

ตัดต่อวิดีโออย่างมีหลักการ

การตัดต่อวิดีโอเป็นหนึ่งในสามของขั้นตอนการผลิตวิดีโอ อยู่ระหว่างการถ่ายทำและการเผยแพร่ เป็นส่วนหนึ่งของงานหลังการผลิต (Post-Production) เป็นขั้นตอนเพื่อ คัดเลือก ลำดับ แก้ไข และปรับแต่งความยาว ทั้งภาพและเสียงให้เหมาะสม การตัดต่อวิดีโอที่ปกติจะตัดต่อทำตามสคริปต์ หรือสตอรี่บอร์ดที่ผู้ผลิตได้เขียนไว้ ดังนั้นการวางแผนการถ่ายทำที่ดีจะทำให้การตัดต่อทำได้สะดวกขึ้น ถึงแม้ภาพจะต้องถูกลำดับตามสคริปต์ แต่รายละเอียดและจังหวะของการตัดจากภาพหนึ่งไปอีกภาพหนึ่งจะมีหลักการโดยเฉพาะซึ่งอยู่ในความดูแลโดยผู้ลำดับภาพ (Editor) เพื่อที่จะดึงดูดความสนใจของผู้ชมให้อยู่กับเนื้อหาของรายการโดยไม่ถูกรบกวนจากเทคนิคของการผลิตเลย

สุชาติ พรหมปัญญา



หลักการที่ใช้ได้ตลอดไป

ภาพยนตร์ในยุคต้น ๆ จะถ่ายมาจากเหตุการณ์จริงอย่างง่าย ๆ เช่น ภาพรถไฟที่วิ่งเข้าออกจากสถานี หรือตลาดที่มีผู้คนขวักไขว่ ภาพเหล่านี้จะดำเนินไปอย่างต่อเนื่องจนสิ้นสุดการถ่ายในแต่ละครั้ง ต่อมาผู้ฉายจึงรู้จักการนำเอาภาพอื่น ๆ เข้ามาต่อสลับเพื่อสร้างสีสันและลดความจำเจ ภายในไม่กี่ปี ผู้ชมก็มีการพัฒนาการสนิยมการดูให้สูงขึ้น ผู้ผลิตจึงต้องปรับปรุงการนำเสนอเสียใหม่ให้มีความน่าสนใจยิ่งกว่าเดิม หลักในการหาภาพที่สอดคล้องมาร้อยต่อกัน จึงถูกนำมาใช้เพื่อดึงผู้ชมให้ติดตามเรื่องราวได้อย่างต่อเนื่อง การสร้างความสัมพันธ์ของเหตุผล เวลา และสถานที่ ระหว่างช็อตต่าง ๆ เป็นงานใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน เลื่อนข้ออื่น ๆ ในการนำเสนอก็ตามมา เช่นโรงภาพยนตร์และบทบรรยาย เพื่อนำมาแก้ไขปัญหาพื้นฐานที่มองเห็นได้ในขณะนั้น

ตัวอย่างของปัญหาหนึ่งที่พบเช่น ปัญหาของประตู ซึ่งเป็นปัญหาเกี่ยวกับสถานที่และเวลา ภาพคนกระโดดออกจากหน้าต่างขณะที่ไฟกำลังไหม้อยู่ เมื่อตัดมาดูมุกจากภายนอก หากยังเห็นภาพคนกำลังกระโดดออกมาอีกก็จะเกิดการซ้ำของเหตุการณ์ซึ่งจะทำให้ผู้ชมสะดุดหรือสงสัยว่าเป็นภาพย้อนเหตุการณ์หรือคนละเหตุการณ์กันได้ ผู้ผลิตภาพยนตร์จึงต้องเรียนรู้วิธีการตัดต่อเพื่อให้การตัดภาพแต่ละครั้งมีความราบรื่นที่สุด เทคนิคการตัดต่อแบบต่อเนื่องจึงถูกนำมาใช้และพัฒนาขึ้นมาอีกหลายวิธี หลักการตัดต่อที่คลาสสิกนี้จึงเป็นที่รู้จักกันถ้วนหน้าในหมู่นักผลิตภาพยนตร์รวมทั้งผู้ชมทั้งหลาย มันได้กลายเป็นพื้นฐานของการผลิตรายการทั้งหมดไปแล้วในปัจจุบัน

การตัดต่อแบบต่อเนื่อง

- การตัดต่อแบบต่อเนื่องมีจุดประสงค์เพื่อที่จะให้เกิดความมั่นใจว่า
- ภาพจะถูกลำดับให้ผู้ชมเข้าใจในสถานที่ เวลา และความเป็นเหตุเป็นผลของการกระทำนั้น ๆ
 - ภาพแต่ละช็อตจะดำเนินไปตามเส้นการแสดง (Line of Action) เพื่อรักษาทิศทางของภาพให้ถูกต้อง เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจถึงพื้นที่ของการแสดงอย่างสมบูรณ์
 - การเคลื่อนที่ของกล้องและการเปลี่ยนช็อตที่ราบรื่นจะดึงผู้ชมเข้าสู่เนื้อหาของการผลิตแทนที่จะเป็นกลไกหรือวิธีที่ใช้ในการผลิตนั้น
 - การตัดต่อแบบต่อเนื่องจะสร้างภาพลวงที่แตกต่างจากเหตุการณ์ต่อเนื่องตามปกติที่ผู้ชมสังเกตได้

เทคนิคที่มองไม่เห็น

ผู้บุกเบิกภาพยนตร์ในยุคแรกจะทราบดีว่า มันเป็นไปได้ที่จะเปลี่ยนภาพจากช็อตหนึ่งไปยังอีกช็อตหนึ่งโดยไม่ให้ผู้ชมรู้ (ว่ามีารเปลี่ยน) หากไม่ได้ปฏิบัติตามกฎของความต่อเนื่อง กฎนี้มีไว้เพื่อให้มั่นใจว่าผู้ชมจะติดตามเนื้อหาที่นำเสนอโดยไม่รู้ตัวว่าภาพแต่ละช็อตเปลี่ยนไปอย่างไร การเล่าเรื่องด้วยภาพมีจุดมุ่งหมายสองประการคือ เพื่อสื่อข้อมูลข่าวสารที่ต้องการออกไป และเพื่อดึงความสนใจของผู้ชมเอาไว้อย่างต่อเนื่อง การเปลี่ยนภาพแต่ละช็อตจะเป็นการขัดจังหวะความสนใจที่ต่อเนื่องของผู้ชม ดังนั้นเทคนิคการจัดลำดับภาพและการควบคุมให้ผู้ชมได้ติดตามเนื้อหาอย่างต่อเนื่องเป็นส่วนที่สำคัญที่สุดของการตัดต่อ

เทคนิคที่ใช้เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องนี้เป็นสิ่งที่ผู้ชมมองไม่เห็นเมื่อไรก็ตามที่ผู้ชมรู้สึกว่ามีภาพมีการเปลี่ยนแปลง มีการเคลื่อนที่เข้าออกของกล้อง หรือมีการเปลี่ยนแปลงใด ๆ ที่ทำให้ความต่อเนื่องสะดุดลง ความสนใจของผู้ชมก็จะเคลื่อนไปจากเนื้อหาเรื่องราวที่น่าเสนอนั้น ไปสนใจวิธีที่ใช้ในการนำเสนอแทน หลักการตัดต่อแบบต่อเนื่องเป็นสิ่งที่คุ้นเคยกันมานานและมีอิทธิพลต่อผู้ผลิตรายการหรือใครก็ตามที่ทำงานทางด้านโทรทัศน์และภาพยนตร์ทั่วโลกเป็นอย่างมาก

วิธีการเปลี่ยนช็อต

วิธีการเปลี่ยนจากช็อตหนึ่งไปยังอีกช็อตหนึ่งเราเรียกว่าทรานซิชัน (Transition) ซึ่งถือว่าเป็นเอฟเฟกต์ (Effect) อย่างหนึ่ง ทรานซิชันที่ง่ายที่สุดก็คือการตัดชน (Hard Cut) ซึ่งเป็นการนำช็อตต่อไปมาเรียงต่อกันโดยไม่มีการใช้เทคนิคพิเศษอะไรเลย การตัดชนจึงเป็นทรานซิชันที่ไม่ต้องมีตัวทรานซิชันเพราะไม่ได้ใช้เวลาในการเปลี่ยนภาพเลย (Duration = 0) วิธีการเปลี่ยนช็อตที่สำคัญมีดังนี้

- Cut - เป็นวิธีการที่ช็อตหนึ่งถูกนำมาต่อกับอีกช็อตหนึ่ง ภาพจึงเปลี่ยนไปในทันที การบอกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสถานที่เดิม เวลาเดิม จึงใช้วิธีนี้ได้ ให้ความรู้สึกที่ฉับไว จบในตัวเอง

- Dissolve or Mix - บางทีก็เรียกว่า Cross Fade เป็นวิธีจางหายภาพหนึ่งไปขณะที่อีกภาพหนึ่งเข้ามาพร้อม ๆ กัน เมื่อถึงจุดสิ้นสุด ภาพที่ส่องจึงมาแทนที่ภาพแรกโดยสมบูรณ์ การเชื่อมต่อกภาพเช่นนี้แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงในเชิงพื้นที่ หรือเวลาได้ เช่นภาพดอกไม้บาน เมื่อ Dissolve กับภาพดอกไม้เต็มที่แล้ว เติบโตจนบานเต็มที่ สามารถบอกถึงเวลาที่ผ่านไปอย่างไรก็ตามในอีกแง่หนึ่งเช่นการ Dissolve นักร้องจากมุมหนึ่งที่เป็นภาพระยะกลางไปสู่อีกมุมหนึ่งที่เป็นภาพระยะใกล้จะไม่มี ความหมายของกาลเวลาแต่อย่างใด แต่มุ่งสู่ความรู้สึกและความนุ่มนวลในการเปลี่ยนภาพมากกว่า

- Fade - เป็นการทำให้ภาพให้ค่อย ๆ สว่างขึ้น หรือมืดลงนั่นเอง ภาพค่อย ๆ สว่างขึ้นเราเรียกว่า Fade In ในทางตรงข้ามภาพที่ค่อย ๆ มืดลงจะเรียกว่า Fade Out การใช้ Fade In/ Fade Out จะทำให้ผู้ชมสะดุดกับเรื่องราว จึงเหมาะสำหรับการเริ่มต้นหรือจบรายการเหมือนกับการเปิดปิด màn การแสดงนั่นเอง

- Defocus - เป็นการทำให้ภาพมัวให้กับภาพหนึ่งแล้ว Dissolve ไปยังอีกภาพหนึ่งซึ่งก็เป็นภาพที่มัวเหมือนกัน หลังจากนั้นจึงค่อย ๆ ปรับภาพที่เข้ามาแทนที่ให้ชัดขึ้น การเปลี่ยนภาพชนิดนี้จะให้ความรู้สึกที่สับสนหรือเป็นการย้อนเวลาไปในอดีต

- Wipes and Pattern Wipes - เป็นการกวาดลบภาพหนึ่งออกจากจอภาพขณะเดียวกันก็นำอีกภาพหนึ่งเข้ามาแทน ทิศทางของการกวาดสามารถกำหนดได้ บางกรณีสามารถทำขอบของแขนกวาดให้หมุนหรือเปลี่ยนสีได้ ให้ความรู้สึกในการเปลี่ยนเรื่อง เปลี่ยนตอน สร้างความสนใจกับสิ่งที่จะมาใหม่ได้

- Digital Video Effect (DVE) - เป็นทรานซิชันที่เกิดจากกระบวนการดิจิทัลที่ภาพถูกดิจิทัลไปเป็นรูปของจุดนับจำนวนเป็นล้าน ๆ จุดเหล่านี้ถูกนำมาปรับเปลี่ยนด้วยสมการคณิตศาสตร์ที่ซับซ้อนทำให้เกิดภาพในลักษณะต่าง ๆ ได้อย่างไม่จำกัด ทรานซิชันที่ซับซ้อน รูปทรงและการเคลื่อนที่แบบ 3 มิติ การนำภาพไปปะติดกับพื้นผิววัตถุต่าง ๆ เหล่านี้มักจะเกิดจากกระบวนการทาง DVE ทั้งสิ้น

การตัดต่อจะทำให้เราสามารถแก้ปัญหาเรื่องความต่อเนื่อง การไม่เข้ากันของภาพ และการสร้างความสับสนให้กับภาพได้ ในการดำเนินเรื่องราวตามปกติเราจึงแทบไม่จำเป็นต้องใช้ทรานซิชันเลยก็ได้ การตัดสินใจนำทรานซิชันมาใช้จึงต้องมีวัตถุประสงค์และเหตุผลอันสมควร การใช้ทรานซิชันพร่ำเพรื่อนอกจากจะทำให้สะดุดความรู้สึกต่อผู้ชมซึ่งจะไปทำลายหลักของความต่อเนื่องเบื้องต้นแล้วยังสร้างความน่าเบื่อให้กับผู้ชมอีกด้วย งานที่นิยมใช้ทรานซิชันบ่อย ๆ มักจะเป็นงานที่ผู้ผลิตไม่มีเวลาในการเลือกหรือแก้ไขภาพได้มากนัก การใช้ทรานซิชันจึงใช้เพื่อกลบเกลื่อนข้อผิดพลาดจากการถ่ายบางประการได้ งานเหล่านี้ได้แก่การถ่ายทอดสด การรายงานข่าวที่ต้องมีความฉับไว การจัดทำห้วงท้ายรายการ การแทรกรายการ และงานโฮมวิดีโอที่ไม่ต้องคำนึงถึงเนื้อหามากนัก

การมองเห็นของตา

โทรทัศน์ก็คือตู้แสดงภาพนิ่งในช่วงสั้น ๆ ที่ลำดับต่อเนื่องกันมาด้วยธรรมชาติการรับรู้ของสายตามนุษย์ที่ไม่สามารถเห็นอาการกระพริบได้ เมื่อภาพถูกเปลี่ยนในอัตรา 48-50 ภาพต่อวินาทีขึ้นไป ดังนั้นเราจึงถูกลวงให้เห็นภาพนิ่งที่แสดงต่อกันมานั้นเป็นภาพเคลื่อนไหวไปมาอย่างต่อเนื่อง ประสาทตาจะใช้เวลาระยะหนึ่งก่อนที่จะจับการเปลี่ยนแปลงได้ ผู้ชมจะเห็นการเปลี่ยนแปลงได้เร็วขึ้นเมื่อส่วนประกอบของภาพทั้งสองนั้นขัดแย้งกันมาก ๆ หรือไม่เหมือนกันเลย หากต้องการให้การเปลี่ยนช็อตดูฉับไว น้อยที่สุดเพื่อป้องกันสิ่งกวนใจผู้ชม การเคลื่อนไหวของสายตาระหว่างรอยตัดจะต้องน้อยตามไปด้วย ยิ่งช็อตที่กำลังมาถึงมีความคล้ายคลึงกันเท่าใด (เข้ากันได้ตามหลักการของขนาดและตำแหน่ง) การเคลื่อนที่ของสายตาก็ยิ่งจะน้อยลงเท่านั้น การเปลี่ยนช็อตที่ยากที่จะสังเกตเห็น อย่างไรก็ตามจุดล่อแหลมในการจับคู่ช็อตที่เป็นแบบเดียวกันเพื่อให้เกิดความสับสนนั้นอาจใช้ไม่ได้ถ้าเป็นการตัดระหว่างช็อตที่เหมือนกันมาก ๆ (เช่นภาพผู้บรรยายที่ศีรษะเคลื่อนไปเพียงเล็กน้อย) เนื่องจากช็อตที่คล้ายกันเกินไปจะไม่มีข่าวสารใหม่ทำให้ผู้ชมสะดุด และเกิดคำถามว่าผู้ผลิตต้องการสื่ออะไร

การบรรยายที่สามารถกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนช็อตได้ (อะไรจะเกิดขึ้นต่อไป ชายคนนี้จะทำอะไร) จะทำให้การเปลี่ยนภาพนั้นราบรื่นขึ้นด้วย การไม่เข้ากันมาก ๆ ระหว่างช็อตสองช็อต เช่นกิจกรรมที่อยู่ทางด้านซ้ายของจอภาพถูกตัดเข้ามาจากช็อตเดิมซึ่งมีกิจกรรมอยู่ทางขวา จะทำให้ผู้ชมใช้เวลาอย่างน้อย 3-4 เฟรมที่จะจับการเปลี่ยนแปลงนี้ และจะไปกระตุ้นให้เกิดคำถามว่า "อะไรจะขึ้นอีก?" ถ้าภาพตัดกระโดด (Jump Cut) เหล่านี้ถูกนำมาต่อกัน ผู้ชมก็จะรับรู้ถึงกลิ่นของการผลิต การสั่นไหวของเหตุการณ์ก็จะถูกขัดจังหวะ การขัดจังหวะที่เห็นได้ชัดนี้ แน่แน่นอนว่าจะเป็นความตั้งใจในการผลิตในบางครั้งก็ได้

เลือกช็อตให้กลมกลืน

เมื่อจะตัดช็อตสองช็อตเข้าหากัน เราสามารถคัดเลือกภาพหรือส่วนผสมของภาพของแต่ละช็อตให้เข้ากันเพื่อสร้างความต่อเนื่องขึ้นมาได้ ในทางกลับกันหากต้องการให้ผู้ชมสะดุดกับการเปลี่ยนแปลงในทันที ก็สามารถทำได้โดยการนำช็อตที่มีความแตกต่างกันมาก ๆ มาวางต่อกันเท่านั้น

การเปลี่ยนภาพระหว่างช็อตจะสังเกตเห็นได้ยากหากช็อตทั้งสองมีส่วนของภาพหรือวัตถุเหมือนกันตั้งแต่หนึ่งอย่างขึ้นไป ความสัมพันธ์ระหว่างช็อตเกิดจาก รูปร่างและตำแหน่งของวัตถุหลัก สีแสง การจัดภาพและองค์ประกอบโดยรวม ลักษณะเหมือนกันที่มีอยู่บนช็อตทั้งสองจะช่วยให้การเปลี่ยนภาพระหว่างช็อตมีความราบรื่นยิ่งขึ้น

ชื่อการสนทนาแบบอินเตอร์คัต (Intercut) ใช้บ่อยในการถ่าย ผู้ร่วมรายการแบบแยกช็อตโดยวางผู้ร่วมรายการให้อยู่ข้างใดข้างหนึ่งของจอเพื่อให้เห็นการเชื่อมต่อของสถานที่ พื้นที่ว่างที่อยู่อีกด้านหนึ่งจะบอกถึงการมีอยู่ของอีกสิ่งหนึ่ง ในแต่ละครั้งภาพที่ตัดเข้ามาใหม่จะเติมช่องว่างที่ทิ้งไว้โดยภาพก่อนหน้าด้วยผู้ร่วมรายการที่อยู่อีกด้านหนึ่ง

การตัดภาพด้วยวิธีนี้นิยมใช้กับการรายงานความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ คำตอบจะถูกอินเตอร์คัตระหว่างผู้สนทนาในเรื่องนั้นทางด้านหนึ่งของจอ ในขณะที่ภาพของผู้ไม่เห็นด้วยจะถูกวางอยู่อีกทางด้านหนึ่ง ขึ้นอยู่กับคำถามคำตอบ การตัดภาพจะกลับไปกลับมาเหมือนกับมีการสนทนาระหว่างผู้ร่วมรายการทั้ง ๆ ที่ทั้งหมดอาจจะไม่เคยพบกันเลยก็ได้

จังหวะให้สอดคล้อง

ผู้ตัดต่อจำเป็นต้องพิจารณาถึงจังหวะสองชนิดเมื่อนำช็อตมาต่อกัน คือ จังหวะที่เกิดจากอัตราเร็วในการเปลี่ยนช็อต และจังหวะของการกระทำที่อยู่ในภายใน

ภาพแต่ละช็อตจะมีเวลาอยู่บนจอระยะหนึ่ง อัตราเร็วที่ช็อตต่าง ๆ ถูกตัดเข้า/ออกจะสร้างจังหวะขึ้นมามีผลต่อการตอบสนองของผู้ชมในเรื่องนั้น ๆ ตัวอย่างภาพยนตร์แอ็กชันซึ่งนิยมสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชมโดยการเพิ่มอัตราเร็วในการตัดภาพ โดยการลดเวลาของแต่ละช็อตลงไปเรื่อย ๆ ในขณะที่จุดสำคัญของเรื่องกำลังมาถึง อัตราจังหวะที่ผู้ตัดต่อเลือกใช้เมื่อรวมเข้ากับจังหวะที่เกิดจากท่าทางการเคลื่อนไหวของผู้แสดง การเคลื่อนไหวของกล้อง และจังหวะของเสียง ผู้ตัดต่อสามารถปรับความยาวและอัตราเร็วของช็อตอย่างอิสระตามความจำเป็นเพื่อให้สอดคล้องกับความต่อเนื่องของการกระทำระหว่างช็อตต่าง ๆ

โดยการควบคุมจังหวะของการตัดต่อ ผู้ตัดต่อจึงสามารถควบคุมเวลาที่ใช้ในการเก็บภาพและสร้างความเข้าใจในช็อตหนึ่ง ๆ ของผู้ชมได้ ผู้ผลิตรายการจำนวนมากจึงใช้ความจริงนี้ในการสร้างบรรยากาศที่น่าสพรึงกลัวและสับสนจากภาพที่ชวนสงสัย และการตัดภาพเข้า/ออกอย่างรวดเร็ว เพื่อจงใจที่จะบั่นทอนไม่ให้ผู้ชมได้ตั้งสติกับสิ่งที่ฉายออกมาได้ทัน

สิ่งที่ต้องพิจารณาอีกอย่างหนึ่งของการตัดต่อก็คือ การรักษาจังหวะของการแสดงให้ข้ามไปสู่ช็อตหนึ่ง คนส่วนใหญ่มีความรู้สึกที่ติดมันกับจังหวะ เห็นได้จากการเดิน การสวนสนาม และการเดินรำ หากจังหวะเหล่านี้ถูกทำลาย เช่นการตัดภาพการแสดงดุริยางค์หลาย ๆ ช็อต จะทำให้การก้าวเท้าไม่เข้าจังหวะกัน ผู้ชมจะรู้สึกถึงข้อขัดแย้งนี้ในทันที และความต่อเนื่องก็จะขาดออกจากกันพร้อมกับความรู้สึกอึดอัด ดังนั้นเมื่อตัดภาพจากช็อตที่มีการเดินจึงต้องระมัดระวังให้เท้ากระทบพื้นในจังหวะที่สอดคล้องกับช็อตก่อนหน้าและจะต้องลงเท้าข้างที่ถูกตัดด้วย (เช่นซ้ายแล้วต้องตามด้วยขวา) จังหวะของการเดินอาจจะยังคงจับได้จากส่วนอื่นแม้ช็อตที่ตามมาจะไม่มีภาพของเท้าให้เห็นเลยก็ได้ เสียงของการเคลื่อนไหวจะต้องไม่ถูกทำลายลงทันที

สร้างความสัมพันธ์เชิงพื้นที่

เราสามารถสร้างความสัมพันธ์เชิงพื้นที่ระหว่างสิ่งต่าง ๆ ซึ่งอาจไม่จำเป็นต้องมีอยู่จริงก็ได้ ตัวอย่างง่าย ๆ เช่นผู้โดยสารเดินเข้าไปในรถไฟ ต่อมาแสดงให้เห็นรถไฟกำลังเคลื่อนขบวนออกไป ผู้ชมจะเข้าใจว่าผู้โดยสารคนนั้นต้องอยู่ในรถไฟแน่นอน ความเข้าใจนี้มันยังคงอยู่แม้จะเป็นรถไฟขบวนที่แตกต่างกันโดยสิ้นเชิงหรือแม้แต่จะไม่มีรถไฟในช็อต

ต่อมาเลยก็ได้ แบบแผนของเหตุและผลนี้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องในการตัดต่อภาพ ช็อตที่ถูกแอปเปิ้ลตกลงมาจากต้นไม้ ตามด้วยช็อตของไอแซก นิวตันเอามือกุมศีรษะ ทำให้ผู้ชมสรุปว่าลูกแอปเปิ้ลโบยนั้นตกลงบนศีรษะของนิวตันโดยไม่ต้องสงสัย สมมุติฐานนี้เกิดขึ้นจากสิ่งที่เคยรู้และการพาไปของการแสดง จึงมีการนำเอาภาพทั้งสองมาปะติดปะต่อกันในใจโดยใช้ความสัมพันธ์ของ เหตุและผล ดังกล่าว อีกตัวอย่างหนึ่ง กรณีของผู้สื่อข่าวในภาพระยะใกล้กำลังผงกศีรษะแสดงความสนใจในสิ่งที่ผู้ให้สัมภาษณ์กล่าว ผู้ชมต้องมีสมมุติฐานว่าผู้สื่อข่าวในขณะที่นั้นกำลังนั่งอยู่ต่อหน้าผู้ให้สัมภาษณ์ ซึ่งความจริงแล้วภาพการผงกศีรษะอาจจะถ่ายหลังจากที่ผู้ให้สัมภาษณ์นั้นกลับไปแล้วก็ได้

สิ่งสองสิ่งหรือเหตุการณ์สองเหตุการณ์สามารถเชื่อมต่อกันได้โดยการตัดภาพหากมีส่วนของภาพที่สามารถเชื่อมกันได้ระหว่างช็อตทั้งสอง ถึงแม้จะไม่มีช็อตรวม (Establishment Shot) เพื่อแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างกันก็ตาม กรณีพื้นที่กว้างมาก ๆ ยังสามารถนำส่วนของพื้นที่มาตัดเข้าหากันเพื่อที่จะสร้างความเข้าใจว่าไม่สามารถที่จะสร้างช็อตที่กว้างเพียงพอเพื่อบอกความสัมพันธ์ของวัตถุทั้งหมดในพื้นที่ได้ ตัวอย่างเช่น ช็อตของคนที่ยืนฟังกับเสาไฟฟ้า สามารถตัดรวมกับช็อตของคนที่นั่งอยู่บนกำแพงแบบอินเตอร์คัตได้ สำหรับผู้ชมแล้วยังเชื่อว่าทั้งคู่กำลังคุยกันอยู่ทั้ง ๆ ที่ไม่มีช็อตใดเลยที่จะแสดงให้เห็นว่ามีกำแพงอยู่ข้าง ๆ เสาไฟฟ้า หรือเสาไฟฟ้าอยู่ใกล้ ๆ กับกำแพง

ปรับแต่งเวลา

ตำแหน่งของช็อตจะสัมพันธ์กับความรู้สึกเรื่องเวลาของผู้ชมตามลำดับ ปกติเหตุการณ์จริงจะถูกตัดต่อตามลำดับเวลาถ้าไม่มีเครื่องหมายใด ๆ ที่จะบอกถึงการย้อนกลับหรือไปข้างหน้า ผู้ชมจะเข้าใจว่าลำดับของเหตุการณ์ที่เห็นก็คือเหตุการณ์ที่ผ่านไปตามลำดับ

การตัดต่อสามารถลดเวลาของเหตุการณ์ให้สั้นลงได้ตามสัดส่วนของเวลาที่เรามีอยู่จริงหากแนวคิดการผ่านไปของเวลาของผู้ชมข้างต้นไม่มีถูกละเมิด ตัวอย่างเช่น เมื่อนักกรเมืองเดินเข้ามาในศูนย์ประชุม และกล่าวสุนทรพจน์กับผู้ฟัง เหตุการณ์ทั้งหมดอาจใช้เวลาจริงถึง 30 นาทีหรือมากกว่า แต่สามารถที่จะลดลงเหลือเพียง 15 วินาทีได้ โดยการตัดต่อด้วยช็อตที่เหมาะสม

หลักมาตรฐานในการบีบสถานที่และเวลาเพื่อที่จะให้เนื้อหากที่สำคัญจบลงได้ หรือตัดบางส่วนออกเพื่อเป็นการย่นเวลาให้สั้นลงทำให้กิจกรรมจบลงได้อย่างสมบูรณ์ เมื่อจบรายการแล้วผู้ชมจะยอมรับว่ามีความรู้สึกเหมือนกับเวลาได้เดินมาไกลกว่าความเป็นจริง

การเสนอข่าวเป็นอีกตัวอย่างหนึ่งของการลดเวลาให้น้อยกว่าเหตุการณ์จริงเช่น การแข่งฟุตบอล 90 นาที สามารถตัดต่อให้ลดลงเหลือ 30 วินาทีได้เพื่อให้พอดีกับเวลาที่จำกัดในช่วงของการเสนอข่าว น้อยครั้งที่เวลาในการนำเสนอจะทำให้ยาวกว่าเวลาจริง การสร้างเรื่องราวอาชญากรรมขึ้นมาใหม่จากแฟ้มคดี เวลาจะถูกยัดออกไปด้วยเทคนิคการตัดต่อ วิธีการนี้ถูกนำมาใช้บ่อย ๆ โดยการนำภาพซ้ำเข้ามาช่วย

จัดโทน สี หรือพื้นหลังให้เข้ากัน

การตัดระหว่างช็อตของผู้บรรยายที่มีพื้นหลัง สี หรือลวดลายต่างกัน บางครั้งจะทำให้ภาพสะดุดได้ แต่ถ้าถ้าผู้บรรยายที่มีพื้นหลังสว่างกับพื้นหลังมืดมาตัดเข้าด้วยกันจะทำให้ภาพดูอย่างแนนอนทุกครั้ง อุณหภูมิสีและความสว่างของพื้นหลังสามารถปรับให้เข้ากันได้โดยการ

เปิดช่องรับแสงที่ถูกต้องโดยผู้ควบคุมกล้อง ปัญหาเฉพาะอาจเกิดขึ้นได้ เช่น สีของใบหน้าอาจเปลี่ยนไประหว่างช็อตต่าง ๆ สีหน้าของนักแสดง หรือผู้สัมภาษณ์จะต้องคงที่ตลอดทุกช็อตที่นำมาตัดต่อด้วยกัน เช่นเดียวกัน การตัดระหว่างช็อตที่มีพื้นหลังที่คมกลับไม่คมของผู้จัดรายการสามารถที่จะสร้างความไม่เข้ากันได้ ความต่อเนื่องของสี โทน ลวดลาย สีสัน และความชัดลึก จะปรับปรุงให้เกิดการลื่นไหลอย่างไร้รอยต่อของภาพได้

การปรับพื้นที่และเวลาใหม่

เมื่อช็อตสองช็อตถูกตัดเข้าด้วยกัน ผู้ชมจะพยายามเชื่อมมันเข้าด้วยกันโดยธรรมชาติ ลองนำตัวอย่างที่นำมาขยายเพิ่มเติม ชายคนหนึ่งเดินเข้าไปในรถไฟ ผู้ชมจะสร้างภาพต่อไปว่าชายคนนั้นยังอยู่ในรถไฟ ภาพระยะใกล้ตัดให้เห็นชายคนนั้นนั่งอยู่ มั่นถูกสันนิษฐานว่าเขากำลังเดินทางด้วยรถไฟ เราเห็นภาพมุมกว้างของรถไฟข้ามสะพานพระรามหก ผู้ชมก็คิดว่าชายคนนั้นยังอยู่ในกรุงเทพฯ เมื่อเพิ่มช็อตไปอีกสองสามช็อตก็จะมีช็อตที่ชายคนนั้นลงจากรถไฟที่จุดหมายปลายทาง ด้วยประสบการณ์ของผู้ชม จะไม่มีการละเมิดความต่อเนื่องในการวาดภาพเรื่องเวลาและสถานที่ จริง ๆ แล้วผู้โดยสารถูกใช้เวลาถึงสองชั่วโมงในการเดินทางแต่ถูกย่นลงเหลือเพียง 30 วินาที และช็อตชนิดต่าง ๆ ของรถไฟและชายคนนั้นสามารถที่จะร้อยเข้าด้วยกันในอาการที่ทำให้ผู้ชมเชื่อว่าเขาได้ติดตามรถไฟขบวนเดียวกันและชายคนเดียวกันไปตลอดการเดินทาง

หลักการพื้นฐานของการลำดับภาพ

หลักการตัดต่อเบื้องต้นก็คือการนำช็อตต่าง ๆ มาจัดการเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการนำเสนอเนื้อหาที่ผู้ชมต้องการ โดยที่จะไม่ไปละเมิดความรู้สึกต่อเนื่องระหว่างการกระทำต่าง ๆ ซึ่งต้องคำนึงถึงหลักการดังนี้

- ความต่อเนื่องของการกระทำ

ภาพการกระทำต่าง ๆ จะถูกส่งจากช็อตหนึ่งไปสู่ช็อตหนึ่งโดยไม่ให้มีการสะดุดทั้งความเร็วหรือทิศทางเคลื่อนที่ จากรูปจะเห็นคนกำลังวางของจดหมายลงบนโต๊ะ (ซึ่งอยู่นอกกรอบ) ภาพถูกตัดมาเห็นของจดหมายในระยะใกล้กว่าก่อนที่จะถูกวางลงบนโต๊ะ เราจะเห็นตำแหน่งของของจดหมายที่สัมพันธ์กับโต๊ะและความเร็วของการเคลื่อนที่ของจดหมายในช็อตทั้งสองจะต้องใกล้เคียงกัน ทำให้ความต่อเนื่องเกิดขึ้นบนโต๊ะ แสงสว่าง และตำแหน่งของมือ ดังนั้นการตัดภาพแบบนี้จึงไม่สะดุด ช็อตระยะใกล้ที่ข้ามเส้นการแสดง (ภาพ C) จึงไม่ควรนำมาใช้

- ทิศทางบนจอ

หากของจดหมายถูกเคลื่อนจากซ้ายไปขวาในภาพระยะกลาง ช็อตของของจดหมายในระยะที่ใกล้กว่าจึงจะต้องเคลื่อนตามไปในทิศทางเดียวกัน การใช้มุมกล้องในทางตรงข้ามจะทำให้ของจดหมายเคลื่อนที่จากขวาไปซ้ายแทนซึ่งจะทำให้เกิด ภาพโดด ที่ผู้ชมสังเกตเห็นได้ง่าย

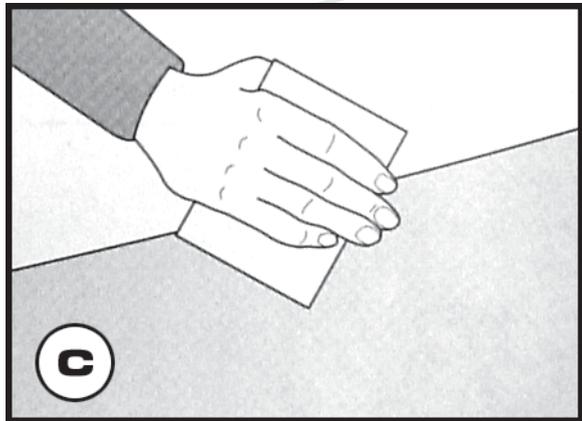
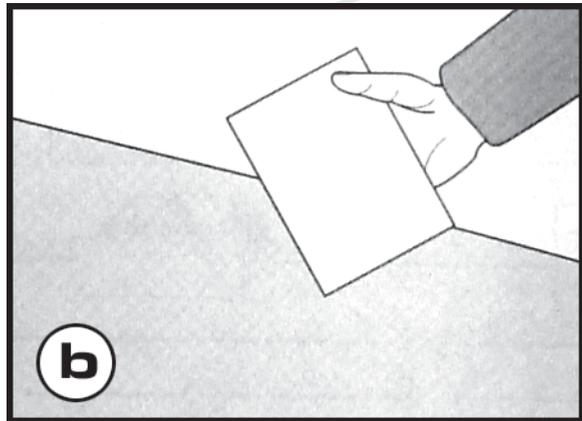
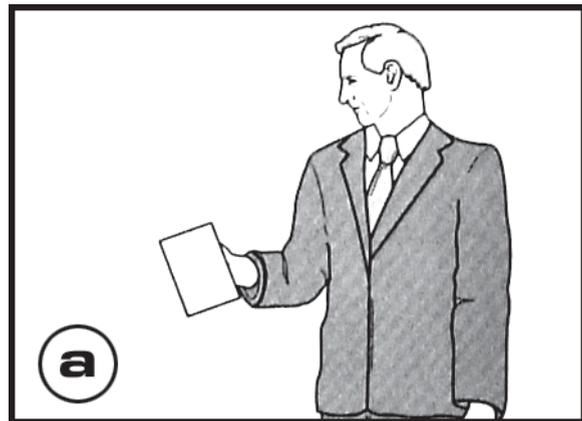
- ความคล้อยจองของเส้นสายตา

เส้นสายตาของคนที่มีมองดูของจดหมายควรจะอยู่ในทิศทางที่ผู้ชมเชื่อว่ามือของจดหมายอยู่ ถ้าเขามองออกไปนอกภาพด้วยเส้นสายตาที่ขนานไปกับความสูงของเขา มันจะหมายถึงเขากำลังมองไปที่บางสิ่งที่สูงขึ้น ในขณะที่เมื่อเขามองต่ำลงมาเราจะสันนิษฐานว่าเขากำลังมองไปที่ของจดหมาย ผู้สัมภาษณ์และผู้สัมภาษณ์ที่อยู่คนละช็อตต้องอยู่ในเส้นสายตาเดียวกันเพื่อที่จะตัดภาพระหว่างช็อตนั้นได้ เส้นสายตาที่มองออกไปนอกกรอบภาพต้องเข้ากันกับการคาดหวังของผู้ชมไปยังที่

ซึ่งตำแหน่งของคนที่กำลังสนทนาด้วย มีความจำเป็นที่จะต้องประสานความสัมพันธ์ของสถานที่ระหว่างช็อต ประธานที่กำลังพูดและมองไปทางซ้ายจะถูกสรุปโดยผู้ชมว่าเขากำลังพูดกับบางคนที่อยู่ทางด้านซ้าย ภาพตัดไปยังอีกคนหนึ่งที่มีมองไปทางขวาเป็นการยืนยันความคาดหวังของผู้ชม การเข้ากันของเส้นสายตากำหนดได้จากตำแหน่งของตาและมุมมอง เราแทบจะไม่สามารถใช้การตัดต่อเข้าไปได้แก่ไขการถ่ายที่ไม่เข้ากันได้เว้นแต่จะใช้เทคนิคการกลับภาพเพื่อย้อนสายตา แต่ก็จะไปสะดุดความสมมาตรอื่น ๆ เช่นทรงผมที่อาจกลับข้างไปด้วย

- ขนาดของช็อต

เป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างหนึ่งในการตัดต่อในการทำอินเทอร์คัต ภาพของใบหน้า การตัดจากภาพระยะใกล้ปานกลางกับภาพระยะใกล้ปานกลางด้วยกันของอีกคนหนึ่งเป็นการจัดการเพื่อไม่ให้เกิดการสะดุดของภาพจากความคล้อยจองกันของเส้นสายตาดังกล่าวมาแล้ว ในทางกลับกัน การตัดระหว่างภาพระยะไกลของคนหนึ่งกับภาพที่ถ่ายในระยะใกล้ปานกลางของอีกคนหนึ่งย่อมจะทำให้เกิด ภาพโดดและไม่มีความต่อเนื่อง



ประเภทของการตัดต่อ

มีเทคนิคการตัดต่อมาตรฐานอยู่จำนวนหนึ่งซึ่งสามารถนำไปใช้กับรายการต่าง ๆ ได้อย่างกว้างขวาง ดังนี้

- Intercutting Editing

ใช้กับพื้นที่หรือบุคคล เป็นเทคนิคในการตัดระหว่างการกระทำที่แตกต่างกันซึ่งเกิดขึ้นในเวลาเดียวกันแต่ต่างสถานที่กัน เทคนิคนี้ค้นพบเมื่อปี 1906 เพื่อสร้างแรงกดดันและความตื่นเต้นให้กับเรื่อง ตัวอย่างเช่น ภาพตัวเลขที่ลดลงเรื่อย ๆ ของระเบิดเวลาที่ถูกตั้งไว้ ตัดกลับไปมาสลับกับภาพอุปลรรคต่าง ๆ จากการหนีออกจากตึกที่กำลังถูกระเบิดเป็นต้น การตัดภาพแบบอินเตอร์คัตบนใบหน้าในสถานที่เดียวกันแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนทัศนคติที่มีทั้งกริยาและปฏิกริยา ข้อตที่ใช้ตัดภาพกลับไปมานี้เรียกว่า Cutaway หรือ CutBack

- Analytical Editing

เป็นการแบ่งพื้นที่ออกเป็นเฟรมย่อย ๆ ฉากที่ใช้กันดั้งเดิมเริ่มต้นด้วยภาพระยะไกลเพื่อให้เห็นสถานการณ์รวมและความสัมพันธ์ของวัตถุในพื้นที่ ตามด้วยข้อตที่ใกล้เข้ามาเพื่อแทรก (Insert Shot) แสดงถึงรายละเอียด และมุ่งไปสู่การกระทำที่สำคัญ ข้อตที่ใช้นำหน้าเพื่ออธิบายสถานการณ์เรียกว่า Establishment Shot หรือ Master shot

- Contiguity Editing

เป็นการติดตามการกระทำไปยังตำแหน่งต่าง ๆ รูปแบบดั้งเดิมนิยมใช้กันในฉากใกล้ล่าของภาพยนตร์ตะวันตก เมื่อผู้ถูกล่าขี่ม้าผ่านต้นไม้ใหญ่ต้นหนึ่ง ซึ่งจะเป็นจุดอ้างอิงต่อไป เวลาต่อมาในตำแหน่งเดิม ผู้ไล่ตามก็ขี่ม้าตามมาและผ่านต้นไม้ต้นเดียวกันไป ต้นไม้ในที่นี้จึงมีบทบาทเหมือนกับป้ายถนนสำหรับผู้ชมที่จะใช้อ้างอิงสถานที่ขึ้นมาเพื่อเป็นเครื่องหมายบอกเวลาที่ผ่านไประหว่างผู้ล่าและผู้ถูกล่า

- Point-of-View

เป็นชนิดหนึ่งของ Contiguity Editing ที่อธิบายมาแล้วแต่ถูกแยกออกมาต่างหาก เป็นการติดตามไปดูเฉพาะส่วนที่เป็นผลของการกระทำเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ เช่นเมื่อมีภาพคนหันไปทางด้านหนึ่งของจอ ผลของการมองจะต้องเป็นภาพใดภาพหนึ่ง ดังนั้นข้อตที่ตามมาก็จะแสดงภาพที่คนคนนั้นมองเห็นด้วย ข้อตที่เป็นผลของการกระทำนั้นเรียกว่า Reaction Shot ซึ่งสามารถประยุกต์ใช้กับเหตุการณ์อื่นได้อีกเช่น ภาพการยิงจรวดขีปนาวุธ ตามด้วยภาพความหายนะของบ้านเมือง การใช้ Reaction Shot จึงเป็นการสรุปการกระทำของข้อตก่อนหน้าโดยไม่ต้องมีคำอธิบายเลย



บทสรุปของเทคนิคที่ใช้ได้ตลอด

เทคนิคการตัดต่อเหล่านี้ ได้ก่อตัวมาเป็นพื้นฐานของงานที่มองไม่เห็นซึ่งพัฒนามาแล้วร่วม 100 ปี ของการผลิตภาพยนตร์ ถึงแม้จะมีนวัตกรรมใหม่ ๆ และการปรับเปลี่ยนจากพื้นฐานเหล่านี้ไปบ้าง แต่การผลิตรายการส่วนใหญ่ก็ยังคงใช้การตัดต่อตามแบบแผนนี้เพื่อบังคับผู้ชมให้มาสนใจอยู่กับเนื้อหาแทนที่จะเป็นวิธีการผลิต แบบแผนมาตรฐานเหล่านี้เป็นเครื่องตอบสนองวิธีการนำเสนอข่าวสารคู่กับการสร้างความราบรื่นในการชมจากข้อตหนึ่งสู่อีกข้อตหนึ่ง การใช้เทคนิคนี้อย่างชำนาญจะทำให้ผู้ชมมองไม่เห็นและทำให้การนำเสนอมีจังหวะ ตื่นเต้น และหลากหลายอีกด้วย

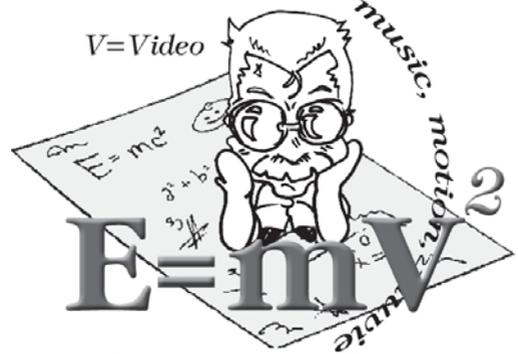
เทคนิคการตัดต่อที่แตกต่าง เช่น การโฆษณา มักใช้การตัดเข้า/ออกอย่างรวดเร็วนับร้อยครั้ง เป็นการสกัดความสิ้นไหล สร้างความสับสน จงใจยั่วเย้า และเพื่อหลีกเลี่ยงการสื่อความหมายที่ชัดเจน บ่อยครั้งที่จุดมุ่งหมายคือการสร้างประสบการณ์ที่บ้าคลั่ง ความมุ่งหมายของการผลิตจึงไม่ใช่เพื่อการสื่อข้อมูลที่ชัดเจน แต่เป็นการจูงใจให้เกิดคำถามและการตีความหมายมากกว่า...



$E = \text{Editing Suite}$

$m = \text{music}$

$V = \text{Video}$



References:

Peter Ward, Multiskilling for Television Production, Focal Press

Gerald Millerson, Television Production 3rd, Focal Press

รศ. วิภา อุตมฉันท, การผลิตสื่อโทรทัศน์และสื่อคอมพิวเตอร์, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสุโขทัย

อนุพร สุวรรณวาทกุลกิจ, การผลิตรายการโทรทัศน์เพื่องานส่งเสริมเผยแพร่, สำนักส่งเสริมและเผยแพร่ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์