



รายงานการวิจัย (ร่าง)

การศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของการตัดต่อเพื่อสร้างความหมายและอารมณ์ของหนัง
สั้นบ้านฉันบ้านเธอ

The study and analysis of editing styles to create meaning and emotion
of
a short film "Story of my hometown"

ทิพย์พร ภูพินนา

สาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัลและสื่อสร้างสรรค์
คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและสภาพปัญหา(PROBLEM STATEMENT)

ภาพยนตร์เป็นสื่อหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อมนุษย์และสังคมเป็นอย่างมาก เพราะภาพยนตร์เปรียบดังกระจกที่สะท้อนเรื่องราวต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวของ สังคม วิถีชีวิต ความเป็นอยู่ วัฒนธรรม ความเชื่อ ค่านิยม หรือ แม้กระทั่งพฤติกรรมต่าง ๆ โดยผ่านมุมมองจากทัศนคติของบุคคล กลุ่มคน หรือสังคม ถ่ายทอดไปยังสังคมโดยทั่วไป ภาพยนตร์จึงเป็นเครื่องมือในการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างแยบยล ภาพยนตร์จึงเป็นสื่อกลางหนึ่งในการเชื่อมโลกให้แคบลง ให้มองเห็น เข้าใจกัน โดยมีการรับและส่งอิทธิพลซึ่งกันและกัน

ภาพยนตร์จึงเป็นสื่อที่มีมูลค่า มีทั้งศาสตร์และศิลป์ หลากหลายองค์ความรู้ประกอบเข้าด้วยกัน จนกลมกล่อมเป็นอรรถรสแก่ผู้ชม เรื่องราวนับแสนล้านเฟรมถูกร้อยเรียงต่อกัน สิ่งเหล่านี้เป็นข้อมูล ที่ถูกจัดลำดับและส่งเข้าสู่ระบบการรับรู้ของผู้ชม ผู้ชมเปรียบเหมือนเครื่องรับข้อมูลโดยนำข้อมูลเหล่านี้มา ประติดประต่อเชื่อมโยงกัน จากการรับรู้ เปลี่ยนเป็นความเข้าใจ ในเรื่องราวทั้งหมด กระบวนการนี้ถือว่าเป็นกระบวนการที่สำคัญมาก โดยผ่านวิธีการลำดับภาพ หรือ การตัดต่อภาพยนตร์ นั่นเอง แม้ว่าขั้นตอนนี้จะขั้นตอนสุดท้ายในกระบวนการผลิตภาพยนตร์ (Post- production) แต่ก็จัดว่ามีความสำคัญ และสามารถส่งผลให้ภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ มีความน่าสนใจและชวนติดตาม หรือ ไม่น่าสนใจไปเลยก็เป็นไปได้ ดังนั้นการตัดต่อภาพยนตร์ที่ดียอมทำให้ผู้ชม ได้รับข้อมูลที่ชัดเจนและไม่สับสน ยิ่งไปกว่านั้นแล้ว การตัดต่อยังส่งผลต่ออารมณ์ของผู้ชมให้ โศกเศร้าสะเทือนใจ เร้าใจ สนุกตื่นเต้น หรือเกิดความรู้สึกต่าง ๆ ตามที่ผู้สร้างได้วางแผนเอาไว้ได้

สิ่งเหล่านี้เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาโดยตรง ผู้ตัดต่อจำเป็นจะต้องเข้าใจในความหมาย ความต้องการทางอารมณ์ของฉากนั้น เพื่อทำการจัดลำดับข้อมูลได้อย่างถูกต้อง เพราะผู้ตัดต่อ (Editor) ก็เปรียบเหมือนนักเล่าเรื่องที่ต้องมีศิลปะในการลำดับการเล่า จะเริ่มอย่างไร จะจบอย่างไร ให้สนุกและน่าติดตาม ข้อมูลใดที่ควรปิด หรือข้อมูลใดที่ควรเปิดเผย จังหวะการใช้ภาพในการเล่าเรื่องจะช้าและเร็ว รวมไปถึงเสียงดนตรีและเสียงบรรยากาศต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้ในการกระตุ้นเร้าให้เกิดความรู้สึกต่อฉากนั้น ๆ สิ่งเหล่านี้มีผลทางอารมณ์ต่อผู้ชมทั้งสิ้น

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่างานการตัดต่อภาพยนตร์มีความสำคัญ จากหลาย ๆ ขั้นตอนในการสร้างภาพยนตร์ และเนื่องจากความรู้ทางด้านทฤษฎีการตัดต่อภาพยนตร์ในประเทศไทยยังเป็นความรู้ที่ยังไม่ได้ถูกทำให้แพร่หลายมากนัก โดยเฉพาะเป็นตำราการเรียนการสอน ส่วนใหญ่มักจะอยู่ในรูปแบบตำราภาษาต่างประเทศ หรือถ้าเป็นในรูปแบบภาษาไทยก็มักจะมีอยู่ในลักษณะคู่มือการใช้งาน

โปรแกรมการติดต่อเป็นส่วนมาก ซึ่งไม่ได้มุ่งเน้นไปที่เนื้อหาของศาสตร์ในการลำดับภาพยนตร์ที่มีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม

โดยการวิจัยนี้ ผู้วิจัยมุ่งเน้นไปที่การวิเคราะห์ศาสตร์และศิลป์ในการลำดับภาพ เพื่อนำมาเรียบเรียงเป็นทฤษฎีในการเรียนการสอนแก่นักศึกษาภาพยนตร์ และบุคคลทั่วไปที่สนใจ โดยจะมุ่งเน้นทำการศึกษาวเคราะห์ จากภาพยนตร์สั้นทั้ง 5 เรื่อง จากโครงการ สื่อสร้างสรรค์เล่าหนังสั้น บ้านฉันบ้านเธอ ซึ่งโครงการ “สื่อสร้างสรรค์เล่าหนังสั้นบ้านฉันบ้านเธอ” เป็นโครงการที่ดำเนินการโดยคณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง โดยได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ลักษณะของโครงการเป็นการคัดเลือกเยาวชนจากทั่วประเทศเพื่อเข้าอบรมกระบวนการผลิตภาพยนตร์และลงพื้นที่หาข้อมูลในท้องถิ่นแล้วสร้างเป็นภาพยนตร์ที่บอกเล่าเรื่องราวของชุมชนหรือจังหวัดนั้น ๆ โดยมี “ความสามัคคี” เป็นประเด็นนำเสนอร่วมกัน ซึ่งประกอบด้วยพื้นที่ 5 จังหวัดได้แก่ จังหวัดแพร่ นครพนม อุทัยธานี กาญจนบุรีและพังงา โดย ภาพยนตร์สั้นทั้ง 5 เรื่องนี้ ถูกผลิตจากเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการและได้ผ่านการอบรมความรู้ในการสร้างภาพยนตร์สั้นเบื้องต้นแล้วจากโครงการ ซึ่งประกอบไปด้วยภาพยนตร์สั้นเรื่อง เรื่องเล่าเต่าชรา นิทานเรื่องน้ำพุวิเศษ บักแมนยูแมนป์ สะแกกรัง ยังสเกิด และ จดหมายถึงม่อน ซึ่งเป็นภาพยนตร์สั้นที่กำลังถูกเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในขณะนี้จึงเป็นภาพยนตร์สั้นที่มีความเหมาะสมและร่วมสมัยในการทำวิจัยดังกล่าว

ทั้งนี้ ผู้วิจัยจะทำการศึกษาร่วมกับทฤษฎีการติดต่อภาพยนตร์จากตำราไทยและต่างประเทศ ที่มีอยู่ในปัจจุบัน เพื่อให้ได้ทฤษฎีที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนและผู้ทีสนใจ โดยนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ เพื่อเป็นประโยชน์และพัฒนาในงานติดต่อภาพยนตร์ อันเป็นการพัฒนาศักยภาพของผู้ติดต่อและผู้สนใจศึกษางานด้านการติดต่อภาพยนตร์ และอาจจะมียุทธศาสตร์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ (OBJECTIVES)

1. ศึกษาหลักการ แนวคิด รูปแบบและวิธีการติดต่อเพื่อสร้างความหมายและอารมณ์ความรู้สึกของภาพยนตร์สั้นทั้ง 5 เรื่อง ของโครงการ สื่อสร้างสรรค์เล่าหนังสั้นบ้านฉันบ้านเธอ

2. เพื่อนำการวิเคราะห์การติดต่อภาพยนตร์ที่ได้ ไปใช้เป็นแบบอย่างในการเรียนการสอนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการติดต่อของหลักสูตรภาพยนตร์ดิจิทัลและสื่อสร้างสรรค์ คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง คือ กระบวนวิชา DFC 1203 – การลำดับภาพสำหรับสื่อสร้างสรรค์ และ DFC 3203 -การลำดับภาพสำหรับภาพยนตร์ดิจิทัล

1.3 สมมติฐานการวิจัย (HYPOTHESES)

การศึกษาและการวิเคราะห์รูปแบบของการติดต่อเพื่อสร้างความหมายและอารมณ์ความรู้สึกของภาพยนตร์สั้นบ้านฉันบ้านเธอ โดยอาศัยความรู้ด้านทฤษฎี หลักการ แนวคิด รูปแบบและวิธีการของการติดต่อภาพยนตร์ เป็นหัวใจของการสร้างสื่อภาพยนตร์เพื่อสื่อสารความหมาย สร้างอารมณ์ความรู้สึกและนำไปสู่การเป็น”หนังดี” ได้

1.4 ขอบเขตการวิจัย (SCOPE OF RESEARCH)

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วางขอบเขตในการการวิจัยคือ ศึกษาหลักการและวิธีการติดต่อเพื่อสร้างความหมายและอารมณ์ความรู้สึกของภาพยนตร์สั้นทั้ง 5 เรื่อง ของโครงการ สื่อสร้างสรรค์เล่าหนังสั้นบ้านฉันบ้านเธอ ทั้ง 5 เรื่อง ได้แก่

- เรื่องเล่าเต่าชรา ซึ่งถ่ายทำที่จังหวัดพังงา
- นิทานเรื่องน้ำพุวิเศษ ถ่ายทำที่จังหวัดกาญจนบุรี
- บักแมนยูแมนบ่ ถ่ายทำที่จังหวัดนครพนม
- สะแกกรังยังสเก็ด ถ่ายทำที่จังหวัดอุทัยธานี
- จดหมายถึงม่อน ได้ถ่ายทำที่จังหวัดแพร่

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ (DEFINITION OF TECHNICAL TERMS)

ฟุตเทจ (Footage) หมายถึง วิดีโอภาพเคลื่อนไหวที่ได้จากกระบวนการถ่ายทำ เพื่อนำมาใช้ในกระบวนการการติดต่อภาพยนตร์

การติดต่อภาพยนตร์ หมายถึง การลำดับช็อต(Shot) หรือฟุตเทจ (Footage) ในภาพยนตร์ให้เกิดความต่อเนื่อง เชื่อมโยงกัน เพื่อให้เกิดเป็นเรื่องราวเป็นลำดับไป โดยใช้เทคนิค วิธีการ รูปแบบแนวคิดในการติดต่อภาพยนตร์ในการสร้างความหมายและอารมณ์ความรู้สึกแก่ผู้ชมภาพยนตร์

ภาพยนตร์ หมายถึง ศิลปะการเล่าเรื่องด้วยภาพ เสียง และการติดต่อ เพื่อสร้างความหมายและสื่อสารกับผู้ชม

ภาพยนตร์สั้นบ้านฉันบ้านเธอ หมายถึง ภาพยนตร์สั้นทั้ง 5 เรื่อง ของโครงการ สื่อสร้างสรรค์เล่าหนังสั้นบ้านฉันบ้านเธอ ทั้ง 5 เรื่อง ได้แก่ เรื่องเล่าเต่าชรา ซึ่งถ่ายทำที่จังหวัดพังงา นิทานเรื่องน้ำพุวิเศษ ถ่ายทำที่จังหวัดกาญจนบุรี บักแมนยูแมนบ่ ถ่ายทำที่จังหวัดนครพนม สะแกกรังยังสเก็ด ถ่ายทำที่จังหวัดอุทัยธานี และ จดหมายถึงม่อน ได้ถ่ายทำที่จังหวัดแพร่ ซึ่งอำนวยการผลิตโดย กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย (OUTPUTS AND BENEFIT)

1. เพื่อทราบถึงหลักการ แนวคิด รูปแบบ วิธีการของการตัดต่อภาพยนตร์เพื่อสร้างความหมาย และอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมภาพยนตร์

2. เพื่อนำความรู้ที่ได้จากการศึกษาไปใช้ในการเรียนการสอนของหลักสูตรภาพยนตร์ดิจิทัลและสื่อสร้างสรรค์ คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง เช่น กระบวนการวิชา DFC 1203 – การลำดับภาพสำหรับสื่อสร้างสรรค์ DFC 3203 -การลำดับภาพสำหรับภาพยนตร์ดิจิทัล หรือในรายวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

3. จัดพิมพ์ในรูปแบบเอกสารหรือตำราเรียน สำหรับนักศึกษาและผู้สนใจด้านงานตัดต่อ

ภาพยนตร์

บทที่ 2

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในงานวิจัย

2.1 แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการทำวิจัย

ศิลปะการตัดต่อ

การตัดต่อภาพยนตร์คือการนำช็อตภาพ (shots) มาต่อร้อยเรียงเข้าด้วยกัน ผ่านเทคโนโลยีการใช้เครื่องมือ โปรแกรมการตัดต่อ จนเกิดเป็นเรื่องราว นั่นคือความหมายของการตัดต่อโดยพื้นฐาน การตัดต่อ ภาพยนตร์ยังมีความหมายกว้างไปกว่านั้น ความหมายของมันกินพื้นที่ไปจนถึงการใช้ศิลปะของภาพ และ เสียงที่เกี่ยวข้องต่อการรับรู้ (Perception) ของผู้ชมโดยตรง และ เกี่ยวพันอย่างมากกับจังหวะเวลาของ ชีวิตมนุษย์ จังหวะการเต้นของหัวใจ จังหวะการเดิน จังหวะการวิ่ง จังหวะของการเคลื่อนไหว เคลื่อนที่ ที่ เป็นไปตามการหยั่งรู้จากสัญชาตญาณ (intuition) ที่จะสร้างและปลูกเรารมณ์ได้อารมณ์หนึ่งให้เกิดขึ้นไม่ว่า จะเป็น ตื่นเต้น หวาดผวา หรือทิ้งช่วงอารมณ์ให้ผู้ชมได้ซึมซับกับอารมณ์ โศกเศร้า ซาบซึ้งกินใจ คิดถึง ห่วงหา อย่างเป็นท่วงทำนอง ที่แฝงไปความหมาย นัยยะ และแนวความคิด การรับรู้ (perception)

มนุษย์มองเห็นภาพเคลื่อนไหวได้เพราะกระบวนการทางจิต (mental process) จิตของเราจะถูก กระตุ้นจากภาพที่เป็นสิ่งเร้าจากภายนอก และนำภาพเหล่านั้นมาผูกเข้าด้วยกัน โดยยังสามารถเชื่อมโยง เหตุการณ์ที่เกิดต่างเวลา ต่างพื้นที่ มาประติดประต่อเข้าด้วยกันในจิตได้อีกด้วย (จากทฤษฎี Retention of Visual Stimulus ของ Hugo Munsterberg) คำอธิบายนี้คือกระบวนการในการรับรู้ของมนุษย์ และเกี่ยวข้องกับการตัดต่อภาพยนตร์โดยตรง ในขณะที่ผู้ชมชมภาพยนตร์เขาจะติดตามเรื่องราวไปตั้งแต่ต้นจน จบด้วยการประติดประต่อข้อมูล จากช็อตนับร้อยนับพันช็อต คล้ายกับการต่อจิ๊กซอร์ โดยภาพจะเริ่มชัดขึ้น ชัดขึ้น จนเป็นภาพใหญ่ที่ชัดเจนสมบูรณ์ทั้งภาพในสมองของผู้ชม

กระบวนการรับรู้ทางศิลปะนั้นในขั้นแรกที่สุดคือ การเห็น เมื่อเห็นและคิดต่อจะเกิดเป็น ความเข้าใจ ซึ่งเป็นขั้นที่สอง เมื่อเข้าใจและเกิดความรู้สึก เกิดอารมณ์จากสิ่งที่มากระทบ กระตุ้น จะเกิดเป็นการรับรู้ ซึ่งเป็นขั้นสูงสุดนั่นคือมีอารมณ์ร่วมเกิดขึ้น ศิลปะการตัดต่อก็คือทำให้เกิดอารมณ์ร่วมนั่นเอง การเกิดอารมณ์ร่วมก็จะเกิดจากความต่อเนื่อง จังหวะการลำดับในการให้ข้อมูล ดังนั้นถ้าการให้ข้อมูลเกิดความสับสน ไม่ต่อเนื่องแล้วก็จะส่งผลให้ภาพในสมองของผู้ชมเกิดความสับสนและไม่ชัดเจน จนถึงขั้นอาจจะหมดความสนใจกับเรื่องราวเหล่านั้นไปในที่สุด ดังนั้นการตัดต่อจึงมีความสำคัญอย่างมากเพราะมันสามารถอบอ้อมอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมให้เป็นหนึ่งเดียวกับตัวละครในเรื่อง เขาสุขเราสุข ยามเศร้าเราเศร้า และตอบสนองประเด็นของเรื่องราวได้อย่างสมบูรณ์ การสร้างอารมณ์ร่วมจะเกิดขึ้นได้ต้องเกิดจากหลักการตัดต่อดังต่อไปนี้

หลักการตัดต่อ

สร้างการต่อเนื่อง (Continuity)

การตัดต่อที่ดีจะสามารถทำหน้าที่ในการ รักษาการต่อเนื่องทางอารมณ์ ให้กับผู้ชม การตัดต่อที่ต่อเนื่องจะทำให้รู้สึกเหมือนว่าไม่มีการตัดเกิดขึ้น ทำให้เกิดการรับชมอย่างราบรื่น ไร้รอยต่อ อารมณ์ไม่สะดุด การต่อเนื่องมีความสำคัญเป็นอย่างมาก ผู้ตัดต่อจะต้องเป็นผู้เลือกข้อมูลที่ดีที่สุดในทุกเฟรมทั้งหมด เพื่อควบคุมอารมณ์ของภาพยนตร์เรื่องนั้นให้สมบูรณ์ที่สุด แต่ถ้าเฟรมที่ได้มาไม่สมบูรณ์ ผู้ตัดต่อก็ต้องจัดการกับความไม่สมบูรณ์นั้น ด้วยวิธีการใดวิธีการหนึ่ง รวมไปถึงจนถึงทำอะไรให้ภาพยนตร์นั้น น่าสนใจมากขึ้น

ปัญหาต่อมาคือเมื่อเลือกช็อตที่เหมาะสมแล้ว เราจะจัดการช็อตเหล่านั้นให้ต่อเนื่องได้อย่างไร การตัดต่อจะต้องไม่สร้างความสับสนให้กับผู้ชมมัน จะต้องทำให้ผู้ชมอยู่กับเรื่องราวไปตั้งแต่ต้นจนจบ “การตัดต่อให้ดูเหมือนไร้รอยต่อ” เป็นผลลัพธ์ที่ได้จากการตัดต่อที่ต่อเนื่อง สิ่งเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้ จะต้องมีความต่อเนื่องที่พอเพียงครอบคลุม มันควรเกิดขึ้นตั้งแต่ตอนถ่ายทำ ผู้กำกับมักจะจัดเตรียมช็อตที่มีความหลากหลายให้ผู้ตัดต่อไว้เลือกใช้

การต่อเนื่องของเนื้อหา (Continuity of Content)

การต่อเนื่องของเนื้อหาเกิดจากความสัมพันธ์กันของช็อตหนึ่งไปสู่อีกช็อตหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นการต่อเนื่องของการแสดง การลำดับของเหตุการณ์ การต่อเนื่องของการแสดงควรจะต้องเกิดขึ้นตั้งแต่ตอนถ่ายทำไม่ว่าจะเป็นการถ่าย ย้อนการแสดง ทุกครั้งที่ทำการเปลี่ยนมุมกล้องหรือขนาดภาพ เหตุการณ์ลำดับของการเคลื่อนไหวร่างกายจะต้องเกิดขึ้นเหมือนเดิมทุกครั้ง การต่อเนื่องของเนื้อหา เกี่ยวข้องกับการลำดับเวลาของเหตุการณ์ การลำดับเวลา เหตุการณ์ที่มีความต่อเนื่องของเนื้อหามากที่สุดก็คือเนื้อหาเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ในปัจจุบัน (Present - time) เป็นความต่อเนื่องที่เป็นไปตามลำดับ วัน เดือน ปี เป็นความต่อเนื่องที่ผู้ชมรับรู้มากที่สุด เพราะเป็นลำดับที่เกิดขึ้นจริงในชีวิต และพบเห็นได้มากที่สุด ในภาพยนตร์แทบทุกเรื่อง ในระดับที่มีความซับซ้อนมากขึ้นคือความต่อเนื่องของเนื้อหาที่มีการกระโดดข้ามระหว่างเวลา กับพื้นที่ ไม่ว่าจะเป็นการปัจจุบันไปสู่ออดีต การสร้างการต่อเนื่องนี้ จะต้องทำให้ผู้ชมไม่เกิดความสับสนระหว่างเวลาที่เกิดขึ้นในอดีตที่เกิดขึ้นไปแล้วกับเวลาในปัจจุบันซึ่งกำลังเกิดขึ้น ตรงจุดนี้การรักษาการต่อเนื่องของเนื้อหาสำคัญอย่างมาก ผู้ตัดต่อจะต้องทำการรักษาการต่อเนื่องของไว้ให้ได้ไม่ว่าเวลาและพื้นที่จะแตกต่างกัน หรือมีความสลับซับซ้อนเพียงใดก็ตาม

การต่อเนื่องของการเคลื่อนไหว (Continuity of Movement)

เกี่ยวข้องกับทิศทางการเคลื่อนที่ของทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่ในเฟรมว่าเป็นไปในทิศทางใด ถ้าความต่อเนื่องของทิศทางไม่ถูกต้อง ผู้ชมก็จะเกิดความสับสนทิศทาง เช่นนักแสดงเคลื่อนที่ออกไปทางขวาของเฟรม ช็อตต่อไปก็ต้องเข้ามาจากทางซ้ายเฟรม และออกไปทางขวาของเฟรม หรือไม่ออกจากเฟรมก็ได้ แต่ถ้านัก

แสดงออกทางขวาเฟรม แต่ช็อตต่อไปกลับเข้ามาทางขวาเฟรม ผู้ชมก็จะสับสนว่า นักแสดงเดินกลับมาที่เดิม ไม่ได้ไปข้างหน้า นอกเสียจากต้องมีช็อตที่ยืนยันให้เห็นว่านักแสดงเดินหันหลังกลับไปยังทิศทางเดิมที่มา แต่ถ้าเป็น ในลักษณะการเคลื่อนที่สวนทาง ถ้าทิศทางผิดผู้ชมจะสับสนทันที ในกรณีที่มีการกลับทิศข้ามเส้น 180 องศา เกิดขึ้นจะต้องใช้ภาพแทรกกระหว่างช็อตที่กลับทิศนั้น ในลักษณะเป็นภาพ ที่เคลื่อนตรงเข้าหากล้อง (Head-on) หรือเคลื่อนที่เป็นแนวตรงออกจากก้อง (tail-away) หรือใช้การตัดแทรกเหตุการณ์ (Insert) ไปยังสิ่งอื่นๆ ที่อยู่ในฉาก นั้น เช่นภาพภายนอกของรถยนต์ที่แล่นจากซ้ายไปขวาเฟรม ตัดแทรกด้วยภาพของสัญญาณไฟจราจร คนที่เดินผ่านไปมาข้างทาง มายังภาพภายนอกของรถคัน เดิมที่แล่นในทิศทางใหม่คือขวาไปซ้ายเฟรม เพื่อให้ผู้ชมหลุดออกจากความต่อเนื่องของทิศทางเดิม ไปยังทิศทางใหม่ได้อย่างราบรื่นไม่รู้สึกลับสน

ความต่อเนื่องของทิศทางจะต้องถูกควบคุมมาเป็นอย่างดีตั้งแต่ตอนถ่ายทำ มันคือความสัมพันธ์กันของตำแหน่งกล้อง และทิศทางเคลื่อนที่ ในการถ่ายในลักษณะตัวละครเคลื่อนที่ ก็ควรจะถ่ายเริ่มตั้งแต่ก่อนที่นักแสดงจะเข้ามาในเฟรม และหยุดถ่ายเมื่อนักแสดงเดินออกจากเฟรมไปแล้ว เพื่อช่วยต่อการตัดต่อ และรักษาความต่อเนื่อง ความต่อเนื่องของการเคลื่อนที่ยังสัมพันธ์กับความเร็วของการเคลื่อนที่ในแต่ละช็อต จะต้องมีความสอดคล้องกัน

ความต่อเนื่องของตำแหน่ง (Continuity of Position)

ตำแหน่งของตัวละคร หรือวัตถุ คือขนาดและตำแหน่งที่ครอบครองพื้นที่ในเฟรม ซึ่งถ้าขนาดของตัวละครมีขนาดใหญ่ พื้นที่ว่างในเฟรมก็จะเหลือน้อย หรือถ้ามีวัตถุหรือตัวละครครอบครองพื้นที่ทางด้านขวาของเฟรมนั้นเท่ากับว่าจะเหลือพื้นที่ว่างทางด้านซ้ายของเฟรม สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ผู้ตัดต่อจะต้องควบคุมตำแหน่งและพื้นที่ว่างนั้น ไปตลอดจนกว่าจะมีการเปลี่ยนมุมภาพ ซึ่งแน่นอนว่าตำแหน่งก็จะต้องเปลี่ยนไปด้วย มันเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้ตัดต่อจะต้องรักษาตำแหน่งของตัวละครหรือวัตถุให้คงที่เพื่อความต่อเนื่อง

ความต่อเนื่องของเสียง (Continuity of Sound)

ระดับของเสียง ไม่ว่าจะเป็นเสียงสนทนา หรือเสียงอื่น ๆ จะต้องมีความคงที่เสมอกันตลอดทั้งฉากนั้น นอกจากนั้นในทุกพื้นที่ที่มีเสียงในบรรยากาศ (Ambience sound) อยู่ บางครั้งก็นุ่มนวล สูง ต่ำ ดัง เบา ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมของฉากนั้น มันจะต้องถูกทำให้สม่ำเสมอในแต่ละช็อตที่อยู่ในฉากเดียวกัน เสียงบรรยากาศนี้จะต้องถูกควบคุมให้เหมือนเบาที่รองเสียงทุกเสียง อยู่ล่าสุด และเป็นเสียงที่มีความสำคัญมันเป็นเสียงที่บ่งบอกถึงสภาพแวดล้อมที่มองเห็นในกรอบภาพ หรือไม่มีในกรอบภาพแต่เป็นสภาพแวดล้อมของตัวละครทำให้ฉากนั้นมีชีวิตสมจริง บางครั้งเสียงบรรยากาศอาจถูกสร้างขึ้นใหม่เพื่อแก้ปัญหาความไม่ต่อเนื่องได้

การสร้างจังหวะ และ อัตราความเร็วซ้ำ (Rhythm and Pace)

จังหวะ มีความสำคัญอย่างมากและเป็นหัวใจของการตัดต่อภาพยนตร์ จังหวะเกิดขึ้นจากการกำหนดความสั้นยาวให้กับช็อต โดยความยาวของช็อตที่สั้นที่สุดคือ 1 เฟรม ช็อตที่ยาวจะยาวเพียงใดก็ขึ้นอยู่กับความยาวทั้งหมดของช็อตตั้งแต่เริ่ม Action จนถึงสิ่ง Cut ช็อตที่ยาวต่อกับช็อตที่ยาวทำให้เกิดจังหวะที่เชื่อมโยงเข้าสงบ ช็อตที่สั้นต่อกับช็อตที่สั้นทำให้เกิดจังหวะที่รวดเร็ว อย่างที่กล่าวไปข้างต้นจังหวะระหว่างช็อตมันเกี่ยวข้องกับจังหวะชีวิต ที่มีทั้งช้า ทั้งเร็วสลับกันไป ไม่ได้มีเพียงจังหวะเดียว มีความหลากหลายและส่งผลกระทบต่ออารมณ์ โดยปรกติจังหวะที่สอดคล้องกันในภาพยนตร์ดูเหมือนจะเกิดจากความเป็นส่วนตัว และมันถูกพูดไปไกลถึงว่า “มันคือสัญชาตญาณ” สัญชาตญาณนี้เกิดจากผู้ตัดต่อ มีการตั้งสมมุติฐานว่ามันเกิดมาจากความรู้ 2 ประการคือ จังหวะของทุกสิ่งในโลกใบนี้เป็นประสบการณ์ต่อมนุษย์ และ จังหวะที่เกิดจากประสบการณ์จากร่างกายของมนุษย์เอง แต่การมีเพียงสัญชาตญาณในการตัดต่อนั้นไม่เพียงพอ มันจะต้องบวกกับทักษะในการสร้างความยาวที่เหมาะสมให้กับช็อตภายในซีเควนส์นั้นด้วย มันคือการกำหนดความสั้นยาวในการให้ข้อมูล (Massage) เช่น ภาพกว้างให้ข้อมูลน้อยกว่าภาพแคบ ภาพกว้างก็ควรที่จะมีความยาวช็อตที่มากกว่าเพื่อที่จะให้ผู้ชมมีเวลาซึมซับข้อมูล หรือถ้าเป็นข้อมูลใหม่มันก็ควรที่จะให้ช็อตนั้นมีเวลานาน การเคลื่อนกล้องจะใช้เวลานานกว่าช็อตที่ไม่เคลื่อนไหว (Static shot) ดังนั้นจึงมักจะเห็นว่าช็อตภาพกว้างมักใช้การเคลื่อนกล้องเพื่อเป็นการยืดเวลาให้กับผู้ชมในการรับข้อมูล ดังนั้น การเข้าใจการเล่าเรื่องควบคู่ไปกับเป้าหมายหรือแก่นสาระของฉากนั้น ก็จะทำให้ผู้ตัดต่อตัดจังหวะได้อย่างแม่นยำ

จังหวะมีความสัมพันธ์กับการกำหนดอัตราความเร็ว (Pace) คือ การเล่าอารมณ์มีความสำคัญอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าฉากนั้นมีความสำคัญต่อเรื่อง มันก็จะมีพลังที่จะสร้างอารมณ์ที่น่าพึงใจให้กับภาพยนตร์เรื่องนั้น การกำหนดอัตราความเร็วพบได้บ่อยใน แอ็คชั่นซีเควนส์ ซึ่งความต้องการของซีเควนส์เหล่านี้คือการเล่าอารมณ์ ความเปลี่ยนแปลงของ อัตราความเร็วช็อตเป็นสิ่งที่กำหนดทิศทางทางอารมณ์ในการชม ยิ่งมีอัตราความเร็วมากเท่าไร ยิ่งทำให้เกิดความแรงมากเท่านั้น และถ้าอัตราความเร็วน้อยเท่าไรก็จะเกิดผลในทิศทางตรงกันข้าม ผู้กำกับภาพยนตร์สยองขวัญหลาย ๆ คน มักใช้อัตราความเร็วเป็นพลังในการส่งข้อมูลให้กับผู้ชม ความตื่นเต้นในภาพยนตร์แอ็คชั่น ความเดือดดาลของภาพยนตร์สยองขวัญ ความสนุก ไร้ใจของภาพยนตร์ผจญภัย อัตราความเร็วเป็นกุญแจสำคัญแห่งความสำเร็จของภาพยนตร์ เหล่านี้

การกำหนดช่วงเวลา (Timing)

คือการสร้างช่วงเวลาที่ดีที่สุดที่จะทำให้ช็อตนั้นให้ข้อมูลในปริมาณที่เหมาะสม สิ่งเหล่านี้ มาจากความต้องการ เป็นลักษณะเฉพาะของอารมณ์ที่ต้องการแสดงออกของซีเควนซ์ ทำให้ผู้ตัดต่อสามารถที่จะตัดสินใจได้ว่า จะต้องใช้ภาพและเสียงในการอธิบายวัตถุประสงค์นั้นในปริมาณเท่าใด เช่น ในภาพยนตร์

ตลก (Comedy) และ สยองขวัญ (Thriller) วัตถุประสงค์ของซีคอนซ์ คือต้องการสร้างความประหลาดใจ เกิดความคาดหมาย (Surprise) โดยใช้การตัดต่อในการสร้างช่วงเวลาที่เหมาะสมเจาะในภาพยนตร์ตลก และ สยองขวัญ การสร้างความประหลาดใจเป็นสิ่งที่สำคัญมาก ซึ่งถ้าสร้างช่วงเวลาที่มีผิด ความตลกและความ ตื่นตกใจก็จะไม่เกิดขึ้น สรุปคือ มันเป็นการสร้างช่วงเวลาที่เหมาะกับอารมณ์ของซีคอนซ์นั้น เปรียบ เหมือนการเล่าเรื่องให้สนุกจะต้องมีช่วงเวลาของการเล่าที่บางช่วงก็ผ่อนคลาย เพื่อรอคอยช่วงเวลาของ การสร้างความตกใจ หรือ ประหลาดใจ โดยไม่ทันตั้งตัว ถ้าผู้ชมมีปฏิกิริยาตอบสนองตามที่ผู้เล่าต้องการ นั้นก็แปลว่าผู้เล่าบรรลุวัตถุประสงค์นั้นแล้ว

เวลาและพื้นที่ (Time & Space)

การตัดต่อมีผลกระทบต่อเวลาสัมบูรณ์หรือเวลาที่แท้จริง (Mathematical Time) และ พื้นที่จริงโดยตรง เพราะในภาพยนตร์เวลาและพื้นที่จริงจะถูกสร้างขึ้นใหม่ในความรู้สึก ทำให้ถึงเป็นเช่นนั้น เวลาจริงและพื้นที่จริงไม่ก่อให้เกิดความรู้สึกและอารมณ์ใด ๆ แต่ด้วยวัตถุประสงค์ที่แท้จริงของการตัดต่อ ก็คือการสร้างอารมณ์ความรู้สึกให้เกิดขึ้น ดังนั้นเวลาจริงที่ไม่มีความสำคัญจะถูกตัดออกไป เวลาและพื้นที่ ที่มีความสำคัญจะถูกขยายยืดออก หรือเวลาและพื้นที่ที่ยืดยาวจะถูกหดสั้นลง ให้มีความสัมพันธ์กับเนื้อ เรื่อง การแสดง และความยาวข้อต่อ ในอัตราเร็วช้าที่แตกต่างกัน การตัดต่อสามารถพาผู้ชมไปได้ทุกสถานที่ ไม่ว่าจะเป็นสถานที่บนโลก หรือสถานที่ในความคิด ในความฝัน และทุกเวลาไม่ว่าจะเป็นอดีต ปัจจุบัน หรืออนาคต โดยสามารถสลับปรับเปลี่ยน กลับไปกลับมาได้ ซึ่งโดยธรรมชาติจิตของมนุษย์ก็เป็นเช่นนั้น จิตของเราไวและพร้อมจะไปทุกที่ ในขณะที่ร่างกายเราอยู่ในโลกความจริง แต่บางครั้งจิตอาจจะไปผูกพัน หมกหมุ่นกับเหตุการณ์อื่น สถานที่อื่น เรื่องราวอื่น และสามารถโยยเชื่อมโยงเชื่อมต่อไปยังเหตุการณ์อื่นได้อีก หลายเหตุการณ์

เวลาและพื้นที่ที่มีความสัมพันธ์กับความรู้สึกของผู้ชม เช่น เวลาที่แท้จริง เวลาที่เดินอยู่อย่าง สม่่าเสมอ เทียงตรง แต่ในความรู้สึกเวลาของแต่ละคนกลับไม่เท่ากันขึ้นอยู่กับ สถานการณ์ บางขณะเวลา เพียงแค่ 1 ชม. ก็ดูจะแสนสั้นในสถานการณ์ที่รีบเร่งแข่งกับความเป็น ความตาย บางเวลาเพียง 1 นาทีก็ดู ยาวนานกับการเฝ้ารอการกลับมาของคนที่ยากันไปแสนไกล นั่นคือสิ่งที่อธิบายให้เห็นถึงการกำหนด ความสั้นยาวของข้อต่อ จำนวนข้อต่อ และการกำหนดเวลาของ ซีคอนซ์ และซีคอนส์เพื่อถ่ายทอดอารมณ์นั้น ออกมา เวลาในการตัดต่อจะมีความสอดคล้องกับเวลา จริงในความรู้สึกของผู้ชม ยกตัวอย่างเช่น เนิบนาบ / เว็วว่าง (เนิบนาบ คือ เวลา เว็วว่าง คือ ความรู้สึก) คับขัน / ตื่นเต้น (คับขัน คือ เวลา ตื่นเต้น คือ ความรู้สึก) ฉับพลัน / ตกใจ (ฉับพลัน คือ เวลา ตกใจ คือ ความรู้สึก) จากตัวอย่างที่ยกมา ทำให้เห็นถึง ความสัมพันธ์ของ เวลา และการกำหนดความยาวข้อต่อ ที่มีผลสัมพันธ์กันกับความรู้สึกของผู้ชม ส่วนพื้นที่ ใน ภาพยนตร์ก็คือพื้นที่ที่ปรากฏในกรอบภาพ มีความสัมพันธ์กับรูปทรงรูปร่างที่อยู่ในกรอบภาพ พื้นที่ที่ น้อยรูปทรงในกรอบภาพก็จะมากทำให้รู้สึกอึดอัด คับแคบ พื้นที่ที่มีมากรูปทรงในกรอบภาพ ก็จะน้อยก็ให้

ความรู้สึกโล่งสบาย หรือเปล่าเปลี่ยน เมื่อนำภาพที่แคบมาต่อกันมากเท่าไรก็ยิ่งทำให้รู้สึกอึดอัด เป็นต้น นั่นคือพื้นที่ของภาพ ส่วนพื้นที่ที่เป็นนามธรรมก็คือ พื้นที่ในความฝัน ในความจริง ในความคิดคำนึง พื้นที่ในอดีต พื้นที่ในปัจจุบัน และอนาคต ที่สามารถพาผู้ชมเข้าออกระหว่างพื้นที่ต่าง ๆ ได้ตลอดเวลา โดยการเชื่อมโยงกันกลายเป็นภาพเสมือนที่สัมผัสรับรู้ว่าจริงในจิตของผู้ชม

ทุกครั้งที่ทำกรตัดต่อ ผู้ตัดต่อจะต้องทำความเข้าใจในจุดประสงค์ความต้องการของ เรื่องราวนั้น ก่อนเป็นอันดับแรก และนำมาตีความเพื่อนำไปเป็นเหตุผลในการตัดสินใจที่จะกระทำกรใด ๆ กับข้อดเหล่านั้น ไม่ว่าจะเป็น การสร้างความสั้นยาวให้กับข้อด การเลือกขนาดภาพ มุม ภาพ ให้เหมาะสมกับอารมณ์ของฉากนั้น ๆ นั้นหมายความว่าถ้ากรนำข้อดต่าง ๆ มาทำกร เชื่อมต่อกันอย่างไรเหตุผลก็เท่ากับกลุ่มข้อดเหล่านั้น ไม่มีความสำคัญ ไร้ความหมาย และกลายเป็นส่วนเกินให้กับภาพยนตร์ทำให้ดูฟุ่มเฟือย และไม่ส่งผลให้เรื่องราวไปข้างหน้า

ทั้งหมดนี้คือสิ่งสำคัญ และเป็นปัจจัยหลักที่การตัดต่อที่ดีควรมี ไม่ว่าจะเป็นแนวคิดที่ถูกพัฒนาขึ้นจากนักทฤษฎีในประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์ มาสู่หลักการที่จะสามารถสร้างอารมณ์ได้จากการตัดต่อที่มีเจตนาโดยตรงที่จะสื่อสารเชื่อมต่อกับการรับรู้ของผู้ชม เพื่อให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมเกิดอรรถรสในการชม ซึ่งเป็นงานที่รวมทั้งจิตวิทยา สุนทรียศาสตร์ ศิลปะ และขั้นตอนการทำงานที่เป็นระบบ รวมเป็นหน่วยงานใหญ่หน่วยงานหนึ่งที่ต้องพึ่งพาบุคลากรที่มีทั้งพลังสร้างสรรค์ในการสื่อสารถ่ายทอด และความเชี่ยวชาญในการใช้เทคโนโลยีเครื่องมือตัดต่อที่มีเฉพาะ หลากหลายและเปลี่ยนแปลงหมุนเวียนไปตามยุคสมัยตลอดเวลา

การเล่าเรื่องแบบคู่ขนาน (PARALLEL ACTION)

เหตุการณ์ที่มีความเป็นอิสระจากกัน เพื่อบอกข้อมูลของชีวิต 2 ชีวิต หรือมากกว่า ที่แปลกหน้าต่อกัน และทำให้ผู้ชมประหลาดใจ หรือกระวนกระวายใจที่จะได้เห็นทั้งหมดมาพบเจอกัน บ่อยครั้งที่ Parallel จะทำให้ผู้ชมรับรู้ก่อนหน้าของตัวละคร พวกเขาเห็นว่าทั้ง 2 คน เดินทางคลาดกัน คนหนึ่งมาก่อนหน้าอีกคนหนึ่งทำอะไรลงไป และจุดตัดทั้งหมดที่มาพบเจอกัน เพื่อจะให้เกิดคำถามว่าจะเจอกันเมื่อไหร่ เจอกันทำไม เป็นต้น

การตัดสลับเหตุการณ์ (CROSS CUTTING)

การนำเส้นเรื่อง 2 เส้น หรือมากกว่านั้น เล่าเรื่องสลับกัน โดยทั้ง 2 เรื่อง ต้องอาศัยพึ่งพากัน มีผลต่อกันทางข้อมูลโดยตรง การตัดแบบสลับเหตุการณ์ ระหว่าง 2 ตัวละครที่มีความเกี่ยวข้องกัน และบางครั้งทั้ง 2 ฝ่าย ก็มีความโกรธแค้น ตัวอย่างเช่น ตำรวจเข้าใกล้ผู้ร้าย หรือ นักผจญเพลิงเข้าไปช่วยคนที่ติดอยู่ในตึกที่ไฟกำลังไหม้ มักจะถูกใช้อยู่ในฉาก Climax หน้าทีของการตัดสลับเหตุการณ์เพื่อทำการพา 2 ตัวละคร 2 เหตุการณ์ไปพร้อม ๆ กัน โดยปกติจะสร้างจังหวะทางอารมณ์ให้ตึงเครียดขึ้นและช่วยขับเคลื่อนเรื่องราวให้ดูขัดแย้งกันมากขึ้น

Cross cut แบบที่1 ตัดสลับเหตุการณ์ที่มีความหมายตรงกันข้าม เพื่อให้เกิดความรู้สึกเชิงเปรียบเทียบ อุปมาอุปไมย

Cross cut แบบที่2 ตัดสลับเหตุการณ์ระหว่าง 2 ตัวละครที่โล่งก้นหรือปะทะกัน เพื่อให้เห็น 2 เหตุการณ์ไป พร้อม ๆ กัน

มองทาจ (MONTAGE)

คือการแทรกภาพที่ไม่เกี่ยวข้องกัน มีลักษณะเฉพาะตัว มาทำการเรียงต่อกันเป็น sequence ด้วยความสั้นกระชับ ซึ่งมันสามารถถ่ายทอดข้อมูล สรุปรวบยอดข้อมูลของข้อเท็จจริง ความคิด ความรู้สึก โดยปกติแล้ว ประโยชน์ของ Montage ก็เหมือนกับการแสดงสลับฉาก เปรียบเหมือนการปะติดปะต่อ เวลา สถานที่ ความรู้ ที่ค่อยพัฒนากลายเป็นภาพรวม ขนาดใหญ่

Montage จะทำให้ผู้ชมเข้าใจในสิ่งที่ต้องการจะเล่า โดยไม่ต้องใช้บทพูด อย่างไรก็ตาม Montage บางตัวจะมีการใช้ sound ซ้อนทับกัน หรือ sound ที่ได้จาก footage หรือไม่มี sound ไต ๆ เลย

Montage มี theme ที่แสดงให้เห็นถึงอารมณ์ Drama ตลกขบขัน หรือเป็นภาพข่าว จำแนกได้เป็นประเภทใหญ่ไม่กี่ประเภท Montage บางตัวชี้ให้เห็นถึงความซ้ำซากน่าเบื่อ และ นำไปใช้เป็นวัตถุดิบในการหยอกล้อเรื่องราว เช่น การทำให้เห็นถึงอารมณ์ของการสูญเสียความรัก ให้ดูเกินเลย เช่น ให้เห็นเป็นฟาดลมดินทราย หรือใช้ในการโหมโรงก่อนเข้าสู่เรื่องราวที่ยิ่งใหญ่ องค์ประกอบของ Montage shot สามารถนำมาใช้จากหลายแหล่งข้อมูล เช่น Footage ข่าว หนังสือพิมพ์ Youtube รายการทีวี เมื่อเรียงต่อเข้าด้วยกันแล้ว จะเกิดเป็นความหมายใหม่ หรือ ความหมายที่ใหญ่กว่าความหมายเดิม เช่น Montage คือการประมวลภาพเหตุการณ์ในชีวิตของ ตัวละครที่เคยรุ่งโรจน์ จนถึงตกต่ำ โดยใช้ดนตรีเป็นตัวช่วยอธิบายความหมาย

เล่าเรื่องในอนาคต (FLASHFORWARD)

คือการเล่าเรื่องที่จะเกิดขึ้นในอนาคต (Dream scene) Flashforward ในรูปแบบต่าง ๆ ส่วนใหญ่จะมีหน้าที่ทำให้คนดู จดจ่อไปกับเรื่องราวที่ดำเนินไป ซึ่งเป็นการทำนาย หรือบอกไปสิ่ง ที่กำลังจะเกิดขึ้นตามมา เปรียบเหมือนความฝันที่ทำนายอนาคต ลางสังหรณ์ที่อาจเกิดขึ้น โดยส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปแบบเกินจริง ที่ใช้เป็นประจักษ์คือ แสดงสิ่งที่ตัวละครคาดหวัง หรือสิ่งที่ตัวละครหวาดกลัวในอนาคต ในรูปแบบความฝันที่ดี หรือร้าย ซึ่งจังหวะการใช้ จะใช้ตอนเริ่มเรื่อง หรือ ตอนไหนของเรื่องก็ได้

เล่าเรื่องในอดีต (FLASHBACK)

คือ ข้อต, ซิน หรือ ซีควนซ์ ที่เล่าเรื่องกลับไปในอดีต การใช้ Flashback นั้น มีหลายวิธี เช่น ปรับสีให้เป็น ขาว-ดำ,หรือ ซีเปียร์ ร่วมกับการใช้ Transition effect ,Fade ,Dissolve ,Flashback นั้น

จะช่วยอธิบายความรู้สึก ความคิด ความทรงจำ หรือชีวิตก่อนหน้านั้น (back story) ของตัวละครได้ดี หรือบ่อยครั้งจะใช้ในฉากเปิดเรื่อง

Flashback สามารถฉายให้เห็นเหตุการณ์ซ้ำ เพื่อเป็นการเน้นย้ำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกถึง เหตุการณ์นั้นใหม่อีกครั้ง

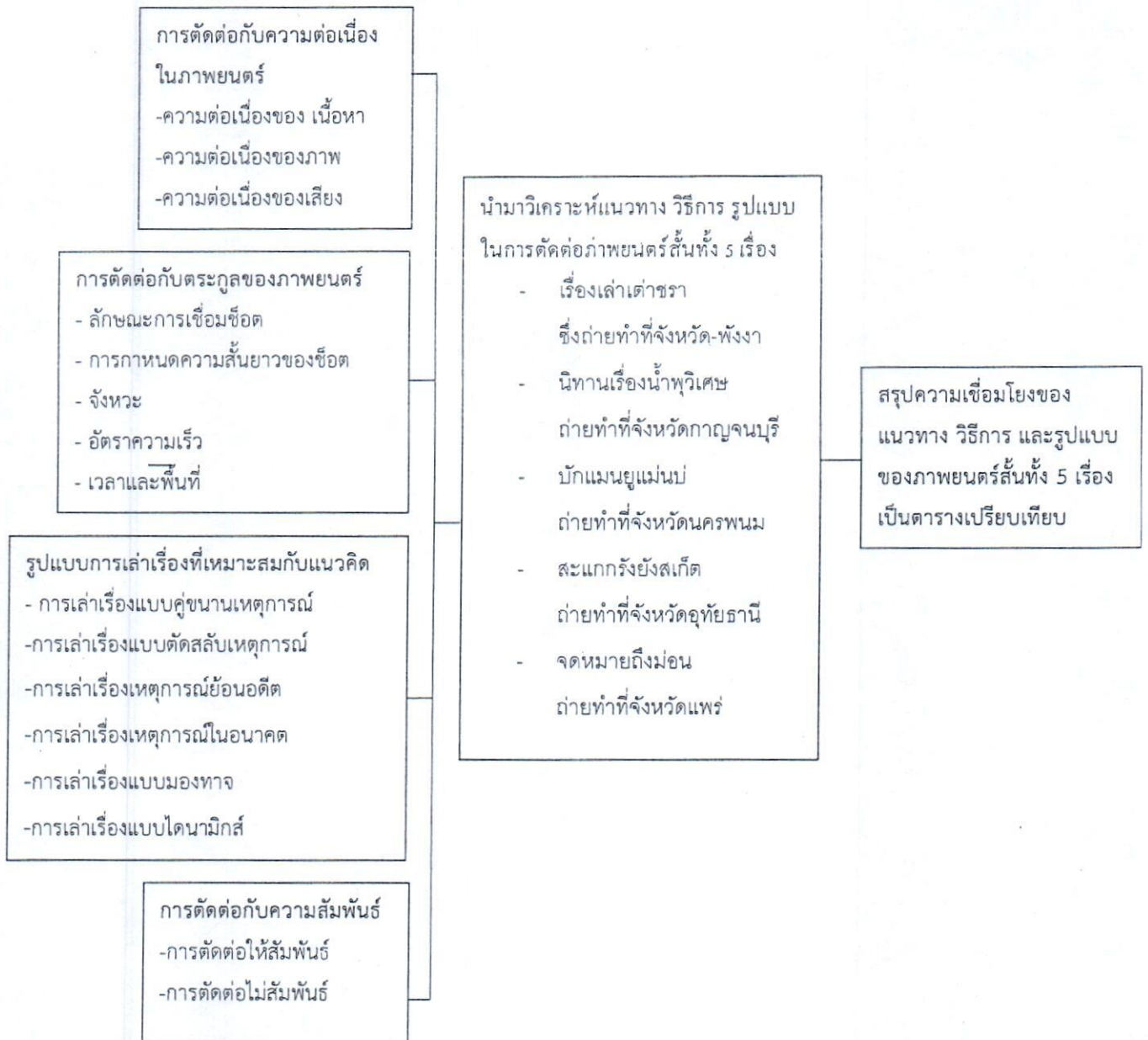
Flashback จะใช้เป็นฉากบอกเหตุ หรือสร้างความขัดแย้งที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ทำให้จุด หักเห ของเรื่อง (plot point) กระจ่างขึ้น หรือผลึกเรื่องราวให้ไปในทิศทางใหม่

Flashback ที่เล่าเรื่องด้วย Flash cut ไม่ว่าจะสั้นหรือยาว ที่ปรากฏให้เห็นตลอดทั้งเรื่อง วิธีการ นี้ทำให้สามารถใช้ Flashback หลายครั้งโดยไม่ลำดับตามเวลาก็ได้

ไม่ว่าอย่างไรก็ตามต้องระลึกว่า Flashback มีความสำคัญมาก ๆ เพราะทั้ง ๆ ที่ตัวมันมีหน้าที่เล่า เรื่องในอดีต แต่มันกลับมีผลทำให้เรื่องดำเนินไปข้างหน้า

Flashback คือสิ่งที่เป็นปมในอดีต เป็นความเจ็บปวดของตัวละคร ที่มีหน้าที่เป็นตัวผลักดันช่วย ให้ตัวละครเหล่านั้น ผ่านพ้นเหตุการณ์ที่บีบคั้นกดดันไปได้ ดุจดังการเปลี่ยนความแค้น ให้เป็นพลัง

2.2 กรอบแนวคิดในการทำวิจัย



บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาวิจัยเรื่อง การติดต่อเพื่อสร้างความหมายและอารมณ์ความรู้สึกของภาพยนตร์สั้นบ้านฉันบ้านเธอ เป็นการวิจัยพื้นฐานทางการศึกษาเชิงวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อเพิ่มพูนวิทยาการให้กว้างขึ้น โดยการวางแผนวิจัยด้วยการเก็บข้อมูลจากตำราที่ผู้วิจัยได้ศึกษา และภาพยนตร์สั้นทั้ง 5 เรื่อง ของโครงการ สื่อสร้างสรรค์เล่าหนังสั้นบ้านฉันบ้านเธอ ทั้ง 5 เรื่อง ได้แก่ เรื่องเล่าเต่าชรา ซึ่งถ่ายทำที่จังหวัดพังงา นิทานเรื่องน้ำพุวิเศษ ถ่ายทำที่จังหวัดกาญจนบุรี บักแมนยูแมนป์ ถ่ายทำที่จังหวัดนครพนม สะแกกรังยังสเก็ท ถ่ายทำที่จังหวัดอุทัยธานี และ จดหมายถึงม่อน ได้ถ่ายทำที่จังหวัดแพร่ เพื่อได้ข้อมูลที่ต้องการมาประกอบเป็นแนวทางการศึกษา

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย/วิธีการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อวิเคราะห์การติดต่อเพื่อสร้างความหมายและอารมณ์ความรู้สึกของภาพยนตร์สั้นบ้านฉันบ้านเธอ โดยอาศัยทฤษฎี หลักการ วิธีการ และรูปแบบของการติดต่อภาพยนตร์ในการเล่าเรื่อง เพื่อสร้างความหมายและอารมณ์ความรู้สึกของภาพยนตร์สั้นบ้านฉันบ้านเธอ

3.3 วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิจัยนี้ใช้วิธีการรวบรวมเอกสาร ตำรา บทความวิชาการทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ และ ภาพยนตร์สั้นทั้ง 5 เรื่อง ของโครงการ สื่อสร้างสรรค์เล่าหนังสั้นบ้านฉันบ้านเธอ ทั้ง 5 เรื่อง ได้แก่ เรื่องเล่าเต่าชรา ซึ่งถ่ายทำที่จังหวัดพังงา นิทานเรื่องน้ำพุวิเศษ ถ่ายทำที่จังหวัดกาญจนบุรี บักแมนยูแมนป์ ถ่ายทำที่จังหวัดนครพนม สะแกกรังยังสเก็ท ถ่ายทำที่จังหวัดอุทัยธานี และ จดหมายถึงม่อน ได้ถ่ายทำที่จังหวัดแพร่ เพื่อนำมาวิเคราะห์ เรียบเรียง เพื่อให้ได้รูปแบบ และแนวคิด ที่สมบูรณ์ ต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิเคราะห์ข้อมูล จะเป็นเชิงวิเคราะห์เนื้อหา จากหลักการ ทฤษฎี และรูปแบบวิธีการจาก ภาพยนตร์สั้นทั้ง 5 เรื่อง ของโครงการ สื่อสร้างสรรค์เล่าหนังสั้นบ้านฉันบ้านเธอ ทั้ง 5 เรื่อง ได้แก่ เรื่องเล่าเต่าชรา ซึ่งถ่ายทำที่จังหวัดพังงา นิทานเรื่องน้ำพุวิเศษ ถ่ายทำที่จังหวัดกาญจนบุรี บักแมนยูแมนป์ ถ่ายทำที่จังหวัดนครพนม สะแกกรังยังสเก็ท ถ่ายทำที่จังหวัดอุทัยธานี และ จดหมายถึงม่อน ได้ถ่ายทำที่จังหวัดแพร่

3.4 วิเคราะห์ข้อมูล

ศึกษาทฤษฎี แนวความคิด รูปแบบและวิธีการในการติดต่อภาพยนตร์ ที่สามารถส่งผลทางอารมณ์ความรู้สึกให้กับผู้ชม เป็นการศึกษาเพื่อทราบถึงแนวทางในหลาย ๆ ด้านที่มีความสำคัญอย่างมาก ในการติดต่อภาพยนตร์ ทั้งด้านที่เป็นทฤษฎี แนวความคิด จากเอกสารตำราที่เกี่ยวข้อง และจากภาพยนตร์ที่มีแนวทาง วิธีการที่โดดเด่น และสมควรแก่การศึกษาทางด้านการติดต่อเพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์การติดต่อภาพยนตร์สั้นบ้านฉันบ้านเธอ โดยสามารถสรุปเป็นหลักการในการศึกษาวิจัยได้ดังนี้ คือ

1. การติดต่อกับความต่อเนื่องในภาพยนตร์ เป็นการศึกษาวิธีการ แนวทางในการรักษาความต่อเนื่องในภาพยนตร์ เพราะความต่อเนื่องเป็นสิ่งที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก และเป็นสิ่งที่ทำให้ทราบถึงปัญหาของความไม่ต่อเนื่องในภาพยนตร์ได้ว่ามีประการใดบ้าง โดยแบ่งเป็น 4 ประการคือ

1.1 ความต่อเนื่องของเนื้อหา (Continuity of content) ซึ่งความต่อเนื่องของเนื้อหา จะต้องทำให้เรื่องราวที่ดำเนินไปข้างหน้า ไม่ว่าภาพยนตร์นั้น ๆ จะลำดับเหตุการณ์อย่างไร ความต่อเนื่องของเนื้อหาต้องทำให้เรื่องไปข้างหน้าเสมอ และไม่สร้างความสับสน ในการลำดับข้อมูลการรับรู้ ซึ่งสามารถแบ่งเป็น ความต่อเนื่องของเนื้อหาด้วย 2 หลักการนี้

- ความต่อเนื่องของเวลา
- ความต่อเนื่องของระยะทางและพื้นที่

1.2 ความต่อเนื่องของภาพ (Continuity of visual) ความต่อเนื่องของภาพมีความสำคัญมากต่อการรับรู้ของผู้ชมเนื่องจากการชมภาพยนตร์จะเกิดจากการรับข้อมูลจากภาพเป็นอันดับแรก โดยแบ่งความต่อเนื่องของภาพเป็น 2 ประการดังนี้

- ความต่อเนื่องของการแสดง
- ความต่อเนื่องของทิศทางต่าง ๆ

1.3 ความต่อเนื่องของเสียง (Continuity of Sound) ปัญหาส่วนใหญ่คือภาพไม่มีความต่อเนื่องสัมพันธ์ กันกับเสียง เมื่อภาพยนตร์เป็นสื่อที่ใช้ทั้งภาพและเสียง เสียงจึงมีผลต่อการรับรู้ของผู้ชม เช่นกัน และมีส่วนในการส่งเสริมและทำลายภาพยนตร์ได้ โดยผู้วิจัยแบ่งความต่อเนื่องของเสียงไว้ 2 ประการคือ

- ความต่อเนื่องของเสียงบรรยากาศ
- ความไม่สัมพันธ์เพื่อให้เกิดนัยยะ

2. การติดต่อกับตระกูลของภาพยนตร์ เป็นการศึกษาเพื่อหาวิธีการที่เหมาะสม ตามลักษณะตระกูลต่าง ๆ ของภาพยนตร์ซึ่งมีลักษณะเฉพาะ และหลักการที่แตกต่างกัน โดยแบ่งหลักการที่เกี่ยวข้องไว้ 5 หลักการดังนี้

2.1 ลักษณะการเชื่อมช็อต

2.2 การกำหนดความสั้นยาวของช็อต

2.3 จังหวะในการตัดต่อ

2.4 อัตราความเร็ว

2.5 เวลาและพื้นที่

3. รูปแบบการเล่าเรื่องที่เหมาะสมกับแนวคิด เนื้อหาแต่ละเนื้อหามีรูปแบบการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันออกไป เป็นการศึกษาถึงรูปแบบที่เหมาะสมกับแนวความคิด โดยแต่ละรูปแบบมีผลต่อการให้ข้อมูล แก่ผู้ชมที่แตกต่างกันออกไป โดยแบ่งรูปแบบที่เกี่ยวข้องไว้ 6 รูปแบบดังนี้

3.1 การเล่าเรื่องแบบคู่ขนานเหตุการณ์ (Parallel Editing)

3.2 การเล่าเรื่องแบบตัดสลับเหตุการณ์ (Cross cutting)

3.3 การเล่าเรื่องเหตุการณ์ย้อนอดีต (Flashback)

3.4 การเล่าเรื่องเหตุการณ์ในอนาคต (Flashforward)

3.5 การเล่าเรื่องแบบมองทาจ (Montage)

3.6 การเล่าเรื่องแบบไดนามิกส์ (Dynamics cutting)

4. การตัดต่อกับความสัมพันธ์ ความสัมพันธ์ก็คือความสัมพันธ์กันขององค์ประกอบทั้งหมดระหว่าง ช็อตแรกกับช็อตต่อไป ระหว่างซีน ระหว่างซีเควนซ์ ความสัมพันธ์กันจะก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และ อารมณ์ที่ราบรื่น แต่ความสัมพันธ์ที่ขัดแย้งก็ช่วยให้อารมณ์ความระทึก รุนแรง และความสัมพันธ์ยังสามารถสร้างความหมายได้ โดยการศึกษาการใช้ความสัมพันธ์เพื่อให้ได้รูปแบบที่เหมาะสมในการสร้างอารมณ์และความหมายให้แก่ภาพยนตร์ โดยแบ่งความสัมพันธ์ 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

หลังจากทำการศึกษาวิเคราะห์ตามแนวทางข้างต้นแล้ว ก็สรุปความเชื่อมโยงของแนวทาง วิธีการ และ รูปแบบในการติดต่อเพื่อสื่อความหมายและอารมณ์ความรู้สึกของภาพยนตร์สั้นทั้ง 5 เรื่องเป็นตารางเปรียบเทียบ