกลายเข้าควบคุมใช้มนุษย์เป็นพลังงานให้ระบบของตนเอง โดยสร้างภาพลวงตาป้อนเข้าไปในระบบประสาทสมองของมนุษย์ เป็นประสบการณ์เทียม (เปรียบเหมือนภาพมายาคติ) ระบบนี้เรียกว่า เมทริกซ์ ซึ่งเป็นโลกของคอมพิวเตอร์ ซึ่งบางอย่างสามารถหัก หรืออ้อมได้ เช่นกฎของแรงโน้มถ่วงที่ผิดจากความจริง ของแข็งเป็นของอ่อนได้ โดยภาพยนตร์ได้สร้างเงื่อนไขโดยใช้ความเป็นความตายที่เป็นความจริงเดียวที่เชื่อมโยงทั้ง 2 โลกไว้</p> <p>2. พื้นที่จริง เป็นโลกในอนาคตปีค.ศ. 2199 พื้นที่ในโลกความจริงที่มนุษย์ถูกควบคุมด้วยระบบคอมพิวเตอร์ และมีมนุษย์กลุ่มหนึ่งที่ต้องการให้มนุษย์หลุด</p>

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>จากการควบคุมนี้ โดยพยายามเข้าไปทำลายระบบเมทริกซ์ (ภาพยนตร์เป็นเชิงอุปมาให้เห็นว่ามนุษย์นั้นยังถูกรอบงำวนเวียนอยู่ภายใต้ภาพมายาคติจากวัตถุโดยยังไม่ตื่นรู้อย่างแท้จริง)</p> <p>ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้การเล่าเรื่องตัดสลับกันมา ระหว่าง 2 พื้นที่นี้ โดยในองค์แรกภาพยนตร์เผยให้เห็นแต่ใน โลกเมทริกซ์ โดยยังไม่ให้ข้อมูลกับผู้ว่าโลกเมทริกซ์ที่เห็นอยู่นั้นเป็นภาพเสมือนในสมองของมนุษย์ จนภาพยนตร์เริ่มเฉลย ในตอนจบขององค์ที่ 1 ว่ามีโลกอีกโลกที่เป็นโลกความจริง เพื่อเป็นการให้ข้อมูลแก่ผู้ชมว่าหลังจากนี้ทั้ง 2 พื้นที่จะมีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกันไปจนจบเรื่อง ภาพยนตร์เรื่องนี้ ใช้การแยกพื้นที่ทั้ง 2 ด้วยสี โดยโลกเมทริกซ์ ใช้สีเขียว skintone ของนักแสดงจะมีลักษณะไม่มีเลือดเนื้อ ส่วนโลกจริงจะใช้สีปรกติ</p>
--	--

การตัดต่อกับความต่อเนื่องในภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ความต่อเนื่องของภาพ	<p>แนวคิด : แนวคิดความต่อเนื่องของภาพในภาพยนตร์เรื่องนี้ เน้นใช้การแยกพื้นที่ทั้ง 2 ด้วยสี โดยโลกเมทริกซ์ ใช้สีเขียว ส่วน skintone ของนักแสดงจะมีลักษณะไม่มีเลือดเนื้อ และโลกความจริงจะใช้สีปรกติ ส่วนการเชื่อมโยงภาพของทั้ง 2 พื้นที่เน้นการเชื่อมโยงให้รู้สึกกว่า 2 พื้นที่มีความสัมพันธ์กัน เชื่อมโยงมีผลต่อกัน</p> <p>วิธีการ : match shape ,match form ,match action , match direction</p> <p>รูปแบบ : สั้นไหล กลมกลืน ต่อเนื่อง</p>
ความต่อเนื่องของการแสดง	<p>ความต่อเนื่องในการแสดงแยกเป็น 2 ส่วนคือ ความต่อเนื่องของการแสดงใน 1 ฉาก กับความต่อเนื่องของการแสดงระหว่างฉากหนึ่งไปสู่อีกฉากหนึ่ง</p> <p>ความต่อเนื่องของการแสดงใน 1 ฉาก ใช้การตัดต่อที่เน้นการ match action ที่ดูสั้นไหลเป็นอย่างมาก เพื่อรักษาอารมณ์ของผู้ชมให้มีอารมณ์ร่วมกับการแสดงนั้นไปตลอดทั้งฉาก ความต่อเนื่องของการแสดงระหว่างฉากหนึ่งไปสู่อีกฉากหนึ่ง</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ ในเพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น เมื่อผู้จัดทำได้เผยแพร่เอกสารนี้แล้ว ไม่ว่าจะในรูปแบบใดก็ตาม ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	ใช้ความต่อเนื่องด้วยการใช้ match shape ,match form ,match action
ความต่อเนื่องของทิศทางต่าง ๆ	ความต่อเนื่องของทิศทางมีความต่อเนื่องรักษาทิศทางไปตลอดทั้งฉาก ไม่เน้นสร้างทิศทางที่สับสน

การตัดต่อกับความต่อเนื่องในภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ความต่อเนื่องของเสียง	ภาพยนตร์เรื่องนี้ เน้นการสร้างจังหวะของเสียงในการสร้างอารมณ์ และเพื่อเน้นความสำคัญของประเด็นที่มีผลต่อเรื่อง และใช้เสียงเป็นเหมือนสัญญาณบอกเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นข้างหน้า
ความต่อเนื่องของเสียงบรรยากาศ	ใช้เสียงของบรรยากาศที่แตกต่างกัน เพื่อแยก 2 โลกออกจากกัน เสียงบรรยากาศในโลกเมทริกซ์จะมีลักษณะผิดปกติ ลักษณะสังเคราะห์ (artificial sound) ส่วนในโลกความจริงจะเสียงในลักษณะปกติ และจะใช้เสียงในลักษณะนี้ทุกครั้ง เพื่อเป็นตัวแทนของแต่ละโลก เสียงดนตรีจะขึ้นมาในลักษณะ Overlab กับภาพก่อนหน้าก่อนที่จะเข้าสู่ภาพของฉากต่อไป เพื่อให้ผู้ชมไม่รู้สึกละเอียด และเป็นการเตือนให้ปรับอารมณ์ก่อนเข้าสู่ฉากต่อไป
ความต่อเนื่องของเสียงดนตรี	แยกเป็นเสียงเอฟเฟคใช้ เสียงที่ทำให้ความรู้สึกถึงความเป็นกลิ่นอายที่บ่งบอกถึงวัฒนธรรม ในช่วงที่ฉากซ่อมท่ากังฟู ใช้เสียงดนตรีที่เป็นเครื่องดนตรีจีน ส่วนในฉากที่ยิงกันในตึกจะเป็นเสียงดนตรีลักษณะ industrial sound ที่มีเสียงของเครื่องจักร ฟันเฟือง เสียงเล็กกระทบกัน เป็นต้น และมีเสียงหลักที่จะใช้ทุกครั้งเมื่อเข้าสถานการณ์ตื่นเต้น จะใช้เสียงลักษณะเหมือนแตรที่บาดลึก ให้ความรู้สึกดิบแข็ง เสียงเหล่านี้จะถูกแบ่งแยกอย่างชัดเจนให้ความรู้สึกเฉพาะเจาะจง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การตัดต่อ กับตระกูลของภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ประเภทตระกูล	ภาพยนตร์ Action sci-fi
ลักษณะการเชื่อมต่อ	เชื่อมโดยลักษณะใช้ Dynamic ของการเคลื่อนไหวของการแสดงและกราฟฟิกเป็นตัวเชื่อมเพื่อความตื่นตา และเข้ากับเนื้อหาของเรื่องที่เป็นวิทยาศาสตร์
การกำหนดความสั้นยาวของช็อต	ในช่วงฉากแอ็คชั่น ใช้ความสั้นยาวช็อตที่แตกต่างกันอย่างมาก เช่นยาวมาก ต่อกับสั้นมากเพื่อให้ความรู้สึกกระตุ้น และสร้างให้ช็อตที่มีความยาวสั้นดูกระแทกรุนแรงขึ้น และช็อตที่ยาวดูเน้นหนักมากขึ้น จากความแตกต่างกันอย่างมากของขนาดความสั้นยาวของช็อต
จังหวะ	ในช่วงฉาก action เนื่องจากความสั้นยาวของช็อตมีความแตกต่างกันมาก จึงทำให้เกิดจังหวะที่ตื่นเต้น เร้าอารมณ์ ผู้ชมถูกบีบรัด และคลาย ตลอดการรับชมฉากนั้น
อัตราความเร็ว	ใช้อัตราความเร็วที่ค่อนข้างช้า (Slow) ในฉาก action เพื่อเน้นให้เห็นถึงความรุนแรงท่าทางของเหตุการณ์นั้น ซึ่งโดยรวมเป็นภาพยนตร์แอ็คชั่นที่มีอัตราความเร็ว ปานกลางถึงช้า
เวลาและพื้นที่	เวลาในโลกแมทริกซ์ถูกยืดขยายออก ให้รู้สึกผิดปรกติด้วยการใช้สโลว์สปีดที่เน้นให้เห็นการแสดงอย่างชัดเจน ให้ความรู้สึกเนิบนาบ อืดอาด

รูปแบบการเล่าเรื่องที่เหมาะสมกับแนวคิด	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
การเล่าเรื่องแบบคู่ขนาน เหตุการณ์	-
การเล่าเรื่องแบบตัดสลับเหตุการณ์	ตัดสลับเหตุการณ์ระหว่างโลกความจริง กับโลกแมทริกซ์ เพื่อให้ผู้ชมติดตามเรื่องราวที่มีผลต่อกัน โดยแต่ละคู่ของช็อตที่นำมาตัดสลับกันจะมีผลต่อกันโดยตรง และให้ข้อมูลกับอีกช็อตเสมอ
การเล่าเรื่องเหตุการณ์ย้อน อดีต	-
การเล่าเรื่องเหตุการณ์ในอนาคต	-

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเล่าเรื่องแบบมองทาจ	-
การเล่าเรื่องแบบไดนามิก	-

การตัดต่อกับความสัมพันธ์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
การตัดต่อให้สัมพันธ์	ใช้การตัดต่อที่มีความสัมพันธ์กันระหว่างการแสดง ระหว่างซีน และซีเควนซ์ เพื่อให้ความรู้สึกลื่นไหล ไม่สะดุดระหว่างรับชม เนื่องจากเนื้อหาค่อนข้างซับซ้อน จึงไม่เน้นการตัดต่อที่สร้างความสับสน สะดุด ชัดแย้ง
การตัดต่อไม่สัมพันธ์	-

ผลการวิเคราะห์การตัดต่อในภาพยนตร์เรื่อง Traffic (2000)

ผู้ตัดต่อ Stephen Mirrione

ผลงานตัดต่อที่โดดเด่น Ocean's Eleven (2001) ,Thirteen Conversations About One Thing (2002) , 21 Grams (2003) , Babel (2003), Ocean's Twelve (2004), Good Night, and Good Luck (2005), Ocean's Thirteen (2007)

การตัดต่อกับความต่อเนื่องในภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ความต่อเนื่องของเนื้อหา	แนวคิด : ความต่อเนื่องของเนื้อหาในภาพยนตร์เรื่อง Traffic ใช้การตัดต่อในลักษณะตัดสลับกันโดยมีเนื้อหา 4 เนื้อหา คือ 1. พ่อที่เป็นอัยการรัฐทำหน้าที่ปราบปรามผู้ค้ายาเสพติด 2. ผู้ค้ายาเสพติดรายใหญ่ในเม็กซิโก 3. ลูกสาวของอัยการที่ติดยาเสพติดขั้นรุนแรงและ 4. ภรรยาและลูกที่ต้องเผชิญชะตากรรมตามลำพังหลังจากที่สามีติดคุกเนื่องจากค้ายา วิธีการ : เล่าเรื่องแบบต่อเนื่อง รูปแบบ : ต่อเนื่องตามลำดับของแต่ละเนื้อหา
ความต่อเนื่องของเวลา	ใช้ความต่อเนื่องของเวลาที่ต่อเนื่องกันทั้งหมดระหว่าง 4 เนื้อหาของเรื่องในลักษณะดำเนินไปข้างหน้าไปพร้อมๆ กัน
ความต่อเนื่องของพื้นที่	ใช้ความต่อเนื่องของพื้นที่ด้วยการใช้เหตุการณ์เป็นตัว

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	เชื่อมโยงความสัมพันธ์ที่ส่งผลกระทบต่อกันระหว่างแต่ละพื้นที่
--	---

การตัดต่อกับความต่อเนื่องในภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ความต่อเนื่องของภาพ	แนวคิด : ความต่อเนื่องของภาพในภาพยนตร์เรื่อง Traffic ไม่เน้นความต่อเนื่องของภาพ เพื่อแสดงถึงความขัดแย้งสับสน ซึ่งสอดคล้องกับเนื้อหาที่มีความขัดแย้งกัน วิธีการ : Mismatch /jump cut/crossing the line/color/ รูปแบบ : ขัดแย้ง ดิบ แข็ง
ความต่อเนื่องของการแสดง	การแสดงมีความต่อเนื่องกันตลอดใน 1 ฉาก ไม่ใช้ความ ต่อเนื่องของการแสดงเป็นตัวเชื่อมซีเควนซ์
ความต่อเนื่องของทิศทางต่าง ๆ	ทิศทางมีความต่อเนื่องกันตลอดใน 1 ฉาก ไม่ใช้ความต่อเนื่อง ของทิศทางเป็นตัวเชื่อมซีเควนซ์ บางครั้งใช้ทิศทางในการสร้างความสับสนเพื่อแทนความ สับสนของตัวละคร

การตัดต่อกับความต่อเนื่องในภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ความต่อเนื่องของเสียง	ความต่อเนื่องของเสียงในภาพยนตร์เรื่อง Traffic ใช้เสียงที่มี ลักษณะสมจริง เน้นที่เสียงสนทนาและเสียงบรรยากาศ ไม่ เน้นใช้เสียงดนตรี ให้ความรู้สึกจริง ดิบ และรุนแรง
ความต่อเนื่องของเสียงบรรยากาศ	เสียงบรรยากาศเป็นตัวควบคุมความต่อเนื่องของอารมณ์ของ ฉากโดยในแต่ละเนื้อหาในภาพยนตร์เป็นเนื้อหาที่มีฉากหลัง แตกต่างกันอย่างมาก และอารมณ์ที่ต่างกันอย่างชัดเจน
ความต่อเนื่องของเสียงดนตรี	ไม่เน้นเสียงดนตรีในการสร้างความต่อเนื่องเชื่อมโยงให้กับ ภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การตัดต่อ กับตระกูลของภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ประเภทตระกูล	ภาพยนตร์ชีวิต
ลักษณะการเชื่อมต่อ	ใช้วิธีการเชื่อมต่อแบบคัทชน โดยใช้แนวคิดในการสร้าง ความแรง ความขัดแย้ง ความดิบแข็ง
การกำหนดความสั้นยาวของช็อต	ใช้วิธีการสร้างความสั้นยาวช็อตความยาวขนาดปานกลาง ถึง สั้น
จังหวะ	จังหวะของภาพยนตร์ใช้จังหวะปานกลาง ไม่เน้นการเปลี่ยน จังหวะ หรือสร้างจังหวะที่แตกต่างให้เกิดขึ้น
อัตราความเร็ว	อัตราเร็วปานกลาง
เวลาและพื้นที่	เป็นเวลาปกติไม่เน้นการขยาย หรือย่อ เวลา และพื้นที่

รูปแบบการเล่าเรื่องที่เหมาะสมกับแนวคิด	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
การเล่าเรื่องแบบคู่ขนาน เหตุการณ์	-
การเล่าเรื่องแบบตัดสลับเหตุการณ์	ภาพยนตร์มีอยู่ด้วยกัน 4 เนื้อหา โดยแต่ละเนื้อหามีความ เชื่อมโยง ส่งผลต่อกัน ทั้งทางตรงและทางอ้อม จึงเล่าเรื่องใน ลักษณะตัดสลับกันไปมาโดยทิ้งข้อมูลไว้ให้กับเหตุการณ์ต่อไป เสมอ เพื่อให้เหตุการณ์ต่อไปขับเคลื่อนไปข้างหน้า
การเล่าเรื่องเหตุการณ์ย้อนอดีต	-
การเล่าเรื่องเหตุการณ์ในอนาคต	-
การเล่าเรื่องแบบมองทาง	-
การเล่าเรื่องแบบไดนามิก	-

การตัดต่อกับความสัมพันธ์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
การตัดต่อให้สัมพันธ์	-
การตัดต่อไม่สัมพันธ์	ใช้การตัดต่อที่ไม่สัมพันธ์กันของสี ที่มีความขัดแย้งกันอย่าง มากของแต่ละเนื้อหา เพื่อให้เกิดความรู้สึกขัดแย้ง รุนแรง ไม่ กลมกลืน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานภายในเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลการวิเคราะห์การตัดต่อในภาพยนตร์เรื่อง Black Hawk Down (2001)

ผู้ตัดต่อ Pietro Scalia

ผลงานตัดต่อที่โดดเด่น JFK (1991) , Little Buddha (1993) , The Quick and the Dead (1995) , G.I. Jane (1997) , Good Will Hunting (1997) , Gladiator (2000) , Black Hawk Down (2001) , American Gangster (2007)

การตัดต่อกับความต่อเนื่องในภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
<p>ความต่อเนื่องของเนื้อหา</p>	<p>แนวคิด : ความต่อเนื่องของเนื้อหาในภาพยนตร์เรื่อง Black Hawk Down เป็นเนื้อหาที่มาจากเหตุการณ์จริง เป็นไปตามลำดับเวลาโดยเริ่มจากช่วงเกริ่นนำ (Explosion sequence) ที่ให้ข้อมูลของบุคลิกภาพของตัวละครแต่ละตัว ความสัมพันธ์ ตำแหน่ง ของนายทหารแต่ละคน จนถึงการวางแผนการเข้าจับกุมตัวผู้นำก่อการร้ายโซมาเลีย เป็นการให้ข้อมูลเริ่มต้น จนเข้าสู่ฉากรบซึ่งดำเนินเรื่องโดยขึ้นตัวอักษรบอกเวลาในการเริ่มต้นปฏิบัติการคือ 15.42 น. วันอาทิตย์ เดือนตุลาคม เรื่องดำเนินไปเป็นเหตุการณ์รบที่เข้มข้น ดุเดือด ตลอดทั้งเรื่อง จนจบที่ 05.45 น. ของวันจันทร์ เดือนตุลาคม รวมเวลาในสถานการณ์รบจริงประมาณ 15 ชม. และเข้าสู่บทสรุปของเรื่องที่แสดงให้เห็นเหตุการณ์หลังสงครามมีผู้คนล้มตาย บางคนรอด และบางส่วนที่จกกลับเข้าไปสนามรบใหม่เพื่อช่วยเพื่อนทหารที่ตกค้างอยู่ในนั้นทั้งที่รอด และเสียชีวิต โดยเวลาที่เกิดขึ้นในเรื่องทั้งหมด เกิดขึ้น 2 วัน</p> <p>วิธีการ : เล่าเรื่องแบบต่อเนื่อง</p> <p>รูปแบบ : ต่อเนื่องตามลำดับของแต่ละเนื้อหา</p>
<p>ความต่อเนื่องของเวลา</p>	<p>มีความต่อเนื่องของเวลาในลักษณะดำเนินไปข้างหน้า ไม่มีการเล่าเรื่องย้อนหลัง หรือไปยังพื้นที่เวลาอื่น เพื่อให้เกิดความรู้สึกจริงมากที่สุด</p>
<p>ความต่อเนื่องของพื้นที่</p>	<p>พื้นที่ในภาพยนตร์นี้มีเพียงพื้นที่เดียว เป็นพื้นที่ปัจจุบัน เน้นสถานที่สนามรบที่ตั้งเครียดตลอดทั้งเรื่อง โดยไม่เน้นการสร้างความสัมพันธ์กับพื้นที่อื่น</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การตัดต่อกับความต่อเนื่องในภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ความต่อเนื่องของภาพ	แนวคิด : เน้นความสมจริง ความรุนแรงของสงคราม และ ฉากรบที่เต็มไปด้วยความสับสนวุ่นวาย โดยให้ผู้ชมอยู่กับเหตุการณ์มากที่สุด ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงให้ความสำคัญกับความต่อเนื่องของภาพเป็นอย่างมาก ขนาดภาพไม่รู้สึกระคายตา เป็นไปตามลำดับ ไม่เปลี่ยนขนาดภาพบ่อย ไม่เน้นการใช้ความขัดแย้งของสี ของทิศทาง วิธีการ : match action , match direction , match color รูปแบบ : ดิบ ต่อเนื่อง สั้นไหล
ความต่อเนื่องของการแสดง	การแสดงมีความต่อเนื่องตามการแสดง
ความต่อเนื่องของทิศทางต่าง ๆ	รักษาทิศทางไปตลอดทั้งฉาก เพื่อไม่ให้เกิดความสับสน ทิศทาง และตำแหน่ง โดยเฉพาะในฉากรบที่เต็มไปด้วยสับสน

การตัดต่อกับความต่อเนื่องในภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ความต่อเนื่องของเสียง	ความต่อเนื่องของเสียงในภาพยนตร์เรื่อง Black Hawk Down ใช้เสียงที่มีลักษณะสมจริง เน้นเสียงบรรยากาศ ไม่เน้นใช้เสียงดนตรี ให้ความรู้สึกจริง ดิบ และรุนแรง เป็นอย่างมาก
ความต่อเนื่องของเสียงบรรยากาศ	เนื่องจากต้องการเน้นความรุนแรงของฉากสงคราม จึงเน้นเสียงปืน เสียงระเบิด เสียงคนกรีดร้องด้วยความเจ็บปวด เสียงของกระสุนที่ตกกระทบพื้น เสียงของกระสุนที่แทรกทะลุเข้าไปในเนื้อของทหาร หรืออวัยวะที่ฉีกขาดจากแรงระเบิด เสียงเหล่านี้มีความสมจริงมาก และคมชัด ดังก้อง ให้ความรู้สึกเหมือนผู้ชมอยู่ในเหตุการณ์
ความต่อเนื่องของเสียงดนตรี	ไม่เน้นเสียงดนตรี เสียงดนตรีเป็นเพียงส่วนประกอบในการเชื่อมซีควเอนซ์ที่มีการเปลี่ยนอารมณ์ความรู้สึก หรือต้องการให้ผู้ชมผ่อนคลายในช่วงเท่านั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การตัดต่อ กับตระกูลของภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ประเภทตระกูล	ภาพยนตร์สงคราม
ลักษณะการเชื่อมข้อต่อ	ภาพยนตร์เรื่อง Black Hawk Down เป็นภาพยนตร์ที่เน้นให้เห็นถึงความดิบ รุนแรง ลักษณะการเชื่อมข้อต่อจึงเชื่อมในลักษณะตัดชนให้ความรู้สึกเป็นกลางมาก และเป็นจริงมากที่สุด
การกำหนดความสั้นยาวของข้อต่อ	ความยาวข้อต่อแบ่งเป็น 2 ส่วนใหญ่ คือ 1. ช่วงเกริ่นนำเรื่อง และช่วงบทสรุป 2. ช่วงในสนามรบ ความยาวข้อต่อในช่วงที่ 1. จะใช้ความยาวในลักษณะปานกลาง ปกติ เพื่อให้ความรู้สึกว่ายังเป็นเหตุการณ์ปกติ หรือเข้าสู่เหตุการณ์ปกติแล้ว ความยาวข้อต่อในช่วงที่ 2. จะใช้ความยาวข้อต่อที่สั้น เพื่อให้ความรู้สึกตื่นเต้น บีบคั้น
จังหวะ	จังหวะในภาพยนตร์เรื่อง Black Hawk Down เน้นจังหวะที่บีบคั้น เป็นส่วนใหญ่ในเรื่องโดยภาพยนตร์ทั้งหมดมีความยาว 2.20 ชม. โดยใช้จังหวะที่บีบคั้นในฉากรวบรวมทั้งหมดนานถึง 1.30 นาที และมีช่วงจังหวะผ่อนคลายระหว่างรบเพียง 15 นาที ซึ่งให้ความรู้สึกตึงเครียดเป็นอย่างมาก
อัตราความเร็ว	อัตราความเร็วใช้อัตราปานกลางถึงเร็ว
เวลาและพื้นที่	ความโดดเด่นของภาพยนตร์เรื่อง Black Hawk Down คือการสร้างเวลาในภาพยนตร์ให้รู้สึกสมจริง โดยเฉพาะในช่วงที่เริ่มเข้าสู่สนามรบเวลาในภาพยนตร์เริ่มต้นที่ 15.42 น.-16.54 น. ซึ่งเป็นช่วงเวลารบที่ตึงเครียดมากที่สุดในเรื่อง (เวลารบทั้งหมดเริ่มตั้งแต่ 15.42 น. – 05.45น.) โดยในฉากรบนี้เพียงฉากเดียว ใช้เวลาในภาพยนตร์ถึง 50 นาที ซึ่งใกล้เคียงกับเวลาจริงมาก และมีผลอย่างมากต่อความรู้สึกของผู้ชม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปแบบการเล่าเรื่องที่เหมาะสมกับแนวคิด	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
การเล่าเรื่องแบบคู่ขนาน เหตุการณ์	-
การเล่าเรื่องแบบตัดสลับเหตุการณ์	เล่าเรื่องแบบตัดสลับเหตุการณ์ระหว่างในสนามรบ กับศูนย์บัญชาการที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดผ่านมอนิเตอร์ เพื่อให้เห็นความแตกต่างของทหารที่อยู่ในเหตุการณ์จริง กับการตัดสินใจของผู้บังคับบัญชาที่มองผ่านมอนิเตอร์
การเล่าเรื่องเหตุการณ์ย้อน อดีต	-
การเล่าเรื่องเหตุการณ์ในอนาคต	-
การเล่าเรื่องแบบมองทาง	-
การเล่าเรื่องแบบไดนามิก	-

การตัดต่อกับความสัมพันธ์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
การตัดต่อให้สัมพันธ์	ตัดต่อสัมพันธ์กันระหว่างการแสดง ทิศทาง ไม่สร้างความรู้สึกสับสน ชัดแย้ง รู้สึกต่อเนื่อง เป็นจริง
การตัดต่อไม่สัมพันธ์	-

ผลการวิเคราะห์การตัดต่อในภาพยนตร์เรื่อง Chicago (2002)

ผู้ตัดต่อ Martin Walsh

ผลงานตัดต่อที่โดดเด่น Bridget Jones's Diary (2001) , Chicago (2002) , Clash of the Titans (2010)

การตัดต่อกับความต่อเนื่องในภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ความต่อเนื่องของเนื้อหา	แนวคิด : ภาพยนตร์เรื่อง Chicago เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาหลักที่ตัวละครหลักเป็นตัวดำเนินเรื่อง 2 ตัวละคร ทั้ง 2 มีปมหลัง และเส้นทางที่ต่างกันโดยในท้ายที่สุดต้องมาพบกันในคุก โดยมีเนื้อหารอง ของคนในคุกที่เป็นเนื้อหาสนับสนุนเนื้อหาหลัก วิธีการ : เล่าเรื่องแบบต่อเนื่อง รูปแบบ : ต่อเนื่องตามลำดับเนื้อหา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานภายในห้องเรียนเท่านั้น ไม่สามารถเผยแพร่ไปแจ้งประโยชน์ต่อสาธารณะ

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความต่อเนื่องของเวลา	ความต่อเนื่องของเวลาเป็นไปตามลำดับเวลา
ความต่อเนื่องของพื้นที่	ใช้ความต่อเนื่องของพื้นที่ใช้การเชื่อมโยงระหว่างพื้นที่ในความคิดกับพื้นที่ในความเป็นจริงสลับกันไปตลอดทั้งเรื่องเพื่อแทนค่าความรู้สึกของตัวละครที่สับสนกับโลกอดีต ปัจจุบัน และความใฝ่ฝันในอนาคต และโลกสมมุติที่สร้างขึ้นหลอมหลอกตัวเอง

การตัดต่อกับความต่อเนื่องในภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ความต่อเนื่องของภาพ	แนวคิด : ภาพยนตร์ Chicago ใช้ความต่อเนื่องของภาพที่มีความเชื่อมโยงกันเป็นอย่างมาก ทุกสิ่งมีความสัมพันธ์กัน ทิศทางการแสดง กล้อง แสง สี ที่กลมกลืนสอดคล้อง วิธีการ : Match cut /Action /Screen direction/Frame&Angle/color รูปแบบ : กลมกลืนสอดคล้อง
ความต่อเนื่องของการแสดง	ใช้ความต่อเนื่องของการแสดงด้วยการตัดเชื่อมการแสดงระหว่างซีเควนส์ ระหว่างเวลาและพื้นที่ ตลอดทั้งเรื่อง ให้ความรู้สึกสั่นไหว และเชื่อมโยงความหมาย
ความต่อเนื่องของทิศทางต่าง ๆ	ใช้ความต่อเนื่องของทิศทางที่ต่อเนื่อง สอดคล้อง

การตัดต่อกับความต่อเนื่องในภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ความต่อเนื่องของเสียง	ภาพยนตร์เรื่อง Chicago ใช้การดำเนินเรื่องด้วยบทเพลงในลักษณะ Musical โดยใช้จังหวะของท่วงทำนองดนตรีเป็นตัวกำหนดจังหวะการตัด
ความต่อเนื่องของเสียงบรรยากาศ	เสียงบรรยากาศในส่วนที่เป็นเรื่องราวจริงใช้เสียงบรรยากาศที่สมจริง ส่วนในช่วงที่เป็น Musical ก็ยังคงมีเสียงบรรยากาศอยู่แต่เป็นในลักษณะรองจากเสียงดนตรีไม่โดดเด่น
ความต่อเนื่องของเสียงดนตรี	เสียงดนตรีใช้เป็นหลักของภาพยนตร์เรื่องนี้ เสียงดนตรีสอดคล้องกับเนื้อหา และเป็นหลักควบคุมจังหวะในการตัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การตัดต่อ กับตระกูลของภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ประเภทตระกูล	ภาพยนตร์เพลง
ลักษณะการเชื่อมต่อ	เชื่อมต่อ โดยใช้ fade, และ dissolve และ match action, match shape , match form เพื่อให้ความรู้สึกนุ่มนวล สิ้นไหล
การกำหนดความสั้นยาวของช็อต	ความสั้นยาวช็อต สั้น ถึงปานกลาง เพื่อให้รู้สึก สนุก ตื่นเต้น
จังหวะ	เป็นไปตามจังหวะของดนตรีประกอบ
อัตราความเร็ว	เนื่องจากเนื้อหาที่มีความเข้มข้น มีเรื่องราวมาดราม่า ความรักที่ไม่สมหวัง และการแก่งแย่งชิงดี หักหลัง อัตราความเร็วช็อต จึงเป็นลักษณะ ปานกลางถึงเร็ว
เวลาและพื้นที่	เวลาถูกย่นย่อให้ความรู้สึกเร็ว กระชับ ดำเนินเรื่องเร็ว

รูปแบบการเล่าเรื่องที่เหมาะสมกับแนวคิด	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
การเล่าเรื่องแบบคู่ขนาน เหตุการณ์	-
การเล่าเรื่องแบบตัดสลับเหตุการณ์	-
การเล่าเรื่องเหตุการณ์ย้อน อดีต	เล่าเรื่องย้อนอดีตในช่วงต้นเรื่อง และระหว่างเรื่องเพื่อบอกถึงเหตุผลของความคิด การกระทำของตัวละคร และเป็นข้อมูลที่ช่วยขับเคลื่อนเรื่องราวไปข้างหน้า
การเล่าเรื่องเหตุการณ์ในอนาคต	เล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอนาคตในฉากที่เป็นความใฝ่ฝันของตัวละคร เพื่อให้ผู้ชมเกิดการคาดการณ์ว่าสุดท้ายเรื่องราวจะตรงกับความใฝ่ฝันนั้นหรือไม่
การเล่าเรื่องแบบมองหาล	ใช้มองหาลเล่าเรื่องในช่วง musical เพื่อบอกถึงความหมาย ความคิด นัยยะของฉากนั้นๆ
การเล่าเรื่องแบบไดนามิก	-

การตัดต่อกับความสัมพันธ์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
การตัดต่อให้สัมพันธ์	เน้นการตัดต่อที่สัมพันธ์กันอย่างมาตลอดทั้งเรื่อง เพื่อให้รู้สึกสิ้นไหล กลมกลืน ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมอย่างมาก
การตัดต่อไม่สัมพันธ์	ที่สงวนไว้สำหรับการไขว้ เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยามให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการทำ

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลการวิเคราะห์การตัดต่อในภาพยนตร์เรื่อง The Lord of the Rings: The Return of the King (2003)

ผู้ตัดต่อ Jamie Selkrik

ผลงานตัดต่อที่โดดเด่น The Frighteners (1996) , The Lord of the Rings : The Fellowship of the Ring (2001) , The Lord of the Rings : The Two Towers (2002) , King Kong (2005)

การตัดต่อกับความต่อเนื่องในภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ความต่อเนื่องของเนื้อหา	แนวคิด : ความต่อเนื่องของภาพยนตร์เรื่อง The Lord of the Rings: The Return of the King มีเนื้อหาเกี่ยวกับการกลับมาของยุคแห่งกษัตริย์ เมื่อดินแดนถูกรอบงำจากอำนาจแห่งแหวน โดยความร่วมมือกันของเหล่าพันธมิตร และการต่อสู้กับอำนาจของแหวนของโฟโรโดร เหตุการณ์ทำให้พิสุจน์ถึงมิตรแท้ และจุดจบของสมิ์กอลตัวแทนแห่งความโลภ และลุ่มหลง วิธีการ : ต่อเนื่องตามลำดับเนื้อหา รูปแบบ : สั้นไหล นุ่มนวล
ความต่อเนื่องของเวลา	เวลาที่มีความต่อเนื่องตามลำดับเนื้อหา
ความต่อเนื่องของพื้นที่	พื้นที่ที่ถูกแบ่งออกเป็นออกหลายส่วนคือ พื้นที่ของโฟโรโด่ แชม และสมิ์กอล ที่เดินทางขึ้นไปบนภูเขาเพื่อนำแหวนไปทิ้งในภูเขาไฟใจกลางหอคอย , พื้นที่ของแกรนดาร์ฟ พิพพิน ที่ร่วมกันต่อสู้ด้านการบุกเข้าเมือง , พื้นที่ของกษัตริย์และลูกชาย, พื้นที่ของไปต่อรองกับภุตศิวัญญาณเพื่อให้มาช่วยร่วมรบ, พื้นที่ของเอลฟ์ , พื้นที่เรื่องราวในอดีตของสมิ์กอล, พื้นที่ของราชินีที่อยู่อีกมิติหนึ่ง ซึ่งพื้นที่ทั้งหมดถูกเล่าสลับกันไปมาหรือมาในลักษณะเป็นช่วงๆ พื้นที่ทั้งหมดมีผลต่อเนื่องสัมพันธ์กัน

การตัดต่อกับความต่อเนื่องในภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ความต่อเนื่องของภาพ	แนวคิด : ภาพยนตร์เรื่อง The Lord of the Rings: The Return of the King ภาพเป็นภาพที่แสดงถึงความยิ่งใหญ่, ภาพที่เน้นแสดงอารมณ์ ลักษณะของกล้องที่เคลื่อนอย่างช้าๆ โทนของภาพเป็นลักษณะสีเทา, หมอก, ความแตกต่างของแสงเงา น้อย (Low Contrast) ความต่อเนื่องของภาพมี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>ความต่อเนื่องสูงมาก</p> <p>วิธีการ : match action</p> <p>รูปแบบ : กลมกลืนสอดคล้อง ต่อเนื่อง</p>
ความต่อเนื่องของการแสดง	<p>การแสดงมีความต่อเนื่องสอดคล้องกันตลอดทั้งฉาก ไม่รู้สึกสะดุด</p>
ความต่อเนื่องของทิศทางต่าง ๆ	<p>เนื่องจาก The Lord of the Rings: The Return of the King มีพื้นที่หลายพื้นที่ แต่ยังคงรักษาทิศทางได้อย่างต่อเนื่อง อย่างเช่น ทิศทางของการยกทัพสู้รบกันแม้จะตัดสลับไปที่พื้นที่แต่ก็ยังมีความรู้สึกในเรื่องทิศทางที่กองทัพเคลื่อนไปทางเดิม และในตอนสุดท้ายที่ทุกคนรวมตัวมาช่วยกันทิศทางของทุกพื้นที่ก็ให้ความรู้สึกที่กำลังเดินทางมาพบกัน ซึ่งตรงจุดนี้สำคัญมากถ้าผู้ตัดต่อไม่สามารถควบคุมทิศทางได้ผู้ชมก็จะเกิดความสับสนเป็นอย่างมาก</p>

การตัดต่อกับความต่อเนื่องในภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ความต่อเนื่องของเสียง	<p>ความต่อเนื่องของเสียง โดดเด็นที่เสียงบรรยากาศ , เสียงดนตรีประกอบ, และเสียงเอฟเฟค ที่ให้ความรู้สึกยิ่งใหญ่หนักแน่นเกินจริง</p>
ความต่อเนื่องของเสียงบรรยากาศ	<p>เสียงบรรยากาศแบ่งแยกพื้นที่ และทำการ Overlab กับซีนก่อนหน้าเพื่อเป็นเหมือนสัญญาณเตือนเหตุการณ์ต่อไปที่กำลังมาถึง</p>
ความต่อเนื่องของเสียงดนตรี	<p>เสียงดนตรีเปลี่ยนไปตามอารมณ์ของเนื้อหา ส่วนใหญ่จะใช้ในช่วงฉากรบ และฉากที่เน้นอารมณ์ยิ่งใหญ่อลังการ มักจะใช้ดนตรีเน้นเร้าอารมณ์</p>

การตัดต่อ กับตระกูลของภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ประเภทตระกูล	<p>ภาพยนตร์มหากาพย์</p>
ลักษณะการเชื่อมต่อ	<p>การเชื่อมต่อระหว่างฉากมักใช้หมอกควัน ฟุ้ง หรือใช้แสงจ้าเป็นตัวเชื่อม ใช้ Fade in black , Fade in white /</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานภายในเท่านั้น ไม่ควรเผยแพร่ไปภายนอกโดยไม่ได้รับอนุญาต

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	Disslove ให้ความรู้สึกนุ่มนวล, ลื่นไหล, นิ่ง, มั่นคง
การกำหนดความสั้นยาวของข้อต	ใช้ความยาวข้อตปานกลาง ถึง ยาว
จังหวะ	จังหวะในเรื่องส่วนใหญ่ใช้จังหวะปานกลางไม่เร่งเร็ว จะใช้จังหวะค่อนข้างเร็วในช่วงฉากรบ ส่วนช่วง Climax จนถึงบทสรุปของเรื่อง ใช้จังหวะที่ช้า จนถึงช้าผิดปกติไปเล็กน้อย (Slow motion) ให้ความรู้สึกนุ่ม ลอย เหมือนฝัน
อัตราความเร็ว	ความเร็วเข้าถึงปานกลาง
เวลาและพื้นที่	เวลาและพื้นที่สลับกันไปมาตลอดเวลา โดยเฉพาะช่วงสุดท้ายฉากที่มีกอลแย่งแหวนมาจากโพรโต้ได้มีการยืดขยายเวลาให้รู้สึกลานเป็นพิเศษ โดยตัดภาพเหตุการณ์ในสนามรบมุมต่างๆ มาแทรกช่วงเวลานั้นเพื่อให้รู้สึกถึงว่าเหตุการณ์นั้นสำคัญมาก

รูปแบบการเล่าเรื่องที่เหมาะสมกับแนวคิด	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
การเล่าเรื่องแบบคู่ขนาน เหตุการณ์	
การเล่าเรื่องแบบตัดสลับเหตุการณ์	ตัดสลับเหตุการณ์หลายเหตุการณ์ กันไปมาตลอดทั้งเรื่องเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาที่มากมาย เรื่องราวที่ยิ่งใหญ่
การเล่าเรื่องเหตุการณ์ย้อน อดีต	ฉากเปิดเรื่องเรื่องใช้การเล่าเหตุการณ์ย้อนอดีตชีวิตปมหลังของสมิ กอล (กอลลัม) ที่เคยเป็นฮอบบิทธรรมดา แต่เมื่อเพื่อนของเขาได้พบแหวนความโลภก็ได้เข้าครอบงำเขา เขาฆ่าเพื่อนเพื่อเพื่อแย่งชิงแหวน หลังจากนั้นชีวิตเขาก็เปลี่ยนไปร่างกายและจิตใจของเขากลายเป็นสัตว์ประหลาดอย่างที่เห็นในเรื่อง การเล่าเรื่องย้อนหลังชีวิตของสมิ กอลก็เพื่อให้ข้อมูลผู้ชมที่จะมีผลต่อเรื่องต่อเรื่องราวที่จะตามมาทั้งหมดของภาพยนตร์
การเล่าเรื่องเหตุการณ์ในอนาคต	-
การเล่าเรื่องแบบมองทาง	-
การเล่าเรื่องแบบไดนามิก	-

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การตัดต่อกับความสัมพันธ์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
การตัดต่อให้สัมพันธ์	ตัดต่อสัมพันธ์กันตลอดทั้งฉาก และระหว่างฉากหนึ่งไปสู่อีกฉากหนึ่ง
การตัดต่อไม่สัมพันธ์	-

ผลการวิเคราะห์การตัดต่อในภาพยนตร์เรื่อง *The Aviator* (2004)

ผู้ตัดต่อ Thelma Schoonmaker

ผลงานตัดต่อที่โดดเด่น *Good Fellas* (1990) , *The Age of Innocence* (1993) , *Casino* (1995) , *Gang of New York* (2002) , *The Aviator* (2004) , *The Departed* (2006)

การตัดต่อกับความต่อเนื่องในภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ความต่อเนื่องของเนื้อหา	<p>แนวคิด : ภาพยนตร์เรื่อง <i>The Aviator</i> เป็นภาพยนตร์ จากชีวประวัติของ ฮาวเวิร์ด ฮิวจ์ มหาเศรษฐีพันล้าน เจ้าของอุตสาหกรรมน้ำมัน และบ่อนกาสิโน, ที่เป็นทั้งนักธุรกิจ, นักบินผาดโผน และเป็นผู้สร้าง และผู้กำกับหนังฮอลลีวูด เรื่อง <i>Hell's Angels</i> (1930) ที่มีเนื้อหาความความฝันและความทะเยอทะยานในเรื่องการบิน ภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างถึง 3 ปี เพื่อตอบสนองความต้องการอันยิ่งใหญ่ของเขาและอีกสิ่งหนึ่งเขาเป็นผู้สร้าง และพัฒนาเครื่องบินที่เห็นอยู่ในปัจจุบัน <i>The Aviator</i> แสดงภาพของความรู้สึกและความรักในช่วงนั้นของฮิวจ์ และดาราสาวสวย 2 คน ที่เป็นตำนานของฮอลลีวูด คือ แคทเธอริน เฮปเบิร์น และ เอวา การ์ดเนอร์</p> <p>สุดท้ายชีวิตของเขา ต้องประสบกับโชคชะตาที่พลิกผัน ให้ต้องพบกับอุปสรรคทางร่างกายและความหวาดกลัว ที่มีปมมาตั้งวัยเยาว์ คือ ความหวาดระแวงเชื้อโรค ทำให้เกิดอาการย้ำคิดย้ำทำ จนในที่สุดก็ก่อตัวเป็นอารมณ์ที่แปรปรวน และพฤติกรรมที่แปลกแยก</p> <p>ภาพยนตร์เล่าผ่านเนื้อหาของความฝันความทะเยอทะยานของคน\ คนหนึ่งที่มีความมุ่งมั่นในการทำทุกอย่างแม้แต่เอาตัวเข้า</p>

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>แลกกั้ตาม</p> <p>วิธีการ : เล่าเรื่องแบบต่อเนื่อง</p> <p>รูปแบบ : ต่อเนื่องตามลำดับเนื้อหา</p>
ความต่อเนื่องของเวลา	<p>เล่าเรื่องตามลำดับเวลา เล่าเรื่องตั้งแต่วัยเด็กจนโต</p> <p>โดยฉากในวัยเด็กเป็นเพียงช่วงสั้นๆ</p> <p>แต่สำคัญต่อเรื่องเป็นอย่างมาก นับเป็น Explosion scene ที่เป็นจุดสำคัญของบุคลิกภาพของฮิวจ์ ที่มีผลต่อเรื่อง</p> <p>หลังจากนั้นเรื่องราวทั้งหมดก็เริ่มในวัยโตตั้งแต่เริ่มทำภาพยนตร์เรื่อง Hell's Angels</p> <p>และดำเนินเรื่องราวต่อเนื่องไปตามลำดับเวลาของชีวิต</p>
ความต่อเนื่องของพื้นที่	<p>พื้นที่ของเรื่องเป็นไปตามเวลาของช่วงชีวิตตามท้องเรื่อง</p> <p>ไม่มีความสัมพันธ์กับพื้นที่อื่น</p>

การตัดต่อกับความต่อเนื่องในภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ความต่อเนื่องของภาพ	<p>แนวคิด : ภาพยนตร์ <i>The Aviator</i></p> <p>เนื่องจากภาพยนตร์เป็นเรื่องราวในอเมริกันยุคประมาณ 1930 ซึ่งเพิ่งเริ่มเข้าสู่ยุคภาพยนตร์เสียง</p> <p>ความต่อเนื่องของภาพจึงมีรูปแบบที่กระตุกในหลายๆครั้งเพื่อให้ความรู้สึกเก่า ไม่สมบูรณ์เหมือนภาพยนตร์ยุคปัจจุบัน</p> <p>วิธีการ : jump cut</p> <p>รูปแบบ : สะดุด กระตุก โดด</p>
ความต่อเนื่องของการแสดง	การแสดงต่อเนื่องตลอดทั้งฉาก
ความต่อเนื่องของทิศทางต่าง ๆ	ทิศทางต่อเนื่องไม่เน้นความสับสน

การตัดต่อกับความต่อเนื่องในภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ความต่อเนื่องของเสียง	<p>ภาพยนตร์ <i>The Aviator</i> เป็นภาพยนตร์ที่เน้นบทพูด</p> <p>เสียงสนทนาเป็นเด่นและความโดดเด่นของเสียงบรรยากาศที่สมจริง</p>
ความต่อเนื่องของเสียงบรรยากาศ	เสียงบรรยากาศมีความแตกต่างกันเหมือนกับบุคลิกภาพ

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>และวิถีชีวิตของฮีโร่ที่โดดเด่นของเสียงบรรยายภาค มี 2 ลักษณะที่โดดเด่น คือ</p> <p>เสียงที่อึกทึกรึกโครมของผู้คนในสังคมที่รายล้อมเป็นชีวิตที่โด่งดังมีชื่อเสียง</p> <p>กับเสียงบรรยายที่เจียบสงบยามที่เขายู่คนเดียวหมกมุ่นจมอยู่กับความคิด และความหวาดระแวงกับเชื้อโรค ของตนเอง</p>
ความต่อเนื่องของเสียงดนตรี	<p>ใช้ดนตรีในยุค คศ.ที่ 30</p> <p>เพื่อให้ได้ความรู้สึกย้อนยุคและมีกลิ่นอายของวัฒนธรรมอเมริกัน โดยจะเน้นใช้ในช่วงของอารมณ์ที่สนุกสนาน รุ่งเรือง ประสบความสำเร็จของชีวิต</p>

การตัดต่อ กับตระกูลของภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ตระกูลภาพยนตร์	ภาพยนตร์ชีวิต
ลักษณะการเชื่อมช็อต	ใช้คัทชน เพื่อให้ความรู้สึกเป็นกลางปกติ และใช้เฟดไวท์ ไวท์อินท์และเอวาร์บ้อยครั้งเพื่อเชื่อมระหว่างภาพเหตุการณ์ที่ประสบความสำเร็จโด่งดังไปยังภาพที่นักแสดงมีความรักผูกพันคือท้องฟ้า และเครื่องบิน
การกำหนดความสั้นยาวของช็อต	ช็อตมีขนาดสั้น ถึงปานกลาง
จังหวะ	ปานกลางถึงช้า เพื่อให้ความรู้สึกจริงจัง ตึงเครียด
อัตราความเร็ว	เน้นเด่นชัดในช่วงฉาก action เครื่องบินจะใช้อัตราความเร็วที่รวดเร็ว เพื่อให้รู้สึกตื่นเต้น
เวลาและพื้นที่	<p>เวลาและพื้นที่มีความหลากหลายตามช่วงชีวิตของตัวละคร โดยช่วงต้นเรื่องเป็นช่วงชีวิตโลดโผนเดินทางบ่อยเวลาและพื้นที่ในช่วงนั้นก็ให้ความรู้สึกกระชับรวดเร็ว</p> <p>ส่วนช่วงครึ่งหลังเรื่องเป็นช่วงที่ตัวละครเริ่มป่วยอยู่ในภาวะทางจิต เวลาและพื้นที่จะดูเนิบนาบ ช้า เพื่อให้ความรู้สึกตึงเครียด</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปแบบการเล่าเรื่องที่เหมาะสมกับแนวคิด	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
การเล่าเรื่องแบบคู่ขนาน เหตุการณ์	-
การเล่าเรื่องแบบตัดสลับเหตุการณ์	-
การเล่าเรื่องเหตุการณ์ย้อนอดีต	มีการเล่าเหตุการณ์ย้อนอดีตอันใกล้เพื่อแสดงจุดโคลแมกซ์ของเรื่องอีกทั้งยังช่วยเน้นย้ำประเด็นหลักของเรื่องให้ชัดเจนขึ้น
การเล่าเรื่องเหตุการณ์ในอนาคต	-
การเล่าเรื่องแบบมองทาจ	-
การเล่าเรื่องแบบไดนามิก	-

การตัดต่อกับความสัมพันธ์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
การตัดต่อให้สัมพันธ์	โดยรวมของเรื่อง การตัดต่อมีความต่อเนื่องสัมพันธ์กัน ทั้งการแสดงและทิศทาง
การตัดต่อไม่สัมพันธ์	บางส่วนของเรื่องการตัดต่อไม่สัมพันธ์กันโดยเฉพาะการแสดงที่รู้สึกกระตุก โดด

ผลการวิเคราะห์การตัดต่อในภาพยนตร์เรื่อง Crash (2005)

ผู้ตัดต่อ Hughes Winborne

ผลงานตัดต่อที่โดดเด่น Sling Blade (1996) , The Pursuit of Happyness (2006), Seven Pounds (2008)

การตัดต่อกับความต่อเนื่องในภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ความต่อเนื่องของเนื้อหา	แนวคิด : ภาพยนตร์เรื่อง Crash เป็นภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องราวหลังจากเกิดเหตุการณ์ 911 ที่ผู้คนในสังคมอเมริกัน มีความหวาดระแวงกัน โดยเฉพาะการเหยียดผิวที่มีมากขึ้น เนื้อหาของตัวละครที่มีความหลากหลายทางสถานะ หน้าที่ อาชีพ และ เชื้อชาติ ที่อยู่ร่วมในสังคมเดียวกัน โดยมีความสัมพันธ์ คาบเกี่ยว เชื่อมโยงกัน มีผลกระทบต่อกัน ทั้งที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>รู้ตัว และไม่รู้ตัว ภาพยนตร์เล่าเรื่องราวผ่านเนื้อหาของตัวละครถึง 7 เนื้อหา คือ 1. คู่ตำรวจผิวขาว 2. คู่สามีภรรยาผิวดำ 3. คู่สามีภรรยา เป็นอัยการรัฐมีแม่บ้านเป็นชาวเม็กซิกัน 4. ครอบครัวชาวอาหรับ 5. คู่เด็กวัยรุ่นผิวดำตงงาน 6. คู่ตำรวจสามีผิวดำ ภรรยาผิวขาว 7. ครอบครัวคนซ่อมกุญแจ</p> <p>วิธีการ : เล่าเรื่องแบบต่อเนื่องตามลำดับเนื้อหา</p> <p>รูปแบบ : เล่าเนื้อหาสลับกันระหว่าง 7 เนื้อหา โดยแต่ละเนื้อหามีความต่อเนื่องในตัวเอง</p>
ความต่อเนื่องของเวลา	<p>เวลาในเรื่อง crash ได้ทำการเล่าเรื่องโดยนำฉากตอนจบของเรื่องขึ้นมาก่อนในตอนเปิดเรื่อง และทำการย้อนเวลากลับไปเล่าเหตุการณ์หลังจากนั้นโดยใช้เวลาต่อเนื่องไปเรื่อยๆจนกลับมาฉากตอนจบ ซึ่งเป็นฉากเดียวกันกับตอนเปิดเรื่อง</p>
ความต่อเนื่องของพื้นที่	<p>พื้นที่ถูกแยกอิสระออกจากกัน โดยแต่ละพื้นที่มีความต่อเนื่องของตนเอง และเข้าสู่บทสรุปของตัวเอง</p>

การตัดต่อกับความต่อเนื่องในภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ความต่อเนื่องของภาพ	<p>แนวคิด : เนื่องจากภาพยนตร์เรื่อง Crash เป็นภาพยนตร์ที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวข้องกับหลายพื้นที่หลายเหตุการณ์ โดยภาพแต่ละภาพถูกแยกเป็นพื้นที่เนื้อหาของตนเอง ความต่อเนื่องของภาพจึงเน้นที่ความต่อเนื่องภายในเนื้อหา ฉากเดียวกัน</p> <p>วิธีการ : match action / match direction / match frame, angle</p> <p>รูปแบบ : ต่อเนื่อง กลมกลืน ลื่นไหล</p>
ความต่อเนื่องของการแสดง	<p>การแสดงต่อเนื่องตลอดทั้งฉาก</p>
ความต่อเนื่องของทิศทางต่าง ๆ	<p>ทิศทางต่อเนื่องไม่เน้นความสับสน</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การตัดต่อกับความต่อเนื่องในภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ความต่อเนื่องของเสียง	ความต่อเนื่องของเสียงภาพยนตร์เรื่อง Crash เน้นเสียงบรรยากาศ เสียงเอฟเฟค ที่สมจริง
ความต่อเนื่องของเสียงบรรยากาศ	เสียงบรรยากาศเป็นเสียงสมจริงในพื้นที่นั้นๆ ใช้การ Overlap บรรยากาศเสียงเพื่อเป็นการเชื่อมพื้นที่
ความต่อเนื่องของเสียงดนตรี	เสียงดนตรีบอกบุคลิกภาพของแต่ละเนื้อหา เช่นเนื้อหาที่เป็นคู่เพื่อนผิวคำเพลงประกอบก็จะเป็นลักษณะ เพลงแร็ป หรือ ถ้าเป็นเนื้อหาของครอบครัวอาหรับ ดนตรีจะเป็นลักษณะ เพลงของเครื่องดนตรีตะวันออกกลาง เป็นต้น

การตัดต่อ กับตระกูลของภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ตระกูลภาพยนตร์	ภาพยนตร์ชีวิต
ลักษณะการเชื่อมต่อ	ใช้การเชื่อมต่อที่ต่อเนื่องด้วยการใช้คัทจนเพื่อให้ความรู้สึกเป็นกลาง โดยจะมีบางช่วงที่ใช้ match action ในการเชื่อมต่อฉาก เพื่อแสดงถึงความเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน
การกำหนดความสั้นยาวของช็อต	ความยาวช็อต ปานกลาง ถึง ยาว
จังหวะ	โดยรวมจังหวะเป็นจังหวะที่ปรกติ ไม่มีการเร่งเร็ว
อัตราความเร็ว	ความเร็วช็อตใช้เป็นบางช่วงเช่น ฉากต่อสู้ปล้นรถ แย่งชิงปืน ที่จะใช้อัตราความเร็วช็อตที่เร็ว โดยส่วนใหญ่ของเรื่องจะใช้อัตราความเร็วที่ ปานกลางถึงช้า
เวลาและพื้นที่	มีการยืดเวลาที่โดดเด่นในเรื่อง คือฉากของลูกสาวช่างซ่อมกุญแจวิ่งออกไปบังกระสุนแทนพ่อ เพราะคิดว่าตนเองใส่เกราะนางฟ้าไว้ ฉากนี้ใช้การยืดเวลาด้วยการใช้ slow motion ที่ให้ความรู้สึกสะเทือนใจมาก เพื่อเป็นการเน้นถึงอารมณ์ที่เคียดแค้น หวาดระแวงกันของผู้ใหญ่ โดยผู้ที่ได้รับผลกระทบคือเด็กที่ไม่รู้เตียงสา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปแบบการเล่าเรื่องที่เหมาะสมกับแนวคิด	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
การเล่าเรื่องแบบคู่ขนาน เหตุการณ์	โดดเด่นที่การเล่าเรื่องแบบคู่ขนานเหตุการณ์ โดยเหตุการณ์ ทั้ง 7 เหตุการณ์เป็นอิสระจากกัน เพียงแต่อยู่ภายใต้สาเหตุ จากเหตุการณ์ 911 เป็นผลกระทบเหตุการณ์ทั้งทางตรง และ ทางอ้อม โดยเหตุการณ์ทั้ง 7 เหตุการณ์นี้มีจุดตัด กันบ้าง เพื่อให้เรื่องราวเชื่อมโยงส่งผลกระทบต่อเรื่องราวดำเนินไป ช่างหน้า
การเล่าเรื่องแบบตัดสลับเหตุการณ์	-
การเล่าเรื่องเหตุการณ์ย้อนอดีต	-
การเล่าเรื่องเหตุการณ์ในอนาคต	-
การเล่าเรื่องแบบมองทาจ	-
การเล่าเรื่องแบบไดนามิก	-

การตัดต่อกับความสัมพันธ์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
การตัดต่อให้สัมพันธ์	ตัดต่อสัมพันธ์กันตลอดการแสดงทั้งฉาก
การตัดต่อไม่สัมพันธ์	-

ผลการวิเคราะห์การตัดต่อในภาพยนตร์เรื่อง The Departed (2006)

ผู้ตัดต่อ Thelma Schoonmaker

ผลงานตัดต่อที่โดดเด่น Good Fellas (1990) , The Age of Innocence (1993) , Casino (1995) , Gang of New York (2002), The Aviator (2004), The Departed (2006)

การตัดต่อกับความต่อเนื่องในภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ความต่อเนื่องของเนื้อหา	แนวคิด : ความต่อเนื่องของเนื้อหาในเรื่อง The Departed เป็นลักษณะเล่าเนื้อหาของชีวิต 2 ชีวิต ตั้งแต่ช่วงวัยรุ่นจนเติบโตเป็นตำรวจที่ดำเนินเส้นทางบนอาชีพ ตำรวจที่แตกต่างกัน โดยตำรวจนายหนึ่งชื่อ บิลลี คอสติแกน ตำรวจนอกเครื่องแบบได้รับมอบหมายให้เป็นสายลับแทรกซึม เข้าไปอยู่ในกลุ่มอาชญากร และตำรวจอีกนาย โคลิน ซูลิวาน

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	เป็นสายให้กลุ่มอาชญากรเข้าไปอยู่ในกรมตำรวจ และก้าวขึ้นไปเป็นใหญ่ในหน่วยสืบสวนพิเศษ โดยเนื้อหาทั้ง 2 เนื้อหาถูกเล่าในเชิงเปรียบเทียบทั้งแบบคู่ขนาน และสลับกันไปมา ต่อเนื่องกันไป วิธีการ : เล่าเรื่องแบบต่อเนื่องตามลำดับเนื้อหา รูปแบบ : สั้นไหล สอดคล้อง
ความต่อเนื่องของเวลา	เวลามีความต่อเนื่องกันไปตลอดทั้ง 2 เหตุการณ์ ใช้เวลาเดียวกัน
ความต่อเนื่องของระยะทางและพื้นที่	พื้นที่ตัดสลับข้ามไปมาระหว่าง 2 เหตุการณ์ จนในช่วงองค์สุดท้ายของเรื่องเหลือเพียงแค่พื้นที่เดียวทั้ง 2 คนมาเผชิญหน้ากันบนพื้นที่เดียวกัน

การตัดต่อกับความต่อเนื่องในภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ความต่อเนื่องของภาพ	แนวคิด : ภาพยนตร์ The Departed เป็นภาพยนตร์ที่เน้นให้เห็นความสัมพันธ์ของตัวละครทั้ง 2 ที่มีชีวิตบนเส้นทางตำรวจที่แตกต่างกัน วิธีการ : match cut ,match direction รูปแบบ : ต่อเนื่อง สั้นไหล
ความต่อเนื่องของการแสดง	การแสดงมีความต่อเนื่องตามการแสดงในฉาก และใช้การแสดงเชื่อมต่อกับฉากอื่น เพื่อแสดงถึงความเชื่อมโยง
ความต่อเนื่องของทิศทางต่าง ๆ	ทิศทางต่อเนื่อง ไม่เน้นการกลับทิศทางเพื่อความสับสน ใช้ความต่อเนื่องของทิศทางเชื่อมต่อกับฉากอื่นเช่นเดียวกัน

การตัดต่อกับความต่อเนื่องในภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ความต่อเนื่องของเสียง	เสียงในเรื่องภาพยนตร์ The Departed เน้นเสียงสนทนาที่โดดเด่น และเสียงดนตรีแยกพื้นที่ที่มีลักษณะเฉพาะของเนื้อหา
ความต่อเนื่องของเสียงบรรยากาศ	เสียงบรรยากาศเน้นเสียงสมจริง ไม่ว่าจะเป็นเสียงของลูกกระสุน ปืนที่ดังก้องกังวานสะท้อนผนังตึกไปมา เสียงเอฟเฟคต่างๆ ที่ให้ความ ความรู้สึกสมจริง เพื่อให้ความรู้สึกตึงเครียด จริงจัง
ความต่อเนื่องของเสียงดนตรี	เสียงดนตรีแบ่งแยกตามบุคลิกภาพของเนื้อหา เช่นฝั่งของบิลลี่

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	คอสติแกน ที่ใช้ชีวิตแทรกซึมอยู่ในกลุ่มอาชญากร คนตริก็จะเป็นลักษณะฟังก์คร็อค และเสียงดนตรีจะนำมาก่อนภาพในลักษณะ overlap อยู่บ่อยครั้งเพื่อเป็นสัญญาณว่าเหตุการณ์ของฉากต่อไป กำลังจะมาแทนที่แล้ว
--	--

การตัดต่อ กับตระกูลของภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ตระกูลภาพยนตร์	ภาพยนตร์ชีวิต
ลักษณะการเชื่อมต่อ	เชื่อมต่อในลักษณะ match action , match direction , match idea เพื่อบอกความสัมพันธ์ของทั้ง 2 ตัวละครและเปรียบเทียบความหมายนัยยะ ข้อต่อที่เชื่อมโดยส่วนใหญ่ของเรื่องมีความต่อเนื่อง กลมกลืน
การกำหนดความสั้นยาวของข้อต่อ	ความยาวข้อต่อขนาด ปานกลางถึงยาว
จังหวะ	จังหวะไม่เร่งเร็ว เป็นปกติ
อัตราความเร็ว	ความเร็วข้อต่อช้า ถึงปานกลาง
เวลาและพื้นที่	เวลาและพื้นที่ไม่ถูกบรู้งแต่ง เวลาและพื้นที่เป็นปกติให้ความรู้สึกสมจริง

รูปแบบการเล่าเรื่องที่เหมาะสมกับแนวคิด	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
การเล่าเรื่องแบบคู่ขนาน เหตุการณ์	ช่วงครึ่งเรื่องแรกเริ่มตั้งแต่ทั้ง 2 ตัวละคร เข้าเรียนโรงเรียน ตำรวจ จนกระทั่งเข้ารับภาระกิจจากหน่วยสอบสวนราชการลับเหมือนกัน โดยทั้ง 2 ตัวละครใช้ชีวิตจากงานที่ได้รับมอบหมายต่างกัน เหตุการณ์ในช่วงนี้เล่าแบบคู่ขนานระหว่าง 2 ตัวละครไปตลอด
การเล่าเรื่องแบบตัดสลับเหตุการณ์	ช่วงครึ่งหลังเรื่องเล่าเรื่องแบบตัดสลับเหตุการณ์โดยเริ่มตั้งแต่ ทั้ง 2 ตัวละครเริ่มระแคะระคายกัน ว่าในงานของตนมีหนอนบ่อนไส้ และเริ่มสืบค้นหาความจริง ช่วงนี้ใช้การตัดสลับเหตุการณ์ เพื่อให้ผู้ชมลุ้น และติดตามเหตุการณ์ จนทั้ง 2 ตัวละครได้เผชิญหน้ากันในที่สุด
การเล่าเรื่องเหตุการณ์ย้อน อดีต	ได้รับการใช้งาน เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเล่าเรื่องเหตุการณ์ในอนาคต	-
การเล่าเรื่องแบบมองทาจ	-
การเล่าเรื่องแบบไดนามิก	-

การตัดต่อกับความสัมพันธ์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
การตัดต่อให้สัมพันธ์	ตัดต่อสัมพันธ์ต่อเนื่องกันตลอดเนื้อหาในฉากนั้น
การตัดต่อไม่สัมพันธ์	-

ผลการวิเคราะห์การตัดต่อในภาพยนตร์เรื่อง *The Bourne Ultimatum* (2007)

ผู้ตัดต่อ Christopher Rouse

ผลงานตัดต่อที่โดดเด่น United 93 (2006) , Eight Below (2006) , *The Bourne Ultimatum* (2007)

การตัดต่อกับความต่อเนื่องในภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ความต่อเนื่องของเนื้อหา	แนวคิด : เนื้อหาของภาพยนตร์เรื่อง <i>The Bourne Ultimatum</i> เน้นที่ฉากส่วนใหญ่ของเรื่องจะเป็นฉากไล่ล่าโดยตัวเอก Jason Bourne ตามล่าค้นหาความจริง ความทรงจำให้กับตนเอง และในขณะเดียวกันเขาก็ถูกไล่ล่าตามเอาชีวิตรอดด้วย วิธีการ : เล่าเรื่องแบบต่อเนื่อง รูปแบบ : เป็นไปตามลำดับเนื้อหา
ความต่อเนื่องของเวลา	ตัดต่อให้ความรู้สึกเสมือนว่าเวลาเดินเร็ว ใช้การย่อระยะเวลา
ความต่อเนื่องของและพื้นที่	เนื่องจากภาคนี้เน้นการไล่ล่า จึงเน้นการตัดสลับพื้นที่ในเวลาเดียวกันในหลายๆตำแหน่ง

การตัดต่อกับความต่อเนื่องในภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ความต่อเนื่องของภาพ	แนวคิด : เนื่องจากเป็นภาพยนตร์แนวแอ็คชั่น เน้นฉากไล่ล่าที่รุนแรง สมจริง ให้ความรู้สึกถึงแรงปะทะของช็อตต่อช็อต สับสนและดูเคลื่อนไหวอย่างมาก วิธีการ : Jump cut, Dynamic cut , Cut on movement ,

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งาน

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	Reaction shot , Objective shot , Crossing the line รูปแบบ : รุนแรง ปะทะ ชัดแย้ง ดิบ แข็ง มีพลัง
ความต่อเนื่องของการแสดง	มีความต่อเนื่องของการแสดง แม้ภาพจะมีความสับสนแต่ถูก รักษาความต่อเนื่องไว้ด้วยการแสดง
ความต่อเนื่องของทิศทางต่าง ๆ	ในฉากแต่ละฉากกลุ่มช็อตย่อยๆ มักจะลำดับภาพช็อตต่อช็อตใน ลักษณะกลับทิศ ทำให้ผู้ชมเกิดอาการสับสนทิศทาง แต่เนื่องจาก กลุ่มช็อตหลักในฉากนั้น ยังคงยืนยันทิศทางหลักที่ถูกต้องอยู่ จึง ทำให้ผู้ชมเข้าใจทิศทางหลักของตัวละครอยู่ได้

การตัดต่อกับความต่อเนื่องในภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ความต่อเนื่องของเสียง	เน้นที่เสียงดนตรี และเสียงบรรยากาศ ที่สลับกันขึ้นมาสร้างเน้น เร้าอารมณ์ ให้ตื่นเต้นเร้าใจ ประกอบกันไปกับภาพที่เต็มไปด้วย ความรุนแรงสับสน เคลื่อนไหว
ความต่อเนื่องของเสียงบรรยากาศ	โดดเด่นในการเน้นใช้เสียงบรรยากาศเพื่อสร้างความสับสนตึง เครียดเพิ่มขึ้นให้กับเหตุการณ์ ด้วยจังหวะการเน้นและผ่อนของ เสียง และช่วยทำให้เกิดความสมจริงซึ่งเข้ากันกับภาพในลักษณะ แฮนด์เฮลด์
ความต่อเนื่องของเสียงดนตรี	โดดเด่นด้วยสกออร์ดนตรีตื่นเต้น ท่วงทำนองจังหวะปานกลาง ต่อเนื่อง ให้อารมณ์อันตรายที่บีบคั้นเข้ามาอย่างกระชั้นชิด และ เมื่อสถานการณ์ถึงจุดแตกหัก เกิดการปะทะกัน เสียงดนตรีจะ หยุดหลบ ให้กับเสียงบรรยากาศเข้ามาทำหน้าที่เด่น ไม่ว่าจะเป็ นเสียงเอฟเฟค ขกต้อย ปืน รถชน ทำให้เกิดความสมจริงขึ้นทันที

การตัดต่อ กับตระกูลของภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ตระกูลภาพยนตร์	ภาพยนตร์แอ็คชั่น
ลักษณะการเชื่อมช็อต	ใช้รูปแบบคัทชนเป็นหลัก โดยใช้ภาพที่มาต่อกันเป็นไปใน ลักษณะที่ขัดแย้งกัน ไม่ว่าจะเป็นทิศทาง, การเคลื่อนไหวและ ขนาดภาพที่แตกต่างกันมาก ๆ เพื่อให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวหรือ ปะทะกันอย่างรุนแรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษายเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปแจ้งประโยชน์ด้วยนควรค่า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การกำหนดความสั้นยาวของข้อ	ใช้คัทสั้นๆ ความยาว 1-3 วินาทีเป็นหลักจำนวนมาก
จังหวะ	มีทั้งตัดตามจังหวะดนตรีประกอบ หรือการใช้ Dynamic cut ในช่วงเหตุการณ์ชุลมุน ให้จังหวะเร็วมากๆ ด้วยการใช้ข้อสั้นๆ มาเรียงต่อกันเป็นชุดสั้นๆ จนบางครั้งให้ความรู้สึกมีนงงมากกว่าที่จะเห็นภาพตรงหน้าได้อย่างชัดเจน แต่ผู้ชมก็สามารถเข้าใจในการแสดงต่างๆ นั้นได้ดี
อัตราความเร็ว	เร็วมากสลับเร็วปานกลาง
เวลาและพื้นที่	ใช้เป็นแกนหลักในการตัดต่อ เป็นไปในทิศทางที่บีบรัด จำกัด ให้เวลาและพื้นที่เหลือน้อยลงไปทุกขณะ

รูปแบบการเล่าเรื่องที่เหมาะสมกับแนวคิด	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
การเล่าเรื่องแบบคู่ขนาน เหตุการณ์	-
การเล่าเรื่องแบบตัดสลับเหตุการณ์	ฉากไล่ล่าใช้การตัดสลับเหตุการณ์ถึง 2 เหตุการณ์ด้วยกัน 4 กลุ่มคนคือ Jason Bourne กำลังไปช่วยนางเอกที่กำลังถูกมือปืนไล่ล่าอยู่ ขณะที่ตนเองก็กำลังหนีกลุ่มตำรวจ โดยแต่ละข้อมีจำนวนคัทที่สั้นมาก ระหว่างการตัดสลับเหตุการณ์ ทิศทางของแต่ละเหตุการณ์ ก็เป็นทิศทางที่สับสนกลับทิศ แต่ผู้ตัดก็สามารถควบคุมทิศทางให้ดูรู้เรื่อง ได้โดย ผู้ตัดจับคู่ผู้ล่ากับผู้ถูกล่าทุกครั้ง ก่อนตัดสลับไปยังภาพเหตุการณ์ อีกกลุ่มหนึ่ง จนทั้ง 2 เหตุการณ์ไปรวมเป็นเหตุการณ์เดียวในท้ายสุด
การเล่าเรื่องเหตุการณ์ย้อน อดีต	ภาพยนตร์เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความทรงจำที่สูญหายไปของตัวละครเอก Jason Bourne โดยตัวละครพยายามที่จะตามหาความทรงจำของตนกลับคืนมา ระหว่างเรื่องราวภาพทรงจำในอดีตที่ผุดขึ้นมาในหัวของบอร์น เป็นช่วงๆ ในลักษณะไม่ต่อเนื่อง แต่ให้ข้อมูลกับผู้ชมในลักษณะปะติดปะต่อ
การเล่าเรื่องเหตุการณ์ในอนาคต	-
การเล่าเรื่องแบบมองทาง	-
การเล่าเรื่องแบบไดนามิก	เล่าเรื่องแบบไดนามิกเป็นส่วนใหญ่ตลอดทั้งเรื่อง ด้วยการใช้การตัดต่อเปลี่ยนข้อ เปลี่ยนซีน ระหว่างการเคลื่อนไหวของทั้งกล้องและการแสดง ให้ความรู้สึกตื่นตัว สับสน รวดเร็ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การตัดต่อกับความสัมพันธ์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
การตัดต่อให้สัมพันธ์	
การตัดต่อไม่สัมพันธ์	ตัดต่อไม่สัมพันธ์ทั้งการแสดง ทิศทาง และการเชื่อมต่อฉาก

ผลการวิเคราะห์การตัดต่อในภาพยนตร์เรื่อง Slumdog Millionaire (2008)

ผู้ตัดต่อ Chris Dickens

ผลงานตัดต่อที่โดดเด่น Shaun of the Dead (2004) , Hot Fuzz (2007) , Slumdog Millionaire (2008)

การตัดต่อกับความต่อเนื่องในภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ความต่อเนื่องของเนื้อหา	แนวคิด : เป็นเรื่องราวของ จามาล มาริค ชายหนุ่มจาก สลิมมัมไบ ที่สามารถชนะรางวัลรายการเกมส์เศรษฐีชื่อว่า “Who Wants To Be A Millionaire” โดยได้รับรางวัลถึง 20 ล้านบาท ด้วยการเล่าเรื่องผ่านการแข่งขันตอบปัญหา โดยใช้คำถามในแต่ละข้อเชื่อมโยงเหตุการณ์ในอดีตของจามาล วิธีการ : เล่าเรื่องแบบไม่ต่อเนื่อง รูปแบบ : เล่าเหตุการณ์ปัจจุบันสลับกับเหตุการณ์ในอดีต และอนาคต
ความต่อเนื่องของเวลา	ไม่ลำดับตามเวลา
ความต่อเนื่องของพื้นที่	ไม่ต่อเนื่อง มีความหลากหลายของพื้นที่ เพราะตัวเอกมีประสบการณ์ชีวิตโชกโชน

การตัดต่อกับความต่อเนื่องในภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ความต่อเนื่องของภาพ	ใช้ความต่อเนื่องของภาพและความไม่ต่อเนื่องภาพ มาทำให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหว ทั้งแบบไปในทิศทางเดียวกัน และแบบปะทะกัน
ความต่อเนื่องของการแสดง	มีการใช้ match action
ความต่อเนื่องของทิศทางต่าง ๆ	ใช้ความต่อเนื่องของทิศทางการเคลื่อนไหวการแสดง และเคลื่อนไหวของกล้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานี้ ไม่อนุญาตให้นำไปแจ้งประโยชน์ด้วยประการ
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การตัดต่อกับความต่อเนื่องในภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ความต่อเนื่องของเสียง	โดดเด่นด้วยการใช้เสียงดนตรี และเสียงบรรยากาศ มาใช้นั้นอารมณ์ และใช้ในการเชื่อมระหว่างฉากต่อฉาก ให้ต่อเนื่อง สิ้นไหล
ความต่อเนื่องของเสียงบรรยากาศ	ใช้ประโยชน์จากแหล่งเสียงที่มีอยู่ในฉากการแสดงนั้น มาเน้น ให้บรรยากาศดูสมจริง และมีสีสันลื่นไหลไปในตัว
ความต่อเนื่องของเสียงดนตรี	ใช้เสียงเพลงประกอบภาพยนตร์ที่แต่งขึ้นมา ในลักษณะดนตรีพื้นถิ่นอินเดีย ผสมกับดนตรีสังเคราะห์ ที่ให้อารมณ์สนุกสนานกระฉับกระเฉง มากำหนดจังหวะ ในการตัดต่อเล่าเรื่องราวช่วงชีวิตในอดีตของจามาล ส่วนในฉากที่ตอบคำถามในรายการใช้สกออร์ท่วงทำนองปานกลาง ที่กดดัน ตื่นเต้น

การตัดต่อ กับตระกูลของภาพยนตร์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
ตระกูลภาพยนตร์	ภาพยนตร์ชีวิต
ลักษณะการเชื่อมต่อ	ใช้วิธีการ Match ทั้ง Action, Direction, shape, color
การกำหนดความสั้นยาวของช็อต	โดยรวมใช้ความยาวช็อตที่สั้น จะมีช็อตความยาวปานกลาง ตอนช่วงตอบคำถาม กับช่วงโรแมนติก
จังหวะ	ใช้เสียงดนตรี เพลง มากำหนดจังหวะในการตัดต่อ
อัตราความเร็ว	ปานกลางถึงเร็ว
เวลาและพื้นที่	ใช้เป็นโครงสร้างหลักในการเล่าเรื่อง

รูปแบบการเล่าเรื่องที่เหมาะสมกับแนวคิด	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
การเล่าเรื่องแบบคู่ขนาน เหตุการณ์	-
การเล่าเรื่องแบบตัดสลับเหตุการณ์	ตัดสลับระหว่างเรื่องราวในปัจจุบัน กับเหตุการณ์ในอดีตอันไกล(เหตุการณ์แข่งขันเกมตอบปัญหา จนถึงก่อนข้อสุดท้าย) และเหตุการณ์อดีตอันไกล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	(เหตุการณ์วัยเด็กจนโต)
การเล่าเรื่องเหตุการณ์ย้อนอดีต	ย้อนเล่าเรื่องราวในอดีตของตัวละครตั้งแต่เด็กจนโต
การเล่าเรื่องเหตุการณ์ในอนาคต	ฉากที่จามาลคิดถึงหญิงที่รัก
การเล่าเรื่องแบบมองทาจ	ช่วงsequence เกริ่นนำ ที่จะบอกไปถึงเนื้อหาของภาพยนตร์ว่าเกี่ยวข้องกับเรื่องใดบ้าง
การเล่าเรื่องแบบไดนามิก	-

การตัดต่อกับความสัมพันธ์	วิธีการ รูปแบบ แนวคิด
การตัดต่อให้สัมพันธ์	ตัดต่อโดยสัมพันธ์กับประวัติปูมหลังของตัวละครไล่ตั้งแต่เด็กจนหนุ่ม
การตัดต่อไม่สัมพันธ์	-



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเกี่ยวกับการศึกษาและพัฒนาทฤษฎีการลำดับภาพในภาพยนตร์ โดยเป็นการวิจัยเชิงวิเคราะห์ เนื้อหา โดยได้นำเนื้อหาที่มีความเกี่ยวข้องกับทฤษฎีการลำดับภาพในภาพยนตร์ ที่มุ่งเน้นวิเคราะห์เฉพาะ ภาพยนตร์บันเทิง โดยเลือกจากภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลสาขาการลำดับภาพยอดเยี่ยม จากเวทีออสการ์ในปีพ.ศ 2542 -2551 (ค.ศ.1999-2008) จำนวน 10 เรื่อง โดยได้สร้างกรอบความคิดที่ได้จากการสังเคราะห์เนื้อหา ซึ่งครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญของการตัดต่อภาพยนตร์ ที่ส่งผลให้เกิด แนวคิด วิธีการ รูปแบบ เพื่อให้ ภาพยนตร์เหล่านั้นสามารถบรรลุถึงความรู้สึก อารมณ์ของผู้ชม และเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย ได้อย่างสมบูรณ์แบบมากขึ้น โดยสรุปสามารถแยก แนวคิด รูปแบบ วิธีการ ของการตัดต่อภาพยนตร์ ได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ ดังนี้

1. ประเภทแนวสมจริง (Realistic)
2. ประเภทแนวรูปแบบนิยม (Formalist)

โดย 2 ประเภทนี้มีแนวความคิด รูปแบบ วิธีการ ในการตัดต่อที่แตกต่างกัน ซึ่งจากการศึกษาวิจัย พบว่าการตัดต่อภาพยนตร์ในลักษณะ แนวสมจริง จะพบในตระกูล ภาพยนตร์ชีวิต ภาพยนตร์กึ่งสารคดี ภาพยนตร์สงคราม โดยภาพยนตร์ที่ทำการวิเคราะห์ และจัดว่าอยู่ในประเภท แนวสมจริง มีดังนี้

1. Traffic
2. Black hawk down
3. The Aviator
4. Crash
5. The Departed

ซึ่งภาพยนตร์ทั้ง 5 เรื่องนี้มีแนวคิด รูปแบบ วิธีการ ที่คล้ายคลึงกันในการให้อารมณ์ สร้างอารมณ์ ความรู้สึกให้กับผู้ชม โดยสามารถสร้างเป็นตารางเปรียบเทียบได้ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความต่อเนื่อง		
ภาพยนตร์เรื่อง	ความต่อเนื่องของเวลา	ความต่อเนื่องของพื้นที่
Traffic	เวลาที่มีความต่อเนื่องกันระหว่าง 4 เนื้อหา	เหตุการณ์เป็นตัวเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของพื้นที่
Black hawk down	มีเนื้อเพียง 1 เนื้อหา เวลาที่มีความต่อเนื่อง	พื้นที่ในภาพยนตร์นี้มีพื้นที่เดียว
The Aviator	ดำเนินเรื่องราวต่อเนื่องไปตามลำดับเวลาของชีวิต	พื้นที่ของเรื่องเป็นไปตามเวลาของช่วงชีวิตตามท้องเรื่อง
Crash	นำเวลาในอนาคตของเรื่องขึ้นมาก่อน และเล่าเรื่องย้อนกลับไปตามลำดับ	พื้นที่ถูกแยกอิสระออกจากกัน โดยแต่ละพื้นที่ที่มีความต่อเนื่องของตนเอง และเข้าสู่บทสรุปของตัวเอง
The Departed	เวลาที่มีความต่อเนื่องกันไปตลอดทั้ง 2 เหตุการณ์ ใช้เวลาเดียวกัน	พื้นที่ตัดสลับข้ามไปมาระหว่าง 2 เหตุการณ์ จนในท้ายที่สุดเหลือเพียงแค่พื้นที่เดียวทั้ง 2 ตัวละครมาเผชิญหน้ากันบนพื้นที่เดียวกัน

ความต่อเนื่องของภาพ		
ภาพยนตร์เรื่อง	ความต่อเนื่องของการแสดง	ความต่อเนื่องของทิศทาง
Traffic	ต่อเนื่องกันตลอดใน 1 ฉาก	ทิศทางมีความต่อเนื่องกันตลอดใน 1 ฉาก และไม่ใช่ทิศทางในการสร้างความสับสน
Black hawk down	ต่อเนื่องกันตลอดใน 1 ฉาก	รักษาทิศทางไปตลอดทั้งฉาก เพื่อไม่ให้เกิดความสับสนทิศทาง และตำแหน่ง
The Aviator	การแสดงต่อเนื่องตลอดทั้งฉาก	ทิศทางต่อเนื่องไม่เน้นความสับสน
Crash	การแสดงต่อเนื่องตลอดทั้งฉาก	ทิศทางต่อเนื่องไม่เน้นความสับสน
The Departed	การแสดงมีความต่อเนื่องตามการแสดงในฉาก และใช้การแสดงเชื่อมต่อกับฉากอื่น	ทิศทางต่อเนื่อง ไม่เน้นการกลับทิศทางเพื่อความสับสน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความต่อเนื่องของเสียง		
ภาพยนตร์เรื่อง	ความต่อเนื่องของเสียงบรรยากาศ	ความต่อเนื่องของเสียงดนตรี
Traffic	ใช้เสียงที่มีลักษณะสมจริง ให้ความรู้สึกจริง ดิบ และรุนแรง	ใช้เสียงดนตรีเฉพาะในฉากเพื่อบอกอารมณ์
Black hawk down	ใช้เสียงที่มีลักษณะสมจริง เน้นเสียงบรรยากาศ ไม่เน้นใช้เสียงดนตรี ให้ความรู้สึกจริง ดิบ และรุนแรง	ไม่เน้นเสียงดนตรี เสียงดนตรีเป็นเพียงส่วนประกอบในการเชื่อมซีเควนซ์ที่มีการเปลี่ยนอารมณ์ความรู้สึก
The Aviator	เสียงบรรยากาศมีความแตกต่างกันไปตามอารมณ์และบุคลิกภาพ ของตัวละครที่เปลี่ยนไปตามช่วงเวลา เสียงบรรยากาศ มี 2 ลักษณะที่โดดเด่น คือ เสียงอึกทึกครึกโครม และเสียงเจียบสงบ	ใช้ดนตรีสมจริงสอดคล้องตามยุคสมัย
Crash	เสียงบรรยากาศสมจริงตามพื้นที่นั้นๆ ของเหตุการณ์ในเรื่อง	เสียงดนตรีบอกบุคลิกภาพของแต่ละเนื้อหา
The Departed	เสียงบรรยากาศเน้นเสียงสมจริง	เสียงดนตรีแบ่งแยกตามบุคลิกภาพของเนื้อหา

การตัดต่อกับตระกูลภาพยนตร์						
ภาพยนตร์เรื่อง	ตระกูล	ลักษณะการเชื่อมต่อ	การกำหนดความสั้นยาวของข้อต่อ	จังหวะ	อัตราความเร็ว	เวลาและพื้นที่
Traffic	ภาพยนตร์ชีวิต	คัทชน/แรง , ขัดแย้ง , ดิบแข็ง	ขนาดปานกลาง ถึง สั้น	จังหวะปานกลาง	อัตราความเร็วปานกลาง	เป็นเวลาปรกติไม่ขยาย หรือ ย่นย่อ เวลา และ พื้นที่
Black hawk	ภาพยนตร์	คัทชน, ดิบ,	แบ่งเป็น 2	จังหวะบีบคั้น	ใช้อัตรา	กับเวลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ทางการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

down	สงคราม	รุนแรง	ส่วนใหญ่ 1.ความยาวปานกลาง ปกติ 2. จะใช้ความยาวข้อสั้น		ปานกลางถึงเร็ว	ใกล้เคียงกับเวลาจริง
The Aviator	ภาพยนตร์ชีวิต	คัทชน	สั้น ถึงปานกลาง	ปานกลางถึงช้า	จังหวะปานกลาง/บีบคั้นในช่วงแอ็คชั่น	ช่วงต้นให้ความรู้สึกรวดเร็ว กระชับ ช่วงท้ายให้ความรู้สึกสมจริง ช้าเนิบนาบ
Crash	ภาพยนตร์ชีวิต	คัทชน/ match action	ความยาวข้อปานกลางถึง ยาว	จังหวะเป็นจังหวะที่ปรกติ	ปานกลางถึงช้า	มีการยืดเวลาเพื่อเน้นอารมณ์ให้กับส่วนที่สำคัญของเรื่อง
The Departed	ภาพยนตร์ชีวิต	match action , match direction , match idea	ขนาดปานกลางถึงยาว	ไม่เร่งเร็ว เป็นปกติ	ข้อต่อช้า ถึงปานกลาง	เวลาและพื้นที่เป็นปกติให้ความรู้สึกสมจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปแบบการเล่าเรื่องเหมาะสมกับแนวคิด					
ภาพยนตร์เรื่อง	การเล่าเรื่องแบบ คู่ขนานเหตุการณ์	การเล่าเรื่อง แบบตัดสลับ เหตุการณ์	เล่าเรื่องย้อนอดีต	เล่าเรื่อง เหตุการณ์ ในอนาคต	เล่าเรื่องแบบ ไทม์ลูป
Traffic	-	ตัดสลับกันไป มา ระหว่าง 4 เนื้อหา	-	-	-
Black hawk down		ตัดสลับ เหตุการณ์ ระหว่างใน สนามรบ กับ ศูนย์ บัญชาการรบ			
The Aviator			มีการเล่าเหตุการณ์ ย้อนอดีตอันใกล้		
Crash	เล่าเรื่องแบบ คู่ขนาน เหตุการณ์ โดย เหตุการณ์ทั้ง 7 เหตุการณ์เป็น อิสระจากกัน				
The Departed	ช่วงครึ่งเรื่อง แรกเริ่ม เหตุการณ์ในช่วง นี้เล่าแบบ คู่ขนานระหว่าง 2 ตัวละครไป ตลอด	ช่วงครึ่งหลัง เรื่องเล่าเรื่อง แบบตัดสลับ เหตุการณ์			

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การตัดต่อกับความสัมพันธ์		
ภาพยนตร์เรื่อง	การตัดต่อสัมพันธ์	ตัดต่อไม่สัมพันธ์
Traffic	-	ของสี่ไม่สัมพันธ์ มีความขัดแย้งกัน / ขัดแย้ง รุนแรง ไม่กลมกลืน
Black hawk down	ตัดต่อสัมพันธ์กัน รู้สึกต่อเนื่อง เป็นจริง	-
The Aviator	การตัดต่อมีความต่อเนื่องสัมพันธ์กัน	ตัดต่อไม่สัมพันธ์กันโดยเฉพาะการแสดงที่ รู้สึกกระตุก โดด
Crash	ตัดต่อสัมพันธ์กันตลอดการแสดงทั้ง ฉาก	
The Departed	ตัดต่อสัมพันธ์ต่อเนื่องกันตลอดเนื้อหา ในฉากนั้น	

ประเภทแนวรูปแบบนิยม โดยส่วนใหญ่จะเป็นภาพยนตร์ตระกูล ภาพยนตร์เพลง (Musical) ภาพยนตร์นวนิยายวิทยาศาสตร์ (Sci-fi) ภาพยนตร์มหากาพย์ (Epic) และภาพยนตร์แอ็คชั่น (Action) โดยภาพยนตร์ที่ทำการวิเคราะห์ และจัดว่าอยู่ในการตัดต่อประเภทแนวรูปแบบนิยม มีดังนี้

1. The Matrix
2. Chicago
3. The Lord of the Rings: The Return of the King
4. The Bourne Ultimatum
5. Slumdog Millionaire

สามารถเปรียบเทียบเป็นตารางได้ดังนี้

ความต่อเนื่องของเนื้อหา		
ภาพยนตร์เรื่อง	ความต่อเนื่องของเวลา	ความต่อเนื่องของพื้นที่
The Matrix	ต่อเนื่องตามลำดับทั้ง 2 พื้นที่ดำเนินไป เวลาเดียวกัน	เล่าเรื่องตัดสลับกันมาระหว่าง 2 พื้นที่ มีความโดดเด่นในการใช้พื้นที่
Chicago	ความต่อเนื่องของเวลาเป็นไปตามลำดับเวลา	ใช้ความต่อเนื่องของพื้นที่ใช้การเชื่อมโยงระหว่างพื้นที่ในความคิด, พื้นที่ความเป็นจริง, พื้นที่ในอดีต, พื้นที่ในอนาคต
The Lord of the Rings : The Return of	เวลามีความต่อเนื่องตามลำดับเนื้อหา	ซึ่งพื้นที่ทั้งหมดถูกเล่าสลับกันไปมา หรือมาในลักษณะเป็นช่วงๆ พื้นที่ทั้งหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

the King		มีผลต่อเนื่องสัมพันธ์กัน
The Bourne Ultimatum	ตัดต่อให้ความรู้สึกเสมือนว่าเวลาเดินเร็ว ใช้การย่นย่อเวลา	จึงเน้นการตัดสลับพื้นที่ในเวลาเดียวกัน ในหลายๆตำแหน่ง
Slumdog Millionaire	ไม่ลำดับตามเวลา	มีความหลากหลายของพื้นที่

ความต่อเนื่องของภาพ		
ภาพยนตร์เรื่อง	ความต่อเนื่องของการแสดง	ความต่อเนื่องของทิศทาง
The Matrix	match shape ,match form ,match action	มีความต่อเนื่องรักษาทิศทางไปตลอดทั้งฉาก ไม่เน้นสร้างทิศทางที่สับสน
Chicago	ต่อเนื่องด้วยการใช้ match cut /Action /screen direction/Frame&Angle/color	ใช้ความต่อเนื่องของทิศทางที่ต่อเนื่อง สอดคล้อง
The Lord of the Rings : The Return of the King	การแสดงมีความต่อเนื่องสอดคล้องกัน ตลอดทั้งฉาก ไม่รู้สึกสะดุด	ทิศทางต่อเนื่องไม่สับสน
The Bourne Ultimatum	รักษาความต่อเนื่องไว้ด้วยการแสดง	ลำดับภาพช็อตต่อช็อตในลักษณะกลับทิศ
Slumdog Millionaire	มีการใช้match action	ต่อเนื่องของทิศทาง การเคลื่อนไหวการ แสดงและกล้อง

ความต่อเนื่องของเสียง		
ภาพยนตร์เรื่อง	ความต่อเนื่องของเสียงบรรยากาศ	ความต่อเนื่องของเสียงดนตรี
The Matrix	เสียงของบรรยากาศแตกต่างกัน เพื่อแยก 2 โลกออกจากกัน	เสียงลักษณะปรุ่งแต่ง
Chicago	เสียงบรรยากาศในส่วนที่เป็นเรื่องราวจริงใช้เสียงบรรยากาศที่สมจริง ส่วน	เสียงดนตรีสอดคล้องกับเนื้อหา และเป็นหลักควบคุมจังหวะในการตัดต่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	ในช่วงที่เป็น Musical ก็ยังคงมีเสียงบรรยากาศอยู่แต่เป็นในลักษณะรอง	
The Lord of the Rings : The Return of the King	เสียงบรรยากาศแบ่งแยกพื้นที่	เสียงดนตรีเปลี่ยนไปตามอารมณ์ของเนื้อหา ใช้ดนตรีเน้นเร้าอารมณ์
The Bourne Ultimatum	โดดเด่นในการเน้นใช้เสียงบรรยากาศเพื่อสร้างความสับสนดึงเครียดเพิ่มขึ้นให้กับเหตุการณ์	สกอร์ดนตรีตื่นเต้น ท่วงทำนองจังหวะปานกลางต่อเนื่อง ให้อารมณ์อันตรายที่บีบคั้นเข้ามาอย่างกระชั้นชิด
Slumdog Millionaire	เสียงบรรยากาศสมจริง	ดนตรีพื้นถิ่นอินเดียผสมกับดนตรีสังเคราะห์ ให้อารมณ์สนุกสนานตื่นเต้น / ฉากตอบคำถามในรายการใช้สกอร์ท่วงทำนองปานกลางที่กดดัน ตื่นเต้น

การตัดต่อกับตระกูลภาพยนตร์						
ภาพยนตร์เรื่อง	ตระกูล	ลักษณะการเชื่อมข้อต่อ	การกำหนดความสั้นยาวของข้อต่อ	จังหวะ	อัตราความเร็ว	เวลาและพื้นที่
The Matrix	Action/ sci-fi	ใช้Dynamic ของการเคลื่อนไหว, การแสดง และกราฟฟิก	มีความหลากหลาย	จังหวะตื่นเต้น เร้าอารมณ์ / และผ่อนคลาย	อัตราความเร็วปานกลางถึงช้า	เวลาในโลกแมทริกซ์ถูกยืดขยายออกให้รู้สึกผิดปรกติ
Chicago	ภาพยนตร์เพลง	ใช้ fade, และ dissolve และ match action,	สั้น ถึงปานกลาง	เป็นไปตามจังหวะของดนตรีประกอบ	ปานกลางถึงเร็ว	เวลาให้ความรู้สึกเร็วถูกย่อเวลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

		match shape , match form				
The Lord of the Rings : The Return of the King	ภาพยนตร์มหากาพย์	ใช้ Fade in black , Fade in white / Dislove ให้ ความรู้สึก นุ่มนวล, ลื่น ไหล, นิ่ง, มั่นคง	ปานกลาง ถึง ยาว	ปานกลาง เร็วและ ช้า	ความเร็วช้า ถึงปาน กลาง	เวลาและ พื้นที่ สลับกันไป มา ตลอดเวลา
The Bourne Ultimatum	ภาพยนตร์แอ็คชั่น	ใช้คัทชนเป็น หลักเพื่อให้ เกิด ความรู้สึก เคลื่อนไหวหรือ ปะทะกัน อย่างรุนแรง	ใช้คัทสั้นๆ ความยาว 1-3วินาที	จังหวะเร็ว	เร็วมากสลับ เร็วปาน กลาง	ที่บีบรัด จำกัด
Slumdog Millionaire	ภาพยนตร์ชีวิต	Match Action, Direction, shape,color	ยาวช็อตสั้น -ปานกลาง	เป็นไป ตาม จังหวะ ของดนตรี ประกอบ	ปานกลาง ถึงเร็ว	เวลาและ พื้นที่ สลับกันไป มา ตลอดเวลา

รูปแบบการเล่าเรื่องเหมาะสมกับแนวคิด						
ภาพยนตร์เรื่อง	การเล่าเรื่องแบบคู่ขนานเหตุการณ์	การเล่าเรื่องแบบตัดสลับเหตุการณ์	เล่าเรื่องย้อนอดีต	เล่าเรื่องเหตุการณ์ในอนาคต	เล่าเรื่องแบบมองทาจ	เล่าเรื่องแบบไดนามิก
The Matrix	-	ตัดสลับ	-	-	-	-

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

		เหตุการณ์ ระหว่างโลก ความจริง กับ โลกแมทริกซ์				
Chicago	-	-	เล่าเรื่องย้อน อดีตในช่วง ต้นเรื่อง	เล่า เหตุการณ์ที่ เกิดขึ้นใน อนาคตใน ฉากที่เป็น ความใฝ่ฝัน ของตัว ละคร	ใช้มองทาจเล่า เรื่องในช่วง musical	-
The Lord of the Rings : The Return of the King	-	ตัดสลับ เหตุการณ์ หลาย เหตุการณ์ กัน ไปมาตลอด ทั้งเรื่องเพื่อ เชื่อมโยง เนื้อหาที่ มากมาย เรื่องราวที่ ยิ่งใหญ่	ย้อนอดีต ชีวิตปมหลัง ของสมิ์กอล (กอลลัม)	-	-	-
The Bourne Ultimatum	-	ฉากไล่ล่าใช้ การตัดสลับ เหตุการณ์ถึง 4 เหตุการณ์	เรื่องราว ภาพทรงจำ ในอดีตที่ผุด ขึ้นมาในหัว ของบอร์น เป็นช่วงๆ	-	-	ตัดต่อ เปลี่ยนช็อต เปลี่ยนซีน ระหว่างการ เคลื่อนไหว ของทั้ง กล้องและ การแสดง ให้ ความรู้สึก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านอื่นๆ
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

						ต้นตัว สับสน รวดเร็ว
Slumdog Millionaire		ตัดสลับ ระหว่าง เรื่องราว ในปัจจุบัน กับเหตุการณ์ ในอดีตอันไกล	ย้อนเล่าเรื่อง ราวในอดีต ของตัวละคร ตั้งแต่เด็ก จนโต	ฉากที่ จามาลคิด ถึงหญิงที่รัก	ช่วงsequence เกริ่นนำ	

การตัดต่อกับความสัมพันธ์		
ภาพยนตร์เรื่อง	การตัดต่อสัมพันธ์	ตัดต่อไม่สัมพันธ์
The Matrix	ตัดต่อที่สัมพันธ์กัน รู้สึกสิ้นไหว กลมกลืน	
Chicago	การตัดต่อที่สัมพันธ์กันอย่างมาตลอด ทั้งเรื่อง	
The Lord of the Rings : The Return of the King	ตัดต่อสัมพันธ์กันตลอดทั้งฉาก และ ระหว่างฉากหนึ่งไปสู่อีกฉากหนึ่ง	
The Bourne Ultimatum		ไม่สัมพันธ์ทั้งการแสดง ทิศทาง และการ เชื่อมต่อฉาก
Slumdog Millionaire	ตัดต่อทั้งสัมพันธ์โดยใช้เนื้อหาเป็นตัว เชื่อมโยง	บางช่วงไม่สัมพันธ์เพื่อให้เกิดความรู้สึก ขัดแย้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อภิปรายผล

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ สามารถสรุปได้ว่า การตัดต่อภาพยนตร์ในยุคปัจจุบัน เป็นการตัดต่อที่มีแนวความคิด รูปแบบ วิธีการที่ชัดเจนเป็นอย่างมาก สามารถแสดงออกถึงแนวความคิด อารมณ์ของเรื่อง ทำให้เห็นว่า การตัดต่อภาพยนตร์นั้นมีอิทธิพลอย่างมากต่อภาพยนตร์

ภาพยนตร์ทั้ง 10 เรื่องที่นำมาทำการวิเคราะห์ คือภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลสาขาการลำดับภาพยอดเยี่ยมรางวัลสาขาการลำดับภาพยอดเยี่ยม จากเวทีออสการ์ ทั้งสิ้น ซึ่งเป็นรางวัลระดับโลกของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งค่อนข้างจะผลิตภาพยนตร์ตามกระแสหลักของตลาด (Main stream) โดยภาพยนตร์ส่วนใหญ่ที่ได้รับรางวัลจากเวทีนี้มักจะเป็นภาพยนตร์ที่ใช้แนวคิด หลักการ รูปแบบ ที่เป็นที่ยอมรับ เข้าใจได้ง่าย ต่อการรับชม ซึ่งหลักการ แนวคิด รูปแบบ เหล่านี้ มีโครงสร้าง รูปร่างที่สามารถนำมาใช้เป็นหลักการพื้นฐานในการตัดต่อภาพยนตร์โดยทั่วไป ที่สามารถประสบความสำเร็จในการก่อร่าง สร้างอารมณ์ให้กับผู้ชมได้ ที่ผู้วิจัยค้นพบว่าหลักการการตัดต่อของภาพยนตร์ทั้ง 10 เรื่อง มีความเหมือน ความต่าง และสิ่งที่มีมักพบเสมอเป็นโครงสร้างหลักในภาพยนตร์ที่มีแนวทางใกล้เคียงกัน ได้ดังนี้

ภาพยนตร์ที่ตัดต่อในลักษณะสมจริงจะมีลักษณะหลักๆที่สำคัญดังต่อไปนี้

ความต่อเนื่องของเวลาและพื้นที่ มีความต่อเนื่องของเนื้อหาเหตุการณ์ เป็นไปตามลำดับ หรือถ้าจะมีการลำดับเหตุการณ์ไม่ต่อเนื่องก็มีเพียงเล็กน้อย โดยเน้นให้ใกล้เคียงกับเวลา และพื้นที่จริงในชีวิตของผู้ชม จะไม่เน้นการปรุงแต่งให้เกิดความรู้สึกผิดปรกติไปจากความเป็นจริง

ความต่อเนื่องของการแสดงและทิศทาง เน้นความต่อเนื่องของการแสดงและทิศทางสูงมาก ไม่เน้นการสร้างความสับสน กลับทิศ เพื่อให้รู้สึกสมจริงมากที่สุด

ความต่อเนื่องของเสียงบรรยากาศและเสียงดนตรี ใช้เสียงที่ให้ความรู้สึกสมจริงมากที่สุด ตามสถานการณ์ บุคลิกภาพ เหตุการณ์ ไม่เน้นการปรุงแต่งหรือเร้าอารมณ์เกินจริง เพราะเสียงที่จริงยิ่งให้ความรู้สึกจริงมากกว่าเสียงที่ปรุงแต่ง

ตระกูลภาพยนตร์ ภาพยนตร์ตระกูลในแนวสมจริงมักจะใช้การเชื่อมต่อ ที่ให้ความรู้สึกเป็นกลาง สมจริงด้วยการใช้คัทชน ไม่เน้นการใช้การเชื่อมต่อด้วย ทรานซิชั่นเอฟเฟค การกำหนดความสั้นยาวของช็อต จะเป็นลักษณะปานกลางถึงยาว จังหวะอัตราความเร็ว จะมีลักษณะปานกลางถึงช้า ตามความรู้สึกของเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง เวลาและพื้นที่ สมจริงไม่เน้นการยืดหดเวลา

รูปแบบการเล่าเรื่องเหมาะสมกับแนวคิด รูปแบบการเล่าเรื่องมีลักษณะที่หลากหลาย มีความเฉพาะตัว โดยสังเกตได้ว่ามักมีความสอดคล้องกับเนื้อหาของภาพยนตร์ แก่นของเรื่อง เช่นภาพยนตร์ที่เล่าถึงเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สแกนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสัมพันธ์ของตัวละครที่หลากหลายซึ่งอยู่ภายใต้บริบทเดียวกันก็จะใช้การเล่าแบบตัดสลับเหตุการณ์ (Cross cutting) หรือภาพยนตร์ที่มีแก่นของเรื่องในเชิงเปรียบเทียบอุปมาอุปไมยก็มักจะใช้การเล่าเรื่องแบบคู่ขนาน เพื่อให้เห็นความเป็นไปของตัวละครทั้งคู่หรือมากกว่านั้น ส่วนภาพยนตร์ที่ต้องการความสมจริงของบรรยากาศของเหตุการณ์ต่างๆ โดยจะมีลักษณะเน้นให้เห็นถึงความรันทด โหดร้าย ทารุณ กตัญ ตึงเครียด ก็จะไม่เน้นใช้การเล่าเรื่องตัดสลับไปยังเหตุการณ์อื่น แต่จะเล่าอยู่ในพื้นที่เดียวอย่างต่อเนื่องเพื่อรักษาอารมณ์ความตึงเครียดของสถานการณ์นั้นไว้ให้มากที่สุด เป็นต้น

การตัดต่อกับความสัมพันธ์ ส่วนการตัดต่อกับความสัมพันธ์เน้นการตัดต่อที่มีความสัมพันธ์ตลอดทั้งเนื้อหา ภาพ และเสียง ถูกร้อยเรียงอย่างเชื่อมโยงไปตลอดทั้งเรื่อง

ภาพยนตร์ที่ตัดต่อในลักษณะรูปแบบนิยมจะมีลักษณะหลักๆที่สำคัญดังต่อไปนี้

ความต่อเนื่องของเวลาและพื้นที่ มีความต่อเนื่องของเนื้อหาเหตุการณ์ ทั้งที่เป็นไปตามลำดับ และไม่ เป็นไปตามลำดับเวลาพื้นที่ ในลักษณะที่กระโดดไปมาไม่เป็นรูปแบบตายตัว ไม่เน้นเวลาและพื้นที่จริงในชีวิตของผู้ชม โดยปรุงแต่งให้เกิดความรู้สึกผิดปรกติไปจากความเป็นจริง เพื่อให้เกิดความหมายความรู้สึกใหม่จากเดิม

ความต่อเนื่องของการแสดงและทิศทาง ต่อเนื่องของการแสดงและทิศทางบางครั้งสร้างความสับสนกลับทิศ เพื่อให้รู้สึกภายในของตัวละครที่สับสน อลหม่าน หรือเพื่อบอกความผิดปรกติ , เพิ่มความรุนแรงให้กับ การแสดง เป็นต้น

ความต่อเนื่องของเสียงบรรยากาศและเสียงดนตรี เสียงจะถูกปรุงแต่งหรือเร้าอารมณ์ให้เกินจริง เพื่อ โน้มน้าวอารมณ์ถ่ายทอดความรู้สึกของตัวละคร สถานการณ์ หรือใช้เสียงในลักษณะเป็นสัญลักษณ์ (Sign) บอก ใ้เหตุการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้นข้างหน้า มีผลต่ออารมณ์ผู้ชมอย่างมาก

ตระกูลภาพยนตร์ ภาพยนตร์ตระกูลในแนวรูปแบบนิยมมักจะใช้ การเชื่อมช็อต ที่ให้ความรู้สึกที่สร้าง อารมณ์เช่น ใช้ทรานซิชั่นช็อตด้วยการเฟด ดิสโซลฟ์ การแมทซ์ในรูปแบบต่างๆไม่ว่าจะเป็นแมทซ์การแสดง แมทซ์ทิศทาง เป็นต้น เพื่อสื่อความหมาย หรือใช้การมิสแมทซ์ด้วยการใช้จัมพ์คัท เพื่อสร้างอารมณ์ที่รุนแรงมากขึ้น หรือ การกำหนดความสั้นยาว ของช็อต จะเป็นลักษณะปานกลางถึงสั้นจนสั้นมาก และปานกลางถึงยาวจนยาวมาก โดยส่วนใหญ่จะมีลักษณะเพื่อต้องการสร้างอารมณ์ด้วยการใช้ความยาวช็อตที่ผิดปรกติ **จังหวะ อัตราความเร็ว** จะมีลักษณะปานกลางถึงช้ามาก และปานกลางถึงเร็วมาก เวลาและพื้นที่ มักพบการยืดหด เวลาให้เกิดความผิดปรกติเพื่อต้องการเน้นเร้าอารมณ์

รูปแบบการเล่าเรื่องเหมาะสมกับแนวคิด รูปแบบการเล่าเรื่องมีลักษณะคล้ายกับการตัดต่อแนว สมจริงคือมีรูปแบบการเล่าเรื่องที่สอดคล้องกับเนื้อหา ประเด็นของเรื่อง มีลักษณะเฉพาะตัว แต่มีความ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แตกต่างคือมีรูปแบบที่มีความอิสระมากกว่า เช่น การเล่าเรื่องแบบตัดสลับเหตุการณ์ ก็จะใช้การตัดสลับข้ามพื้นที่โดยไม่ยึดติดกับลำดับเหตุการณ์ อาจจะมีการกระโดดข้ามกันไปมา เหมือนกับมโนสำนึกในจิตของคนที่มีความทรงจำสามารถผุดขึ้นมาได้โดยไม่ลำดับเหตุการณ์แต่เมื่อรวมกันแล้วสามารถเข้าใจความคิดความรู้สึกโดยรวมได้ ซึ่งจะมีลักษณะการเล่าเรื่องเป็นนามธรรมมากกว่า

การตัดต่อกับความสัมพันธ์ มีทั้งสัมพันธ์กันเป็นอย่างมากจนรู้สึกไม่เป็นธรรมชาติ และไม่สัมพันธ์กันอย่างสิ้นเชิงตลอดทั้งเรื่อง ทั้งนี้ก็เพื่อต้องการสื่อกลับไปถึงแก่นของเรื่อง หรืออารมณ์โดยรวมของเรื่อง ซึ่งถ้าเปรียบกับการใช้สีในงานจิตรกรรมก็เหมือนกับการใช้สีที่ตัดกันอย่างรุนแรง ก็เพื่อสื่อถึงอารมณ์ความคิดที่รุนแรง ก้าวร้าว ชัดแย้ง ส่วนงานในงานที่ใช้สีที่กลมกลืน ก็เพื่อให้รู้สึกถึงความสัมพันธ์กัน เกี่ยวข้องในสิ่งเดียวกัน เชื่อมโยงกัน เป็นต้น

ซึ่งจะสังเกตได้ว่าการตัดต่อภาพยนตร์ก็คือการสร้างสรรคที่มีหลักการเดียวกับงานศิลปะ คือการใช้ทัศนธาตุต่างๆ ของศิลปะไม่ว่าจะเป็น ความขัดแย้ง ความกลมกลืน ความสมดุล จังหวะ การซ้ำ การเน้น น้ำหนัก และองค์ประกอบพิเศษของภาพยนตร์คือ เวลา พื้นที่ และเสียง มาร่วมกันสร้างอารมณ์ สื่อความหมายให้กับผู้ชม ซึ่งการตัดต่อจัดว่าเป็นขั้นตอนสุดท้ายในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ และทำให้ให้ศิลปะภาพยนตร์สมบูรณ์แบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยดังกล่าว มีข้อเสนอแนะเพื่อที่จะให้การติดต่อภาพยนตร์ในภาพยนตร์บันเทิงมีความสัมฤทธิ์ผล โดยมีสิ่งสำคัญที่เป็นหัวใจ และต้องคำนึงถึง ได้แก่

1. **แก่นความคิด (Theme) และ ทิศทางของภาพยนตร์มีความสำคัญมากที่สุด** ที่ผู้ติดต่อจะต้องทำความเข้าใจ ทำการตีความให้ถูกต้อง เพราะการตีความผิดจะทำให้แก่นของเรื่อง ทิศทางอารมณ์ของเรื่องบิดเบือนไปได้ ซึ่งขั้นตอนตีความทำความเข้าใจนี้เป็นอันดับแรกก่อนที่จะทำการติดต่อ
2. **รูปแบบ วิธีการติดต่อ** ควรที่จะใช้ให้เหมาะสมกับแก่นของเรื่อง เพราะรูปแบบวิธีการแต่ละอย่างส่งผลต่อการรับชมที่แตกต่างกัน
3. **การติดต่อคือการใช้จิตวิทยากับผู้ชม** ผู้ติดต่อในขณะติดต่อควรที่จะเป็นผู้ชมไปในขณะเดียวกัน การสร้างจังหวะ การลำดับข้อตกก่อนและหลัง การเปิดปิดข้อมูล การใช้เสียง สิ่งเหล่านี้จะต้องถูกสร้างให้ทำหน้าที่ กระตุ้น ให้ผู้ชมเกิดความใคร่รู้ ติดตาม มีส่วนร่วม คล้อยตามไปกับการรับชม
4. **ผู้ติดต่อควรศึกษา วิธีการ รูปแบบ ที่นำหน้าการรับรู้ของผู้ชม** ที่ต้องกล่าวเช่นนี้เนื่องจากภาพยนตร์คือสื่อที่ สะท้อน ยุคสมัย สังคม เหตุการณ์ ความคิด ที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับผู้ชม ภาพยนตร์จึงเป็นตัวแทนบุคลิกภาพของคนในสังคมในยุคนั้น ๆ ดังนั้นการสร้างสื่อภาพยนตร์ควรจะเป็นรูปแบบที่ร่วมสมัย และทันสมัย ในส่วนของการติดต่อภาพยนตร์นั้น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของเทคนิควิธีการที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีของการติดต่อที่มีสิ่งใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นตลอดเวลา แล้วยังคงมีรูปแบบ วิธีการ เทคนิคการเล่าเรื่องที่จะต้องนำหน้าการรับรู้ของผู้ชมที่ในปัจจุบันสามารถรับรู้คาดเดาเรื่องราวที่จะเกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็ว ผู้ติดต่อจะต้องสร้างสิ่งที่เหนือการคาดเดา สร้างการรับรู้ใหม่ๆ ที่ผู้ชมไม่คุ้นชิน อย่างเช่นภาพยนตร์เรื่อง The Bourne Ultimatum ที่สร้างสรรค์จังหวะ ความยาวข้อดี ที่สั้น รวดเร็ว มากด้วยจำนวนข้อดี จนเป็นภาพยนตร์ที่มีลักษณะสไตล์การติดต่อที่โดดเด่น เข้ากับแนวความคิดของเรื่องราว เป็นเหมือนตัวแทนของสังคมในยุคนี้ที่ผู้คนเคลื่อนไหว ใช้ชีวิตอย่างรวดเร็ว สามารถรับข้อมูลหลายอย่างได้ในเวลาเดียวกัน หรือ ในภาพยนตร์เรื่อง Slumdog Millionaire ที่มีรูปแบบคล้ายกับภาพยนตร์สารคดีที่ดูสมจริง แต่การติดต่อกลับเต็มไปด้วย รูปแบบที่หือหวา เต็มไปด้วยการปรุงแต่ง ต่างจากการรับรู้เดิมของผู้ชมที่เมื่อชมภาพยนตร์แนวชีวิต สมจริง จะมีความรู้สึกถึงเครียด เหนือทน กลับกลายเป็นความสนุก ดูกระชับ รวดเร็ว เรื่องราวน่าติดตาม เต็มไปด้วยสีสันอย่างน่าสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการศึกษาและพัฒนาทฤษฎีการลำดับภาพในภาพยนตร์ ที่มุ่งเน้นการศึกษาภาพยนตร์บันเทิง โดยเฉพาะเจาะจงไปที่รูปแบบภาพยนตร์บันเทิงกระแสหลักในช่วง 10 ปี (ปีพ.ศ 2542 -2551 (ค.ศ.1999-2008) จำนวน 10 เรื่อง เท่านั้น ซึ่งจัดยังไม่กว้างครอบคลุม ภาพยนตร์ในลักษณะอื่น ๆ ที่ยังมีรูปแบบ ขั้นตอน วิธีการ ที่เฉพาะ แตกต่างไป หรือไม่เห็นรูปร่างพัฒนาการ ภาพรวมอย่างกว้างๆ ที่เพียงพอ ดังนั้นเพื่อให้การวิจัยเกี่ยวกับการลำดับภาพในภาพยนตร์มีความสมบูรณ์ จึงเสนอแนะที่ควรจะมีการวิจัยเพิ่มเติมในด้านอื่น ๆ ดังต่อไปนี้

1. รูปแบบลำดับภาพยนตร์ในภาพยนตร์ศิลปะ ภาพยนตร์นอกกระแส ทั้งที่เป็นภาพยนตร์ไทย และ ภาพยนตร์ต่างประเทศที่ได้รับการยอมรับมีชื่อเสียงในระดับโลก
2. ปัญหาและอุปสรรค และแนวทางการติดต่อลำดับภาพยนตร์ ของภาพยนตร์ไทย
3. พัฒนาการของการติดต่อลำดับภาพยนตร์ในอดีต จนถึงปัจจุบัน และแนวโน้มในอนาคต ปัจจัย อุปสรรคต่างๆ
4. วิเคราะห์องค์ประกอบของภาพยนตร์ ที่เกี่ยวข้องและเป็นหัวใจกับการติดต่อภาพยนตร์ คือ จังหวะ เวลาพื้นที่ และเสียง ในลักษณะวิจัยเชิงทดลอง เป็นผลงานสร้างสรรค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- จิราวุธ วารินทร์.เทคนิคการตัดต่อด้วยโปรแกรม final cut pro.กรุงเทพฯ : ซิมพลิฟาย , 2553
- บรรจง โกศลวัฒน์. ผศ. “การถ่ายทำและการผลิตภาพยนตร์” ในเอกสารการสอนชุดวิชาความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาพนิ่งและภาพยนตร์ หน่วยที่ 12. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัย ธรรมมาธิราช สาขาวิชานิเทศศาสตร์, 2529
- พูนศักดิ์ ธนพันธ์พาณิชย์.คู่มือการใช้งาน Adobe Premiere Pro CS3.กรุงเทพฯ : เอส.พี.ซี.บุ๊กส์ , 2552
- รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ. โครงการตำราคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.
- รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. หนังสือกับความต่อเนื่อง. ภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2530.
- วาจวิมล เดชเกต. “การตัดต่อภาพยนตร์” ในเอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น หน่วยที่ 13. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาวิชานิเทศศาสตร์, 2551
- สุโขทัยธรรมมาธิราช,มหาวิทยาลัย. เอกสารประกอบการสอนชุดวิชาการสร้างสรรค์และการผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 1. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาวิชานิเทศศาสตร์, 2530
- สุโขทัยธรรมมาธิราช,มหาวิทยาลัย. เอกสารประกอบการสอนชุดวิชาผลิตภาพยนตร์ขั้นสูง หน่วยที่ 1-7. พิมพ์ครั้งที่ 1. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาวิชานิเทศศาสตร์, 2532
- สุโขทัยธรรมมาธิราช,มหาวิทยาลัย. เอกสารประกอบการสอนชุดวิชาทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น หน่วยที่ 1-8. และหน่วยที่ 9-15 พิมพ์ครั้งที่ 1. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาวิชานิเทศศาสตร์, 2551

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาษาต่างประเทศ

Christopher Kenworthy. **Master Shots 100 Advanced camera technique to get an expensive look on your low-budget movie.** USA. Michael Wiese productions , 2009

David Cheshire. **The book of Movie Photography The complete guide to better movie making .** Ebury press , 1979

Gael Chandler. **Cut by Cut Editing your film or video.** USA. Michael Wiese productions , 2004

Gael Chandler. **Film Editing Great cuts every Filmmaker and Movie lover must know .** USA. Michael Wiese productions , 2009

Jeremy Vineyard. **Setting up your Shots Great camera moves every filmmaker Should know .** USA. Michael Wiese productions , 2008

Karen Pearlman. **Cutting Rhythms shaping the film edit.** Focal Press , 2009

Ken DancyGer. **The technique of film and video editing : History,Theory,and Practice.** Focal Press , 2000

Roy Thompson , Christopher J.Bowen . **Grammar of the edit.** Focal Press , 2009

Steven Bernstein. **The technique of film production.** London&Boston. Focal Press , 1988

Steven d.katz. **Film directing Shot by shot : Visualizing from Concept to Screen.** USA. Michael Wiese productions , 1991

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก

ข้อมูลภาพยนตร์ที่ทำการวิเคราะห์

ภาพยนตร์เรื่อง The Matrix

ผู้สร้าง Warner Bros.Pictures

ผู้กำกับ Andy Wachowski , Larry Wachowski

ตัดต่อ Zach Staenberg

ปีพ.ศ. ที่ผลิต 1999

นักแสดงนำ Keanu Reeves , Laurence Fishburne , Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving , Joe Pantoliano

ประเภทภาพยนตร์ Action / Sci-fi

เรื่องย่อ

ในยุคที่เครื่องจักรกลปัญญาประดิษฐ์ที่มนุษย์สร้างขึ้น มีความฉลาดและมีอำนาจเหนือการควบคุมของมนุษย์ มันลุกขึ้นมาควบคุมทุกอย่างบนโลกโดยอาศัยพลังงานจากดวงอาทิตย์ซึ่งเป็นแหล่งพลังงานสุดท้ายบนโลกใบนี้ แต่แล้วดวงอาทิตย์ก็กลับถูกเมฆหมอกมลพิษจากน้ำมือมนุษย์บดบังลงอีกจึงทำให้เครื่องจักรต้องแสวงหาพลังงานใหม่นั้นก็คือ “มนุษย์”

เครื่องจักรทำการสร้างฟาร์มมนุษย์ขึ้นโดยทำการกระตุ้นสร้างภาพลวงในสมอง ด้วยการสร้างประสบการณ์เทียม ไม่ว่าจะเป็น รูป รส สัมผัสต่างๆ เพื่อให้มนุษย์สร้างพลังงานออกมา สิ่งลวงดังกล่าวเป็นเหมือนโลกปลอม ๆ ใบหนึ่ง ที่เรียกว่า โลกของ The Matrix

แต่ยังมีมนุษย์กลุ่มหนึ่งที่รอดพ้นออกมาจากการควบคุมของเครื่องจักร และพยายามที่จะเจาะเข้าไปทำลายระบบ เพื่อปลดปล่อยมนุษย์จากฟาร์มที่ถูกเสียบปลั๊กไว้ ให้ตื่นขึ้นมาอยู่บนโลกที่แท้จริง โดยได้ทำการตามหาบุคคลตามคำทำนาย ผู้ที่จะมาเป็นผู้ปลดปล่อยอิสรภาพแก่เผ่าพันธุ์มนุษยชาติ โดยมีอุปสรรคคือต้องหลบหนีให้พ้นจากการตามล่าของเครื่องจักรไปให้ได้ เพราะเครื่องจักรก็ต้องการรู้ที่ซ่อนของเผ่าพันธุ์มนุษย์กลุ่มสุดท้ายที่เหลืออยู่บนโลก เพื่อทำลายเผ่าพันธุ์มนุษย์ให้หมดสิ้นไปเช่นกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพยนตร์เรื่อง Traffic

ผู้สร้าง Bedford Falls production USA.

ผู้กำกับ Steven Soderbergh

ตัดต่อ Stephen Mirrione

ปีพ.ศ ที่ผลิต 2000

นักแสดงนำ Michael Douglas , Don Cheadle, Benicio del Toro, Luis Guzman,
Dennis Quaid

ประเภทภาพยนตร์ Drama

เรื่องย่อ

เป็นภาพยนตร์ที่มีฉากหลังเป็นโลกของการค้ายาเสพติด สะท้อนให้เห็นถึงด้านมืดของธุรกิจยาเสพติดผ่านเรื่องราวที่ร้อยเรียงกันหลายเรื่องราว ที่พันกันทั้งในฐานะผู้เสพ ผู้ค้า ผู้ถือกฎหมาย และครอบครัวของบุคคลเหล่านั้นที่ต่างต้องได้รับผลกระทบจากภัยของยาเสพติด

ฮาเวียร์ ร็อดริเกซ ตำรวจเม็กซิกัน ประจำการอยู่บริเวณชายแดน กับเพื่อนสนิทที่เป็นตำรวจด้วยกันชื่อ มาโนโล ซานซีส ทั้งคู่สังกัดอยู่ในกรมตำรวจ ที่มี นายพลซาลาซ่า ซึ่งได้ชื่อว่า เป็นนายตำรวจตงฉินเป็นผู้นำเมื่อต้องเผชิญหน้ากับความล้มเหลว และละโมภโลภมาก ฮาเวียร์จึงพยายามที่จะต่อต้าน แต่ยิ่งต่อต้านมากเท่าใด เขาก็พบว่า ตัวเองและเพื่อนคู่หู ถลำลึกลงไปในวังวนของความฉ้อฉลมากขึ้นเท่านั้น

กลับมาที่อเมริกา อัยการศาลสูงสุดแห่งนครชิคาโก โร เบิร์ต เวคฟิลด์ ได้รับการแต่งตั้ง ให้เป็นผู้นำแห่งการต่อต้านยาเสพติดรายใหม่ เวคฟิลด์ จึงพร้อมที่จะลุยขจัดกลุ่มค้ายาเสพติดอย่างเต็มที่ โดยขอความร่วมมือจากทางการเม็กซิโก แต่ที่บ้าน เขาและภรรยา - บาบารา กลับพบว่าลูกสาววัยรุ่นของพวกเขา แคโรไลน์ กำลังติดยาเสพติดอย่างหนัก

ที่แซนติอาโก ตำรวจนอกเครื่องแบบแห่งหน่วยต่อต้านยาเสพติดแห่งอเมริกา (DEA) สองคนประกอบด้วย มอนเทล กอร์ดอน และ เรย์ แคลสโธร กำลังทำงานอย่างหนัก เพื่อช่วยเหลือทางการรวบตัวกลุ่มค้ายาเสพติด ที่ไม่ค่อยจะโต่งดั่งเท่าไร นามว่า โอเบรกอน ระหว่างนั้น พวกเขาสามารถจับกุมนักลักลอบขนส่งยาเสพติดระดับกลางแถวชื่อ เอดูอาร์โด รูอิซ ได้ ซึ่งผลการตามจับรูอิซ ได้นำพวกเขาไปสู่เจ้าพ่อค้ายาผู้มั่งคั่งคาร์ลอส อยาล่า ในบ้านของเขาแถบซานเมื่อง การถูกจับของคาร์ลอส สร้างความตกใจให้กับคนรอบข้างของเขาเป็นอันมาก โดยเฉพาะภรรยาสาวที่กำลังตั้งท้อง เฮเลน่า ด้วยความช่วยเหลือของ อาร์นี เม็ทซ์เกอร์ เฮเลน่าปฏิญาณว่า เธอจะต้องนำตัวคาร์ลอสออกจากคุกให้ได้ ไม่ว่าวิธีใดก็ตาม แม้ว่าจะต้องเข้าดูแลธุรกิจค้ายาแทนสามีก็ตาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพยนตร์เรื่อง Black Hawk Down

ผู้สร้าง Revolution studio , Jerry Bruckheimer Films

จัดจำหน่าย Columbia Picture

ผู้กำกับ Ridley Scott

ตัดต่อ Pietro Scalila

ปีพ.ศ ที่ผลิต 2001

นักแสดงนำ Josh Hartnatt , Eric Bana , Ewan Mc Gregor , Tom Sizemore

ประเภทภาพยนตร์ สงคราม

เรื่องย่อ

เรื่องราวจริงอันห้าวหาญของกลุ่มทหารชั้นยอดของสหรัฐฯ ที่ถูกส่งตัวไปยังโมกาดิชู ประเทศโซมาเลีย ในเดือนตุลาคม ปี 1993 ในฐานะส่วนหนึ่งของปฏิบัติการรักษาความสงบของสหประชาชาติ ภารกิจของพวกเขา ก็คือการลักพาตัวนายทหารผู้นำสองนายของผู้นำ โซมาเลีย โมฮาเหม็ด ฟาร์ราห์ ไอดิด ตามแผนการยุติสงครามกลางเมือง และความอดอยากที่กำลังสร้างความเสียหายให้กับประเทศแห่งนี้

กองทัพสหรัฐฯ เดินทางไปยังโซมาเลียด้วยความตั้งใจดี โดยหวังจะช่วยเหลือชีวิตผู้คน ไม่ใช่สังหารผู้คน แต่เมื่อต้องเผชิญหน้ากับนโยบายทางการเมืองของโซมาเลีย ที่ไม่มีความเป็นมิตร และยากที่จะเข้าใจ ที่ซึ่งญาติพี่น้องต้องต่อสู้กันมานานกว่าพันปี เหล่าทหารหาญกลุ่มนี้ต้องเผชิญกับการเรียนรู้ที่โหดร้าย เมื่อภารกิจที่ผ่านการวางแผนมาเป็นอย่างดี ต้องพบกับจุดพลิกผันอันคาดไม่ถึง เมื่อเฮลิคอปเตอร์ Black Hawk 2 ลำถูกยิงโดยกองกำลังของโซมาเลีย ทำให้เหล่าทหาร ที่รอดชีวิตจากเหตุการณ์เฮลิคอปเตอร์ตก ครั้งนี้ ต้องเอาชีวิตรอดตกอยู่ในวงล้อมของศัตรู ภารกิจครั้งนี้ต้องพลิกผันไปสู่การแข่งขันกับเวลา เพื่อช่วยเหลือลูกเรือที่รอดชีวิต รวมไปถึงกลุ่มทหารที่ตกค้างอยู่ในเมือง กลุ่มทหารหนุ่ม และหน่วยเดลต้าฟอร์ซที่เชี่ยวชาญการรบ ต้องร่วมต่อสู้กับอุปสรรคเคียงบ่าเคียงไหล่ พวกเขาต้องติดและบาดเจ็บอยู่ในเมืองโมกาดิชู ท่ามกลางความเป็นความตายนานกว่า 18 ชั่วโมง จนกระทั่งทีมช่วยเหลือสามารถเดินทางมาช่วยเหลือพวกเขาได้ และขณะที่ตกอยู่ในวงล้อม ความเครียดลุดอกซอน ต้องสูญเสียเพื่อน บังเกิดมิตรภาพ ทหารเหล่านี้ได้เรียนรู้ถึงธรรมชาติอันแท้จริงของสงครามและความกล้าหาญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพยนตร์เรื่อง Chicago

ผู้สร้าง,จัดจำหน่าย Miramax Films

ผู้กำกับ Rob Marshall

ตัดต่อ Martin Walsh

ปีพ.ศ ที่ผลิต 2002

นักแสดงนำ Renee Zellweger , Catherine Zeta-Jones , Richard Gere , Queen Latifah

ประเภทภาพยนตร์ Musical

เรื่องย่อ

จากเค้าโครงเรื่องที่มาจากบทเพลงเกียรติยศของ จอห์น แกนเดอร์, เฟรด เอ็บบ์ และ บ็อบ ฟอสส์ Chicago ได้ถูกดัดแปลงจนกลายเป็นงานชิ้นที่เต็มไปด้วยเรื่องราวของความรัก, ฆาตกรรม , เล่ห์เหลี่ยมกลอุบาย, ความทรยศ, มิตรภาพและปรปักษ์ ความเล่ห์หรือลัทธิของการเพลงและการเต้นรำซึ่งจะสลับไปสลับมาระหว่างโลกของความจริง และจินตนาการ เรื่องราวจะวนไปมาระหว่างยุคกับศาลและเวทีการแสดง

หญิงสาวผู้ดงาม ร็อกซี ฮาร์ท ผู้ใฝ่ฝันที่จะเป็นนักร้องและนักเต้นชื่อก้อง เสมือนเช่นที่เธอเคยเฝ้ามองความโด่งดัง ของนักร้องสาว เวลมา เคลลี ผู้ที่เธอปรารถนาจะวัดรอยเท้า แต่ทว่าความผิดพลาดในเรื่องความรัก กลับทำให้เส้นทางเดินของเธอ ต้องเปลี่ยนไปสิ้นเชิง ด้วยข้อหาฆาตกรรม

ภายใต้ซึ่งกรงขังของคุณ เกิดความคาดหวังเธอได้พบกับเวลมาเคลลีซึ่งถูกกุมขังในคดีฆาตกรรม เช่นกัน ทำให้ทั้งสองได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนเรื่องราวซึ่งกันและกัน ภายใต้ความดูแลของ มาทรอน 'มามา' มอร์ตัน พัสดีหญิง โดยเธอได้แนะนำให้ร็อกซีมีโอกาสได้พบกับอัยการหนุ่มผู้เป็นตำนานอย่าง บิลลี ฟลินน์ ซึ่งตกลงที่จะช่วยให้เธอได้พบกับอัยการ และทำให้เส้นทางเดินของร็อกซี เริ่มเรื่องราวขึ้นอีกครั้ง บนเส้นทางนักร้องสาวชื่อดังในคราบน้ำกโทษ เป็นดาวดวงใหม่แทนที่เวลมา เคลลี ชื่อเสียงอันโด่งดังของร็อกซีสร้างความโกรธแค้นให้กับเวลมา เคลลี ดาวที่ดับแสงไม่น้อย แต่ด้วยความฉลาดของเวลมา เธอจึงทำบางสิ่งบางอย่างที่จะสร้างความตกตะลึง แก่อย่างก้าวใหม่ของร็อกซี และเรียกความโด่งดังกลับคืนมาให้แก่ตนเองที่จะได้เปล่งแสงอีกครั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพยนตร์เรื่อง The Lord of the Ring : The Return of The King

ผู้สร้าง,จัดจำหน่าย New Line Cinema

ผู้กำกับ Peter Jackson

ตัดต่อ Jamie selkirk

ปีพ.ศ ที่ผลิต 2003

นักแสดงนำ Elijah Wood , Lan Mckellen , Sean Astin , Andy Serkis , Viggo Mortensen , Dominic Monaghan

ประเภทภาพยนตร์ Epic

เรื่องย่อ

การเดินทางของเหล่าพันธมิตรผู้กล้าแห่งวงแหวน กำลังจะถึงคราวสิ้นสุด พร้อมกับกองกำลังทัพแห่งดาร์คลอร์ด ซอรอน ที่ตราทัพเข้าสู่ที่มั่นสุดท้ายคือโมนาสติริส ไม่มีครั้งใดที่อาณาจักรที่ยิ่งใหญ่ จะต้องการการกลับมาของราชันย์มากกว่าครั้งนี้ แต่ความสงสัยในโชคชะตาของ อารากอร์น กลับเป็นสิ่งที่กีดกั้นหนทางสู่ราชบัลลังก์ แกนดอล์ฟ ได้พยายามรวบรวมไพร่พล และกองทัพที่แตกสลายขึ้นอีกครั้ง โดยร่วมกับทัพนักรบผู้กล้าของกษัตริย์ ฮีโอดอน แห่ง โรธาน ทว่าความหาญกล้า และจงรักภักดีจะมากมายสักเพียงไร ก็มีอาจจะต้านทานทัพศัตรูร้าย ที่พร้อมเข้าสู่อาณาจักรในครั้งนี้ได้ และยิ่งหนทางที่ใกล้เข้าสู่ Mount Doom มากขึ้นเท่าใด โฟรโด และ แซม ก็ยิ่งตกอยู่ในความลำบากมากขึ้นเท่านั้น อำนาจแห่งแหวนเริ่มส่งผลต่อทุกอย่างก้าวที่เดินไป กัดกร่อนความเป็นตัวตนที่แท้จริงของโฟรโด ในขณะที่เดียวกัน ก็สะท้อนให้เห็นถึงความเข้มแข็งของแซมอีกด้วย

ทุกชัยชนะที่ได้มาล้วนแลกด้วยการเสียสละ และแม้ว่าการสูญเสียจะยิ่งใหญ่สักเพียงใด เหล่ากองทัพแห่งพันธมิตร ก็ยังคงเดินหน้าสู่สมรภูมิตั้งใหญ่ โดยมีพันธมิตรร่วมกัน ในการทำให้ ดาร์คลอร์ด ซอรอน ไขว้เขว และสร้างโอกาสให้แก่โฟรโด ได้ทำภารกิจอันยิ่งใหญ่ให้สิ้นสุดลงและท่ามกลางการเดินทางฝ่าดินแดนฝ่ายศัตรู ที่สุดแสนอันตราย โฟรโดจำต้องซึ้งใจในความเป็นมิตรแท้ของเพื่อนร่วมทางทั้งสองนั่นคือ แซม และ กอลลัม มากยิ่งขึ้น ในขณะที่เดียวกัน วงแหวนก็ยังคงทดสอบความสวามิภักดิ์ และมนุษยธรรมของเหล่าผู้กล้าแห่งตำนานต่อไปจนถึงที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพยนตร์เรื่อง The Aviator

ผู้สร้าง Forward Pass Appian Way Intermedia Films

จัดจำหน่าย Miramax Films , Warner Bros. Picture

ผู้กำกับ Martin Scorsese

ตัดต่อ Thelma Schoonmaker

ปีพ.ศ. ที่ผลิต 2004

นักแสดงนำ Leonardo Dicaprio , Cate Blanchett , Alan Alda , Alee Baldwin , Kate Beckinsale

ประเภทภาพยนตร์ Drama

เรื่องย่อ

ภาพยนตร์เรื่องนี้บอกเล่าเรื่องราวในปี 1920-40 ของนักธุรกิจพันล้าน ,นักบินผาดโผน เจ้าของอุตสาหกรรมน้ำมันและบ่อนคาสิโน, เสือผู้หญิง, ผู้สร้าง และผู้กำกับหนังฮอลลีวู้ด (Hell's Angels ในปี 1930) ชื่อ ฮาวเวิร์ด ฮิวจ์ ผู้รุ่มรวยและฉลาดหลักแหลม ซึ่งตลอดชั่วชีวิตของเขานั้น เต็มไปด้วยเรื่องราว ข่าวดาว รักๆ ใคร่ๆ กับหญิงสาวมากหน้าหลายตา ในขณะที่เขาเป็นกำลังเป็นผู้กำกับ และผู้สร้างภาพยนตร์ของฮอลลีวู้ด และทดลองขับเครื่องบินใหม่ๆ ที่เขาเป็นผู้ออกแบบและสร้างเอง เขาถือเป็นผู้บุกเบิกวงการการบิน ที่มีชื่อเสียงมากที่สุด นับตั้งแต่ ชาร์ลส ลินด์เบิร์ก และนอกจากนี้ เขายังกลายมาเป็นผู้มีอำนาจอย่างมาก ในธุรกิจการบินพาณิชย์อีกด้วย แต่แล้วเขาต้องประสบกับโชคชะตาที่พลิกผัน ให้ต้องพบกับอุปสรรค ทางร่างกายและความหวาดกลัว นั่นคือเขาเป็นโรคกลัวเชื้อโรคและความสกปรกอย่างรุนแรง จนในที่สุดก็ก่อตัวเป็นอารมณ์ที่แปรปรวนมาก และพฤติกรรมที่แปลกแยก ที่นำพาให้เขาปลีกตัวออกจากทุกคนที่อยู่รอบตัว เราเห็นเขาขณะคู่แข่ง และสุดท้ายเราได้เห็นเขาพ่ายแพ้...กับสภาวะจิตภายในตัวเขาเอง ฮิวจ์เป็นผู้ชายที่นำสงสารมากกว่าที่จะนำอิจฉา แม้ว่าเขาจะมีพร้อมในทุกด้าน ทั้งความร่ำรวย สติปัญญา เรื่องผู้หญิง แต่กระนั้น ปัจจัยเหล่านี้ไม่ได้ช่วยให้เขารอดพ้นจากการที่เขาแพ้ยตนเองจนต้องกลับเข้าไปนั่งขังตัวอยู่คนเดียวในห้องได้เลย ในขณะที่เดียวกันเขาก็ต้องต่อสู้กับความทางการเมืองในศาล โดยที่ยังคงแน่วแน่ที่จะสร้างเครื่องบินที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในโลกให้สำเร็จจงได้เช่นกัน

ชีวิตของฮาวเวิร์ด ฮิวจ์ นั้นถือเป็นอีกประวัติศาสตร์หน้าหนึ่งของอเมริกา ที่เต็มไปด้วยเรื่องราวที่น่าตื่นเต้น หรรษา และลึกลับ ชวนให้ค้นหา

ภาพยนตร์เรื่อง Crash

ผู้สร้าง ApolloProScreen Gmbtt & Co. Harris Company

จัดจำหน่าย Liongate

ผู้กำกับ Paul Haggis

ตัดต่อ Hughes Winborne

ปีพ.ศ ที่ผลิต 2005

นักแสดงนำ Don Cheadle , Sandra Bullock , Matt Dillon , Sennifer Esposito

ประเภทภาพยนตร์ Drama

เรื่องย่อ

Crash เป็นภาพยนตร์ที่หยิบเอาประเด็นความขัดแย้งระหว่างเชื้อชาติ และสีผิวที่ตอนนี้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของสังคมอเมริกัน Crash เป็นภาพยนตร์ที่ทำนายคนดูให้ต่อสู้กับอคติของตนเอง หลังจากเกิดเหตุการณ์ 11 กันยายน ฉากชีวิตของคนในนครลอสแอนเจลิส เปรียบเหมือนตัวละครที่มีหลากหลายเชื้อชาติ หลากหลายวัฒนธรรมมาอยู่รวมกัน Crash เป็นเรื่องราวที่เล่าถึง การเปลี่ยนแปลงของคนที่ได้มาด้วยความหวาดกลัว และต้อร้อน อันเกิดมาจากมุมมองและพื้นฐานชีวิตที่แตกต่างกัน ไม่มีใครรู้สึกปลอดภัย ท่ามกลางความขัดแย้งทางเชื้อชาติที่เกิดขึ้น เพื่อเอาชนะความหวาดกลัว จึงเกิดพื้นที่สีเทาที่อยู่ระหว่างขาวกับดำ เป็นพื้นที่ของเหยื่อผู้เคราะห์ร้ายและผู้รุกราน Crash ย้ำเตือนเราถึงความสำคัญ ของการยอมอดทน อดกลั้น โดยเฉพาะเมื่อมันมาอยู่ใกล้ระหว่างเส้นบางๆ ที่คอยแบ่งแยกสีผิว และการค้นพบว่าสิ่งที่ทุกคนร่วมแบ่งปันกันอยู่ นั่นก็คือความเป็นมนุษย์ชาติ

โดยเป็นเรื่องราวของตัวละครต่างเชื้อชาติที่อยู่รวมในสังคมเดียวกัน ไม่ว่าจะเป็ คู่สามีภรรยาชาวเบรนท์วูด ชายเปอร์เซียเป็นเจ้าของร้านขายของ สองตำรวจนักสืบคู่รัก ผู้กำกับรายการโทรทัศน์ลูกครึ่งแอฟริกันอเมริกัน และภรรยาของเขา ข่างทำบุญแจซาวเม็กซิกัน โจรปล้นรถพิวดำ และคู่สามีภรรยาวัยกลางคนชาวเกาหลี ชีวิตพวกเขามารวมกันอยู่ที่ลอสแอนเจลิส และเคยเจอกัน เดินสวนกัน ได้รับผลจากการกระทำของอีกฝ่ายหนึ่ง ทั้งที่รู้ตัวและไม่รู้ตัว แต่สิ่งที่ต้องตระหนักคือแม้จะมีความแตกต่างทางเชื้อชาติแต่ทุกคนก็หายใจด้วยอากาศเดียวกัน และอยู่บนโลกใบเดียวกัน อยากมีอาจหลีกเลี่ยง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพยนตร์เรื่อง The Departed

ผู้สร้าง Plan B Entertainment Intial Entertainment Group.

จัดจำหน่าย Warner Bros. picture

ผู้กำกับ Martin Scorsese

ตัดต่อ Thelma Schoonmaker

ปีพ.ศ ที่ผลิต 2006

นักแสดงนำ Leonardo Dicaprio , Matt Damon , Jack Nicholson , Mark Wahlberg

ประเภทภาพยนตร์ Drama

เรื่องย่อ

ณย่านตอนใต้ของบอสตัน เมื่อตำรวจรัฐทำสงครามกับองค์กรอาชญากรรม บิลลี คอสติแกน ตำรวจหนุ่มนอกเครื่องแบบ ได้รับมอบหมายให้แทรกซึมเข้าไปในกลุ่มอาชญากร ที่มี แฟรงค์ คอสเทลโล เป็นหัวหน้า ในขณะที่บิลลีได้รับความไว้วางใจจากคอสเทลโลอย่างรวดเร็ว โคลิน ซูลิวานอาชญากรหนุ่มในคราบของตำรวจลูกเลี้ยงของคอสเทลโล ได้เข้าไปแทรกซึมอยู่ในกรมตำรวจ เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลให้กับคอสเทลโล และได้ก้าวขึ้นสู่ตำแหน่งใหญ่ในหน่วยสืบสวนพิเศษ แต่ละคนต่างถลำลึกกับการใช้ชีวิตสองหน้า รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับแผนการและแผนซ่อนแผนในปฏิบัติการที่ตนได้วางช่องทางไว้ แต่เมื่อเป็นที่ชัดเจนกับทั้งทางกลุ่มอาชญากรและตำรวจ ว่าต่างก็มีหนอนบ่อนไส้ บิลลีและโคลินจึงตกอยู่ในความล่อแหลมที่จะถูกจับได้ และถูกเปิดโปงจากฝ่ายศัตรู ต่างฝ่ายจึงต้องแข่งกับเวลา ที่จะเปิดเผยตัวตนของอีกฝ่าย ให้ทันเวลาเพื่อเอาตัวรอด

ภาพยนตร์เปิดเผยถึงความอยุติธรรมของระบบองค์กรที่เป็นผู้ถือกฎหมาย เป็นความจริงที่เจ็บปวดแต่ถูกมองข้ามด้วยความเคยชิน คนดีถูกรังแกข่มเหง ต้องใช้ชีวิตอย่างลำบาก แต่คนโกงกลับได้มีชีวิตที่สุขสบาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพยนตร์เรื่อง The Bourne Ultimatum

ผู้สร้าง Kennedy / Marshall Ladlum Entertainment

จัดจำหน่าย Universal Picture

ผู้กำกับ Paul Greengrass

ตัดต่อ Chritopher Rouse

ปีพ.ศ ที่ผลิต 2007

นักแสดงนำ Matt Damon , Julia Stiles , David Strathairn , Scott Glenn

ประเภทภาพยนตร์ Drama , Action

เรื่องย่อ

ภาคสุดท้าย ของหนังแอ็คชั่นสายลับ “เจสัน บอร์น” สูดยอดสายลับที่มีประวัติอันคลุมเครือ และในครั้งนี้เจสัน จะต้องพยายามแก้ปมของเรื่องราวที่เป็นปริศนาเกี่ยวกับตัวเขาเอง

บอร์นใช้ชีวิตในฐานะชายที่ไร้ชาติหรืออดีต เพราะเคยได้รับการฝึกอย่างหนักซึ่งเขาจำไม่ได้ โดยคนที่เขาไม่รู้ว่าใคร บอร์นจึงกลายเป็นมนุษย์ซึ่งเป็นอาวุธร้าย และกลายเป็นเป้าหมายที่ซีไอเอตามร่องรอยได้ยากที่สุด บอร์นได้ออกตามหาความจริงว่าเขาเป็นใคร และเพื่อค้นหาตัวคนที่สอนให้เขามาคน

หลังจากมารี คนรักของเขา ตายไปเพราะกระสุนนัดหนึ่งจากมือสังหาร สิ่งที่บอร์นต้องการมีเพียงการแก้แค้น เมื่อแก้แค้นได้สำเร็จ สิ่งที่เขาต้องการก็คือการหายตัวไปตลอดกาลและลืมชีวิตที่โดนขโมยไป แต่เรื่องราวที่ปรากฏเป็นข่าวหน้าหนึ่งในหนังสือพิมพ์ของลอนดอนฉบับหนึ่ง ซึ่งนำเสนอการมีตัวตนอยู่ของเขา จบสิ้นความหวังนั้นอย่างสิ้นเชิง และบอร์นพบว่าเขตกเป็นเป้าหมายขึ้นมาอีกครั้ง และพวกคนที่ตามล่าเขากลับเป็นตัวเชื่อมโยงกับชีวิตที่เขาพยายามจะลืมให้ได้

บอร์นมาถึงปลายทาง ครั้งนี้เขาจะไม่หยุดแค่การได้คำสัญญาปากเปล่าจากอดีตหัวหน้าของเขา หรือไม่แม้กระทั่งจะฆ่าคนที่ออกตามล่าตัวเขาอย่างไม่ยอมหยุดหย่อน เพราะไม่มีอะไรจะเสียอีกแล้ว บอร์นจะใช้ทุกสิ่งที่เขาเคยได้รับการฝึกฝนมา และทุกสัญชาตญาณที่พวกนั้นเคยสอนเขาเพื่อตามล่าผู้สร้างเขาขึ้นมา และจัดการปิดบัญชีทั้งหมด

เขาต้องหลบเลี่ยง หลอกล่อ เอาชนะพวกแบล็คโพรเอร์ เจ้าหน้าที่รัฐ และตำรวจท้องที่ ด้วยเล่ห์เหลี่ยมในทุกฝีก้าวที่เดินไปบนเส้นทางนี้ เพื่อตามหาคำตอบของคำถามที่ตามหลอกหลอนเขามาตลอด และการเดินทางของบอร์นจะนำเขาไปยังจุดเริ่มต้น ซึ่งเป็นที่มาของจุดจบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Slumdog Millionaire

ผู้สร้าง Celedor Films. Film 4 Production

จัดจำหน่าย Fox Searchlight Picture (UK) , Warner Bros. picture (US)

ผู้กำกับ Danny Boyle

ตัดต่อ Chris Dickens

ปีพ.ศ ที่ผลิต 2008

นักแสดงนำ Dev Patel , Freida Pinto ,Madhur Mittal , Anil Kapoor

ประเภทภาพยนตร์ Drama

เรื่องย่อ

คนทั่วประเทศกำลังจับตามองจามาล หนุ่มกำพร้าวัย 18 ปีจากชุมชนคนยากจนในเมืองมุมไบ เขา กำลังเข้าร่วมรายการเกมโชว์เกมเศรษฐีและเหลืออีกเพียงคำถามเดียวเท่านั้นที่เขาจะเอื้อมไปถึงรางวัลใหญ่ที่สุด คือเงินก้อนโตถึง 20 ล้านบาท แต่เมื่อต้องพักการถ่ายทำรายการในช่วงกลางคืน ตำรวจกลับเข้ามาสอบสวนปากคำ เขาด้วยข้อกล่าวหาว่าเขาโกงการแข่งขัน จามาลไม่รู้จะพิสูจน์ความบริสุทธิ์ของตัวเองได้อย่างไร เขาจึงเล่าเรื่อง ชีวิตของเขาให้ทุกคนฟัง

เรื่องราวของจามาลเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในอินเดียสมัยใหม่ เขาเติบโตขึ้นมาในชุมชนแออัดในมุมไบ ตอนเขาเป็นเด็กเล็กๆ แม่ของเขาถูกฆ่าตายในเหตุชุมนุมทางศาสนา ที่ทำให้จามาลต้องเผชิญโลกตามยถากรรม กับซาลิม พี่ชายของเขาและลาติกา เด็กหญิงกำพร้าที่จามาลคอยดูแลและมีความรักให้ เมื่อพวกเขาเติบโต ขึ้น วัยเด็กที่ยากจนข้นแค้นของจามาลที่ต้องอาศัยอยู่ในชายขอบที่ยากจนที่สุดของเมืองไม่ได้ทำลาย คุณลักษณะดีงามของเขาเลย แต่ซาลิม พี่ชายของเขากระหายในอำนาจและทรัพย์สินเงินทอง ความตึงเครียดและความเป็นปรปักษ์ระหว่างพี่น้องทวีความรุนแรงขึ้นเมื่อพวกเขาเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ จนกระทั่งไปสู่ การทรยศหักหลัง จนทำให้ทั้งสามต้องพรากจากกัน และจามาลก็เสียลาติกาไป ในตอนที่เขารู้ตัวว่าเขารักเธอ จริงๆ เมื่อเขาพบเธออีกครั้ง ทุกสิ่งเปลี่ยนแปลงไปอย่างเรียกกลับคืนไม่ได้ ซาลิมทำงานให้แก๊งสเตอร์ผู้ เขี้ยมโหด และหัวหน้าแก๊งของเขาก็แต่งงานกับลาติกา จามาลยอมเสี่ยงทุกอย่างในชีวิตเพื่อปลดปล่อยคนที่เขารักให้เป็นอิสระ แต่ละบทแต่ละตอนของเรื่องที่จามาลเล่า เปิดเผยว่าเขา รู้คำตอบของโจทย์แต่ละข้อในเกมโชว์ ได้อย่างไรและในวันรุ่งขึ้นที่จามาลจะได้ตอบคำถามสุดท้ายของเขา ทั้งตำรวจและผู้ชมกว่า 60 ล้านคนอาจจะ ได้คำตอบด้วยว่าจะอะไรกันแน่ที่ผลักดันเด็กหนุ่มคนหนึ่ง ที่ไม่ได้ปรารถนาอยากจะทำรวยอะไรนักให้มายืนอยู่ใน รายการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้