

กระบวนการสร้างสรรค์งานของนักออกแบบเสียงภาพยนตร์ไทย

นายณวัช รัตนบรรณกิจ



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)

เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโท สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR) are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2558

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

The Creative Process of Thai Film Sound Designers

Mr. Nawat Rattanabanakit



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) Program in Communication

Arts

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2015

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

กระบวนการสร้างสรรค์งานของนักออกแบบเสียง  
ภาพยนตร์ไทย

โดย

นายณวัช รัตนบรรณกิจ

สาขาวิชา

นิเทศศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

อาจารย์ ดร.จिरยุทธ์ สิ้นธุพันธุ์

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง  
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ

.....คณบดีคณะนิเทศศาสตร์  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมลชาติประเสริฐ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ  
(อาจารย์ ดร.โสภณวรรณ บุญนิมิตร)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก  
(อาจารย์ ดร.จिरยุทธ์ สิ้นธุพันธุ์)

.....กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย  
(อาจารย์กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน)

นวัช รัตนบรรณกิจ : กระบวนการสร้างสรรค์งานของนักออกแบบเสียงภาพยนตร์ไทย (The Creative Process of Thai Film Sound Designers) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: อ. ดร. จิรยุทธ์ สินธุพันธุ์, 249 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์งานของนักออกแบบเสียงภาพยนตร์ไทย 5 คน โดยวิเคราะห์ภาพยนตร์ 15 เรื่อง คัดเลือกจากผลงานภาพยนตร์ของนักออกแบบเสียงคนละ 3 เรื่อง ให้ครอบคลุมภาพยนตร์ไทยหลากหลายประเภท

ผลการวิจัยพบระบบการทำงานของนักออกแบบเสียงภาพยนตร์ไทย 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) นักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ 2) นักออกแบบเสียงระบบอิสระ

กลุ่มนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ พบจุดร่วมในการออกแบบเสียงคือ 1) ออกแบบเสียงจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง 2) ปรับภูมิทัศน์ทางเสียงเน้นความชัดเจน(Clarity) 3) ใช้เสียงประกอบ แบบ Non-diegetic sound เสริมอารมณ์ หรือเสียงประกอบที่แหล่งกำเนิดเสียงไม่อยู่ในโลกภาพยนตร์

กลุ่มนักออกแบบเสียงระบบอิสระ พบจุดร่วมในการออกแบบเสียงคือ 1) ออกแบบเสียงจากมุมมองบุคคลที่สาม 2) ไม่ใช้เสียงประกอบจากคลังข้อมูลหรือ Library และ 3) การออกแบบเสียงเชิงทดลอง

จากการวิเคราะห์ภาพรวมของการออกแบบเสียงภาพยนตร์ไทย พบเอกลักษณ์ในการออกแบบเสียงภาพยนตร์ได้แก่ 1) การออกแบบเสียงตามลักษณะ สภาพแวดล้อมในประเทศไทย 2) เอกลักษณ์การออกแบบเสียงในภาพยนตร์ตลกประเทศไทย และ 3) การออกแบบเสียงประกอบกับความเชื่อเรื่องผี

นอกจากนั้นยังพบว่า นักออกแบบเสียงต้องมีการปรับเปลี่ยนการออกแบบเสียง เพื่อตอบสนองต่อภาพยนตร์ต่างวัฒนธรรม ได้แก่ 1) การออกแบบเสียงเพื่อรสนิยมการฟังที่แตกต่างกัน 2) การออกแบบเสียง Option track หรือเสียงตัวประกอบในฉาก

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์

ปีการศึกษา 2558

ลายมือชื่อนิสิต .....

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก .....

# # 5584677628 : MAJOR COMMUNICATION ARTS

KEYWORDS: SOUND DESIGN / SOUND DESIGNER

NAWAT RATTANABANAKIT: The Creative Process of Thai Film Sound Designers.

ADVISOR: JIRAYUDH SINTHUPHAN, Ph.D., 249 pp.

This study was aimed to examine the creative process of 5 Thai film sound designers by analyzed 15 films including various genre. Researcher analyzed 3 works per one Thai film sound designer.

The finding showed Thai film sound designers have 2 types: studio sound designers and independent sound designers. Studio sound designers present 1) first person view 2) clarity soundscape 3) non-diegetic sound while independent sound designers present 1) third person view 2) not using sound from library 3) experimental sound design.

Identities of Thai film sound design are 1) sound design depending on Thai environment 2) identity of sound design in comedy film 3) sound design and superstition. Moreover, sound designers have to adjust themselves for different culture considering to 1) listening taste and 2) optional track (Extras's sounds).

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

Field of Study: Communication Arts

Student's Signature .....

Academic Year: 2015

Advisor's Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยชิ้นนี้เกิดขึ้นมาจากความหลงใหลในศิลปะภาพยนตร์และโลกแห่งเสียงที่ได้หล่อหลอมให้ข้าพเจ้าได้รู้จักกับความสวยงามของชีวิตและสิ่งที่อยู่รอบตัว งานวิจัยชิ้นนี้ได้เปิดโลกทัศน์ถึงแง่มุมที่ละเอียดอ่อนในการรับชมและรับฟัง ภาพและเสียงในโลกภาพยนตร์ ให้กว้างไกลมากยิ่งขึ้นไปกว่าเดิม สร้างองค์ความรู้ให้แก่ข้าพเจ้า ได้นำไปปรับใช้และแบ่งปันให้แก่ผู้อื่นสืบต่อไป ตราบเท่าที่จะมีโอกาส

ความสำเร็จในวันนี้จะเกิดขึ้นไม่ได้เลยถ้าขาดความช่วยเหลือจากผู้คนรอบข้างในชีวิตของข้าพเจ้า ขอขอบคุณ อ. ดร.จิรายุทธ์ สินธุพันธุ์ อ. ดร.โสภาวรรณ บุญนิมิตร และอาจารย์กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน ที่ให้คำปรึกษาและถ่ายทอดความรู้เพื่อพัฒนางานวิจัยชิ้นนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ขอขอบคุณอาจารย์ เพื่อน พี่ และน้อง ทุกคน ที่ได้มีส่วนช่วยเหลือ ไม่ว่าจะทางตรงและทางอ้อมแก่ข้าพเจ้าในทุกๆด้าน

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณ พ่อ แม่ และทุกคนในครอบครัว ที่ให้ความเชื่อมั่นและช่วยผลักดัน ส่งเสริมข้าพเจ้า ในทุกหนทางในการดำเนินชีวิตเสมอมา

## สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ .....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ .....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา .....	1
1.2 ปัญหานำวิจัย .....	4
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย .....	4
1.4 ขอบเขตการวิจัย .....	4
1.5 นิยามศัพท์ .....	4
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	6
บทที่ 2 แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการเสียงในภาพยนตร์.....	7
2.1.1 พัฒนาการของเสียงในภาพยนตร์.....	7
2.1.2 ประวัติเสียงในภาพยนตร์ของประเทศไทย.....	8
2.1.3 ประเภทของเสียงในภาพยนตร์ .....	10
2.1.3.1 เสียงสนทนา (dialogue).....	10
2.1.3.2 เสียงประกอบ (Sound effect).....	11
2.1.3.3 เสียงเพลง (Music).....	14
2.1.4 พื้นที่ (Space) .....	16

2.1.5 ลักษณะของเสียง .....	17
2.1.6 การทับกันของเสียง (Masking).....	20
2.1.7 ฮาร์โมนีของเสียง (Harmony).....	20
2.1.8 การเปลี่ยนแปลงของลักษณะเสียงไปสู่เสียงในภาพยนตร์.....	21
2.1.9 เสียงกับ Genre ภาพยนตร์.....	23
2.1.10 ระบบเสียงในโรงภาพยนตร์ .....	24
2.1.11 ความแตกต่างของระบบบันทึกเสียงแบบ อนาล็อก (Analog) และระบบ บันทึกเสียงแบบดิจิทัล (Digital).....	26
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์เสียงของผู้กำกับเสียง .....	28
2.2.1 ตำแหน่งในงานสร้างสรรค์เสียงในภาพยนตร์.....	29
2.2.2 ขั้นตอนการทำงานของนักออกแบบเสียง (Sound designer).....	32
2.2.3 การทำงานในปัจจุบันของนักออกแบบเสียงไทย .....	35
2.2.4 การทำงาน Sound designer ใน Hollywood.....	37
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ภูมิทัศน์ทางเสียงในภาพยนตร์ .....	39
2.3.1 องค์ประกอบสำคัญของ Soundscape.....	40
2.3.2 Hi-Fi soundscape , Lo-Fi soundscape .....	41
2.3.2.1 Noise.....	42
2.3.2.2 Silence .....	42
2.3.2.3 ภูมิทัศน์ทางเสียงในภาพยนตร์ หรือ Cinematic Soundscape.....	43
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับความสุนทรีย์ของเสียงในภาพยนตร์กับมิติความต่างทางวัฒนธรรม .....	44
2.4.1 เสียงกับพื้นฐานทางวัฒนธรรม .....	45
2.4.2 วัฒนธรรมและการให้ความหมายต่อเสียง .....	46
2.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	46



บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	52
3.1 แหล่งข้อมูล.....	54
3.1.1 ข้อมูลเอกสาร .....	58
3.1.2 ข้อมูลเอกสารออนไลน์.....	58
3.1.3 ข้อมูลประเภทบุคคล.....	58
3.2 วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล.....	59
3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล .....	59
3.4 การนำเสนอข้อมูล.....	60
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	61
4.1 ระบบการทำงานของนักออกแบบเสียงภาพยนตร์ประเทศไทย .....	61
4.1.1 ระบบการทำงานของนักออกแบบเสียงในประเทศไทย.....	65
4.1.2 สิ่งที่เหมือนกันของทั้ง 2 ระบบ .....	66
4.1.3 ข้อแตกต่างของทั้ง 2 ระบบ .....	69
4.2 ประวัติและอัตลักษณ์ของนักออกแบบเสียงภาพยนตร์ไทย .....	74
4.2.1 กลุ่มนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ (Studio) .....	75
4.2.1.1 สุนิตย์ อัศวินิกุล.....	75
4.2.1.2 นคร โฆษิตไพศาล.....	87
4.2.1.3 ณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์.....	99
4.2.2 กลุ่มนักออกแบบเสียงระบบอิสระ.....	118
4.2.2.1 อัคริศจเฉลิม กัลยาณมิตร .....	118
4.2.2.2 โคอิชิ ซิมิซึ (Koichi Shimizu) .....	137
4.3 วิธีการออกแบบเสียงเพื่อสร้างสุนทรียภาพในภาพยนตร์ไทย .....	156
4.3.1 การออกแบบเสียงในฉากรัก (Romantic Scene).....	158

4.3.2 การออกแบบเสียงในฉากน่ากลัว (Scary Scene) .....	167
4.3.3 การออกแบบเสียงในฉากต่อสู้ (Action).....	177
4.3.4 การออกแบบเสียงในฉากตลก (Comedy Scene).....	182
4.3.5 การออกแบบเสียงในภาพยนตร์แอนิเมชัน (Animation Movie) .....	185
4.4 เอกลักษณ์ในการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ไทย.....	189
4.4.1 การหยุดเสียงประกอบ เอกลักษณ์ของการออกแบบเสียงภาพยนตร์ไทยประเภท ตลก .....	190
4.4.2 การออกแบบเสียงกับความแตกต่างทางสภาพแวดล้อมในประเทศไทย .....	192
4.4.3 การออกแบบเสียงประกอบกับความเชื่อเรื่องผี .....	196
4.5 กระบวนการสร้างสรรค์เสียงในภาพยนตร์กับความแตกต่างทางวัฒนธรรม.....	201
4.5.1 วัฒนธรรมและความแตกต่างทางรสนิยมในการฟัง.....	201
4.5.2 Option track การออกแบบเสียงภาพยนตร์เพื่อวัฒนธรรมที่แตกต่าง .....	204
4.5.3 อิทธิพลของศิลปะการแสดงไทยกับการออกแบบเสียงภาพยนตร์ไทย.....	204
บทที่ 5 สรุปและอภิปรายผลการวิจัย .....	207
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	207
5.1.1 ขั้นตอนการทำงานของนักออกแบบเสียงภาพยนตร์ประเทศไทย.....	207
5.1.2 ระบบการทำงานของนักออกแบบเสียงในประเทศไทย.....	208
5.1.3 ประวัติและอัตลักษณ์ของนักออกแบบเสียงภาพยนตร์ไทย.....	210
5.1.4 จุดร่วมในการออกแบบเสียงของนักออกแบบเสียงระบบ Studio.....	215
5.1.5 กลุ่มนักออกแบบเสียงระบบอิสระ.....	216
5.1.6 จุดร่วมในการออกแบบเสียงของนักออกแบบเสียงระบบอิสระ .....	220
5.1.7 การออกแบบเสียงเพื่อสร้างสุนทรียภาพในภาพยนตร์ไทย.....	222
5.1.8 เอกลักษณ์ในการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ไทย .....	225

5.1.9 กระบวนการสร้างสรรค์เสียงในภาพยนตร์กับความแตกต่างทางวัฒนธรรม .....	228
5.2 อภิปรายผลการวิจัย .....	229
5.3 ข้อจำกัดในการวิจัย .....	239
5.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยในอนาคต .....	239
รายการอ้างอิง .....	241
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์ .....	249



## สารบัญตาราง

ตารางที่ 2.1 ตารางการเปลี่ยนแปลงของพลังงานเสียง .....	22
ตารางที่ 4.1 เสียงที่ปรากฏในฉากอุบัติเหตุ .....	80
ตารางที่ 4.2 เสียงที่เกิดและความหมายทางอารมณ์ของภาพยนตร์เรื่องไม่ได้ขอให้มารัก .....	95
ตารางที่ 4.3 อธิบายรายละเอียดเสียงและความหมายจากภาพยนตร์เรื่องไม่ได้ขอให้มารัก .....	97
ตารางที่ 4.4 เสียงที่เกิดและความหมายทางอารมณ์ของภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ .....	99
ตารางที่ 4.5 อธิบายภาพและเสียงในฉากแชมูกักตัวไว้ในศูนย์วิจัย จากภาพยนตร์เรื่องเอกโค่ จิ้งก๋อโลก (2555) .....	109
ตารางที่ 4.6 เสียงบรรยากาศในภาพยนตร์เรื่องสัตว์ประหลาด .....	129
ตารางที่ 4.7 เสียงบรรยากาศและเสียงสนทนาเปรียบเทียบระหว่างสัตว์ประหลาด และแสง ศตวรรษ .....	130
ตารางที่ 4.8 ฉากมุกกล้องหน้ารถ จากภาพยนตร์เรื่องแต่เพียงผู้เดียว (2554) .....	134
ตารางที่ 4.9 ฉากไปปิคนิก จากภาพยนตร์ไม่ได้ขอให้มารัก (2555) .....	160
ตารางที่ 4.10 อธิบายรายละเอียดเสียงและความหมายจากภาพยนตร์เรื่องไม่ได้ขอให้มารัก ..	162
ตารางที่ 4.11 คำอธิบายและเสียงในฉากติดตามหาลูกจากภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ .....	173
ตารางที่ 4.12 เสียงประกอบและความรู้สึกในภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง .....	174
ตารางที่ 4.13 เสียงของตัวละครชายแก่จากภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่งและความหมาย .....	199
ตารางที่ 4.14 แสดงรสนิยมของเสียงในภาพยนตร์ของแต่ละประเทศ .....	203
ตารางที่ 5.1 รูปแบบการออกแบบเสียงของนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ .....	234
ตารางที่ 5.2 รูปแบบการออกแบบเสียงของนักออกแบบเสียงระบบอิสระ .....	235

## สารบัญภาพ

รูปที่ 2.1 ในห้อง Foley room ขณะกำลังบันทึกเสียง .....	14
รูปที่ 2.2 ระบบเสียงแบบ 5.1 .....	25
รูปที่ 2.3 ระบบเสียงแบบ 7.1 .....	26
รูปที่ 2.4 คลื่นเสียงสองระบบ .....	27
รูปที่ 4.1 ขั้นตอนการทำงานสร้างสรรค์เสียง .....	62
รูปที่ 4.2 คุณสุนิตย์ อัศวินิกุล .....	76
รูปที่ 4.3 ภาพจิ้งหะวระรถชน จากภาพยนตร์เรื่อง Spider (2008).....	81
รูปที่ 4.4 ฉากที่น้อยตาย นิดนั่งร้องไห้อยู่ริมฟุตบาท.....	83
รูปที่ 4.5 ฟุ่มพวงนั่งอยู่หน้าห้องพยาบาล จากภาพยนตร์เรื่องฟุ่มพวง .....	84
รูปที่ 4.6 เครื่อง Mixer ระบบอนาล็อก ยี่ห้อ D&R ของ .....	87
รูปที่ 4.7 คุณนคร โฆษิตไพศาล.....	88
รูปที่ 4.8 ฉากหนึ่งจากภาพยนตร์เรื่ององค์บาก 2 (2552).....	92
รูปที่ 4.9 เทียนเตะคู่ต่อสู้ จากภาพยนตร์เรื่ององค์บาก 2 (2552).....	94
รูปที่ 4.10 ฉากในห้องนอนจากภาพยนตร์เรื่องไม่ได้ขอให้มารัก (2555).....	96
รูปที่ 4.11 คุณณวัฒน์ ลิขิตวงศ์ .....	100
รูปที่ 4.12 เอ็กซ์กระโดดไม่ถึงแป้นบาส .....	110
รูปที่ 4.13 ฉากจากภาพยนตร์เรื่องไม่ได้ขอให้มารัก.....	112
รูปที่ 4.14 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง Suckseed ห่วยขั้นเทพ.....	113
รูปที่ 4.15 ฉากสุนัขเห่าฮี จากภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์.....	114
รูปที่ 4.16 ฉากต่อสู้ในองค์บาก 2.....	115
รูปที่ 4.17 ฉากตัวละครเดินในย่านชุมชนจากภาพยนตร์เรื่องสัตว์ประหลาด .....	116
รูปที่ 4.18 ฉากตัวเอกเดินผ่านประตูห้องน้ำ แล้วมีเสียงประกอบดังขึ้นมาพร้อม.....	117

รูปที่ 4.19 คุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร .....	119
รูปที่ 4.20 ฉากการไล่ล่าจากภาพยนตร์เรื่องสัตว์ประหลาด .....	123
รูปที่ 4.21 เก่งและไต่คู้ยกันขณะฝนตก จากภาพยนตร์เรื่องสัตว์ประหลาด .....	126
รูปที่ 4.22 ฉากผู้ดูแลคนใหม่เดินมาถึงบ้าน จากภาพยนตร์เรื่องเจ้านกกระจอก (2553) .....	127
รูปที่ 4.23 ฉากผู้ดูแลพาไปที่สนามหญ้า จากภาพยนตร์เรื่องเจ้านกกระจอก .....	127
รูปที่ 4.24 ฉากนามธรรม จากภาพยนตร์เรื่องเจ้านกกระจอก .....	133
รูปที่ 4.25 ฉากตัวละครไปพบต้นไม้ที่เต็มไปด้วยหิ่งห้อย จากภาพยนตร์เรื่องสัตว์ประหลาด ..	135
รูปที่ 4.26 ฉากเผชิญหน้ากับเสือสมิง จากภาพยนตร์เรื่องสัตว์ประหลาด .....	135
รูปที่ 4.27 คุณโคอิชิ ซิมิชิ .....	137
รูปที่ 4.28 แผนภูมิขั้นตอนการทำงานสร้างสรรค์เสียง .....	139
รูปที่ 4.29 แผนภูมิการใช้อุปกรณ์นำลือกทำงานของคุณโคอิชิ ซิมิชิ .....	145
รูปที่ 4.30 การออกแบบเสียงในมุมมองจากบุคคลที่ 3 .....	149
รูปที่ 4.31 ฉากผู้ดูแลคนใหม่เดินมาถึงบ้าน จากภาพยนตร์เรื่องเจ้านกกระจอก (2553) .....	150
รูปที่ 4.32 ฉากผู้ดูแลพาไปที่สนามหญ้า จากภาพยนตร์เรื่องเจ้านกกระจอก .....	151
รูปที่ 4.33 จินตนาการของต้นหลิว จากภาพยนตร์เรื่องไม่ได้ขอให้มารัก (2555) .....	159
รูปที่ 4.34 จินตนาการของสายธารวัยเด็ก จากภาพยนตร์เรื่องไม่ได้ขอให้มารัก (2555) .....	160
รูปที่ 4.35 ฉากในห้องนอนจากภาพยนตร์ไม่ได้ขอให้มารัก (2555) .....	161
รูปที่ 4.36 ฉากคู่รักคืนดีจากภาพยนตร์เรื่องโคตรรักเอ็งเลย .....	163
รูปที่ 4.37 ฉากเปิดกำลังจะสารภาพรักกับเอิร์นจากภาพยนตร์เรื่อง Suckseed ห่วยขั้นเทพ. 164	
รูปที่ 4.38 ฉากที่เก่งไปส่งโด่งที่บ้านจากภาพยนตร์เรื่องสัตว์ประหลาด .....	165
รูปที่ 4.39 ฉากบอกรัก จากภาพยนตร์เรื่อง The Fault in Our Stars (2014) .....	166
รูปที่ 4.40 ฉากแนนรอเพื่อนอยู่หน้าบ้านร้าง จากภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ .....	169
รูปที่ 4.41 ฉากเป้หลงไปในป่ามืด จากภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง ตอนหลาวชะโอน .....	170
รูปที่ 4.42 ฉากตัวเอกเดินในบ้านตอนกลางคืน จากภาพยนตร์ โคตรรักเอ็งเลย (2549) .....	171

รูปที่ 4.43 ฉากที่วิญญานหมอผีมายืมข้างเตียง .....	172
รูปที่ 4.44 ตัวละครนางไม้ที่ปรากฏออกมาแต่มุมกล้องระยะไกล.....	176
รูปที่ 4.45 ฉากเทียนตะปบหัวข้าง จากภาพยนตร์เรื่ององค์บาก 2 .....	178
รูปที่ 4.46 ฉากเทียนตะคู้ต่อสู้อยู่ จากภาพยนตร์เรื่ององค์บาก 2 (2552).....	179
รูปที่ 4.47 ฉากวิ่งไล่กัน จากภาพยนตร์เรื่องสัตว์ประหลาด .....	180
รูปที่ 4.48 ฉากหลบหนี จากภาพยนตร์เรื่อง Mad Max Fury Road (2015).....	181
รูปที่ 4.49 ฉากนางเอกแอบเข้าบ้าน จนต้องหลบในอ่างอาบน้ำ .....	183
รูปที่ 4.50 ฉากเลือกซื้อกีตาร์ตัวใหม่ .....	184
รูปที่ 4.51 ฉากเมืองหลวงแคปิตอล จากภาพยนตร์เรื่องเอคโค่ จีวัก้องโลก.....	186
รูปที่ 4.52 หน่อวาและจ่อเป สู้กับนักวิทยาศาสตร์ จากภาพยนตร์เอคโค่ จีวัก้องโลก (2555)	187
รูปที่ 4.53 ฉากเห็นเหาบนหัว จากภาพยนตร์เรื่องเอคโค่ จีวัก้องโลก.....	188
รูปที่ 4.54 สัตว์ประหลาดจอมเป็นทลั้ม.....	189
รูปที่ 4.55 การไล่จับของทอมกับเจอร์รี่ จากภาพยนตร์เรื่อง Tom and Jerry The Two Mouseketeers (1952).....	191
รูปที่ 4.56 ฉากเปิดเรื่อง จากภาพยนตร์ไม่ได้ขอให้มารัก (2555).....	194
รูปที่ 4.57 ฝึมะขึ้น จากภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์.....	197
รูปที่ 4.58 บุญส่ง ลิงผี จากภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาติ.....	200
รูปที่ 4.59 ฮวย วิญญานเมียลุงบุญมี จากภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาติ.....	200

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

มนุษย์รับรู้สุนทรียภาพผ่านสัมผัสทั้ง 5 คือการได้เห็น ได้กลิ่น ได้ลิ้มรส ได้สัมผัส และ "ได้ยิน" หากจะกล่าวในแง่มุมมองของการสื่อสารแล้ว การรับรู้สุนทรียภาพทางการได้ยินเสียง นั้นมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะนอกจากภาพแล้ว เสียง ยังเป็นอีกสื่อหนึ่ง ที่สามารถเข้าถึงผู้คนจำนวนมากได้ในเวลาเดียวกัน ในบันเทิงคดีแขนงต่างๆจึงเกิดจากส่วนประกอบของภาพและเสียงเป็นส่วนใหญ่ซึ่งวิธีการใช้เสียงเป็นสื่อในการส่งผ่านความหมายไปสู่ผู้ชมหรือผู้รับสาร ก็จะแตกต่างกันไปตามแต่ละวัฒนธรรม มีความหลากหลายไปตามแต่ละเชื้อชาติ ภูมิประเทศ และวิถีชีวิต หากจะกล่าวถึงสื่อบันเทิงคดีที่มีอิทธิพลต่อคนทั่วโลก ทรงคุณค่าทางศิลปะและวัฒนธรรม และใช้เสียงเป็นส่วนประกอบหนึ่งในการสื่อสาร คำตอบคงหนีไม่พ้นสื่อศิลปะที่เรียกว่า ภาพยนตร์

ภาพยนตร์ คือศาสตร์ที่ว่าด้วยเรื่องของ ภาพ และ เสียง ในยุคบุกเบิกของภาพยนตร์ เริ่มต้นขึ้นมาจากการสร้างภาพเคลื่อนไหวเพียงอย่างเดียว เรื่อยมาจนถึงยุคของภาพยนตร์เงียบ (ค.ศ.1889 –ต้น ค.ศ.1930) การฉายภาพยนตร์จะเป็นไปในลักษณะการแสดงมหรสพมากกว่า การที่จะฉายภาพยนตร์ไปอย่างเงียบๆ มีการเล่นดนตรีประกอบร่วมไปกับการฉายภาพยนตร์ เพื่อสร้างอารมณ์ร่วมให้แก่ผู้ชม จึงกล่าวได้ว่า นอกจากสุนทรียะทางภาพแล้ว ในประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์ แทบจะไม่เคยขาดสุนทรียะทางเสียงด้วยเช่นกัน จนกระทั่งมาถึงการกำเนิดของภาพยนตร์เรื่อง *The Jazz Singer* ใน ค.ศ. 1927 เป็นภาพยนตร์เสียงหรือภาพยนตร์พูดขนาดยาวเรื่องแรกของโลก ยุคสมัยของภาพยนตร์เสียงในฟิล์ม (Sound on film) จึงเริ่มต้นขึ้น

ภาพยนตร์เสียงได้รับความนิยมแพร่หลายไปทั่วโลก รวมทั้งประเทศไทยเช่นกัน ภาพยนตร์เสียงเรื่องแรกของประเทศไทยได้แก่ ภาพยนตร์ข่าวสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว และสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณีเสด็จนิวัตพระนครเมื่อวันที่ 12 ตุลาคม พ.ศ. 2474 สร้างโดยพี่น้องวสุวัต ได้ออกฉายสู่สาธารณชนที่โรงภาพยนตร์พัฒนากร ได้รับความชื่นชมเป็นอย่างมาก ซึ่งต่อมาพี่น้องวสุวัตได้เริ่มกิจการสร้างภาพยนตร์ของตนเองอย่างเป็นทางการ คือบริษัท



ภาพยนตร์ เสียงศรีกรุง นับเป็นจุดเริ่มต้นของยุคภาพยนตร์เสียงในฟิล์ม (Sound on film) ในประเทศไทย

ในยุคของภาพยนตร์เสียงในฟิล์ม หน้าที่ของเสียงในภาพยนตร์ จึงเป็นได้มากกว่าแค่การสร้างอารมณ์ เสียงยังสามารถใช้อธิบายเรื่องราว สอดแทรกข้อมูล เพิ่มรายละเอียด เชื่อมโยงภาพให้ต่อเนื่องกัน ช่วยเน้นอารมณ์และความรู้สึกของผู้แสดง ทำให้ภาพมีความน่าสนใจมากขึ้น ชักจูงให้เกิดจินตนาการร่วมตามวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์ ใช้เป็นตัวอุปมา และช่วยเรียกความทรงจำของผู้ชม (คณะกรรมการกลุ่มผลิตชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์ชั้นสูง, 2532: 782-783) เสียงจึงนับว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ขาดไม่ได้ในการสร้างภาพยนตร์ สามารถบ่งบอกได้ถึงความหมายของตัวละคร อารมณ์ความรู้สึก สถานที่ อย่างเช่นเสียงประกอบที่เกิดขึ้นในฉาก เสียงคลื่นทะเล เสียงแมลงในป่า เสียงรถยนต์ในเมือง นอกจากจะสื่อถึงสถานที่ได้แล้วการเลือกใช้และปรับแต่งเสียงประกอบยังสามารถสื่อได้ถึงอารมณ์ เสียงนกร้องให้ความรู้สึกสงบ เสียงรถยนต์มากมายให้ความรู้สึกวุ่นวาย นอกจากนั้น เสียงยังสามารถบอกได้ถึงสภาพสังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม เช่นเสียงประกอบที่มีลักษณะเฉพาะของแต่ละวัฒนธรรม เสียงระฆังวัดสื่อถึงศาสนาพุทธ เสียงพ่อค้าแม่ค้าตะโกนสื่อถึงวัฒนธรรมในตลาดของประเทศไทย การทำงานของเสียงประกอบนั้น จึงช่วยเติมเต็มให้ภาพยนตร์มีมิติ และความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ในการสร้างสรรค์เสียงในภาพยนตร์ จะเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างผู้กำกับภาพยนตร์ (Director) กับทีมงานสร้างสรรค์เสียง ซึ่งจะประกอบไปด้วยผู้ทำงานตั้งแต่ไม่กี่คนจนไปถึงหลายสิบหลายร้อยชีวิต ซึ่งงานส่วนใหญ่ของทีมงานสร้างสรรค์เสียงนั้นจะเป็นงานในส่วนหลังขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post-production) เปรียบได้กับการสร้างโลกแห่งเสียงในภาพยนตร์ขึ้นใหม่ หลังจากจากสร้างโลกแห่งภาพเสร็จสิ้นไปส่วนใหญ่แล้วในขั้นตอนถ่ายทำ (Production) ซึ่งความมหัศจรรย์ในการสร้างโลกแห่งเสียงขึ้นใหม่นั้น เริ่มต้นขึ้นจากการประกอบสร้างโลกแห่งเสียงขึ้นจากเสียงประกอบ (Sound effect) นับร้อยนับพันเสียง และตำแหน่งที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการสรรหาและสร้างสรรค์เสียงประกอบ คือตำแหน่ง นักออกแบบเสียง (Sound designer )

เสียงประกอบบางเสียงนั้นมีความสำคัญและมีความพิเศษมากสำหรับฉากนั้นๆ ในภาพยนตร์ อย่างเช่นในภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now ทีมงานต้องใช้เวลาเป็นอาทิตย์ในการบันทึกเสียง กองบินทหาร ให้สมบูรณ์ (Hollyn, 1990: 231) หรือเสียงดาบเลเซอร์ เสียง

หุ่นยนต์ ในภาพยนตร์เรื่อง Star wars (1977) ที่ถูกคิดและออกแบบมาอย่างรอบคอบ จนกลายเป็นเสียงต้นแบบของโลกยุคอวกาศในจินตนาการมาจนถึงปัจจุบัน

ในประเทศไทย แม้จะมีผู้ที่ทำหน้าที่ในสายงานที่เกี่ยวข้องกับเสียงในภาพยนตร์ไม่มากนัก แต่คุณภาพของงานก็อยู่ในระดับทัดเทียมกับสากล และในสายอาชีพผู้ที่ทำงานทางด้านภาพยนตร์ไทยก็ให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก ไม่แพ้วงการภาพยนตร์ในสากล ที่ให้ความสำคัญกับตำแหน่ง นักออกแบบเสียง (Sound Designer) ไม่น้อยไปกว่าการให้ความสำคัญกับผู้กำกับภาพยนตร์ (Director) และผู้กำกับภาพ (Director of Photography)

ในโลกของวิชาการ การศึกษาเรื่องเสียงในภาพยนตร์ มักเป็นเพียงส่วนหนึ่งของการศึกษาภาพรวมของสุนทรียศาสตร์ในภาพยนตร์ และยังมียุ่เป็นจำนวนน้อยเมื่อเทียบกับการศึกษาวิจัยภาพยนตร์ในแง่มุมอื่น เช่นการเล่าเรื่อง หรือการถ่ายภาพ โดยเฉพาะการศึกษาภาพยนตร์ในประเทศไทย หากนับตั้งแต่กำเนิดภาพยนตร์เสียงเรื่องแรกในประเทศไทย (พ.ศ. 2475) วงการการสร้างสรรค์เสียงในประเทศไทยก็มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ทั้งทางด้านเทคโนโลยีและบุคลากรมาเกือบหนึ่งร้อยปี ผู้วิจัยจึงเห็นเป็นสิ่งที่ควรค่าแก่การศึกษากระบวนการสร้างสรรค์เสียงในภาพยนตร์ไทย ผ่านทางการศึกษาผลงานของนักออกแบบเสียงในประเทศไทย (Thai sound designers) โดยมุ่งเน้นทั้งในแง่มุมของสุนทรียศาสตร์และกระบวนการทำงาน

โดยจะศึกษาจากผลงานของนักออกแบบเสียงในประเทศไทย (Thai sound designers) 5 คน ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวในการสร้างสรรค์เสียงที่โดดเด่น มีผลงานต่อเนื่องทางด้านการสร้างสรรค์เสียงในภาพยนตร์มาจวบจนถึงปัจจุบัน และได้รับรางวัลทางการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ทั้งในและนอกประเทศรวมทั้งได้ร่วมงานกับผู้กำกับผู้มีชื่อเสียงของไทยและต่างประเทศหลายท่าน น่าสนใจอย่างยิ่งที่จะศึกษาผลงานของผู้กำกับเสียงทั้ง 5 คนในแง่มุมของการสร้างสรรค์

เสียงในภาพยนตร์ ถอดองค์ความรู้ในการออกแบบ “เสียง” ในภาพยนตร์ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับการสร้างสรรค์สื่อจินตคติและศิลปะแขนงอื่น หรือเพื่อใช้เป็นข้อมูลสนับสนุนในการศึกษาวิจัยในเรื่อง เสียงในสื่อภาพยนตร์และจินตคติอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

## 1.2 ปัญหานำวิจัย

1. เสียงประกอบในภาพยนตร์ไทยมีสุนทรียภาพอย่างไร
2. กระบวนการสร้างสรรค์เสียงของนักแบบเสียงในภาพยนตร์ไทยมีวิธีการอย่างไร
3. สุนทรียะการออกแบบเสียงในมิติทางวัฒนธรรม มีความแตกต่างกันอย่างไร

## 1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสุนทรียภาพของเสียงประกอบในภาพยนตร์ไทย
2. เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์เสียงของนักออกแบบเสียงในภาพยนตร์ไทย
3. เพื่อศึกษาสุนทรียะการออกแบบเสียงในมิติที่มีความต่างทางวัฒนธรรม

## 1.4 ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยนี้ศึกษาวิเคราะห์จากผลงานการออกแบบเสียง ในภาพยนตร์ไทยขนาดยาว จำนวน 15 เรื่อง คัดเลือกจากผลงานตั้งแต่ปีพ.ศ. 2547 ถึงปีพ.ศ. 2555 ของ 5 นักออกแบบเสียง ได้แก่

1. สุนิตย์ อัศวินิกุล
2. นคร โฆษิตไพศาล
3. อัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร
4. โคอิชิ ชิมิซึ (Koichi Shimizu)
5. ณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์

ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่หาชมได้ในรูปแบบดีวีดี และบลูเรย์ดิสก์ ประกอบกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์และนักวิชาการทางด้านเสียงในภาพยนตร์ และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเสียงในภาพยนตร์

## 1.5 นิยามศัพท์

**เสียง** หมายถึง คลื่นกลชนิดหนึ่งที่มีมนุษย์สามารถรับรู้ได้ทางการฟัง ทำให้เกิดการรับรู้ทางความหมายและสุนทรียภาพ ในทัศนะของ John Fisher (1998) การตอบสนองทางเสียง

ของมนุษย์นั้นไม่จำกัดแค่เสียงดนตรีและเสียงที่เกิดจากมนุษย์เท่านั้น มนุษย์ยังสามารถตอบสนองทางสุนทรียภาพกับเสียงที่เกิดจากสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ ซึ่งมีผลต่ออารมณ์และความรู้สึกของมนุษย์ได้อีกด้วย ซึ่งลักษณะของเสียงที่แตกต่างกัน สามารถทำให้เกิดการรับรู้ที่หลากหลายของผู้ฟัง ทั้งทางด้านความหมายและทางสุนทรียะ

**นักออกแบบเสียง** Francis Ford Coppola ผู้กำกับภาพยนตร์ได้ให้คำจำกัดความของตำแหน่ง Sound designer ไว้ว่าเป็นตำแหน่งที่มีหน้าที่รับผิดชอบเสียงในภาพยนตร์ทั้งหมด ตั้งแต่เสียงบทสนทนา การบันทึกเสียงประกอบ (Sound effect) ไปจนการผสมเสียงทั้งหมด (re-recording mix) (Kenny, 1999)

ในงานวิจัยนี้จึงให้ความหมายของ Sound designer ว่า คือผู้ที่เป็นส่วนสำคัญในการออกแบบและตัดสินใจเลือกสรรเสียงที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ทั้งหมด เปรียบเทียบความสำคัญได้เท่ากับตำแหน่งผู้กำกับภาพ (Director of Photography) ในการถ่ายภาพ

**การออกแบบเสียง** หรือ Sound design ซึ่ง Tomlinson Holman ได้ให้ความหมายของ Sound design ไว้ในหนังสือ Sound for Film and Television ว่า "การออกแบบเสียงคือศิลปะในการสรรหาเสียงที่ใช้ที่สุด แล้ววางลงไป ณ สถานที่ที่ถูกต้อง และในเวลาที่ถูกต้อง" (Holman, 2010: 145) ดังนั้นการออกแบบเสียงในภาพยนตร์จึงครอบคลุมตั้งแต่ กระบวนการบันทึกเสียง การเลือกสรร การปรับแต่งเสียง จัดวางองค์ประกอบเสียงทั้งหมดที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์

**ภาพยนตร์ขนาดยาว** หมายถึง ภาพเคลื่อนไหวที่ถูกบันทึก เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวที่แต่งขึ้น หรือที่ไม่ได้แต่งขึ้น มีองค์ประกอบทางภาพ และ เสียง มีการเรียงลำดับเหตุการณ์ไปตามเนื้อเรื่องที่วางไว้ ภาพยนตร์ขนาดยาวแตกต่างจากภาพยนตร์สั้น ตรงที่มีความยาวของเวลามากกว่า ส่วนมากจะมีจำนวนตัวละครมากกว่า และสามารถมีเนื้อเรื่องที่ซับซ้อนได้มากกว่า ภาพยนตร์ขนาดสั้น ในการวิจัยนี้จะเลือกภาพยนตร์ขนาดยาวที่ได้ฉายสู่สาธารณะแล้วเท่านั้น

**ภูมิทัศน์ทางเสียง (Soundscape)** หมายถึง การที่เสียงต่างๆมาประกอบกัน ซึ่งเกิดภายใต้สิ่งแวดล้อมอันใดอันหนึ่ง เป็นนิเวศวิทยาทางเสียง (Acoustic ecology) ภูมิทัศน์ทาง

เสียงในภาพยนตร์จะเกิดจากการประกอบสร้างขึ้นจาก เสียงสนทนา เสียงประกอบ และเสียงบรรยากาศ ซึ่งเป็นหน้าที่โดยตรงของนักออกแบบเสียง

**นักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ (Studio sound designers)** หมายถึง นักออกแบบเสียง ที่ทำงานสร้างสรรค์เสียงภาพยนตร์ ประจำอยู่ในสตูดิโอเสียงที่มีเป้าหมายในการผลิตภาพยนตร์เชิงพาณิชย์ โดยมีอาชีพหลักที่สร้างรายได้จากการทำงานออกแบบเสียงภาพยนตร์โดยเฉพาะ

**นักออกแบบเสียงระบบอิสระ (Independent sound designers)** หมายถึง นักออกแบบเสียงที่ทำงานสร้างสรรค์เสียงภาพยนตร์ โดยไม่ประจำอยู่ในสตูดิโอเสียง เป็นอิสระจากระบบอุตสาหกรรมภาพยนตร์ รายได้จากการทำงานออกแบบเสียงภาพยนตร์ไม่ใช่รายได้หลัก โดยมีอาชีพและรายได้จากทางอื่นประกอบด้วย

## 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

### ประโยชน์ทางด้านวิชาชีพ

1. เข้าใจถึงการสร้างสรรค์เสียงในภาพยนตร์ เพื่อเป็นข้อมูลการค้นคว้าและพัฒนาในทางปฏิบัติ แก่ผู้ประกอบการวิชาชีพทางการสร้างสรรค์เสียงในภาพยนตร์และสื่อบันเทิงคดี
2. เข้าใจถึงสุนทรียภาพทางเสียงในภาพยนตร์ไทย เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์เสียงเพื่อสุนทรียภาพ ในสื่อบันเทิงคดี และวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง

### ประโยชน์ทางด้านวิชาการ

1. งานวิจัยชิ้นนี้จะเป็นข้อมูลประกอบการค้นคว้าเพื่อการศึกษา หรือ การวิจัยเกี่ยวกับการสร้างสรรค์สุนทรียภาพทางเสียงในภาพยนตร์และบันเทิงคดี
2. นำเสนอถึงความสามารถและผลงานของผู้ออกแบบเสียงในประเทศไทย แก่ผู้ที่สนใจทางด้านภาพยนตร์ และทางด้านเสียง เป็นการเปิดทางให้มีการศึกษาเรื่องเสียงในภาพยนตร์ไทยในแง่มุมอื่น เกิดขึ้นอีกในอนาคต

## บทที่ 2

### แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง กระบวนการสร้างสรรค์เสียงของนักออกแบบเสียงภาพยนตร์ไทย ผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้าหาแนวคิดต่างๆ ผ่านทางข้อมูล หนังสือ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย 5 ส่วน ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับเสียงในภาพยนตร์
2. แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์เสียงของผู้กำกับเสียง
3. แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ภูมิทัศน์ทางเสียงในภาพยนตร์
4. แนวคิดเกี่ยวกับความสุนทรีย์ของเสียงในภาพยนตร์กับมิติความต่างทางวัฒนธรรม
5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการเสียงในภาพยนตร์

##### 2.1.1 พัฒนาการของเสียงในภาพยนตร์

สุนทรีย์ของเสียงในโลกของภาพยนตร์ กล่าวได้ว่าปรากฏมาตั้งแต่ก่อนยุคของภาพยนตร์เสียงในฟิล์ม (sound on film) ตั้งแต่ในยุคภาพยนตร์เงียบ (ค.ศ.1889 – ต้น ค.ศ.1930) การฉายภาพยนตร์จะมีการเล่นดนตรีประกอบไปพร้อมกับการฉายภาพยนตร์ เพื่อใช้เสียงดนตรีช่วยเสริมอารมณ์ จึงกล่าวได้ว่านอกจากสุนทรีย์ทางภาพแล้ว ในโลกแห่งภาพยนตร์ก็ไม่เคยขาดสุนทรีย์ทางเสียงด้วยเช่นกัน จนกระทั่งมาถึงการกำเนิดของภาพยนตร์เรื่อง *The Jazz Singer* ใน ค.ศ. 1927 เป็นภาพยนตร์เสียงหรือภาพยนตร์พูดขนาดยาวเรื่องแรกของโลก สุนทรีย์ทางภาพและเสียงได้ผสมผสานกันอย่างสมบูรณ์ ยุคสมัยของภาพยนตร์เสียงในฟิล์ม (sound on film) จึงได้เริ่มต้นขึ้น

ตั้งแต่ในยุคของภาพยนตร์เสียงในฟิล์มเป็นต้นมา หน้าที่ของเสียงในภาพยนตร์ จึงเป็นได้มากกว่าแค่การเสริมอารมณ์ให้ภาพ แต่เสียงยังสามารถใช้อธิบายเรื่องราว สอดแทรกข้อมูล เพิ่มรายละเอียด เชื่อมโยงภาพให้ต่อเนื่องกัน ช่วยเน้นอารมณ์และความรู้สึกของผู้

แสดง ทำให้ภาพมีความน่าสนใจมากขึ้น ชักจูงให้เกิดจินตนาการร่วมตามวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์ ใช้เป็นตัวอุปมาและช่วยเรียกความทรงจำของผู้ชม (คณะกรรมการกลุ่มผลิตชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์ชั้นสูง, 2532: 782-783) “เสียง” จึงนับว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ขาดไม่ได้ในการสร้างภาพยนตร์

### 2.1.2 ประวัติเสียงในภาพยนตร์ของประเทศไทย

จากบันทึกของขุนวิจิตรมาตรา (2541) การเปลี่ยนผ่านจากภาพยนตร์เงียบมาเป็นภาพยนตร์เสียงในฟิล์มในประเทศไทย เริ่มต้นตั้งแต่สกุลลิวส์วัตประดิษฐ์กล้องถ่ายภาพนิ่งพูดขึ้นเองด้วยการศึกษาหาข้อมูลจากหนังสือต่างประเทศ กล้องถ่ายภาพนิ่งตัวนี้สร้างเสร็จ ในปีพ.ศ. 2474 ในสมัยนั้นเรียกว่า หนังสือเสียง หรือ หนังสือพูด คือมีเสียงพูดของนักแสดงติดอยู่ในฟิล์ม สกุลลิวส์วัตจึงเรียกกิจการใหม่ของพวกเขาว่า ภาพยนตร์เสียงศรีกรุง ผลิตภาพยนตร์เสียงเรื่องแรกของประเทศไทยได้แก่ ภาพยนตร์ข่าวสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว และสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณีเสด็จนิวัตพระนครเมื่อวันที่ 12 ตุลาคม พ.ศ. 2474เป็นการถ่ายทำแบบ Single System ก็คือการทำภาพและเสียงด้วยกล้องตัวเดียว บันทึกทั้งภาพและเสียงลงบนฟิล์มเดียวกัน ต่อมาก็พัฒนาเป็นระบบ Double System คือถ่ายภาพด้วยกล้องหนึ่ง เสียงอีกกล้องหนึ่ง บันทึกแยกกันคนละฟิล์ม ซึ่งสะดวกและทำงานง่ายกว่า ต่างจากระบบกล้องเดี่ยวที่ถ่ายพลาดแล้ว เสียทั้งภาพและเสียงเลย

เมื่อการผลิตภาพยนตร์เสียงในฟิล์มเป็นรูปเป็นร่างชัดเจน พี่น้องลิวส์วัตจึงสร้างโรงถ่ายภาพยนตร์ที่บางกะปิขึ้นเพื่อรองรับการทำภาพยนตร์เสียงในฟิล์ม นอกจากการแก้ปัญหาเรื่องเสียงรบกวนเมื่อถ่ายภาพยนตร์แล้ว ยังเพราะอุปสรรคในการถ่ายภาพยนตร์เสียงในสมัยนั้นมีขนาดใหญ่มาก การเคลื่อนย้ายไปถ่ายทำข้างนอกจึงลำบากอย่างมาก

ตั้งแต่สร้างโรงถ่ายภาพยนตร์ที่บางกะปิ ก็เปลี่ยนจากระบบ Single system คือถ่ายภาพและเสียงในกล้องเดียว เป็น Double system คือถ่ายภาพจากกล้องตัวหนึ่ง และบันทึกเสียงด้วยกล้องอีกตัวหนึ่ง (ขุนวิจิตรมาตรา, 2541: 146)

ต่อมาภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องราว เรื่องแรกในประเทศไทยที่มีเสียงคือ เรื่องหลงทาง (2475) โดยคณะภาพยนตร์เสียงศรีกรุง (กำจร หลุยยะพงศ์, และสมสุข หินวิมาน, 2552: 33) ทำให้กรอบวิธีคิดเกี่ยวกับเสียงในภาพยนตร์นั้นมีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น เห็นได้ชัดในงาน

ควบคุมเสียงในการผลิตภาพยนตร์เสียงศรีกรุงของ นายกระเศียร วสุวัต การสร้างภาพยนตร์พูดเรื่อง เลือดทหารไทยของรัฐบาล ในปี พ.ศ. 2478ซึ่งได้ใช้วิธีการถ่ายทำภาพเป็นภาพยนตร์เงียบ 3 กล้อง และถ่ายเป็นภาพยนตร์พูด 1 กล้อง แล้วนำภาพและเสียงมาตัดต่อผสมกัน ซึ่ง นายกระเศียร วสุวัต ผู้ควบคุมการทำงานเกี่ยวกับเสียงได้คิดถ่ายทำเสียงปืนต่างๆ เสียงระเบิด เสียงเครื่องบิน เสียงคลื่นลม นำมาประกอบกับภาพจากกล้องภาพยนตร์เงียบ ให้กลมกลืนกันตลอดทั้งเรื่อง (ขุนวิจิตรมาตรา, 2541: 52-53) จึงเรียกได้ว่า การทำงานในครั้งนี้ถือเป็นการทำงาน Sound design ครั้งแรกๆในประเทศไทย

ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 (2484 - 2489) มีผลทำให้ฟิล์ม 35 มม. และอุปกรณ์ต่างๆในการผลิตภาพยนตร์หายาก ทำให้ธุรกิจภาพยนตร์ที่ผลิตแบบเสียงในฟิล์มด้วยฟิล์ม 35 มม. ต้องหยุดชะงัก และหันมาผลิตภาพยนตร์ด้วยฟิล์ม 16 มม. เน้นการพากย์เสียงแทน (โตมสุขวงศ์ 2533: 37) ซึ่งต่อมาการถ่ายทำด้วยฟิล์ม 35 มม. เสียงในฟิล์ม ก็ฟื้นตัวขึ้นมาอีกครั้งในช่วงปลายทศวรรษ 2490

ช่วงปี 2540 ที่ไทยประสบกับวิกฤติเศรษฐกิจ ส่งผลในภาพยนตร์ที่ผลิตออกมามีจำนวนน้อยมาก ปีละแค่ 10 กว่าเรื่อง แต่ในทางกลับกันภาพยนตร์ที่ผลิตในช่วงนี้เกิดความแตกต่างและแปลกใหม่ มีความพิถีพิถันมากขึ้นในแง่ของเนื้อหาและเทคนิคการภาพและเสียง เป็นผลมาจากการเข้ามาของคลื่นลูกใหม่ ที่เป็นชนชั้นกลางในแวดวงโฆษณา อาทิเช่น นนทรีย์ นิมิบุตร เป็นเอก รัตนเรือง ยงยุทธ ทองกองทุน และอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล (กำจร หลุยยะพงศ์, และสมสุข หินวิมาน, 2552: 40-41) ซึ่งคาดว่ามีส่วนสำคัญที่ทำให้ วิธิตคิดในการสร้างสรรค์ทางภาพและเสียงในภาพยนตร์ไทย มีความละเอียดอ่อนและซับซ้อนมากยิ่งขึ้นมาจนถึงปัจจุบัน

ปัจจุบันวงการภาพยนตร์นั้นพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งปัจจัยหลักคือการพัฒนาของเทคโนโลยีในการถ่ายทำภาพยนตร์ เครื่องไม้เครื่องมือที่ทันสมัย ทำให้การทำงานด้านภาพยนตร์นั้นสะดวกสบายมากขึ้น และสามารถสร้างสรรค์ได้ซับซ้อนมากขึ้น ในการออกแบบเสียงก็เช่นกัน เมื่อเทคโนโลยีพัฒนา กระบวนการคิดและการสร้างสรรค์ก็เปลี่ยนแปลงไปด้วย ทำให้ปัจจุบัน โลกของเสียงในภาพยนตร์จึงมีความหลากหลายทางด้านวิธิตคิดและวิธีผลิตเป็นอย่างมาก



### 2.1.3 ประเภทของเสียงในภาพยนตร์

ในการออกแบบเสียงในภาพยนตร์นั้นต้องคำนึงถึงลักษณะของเสียงที่จะสร้างความหมาย ส่งเสริมเนื้อหาของภาพยนตร์ เสียงในภาพยนตร์โดยปรกติแล้วจะทำงานสอดคล้องกับภาพ แต่การที่เสียงและภาพไม่สอดคล้องกัน ก็สามารถสร้างความหมายได้อีกลักษณะหนึ่ง ขึ้นอยู่กับการออกแบบเสียงของผู้กำกับให้เกื้อหนุนแก่บรรยากาศและเนื้อหาของภาพยนตร์นั้นๆ เสียงในภาพยนตร์นั้นแบ่งออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่ (คณะกรรมการกลุ่มผลิตชุดวิชาทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น, 2548: 174)

#### 2.1.3.1 เสียงสนทนา (dialogue)

#### 2.1.3.2 เสียงประกอบ (Sound effect)

#### 2.1.3.3 เสียงเพลง (Music)

#### 2.1.3.1 เสียงสนทนา (dialogue)

คือ เสียงที่เกิดจากการพูดของมนุษย์ด้วยภาษาพูด ภาษาใดภาษาหนึ่ง เสียงสนทนาที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้นแบ่งออกได้ 2 ประเภท ได้แก่ เสียงบทสนทนา (dialogue) และบทบรรยาย (monologue)

#### บทสนทนา (dialogue)

ในชีวิตจริงคนเรามักจะไม่เปิดเผยความนึกคิดหรือความรู้สึกของตัวเอง ออกมาตรงๆ ในภาพยนตร์ก็เช่นกัน บทสนทนาสามารถผ่อนปรนหรือลดปริมาณลงได้ ด้วยเทคนิคทางภาพ ที่สามารถถ่ายภาพระยะใกล้เพื่อให้เห็นสีหน้า ความรู้สึกที่เป็นอวัจนภาษา เปรียบเหมือนดวงตาที่เราจับจ้องใบหน้าของคู่สนทนาเพื่อสังเกตอารมณ์และความรู้สึก

ในฉากที่มีการสนทนางันอยู่ แต่ภาพตัดออกไปเป็นภาพอื่น ไม่ได้จับที่คู่สนทนานั้น การไม่เชื่อมโยงระหว่างบทสนทนาและภาพนี้เอง ทำให้บทสนทนานี้ทำหน้าที่เป็นเสียงพูดแบบเหนือภาพ (voice over) (คณะกรรมการกลุ่มผลิตชุดวิชาการสร้างสรรค์และการผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น, 2544: 864) ซึ่งหน้าที่ของ voice over มักจะพบเห็นได้จากฉากที่ภาพย้อนอดีต (flash back) ประกอบไปกับบทสนทนาที่พูดคุยเกี่ยวกับเรื่องในอดีตนั้น

### บทบรรยาย (monologue)

ส่วนมากมักใช้ในภาพยนตร์สารคดี ผู้บรรยายซึ่งอยู่นอกจอภาพยนตร์ มีหน้าที่ให้ข้อมูลควบคู่ไปกับภาพ นักทฤษฎีด้านภาพยนตร์สารคดีเห็นพ้องต้องกันว่า กฎสำคัญของการใช้เทคนิคเสียงบรรยายก็คือ จะต้องหลีกเลี่ยงการให้ข้อมูลที่ซ้ำซ้อนไปกับภาพ เสียงที่ทำหน้าที่บรรยายหรือแสดงความคิดจะต้องเล่าในสิ่งที่ไม่ปรากฏชัดเจนในภาพ

บทบรรยายยังสามารถใช้ในภาพยนตร์บันเทิงคดีได้เช่นกัน เทคนิคดังกล่าวมักถูกใช้เพื่อย่นย่อการบอกเล่าถึงเหตุการณ์ที่กินเวลายาวนาน หรือใช้สำหรับบอกหวังความคิดของตัวละครและชะตากรรมที่ตัวละครจะต้องเผชิญ (คณะกรรมการกลุ่มผลิตชุดวิชาทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น, 2548: 185)

### ADR (Automated Dialogue Replacement)

คือ การพากย์เสียงบทสนทนาใหม่ ในขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post-production) เพื่อนำไปใช้แทนบทสนทนาที่บันทึกมาจากขั้นตอนถ่ายทำจริง (Production)

ในกรณีที่เสียงที่บันทึกมาจากการถ่ายทำจริง มีเสียงรบกวน (Noise) ที่ไม่ต้องการ ปรากฏแทรกอยู่ระหว่างบทสนทนา ในกรณีที่การลบเสียงรบกวนออก ไม่สามารถทำได้ การทำ ADR จึงเป็นสิ่งที่จะช่วยแก้ปัญหา

โดยในขั้นตอนการทำ ADR มักจะมีผู้กำกับภาพยนตร์มาควบคุมอยู่ด้วย เพื่อให้หน้าเสียงและอารมณ์ของนักแสดงในการบันทึกเสียงสนทนาใหม่ ใกล้เคียงกับอารมณ์ในฉาก และตรงตามความต้องการของผู้กำกับภาพยนตร์มากที่สุด

#### *2.1.3.2 เสียงประกอบ (Sound effect)*

คือ เสียงต่างๆ ไปที่เป็นตัวแทนของสิ่งที่เกิดขึ้นในภาพ มักจะสัมพันธ์กับเวลาสถานที่ และการกระทำของสิ่งนั้นๆ แบ่งได้ 2 ประเภท คือ

ก. เสียงประกอบ (Sound effects)

ข. เสียงเลียนแบบการเคลื่อนไหว (Foley)

### ก. เสียงประกอบ (Sound effects)

เสียงประกอบสามารถใช้ประโยชน์ได้เป็น 2 วิธี ได้แก่

1. เสียงประกอบที่สัมพันธ์กับความจริง
2. เสียงประกอบที่ไม่สัมพันธ์กับความจริง

ซึ่งเสียงประกอบจะมีหน้าที่เสริมสร้างจินตนาการของผู้ชมให้มากไปกว่าการรับรู้จากภาพเพียงอย่างเดียว

#### 1. เสียงประกอบที่สัมพันธ์กับความจริง

คือ เสียงที่จะใช้สร้างจินตนาการให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงบรรยากาศและสภาพแวดล้อมในภาพยนตร์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งจะเป็นเสียงที่สอดคล้องกับความเป็นจริงที่เกิดขึ้น สอดคล้องกับเวลาและการกระทำที่เกิดขึ้น เช่น เสียงลม เสียงแมลงรบกวน เสียงนกร้อง เสียงผู้คนพูดคุยกันจ้อแจ้ว เสียงฝน เสียงฟ้าร้อง รวมไปถึงเสียงระเบิด เสียงปืน ในฉากที่มีการต่อสู้กัน เป็นต้น

#### 2. เสียงประกอบที่ไม่สัมพันธ์กับความจริง

Sound effects นั้นไม่จำเป็นต้องสัมพันธ์กับความเป็นจริงก็ได้ เพื่อสร้างความหมายให้มากกว่าความเป็นจริง หรือสร้างความหมายใหม่ ยกตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่อง The Godfather ภาคที่ 1 (1972) ในฉากที่ไมเคิลตัวเอกของเรื่องกำลังนั่งร่วมโต๊ะอาหารกับศัตรูคู่แค้น ไมเคิลแอบซ่อนปืนไว้ใต้โต๊ะ และกำลังตัดสินใจที่จะหยิบปืนขึ้นมาสังหารศัตรูทั้งสองคน ในจังหวะนี้จะมีวังของเสียงรถไฟที่ดังขึ้นมาเรื่อยๆ เปรียบเทียบได้กับความรู้สึกของไมเคิลที่กำลังกดดันอย่างหนัก เพราะการลอบสังหารครั้งนี้ เขาห้ามทำพลาดอย่างเด็ดขาด และเมื่อไมเคิลตัดสินใจหยิบปืนขึ้นมายิงศัตรูทั้งสองคนตายหมดอย่างรวดเร็ว เสียงรถไฟก็หายไป

ในฉากนี้จะเห็นได้ว่าการวางเสียงประกอบที่เป็น เสียงรถไฟ เข้ามา จะเป็นเสียงที่ไม่สัมพันธ์กับความจริง เพราะในความเป็นจริงฉากร้านอาหารกลางเมืองไม่มีทางที่จะมีเสียงรถไฟโดยเด็ดขาด แต่การวางเสียงรถไฟเข้ามาก็เพื่อให้ผู้ชมจินตนาการถึงความรู้สึกภายในใจของไมเคิลได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

### ข. เสียงเลียนแบบการเคลื่อนไหว (Foley)

คำว่า Foley นั้นมีที่มาจาก ชื่อของ Jack Foley ผู้ทำงานด้านเสียงให้กับ Universal Studios ในช่วงปี 1950 เป็นผู้ริเริ่มกระบวนการบันทึกเสียงในขั้นตอน Post-production ด้วยการฉายภาพควบคู่ไปกับการบันทึกเสียงประกอบด้วยวัตถุสร้างเสียงต่างๆในสตูดิโอ เช่น ฉายภาพฉากคนเดินที่ถ่ายทำมาแล้ว พร้อมกับให้ทีมงานใส่รองเท้ามาทำท่าเดินในสตูดิโอ เพื่อบันทึกเสียงฝีเท้าให้เป็นจังหวะเดียวกันกับภาพ หรือการบันทึกเสียงเพื่อใช้ประกอบกับฉากฝนตก ด้วยการนำเม็ดทรายมาเทลงบนแผ่นเหล็กในสตูดิโอบันทึกเสียง ทำให้เกิดเสียงที่คล้ายเสียงฝนตก

วิธีการนี้สร้างความประทับใจให้แก่ผู้ทำงานในวงการภาพยนตร์อย่างมาก จึงเป็นที่มาของวิธีการทำงานด้านเสียงในลักษณะนี้ว่า Foleying (Mott, 1989: 192) และยังคงยึดวิธีการทำงานแบบนี้มาจนถึงปัจจุบัน

ขั้นตอนการทำ Foley นั้น คือขั้นตอนการบันทึกและเพิ่ม เสียง Sound effect ที่ต้องการเป็นพิเศษสำหรับเพิ่มเข้าไปประกอบกับภาพ เพื่อเติมเต็มให้ฉากนั้นสมบูรณ์ ส่วนมากจะเป็นเสียงการเคลื่อนไหวร่างกายที่ไม่เคยบันทึกเก็บเอาไว้ เช่น เสียงฝีเท้าหรือเสียงเสียดสีของเสื้อผ้า (Hollyn, 1990: 230-231) Foley จึงทำให้เสียงในภาพยนตร์เหนือไปกว่าความเป็นจริง (Reality) ไปสู่ระดับจริงเสียยิ่งกว่าจริง (Hyper reality) เหมือนมีไม้ค้ำไปจ่อในทุกๆ จุดในภาพ (Holman, 2010 : 148)

ส่วนใหญ่การถ่ายทำในแต่ละฉากของภาพยนตร์นั้น มักจะไม่มี การบันทึกเสียงการเคลื่อนไหวของร่างกายมาอย่างชัดเจน อย่างเสียงในฉากที่ตัวละครเดินบนพื้นไม้ หรือเดินเข้าไปในถ้ำ แม้จะบันทึกเสียงมา เสียงที่ฝีเท้าที่ได้ก็ไม่สามารถชัดเจนพอที่จะสร้างอารมณ์ให้ผู้ฟังได้ อย่างเช่นหากต้องการอารมณ์น่ากลัว เสียงฝีเท้าที่บันทึกมาจากการถ่ายทำจริงก็ไม่สมบูรณ์พอที่จะทำได้ การทำงานในขั้นตอนสร้างเสียง Foley จึงจำเป็นในการนี้

การทำเสียง Foley นั้นยังจำเป็นต่อกรณีที่เสียงบทสนทนา (dialogue) ที่อัดมาตอนถ่ายทำ จะถูกทดแทนด้วยเสียงบทสนทนาที่บันทึกใหม่ (ADR) เสียงบรรยากาศต่างๆ (Background sound) ก็จะถูกทิ้งหายไปกับเสียงบทสนทนาเก่าไปด้วย ในกรณีจะต้องนำเสียง Sound effect ที่เคยบันทึกเก็บไว้มาประกอบในฉาก และหากเสียง

Sound effect ที่มีเก็บเอาไว้ไม่เพียงพอ หรือเสียงที่มีไม่ตรงกับเสียงการเคลื่อนไหวต่างๆที่เกิดขึ้นในฉากเพราะเป็นเสียงที่พิเศษกว่าปรกติ เช่นเสียงต่อสู้ในบ้านไม้ หรือเสียงฝีเท้าในถ้ำที่จะมีความกังวานและการสะท้อนของเสียง (Echo) ซึ่งในการที่จะบันทึกเสียงจากถ้ำจริงๆ จะไม่สามารถควบคุมเสียงนั้นได้ ซึ่งอาจจะได้เสียงที่มีการสะท้อนมากจนเกินไป การบันทึกเสียงฝีเท้าด้วยวิธีการ Foley แล้วนำมาใส่ effect เสียงสะท้อนที่หลัง จึงเป็นวิธีการที่สะดวกและมีคุณภาพมากกว่า



รูปที่ 2.1 ในห้อง Foley room ขณะกำลังบันทึกเสียง

ที่มา: <http://www.primacoustic.com/pics/broadway/folely-room-2.jpg>

CHULALONGKORN UNIVERSITY

### 2.1.3.3 เสียงเพลง (Music)

ดนตรีประกอบในภาพยนตร์เป็นเทคนิคที่มีลักษณะพิเศษในตัวเอง เนื่องจากโน้ตดนตรีในชุดเดียวกันนั้นสามารถนำไปประกอบบนระดับเสียง (pitch) ที่ต่างกัน ระดับความดัง (Intensity) ที่ต่างกัน จังหวะ (Rhythm) ที่ต่างกัน และเครื่องดนตรี (Instrument) ที่ต่างกัน ทำให้เกิดความหมายและอารมณ์ที่หลากหลาย เมื่อประกอบกับเนื้อร้อง ทำให้เกิดความหมายที่ “จับต้องได้มากขึ้น” ท่วงทำนองและนำร้องของดนตรีจะมีความหมายจำเพาะยิ่งขึ้นไปอีก เมื่อนำไปประกอบกับภาพ (คณะกรรมการกลุ่มผลิตชุดวิชาทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น, 2548: 179) ประเภทของเสียงเพลงประกอบในภาพยนตร์แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่

### ก. Soundtrack

Soundtrack คือบทเพลง (Songs) ที่ประกอบในภาพยนตร์ โดยจะเป็นเพลงที่มีอยู่แล้ว หรือแต่งขึ้นใหม่สำหรับภาพยนตร์โดยเฉพาะ จะมีเนื้อร้องหรือไม่มีเนื้อร้องก็ได้

เพลง Soundtrack จะมีหน้าที่ในการใช้เสริมอารมณ์ของภาพ เนื้อร้องในเพลงจะสอดคล้องไปกับแก่นของเรื่อง ส่วนมากจะใช้วางประกอบในฉากสำคัญของเรื่อง ส่งผลให้ผู้ชมสามารถจดจำฉากสำคัญนั้นได้อย่างชัดเจน

### ข. Score

Score หมายถึงดนตรีที่แต่งขึ้นเพื่อประกอบในภาพยนตร์โดยเฉพาะ เพื่อใช้ในการเสริมอารมณ์ของภาพ โดยจะใช้เพียงแค่เสียงเครื่องดนตรีเท่านั้น ไม่มีเนื้อร้องนัก ออกแบบ Score จะออกแบบ

กล่าวโดยรวมแล้ว ดนตรีประกอบในภาพยนตร์มีหน้าที่พื้นฐานในการกระตุ้นการตอบสนองด้านอารมณ์ของผู้ชมและสนับสนุนความหมายทางด้านภาพ อย่างไรก็ตามดนตรียังทำหน้าที่หลากหลายยิ่งกว่านั้น ซึ่งสามารถสรุปบทบาทหน้าที่ของดนตรีประกอบภาพยนตร์ได้ดังนี้ (คณะกรรมการกลุ่มผลิตชุดวิชาทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น, 2548: 180-182)

ทำหน้าที่เกริ่นนำอารมณ์ตลอดจนบอกแนวทางหลักในด้านเนื้อหาของภาพยนตร์ อย่างเช่น เพลงเปิดตัวของภาพยนตร์เรื่อง Star Wars (1997) ที่ให้ความรู้สึกอลังการจากการบรรเลงเครื่องดนตรีหลายชิ้น เน้นเครื่องเป่าและจังหวะที่ฮึกเหิม บ่งบอกถึงเรื่องราวของสงครามอวกาศที่ยิ่งใหญ่ที่กำลังจะเกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่องนี้

ใช้บ่งบอกถึงช่วงเวลาและสถานที่ อย่างเช่นเพลงประกอบภาพยนตร์เรื่อง แพนธิน ที่เนื้อเรื่องเกิดขึ้นในอดีต เพลงประกอบส่วนใหญ่ของภาพยนตร์เรื่องนี้จึงใช้เพลงที่ได้รับความนิยมในช่วง พ.ศ. 2528 เพื่อสร้างบรรยากาศแห่งอดีตขึ้นมา

ใช้เพื่อสร้างความขัดแย้งกับภาพ ด้วยจุดประสงค์เสียดสีเย้ยหยัน หรือวิพากษ์วิจารณ์พฤติกรรมตัวละคร อย่างเช่น ในฉากการปล้นธนาคาร ดนตรีประกอบเป็นเสียงแบนโจที่เล่นด้วยจังหวะสนุกสนาน บ่งบอกถึงความรู้สึกของตัวละครโจรที่เห็นการทำ

ผิดอย่างการปล้นธนาคารเป็นเรื่องสนุก ไม่ใช่ความตื่นเต้นระทึกขวัญ บอกถึงจิตใจของโจรที่ไม่รู้สึกเกรงกลัวต่อกฎหมายและการกระทำความผิด

ดนตรีประกอบยังทำหน้าที่ได้อีกอย่างหลากหลายเช่น บอกบุคลิกตัวละคร สร้างสีสันให้กับการสนทนา สร้างการจดจำให้แก่ฉากนั้นๆในภาพยนตร์ หรือแม้กระทั่งช่วยเสริมอารมณ์ที่ขาดหายไปของการแสดงที่อ่อนด้อยของนักแสดง ดนตรีประกอบจึงมีความสำคัญและสร้างความเปลี่ยนแปลงอย่างใหญ่หลวงให้แก่ภาพยนตร์ ซึ่งบ่อยครั้งที่ผู้ชมสามารถนึกถึงเพลงประกอบขึ้นมาได้ทันทีเมื่อเอ่ยชื่อภาพยนตร์ อย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง Star Wars และ The Godfather

การออกแบบเสียงในภาพยนตร์ นอกจากจะเป็นการจัดวางเสียงทั้ง 3 ประเภท ได้แก่ เสียงสนทนา เสียงประกอบ และเสียงเพลง ให้มีความสอดคล้องกัน ยังมีปัจจัยอื่นในการออกแบบเสียง ที่จะส่งผลต่อสุนทรียะทางเสียงที่จะเกิดขึ้น ได้แก่

#### 2.1.4 พื้นที่ (Space)

พื้นที่ของเสียงคือความสัมพันธ์ระหว่างสภาพแวดล้อมและการรับรู้ทางเสียง ซึ่งการใช้เสียงสามารถบ่งบอกถึงการรับรู้ด้านพื้นที่ และการเปลี่ยนแปลงของพื้นที่ในแง่มุมของ ขนาด ช่วงเวลา การรับรู้ ทิศทาง พื้นที่ของอารมณ์ และการเคลื่อนที่ ตัวแปรเหล่านี้จะถ่ายทอดผ่านความถี่เสียง (frequency) รูปร่างของเสียง (intensity) และการสะท้อน (reflections) นั่นคือเสียงกังวาน เสียงสะท้อน (Sonnenschein, 2001: 83)

แหล่งกำเนิดเสียงมีผลมากที่สุดในการทำความเข้าใจเรื่องพื้นที่ของเสียง เป็นปัจจัยหนึ่งที่จะสร้างมุมมอง (perspective) ให้แก่พื้นที่ เรียกว่า The sound perspective สัมพันธ์กับเรื่องของมิติ ขนาด และสภาพพื้นที่นั้น เช่นเสียงที่เกิดในถ้ำ จะบ่งบอกได้ถึง ความกว้างของถ้ำจากลักษณะเสียงสะท้อนที่เกิดขึ้นมากหรือน้อย

ในอีกแง่มุมของเรื่องพื้นที่ของเสียงคือ แหล่งกำเนิดเสียงในลักษณะของการเกิดขึ้นจากการกระทำของตัวละครหรือวัตถุภายในโลกของภาพยนตร์ (Story space) จะเรียกว่า Diegetic sound และเสียงที่มีแหล่งกำเนิดเสียงเกิดขึ้นภายนอกโลกของภาพยนตร์จะเรียกว่า Non - Diegetic sound (Bordwell, D., & Thompson, C., 1979)

### Diegetic sound

แปลว่า เสียงที่เกิดขึ้นจริง คือเสียงที่ แหล่งที่มาของเสียงนั้นเกิดขึ้นจริงๆในโลกของภาพยนตร์นั้นๆ เป็นเสียงที่เกิดขึ้นผ่านทางกรกระทำต่างๆ เช่น

- เสียงบทสนทนาที่ผู้แสดงพูดคุยกัน
- เสียงที่เกิดขึ้นจากวัตถุ
- เสียงดนตรีที่เกิดขึ้นจากเครื่องดนตรีที่มีตัวละครเล่นอยู่ในภาพยนตร์

แหล่งที่มาของเสียง Diegetic sound สามารถปรากฏภาพอยู่บนจอ (On screen) หรือนอกจอ(Off screen) ก็ได้ ขึ้นอยู่กับว่าแหล่งที่มาของเสียงนั้นอยู่นอกจอหรือในจอ

### Non - Diegetic sound

คือเสียงที่ แหล่งกำเนิดของเสียงไม่สามารถมองเห็นได้บนหน้าจอภาพยนตร์ และเสียงที่เกิดขึ้นนั้นไม่มีแหล่งกำเนิดที่เป็นการกระทำในโลกภาพยนตร์ เช่น

- เสียงบรรยายของผู้บรรยาย
- เสียงประกอบ (Sound effect)
- เสียงดนตรีประกอบ (Music score)

Non - Diegetic นั้นแสดงถึงเสียงที่เกิดขึ้นจากภายนอกโลกภาพยนตร์ ดังนั้นแหล่งที่มาของเสียงจึงเป็นไปในลักษณะที่ไม่ปรากฏให้เห็นบนจอ (Off screen)

ความแตกต่างของเสียงแบบ Diegetic sound และ Non - Diegetic นั้นมีผลต่อความเข้าใจของผู้ชม เสียงที่มีแหล่งที่มาจากในโลกภาพยนตร์ และนอกโลกภาพยนตร์นั้นจะส่งผลต่อการให้ความหมายและความรู้สึกของผู้ชม (Bordwell, D., & Thompson, C., 1979)

#### 2.1.5 ลักษณะของเสียง

ในการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ลักษณะของเสียง มีความสำคัญอย่างยิ่ง ลักษณะของเสียงที่แตกต่างกันสามารถบอกได้ถึง แหล่งกำเนิดเสียง พื้นที่เกิดเสียง สภาวะ



แวดล้อมของบริเวณนั้น แม้กระทั่งลักษณะของเสียงที่แตกต่างกัน สามารถสื่อถึงความหมายทางอารมณ์ได้ต่างกันด้วย อย่างเช่น เสียงพูด หากเป็นเสียงพูดที่ก้องกังวาน แปลว่าผู้พูดอยู่ในสถานที่ลักษณะเป็นโถงขนาดใหญ่ อย่างเช่นถ้า ในอีกกรณีหนึ่ง หากผู้พูดอยู่ในที่โล่ง แต่เสียงพูดในภาพยนตร์กลับก้องกังวาน ก็สามารถสื่อได้ถึง การพูดที่ตั้งเข้าไปในจิตใจของผู้ฟัง หรือแทนความรู้สึกผู้ฟังที่เสียงพูดนั้นมีความหมายเสียดแทงจิตใจ จนเสียงพูดเหมือนดังก้องอยู่ในหัว

ลักษณะพื้นฐานของเสียงประกอบด้วย 7 ลักษณะด้วยกัน (Sonnenschein,2001: 65-70) ได้แก่

จังหวะ (Rhythm), ความดัง (Intensity), ระดับเสียง (Pitch), เนื้อเสียง (Timbre), อัตราจังหวะ (Speed), รูปร่างของเสียง (Shape), ความเป็นระบบของเสียง(Organization)

### 1. จังหวะ (Rhythm)

คือ ความสม่ำเสมอในการเกิดเสียง แบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

จังหวะสม่ำเสมอ (Rhythmic) คือการเกิดเสียงต่อเนื่องอย่างสม่ำเสมอ ต่อเนื่องกัน เช่น เสียงเดินของเข็มนาฬิกา เสียงเครื่องจักรที่ทำงานต่อเนื่องซ้ำๆ เสียงหัวใจเต้น

ไม่เป็นจังหวะ (Irregular) คือเสียงที่เกิดขึ้นอย่างไม่สม่ำเสมอ มีจังหวะการเกิดไม่คงที่ เช่น เสียงพูดคุยกัน เสียงสุนัขเห่า

### 2. ความดังของเสียง (Intensity หรือ Loudness)

คือ คุณสมบัติอย่างหนึ่งของเสียง ความดังเบาขึ้นขึ้นอยู่กับระดับ Amplitude ความดังของเสียง มีหน่วยในการวัดเป็น Decibel หรือตัวย่อว่า dB ซึ่งผันแปรตามปริมาณพลังงานของเสียงนั้นๆ เช่น เสียงสนทนาปรกติจะมีระดับความดังประมาณ 60 dB คิดเป็นพลังงาน 1,000,000 หน่วย

### 3. ระดับเสียง (Pitch)

คือ ระดับความถี่ของเสียง มีหน่วยเป็น Hertz (Hz) หรือรอบต่อวินาที เสียงที่มีความถี่มาก จะเกิดเป็นเสียงที่สูง กว่าเสียงที่มีความถี่ต่ำกว่า โดยปรกติมนุษย์จะสามารถรับรู้เสียงที่ระดับความถี่ 20 – 20,000 Hz เสียงที่มีความถี่ต่ำกว่าที่มนุษย์รับรู้ได้เรียกว่า

Infrasound หรือ Infrasonic และเสียงที่มีความถี่สูงเกินกว่ามนุษย์รับรู้ได้เรียกว่า Ultrasound หรือ Ultrasonic เมื่ออายุมากขึ้นความสามารถในการรับรู้เสียงความถี่สูงจะลดลง ยกตัวอย่างเช่น ในร้านขายของที่ไม่ต้องการให้เด็กเข้ามาวิ่งเล่น จะเปิดเสียงที่มีความถี่สูงมากเอาไว้ตลอดเวลา เด็กจะสามารถรับรู้ได้จนเกิดความรู้สึกรำคาญหูหรือปวดหัวเล็กน้อย แต่ผู้ใหญ่จะไม่สามารถรับรู้เสียงที่มีความถี่สูงนี้ได้

#### 4. เนื้อเสียงหรือคุณภาพเสียง (Timbre)

หากคลื่นเสียงมีการเคลื่อนไหวและหยุดอย่างสม่ำเสมอจะเกิดลักษณะเสียงที่เรียกว่า Tonal แต่ถ้าหากคลื่นเสียงเดินทางไม่สม่ำเสมอ ลักษณะคลื่นเสียงที่ซับซ้อน จะเกิดเป็นลักษณะเสียงที่เรียกว่า Noise หรือ Noisy

เนื้อเสียงของมนุษย์ที่มีลักษณะเป็น Tonal มากที่สุด คือเนื้อเสียงเมื่อขับร้องเพลง และจะมีลักษณะเป็น Noise เมื่อ ไอ หรือ จาม ลักษณะเสียงอื่นๆที่เป็น Noise ได้แก่ เสียงลม เสียงระเบิด หรือเสียงพูดคุยของกลุ่มคน

#### 5. อัตราจังหวะเสียง (Speed)

คือ ความเร็วซ้ำในการเกิดขึ้นซ้ำๆของเสียง เมื่อเสียงเกิดขึ้นติดต่อกันด้วยความเร็ว 20 ครั้งแต่วินาที เสียงนั้นจะฟังเหมือนเสียงๆเดียวที่มีระดับเสียงต่ำ

#### 6. รูปร่างของเสียง (Shape)

รูปร่างของเสียง หรือ Envelope of sound ประกอบด้วยลักษณะ 3 ช่วง ดังนี้

ก. ช่วงการเกิดเสียง (Onset , Attack)

ข. ส่วนหลักของเสียง (Body)

ค. การสลายหรือการสิ้นสุดของเสียง (Decay , Termination)

รูปร่างของเสียงแบ่งออกได้เป็น 2 รูปแบบ ให้เห็นอย่างเด่นชัด ได้แก่

Impulsive คือ เสียงที่เกิดขึ้นมาอย่างรวดเร็ว ขึ้นถึงขีดสุดในช่วง Body แล้วสลายไปอย่างรวดเร็ว เช่น เสียงปรบมือหนึ่งครั้ง ในที่โล่งแจ้ง

Reverberant คือ เสียงที่เกิดขึ้นแล้วดังกังวาน มีช่วง Body และ Decay ที่ยาวค่อยๆสลายไปอย่างช้าๆ เช่น เสียงตีระฆังใบใหญ่

รูปร่างของเสียงนั้นจะเปลี่ยนแปลงไปตามปัจจัยของแหล่งกำเนิดเสียงและสถานะแวดล้อมที่เกิด เสียงนั้นๆ ว่ามีการดูดซับและสะท้อนเสียงได้ดีขนาดไหน และระยะห่างระหว่างแหล่งกำเนิดเสียงกับผู้ฟัง มีลักษณะเป็นอย่างไร

## 7. ความเป็นระบบของเสียง (Organization)

คือการรับรู้และเข้าใจของผู้ฟัง ที่มีต่อเสียง อยู่ที่ภูมิภาคหลัง พื้นฐานเดิมของผู้ฟัง ที่จะสามารถจัดระบบให้แก่เสียงที่ได้ยินได้ เช่น หากผู้ฟังได้ยินเสียงสนทนาเป็นภาษาที่ไม่เคยได้ยินมาก่อนจะเกิดความไม่คุ้นเคย ไม่สามารถจัดระบบให้แก่ความเข้าใจเสียงๆนั้นได้ เกิดความรู้สึกสับสน ลักษณะเช่นนี้เรียกว่า Chaotic ในทางตรงข้าม หากผู้ฟังเข้าใจภาษานั้นดี เสียงก็จะมีความเป็นระบบสำหรับผู้ฟังคนนั้น

### 2.1.6 การทับกันของเสียง (Masking)

การทับกันของเสียงมีผลทำให้การรับรู้เสียงของผู้ฟังลดลง โดยทั่วไปเสียงสองเสียงที่มีความถี่ (Pitch) เท่ากัน มนุษย์จะไม่ได้ยินเสียงที่มีความดังน้อยกว่า ปรากฏการณ์นี้เรียกว่า frequency masking นอกจากนี้หากเสียงทั้งสองเสียงมาจากทิศทางเดียวกัน การ masking ของเสียงก็มีโอกาสเกิดมากขึ้น

### 2.1.7 ฮาร์โมนีของเสียง (Harmony)

ฮาร์โมนีของเสียง คือระดับของเสียงที่มีระดับเสียง(Pitch) ที่แตกต่างกันมาพบกัน จากหลากหลายต้นกำเนิดของเสียง เสียงที่มีความถี่หลากหลายจะอยู่ในลักษณะที่ผสมกลมกลืนกัน เสียงที่มีระดับที่ต่างกันนี้จะทำให้เสียงมีลักษณะที่แตกต่างกันออกไป ทำให้เสียงหนึ่งฟังดูไม่เหมือนอีกเสียงหนึ่ง สามารถเกิดจากการประสานเสียงของเครื่องดนตรี หรือเสียงที่เกิดจากธรรมชาติก็ได้ (คณะกรรมการกลุ่มผลิตชุดวิชาการสร้างสรรค์และการผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น, 2544: 855-856)

ลักษณะของเสียงที่แตกต่างกันนั้น ส่งผลต่อความเข้าใจและความรู้สึกของผู้ฟังที่มีต่อเสียงนั้น สามารถสร้างความหมาย หรือบิดเบือนความหมายของเนื้อหาสาระ ที่ส่งมาทางเสียง อย่างเช่น เสียงเล่านิทาน หากมีระดับเสียง(Pitch) ที่มีระดับความถี่ต่ำ และจังหวะ

(rhythm) ซ้ำและสม่ำเสมอ จะฟังดูเหมือนนิทานที่เล่าอยู่ฟังแล้วให้ความรู้สึกกลับมาแล้ว แม้เนื้อหาของนิทานจะเป็นนิทานสนุกสนานก็ตาม

การสร้างความหมายจากลักษณะของเสียงมีความสำคัญอย่างมากต่อการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ ซึ่งจะต้องออกแบบและวางแผนในทุกๆขั้นตอนการผลิตอย่างดี เพื่อให้ได้ลักษณะเสียงที่ต้องการ และตรงตามความหมายที่สัมพันธ์กับเนื้อเรื่องของภาพยนตร์

### 2.1.8 การเปลี่ยนแปลงของลักษณะเสียงไปสู่เสียงในภาพยนตร์

การทำงานของเสียงบนความสัมพันธ์ระหว่าง ภาพยนตร์ โรงภาพยนตร์ และผู้ชม อยู่บนการหาคำตอบที่ว่า เสียงนั้นมีที่มาจากไหน ลักษณะเสียงนั้นเปลี่ยนแปลงอย่างไร และส่งผลประสาทสัมผัสและการรับรู้ของผู้ชมอย่างไร (Sonnenschein,2001)

การถ่ายทอดเสียงไปสู่ผู้ชมนั้นมีระดับการถ่ายทอดหลายระดับด้วยกัน

#### 1. ระดับกายภาพ (Physical)

คือการถ่ายทอดผ่านอุปกรณ์ไฟฟ้า ผ่านเครื่องมือต่างๆ เป็นระดับการถ่ายทอดที่มีผลต่อร่างกายของคนเรา ส่งผลแค่ในระดับกายภาพ

#### 2. ระดับความรู้สึก (Emotional)

เป็นการถ่ายทอดในระดับเรื่องราวและอารมณ์ความรู้สึก รายละเอียดของตัวละคร และเป้าหมายของตัวละคร ทำให้เกิดผลกระทบที่ออกมาจากภายในของมนุษย์ คือผลจากความคิด ความรู้สึก เช่นการหัวเราะ การร้องไห้

#### 3. ระดับสติปัญญา (Intellectual)

เป็นการถ่ายทอดความเข้าใจระดับโครงสร้างสุนทรียศาสตร์ เป็นการถ่ายทอดความหมายในบริบทของความเป็นมนุษย์ที่จะตอบสนองต่อการกระทำต่างๆ

#### 4. ระดับศีลธรรม (Moral)

เป็นการถ่ายทอดในเรื่องของจริยธรรม จิตวิญญาณ กระตุ้นต่อสิ่งที่เหนือไปกว่าแค่ความพอใจส่วนบุคคล หรือการใช้ดินรนใช้ชีวิตปกติ

Sequential STAGES	FILM	SCREENING	AUDIENCE
ระดับการเปลี่ยนแปลง	แหล่งกำเนิดเสียง, การบันทึกเสียง, สิ่งแวดล้อม, การปรับแต่งเสียง	ระบบเครื่องเสียง , พื้นที่ของโรงภาพยนตร์	ระบบการได้ยิน, ประสาทการรับรู้
Physical			
Emotional	เรื่องราว, ตัวละคร, เป้าหมายของตัวละคร, ความขัดแย้ง น้ำหนักของเสียง, เพลง, จังหวะ	การแสดงออกของผู้ชม เช่น หัวเราะ ร้องไห้	หัวเราะ ร้องไห้ หัวใจเต้น รับรู้ถึงความรู้สึกของตัวละคร
Intellectual	การจัดวางดนตรี, เนื้อหาคำพูด	ไม่ทำงานในขั้นนี้	เกิดการตระหนักรู้ในระดับที่สูงขึ้น เกิดความสับสน ความสับสนและความพึงพอใจ
Moral	สถานะที่ไม่สามารถตัดสินใจได้ ความสัมพันธ์ที่กำกวม การค้นหาทางออกของปัญหา	ไม่ทำงานในขั้นนี้	เกิดการตั้งคำถาม ลึกๆภายในจิตใจ

ตารางที่ 2.1 ตารางการเปลี่ยนแปลงของพลังงานเสียง

ที่มา : Sonnenschein, David (2001)

ระดับของการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้จะบ่งบอกถึงหน้าที่ของการออกแบบเสียงเพื่อบอกเล่าเรื่องราวของภาพยนตร์ ซึ่งระดับการทำงานทั้ง 4 ระดับนี้จะทำงานควบคู่กันไปในภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ ซึ่งลักษณะและประเภทของเสียงต่างๆจะเป็นตัวที่ทำให้เสียงในภาพยนตร์นั้นเปลี่ยนแปลงและถ่ายทอดไปสู่ผู้ชมในระดับที่หลากหลาย

### 2.1.9 เสียงกับ Genre ภาพยนตร์

Genre ความหมายเดียวกับคำว่า รูปแบบ หรือ ตระกูล ในภาษาฝรั่งเศสหมายถึง ประเภท (กัจจกร หลุยยะพงค์, และสมสุข หินวิมาน, 2552: 16) ซึ่ง Genre ของภาพยนตร์ เช่นหนังรัก หนังสยองขวัญ หนังชีวิต ฯลฯ นอกจากจะมีความแตกต่างกันในเรื่องของเนื้อหาแล้ว ยังมีความแตกต่างกันในเรื่องของภาษาภาพยนตร์ และ เสียง ก็เป็นองค์ประกอบหนึ่งของภาษาภาพยนตร์ที่มีความแตกต่างกันไปตามแต่ละ genre ของภาพยนตร์ ซึ่งจะมีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับวิธีคิดในการออกแบบของนักออกแบบเสียง

การนำเรื่อง Genre มาใช้กับการแบ่งประเภทภาพยนตร์เริ่มเป็นที่สนใจในทศวรรษที่ 1920 เมื่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ฮอลลีวูด พยายามผลิตหนังออกมาตามกลุ่ม ประเภท และ ตระกูล เพื่อดึงดูดผู้ชมให้มาชม และเริ่มศึกษา Genre อย่างเป็นระบบในช่วงทศวรรษที่ 1970 (กัจจกร หลุยยะพงค์, และสมสุข หินวิมาน, 2552: 16) การให้คำจำกัดความของ Genre จะเป็นระบบกำหนดทิศทางในการผลิตของฝ่ายสร้างสรรค์ และความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์ ตัวอย่าง Genre ของภาพยนตร์ได้แก่ภาพยนตร์ชีวิต (Drama) ภาพยนตร์ตลก (Comedy) ภาพยนตร์รัก (Romantic) ภาพยนตร์ระทึกขวัญ (Thriller) ภาพยนตร์บู๊ (Action) ฯลฯ ยังมีจำนวน Genre อีกมาก และในสมัยปัจจุบัน ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งนั้นไม่ถูกจำกัดอยู่แค่ Genre หนึ่งเท่านั้น จึงมี Genre แบบผสมผสาน เช่น Romantic comedy หรือ หนังรักผสมตลก ซึ่งเสียงในทางภาพยนตร์แต่ละ Genre ก็จะมีเอกลักษณ์ที่ต่างกันอย่างตัวอย่างเช่น

ภาพยนตร์บู๊ หรือ Action ส่วนใหญ่จะมีเสียงเพลงที่ตื่นเต้น เร้าใจ เสียงประกอบจะมีเสียงดั่งโผงผาง ในทางตรงกันข้าม ภาพยนตร์ระทึกขวัญ หรือ Thriller จะมีจุดเด่นที่ความเงียบ เสียงเพลงแบบหลอนประสาด เสียงประกอบที่สุ่มและน่ากลัว

ในทางอุตสาหกรรมภาพยนตร์ Genre จึงมีส่วนในการกำหนดรูปแบบการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ของนักออกแบบเสียงไม่มากนักน้อย แต่ภาษาภาพยนตร์นั้นเปลี่ยนไปตามยุคสมัยอย่างเช่นในงานวิจัยของ กัจจกร หลุยยะพงค์และสมสุข หินวิมาน(2552) ที่กล่าวถึงพัฒนาการของเสียงในภาพยนตร์มีประเทศไทย หลังยุค 2540 จะมีการใช้เสียงประกอบที่หลากหลาย และน่าตื่นเต้นมากขึ้น เช่น เสียงลม เสียงประตู เสียงหวีดร้อง ต่างจากสมัยก่อน

ที่จะนิยมทำเทคนิคเสียงผีสปีดช้า หรือเสียงยานคาง ประกอบกับเสียงหมาหอนเท่านั้น และในงานวิจัยนี้ยังกล่าวถึง "หนังแนว" หรือหนังของกลุ่มผู้กำกับคลื่นลูกใหม่ในช่วงปี 2540 เป็นต้นมา จะให้คุณค่ากับเสียงที่ไม่เคยได้ยินในหนังมาก่อน หรือมองข้ามไป แล้วกระตุ้นให้เสียงนั้นเป็นพระเอกขึ้นมา เช่นเสียงรถ เสียงลม เสียงนก เสียงสัตว์ในป่า ที่เข้ามาแทนที่ความสำคัญของเสียงคน

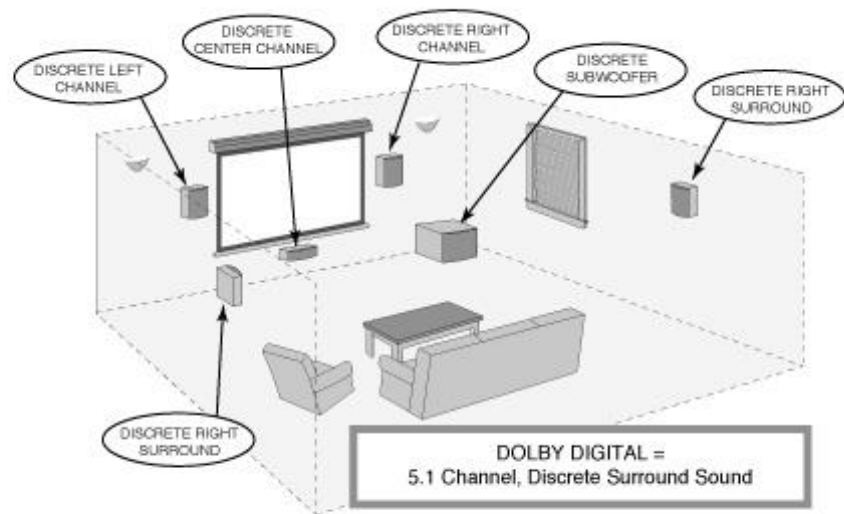
#### 2.1.10 ระบบเสียงในโรงภาพยนตร์

จากในอดีต ระบบเสียงที่เราได้ฟังกันนั้น เริ่มต้นจากระบบเสียงแบบ Mono หรือระบบเสียงแบบช่องทางเดียว(กลางทศวรรษ 1950) กล่าวคือ หากมีจำนวนลำโพงหลายตัว เสียงที่ออกมาจากลำโพงทุกตัวจะเหมือนกันหมด เพราะมาจากช่องสัญญาณเดียวกัน

ต่อมาระบบเสียงได้พัฒนามาเป็น Stereo หรือระบบเสียง 2 ช่องทาง(ช่วงทศวรรษ 1960) กล่าวคือ หากมีลำโพง 2 ตัว ซ้าย ขวา เสียงที่ออกมาจากลำโพงซ้ายและขวา จะไม่เหมือนกัน เพราะแยก 1 ลำโพงต่อ 1 ช่องสัญญาณเสียง

จากนั้น ก็มีการพัฒนาเรื่อยมาจนกระทั่งบริษัท Dolby Laboratories Inc ได้พัฒนาระบบ Dolby Stereo หรือระบบเสียงรอบทิศทาง “สังเคราะห์” ที่เรียกว่าสังเคราะห์ก็เพราะเป็นการจำลองระบบหลายลำโพงมาออกที่ ลำโพง Stereo คู่เดียวอธิบายอย่างง่ายก็คือ การทำสัญญาณเสียง 4 ช่องทาง รวมให้เป็นสัญญาณเสียง 2 ช่องทาง และปล่อยสัญญาณไปสู่ลำโพงในลักษณะของระบบ Stereo 2 ช่องทางเหมือนเดิม

ทางบริษัท Dolby ยังคงพัฒนาจนมาถึงระบบเสียง Dolby surroundและไปเป็น Dolby Digital ที่สามารถแยกช่องเสียงได้ถึง 5 ช่องทาง หรือระบบเสียง 5.1 โดยเลขหน้าจะหมายถึงจำนวนของลำโพง และตัวเลขหลัง .1 ที่แยกออกมาหมายถึง Subwoofer ที่ทำหน้าที่ในการจัดการเสียงความถี่ต่ำ



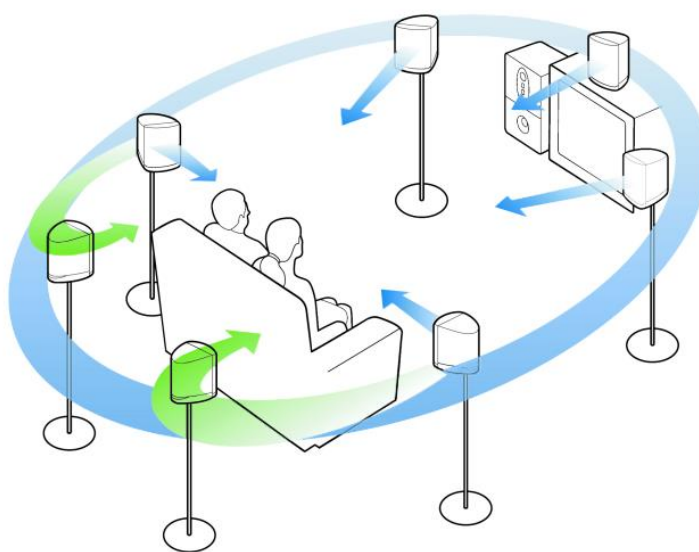
รูปที่ 2.2 ระบบเสียงแบบ 5.1

ที่มา: <http://cfile26.uf.tistory.com/image/26563C4951EBE1281625A6>

เรื่อยมาจนเป็นระบบ Dolby surround EX ที่ทางบริษัท Dolby พัฒนาร่วมกับ Lucas film เป็นการเพิ่มศักยภาพของระบบ 5.1 ให้มีการเคลื่อนตัวของเสียงได้ไหลลื่นขึ้น ซึ่งระบบ Dolby surround EX ถูกใช้กับภาพยนตร์เรื่อง Star wars จึงทำให้เป็นที่นิยมแพร่หลายในฮอลลีวูด

ซึ่งต่อมาจนถึงปัจจุบันที่ระบบเสียง surround ได้ถูกพัฒนาหลากหลายรูปแบบด้วยกัน จนสามารถแยกช่องสัญญาณเสียงได้ถึง 6 ช่องทาง ซึ่งเป็นระบบเสียงที่นิยมใช้ในโรงภาพยนตร์ปัจจุบันทั่วโลก รู้จักกันในชื่อระบบ Dolby surround 7.1 (ลำโพงคู่หลังเสียงยังคงออกมาจากช่องสัญญาณเดียวกัน จึงยังคงเป็น 6 ช่องสัญญาณเสียงอยู่)





รูปที่ 2.3 ระบบเสียงแบบ 7.1

ที่มา : <http://www.adaptique.com/images/shema%2071.jpg>

ล่าสุดในปีพ.ศ. 2556 ในประเทศไทยได้มีโรงภาพยนตร์ระบบเสียง Dolby Atmos ที่เป็นระบบเสียงในโรงภาพยนตร์ที่สมบูรณ์แบบที่สุดในโลกขณะนี้ ซึ่งเป็นระบบที่รองรับลำโพงได้สูงสุด 64 ตัว (ระบบ 62.2) ลำโพงแต่ละตัวมีพาวเวอร์แอมป์ (Power Amp) ควบคุมทุกตัว แยกอิสระออกจากกัน สามารถแยกการแสดงผลเสียงได้ถึง 128 channel มีการติดตั้งลำโพงรอบทิศทาง รวมถึงเหนือศีรษะของผู้ชมด้วย ปัจจุบันยังมีโรงภาพยนตร์ในโลกจำนวนน้อยที่ออกแบบเสียงมาเพื่อระบบ Dolby Atmos เพราะมีค่าใช้จ่ายที่สูงกว่าระบบอื่น

ในการออกแบบเสียงสำหรับโรงภาพยนตร์นั้น จะต้องถูกออกแบบมาเพื่อรองรับระบบเสียงที่ใช้ในโรงภาพยนตร์ ซึ่งในวงการภาพยนตร์ประเทศไทยยังคงเป็นการออกแบบเสียงเพื่อรองรับกับระบบ Dolby surround 5.1 เป็นส่วนมาก มีโรงภาพยนตร์เพียงส่วนน้อยเท่านั้น ที่ออกแบบเสียงเพื่อฉายในระบบ Dolby surround 7.1 และระบบ Dolby Atmos

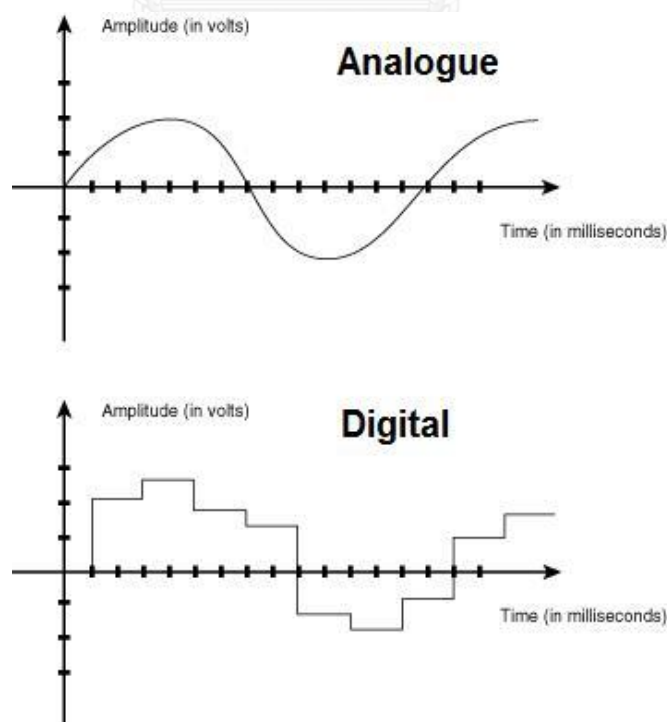
2.1.11 ความแตกต่างของระบบบันทึกเสียงแบบ อนาล็อก (Analog) และระบบบันทึกเสียงแบบดิจิทัล (Digital)

ข้อแตกต่างของทั้งสองระบบนี้ก็คือ การทำงานของระบบอนาล็อก (Analog) นั้นคือการแปลงคลื่นเสียงให้กลายเป็นสัญญาณไฟฟ้าเพื่อทำการบันทึก แต่การทำงานของระบบดิจิทัล (Digital) จะเป็นการแปลงคลื่นเสียงเป็นระบบตัวเลขเพื่อบันทึก ในลักษณะเหมือนเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ (รองศาสตราจารย์บรรจง โกศลวัฒน์, 2543: 60)

มนุษย์คิดค้นเทคโนโลยีบันทึกเสียงขึ้นมาเป็นระบบอนาล็อก (Analog) มาก่อนจนกระทั่งช่วงประมาณ ค.ศ. 1987 จึงเริ่มมีการแพร่หลายของระบบเสียงแบบดิจิทัล (Digital) เข้ามาทดแทนที่

อุปกรณ์บันทึกเสียงในระบบอนาล็อกที่เราคุ้นเคยได้แก่ เทปคาสเซตต์ (Cassette Tape) หรือแผ่นเสียง (Vinyl) และในการทำงานภาพยนตร์ก็จะใช้เทปรีล (Reel Tape) ในการบันทึกเสียง

อุปกรณ์บันทึกเสียงในระบบดิจิทัล (Digital) ที่เราคุ้นเคยได้แก่ แผ่นซีดี (Compact Disk) หรือไฟล์เสียงเพลงประเภท Mp3 ในคอมพิวเตอร์ ซึ่งในการทำงานภาพยนตร์จะใช้ไฟล์เสียงประเภทต่างๆ ทำงานผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์



รูปที่ 2.4 คลื่นเสียงสองระบบ

จากภาพจะเห็นได้ว่า คลื่นเสียงในระบบอนาล็อกจะปล่อยสัญญาณเสียงเป็นเส้นโค้งไว้ แต่ดิจิทัลจะเป็นขั้นบันได ดังนั้นระบบอนาล็อกจึงสามารถปล่อยสัญญาณได้ต่อเนื่องถี่ไหลมากกว่าระบบดิจิทัล ทำให้เสียงมีความละเอียดมากกว่า แต่ข้อเสียของระบบอนาล็อกก็คือ มีโอกาสที่เสียงที่ถูkBันทึกจะผิดเพี้ยนไปได้มากกว่าในขั้นตอนการโอนถ่ายข้อมูลจากเทปสู่เทป ด้วยปัจจัยเรื่องความผิดพลาดของอุปกรณ์บันทึกหรืออุปกรณ์แปลงสัญญาณไฟฟ้าเป็นสัญญาณเสียง ซึ่งการแปลงสัญญาณและการโอนถ่ายข้อมูลแบบรหัสตัวเลขในระบบดิจิทัลจะมีความเที่ยงตรงมากกว่า มีผลทำให้เสียงคมชัดเสมอ

ปัจจัยเรื่องความเที่ยงตรงและคมชัด ทำให้การทำงานสะดวกสบายมากขึ้น จึงเป็นเหตุผลสำคัญที่เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาแทนที่เทคโนโลยีอนาล็อกในการทำงานเสียงในภาพยนตร์ อีกทั้งยังประหยัดค่าใช้จ่ายเพราะโอนถ่ายข้อมูลเป็นไฟล์ข้อมูลคอมพิวเตอร์ ทำให้ไม่มีต้นทุนเรื่องการใช้เทปรีล (Reel Tape)

ปัจจุบันการทำงานเสียงในภาพยนตร์ไทยปรับเปลี่ยนเป็นการทำงานบนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในระบบดิจิทัลหมดแล้ว ซึ่งคุณภาพระบบเสียงดิจิทัลในปัจจุบันก็พัฒนาให้มีคุณภาพสูงขึ้นจนเทียบเคียงระบบอนาล็อกได้แล้ว

ในปัจจุบันข้อเสียเรื่องเสียงที่มีโอกาสผิดเพี้ยนจากการทำงานในระบบอนาล็อก กลายเป็นเอกลักษณ์ทางสุนทรียภาพ กลายเป็นเสน่ห์ของความไม่สมบูรณ์ (ความไม่คมชัด) ทำให้ปัจจุบันยังมีผู้ที่ชื่นชอบอุปกรณ์เสียงที่เป็นอนาล็อกอยู่ ซึ่งนักออกแบบเสียงภาพยนตร์ส่วนหนึ่งก็ยังคงเก็บรักษาอุปกรณ์ระบบอนาล็อกเอาไว้ เพื่อใช้สร้างเอกลักษณ์ของเสียงในแบบอนาล็อกให้กับงานของตนเอง

## 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์เสียงของผู้กำกับเสียง

ในการผลิตภาพยนตร์นั้น เป็นงานที่จะต้องทำงานร่วมกันระหว่างคนหมู่มาก ฝ่ายสร้างสรรค์เสียงก็ถือเป็นหนึ่งในทีมงานทั้งหมดที่จะต้องทำงานร่วมกับฝ่ายอื่นๆ ให้สอดคล้องกัน การทำงานเป็นระบบและขั้นตอนจึงจำเป็นอย่างมากในการผลิตภาพยนตร์ จะต้องผ่านกระบวนการในลำดับขั้นต่างๆ เพื่อให้การผลิตนั้นราบรื่นและสำเร็จดังเป้าหมายที่ตั้งไว้ การ

ทำงานในขั้นตอนต่างๆจึงมีความสำคัญไม่แพ้กัน ในกระบวนการผลิตภาพยนตร์แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนเตรียมงานก่อนการถ่ายทำ (Pre-production) ขั้นตอนการถ่ายทำ (Production) และขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post-production) ในแต่ละขั้นตอนมีรายละเอียดในการทำงานที่สอดคล้องและเกี่ยวพันกัน การออกแบบและวางแผนในแต่ละขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์จึงต้องมีความละเอียดและคำนึงถึงผลกระทบที่จะเชื่อมโยงไปยังต่อขั้นตอนอื่นๆ

การออกแบบเสียงในแต่ละขั้นตอนของการผลิตภาพยนตร์นั้น มีความสัมพันธ์และผลกระทบต่อกัน ซึ่งในแต่ละขั้นตอนจะมีการทำงานที่เกี่ยวข้องกับเสียงในภาพยนตร์ที่แตกต่างกัน มีเรื่องของวางแผน การออกแบบ การบันทึก และการปรับแต่ง ควบคู่กับการทำงานในส่วนของการออกแบบภาพ

### 2.2.1 ตำแหน่งในงานสร้างสรรค์เสียงในภาพยนตร์

ผู้รับผิดชอบเกี่ยวกับเสียงในภาพยนตร์นั้นแบ่งเป็นหลายฝ่ายด้วยกัน โดยจะทำงานสอดประสานไปในทิศทางเดียวกัน ตำแหน่งต่างๆ มีดังนี้

#### **นักออกแบบเสียง หรือ Sound Designer**

ตำแหน่ง Sound designer นั้นได้รับการจัดตั้งขึ้นครั้งแรก ในการทำงานด้านเสียงของ Walter Murch ในภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse now (1979) โดย Francis Ford Coppola ผู้กำกับภาพยนตร์ได้ให้คำจำกัดความของตำแหน่ง Sound designer ไว้ว่าเป็นตำแหน่งที่มีหน้าที่รับผิดชอบเสียงในภาพยนตร์ทั้งหมด ตั้งแต่เสียงบทสนทนา การบันทึกเสียงประกอบ (Sound effect) ไปจนการผสมเสียงทั้งหมด (Re-recording mix) (Kenny, 1999)

นอกจากนั้น ในความเห็นของ Robert L. Mott (1989) ให้ความหมายของ Sound designer ไว้ว่า คือผู้ที่ออกแบบและสามารถอธิบายถึงลักษณะของเสียงที่จะเกิดขึ้นในภาพยนตร์ได้ทั้งเรื่อง ทั้งเสียงประกอบ (Sound effect) เสียงบทสนทนา (Dialogue) และการผสมเสียงเพลงประกอบ (Music) เข้ามาในภาพยนตร์ ซึ่งตรงกับ ความหมายที่ Tomlinson Holman (2010) ได้พูดถึงความหมายของ Sound design ไว้ ในหนังสือ Sound for Film and Television ไว้ว่า "Sound design คือศิลปะในการสรร

หาเสียงที่ใช่ที่สุด แล้ววางลงไปในสถานที่ที่ถูกต้อง และในเวลาที่เหมาะสม" (Holman, 2010: 145) เป็นการทำงานที่มีเป้าหมายเดียวคือการสร้างสรรค์ศิลปะในด้านเสียงเพื่อสอดคล้องและตอบสนองต่อเรื่องราวและภาพ

หลังจากการมีขึ้นของตำแหน่ง Sound designer การทำงานเสียงในภาพยนตร์จึงเป็นหน้าที่สำคัญที่ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ให้ความสำคัญไม่น้อยไปกว่าตำแหน่งสำคัญอื่นๆ นอกจาก Walter Murch ยังมีนักออกแบบเสียง (Sound designer) อีกหลายคนที่ประสบความสำเร็จในช่วงยุคเดียวกัน(ช่วง 1970) อย่างเช่น Ben Burt ผู้ออกแบบเสียงในภาพยนตร์เรื่อง Star Wars ด้วยเทคนิคการสร้างสรรค์เสียงมนุษย์ต่างดาว สัตว์ประหลาด และหุ่นยนต์ ที่แปลกใหม่ ถือเป็นภาระระดับมาตรฐานการออกแบบเสียงภาพยนตร์ในยุคสมัยนั้นเป็นอย่างมาก

ตำแหน่งสำคัญอื่นๆ ในทีมงานด้านเสียง ที่ต้องทำงานร่วมกับนักออกแบบเสียง (Sound designer) อีก 8 ตำแหน่งด้วยกัน (รักษานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2546: 206 - 209)

1. ผู้บันทึกเสียงถ่ายทำ (Production sound recordist)
2. ผู้ถือไมค์บูม (boom Operator)
3. คนถือสายเสียง (Cable man)
4. ผู้ตัดต่อเสียง หรือ ผู้ดูแลการผลิตทางด้านเสียง (Supervising Sound Editor)
5. ผู้บันทึกเสียง (Re-recording Mixer)
6. นักแต่งเพลง (Composer)
7. คนตัดต่อเสียงเพลง (Music Editor)
8. ผู้บันทึกเพลงประกอบ (Scoring Mixer)

แต่ละตำแหน่งมีหน้าที่รับผิดชอบ ดังนี้

1. ผู้บันทึกเสียงถ่ายทำ (Production sound recordist)

เป็นผู้รับผิดชอบในการบันทึกเสียงทุกชนิดในขั้นตอนการถ่ายทำ เพื่อให้ได้คุณภาพเสียงที่ดีที่สุด หน้าที่ของผู้บันทึกเสียงถ่ายทำจึงเปรียบเสมือนหัวหน้าของทีมงานบันทึกเสียงทั้งหมด รับผิดชอบในการว่าจ้างผู้ทำงาน เช่น คนถือไมค์บูม คนถือสายเคเบิล และ

รับผิดชอบในการเลือกใช้อุปกรณ์ ติดตั้ง และเคลื่อนย้ายอุปกรณ์เกี่ยวกับการบันทึกเสียงต่างๆ

ในการบันทึกเสียงในขั้นตอนถ่ายทำนี้ จะแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

1.1 เสียงที่ Synchronous คือ การบันทึกเสียงที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกับภาพ

1.2 เสียงที่ไม่ Synchronous หรือ non Synchronous คือการบันทึกเสียงกับภาพแยกกัน เป็นการบันทึกเสียงที่ไม่ได้เกิดขึ้นในเวลาเดียวกับภาพ เพื่อนำมาประกอบกับภาพและเสียงอื่นๆในภายหลัง เช่น การบันทึกเสียงบรรยากาศของสถานที่ถ่ายทำเก็บเอาไว้หลังจากทีมงานฝ่ายอื่นถ่ายทำเสร็จสิ้นไปแล้ว ซึ่งเสียงที่ได้จะสามารถนำไปประกอบกับฉากใดก็ได้ ที่มีลักษณะสถานที่ใกล้เคียงกัน (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2546: 207)

## 2. ผู้ถือไมค์บูม (Boom Operator)

คือผู้ที่มีหน้าที่ถือไมค์บูมอัดเสียง(Microphone Boom หรือ Fishpole) เพื่อบันทึกเสียงสนทนาและเสียงประกอบ (Sound effect) โดยจะทำงานตามคำสั่งของผู้บันทึกเสียงถ่ายทำ (Production sound recordist) ผู้ถือไมค์บูมจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในการใช้อุปกรณ์เพื่อไปอยู่ในจุดที่จะไม่บังไฟและกล้อง แต่ยังคงสามารถบันทึกเสียงได้คุณภาพสูงสุด

## 3. คนถือสายเสียง (Cable man)

เป็นตำแหน่งที่จะต้องมีในกองถ่ายขนาดใหญ่ มีหน้าที่ในการจัดการสายเคเบิลต่างๆ ถือสายไมค์ตามไมค์บูม เป็นผู้ช่วยช่างเสียง ในกรณีที่เป็นการบันทึกเสียงที่อยู่ยาก อาจจะมีหน้าที่ช่วยถือไมค์ตัวที่สองด้วย

## 4. ผู้ตัดต่อเสียง หรือ ผู้ดูแลการผลิตทางด้านเสียง (Supervising Sound Editor)

เป็นตำแหน่งหัวหน้าผู้ดูแลเกี่ยวกับการผลิตเสียงในภาพยนตร์ทั้งหมด โดยจะทำงานตามแนวคิดและความต้องการของผู้กำกับภาพยนตร์เป็นหลัก

เป็นผู้รับผิดชอบคุณภาพเสียงสุดท้ายทุกแทรก (Track) ยกเว้นเสียงดนตรี คอยควบคุมการตัดต่อเสียงประกอบ (Sound effect) หรือการบันทึกเสียงหลังถ่ายทำอย่างขั้นตอนการบันทึกเสียงสนทนาหลังถ่ายทำ (ADR) และการทำเสียง Foley เพื่อเป็นการบันทึกเสียงในขั้นตอนหลังการถ่ายทำให้สอดคล้องสัมพันธ์ไปกับภาพ แล้วบันทึกลงบนฟิล์มหรือวีดีโอ เพื่อให้ภาพและเสียงสัมพันธ์กัน (Synchronize) โดยผู้ตัดต่อเสียงนั้นจะ

ทำงานสัมพันธ์กับผู้บันทึกเสียง (Recording Mixer) ตำแหน่งผู้ดูแลการผลิตทางด้านเสียง มักจะทำงานควบคู่ไปกับตำแหน่งนักแบบเสียง หรือ Sound designer ไปด้วย

#### 5. ผู้บันทึกเสียง (Re-recording Mixer)

มีหน้าที่รับผิดชอบในการผสมเสียงดนตรีและเสียงประกอบ รวมเป็นแทรก (Track)เดียวกันในขั้นตอนสุดท้าย เป็นผู้ใช้เครื่อง Mixing Console จัด Filter Control เพื่อปรับแต่งเสียงให้มีความสมดุล คอยจัดให้เสียงประกอบสัมพันธ์กับภาพ เป็นการทำงานร่วมกับผู้กำกับและคนตัดต่อ เพื่อให้ได้งานที่มีคุณภาพและสอดคล้องกับฝ่ายอื่น

#### 6. นักแต่งเพลง (Composer)

เป็นผู้แต่งเพลงและดนตรีประกอบภาพยนตร์ โดยในขั้นตอนการทำงานจะเป็นการบันทึกเสียงประกอบไปกับการฉายภาพประกอบการบรรเลง ในแต่ละฉากของภาพยนตร์

#### 7. คนตัดต่อเสียงเพลง (Music Editor)

เป็นทำงานร่วมกับนักแต่งเพลง รับผิดชอบในงานเทคนิคทั้งหมดเพื่อช่วยในการทำงานของนักแต่งเพลงเกี่ยวกับการทำเพลงประกอบภาพยนตร์ เมื่อการแต่งเพลงเสร็จสิ้นจนเป็นที่พอใจของผู้กำกับและนักแต่งเพลงแล้ว ผู้ตัดต่อเสียงเพลงจะเป็นคนทำหน้าที่ตัดต่อเพลงที่บันทึกแล้ว จัดวางเป็น Track เพื่อใช้ในการประกอบภาพยนตร์ต่อไป

#### 8. ผู้บันทึกเพลงประกอบ (Score Mixer)

เป็นผู้บันทึกและผสมเสียง ทำงานร่วมกับผู้แต่งเพลง มีหน้าที่ควบคุมการบันทึกเสียง ให้ได้คุณภาพตามที่ต้องการ รวมไปถึงการจัดวางที่นั่งของนักดนตรี และจัดวางตำแหน่งของไมโครโฟนบันทึกเสียง และมีหน้าที่ผู้ช่วยในงานวิศวกรเสียง

### 2.2.2 ขั้นตอนการทำงานของนักออกแบบเสียง (Sound designer)

ในการทำงานของนักออกแบบเสียง นั้นคือหนึ่งในการเติมเต็มความคิดและจินตนาการจากทีมงานแต่ละฝ่ายมาประกอบกับเป็นภาพยนตร์ที่ตีหนึ่งเรื่อง งานของนักออกแบบเสียงส่วนมากจะเป็นการเริ่มในขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post-production)

หน้าที่ของนักออกแบบเสียงคือ การหาเสียงที่ใช่ที่สุด เหมาะสมที่สุด ให้ได้ตามที่ผู้กำกับ ภาพยนตร์ต้องการ และในบางทีก็ควรจะเหนือกว่าที่ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการ ซึ่งต้องผ่านการตีความ การคิด การพูดคุย การลงมือทำและทดลอง ตั้งแต่ขั้นตอนการอ่านบทภาพยนตร์ไปจนถึงการปรับแต่งเสียงครั้งสุดท้าย (Final mix)

David Sonnenschein (2001) ได้ให้แนวทางในการทำงานของนักออกแบบเสียง ตั้งแต่ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ (pre-production) เอาไว้ในหนังสือ Sound Design เป็นขั้นตอนดังนี้

1. การอ่านบทภาพยนตร์ : ตีความหมายและจินตนาการไปกับบทภาพยนตร์ ก่อนที่จะได้เห็นภาพที่ถ่ายทำไปแล้ว เพื่อเปิดกว้างจินตนาการของนักออกแบบเสียง
2. จินตนาการถึงเสียงที่จะต้องมี : มองหาเสียงจากบทภาพยนตร์ เสียงของผู้คนและสิ่งของ เสียงการกระทำ เสียงสภาพแวดล้อม เสียงที่ทำให้เกิดอารมณ์ และเสียงสำหรับการเชื่อมต่อฉากต่างๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะมีบรรยายเอาไว้ในบทภาพยนตร์
3. จัดหมวดหมู่ของเสียง : จัดหมวดหมู่ของเสียงที่ต้องใช้อย่างคร่าวๆจากบทภาพยนตร์ อย่างเช่นจัดกลุ่ม เสียงความตาย เสียงการมีชีวิต เสียงของพลัง เสียงของความอ่อนแอ ในกลุ่มเหล่านี้จะเสียงอะไรบ้างที่ให้ความหมายเหล่านี้ เช่น ในกลุ่มเสียงความตาย จะมีเสียงเครื่องจักร เสียงนาฬิกา เสียงกรีดร้อง เสียงเงิน ฯลฯ
4. วาดแผนผังของเรื่อง : อ่านแล้ววิเคราะห์หาจังหวะของการดำเนินเรื่อง แล้ววาดแผนผังจังหวะการดำเนินเรื่องอย่างคร่าวๆตั้งแต่จบ
5. ประชุมกับผู้กำกับภาพยนตร์ : การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้กำกับภาพยนตร์ ซึ่งสิ่งสำคัญที่สุดคือ การฟังผู้กำกับ เพราะผู้กำกับจะมีภาพและเสียงสุดท้ายของภาพยนตร์เอาไว้แล้วในหัว หน้าที่ของนักออกแบบเสียงคือการเสริมและให้คำแนะนำอยู่บนแนวทางของผู้กำกับภาพยนตร์



6. วางแผนผังงานเสียงครั้งแรก: เป็นการวางแผนคร่าวๆให้แก่ผู้ทำงานในทีมเสียง รายละเอียดถึงวิธีการทำงานและขั้นตอนการทำงาน เช่น วางแผนอุปกรณ์ที่จะใช้ บันทึกเสียงให้ได้ตามที่ต้องการ
7. ปรึกษาวางแผนสำหรับช่วงก่อนและระหว่างการทำ : เป็นการปรึกษากับโปรดิวเซอร์และผู้กำกับภาพยนตร์ เพื่อวางแผนการทำงานในขั้นตอนก่อนและระหว่างการทำ ตามงบประมาณและความต้องการ
8. ทำงานควบคู่กับการตัดต่อภาพ : หากมีโอกาสได้มีส่วนร่วมในการตัดต่อลำดับภาพ ความคิดเห็นของนักออกแบบเสียงสามารถเพิ่มเติมให้การตัดต่อสอดคล้องไปกับการทำงานเสียงได้
9. วิเคราะห์ภาพที่ตัดต่อแล้ว : ดูภาพยนตร์เมื่อตัดต่อเสร็จแล้ว วิเคราะห์ถึงแนวทางของเสียงที่จะเกิดขึ้นในภาพยนตร์
10. วางแผนผังงานเสียงครั้งที่ 2 : วางแผนงานสำหรับแจกจ่ายให้ทีมงานเสียงที่จะต้องทำงานในช่วงหลังการทำ
11. ตรวจสอบเสียงพูด เพื่อการปรับปรุง : ดูและฟังเสียงพูดของตัวละครในฉากต่างๆ มองหาจุดที่ต้องแก้ไข และต้องปรับปรุง เมื่อแจกจ่ายงานให้แก่คนทำงานแต่ละฝ่าย
12. มองหาเสียงประกอบและเสียงบรรยากาศ : จากภาพฉบับตัดต่อเสร็จแล้ว ดูรายละเอียดเพื่อออกแบบทิศทางการทำงานและแจกจ่ายงานให้แก่ฝ่ายอื่น เช่นฝ่ายทำเสียง Foley ทำเสียงประกอบ
13. ประสานงานกับเพลงประกอบ : เป็นขั้นตอนการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน เพื่อให้เสียงเพลงประกอบสอดคล้องกับเสียงอื่นในภาพยนตร์
14. ให้ความสำคัญกับการทดลอง : ทดลองสิ่งที่จะต้องทำในงานเสียง หาสิ่งใหม่และทดลองความคิดต่างๆที่เริ่มเป็นรูปเป็นร่าง ขั้นตอนนี้ควรจะเริ่มทำควบคู่ไปพร้อมการตัดต่อภาพ เพราะหากการทดลองผิดพลาด ก็ยังมีเวลาแก้ไข

15. ศึกษาระบบที่จะรองรับ : เป็นการตัดสินใจเลือกระบบเสียงที่จะทำการ Mix (ผสมเสียง) เพื่อให้รองรับกับระบบนั้น เช่น ภาพยนตร์เรื่องนี้จะเป็นการออกแบบเสียงและ Mix ในระบบ Dolby surround 7.1 ซึ่งในแต่ละระบบนั้นก็จะมีวิธีการคิดและการ Mix ที่แตกต่างกัน
16. วางแผนผังงานเสียงอย่างละเอียดครั้งที่ 3 : เป็นการวางแผนผังก่อนการ Mix ลงรายละเอียดว่ามีเสียงอะไรบ้างที่จะเกิดขึ้นในเวลาต่างๆ เพื่อการทำงาน Mix อย่างเป็นระบบ
17. ขั้นตอนผสมเสียง : ลงมือ mix เสียงของภาพยนตร์ทั้งเรื่อง เพื่อให้เห็นภาพรวมก่อนที่จะ mix ครั้งสุดท้ายเช่น การเคลื่อนที่ของเสียง การปรับแต่งเสียง การวางสมดุลของเสียง
18. Mix ครั้งสุดท้ายและการบันทึกเป็นต้นฉบับ : เมื่อ mix เสร็จทั้งเรื่องแล้ว ก็มาตรวจดูโดยละเอียดทั้งหมด เก็บรายละเอียดให้เรียบร้อย เมื่อแน่ใจว่าเสียงทุกอย่างสมบูรณ์แล้ว ก็ทำการบันทึกเป็นต้นฉบับ

### 2.2.3 การทำงานในปัจจุบันของนักออกแบบเสียงไทย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

การทำงานด้านเสียงในภาพยนตร์ของประเทศไทยในปัจจุบัน จากการสัมภาษณ์นักออกแบบเสียงแหล่งข้อมูลทั้ง 5 ท่าน รวมทั้งคุณศรัณยู เนินทราย (สัมภาษณ์, 2557) นักออกแบบเสียงที่ได้ร่วมทำงานในทีมภาพยนตร์ต้มยำกุ้ง และภาพยนตร์แอนิเมชันเอกโค่ จี๊ว ก้องโลก ได้กล่าวถึงลำดับการทำงานไว้ดังนี้

#### ขั้นตอนการเตรียมงาน

จะเป็นการขั้นตอนการคิดและออกแบบเสียง ซึ่งวิธีการทำงานจะแบ่งตามงบประมาณและระยะเวลาในการทำ ส่วนมากในประเทศไทยจะเริ่มต้นทำงานหลักการตัดต่อเสร็จสมบูรณ์ในขั้นต้นแล้ว (computer graphic อาจจะไม่เสร็จ) นักออกแบบจะต้องนั่งดูภาพยนตร์ทั้งเรื่องเพื่อวิเคราะห์โดยรวมทั้งหมด อีกหนึ่งกรณีคือการเริ่มต้นทำงาน

ตั้งแต่เริ่มถ่ายทำภาพยนตร์ กรณีนี้จะมีน้อย ต้องเป็นภาพยนตร์ที่ต้องการเสียงบรรยากาศจากพื้นที่แปลกๆที่ไปถ่ายทำ เช่นต่างประเทศ หรือป่าแปลกๆ อย่างเช่นภาพยนตร์ของ หม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุล ที่จะออกไปถ่ายทำในป่าที่มีเสียงเฉพาะพื้นที่นั้น

#### แจกจ่ายงานและลงมือทำ

การแจกจ่ายงานจะกระจายไปทุกฝ่ายพร้อมกันทุกฝ่ายเช่น ส่งไปทำเสียงสนทนา พร้อมส่งไปทำเสียง Foley พร้อมกับทำเสียงประกอบ(sound effect) รวมไปถึงฝ่ายทำเพลง (Score) แต่ละฝ่ายจะรับงานไปทำและจะนำมาประกอบกันในขั้นตอน Pre-mix

ในการทำงานออกแบบเสียงประกอบ (sound effect) ในช่วงนี้ ส่วนมากในประเทศไทยจะใช้เสียงจากคลังข้อมูล (sound effect library) เป็นส่วนใหญ่ และมีผสมกับเสียงที่ต้องอัดเพิ่มใหม่บ้าง ซึ่งจะเป็นเฉพาะเสียงที่ไม่มีในคลังข้อมูลหรือเสียงเฉพาะจริงๆ ซึ่งสัดส่วนในการใช้เสียงกับคลังข้อมูลจะผันแปรตามงบประมาณและระยะเวลา หากเวลาน้อยก็จะจำเป็นต้องใช้เสียงจากคลังข้อมูลมาก ซึ่งก็จะเป็นเสียงที่มีลักษณะทั่วไป ไม่มีเอกลักษณ์พิเศษเฉพาะตัวซึ่งระยะเวลาในการทำงานของทีมเสียงในภาพยนตร์ไทยจะอยู่ที่ประมาณไม่เกิน 1 เดือน แต่ในต่างประเทศอย่างฮอลลีวูดอาจใช้เวลาในการทำงานเสียงมากถึง 1 ปี ซึ่งอาจจะมีผู้กำกับบางคนในต่างประเทศที่เจาะจงมาว่าไม่ต้องการเสียงจากคลังข้อมูลเลย ซึ่งก็ต้องเผื่อเวลาและงบประมาณให้ทีมงานเสียงไว้อย่างมาก

#### ขั้นตอนการผสมเสียง (Pre-mix)

จะเป็นขั้นตอนการนำเสียงจากทุกฝ่ายมารวมกัน จะควบคุมดูแลโดยตำแหน่ง Re-recording mixer ซึ่งตำแหน่งนี้ในประเทศไทยมักจะเป็นคนเดียวกันกับ Sound designer และ Supervising Sound Editor โดยจะเป็นผู้ควบคุมและตรวจเช็คงานทุกอย่างให้เรียบร้อย ส่วนมากผู้กำกับภาพยนตร์จะทำงานประสานกับตำแหน่งนี้เท่านั้น

ในอดีตที่การถ่ายภาพยนตร์ยังเป็นการถ่ายทำด้วยฟิล์มทั้งหมด การส่งมอบงานไปสู่การทำเสียงจะส่งมอบเป็นม้วนฟิล์มภาพยนตร์ โดยแบ่งความยาวเป็นม้วนละประมาณ 20 นาที ภาพยนตร์หนึ่งเรื่องจึงประกอบไปด้วยฟิล์มประมาณ 6 ม้วน ตามแต่ความยาวของภาพยนตร์ ในขั้นตอนผสมเสียงก็จะแบ่งทำเป็นช่วงตามม้วน

ซึ่งในปัจจุบันแม้จะเปลี่ยนเป็นระบบดิจิทัล ไม่ใช่ฟิล์มแล้ว แต่ขั้นตอนการผสมเสียงยังแบ่งทำเป็นช่วงเหมือนเดิม โดยจะเรียกว่าม้วนเหมือนเดิม เหตุผลก็เพราะว่าเมื่อทำเสร็จไป 1-2 ม้วนแล้ว(20-40 นาที) Re-recording mixer อาจจะทำให้ผู้กำกับเข้ามา

ตรวจเช็คก่อน เพื่อการทำงานในส่วนที่เหลือจะได้ถูกต้อง เป็นไปในทางที่ผู้กำกับต้องการ (สุนิตย์ อัศวินิกุล, สัมภาษณ์, 20 พฤศจิกายน 2557)

#### ผสมเสียงขั้นตอนสุดท้าย (Final mix)

จะเป็นขั้นตอนที่ผู้กำกับภาพยนตร์จะมาตรวจเช็คกับ Re-recording mixer เพื่อสรุปปิดงานว่าเสียงในภาพยนตร์ช่วงไหนจะให้ mix ออกมาเป็นอย่างไร ตรงไหนต้องการเจียบ ตรงไหนต้องการโครมคราม ตรงไหนต้องการอารมณ์อะไร

#### 2.2.4 การทำงาน Sound designer ใน Hollywood

ข้อจำกัดที่สำคัญอย่างหนึ่งของคนทำงานโปรดักชั่นภาพยนตร์คือเรื่องของงบประมาณ ซึ่งงบประมาณนี้เองจะส่งผลไปถึงวิธีการทำงาน และระยะเวลาการทำงาน จึงหลีกเลี่ยงไม่ได้ว่า งบประมาณนั้น มีส่วนกระทบถึงการสร้างสรรค์งานของ Sound designer เช่นกัน

หากจะพูดถึงธุรกิจภาพยนตร์ที่มีอิทธิพลมากที่สุดในโลก คำตอบเดิวนั้นคือ ฮอลลีวูด ด้วยความคาดหวังอย่างสูงจากผู้ชมทั่วโลก ผลตอบแทนและเงินทุนก็สูงขึ้นตาม การทำงาน Sound design ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดจึงมีมาตรฐานและการแข่งขันสูง และมีศักยภาพทางเงินทุนพร้อมสำหรับการทำงานที่ใช้ระยะเวลานานและละเอียดอ่อน

ในเรื่องระบบการทำงาน ด้วยระบบการทำงานแบบสตูดิโอทำให้ขั้นตอนการทำงานของ Sound design ในประเทศไทยไม่แตกต่างจากฮอลลีวูดมากนัก คือ

- ขั้นตอนการเตรียมงาน
- ขั้นตอนแจกจ่ายงานและลงมือทำ
- ขั้นตอนผสมเสียง
- ขั้นตอนผสมเสียงครั้งสุดท้าย

สิ่งที่น่าสนใจคือรายละเอียดวิธีคิดและวิธีการทำงานในแต่ละขั้นตอน

### ขั้นตอนการเตรียมงาน

ในการทำแอนิเมชันเรื่อง WALL-E สำหรับการทำให้เสียงแอนิเมชันไม่มีอะไรได้มาฟรีๆ Ben Burt ที่รับตำแหน่ง Sound designer ได้กล่าวไว้ (Burt, 2009) หมายถึงในเสียงทุกอย่างที่ได้ยินในหนังจะต้องสร้างขึ้นใหม่ทั้งหมด ไม่เหมือนภาพยนตร์ทั่วไปที่จะมีเสียงส่วนหนึ่งที่อัดมาจากการถ่ายทำ

ในขั้นเตรียมงาน Ben Burt วางภาพรวมของ Soundscape และ Character ทั้งหมดก่อน ซึ่งในขั้นตอนนี้จะเริ่มทำงานโดยยึดจาก Story board หมายความว่า งานเสียง นั้นจะเริ่มไปพร้อมกับการทำงาน Production ภาพ

ในขั้นตอนนี้จะเป็นการปรับความเข้าใจกับผู้กำกับและทีมงานแต่ละฝ่าย Ethan Van Der Ryn นักออกแบบเสียงจากภาพยนตร์ Transformer : Dark of the moon บอกว่าผู้กำกับ Michael Bay ให้อิสระในการทำอย่างเต็มที่ แต่จะชัดเจนว่าอะไรที่ใช้ได้ หรืออะไรที่ใช้ไม่ได้ Ethan นั้นบอกว่าต้องรู้ความต้องการของผู้กำกับ อย่าง Michael Bay จะชอบเสียงที่อลังการ ยิ่งใหญ่ ซึ่งเป็นโจทย์ที่ Ethan ต้องทำให้ได้ โดยต้องได้คุณภาพเสียงที่ Clean และ Clear ซึ่งการทำงานของ Ethan จะเป็นในลักษณะทำไปก่อน แล้วนำมาให้ผู้กำกับเลือกว่าใช้ได้หรือไม่ได้ (Ryn, 2011)

นอกจากนักออกแบบเสียงจะต้องคุยกับผู้กำกับแล้ว ยังต้องประสานงานกับฝ่ายอื่นที่เกี่ยวข้องกันอีกด้วย อย่างในการทำงานของนักออกแบบเสียง Eric Norris ในภาพยนตร์เรื่อง Man of Steel ในขั้นตอนวางแผนและออกแบบ Soundscape ของดวงดาว Krypton บ้านเกิดของซูเปอร์แมน ในช่วงที่ Eric จะออกแบบ Soundscape ของสถานที่ที่ไม่มีอยู่จริงนี้ เขาไปคุยกับฝ่ายทำ Visual effect ว่าพื้นผิวของดาวดวงนี้ทำจากเหล็กหรือหิน คำตอบที่ได้คือ มันเป็นซากกระดูก ฟอสซิล ที่กลายเป็นฝุ่นผงแล้วทับถมรวมกัน จึงเป็นไอดีให้ Eric ออกแบบเสียง Soundscape จากเสียงเคลื่อนไหวของวัตถุที่เป็นอนุเล็กๆ อย่าง เสียงเม็ดเหล็ก หรือลูกแก้วเล็กๆจำนวนมาก (Norris, 2013)

### ขั้นตอนแจกจ่ายงานและลงมือทำ

ในขั้นตอนนี้หน้าที่ของฝ่าย Sound design จะเริ่มทำไปพร้อมๆกับช่วงการถ่ายทำ โดยจะใช้ Story board เป็นไกด์ การทำงานของ Sound design ในช่วงนี้ก็จะเป็นการคิดค้นและทดลองสร้างสรรค์เสียงต่างๆ โดยยึดจาก Character idea เป็นหลัก ความมหัศจรรย์ในขั้นตอนนี้คือ วิธีการสร้างสรรค์ Sound effect ต่างๆ อย่าง Julie Macdonald หนึ่งในนักออกแบบเสียงของ Disney ที่ต้องสร้างอุปกรณ์ต่างๆน่ารักๆขึ้น

เพื่อสร้างเสียงประกอบให้เข้ากับแอนิเมชันที่เรื่องต่างๆ เช่นเสียงลมพายุจากกงล้อขนาดใหญ่ เสียงเสียดสีกับผ้าใบ หรือการสร้างเสียงปืนเลเซอร์ใน Wall-E ที่ Ben Burtt ใช้สปริงขนาดใหญ่ แล้วใช้แท่งเหล็กตีลงไป ทำให้เกิดการผสมเสียงฟิว และเสียงแครง อย่างรวดเร็ว เสียงความถี่สูงจะเดินทางเร็วกว่าเสียงความถี่ต่ำ ทำให้ได้ยินเสียงแหลมไล่ไปเสียงต่ำในเสี้ยววินาที (Burtt, 2009)

นอกจากเสียง Sound effect แล้ว การสร้างเสียงพูดของตัวละครในแอนิเมชัน เป็นสิ่งที่ Ben Burtt บอกว่ายากที่สุด (Burtt, 2009) ในอดีต Disney ใช้อุปกรณ์ที่ชื่อว่า Sony Box โดยการทาบไปที่คอแล้วพูด Sony Box จะแปลงความสั่นสะเทือนเป็นเสียงพูดที่ไม่เหมือนเสียงมนุษย์ แล้วทำงานปรับแต่งกันต่อไป ซึ่งในปัจจุบันยังคงใช้หลักการนี้อยู่ แต่เปลี่ยนเป็นพูดใส่ไมโครโฟนแทน

### ขั้นตอน Pre-mix และ Final Mix

ในขั้นตอนนี้ในวิธีการทำงานไม่มีความแตกต่างกับระบบสตูดิโอในประเทศไทย แต่มีจุดที่น่าสนใจที่ว่า Michael Bay ให้อิสระกับการทำงานของ Ethan Van Der Ryn อย่างมากใน Transformer : Dark of the moon แม้แต่ในขั้นตอน Pre-mix ที่ตอนแรก Michael Bay ตั้งใจจะ mix เป็นระบบ 5.1 แต่ Ethan ได้ลองทำเป็น 7.1 มาให้ฟัง ซึ่งปรากฏว่า Michael Bay ชอบมาก สุดท้าย Transformer : Dark of the moon จึงได้ mix เสียงออกมาเป็นระบบ 7.1 (Ryn, 2011) ถึงแม้ว่าสุดท้ายแล้วส่วนใหญ่จะนำไปฉายในระบบ 5.1 เพราะมีโรงภาพยนตร์จำนวนน้อยที่สามารถฉายด้วยระบบ 7.1 ได้ แต่นี่ก็แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลทางความคิดของนักออกแบบเสียง ที่ผลักดันให้ผลงานไปได้ไกลกว่ามุมมองแรกของผู้กำกับ

## 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ภูมิทัศน์ทางเสียงในภาพยนตร์

Soundscape หมายถึง ศาสตร์ที่ว่าด้วยการศึกษา Acoustic ecology หรือ Ecoacoustics คำว่า Ecology คือนิเวศวิทยา Acoustic ecology จึงหมายถึง "นิเวศวิทยาที่เกิดจากเสียง" Soundscape จึงหมายถึงศาสตร์ที่สนใจความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และเสียงที่มีอยู่ในสิ่งแวดล้อมรอบตัว ไม่ว่าจะเป็นเสียงที่มีต้นกำเนิดจากธรรมชาติ เสียงสัตว์ เสียงดินฟ้าอากาศ หรือเสียงที่มนุษย์สร้างขึ้นอย่างเสียงเครื่องจักร เสียงที่เกิดจากกิจกรรม

ต่างๆของมนุษย์ การศึกษายังรวมถึงมลภาวะทางเสียงและการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมมนุษย์เมื่อเสียงเปลี่ยนไป รวมไปถึงสนใจศิลปะการสร้างสรรค์เสียง(Sound design) ที่มีวัตถุประสงค์ต่างกันไป การศึกษา Soundscape จึงมีความเกี่ยวข้องกับการบันทึกเสียง และการแสดงที่เกี่ยวข้องกับเสียง

Raymond Murray Schafer (1977) นักแต่งเพลง นักเขียน และผู้เชี่ยวชาญด้านเสียง ชาวแคนาดา ผู้บัญญัติคำว่า Soundscape ในช่วงปีค.ศ.1970 ได้ให้แนวคิดไว้ว่า เราพยายามจะฟังเสียงต่างๆของสิ่งแวดล้อมให้เหมือนกับบทเพลงที่ถูกเรียบเรียง และเป็นหน้าที่ของเราที่จะต้องรับผิดชอบในรายละเอียดต่างๆของบทเพลงนั้น

ในการทำงาน Sound design สำหรับภาพยนตร์ ด้วยกระบวนการทำงานที่เป็น การสรรหาเสียงจำนวนมากมาประกอบขึ้นใหม่ในขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post-production) จึงเปรียบได้กับการประกอบสร้างภูมิทัศน์ทางเสียงหรือ Soundscape ขึ้นมาใหม่ในโลกของภาพยนตร์

### 2.3.1 องค์ประกอบสำคัญของ Soundscape

ในหนังสือ The tuning of the world (Schafer, 1977) ได้แบ่งองค์ประกอบสำคัญของ Soundscape ไว้ 3 อย่างได้แก่

#### 1. Keynotes

หมายถึง เสียงที่เป็นอัตลักษณ์ของ Soundscape เป็นเสียงที่บ่งบอกได้ถึงลักษณะเฉพาะของพื้นที่ รวมไปถึงวิถีชีวิตของผู้คนที่อาศัยอยู่บริเวณนั้น อย่างเช่นเสียงไก่ขัน เสียงแมลง บ่งบอกถึงภูมิศาสตร์ของต่างจังหวัด และเสียงการจราจรคับคั่ง ก็บ่งบอกถึงภูมิศาสตร์ของเมือง

#### 2. Sound signals

เป็นเสียงที่โดดเด่นออกมา เป็นเสียงที่มีความหมายต่อการรับรู้ของคนในสังคมนั้นๆ ซึ่งเป็นความหมายที่ต้องถอดรหัส จะแตกต่างกันไปตามแต่ละสังคม อย่างเช่น เสียง

ไซเรนรถตำรวจ หมายถึงการเกิดเหตุอาชญากรรม เสียงระฆังวัดหมายถึงช่วงเวลาเช้าหรือเย็น เป็นต้น

### 3. Soundmarks

มาจากคำว่า Landmark หมายถึงเสียงของสิ่งหรือสิ่งแวดล้อม ที่มีความหมายเฉพาะเจาะจงถึงสิ่งคมนั้นๆและคนในสิ่งคมนั้นสามารถรับรู้ได้ เป็นเสียงที่ควรอนุรักษ์ไว้เพื่อปกป้องถึงเอกลักษณ์ของสิ่งคมนั้นหรือชุมชนนั้น เช่นเสียงละหมาดในชุมชนอิสลาม

รายละเอียดขององค์ประกอบเหล่านี้จะเปลี่ยนไปตามแต่ละพื้นที่ และที่สำคัญเสียงของ Soundscape นั้นจะเปลี่ยนแปลงไปตามช่วงเวลาด้วย ดังคำพูดของ John Fisher ที่ว่า "Soundscape เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา และเปลี่ยนแปลงตามเวลารวดเร็วกว่า Landscape" (Fisher, 1998) หมายความว่าในทุกวินาที ภูมิทัศน์ทางเสียงจะมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา แสดงให้เห็นถึงความละเอียดอ่อนอย่างมากของ Soundscape

Raymond Murray Schafer แบ่งยุคสมัยของ Soundscape ไว้สองช่วงด้วยกัน หลังจากการปฏิวัติอุตสาหกรรม โลกของ Soundscape ก็เปลี่ยนแปลงไป ด้วยการเกิดขึ้นของเสียง Soundscape เฉพาะต่างๆมากมาย โดยเฉพาะเสียงของสิ่งคมนเมือง และการเกิดขึ้นของเสียง Keynote ของการจราจร เกิด Soundscape ในลักษณะที่มีการกลืนกันหรือจมหายไปกับเสียงที่ไม่สามารถระบุได้ Schafer นั้นระบุถึงความแตกต่างของสภาพแวดล้อมทางเสียงระหว่างก่อนและหลังการปฏิวัติอุตสาหกรรม เป็น Hi-Fi soundscape และ Lo-Fi soundscape

#### 2.3.2 Hi-Fi soundscape , Lo-Fi soundscape

##### 1. Hi-Fi soundscape

Hi-Fi ย่อมาจาก High fidelity เป็นนิเวศของเสียงที่มีเสียง signal โดดเด่นออกมามาก เนื่องจากมีการรบกวนจากเสียงอื่น ๆ น้อย มีมิติของเสียงที่ชัดเจน (More perspective) สามารถแยกแยะเสียง แต่ละเสียงได้อย่างชัดเจน สามารถแยกแยะเสียงระยหน้า (Foreground) ออกจากเสียงระยหลัง (Background) ได้



## 2. Lo-Fi soundscape

Lo-fi ย่อมาจาก Low fidelity เป็นสภาวะที่มีมิติความชัดเจนของเสียงหายไป sound signals คลุมเครือ เนื่องจากมีการรบกวน (Noise) และทับซ้อนของเสียงมากเกินไป ไม่สามารถแยกเสียงแต่ละชนิดได้อย่างชัดเจน เป็นลักษณะสภาวะแวดล้อมทางเสียงที่ตรงข้ามกับ Hi-Fi soundscape

ในขณะที่ Hi-Fi soundscape มีลักษณะของสภาวะแวดล้อมทางเสียงที่ลงตัว มีจังหวะและระดับเสียงที่คงที่ ในทางตรงข้าม Lo-fi soundscape กลับเป็นการสร้างกำแพงเสียง(Sound wall) ขึ้นมาแบ่งแยกผู้ฟังออกจากสภาพแวดล้อม เสียง Lo-fi soundscape ในปัจจุบันมักจะเป็นไปในลักษณะของเสียงความถี่ต่ำ (Low Frequency) อย่างเช่นเสียง เครื่องยนต์หรือเสียงที่เกี่ยวข้องกับพลังงานไฟฟ้า และเสียงที่เกิดจากชีวิตประจำวันในสังคมวนเวียนอยู่ตลอดเวลา

### 2.3.2.1 Noise

Noise มีความหมายว่า เสียงรบกวน เสียงที่ไม่พึงต้องการ เสียงดัง (Loud sound) ที่มากเกินไป

Loud noises เสียงรบกวนที่ตั้งอย่างเช่นเสียงกรี๊ดร้อง เสียงกระจกแตก เสียงหมาเห่า เป็นตัวกระตุ้นให้จิตใจของคนฟังหลายได้อย่างแท้จริง รวมไปถึงใช้เป็นเครื่องมือส่งผ่านความรู้สึกเจ็บปวด ทรมานทางจิตใจจากภาพยนตร์ผู้ชมได้ (Sonnenschein, 2001: 55)

### 2.3.2.2 Silence

John cage นักปรัชญาทางดนตรีชาวอเมริกัน กล่าวไว้ว่า There is no such thing as silence " ไม่มีสภาวะใดหรือสิ่งใดที่จะเกิดเป็นความเงียบที่แท้จริง " หากเราเข้าไปอยู่ในสถานที่ที่ปิดทึบไม่มีเสียงใดๆเลย เราก็จะยังคงได้ยินเสียงการไหลของเลือดในร่างกายและเสียงที่มีความถี่สูง(High pitch)ของระบบประสาท ดังนั้นความเงียบจึงสัมพันธ์กับเสียงที่ดังกว่าความเงียบเสมอ สิ่งที่เราเรียกว่า Silence หรือ ความเงียบ นั้นจึงเกิดขึ้นได้จากการไม่ใส่ใจ หรือไม่รับรู้เสียง เกิดจากการคาดหวังให้เกิดเสียง หรืออาจเกิดจากสภาวะทางจิตที่เครียดและกดดัน

เสียงที่มีความหมายสื่อถึงความเจ็บจึงมักถูกใช้อยู่บ่อยๆ เช่นเสียงทอนของสัตว์ป่า เสียงนาฬิกาเดิน และเสียงหยดน้ำที่มีความกังวาน(Reverb) เสียงหยดน้ำแบบนี้จะบ่งบอกได้ถึงความเจ็บที่รายล้อมพื้นที่นั้น เพราะในสภาพแวดล้อมที่มีเสียงทับซ้อนกันมากมายเราจะไม่สามารถรับรู้ได้ถึงเสียงสะท้อน นอกจากนั้นยังมีการใช้เสียงดนตรีและเพลงแทนลักษณะของความเจ็บ

ในทางจิตวิทยามนุษย์ชอบที่จะสร้างเสียงให้เกิดขึ้นรอบตัวตลอดเวลาเพื่อหล่อเลี้ยงการรับรู้ถึงการมีชีวิต ดังนั้นความเจ็บจึงมักเป็นสิ่งที่ให้ความหมายถึงมุมมองทางด้านลบ เช่น ความกดดัน ความเคร่งขรึม ความโดดเดี่ยว การถูกกีดกัน และการไร้ซึ่งความหวัง จึงกล่าวได้ว่าการที่ไร้ซึ่งเสียงสามารถนำมาซึ่งความกลัวในการที่จะไร้ซึ่งชีวิต

### 2.3.2.3 ภูมิทัศน์ทางเสียงในภาพยนตร์ หรือ Cinematic Soundscape

หน้าที่สำคัญอย่างหนึ่งของเสียงในภาพยนตร์ คือการสร้างโลกอีกใบ ที่คนดูมองไม่เห็นในโลกของภาพ หรือนั่นคือการใช้เสียงสร้าง จินตภาพ ให้แก่ผู้ชม เป้าหมายของศิลปินผู้สร้างสรรค์งานคือการถ่ายทอดภาพในใจของตน ผ่านภาพและเสียงที่เลือกมาอย่างดี ที่จะสามารถสร้างแรงกระทบทางอารมณ์ ส่งผลให้เกิดภาพในใจที่ตรงกันระหว่างผู้สร้างสรรค์ และผู้เสพ ทั้งรูป รส กลิ่น สี น้ำหนัก บรรยากาศ และการเคลื่อนไหว (จิรยุทธสินธุพันธ์, 2554: 67) ซึ่งในการสร้างสรรค์เสียงในภาพยนตร์แล้ว นั่นคือการสร้างภูมิทัศน์ทางเสียง หรือ Cinematic soundscape

ลองนึกถึงฉากหนึ่งในภาพยนตร์ ภาพที่เห็นคือบ้านหลังหนึ่งที่อยู่ติดถนนดิน เสียงที่ได้ยินคือ เสียงเด็กวิ่งเล่นจ้อแจ เสียงกริ่งจักรยาน เสียงไก่ขัน เสียงระฆังวัด เสียงฟ้าร้องครืน จินตภาพที่เกิดขึ้นจากภูมิทัศน์ทางเสียงที่ได้ยินทำให้ผู้ชมรับรู้ได้ถึง ช่วงเวลาเช้าจากเสียงไก่ขัน รับรู้ได้ถึงวัฒนธรรมจากเสียงระฆังวัด จินตนาการเห็นเด็กๆรีบเร่งวิ่งบ้าง ปั่นจักรยานบ้างเพื่อหนีเมฆฝน และสำหรับผู้ชมบางคนอาจรับรู้ได้ถึงกลิ่นอากาศยามเช้าในต่างจังหวัดและกลิ่นอ่อนๆ ของเมฆฝน

จะเห็นได้ว่าภูมิทัศน์ทางเสียงในภาพยนตร์นั้นกว้างใหญ่สุดจินตนาการที่จะสรรค์สร้าง มีรายละเอียดมากมายและความละเอียดอ่อนในการออกแบบไม่แพ้งานทางด้านภาพ

## 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับความสุนทรีย์ของเสียงในภาพยนตร์กับมิติความต่างทางวัฒนธรรม

ผู้คนในพื้นที่แตกต่างกัน ย่อมมีพื้นฐานทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันเป็นเรื่องปรกติ รวมถึงรสนิยมทางศิลปะที่ไม่เหมือนกัน สาเหตุก็เกิดจากหลายปัจจัยด้วยกัน ทั้งสภาพภูมิประเทศที่ส่งผลถึงชีวิตประจำวัน ความเชื่อทางศาสนา ประวัติศาสตร์ของประเทศหรือภูมิภาค และปัจจัยอื่นอีกมากมาย ทำให้เกิดความเคยชิน หรือความสามารถในการเข้าใจ ความหมายทางศิลปะที่แตกต่างกัน

ในโลกของภาพยนตร์ก็เช่นกัน สุนทรีย์ภาพและวัฒนธรรม เป็นส่วนประกอบหนึ่งที่ฝังตัวอยู่ในภาพยนตร์ ดังที่ Baudrillard กล่าวถึงสื่อในยุคหลังสมัยใหม่ไว้ว่า "มิติด้านธุรกิจและมิติด้านการผลิต ไม่สามารถแยกออกจากมิติด้านอุดมการณ์และวัฒนธรรมได้อีกต่อไปแล้ว เนื่องจากผลผลิตทางวัฒนธรรม (Cultural artifacts) ภาพลักษณ์ ภาพตัวแทน แม้แต่อารมณ์ ความรู้สึกกับโครงสร้างทางจิตใจ (psychic-structures) ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของโลกธุรกิจไปแล้ว " (อ้างถึงใน Storey, 1998: 177) ทำให้เราพบการถ่ายภาพในแบบภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่ไม่พบในฮอลลีวูด หรือการเล่าเรื่องในแบบภาพยนตร์จากยุโรปที่ไม่เหมือนภาพยนตร์ของอินเดีย และที่สำคัญความแตกต่างในการออกแบบเสียง (Sound design) ก็เช่นกัน

ในโลกปัจจุบันการสื่อสารเชื่อมโยงกันไปหมดทั่วทุกมุมโลก การส่งผ่านความรู้หรือรสนิยมเกิดขึ้นตลอดเวลา ภาพยนตร์ก็เป็นหนึ่งสื่อศิลปะที่แพร่กระจายไปถึงผู้ชมทั่วโลก โดยเฉพาะภาพยนตร์จากฮอลลีวูด แต่ไม่ใช่มีเพียงฮอลลีวูดเท่านั้นที่เข้าถึงผู้ชมภาพยนตร์ในประเทศไทย ยังมีภาพยนตร์จากยุโรป ญี่ปุ่น จีน เกาหลี และประเทศอื่นๆอีกมากมาย ส่งผลไปถึงอิทธิพลทางความคิดที่มีต่อคนทำงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์ จึงทำให้เกิดองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ไทย ทั้งได้รับอิทธิพลมา นำมาประยุกต์ หรือก่อร่างมาจากรากฐานในประเทศไทยเอง พัฒนาอย่างต่อเนื่องมาจวบจนถึงปัจจุบัน ศาสตร์ทางด้านการสร้างสรรค์เสียงก็เช่นกัน ที่พัฒนาควบคู่กับภาพยนตร์ไทยมาหลายสิบปี จึงสมควรแก่การศึกษาเป็นอย่างยิ่ง

### 2.4.1 เสียงกับพื้นฐานทางวัฒนธรรม

ก่อนจะกล่าวถึงเสียงในภาพยนตร์ อยากจะขอกล่าวถึงพื้นฐานวัฒนธรรมทางเสียงที่แตกต่างกันก่อน โดยจะขอกล่าวถึงประเทศญี่ปุ่น

ประเทศญี่ปุ่นนั้นพัฒนาสุนทรียศาสตร์จนเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว สาเหตุเพราะสภาพทางภูมิประเทศที่เป็นเกาะ อยู่ห่างจากแผ่นดินใหญ่ และมียุคสมัยที่ปิดประเทศทำให้ศิลปะวัฒนธรรมมีความแข็งแรงมาก จึงมีความแตกต่างจากวัฒนธรรมตะวันตกอย่างชัดเจน (อรรถณพ ชินตะวัน, 2553 : 11)

หัวใจของปรัชญาและศิลปะต่างๆของญี่ปุ่นคือเรื่องของ ที่ว่าง ในขณะที่คนตะวันตกมองที่ว่างเป็นระยะห่างที่ถูกตรึงระหว่างจุดสองจุด คนญี่ปุ่นกลับมองที่ว่างเป็นสิ่งมีชีวิตที่ไหลถ่ายเทได้ และพวกเขาจะไม่รีรอที่จะใช้และพึ่งพามันอย่างถึงที่สุด (อนุสรณ์ ติทยานนท์ 2551 : 13) ในการรับรู้ด้วยตาหรือการมอง ที่ว่างจะปรากฏอย่างชัดเจนบนภาพวาด รูปถ่าย หรือสถาปัตยกรรม ถ้าในการรับรู้ด้วยหูที่ว่างในความหมายนี้คือ ความเงียบ

ความเงียบนั้นมีหลากหลายความหมาย โดยเฉพาะกับชาวญี่ปุ่น ความเงียบและความสงบคือหัวใจของศิลปะหลายอย่างของญี่ปุ่นเช่นพิธีชงชาที่สำรวมและเงียบสงบ ชาวญี่ปุ่นจึงคุ้นชินกับการ "เสพความเงียบ" การปล่อยให้ความเงียบเกิดขึ้นในภาพยนตร์ก็หมายถึงการปล่อยให้เกิดขึ้นที่ว่าง เป็นพื้นที่ที่ความหมายเลื่อนไหลอยู่ตลอดเวลา ความเงียบในภาพยนตร์จึงเป็นการสร้างความหมายประหนึ่งการใช้เสียงๆหนึ่ง เหมือนดังการแสดง "บูโต" (Butoh) หรือระบำแห่งความมืด ผสมผสานมาจากนาฏศิลป์ญี่ปุ่นและละครใบ้ นักแสดงศรีษะโล้น ทาร่างกายเป็นสีขาว ประกอบกับการเคลื่อนไหวเชื่องช้าและบิดเบี้ยว เสน่ห์ที่ตรึงใจผู้ดูของบูโตคือ ความเงียบและการหยุดนิ่ง ในช่วง "ระหว่าง" ความเงียบและเสียง (วันรัก สุวรรณวัฒนา, 2553)

ในอีกทางหนึ่ง วัฒนธรรมญี่ปุ่นที่คุ้นชินกับความเงียบกลับตรงกันข้ามกับวัฒนธรรมเมืองใหญ่อย่างในยุโรป หลังจากการปฏิวัติอุตสาหกรรมในคริสต์ศตวรรษที่สิบเก้า การแข่งขันทางความเจริญด้วยโลหะ ด้ายเฟือง วงแหวนและโรงงานทั้งหลาย ทำให้เกิดเสียงดังสนั่นหวั่นไหวไปทุกที่ เสียงดังขยายตัวเหมือนวงน้ำขยายตัวเมื่อโยนก้อนหินลงไปใสสระ

หลังจากนั้นผู้คนที่ต้องการเสียงและแสงสี พวกเขากลัวถ้าขาดสองสิ่งนี้ไป (Lane, 2006) ซึ่งพ้องกับบทความ *Sound, silence and the city-in-film: Reconsidering the myth of the cinematic city* (Aalbers, 2011) ที่นำเสนอมาคาดิของเสียงบรรยากาศเมืองในภาพยนตร์ ที่จะสื่อถึงความเจริญ ยิ่งเสียงบรรยากาศวุ่นวาย เสียงผู้คนมากมาย การจราจรคับคั่ง มากเท่าไร ยิ่งสื่อถึงความเจริญและความเป็นเมืองใหญ่มากเท่านั้น ในทางกลับกัน “ความเงียบ” ที่เกิดขึ้นในเมืองใหญ่ จะเป็นสิ่งแปลกปลอมที่ผิดปกติ

จะเห็นได้ว่าทั้งสองวัฒนธรรมนั้นมีความคุ้นชินกับความเงียบที่แตกต่างกัน ซึ่งส่งผลไปถึงวิธีคิดในการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ด้วย

#### 2.4.2 วัฒนธรรมและการให้ความหมายต่อเสียง

นอกจากความคุ้นชินกับความเงียบแล้ว การให้ความหมายกับเสียงต่างๆก็จะเป็นสิ่งที่แตกต่างกันไปตามแต่ละวัฒนธรรม อย่างเช่นในความเชื่อของไทย เสียงจิ้งจกร้องจะมีความหมายถึง โชคร้าย หรือเสียงสุนัขหอนจะมีความหมายถึง ผีและบรรยากาศน่ากลัว เพราะคนไทยเชื่อว่าสุนัขมองเห็นผีจิ้งหอน แต่ในวัฒนธรรมอื่นก็จะไม่เข้าใจในความหมายนี้

#### 2.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเสียงในภาพยนตร์ ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ เกือบทั้งหมดจะเป็นการศึกษาที่มีกลุ่มตัวอย่างเป็นภาพยนตร์ต่างประเทศ ซึ่งแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1. การศึกษาที่เฉพาะเจาะจงไปที่ เสียงในภาพยนตร์ เพียงอย่างเดียว
2. การศึกษาเสียงเป็นเพียงส่วนหนึ่งของการศึกษาภาพยนตร์ทั้งหมด

มีเพียงงานศึกษาส่วนน้อยเท่านั้นที่เป็นการศึกษาเสียงในภาพยนตร์ไทย ซึ่งก็จะเป็นลักษณะตามแบบในข้อ 2 เท่านั้น อย่างเช่นการศึกษาผลงานภาพยนตร์ผีทั้งหมดของไทย มีการศึกษาในทางด้านการเล่าเรื่องหรือทางด้านภาพ และจะมีการศึกษา ด้านเสียง เป็นเพียงหนึ่งในแง่มุมที่ศึกษาทั้งหมด

## เทคโนโลยีกับการศึกษาเรื่องเสียงในภาพยนตร์

สิ่งสำคัญที่ผู้วิจัยได้พบจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องนั้น คือได้เห็น กลวิธีในสร้างสรรค์เสียงที่แตกต่างกัน ทั้งในด้านการทำงานและกระบวนการคิด โดยมี เทคโนโลยีเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญ

ในงานวิจัยเรื่อง The cinematic soundscape : Conceptualising the use of sound in indian film (Chattopadhyay, 2012) แสดงให้เห็นถึงเทคโนโลยีและการพัฒนา วิธีการสร้างสรรค์เสียงในภาพยนตร์อินเดีย โดยแบ่งออกเป็น 3 ช่วง

1. Mono-aural Film ด้วยข้อจำกัดในระบบช่องทางเดียวและอุปกรณ์บันทึกเสียง ในยุคนั้น จึงทำให้ “เสียงเป็นเสมือนการสังเกตการณ์ของผู้ชม (Sound as observation)” วิธีคิดในการสร้างสรรค์เสียงจึงเป็นการ เลือก ว่าจะให้ผู้ชมสังเกตที่อะไร เช่น หากต้องการให้ เสียงพูดคุยของตัวละครชัดเจน เสียงบรรยากาศก็จะหายไป กลับกันในฉากเดียวกัน หาก ต้องการให้ผู้ชมได้ฟังเสียงบรรยากาศ เสียงพูดคุยก็ต้องเงียบไป

2. Stereophonic audio เมื่อมีเทคโนโลยีผสมเสียงหลังการถ่ายทำ จึงทำให้เสียง สร้างอารมณ์ความรู้สึกได้ (Sound as emotional) จากการผสมเสียงประกอบ เสียง บรรยากาศ เสียงดนตรี ที่สามารถปรับแต่งในสตูดิโอให้ชัดเจนและผสมผสานกัน ชับเน้น อารมณ์ได้มากขึ้น

3. Surround cinema หรือระบบเสียงรอบทิศทาง นับแต่ปลายปี ค.ศ. 1990 เป็นต้นมาอุปกรณ์บันทึกเสียงที่มีความละเอียดสูง การทำงานในสตูดิโอเสียงที่กลายเป็นระบบ ดิจิตอลเต็มตัว การผสมเสียงแบบไม่มีจำกัด Track และการเข้ามาของระบบ Dolby/DTS 5.1 ระบบเสียงรอบทิศทาง ทำให้ เสียงกลายเป็นการรับรู้และเข้าใจ (Sound as cognition) ของผู้ชม ไม่แพ้การรับรู้ทางภาพ

เทคโนโลยีและการสร้างสรรค์เสียงในภาพยนตร์ยังเป็นจุดประสงค์สำคัญ ของผู้ที่ ศึกษาเรื่องเสียงในภาพยนตร์ Star wars ภาพยนตร์ที่ทำให้ระบบเสียง Dolby stereo โด่งดังไปทั่วโลก การทำงานสร้างสรรค์เสียงในรูปแบบใหม่ได้อธิบายไว้ในงานศึกษาเรื่อง Tales

of the Silent Blast (Sergi, 1998) ที่อธิบายการทำงานของผู้กำกับ George Lucas และนักออกแบบเสียง Ben Burtt กับการใช้เทคโนโลยีใหม่ล่าสุดในสมัยนั้น Dolby Stereo

นอกจากเรื่องของกระบวนการทำงานกับเทคโนโลยีแล้ว บทความเรื่อง Sound of Cinema : What do we really hear? (Yu, 2003) ชี้ให้เห็นถึงวิธีการคิดแบบใหม่ ที่ Ben Burtt ทดลองใช้ใน Star wars ที่เด่นๆก็คือการ การใช้ความถี่(Frequencies) สื่อความหมายของตัวละคร เสียงความถี่สูงจะใช้กับเสียงเด็ก เสียงยานของเจ้าหญิงเลอา สิ่งที่ทำให้ความรู้สึกบอบบาง ในทางตรงกันข้ามเสียงของดาร์ทเวเดอร์ จะเป็นความถี่ต่ำ ลึก และก้องกังวาน สื่อถึงความน่ากลัว โดยเฉพาะกับยานขนาดใหญ่ของฝ่ายร้าย จะมาพร้อมเสียงที่ความถี่ต่ำมาก ทำให้ผู้ชมไม่สามารถได้ยิน แต่จะรู้สึกถึงแรงสั่นสะเทือนทางร่างกาย เป็นการรับรู้ถึงเสียงที่ไม่ใช่การเห็นหรือได้ยิน แต่เป็นรับรู้ทางร่างกาย เรียกว่า “Physical sound” เป็นนวัตกรรมที่โดดเด่นของภาพยนตร์ Star wars

จาก Star wars มาจนถึง Gravity(2012) ในบทความ There is Nothing to Carry Sound : Defamiliarisation and Reported Realism in Gravity (Bender, 2014) ชี้ให้เห็นความเปลี่ยนแปลงของแนวคิดในการออกแบบเสียงในภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ หรือ Sci-fi (science fiction film) จากเดิมภาพยนตร์ Sci-fi จะยึดการออกแบบเสียงอวกาศโดยมี Star wars เป็นต้นแบบ ใช้การสร้างสีสันให้กับเสียง ทั้งนี้ทั้งนั้นเพราะในอวกาศที่จริงนั้นไร้เสียง เพราะเป็นสุญญากาศ จึงต้องใส่เสียง Beep ของเครื่องจักร หรือเสียงหึ่งของ Drone ให้กับการเคลื่อนไหวของยานอวกาศ เลือกใช้เสียงที่ไม่คุ้นเคยในชีวิตประจำวันเพื่อให้รู้สึกถึงโลกอนาคตที่ต่างจากโลกปัจจุบัน แต่ใน Gravity นักออกแบบเสียง Glenn Freemantle กลับเลือกที่จะเสนอความ Realistic ของอวกาศ เช่นฉากแรกที่เป็นภาพกว้างเห็นนักบินที่ลอยคว้างคว้างในอวกาศ พร้อมกับความเงียบที่ไร้ซึ่งเสียงใดๆ และเสียงประกอบของเครื่องจักรและการเคลื่อนไหวก็เป็นเสียงที่มีความเป็น Realistic ไม่ใช่การสร้างสีสันให้เสียงเหมือนภาพยนตร์ Sci-fi เรื่องอื่นๆ

Glenn Freemantle เลือกที่จะออกแบบเสียงจากมุมมองของ การสั่นสะเทือน การสัมผัส เหมือนผู้ชมได้ยินเสียงจากภายในร่างกาย ซึ่งถือแนวคิดใหม่อย่างมากสำหรับการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ Sci-fi

### การศึกษาความหมายของเสียงในภาพยนตร์

บทความ Sound, silence and the city-in-film: Reconsidering the myth of the cinematic city (Aalbers, 2011) เป็นการศึกษาเจาะจงที่ภูมิทัศน์ทางเสียง หรือ Soundscapes ในเมืองที่เจริญและทันสมัย ที่ปรากฏเป็นฉากในภาพยนตร์จำนวน 3 เมือง คือเมืองอัมสเตอร์ดัม เมืองเบอร์ลิน และเมืองลอนดอน นำเสนอมายาคติของเสียงบรรยากาศเมืองในภาพยนตร์ ที่จะสื่อถึงความเจริญ ยิ่งเสียงบรรยากาศดูน่าเวลายิ่งเสียผู้คนมากมาย การจราจรคับคั่ง มากเท่าไร ยิ่งสื่อถึงความเจริญและความเป็นเมืองใหญ่มากเท่านั้น ในทางกลับกัน “ความเงียบ” ที่เกิดขึ้นในเมืองใหญ่ จะเป็นสิ่งที่ผิดปรกติ

จากผู้เขียนคนเดียวเรื่อง The Soundscape of Hitchcock's London: Crime, Investigation and the Attraction of the City (Aalbers, 2011) เป็นบทความที่กล่าวถึงการใช้ภูมิทัศน์ทางเสียง(soundscape) ในภาพยนตร์ของผู้กำกับ Alfred Hitchcock โดยวิเคราะห์และยกตัวอย่างภาพยนตร์ดังนี้ Blackmail (Hitchcock, 1929) The Man Who Knew Too Much (Hitchcock, 1934) The 39 Steps (Hitchcock, 1935) Sabotage (Hitchcock, 1936) Stage Fright (Hitchcock, 1950) Frenzy (Hitchcock, 1972) เนื้อหาใจความของบทความนี้กล่าวว่า ในภาพยนตร์ของ Hitchcock มีการใช้ภูมิทัศน์ทางเสียงของฉากเมือง การใช้เสียงประกอบต่างๆในเมืองเพื่อสร้างความหมายเพื่อขบขันในเรื่องของอาชญากรรม การสืบสวนสอบสวน

อีกหนึ่งงานที่กล่าวถึงภาพยนตร์ของผู้กำกับ Alfred Hitchcock ในบทความ *The sound of Blackmail : Hitchcock and Sound Aesthetic* (Telotte, 2001) บทความกล่าวถึงการศึกษาการใช้เสียงในภาพยนตร์เรื่อง Blackmail(1929) ของ Alfred Hitchcock ซึ่งมีความน่าสนใจตรงที่แรกเริ่มภาพยนตร์เรื่องนี้ถ่ายทำเป็นภาพยนตร์เงียบ แล้วมีการตัดเสียงประกอบในภาพยนตร์ขึ้นมาใหม่ทั้งหมด

### การศึกษาความหมายของเสียง ในงานวิจัยภาพยนตร์ของไทย

งานวิจัยในประเทศไทยเกี่ยวกับเสียงในภาพยนตร์จะพบว่าเป็นการศึกษาภาพรวมของภาพยนตร์ในหลายแง่มุม โดยมีเรื่องเสียงเป็นหนึ่งในนั้น และนำเสนอวิธีคิด การให้ความหมาย หรือเอกลักษณ์ของผู้กำกับภาพยนตร์



งานวิจัย *ฐานะประพันธ์กรในภาพยนตร์ของ อิงก์มาร์ เบิร์กแมน* (ก้อง พาหุรัักษ์, 2548) ในส่วนของผลการวิจัยได้กล่าวถึงเรื่องเสียงไว้ว่า อิงก์มาร์ เบิร์กแมน ไม่ชอบใช้ดนตรีประกอบ เว้นแต่ใช้เสริมภาพกึ่งฝันประเภท Surreal เสียงดนตรีจะปรากฏในลักษณะที่เป็นส่วนหนึ่งของภูมิทัศน์ทางเสียงในภาพยนตร์ เช่นเสียงจากวิทยุ หรือในฉากที่มีนักดนตรี

งานวิจัย *จินตทัศน์ทางสังคมและกลวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของ สัตยาจิต เรย์* (รัตนา จักกะพาก, และจิริยูธ สินธุพันธ์, 2545) ในส่วนหนึ่งของผลงานวิจัยพบว่า การเขียนบทภาพยนตร์จนถึงการทำ storyboard ของ สัตยาจิต เรย์ นั้นจะคำนึงถึงองค์ประกอบด้านดนตรีและเสียงประกอบไปด้วย ยกตัวอย่างเช่น การออกแบบภาพในภาพยนตร์เรื่อง Devi มีฉากหนึ่งที่ปรากฏภาพนักแสดงกำลังจูบกัน เรย์เลือกใช้ภาพในระยะไกล เพื่อไม่ให้เกิดการจับจ้องความสนใจของเสียงบรรยายอากาศของเสียงสุนัขป่าหอน และเสียงจ๊กจั่นเรไร ที่สร้างขึ้น

และงานวิจัย *การศึกษาเสียงของพื้นที่ประเภทต่างๆในภาพยนตร์ของห้วง กา ไว เพื่อออกแบบมิวสิควิดีโอ แนวทดลอง* (ฐากุล พรหมเจียม, 2551) เป็นการวิจัยที่แบ่งเป็น 2 ช่วง คือ 1. ช่วงการวิเคราะห์เสียงของพื้นที่ในภาพยนตร์ของห้วงกาไว 2. การนำผลวิเคราะห์มาออกแบบมิวสิควิดีโอแนวทดลอง

ในช่วงการวิเคราะห์เสียงของพื้นที่ในภาพยนตร์ของห้วงกาไว พบว่า ภาพยนตร์ของห้วง กา ไว ที่เลือกมาศึกษาจำนวน 2 เรื่องคือ Days of being wild และ Chungking Express เสียงในภาพยนตร์ทำหน้าที่อย่างน้อย 3 ประการคือ ทำหน้าที่เป็นความหมายตรง ทำหน้าที่เป็นความหมายแฝงในการบ่งบอกถึงอารมณ์ของตัวละคร และทำหน้าที่ให้ความหมายในเชิงวัฒนธรรม

ความหมายของเสียงในภาพยนตร์ยังบ่งบอกถึงอัตลักษณ์ของผู้กำกับได้อีกด้วย ในงานวิจัย *อัตลักษณ์ไทยในภาพยนตร์ของเชิด ทรงศรี* (เอกสิทธิ์ พันธุ์มูล, 2554) ได้ใช้การวิเคราะห์เสียงในภาพยนตร์ เป็นหนึ่งในเครื่องมือค้นหาอัตลักษณ์ความเป็นไทยของผู้กำกับ ซึ่งพบว่าอัตลักษณ์ความเป็นไทยนั้นแสดงผ่านการเลือกใช้เพลง และให้ความหมายกับเสียงประกอบ คือเพลงประกอบส่วนมากจะเป็นเพลงพื้นบ้านและบรรเลงด้วยเครื่องดนตรีไทย ส่วนการให้ความหมายต่อเสียงประกอบนั้น จะแสดงให้เห็นถึงความเชื่อเรื่องผีและโชคลาง

ของไทย เช่น เสียงตุ๊กแกร้องมีความหมายว่าดวงจะซวย การใช้ voice over หรือเสียงบรรยาย แทนเสียงพูดของพระพุทธรูปในขั้วเรือม นอกจากนี้ยังแสดงถึงปุมหลังของผู้กำกับ ที่ให้ความหมายกับเสียงบรรยากาศของชนบทไปในทางที่ดี เนื่องจากเขต ทรงศรี มีความทรงจำที่ดีและเติบโตมาในชนบท



### บทที่ 3

#### ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์งานของนักออกแบบเสียงภาพยนตร์ไทย เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีเกณฑ์การเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คือ ต้องเป็นนักออกแบบเสียงที่มีผลงานต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบันและมีประวัติได้รับรางวัลหรือเข้าชิง รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ ในสาขาบันทึกเสียงและผสมเสียงยอดเยี่ยม จึงได้เป็นกลุ่มตัวอย่างเป็นนักออกแบบเสียง 5 คน ดังนี้

#### สุนิตย์ อัศวินิกุล

เจ้าของห้องเสียงบันทึกเสียงรามอินทรา เป็นคนทำงาน Post-production ภาพยนตร์มาอย่างยาวนาน เป็นนักออกแบบเสียงคนแรกที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ในสาขาทันทีเสียงและผสมเสียงยอดเยี่ยม ครั้งที่ 1 ประจำปีพ.ศ. 2521 – 2522 จากภาพยนตร์เรื่อง คนภูเขา และได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ในสาขาทันทีเสียงและผสมเสียงยอดเยี่ยม ครั้งที่ 7 จากภาพยนตร์เรื่อง หลังกาแดง และได้เข้าชิงรางวัลเดียวกันนี้ อีก 5 ครั้ง ในปีต่อมา คุณสุนิตย์ อัศวินิกุล ยังมีผลงานทางด้านการตัดต่อภาพยนตร์และการออกแบบเสียงอย่างต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน

#### นคร โฆษิตไพศาล

เป็นนักออกแบบเสียงคนไทยที่ได้รับรางวัลจากเทศกาล Hong kong film award ครั้งที่ 26 จากเรื่อง Re-cycle ในสาขาออกแบบเสียงยอดเยี่ยมและรางวัลเดียวกันนี้ ครั้งที่ 27 จากภาพยนตร์เรื่อง The warlords ผลงานอื่นๆของ นคร โฆษิตไพศาล อาทิเช่น ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาค 1 องค์ประกันหงสา แผ่น Beautiful Boxer ชัตเตอร์กดติดวิญญาณ ฯลฯ และยังมีผลงานทางด้านเสียงในภาพยนตร์ได้เข้าชิงรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ ในสาขาทันทีเสียงและผสมเสียงยอดเยี่ยม ทั้งหมด 3 เรื่องด้วยกัน ได้แก่เรื่อง 13 เกมสยอง 2006 (เข้าชิงรางวัลสุพรรณหงส์ครั้งที่ 16) เรื่ององค์บาก 2 (เข้าชิงรางวัลสุพรรณ

หงส์ครั้งที่ 18) และเรื่อง ไม่ได้ขอให้มารัก (เข้าชิงรางวัลสุพรรณหงส์ครั้งที่ 22)

### **อัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร**

นักออกแบบเสียงที่ได้รับรางวัลจากเทศกาล 2010's Dubai International Film Festival ในสาขา Best composer จากภาพยนตร์เรื่อง นางไม้ โดยเป็นการทำงานกับ Koichi chimizu นอกจากนี้ยังได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ในสาขามันทีกเสียงและผสมเสียงยอดเยี่ยม 4 ปี ด้วยกัน คือ เรื่องนางไม้ (รางวัลสุพรรณหงส์ครั้งที่ 19) เรื่องลุงบุญมี ระลึกชาติ (รางวัลสุพรรณหงส์ครั้งที่ 20) เรื่องฝนตกขึ้นฟ้า (รางวัลสุพรรณหงส์ครั้งที่ 21) และ เรื่อง Snap (รางวัลสุพรรณหงส์ครั้งที่ 25)

### **โคอิชิ ชิมิซึ (Koichi chimizu)**

Koichi chimizu เป็นชาวญี่ปุ่นที่อาศัยในประเทศไทยมานานนับ 10 ปี เป็นผู้ทำงานเกี่ยวกับเสียงและเพลงมาอย่างยาวนาน ทำงานออกแบบเสียงให้กับภาพยนตร์ของผู้กำกับ เป็นเอก รัตนเรือง และอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล มาหลายเรื่อง นอกจากงานในด้านออกแบบเสียงแล้ว Koichi ยังมีผลงานโดดเด่นในเรื่องการแต่งเพลงประกอบภาพยนตร์ด้วย ได้รับรางวัลผู้กำกับเสียงที่ได้รับรางวัลจากเทศกาล 2010's Dubai International Film Festival ในสาขา Best composer จากภาพยนตร์เรื่อง นางไม้ โดยเป็นการทำงานกับ อัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร และรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ในสาขามันทีกเสียงและผสมเสียงยอดเยี่ยม 2 รางวัลด้วยกันคือ เรื่องนางไม้ (รางวัลสุพรรณหงส์ครั้งที่ 19) เรื่องลุงบุญมี ระลึกชาติ (รางวัลสุพรรณหงส์ครั้งที่ 20)

### **ณวัฒน์ ลิขิตวงศ์**

นักออกแบบเสียงจาก กันตนา แลบบอราทอรีส์ ผ่านงานออกแบบเสียงให้กับภาพยนตร์ทั้งไทยและต่างประเทศ ได้ร่วมงานผู้กำกับชื่อเสียงระดับสากลอย่าง หว่อง กาไว ในเรื่อง Ashes of Time ในปีพ.ศ. 2547 ได้รับรางวัลรายการ Asia-Pacific Film Festival 55th 2012 มันทีกเสียงยอดเยี่ยม จากเรื่อง The Silent War และได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ

สุพรรณหงส์ ในสาขาบันทึกเสียงและผสมเสียงยอดเยี่ยม 2 รางวัลจากเรื่อง ปืนใหญ่โจรสลัด (รางวัลสุพรรณหงส์ครั้งที่ 18) และ เอกโค่ จิวก้องโลก (รางวัลสุพรรณหงส์ครั้งที่ 22)

คัดเลือกผลงานภาพยนตร์ขนาดยาวที่ทั้ง 5 คนมีส่วนร่วมในการทำงานในฐานะ ผู้กำกับเสียง (Sound designer) จากผลงานทั้งหมดมาคนละ 3 เรื่อง จึงรวมทั้งสิ้นเป็นภาพยนตร์ 15 เรื่อง โดยให้ครอบคลุมประเภทของภาพยนตร์และความหลากหลายของผู้กำกับให้มากที่สุด

เมื่อรวบรวมข้อมูลครบถ้วนแล้วจะวิเคราะห์จากการชมภาพยนตร์และข้อมูลเอกสารผ่านแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง นำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Analysis)

### 3.1 แหล่งข้อมูล

ศึกษาจากผลงานภาพยนตร์

ศึกษาจากผลงานภาพยนตร์ขนาดยาวของผู้กำกับเสียงทั้ง 5 คน คนละ 3 เรื่อง ดังนี้

ผลงานกำกับเสียงของคุณสุนิตย์ อัศวินิกุล

#### 1. รักน้อยนิคมศาสตร์ (2546) ภาพยนตร์โดย เป็นเอก รัตนเรือง

เรื่องราวของพนักงานห้องสมุดชาวญี่ปุ่นที่หมกมุ่นอยู่กับการฆ่าตัวตาย ที่เกือบปลิดชีพตัวเองได้สำเร็จ ถ้าไม่บังเอิญเห็นนิคมสาวไทยในชุดนักเรียนญี่ปุ่น มาฆ่าตัวตายตัดหน้าเขาซะก่อนการตายของนิคมทำให้เคนจิพบกับพี่สาวปากจัดของเธอจนกลายเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญของชีวิต ทำให้เขาเลิกอยากฆ่าตัวตาย และอยากจะมีชีวิตอยู่บนโลกนี้ต่อไป

#### 2. โคตรรักเอ็งเลย (2549) ภาพยนตร์โดย พิง ลำพระเพลิง

นักเขียนบทตลกกำลังตกที่นั่งลำบากกับอาการพรูชีวิตคู่ เพราะภรรยาดันไปป็นใจให้กับหมอตระกูลภายใน เขาได้รับรู้ถึงความสัมพันธ์แบบลับๆของภรรยาจากไดอารี่ และเกิดมีปากเสียงกันจนภรรยาขับรถออกจากบ้านตกเขาเสียชีวิต เขาได้แต่เสียใจและใช้ชีวิตอย่างโดดเดี่ยว

เพียงลำพังในระยะหนึ่ง เหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นทำให้เขาเริ่มเรียนรู้ถึงความหมายของชีวิตคู่

### 3. พุ่มพวง (2554) ภาพยนตร์โดย บัณฑิต ทองดี

ดัดแปลงจากนวนิยายชีวิตประวัติเจ้าของตำนานราชินีเพลงลูกทุ่งชื่อดัง พุ่มพวง ดวงจันทร์จากเรื่อง ดวงจันทร์ที่จากไป ของบิณฑลสันกาลาศิริ และได้ถ่ายทอดเรื่องราวชีวิตการต่อสู้ฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆเรียนรู้ชีวิตผ่านความยากลำบาก ความรัก ความผิดหวัง เพื่อมุ่งหน้าไล่ตามความฝันกว่าทศวรรษสู่เส้นทางบนถนนสายนักร้อง จนกลายเป็นราชินีเพลงลูกทุ่งโด่งดัง

ผลงานกำกับเสียงของ คุณนคร โขจิตไพศาล

### 1. องค์กร 2 (2551) ภาพยนตร์โดย ปรัชญา ปิ่นแก้ว

ภาพยนตร์แนวแอ็คชั่น เป็นเรื่องราวในรัชกาลสมเด็จพระบรมราชาธิราชที่ 2 เทียนชายผู้เกิดมาพร้อมคำทำนายที่ต้องเติบโตขึ้นมาในวังวนของการต่อสู้และการล้างแค้น เทียนเติบโตขึ้นมาโดยการสอนและเลี้ยงดูจากหัวหน้ากองโจร ผู้ที่ฝึกให้เขากลายเป็นนักสู้ผู้แข็งแกร่ง เทียนฝึกฝนวิชาต่อสู้เพื่อหวังให้สืบทอดตำแหน่งหัวหน้ากองโจรรุ่นต่อไป แต่แล้วคำทำนายก็เป็นจริง เมื่อเทียนเลือกเดินเข้าสู่วังวนแห่งการล้างแค้นให้กับพ่อของเขา

### 2. ลัดดาแลนด์ (2554) ภาพยนตร์โดย ไสภณ ศักดาพิศิษฐ์

เป็นเรื่องราวของหนุ่มออฟฟิศวัยกลางคน เขาตัดสินใจซื้อบ้านในหมู่บ้าน ลัดดาแลนด์ เพื่อภรรยาและลูกๆ หวังว่าครอบครัวจะอยู่กันอย่างอบอุ่นพร้อมหน้าพร้อมตาที่บ้านใหม่หลังนี้ แต่พอย้ายมาอยู่ได้ไม่นานหมู่บ้านแห่งนี้ก็เริ่มมีเหตุการณ์ร้ายๆเกิดขึ้น หมู่บ้านที่เคยร่มรื่นสุขสันต์ก็กลับกลายเป็นหมู่บ้านร้าง คนในหมู่บ้านทยอยย้ายออกไปและเริ่มเห็นคนตายตามหลอกหลอนทุกคำคืนจนเขาต้องตัดสินใจว่าจะอยู่เพื่อบ้านหลังนี้ที่เป็นความฝันของเขา หรือจะย้ายออกเพื่อครอบครัวที่เขารัก

### 3. It Gets Better ไม่ได้ขอให้มารัก (2555) ภาพยนตร์โดย ธัญญ์วาริน สุขะพิสิษฐ์

เป็นเรื่องราวการเดินทางตามหารักแท้ของสามชีวิตที่พวกเขาถูกเรียกว่าเพศที่ 3 จนได้เกิดเหตุการณ์ปั่นป่วนต่างๆกับคนที่พวกเขาตกหลุมรัก พวกเขาต้องฝ่าฟันความเชื่อของคนในสังคมมากมาย แท้จริงแล้วพวกเขาไม่ต้องการความรัก แต่ขอแค่ความเข้าใจก็พอ

ผลงานกำกับเสียงของ คุณอัคริศจณิณ กัลยาณมิตร

1. สัตว์ประหลาด (2547) ภาพยนตร์โดย อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล

เรื่องราวแบ่งเป็นสองส่วน ส่วนแรกเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความรักของเกย์สองคน ลูกจ้างโรงงานน้ำแข็งกับพลทหารหนุ่ม ส่วนหลังเป็นเรื่องราวที่ต่างกันโดยสิ้นเชิงเป็นเรื่องลึกลับเชิงนิทานเกี่ยวกับการตามล่าในป่าทึบ ระหว่างนายพรานกับเสือสมิงที่เคยกินคนและมีวิญญาณของเหยื่อที่ถูกกินสิงอยู่

2. เจ้านกกระจอก (2553) ภาพยนตร์โดย อโนชา สุวิชากรพงษ์

เป็นเรื่องราวที่เล่าถึงชีวิตเด็กหนุ่มที่กลายเป็นอัมพาตท่อนล่าง จนต้องนอนอยู่แต่บนเตียงทั้งชีวิต หลังจากเกิดอุบัติเหตุทางรถยนต์ พ่อของเขาได้จ้างบุรุษพยาบาลส่วนตัวเพื่อดูแล และต้องใช้ชีวิตทั้งชีวิตต่อจากนี้ร่วมกับเขา ตัวหนังมีการเล่าเรื่องแบบไม่เรียงลำดับเวลาและมุ่งเสนอประเด็นที่เป็นเรื่องธรรมดาในชีวิตประจำวัน ด้วยการเล่าเรื่องราวทีละเล็กทีละน้อยแต่ค่อยๆเผยความลับที่ซ่อนอยู่ภายใต้ความสงบในบ้านหลังนั้น

3. แต่เพียงผู้เดียว ( 2555 ) ภาพยนตร์โดย คงเดช จาตุรันต์รัศมี

เรื่องราวของช่างทำกุญแจที่ไม่เคยใส่ใจกับการใช้ชีวิต และยังคงไม่เคยพบเจอกับความรักกับหนุ่มร้านขายหนังสือแผลงลอยที่กำลังจะโดนไล่ออกจากงาน ทั้งสองตัดสินใจเปิดประตูเข้าไปตามห้องต่างๆในเวลากลางวันที่คนออกไปทำงาน รื้อค้นชีวิตความลับข้าวของต่างๆจนมาพบกับห้องๆหนึ่งซึ่งเป็นความลับของความรักที่ไม่อาจเปิดเผย

ผลงานกำกับเสียงของ คุณโคอิชิ ชิมิซึ (Koichi Shimizu)

1. แสงศตวรรษ (2551) ภาพยนตร์โดย อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล

ภาพยนตร์กล่าวถึงชีวิตของแพทย์หญิงในโรงพยาบาลเล็กๆต่างจังหวัด ที่มีความทรงจำที่ดีต่อผู้ป่วยและความรัก กับชีวิตของแพทย์ทหารหนุ่มในโรงพยาบาลทันสมัยในเมือง โดยได้อิทธิพลมาจากชีวิตจริงของพ่อและแม่ของผู้กำกับซึ่งเป็นแพทย์ทั้งคู่

2. นางไม้ (2552) ภาพยนตร์โดย เป็นเอก รัตนเรือง

ความรักความใคร่กับความต้องการที่ไม่รู้จักพอของหญิงสาวที่พัวพันกับสองชายหนุ่ม จนเกิดเรื่องราวชวนขนหัวลุกเกี่ยวข้อกับความลึกลับของป่า ช่างภาพหนุ่มกับแฟนสาวเลือกที่

เดินทางเข้าป่าเพื่อसानชีวิตคู่ที่กำลังจะพังทลาย แต่การเดินทางครั้งนี้กลับทำให้ชีวิตของทั้งคู่เปลี่ยนไปตลอดกาล

### 3. ลุงบุญมี ระลึกชาติ (2553) ภาพยนตร์โดย อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล

เรื่องราวเชิงเหนือจริง เกี่ยวกับการนั่งสมาธิสะกดจิตและระลึกชาติ โดยกล่าวถึงลุงบุญมีที่กำลังล้มป่วยด้วยอาการไตวาย บุญมีรู้ว่าตนเองจะมีชีวิตอยู่ได้ไม่ถึง 48 ชั่วโมงและเชื่อว่าความเจ็บป่วยที่เป็นอยู่อาจเกี่ยวกับกรรมที่เขาเคยทำ ทำให้มองเห็นภรรยาที่เสียชีวิตไปแล้ว ลูกชายที่หายสาบสูญไปนานก็กลับมาจากป่าในสภาพที่คล้ายลิง เหตุการณ์เหล่านี้ทำให้ลุงบุญมีสามารถระลึกชาติได้ และติดตามไปยังสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับอดีตชาติของเขา พร้อมกับการสนทนาถึงเรื่องราวของชีวิตตนเองที่กินเวลานานหลายร้อยปี

ผลงานกำกับเสียงของ คุณณพัวัฒน์ ลิขิตวงศ์

### 1. ห้าแพร่ง (2552) ภาพยนตร์โดย วิสูตร พลวรลักษณ ปวีณ ภูริจิตปัญญา ภาควงศ์ภูมิ บรรจง ปิสิญธนะกุล และทรงยศ สุขมากอนันต์

ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ที่ได้แรงบันดาลใจจากประเด็นข่าวหน้าหนึ่ง ถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์สั้น 5 เรื่อง จาก 5 ผู้กำกับ

### 2. Suckseed (2555) ภาพยนตร์โดย ชยนพ บุญประกอบ

ภาพยนตร์แนวตลกมาตาคอมเมดี้ (Dramatic comedy) เป็นเรื่องราวชีวิตวัยรุ่นกลุ่มหนึ่งที่มีความใฝ่ฝันในการเล่นดนตรีแนวร็อก นำไปสู่การไล่ตามความฝันท่ามกลางปัญหาเรื่องความรัก และมิตรภาพระหว่างเพื่อน

### 3. เอกโค่ จี๊วข้องโลก (2555) ภาพยนตร์โดย คมภิญญ์ เข้มกำเนิด

เรื่องราวของสองพี่น้องสาวกะเหรี่ยงที่ได้ช่วยชีวิตลูกชายประธานาธิบดีแห่งแคปิตัลสเตทไว้จากอุบัติเหตุในป่า ในช่วงเวลาเดียวกันนั้นเองภาวะโลกร้อนได้เพิ่มขึ้นจนเกินขีดจำกัดจนทำให้ทั้งสองต้องเข้ามาช่วยแก้ไขสถานการณ์นี้ด้วย



### 3.1.1 ข้อมูลเอกสาร

หนังสือ บทความ บทสัมภาษณ์ รวมไปถึงคำบรรยายจากวิทยากร ที่เกี่ยวข้องกับ การสร้างสรรค์เสียงในภาพยนตร์ ภูมิทัศน์ทางเสียง และเรื่องเสียงในสื่อบันเทิงคดี

### 3.1.2 ข้อมูลเอกสารออนไลน์

บทสัมภาษณ์นักออกแบบเสียง ผู้กำกับภาพยนตร์ที่เป็นแหล่งข้อมูล และบทสัมภาษณ์ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเสียงจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ บทความที่ถูกเขียนลงในเว็บไซต์ และรายการ สารคดี รวมไปถึงวิดีโอบันทึกภาพงานเสวนาที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ และการ ออกแบบเสียง

### 3.1.3 ข้อมูลประเภทบุคคล

สัมภาษณ์นักออกแบบเสียงทั้ง 5 คนผู้เป็นเจ้าของผลงานที่นำมาศึกษา ประกอบกับผู้ กำกับภาพยนตร์

ในการสัมภาษณ์นักออกแบบเสียงทั้ง 5 คน จะสัมภาษณ์ในประเด็นดังนี้

- ก. วิธีการตีความหมาย การออกแบบเสียง และกระบวนการทำงานที่ต้องสอดคล้อง กับความต้องการของผู้กำกับที่แตกต่างกันในการทำภาพยนตร์แต่ละเรื่อง
- ข. หลักคิดในเชิงสุนทรียะและกระบวนการสร้างสรรค์เฉพาะตัวที่มีต่อการออกแบบ เสียงในภาพยนตร์ และภูมิทัศน์ทางเสียงในภาพยนตร์
- ค. แนวทางการออกแบบเสียงที่ยึดเป็นต้นแบบ และนักออกแบบเสียงในระดับสากล ที่เป็นแรงบันดาลใจ
- ง. ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัยชิ้นนี้

ผู้กำกับภาพยนตร์ที่จะสัมภาษณ์คัดเลือกจากผู้กำกับภาพยนตร์ที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่าง และจากการวิเคราะห์แล้ว ผู้วิจัยเห็นว่ามีการใช้เสียงในภาพยนตร์ที่น่าสนใจ จำนวน 3 คน ได้แก่

1. เป็นเอก รัตนเรือง
2. อภิชชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล
3. โสภณ ศักดาพิศิษฐ์

การสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์จะสัมภาษณ์ประเด็นดังนี้

- ก. วิธีการคิด การตีความหมายจากบทภาพยนตร์ เพื่อออกแบบเสียงให้สอดคล้องไปกับแนวทางของภาพยนตร์ที่ เจาะจงเฉพาะผลงานภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่างที่ผู้ให้สัมภาษณ์เป็นผู้กำกับเอง
- ข. หน้าที่ของผู้กำกับ และกระบวนการทำงานที่จะต้องทำงานร่วมกับนักออกแบบเสียง เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ
- ค. ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัยชิ้นนี้

### 3.2 วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

เก็บข้อมูลจากการชมภาพยนตร์จำนวน 15 เรื่อง ประกอบกับข้อมูลเอกสารและเอกสารออนไลน์ที่ค้นคว้ามา

### 3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ช่วงได้แก่

ช่วงที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลจากการชมภาพยนตร์ของผู้กำกับเสียงทั้ง 5 คน ประกอบกับข้อมูลเอกสาร และข้อมูลประเภทบุคคล วิเคราะห์เรื่องที่และความหมายผ่านแนวคิดเกี่ยวกับเสียงในภาพยนตร์ เชื่อมโยงไปสู่การวิเคราะห์เพื่อหารูปแบบสุนทรียะที่เกิดจากภูมิทัศน์ทางเสียง ในภาพยนตร์ของนักออกแบบเสียงแต่ละคน

ช่วงที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลในด้านกระบวนการสร้างสรรค์ภูมิทัศน์ทางเสียง ด้วยแนวคิดการสร้างสรรคภูมิทัศน์ทางเสียง และการสร้างสรรค์เสียงในภาพยนตร์ โดยอาศัยแหล่งข้อมูลหลักจากการสัมภาษณ์นักออกแบบเสียงและผู้กำกับภาพยนตร์

ช่วงที่ 3 นำผลวิเคราะห์ที่ได้ทางด้านสุนทรียะ และ กระบวนการสร้างสรรค์ มาสรุป  
รวมกันเพื่อหาจุดเชื่อมโยงของวิธีการคิด วิธีการสร้างสรรค์ ของนักออกแบบเสียงแต่ละคน

### 3.4 การนำเสนอข้อมูล

การนำเสนอผลจากการศึกษาดังกล่าวแบ่งเป็นบทสำคัญดังนี้



## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

ด้วยประสบการณ์และความสนใจที่แตกต่างกัน ส่งผลให้นักออกแบบเสียงภาพยนตร์ไทยแต่ละคน ต่างก็มีวิธีคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ที่ได้พัฒนาแตกต่างกันออกไป จึงน่าสนใจอย่างยิ่ง ที่จะวิเคราะห์ถึงปัจจัยทั้งหลาย ที่ส่งผลต่อเสียงที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย รวมไปถึงความแตกต่างในกระบวนการทำงานของนักออกแบบเสียง

งานวิจัยชิ้นนี้จึงมีจุดประสงค์เพื่อแสดงให้เห็นถึงลักษณะเฉพาะในกระบวนการสร้างสรรค์งาน ของนักออกแบบเสียง 5 ท่าน ผู้มีบทบาทสำคัญในวงการภาพยนตร์ไทย รวมทั้งเอกลักษณ์ที่ปรากฏในการออกแบบเสียงภาพยนตร์ไทยที่มีความแตกต่างจากภาพยนตร์ประเทศอื่น

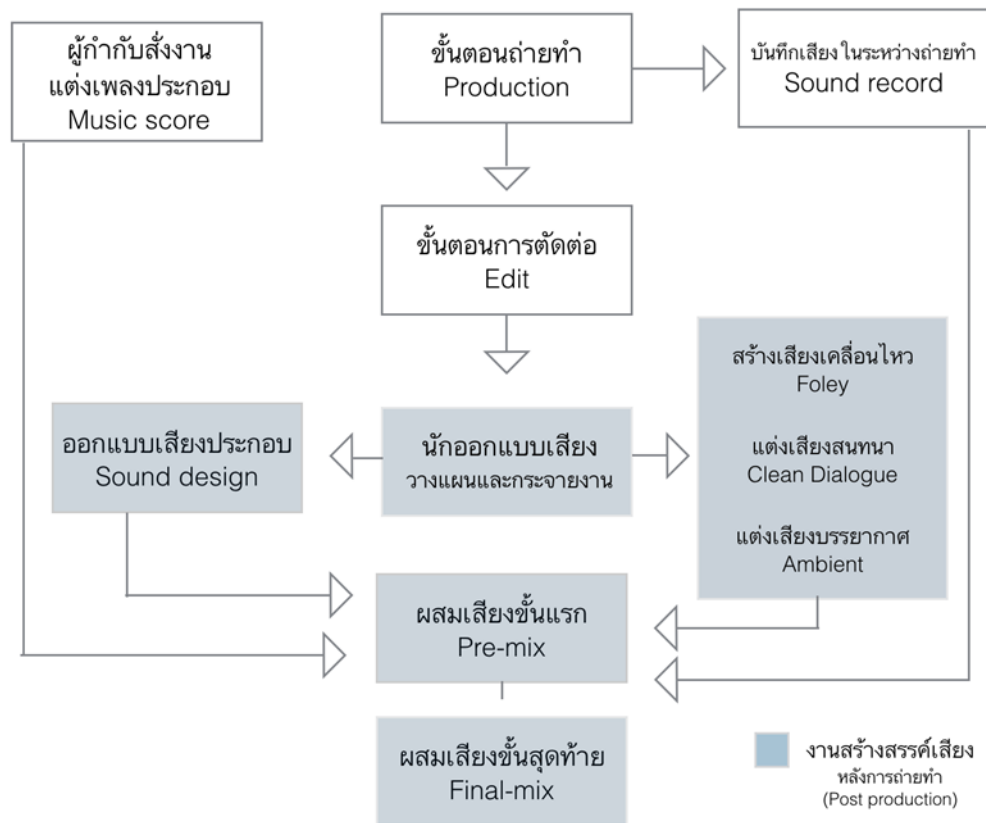
งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยวิธีสหวิธีการ โดยผลการวิจัยมาจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ขนาดยาว 15 เรื่อง ซึ่งเป็นผลงานจากฝีมือการออกแบบเสียงของนักออกแบบเสียงกลุ่มตัวอย่างทั้ง 5 ท่าน ประกอบกับข้อมูลจากหนังสือ เอกสารออนไลน์ และการสัมภาษณ์นักออกแบบเสียงทั้ง 5 ท่าน และสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องจำนวน 4 ท่าน โดยแบ่งเป็น 5 หัวข้อ ดังนี้

- 4.1 ระบบการทำงานของนักออกแบบเสียงภาพยนตร์ประเทศไทย
- 4.2 ประวัติและอัตลักษณ์ของนักออกแบบเสียงภาพยนตร์ไทย
- 4.3 วิธีการออกแบบเสียงเพื่อสร้างสุนทรียภาพในภาพยนตร์ไทย
- 4.4 เอกลักษณ์ในการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ไทย
- 4.5 การออกแบบเสียงในภาพยนตร์กับความแตกต่างทางวัฒนธรรม

#### 4.1 ระบบการทำงานของนักออกแบบเสียงภาพยนตร์ประเทศไทย

ขั้นตอนการสร้างสรรค์เสียงภาพยนตร์ เป็นขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ หรือ Post production ประกอบด้วยขั้นตอนหลายขั้นตอน ซึ่งควบคุมด้วยบุคลากรหลายตำแหน่ง

จากการเก็บข้อมูลสัมภาษณ์ประสบการณ์การทำงานของนักออกแบบเสียงและผู้กำกับภาพยนตร์ไทย ทำให้ได้เห็นหน้าที่ของนักออกแบบเสียงที่ต้องรับผิดชอบในการทำงาน ดังแผนภูมิต่อไปนี้



รูปที่ 4.1 ขั้นตอนการทำงานสร้างสรรค์เสียง

จากแผนภูมิจะเห็นว่าการทำงานสร้างสรรค์เสียงของนักออกแบบเสียง หรือ Sound designer นักออกแบบเสียงจะเป็นผู้ควบคุมทิศทางการสร้างสรรค์เสียง และเป็นผู้แจกจ่ายงานให้แต่ละฝ่าย และจะนำกลับมารวมกันในขั้นตอนผสมเสียงหรือ Pre-mix ผู้รับผิดชอบในขั้นตอนนี้ เรียกว่าตำแหน่ง Re-recording mixer ก่อนจะไปถึงขั้นตอนสุดท้ายคือ Final-mix เป็นการแก้ไขครั้งสุดท้ายก่อนจะออกฉาย

นักออกแบบเสียงส่วนใหญ่จะนั่งแท่นควบคุมใน 3 ขั้นตอนสำคัญคือ 1) ขั้นตอนออกแบบเสียงประกอบ และ 2) ขั้นตอนผสมเสียงขั้นแรก 3) ขั้นตอนผสมเสียงขั้นสุดท้าย

ในปัจจุบันการสร้างภาพยนตร์จะทำงานบนระบบดิจิทัลเกือบทั้งหมด ในขั้นตอนการตัดต่อ (Edit) จะเป็นการทำงานในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ทำให้สามารถหาเสียงจากคลังข้อมูลเสียง (sound library) มาวางไว้เป็นตัวอย่างในขั้นตอนการตัดต่อได้ โดยเฉพาะเสียงดนตรีประกอบ เพลงประกอบ และเสียงประกอบ เพื่อเป็นแนวทางให้ไปทีมงานสร้างสรรค์เสียงนำไปทำงานจริงต่อไป (โสภณ ศักดาพิศิษฐ์, สัมภาษณ์, 26 พฤศจิกายน 2557)

สามารถสรุปสาระสำคัญของขั้นตอนการออกแบบเสียงได้ดังนี้

#### 1. การตัดต่อเป็นขั้นตอนสำคัญที่ส่งผลต่อการออกแบบเสียง

ในขั้นตอนการตัดต่อ (Edit) เป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก เพราะเป็นขั้นตอนที่จะวางเสียงเป็นตัวอย่างเพื่อให้นักออกแบบเสียงเห็นภาพรวมของภาพยนตร์ ในปัจจุบันการสร้างภาพยนตร์จะทำงานบนระบบดิจิทัลเกือบทั้งหมด จึงสามารถหาเสียงจากคลังข้อมูลเสียง (Sound library) มาวางไว้เป็นตัวอย่างในขั้นตอนการตัดต่อ โดยเฉพาะเสียงดนตรีประกอบ เพลงประกอบ และเสียงประกอบ เพื่อเป็นแนวทางให้ไปทีมงานสร้างสรรค์เสียงนำไปทำงานจริงต่อไป (โสภณ ศักดาพิศิษฐ์, สัมภาษณ์, 26 พฤศจิกายน 2557)

ผู้กำกับจะใส่ใจในการวางเสียงตัวอย่างในขั้นตอนตัดต่ออย่างมาก จากบทสัมภาษณ์คุณเป็นเอก รัตนเรือง ได้กล่าวว่า การตัดต่อจะต้องทำให้ภาพยนตร์สมบูรณ์ไปเกือบ 90% นั้นหมายถึงต้องเห็นภาพรวมทั้งหมดของเสียงด้วย (เป็นเอก รัตนเรือง, สัมภาษณ์, 24 พฤศจิกายน 2557)

แม้จะมีเสียงตัวอย่างวางเป็นแนวทางมาให้ แต่หน้าที่ของนักออกแบบเสียงก็ต้องพัฒนาให้เสียงในภาพยนตร์สมบูรณ์ยิ่งขึ้นไปอีก ดังความเห็นของคุณนคร โฆษิตไพศาล

“จังหวะการวางเสียงจะถูกวางเป็นตัวอย่างมาตั้งแต่ขั้นตอนการตัดต่อ แม้จะมีแนวทางจากการตัดต่อมาแล้ว แต่ก็ไม่ใช่เรื่องง่ายเลยที่จะหาเสียงที่เหมาะสมที่สุด ที่ต้องวางในจังหวะที่ดีที่สุด” (นคร โฆษิตไพศาล, สัมภาษณ์, 13 พฤศจิกายน 2557)

แสดงให้เห็นว่าคนตัดต่อนั้นก็มีส่วนสำคัญในการวางแนวทางและจังหวะของเสียงมาในระดับหนึ่ง แต่ก็แค่เสียงตัวอย่างจากคลังข้อมูล ซึ่งจะเป็นหน้าที่ของนักออกแบบเสียงที่จะไปค้นหาและสร้างสรรค์เสียงที่ดีที่สุดมาใส่ในภาพยนตร์

## 2. ขั้นตอน sound design

ขั้นตอนของการออกแบบเสียงประกอบ หรือ Sound design คือ การคิดค้นหาวิธีบันทึกเสียงและผสมเสียงประกอบขึ้นมาใหม่ อย่างเช่นเสียงกระพือปีกของนกในฉากแรกของภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง ตอนหลาวชะโอน คุณณวัฒน์ ลิขิตวงศ์ Sound designer ของภาพยนตร์เรื่องนี้ สร้างขึ้นมาจากการบันทึกเสียงสะบัดผ้า และนำมาผสมเข้ากับเสียงลมก่อนที่จะต้องไปปรับแต่งเสียงให้ได้อารมณ์และน้ำหนักที่ต้องการ

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ต้องใช้ประสบการณ์และเทคนิคขั้นสูง เพราะเป็นหัวใจสำคัญในการกำหนดคาแรคเตอร์ของภาพยนตร์ ดังนั้นตำแหน่งนักออกแบบเสียง (sound designer) จึงมักจะนั่งแทนควบคุมขั้นตอนนี้ด้วยตัวเองเสียเป็นส่วนใหญ่ ยกเว้นคุณโคอิชิ ชิมิซึ ที่เป็นนักออกแบบเสียงที่ทำงาน ออกแบบเสียงประกอบโดยเฉพาะ เพราะว่าคุณอัคริศ เณลิม กัลยาณมิตร และคุณโคอิชิ ชิมิซึ เป็นนักออกแบบเสียงที่ทำงานร่วมกันอยู่เสมอ โดยคุณอัคริศเณลิมจะรับผิดชอบในตำแหน่ง Re-recording mixer เป็นหลัก แต่ก็มีส่วนออกความคิดเห็นร่วมกับคุณโคอิชิ ชิมิซึในการออกแบบเสียงประกอบด้วย

## 3. ขั้นตอนผสมเสียงขั้นต้น หรือ Pre-mix

ขั้นตอน Pre-mix คือ การนำเสียงที่ทุกฝ่ายกระจายกันไปสร้างสรรค์ มารวมกัน วางให้ลงจังหวะกับภาพและปรับแต่งให้กลมกลืนกัน ผู้ที่รับผิดชอบดูแลในขั้นตอนนี้ จะเรียกว่าตำแหน่ง Re-recording mixer ซึ่งดูแลรับผิดชอบไปจนกระทั่งขั้นตอนผสมเสียงขั้นสุดท้าย หรือ Final-mix

ในการทำงานภาพยนตร์ไทยจะพบว่า ตำแหน่ง Re-recording mixer เป็นตำแหน่งสำคัญ ที่นักออกแบบเสียงจะเป็นผู้ดูแลควบคุมด้วยตนเอง เพราะการผสมเสียงเป็นหัวใจสำคัญในการออกแบบเสียง เปรียบได้กับขั้นตอนลงพู่กันวาดรูปของจิตรกร เป็นขั้นตอนที่จะ

ควบคุมความหนักเบาของเสียง การวางจังหวะเสียงประกอบ รวมถึงการเลือกว่าจะใช้หรือไม่ใช้เสียงต่างๆที่ปรากฏในภาพยนตร์

#### 4. Final mix

Final mix คือ การปรับแต่งเสียงครั้งสุดท้ายเพื่อจบงานออกแบบเสียงภาพยนตร์ ในขั้นตอนนี้จะเป็นการออกแบบเสียงเพื่อเตรียมพร้อมจะนำภาพยนตร์ไปฉายในโรงภาพยนตร์ จะประกอบไปด้วยขั้นตอนการเลือกระบบเสียงที่เหมาะสมกับโรงภาพยนตร์ และขั้นตอนการปรับแต่งเสียงระบบรอบทิศทาง หรือระบบ Surround sound ว่าเสียงใดจะไปออกที่ลำโพงจุดไหนของโรงภาพยนตร์

##### 4.1.1 ระบบการทำงานของนักออกแบบเสียงในประเทศไทย

ระบบการทำงานเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อกระบวนการทำงานอย่างมาก ซึ่งระบบการทำงานนั้นจะสัมพันธ์กับเป้าหมายในการสร้างภาพยนตร์ แบ่งได้เป็น 2 ระบบการทำงาน คือ ระบบสตูดิโอ (Studio) และ ระบบอิสระ

##### (1) ระบบสตูดิโอ (Studio)

การทำงานระบบสตูดิโอหมายความว่า เป็นการทำงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์ที่มีเป้าหมายในการทำงานเพื่อรองรับระบบอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ซึ่งมีเป้าหมายในการผลิตภาพยนตร์ในเชิงพาณิชย์ ที่มีจุดประสงค์ในการสร้างภาพยนตร์เพื่อต้องการผลลัพธ์ทางรายได้จากการฉายภาพยนตร์เป็นหลัก ซึ่งสร้างสรรค์ภาพยนตร์ในระบบนี้จะมีจุดมุ่งหมายเพื่อตอบสนองความต้องการของตลาดเป็นหลัก ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์จะต้องสร้างงานจากกำหนดเงื่อนไขจากบริษัทสร้างภาพยนตร์ โดยมีการวางแผนชัดเจนอยู่แล้วในระดับหนึ่ง ว่าต้องการให้ภาพยนตร์ที่ออกแบบมีรูปร่างลักษณะอย่างไร (กฤษดา เกิดดี, 2547) ในประเทศไทยพบว่านักออกแบบเสียงที่ทำงานในระบบนี้จะทำงานประจำอยู่ในสตูดิโอหรือบริษัทสร้างสรรค์เสียงสำหรับภาพยนตร์ นักออกแบบเสียงที่ทำงานในระบบนี้มี 3 ท่าน ได้แก่

**คุณสุนิตย์ อัศวินิกุล** เป็นเจ้าของบริษัทและทำงานประจำอยู่ที่ห้องบันทึกเสียงรามอินทรา



**คุณนคร โฆษิตไพศาล** เป็นเจ้าของและทำงานประจำอยู่ที่บริษัท Vanilla sky  
**คุณณวัฒน์ ลิขิตวงศ์** ทำงานประจำอยู่ที่ One cool production และก่อนหน้านี้นี้ที่ กันตนา แลบบอราทอรี่ส์

## (2) ระบบอิสระ

มีเป้าหมายในการทำงานเพื่อสร้างสรรค์งานภาพยนตร์ศิลปะ(Art Film) คือ ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาและวิธีการเล่าเรื่องละเอียดซับซ้อน มีความพยายามในการใช้กลวิธีนำเสนอที่แปลกใหม่ เน้นการแสดงออกทางด้านความคิดมากกว่าเน้นคุณค่าทางด้านความบันเทิง ดังนั้นเป้าหมายหลักของภาพยนตร์ศิลปะจะไม่ใช้รายได้จากการฉายภาพยนตร์ แต่เป็นการสร้างสรรค์ภาพยนตร์เพื่อนำเสนอทัศนคติ ความคิด หรือประกาศจุดยืนของผู้สร้างสรรค์ในฐานะศิลปิน (กฤษดา เกิดดี, 2547) ในวงการภาพยนตร์ศิลปะในประเทศไทย พบว่านักออกแบบเสียงที่ทำงานในระบบนี้ไม่ได้ทำงานประจำอยู่ที่บริษัทใดบริษัทหนึ่ง เป็นอิสระจากระบบอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ซึ่งนอกจากงานทางด้านออกแบบเสียงภาพยนตร์แล้ว นักออกแบบเสียงในระบบอิสระยังมีงานทางบันเทิงคดีอื่นอยู่ด้วย นักออกแบบเสียงที่พบว่าอยู่ในระบบนี้ ได้แก่

**คุณโคอิชิ ชิมิชิ** มีอาชีพหลักคือเป็นนักแต่งเพลงให้โฆษณา และเป็นเจ้าของค่ายเพลงอิสระ

**คุณอัคริตเฉลิม กัลยาณมิตร** นอกจากรับงานออกแบบเสียงภาพยนตร์แล้ว ยังทำงานอิสระทั้งทำเสียงภาพยนตร์โฆษณา และเป็นอาจารย์สอนทางด้านภาพยนตร์

ด้วยเป้าหมายที่ต่างกัน จะส่งไปยังวิธีการคิด วิธีการทำ รวมไปถึงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว จากการเก็บข้อมูลการสัมภาษณ์นักออกแบบเสียงและผู้กำกับภาพยนตร์ พบสิ่งๆ ที่เหมือนกัน และแตกต่างกันของทั้ง 2 ระบบ ดังนี้

### 4.1.2 สิ่งๆ ที่เหมือนกันของทั้ง 2 ระบบ

ทั้งสองระบบ แม้จะเป็นการทำงานที่ต่างเป้าหมายกัน แต่คุณภาพที่ออกมาจำเป็นต้องมีคุณภาพเป็นมืออาชีพในระดับสากล กล่าวได้ว่าเนื้องานต้องได้คุณภาพ แต่จะต่างกันไปที่

วิธีการนำเสนอของนักออกแบบเสียงแต่ละคนนั่นเอง ซึ่งปัจจัยที่ทำให้การทำงานทั้งสองระบบมีคุณภาพที่ไม่ต่างกันก็คือ การทำงานที่ต้องพึ่งพาศิลปินหลายฝ่าย

#### การทำงานที่ต้องพึ่งพาศิลปินหลายฝ่าย

ในการทำงานระบบ Studio ข้อดีคือการทำงานที่แบ่งเป็นหลายฝ่าย ทำให้การทำงานเป็นระบบขั้นตอนที่แน่นอน ทำให้ระยะเวลาการทำเสียงในภาพยนตร์ต่อหนึ่งเรื่องลดน้อยลง เมื่อมีจำนวนบุคลากรช่วยกันทำมากเท่าไร ยิ่งสามารถผลิตผลงานที่มีคุณภาพได้มาตรฐานในระยะเวลาที่น้อย

แม้จะเป็นนักออกแบบเสียงภาพยนตร์อิสระ แต่ในขั้นตอนการทำงานก็ต้องใช้การพึ่งพา Studio ในบางส่วนเหมือนกัน นั่นคือเมื่อนักออกแบบเสียงอิสระรับงานมา ก็อาจจะส่งไปทำเสียง Foley ในเบื้องต้น ส่งไปปรับแต่งเสียงสนทนาหรือ Clean dialogue และในตอนสุดท้ายก็อาจจะต้องพึ่ง Re-recording Mixer ใน Studio ใหญ่เพื่ออุปกรณ์ในการ Mix เป็นระบบ Dolby Surround 5.1 หรือเหนือกว่านั้น แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นก็ขึ้นอยู่กับเนื้องานแต่ละงาน เพราะจะมีในกรณีที่เป็นภาพยนตร์ที่ได้รับทุนจากต่างประเทศ แล้วมีสัญญาที่ต้องไป Mix เสียงที่ประเทศเจ้าของทุน อย่างเช่นภาพยนตร์ของคุณวพล ชำรงรัตนฤทธิ์ ที่ได้รับทุนจากประเทศเกาหลี คุณอัคริศเฉลิมที่เป็นนักออกแบบเสียงให้กับภาพยนตร์เรื่องนี้ ต้องเดินทางไปทำขั้นตอน Final Mix ที่ประเทศเกาหลี (อัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร, สัมภาษณ์, 14 พฤศจิกายน 2557)

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ ในการทำงานจริงของนักออกแบบเสียง จะต้องทำงานร่วมกับตำแหน่งในงานสร้างสรรค์เสียงภาพยนตร์ ซึ่งตำแหน่งสำคัญในการทำงานเสียงภาพยนตร์ที่จำเป็นต้องมี ได้แก่

#### - ฝ่ายสร้างเสียงเลียนแบบการเคลื่อนไหว (Foley)

คือการนำภาพยนตร์ที่ตัดต่อแล้วไปสร้างเสียงตามการเคลื่อนไหวทั้งหมดที่ปรากฏในภาพ เช่นเสียงรองเท้า เสียงเสื้อผ้า เสียงรถยนต์ที่แล่นผ่าน ซึ่งนักออกแบบเสียงในระบบอิสระ คุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร ก็ใช้วิธีส่งงานสร้างเสียง Foley ให้กับสตูดิโอทำ เพราะสตูดิโอจะมีความพร้อมในด้านอุปกรณ์สร้างเสียงเคลื่อนไหวและการบันทึกเสียงมากกว่า แต่ก็ต้องมาทำเองเพิ่มส่วนหนึ่งเพราะยังไม่ถูกใจงานที่ได้จากสตูดิโอเสียทั้งหมด

“ปัญหาที่เจอก็เรื่องเสียง Foot step (เสียงฝีเท้า) ที่มักจะเข้ามาเหมือนกันหมด แต่จริงๆรองเท้าผ้าใบกับบูทก็เสียงไม่เหมือนกันละ ลองคิดดูว่ารองเท้าผ้าใบต้องมีเสียงก่อนกรวดใหม่ นักแสดงเดินเสียงลากเท้าหรือเปล่า บางทีพวกนี้ก็ต้องมาทำใหม่เองหมด” (อัคริฉเฉลิม กัลยาณมิตร, สัมภาษณ์, 14 พฤศจิกายน 2557)

- ฝ่ายจัดการเสียงสนทนาหรือเรียกว่าการ Clean Dialogue

คือการปรับแต่งเสียงบทสนทนาที่บันทึกมาตอนถ่ายทำ ให้มีเสียงรบกวนน้อยที่สุดเพื่อนำไปใช้งานปรับแต่งเสียงต่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งหากเสียงรบกวนที่มีไม่สามารถแก้ไขได้จริงๆ จึงจะใช้วิธีเรียกนักแสดงเข้ามาพากย์เสียงใหม่ หรือการทำ ADR แม้จะเป็นนักออกแบบเสียงอิสระ แต่ก็มีบริการส่งให้สตูดิโอ Clean Dialogue ให้ ก่อนนำเสียงบทสนทนาไปใช้

- ฝ่ายจัดการเสียงบรรยากาศ หรือ Ambient

จะเป็นการปรับแต่งเสียงบรรยากาศที่บันทึกมาในขณะที่ถ่ายทำ หรือหาเสียงบรรยากาศที่มีในไลบรารีมาวางให้ครบทุกฉาก และนักออกแบบเสียงจะไปเพิ่มเติมเสียงในฉากที่ต้องการ เน้นเสียงบรรยากาศบางเสียงเป็นพิเศษ

- ฝ่ายออกแบบเสียงประกอบ (Sound design)

หน้าที่หลักคือการสร้างเสียงประกอบต่างๆ เช่นเสียงญาติผีหรือเสียงสัตว์ประหลาด และเสียงประกอบที่ต้องการเป็นพิเศษ อย่างเช่น ต้องการสร้างเสียงสันสะเทือนของเครื่องบินที่บินอยู่ คุณณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์ ใช้วิธีบันทึกเสียงจากการเขย่าประตูรถยนต์เก่า หรือการสร้างเสียงนกให้ฟังดูน่ากลัว ด้วยการบันทึกเสียงสะบัดผ้าอย่างแรง (คุณณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์, สัมภาษณ์, 7 พฤศจิกายน 2557)

ฝ่าย Sound design ในประเทศไทยส่วนมากจะเป็นคนเดียวกันกับตำแหน่งผู้ผสมเสียง(Re-recording mixer) ซึ่งนักออกแบบเสียงที่ทำทั้ง 2 ตำแหน่งควบคู่กันไป ได้แก่ คุณณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์ คุณนคร โฆษิตไพศาล และคุณอัคริฉเฉลิม กัลยาณมิตร

และนักออกแบบเสียงที่ทำหน้าที่ออกแบบเสียง (Sound design) เป็นหลักเพียงอย่างเดียว ได้แก่ คุณโคอิชิ ซิมิซึ

- นักแต่งเพลง (Composer)

คือตำแหน่งที่ดูแลในการสร้างสรรค์ดนตรีประกอบ(Music score) ซึ่งผู้กำกับบางคน อาจเข้ามาดูในส่วนนี้โดยตรงเช่นคุณธัญญ์วาริน สุขะพิสิษฐ์ ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่องไม่ได้ขอให้ มารัก(2555) (นคร โฆษิตไพศาล, สัมภาษณ์, 13 พฤศจิกายน 2557) และบางครั้งก็มีความ คล้ายและก้ำกึ่งระหว่างการทำ Sound design กับการทำ Music score จึงทำให้ ผู้รับผิดชอบในส่วนนี้จะเป็นคนเดียวกัน เช่นในการทำงานของคุณโคอิชิ ชิมิซึ

- ผู้ผสมเสียง (Re-recording mixer)

เป็นตำแหน่งสำคัญที่จะปรับเสียงทุกเสียงที่ได้จากทุกฝ่ายให้กลมกลืนเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดสุนทรียะภาพทางเสียงตามที่ต้องการ โดยการเลือกว่าเสียงไหนสำคัญหรือไม่สำคัญ จะดังหรือเบา เสียงไหนจะเอาออก เสียงไหนจะเอาไว้

นักออกแบบเสียงที่ทำหน้าที่ผสมเสียง (Re-recording mixer) อย่างเดียว ได้แก่ คุณ สุนิตย์ อัศวินิกุล

การทำงานที่ต้องพึ่งพาศูนย์กลางหลายฝ่าย ทำให้เกิดการพึ่งพากันทั้งทางด้านบุคลากร และอุปกรณ์ ของนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอและระบบอิสระ โดยเฉพาะในขั้นตอน Final-mix ที่บางครั้งต้องใช้เครื่อง Mixer ในสตูดิโอขนาดใหญ่ ทำให้มาตรฐานคุณภาพของ ผลงานเสียงจากนักออกแบบเสียงทั้งสองระบบ มีมาตรฐานที่ใกล้เคียงกัน และยังมีส่วนช่วย ย่นระยะเวลาในการทำงานให้รวดเร็วยิ่งขึ้น จึงเป็นผลดีทั้งต่อระบบอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ในประเทศไทย และการผลิตภาพยนตร์ในเชิงศิลปะ

#### 4.1.3 ข้อแตกต่างของทั้ง 2 ระบบ

ทั้งระบบการทำงานแบบ Studio และแบบอิสระ เมื่อมีเป้าหมายที่ต่างกันแล้ว ย่อม ส่งผลต่อวิถีคิดและขั้นตอนการสร้างสรรค์เสียงให้มีความแตกต่างกันไปด้วย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่ ส่งผลต่อสุนทรียะภาพทางเสียงที่จะปรากฏในภาพยนตร์ที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว ซึ่งข้อแตกต่าง นั้น ได้แก่ 1) วิถีคิดแบบงานบริการและวิถีคิดแบบศิลปิน 2) ขั้นตอนการทำงานที่แตกต่างกัน

##### 1. วิถีคิดแบบงานบริการและวิถีคิดแบบศิลปิน

ในระบบสตูดิโอ มีรูปแบบของผลงานที่เป็นมาตรฐานเดียวกัน ผลงานที่ออกมาจะต้องตรงกับความต้องการของคนส่วนมาก เช่นในปัจจุบัน ความเข้าใจของผู้ชมส่วนมากจะยึดว่าเสียงแบบภาพยนตร์ฮอลลีวูดกระแสหลักเป็นรูปแบบที่ดีที่สุด คือชัดเจน หนักแน่น เสียงดังกระหึ่ม ปลูกเร้าอารมณ์ ทั้งที่ในความเป็นจริงการออกแบบเสียงสามารถนำเสนอได้หลายรูปแบบ และมีผู้ชมอีกหลายกลุ่มที่มีรสนิยมแตกต่างจากภาพยนตร์ฮอลลีวูดกระแสหลัก

เนื่องด้วยเพราะระบบสตูดิโอ นั้นเป็นระบบบริการ หรือ Service คือทำเพื่อตอบสนองระบบอุตสาหกรรมภาพยนตร์ มีจุดประสงค์สำคัญในการนำออกฉายเพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้ชมจำนวนมาก

“งานนี้คืองานบริการไม่ใช่งานศิลปิน เราก็ต้องเข้าใจผู้กำกับ เข้าใจหนังที่จะทำ เข้าใจชอตหนัง” (ณพวัฒน์ ลิขิตวงษ์, สัมภาษณ์, 7 พฤศจิกายน 2557)

ในความเห็นของคุณ โสภณ ศักดาพิศิษฐ์ ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ ซึ่งเคยร่วมงานกับคุณนคร โฆษิตไพศาล และคุณณพวัฒน์ ลิขิตวงษ์ ที่เป็นนักออกแบบเสียงในระบบสตูดิโอ กล่าวไว้ว่าการร่วมงานกับทั้งสองคนไม่รู้สึกระหว่างกันเท่าไร เพราะมาตรฐานการทำงานเสียงของทั้งคู่เป็นมาตรฐานที่เป็นสากล และความหมายของเสียงที่ใช้ก็จะเป็นภาษาสากล แต่บรรยากาศหนังจะเปลี่ยนไปจะขึ้นอยู่กับดนตรีประกอบ (Music score) มากกว่า (โสภณ ศักดาพิศิษฐ์, สัมภาษณ์, 26 พฤศจิกายน 2557)

โจทย์ของนักออกแบบเสียงในระบบ Studio จึงเป็นการทำงานเพื่อเข้าถึงกลุ่มผู้ชมจำนวนมากเป็นหลัก ความยากของงานจึงอยู่ที่ ต้องมีมาตรฐานที่แน่นอนและเสียงที่เลือกใช้ ต้องมีความหมายเป็นสากล ซึ่งทำให้ไม่สามารถจะทดลองสิ่งใหม่เพื่อสร้างความแตกต่างของผลงานได้มากนัก วิธีการทำงานจึงเน้นหลักบริการมากกว่าหลักการทำงานแบบศิลปิน

ในอีกความเห็นหนึ่ง คุณเป็นเอก รัตนเรือง ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่องนางไม้ เลือกที่จะทำงานออกแบบเสียงร่วมกับคุณอัคริฉณิณ กัลยาณมิตร และคุณโคเคอิชิ ซิมิซึ มาตลอด ตั้งแต่ได้ร่วมงานกันครั้งแรกในภาพยนตร์เรื่องคำพิพากษาของมหาสมุทร ซึ่งเหตุผลหลักในการเลือกทีมงานของคุณเป็นเอก คือต้องการความเป็น “ศิลปิน” ของนักออกแบบเสียง โดยไม่จำเป็นต้องมีรูปแบบการออกแบบเสียงที่ตอบสนองผู้ชมกระแสหลัก

“อย่างผมทำกับโคอิชิ และริต (อัคริเศลิม กัลยามมิตร) เค้าไม่เห็นกลัวผมเลย และ พี่นุ้ย (หม่อมราชวงศ์ปัทมนัดดา ยุคล) ตัดต่อหนังไม่เคยกลัวผมไม่ชอบเลย เค้าก็มีหนังในหัว อย่างดีผมก็บอกว่าไม่ชอบ แสบปี้แบบนี้มากกว่า มันเปิดโลกในการทำงานอีกแบบให้ผม แต่ ถ้าเราสั่งของเรา มันจะได้เท่าที่เราคิดได้ แต่ถ้าแบบนี้เหมือนได้กำไร” (เป็นเอก รัตนเรือง, สัมภาษณ์, 24 พฤศจิกายน 2557)

วิธีเลือกทำงานกับนักออกแบบเสียงของคุณเป็นเอก รัตนเรือง จะเหมือนกับคุณ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ที่เลือกทำงานกับนักออกแบบเสียงที่มีรสนิยมใกล้เคียงกัน และ ต้องการวิธีคิดที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง หรือวิธีคิดแบบศิลปินในตัวนักออกแบบเสียง โดยไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงกลุ่มผู้ชมกระแสหลัก

การเลือกใช้ระบบการทำงานนั้นมีเหตุผลจากการเลือกนักออกแบบเสียงที่ผู้กำกับ ต้องการร่วมงานด้วย เพราะว่่านักออกแบบเสียงแต่ละคนนั้นมีความถนัดและรสนิยมในการ ออกแบบเสียงที่ต่างกันออกไป ส่งผลไปถึงวิธีการทำงานและผลงานเสียงในภาพยนตร์

## 2. ขั้นตอนการทำงานที่แตกต่างกัน

### (1) ขั้นตอนการทำงานของนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ

แม้การทำงานระบบ Studio จะรวดเร็ว เพราะการแจกจ่ายงานให้แต่ละฝ่ายทำไปพร้อมกัน แต่เนื่องจากบริษัททำเสียงนั้นก่อตั้งขึ้นเพื่อสนับสนุนงานจากอุตสาหกรรม ภาพยนตร์เป็นหลัก จึงทำให้มีปริมาณงานที่มาก และนักออกแบบเสียงในระบบนี้ต่างพูดเป็นเสียงเดียวกันว่าระยะเวลาการทำงานจริงนั้นน้อยกว่าที่ควรจะเป็นมาก โดยประมาณแล้ว ภาพยนตร์หนึ่งเรื่องควรมีเวลาทำเสียงประมาณ 1-2 เดือน แต่ในความเป็นจริงภาพยนตร์หลายเรื่องที่ส่งมาทำเสียงก่อนเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ไม่ถึง 1 เดือน ทำให้งานทุกอย่างต้องทำภายใต้ระบบที่มีความแม่นยำและแน่นอน เพื่อรักษาเวลาในการทำงานให้ได้คุณภาพ

ด้วยการที่ภาพยนตร์ไทยจะส่งงานมาให้คนทำเสียงในขั้นตอนท้ายสุดจึงเป็นข้อจำกัดในการทำงานด้านเสียงอยู่มาก คุณณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์ได้ให้ความเห็นว่า งานเสียงควรจะมี

ไปพร้อมกับการถ่ายทำเลย เพราะจะได้มีเวลาเตรียมตัวก่อน ไม่ใช่รอจนถึงขั้นตอนสุดท้ายแล้วค่อยมาทำเสียง

“อาจจะเป็นเพราะ วัฒนธรรมของเราด้วย ในสตูดิโอ ใหญ่ๆก็จะรอผู้กำกับตัดสินใจเรื่องภาพเรียบร้อยแล้วจน Final cut (ขั้นตอนที่ตัดต่อเสร็จแล้ว) จึงค่อยเริ่มทำเสียง จึงเป็นข้อจำกัดในการทำงานเรื่องเสียงไปหน่อย จริงๆแล้วควรจะเริ่มตั้งแต่บทหรือสคริปต์โดยที่เรียกเราเข้าไปคุย เรียกเราเข้าไปอ่าน เราก็จะได้มีเวลาเตรียมงานมากขึ้น และสามารถแนะนำผู้กำกับในแต่ละซีนว่าเราสามารถเพิ่มเติมในเรื่องเสียงตรงไหนได้บ้าง” (ณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์, สัมภาษณ์, 7 พฤศจิกายน 2557)

กระบวนการทำงานที่เป็นระบบแน่นอนในระบบสตูดิโอจะมีความรวดเร็วและรักษาคุณภาพได้ดี เป็นจุดเด่น แต่การทำงานในระบบอุตสาหกรรมภายใต้ระบบทุนนิยม มุ่งหวังเพื่อผลกำไรเป็นหลัก ส่งผลให้มีการลดต้นทุนการผลิตในส่วนของงานสร้างสรรค์เสียง ทำให้วงการภาพยนตร์ส่วนหนึ่งในประเทศไทย เกิดวัฒนธรรมการผลิตที่หวังปริมาณงานมากกว่าคุณภาพ ทำให้ปริมาณงานที่มากและระยะเวลาการทำงานที่น้อย ทำให้มีโอกาสน้อยที่จะมีเวลาทดลองสร้างสรรค์งานในรูปแบบใหม่

## (2) ขั้นตอนการทำงานของนักออกแบบเสียงอิสระ

คุณโคอิชิ ซิมิซึ ได้ให้สัมภาษณ์ว่าการทำงานร่วมกับคุณอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล มีการปล่อยให้ทำอย่างอิสระมาก โดยเริ่มทำงานตั้งแต่ภาพยนตร์ยังตัดต่อไม่เสร็จ ซึ่งคุณอภิชาติพงศ์จะเอาบทมาให้อ่านและอธิบายก่อน แล้วให้คุณโคอิชิ เริ่มออกแบบเสียงได้เลย โดยไม่ต้องรอการตัดต่อ เป็นการเปิดอิสระในการทำงานให้นักออกแบบเสียงอย่างมาก แต่บางครั้งเสียงที่คุณโคอิชิออกแบบมา ไม่ได้นำไปใช้งานเลย เช่นการออกแบบเสียงประกอบให้กับภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาติ ที่ผู้กำกับคุณอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ให้อิสระในการสร้างสรรค์อย่างเต็มที่ แต่สุดท้ายเสียงประกอบที่คุณโคอิชิออกแบบมารอบแรกกลับไม่ได้ใช้เลย เพราะไม่ตรงกับความต้องการของผู้กำกับ แต่บางครั้งการทำงานแบบอิสระนี้ ก็ทำให้เกิดผลลัพธ์ที่ดี ที่ผู้กำกับไม่คาดคิด (Koichi Shimizu, สัมภาษณ์, 18 พฤศจิกายน 2557)

ด้วยการทำงานอิสระ ไม่มีระบบการทำงานตายตัว คุณอัคริศจเฉลิม กัลยาณมิตร จึงมีวิธีทำเสียงที่แตกต่างจากคนอื่น ในการทำงานตามระบบ Studio ขั้นตอนก่อนเริ่มทำงานโดยปรกติแล้วนักออกแบบเสียงจะต้องดูภาพยนตร์ก่อนทั้งเรื่อง เพื่อที่จะออกแบบและวางแผนการทำงาน สำหรับแจกจ่ายให้แต่ละฝ่ายแยกย้ายกันไปทำ แต่คุณอัคริศจเฉลิม จะไม่ชอบอ่านบทก่อน แต่จะดูภาพยนตร์รอบแรกพร้อมกับลงมือทำไปด้วย เพราะด้วยการที่รับผิดชอบคนเดียว ตั้งแต่ Clean Dialogue ทำเสียงบรรยายภาค จนกระทั่ง Final mix ถือว่าเป็นข้อได้เปรียบในการมีอิสระในการทำงานอย่างหนึ่งที่ระบบ Studio ที่มีทีมใหญ่ไม่สามารถทำได้ “ส่วนใหญ่จะส่งบทมาให้ก่อนแต่ไม่เคยอ่าน ไม่เคยสักเรื่องเดียว มันไม่ชอบ รู้สึกไม่สนุก เราชอบที่จะดูแล้วทำเลยมันสนุกกว่า เรียกว่าใช้สัญชาตญาณดีกว่า บางทีจะเสียเวลานิดหนึ่งที่เราต้องมานั่งแก้ แต่ว่ามันทันที่ทันใจ” (อัคริศจเฉลิม กัลยาณมิตร, สัมภาษณ์, 14 พฤศจิกายน 2557)

ด้วยความที่เป็นการทำงานกับภาพยนตร์อิสระ การสร้างภาพยนตร์จึงมีเป้าหมายเพื่อตอบโจทย์ของผู้สร้าง ไม่ใช่ตอบสนองต่อผู้ชมเป็นหลักเท่ากับภาพยนตร์ในระบบอุตสาหกรรม จึงมีความยืดหยุ่นของผู้ทำงานด้วยกัน จึงมีการพัฒนาความคิดร่วมกันของทุกฝ่าย เป็นโอกาสให้นักออกแบบเสียงนำเสนอความคิดเพิ่มเติมได้มาก อย่างเช่นในเรื่องแต่เพียงผู้เดียว (2555) คุณอัคริศจเฉลิมก็นำเสนอความคิดเห็นเรื่องดนตรีประกอบ (music score) ในตอนที่กำลังเล่าถึงบทภาพยนตร์เรื่องเล็กจลาจล ด้วยรูปแบบภาพยนตร์สั้นที่ตัดต่อเล่าเรื่องด้วยเฟรมภาพนิ่งมาเรียงต่อกันตามจังหวะการเล่าเรื่อง ซึ่งคุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่องนี้ก็ได้ไปทดลองทำดนตรีประกอบตามความคิดนี้

“อย่างเรื่องแต่เพียงผู้เดียวจะมีเมตเลย์ช่วงเล็กจลาจล เพลงหลุดอะไรก็ไม่ว่า เล่นแบบหลุดคีย์ นั่นผมแนะนำว่า ช่วงนี้อิมโพรไวส์เลยพี่ มั่วที่สุดเลย แบบเคาะกระป๋อง แล้วไม่ยึดติดทฤษฎีอะไรทั้งสิ้น อยากเปลี่ยนก็เปลี่ยน อยากมาก็มา อยากไปก็ไป พี่คงเดชก็ไปแจมเล่นกับเพื่อนเค้า แล้วก็ออกมากลายเป็นช่วงเล็กจลาจล” (อัคริศจเฉลิม กัลยาณมิตร, สัมภาษณ์, 14 พฤศจิกายน 2557)

ในเรื่อง เจ้านกกระจอก (2553) ในช่วงหนึ่งของภาพยนตร์ที่ถ่ายทำด้วยฟิล์ม 16 มม. นอกจากออกแบบเสียงประกอบให้เหมือนอยู่ในอวกาศแล้ว คุณอัคริศจเฉลิม ก็แนะนำคุณอนินชา สุวิชากรพงษ์ ผู้กำกับภาพยนตร์ ให้เพิ่มเสียงบรรยาย (Voice over) เป็นเสียงอ่านกลอนเข้ามา (อัคริศจเฉลิม กัลยาณมิตร, สัมภาษณ์, 14 พฤศจิกายน 2557)



การทำงานออกแบบเสียงของคุณโคอิชิ ชิมิซึ ในภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาติ (2553) ผู้กำกับคุณอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ให้อิสระในการสร้างสรรค์อย่างเต็มที่ แต่สุดท้ายเสียงประกอบที่คุณโคอิชิออกแบบมารอบแรกกลับไม่ได้ใช้เลย เพราะไม่ตรงกับความต้องการของผู้กำกับ (Koichi Shimizu, สัมภาษณ์, 18 พฤศจิกายน 2557)

ในการทำงานระบบอิสระนั้นมีข้อดีที่เป็นการเปิดกว้างในการสร้างสรรค์งาน เพราะผู้กำกับสามารถให้เวลานักออกแบบเสียงทำงาน ได้มากกว่าระบบสตูดิโอที่ต้องรับผิดชอบงานภาพยนตร์จำนวนมากในระบบอุตสาหกรรม ด้วยระยะเวลาทำงานที่มากกว่าจึงมีโอกาสได้ลองผิดลองถูกในการออกแบบเสียง ทำให้มีโอกาสได้ผลลัพธ์เป็นวิธีออกแบบเสียงในภาพยนตร์รูปแบบใหม่

แต่ในทางกลับกันระบบการทำงานแบบอิสระที่ข้อจำกัดน้อยกว่า ในเรื่องเวลาและวิธีการทำงาน จะไม่มีขอบเขตที่แน่นอน จึงต้องเสียเวลาไปในการลองผิดลองถูกจนกว่าจะได้ผลลัพธ์ที่พอใจ

#### 4.2 ประวัติและอัตลักษณ์ของนักออกแบบเสียงภาพยนตร์ไทย

จากการศึกษาประวัติและภูมิหลังของนักออกแบบเสียง ทั้งการศึกษาสภาพแวดล้อม รวมไปถึงความสนใจเฉพาะตัวที่ต่างกัน ล้วนเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้มองเห็นถึงรากฐานทางความคิดของนักออกแบบเสียงแต่ละคน ซึ่งก่อให้เกิดวิธีการสร้างสรรค์งานที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตัวแตกต่างกันออกไป ซึ่งในการนำเสนออัตลักษณ์ของการออกแบบเสียงที่แตกต่างกัน จะวิเคราะห์จากหน้าที่หลักของนักออกแบบเสียง 3 ข้อ คือ การออกแบบเสียงประกอบ (Sound effect) การออกแบบภูมิทัศน์ทางเสียง (Soundscape) และการผสมเสียง (Mixing)

เนื่องจากระบบการทำงานของนักออกแบบเสียงที่มีจุดประสงค์ในการสร้างสรรค์งานที่แตกต่างกัน จึงแบ่งอธิบายออกเป็น 2 กลุ่ม คือ นักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ และนักออกแบบเสียงระบบอิสระ ดังนี้

#### 4.2.1 กลุ่มนักร้องแบบเสียงระบบสตูดิโอ (Studio)

กลุ่มนักร้องแบบเสียงระบบสตูดิโอประกอบไปด้วยนักร้องแบบเสียง 3 คน ได้แก่  
คุณสุนิตย์ อัศวินิกุล  
คุณนคร โฆษิตไพศาล  
คุณณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์

นักร้องแบบเสียงในระบบสตูดิโอ ด้วยจุดประสงค์ในการออกแบบเสียงเพื่อรองรับอุตสาหกรรมภาพยนตร์เหมือนกัน ทำให้มีจุดร่วมของอัตลักษณ์การออกแบบเสียงที่เหมือนกันหลายด้าน แต่ด้วยประวัติชีวิตที่แตกต่างกัน ส่งผลให้นักร้องแบบเสียงแต่ละคนมีความแตกต่างทางอัตลักษณ์ในการสร้างสรรค์เสียง ดังนี้

##### 4.2.1.1 สุนิตย์ อัศวินิกุล

คุณสุนิตย์ อัศวินิกุล เป็นผู้ที่ทำงานในวงการภาพยนตร์ต้องรู้จักเป็นอย่างดี ในฐานะนักร้องแบบเสียงและเจ้าของห้องบันทึกเสียงรามอินทรา ห้องบันทึกเสียงที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักในวงการภาพยนตร์ในประเทศไทย และระดับสากล ห้องบันทึกเสียงรามอินทรา มีการพัฒนาอุปกรณ์สำหรับการทำงานด้านเสียงให้ทันสมัยมาอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้การทำงานเสียงในภาพยนตร์ไทยมีคุณภาพทัดเทียมสากล ดึงดูดให้นักสร้างภาพยนตร์จากหลายประเทศในเอเชียเข้ามาใช้บริการอย่างต่อเนื่อง



รูปที่ 4.2 คุณสุนิตย์ อัศวินิกุล

(ก) ประวัติ

คุณสุนิตย์ อัศวินิกุล เกิดวันที่ 13 มกราคม พ.ศ. 2501 เริ่มต้นทำงานภาพยนตร์ครั้งแรกเมื่ออยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หรือช่วงอายุประมาณ 12 ปี โดยการช่วยงานคุณพ่อ หรือคุณปง อัศวินิกุล ที่ประกอบกิจการให้เช่าอุปกรณ์ถ่ายทำภาพยนตร์ โดยคุณสุนิตย์มีหน้าที่ในการดูแลอุปกรณ์ในกองถ่ายภาพยนตร์ของลูกค้าที่เช่าอุปกรณ์ไป ซึ่งโอกาสแรกที่ได้สัมผัสงานทางด้านเสียง คือการดูแลอุปกรณ์บันทึกเสียงลงบนฟิล์ม จนกระทั่งในช่วงที่เรียนชั้นป.ว.ช. ปีที่ 1 หรือเทียบได้กับชั้นมัธยมปีที่ 4 ก็ได้ดูแลการพากย์เสียง และตัดต่อเสียงบทสนทนา ให้กับภาพยนตร์ต่างประเทศที่เข้ามาฉายในประเทศไทย

ต่อมาคุณปง อัศวินิกุล มุ่งไปสู่การทำงานด้านเสียงในภาพยนตร์อย่างเต็มตัว เป็นจุดเริ่มต้นในการเปิดห้องบันทึกเสียงรามอินทราขึ้นในปี พ.ศ. 2520 เป็นห้องบันทึกเสียงที่อุปกรณ์ทันสมัยที่สุดในสมัยนั้น คุณสุนิตย์ได้เข้ามาดูแลงานกับคุณพ่ออย่างเต็มตัวในช่วงนี้ ก่อนที่จะรับช่วงต่อเป็นเจ้าของห้องบันทึกเสียงรามอินทรารุ่นที่สองในเวลาต่อมา

หลังจากเปิดห้องบันทึกเสียงรามอินทราได้ไม่นาน ในช่วงปีพ.ศ. 2523 คุณสุนิตย์ก็ได้รับผิดชอบงานออกแบบเสียงอย่างเต็มตัวเป็นครั้งแรก ในภาพยนตร์เรื่อง ผีหัวขาด

(2523) ภาพยนตร์จากค่ายศรีสยามโปรดักชั่น โดยมีหน้าที่ในการออกแบบเสียงประกอบ (Sound effect) และทำเสียง Foley

โดยการทำเสียงภาพยนตร์ในช่วงนั้นคุณสุนิตย์จะพกเครื่องอัดเสียงเอาไว้ตลอดเวลาไปทำงานหรือไปเที่ยวต่างจังหวัด ก็จะบันทึกเสียงเก็บเอาไว้ตลอด แล้วบันทึกว่าเป็นเสียงสถานที่ไหน เวลาเท่าไร รวมทั้งเก็บรวบรวมเสียงบรรยากาศที่แตกต่างกันในแต่ละพื้นที่ อย่างเช่นบางพื้นที่มีนกกาเหว่า บางพื้นที่มีนกนางแอ่น หรือนกเอี้ยง เป็นต้น

ตลอดมาคุณสุนิตย์ไม่ได้ศึกษาในสถาบันการศึกษาเกี่ยวกับเสียงหรือภาพยนตร์เลย แต่เป็นการศึกษาวิธีการออกแบบเสียงจากประสบการณ์การทำงานจริงทั้งหมด เป็นนักออกแบบเสียงที่ได้ใช้เครื่องมือตั้งแต่ยุคที่ถ่ายภาพยนตร์ด้วยฟิล์ม 16 มล. และเครื่องบันทึกเสียงลงฟิล์มที่เป็นระบบ Mono ผ่านการตัดต่อเสียงมาตั้งแต่ที่ต้องใช้กรรไกรตัดฟิล์มเสียงจริงๆ แล้วนำมาต่อกันด้วยกาว เมื่อจะตรวจดูความเรียบร้อยก็ต้องเปิดกับเครื่องฉายฟิล์ม ไม่สามารถตรวจดูได้ทันทีทันใด

ซึ่งห้องบันทึกเสียงรามอินทรา ถือว่าเป็นสตูดิโอเสียงที่มีเทคโนโลยีทันสมัยอันดับต้นๆ ในประเทศไทยมาตลอด คุณสุนิตย์จึงได้รับความรู้ทางด้านเทคโนโลยีที่นำสมัยมาตลอด อย่างเช่นในปีพ.ศ. 2536 ได้รับอนุญาตลิขสิทธิ์จาก Dolby ประเทศอังกฤษ ให้เป็นสตูดิโอแห่งแรกในประเทศไทยที่สามารถทำงานเสียงในระบบ Dolby Stereo และพัฒนาเป็นระบบเสียงรอบทิศทาง Dolby Digital SR-D ในปีพ.ศ. 2538 ส่งผลให้ผู้กำกับในประเทศไทยต้องเคยมาใช้บริการสตูดิโอแห่งนี้เกือบทั้งนั้น ทำให้คุณสุนิตย์เป็นนักออกแบบเสียงที่ได้ทำงานร่วมกับผู้กำกับภาพยนตร์มาแล้วเกือบทั้งวงการภาพยนตร์ไทยตั้งแต่อดีตจวบจนปัจจุบัน

ในปัจจุบัน ในฐานะนักออกแบบเสียง หน้าที่หลักของคุณสุนิตย์คือการเป็น Re-recording mixer หรือผู้ผสมเสียงในขั้นตอนสุดท้าย และในหน้าที่ทำเสียงประกอบอื่นๆจะมีทีมงานทำให้ ซึ่งคุณสุนิตย์จะเป็นควบคุมภาพรวมทั้งหมดอีกที

นอกจากการทำงานด้านเสียงในภาพยนตร์เป็นหลักแล้ว คุณสุนิตย์ยังมีผลงานโดดเด่นในด้านการตัดต่อภาพยนตร์อย่างมากมาย อาทิเช่น ภาพยนตร์เรื่องจันดารา เรื่องบางระจัน เรื่องสตรีเหล็ก ฯลฯ

### (ข) แนวคิดในการออกแบบเสียงของคุณสุนิตย์ อัศวินิกุล

เนื่องจากคุณสุนิตย์ อัศวินิกุล เป็นนักออกแบบเสียงที่ไม่ได้ศึกษาภาพยนตร์จากรัฐมหาวิทยาลัยแต่เน้นการสั่งสมประสบการณ์จากการทำงานจริงเป็นหลัก ดังนั้นการทำงานอยู่กับภาพยนตร์ฮอลลีวูดมาตั้งแต่ในยุคสมัยที่การสร้างสรรคภาพยนตร์ใช้ระบบอนาล็อกและระบบฟิล์ม จึงมีอิทธิพลต่อวิถีคิดและวิธีการทำงานของคุณสุนิตย์จวบจนถึงปัจจุบัน

จากการศึกษาผลงานการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ พบว่าคุณสุนิตย์ อัศวินิกุล ซึ่งเป็นภาพยนตร์ไทยกระแสหลัก โดยพื้นฐาน คุณสุนิตย์ อัศวินิกุลจะมีวิถีคิดในการออกแบบเสียงเพื่อเสริมให้อารมณ์ในแต่ละฉากมีความชัดเจนยิ่งขึ้น เห็นได้ชัดในการใช้เสียงดนตรีประกอบ(Music score)เสริมอารมณ์ในฉากรัก หรือการใช้เสียงประกอบเสริมอารมณ์ในฉากตลก ซึ่งสอดคล้องกับการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ฮอลลีวูดกระแสหลักที่เน้นความชัดเจน (Clarity) ในการสื่อสารอารมณ์ไปหาผู้ชม

นอกจากนั้น การเริ่มต้นทำงานมาตั้งแต่ยุคสมัยที่การสร้างภาพยนตร์ยังเป็นระบบอนาล็อกและระบบฟิล์ม ส่งผลให้คุณสุนิตย์ อัศวินิกุลมีความคุ้นชินกับเสียงที่เกิดจากระบบอนาล็อก เกิดเป็นรสนิยมความชอบส่วนตัวที่จะทำงานออกแบบเสียงภาพยนตร์ผ่านเครื่อง Mix ระบบอนาล็อกทุกเรื่อง โดยให้เหตุผลว่าทำให้ได้เสียงที่นุ่มนวลและมีน้ำหนักกว่าการทำงานในระบบดิจิทัลอย่างเดียว

### (ค) อัตลักษณ์ในการสร้างสรรค์เสียงของคุณสุนิตย์ อัศวินิกุล

คุณสุนิตย์ อัศวินิกุล เป็นนักออกแบบเสียงที่ทำงานต่อเนื่องมาตั้งแต่ยุคสมัยที่การสร้างภาพยนตร์ยังเป็นระบบฟิล์ม ตั้งแต่เปิดห้องเสียงรามอินทราคือพ.ศ. 2520 จนกระทั่งเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ได้เริ่มเข้ามามีบทบาทในวงการภาพยนตร์ ซึ่งก้าวสำคัญอยู่ในช่วงปีพ.ศ. 2538 เมื่อห้องบันทึกเสียงรามอินทราได้รับอนุญาตลิขสิทธิ์จากบริษัท Dolby ให้ทำงานในระบบเสียงรอบทิศทาง Dolby Digital SR-D

ช่วงเวลาการในการเริ่มต้นทำงาน เรียบรู้และสั่งสมประสบการณ์ของคุณสุนิตย์ ล้วนอยู่ในช่วงยุคสมัยของระบบฟิล์มภาพยนตร์ ซึ่งมีอิทธิพลอย่างมากต่อวิถีคิดและวิธีการทำงาน สร้างเป็นอัตลักษณ์ส่วนตัวของคุณสุนิตย์จวบจนถึงปัจจุบัน ดังนี้

### 2.1 ออกแบบเสียงที่ไม่ซับซ้อน

### 2.2 เป็นผู้เชี่ยวชาญอุปกรณ์ทำงานเสียงที่ทันสมัย

### 2.3 ใช้อุปกรณ์ระบบอนาล็อกสร้างเอกลักษณ์ให้เสียงมีความนุ่ม

จากการเริ่มต้นทำงานกับฟิล์มเสียงและอุปกรณ์ที่เป็นระบบฟิล์ม ยาวนานถึง 20 กว่าปี จึงเป็นส่วนสำคัญอย่างมากที่ส่งผลต่อกระบวนการทำงาน และอัตลักษณ์ในการสร้างสรรค์เสียงของคุณสุนิตย์ อัศวินิกุล

### 2.1 การออกแบบเสียงที่ไม่ซับซ้อน

การออกแบบเสียงที่ไม่ซับซ้อนคือ การวางเสียงประกอบที่มีการทับซ้อนกันน้อย และการใช้หน้าที่ของเสียงแต่ละชนิดอย่างตรงไปตรงมา เช่นเสียงบรรยากาศก็เป็นเพียงเสียงประกอบฉาก ไม่ได้มีความหมายมากไปกว่านั้น

คุณสุนิตย์ อัศวินิกุล เริ่มทำงานมาตั้งแต่การสร้างภาพยนตร์ยังใช้ระบบฟิล์มทั้งกระบวนการ การตัดต่อเสียงในยุคนั้น ต้องใช้กรรไกรตัดฟิล์มเสียง แล้วนำมาต่อกันด้วยกาว เมื่อจะตรวจดูความเรียบร้อยก็ต้องเปิดกับเครื่องฉายฟิล์ม ไม่สามารถตรวจดูได้ทันทีทันใด ซึ่งเมื่อมีการแก้ไขครั้งหนึ่งก็ต้องใช้เวลาอีกทั้งจำนวน Track เสียงที่จำกัด โดยในยุคแรกเริ่มต้นแค่ 8 Tracks เท่านั้น ทำให้การออกแบบเสียงมีความซับซ้อนและรายละเอียดน้อยกว่า ในยุคของคอมพิวเตอร์ที่ปรับแต่งเสียงทุกอย่างได้อย่างรวดเร็วในคอมพิวเตอร์ และยังมีจำนวน Track เสียงในการทำงานไม่จำกัด ซึ่งในการออกแบบเสียงอาจจะมี Track เสียงซ้อนกันได้เป็นหลายร้อยเสียง

เนื่องด้วยขั้นตอนการทำงานที่ยากลำบากของเทคโนโลยีการสร้างภาพยนตร์ในสมัยก่อน ทำให้ภาพยนตร์ในยุคเริ่มต้นมีความซับซ้อนน้อย ในฉากหนึ่งอาจมีเสียงเพียงแค่ไม่กี่ Track เท่านั้น ซึ่งต่อมาเมื่อเทคโนโลยีพัฒนาขึ้นมาเรื่อยๆ ส่งผลให้นอกจากจำนวน Track ที่เพิ่มมากขึ้น ยังมีอุปกรณ์สร้างสรรค์เสียงที่หลากหลายให้เลือกใช้

นักออกแบบเสียงในยุคเริ่มต้นอย่างคุณสุนิตย์ อัศวินิกุล จึงมีวิธิตคิดในการออกแบบเสียงด้วยวิธีการที่หลากหลายน้อยกว่านักออกแบบเสียงรุ่นใหม่ ที่ก้าวเข้ามาพร้อมการทำงานในระบบคอมพิวเตอร์ที่มีความสะดวกสบายมากกว่า โดยข้อสังเกตที่ทำให้เห็นถึงการออกแบบที่ไม่ซับซ้อน มีดังนี้

- ใช้เสียงประกอบจำนวนน้อย
- เลือกใช้เสียงบรรยากาศเป็นเพียงฉากหลัง(Background)
- เสริมอารมณ์ด้วยดนตรีประกอบ(Music score) เป็นหลัก

จะเห็นได้ว่าข้อจำกัดของอุปกรณ์เครื่องมือมีผลต่อวิธิตคิดของนักออกแบบเสียงอย่างมาก ซึ่งคุณสุนิตย์ ทำงานอยู่ในยุคสมัยที่ต้องทำงานอย่างลำบากบนระบบฟิล์มมาเป็นเวลานาน จึงส่งผลต่อระบบวิธิตคิดตลอดมา

- ใช้เสียงประกอบจำนวนน้อย

คุณสุนิตย์ อัศวินิกุล จะใช้เสียงประกอบให้รายละเอียดในแต่ละฉากของภาพยนตร์ค่อนข้างน้อย ยกตัวอย่างเช่น

จากภาพยนตร์ที่ศึกษาคือ เรื่องรักน้อยนิดมหาศาล (2546) และเรื่องโคตรรักเอ็งเลย (2549) ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีฉากสำคัญที่เหมือนกัน คือฉากอุบัติเหตุทางรถยนต์

ภาพยนตร์	เสียงที่ปรากฏในฉากอุบัติเหตุ
เรื่องรักน้อยนิดมหาศาล (2546)	- เสียงเบรค - เสียงรถกระแทกตัวคน
เรื่องโคตรรักเอ็งเลย (2549)	- เสียงเบรค - เสียงรถชนรั้วกั้นถนน

ตารางที่ 4.1 เสียงที่ปรากฏในฉากอุบัติเหตุ

Video clip - ฉากรถชน จากภาพยนตร์เรื่อง เรื่องรักน้อยนิดมหาศาลและเรื่องโคตรรักเอ็งเลย

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.2 : 01 สุนิตย : 01.mp4

หากวิเคราะห์จากความเป็นจริง ในเหตุการณ์อุบัติเหตุทางรถยนต์มีโอกาสที่จะเกิดเสียงมากมายขึ้นพร้อมกัน ได้แก่ เสียงเบรค เสียงล้อเสียดสีกับถนน เสียงลม เสียงกระจกแตก เสียงตัวถังรถยนต์กระทบพื้น เสียงเหล็กเสียดสีกับพื้นถนน เสียงบรรยากาศท้องถนน และเสียงที่เป็นรายละเอียดปลีกย่อยอีกมากมาย ให้นักออกแบบเสียงเลือกมาใช้ ซึ่งจะเห็นได้ว่าฉากอุบัติเหตุทางรถยนต์ในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง มีจำนวนเสียงประกอบที่น้อย เมื่อเปรียบเทียบกับความเป็นจริง ซึ่งในการออกแบบเสียงในปัจจุบันจะมีรายละเอียดเสียงที่สมจริงมาก

ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์สั้นเรื่อง Spider (2008) ผลงานกำกับของ Nash Edgerton ในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ ออกแบบเสียงฉากรถยนต์บนพื้นฐานความเป็นจริง เสียงปรากฏได้แก่ เสียงเบรค เสียงล้อเสียดสีกับถนน เสียงตัวถังรถปะทะกับร่างกายคน นอกจากนี้ยังมีการวางจังหวะเสียงบรรยากาศให้ลงตัวกับเสียงประกอบอีกด้วย



รูปที่ 4.3 ภาพจังหวะรถชน จากภาพยนตร์เรื่อง Spider (2008)

Video clip - ฉากรถชน จากภาพยนตร์เรื่อง Spider

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.2 : 01 สุนิตย : 02.mp4

นอกจากนี้ในปัจจุบันการออกแบบเสียงฉากรถชน สามารถออกแบบเสียงให้เกินไปจากความเป็นจริงได้ เช่นการเพิ่มเสียงแหลมสูง ให้สื่อถึงเสียงหูดของตัวละครในวินาทีนั้น



- เลือกใช้เสียงบรรยากาศเป็นเพียงฉากหลัง (Background)

การเลือกใช้เสียงประกอบประเภทเสียงบรรยากาศ ที่ปรากฏในผลงานของคุณสุนิตย์ จะใช้เพื่อทำหน้าที่เป็นฉากหลัง(Background) โดยออกแบบเสียงบรรยากาศให้ครบถ้วนตามภาพที่ปรากฏในฉากเพียงเท่านั้น

ในปัจจุบันหน้าที่ของเสียงบรรยากาศ สามารถใช้ประโยชน์ได้อย่างมากมาย เช่นการใช้ร้านอาหารแทนเสียงเพลง อย่างเช่นเสียงบรรยากาศอุตุเมื่อตัวละครตกอยู่ในสภาวะกดดันหรือเสียงลมพัดรุนแรงเมื่อตัวละครมีอาการโกรธ ซึ่งหน้าที่ของเสียงบรรยากาศแบบนี้ จะไม่พบในผลงานการสร้างสรรค์เสียงของคุณสุนิตย์ อัศวินิกุล

นอกจากการใช้เสียงบรรยากาศ อย่างตรงไปตรงมาแล้ว ในผลงานของคุณสุนิตย์ จะเลือกใช้เสียงบรรยากาศเฉพาะเสียงที่เป็น Keynotes หรือเสียงที่เป็นเอกลักษณ์ ที่โดดเด่นที่สุดในฉากภาพยนตร์เท่านั้น ยกตัวอย่างเช่น

ในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย(2549) ในภาพยนตร์จะดำเนินเรื่องโดยมีสถานที่หลักคือบ้านริมทะเล เสียงบรรยากาศที่ได้ยินชัดเจนที่สุดคือ เสียงคลื่น และเสียงลม เพียงเท่านั้น และมีลักษณะเสียงที่เหมือนกันเสมอทั้งเรื่อง แม้อารมณ์ในแต่ละฉากจะแตกต่างกัน

และในภาพยนตร์เรื่องพุ่มพวง(2554) ในฉากที่ตัวละครคุยกันอยู่หลังเวทีลูกทุ่ง ก็มีเสียงบรรยากาศเพียงแค่เสียงดนตรีที่ตั้งมาจากเวที ที่เป็นเสียง Keynotes เพียงเท่านั้น ไม่มีเสียงผู้คนที่กำลังเปลี่ยนชุดและแต่งตัวอยู่ใกล้ๆ หรือเสียงจากผู้ชมที่กำลังชมดนตรีอยู่ภายนอกฉาก

Video clip - ฉากหลังเวทีคอนเสิร์ต

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.2 : 01 สุนิตย์ : 03.mp4

เสียงบรรยากาศในผลงานของคุณสุนิตย์ จึงมีหน้าที่เพียงแค่ว่าเป็นฉากหลัง (Background) เพียงเท่านั้น ไม่พบหน้าที่เสริมอารมณ์หรือสร้างหมายความพิเศษใดๆ

- เสริมอารมณ์ด้วยดนตรีประกอบ (Music score) เป็นหลัก

การเสริมอารมณ์คือการเน้นให้อารมณ์ของภาพยนตร์ในฉากนั้นชัดเจนมากยิ่งขึ้น เช่น การใส่เสียงดนตรีประกอบเข้ามาในฉากรัก ก็เพื่อเสริมอารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกโรแมนติกมากยิ่งขึ้น

คุณสุมนิตย์เลือกใช้เสียงบรรยากาศและเสียง Foley ทำหน้าที่เป็นฉากหลัง (Background) และปรับแต่งเสียงให้มีลักษณะเป็น Hi-fi soundscape คือมีการทับซ้อนกันของเสียงน้อย ผู้ชมได้ยินเสียงแต่ละเสียงชัดเจน และมีเสียงรบกวน (Noise) น้อย เพื่อที่จะไม่ให้รบกวนเสียงดนตรีประกอบ (Music score) ที่คุณสุมนิตย์เลือกใช้เป็นเครื่องมือหลัก ในการเสริมอารมณ์ให้กับฉากภาพยนตร์ โดยเฉพาะฉากสำคัญดังต่อไปนี้

ในภาพยนตร์เรื่องรักน้อยนิคมมหาศาล (2546) มีการใช้เสียงดนตรีประกอบในฉากสำคัญ คือฉากที่ “น้อย” น้องสาวของ “นิด” ตายเพราะถูกรถชน



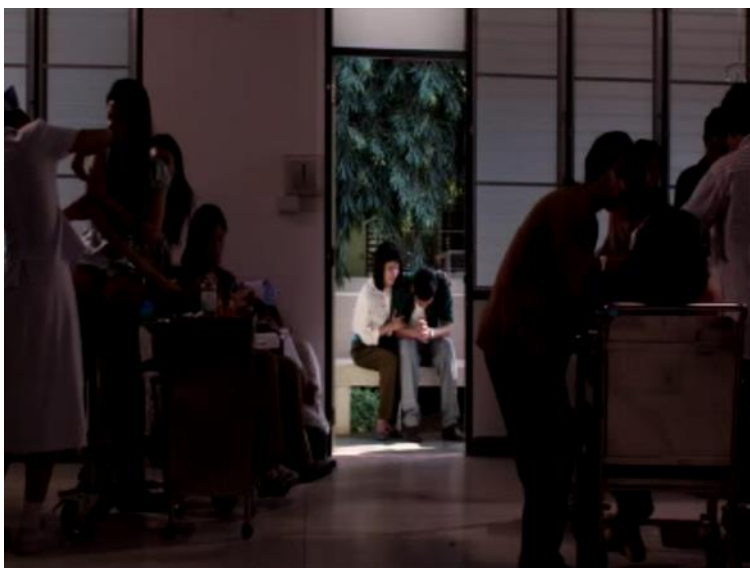
รูปที่ 4.4 ฉากที่น้อยตาย นิดนั่งร้องไห้อยูริมฟุตบาท  
จากภาพยนตร์เรื่องรักน้อยนิคมมหาศาล (2546)

Video clip - ฉากน้อยตาย

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.2 : 01 สุมนิตย์ : 04.mp4

ในฉากนี้ คุณสุนิตย์ใช้แต่เพียงเสียงดนตรีประกอบ (music score) เสริมอารมณ์ โศกเศร้า ไร้ซึ่งเสียงประกอบใดๆ ไม่มีแม้แต่เสียงร้องให้พุ่มพวงของนิต

และในภาพยนตร์เรื่องพุ่มพวง (2554) ฉากที่เกิดอุบัติเหตุรถคว่ำ ระหว่างการ ตระเวนแสดงดนตรีด้วยรถทัวร์ ทำให้หลายชีวิตในวงดนตรีของพุ่มพวงต้องบาดเจ็บ ล้มตาย ในฉากที่พุ่มพวงนั่งร้องไห้มองลูกน้องในวงนอนบาดเจ็บอยู่ในโรงพยาบาล ในฉากนี้คุณสุนิตย์ เลือกที่จะใช้แต่เพียงเสียงดนตรีประกอบ (music score) เสริมอารมณ์โศกเศร้าเพียงอย่างเดียว โดยตัดเสียงพยาบาลและคนเจ็บที่วิ่งกันวุ่นวายออกไปทั้งหมด



รูปที่ 4.5 พุ่มพวงนั่งอยู่หน้าห้องพยาบาล จากภาพยนตร์เรื่องพุ่มพวง

Video clip - ฉากรถชน จากเรื่องพุ่มพวง

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.2 : 01 สุนิตย์ : 05.mp4

ดนตรีประกอบ (music score) ถือเป็นเครื่องมือหลักของคุณสุนิตย์ อัศวินิกุล ในการเสริมอารมณ์ในฉากภาพยนตร์ ซึ่งในฉากสำคัญที่ยกตัวอย่างมาจะเห็นได้ว่าคุณ สุนิตย์เลือกที่จะตัดรายละเอียดของเสียงบรรยากาศออก และใช้เสียงดนตรีประกอบอย่าง เดียว แสดงให้เห็นถึงวิธีการออกแบบเสียงที่ลดรายละเอียดที่ซับซ้อนออกไป

ปัจจุบันการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ มีวิธีการที่หลากหลายและมีการทับซ้อนของเสียงจำนวนมากในแต่ละฉาก เป็นข้อได้เปรียบของนักออกแบบเสียงรุ่นใหม่ที่ได้เริ่มต้นทำงานกับระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งโปรแกรมออกแบบเสียงในปัจจุบันสามารถวางเสียงซ้อนกันได้อย่างไม่จำกัด นอกจากนี้ยังมีช่องทางการเรียนรู้ที่หลากหลายช่องทาง โดยเฉพาะช่องทางอินเทอร์เน็ต ที่สามารถหาผลงาน รวมไปถึงวิธีการออกแบบเสียงของนักออกแบบเสียงทั่วโลก ทำให้เกิดการนำมาใช้ประยุกต์ในการสร้างสรรค์เสียงของตัวเองได้อย่างหลากหลาย

แต่ในอีกทางหนึ่ง นักออกแบบเสียงยุคบุกเบิกอย่างคุณสุนิตย์ อัศวินิกุล จะได้เปรียบในการเข้าถึงเทคโนโลยีที่ทันสมัยได้มากกว่า เพราะเนื่องด้วยห้องบันทึกเสียงรามอินทราเป็นบริษัทใหญ่ที่มีฐานลูกค้ามาก จึงมีเงินทุนที่จะนำเข้าอุปกรณ์ที่ทันสมัยและมีราคาแพงได้ ทำให้ห้องบันทึกเสียงรามอินทราเป็นผู้นำทางด้านเทคโนโลยีเสียงในภาพยนตร์ในประเทศไทยเสมอมา ซึ่งเป็นข้อได้เปรียบสำคัญของคุณสุนิตย์ อัศวินิกุล

## 2.2 เป็นผู้เชี่ยวชาญอุปกรณ์ทำงานเสียงที่ทันสมัย

ภาพยนตร์เป็นศาสตร์ที่ต้องพึ่งพาเทคโนโลยีเป็นอย่างมาก เพราะอุปกรณ์ที่พัฒนาออกมาอย่างต่อเนื่องเพื่อที่จะสร้างข้อจำกัดในการสร้างสรรค์ให้สูงขึ้นไปเรื่อยๆ เพื่อรองรับจินตนาการของผู้สร้างภาพยนตร์ที่มีอยู่ไม่จำกัด อย่างเช่น เมื่อ 10 ปีที่แล้ว ไม่มีทางที่จะสร้างภาพยนตร์ที่ต้องใช้เทคนิคการสร้างภาพ Computer Graphic อย่างภาพยนตร์เรื่อง Transformer ออกมาได้ เพราะสมัยนั้นไม่มีคอมพิวเตอร์และโปรแกรมที่มีประสิทธิภาพสูงอย่างในปัจจุบัน และเมื่ออุปกรณ์มีคุณภาพสูง ก็จะมีราคาที่สูงมากตามไปด้วย ดังนั้นผู้ที่จะลงทุนกับอุปกรณ์คุณภาพสูง ต้องมีกำลังทุนสูงตามไปด้วย ซึ่งในประเทศไทย บริษัทที่มีกำลังทุนพร้อมสำหรับอุปกรณ์คุณภาพสูงที่ทันสมัยที่สุด จะเป็นชื่อของ ห้องบันทึกเสียงรามอินทราเสมอมา

ห้องบันทึกเสียงรามอินทราเป็นห้องเสียงเจ้าแรกในประเทศไทย ที่มีอุปกรณ์ทำงานเสียงภาพยนตร์ในระบบ Stereo ต่อมาในปี พ.ศ.2538 ก็เป็นเจ้าแรกที่ได้รับลิขสิทธิ์ให้ทำงานในระบบเสียงรอบทิศทาง Dolby Digital SR-D และในปัจจุบัน ก็เป็นห้องเสียงแห่งเดียวในประเทศไทยที่สามารถทำงานในระบบ Dolby Atmos ได้แห่งเดียวในประเทศ

ดังนั้นคุณสุนิตย์ อัศวินิกุล จึงเป็นตัวเลือกสำหรับผู้สร้างภาพยนตร์ที่ต้องการเครื่องมือประสิทธิภาพสูงในการออกแบบเสียงภาพยนตร์เสมอ ซึ่งในปัจจุบันภาพยนตร์ที่ต้องการทำในระบบเสียง Dolby Atmos ก็ต้องมาใช้บริการห้องบันทึกเสียงรามอินทราของคุณสุนิตย์ อัศวินิกุล อย่างเช่นภาพยนตร์เรื่อง ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช

- สร้างเอกลักษณ์ของการผสมเสียง (mix) ด้วยอุปกรณ์ระบบอนาล็อก

นอกจากผลงานของคุณสุนิตย์ทั้ง 3 เรื่องที่เลือกมาศึกษาคือ รักน้อยนิคมมหาศาล (2546) โคตรรักเอ็งเลย (2549) และพุ่มพวง (2554) ผลงานการออกแบบเสียงภาพยนตร์ทุกเรื่องของคุณสุนิตย์ล้วนผ่านเครื่อง Mixer ที่เป็นระบบอนาล็อก ยี่ห้อ D&R ซึ่งเป็นเครื่อง Mixer อายุยี่สิบกว่าปี ทำงานด้วยระบบอนาล็อก

โดยใช้วิธีส่งสัญญาณจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ไปผ่านเครื่อง Mixer แล้วบันทึกกลับมาในคอมพิวเตอร์อีกครั้ง เพราะต้องการลักษณะเสียง(Character)แบบเสียงอนาล็อก ดังนี้

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ (ดิจิทัล) >>>> เครื่อง Mixer (อนาล็อก) >>>> โปรแกรมคอมพิวเตอร์ (ดิจิทัล)

ซึ่งคุณสุนิตย์ได้ให้เหตุผลไว้ว่า “เสียงอนาล็อกจะมีมวลเสียงที่นุ่มกว่ามีน้ำหนักกว่า เรียกว่าอุ่นกว่าดิจิทัล ดิจิทัลคมจริงแต่จะแข็งกว่า อย่างหนังต่างประเทศที่มาทำกับผม พอผ่านระบบอนาล็อกมาแล้วเค้าก็ชอบนะ แม้จะมีโปรแกรมเลียนแบบเสียงอนาล็อก แต่ยังไงก็ไม่เหมือนอนาล็อกจริงๆ” (สุนิตย์ อัศวินิกุล, สัมภาษณ์, 20 พฤศจิกายน 2557)

แม้ในปัจจุบันการทำเสียงในภาพยนตร์จะทำงานในคอมพิวเตอร์เป็นระบบดิจิทัลหมดแล้ว แต่คุณสุนิตย์ก็ยังคงมีความชื่นชอบลักษณะเสียง (Character) แบบอนาล็อกอยู่ ซึ่งเป็นรสนิยมส่วนตัว ที่เกิดจากความเคยชินที่เติบโตมากับระบบอนาล็อก



รูปที่ 4.6 เครื่อง Mixer ระบบอนาล็อก ยี่ห้อ D&R ของ  
ห้องบันทึกเสียงรามอินทรา

#### 4.2.1.2 นคร โฆสิตไพศาล

หากจะกล่าวถึงนักออกแบบเสียงภาพยนตร์ในประเทศไทย ชื่อนคร โฆสิตไพศาล เจ้าของบริษัท Vanilla sky Studio คือชื่อแรกๆ ที่ต้องกล่าวถึง ด้วยงานออกแบบเสียงให้ภาพยนตร์ที่โด่งดังอย่างมากมาย อาทิเช่น เรื่องซัดเตอร์ กตติวิญญาน (2547) เรื่องเป็นชู้กับผี (2549) เรื่องลัดดาแลนด์ (2554) รวมถึงภาพยนตร์เรื่อง Re-cycle (2549) ของสองพี่น้อง แคนนี่และออกไซด์ แปง



รูปที่ 4.7 คุณนคร โฆษิตไพศาล

(ก) ประวัติ

คุณนคร โฆษิตไพศาล เกิดวันที่ 14 มกราคม พ.ศ. 2517 เริ่มต้นจากคนที่สนใจในเครื่องเสียง การฟังเพลง และชื่นชอบการชมภาพยนตร์ ต่อมาแม้จะเรียนจบมาทางช่างยนต์ แต่ก็มีความตั้งใจที่จะทำงานทางด้านเสียงตามที่ตนเองชื่นชอบ จึงเข้าไปสมัครงานที่บริษัท wild at heart ซึ่งเป็นบริษัทผลิตภาพยนตร์โฆษณา ด้วยความที่ไม่รู้พื้นฐานอะไรเลย จึงขอทำงานให้โดยไม่รับเงินเดือน จนในที่สุดก็ได้เป็นพนักงานประจำในการทำเสียงโฆษณาอย่างเต็มตัว ในช่วงปี พ.ศ. 2540

ในช่วงที่คุณนคร โฆษิตไพศาล ทำงานกับบริษัท wild at heart ในช่วงเริ่มต้นคุณนครดูแลการทำเสียงประกอบโฆษณา เป็นหลัก ซึ่งเป็นช่วงที่ภาพยนตร์โฆษณาเฟื่องฟูมาก โฆษณาหลายตัวใช้โปรดักชั่นใหญ่ไม่ต่างจากภาพยนตร์ รวมไปถึงเรื่องเสียงที่ต้องมีรายละเอียดมากขึ้น จึงเป็นโอกาสที่คุณนครได้เริ่มต้นศึกษาการออกแบบเสียง หรือ Sound design เพื่อใช้กับภาพยนตร์โฆษณา

ในช่วงเดียวกันนี้ เป็นช่วงที่ผู้กำกับโฆษณาหลายคนได้ก้าวเข้าไปทำภาพยนตร์ เป็นกลุ่มผู้กำกับคลื่นลูกใหม่ในสมัยนั้น เช่นคุณนนทรี นิมิบุตร คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง และหนึ่ง

นั่นก็คือคุณเป็นเอก รัตนเรือง ทำให้คุณนครได้เริ่มต้นทำงานด้านเสียงในภาพยนตร์ครั้งแรก ในภาพยนตร์เรื่องคนป่วนสายฟ้า (2540) แต่ก็เป็นการมีส่วนร่วมเพียงเล็กน้อยนั่นคือการ ทำเสียงประกอบของเสียงปืนเท่านั้น จนกระทั่งได้มาร่วมงานกับคุณเป็นเอกในภาพยนตร์ เรื่องมนต์รักทรานซิสเตอร์ (2544) จึงได้รับผิดชอบในการออกแบบเสียง (sound design) อย่างเต็มตัว ถือเป็นจุดเริ่มต้นในการออกแบบเสียงภาพยนตร์ของคุณนคร

คุณนครออกจากบริษัท Wild at heart มาก่อตั้งบริษัท Vanilla sky Studio รับ ทำงานเสียงในภาพยนตร์โดยเฉพาะ เนื่องด้วยคุณนครมีความสนใจภาพยนตร์ตั้งแต่ก่อนเริ่ม ทำงานออกแบบเสียง ซึ่งอิทธิพลสำคัญก็จะมาจากภาพยนตร์ฮอลลีวูดกระแสหลัก จากความ ชื่นชอบในฐานะผู้ชม คุณนครก็เริ่มศึกษาวิธีการออกแบบเสียงอย่างจริงจัง อาศัยการศึกษา จากภาพยนตร์ต่างประเทศ เพราะไม่ได้เรียนมาด้านนี้ คุณหนังให้เยอะที่สุด จุดจำในเรื่องการ ปรับความถี่เสียง (Equalizer) เรื่องควบคุมระดับดังเบา (Balance) เรื่องของการใช้เสียง ประกอบ (Sound effect) เรื่องของเสียงสนทนา (Dialogue) ว่าต้องปรับแต่งเสียงแบบไหน ฟังให้ชินหูเพื่อจดจำไปใช้ในการออกแบบเสียง (นคร โฆษิตไพศาล, สัมภาษณ์, 13 พฤศจิกายน 2557)

โดยภาพยนตร์เรื่องแรกที่คุณนครได้ทำงานออกแบบเสียงอย่างเต็มที่คือภาพยนตร์ เรื่อง ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ (2547) ซึ่งผลตอบรับของภาพยนตร์เรื่องนี้ประสบความสำเร็จ เป็นอย่างมาก คุณนคร โฆษิตไพศาล ได้รับรางวัลในระดับสากล จากเทศกาล Hong Kong film award ครั้งที่ 26 จากภาพยนตร์กำกับโดยพี่น้องออกไซด์และแดนนี่ เปง เรื่อง Re-cycle ในสาขาออกแบบเสียงยอดเยี่ยมและรางวัลเดียวกันนี้ ครั้งที่ 27 จากภาพยนตร์กำกับ โดยปีเตอร์ ซาน เรื่อง The warlords โดยเป็นการได้รับรางวัลร่วมกับคุณสุนิตย์ อัศวินิกุล

#### (ข) แนวคิดในการออกแบบเสียงของคุณนคร โฆษิตไพศาล

แนวความคิดพื้นฐานของคุณนคร โฆษิตไพศาล จะได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์ ฮอลลีวูดกระแสหลัก จากความชื่นชอบในฐานะผู้ชม และเมื่อเริ่มต้นทำงานออกแบบเสียง ภาพยนตร์ จึงศึกษาวิธีการออกแบบเสียงอย่างจริงจัง และเนื่องด้วยไม่ได้ศึกษามาทางด้านนี้ จึงอาศัยการศึกษาจากภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่ชื่นชอบเป็นหลัก



แนวคิดในการออกแบบเสียงของคุณนคร โฆษิตไพศาล จึงเน้นการใช้เสียงเสริมอารมณ์ให้แต่ละฉากในภาพยนตร์ เป็นการขับเน้นให้อารมณ์ความรู้สึกที่ส่งไปหาผู้ชมชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยใช้การผสมผสานกันระหว่างเสียงดนตรีประกอบและเสียงประกอบ ซึ่งคุณนคร โฆษิตไพศาลใช้วิธีผสมเสียงประกอบที่ซับซ้อนและหลากหลาย โดยศึกษาพัฒนาการของวิธีการออกแบบเสียงใหม่จากภาพยนตร์ฮอลลีวูดอย่างสม่ำเสมอ

นอกจากนั้นวิธีการในการออกแบบเสียงประกอบ(Sound effect) ซึ่งคุณนคร โฆษิตไพศาล จะมีวิธีคิดที่ต้องการหาวิธีการและจังหวะที่แปลกใหม่ในการออกแบบเสียง โดยตั้งต้นคิดจากแทนความรู้สึกตัวเองเป็นผู้ชมที่จะต้องชมภาพยนตร์แล้วต้องไม่รู้สึกรึเปล่า ต้องมีความแปลกใหม่ไม่ซ้ำเดิมตั้งแต่ต้นจนจบ เห็นได้ชัดเมื่อคุณนคร โฆษิตไพศาล ได้เห็นวิธีคิดการออกแบบเสียงจากภาพยนตร์ต่อสู้ของฮอลลีวูด ในรูปแบบใหม่ที่เน้นความสมจริง ไม่ใช่เสียงที่เกินจริง จึงได้ลองพยายามออกแบบเสียงภาพยนตร์ต่อสู้ในแนวทางใหม่ แล้วนำไปเสนอคุณปรัชญา ปิ่นแก้ว ผู้กำกับภาพยนตร์

การค้นหาวิธีการและจังหวะที่แปลกใหม่ในการออกแบบเสียง จึงสอดคล้องกับภาพยนตร์ประเภทผีและภาพยนตร์ต่อสู้ ซึ่งจุดเด่นของภาพยนตร์ทั้งสองประเภทนี้คือการออกแบบเสียงประกอบเพื่อความตื่นเต้นเร้าใจ และความน่ากลัว คุณนคร โฆษิตไพศาลจึงมีงานภาพยนตร์ประเภทผีและต่อสู้อย่างสม่ำเสมอ จนเป็นที่จดจำในวงการออกแบบเสียงภาพยนตร์ไทย

(ค) อัตลักษณ์ในการสร้างสรรค์เสียงของคุณนคร โฆษิตไพศาล

คุณนคร โฆษิตไพศาล เป็นนักออกแบบเสียงที่มีความเชี่ยวชาญการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ต่อสู้และภาพยนตร์ผีอย่างมาก ซึ่งจุดเด่นของภาพยนตร์ทั้งสองประเภทนี้คือการออกแบบเสียงประกอบเพื่อความตื่นเต้นเร้าใจ และความน่ากลัว วิธีการในการออกแบบเสียงประกอบ (Sound effect) ของคุณนคร เกิดเป็นอัตลักษณ์ในการออกแบบเสียงเฉพาะตัว

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่ององค์บาก(2551) ลัดดาแลนด์(2552) และไม่ได้ขอให้มารัก (2555) พบอัตลักษณ์ในการออกแบบเสียงของคุณนคร ดังนี้

2.1 ใช้การผสมเสียงประกอบ(Sound effect) และเสียง Foley ที่หลากหลาย

2.2 ใช้เสียงบรรยากาศเสริมอารมณ์และสร้างความหมาย

ในกระบวนการออกแบบเสียงของคุณนคร จะให้ความสำคัญกับเสียงประกอบ (Sound effect) เสียง Foley และเสียงบรรยากาศ อย่างมาก คุณนครใช้ประโยชน์ได้หลากหลาย โดยเฉพาะ เพื่อเสริมอารมณ์และเพื่อสร้างความหมายให้แก่ตัวละครหรือสถานที่

## 2.1 ใช้การผสมเสียงประกอบ (Sound effect) และเสียง Foley ที่หลากหลาย

ในการออกแบบเสียงสำหรับภาพยนตร์ต่อสู้และภาพยนตร์ผี คุณนครให้ความเห็นว่าการใช้เสียงประกอบซ้ำกัน คนดูจะจับทางได้ว่าเสียงประกอบแบบนี้เป็นสัญญาณที่กำลังจะเป็นฉากน่ากลัว ซึ่งการคาดเดาได้ จะทำให้ความตื่นเต้นของคนดูลดน้อยลง นอกจากนั้นการใช้เสียงประกอบเดิมๆ จะทำให้คนดูไม่รู้สึกถึงความแปลกใหม่ ทำให้อรรถรสลดน้อยลงไป

การออกแบบเสียงในภาพยนตร์ต่อสู้และภาพยนตร์ผี จึงต้องใช้การผสมเสียงที่หลากหลายช่วยสร้างความตื่นเต้นเร้าใจ และความกลัว โดยคุณนคร โฆสิตไพศาลใช้วิธีการดังนี้

- การออกแบบเสียง Foley เพื่อเพิ่มความตื่นเต้นเร้าใจ
- การใช้เสียงประกอบที่หลากหลาย ไม่ซ้ำกัน
- การผสมเสียงประกอบ(sound effect) เพื่อเสริมอารมณ์

ในฉากสำคัญที่เป็นฉากต่อสู้และฉากน่ากลัว คุณนคร โฆสิตไพศาล จะให้รายละเอียดทางเสียงมากกว่าฉากอื่น ด้วยวิธีการออกแบบเสียงประกอบหลากหลายวิธี

- การออกแบบเสียง Foley เพื่อเพิ่มความตื่นเต้นเร้าใจ

" ในฉากต่อสู้ เสียงแต่ละเสียงจะไม่เหมือนกัน อย่างเสียงเตะหน้าขา เสียงจะแน่นกว่ามือ หรือว่าเสียงตอยหน้ากับเสียงเตะขา เสียงจะคนละระดับความดังหรือคนละความถี่ ตอยหน้าเสียงก็จะบางหน่อย ตอยหน้าอกจะอีกเสียงหนึ่ง เวลาตีไซ้บางทีผมก็จะดูว่าใช้เสียงตอยผสมกับเสียงของกระดูกมัย แต่ก็ต้องดูว่ามันโดนเนื้อ โดนหนัง โดนกระดูกหรือเปล่า แล้วก็อีกเสียงคือ เสียงที่เหมือนเสียงลม เมื่อใส่ไปแล้ว

มันก็จะรู้สึกว่ามีหมัดเดินทางได้เร็วขึ้น จะดูโอเวอร์นิดนึง แต่ก็ดูแล้วมีมิติขึ้น แล้วพรกรายละเอียดของการล้มการโดนถีบ พวกเสียงของอุปกรณ์พวกฟันดาบ มันต้องมีหมัด ไม่งั้นเสียงอุปกรณ์ไม่ชัดเจน " (นคร โฆษิตไพศาล, สัมภาษณ์, 13 พฤศจิกายน 2557)

จากบทสัมภาษณ์แสดงให้เห็นถึงความละเอียดอ่อนในการออกแบบเสียง Foley ในฉากต่อสู้ของคุณคร โฆษิตไพศาล

ในภาพยนตร์เรื่ององค์บาก 2 ในช่วงท้ายของเรื่อง มีฉากที่น่าสนใจฉากหนึ่ง เป็นฉากต่อสู้ที่ไม่มีการใช้เสียงดนตรีประกอบเสริมอารมณ์ แตกต่างจากฉากต่อสู้อื่นในเรื่องที่จะมีเสียงดนตรีประกอบ และในฉากนี้ เสียงที่โดดเด่นที่สุดคือเสียง Foley ฉากนี้เป็นช่วงที่ เทียนตัวเอกของเรื่องเดินทางกลับบ้านโจรที่ฝึกสอนและเลี้ยงดูเขามา แต่พบว่าหมู่บ้านถูกโจมตีไร้ซึ่งผู้คน มีเพียงนักฆ่าชุดดำที่ปรากฏตัวออกมา



รูปที่ 4.8 ฉากหนึ่งจากภาพยนตร์เรื่ององค์บาก 2 (2552)

Video clip - ฉากต่อสู้

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.2 : 02 นคร : 01.mp4

ในฉากนี้เทียนต้องปะทะกับนักฆ่าชุดดำหลายคน การที่ผู้ชมจะเห็นว่าเป็นการต่อสู้กันระหว่างผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในศิลปะการต่อสู้ ที่มีการเคลื่อนไหวที่รวดเร็วและหนักแน่น นอกจากความสามารถในการแสดงของนักแสดงแล้ว เสียง Foley ยังมีส่วนช่วยด้วยเช่นกัน

เสียง หมัดและเท้าแหวกอากาศ เสียงเสื้อผ้าสะบัด เสียงคมมีดดาบแหวกอากาศ เสียงอาวุธบิน เสียงเหล่านี้จะมีความดังมากกว่าปรกติ ปรากฏเมื่อตัวละครเคลื่อนไหวร่างกาย โดยจะส่งเสริมให้รู้สึกว่าการออกหมัด เตะ กระโดด และออกอาวุธ มีความรวดเร็วยิ่งขึ้นกว่าแค่เพียงตาเห็น เป็นการเคลื่อนไหวของนักสู้ที่เหนือกว่ามนุษย์ทั่วไปที่ไม่มีความสามารถด้านศิลปะการต่อสู้ และเสียงฝีเท้าในการวิ่งหรือกระโดดจะดังและชัดเจนมาก เมื่อย่ำลงไปบนพื้น ฉากที่สร้างด้วยไม้ไผ่ ก็จะมีเสียงเท้ากระทบพื้นเสียงดังเช่นกัน

นอกจากการออกแบบเสียง Foley แล้ว การเลือกใช้เสียงประกอบที่หลากหลายก็เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ฉากนี้มีความตื่นเต้นมากยิ่งขึ้น

- การใช้เสียงประกอบที่หลากหลาย ไม่ซ้ำกัน

ในฉากเดียวกันนี้ มีการต่อสู้ด้วยอาวุธหลากหลายทั้งมีดดาบ ขวาน กรงเล็บ และอาวุธบิน ซึ่งเสียงอาวุธแต่ละชนิดจะมีความแตกต่างกันด้วยลักษณะทางกายภาพ(รูปร่าง ขนาด น้ำหนัก ฯลฯ) เช่นเสียงขวานจะมีเสียงแหวกอากาศดังกว่าเสียงดาบ และเป็นเสียงขวานจะมีระดับเสียง(pitch)ต่ำ เพราะขวานมีลักษณะหนาหนัก แต่เสียงดาบจะมีระดับเสียง(pitch)สูง เพราะบางเบากว่า นอกจากนี้อาวุธที่มีขนาดสั้นอย่างมีดและกรงเล็บ จะมีเสียงประกอบที่แหลมสูง แต่ห้วนสั้น ไม่เหมือนดาบยาวที่เสียงประกอบจะยาวกว่าเล็กน้อย

เสียงที่ไม่ซ้ำกัน จะช่วยทำให้ผู้ชมตื่นเต้น ไม่รู้สึกซ้ำซากจำเจ อย่างเช่น ผู้ชมจะตื่นเต้นเมื่อตัวละครแสดงอาวุธแบบใหม่ออกมาใช้ และเสียงประกอบก็เปลี่ยนไปตามลักษณะอาวุธ ในทางกลับกันถ้าหากใช้เสียงประกอบอาวุธเหมือนกันไปหมด จะทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายเพราะความซ้ำซากได้

นอกจากการเลือกใช้เสียงประกอบที่หลากหลายแล้ว คุณนคร โฆษิตไพศาล ยังใช้วิธีการผสมเสียงประกอบขึ้นใหม่ เพื่อให้เสริมอารมณ์ให้ตื่นเต้นเร้าใจมากยิ่งขึ้น

- การผสมเสียงประกอบ (sound effect) เพื่อเสริมอารมณ์

ในฉากนี้ เสียงต่อยหมัดปะทะกับใบหน้าหนึ่งครั้งจะมีเสียงหมัดกระทบเนื้อ เสียงคอผู้ถูกชกสะบัด เสียงเสื้อผ้าสะบัด เสียงกระตุกแตก เสียงหลายเสียงผ่านการปรับแต่งและ

ออกแบบมาอย่างละเอียด แล้วนำมาผสมกันโดยการ วางซ้อนทับในจังหวะเดียวกันเป็นชั้นๆ (Layers) ดังนั้นในเสียงประกอบหนึ่งเสียงจึงเกิดจากการผสมเสียงหลายเสียงเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างความรู้สึกถึงความรุนแรงที่เหนือจริง แต่ที่ยืนอยู่บนพื้นฐานความเป็นจริง อย่างเช่น เสียงกระดูกแตก ที่ในความเป็นจริงก็มีเสียง แต่ไม่ดังจนได้ยินชัดเจนเท่าในภาพยนตร์

และในบางจังหวะที่ต้องการเน้น นักออกแบบเสียงจะมีการใช้เสียงประกอบสังเคราะห์ที่มีลักษณะกังวาน (Reverb) เล็กน้อยผสมเข้าไปด้วย ให้ความรู้สึกเหมือนเสียงวูบในสมองของผู้โดนเตะหรือต่อย อย่างเช่นในฉากที่เตียนเตะนักฆ่าชุดดำอย่างแรงจนกระเด็น ก็มีการผสมเสียงคล้ายระเบิดที่มีระดับเสียง (pitch) ต่ำและมีความกังวานเล็กน้อยเข้าไปด้วย ทำให้รู้สึกว่าเป็นลูกเตะของเตียนที่ทรงพลังมาก



รูปที่ 4.9 เตียนเตะคู่ต่อสู้ จากภาพยนตร์เรื่ององค์บาก 2 (2552)

Video clip - ฉากเตะ

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.2 : 02 นคร : 02.mp4

จะเห็นได้ว่าการออกแบบเสียงในฉากต่อสู้ ผู้ออกแบบเสียงจะต้องมีความเชี่ยวชาญในการออกแบบเสียงประกอบอย่างมาก เพื่อใช้ประโยชน์ของเสียงประกอบชนิดต่างๆเพื่อเร้าอารมณ์ผู้ชมเกิดความตื่นเต้นอยู่ตลอดทั้งเรื่อง นอกจากนี้ยังต้องมีความเข้าใจธรรมชาติของเสียงที่เกิดจากการต่อสู้ ซึ่งต้องศึกษาอย่างละเอียดเกี่ยวกับสรีระของร่างกายมนุษย์และอาวุธต่างๆ

## 2.2 ใช้เสียงบรรยายภาคเสริมอารมณ์และสร้างความหมาย

การออกแบบเสียงบรรยากาศของคุณนคร โฆษิตไพศาล นอกจากจะใช้ประโยชน์เพื่อเติมเต็มความสมจริงของบรรยากาศในฉากแล้ว คุณนครยังใช้เพื่อเสริมอารมณ์แทนเสียงดนตรีประกอบ (Music score) ได้อีกด้วย

คำว่า บรรยากาศโรแมนติก คงเป็นคำคุ้นหูของทุกคน ในทางภาพยนตร์คือบรรยากาศที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกได้ถึงอารมณ์รัก นอกจากภาพที่ถ่ายเน้นความสวยงามของสถานที่แล้ว เสียงบรรยากาศยังเป็นส่วนช่วยให้บรรยากาศนั้นมีมิติขึ้นและสวยงามยิ่งขึ้น

ในภาพยนตร์เรื่องไม่ได้ขอให้มารัก ฉากที่ตัวละครสายธาร สาวประเภทสอง และไฟช่างซ่อมมอเตอร์ไซด์หนุ่ม หลังจากทั้งคู่ได้ชอบพอกันแล้ว ก็ชวนกันไปปิกนิกกับสองคน ในบรรยากาศริมน้ำตก ในฉากนี้ไม่มีการใช้เพลงเลย นอกจากเสียงบทสนทนาแล้ว เสียงบรรยากาศรอบข้างยังปรับให้ดังมากกว่าฉากอื่นๆ มีเสียงน้ำ เสียงนก เสียงลม และเสียงใบไม้ไหว ซึ่งแต่ละเสียงก็ให้ความหมายทางอารมณ์ต่างกัน เสริมให้ฉากนี้มีมิติและความหมายทางอารมณ์ในด้านบวกมากยิ่งขึ้น

ภาพ	เสียงที่เกิดขึ้น	ความหมายทางอารมณ์
	เสียงสนทนา	
	เสียงน้ำตก	เย็น สบายใจ
	เสียงลมพัด ใบไม้	ร่มรื่น อากาศ ปลอดโปร่ง
	เสียงนก	สดใส ร่าเริง

ตารางที่ 4.2 เสียงที่เกิดและความหมายทางอารมณ์ของภาพยนตร์เรื่องไม่ได้ขอให้มารัก

Video clip - ฉากปิกนิก

- ในแผ่น DVD : โฟลเดอร์ 4.2 : 02 นคร : 03.mp4

และในอีกฉากหนึ่งที่คุณครเลือกว่าใช้เสียงบรรยากาศในการสื่ออารมณ์รักคือ ฉากที่ ต้นไม้ ชายหนุ่มที่เกลียดกระเทย และต้นหลิว สาวประเภทสองที่แอบชอบต้นไม้ เมื่อทั้งสอง เมามายและอยู่ด้วยกันสองต่อสองในห้องพักริมทะเล ทำให้เปลือใจจูบต้นไม้โดยไม่รู้ตัว ในช่วงแรกทั้งคู่คุยกันปรกติ มีเสียงเพลงประกอบวางเป็น background อยู่ เมื่อทั้งสองสบตากัน เพลงประกอบก็เบาลง เหลือเพียงแต่เสียงคลื่นทะเลเบาๆ ก่อนที่ทั้งสองคนจะจูบกัน เสียงที่เปลี่ยนแปลง ทำให้เกิดจังหวะที่สื่อถึงอารมณ์รักของคนทั้งสอง ดังนี้



รูปที่ 4.10 ฉากในห้องนอนจากภาพยนตร์เรื่องไม่ได้ขอให้มารัก (2555)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

shot	รายละเอียด	อธิบายเสียง	อธิบายความหมาย
1	ต้นไม้ยืนดื่มเหล้าคนเดียว มอง ออกไปนอกหน้าต่าง ดูอารมณ์ ดี	มีแต่เสียงเพลงอย่างเดียว	
2	ต้นหลิวเดินมากุ้ยด้วย ต้นไม้จับ แก้มต้นหลิว ทั้งสองคนเขิน ต้น หลิวตบตบด้วยการชวนดื่ม เหล้า	มีเสียงบทสนทนา ดนตรีประกอบกลายเป็น เสียงเพลงจากวิทยุ มีเสียงคลื่นทะเลเบาๆ	

3	ทั้งสองคนมาแล้ว นั่งคุย หัวเราะกันบนเตียง	เสียงเพลงเบาลงมาก มีเสียงคลื่นทะเลเบาๆ	เริ่มรู้สึกถึงความรู้สึก ของอีกฝ่าย
4	ทั้งสองคนเผลอสบตากัน	เสียงเพลงหายไป เสียงคลื่นทะเลดังขึ้น	เสียงคลื่นทะเลเบาๆ ใน <u>ความเงียบ</u> ทำให้ รู้สึก <u>ว่าตัวละครทั้ง</u> <u>สองตกอยู่ในภวังค์</u> ของความรัก
5	ต้นไม้เข้าไปจูบต้นหลิว	มีแต่เสียงคลื่นทะเล	ตัวละครทั้งสองยัง ตกอยู่ใน <u>ภวังค์</u> ของ ความรัก

ตารางที่ 4.3 อธิบายรายละเอียดเสียงและความหมายจากภาพยนตร์เรื่องไม้ได้ขอให้มารัก

Video clip - ฉากรัก

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.2 : 02 นคร : 04.mp4

จุดเด่นของเสียงในฉากนี้คือ การใช้เสียงบรรยากาศและความเงียบ เมื่อถึงจุดสำคัญของฉาก คุณนกรเลือกปรับให้ดนตรีประกอบ ค่อยๆกลายเป็นเสียงเพลงจากวิทยุในฉาก แล้วค่อยๆเบาลงจนหายไป แล้วปรับเสียงคลื่นทะเลค่อยๆ ดังขึ้นมาแทน เมื่อเพลงหายไป ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเงียบ มีเพียงเสียงคลื่นทะเลเสียงเดียว นักออกแบบเสียงจงใจที่จะเลือกที่จะใช้เสียงคลื่นทะเล จากเสียง Soundscape ที่เกิดขึ้นทั้งหมด ทั้งๆที่ฉากห้องพักนี้ มีถนนกั้นก่อนจะถึงชายทะเล ซึ่งในความเป็นจริง ต้องมีเสียงรถ หรือเสียงลมพัดเข้ามาจากทางหน้าต่างที่เปิดอยู่ แต่นักออกแบบเสียงเลือกที่จะหยิบเสียงคลื่นทะเลที่ไม่ปรากฏให้เห็นในฉาก ซึ่งในฉากตัวละครทั้งคู่จะอยู่ในห้องพักเท่านั้น และเสียงคลื่นที่เลือกใช้ก็เป็นเสียงคลื่นเบาๆยามที่คลื่นลมสงบ ฟังแล้วสบายหู ให้ความรู้สึกในแง่บวก



เมื่อความเงียบประกอบกับเสียงคลื่นทะเลเบาๆ ในฉากที่ตัวละครทั้งสองสบตากัน จึงเกิดเป็นภวังค์ของความรักระหว่างตัวละครทั้งคู่ และอารมณ์ที่ถ่ายทอดมาถึงผู้ชมผ่านทางเสียง จะช่วยดึงให้ผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมเป็นส่วนหนึ่งของภวังค์ของความรักนี้

นอกจากการใช้เสียงบรรยากาศทำหน้าที่เสริมอารมณ์แล้ว คุณนคร โฆษิตไพศาล ยังใช้เสียงประกอบทำหน้าที่ในการสร้างความหมายอีกด้วย

- ใช้เสียงบรรยากาศสร้างความหมาย

ในภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ ตลอดทั้งเรื่องดำเนินเรื่องอยู่บนฉากสำคัญคือ หมู่บ้านลัดดาแลนด์ โดยภาพลักษณ์ที่น่าเสนอหมู่บ้านนี้ ในตอนต้นและท้ายเรื่องแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง

ในสถานที่เดียวกัน ในช่วงวันและเวลาใกล้เคียงกัน เสียงบรรยากาศในความเป็นจริงที่ปรากฏจะแทบไม่แตกต่างกัน แต่ในภาพยนตร์เรื่องนี้เลือกใช้เสียงบรรยากาศที่แตกต่างกัน เพื่อสร้างความหมายของหมู่บ้านลัดดาแลนด์ที่ไม่เหมือนกัน

แสดงให้เห็นว่าเสียงในฉากนี้ทำหน้าที่สร้างความหมาย ซึ่งส่งผลต่อการรับรู้ของผู้ชมที่มีต่อหมู่บ้านลัดดาแลนด์

ภาพ	เสียงในฉาก	ความรู้สึก	ความหมาย
ฉากต้นเรื่อง 	- เสียงรถ - เสียงเพลง - เสียงนก	สดใส มีชีวิตชีวา	เป็นหมู่บ้านที่ บรรยากาศดี น่าอยู่

ฉากทำเรื่อง 	-เสียงลมเป็น บรรยากาศ -เสียงรถ	หม่นหมอง ไร้ชีวิตชีวา	เป็นหมู่บ้านที่ น่ากลัวไม่น่า อยู่
--	--------------------------------------	--------------------------	--

ตารางที่ 4.4 เสียงที่เกิดและความหมายทางอารมณ์ของภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์

Video clip - เปรียบเทียบบรรยากาศหมู่บ้านลัดดาแลนด์

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.2 : 02 นคร : 05.mp4

ในช่วงต้นเรื่อง ฉากหน้าหมู่บ้านนี้ นอกจากจะมีเพลงสไตส์ประกอบ ยังมีเสียงนกร้อง เป็นจุดเด่น ให้ความรู้สึกสดใส มีชีวิตชีวา เป็นหมู่บ้านที่น่าอยู่

ในตอนทำเรื่อง ไม่มีเสียงเพลงประกอบ และไม่มีเสียงนก มีแค่เสียงลมเป็น บรรยากาศและเสียงรถวิ่ง ให้ความรู้สึกหม่นหมอง ดูเป็นหมู่บ้านที่น่าอยู่

ในกระบวนการออกแบบเสียงของคุณนคร โฆษิตไพศาล จะให้ความสำคัญกับวิธีการ การเลือกใช้เสียงประกอบ การผสมเสียงประกอบ และการใช้หน้าที่ของเสียงประกอบให้เกิด ประโยชน์มากที่สุด โดยใช้ประโยชน์ให้เกิดหน้าที่ของเสียงประกอบที่หลากหลาย หลีกเลี่ยง การใช้เสียงประกอบที่ซ้ำเดิม ซึ่งจะทำให้เกิดการคาดเดาไม่ได้ ทำคนดูรู้สึกถึงความแปลกใหม่ ตื่นเต้นเร้าใจ เพิ่มอรรถรสในแง่ฉากสำคัญของภาพยนตร์

#### 4.2.1.3 คุณวัฒน์ ลิขิตวงศ์

คุณวัฒน์เป็นนักออกแบบเสียงที่เรียนจบภาพยนตร์มาโดยตรงมาจาก Vancouver film school ที่ประเทศแคนาดา มีพื้นฐานจากความสนใจทางดนตรี อิเล็กทรอนิกส์และการออกแบบเสียง เป็นนักออกแบบเสียงรุ่นใหม่ que สร้างผลงานออกแบบ เสียงภาพยนตร์มาอย่างต่อเนื่อง ทั้งภาพยนตร์กระแสหลักในประเทศไทย และภาพยนตร์ ต่างประเทศในแถบเอเชีย และเคยได้ร่วมงานกับผู้กำกับชื่อเสียงระดับสากลอย่าง หว่อง กา ไว อีกด้วย



รูปที่ 4.11 คุณณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์

(ก) ประวัติ

คุณณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์ เกิดวันที่ 14 เมษายน 2519 จุดเริ่มต้นในความสนใจเรื่องเสียง เริ่มต้นมาจากการเล่นกีตาร์และตั้งวงดนตรีกับเพื่อนสมัยเรียนมัธยมศึกษา และเมื่อจบมัธยมที่เข้าศึกษาต่อทางด้านออกแบบภายใน คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต เมื่อจบการศึกษาก็ได้เริ่มต้นทำงานทางด้านสถาปัตยกรรมและออกแบบภายใน แต่พอทำงานได้เพียงแค่ 2 ปี ก็ตัดสินใจเรียนต่อทางสถาปัตยกรรม มหาวิทยาลัยรังสิต ซึ่งเป็นช่วงที่ทำให้เริ่มสนใจภาพยนตร์ในแง่ของการศึกษาทฤษฎีสื่อสารมวลชน ทฤษฎีสัญศาสตร์ หรือทฤษฎีโครงสร้างนิยม เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญที่ทำให้ตั้งใจจะไปศึกษาต่อทางภาพยนตร์ในต่างประเทศ ปรจวบกับ Vancouver Film School มีทุนสำหรับการเรียน Sound design ภาพยนตร์ จึงทำให้คุณณพวัฒน์ได้ไปศึกษาต่อทางด้านเสียงในภาพยนตร์

ในขณะที่ศึกษา Sound design อยู่ที่ Vancouver Film School คุณณพวัฒน์ก็เริ่มมีความสนใจทางดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ไปด้วย โดยเริ่มสะสมเครื่องดนตรีที่สร้างเสียงสังเคราะห์อย่างซินธิไซเซอร์ (Synthesizer)

จบการศึกษามาจาก Vancouver film school ที่ประเทศแคนาดา ด้วยความสนใจดนตรีอิเล็กทรอนิกส์และการทำงานด้านเสียง ประกอบกับความตั้งใจของคุณณวัฒน์ ที่อยากทำเสียงให้กับภาพยนตร์ไทย เมื่อเรียนจบจึงเดินทางกลับประเทศไทยในช่วงปีพ.ศ. 2549 เมื่อกลับมาแล้วก็ได้เริ่มทำงานทางด้านเสียงภาพยนตร์ในปี พ.ศ. 2550 ที่บริษัทเทคนิคคัลเลอร์ ไทยแลนด์ บริษัทที่มีสาขาอยู่ทั่วโลก ซึ่งคุณณวัฒน์ได้เรียนรู้การทำงานจริงโดยมีพนักงานบริษัทเทคนิคคัลเลอร์จากประเทศสหรัฐอเมริกามาสอนในช่วงเริ่มต้นการทำงาน จนได้ทำงานในตำแหน่ง Sound design อย่างจริงจังในภาพยนตร์เรื่อง นาค รักแท้ วิญญาณ ความตาย (2548) หลังจากนั้นจึงได้ตำแหน่ง Sound design อย่างเต็มตัวตลอดมา จนกระทั่งย้ายไปทำงานที่ กันตนา แลบบอราทอรีส์ ผลงานออกแบบเสียงเรื่องแรกๆได้แก่ ภาพยนตร์เรื่องสายลับจับบ้านเล็ก(2550) และเรื่องสิ่งเล็กๆ ที่เรียกว่ารัก (2553)

ปัจจุบันคุณณวัฒน์ทำงานอยู่ที่บริษัท One cool production ผ่านงานออกแบบเสียงให้กับภาพยนตร์ทั้งไทยและต่างประเทศอย่างมากมาย ได้ร่วมงานผู้กำกับชื่อเสียงระดับสากลอย่าง หว่อง กาไว ในเรื่อง Ashes of Time ในปีค.ศ. 1994 ได้รับรางวัลรายการ Asia-Pacific Film Festival 55th ในปีค.ศ. 2012 บันทึกเสียงยอดเยี่ยม จากเรื่อง The Silent War และได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ ในสาขาบันทึกเสียงและผสมเสียงยอดเยี่ยม 2 รางวัลจากเรื่อง ปืนใหญ่โจรสลัด (รางวัลสุพรรณหงส์ครั้งที่ 18) และ เอกโค่ จิวก้องโลก (รางวัลสุพรรณหงส์ครั้งที่ 22)

#### (ข) แนวคิดในการออกแบบเสียงของคุณณวัฒน์ ลิขิตวงศ์

คุณณวัฒน์ ลิขิตวงศ์ เป็นนักออกแบบเสียงที่ศึกษาภาพยนตร์มาโดยตรงจากสถาบันสอนภาพยนตร์ ซึ่งได้เรียนรู้การสร้างภาพยนตร์ทุกขั้นตอน วิธีสร้างสรรค์เสียงจึงมีลักษณะเป็นขั้นเป็นตอนอย่างมาก นอกจากนั้นยังมีแนวคิดที่อยากจะพัฒนาการสร้างสรรค์เสียงในขั้นตอนต่างๆนอกเหนือไปจากขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post-production)

"เราต้องดูหนังและทำความเข้าใจว่า หนังกำลังเล่าเรื่องอะไร สไตลไหน ผู้กำกับเป็นใคร -ขั้นตอนการทำงานยังไง ควรจะเริ่มเตรียมงานตั้งแต่บท โดยที่เรียกเราเข้าไปคุย เรียกเราเข้าไปอ่าน เราก็จะได้มีเวลาเตรียมงานมากขึ้น ถ้าเราได้อ่านสคริปได้ พัฒนาไปด้วยกัน ผู้กำกับจะได้รู้ด้วยว่าถ้าซีนนี้ไม่มีบหรือไม่มีเวลาไปถ่าย เสียงจะเข้ามาช่วยได้มัย หรือในมิติเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอซึ่งส่วนของภาพมันบอกไม่ได้" (ณวัฒน์ ลิขิตวงศ์, สัมภาษณ์, 7

พฤศจิกายน 2557) ซึ่งจะเห็นได้จากการวิเคราะห์ตัวละครเปรต ก่อนการออกแบบเสียงในภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง ตอนหลาวชะโอน และการวิเคราะห์เนื้อหาจากบทและสตอรี่บอร์ด ภาพยนตร์เรื่องเอ็คโค่ จิว่ก้องโลก ก่อนออกแบบเสียงภาพยนตร์

นอกจากนั้นคุณพวัฒน์ ศึกษาการทำงานของนักออกแบบเสียงในต่างประเทศอยู่เสมอ เพื่อเรียนรู้วิถีคิดและวิธีการลงมือสร้างสรรค์เสียงแบบใหม่ ประกอบกับคุณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์ มีความรู้เรื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ จึงนำความรู้มาผสมผสานกันเพื่อใช้ออกแบบเสียงประกอบ ซึ่งใช้วิธีการที่หลากหลายจากการบันทึกเสียงและสร้างสรรค์เสียงจากเครื่องดนตรีสังเคราะห์เสียง (Synthesizer)

#### (ค) อัตลักษณ์ในการสร้างสรรค์เสียงของคุณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์

คุณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์ ศึกษาการทำงานของนักออกแบบเสียงในต่างประเทศอยู่เสมอ เพื่อเรียนรู้วิถีคิดและวิธีการลงมือสร้างสรรค์เสียงแบบใหม่

จากการศึกษาผลงานออกแบบเสียงในภาพยนตร์ของคุณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์ พบอัตลักษณ์ในการออกแบบเสียงของคุณพวัฒน์มี ดังนี้

1. การสร้างสรรค์เสียงประกอบด้วยเทคนิคที่หลากหลาย
2. การใช้เสียงประกอบเพื่อประโยชน์ที่หลากหลาย

ก่อนจะเริ่มต้นทำงานออกแบบเสียง คุณพวัฒน์มีพื้นฐานมาจากการสนใจเรื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์(Electronic Music) มาก่อน ทำให้มีความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์สังเคราะห์เสียง หรือ Synthesizer เมื่อนำมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบเสียงภาพยนตร์ ทำให้อัตลักษณ์ในการออกแบบเสียงที่สำคัญของคุณพวัฒน์คือวิธีการทดลองสร้างสรรค์เสียงประกอบ ด้วยวิธีที่หลากหลาย เช่นการใช้อุปกรณ์สังเคราะห์เสียง หรือ Synthesizer ในการผสมเสียง นอกจากนั้นยังทดลองวิธีการบันทึกเสียงและปรับแต่งเสียงเพื่อสร้างเสียงประกอบ

1. การสร้างสรรค์เสียงประกอบด้วยเทคนิคที่หลากหลาย

ในการออกแบบเสียงประกอบในภาพยนตร์ หน้าที่สำคัญของนักออกแบบเสียงคือการค้นหาเสียงประกอบที่ดีที่สุดมาใช้ในภาพยนตร์ ซึ่งคุณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์ มีการสร้างสรรค์เสียงประกอบจากแหล่งที่มาของเสียงที่แตกต่างกัน ด้วยวิธีการที่หลากหลาย ทั้งจากการใช้เครื่องดนตรีสร้างเสียง การบันทึกเสียง

ยกตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง ตอนหลาวชะโอน ฉากเปิดเรื่องภาพจะจับไปที่อีกาตัวหนึ่งบินลงมาเกาะที่หลักกิโลเมตร ในฉากนี้คุณณวัฒน์ ลิขิตวงศ์ออกแบบเสียงกระพือปีกของอีกา ด้วยการบันทึกเสียงสับตัดผ้าอย่างแรง แล้วนำวางแทนเสียงกระพือของอีกา ทำให้เสียงกระพือปีกของอีกามีความหนักแน่น และน่ากลัว ขึ้นกว่าเดิม

Video clip - ฉากอีกาบิน

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.2 : 03 ณวัฒน์ : 01.mp4

ในอีกฉากหนึ่งของภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง ตอนหลาวชะโอน คุณณวัฒน์ ลิขิตวงศ์ ออกแบบเสียงผีเปรตให้แหลมเล็กตามลักษณะปากเปรตที่มีขนาดเท่ารูเข็ม และด้วยรูปลักษณะของคนกึ่งปีศาจ จึงผสมเสียงระหว่างเสียงเก้าอี้เหล็กขูดพื้น เสียงหมู เสียงปลาวาฬ และเสียงคน (ณวัฒน์ ลิขิตวงศ์, สัมภาษณ์, 7 พฤศจิกายน 2557)

Video clip - เสียงผีเปรต

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.2 : 03 ณวัฒน์ : 02.mp4

และอีกหนึ่งตัวอย่างสำคัญ ในภาพยนตร์เรื่องเอกโค่ จี๊วก้องโลก ตัวร้ายในเรื่องที่ชื่อว่า ผีไฟ เป็นตัวแทนของปีศาจที่เกิดมาจากสภาวะโลกร้อน ซึ่งในการปรากฏตัวของผีไฟทุกครั้ง จะมีเสียงประกอบที่เป็นเอกลักษณ์อยู่ด้วย ซึ่งการผสมเสียงประกอบสำหรับตัวผีไฟ คุณณวัฒน์ ลิขิตวงศ์ ออกแบบจากลักษณะการเคลื่อนไหวของผีไฟ ที่เป็นลักษณะการลอยอยู่ในอากาศและบินไปมา จะเป็นเสียงที่เกิดจากเครื่องจักร เสียงเหล็ก เสียงการทำงานของคอมพิวเตอร์ รวมถึงเสียงกระแสไฟฟ้าและเสียงน้ำร้อนเดือด (ณวัฒน์ ลิขิตวงศ์, 2556)

Video clip - เสียงผีไฟ

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.2 : 03 ณวัฒน์ : 03.mp4

จากการสัมภาษณ์คุณณวัฒน์ ลิขิตวงศ์ นักออกแบบเสียง และคุณโสภณ ศักดาพิศิษฐ์ ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ ทำให้ทราบว่าในการออกแบบเสียงในภาพยนตร์เรื่องฝากเอาไว้ในการเธอ ซึ่งมีตัวละครเอกเป็นนกว่ายน้ำ และมีฉากที่เกิดขึ้นใน

สระว่ายนํ้าเยอะ คุณณพวัฒน์ ที่ได้รับมอบหมายให้ออกแบบเสียงภาพยนตร์เรื่องนี้ จึงเสนอการไปบันทึกเสียงประกอบที่สระว่ายนํ้าของจริง รวมทั้งบันทึกเสียงได้นํ้าด้วย

ซึ่งเหตุผลก็เพราะการจะทำให้เสียงประกอบในภาพยนตร์เรื่องนี้สมจริงได้นั้น ต้องไปบันทึกเสียงกันในสถานที่จริง เพราะเป็นสระว่ายนํ้าในร่มเป็นสถานที่เฉพาะ จึงไม่มีเสียงประกอบในคลังข้อมูลที่มีความสมจริงเท่ากับการไปบันทึกเสียงกันที่สระว่ายนํ้าในร่มจริงๆ (โสภณ ศักดาพิศิษฐ์, สัมภาษณ์, 26 พฤศจิกายน 2557)

ภาพยนตร์แต่ละเรื่องเกิดขึ้นในฉากที่แตกต่างกัน นั่นหมายถึงเสียงที่เกิดในสถานที่นั้นย่อมต่างกัน เสียงฝีเท้าในเมือง ในป่า หรือในห้องปิดทึบ จะมีเสียงที่ต่างกันออกไป อย่างเช่นในห้องปิดทึบ เสียงใดๆที่เกิดก็จะมีเสียงก้องกว่าในพื้นที่โล่ง เพราะการสะท้อนของเสียงกับกำแพง ฉากที่มีลักษณะพื้นที่เฉพาะอย่างสระว่ายนํ้าในร่มขนาดใหญ่ เสียงที่เกิดขึ้นจึงมีลักษณะที่ก้องกังวาน เพราะเสียงจะสะท้อนกับหลังคาสระว่ายนํ้า

จะเห็นได้ว่า คุณณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์ เป็นนักออกแบบเสียงในระบบสตูดิโอที่พยายามค้นหาวิธีการออกแบบเสียงประกอบด้วยวิธีที่หลากหลาย เพื่อสร้างสรรค์เสียงให้มีลักษณะเฉพาะกับภาพยนตร์แต่ละเรื่อง ให้เสียงประกอบในภาพยนตร์มีความเชื่อมโยงกับสถานที่ในภาพยนตร์ รวมถึงบรรยากาศในภาพยนตร์ อย่างเช่นในภาพยนตร์ผีเรื่อง 5 แพร่ง ตอนหลาวชะโอน คุณณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์ ก็ออกแบบเสียงประกอบในภาพยนตร์ให้มีความน่ากลัวเกินจริง

## 2. การใช้เสียงประกอบเพื่อประโยชน์ที่หลากหลาย

หน้าที่พื้นฐานของเสียงประกอบในภาพยนตร์ จะมีหน้าที่ช่วยเสริมอารมณ์ให้กับภาพ แต่คุณณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์มีวิธีการออกแบบเสียงประกอบในภาพยนตร์ให้เกิดประโยชน์ด้านอื่นอีกมากมาย ได้แก่

### 2.1 ออกแบบเสียงประกอบเพื่อสร้างคาแรคเตอร์

### 2.2 ออกแบบเสียงประกอบเพื่อเพิ่มความรุนแรงและลดความรุนแรงใน

ภาพยนตร์

การออกแบบเสียงประกอบเพื่อประโยชน์ที่นอกเหนือไปว่าการเสริมอารมณ์ภาพ จึงเป็นจุดเด่นในการออกแบบเสียง ที่แสดงให้เห็นว่า คุณณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์ เป็นนักออกแบบเสียงที่มีการวางแผนในขั้นตอนการเตรียมงานก่อนลงมือสร้างสรรค์เสียงเป็นอย่างดี

## 2.1 ใช้เสียงประกอบเพื่อสร้างคาแรคเตอร์

จากการศึกษาภาพยนตร์ซึ่งเป็นผลงานออกแบบเสียงของคุณณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์ พบว่าคุณณพวัฒน์ มีการวางแผนก่อนลงมือสร้างสรรค์เสียงประกอบ โดยจะตีความจากเนื้อหาของภาพยนตร์ แล้ววางแผนทางการออกแบบเสียงประกอบให้สอดคล้องไปกับภาพยนตร์แต่ละเรื่อง เพื่อสร้างคาแรคเตอร์ หรือลักษณะเฉพาะในแง่ตัวละครในภาพยนตร์ หรือสร้างลักษณะเฉพาะให้กับภาพรวมของภาพยนตร์ ดังนี้

ในภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง ตอนหลาวชะโอน ตัวละครที่สำคัญของเรื่องนี้ก็คือตัวละคร เปรด ซึ่งเป็นตัวละครที่สร้างขึ้นมาจากจินตนาการ ด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟฟิก

Video clip - เสียงผีเปรด

- ในแผ่น DVD : โฟลเตอร์ 4.2 : 03 ณพวัฒน์ : 02.mp4

จากความเชื่อที่สืบทอดกันมา เชื่อว่ามนุษย์ที่ทำร้ายพ่อแม่ เมื่อตายไปจะต้องกลายเป็นผีเปรด ตัวสูงใหญ่ แต่ปากเล็กเท่ารูเข็มไม่สามารถทานข้าวได้ ต้องทนทุกข์ทรมานร้องโหยหวนตลอดไป

คุณณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์ ได้ตีความหมายจากความเชื่อเรื่องผีเปรด เพื่อออกแบบเสียงประกอบเพื่อสร้างคาแรคเตอร์ให้แก่ตัวละครผีเปรดในเรื่อง 5 แพร่ง ตอนหลาวชะโอน โดยออกแบบเสียงผีเปรดให้มีเสียงร้องโหยหวนที่แหลมสูง ตามลักษณะปากที่มีขนาดเท่ารูเข็ม และด้วยรูปลักษณะของคนกึ่งปีศาจ จึงผสมเสียงระหว่างเสียงเก้าอี้เหล็กขูดพื้น เสียงหมู เสียงปลาวาฬ และเสียงคน (ณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์, สัมภาษณ์, 7 พฤศจิกายน 2557)

นอกจากการออกแบบเสียงประกอบเพื่อสร้างคาแรคเตอร์ให้กับตัวละครแล้ว คุณณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์ ยังใช้วิธีการออกแบบเสียงประกอบเพื่อสร้างคาแรคเตอร์ให้กับภาพรวมของภาพยนตร์ด้วย ดังเช่นตัวอย่างในภาพยนตร์เรื่อง Suckseed เป็นภาพยนตร์



เกี่ยวกับนักเรียนมัธยมกลุ่มหนึ่งที่ไล่ตามความฝันที่จะตั้งวงดนตรีร็อกเพื่อชองงานประกวดระดับประเทศ คุณณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์ได้วางแผนการออกแบบเสียงประกอบทั้งหมดให้สร้างสรรค์ขึ้นมาด้วยเครื่องดนตรีของวงดนตรีประเภทร็อก ได้แก่ กีตาร์ไฟฟ้า เบส และกลอง โดยสร้างเป็นเสียงประกอบเวลาตัวละครตกใจ ตัวละครสิ้นลม หรือใช้เสริมอารมณ์ในช่วงที่ภาพยนตร์อยู่ในฉากตื่นเต้น ลุ้นระทึก เป็นการสร้างคาแรคเตอร์ให้ภาพรวมของภาพยนตร์เรื่อง Suckseed มีความเชื่อมโยงกับดนตรีร็อกตลอดทั้งเรื่อง

Video clip - เสียงประกอบภาพยนตร์เรื่อง Suckseed

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.2 : 03 ณพวัฒน์ : 04.mp4

จะเห็นได้ว่าการออกแบบเสียงประกอบเพื่อสร้างคาแรคเตอร์ของคุณณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์ เป็นการช่วยส่งเสริมให้ผู้ชมจดจำตัวละคร หรือภาพยนตร์เรื่องนั้นได้ชัดเจนยิ่งขึ้น อย่างเช่น

ผู้ชมจะจดจำอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครแปรปรวนได้จากการออกแบบเสียงร้องโหยหวน ผู้ชมจะจดจำภาพยนตร์ Suckseed ว่าเป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับวงดนตรีร็อกจากการออกแบบเสียงประกอบด้วยเครื่องดนตรีร็อก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2.2 ออกแบบเสียงประกอบเพื่อเพิ่มความรุนแรงและลดความรุนแรงในภาพยนตร์

ในผลงานออกแบบเสียงของคุณณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์ พบการออกแบบเสียงประกอบเพื่อจงใจเพิ่มความรุนแรง และลดความรุนแรง จากภาพที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ โดยมีจุดประสงค์เพื่อใช้เสียงประกอบเป็นเครื่องกำหนดความรู้สึกของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์ ดังนี้

การออกแบบเสียงเพื่อเพิ่มความรุนแรง

ในภาพยนตร์แอคชั่น เสียงประกอบมีส่วนสำคัญอย่างมากในการเสริมความรุนแรงในฉากภาพยนตร์ ดังเช่นการออกแบบเสียงประกอบเพื่อเสริมความรุนแรงให้กับภาพ

ในภาพยนตร์เรื่ององค์บาก 2 ผลงานออกแบบเสียงของคุณนคร โฆษิตไพศาล ซึ่งในการออกแบบเสียงของคุณณวัฒน์ ลิขิตวงศ์ ก็พบวิธีการใช้เสียงประกอบเพิ่มความรุนแรงในภาพยนตร์ ดังนี้

ภาพยนตร์เรื่อง 5 แพรง ตอนหลาวชะโอน ในฉากที่ตัวละคร เป้ หลบหนีออกจากวัด เพื่อหนีวิญญาณผีเปรตที่มาหลอกหลอนเพราะกรรมของเขาคือเคยฆ่าคนตาย เพราะปาหิ้นใส่รถยนต์เพื่อปล้นทรัพย์ เมื่อเป้หลบหนีออกมา กลับหลงทางเข้าไปในป่า ซึ่งวิญญาณของภูตผีในป่าได้ถือโอกาสลงโทษเป้ด้วยการขว้างปาหิ้นใส่ ดังที่เขาเคยทำกรรมเอาไว้

Video clip - ฉากเป้โดนหินปา

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.2 : 03 ณวัฒน์ : 05.mp4

ในฉากนี้คุณณวัฒน์ ลิขิตวงศ์ ออกแบบเสียงหินที่ขว้างใส่เป้ให้ฟังแล้วรุนแรงกว่าความเป็นจริงมาก ด้วยการผสมเสียงลมให้รู้สึกถึงความเร็วที่หินถูกขว้างมา ประกอบกับเสียงหินกระทบกระดูกและเสียงของเลือดกระจายออกเมื่อหินกระทบหน้าของเป้

การออกแบบเสียงประกอบให้ผู้ชมรู้สึกถึงความรุนแรง เจ็บปวดของตัวละคร ส่งผลให้ผู้ชมได้รู้สึกว่าการที่ย้อนกลับมาลงโทษเป้นั้นน่ากลัวและรุนแรงมาก สอดคล้องกับกรรมที่เป้ได้เคยปาหิ้นใส่คนอื่นจนถึงแก่ชีวิต

การออกแบบเสียงเพื่อลดความรุนแรง

หากภาพยนตร์ต่อสู้ ใช้เสียงเป็นส่วนประกอบหนึ่งในการสร้างความรุนแรงที่เหนือกว่าความเป็นจริง ในทางตรงกันข้าม ภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย กลับทำในทางตรงกันข้าม คือใช้เสียงเพื่อลดความรุนแรงในภาพยนตร์ลงในฉากที่มีการต่อสู้กัน ทำให้เกิดความรู้สึก ไม่สมจริง ขึ้นมา ซึ่งจะตรงข้ามกับภาพยนตร์ต่อสู้ที่ต้องการความรุนแรงที่เหนือกว่าความเป็นจริง จากการวิเคราะห์พบการออกแบบเสียงเพื่อจางลดความรุนแรงจากภาพของคุณณวัฒน์ ลิขิตวงศ์ 2 วิธีการ ดังนี้

1. การปรับระดับเสียง (intensity)
2. การผสมเสียงเพื่อลดความรุนแรง

ทั้งสองวิธีการส่งผลต่อการรับรู้ทางเสียงของผู้ชม ว่าสิ่งที่เกิดขึ้นในฉากภาพยนตร์นั้นไม่สมจริง ผู้ชมจะเกิดความรู้สึกว่าตัวละครในฉากที่ถูกทำร้าย หรือบาดเจ็บนั้นไม่เจ็บปวดเหมือนความรู้สึกที่จะเกิดขึ้นในชีวิตจริง

### 1. การปรับระดับเสียง (intensity)

เสียงสามารถสื่อถึงความรุนแรงได้ด้วยเสียงของการพังทลายและการกระทบกระทั่งอย่างรุนแรงเช่น เสียงระเบิด เสียงกระจกแตก เสียงชกต่อย เสียงไม้ฟาด หากในภาพยนตร์ต่อสู้ก็จะเน้นให้เสียงพวกนี้ดังขึ้นมากกว่าปกติ แต่หากเป็นฉากต่อสู้ในแอนิเมชันสำหรับเด็กแล้ว เสียงเหล่านี้จะถูกปรับให้เบาลงจากความเป็นจริง แม้ในภาพจะมีภาพของความรุนแรงปรากฏแต่ เสียง ที่เบา จะไปช่วยลดความรู้สึกรุนแรงลง

### 2. การผสมเสียงเพื่อลดความรุนแรง

ในภาพยนตร์แอนิเมชัน ฉากที่เป็นการต่อสู้ที่ไม่ต้องการอารมณ์ดุเดือด ลุ้นระทึกมากนัก จะมีการออกแบบเสียงที่แตกต่างกันไป อย่างแรกคือเสียงประกอบต่างๆจะไม่มี ความสมจริงมากนัก อย่างเช่นในฉากที่แซมถูกกักตัวไว้ในศูนย์วิจัยเพราะนักวิทยาศาสตร์ตัวร้ายมองว่าแซมเป็นตัวปัญหาที่จะมาขัดขวางแผนการ หน่อวาและจ่อเป สองพี่น้องสาวกระหริ่ง จึงบุกเข้าไปช่วย จึงมีการต่อสู้เกิดขึ้น ในฉากนี้มีการกระทำที่สื่อถึงความรุนแรงมากมาย แต่เสียงประกอบกลับเป็นไปในลักษณะไม่สมจริง และไม่โครมครามุนจนน่ากลัว เพราะในฉากนี้ยังคงบรรยากาศตลกๆของนักวิทยาศาสตร์เป็นๆที่พยายามไล่ตาม เสียงของความรุนแรงต่างๆ ที่ปรากฏในฉากนี้ มีดังนี้

ภาพ	เสียง
แซมขับรถบินพุ่งชนคน	เสียงระบบดิจิตอลในเครื่องรถ เสียงคล้ายเหล็กกระทบวัตถุ ไม่มีเสียงกระทบเนื้อ
หน่อวาใช้โคมไฟฟาดคน	เสียงคล้ายเหล็กกระทบวัตถุ ไม่มีเสียงกระทบเนื้อ

ฉากต่อสู้ เตาะต๋อย	เป็นเสียงสังเคราะห์ที่ไม่สมจริงมากนัก และเบา  ไม่มีเสียงกระตุกแตก  ไม่มีเสียงกระทบเนื้อ
ผู้ร้ายยิงปืนตาข่าย	เสียงตาข่ายฟุ้งตัวไฟ  ไม่มีเสียงจุดระเบิด

ตารางที่ 4.5 อธิบายภาพและเสียงในฉากแซมถูกกักตัวไว้ในศูนย์วิจัย  
จากภาพยนตร์เรื่องเอคโค โจ้วก้องโลก (2555)

Video clip - ฉากต่อสู้ของหน่อวา

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.2 : 03 ณพวัฒน์ : 06.mp4

การลดความรุนแรงด้วยเสียงยังพบในภาพยนตร์เรื่องอื่นบ้างนอกจากแอนิชั่น ซึ่งจะพบในฉากที่เกิดการปะทะกัน แต่ภาพยนตร์ไม่ต้องการสื่อถึงความรุนแรง อาจจะสื่อถึงความน่ารักหรือตลกแทน อย่างเช่น

ในภาพยนตร์เรื่อง Suckseed ห่วยขั้นเทพ (2554) ผลงานออกแบบเสียงของคุณณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์ ในฉากที่คั้งและเปิด สองตัวเอกของเรื่อง กำลังตามหาหม้อกลองมาร่วมวง จึงสังเกตเห็นความบ้าบิ่นของ เอ็กซ์ ในการเล่นบาส ทั้งคู่จึงมาดูข้างสนามบาสด้วยความคาดหวังไว้สูง เอ็กซ์กระโดดลอยตัวจะยึดลูกบาสลงห่วง แต่ดันกระโดดไม่ถึง จึงร่วงลงไปกองกับพื้นจนแขนหัก ในจังหวะที่เอ็กซ์หล่นกระแทกพื้น แทนที่จะเป็นเสียงสมจริงเมื่อร่างกายคนหล่นกระแทกพื้น แต่คุณณพวัฒน์ก็เลือกใช้เสียง “วืด” แบบตลก เพื่อลดความรู้สึกเจ็บและสร้างอารมณ์ตลก สนุกสนาน ขึ้นมาแทน



รูปที่ 4.12 เอ็กซ์กระโดดไม่ถึงแป้นบาส  
จากภาพยนตร์เรื่อง Suckseed ห่วยขั้นเทพ (2554)

Video clip - ฉากแป้นบาส

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.2 : 03 ณพวัฒน์ : 07.mp4

จากอัตลักษณ์ในการสร้างสรรค์เสียงของคุณณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์ ในการสร้างสรรค์เสียงประกอบด้วยเทคนิคที่หลากหลายและการใช้เสียงประกอบเพื่อประโยชน์ที่หลากหลาย จะเห็นได้ว่า คุณณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์ เป็นนักออกแบบเสียงที่ให้ความสำคัญในขั้นตอนการวางแผนการลงมือสร้างสรรค์เสียงเป็นอย่างมาก ซึ่งในกระบวนการนี้ต้องผ่านการชมภาพยนตร์และตีความจากเนื้อหาภาพยนตร์โดยละเอียด นอกจากนั้นยังมีการพูดคุยกับผู้กำกับภาพยนตร์ก่อนการลงมือสร้างสรรค์ เพื่อให้ขั้นตอนการวางแผนไปในทิศทางที่สอดคล้องกับผู้กำกับภาพยนตร์แน่นอนเสียก่อนที่จะลงมือทำ

จุดร่วมในการออกแบบเสียงของนักออกแบบเสียงระบบ Studio

จากการวิเคราะห์อัตลักษณ์ของนักออกแบบเสียงภาพยนตร์ในระบบสตูดิโอทั้ง 3 คน พบจุดร่วมในการออกแบบเสียงที่สอดคล้องกัน ดังนี้

- (1) ออกแบบเสียงจากมุมมองบุคคลที่ 1
- (2) การผสมเสียง (mix) เน้นความชัดเจน (Clarity)

### (3) ใช้เสียงประกอบ (Sound effect) แบบ Non-Diegetic Sound เสริมอารมณ์

จุดร่วมในการออกแบบเสียงที่พบนั้น จะเห็นได้ว่าเป็นการใช้เสียงประกอบเพื่อเร้าอารมณ์ผู้ชมเป็นหลัก โดยเน้นที่การทำให้ผู้ชมรับรู้ได้ถึงความรู้สึกตัวละครในภาพยนตร์ จึงเป็นการออกแบบเสียงด้วยการคิดจากมุมมองบุคคลที่ 1 เป็นหลัก ประกอบกับการสื่อสารด้วยการออกแบบเสียงประกอบที่ได้ยินชัดเจนและมีความหมายที่ชัดเจน เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจไปถึงเนื้อหาที่ภาพยนตร์ต้องการจะสื่อได้ง่าย ไม่ซับซ้อน

#### (1) การออกแบบเสียงจากมุมมองบุคคลที่ 1

การออกแบบเสียงจากมุมมองบุคคลที่ 1 คือการออกแบบเสียงเพื่อให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนเป็นตัวละครในภาพยนตร์ ผู้ชมจะได้ยินและเข้าใจความหมายของเสียงเหมือนประหนึ่งเป็นตัวละครในภาพยนตร์ ทำให้ผู้ชมอยากติดตามเรื่องราวในภาพยนตร์ต่อไป เกิดความรู้สึกร่วมไปกับตัวละคร

จากการวิเคราะห์พบวิธีการออกแบบเสียงจากมุมมองบุคคลที่ 1 ด้วยกัน 2 วิธี ดังนี้

##### 1.1 ออกแบบเสียงให้ผู้ชมได้ยินเสียงสนทนาดังว่าเสียงบรรยากาศเสมอ

การเลือกปรับระดับเสียง (Level) ของเสียงประเภทต่างๆให้ดังเบาแตกต่างกัน เป็นขั้นตอนที่เรียกว่าการบาลานซ์เสียง (Balance) เป็นขั้นตอนที่นักออกแบบเสียงต้องตัดสินใจ เลือกว่าจะให้เสียงไหนเป็นเสียงเด่น เสียงไหนเป็นเสียงรอง ซึ่งจุดร่วมในการออกแบบเสียงของนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอจะออกแบบให้เสียงบทสนทนาดังที่สุด หรือเป็นเสียงเด่นที่สุดในภาพยนตร์เสมอ และเลือกที่จะให้เสียงบรรยากาศเป็นเสียงรอง

หากเปรียบเทียบกับความเป็นจริง ในขณะที่เรากำลังยืนมองคน 2 คนคุยกัน ในฐานะบุคคลที่ 3 ด้วยระยะห่างระหว่างเรากับตัวละคร ทำให้มีโอกาสที่จะได้ยินเสียงสนทนา มีระดับเสียงดังเท่ากับเสียงบรรยากาศรอบข้าง ซึ่งในภาพยนตร์ หากผู้ชมได้ยินเสียงสนทนา ดังชัดเจนมากกว่าเสียงบรรยากาศ เท่ากับว่าผู้ชมได้ยินเสียงในฐานะบุคคลที่ 1 หรือได้ยินเสียงในฐานะตัวละครที่อยู่ในวงสนทนานั้น

ซึ่งการปรับระดับเสียงในลักษณะบุคคลที่ 1 จะพบในผลงานภาพยนตร์ทุกเรื่องของนักออกแบบเสียงในระบบสตูดิโอ คือคุณสุนิตย์ อัศวินิกุล คุณนคร โฆษิตไพศาล และคุณณวัฒน์ ลิขิตวงศ์ โดยจะขอยกตัวอย่างฉากที่เห็นได้อย่างชัดเจน ดังนี้

ในภาพยนตร์เรื่องไม่ได้ขอให้มารัก ผลงานออกแบบเสียงของคุณนคร โฆษิตไพศาล ในฉากที่ตัวละครสองคนชวนกันไปปิกนิก ในฉากที่ทั้งสองยืนคุยกันบนสะพานข้ามน้ำตก ด้วยระยะกล้องที่เป็นมุมไกล แต่เสียงสนทนาในฉากนี้จะได้ยินชัดเจน ในขณะที่เสียงบรรยากาศรอบข้างมีระดับเสียงที่เบากว่าเสียงสนทนา



รูปที่ 4.13 ฉากจากภาพยนตร์เรื่องไม่ได้ขอให้มารัก

อีกหนึ่งฉากในภาพยนตร์เรื่อง Suckseed ห่วยขั้นเทพ ผลงานออกแบบของคุณณวัฒน์ ลิขิตวงศ์ ในฉากที่เปิดเดินมาเรียกเอนที่นั่งอยู่ที่โต๊ะหินอ่อน มีนักเรียนคนอื่นอีกหลายคนเล่นฟุตบอลกันอยู่ข้างหลัง การปรับระดับเสียงในฉากนี้ผู้ชมจะได้ยินเสียงสนทนาระหว่างเปิดกับเอนชัดที่สุด แบบมีระดับเสียงดังกว่าบรรยากาศรอบข้างมาก โดยคุณณวัฒน์ ลิขิตวงศ์ เลือกที่จะตัดเสียงบรรยากาศบางเสียงออกไปอีกด้วย เช่นเสียงนักเรียนคนอื่นที่กำลังเล่นฟุตบอลอยู่ข้างหลัง



รูปที่ 4.14 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง Suckseed ช่วยขึ้นเทพ

Video clip - ฉากคุยกันบนสะพาน จากภาพยนตร์เรื่องไม่ได้ขอให้มารัก  
และฉากคุยกันที่โต๊ะหินอ่อน จากภาพยนตร์เรื่อง Suckseed  
- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.2 : 04 จุดรวมระบบสตูดิโอ : 01.mp4

การออกแบบให้เสียงสนทนาดังกว่าเสียงบรรยากาศ เป็นการเริ่มต้นคิดจากการให้ความสำคัญของเสียงสนทนาเป็นลำดับแรก ทำให้ผู้ชมรับรู้เนื้อหาของบทสนทนาได้ดีราวกับเป็นตัวละครที่ร่วมวงสนทนาอยู่ ทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวได้ง่าย ซึ่งเป็นหนึ่งในจุดประสงค์ของการออกแบบเสียงจากมุมมองบุคคลที่ 1

### 1.2 ออกแบบเสียงเพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเหมือนตัวละครรู้สึก

การออกแบบเสียงเพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเหมือนเป็นตัวละคร เช่น หากตัวละครกำลังรู้สึกมีความสุข เสียงจะทำให้ผู้ชมรู้สึกมีความสุขไปด้วย หรือหากตัวละครรู้สึกกลัวอยู่ เสียงก็จะทำให้ผู้ชมรู้สึกกลัวไปด้วย อย่างเช่น

ในภาพยนตร์ผีเรื่องลัดดาแลนด์ และ 5 แพร่ง จะพบการใช้เสียงระดับนี้ในการกระตุ้นความกลัว ซึ่งจะใช้ฉากที่บีบคั้นอารมณ์เป็นเสียงแหลมสูงหรือทุ้มต่ำ เป็นย่านความถี่ของเสียง (frequency) ที่ผิดไปจากการได้ยินปกติในชีวิตประจำวัน มีลักษณะรูปร่างของเสียง(shape) แบบ Reverberant คือ เสียงที่เกิดขึ้นแล้วดังกังวาน เกิดขึ้นยาวแล้วค่อยๆ



สลายไปอย่างช้าๆ หรือฉากที่ทำให้ผู้ชมตกใจ ก็จะเป็นการใช้เสียงที่มีลักษณะ Impulsive คือ เสียงที่เกิดขึ้นมาอย่างรวดเร็ว แล้วสลายไปอย่างรวดเร็ว

จะขอยกตัวอย่างฉากหนึ่ง ในภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ ผลงานออกแบบเสียงของคุณวัฒน์ ลิขิตวงศ์ ฉากที่ธี ตัวเอกของเรื่อง วิ่งออกกำลังกายยามเช้าในหมู่บ้าน เมื่อบรรยากาศในหมู่บ้านวังเวงไร้ผู้คนอย่างน่าสงสัย ตั้งแต่ธีเริ่มวิ่งออกจากบ้าน นอกจากเสียงเพลงเบาๆ สร้างบรรยากาศให้เกิดความสงสัยและหวาดระแวง คุณวัฒน์ใช้เพียงแค่เสียง Foley ของตัวละคร คือเสียงหอบหายใจและฝีเท้าในการวิ่ง ไร้ซึ่งเสียงประกอบอย่างเสียงลมหรือเสียงนก จนกระทั่งธีมาหยุดยืนหน้าบ้านร้าง ที่เพิ่งเกิดการฆาตกรรมในบ้านมาหมาดๆ ธีจ้องมองบ้านหลังนั้นด้วยความสงสัย พร้อมกับเสียงประกอบ(Sound effect) ทุ่มต่ำลากยาวที่เพิ่มเข้ามา สร้างความรู้สึกให้ผู้ชมหวาดระแวงบ้านหลังนี้ไปพร้อมๆ กันนี้ ก่อนที่จะมีเสียงสุนัขเห่าดังขึ้นอย่างรวดเร็ว ทำให้สร้างความตกใจให้ธีและผู้ชม



รูปที่ 4.15 ฉากสุนัขเห่าธี จากภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์

Video clip - ฉากตกใจสุนัข

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.2 : 04 จุดร่วมระบบสตูดิโอ : 02.mp4

จากฉากนี้จะเห็นได้ว่า การออกแบบเสียงนั้นมีจุดประสงค์ก็เพื่อทำให้ผู้ชมรู้สึกร่วมประหนึ่งเป็นตัวละครในภาพยนตร์ เมื่อธีสงสัย ผู้ชมก็จะสงสัยไปด้วย เมื่อธีกลัว ผู้ชมก็จะกลัวไปด้วย และเมื่อธีตกใจ ผู้ชมก็จะตกใจไปด้วยเช่นกัน แสดงให้เห็นว่าการออกแบบเสียงในฉากนี้ทำเพื่อนให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมในฐานะบุคคลที่ 1 หรือในฐานะตัวละครที่ปรากฏในฉากนั้นนั่นเอง

การออกแบบให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมในฐานะบุคคลที่ 1 การเน้นให้เสียงสนทนาชัดเจนเป็นหลัก จะทำให้ผู้ชมเข้าใจและติดตามเรื่องราวในภาพยนตร์ได้ง่าย และการออกแบบเสียงให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเหมือนตัวละคร จะทำให้ผู้ชมเข้าใจความรู้สึกตัวละคร เช่นความรู้สึกกลัว ความรู้สึกรัก ความรู้สึกมีความสุข หรือความรู้สึกเศร้า ส่งผลให้เกิดความรู้สึกร่วมกับภาพยนตร์ สร้างความบันเทิงในการรับชมได้มากยิ่งขึ้น

## (2) การผสมเสียง (Mixing) เน้นความชัดเจน (Clarity)

ในการออกแบบเสียงในขั้นตอนผสมเสียง (mix) พบว่านักออกแบบเสียงในระบบสตูดิโอ ได้แก่ คุณสุนิตย์ อัศวินิกุล คุณนคร โฆษิตไพศาล และคุณณวัฒน์ ลิขิตวงศ์ จะออกแบบเสียงเพื่อความชัดเจน (Clarity) เป็นหลัก

ยกตัวอย่างเช่น การผสมเสียงของคุณนคร โฆษิตไพศาล จะมีเป้าหมายเพื่อการสื่อสารที่ชัดเจน โดยเสียงที่ปรากฏในภาพยนตร์จะมีภูมิทัศน์ทางเสียง เป็นลักษณะ Hi-fi soundscape คือมีภูมิทัศน์ของเสียงที่สามารถแยกแยะเสียงที่ได้ยิน คือเสียงสนทนา เสียงบรรยากาศ เสียงประกอบ และเสียงดนตรี ได้อย่างชัดเจน และมีระดับความดังของเสียง (intensity) ที่ไม่ทับซ้อนกัน แยกแยะเสียงจากการฟังได้ง่าย

ในภาพยนตร์เรื่ององค์บาก 2 ผลงานออกแบบเสียงของคุณนคร โฆษิตไพศาล ในฉากต่อสู้ที่เกิดขึ้นใจกลางชุมชน ในฉากนี้คุณนครออกแบบเสียงให้เสียงบรรยากาศมีระดับเสียงที่ไม่ดังมาก โดยเน้นให้เสียงประกอบและเสียงสนทนามีระดับเสียงที่ดังโดดเด่นที่สุด เมื่อผู้ชมดูฉากนี้ ก็จะสามารถแยกแยะเสียงต่างๆออกจากกันได้ชัดเจน ทำให้สนุกสนานตื่นเต้นไปกับฉากนี้ได้อย่างเป็นปกติ



เปรียบเทียบกับภาพยนตร์เรื่องสัตว์ประหลาด ผลงานออกแบบเสียงของคุณอัคริศ เฉลิม กัลยาณมิตร ในฉากที่ตัวละครเดินอยู่ในย่านชุมชน คุณอัคริศเฉลิมเลือกที่จะให้ระดับเสียงบรรยากาศมีความดังมาก และเสียงต่างๆทับซ้อนกันจนวายไปหมด เสียงสนทนาก็เบา กว่าเสียงบรรยากาศ เป็นภูมิทัศน์ทางเสียง ในลักษณะ Lo-fi soundscape ฟังและแยกแยะเสียงต่างๆ ออกจากกันได้ยาก



รูปที่ 4.17 ฉากตัวละครเดินในย่านชุมชนจากภาพยนตร์เรื่องสัตว์ประหลาด

Video clip - เปรียบเทียบภาพยนตร์เรื่ององค์บาก 2 และภาพยนตร์เรื่องสัตว์ประหลาด  
- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.2 : 04 จุดรวมระบบสตูดิโอ : 03.mp4

การออกแบบภูมิทัศน์ทางเสียงของนักออกแบบเสียงในระบบสตูดิโอ จะพบว่าเป็นการออกแบบภูมิทัศน์ทางเสียงแบบ Hi-fi soundscape ทั้งหมด โดยไม่พบการออกแบบภูมิทัศน์ทางเสียงในลักษณะ Lo-fi soundscape

โดยจุดประสงค์ของการออกแบบภูมิทัศน์ทางเสียงแบบ Hi-fi soundscape ก็เพื่อการสื่อสารที่ชัดเจน เข้าใจความหมายของเสียงที่เกิดขึ้นได้ง่าย ไม่เกิดความรู้สึกคลุมเครือกับความหมายของเสียงที่เกิดขึ้นในฉาก ทำให้ผู้ชมสามารถติดตามเรื่องราวในภาพยนตร์ได้อย่างสะดวก

### (3) ใช้เสียงประกอบ (Sound effect) แบบ Non-Diegetic Sound เสริมอารมณ์

จากการศึกษาผลงานออกแบบเสียงของนักออกแบบเสียงในระบบสตูดิโอ พบการใช้เสียงประกอบ (Sound effect) แบบ Non-Diegetic Sound ทำหน้าที่เสริมอารมณ์ อยู่ในภาพยนตร์ทุกเรื่องที่ศึกษา

เสียง Non-Diegetic Sound คือเสียงที่แหล่งกำเนิดเสียงไม่ได้ปรากฏอยู่ในโลกของภาพยนตร์ ดังนั้น เสียงประกอบแบบ Non-Diegetic Sound จึงเป็นเสียงประกอบที่แหล่งที่มาของเสียงไม่ปรากฏในภาพ ยกตัวอย่างเช่น

ในภาพยนตร์เรื่อง โคตรรักเอ็งเลย (2549) ผลงานการออกแบบเสียงของคุณสุนิตย์ อัศวินิกุล จะเห็นการใช้เสียงประกอบลักษณะนี้อย่างเด่นชัด ในฉากที่นางเอกประสบอุบัติเหตุเสียชีวิต แล้วกลายเป็นผีมาหลอกพระเอก คุณสุนิตย์ใช้เสียงจิ้งหรีดเป็นเสียงบรรยากาศเวลากลางคืน และเสียงประกอบแบบ Non-Diegetic Sound ที่ดังขึ้นมากะทันหัน เพื่อเสริมอารมณ์ตกใจกลัว



รูปที่ 4.18 ฉากตัวเอกเดินผ่านประตูห้องน้ำ แล้วมีเสียงประกอบดังขึ้นมาพร้อมการปรากฏตัวของผี จากภาพยนตร์ โคตรรักเอ็งเลย (2549)

Video clip - ฉากผีหลอก

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.2 : 04 จุดร่วมระบบสตูดิโอ : 04.mp4

หลังจากนี้หนังก็เปลี่ยนอารมณ์ เมื่อหนังเฉลยว่านางเอกที่จิ้งแล้วยังไม่ตาย แต่แอบปีนเข้ามาในบ้าน ซึ่งหนังเลือกที่จะเฉลยในอารมณ์ของภาพยนตร์ตลก คุณสุนิตย์ใช้เสียงดนตรีประกอบสนุกสนาน และใช้เสียงประกอบที่สร้างจากเสียงเปียโน เสริมอารมณ์ตลกประกอบไปกับการกระทำตลกๆของนางเอกที่ พยายามหลบซ่อนตัวไม่ให้พระเอกเห็น

และในภาพยนตร์เรื่อง Suckseed ทุ่มช่วยขึ้นเทพ ผลงานออกแบบเสียงของคุณณวัฒน์ ลิขิตวงศ์ ก็พบการใช้เสียงประกอบแบบ Non-Diegetic Sound อยู่ตลอดทั้งเรื่อง ซึ่งเป็นเสียงประกอบที่สร้างสรรค์มาจากเสียงเครื่องดนตรีต่างๆ และจะใช้เสริมให้ผู้ชมเข้าใจถึงความรู้สึกของตัวละคร เช่นรู้สึกตกใจ หมตกำลังใจ และยังใช้ในฉากตลกอีกด้วย

ผลงานภาพยนตร์ของนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ จะเป็นภาพยนตร์ในกระแสหลักที่ต้องการผลลัพธ์ทางรายได้ การที่จะได้รายได้ดีนั้น ภาพยนตร์ต้องถูกใจผู้ชมส่วนมาก ซึ่งผู้ชมโดยทั่วไปจะมีความสามารถในการชมภาพยนตร์หลายระดับ ตั้งแต่ชอบดูภาพยนตร์เพียงเพื่อบันเทิง ไม่อยากคิดอะไรมาก ไปจนถึงผู้ที่ดูภาพยนตร์แล้วสามารถวิเคราะห์เชิงลึกได้ และด้วยความสามารถในการรับรู้ที่หลากหลายระดับนี้เอง ทำให้ภาพยนตร์ที่ต้องการรายได้ตอบแทนสูง ต้องสร้างภาพยนตร์ให้เข้าใจได้ง่าย เข้าถึงผู้ชมได้หลายระดับ นอกจากการเล่าเรื่องที่ต้องเข้าใจได้อย่างชัดเจนแล้ว ภาพและเสียงก็ต้องออกแบบให้ชัดเจน เข้าใจง่าย การออกแบบเสียงจากมุมมองบุคคลที่ 1 จึงตอบโจทย์ในข้อนี้อย่างมาก

## 4.2.2 กลุ่มนักออกแบบเสียงระบบอิสระ

### 4.2.2.1 อัคริเศลิม กัลยามมิตร

คุณอัคริเศลิม กัลยามมิตร เป็นนักออกแบบเสียงที่มีบทบาทสำคัญในวงการภาพยนตร์อิสระในประเทศไทย ออกแบบเสียงให้กับผู้กำกับภาพยนตร์อิสระแถวหน้าในประเทศไทยมากมายหลายท่าน อาทิเช่น คุณอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล คุณเป็นเอกรัตนเรือง คุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี คุณอาทิตย์ อัสสรรัตน์ และคุณโนชา สุวิชากรพงศ์



รูปที่ 4.19 คุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร

(ก) ประวัติ

คุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร เกิดวันที่ 30 ตุลาคม พ.ศ. 2518 ที่กรุงเทพมหานคร และจบปริญญาตรี รัฐศาสตร์ด้านความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ จากมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ความตั้งใจแรกเริ่มคือการทำงานทางการทูต แต่คุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร กลับชอบในด้านการทำเพลงและศิลปะ จึงหาโอกาสไปเรียนต่อต่างประเทศในสายงานที่ชอบ ประกอบกับคำแนะนำจากพี่ชายให้ลองไปเรียนสายภาพยนตร์ ทำให้คุณอัคริศเฉลิมตัดสินใจไปศึกษาต่อด้านภาพยนตร์ที่ประเทศสหรัฐอเมริกา ด้วยความที่จบปริญญาตรีด้านรัฐศาสตร์มา ในช่วงแรกคุณอัคริศเฉลิมจึงไม่มีพื้นฐานทางภาพยนตร์เลย เมื่อไปเรียนภาพยนตร์ที่ Academy of Art University ที่ San Francisco ประเทศสหรัฐอเมริกา จึงต้องพยายามอย่างมากที่จะศึกษาเรียนรู้ให้ได้เทียบเท่ากับคนอื่น

จุดสำคัญคือคุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตรไม่ได้เริ่มต้นพื้นฐานการเรียนศิลปะมาตั้งแต่ต้น จึงไม่ได้ถูกปลูกฝังทฤษฎีทางศิลปะมาเลย ในด้านหนึ่งถือเป็นความยากลำบากที่ต้องเริ่มเรียนรู้ใหม่ แต่ในอีกด้านหนึ่ง การไม่ถูกปลูกฝังมา ทำให้คุณอัคริศเฉลิมเกิดการตั้งคำถามกับทฤษฎีทางศิลปะและภาพยนตร์ที่ได้เรียนรู้ โดยเกิดความสงสัยที่ว่าทำไมภาพยนตร์ต้องเป็นไปตามทฤษฎีที่เรียนเพียงเท่านั้น ประกอบกับอาจารย์ผู้สอนชาวอังกฤษเป็นคนที่มีเมตตาเรื่องทฤษฎีมาก เช่น การเล่าเรื่องในบทภาพยนตร์ต้องเรียงลำดับอย่างไร ต้องมีโครงสร้าง

แบบไหน หรือในการถ่ายทำต้องห้ามถ่ายข้ามไลน์ หรือ Cross the line อย่างเด็ดขาด ด้วยความสงสัยประกออบกับความอยากต่อต้านทฤษฎีภาพยนตร์ในตำราเรียน จึงเป็นแรงบันดาลใจในการทดลองสร้างภาพยนตร์แบบตรงข้ามกับทฤษฎีที่ได้เรียนมา ซึ่งเป็นการทำงานแบบภาพยนตร์ทดลองโดยไม่รู้ตัว ออกมาเป็นผลงาน ที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับคนบ้าสองคนนั่งคุยกับบนคาเฟ่ เมื่อนำผลงานไปส่งในห้องเรียน ปรากฏว่าเพื่อนร่วมชั้นเรียนชื่นชอบ และอาจารย์ก็บอกว่าภาพยนตร์ของคุณอัคริเศเฉลิมมีความน่าสนใจมาก เป็นการจุดประกายครั้งสำคัญในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ในรูปแบบทดลอง เพื่อสร้างงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวออกมา ซึ่งวิธีคิดนี้มีผลต่อเนื่องไปถึงวิธีการสร้างสรรค์เสียงในภาพยนตร์ของคุณอัคริเศเฉลิม กัลยาณมิตรเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน

อีกหนึ่งแรงบันดาลใจสำคัญที่มีผลต่อรสนิยมทางภาพยนตร์ของคุณอัคริเศเฉลิมคือ แรงบันดาลใจจากภาพยนตร์กลุ่มคลื่นลูกใหม่ฝรั่งเศส ในช่วงที่คุณอัคริเศเฉลิม กัลยาณมิตร ศึกษาอยู่ที่ San Francisco ในช่วงแรกคุณอัคริเศเฉลิม กัลยาณมิตรก็ศึกษา เรียนรู้จากภาพยนตร์ฮอลลีวูดเป็นหลัก จนได้ชมภาพยนตร์ของกลุ่มคลื่นลูกใหม่ฝรั่งเศส(French new wave) โดยผู้กำกับ Jean luc Godard ในภาพยนตร์เรื่อง Breathless

กลุ่มคลื่นลูกใหม่ฝรั่งเศสนี้เกิดขึ้นจากการกลุ่มนักวิจารณ์หนุ่มในฝรั่งเศสในช่วงปลายทศวรรษ 1950 หันมาสร้างภาพยนตร์ต่อต้านภาพยนตร์รุ่นก่อนที่สร้างกันเรื่อยมา เพราะความไม่พอใจกับภาพยนตร์ที่มีพล็อตเรื่องมาก ตกแต่งฉากอย่างหรูหรา แสดงกันอย่างไม่เป็นธรรมชาติและไม่มีความเป็นงานศิลปะ

กลุ่มคลื่นลูกใหม่ฝรั่งเศสมีความเชื่อตามทฤษฎีของอังเดร บาแซง (Andre Bazin) ที่กล่าวถึง ความสำคัญของภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นเครื่องมือสำรวจและบันทึกโลกตามความจริง ผู้สร้างภาพยนตร์ควรใช้ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือแสดงความรู้สึกของตัวเองออกมา โดยบาแซงเชื่อว่า การถ่ายทำที่บันทึกพื้นที่และบริเวณโดยรอบของวัตถุ จะเกิดความรู้สึกเหมือนจริงในภาพยนตร์ หรือก็คือการถ่ายภาพระยะชัดลึก (Depth of field) (บรรจง โกศลวัฒน์, 2548, 163-165)

ซึ่งวิธีคิดของบาแซงส่งผลต่อแนวทางการออกแบบเสียงของคุณอัคริเศเฉลิม กัลยาณมิตรอย่างมาก นั่นก็คือรสนิยมการออกแบบเสียงที่เน้นความเหมือนจริงเป็นหลัก

เมื่อได้ดูก็รู้สึกว่าเป็นภาพยนตร์ในแบบที่ตัวเองอยากทำ จึงหาภาพยนตร์ยุโรปมาดูเพิ่มเติม เพราะการหาภาพยนตร์ต่างประเทศดูในสหรัฐอเมริกาขณะนั้นเป็นเรื่องยาก ซึ่งที่พอจะหาได้ก็จะเป็นภาพยนตร์ยุโรปเป็นส่วนใหญ่ และมีภาพยนตร์จากทวีปอเมริกาใต้บ้างเล็กน้อย เป็นส่วนสำคัญที่ส่งผลต่อรสนิยมและวิธีการสร้างสรรค์เสียงที่เป็นจุดเด่นของคุณ อัคริเศลิม กัลยาณมิตรอย่างมาก

ด้วยความที่มีความชื่นชอบในการเล่นดนตรีอยู่แล้ว จึงเริ่มสนุกกับการทำเสียงในภาพยนตร์เป็นพิเศษ ประกอบกับลักษณะนิสัยที่ชอบทำงานที่มีความเป็นส่วนตัว และจากที่ได้ทดลองทำงานเป็นช่างภาพ แล้วพบว่าไม่ชอบความกดดันในขณะออกกองถ่ายทำภาพยนตร์(Production) ที่ต้องทำงานกับผู้คนจำนวนมากภายใต้บรรยากาศที่ต้องเร่งรีบ ตำแหน่งนักออกแบบเสียงจึงตอบโจทย์ได้ดี เพราะเป็นงานหลังการถ่ายทำ(Post Production) ที่ทำในขณะที่อยู่คนเดียวได้ เมื่อได้ลองทำงานออกแบบเสียง เพื่อนที่เรียนด้วยกันก็ชื่นชอบผลงานการทำเสียงของคุณอัคริเศลิม จึงกลายเป็นคนทำเสียงภาพยนตร์ประจำของเพื่อนหลายคน และในขณะที่เรียนนั้นก็ได้รับงานถือไมค์บูมให้กับกองถ่ายภาพยนตร์อิสระใน San Francisco อยู่บ้าง ควบคู่ไปกับการเรียน

เมื่อเรียนจบแล้ว กลับมาประเทศไทย คุณอัคริเศลิม กัลยาณมิตร เริ่มต้นจากการทำงานเป็นคนถือไมค์บูมในกองถ่ายภาพยนตร์ จนเมื่อคุณอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ประกาศหาทีมงานในการสร้างภาพยนตร์เรื่องสัตว์ประหลาด(2547) ด้วยความที่สนใจในภาพยนตร์นอกกระแสอยู่แล้ว คุณอัคริเศลิมจึงนำผลงานภาพยนตร์ที่เคยทำไปสมัครงานกับคุณอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ด้วยพื้นฐานการคัดเลือกทีมงานของคุณอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ที่จะหาทีมงานที่มีมุมมองที่หลากหลายเพื่อบรรยากาศในการแลกเปลี่ยนและพัฒนาความคิดในการทำภาพยนตร์ จึงมองเห็นถึงมุมมองที่มีเอกลักษณ์ในงานของคุณอัคริเศลิมที่แตกต่างจากภาพยนตร์ในกระแสหลัก เมื่อรู้สึกถูกใจ จึงได้ตัดสินใจให้คุณอัคริเศลิมเข้ามาทำงานออกแบบเสียงให้ภาพยนตร์เรื่องสัตว์ประหลาด(2547) หลังจากการร่วมงานกันครั้งแรก คุณอัคริเศลิม กัลยาณมิตรก็ได้ร่วมงานกับคุณอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล มาอย่างต่อเนื่อง และเป็นใบเบิกทางที่ทำให้ได้ทำงานออกแบบเสียงภาพยนตร์ในประเทศไทย

ต่อมาคุณอัคริเศลิม กัลยาณมิตร มีโอกาสได้ร่วมงานกับผู้กำกับภาพยนตร์ในประเทศไทยอีกหลายท่าน เช่นภาพยนตร์เรื่อง Wonderful Town (2550) โดย อาทิตย์ อัสสรัตน์ เป็นภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ครั้งที่ 18 (2551)



และภาพยนตร์เรื่องเจ้านกกระจอก (2553) กำกับโดยคุณโนชา สุวิชากรพงศ์ นอกจากนี้ยังได้ร่วมงานกับคุณเป็นเอก รัตนเรือง ในภาพยนตร์ขนาดยาวทุกเรื่อง ตั้งแต่เรื่องคำพิพากษาของมหาสมุทร (2549) เป็นต้นมา จนถึงเรื่องพลอย (2550) เรื่องนางไม้ (2552) และเรื่องฝนตกขึ้นฟ้า (2554) ได้ร่วมงานกับคุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี ในภาพยนตร์เรื่องแต่เพียงผู้เดียว (2554) และตั้งวง (2556) นอกจากนี้ยังมีผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแสหลักท่านอื่นอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง The Isthmus ที่วางระหว่างสมุทร (2558) กำกับโดยคุณโสภณวรรณ บุญนิมิตร และคุณพีรชัย เกิดสินธุ์

ปัจจุบันคุณอัคริฉเฉลิม กัลยาณมิตร ยังคงทำงานอิสระมาโดยตลอด ไม่เคยทำงานประจำที่บริษัทไหนเลย นอกจากในวงการภาพยนตร์จะจดจำชื่อในฐานะนักออกแบบเสียงภาพยนตร์แล้ว คุณอัคริฉเฉลิม กัลยาณมิตร ยังมีงานเป็นอาจารย์สอนวิชาทางภาพยนตร์ควบคู่ไปกับการทำงานออกแบบเสียงภาพยนตร์โฆษณา

นอกจากจะเป็นนักออกแบบเสียงให้ภาพยนตร์แล้ว คุณอัคริฉเฉลิม กัลยาณมิตร ยังมีความสนใจในศิลปะทางด้านเสียง ในแบบ Sound installation art ในช่วงปีพ.ศ. 2549-2551 ได้ทำงานร่วมกับคุณโคอิชิ ซิมิซึ ในงาน Sound installation ชื่อ 'Anat(t)a' โดยมีการแสดงงานที่กรุงเทพมหานคร 2 ครั้ง และ อีก 1 ครั้ง ที่งานเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติ The 37th International Film Festival Rotterdam ประเทศเนเธอร์แลนด์

#### (ข) แนวคิดในการออกแบบเสียงของคุณอัคริฉเฉลิม กัลยาณมิตร

คุณอัคริฉเฉลิม กัลยาณมิตร มีรสนิยมทางการออกแบบเสียง ที่ต้องการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ให้เหมือนจริง คือเสียงที่ได้ยินในภาพยนตร์ต้องมีความใกล้เคียงกับเสียงที่ได้ยินเมื่ออยู่ในสถานที่จริงในฉากภาพยนตร์ โดยได้กล่าวไว้ว่า จะใช้วิธีการออกแบบเสียงให้สมจริงก่อน แล้วค่อยพัฒนาเสียงให้มีสีสันเพิ่มขึ้น จะไม่ทำให้หวิวหาวตั้งแต่ต้น ยกตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่องสัตว์ประหลาด ฉากในป่าที่ตัวละครวิ่งไล่จับเสือสมิงในร่างคน ในฉากนี้คุณอัคริฉเฉลิมใช้วิธีการปรับให้เสียงในฉากนี้มีความสมจริงเหมือนการได้ยินของคนปกติในชีวิตจริง แล้วค่อยใช้การปรับย่านความถี่เสียง (equalizer) โดยการเพิ่มเสียงรบกวน(Noise) ให้กับเสียงบรรยากาศ ประกอบการเร่งให้เสียงบรรยากาศที่จัดวางจากเสียงแมลงร้องระงมดังขึ้นมา เกิดเป็นความรู้สึกว่ามีความเหนือจริง (Surreal) ขึ้นมา (อัคริฉเฉลิม กัลยาณมิตร, 14 พฤศจิกายน 2557)

นอกจากนั้นคุณอัคริศจเฉลิม กัลยาณมิตร ยังมีวิธีออกแบบเสียงโดยตั้งใจจะไม่ใช้เสียงประกอบจากคลังข้อมูล (Libraly) และพยายามที่จะใช้เสียงที่บันทึกมาจากช่วงถ่ายทำ มาตัดแปลงเป็นเสียงประกอบ เพื่อให้เสียงประกอบในภาพยนตร์มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของแต่ละเรื่อง รวมทั้งยังเป็นการสร้างเอกลักษณ์ในการออกแบบเสียงของคุณอัคริศจเฉลิม กัลยาณมิตร อีกด้วย

(ค) อัตลักษณ์ในการสร้างสรรค์เสียงของคุณอัคริศจเฉลิม กัลยาณมิตร

คุณอัคริศจเฉลิม กัลยาณมิตร เป็นนักออกแบบเสียงในระบบอิสระ ที่ทำงานอยู่ในพื้นที่ของภาพยนตร์นอกกระแสในประเทศไทยเสมอมา โดยคุณอัคริศจเฉลิม มีรสนิยมทางการออกแบบเสียงส่วนตัวที่ต้องการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ให้เหมือนจริง โดยได้กล่าวไว้ว่าจะใช้วิธีการออกแบบเสียงให้สมจริงก่อน แล้วค่อยพัฒนาเสียงในฉากนั้น จะไม่ทำให้หือหวาตั้งแต่ต้น ยกตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่องสัตว์ประหลาด ฉากในป่าที่ตัวละครวิ่งไล่จับเสือสมิงในร่างคน ในฉากนี้คุณอัคริศจเฉลิมใช้วิธีการปรับให้เสียงในฉากนี้มีความสมจริงเหมือนการได้ยินของคนปกติในชีวิตจริง แล้วค่อยใช้การปรับย่านความถี่เสียง (equalizer) โดยการเพิ่มเสียงรบกวน(Noise) ให้กับเสียงบรรยากาศ ประกอบการเร่งให้เสียงบรรยากาศที่จัดวางจากเสียงแมลงร้องระงมดังขึ้นมา เกิดเป็นความรู้สึกว่ามีความเหนือจริง (Surreal) ขึ้นมา (อัคริศจเฉลิม กัลยาณมิตร, 14 พฤศจิกายน 2557)



รูปที่ 4.20 ฉากการไล่ล่าจากภาพยนตร์เรื่องสัตว์ประหลาด

Video clip - ฉากไล่จับเสือสมิง

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.2 : 05 อัคริศเฉลิม : 01.mp4

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ผลงานการสร้างสรรคเสียงของคุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร พบ อັตลัษณัในการสร้งสรรคเสียง ดังต้อไปนั้

1. การออกแบบภูมัทศนัทางเสียง (Soundscape) ให้เหมือนจรง
2. หลักลัษณัการใช้เสียงประกอบบบ Non-Diegetic Sound และสร้งสรรคเสียงประกอบบจากเสียงทึมีอยู่แล้วในภาพยนตร์

อັตลัษณัในการสร้งสรรคเสียงของคุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร หากเปรียบเปรียบกับนั้กออกแบบเสียงในระบบสตูดิโอแล้ว จะเห็นได้ถึถึวิธีการสร้งสรรคที่แตกต่ากันคนละทึศทาง ตั้งแต่วัธึคิตไปจนถึการลงมื่อสร้งสรรคเสียง

1. การออกแบบภูมัทศนัทางเสียง (Soundscape) ให้เหมือนจรง

การออกแบบภูมัทศนัทางเสียงให้เหมือนจรงหมายควมว่า การออกแบบเสียงในภาพยนตร์ให้ผู้ชมได้มึควมรู้สึทึว่าเสียงที่ไ้ยินในภาพยนตร์นั้มึควมเป็นธรรมชาติ ไม่กระตุนควมรู้สึทึให้มึกเกินไปกว่ควมเป็นจรง โดยเป็นการค่านั้ถึการจัดวางเสียงและปรึบต่างเสียง(mix) ให้มึควมใกล้เคียงกับการไ้ยินเสียงในชีวิตปรกติของมนุษย์

วัธึคิตการออกแบบภูมัทศนัทางเสียงให้เหมือนจรง มึลัษณัคล้ายเทคนัการถ่ายทำภาพยนตร์ของกลุ่มคลัสนัลูกใหม่ฟร้งเศส (France new wave) ซึ้งคุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตรมึควมซึนชอบเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว กลุ่มคลัสนัลูกใหม่ฟร้งเศสมึควมเชือตามทฤษฎัของอังเดร บาแซง(Andre Bazin) ทึกล่าวถึถึ ควมสาคัญของภาพยนตร์ในฐานะทึเป็นเครื่องมื่อสำรวจและบันทึกโลกตามควมจรง (บรรจจ โกศัลวัฒน์, 2548, 163-165)

จากการศึษาภาพยนตร์ผลงานของคุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร พบวัธึการออกแบบภูมัทศนัทางเสียงให้สมจรง 2 วัธึการ ดังนั้

1.1 ปรับแต่งเสียงบรรยากาศให้มีระดับเสียง(Intensity)ใกล้เคียงเสียงบทสนทนา

1.2 ปรับแต่งเสียงบรรยากาศตามภูมิทัศน์ทางเสียงที่แตกต่างกัน

ในเริ่มต้นคุณอัคริเศเฉลิม กัลยาณมิตรจะใช้วิธีการออกแบบเสียงให้เหมือนจริงก่อน หลังจากนั้นจึงปรับแต่งปรุงรสเสริมอารมณ์เข้าไปในแต่ละฉาก

1.1 ปรับแต่งเสียงบรรยากาศให้มีระดับเสียง (Intensity) ใกล้เคียงเสียงบทสนทนา

ผลงานการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ของคุณอัคริเศเฉลิม กัลยาณมิตร จะมีจุดเด่นที่เสียงบรรยากาศจะมีระดับเสียงที่ตั้งใกล้เคียงกับเสียงสนทนา ส่งผลให้ผู้ชมรู้สึกได้ถึงความเป็นจริง เพราะในฐานะที่ผู้ชมเป็นผู้เฝ้ามองตัวละครสองคนคุยกัน ในความเป็นจริงแล้วจะต้องได้ยินเสียงบรรยากาศที่ตั้งใกล้เคียงกับเสียงสนทนา เพราะมีระยะห่างจากผู้ชมและตัวละครอยู่ ซึ่งเป็นข้อแตกต่างที่เห็นได้ชัด เมื่อเปรียบเทียบกับอัตลักษณ์ร่วมของนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ ที่จะออกแบบเสียงสนทนาให้มีระดับเสียงที่ตั้งสูงกว่าเสียงบรรยากาศเสมอ

สอดคล้องกับเทคนิคการถ่ายทำของกลุ่มคลื่นลูกใหม่ฝรั่งเศส ที่ว่าการถ่ายทำที่บันทึกพื้นที่และบริเวณโดยรอบของวัตถุ จะเกิดความรู้สึกเหมือนจริงในภาพยนตร์ หรือก็คือการถ่ายภาพระยะชัดลึก (Depth of field) (บรรจง โกศัลวัฒน์, 2548, 163-165)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ซึ่งหรือก็คือการถ่ายภาพระยะชัดลึก (Depth of field) จะทำให้ผู้ชมได้เห็นรายละเอียดของระยะหน้าและระยะหลังในภาพยนตร์ชัดเจนเท่ากัน ซึ่งในการออกแบบเสียงก็คือ เสียงสนทนาที่เป็นระยะหน้า และเสียงบรรยากาศที่เป็นระยะหลัง จะมีรายละเอียดของเสียงและความดังที่ใกล้เคียงกัน

วิธีการออกแบบเสียงบรรยากาศให้ใกล้เคียงกับเสียงสนทนาจะพบในผลงานภาพยนตร์ทุกเรื่องของคุณอัคริเศเฉลิม กัลยาณมิตร ซึ่งจะขอยกตัวอย่างฉากที่เห็นได้อย่างชัดเจนดังนี้

ในภาพยนตร์เรื่องสัตว์ประหลาด ผลงานกำกับของคุณอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ในฉากที่ตัวละครโต้ง และแก่ง คุยกันในกระท่อมในขณะที่ฝนกำลังตก ในฉากนี้เสียงฝนตกจะมีเสียงที่ตั้งเท่ากันเสียงสนทนาอย่างเห็นได้ชัด แสดงให้เห็นว่าเป็นการออกแบบเสียงที่ทำให้

ผู้ชมรู้สึกถึงความสมจริงที่หากเราคุยกันอยู่ในบรรยากาศที่ฝนตกอยู่ เราจะต้องได้ยินเสียงฝนตกที่ดังเป็นอย่างมาก

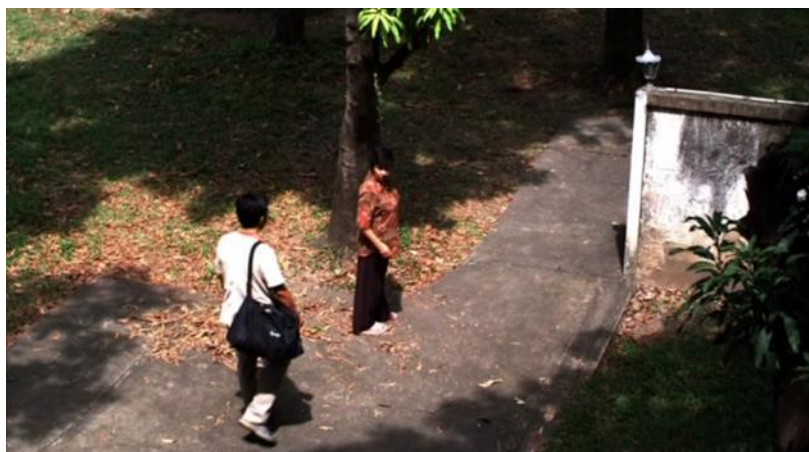


รูปที่ 4.21 เก่งและโต้งคุยกันขณะฝนตก จากภาพยนตร์เรื่องสัตว์ประหลาด

ในภาพยนตร์เรื่องเจ้านกกระจอก (2553) ผลงานออกแบบเสียงของคุณอัคริศจิเฉลิม กัลยาณมิตร ภาพยนตร์เรื่องนี้ต้องการให้ผู้ชมเป็นเหมือนผู้สังเกตการณ์ ฝ้ามองดูชีวิตของเอก เด็กชายผู้เป็นอัมพาตจากการประสบอุบัติเหตุ เสียงที่ปรากฏในภาพยนตร์จะมีเสียงสนทนาและเสียงบรรยากาศที่มีระดับเสียงดังเกือบจะเท่ากัน เหมือนการได้ยินของผู้สังเกตการณ์ ที่มองดูจากระยะห่าง ทำให้ไม่ได้ยินเสียงสนทนาชัดเจนมากไปกว่าเสียงบรรยากาศ

สอดคล้องกับวิธีการถ่ายภาพในภาพยนตร์เรื่องนี้ ที่มีการใช้เทคนิค Hand-Held ซึ่งกล้องจะสั่นเล็กน้อย คล้ายกับการถือกล้องด้วยมือ ซึ่งจะให้ความรู้สึกเหมือนภาพยนตร์สารคดี ให้ความรู้สึกเสมือนเป็นภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง

โดยเฉพาะในฉากที่เป็นภายนอกจะสังเกตได้ชัดเจนในเรื่องของเสียงบรรยากาศที่ดังสมจริง อย่างเช่นฉากที่ปิ่น ผู้ดูแลคนใหม่ของเอก เพิ่มเดินทางมาถึงบ้าน เสียงบรรยากาศของเสียงลม เสียงใบไม้ เสียงนก จะดังกว่าเสียงสนทนาของปิ่นกับแม่บ้านที่กำลังเดินนำทางอยู่



รูปที่ 4.22 ฉากผู้ดูแลคนใหม่เดินมาถึงบ้าน จากภาพยนตร์เรื่องเจ้าพนักงานกระจอก (2553)

และในฉากที่ป็น ผู้ดูแลเอก พาเอกไปนั่งเล่นที่สนามหญ้า แล้วฝนก็ตกลงมา ป็นพยายามจะพาเอกเข้าไปหลบฝน แต่เอกตื้อดิ่งที่จะนั่งตากฝนอยู่อย่างนั้น ในฉากนี้เสียงสนทนาของทั้งสองคนมีระดับเสียงความดังเท่ากันหรือน้อยกว่าเสียงฝนที่กำลังตกลงมา ซึ่งเป็นเสียงฝนตกที่ดังมาก ผิดปรกติจากภาพยนตร์ทั่วไป



รูปที่ 4.23 ฉากผู้ดูแลพาไปที่สนามหญ้า จากภาพยนตร์เรื่องเจ้าพนักงานกระจอก

Video clip - ฉากฝนตก ฉากเดินเข้าบ้าน และฉาคนั่งตากฝน

- ในแผ่น DVD : โฟลเดอร์ 4.2 : 05 อัคริศเฉลิม : 02.mp4

## 1.2 ปรับแต่งเสียงบรรยากาศตามภูมิทัศน์ทางเสียงที่แตกต่างกัน

เป็นวิธีออกแบบเสียงของคุณอัคริเศเฉลิม กัลยาณมิตร โดยคำนึงถึงความสมจริงที่เสียงบรรยากาศในแต่ละสถานที่จะมีลักษณะทางภูมิทัศน์ทางเสียงที่แตกต่างกัน ทำให้ผู้ชมสัมผัสได้ถึงความแตกต่างของเสียงบรรยากาศในแต่ละสถานที่

วิธีการที่ใช้ปรับแต่งให้เสียงบรรยากาศในแต่ละสถานที่ที่มีความแตกต่างกันคือการปรับแต่งความถี่เสียง (Equalizer) และการเลือกเสียงประกอบ (Sound effect) มาจัดวาง

เสียงบรรยากาศในภาพยนตร์เรื่องสัตว์ประหลาด จะเห็นได้ถึงความแตกต่างของภูมิทัศน์ทางเสียงอย่างมาก โดยจะขอยกตัวอย่างจาก 3 ฉากที่แตกต่างกัน ดังนี้



ฉาก	ลักษณะการปรับแต่งเสียงบรรยากาศ
<p data-bbox="300 353 558 389">ฉากถนนในย่านชุมชน</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปรับแต่งเสียงด้วยย่านเสียงที่แหลม หรือมีย่านเสียงสูง(high frequency) มาก ฟังแล้วรู้สึกวุ่นวาย ไม่สบายหู</li> <li>- เสียงสนทนาถูกกลบด้วยเสียงบรรยากาศที่มีระดับเสียงที่ดังมาก</li> <li>- ลักษณะภูมิทัศน์ทางเสียงแบบ Lo-fi Soundscape มีการทับซ้อนของเสียงประกอบมาก และเต็มไปด้วยเสียงรบกวน(Noise)</li> </ul>
<p data-bbox="300 922 383 958">ฉากป่า</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปรับแต่งเสียงด้วยย่านเสียงกลาง (Mid frequency) ไปจนถึงย่านเสียงต่ำ (Low frequency) ฟังแล้วรู้สึกสบายหู เป็นย่านเสียงที่ใกล้เคียงกับการได้ยินในชีวิตประจำวัน</li> <li>- มีรายละเอียดของเสียงประกอบ ที่เป็นเสียงแมลง เสียงลม เสียงที่เกิดในธรรมชาติ ทับซ้อนกันอยู่ แต่สามารถฟังเสียงแล้วแยกแยะเสียงต่างๆได้ง่าย</li> </ul>
<p data-bbox="300 1402 383 1438">ฉากถ้ำ</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปรับแต่งเสียงด้วยย่านเสียงกลาง (Mid frequency) ไปจนถึงย่านเสียงต่ำ (Low frequency) แต่เสียงจะมีก้องกังวานด้วย ตามลักษณะเสียงที่จะสะท้อนกับกำแพงถ้ำที่เป็นสถานที่ที่ปิดทึบ</li> <li>- รายละเอียดของเสียง Foley เสียงรองเท้า หรือการขยับตัวจะดังชัดมาก ให้ความรู้สึกว่าในถ้ำแห่งนี้เป็นสถานที่ที่เงียบมาก</li> </ul>

ตารางที่ 4.6 เสียงบรรยากาศในภาพยนตร์เรื่องลี้ลับประหลาด





Video clip - เปรียบเทียบแต่ละสถานที่

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.2 : 05 อัคริเศเฉลิม : 03.mp4

และอีกหนึ่งตัวอย่างในภาพยนตร์เรื่องแสงศตวรรษ ผลงานออกแบบเสียงของคุณ อัคริเศเฉลิม กัลยาณมิตร ในภาพยนตร์เรื่องนี้ได้แบ่งเป็นสองช่วง ช่วงแรกจะเป็นการดำเนินเรื่องในโรงพยาบาลชนบท และช่วงที่สองจะเป็นการดำเนินเรื่องที่โรงพยาบาลในกรุงเทพฯ ทั้งสองฉากมีบรรยากาศที่แตกต่างกัน โรงพยาบาลในชนบทจะมีพื้นที่โปร่งโล่ง นอกหน้าต่างก็จะเป็นต้นไม้และทุ่งนาสีเขียว กลับกันในฉากของโรงพยาบาลในกรุงเทพฯ จะเป็นลักษณะของตึกที่ปิดทึบ

ในฉากแรกของทั้งสองช่วงของภาพยนตร์ จะเป็นฉากที่หมอหอนงเข้ามาคุยกับหมอเตย ในห้องตรวจ คุณอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ผู้กำกับภาพยนตร์ วางให้นักแสดงทั้งสองฉากมีการกระทำที่เหมือนกัน แต่อยู่ในสถานที่ที่แตกต่างกัน นอกจากภาพจะฉายให้เห็นบรรยากาศที่ต่างกันแล้ว การออกแบบเสียงสำหรับทั้งสองฉากก็แตกต่างกัน ดังนี้

ฉาก	เสียงบรรยากาศ	เสียงสนทนา
	- มีเสียงนก เสียงลม	- ไม่มีมิติ ชัดเจน
	- ไม่มีเสียงนก ไม่มีเสียงลม - มีเสียง เครื่องปรับอากาศ เป็นเสียงรบกวน (noise)	- มิติของเสียงน้อย หรือเรียกว่าเสียง แบน - มีเสียงสะท้อน (echo) เล็ก น้อย เพราะอยู่ในห้องปิดทึบ

ตารางที่ 4.7 เสียงบรรยากาศและเสียงสนทนาเปรียบเทียบระหว่างลัทธิประหลาด

และแสงศตวรรษ

Video clip - สถานที่ในภาพยนตร์เรื่องแสงศตวรรษ

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.2 : 05 อัคริเศเฉลิม : 04.mp4

ในฉากแรกผู้ชมจะรู้สึกถึงบรรยากาศที่สบายใจกว่า ไม่อึดอัดเพราะรู้สึกว่างเปล่า โปร่ง อากาศถ่ายเท จากเสียงบรรยากาศที่มีเสียงนกและเสียงลม เสียงสนทนาก็จะกลมกลืนไปกับเสียงบรรยากาศฟังสบายหู

กลับกันในฉากที่สอง เมื่อเป็นห้องปิดทึบและเปิดเครื่องปรับอากาศ เสียงบรรยากาศจึงไม่มีเสียงนกและเสียงลม มีแต่เสียงเครื่องปรับอากาศเป็นเสียงรบกวน(noise) เบาๆ และเสียงสนทนาในห้องปิดทึบนี้ก็จะมีความสะท้อน (echo) กับกำแพงเล็กน้อย ทำให้มิติของเสียงน้อยลง หรือเรียกว่าเสียงแบน ทำให้ผู้ชมรู้สึกอึดอัด แสดงให้เห็นถึงการปรับแต่งเสียงภูมิทัศน์ทางเสียงที่แตกต่างกันของทั้งสองฉาก ซึ่งส่งผลให้ผู้ชมจะมีความรู้สึกต่อทั้งสองฉากที่แตกต่างกัน

ในภาพยนตร์ยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาติ ผลงานออกแบบเสียงของคุณอัคริเศเฉลิม กัลยาณมิตร ร่วมกับคุณคุณโคอิชิ ชิมิซึ ภาพยนตร์เรื่องนี้มีจุดเด่นอยู่ที่การใช้เสียงบรรยากาศที่มีระดับความดังมากกว่าปกติ เมื่อเทียบกับภาพยนตร์เรื่องอื่น โดยเฉพาะฉากที่เป็นป่า จากการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์ คุณอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ได้ให้เหตุผลว่า ที่ตั้งใจเร่งเสียงบรรยากาศให้ดังกว่าปกตินั้น เพราะต้องการให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงการมีอยู่ของชีวิตมากมายที่อยู่รายล้อมรอบตัว เพื่อสอดคล้องกับเนื้อหาของภาพยนตร์ที่เล่าถึงเรื่องของชีวิตและความตาย

“มันเหมือนกับเรื่องการสร้างภาพลวง โดยให้ความรู้สึกเพื่อให้คนดูมีตัวเลือกในการฟังเยอะ สร้างโลกว่ามีนก มีแมลงขึ้นมา ถึงแม้ว่าไม่เห็นในจอ เพื่อให้ลุงบุญมีและคนใกล้ชิดอยู่ท่ามกลางชีวิตอื่นๆ” (อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล, 17 ธันวาคม 2557)

Video clip - ฉากเปิดเรื่องในภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาติ

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.2 : 05 อัคริเศเฉลิม : 05.mp4

การสร้างสรรคเสียงบรรยากาศในภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาติ เป็นการประกอบขึ้นจากเสียงสัตว์และแมลงหลากหลายชนิด มาวางทับซ้อนกันมากมายหลายเสียง ตามข้อมูล

ที่ได้จากการสัมภาษณ์คุณโคอิชิ ซิมิซึ (สัมภาษณ์, 18 พฤศจิกายน 2557) และคุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร (สัมภาษณ์, 14 พฤศจิกายน 2557) ที่บอกว่าคุณอภิชาติพงศ์ ผู้กำกับภาพยนตร์ ละเอียดกับการออกแบบเสียงมาก ซึ่งในตอนถ่ายทำ จะบันทึกเสียงสัตว์และเสียงแมลงต่างๆ จากสถานที่จริงมาให้มากที่สุด แล้วนำมาประกอบรวมกันเป็นเสียงบรรยากาศทั้งหมดใน ภาพยนตร์ โดยคุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร จะเป็นผู้จัดวางเสียงประกอบลงไปในฉากต่างๆ ดังนั้นนอกจากเสียงบรรยากาศจะมีระดับเสียงที่ดังกว่าภาพยนตร์ปกติ ยังมีรายละเอียดของ เสียงบรรยากาศที่มีความหลากหลายอีกด้วย

2. หลักการใช้งานใช้เสียงประกอบแบบ Non-Diegetic Sound และสร้างสรรค์เสียง ประกอบจากเสียงที่มีอยู่แล้วในภาพยนตร์

อัตลักษณ์เฉพาะในการออกแบบเสียงของคุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตรในการเลือกใช้ เสียงประกอบในภาพยนตร์ คือการหลีกเลี่ยงการใช้เสียงประกอบแบบ Non-Diegetic Sound หรือเสียงประกอบที่ไม่เกิดขึ้นในโลกภาพยนตร์ โดยเลือกวางแค่เสียงที่เกิดขึ้นในฉาก ภาพยนตร์เพียงเท่านั้น

จากการศึกษาภาพยนตร์ผลงานของคุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร ทั้งสามเรื่อง ตลอด ทั้งเรื่องจะเป็นการใช้เสียงประกอบประเภท Diegetic Sound เพียงเท่านั้น ซึ่งเป็นเสียงที่ เกิดขึ้นจริงจากการกระทำของตัวละครและบรรยากาศรอบข้างในโลกของภาพยนตร์ และพบ การใช้เสียงประกอบแบบ Non-Diegetic Sound ในฉากที่มีความเหนือจริง ซึ่งมีเพียงหนึ่งถึง สองฉากต่อเรื่องเท่านั้น

เสียงประกอบแบบ Non-Diegetic Sound ที่คุณอัคริศเฉลิมเลือกมาใช้ก็จะเป็นเสียง ที่มาจากการบันทึกในระหว่างการถ่ายทำเท่านั้น ซึ่งไม่พบการใช้เสียงที่มีการสังเคราะห์จาก เครื่องดนตรี (Synthesizer) มาใช้เลย โดยคุณอัคริศเฉลิมกล่าวไว้ดังนี้

"เราไม่ได้ใส่เสียงสังเคราะห์เท่าไรเลย ไม่ได้กด Synthesizer เลยสักครั้งเดียว เรา ใช้ขั้นตอนของการเอาเสียงที่บันทึกจริงมาบิดเบือน เอามายืดขยาย" (อัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร , 14 พฤศจิกายน 2557)

ฉากที่พบการใช้เสียงประกอบแบบ Non-Diegetic Sound มีดังนี้

ในเรื่องเจ้านกกระจอก พบการใช้เสียงประกอบแบบ Non-Diegetic Sound ในฉากที่เป็นเสียงอ่านบทกวีผสมกับการตัดสลับภาพ ใช้เสียงประกอบกระดาดใหม่ และเสียงรบกวน (Noise) ลากยาว



รูปที่ 4.24 ฉากนามธรรม จากภาพยนตร์เรื่องเจ้านกกระจอก

Video clip - ฉากนามธรรม

- ในแผ่น DVD : โฟลเดอร์ 4.2 : 05 อัคริศเฉลิม : 06.mp4

ในภาพยนตร์เรื่องแต่เพียงผู้เดียว (2554) ผลงานกำกับของคุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี ที่ต้องการนำเสนอความคิดที่ว่า การสร้างตัวตนของมนุษย์เกิดจากการซึมซับตัวตนจากผู้อื่นที่ได้มีปฏิสัมพันธ์ด้วย นำเสนอผ่านการดำเนินเรื่องของ เล็ก ตัวละครช่างทำกุญแจ ที่มีงานอดิเรกคือแอบไขเข้าไปในบ้านผู้อื่นในตอนเช้าของบ้านไม่อยู่ และเล็กก็จะซึมซับเอาตัวตนของเจ้าของบ้านแต่ละแห่งมาเป็นส่วนหนึ่งของตนเอง ภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็นผลงานออกแบบเสียงของคุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร ซึ่งมีการออกแบบเสียงในฉากหนึ่งซึ่งสื่อความหมายถึงแก่นของภาพยนตร์เรื่องนี้ นั่นคือฉากที่ถ่ายจากมุมกล้องหน้าต่าง ที่กำลังชั๊วลงจากลานจอดรถ เสียงที่ปรากฏในฉากนี้จะเป็น เสียงบรรยากาศของป่าจากฉากก่อนหน้านี้ และซ้อนด้วยเสียงอุปกรณ์ทำกุญแจ อาชีพของเล็ก ดังนี้

ฉาก	เสียง บรรยากาศ	เสียงประกอบ
	เสียง บรรยากาศป่า	
	เสียง บรรยากาศป่า	เสียงอุปกรณ์ ทำบุญแจ

ตารางที่ 4.8 ฉากมุกกล้องหน้ารถ จากภาพยนตร์เรื่องแต่เพียงผู้เดียว (2554)

ฉากนี้เป็นฉากไม่เชื่อมโยงกับฉากก่อนหน้าและฉากต่อจากนี้ ฉากนี้จึงทำหน้าที่เป็นเหมือนภาพนามธรรม การที่กล้องเคลื่อนตัววนลงลานจอดรถ จึงเป็นเหมือนภาพนามธรรมที่เปรียบเทียบถึงการดำดิ่งลงไปไนจิตใจมนุษย์ ประกอบกับเสียงบรรยากาศของป่าที่จางไกล ยาวมา ก่อให้เกิดการทับซ้อนของเวลาและสถานที่ และเสียงอุปกรณ์ทำบุญแจที่ซ้อนอยู่ ก็หมายถึงเครื่องมือของเล็กในการเปิดประตูเข้าไปสู่ห้องแต่ละห้อง แล้วซึมซับเอาประสบการณ์คนอื่นเข้ามาสู่จิตใจของตัวเอง

ในภาพยนตร์เรื่องสัตว์ประหลาด พบการใช้เสียงประกอบแบบ Non-Diegetic Sound ที่เห็นได้ชัด 2 ฉากคือ ฉากที่ตัวละครไปพบต้นไม้ที่เต็มไปด้วยหิ้งห้อย ในฉากนี้มีการผสมเสียงวิทยุสื่อสารเข้าไปกับเสียงบรรยากาศของป่า ที่เต็มไปด้วยเสียงร้องระงมของแมลง



รูปที่ 4.25 ฉากตัวละครไปพบต้นไม้ที่เต็มไปด้วยหิ่งห้อย จากภาพยนตร์เรื่องสัตว์ประหลาด

Video clip - ฉากหิ่งห้อย

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.2 : 05 อัคริเศเฉลิม : 08.mp4

และในฉากจบของเรื่อง ที่ตัวละครได้เผชิญหน้ากับเสือสมิง ในฉากนี้จะมีการวางเสียงประกอบของสัตว์ร้องโหยหวนลงไปขณะที่ตัวละครทั้งสองสนทนากัน



รูปที่ 4.26 ฉากเผชิญหน้ากับเสือสมิง จากภาพยนตร์เรื่องสัตว์ประหลาด

Video clip - ฉากคุยกับเสื่อสมิง

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.2 : 05 อัคริศเฉลิม : 09.mp4

จากการใช้เสียงประกอบแบบ Non-Diegetic Sound ในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง จะพบว่าคุณอัคริศเฉลิมจะเลือกใช้ในฉากที่เป็นเหตุการณ์ที่เหนือจริง นอกจากนั้นยังเป็นการใช้เสียงประกอบแหล่งกำเนิดเสียงที่บันทึกมาจากการถ่ายทำจริง ไม่ได้ใช้เสียงสังเคราะห์ที่สร้างจากเครื่องดนตรี Synthesizer เลย นับว่าเป็นอัตลักษณ์เฉพาะตัวที่ไม่พบในการออกแบบเสียงของนักออกแบบเสียงคนอื่น

อัตลักษณ์การออกแบบเสียงของคุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้กำกับภาพยนตร์อย่างคุณอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล คุณคงเดช จาตุรันต์รัศมี คุณเป็นเอก รัตนเรือง และผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแสอีกหลายคนเลือกที่จะให้คุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร ออกแบบเสียงในภาพยนตร์ให้ เพราะอัตลักษณ์ในการออกแบบเสียงนั้นมีส่วนเกี่ยวข้องกับเรื่องของรสนิยมทางภาพยนตร์ ที่ตรงกันระหว่างนักออกแบบเสียงและผู้กำกับภาพยนตร์ โดยคุณอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ได้กล่าวไว้ดังนี้

"ทำงานกับริศ (คุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร) แล้วได้เรียนรู้เยอะมาก พี่ไม่รู้เรื่องเทคนิคว่าเสียงทำอะไรได้บ้าง และริศก็น่าจะชอบที่เราสร้างข้อแม้หรือความท้าทายให้เขา เป็นลักษณะของงานที่จะเน้นใช้ความคิดสร้างสรรค์มากกว่า ต้องมีบุคลิกของคนทำเสียงเข้ามาด้วย" (อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล, 17 ธันวาคม 2557)

และบทสัมภาษณ์ที่คุณเป็นเอก รัตนเรือง กล่าวถึงคุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร

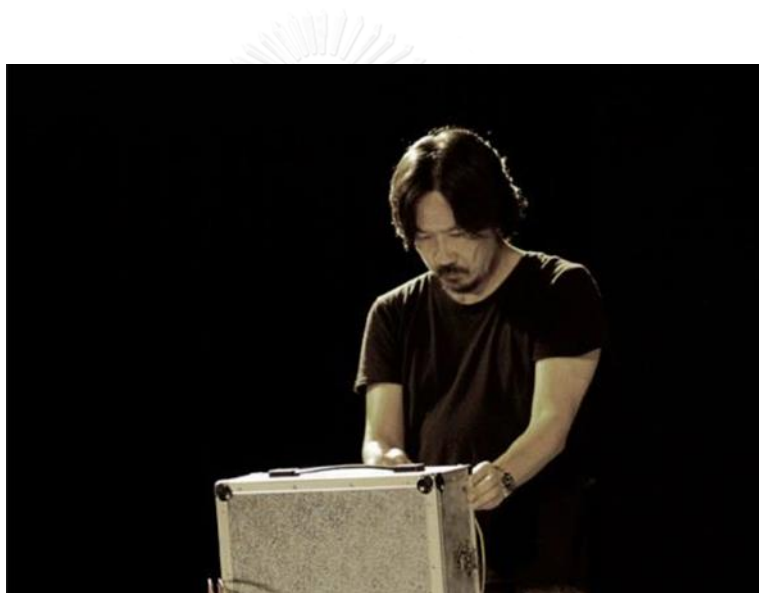
"เราเชื่อใจเขามาก แล้วเขาก็เข้าใจเวลาผมบอกอะไรไม่ใช่ อันนี้เพราะทำงานด้วยกันนานด้วย ผมทำกับเขาตั้งแต่เริ่มทำใหม่ๆ จนตอนนี้ประสบการณ์เขาก็เยอะแล้ว" (เป็นเอก รัตนเรือง, 24 พฤศจิกายน 2557)

จะสังเกตได้ว่าระหว่างคุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร กับผู้กำกับภาพยนตร์จะมีสายสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกันมาอย่างยาวนาน ซึ่งเป็นเพราะความเข้าใจกันและรสนิยมทางภาพยนตร์ตรงกัน รวมทั้งผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแสในประเทศไทยยังมีความชื่นชอบอัตลักษณ์ในการออกแบบเสียงเฉพาะตัวของคุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร ซึ่งส่งผลให้ผลงาน

ออกแบบเสียงภาพยนตร์ที่ออกมา จะมีโอกาสที่จะได้ผลลัพธ์เหนือไปกว่าความคาดหมายของผู้กำกับภาพยนตร์ที่ต้องการความแปลกใหม่ในการออกแบบเสียงภาพยนตร์

#### 4.2.2.2 โคอิชิ ชิมิซึ (Koichi Shimizu)

คุณโคอิชิเป็นคนที่ญี่ปุ่นที่อยู่อาศัยในประเทศไทยมากกว่าสิบปี เป็นทั้งศิลปิน นักแต่งเพลง และเจ้าของค่ายเพลงอิสระ ได้ร่วมงานกับผู้กำกับระดับแนวหน้าของประเทศไทยอย่าง คุณอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล และคุณเป็นเอก รัตนเรือง นอกจากนี้ยังออกแบบเสียงให้กับภาพยนตร์อิสระในประเทศไทยอีกหลายเรื่องด้วยกัน



รูปที่ 4.27 คุณโคอิชิ ชิมิซึ

#### (ก) ประวัติ

คุณโคอิชิ ชิมิซึ เกิดวันที่ 4 กรกฎาคม ปีพ.ศ. 2515 ที่ประเทศญี่ปุ่น เมื่อจบมัธยมปี พ.ศ. 2534 ด้วยความสนใจในด้านดนตรีเป็นพื้นฐานเดิม เพราะในช่วงเรียนมัธยมเล่นกีตาร์ และตั้งวงดนตรีกับเพื่อน จึงได้เดินทางไปศึกษาด้าน Sound engineer ที่นิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา ถือเป็นก้าวพื้นฐานทางด้านวิศวกรรมทางเสียง (Sound Engineer) โดยในขณะนั้นคุณโคอิชิตั้งเป้าหมายว่าจะนำความรู้มาใช้ในการแต่งเพลงและบันทึกเสียงดนตรี



เมื่อศึกษาจบจากประเทศสหรัฐอเมริกา ก็เดินทางมาท่องเที่ยวประเทศไทยสักพัก ก่อนจะกลับไปใช้ชีวิตเป็นนักดนตรีที่ประเทศญี่ปุ่น โดยทำงานพาร์ตไทม์หารายได้ และใช้เวลาที่เหลือไปกับการแต่งเพลงและเล่นดนตรีในเวลาว่าง พร้อมทั้งศึกษาหาความรู้ด้านวิศวกรรมเสียงด้วยตนเอง อยู่ญี่ปุ่นได้ประมาณ 3 ปี ก็ได้เดินทางย้ายตามเพื่อนสนิท มาอาศัยอยู่ประเทศไทยตั้งแต่ปีพ.ศ. 2546 จวบจนกระทั่งปัจจุบัน เมื่อย้ายมาอยู่ประเทศไทยคุณโคอิชิ ซิมิชิ จึงเริ่มต้นฝึกฝนการพูดและฟังภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร ประกอบกับเริ่มต้นชีวิตการทำงานในประเทศไทยไปด้วย

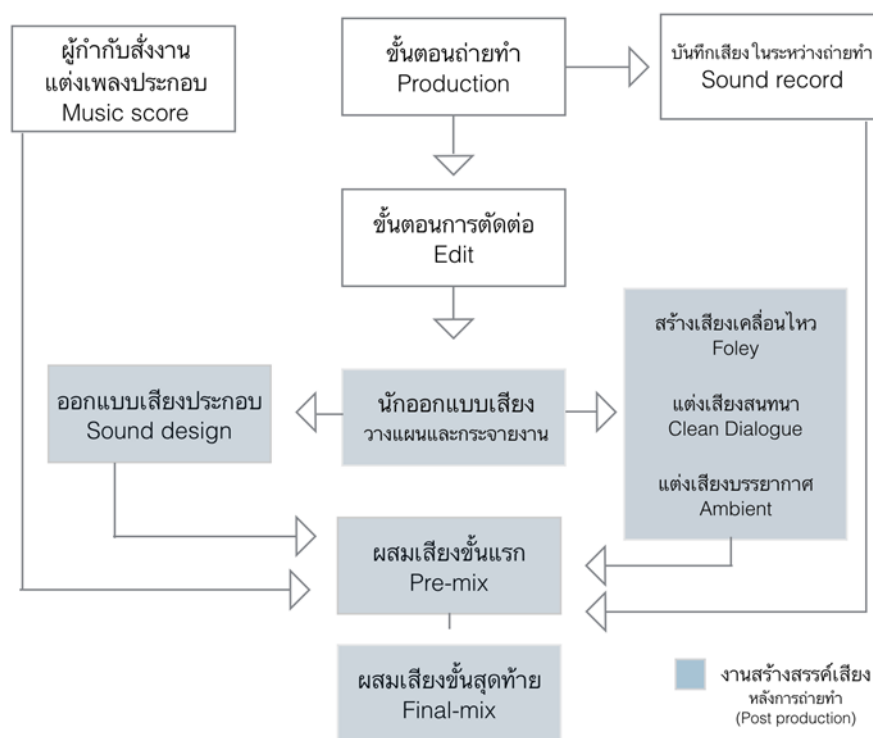
ในช่วงแรกคุณโคอิชิ ซิมิชิ ใช้การสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษเป็นหลัก เริ่มต้นจากการนำตัวอย่างผลงานเพลงไปยื่นให้สตูดิโอที่ทำเพลงประกอบภาพยนตร์โฆษณา จนเมื่อมีสตูดิโอสนใจในตัวอย่างผลงานที่ไปยื่นไว้ จึงทำให้มีโอกาส ได้ทำงานเป็นนักแต่งเพลงประกอบโฆษณา รวมทั้งทำงานปรับแต่งเสียง(Mix)ภาพยนตร์โฆษณาเป็นต้นมา คุณโคอิชิ ซิมิชิ ฝึกฝนการใช้ภาษาไทยจนสามารถพูดและฟังภาษาไทยได้ อีกทั้งยังสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างดี จึงไม่มีอุปสรรคในด้านการสื่อสารในการทำงาน

ในขณะเดียวกัน ด้วยความชื่นชอบในทางดนตรี คุณโคอิชิ ซิมิชิจึงก่อตั้งค่ายเพลงอิสระในชื่อ SO::ON Dry Flower ในพ.ศ. 2546 ควบคู่ไปด้วย โดยคุณโคอิชิ ซิมิชิมีความสนใจในวงดนตรีนอกระแสที่มีความแปลกใหม่ ผู้ที่ติดตามดนตรีนอกระแสในประเทศไทย จะจดจำคุณโคอิชิ ซิมิชิและค่ายเพลง SO::ON Dry Flower ในฐานะค่ายเพลงที่มุ่งเน้นดนตรีทดลอง และมองหาความแปลกใหม่ให้กับวงการเพลงนอกระแสในประเทศไทยอยู่เสมอ

คุณโคอิชิ ซิมิชิ ทำงานอิสระในการแต่งเพลงให้ภาพยนตร์โฆษณาและปรับแต่งเสียง (Mix) ให้ภาพยนตร์โฆษณาเรื่อยมา เป็นโอกาสที่ทำให้ได้รู้จักกับคุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร ซึ่งทำงานในวงการภาพยนตร์โฆษณาเช่นกัน ซึ่งต่อมาคุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตรได้เป็นผู้นำนาคูณโคอิชิ ซิมิชิ ให้กับคุณเป็นเอก รัตนเรือง ซึ่งในขณะนั้นเป็นผู้กำกับภาพยนตร์โฆษณาอยู่ จึงมีโอกาสได้ร่วมงานกันในภาพยนตร์เรื่องคำพิพากษาของมหาสมุทร หรือ Invisible wave(2549) ในเวลานั้นคุณโคอิชิ ซิมิชิ ไม่มีความรู้ทางด้านภาพยนตร์อยู่เลย จึง

ต้องศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมด้วยการหาภาพยนตร์มาศึกษาวิเคราะห์ โดยใช้พื้นฐานความรู้ทางด้านดนตรีและวิศวกรรมดนตรี (Sound engineer) เป็นหลัก

คุณโคอิชิ ซิมิซึ เมื่อได้รับมอบหมายงานออกแบบเสียงภาพยนตร์ จะมีหน้าที่หลักคือ การออกแบบเสียงประกอบ (Sound effect) โดยเฉพาะ ซึ่งจะเป็นการทำงานร่วมกับคุณอัคริเศลิ้ม กัลยาณมิตร ที่ทำหน้าที่ในตำแหน่งการตัดต่อเสียง (Sound editing) การผสมเสียง (Re-recording mixer) และควบคุมการออกแบบเสียงในส่วนอื่นของภาพยนตร์ ดังแผนภูมิการทำงานของนักออกแบบเสียงในภาพยนตร์ไทย ดังนี้



รูปที่ 4.28 แผนภูมิขั้นตอนการทำงานสร้างสรรค์เสียง

จากแผนภูมิ ในขั้นตอนการออกแบบเสียงประกอบ (Sound design) และการผสมเสียง (Mix) เป็น 2 ขั้นตอน ที่รับผิดชอบโดยตำแหน่งที่มีหน้าที่สำคัญในการออกแบบเสียงภาพยนตร์ ซึ่งการทำงานร่วมกันของคุณโคอิชิ ซิมิซึ และคุณอัคริเศลิ้ม กัลยาณมิตร จึงเป็นการแบ่งหน้าที่สำคัญในการออกแบบเสียงภาพยนตร์กันคนละครึ่ง

โดยหน้าที่ของคุณโคอิชิ ซิมิซึ คือการสร้างสรรค์เสียงประกอบขึ้นมาเพื่อนำไปใช้ในภาพยนตร์ ซึ่งขั้นตอนการทำงานจะมี 2 ลักษณะ คือ

1. ได้รับโจทย์จากผู้กำกับก่อนที่จะตัดต่อภาพยนตร์เสร็จ แล้วทดลองสร้างสรรค์ขึ้นมาชุดหนึ่ง เพื่อไปลองใช้ประกอบในขั้นตอนการตัดต่อ
2. ได้รับโจทย์จากผู้กำกับหลังจากตัดต่อเสร็จ แล้วต้องจินตนาการเพื่อเพิ่มเติมเสียงประกอบเข้าไปในภาพยนตร์

โดยการสร้างสรรค์เสียงประกอบก็เพื่อเสริมอารมณ์และเสริมบรรยากาศ ให้กับภาพยนตร์ เมื่อออกแบบเสียงประกอบได้แล้วก็จะลองไปประกอบกับภาพพร้อมกับคุณอัคริศ เฉลิม กัลยาณมิตร

และด้วยความเป็นนักดนตรีทดลอง (Experimental Music) คือ และชื่นชอบเพลงนอกกระแส ประกอบกับรสนิยมในการชมภาพยนตร์ประเภทภาพยนตร์ทดลอง (Experimental Film) คือ ภาพยนตร์ที่หลีกเลี่ยงการบรรยายความหรือเล่าเรื่องตามแบบภาพยนตร์ปกติ ค้นหารูปแบบใหม่ๆของการรับรู้ด้วยสายตาและประสบการณ์ทางอารมณ์ ความรู้สึก ภาพยนตร์ทดลองเป็นการแสดงออกของความคิด ความรู้สึก หรืออัตตาของผู้สร้าง (เยาวันันท์ เขมรัตน์, 2532, 111) โดยจากการสัมภาษณ์คุณโคอิชิ ซิมิซึ ได้ยกตัวอย่างผู้กำกับภาพยนตร์ที่ชื่นชอบคือ Gus van sant ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวอเมริกัน ที่มีลักษณะของภาพยนตร์ทดลอง โดยได้ยกตัวอย่างวิธีการวางเสียงที่ไม่เกี่ยวข้องเข้าไปฉาก เพื่อสร้างความหมายอะไรบางอย่าง อย่างเช่นการวางเสียงระฆังโบสถ์เข้าไปในฉากที่ไม่ได้เกิดขึ้นในสถานที่โบสถ์

ด้วยความสนใจในการทำงานทดลอง ทำให้คุณโคอิชิมีวิธีคิดในการสร้างสรรค์งานเสียงในภาพยนตร์ด้วยการค้นหาเสียงจากอุปกรณ์ต่างๆ ทั้งจากเครื่องดนตรีหลายชนิด เครื่องสังเคราะห์เสียง (Synthesizer) วิธีการบันทึกเสียง รวมถึงการปรับแต่งในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ รวมทั้งอุปกรณ์การสร้างสรรค์เสียงรุ่นเก่าที่เป็นระบบอนาล็อก (Analog)

ด้วยวิธีคิดจากพื้นฐานนักดนตรีทำให้ได้ผลงานเสียงที่ออกแบบแตกต่างไปจากนักออกแบบเสียงภาพยนตร์โดยตรง ส่งผลให้เกิดผลลัพธ์ที่มีแนวทางที่แปลกใหม่คือเสียงประกอบที่คุณโคอิชิ ซิมิซึ สร้างสรรค์จะมีลักษณะก้ำกึ่งระหว่างดนตรีประกอบและเสียงประกอบ เป็นการออกแบบเริ่มต้นจากโน้ตเพลง แต่ทำให้ไม่มีโครงสร้างแบ่งเป็นท่อนเหมือน

เพลง ทั้งยังมีเครือข่ายนักดนตรีที่รู้จักมาช่วยออกแบบเสียงด้วยเทคนิคการเล่นเครื่องดนตรี และการร้องเพลง

หลังจากได้ร่วมงานกับคุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร ก็ได้ผลลัพธ์ออกมาถูกใจผู้กำกับ จึงทำให้ได้ร่วมงานกันต่อมาอีกหลายเรื่อง ผู้กำกับภาพยนตร์ คุณอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล และคุณเป็นเอก รัตนเรือง ก็ถูกใจวิธีการทำงานของคุณโคอิชิ ซิมิชิเช่นกัน จึงทำให้ได้ร่วมทำงานในภาพยนตร์หลายเรื่องของผู้กำกับทั้งสองท่าน

คุณโคอิชิได้รับรางวัลจากเทศกาล 2010's Dubai International Film Festival ในสาขา Best composer จากภาพยนตร์เรื่อง นางไม้ กำกับโดยคุณเป็นเอก รัตนเรือง โดยเป็นการทำงานร่วมกับคุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร และผลงานชิ้นสำคัญอีกชิ้นคือร่วมออกแบบเสียงกับคุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร ในภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาติ(2553) กำกับโดยคุณอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลปาล์มทองคำ(Palme d'Or) จากเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ (Cannes film festival) ครั้งที่ 63 ประจำปี พ.ศ. 2553 ถือเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกจากภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่ได้รับรางวัลสูงสุดจากเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์

ปัจจุบันคุณโคอิชิ ซิมิชิ ยังคงมีผลงานออกแบบเสียงภาพยนตร์ให้ภาพยนตร์นอกกระแสอยู่อย่างสม่ำเสมอ โดยมีการทำงานออกแบบเสียงภาพยนตร์โฆษณาเป็นอาชีพหลักในการหารายได้ แต่ภาพลักษณ์ที่ผู้คนจดจำมากที่สุดคือการทำงานค่ายเพลง SO::ON Dry Flower ในฐานะเจ้าของค่ายเพลง โปรดิวเซอร์ วิศวกรเสียง (Sound engineering) และเป็นศิลปินผลิตผลงานเพลง ซึ่งค่ายเพลง SO::ON Dry Flower ถือเป็นค่ายเพลงเดียวในประเทศไทยที่ผลิตผลงานในแนวทางดนตรีทดลองออกมา

#### (ข) แนวคิดในการออกแบบเสียงของคุณโคอิชิ ซิมิชิ

คุณโคอิชิ ซิมิชิ มีพื้นฐานที่เริ่มต้นมาจากการเป็นทำงานด้านดนตรี ทำให้คุณโคอิชิ ซิมิชิ มีวิธีการออกแบบเสียงโดยจะใช้การสร้างสรรค์เสียงจากเครื่องดนตรีเป็นหลัก โดยมีนักดนตรีในค่ายเพลงของคุณโคอิชิ ซิมิชิ มาช่วยทำงานในส่วนนี้ ทำให้ผลงานการออกแบบเสียงมีความแตกต่างจากนักออกแบบเสียงที่ทำงานออกแบบเสียงให้ภาพยนตร์โดยตรง ซึ่งเสียงประกอบที่คุณโคอิชิ ซิมิชิ ออกแบบจะมีลักษณะก้ำกึ่งระหว่างเสียงดนตรีประกอบ (Music

Score) และเสียงประกอบ(Sound effect) ซึ่งคุณโคอิชิ ซิมิซึ จะตั้งใจว่าจะไม่ใช่เสียงประกอบจากคลังข้อมูล (Libraly) ต้องเป็นเสียงที่สร้างขึ้นจากเครื่องดนตรีและการบันทึกเสียงใหม่ทั้งหมด

นอกจากนั้นการที่คุณโคอิชิ ซิมิซึเป็นคนญี่ปุ่น ที่เกิดและเติบโตในประเทศญี่ปุ่น ทำให้ต้องพยายามหาข้อมูลและทำความเข้าใจความหมายของเสียงที่แตกต่างกันระหว่างวัฒนธรรมไทยและญี่ปุ่น เช่น การออกแบบเสียงของนางไม้ ตัวละครผีไทยที่แตกต่างจากผีญี่ปุ่น

### (ค) อัตลักษณ์ในการสร้างสรรค์เสียงของคุณโคอิชิ ซิมิซึ

จุดเด่นสำคัญจากประวัติของคุณโคอิชิ ซิมิซึ คือการเป็นคนญี่ปุ่น และพื้นฐานที่เริ่มต้นจากการเป็นทำงานด้านดนตรี การที่คุณโคอิชิ เป็นคนญี่ปุ่น ส่งผลให้มีอัตลักษณ์ในการออกแบบเสียงที่แตกต่างจากคนไทย เพราะเติบโตมาในประเทศที่มีวัฒนธรรมการฟังที่แตกต่างกัน ทำให้ต้องปรับการทำงานตามรสนิยมการฟังในแบบภาพยนตร์ไทย อีกทั้งพื้นฐานที่เริ่มต้นจากการทำงานดนตรี ทำให้คุณโคอิชิ มีขั้นตอนและอุปกรณ์การสร้างสรรค์ที่แตกต่างจากนักออกแบบเสียงที่ทำงานออกแบบเสียงให้ภาพยนตร์โดยตรง ซึ่งส่งผลไปถึงผลงานการออกแบบเสียงที่มีลักษณะก้ำกึ่งระหว่างเสียงดนตรีประกอบ (Music Score) และเสียงประกอบ (Sound effect)

เนื่องจากขอบเขตการทำงานของคุณโคอิชิ ซิมิซึ จะอยู่ในขอบเขตการออกแบบเสียงประกอบเป็นหลัก การวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์ของคุณโคอิชิ ซิมิซึ จึงเน้นไปที่การวิเคราะห์วิธีการสร้างสรรค์เสียงประกอบโดยเฉพาะ โดยพบอัตลักษณ์ในการสร้างสรรค์เสียงประกอบ ดังนี้

1. มีความก้ำกึ่งระหว่างการออกแบบเสียงดนตรีประกอบ (Music score) และเสียงประกอบ (Sound effect)
2. สร้างเอกลักษณ์ของเสียงประกอบด้วยระบบอนาล็อก (Analog)
3. ต้องศึกษาและปรับตัวเพื่อการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ไทย

การสร้างสรรคเสียงประกอบของคุณโคอิชิ ซิมิซึ เป็นการสร้างสรรค์จากมุมมองของนักดนตรี ซึ่งเป็นการใช้ความรู้จากพื้นฐานเรื่องการแต่งเพลง และการใช้อุปกรณ์สร้างสรรคเสียงควบคู่กันไป

1. มีความก้ำกึ่งระหว่างการออกแบบเสียงดนตรีประกอบ(Music score)และเสียงประกอบ (Sound effect)

จากการที่คุณโคอิชิ ซิมิซึ มีพื้นฐานความสามารถทางด้านการแต่งเพลงในฐานะศิลปิน และการโปรดิวเซอร์ควบคุมการผลิตดนตรีในค่ายเพลง ทำให้การสร้างสรรคเสียงประกอบในภาพยนตร์จะใช้บุคลากรที่เป็นศิลปินในค่ายเพลง และอุปกรณ์เครื่องมือจากการทำเพลงเป็นหลัก

สังเกตได้จากในรายชื่อทีมงานในภาพยนตร์เรื่องนางไม้ และภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาติ จะมีชื่อของคุณอดิศักดิ์ พวงอก คุณชลทัต ชโลธร และ Thom AJ. Madson ในตำแหน่ง Sound design (Musicians) ซึ่งทั้งสามคนเป็นนักดนตรีในค่ายเพลง So: on Dry Flower ของคุณโคอิชิ ซิมิซึ ซึ่งเป็นนักดนตรีที่ถนัดเครื่องดนตรีกีตาร์ และเครื่องดนตรีเสียงสังเคราะห์ซินธิไซเซอร์ จึงคาดได้ว่าเป็นการออกแบบเสียงจากเสียงเครื่องดนตรีประเภทกีตาร์ และปรับแต่งเสียงผ่านอุปกรณ์ปรับแต่งเสียงอิเล็กทรอนิกส์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์

นอกจากนั้นการร่วมงานกับคุณอัคริสเฉลิม กัลยาณมิตร ซึ่งเป็นนักออกแบบเสียงที่เลือกใช้เสียงดนตรีประกอบน้อย เพราะรสนิยมส่วนตัวที่ไม่ชอบการใช้เสียงประกอบแบบ Non-Diegetic Sound หรือเสียงที่ไม่เกิดในโลกภาพยนตร์ ซึ่งเสียงดนตรีประกอบก็อยู่ในเสียงประกอบประเภท Non-Diegetic Sound เช่นกัน

ซึ่งการใช้เสียงเสียงประกอบแบบ Non-Diegetic Sound จะพบในฉากที่เป็นเรื่องราวเหนือจริงเท่านั้น เสียงประกอบที่ใช้ก็เป็นในลักษณะคล้ายเสียงดนตรีประกอบ คือวางควบคู่ไปกับบรรยากาศของฉาก ทำหน้าที่เสริมอารมณ์สร้างบรรยากาศ ยกตัวอย่างเช่น

ในภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาติ ในฉากที่ลูกชายของลุงบุญมี ชื่อว่าบุญส่ง ออกจากปากกลับมาบ้านในสภาพที่กลายเป็นลิงผีแล้ว เมื่อบุญส่งเริ่มเล่าเรื่องเหตุการณ์ก่อนที่เขาจะหายตัวไปในป่า แล้วกลายเป็นลิงผี ในช่วงนี้ภาพจะตัดไปสู่ภาพเหตุการณ์ในอดีต หรือ Flash back เสียงประกอบในฉากนี้ ซึ่งเสียงประกอบนี้จะมีวิธีการใช้คล้ายเพลงประกอบ

(Music score) คือวางควบคู่ไปกับภาพเพื่อเสริมอารมณ์ลึกลับ สื่อถึงความบรรยากาศหลอนของภาพยนตร์ช่วงนี้ แต่เสียงที่ใช้ไม่ใช่เพลงประกอบ แต่เป็นเสียงประกอบที่เรียกว่าเสียง Drone หรือเสียงที่มีความถี่ต่ำ ลากยาวรองรับไปตลอดทั้งช่วง

Video clip - ฉากบุญส่งเล่าความหลัง

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.2 : 06 โคอิชิ : 01.mp4

ในภาพยนตร์เรื่องแสงศตวรรษ ในฉากท้ายๆ ของเรื่อง เป็นฉากที่เกิดขึ้นในชั้นใต้ดินของโรงพยาบาล ภาพจับไปที่ควีนจำนวนมาก กำลังลอยเข้าไปสู่ท่อดูดควัน เสียงประกอบในฉากนี้มีการใช้คล้ายกับเสียงเพลงประกอบ คือวางควบคู่ไปกับภาพตลอดทั้งฉาก แต่เสียงที่ใช้กลับเป็นเสียงประกอบที่แสดงให้รู้สึกถึงการเคลื่อนไหวของควีนที่ลอยไปสู่ท่อดูดควัน มีลักษณะเป็นเสียงที่เกิดจากเสียงเครื่องดนตรีและเสียงที่บันทึกมาจากเสียงเรือ นำมาผสมกันและปรับแต่ง บิดเบือน มีลักษณะเป็นเสียงที่ก้ำกึ่งระหว่างดนตรีประกอบ (Music score) และเสียงประกอบ (Sound effect)

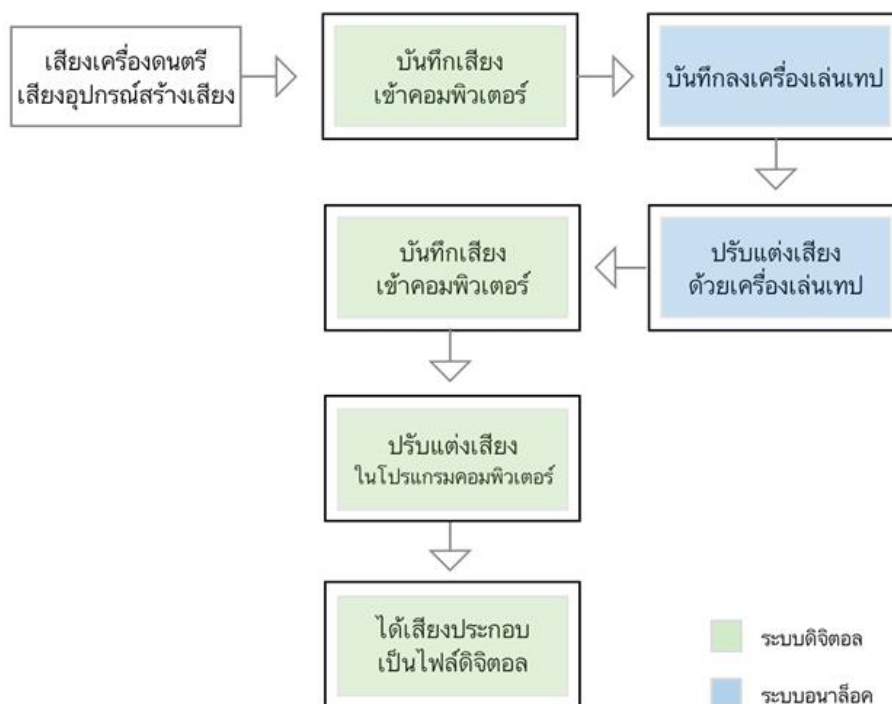
Video clip - ฉากห้องใต้ดินโรงพยาบาล

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.2 : 06 โคอิชิ : 02.mp4

การออกแบบเสียงในภาพยนตร์เรื่องนางไม้ ก็มีลักษณะการผสมปนเประหว่างเสียงดนตรีประกอบและเสียงประกอบตลอดทั้งเรื่อง

## 2. สร้างเอกลักษณ์ของเสียงประกอบด้วยระบบอนาล็อก (Analog)

ในการออกแบบเสียงประกอบ คุณโคอิชิ ชิมิซึ ใช้วิธีการทดลองนำเสียงที่บันทึกมาในระบบดิจิทัล (Digital) ถ่ายทอดสัญญาณลงบนเครื่องเล่นเทป (Reel Tape) ที่เป็นระบบอนาล็อก (Analog) แล้วทำการปรับแต่งเสียงบนเครื่องบันทึกเทป เช่นการยืดความเร็วของเสียง หรือปรับให้เสียงแยลง ก่อนที่จะถ่ายทอดสัญญาณกลับมามันทีเป็นเสียงในระบบดิจิทัล โดยกระบวนการทั้งหมดนี้มีจุดประสงค์เพื่อต้องการสร้างเอกลักษณ์ทางเสียงที่บันทึกด้วยระบบอนาล็อก ซึ่งจะมีความแตกต่างจากเสียงที่บันทึกด้วยระบบสัญญาณที่เป็นดิจิทัล (Koichi shimizu, สัมภาษณ์, 18 พฤศจิกายน 2557) ดังแผนภูมิตัวนี้



รูปที่ 4.29 แผนภูมิการใช้อุปกรณ์อนาล็อกทำงานของคุณโคอิชิ ซิมิซึ

จากแผนภูมิจะเห็นขั้นตอน ดังนี้

- ขั้นตอนแรกใช้วิธีการบันทึกเสียงลงคอมพิวเตอร์ให้เป็นข้อมูลระบบดิจิทัลก่อน
- ถ่ายข้อมูลจากคอมพิวเตอร์ไปสู่เครื่องเล่นเทปที่เป็นระบบอนาล็อก
- ใช้เครื่องเล่นเทปปรับแต่งเสียง เช่นยัดเสียง นอกจากนั้นในขั้นตอนนี้ ด้วยความไม่เที่ยงตรงของสัญญาณเสียงในระบบอนาล็อกจะทำให้เกิดเสียงรบกวน (Noise) ขึ้นมาในเนื้อเสียง
- ถ่ายข้อมูลจากเครื่องเล่นเทป ไปสู่ไฟล์ดิจิทัลในเครื่องคอมพิวเตอร์
- ปรับแต่งเสียงอีกครั้งในโปรแกรมคอมพิวเตอร์
- ได้ผลลัพธ์ออกมาเป็นเสียงประกอบ ในรูปแบบไฟล์ดิจิทัล เพื่อนำไปใช้งานต่อ



“บางทีมันเข้ากับฉากง่ายกว่า มันผ่านอนาล็อกแล้วจะมีเสียงของรบกวน หรือ Noise ชนิดหนึ่ง มันจะเข้าได้ดีกับธรรมชาติที่อยู่ในหนัง เสียงมันจะไม่กระโดดออกมา กลิ่นกับภาพได้ดีกว่า เวลาเราปรับในคอมพิวเตอร์เพื่อให้ได้เสียงอนาล็อก ก็ไม่ได้สักที แต่พออิงเข้าเทปมันกลมกลื่นขึ้น” (Shimizu Koichi, สัมภาษณ์, 18 พฤศจิกายน 2557)

ยกตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่องนางไม้ เสียงประกอบทั้งหมด ใช้วิธีบันทึกสัญญาณเสียงลงเครื่องเล่นเทป ก่อนจะบันทึกกลับมาเป็นไฟล์ดิจิทัลในคอมพิวเตอร์ ซึ่งเอกลักษณ์ของเสียงที่ได้จากเครื่องเล่นเทปที่เป็นอุปกรณ์ระบบอนาล็อก (Analog) ถือว่าเป็นอุปกรณ์ในยุคเก่า ก่อนที่จะเปลี่ยนเป็นระบบดิจิทัล จะทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงเสียงที่มีลักษณะที่โบราณ เหมือนภาพยนตร์ย้อนยุค สอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับนางไม้ ซึ่งเป็นความเชื่อเก่าแก่ของประเทศไทย ที่มีบรรยากาศของความหลังอยู่ตลอดทั้งเรื่อง

Video clip - ฉากในป่าจากภาพยนตร์เรื่องนางไม้

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.2 : 06 โคอิชิ : 03.mp4

การจงใจทำให้เสียงมีลักษณะของความเป็นอนาล็อก (Analog) ของคุณโคอิชิ ชิมิซึ ถือว่าเป็นการนำความชอบส่วนตัว มาประยุกต์ใช้ในงาน เพื่อสร้างเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งในมุมมองของผู้ชมทั่วไป มีความเป็นไปได้ยากที่จะแยกแยะเสียงประกอบที่บันทึกจากระบบอนาล็อก (Analog) กับระบบดิจิทัล (Digital) แต่เอกลักษณ์ของเสียงจะทำให้เกิดผลต่อความรู้สึกของผู้ชม ที่มีต่อบรรยากาศโดยรวมของภาพยนตร์

### 3. ต้องศึกษาและปรับตัวตามการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ไทย

เนื่องจากคุณโคอิชิ ชิมิซึ เป็นคนญี่ปุ่นที่เกิดและเติบโตมาในประเทศญี่ปุ่น ก่อนจะมาทำงานและอยู่อาศัยที่ประเทศไทยในระยะยาว ในช่วงที่อายุ 31 ปี เมื่อปี พ.ศ. 2546 การปรับตัวจากความคุ้นชินในวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาสู่วัฒนธรรมจึงเป็นเรื่องจำเป็น ส่งผลไปถึงรสนิยมในการฟังเสียงในภาพยนตร์ที่ต้องปรับให้ตอบสนองต่อรสนิยมของผู้กำกับและผู้ชมชาวไทยไปด้วย

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ คุณโคอิชิ ซิมิซึ กล่าวว่าเมื่อได้มาทำงานที่ประเทศไทย ในช่วงแรกปัญหาที่พบเจอบ่อยครั้งคือ ความเคยชินในการปรับแต่งเสียงให้มีโทนเสียงที่แหลม หรือเสียงที่มีความย่านความถี่สูง ซึ่งเป็นรสนิยมการฟังที่เคยชินมาจากวัฒนธรรมญี่ปุ่น เพราะผู้กำกับไทยภาพยนตร์และภาพยนตร์โฆษณาคนไทย จะบอกว่าเสียงแหลมเกินไป บ่อยครั้งมาก อยากรีดความแหลมของเสียงลง ซึ่งคุณโคอิชิ ซิมิซึสังเกตได้ว่าคนไทยที่ได้ทำงานด้วยส่วนมากจะชอบเสียงที่มีความกลมกลืน ไม่มีโทนเสียงที่แหลมหรือทุ้มจนเกินไป (Shimizu Koichi, สัมภาษณ์, 18 พฤศจิกายน 2557)

ยกตัวอย่างเช่นในการออกแบบเสียงประกอบในภาพยนตร์ของคุณอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล จะมีปัญหาที่คุณโคอิชิ ซิมิซึ ปรับเสียงแต่งเสียงประกอบที่ออกแบบ ให้มีโทนแหลม ด้วยความเคยชิน เมื่อไปถึงขั้นตอนผสมเสียง คุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร ก็จะต้องปรับลดเสียงแหลมลงตลอด เพราะจะชอบเสียงที่กลมกลืนเป็นธรรมชาติมากกว่า คือเสียงไม่ทุ้มหรือแหลมเกินไป ซึ่งคุณอภิชาติพงศ์ ผู้กำกับภาพยนตร์ ก็ชอบเสียงที่กลมกลืนแบบเป็นธรรมชาติ เช่นเดียวกัน

เมื่อทำงานอยู่ในประเทศไทยได้หลายปี เมื่อคุณโคอิชิ ซิมิซึ ได้กลับไปประเทศญี่ปุ่น ก็รู้สึกว่เสียงที่ได้ยินในสื่อบันเทิงญี่ปุ่นจะเสียงไปในโทนแหลม อย่างเช่นเสียงจากการแสดงดนตรีสด เสียงการเพลงญี่ปุ่น รวมไปถึงเสียงจากโทรทัศน์

#### จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ซึ่งคุณโคอิชิ ซิมิซึ ก็ต้องปรับตัวตามการทำงานกับคุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร และผู้กำกับภาพยนตร์ แสดงให้เห็นว่า รสนิยมของผู้กำกับภาพยนตร์มีส่วนสำคัญในการกำหนดทิศทางของเสียงที่จะปรากฏในภาพยนตร์เป็นอย่างมาก ซึ่งมีผลโดยตรงกับการทำงานของนักออกแบบเสียง ที่แม้จะเป็นบุคลากรจากต่างประเทศ ก็ต้องปรับตัวตามรสนิยมของผู้กำกับเป็นหลัก ซึ่งรสนิยมของผู้กำกับในประเทศไทย จากมุมมองของคุณโคอิชิ ซิมิซึ ก็สอดคล้องไปในทางที่ชอบเสียงที่มีความกลมกลืน ซึ่งรวมไปถึงผู้กำกับงานภาพยนตร์โฆษณาในประเทศไทยด้วย ซึ่งเหตุผลสำคัญคือการเกิดและเติบโตมาในวัฒนธรรมเสียงของประเทศไทย มีส่วนทำให้รสนิยมผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ในประเทศไทยเป็นไปในทิศทางใกล้เคียงกัน

จุดร่วมในการออกแบบเสียงของนักออกแบบเสียงระบบอิสระ

นักออกแบบเสียงระบบอิสระคือคุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร และคุณโคอิชิ ซิมิซึ ซึ่งทั้งสองคนทำงานร่วมเสมอ ดังนั้นจุดร่วมที่ปรากฏจะแสดงให้เห็นถึงรสนิยมในการฟังและ

ออกแบบเสียงที่ตรงกันของนักออกแบบเสียงทั้งสองคน จุดร่วมในการออกแบบเสียงของนักออกแบบเสียงอิสระ มีดังนี้

- (1) ออกแบบเสียงจากมุมมองบุคคลที่ 3
- (2) ไม่ใช่เสียงประกอบจากคลังข้อมูล หรือ Library
- (3) การออกแบบเสียงเชิงทดลอง

จุดร่วมของนักออกแบบเสียงระบบอิสระ จะมีผลอย่างมากกับการเลือกนักออกแบบเสียงมาร่วมงานของผู้กำกับภาพยนตร์ เพราะการแสดงตัวตนของผู้กำกับลงไปในผลงานภาพยนตร์ ถือเป็นเป้าหมายหนึ่งในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ศิลปะ ดังนั้นนักออกแบบเสียงจะต้องมีรสนิยมใกล้เคียงกับผู้กำกับ เพื่อที่ทำงานไปในทิศทางเดียวกันได้

- (1) ออกแบบเสียงจากมุมมองบุคคลที่ 3

การออกแบบเสียงด้วยมุมมองของบุคคลที่ 3 คือการออกแบบเสียงที่มีจุดประสงค์ที่จะให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนเป็นผู้สังเกตการณ์มองดูการกระทำของตัวละคร ซึ่ง

“เวลาดีไซน์เสียงสำหรับหนังก็ต้องการให้ตัวละครหลักคุยกันนะ แต่มีเสียงรบกวนเยอะมาก จากรถ จากคนที่เดินไปมา ทำให้ดึงคนดูออกมา ให้คนดูอยู่ในตำแหน่งผู้สังเกตการณ์ มากกว่าให้ไปร่วมคุยกับตัวละคร” (อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล, 17 ธันวาคม 2557)

จากบทสัมภาษณ์แสดงให้เห็นว่าคุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร ออกแบบเสียงจากโจทย์ของผู้กำกับภาพยนตร์ ที่ต้องการให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเหมือนเป็นผู้สังเกตการณ์ หรืออยู่ในมุมมองบุคคลที่ 3 อย่างเช่น

จะยกตัวอย่างฉากสนทนาปกติในภาพยนตร์เรื่องแสงศตวรรษ ผลงานออกแบบเสียงร่วมกันระหว่างคุณโคอิชิ ซิมิซึ และคุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร ในฉากที่ตัวละครสนทนากันบริเวณที่นั่งไม้หินอ่อนในบริเวณโรงพยาบาล และฉากที่ตัวละครนั่งสนทนากันริมบ่อน้ำ

ในฉากนี้ใช้ขนาดภาพระยะไกล หรือ Long shot ด้วยภาพที่มีระยะชัดลึก (Depth of field) ทำให้ทุกระยะของภาพมีความชัดเจนเท่ากัน เพื่อทิ้งระยะห่างระหว่างผู้ชมกับตัวละคร ให้ผู้ชมได้อยู่ในสถานะผู้สังเกตการณ์อยู่ห่างๆ ได้มองการกระทำของตัวละคร พร้อมทั้งมองรายละเอียดของฉากและสถานที่ เป็นมุมมองจากบุคคลที่ 3 ซึ่งในการออกแบบเสียงในฉากนี้ คุณอัคริฉเฉลิม กัลยาณมิตร จึงปรับแต่งเสียงให้เสียงสนทนา มีระดับเสียงดังกว่าเสียงบรรยากาศเล็กน้อย อีกทั้งยังใส่เสียงมอเตอร์ไซด์ลงไป ในฉากนี้ ทั้งที่มองไม่เห็นคนขี่มอเตอร์ไซด์ในฉาก เป็นการสร้างรายละเอียดให้กับเสียงบรรยากาศของฉากเพราะกำแพงของฉากนี้อยู่ติดกับซอยถนน เพราะชาวบ้านในต่างจังหวัดขี่มอเตอร์ไซด์กันเป็นจำนวนมาก

แสดงให้เห็นว่าการออกแบบเสียงในฉากนี้ มีเป้าหมายให้ผู้ชมได้รับรู้จากมุมมองบุคคลที่ 3 ซึ่งจะได้ยินเสียงบรรยากาศในระดับที่ใกล้เคียงกับเสียงสนทนา เพราะมีระยะห่างจากผู้ชมและตัวละคร อีกทั้งยังมีรายละเอียดของเสียงบรรยากาศ เพื่อไม่ให้เป็นการนำความสนใจไปที่บทสนทนาเพียงอย่างเดียว เกิดเป็นธรรมชาติของผู้ชมในฐานะผู้สังเกตการณ์ ที่จะเลือกเป้าหมายความสนใจได้ทั่วทั้งฉากตามแต่ผู้ชมต้องการ



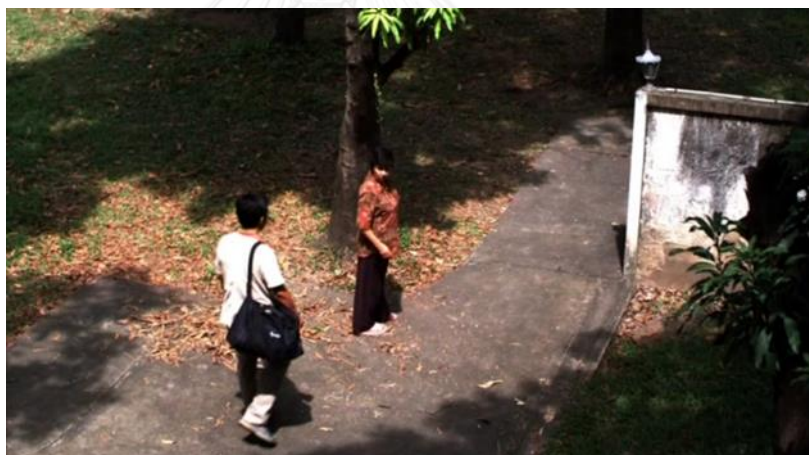
รูปที่ 4.30 การออกแบบเสียงในมุมมองจากบุคคลที่ 3

ในภาพยนตร์เรื่องเจ้าคนกระจอก (2553) ผลงานออกแบบเสียงของคุณอัคริฉเฉลิม กัลยาณมิตร ภาพยนตร์เรื่องนี้ต้องการให้ผู้ชมเป็นเหมือนผู้สังเกตการณ์มองดูชีวิตของเอก

เด็กชายผู้เป็นอัมพาตจากการประสบอุบัติเหตุ เสียงที่ปรากฏในภาพยนตร์จึงให้ความรู้สึกเหมือนผู้ชมเป็นบุคคลที่ 3 กำลังเฝ้ามองตัวละครในเรื่องอยู่ เสียงสนทนาที่ไม่ชัดเจนเกินไป เหมือนผู้ชมฟังตัวละครในภาพยนตร์คุยกัน และเสียงสนทนาและเสียงบรรยากาศมีระดับเสียงที่ตั้งเกือบจะเท่ากัน เหมือนการได้ยินของผู้สังเกตการณ์ ที่มองดูจากระยะห่าง ทำให้ไม่ได้ยินเสียงสนทนาชัดเจนมากไปกว่าเสียงบรรยากาศ

สอดคล้องกับวิธีการถ่ายภาพในภาพยนตร์เรื่องนี้ ที่มีการใช้เทคนิค Hand-Held ซึ่งกล้องจะสั่นเล็กน้อย คล้ายใช้มือถือกล้องถ่าย ซึ่งจะให้ความรู้สึกเหมือนภาพยนตร์สารคดี ให้ความรู้สึกเสมือนเป็นภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง

โดยเฉพาะในฉากที่เป็นภายนอกจะสังเกตได้ชัดเจนในเรื่องของเสียงบรรยากาศที่ตั้งสมจริง อย่างเช่นฉากที่ปิ่น ผู้ดูแลคนใหม่ของเอก เพิ่งเดินทางมาถึงบ้าน เสียงบรรยากาศของเสียงลม เสียงใบไม้ เสียงนก จะดังกว่าเสียงสนทนาของปิ่นกับแม่บ้านที่กำลังเดินนำทางอยู่



รูปที่ 4.31 ฉากผู้ดูแลคนใหม่เดินทางมาถึงบ้าน จากภาพยนตร์เรื่องเจ้านกกระจอก (2553)

และในฉากที่ปิ่น ผู้ดูแลเอก พาเอกไปนั่งเล่นที่สนามหญ้า แล้วฝนก็ตกลงมา ปิ่นพยายามจะพาเอกเข้าไปหลบฝน แต่เอกคือดั่งที่จะนั่งตากฝนอยู่อย่างนั้น ในฉากนี้เสียง

สนทนาของทั้งสองคนมีระดับเสียงความดังเท่ากันหรือน้อยกว่าเสียงฝนที่กำลังตกลงมา ซึ่งเป็นเสียงฝนตกที่ดังมาก ผิดปรกติจากภาพยนตร์ทั่วไป



รูปที่ 4.32 ฉากผู้ดูแลพาไปที่สนามหญ้า จากภาพยนตร์เรื่องเจ้านกกระจอก

Video clip - มุมมองบุคคลที่ 3

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.2 : 07 จุตร่วมอิสระ : 01.mp4

การออกแบบเสียงจากมุมมองบุคคลที่ 3 เพราะการดำเนินเรื่องนำเสนอเหตุการณ์ที่ตัวละครไปพบเจอ ไม่ตั้งใจชักจูงให้ผู้ชมรู้สึกถึงความรู้สึกภายในของตัวละครอย่างชัดเจน แต่จะมีบรรยากาศของความคลุมเครืออยู่ เพื่อเว้นพื้นที่ปลายเปิดไว้ให้ผู้ชมตีความความรู้สึกของตัวละคร ซึ่งจะเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างภาพและเสียง ที่จะสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน

(2) ไม่ใช่เสียงประกอบจากคลังข้อมูล หรือ Library

เมื่อวิเคราะห์จากข้อมูลการสัมภาษณ์นักออกแบบเสียงและผู้กำกับภาพยนตร์ ในภาพยนตร์ผลงานของนักออกแบบเสียงในระบบอิสระ จะไม่พบการใช้เสียงประกอบจากคลังข้อมูล หรือ Library เลย ซึ่งเป็นความตั้งใจของผู้กำกับที่ต้องการเสียงประกอบที่มี

ลักษณะเฉพาะตัวในภาพยนตร์ เป็นการเปิดประสบการณ์การฟังให้แก่ผู้ชมด้วยเสียงประกอบที่ไม่ซ้ำกับภาพยนตร์เรื่องอื่น

คุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตรกล่าวว่าโดยส่วนตัวจะไม่ชอบใช้เสียงจากคลังข้อมูล จะเน้นการใช้เสียงที่อัดมาจริงๆแล้วมาปรับแต่งในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และไม่ชอบการใช้เสียงสังเคราะห์เพราะว่า เสียงสังเคราะห์ก็มีที่มาจากคลังข้อมูลในโปรแกรมที่ใครๆก็ใช้ ซึ่งเมื่อใช้เสียงที่อัดมาจริงๆ ไม่ใช่เสียงจากคลังข้อมูล จะได้เสียงที่ไม่เหมือนใคร แตกต่างจากภาพยนตร์เรื่องอื่น (อัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร, 14 พฤศจิกายน 2557)

ซึ่งคุณโคอิชิ ชิมิซึ นักออกแบบเสียงที่ทำงานร่วมกับคุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร ผู้ออกแบบเสียงประกอบโดยตรงก็กล่าวว่า การออกแบบเสียงที่ทำก็เป็นการสร้างเสียงใหม่ขึ้นมาทั้งหมด ไม่มีการใช้เสียงจากคลังข้อมูล (Shimizu Koichi, สัมภาษณ์, 18 พฤศจิกายน 2557)

เนื่องจากภาพยนตร์นอกกระแสในประเทศไทยมีลักษณะที่ไม่เน้นความตื่นตาตื่นใจหรือไม่เน้นความยิ่งใหญ่อลังการ นักออกแบบเสียงจึงสามารถหลีกเลี่ยงไม่ใช้เสียงประกอบจากคลังข้อมูล เพราะความละเอียดและความหลากหลายของเสียงประกอบมีไม่มาก

ในทางกลับกันภาพยนตร์ในกระแสที่เน้นความตื่นตาตื่นใจ อย่างเช่นภาพยนตร์เรื่อง องค์บาก 2 ผลงานออกแบบเสียงของคุณนคร โฆษิตไพศาล หรือภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง เอคโค่ จี๊วก็องโลก ผลงานออกแบบเสียงของคุณณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์ จำเป็นต้องใช้เสียงจากคลังข้อมูล เพราะเป็นเรื่องราวเหนือจินตนาการ มีฉากต่อสู้ และฉากที่แสดงเทคนิคพิเศษมากมาย อีกทั้งภาพยนตร์แอนิเมชันยังต้องสร้างสรรค์เสียงขึ้นใหม่ทั้งหมด ซึ่งหากไม่นำเสียงจากคลังข้อมูลที่มีอยู่มาใช้ผสมกับเสียงที่บันทึกใหม่ ค่าใช้จ่ายและระยะเวลาในการทำงานออกแบบเสียงจะสูงมาก ซึ่งปัจจัยด้านงบประมาณและระยะเวลาจึงถือเป็นข้อจำกัดสำคัญ ที่

ทำให้นักออกแบบในระบบสตูดิโอจำเป็นต้องใช้เสียงประกอบจากคลังข้อมูลมาใช้ผสมผสานกับเสียงที่บันทึกใหม่

### (3) การออกแบบเสียงเชิงทดลอง

ในการออกแบบเสียงภาพยนตร์ไทย นักออกแบบเสียงทั้งระบบสตูดิโอและระบบอิสระก็มีการทดลองวิธีการออกแบบเสียงใหม่ๆ อยู่เสมอ ทั้งทางด้านอุปกรณ์และกระบวนการสร้างสรรค์ หากแต่นักออกแบบเสียงในระบบอิสระจะมีโอกาสทดลองได้มากกว่า เพราะจุดประสงค์ของภาพยนตร์ศิลปะและภาพยนตร์ทดลอง ที่ต้องการค้นหาวิธีการเล่าเรื่องราวทางภาพยนตร์แบบใหม่

ซึ่งผลลัพธ์ที่ออกมาบางครั้งก็ยากที่ผู้ชมจะสังเกตได้ เนื้อหาในหัวข้อนี้ จึงได้มาจากการสัมภาษณ์ประสบการณ์ทำงานของนักออกแบบเสียงและผู้กำกับภาพยนตร์ ซึ่งการทดลองทางการออกแบบเสียงที่พบมี ดังนี้

#### ทดลองด้วยการบันทึกเสียง (recording)

การติดไมโครโฟนที่ตากล้อง ในภาพยนตร์เรื่องนางไม้

ในการฉากแรกสุดของภาพยนตร์เรื่องนางไม้ เป็นฉากที่ถ่ายทำด้วยวิธี Long take คือการบันทึกภาพต่อเนื่องเป็นระยะเวลาโดยไม่มีการตัดต่อมาคั้น ในฉากนี้กล้องเคลื่อนตัวเหมือนคนกำลังเดินไปเรื่อยๆ ภายใต้นเห็นภาพบรรยากาศของป่าและภาพพระยะไกลมากของชายหนุ่มสองคนกำลังพยายามข่มขืนหญิงสาวคนหนึ่ง เสียงในฉากนี้จะรายรอบไปด้วยเสียงภูมิทัศน์ของป่า คือเสียงแมลง เสียงนก เสียงลมพัดใบไม้ และมีอีกหนึ่งเสียงที่โดดเด่นคือเสียงหอบหายใจของมนุษย์ เสียงนี้ให้ความรู้สึกเหมือนกล้องกำลังทำหน้าที่เหมือนคนๆหนึ่งที่คอยจับตาดูทุกสิ่งที่เกิดขึ้นในป่านี้ ซึ่งอาจจะหมายถึงการจับตาดูของนางไม้หรือวิญญาณที่อยู่ใน



ป่าแห่งนี้ ในอีกหลายฉากในภาพยนตร์นี้ปรากฏเสียงหอบหายใจของมนุษย์นี้้อีกหลายครั้ง ซึ่งสร้างบรรยากาศความลึกลับที่วนเวียนอยู่ในป่าได้อย่างดี

Video clip - ฉากเปิดภาพยนตร์เรื่องนางไม้

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.2 : 07 จุดร่วมอิสระ : 02.mp4

ภาพยนตร์เรื่องนางไม้ คุณเป็นเอก รัตนเรือง ได้บอกให้คุณอัคริฉเฉลิม กัลยาณมิตร ตัดไมโครโฟนไว้ที่ตากล้อง เพื่อบันทึกเสียงหอบหายใจของตากล้องขณะที่ถ่ายไปด้วย เพื่อเก็บเสียงที่ตากล้องที่ต้องแบกอุปกรณ์กล้องที่มีน้ำหนักมาก ซึ่งเป็นการทดลองความคิดที่ได้มาจากการไปดูในช่วงการตัดต่อของภาพยนตร์เรื่องเป็นซู้กับผี ที่กำกับโดยคุณ วิสิฐ ศาสนเที่ยง ซึ่งในครั้งนั้นเป็นความบังเอิญที่มีเสียงที่ตากล้องติดเข้ามาด้วย (เป็นเอก รัตนเรือง, สัมภาษณ์, 24 พฤศจิกายน 2557)

#### ใช้เสียงกระตุ้นพฤติกรรมผู้ชม

ในฉากจบของภาพยนตร์เรื่องสัตว์ประหลาด(2547) ผลงานออกแบบเสียงของคุณ อัคริฉเฉลิม กัลยาณมิตร ฉากที่พรานป่าได้เผชิญหน้ากับเสือสมิงที่เขาเดินทางออกมาไล่ล่ามาตลอดทั้งเรื่อง ในฉากนี้ เสียงพูดของเสือสมิงที่พูดกับนายพราน มีระดับเสียง(intensity)ที่เบามาก จนผู้วิจัยต้องตั้งใจฟังและเร่งเสียงให้ระดับเสียงดังขึ้นเพื่อให้ได้ยิน แม้กระนั้นก็ยังได้ยินเนื้อหาของคำพูดได้ไม่ครบถ้วนชัดเจน เมื่อได้โอกาสสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์ คือคุณ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล จึงสอบถามและได้คำตอบว่า

“ผมจะให้คนดูห้ามคุยกัน ห้ามกินป๊อปคอร์น เพราะไม่มันจะพลาด ต้องเงี่ยหูฟังมากๆ เป็นเรื่องของสมาธิ เราจะให้คนดูรู้สึกสะกดยิ่งๆ เสียงกับภาพของฉากนี้กินกันเลย เหมือนขยับไม่ได้ต้องเงี่ยหูฟัง”

Video clip - ฉากจบภาพยนตร์เรื่องสัตว์ประหลาด

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.2 : 07 จุดร่วมอิสระ : 03.mp4

จากความตั้งใจของผู้กำกับภาพยนตร์ แสดงให้เห็นว่าเสียงบทสนทนาในภาพยนตร์ ฉากนี้ หน้าทีหลักไม่ใช่การสื่อสารด้วยเนื้อหาคำพูด แต่เป็นการทดลองออกแบบเสียงเพื่อ

ควบคุมพฤติกรรมของผู้ชม ให้ตั้งแต่ฟังเสียงมากกว่าปรกติ โดยวิธีการปรับเสียงสนทนาในฉากนี้ให้เบาเสียงอื่นที่ปรากฏร่วมอยู่ในฉาก คือเสียงบรรยากาศของป่าที่เต็มไปด้วยเสียงสัตว์ เสียงแมลง และเสียงลมพัดใบไม้

ความน่าสนใจอีกอย่างของการออกแบบเสียงเพื่อการทดลองครั้งนี้คือ เป็นการออกแบบเสียงที่คิดในมุมกลับจากความเข้าใจปรกติ คือเสียงที่มีระดับเสียงดังที่สุด จะมีโอกาสเป็นเสียงที่โดดเด่นและดึงดูดความสนใจที่สุด แต่เสียงสนทนาในฉากนี้ ถูกปรับให้เป็นเสียงที่เบาที่สุด ซึ่งกลับกลายเป็นเสียงที่โดดเด่นที่สุดและสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้มากกว่าปรกติ

### เสียงที่ไม่ได้ยินแต่รู้สึก

จากการสัมภาษณ์นักออกแบบเสียงและผู้กำกับภาพยนตร์ ได้พบว่า มีวิธีการทดลองออกแบบเสียงหนึ่งอย่างที่ไม่สามารถรู้ได้หากอยู่ในสถานะผู้ชม นั่นคือการใช้เสียงที่มีระดับเสียงที่เบาจนไม่สามารถรับรู้ได้ว่าเป็นเสียงของอะไร แต่จะส่งผลต่อความรู้สึกของผู้ชมโดยไม่รู้ตัว

คุณเป็นเอก รัตนเรือง ได้พูดถึงการทดลองวางเสียงที่ไม่ได้ยินในภาพยนตร์เรื่องพลอย ซึ่งคุณอัคริฉเฉลิม กัลยาณมิตร และคุณโคอิชิ ซิมิชิ เป็นผู้ออกแบบเสียง ไว้ดังนี้

“ตอนที่ทำเรื่องพลอย ในเรื่องเกิดในวันเดียวเอง เป็นวันที่เพิ่งลงจากสนามบินแล้วไปเชคอินที่โรงแรม หนึ่งทั้งเรื่องมันควรมีเสียงของเจ็ทแล็ค (jet lag) ยังมีนๆ เสียงที่สนามบินที่อัดไว้จากสนามบิน เสียงเครื่องบินลง เสียงฟีเท้าคนในแอร์พอร์ต เราใส่ไปทั้งเรื่องเลยนะ ในโรงแรมก็มีเสียงสนามบินบางๆ พอเข้าไปในลิฟต์ก็หายไป ออกจากลิฟต์ก็ใส่ไป อะไรแบบนี้เกือบทั้งเรื่อง มันก็จะหลอนมาก โดยที่คนดูจะไม่รู้ว่าทำไมหลอน เค้าไม่รู้แต่รู้สึกอะไรบางอย่างเหมือนหน่วงๆ” (เป็นเอก รัตนเรือง, สัมภาษณ์, 24 พฤศจิกายน 2557)

ซึ่งอีกหนึ่งผลงานกำกับของคุณเป็นเอก รัตนเรือง ในภาพยนตร์เรื่องคำพิพากษาของมหาสมุทร ผลงานออกแบบเสียงร่วมกันของคุณโคอิชิ ซิมิชิ และคุณอัคริฉเฉลิม กัลยาณมิตร ก็ได้ทดลองใช้วิธีนี้ ซึ่งความโดดเด่นของภาพยนตร์เรื่องนี้คือเสียงประกอบ(sound effect) และดนตรีประกอบ(music score) มีความกลมกลืนกันมากจนแยกไม่ออก และการออกแบบ

เสียงในภาพยนตร์เรื่องยังมีการวางเสียงเหล่านี้ไว้ตลอดทั้งเรื่อง ในระดับที่เบามากจนไม่สามารถฟังได้ยิน แต่คุณโคอิชิก็บอกว่า แม้จะเบามาก หากพอดูฉากเดียวกัน เทียบกันระหว่างมีและไม่มีเสียงประกอบ ก็ารู้สึกได้ถึงความแตกต่าง ซึ่งหากภาพยนตร์ฉายในโรงภาพยนตร์ผู้ชมจะไม่ว่ามีเสียงอะไร แต่ผู้ชมจะรู้สึกได้โดยไม่รู้ตัว (Shimizu Koichi, สัมภาษณ์, 18 พฤศจิกายน 2557) ซึ่งเสียงที่ซ่อนไว้นี้ไม่มีความหมายที่ชัดเจน แต่สามารถสร้างความรู้สึกอึดอัด รู้สึกหลอน หรือรู้สึกถึงบรรยากาศพิเศษของสถานที่ในฉากนั้นได้

นักออกแบบเสียงระบบอิสระจะมีพื้นที่ให้กับการออกแบบเสียงเชิงทดลองมากกว่า นักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ เพราะภาพยนตร์นอกกระแสในประเทศไทยจะมีลักษณะเป็นภาพยนตร์ศิลปะ และภาพยนตร์ทดลอง ซึ่งมีเป้าหมายในการสร้างภาพยนตร์เพื่อการแสดงออกทางความคิดและการค้นหาวิธีการใหม่ๆ ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ ไม่ใช่เป้าหมายทางพาณิชย์เช่นภาพยนตร์กระแสหลัก

นักออกแบบเสียงในระบบสตูดิโอก็พยายามทดลองเพื่อค้นหาวิธีการออกแบบเสียงในแนวทางใหม่ๆ เช่นกัน แต่เมื่อเป็นระบบอุตสาหกรรมแล้ว ทำให้ผลงานต้องผ่านการพิจารณาจากสตูดิโอเจ้าของภาพยนตร์ การทำงานเชิงทดลองมีโอกาสที่จะไม่ตอบสนองต่อสิ่งที่ผู้ชมหม่อมมากชื่นชอบ จึงทำให้มีโอกาสที่ผลงานออกแบบเสียงเชิงทดลองของนักออกแบบเสียงในระบบสตูดิโอจะปรากฏในภาพยนตร์ที่เสร็จสมบูรณ์ ยกตัวอย่างเช่น การออกแบบเสียงเชิงทดลองของคุณนคร โขจิตไพศาล ผู้ออกแบบเสียงภาพยนตร์เรื่ององค์บาก 2 มองว่าภาพยนตร์ต่อสู้จากฮอลลีวูดเริ่มมีการออกแบบเสียงที่สมจริงมากยิ่งขึ้น ไม่ใช่เสียงที่เหนือจริงในฉากต่อสู้ คุณนคร โขจิตไพศาลจึงได้ทดลองออกแบบเสียงเตะต่อย และเสียง Foley โดยคัดเลือดเสียงประกอบที่สมจริง มีระดับเสียงที่ไม่ดังจนเกินไป และเสียงทุกอย่างจะได้ยินแทบไม่แตกต่างต่างจากหูคนเราได้ยินจริงๆ แต่สุดท้ายเมื่อนำไปเสนอผู้กำกับภาพยนตร์ วิธีออกแบบเสียงแบบสมจริงกลับไม่ผ่าน จึงต้องออกแบบในรูปแบบเหนือจริงเหมือนเช่นเดิม (นคร โขจิตไพศาล, สัมภาษณ์, 13 พฤศจิกายน 2557)

#### 4.3 วิธีการออกแบบเสียงเพื่อสร้างสุนทรียภาพในภาพยนตร์ไทย

เพื่อให้เห็นภาพรวมของการออกแบบเสียงเพื่อสุนทรียภาพทางเสียงในภาพยนตร์ไทย ผู้วิจัยจึงนำแหล่งข้อมูลภาพยนตร์ที่มีฉาก (Scene) ประเภทเดียวกัน ในภาพยนตร์แต่ละเรื่องที่ศึกษา มาวิเคราะห์เพื่อหาจุดร่วมเดียวกัน

โดยมุ่งเน้นวิเคราะห์หน้าที่การออกแบบเสียงประกอบ (sound design) และการผสมเสียง (mixing) อันเป็นหน้าที่หลักของนักออกแบบเสียงในประเทศไทย

แบ่งอธิบายระหว่างการนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอและนักออกแบบเสียงระบบอิสระ เพราะผลงานภาพยนตร์เป้าหมายหมายของระบบสตูดิโอจะเป็นการสร้างเพื่อการพาณิชย์และเป้าหมายของระบบอิสระจะเป็นไปเพื่อการสร้างสรรค์ศิลปะเพื่อนำเสนอความคิดและตัวตนของผู้สร้างสรรค์ เมื่อมีเป้าหมายที่แตกต่างกัน ดังนั้นกรอบในการทำงานจึงแตกต่างกัน ส่งผลถึงเอกลักษณ์ในการออกแบบเสียงที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย โดยแบ่งเป็นหัวข้อได้ ดังนี้

- 4.3.1 การออกแบบเสียงในฉากรัก (Romantic Scene)
- 4.3.2 การออกแบบเสียงในฉากน่ากลัว (Scary Scene)
- 4.3.3 การออกแบบเสียงในฉากต่อสู้ (Action Scene)
- 4.3.4 การออกแบบเสียงในฉากตลก (Comedy Scene)
- 4.3.5 การออกแบบเสียงในภาพยนตร์แอนิเมชัน (Animation movie)

การออกแบบเสียงเพื่อสร้างสุนทรียภาพในภาพยนตร์ฉากสำคัญต่างๆ ถือเป็นหน้าที่สำคัญของนักออกแบบเสียง ซึ่งนับว่านักออกแบบเสียงในระบบสตูดิโอและระบบอิสระ มีวิธีการสร้างสรรค์เสียงที่แตกต่างกันในฉากประเภทเดียวกัน แสดงให้เห็นว่านักออกแบบเสียงทั้งสองระบบมีวิธีการตีความหมายที่จะสื่อสารแตกต่างกัน อย่างเช่นฉากน่ากลัว สามารถตีความต่างกันได้ว่าจะเป็นความหน้ากลัวที่เกิดจากการตกใจ หรือความน่ากลัวที่เกิดจาก

ความกดดัน ซึ่งการตีความจะแตกต่างกันออกไปตามแต่เป้าหมายของนักออกแบบเสียง ที่จะต้องทำให้ผู้ชมรู้สึกอย่างไรกับฉากต่างๆ

#### 4.3.1 การออกแบบเสียงในฉากรัก (Romantic Scene)

ฉากรัก หรือ Romantic Scene เป็นหนึ่งในฉากสำคัญของเรื่อง เป็นฉากที่แสดงให้เห็นให้ผู้ชมได้รู้สึกถึงความรักของตัวละครหลักในภาพยนตร์ แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ของตัวละครหลัก ฉากรักสามารถปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ได้ทุกประเภท เมื่อภาพยนตร์ต้องการนำเสนอความสัมพันธ์ด้านความรักของตัวละคร ความรักคือหนึ่งความสัมพันธ์ที่มักปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ทุกประเภท และหากเป็นภาพยนตร์รัก หรือ Romantic movie ฉากรักจะถือเป็นฉากสำคัญฉากหนึ่งของเรื่อง

ในการออกแบบฉากรักในภาพยนตร์จะประกอบไปด้วยภาพและเสียง เสียงจะมีส่วนสำคัญในการดึงความรู้สึก ให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงความรู้สึกรักของตัวละคร หรือเรียกได้ว่า รู้สึกถึงความโรแมนติก

##### (1) การออกแบบเสียงในฉากรักของนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ

จากการวิเคราะห์ พบวิธีการใช้เสียงสื่ออารมณ์ของความรักในภาพยนตร์ไทย ของนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ 2 วิธีด้วยกัน ได้แก่

1. ใช้ดนตรีประกอบ (Music score)
2. ใช้เสียงบรรยากาศ (Ambient)

การออกแบบเสียงในฉากรักของนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ พบว่าเป็นการออกแบบเสียงให้ดนตรีประกอบ (Music score) ทำงานร่วมกับ เสียงบรรยากาศ (Ambient) เพื่อช่วยเสริมอารมณ์

เพื่อให้เสียงดนตรีประกอบทำงานได้อย่างเต็มที่ จึงออกแบบและปรับแต่งเสียงเพื่อไม่ให้มีเสียงรบกวน ด้วยการออกแบบภูมิทัศน์ทางเสียงให้เป็นลักษณะ Hi-Fi Soundscape

คือมีมิติของเสียงที่ชัดเจน สามารถแยกเสียงดนตรีประกอบ เสียงบรรยากาศ และเสียงสนทนา ออกจากกันได้อย่างชัดเจน

ในภาพยนตร์เรื่องไม่ได้ขอให้มารัก ผลงานออกแบบเสียงของคุณครุฑชิตไพศาล ฉากที่ใช้เพลงประกอบเป็นส่วนส่งเสริมอารมณ์ได้แก่ ฉากที่ต้นหลิวจินตนาการว่าได้จูบกลางสายฝนกับต้นไม้ ผู้ชายที่แอบชอบ โดยในฉากนี้มีเสียงเพลงประกอบเป็นหลัก และมีเสียงฝนเป็นบรรยากาศเบาๆ

และฉากที่สายธารในวัยเด็กเมื่อครั้งบวชเณร จินตนาการว่าได้วิ่งเล่นริมทะเลกับหลวงพี่ พระหนุ่มที่สายธารแอบชอบ ในฉากนี้มีเพลงประกอบเป็นหลัก และผสมกับเสียงคลื่นซัดชายหาดเป็นบรรยากาศเบาๆ



รูปที่ 4.33 จินตนาการของต้นหลิว จากภาพยนตร์เรื่องไม่ได้ขอให้มารัก (2555)



รูปที่ 4.34 จินตนาการของสายธารวัยเด็ก  
จากภาพยนตร์เรื่องไม่ได้ขอให้มารัก (2555)

Video clip - ภาพในจินตนาการ

- ในแผ่น DVD : โพลเตอร์ 4.3 : 01 ฉากรัก : 01.mp4

ฉากที่ตัวละครสายธาร สาวประเภทสอง และไฟ ช่างซ่อมมอเตอร์ไซด์หนุ่ม หลังจากทั้งคู่ได้ชอบพอกันแล้ว ก็ชวนกันไปปิกนิกกับสองคน ในบรรยากาศริมน้ำตก ในฉากนี้ไม่มีการใช้เพลงเลย นอกจากเสียงบทสนทนาแล้ว เสียงบรรยากาศรอบข้างยังปรับให้ดังมากกว่าฉากอื่นๆ มีเสียงน้ำ เสียงนก เสียงลม และเสียงใบไม้ไหว เสริมให้ฉากนี้มีมิติและความหมายทางอารมณ์ในด้านบวกมากยิ่งขึ้น

ภาพ	เสียงที่เกิดขึ้น	ความหมายทางอารมณ์
	เสียงสนทนา	
	เสียงน้ำตก	เย็น สบายใจ
	เสียงลมพัด ใบไม้	ร่มรื่น อากาศปลอด โปร่ง
	เสียงนก	สดใส ร่าเริง

ตารางที่ 4.9 ฉากไปปิกนิก จากภาพยนตร์ไม่ได้ขอให้มารัก (2555)

Video clip – ฉากไปปิกนิก

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.3 : 01 ฉากรัก : 02.mp4

และในอีกฉากหนึ่งที่ผู้ฉนกรเลือกใช้เสียงบรรยากาศในการสื่ออารมณ์รักคือ ฉากที่ ต้นไม้ ชายหนุ่มที่เกลียดกระเทย และต้นหลิว สาวประเภทสองที่แอบชอบต้นไม้ เมื่อทั้งสองเมามายและอยู่ด้วยกันสองต่อสองในห้องพักริมทะเล ทำให้เผลอใจจูบต้นไม้โดยไม่รู้ตัว ในช่วงแรกทั้งคู่คุยกันปรกติ มีเสียงเพลงประกอบวางเป็น background อยู่ เมื่อทั้งสองสบตากัน เพลงประกอบก็เบาลง เหลือเพียงแต่เสียงคลื่นทะเลเบาๆ ก่อนที่ทั้งสองคนจะจูบกัน เสียงที่เปลี่ยนแปลง ทำให้เกิดจังหวะที่สื่อถึงอารมณ์รักของคนทั้งสอง ดังนี้



CHULALONGKORN UNIVERSITY

รูปที่ 4.35 ฉากในห้องนอนจากภาพยนตร์ไม้ได้ขอให้มารัก (2555)

shot	รายละเอียด	อธิบายเสียง	อธิบายความหมาย
1	ต้นไม้ยืนดื่มเหล้าคนเดียว มองออกไปนอกหน้าต่าง ดูอารมณ์ดี	มีแต่เสียงเพลงอย่างเดียว	
2	ต้นหลิวเดินมาคุยด้วย ต้นไม้จับแก้มต้นหลิว ทั้งสองคนเขิน ต้นหลิวดับทด้วยการชวนดื่มเหล้า	มีเสียงบทสนทนา เสียงเพลงเบาลงเล็กน้อย มีเสียงคลื่นทะเลเบาๆ	



3	ทั้งสองคนมาแล้ว นั่งคุย หัวเราะกันบนเตียง	เสียงเพลงเบาลงมาก มีเสียงคลื่นทะเลเบาๆ	เริ่มรู้สึกถึง ความรู้สึกของอีก ฝ่าย
4	ทั้งสองคนเผลอสบตากัน	เสียงเพลงหายไป เสียงคลื่นทะเลดังขึ้น	เสียงคลื่นทะเล เบาๆใน <u>ความเงิบ</u> ทำให้รู้สึกที่ตัว ละครทั้งสองตกอยู่ ใน <u>วงค์</u> ของ <u>ความ</u> รัก
5	ต้นไม้เข้าไปจูบต้นหลิว	มีแต่เสียงคลื่นทะเล	ตัวละครทั้งสองยัง ตกอยู่ใน <u>วงค์</u> ของ ความรัก

ตารางที่ 4.10 อธิบายรายละเอียดเสียงและความหมายจากภาพยนตร์เรื่องไม่ได้ขอให้มารัก

ในภาพยนตร์เรื่องโคตรรักเอ็งเลย ผลงานออกแบบเสียงของคุณสุนิตย์ อัศวินิกุล ในฉากท้ายเรื่องที่เรื่องราวความบาดหมางของคู่รักรงค์และแดง ได้คลี่คลายไปแล้ว ทั้งคู่ได้กลับมารักกันเช่นเดิม ในฉากนี้ทั้งสองคนนั่งอยู่ระเบียงริมทะเล พุดคุย หัวเราะและยิ้มให้กัน เสียงในฉากประกอบ เสียงสนทนา เสียงคลื่นเบาๆเป็นบรรยากาศริมทะเล และมีเสียงดนตรีประกอบคลอประกอบไปด้วย เป็นการช่วยเสริมอารมณ์ให้ฉากนี้ดูอบอุ่นและมีความสุข ตามอารมณ์ของตัวละครทั้งสองคน



รูปที่ 4.36 ฉากคู่รักคืนดีจากภาพยนตร์เรื่องโคตรรักเอ็งเลย

Video clip - ฉากจบภาพยนตร์เรื่องโคตรรักเอ็งเลย

- ในแผ่น DVD : โฟลเดอร์ 4.3 : 01 ฉากรัก : 04.mp4

และอีกหนึ่งตัวอย่างในภาพยนตร์เรื่อง suckseed ห่วยขั้นเทพ ผลงานออกแบบเสียงของคุณณวัฒน์ ลิขิตวงศ์ ในฉากที่เปิดกำลังจะสารภาพรักกับเอิร์น ผู้หญิงที่เปิดแอบชอบ ฉากนี้เริ่มต้นด้วยเสียงบรรยากาศจิ้งหรีดของกลางคืน เปิดกำลังกล้าๆกลัวๆที่จะบอกรัก และพอเมื่อเปิดบอกรักออกไปให้เอิร์นได้รู้ ก็มีเสียงดนตรีประกอบตั้งซ้อนขึ้นมาเบาๆ พร้อมกับบรรยากาศที่ทั้งสองคนรู้สึกเขินเมื่อได้บอกรักกันไปแล้ว



รูปที่ 4.37 ฉากเปิดกำลังจะสารภาพรักกับเอิร์นจากภาพยนตร์เรื่อง Suckseed ช่วยขึ้นเทพ

Video clip - ฉากบอกรัก

- ในแผ่น DVD : โพลเตอร์ 4.3 : 01 ฉากรัก : 05.mp4

เสียงดนตรีประกอบและเสียงบรรยากาศเป็นวัตถุดิบหลักในการออกแบบเสียงในฉากรัก โดยที่นักออกแบบเสียงแต่ละคนจะมีวิธีวางจังหวะการเข้ามาของเสียงดนตรีประกอบที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับจังหวะของการตัดต่อ เพื่อให้เสียงดนตรีประกอบและเสียงบรรยากาศทำงานได้อย่างเต็มที่ ไม่แย่งความสนใจกัน และไม่รบกวนใจความของเสียงสนทนา

## (2) การออกแบบเสียงในฉากรักของนักออกแบบเสียงระบบอิสระ

ในการออกแบบเสียงเพื่อสร้างสุนทรียภาพในฉากรักของนักออกแบบเสียงอิสระพบว่า

เนื่องจากภาพยนตร์ในกระแสหลัก เน้นการสื่อสารที่มีความชัดเจน (Clarity) ดังนั้นการใช้เสียงดนตรีประกอบจึงเป็นวิธีการเสริมอารมณ์ในฉากรักที่ผู้ชมเข้าใจได้ง่าย

ในทางตรงข้ามนักออกแบบเสียงอิสระซึ่งออกแบบเสียงภาพยนตร์นอกกระแส จะนำเสนอเรื่องราวและอารมณ์ในแต่ละฉากด้วยความคลุมเครือ ไม่ชี้้นำความรู้สึกผู้ชมอย่าง

ชัดเจน เว้นพื้นที่ให้ผู้ชมตีความ ดังนั้นการออกแบบเสียงจึงไม่ใช่เพลงชี้นำความอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมในฉากใดฉากหนึ่งอย่างชัดเจน

ยกตัวอย่างฉากหนึ่งในภาพยนตร์เรื่องสัตว์ประหลาด ผลงานออกแบบเสียงของคุณ อัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร ในฉากที่แก๊งไปส่งโต้งที่บ้านในเวลากลางคืน ทั้งสองแสดงความรักกันด้วยการที่แก๊งดึงมือของโต้งไปหอม หลังจากนั้นโต้งก็เป็นฝ่ายดึงมือแก๊งไปเลีย ก่อนที่โต้งจะเดินจากไปตามถนนที่มีตสนิท เสียงในฉากนี้มีเพียงเสียงจิ้งหรีดและแมลงร้องระงมเป็นเสียงบรรยากาศ และเสียง Foley การเคลื่อนไหวของตัวละครทั้งสองคน เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นอารมณ์ในฉากที่หลากหลายที่ซ่อนอยู่ในการแสดงของตัวละครทั้งสองคน ซึ่งมีทั้งอารมณ์รักอารมณ์ใคร่ รวมทั้งความลึกลับแปลกประหลาดผสมอยู่ด้วย



รูปที่ 4.38 ฉากที่แก๊งไปส่งโต้งที่บ้านจากภาพยนตร์เรื่องสัตว์ประหลาด

Video clip - โต้งเลียมือ

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.3 : 01 ฉากรัก : 06.mp4

การไม่ใช่เสียงดนตรีประกอบเพราะไม่ต้องการให้ชี้นำความรู้สึกให้ผู้ชมมากเกินไป แสดงให้เห็นว่าการเลือกที่จะใส่ดนตรีประกอบเข้าไปในแต่ละฉาก มีผลอย่างมาก ต่อการชี้นำ

อารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม ซึ่งจุดนี้ทำให้มองเห็นจุดประสงค์ของนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ ที่ต้องการใช้ดนตรีประกอบขึ้นนำอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม เพื่อความชัดเจนในการสื่อสาร และนักออกแบบเสียงระบบอิสระ เลือกที่จะไม่ใส่ดนตรีประกอบเพื่อต้องการเว้นพื้นที่ให้แก่ผู้ชมที่จะตีความอารมณ์ความรู้สึกในฉากได้อย่างอิสระ

### (3) รูปแบบตายตัวของการออกแบบเสียงในฉากรักในภาพยนตร์กระแสหลัก

การออกแบบเสียงในฉากรักของนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ การใช้ดนตรีประกอบ(Music score) เสริมอารมณ์ให้ฉากรัก เป็นจุดร่วมของภาพยนตร์รักกระแสหลักของหลายประเทศ ได้แก่ภาพยนตร์กระแสหลักประเทศญี่ปุ่น ประเทศเกาหลี และที่สำคัญภาพยนตร์จากฮอลลีวูด ซึ่งการใช้ดนตรีประกอบเสริมอารมณ์เป็นรูปแบบที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะในฉากสำคัญของภาพยนตร์ ยกตัวอย่างเช่น

ภาพยนตร์เรื่อง The Fault in Our Stars(2014) ภาพยนตร์รัก กำกับโดย Josh Boone เป็นภาพยนตร์รักฮอลลีวูดกระแสหลัก ในฉากที่พระเอกของเรื่องพานางเอกไปทานข้าว ในฉากนี้เริ่มต้นด้วยบรรยากาศทานข้าวหรูหราสวยงาม มีดนตรีประกอบคลออยู่เบาๆ เมื่อพระเอกบอกรักนางเอก เสียงดนตรีก็เปลี่ยนเมโลดี้ให้โดดเด่นขึ้นมา เสริมอารมณ์ให้ฉากรักฉาบซึ่งยิ่งขึ้น



รูปที่ 4.39 ฉากบอกรัก จากภาพยนตร์เรื่อง The Fault in Our Stars (2014)

Video clip - ฉากบอกรัก จากภาพยนตร์เรื่อง The Fault in Our Stars(2014)

- ในแผ่น DVD : โฟลเดอร์ 4.3 : 01 ฉากรัก : 07.mp4

จะเห็นได้ว่าจังหวะการวางดนตรีประกอบ เหมือนกับจังหวะบอกรักที่พบในภาพยนตร์เรื่อง Suckseed ห่วยขั้นเทพ อย่างมาก ซึ่งจังหวะการวางดนตรีประกอบแบบนี้พบได้ทั่วไปในภาพยนตร์รัก

ภาพยนตร์ฮอลลีวูดคืออุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่ทรงอิทธิพลที่สุดในโลก ประเทศส่วนใหญ่ทั่วโลกต่างก็นำเข้าภาพยนตร์ฮอลลีวูดไปฉาย โดยเฉพาะประเทศไทย ที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดครองพื้นที่ส่วนใหญ่ของโรงภาพยนตร์มาโดยตลอด ทุกคนในประเทศไทยล้วนเติบโตมากับภาพยนตร์ฮอลลีวูดทั้งสิ้น วิธีการเล่าเรื่องตามแบบภาพยนตร์ฮอลลีวูด ที่นำเสนออารมณ์ ความรักความชัดเจน จึงซึมซับอยู่อย่างเหนียวแน่นในตัวผู้ชมชาวไทยเสมอมา รวมไปถึงผู้กำกับและนักออกแบบเสียงในระบบสตูดิโอ

#### 4.3.2 การออกแบบเสียงในฉากน่ากลัว (Scary Scene)

ฉากน่ากลัว หรือ Scary Scene จะปรากฏในภาพยนตร์ประเภทภาพยนตร์ผี หรือ Ghost movie ซึ่งจะเป็นฉากสำคัญที่จะเขย่าขวัญผู้ชม ซึ่งการออกแบบเสียงในฉากน่ากลัวนั้นเป็นตัวกระตุ้นอารมณ์กลัวที่สำคัญมาก ซึ่งถ้าหากลองปิดเสียงแล้วชมฉากน่ากลัว สุนทรียภาพจะลดลงอย่างมาก

ปัจจุบันผู้ชมได้มีประสบการณ์จากการชมภาพยนตร์ผีมากมายหลายเรื่อง หลายรูปแบบ ผู้ชมก็จะมีภูมิคุ้มกันความกลัวในระดับหนึ่ง เพราะ ผู้ชมจะสามารถคาดเดาได้ว่า จะมีผีออกมาเมื่อเกิดเสียงแบบไหน หรือเสียงแบบไหนที่กำลังจะทำให้ผู้ชมตกใจกลัว ซึ่งก็เป็นหน้าที่ของนักออกแบบเสียงภาพยนตร์ที่ต้องสรรหาแนวทางใหม่ๆ มาใช้เพื่อจะสร้างประสบการณ์ใหม่ๆ ให้กับผู้ชมได้

ในความเห็นของกฤษฎา เกิดดี กล่าวว่าภาพยนตร์สยองขวัญ หรือภาพยนตร์ผี (Ghost Film) มักเป็นเรื่องราวที่อยู่เหนือธรรมชาติและหลุดพ้นจากโลกแห่งความเป็นจริง มี

แนวคิดที่ต่อต้านวิธีแบบสัจนิยม (Anti-Realism) (กฤษดา เกิดดี, 2547) สอดคล้องกับวิธีการออกแบบเสียงภาพยนตร์ผีที่ปรากฏในประเทศไทย ที่ใช้วิธีการขบขันอารมณ์ให้เกินไปจากความเป็นจริง โดยมีจุดประสงค์เพื่อสร้างประสบการณ์ที่ต่างจากชีวิตจริงของผู้ชม

### การออกแบบเสียงในฉากน่ากลัวของนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ

จุดร่วมของนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ ในการออกแบบเสียงเพื่อสุนทรียภาพในฉากน่ากลัว พบว่าใช้วิธีการออกแบบเสียงเพื่อขยี้อารมณ์และทำให้ตกใจกลัว ซึ่งภาพยนตร์ผีกระแสหลักในประเทศไทย จากภาพยนตร์ที่นำมาศึกษาในงานวิจัยชิ้นนี้ (พ.ศ. 2547 – 2555) จะพบฉากตกใจอยู่ในภาพยนตร์ทุกเรื่อง ซึ่งจะมีจังหวะการวางลำดับเสียงที่ใกล้เคียงกัน ดังนี้

1. สร้างความเงิบ
2. ขยี้อารมณ์
3. ตกใจ

ปัจจุบันผู้ชมได้มีประสบการณ์จากการชมภาพยนตร์ผีมาหลายเรื่อง ก็จะมีภูมิคุ้มกันความกลัวในระดับหนึ่ง ในทางการฟังเสียงก็จะรู้ว่าพอมีสองแบบไหนจะมีผีออกมา เสียงแบบไหนกำลังจะทำให้ผู้ชมตกใจ ซึ่งก็เป็นหน้าที่ของผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ที่ต้องการแนวทางใหม่ๆมาใช้ รวมทั้งนักออกแบบเสียงด้วยเช่นกัน

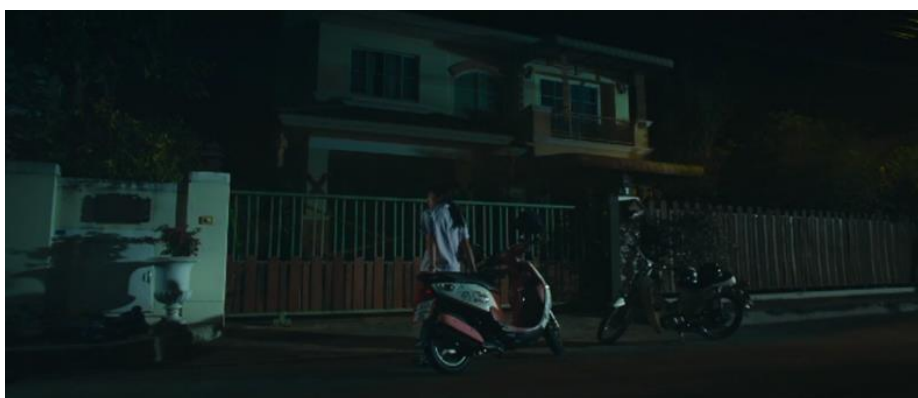
ในภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์(2554) ผลงานออกแบบเสียงของคุณนคร โฆษิตไพศาล เป็นเรื่องราวของ ธี ชายที่พยายามพิสูจน์ตัวเองที่ทุกคนมองว่าเขาล้มเหลว ด้วยการซื้อบ้านเดี่ยวสักหลังเพื่อให้ครอบครัวได้ย้ายไปอยู่พร้อมหน้ากัน ซึ่งบ้านเดี่ยวหลังนั้นคือบ้านในหมู่บ้านลัดดาแลนด์ หมู่บ้านจัดสรรแห่งหนึ่งในจังหวัดเชียงใหม่ แต่จากหมู่บ้านที่น่าอยู่กลับกลายเป็นหมู่บ้านร้างเมื่อทุกคนต่างย้ายออกไป เพราะเหตุการณ์ลึกลับที่เกิดจากเหตุการณ์ที่ก่อกวนที่เกิดขึ้นในบ้านหลังหนึ่งในหมู่บ้านนี้ ซึ่งสุดท้ายครอบครัว ธี ต้องเข้าไปพัวพันจนทุกสิ่งต้องพังทลายทั้งครอบครัวและความฝันของเขา

ในงานออกแบบเสียงภาพยนตร์ผี พบการใช้เสียงเพื่อสร้างอารมณ์กลัวใน 3 รูปแบบด้วยกันคือ

## 1. สร้างความเงียบ

ในรูปแบบนี้จะเป็นการใช้ภูมิทัศน์ทางเสียง (soundscape) สร้างความเงียบขึ้น ด้วยเสียงที่สื่อความหมายถึงความเงียบ ซึ่งคุณนครจะใช้เสียงที่โดดเด่นภายในภูมิทัศน์ทางเสียงนั้น สร้างความรู้สึกโดดเดี่ยวให้กับตัวละครและผู้ชม เมื่ออยู่ในความเงียบ จึงทำให้เกิดความรู้สึกจดจ่อต่อเสียงที่จะเกิดขึ้นท่ามกลางความเงียบนี้ หรือคือความรู้สึกหวาดระแวงนั่นเอง

ในภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ (2554) ในฉากที่แนน ลูกสาวของอีกล้มมาบ้านพร้อมเพื่อนในตอนกลางคืน กลุ่มเพื่อนเกิดนึกสนุกแวะบ้านร้างก่อนจะไปส่งแนนที่บ้าน แนนห้ามแต่ทุกคนก็ไม่ฟัง จึงพากันปีนเข้าไปในบ้านร้างปล่อยให้แนนยืนรอข้างนอกบ้านร้างอยู่คนเดียว ในฉากนี้ตัวละครแนน จะเกิดความหวาดกลัวเนื่องจะอยู่คนเดียวบนถนนหมู่บ้านที่ไร้ผู้คน วังเวงและเงียบสนิท การออกแบบเสียงในฉากนี้จะใช้ภูมิทัศน์ทางเสียงเป็นเครื่องมือในการสร้างความรู้สึกเงียบขึ้นมา โดยเมื่อเข้าสู่ฉากที่เพื่อนของแนนเข้าไปในบ้านหมดแล้ว เหลือแนนเพียงคนเดียวที่ยืนรออยู่ริมถนนหน้าบ้าน เสียงดนตรีก็เงียบไป ไม่มีแม้แต่เสียงจิ้งหรีด เหลือเพียงเสียงบรรยากาศคล้ายเสียงลมเบาๆ และเสียง Foley การขยับตัวของแนนเท่านั้น ทำให้เกิดความรู้สึกวังเวงและโดดเดี่ยว เพราะในฉากนี้ไร้ซึ่งเสียงสิ่งมีชีวิตใดๆ มีเพียงเสียงขยับตัวของแนนเพียงคนเดียวในความเงียบเท่านั้น



รูปที่ 4.40 ฉากแนนรอเพื่อนอยู่หน้าบ้านร้าง จากภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์

Video clip - ฉากแนนรออยู่หน้าบ้านร้าง



- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.3 : 02 ฉากนำกลัว : 01.mp4

ในภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง ตอนหลาวชะโอน ผลงานการออกแบบเสียงของคุณพัฒนลิขิตวงศ์ ในฉากที่เป้ สามเณรตัวเอกของเรื่อง พยายามหนีออกจากวัดเพราะถูกวิญญานหลอกหลอน เนื่องจากวัดที่เป้บวชอยู่กลางป่า ทำให้เป้เดินหลงไปในป่าโดยไม่รู้ตัว บรรยากาศรอบข้างมืดและวังเวง เสียงดนตรีเจียบลง เสียงจิ้งหรีดที่ร้องระงมก็พากันเจียบหายไปหมด เหลือเพียงเสียงลมพัดต้นไม้เบาๆ เพียงแค่นั้น เกิดเป็นความเจียบผิดปกติ ทำให้ผู้ชมหวาดระแวงไปกับตัวละคร แม้เกิดเสียงผีทำเหยียบลงบนใบไม้แห้งก็ทำให้สะดุ้งได้



รูปที่ 4.41 ฉากเป้หลงไปในป่ามืด

จากภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง ตอนหลาวชะโอน

Video clip - ฉากเป้หลงทาง

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.3 : 02 ฉากนำกลัว : 02.mp4

ในภาพยนตร์เรื่องโคตรรักเอ็งเลย แม้จะเป็นภาพยนตร์รัก แต่ก็มีฉากหนึ่งเมื่อหนังหลอกคนดูว่านางเอกตายแล้วเป็นผีมาหลอกพระเอก ภูมิทัศน์ทางเสียงในฉากนี้จะเน้นสร้างอารมณ์เจียบและวังเวง โดยการรองพื้นด้วยเสียงจิ้งหรีดวางรองพื้น และปรับเสียง Foley ให้โดดเด่นขึ้น เช่นฉากที่พระเอกพิมพ์ติดในตอนกลางคืน ก็มีเพียงเสียงจิ้งหรีดและเสียงพิมพ์ติดก่อกแก่กึ่งเท่านั้น ซึ่งเสียงพิมพ์ติดนี้เองคือตัวสร้างอารมณ์วังเวง เมื่อตัวเอกเดินลงไปชั้นล่างของบ้าน ก็มีเพียงเสียงจิ้งหรีดและผีทำบนพื้นไม้



รูปที่ 4.42 ฉากตัวเอกเดินในบ้านตอนกลางคืน จากภาพยนตร์ โคตรรักเอ็งเลย (2549)

Video clip - ฉากเฉลยว่ายังไม่ตาย

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.3 : 02 ฉากนำกลัว : 03.mp4

## 2. ขยี้อารมณ์

รูปแบบนี้ส่วนใหญ่จะมาตามมาจากเกิดความรู้สึกเจ็บและหวาดระแวง เป็นการขยี้อารมณ์ทำให้ผู้ชมเกิดความเครียดและความกดดันมากยิ่งขึ้น เสียงประกอบจะเข้ามาช่วยเสริมอารมณ์ตรงนี้ โดยจะใช้เสียงประกอบที่มีลักษณะความถี่ (frequency) ต่ำหรือสูง ผิดปรกติ และเป็นเสียงที่ลากยาว ค่อยๆ เพิ่มระดับความดัง (intensity) จากเบาไปจนถึง ทำให้ผู้ชมรู้สึกร่วมไปกับตัวละคร ที่กำลังจะพบเจออะไรบางอย่างที่เป็นสิ่งไม่ดีหรือน่ากลัวมาก

ในภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง ตอนห้องเตียงรวม ผลงานออกแบบเสียงของคุณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์ เรื่องเกี่ยวกับ ตี๋ ชายหนุ่มที่รถล้มทำให้ต้องเข้ามารักษาตัวในโรงพยาบาลในห้องเตียงรวม โดยต้องนอนร่วมกับชายแก่ที่ใกล้สิ้นใจ แต่ชายแก่คนนี้ไม่ใช่คนธรรมดาเพราะเขาคือหมอผี จอมขมังเวทย์ที่มีผู้คนนับถือมากมาย เมื่อร่างกายกำลังจะตาย ชายแก่คนนี้จึงต้องหาร่างกายสืบวิญญาณต่อไป ตี๋ จึงกลายเป็นเหยื่อในคราวนี้

ความน่าสนใจของการใช้เสียงคือ ในช่วงครึ่งแรกของเรื่องวิญญาณหมอผีจะยังไม่ปรากฏตัวให้เห็น ซึ่งภาพยนตร์ใช้วิธีนำเสนอผ่านเสียงในการบีบคั้นอารมณ์ตัวละครและผู้ชม

ในฉากหนึ่งจากบรรยากาศห้องเตียงรวมที่เงียบสนิท ตั้ ถูกคุกคามจากวิญญาณของหมอผีที่มายืนอยู่ข้างเตียงโดยที่เขาไม่รู้ตัว เมื่อวิญญาณหมอผีปรากฏ ก็มีเสียงประกอบ(Sound effect) ดังขึ้นมาทันที แล้วค่อยๆไล่เสียงให้แหลมสูงและมีระดับเสียงที่ดังขึ้นเรื่อยๆ จนกระทั่งตักัดฟันหันไปมอง เสียงทุกอย่างก็หายไปทันที พร้อมกับภาพที่ตื้นเห็น คือห้องโล่งที่ไม่มีวิญญาณอยู่ตรงนั้นแล้ว



รูปที่ 4.43 ฉากที่วิญญาณหมอผีมายืนข้างเตียง  
จากภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง ตอนห้องเตียงรวม

Video clip - ผีคนแก่


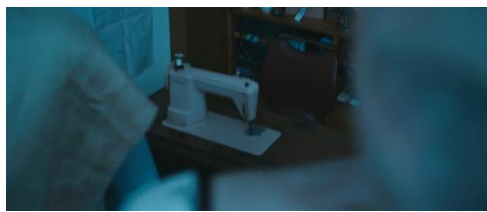

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.3 : 02 ฉากน่ากลัว : 04.mp4

3. ตกใจกลัว

รูปแบบนี้ จะมาในจังหวะที่ผู้ชมไม่รู้ตัว หรือที่คุณนคร โฆษิตไพศาล เรียกติดตลกว่า จังหวะตุ้งแช่ จะมาหลังจากเกิดความเงียบ ซึ่งเสียงที่ใช้ในจังหวะนี้จะเป็นเสียงที่มีรูปร่างของเสียง(shape) เป็นลักษณะ Impulsive คือ เสียงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว แล้วสลายไปอย่างรวดเร็ว

ในภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์(2554) ในฉากสำคัญท้ายเรื่องที่ ธี ตัวเอกของเรื่องเข้าไปในตามหาลูกชายที่หายตัวไปกลางดึก ในบ้านข้างๆ ซึ่งเป็นบ้านร้างที่เพิ่งเกิดเหตุฆาตกรรมคนตายหลายศพ จะขอยกตัวอย่างจังหวะการออกแบบเสียงเพื่อให้ตกใจกลัว

ในขณะที่ธี เดินเข้ายังห้องเย็บผ้าที่เต็มไปด้วยหุ่นลงเสียงการออกแบบเสียงในฉากนี้มีลักษณะ ดังนี้

ภาพ	คำอธิบาย	เสียง
	ธีเดินเข้าไปในห้อง	- ฝนตก พ้าร่อง พ้าผ่า - ดนตรีประกอบ - เสียงจักรเย็บผ้า
	ธีเอามือแหวกหุ่นที่บังทางอยู่ เห็นจักรเย็บผ้า ทำงานค้างอยู่	- เสียงจักรเย็บผ้า - เสียงดนตรีประกอบ
	ธีรู้สึกได้ว่าหุ่นที่จับกลายเป็นเนื้อแขนคน	- เสียงจักรเย็บผ้าหยุด - เสียงพ้าร่องหายไป - เหลือแค่เสียงฝน
	ธีตกใจที่หุ่นตรงหน้ากลายเป็นผี	- เสียงประกอบดังขึ้นมาอย่างรวดเร็ว ทำให้ตกใจ

ตารางที่ 4.11 คำอธิบายและเสียงในฉากีตามหาจากภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์

Video clip - ฉากห้องตัดเสื้อ

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.3 : 02 ฉากน่ากลัว : 05.mp4

จากการออกแบบเสียงในฉากนี้จะเห็นได้ว่า คุณณพวัฒน์ค่อยๆลบเสียงที่ตั้งอยู่ในฉากออกไปทีละเสียง จนเหลือแต่เพียงเสียงฝนเบาๆ สร้างเป็นสภาวะเงียบขึ้น ก่อนที่จะใช้เสียงที่มี ลักษณะ Impulsive ดังขึ้นมาพร้อมกับการปรากฏตัวของผี

และในภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง ตอนคนกอง ผลงานออกแบบเสียงของคุณณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์ จะขอยกตัวอย่างจากในช่วงท้ายของเรื่อง ตอนที่ตัวละครหลักทั้ง 3 คน ไม่รู้ตัวว่ามีผีกำลังยืนอยู่ข้างหลัง เสียงประกอบ (Sound effect) จะมีส่วนช่วยในจังหวะนี้อย่างมาก โดยการบีบคั้นอารมณ์ลุ้น เมื่อทั้ง 3 ตัวละคร ค่อยๆหันหน้าไปมองผีที่อยู่ข้างหลังพร้อมกัน จนกระทั่งจังหวะตกใจเมื่อหันมาเจอผี โดยสามารถอธิบายเป็นตารางได้ดังนี้

Shot	ภาพ	เสียงประกอบ	ความรู้สึก
1		เสียงประกอบคล้ายลม หวีดหวิว ผสมกับเสียงคล้ายลม หายใจมนุษย์หอบลาก ยาว	หวาดกลัว
2		เสียงทั้งหมดปรับให้โล่ ระดับโทนเสียงให้แหลม ขึ้นเรื่อยๆ	ลุ้นระทึก
3		เสียงทุกอย่างเงียบลง แล้วเสียงประกอบก็ดัง ขึ้นมาอย่างรวดเร็ว	ตกใจ

ตารางที่ 4.12 เสียงประกอบและความรู้สึกในภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง

Video clip - ฉาก 5 แพร่ง จากตอน คนกอง

- ในแผ่น DVD : โพลเตอร์ 4.3 : 02 ฉากนำกลัว : 06.mp4

จากตัวอย่างที่ยกมาจะเห็นได้ว่าการออกแบบเสียงให้เกิดจังหวะการตกใจกลัว จะต้องสร้างสภาวะความเงียบขึ้นมาก่อน ซึ่งคุณณวัฒน์ ลิขิตวงศ์ ใช้เสียงประกอบต่างๆบิ๊บ คั่นอารมณ์นำมาก่อน แล้วลดจำนวนเสียงประกอบลงอย่างฉับพลันให้เหลือจำนวนเสียงน้อยที่สุด เพื่อสร้างสภาวะความเงียบ ก่อนที่จะใช้เสียงประกอบที่มีลักษณะ Impulsive ดังขึ้นมาฉับพลันเพื่อสร้างอารมณ์ตกใจกลัวให้กับผู้ชม

จะเห็นได้ว่าการออกแบบเสียงเพื่อสุนทรียภาพทางเสียง ในฉากนำกลัวที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย จะประกอบไปด้วยสุนทรียภาพที่เกิดจากความเงียบ การบิ๊บคั่นอารมณ์ และการตกใจ เป็นส่วนผสมพื้นฐานที่นักออกแบบเสียงแต่ละคนจะมีวิธีการเรียงลำดับที่แตกต่างกันไป

## 2. การออกแบบเสียงในฉากนำกลัวของกลุ่มนักออกแบบเสียงระบบอิสระ

การออกแบบเสียงของนักออกแบบเสียงระบบอิสระ เพื่อสร้างสุนทรียภาพในฉากนำกลัว จะมีเป้าหมายที่แตกต่างจากนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ เพราะภาพยนตร์นอกกระแส ไม่ได้มีเป้าหมายเพื่อนำเสนอความน่ากลัวจากการหลอกหลอนของผี แต่นำเสนอบรรยากาศของความลึกลับและความคลุมเครือในภาพยนตร์ โดยใช้เสียงประกอบสร้างบรรยากาศบิ๊บคั่นอารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกหวาดหวั่น

ภาพยนตร์ผลงานของนักออกแบบเสียงระบบอิสระ ที่มีการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับผีที่ใกล้เคียงที่สุด คือภาพยนตร์เรื่องนางไม้ จะขอยกตัวอย่างฉากที่ใช้เสียงประกอบสร้างบรรยากาศบิ๊บคั่นอารมณ์ดังนี้

ในภาพยนตร์เรื่องนางไม้ (2552) ผลงานออกแบบเสียงของคุณโคอิชิ ซิมิชิ เป็นเรื่องช่างภาพหนุ่มและหญิงสาว เดินทางไปพักผ่อนในป่าเพื่อที่จะประสานความสัมพันธ์ของชีวิตคู่ที่กำลังจะพังทลาย หากแต่ป่าที่พวกเขาเลือกนั้นมีวิญญาณของนางไม้สิงสถิตอยู่ ทำให้พวกเขาต้องพบเจอกับเรื่องลึกลับโดยมีเกสตันหาเป็นตัวแปรสำคัญ ในภาพยนตร์เรื่องนี้ สถานที่สำคัญของเนื้อเรื่องคือ “ป่า” และนอกจากตัวละครหลักที่เป็นคู่รักแล้ว ยังมี “นางไม้” ที่เป็นตัวละครลึกลับอยู่ด้วย เพราะว่าตลอดทั้งเรื่องผู้ชมจะไม่ได้เห็นหน้าตาตัวละครนี้อย่างชัดเจน

ตัวละครตัวนี้จะปรากฏตัวออกมาเพียงภาพระยะไกลมากของหญิงสาวผมยาวในร่างเปลือยเปล่า และปรากฏออกในรูปแบบของ “เสียง” เท่านั้น

เสียงที่เป็นตัวแทนของตัวละคร “นางไม้” ยกตัวอย่างฉากที่ตัวละครคูร์กหลงเข้าไปในป่า คุณโคอิชิเลือกใช้เสียงประกอบที่คล้ายเสียงสัตว์โหยหวน ใช้โทนเสียงที่แหลมสูง และปรับเสียงเหมือนนกที่บินโฉบเฉี่ยวหมุนวนไปรอบตัว เมื่อประกอบกับภูมิทัศน์ทางเสียงของป่าทึบ ที่มีเสียงแมลงเสียงนกอ้ออิ่ง จึงเกิดเป็นสภาวะที่บีบคั้นอารมณ์ ชวนหวาดระแวงและหวาดผวา เสียงประกอบช่วยสร้างอารมณ์ให้ฉากนี้ดูน่ากลัว ลึกลับ สื่อไปถึงตัวละครนางไม้ ที่ทุกข์ทรมานด้วยเสียงโหยหวนเจ็บปวด ล่องลอยวนเวียนอยู่รอบตัวของผู้ใดก็ตามที่หลงเข้ามาในป่านี้ และเสียงที่แหลมสูงยังสามารถสื่อไปถึงความเป็นหญิง ของตัวละครนางไม้ได้อีกด้วย



รูปที่ 4.44 ตัวละครนางไม้ที่ปรากฏออกมาแต่่มก้องระยะไกล  
จากภาพยนตร์เรื่อง นางไม้ (2552)

Video clip - เสียงของนางไม้

- ในแผ่น DVD : โฟลเดอร์ 4.3 : 02 ฉากน่ากลัว : 07.mp4

ผลงานออกแบบเสียงในฉากน่ากลัวของนักออกแบบเสียงอิสระ จะมีสุนทรียภาพของเสียงที่เกิดจากการใช้เสียงประกอบสร้างบรรยากาศที่บีบคั้นอารมณ์ ส่งผลให้ผู้ชมรู้สึกหวาดหวั่นกับบรรยากาศโดยรวมในฉาก แตกต่างกับผลงานนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ ที่

จะออกแบบเสียงเพื่อคุกคามผู้ชม โดยการขยี้อารมณ์ให้กลัวมากขึ้นเรื่อยๆ และใช้จังหวะตกใจสร้างความหวาดกลัวให้ผู้ชม

#### 4.3.3 การออกแบบเสียงในฉากต่อสู้ (Action)

ฉากต่อสู้ในภาพยนตร์เป็นอีกหนึ่งฉากที่เสียงประกอบมีบทบาทสำคัญเป็นอย่างมาก หากลองปิดเสียงหรือเบาเสียงลงในขณะชมฉากต่อสู้ สุนทรียภาพของฉากต่อสู้จะลดลงไปอย่างมาก ซึ่งสุนทรียภาพของฉากต่อสู้ในภาพยนตร์จะเป็นสุนทรียภาพที่เกิดจากความรุนแรง ดังนั้นการออกแบบเสียงจึงเป็นส่วนสำคัญที่จะกำหนดการรับรู้ต่อความรุนแรงของผู้ชมที่มีต่อฉากต่อสู้ ส่งผลต่อการกระตุ้นความรู้สึกตื่นเต้น เร้าใจ ของผู้ชม

##### (1) การออกแบบเสียงในฉากต่อสู้ ของนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ

ในการออกแบบเสียงเพื่อสร้างสุนทรียภาพในฉากต่อสู้ของนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ พบว่าการออกแบบเสียงเป็นตัวกำหนดการรับรู้ความรุนแรงของผู้ชม ส่งผลต่อความรู้สึกของผู้ชมที่มีต่อฉากต่อสู้ คือ ออกแบบเสียงเพื่อเพิ่มความรุนแรงในภาพยนตร์

##### ออกแบบเสียงเพื่อเพิ่มความรุนแรงในภาพยนตร์

การออกแบบเสียงเพื่อเพิ่มความรุนแรงในฉากต่อสู้ จะพบว่าเป็นการออกแบบด้วยวิธีการผสมเสียงประกอบ (Sound effect) ให้ผู้ชมรู้สึกรุนแรงมากกว่าความเป็นจริง ทั้งนี้ทั้งนั้นเสียงประกอบที่ใช้ต้องอิงจากความเป็นจริงได้

การออกแบบเสียงประกอบที่อิงจากความเป็นจริง ยกตัวอย่างเช่นเสียงประกอบการต่อสู้ เมื่อคิดจากความเป็นจริงต้องมีเสียงหมัดกระทบเนื้อ มีเสียงกระดูกที่มีอวัยวะกระทบกระโหลกศีรษะ ซึ่งจะไม่ใช้เสียงสังเคราะห์ที่มีในคลังข้อมูล (Library) ซึ่งมีความเหนือจริงไปมาก เช่นภาพยนตร์กำลังภายในจีนในสมัยก่อน ซึ่งนักออกแบบเสียงจะต้องใช้วิธีบันทึกเสียงใหม่ และเฟ้นหาวัตถุที่จะสร้างเสียงที่ให้ความสมจริงของหมัดกระทบเนื้อได้



“ถ้าย้อนกลับไปสมัยก่อน เสียงเตะต้อยในหนังแอกชั้นมันจะไม่เหมือนจริงอยู่แล้ว มันจะเวอร์ ปัจจุบันจะมาเป็นเสียงที่ใกล้เคียงของจริงมากขึ้นแต่น้ำหนักเยอะกว่าเดิม” (นคร โฆษิตไพศาล, 13 พฤศจิกายน 2557)

คำว่า น้ำหนักเยอะ หมายถึงกลวิธีการออกแบบเสียง Foley และเสียงประกอบ (Sound effect) ในฉากต่อสู้ 2 วิธี ดังนี้

1. การใช้ระดับเสียงที่ดังกว่าปรกติ
2. การผสมเสียงประกอบเพื่อเสริมให้รู้สึกถึงความรุนแรงมากขึ้น

โดยพบวิธีการใช้เสียง Foley และเสียงประกอบ (Sound effect) ดังนี้

อย่างเช่นในภาพยนตร์เรื่ององค์บาก 2 ผลงานออกแบบเสียงของคุณนคร โฆษิตไพศาล ในฉากที่เทียนปะทะกับฝูงช้างป่าันร้อยตัว เทียนตัดสินใจพุ่งเป้าหมายไปที่ช้างจำฝูง เทียนใช้ความเร็วกระโดดขึ้นไปบนหัวช้างจำฝูง แล้วใช้ฝ่ามือตะปบลงบนหัวช้างอย่างรุนแรง เพื่อสยบช้างจำฝูงลงให้ได้ ในจังหวะที่เทียนตะปบฝ่ามือลงไปบนหัวช้าง คุณนคร ออกแบบเสียงฝ่ามือกระทบหัวช้างให้มีพลังมากกว่าปรกติ เพราะต้องรู้สึกถึงพลังที่จะสามารถสยบช้างจำฝูง ซึ่งออกมาเป็นเสียงที่มีระดับเสียง (intensity) ที่ดัง มีความก้องกังวาน (reverb) และปรับความถี่เสียง (frequency) ไปทางทุ้มต่ำมาก เมื่อเสียงที่ความถี่ต่ำและดัง จึงทำให้ร่างกายของผู้ชมสั่นสะเทือน เปรียบเหมือนพลังของฝ่ามือเทียน ที่มีอำนาจรุนแรงจนสั่นสะเทือนไปถึงผู้ชม



รูปที่ 4.45 ฉากเทียนตะปบหัวช้าง จากภาพยนตร์เรื่ององค์บาก 2

Video clip - เทียนกำราบข้าง

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.3 : 03 ฉากต่อสู้ : 01.mp4

อีกฉากหนึ่งของภาพยนตร์เรื่ององค์บาก 2 คุณนคร โฆษิตไพศาล นักออกแบบเสียง ออกแบบเสียงเพื่อเพิ่มความรุนแรงในฉากต่อสู้ ด้วยการใส่เสียงประกอบที่มีลักษณะกังวาน (Reverb) เล็กน้อย ผสมเข้าไปด้วย ให้ความรู้สึกเหมือนเสียงวูบในสมองของผู้โดนเตะหรือ ต่อย อย่างเช่นในฉากที่เทียนเตะนักฆ่าชุดดำอย่างแรงจนกระเด็น ก็มีการผสมเสียงคล้าย ระเบิดที่มีระดับเสียง (pitch) ต่ำและมีความกังวานเล็กน้อยเข้าไปด้วย ทำให้รู้สึกว่าเป็นลูก เตะของเทียนที่ทรงพลังมาก



รูปที่ 4.46 ฉากเทียนเตะคู่ต่อสู้ จากภาพยนตร์เรื่ององค์บาก 2 (2552)

Video clip - เทียนเตะ

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.3 : 03 ฉากต่อสู้ : 02.mp4

จะเห็นได้ว่าการออกแบบเสียงประกอบนั้นสามารถชักนำความรู้สึกผู้ชม ให้รับรู้ ความรุนแรงจากฉากต่อสู้ได้ต่างกัน นักออกแบบเสียงจะเลือกใช้เสียงเพื่อเพิ่มหรือลดความ รุนแรง จากเป้าหมายของภาพยนตร์ ว่าต้องการให้ผู้ชมรู้สึกอย่างไรกับฉากต่อสู้

(2) การออกแบบเสียงในฉากต่อสู้ของนักออกแบบเสียงระบบอิสระ

จากภาพยนตร์ผลงานนักออกแบบเสียงอิสระที่เลือกมาศึกษา พบฉากที่นำเสนอการต่อสู้เพียงฉากเดียว ในภาพยนตร์เรื่องสัตว์ประหลาด ในฉากไล่ล่าของทหารหนุ่มและเสือสมิง ในร่างมนุษย์ ทั้งสองวิ่งไล่จับกันมาจนถึงตัว แล้วเกิดการปะทะกันขึ้น



รูปที่ 4.47 ฉากวิ่งไล่กัน จากภาพยนตร์เรื่องสัตว์ประหลาด

Video clip - ฉากวิ่งไล่กัน

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.3 : 03 ฉากต่อสู้ : 03.mp4

เสียงที่ปรากฏในฉากนี้จะไม่มีความซับซ้อน มีเพียงเสียงบรรยากาศและเสียง Foley การเคลื่อนไหวของตัวละคร ซึ่งมีระดับเสียงที่ไม่ดังไปกว่าเสียงบรรยากาศ ในขณะที่ตัวละครเสือสมิงทุบตีทหารหนุ่ม จะมีเพียงเสียงเนื้อกระทบเนื้อ ไม่มีเสียงประกอบของกระดูกและเสียงเลือด

การออกแบบเสียงในฉากนี้ จะไม่มีการเพิ่มหรือลดความรุนแรงลงจากภาพที่ปรากฏ เป็นการออกแบบเสียงจากมุมมองบุคคลที่ 3 ที่ผู้ชมจะเป็นผู้สังเกตการณ์ตัวละครสองตัวที่ต่อสู้กันอยู่ โดยจะไม่รู้สึกถึงความเจ็บปวดแทนตัวละคร

(3) การออกแบบเสียงเพื่อเพิ่มความรุนแรงแบบฉบับฮอลลีวูด

คุณเป็นเอก รัตนเรือง กล่าวว่าการออกแบบเสียงของภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้น ปรับระดับเสียงให้มีความดังมาก (เป็นเอก รัตนเรือง, สัมภาษณ์, 24 พฤศจิกายน 2557) ซึ่งจะเห็นได้อย่างชัดเจนในภาพยนตร์ต่อสู้(Action) กระแสหลักของฮอลลีวูด ยกตัวอย่างเช่น

ภาพยนตร์เรื่อง Mad Max Fury Road (2015) ภาพยนตร์ Action แฟนตาซี ใกล้เคียงกับภาพยนตร์เรื่ององค์บาก 2 ในตอนต้นเรื่อง แม็กซ์ ถูกจับตัวมาเป็นเชลยโดยไม่รู้สาเหตุ แม็กซ์จึงพยายามหนีออกจากที่คุมขังให้ได้ ในฉากไล่ล่านี้มีการต่อสู้กันเป็นระยะ เสียง Foley และเสียงประกอบจะมีระดับเสียงที่ดังมาก ทั้งเสียงเตะต่อຍหมัดกระทบเนื้อ ทั้งเสียงอาวุธที่เป็นเหล็กพาดใส่กัน ประกอบกับการประโคมเสียงดนตรีเพิ่มความตื่นเต้น



รูปที่ 4.48 ฉากหลบหนี จากภาพยนตร์เรื่อง Mad Max Fury Road (2015)

Video clip - ฉากหลบหนี

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.3 : 03 ฉากต่อสู้ : 04.mp4

จะเห็นได้ว่าวิธีการใช้ดนตรีประกอบ การผสมเสียง และจังหวะการวางเสียงประกอบ เป็นวิธีออกแบบเสียงเพื่อเพิ่มความรุนแรง เหมือนกับการออกแบบเสียงของคุณคร โฆษิต ไพศาล ในภาพยนตร์เรื่ององค์บาก 2 ที่เป็นการออกแบบเสียงเพื่อให้ผู้ชมรู้สึกถึงความรุนแรงที่มากขึ้นของฉากต่อสู้

#### 4.3.4 การออกแบบเสียงในฉากตลก (Comedy Scene)

ฉากตลก หรือ Comedy Scene เป็นฉากที่มีเป้าหมายเพื่อให้ผู้ชมรู้สึกตลกขบขันกับการกระทำหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละคร ซึ่งฉากตลกสามารถสอดแทรกไว้ในภาพยนตร์ได้ทุกประเภท

(1) การออกแบบเสียงเพื่อสร้างสุนทรียภาพในฉากตลก ของนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ

จากการวิเคราะห์การออกแบบเสียงเพื่อสุนทรียภาพของฉากตลกในภาพยนตร์ไทย พบการออกแบบเสียงในฉากตลกที่มีลักษณะโดดเด่น ด้วยวิธีดังนี้

1. ใช้เสียงดนตรีประกอบเสริมอารมณ์
2. หยอดเสียงประกอบในจังหวะตลก

การหยอดเสียงประกอบ คือ การหยอดหรือวางเสียงประกอบเป็นจุดๆ ตามช่วงที่ตัวละครมีการเคลื่อนไหว หรือใช้ตบมุก ก็คือวางเสียงไว้หลังจบการเล่นมุก ซึ่งจะใช้เสียงประกอบประเภท Non-Diegetic Sound คือเสียงที่แหล่งกำเนิดเสียงไม่ได้ปรากฏอยู่ในโลกของภาพยนตร์ อย่างเช่นเสียงที่คั่นหูอย่าง เสียง แป้ว ฟ้าว เสียงกลอง เป็นต้น

ซึ่งการหยอดเสียงประกอบ มักจะใช้คู่กับการวางเสียงดนตรีประกอบที่มีจังหวะสนุกสนานควบคู่ไปด้วย ทั้งสองวิธีจะพบในผลงานออกแบบเสียงภาพยนตร์ของนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอเท่านั้น ได้แก่ภาพยนตร์เรื่องโคตรรักเอ็งเลย เรื่อง Suckseed และภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องเอคโค จีวก็้องโลก

ในภาพยนตร์เรื่องโคตรรักเอ็งเลย ผลงานออกแบบเสียงของคุณสุนิตย์ อัศวินิกุล ในฉากที่แดงแอบเข้ามาในบ้านตัวเอง แต่พยายามหลบไม่ให้ รงค์ สามีของเธอเห็น ซึ่งหนังเลือกที่จะเล่าฉากนี้ในอารมณ์ของภาพยนตร์ตลก นักออกแบบเสียงเลือกที่จะใช้ดนตรีประกอบที่มีจังหวะสนุกสนานร่าเริง และหยอดเสียงประกอบที่สร้างจากเสียงเปียโน เพื่อขบขันจังหวะการกระทำตลกๆ ของนางเอกที่พยายามหลบซ่อนตัวไม่ได้พระเอกเห็น



รูปที่ 4.49 ฉากนางเอกแอบเข้าบ้าน จนต้องหลบในอ่างอาบน้ำ  
จากภาพยนตร์เรื่องโคตรรักเอ็งเลย (2549)

Video clip - ฉากเฉลยว่าเป็นเรื่องเข้าใจผิด

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.3 : 04 ฉากตลก : 01.mp4

ในภาพยนตร์เรื่อง Suckseed ห่วยขั้นเทพ ผลงานออกแบบเสียงของคุณณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์ ในฉากที่คั้ง มือกีตาร์ประจำวง ไปเลือกซื้อกีตาร์ตัวใหม่ที่ร้านดนตรี นอกจากจะหยิบกีตาร์มาสะพายแล้ว คั้งยังทำท่าเหยียบลำโพงเลียนแบบนักดนตรีมืออาชีพ จนไปเหยียบโดนมือพนักงานร้านเข้า การออกแบบเสียงในฉากนี้ ใช้ดนตรีประกอบที่เป็นจังหวะกลองสนุกสนานวางควบคู่ไปตลอดทั้งฉาก แล้วใช้วิธีหยุดเสียงประกอบตามจังหวะการเคลื่อนไหวของตัวละคร ประกอบกับเสียงกีตาร์ที่หลากหลายชนิดที่คั้งหยิบมาลอง โดยเฉพาะจังหวะที่คั้งเหยียบมือพนักงาน ซึ่งเป็นการวางเสียงในจังหวะจบมุกไปในตัว



รูปที่ 4.50 ฉากเลือกซื้อกีตาร์ตัวใหม่

Video clip - ฉากลองกีตาร์

- ในแผ่น DVD : โพลเตอร์ 4.3 : 04 ฉากตลก : 02.mp4

วิธีการหยอดเสียงประกอบจะพบเฉพาะในฉากที่จงใจให้ผู้ชมหัวเราะซ้ำกัน เป็นการช่วยเสริมอารมณ์ให้กับการแสดงของนักแสดงและตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน รวมทั้งเป็นการปิดท้ายการเล่นมุกตลก เพื่อตัดไปยังเนื้อหาเรื่องราวของภาพยนตร์ในฉากต่อไป

(2) การออกแบบเสียงในฉากตลก ของนักออกแบบเสียงระบบอิสระ

จากผลงานภาพยนตร์ของนักออกแบบเสียงระบบอิสระ จะไม่พบฉากที่ตั้งใจออกแบบมาให้ผู้ชมหัวเราะซ้ำกัน ด้วยเนื้อหาของภาพยนตร์นอกระแส ที่เลือกมาศึกษาเป็นภาพยนตร์ที่กล่าวถึงปรัชญา และความคิดที่ซับซ้อน มีความคลุมเครือของเรื่องราว เพื่อเว้นพื้นที่ให้ผู้ชมได้ตีความ วิธีการนำเสนอจึงไม่ต้องการนำเสนออารมณ์ในฉากให้มีความชัดเจน ซึ่งจะปรากฏเพียงแค่รูปแบบของอารมณ์ขันที่สอดแทรกอยู่เพียงเล็กน้อย ซึ่งผู้ชมบางคนอาจไม่รู้สึกละไร แต่บางคนอาจจะอมยิ้ม หรือหัวเราะออกมาก็เป็นได้ ตามแต่การเข้าใจและตีความหมายของผู้ชมแต่ละคน

การออกแบบเสียงจึงไม่ชักจูงความรู้สึกของผู้ชม จะเป็นฉากที่ไม่มีการใช้ดนตรีประกอบ และใช้เสียงประกอบประเภท Diegetic Sound คือเสียงประกอบที่มีแหล่งกำเนิดเสียงอยู่ในโลกภาพยนตร์เพียงเท่านั้น ผลงานออกแบบเสียงของนักออกแบบเสียงในระบบอิสระ จึงไม่ปรากฏวิธีการออกแบบเสียงเพื่อฉากตลก

#### 4.3.5 การออกแบบเสียงในภาพยนตร์แอนิเมชัน (Animation Movie)

ปัจจุบันภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยยังมีจำนวนน้อย ซึ่งการออกแบบเสียงในภาพยนตร์แอนิเมชันจะพบในการทำงานของนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอเท่านั้น ซึ่งได้แก่ภาพยนตร์เรื่องเอคโค่ จีวัก้องโลก ผลงานออกแบบเสียงของคุณณวัฒน์ ลิขิตวงศ์

ภาพยนตร์แอนิเมชันจะไม่มีเสียงที่บันทึกจากการถ่ายทำเป็นวัตถุดิบในการออกแบบเสียงเลย เสียงทั้งหมดที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์แอนิเมชันต้องสร้างขึ้นใหม่ทั้งหมด ได้แก่เสียงสนทนา เสียงบรรยากาศ และเสียงประกอบ รวมทั้งเสียงเลียนแบบการเคลื่อนไหวหรือเสียง Foley

พบวิธีการออกแบบเสียงในภาพยนตร์แอนิเมชัน ดังนี้

- (1) ออกแบบภูมิทัศน์ทางเสียงของโลกในจินตนาการ
- (2) ออกแบบเสียงเพื่อลดความรุนแรงในภาพยนตร์
- (3) ใช้เสียงประกอบเสริมในฉากตลก

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องเอคโค่ จีวัก้องโลก มีจุดประสงค์ที่ต้องการให้เป็นภาพยนตร์ที่รับชมได้ทุกวัย กระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงต้องออกแบบมาเพื่อให้เยาวชนรับชมได้ด้วย ตั้งแต่การสร้างบทภาพยนตร์ สร้างตัวละคร การออกแบบฉาก รวมทั้งขั้นตอนออกแบบเสียงก็มีส่วนทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้เหมาะกับผู้ชมทุกวัย

- (1) ออกแบบภูมิทัศน์ทางเสียงของโลกในจินตนาการ

ภาพยนตร์เรื่องเอคโค่ จีวัก้องโลก เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในโลกสมมุติในจินตนาการ คือเกิดขึ้นในโลกอนาคต ซึ่งฉากที่เห็นได้ชัดเจนคือ ฉากเมืองหลวงแคปิตอล ที่มีความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการอย่างมาก



นอกจากการออกแบบฉากให้ดูตื่นตาตื่นใจเกินความเป็นจริงแล้ว การออกแบบเสียงยังช่วยเสริมความรู้สึกให้ฉากนี้มีเสียงบรรยากาศที่เหนือจริง สุดล้ำเหนือจินตนาการ



รูปที่ 4.51 ฉากเมืองหลวงแคปิตอล จากภาพยนตร์เรื่องเอคโค จีวักองโลก

Video clip - ฉากเมืองหลวงแคปิตอล

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.3 : 05 อนิเมชั่น : 01.mp4

ในฉากนี้จะเห็นว่าบนตึกจะเต็มไปด้วยจอทีวี ที่มีกราฟฟิกวิ่งอยู่ตลอด เสียงบรรยากาศในฉากนี้จะมีเสียงรถวิ่ง เสียงผู้คนจอบแจ และคุณณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์ได้เพิ่มเสียงคล้ายอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ทำงานแทรกเข้ามาด้วย ซึ่งบางเสียงก็จะสัมพันธ์กับการเคลื่อนไหวของภาพในจอที่อยู่บนตึกต่างๆ ฟังดูแล้วให้ความรู้สึกถึงการเป็นโลกอนาคตที่ทุกอย่างทำงานด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ไปหมด

การออกแบบเสียงให้มีบรรยากาศให้แตกต่างจากความเป็นจริง เป็นการสร้างประสบการณ์การรับรู้ทางเสียงแบบใหม่ให้แก่ผู้ชม นอกจากฉากที่ต้องแปลกตา ผู้ชมไม่เคยพบเห็นมาก่อน เสียงบรรยากาศที่ปรากฏก็ต้องสร้างประสบการณ์ใหม่ให้แก่ผู้ชมได้ด้วย ในขณะเดียวกันก็ต้องมีส่วนที่สัมพันธ์กับความเป็นจริงอยู่บ้าง เพื่อให้ผู้ชมเกิดความเชื่อและคล้อยตามไปกับเรื่องราวในโลกจินตนาการใบนี้

## (2) ออกแบบเสียงเพื่อลดความรุนแรงในภาพยนตร์

ฉากการต่อสู้ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ มีจุดประสงค์ที่ไม่ต้องการอารมณ์ดุเดือด ลุ้นระทึกมากนัก แต่มีเป้าหมายให้ผู้ชมรู้สึกสนุกสนาน และตลกขำขัน จากการปะทะกันของ ตัวละคร จะมีการออกแบบเสียงที่แตกต่างไป อย่างแรกคือเสียงประกอบต่างๆจะไม่มีความ สมจริงมากนัก

ในฉากที่แซมถูกกักตัวไว้ในศูนย์วิจัยเพราะนักวิทยาศาสตร์ตัวร้ายมองว่าแซมเป็นตัว ปัญหาที่จะมาขัดขวางแผนการ หน่อวาและจ่อเป สองพี่น้องชาวกระเหรี่ยง จึงบุกเข้าไปช่วย จึงมีการต่อสู้เกิดขึ้น ในฉากนี้มีการปะทะกับด้วยความรุนแรงมากมาย แต่เสียงประกอบกลับ เป็นไปในลักษณะไม่สมจริง และไม่โครมครามรุนแรงจนน่ากลัว เพราะในฉากนี้ยังคง บรรยากาศตลกๆของนักวิทยาศาสตร์เป็นๆ ที่พยายามไล่ตาม

เสียงที่เกิดจากการปะทะกันทั้งหมด จะเป็นเสียงประกอบที่สร้างจากเสียงสังเคราะห์ มีลักษณะเสียงที่ไม่อิงจากความเป็นจริง ไม่มีเสียงของการโดนกระแทกของเนื้อและกระดูก ที่ จะทำให้รู้สึกถึงความเจ็บปวด เนื่องจากฉากนี้ไม่ได้นำเสนอการต่อสู้ที่รุนแรงและเจ็บปวดจาก การปะทะ แต่นำเสนอความรู้สึกสนุกสนานปนตลกแทน



รูปที่ 4.52 หน่อวาและจ่อเป สู้กับนักวิทยาศาสตร์  
จากภาพยนตร์เอคโค่ จี๊วก้องโลก (2555)

Video clip - ฉากต่อสู้ของหน่อวา

- ในแผ่น DVD : โพลเตอร์ 4.3 : 05 อนิเมชัน : 02.mp4

(2) ใช้เสียงประกอบเสริมในฉากตลก

ในภาพยนตร์เรื่องเอคโค โจ้วก้องโลก ในฉากที่แซม ลูกชายประธานาธิบดี กำลังอวดประสิทธิภาพของนาฬิกาข้อมือที่เชื่อมต่อกับดาวเทียม สามารถจับภาพลงมาบนพื้นโลกได้อย่างละเอียด ละเอียดขนาดที่ขยายภาพไปเจอเหบบนหัวเพื่อน จนทุกคนตกใจ ในจังหวะที่ภาพขยายไปจนเห็นเหบนอก ออกแบบเสียง คุณณวัฒน์ ลิขิตวงศ์ ใช้วิธีหยอดเสียงประกอบเข้าไป เป็นการตบมุก ก่อนที่ภาพจะตัดออกมาเห็นทุกคนตกใจที่ภาพขยายได้จนกระทั่งเห็นไปถึงเหบบนหัว



รูปที่ 4.53 ฉากเห็นเหบบนหัว จากภาพยนตร์เรื่องเอคโค โจ้วก้องโลก

Video clip - ฉากชุมนุมเจอเหมา

- ในแผ่น DVD : โพลเตอร์ 4.3 : 05 อนิเมชัน : 03.mp4

(3) ออกแบบเสียงเพื่อลดความรุนแรงในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮอลลีวูด

การออกแบบเสียงเพื่อลดความรุนแรงในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องเอคโค โจ้วก้องโลก มีการออกแบบเสียงที่คล้ายคลึงกับการออกแบบเสียงภาพยนตร์แอนิเมชันจากฝั่งฮอลลีวูดอย่างมาก มีการใช้เสียงประกอบที่ไม่จริง ใช้ลดทอนความรุนแรงเวลาตัวละครลื่นล้ม เป็นต้น

ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง Monster Inc. (2001) แอนิเมชันที่มีตัวละครเป็น สัตว์ประหลาดทั้งหลาย ในฉากต้นเรื่อง สัตว์ประหลาดตัวหนึ่งพยายามจะเข้าไปแก๊งเด็กที่นอนหลับ แต่ด้วยความเป็น สู้ดทำยมันต้องพลาดทำลื่นล้มซะเอง เสียงประกอบในฉากนี้จะมี ความไม่สมจริง เช่นเสียงล้ม ก็ไม่ใช่เสียงเนื้อกระทบพื้นจริงๆ รวมทั้งเสียงประกอบท่าทาง เป็นๆของสัตว์ประหลาดตัวนี้ ทำให้มันดูน่ารักขึ้นมาทีเดียว



รูปที่ 4.54 สัตว์ประหลาดจอมเป็นทกล้ม  
ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Monster Inc. (2001)

CHULALONGKORN UNIVERSITY

Video clip - จากภาพยนตร์เรื่อง Monster Inc.(2001)

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.3 : 05 อนิเมชัน : 04.mp4

#### 4.4 เอกลักษณะในการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ไทย

จากการวิเคราะห์อัตลักษณ์ของนักออกแบบเสียงในประเทศไทย และวิธีการ ออกแบบเสียงเพื่อสร้างสุนทรียภาพ พบจุดร่วมที่เป็นเอกลักษณ์ในการออกแบบเสียง ภาพยนตร์ไทย ดังต่อไปนี้

4.4.1 การหยอดเสียงประกอบ เอกลักษณะของการออกแบบเสียงภาพยนตร์ไทย ประเภทตลก

4.4.2 การออกแบบเสียงกับความแตกต่างทางสภาพแวดล้อมในประเทศไทย

4.4.3 การออกแบบเสียงประกอบกับความเชื่อเรื่องผี

4.4.1 การหยุดเสียงประกอบ เอกลักษณะของการออกแบบเสียงภาพยนตร์ไทย ประเภทตลก

ในการออกแบบเสียงเพื่อสร้างสุนทรียภาพในภาพยนตร์ไทย พบเอกลักษณ์ที่เป็นวิธีการออกแบบเสียงที่ปรากฏเฉพาะในภาพยนตร์ไทย คือการออกแบบเสียงด้วยวิธีการหยุดเสียงประกอบในฉากตลก คือ การวางเสียงประกอบเป็นจุดๆ มี 2 วิธีด้วยกัน คือ

1. การวางเสียงประกอบในจังหวะจบมุก

ผู้คนทั่วไปเรียกอย่างติดปากว่า จังหวะตังโป๊ะ มาจากการเล่นตลกคาเฟ่ เมื่อนักแสดงเล่นมุกจบ นักดนตรีจะตีกลองเป็นจังหวะส่งตัง ตังโป๊ะ

2. วางตามการเคลื่อนไหวของนักแสดงตลก

เป็นการวางเสียงประกอบในจังหวะที่นักแสดงขยับตัว เพื่อให้การเคลื่อนไหวดูตลกขบขันมากยิ่งขึ้น

วิธีการหยุดเสียงประกอบพบในฉากตลก ของภาพยนตร์เรื่องโคตรรักเอ็งเลย เรื่อง Suckseed ห่วยขั้นเทพ และภาพยนตร์เรื่องเอคโค่ จิวก็้องโลก และยังพบในภาพยนตร์ตลกเรื่องอื่นๆอีกมากมาย เช่นภาพยนตร์เรื่องหลวงพี่เท่ง ซึ่งส่วนใหญ่จะใช้เสียงประกอบจากคลังข้อมูล หรือ Library

1. การวางเสียงประกอบในจังหวะจบมุก

ได้อิทธิพลมาจากการเล่นตลกคาเฟ่ เมื่อนักแสดงตลกเล่นมุกจบ นักดนตรีจะตีกลองเป็นจังหวะส่งตัง ตังโป๊ะ หลังจากนั้น เมื่อมีจากการพัฒนาการเล่นตลกคาเฟ่ มาปรับเปลี่ยนเป็นสื่อภาพยนตร์ นักแสดงตลกคาเฟ่หลายคนก้าวเข้ามาเป็นนักแสดงภาพยนตร์ เมื่อมุกตลกแบบตลกคาเฟ่มาปรากฏในภาพยนตร์ เสียงกลองตังโป๊ะจึงเปลี่ยนมาเป็นการใส่เสียงประกอบเข้าไปแทน ซึ่งกลายมาเป็นเสียงที่ผู้ชมภาพยนตร์ตลกเคยชินเสมอมา

## 2. การวางเสียงประกอบในระหว่างการเล่นตลก

การหยอดเสียงประกอบควบคู่ไปกับการเคลื่อนไหวของตัวละครในฉากตลก มีความคล้ายกับภาพยนตร์การ์ตูนตลกในสมัยก่อน ยกตัวอย่างเช่นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Tom and Jerry The Two Mouseketeers (1952) ในฉากไล่จับกันระหว่างทอมกับเจอร์รี่ การออกแบบเสียงประกอบ จะวางเมื่อตัวละครเคลื่อนไหว ทำให้ดูแล้วรู้สึกสนุกสนานมากยิ่งขึ้น



รูปที่ 4.55 การไล่จับของทอมกับเจอร์รี่

จากภาพยนตร์เรื่อง Tom and Jerry The Two Mouseketeers (1952)

Video clip - จากภาพยนตร์เรื่อง Tom and Jerry The Two Mouseketeers (1952)

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.4 : 01 หยอดเสียง ฉากตลก : 01.mp4

จากการผสมผสานทั้งวัฒนธรรมเสียงแบบการ์ตูน และวัฒนธรรมการวางเสียงตึงโป๊ะของตลกคาเฟ่ ผสมผสานและพัฒนาในการผลิตภาพยนตร์ตลกในประเทศไทยเรื่อยมา จนปัจจุบัน การหยอดเสียงประกอบในภาพยนตร์ตลก กลายเป็นเอกลักษณ์ในการออกแบบเสียงในฉากตลกของภาพยนตร์ไทย ซึ่งวิธีการวางเสียงคงเดิม แต่เสียงที่ใช้วางมีการพัฒนาขึ้นเรื่อยๆ เช่นในการหยอดเสียงประกอบในฉากตลกของภาพยนตร์เรื่อง Suckseed ห่วยขั้นเทพ ที่ไม่ใช่เสียงจากคลังข้อมูล แต่ใช้เสียงประกอบที่ออกแบบมาจากเครื่องดนตรีร็อค ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของภาพยนตร์เรื่องนี้

Video clip - การหยุดเสียงในภาพยนตร์เรื่อง Suckseed

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.4 : 01 หยุดเสียง ฉากตลก : 02.mp4

#### 4.4.2 การออกแบบเสียงกับความแตกต่างทางสภาพแวดล้อมในประเทศไทย

ภูมิทัศน์ทางเสียงในภาพยนตร์ (Cinematic soundscape) จะบ่งบอกถึงสภาพแวดล้อมในพื้นที่ หรือสภาพแวดล้อมของฉาก (Location) ไม่เพียงแต่เสียงที่มีแหล่งกำเนิดอยู่ในกรอบภาพเท่านั้น แต่ยังรวมถึงเสียงที่ไม่ได้อยู่ในกรอบภาพ เช่น เสียงสัตว์ตัวเล็กๆ เสียงนกที่บินอยู่ เสียงพูดคุยของผู้คนในบริเวณนั้น รายละเอียดย่อยของภูมิทัศน์ทางเสียงเหล่านี้จะแตกต่างกันไปตามแต่ละสถานที่ โดยปัจจัยหนึ่งที่ทำให้แตกต่างกันก็คือการรับรู้ของมนุษย์ต่อลักษณะทางภูมิศาสตร์ของพื้นที่นั้น

โดยจะวิเคราะห์จากสถานที่ที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยและมีภูมิทัศน์ทางเสียงที่แตกต่างกันชัดเจน 3 สถานที่ ได้แก่ ป่า ชนบท และเมืองใหญ่

ด้วยสภาพแวดล้อมของสถานที่ และวิถีชีวิตของผู้คนที่แตกต่างกัน ทำให้ภูมิทัศน์ทางเสียงที่แตกต่างกันอย่างชัดเจนคือ เมืองใหญ่และป่า เมืองใหญ่คือสถานที่ที่มนุษย์เป็นเจ้าของ และป่าสถานที่ที่ธรรมชาติเป็นเจ้าของ โดยจุดกึ่งกลางในวิถีชีวิตของคนไทยคือ ชนบท เป็นสถานที่ที่คนและธรรมชาติอาศัยอยู่ร่วมกัน ส่งให้การให้ความหมายของแต่ละสถานที่แตกต่างกันออกไปตั้งบทภาพยนตร์ การถ่ายภาพ จนกระทั่งวิธีการออกแบบเสียงที่แตกต่างกัน

#### - การออกแบบภูมิทัศน์ทางเสียงของสิ่งมีชีวิตในฉากป่า

ฉากหนึ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยหลายๆเรื่อง นั่นคือฉาก “ป่า” นอกจากเอกลักษณ์ทางภาพของป่าประเทศไทย ที่เป็นป่าดิบ แสงส่องผ่านลงมาน้อยเพราะมีต้นไม้ขึ้นรกและมีต้นไม้ใหญ่ใบเยอะ ใบไม้เป็นสีเขียวตลอดทั้งปี ภาพลักษณ์ของป่าในภาพยนตร์ก็จะปรากฏออกมาในลักษณะนี้เป็นส่วนใหญ่ นอกจากเอกลักษณ์ทางภาพแล้ว ป่าในประเทศไทยยังมีเอกลักษณ์ของภูมิทัศน์ทางเสียงด้วยเช่นกัน

จากภาพยนตร์ที่ศึกษาทั้งหมด พบฉากที่เป็นพื้นที่ป่าในเรื่อง สัตว์ประหลาด (2547), แต่เพียงผู้เดียว (2555), นางไม้ (2552), ลุงบุญมีระลึกชาติ (2553), หัวแครง (2552) ตอน หลาวชะโอน รวมทั้งภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องเอกโค่ จิวก้อยโลก (2555)

ซึ่งภูมิทัศน์ทางเสียงของฉากป่าทั้งหมด มีจุดร่วมกันคือ จะมีเสียงสิ่งมีชีวิตมากมาย เช่นเสียงนก เสียงแมลง และบ้างที่มีเสียงกบเขียด เหตุก็เพราะป่าในประเทศไทยเป็นป่าดิบชื้น มีสัตว์ดำรงชีวิตอยู่ตลอดทั้งปี โดยเฉพาะนกที่มีจำนวนมาก ซึ่งแม้แต่ฉากที่เป็นเมืองก็จะได้ยินเสียงนกอยู่บ้างเหมือนกัน ซึ่งอาจจะใกล้เคียงกับสภาพป่าของประเทศในเขตร้อนชื้นเหมือนกัน แต่จะต่างกันอย่างชัดเจนกับป่าในเขตเมืองหนาว ในบางครั้งอาจไร้ซึ่งเสียงของสิ่งมีชีวิตใดๆ เลย

ในภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาติ (2553) ผลงานออกแบบเสียงของคุณโคอิชิ ซิมิซึ ร่วมกับคุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร มีวิธีการออกแบบเสียงบรรยากาศของป่าด้วยการประกอบเสียงที่บันทึกมามากมายเข้าด้วยกัน เนื่องจากคุณอัคริศพิงศ์ วีระเศรษฐกุล ผู้กำกับภาพยนตร์ใส่ใจกับรายละเอียดของเสียงมาก ปรกติเสียงบรรยากาศในภาพยนตร์จะบันทึกเสียงมาจากสถานที่จริงเป็น Track เดี่ยวๆ แต่สำหรับการออกแบบเสียงในภาพยนตร์เรื่องนี้ ต้องประกอบเสียงบรรยากาศขึ้นมาใหม่จากเสียงที่บันทึกมามากมายในสถานที่จริง เพราะเวลาคุณอัคริศพิงศ์ ต้องการเอาเสียงใดเสียงหนึ่งออกหรือเพิ่มเข้ามา จะสามารถทำได้โดยง่าย (Shimizu, สัมภาษณ์, 18 พฤศจิกายน 2557) โดยใช้การบันทึกเสียงสัตว์ในป่ามาประกอบเป็นภูมิทัศน์ทางเสียง เพื่อสร้างเอกลักษณ์ของฉากป่าในภาพยนตร์ผ่านเสียงสิ่งมีชีวิตที่บันทึกเอาไว้ อย่างเช่นนก แมลง และสัตว์ป่าอื่นๆ ซึ่งแม้สถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์ลุงบุญมีระลึกชาติจะเป็นป่าที่เขาใหญ่ แต่คุณอัคริศเฉลิมยังนำเสียงสัตว์ที่มีเสียงร้องประหลาดที่บันทึกมาจากราบุรี มาประกอบกันด้วย (อัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร, สัมภาษณ์, 14 พฤศจิกายน 2557)

Video clip - เสียงสิ่งมีชีวิตในป่า

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.4 : 02 ป่า ชนบท เมือง : 01.mp4

- การออกแบบภูมิทัศน์ทางเสียงให้ความหมายเชิงบวกในฉากชนบท

วัฒนธรรมการใช้ชีวิตของผู้คนในแต่ละพื้นที่ ย่อมมีความแตกต่างกันไป ซึ่งส่งผลต่อภาพและเสียงที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยด้วยเช่นกัน ซึ่งฉากชนบทที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยพบว่ามี การให้ความหมายในเชิงบวก



ฉากในเมืองและชนบท พบในภาพยนตร์ไทยเรื่อง รักน้อยนิคมมหาศาล (2546), โคตรรักเอ็งเลย (2549), พุ่มพวง (2554), ไม่ได้ขอให้มารัก (2555), แสงศตวรรษ (2551)

ภูมิทัศน์ทางเสียงที่เกิดขึ้นจะเป็นในลักษณะ Hi-Fi Soundscape คือมีมิติของเสียงที่ชัดเจน เสียงรบกวน(noise)ต่ำ และมีเสียงนกประกอบอยู่ด้วย ให้ความรู้สึกปลอดโปร่ง มีชีวิตชีวา และภูมิทัศน์ทางเสียงจะเปลี่ยนไปตามช่วงเวลา เมื่อเป็นกลางคืนจะเป็นเสียงของลมพัดผสมเสียงจิ้งหรีดร้องระงม ไร่ซึ่งเสียงผู้คนหรือรถยนต์ ซึ่งบ่งบอกได้ถึงการใช้ชีวิตของคนส่วนใหญ่ที่ทำงานในเวลากลางวัน และรีบเข้านอนในเวลากลางคืน และเสียงจิ้งหรีดยังบอกได้ถึงสภาพแวดล้อมที่มีต้นไม้อยู่เยอะ

ผู้หญิงคนหนึ่งยืนมองท้องทุ่งนาและภูเขาสีเขียว ยืนฟังรถยนต์คลาสสิกคันสวย ภายใต้ท้องฟ้าสีฟ้าที่มีเมฆขาวลอยเอื่อย เสียงลมพัดยอดหญ้า ประกอบกับเสียงนก ฟังแล้วสบายใจยิ่งนัก นี่คือฉากแรกในภาพยนตร์เรื่องไม่ได้ขอให้มารัก ผลงานออกแบบเสียงของคุณสุนิตย์ อัศวินิกุล ผู้หญิงคนนี้เป็นตัวเอกของเรื่อง สายธาร สาวประเภทสองที่จากบ้านไปนาน เธอไม่กล้ากลับบ้านเพราะพ่อของเธอไม่รู้ว่าจะเธอแปลงเพศแล้ว แต่เมื่ออายุเพิ่มมากขึ้น เธอจึงกลับบ้านมาพบพ่อที่แก่ชราก่อนจะสายเกินไป



รูปที่ 4.56 ฉากเปิดเรื่อง จากภาพยนตร์ไม่ได้ขอให้มารัก (2555)

กลับบ้านมาพบพ่อที่แก่ชราก่อนจะสายเกินไป ด้วยบทภาพยนตร์ที่วางไว้ว่า สายธาร มีบ้านอยู่ต่างจังหวัด เมื่อตัวละครเดินทางจากเมืองใหญ่กลับมาบ้าน ฉากต่างจังหวัดนี้จึงให้

บรรยากาศเหมือนกับบ้าน ภาพที่นำเสนอจึงเป็นภาพท้องทุ่งนาเขียวขจีโล่งกว้างและบรรยากาศยามเช้า ผู้คนเดินไปตลาด มีพระมาบิณฑบาต แสดงถึงวิถีชีวิตที่เรียบง่าย สบายใจ นอกจากภาพที่สบายตาสบายใจแล้ว เสียงก็เช่นกัน ภูมิทัศน์ทางเสียงฟังสบายหู ทั้งเสียงนก เสียงลม เสียงชาวบ้านพูดคุยที่ไม่แจจ้อ ไม่หนวกหู เป็น Hi-fi soundscape คือสภาวะที่เสียงฟัง ชัดเจน มีการทับซ้อนกันของเสียงน้อย และเสียงรบกวน(noise)อยู่ในระดับที่ต่ำ เอื้อให้ความรู้สึกของผู้ชมที่มีต่อฉากต่างจังหวัดนี้ รู้สึกว่าเป็นสถานที่ที่ดี อยู่แล้วสบายใจ

Video clip - ฉากเปิดเรื่องภาพยนตร์ไม่ได้ขอให้มารัก

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.4 : 02 ป่า ชนบท เมือง : 02.mp4

ในภาพยนตร์เรื่องแสงศตวรรษ ผลงานออกแบบเสียงของคุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร ในช่วงครึ่งแรกของภาพยนตร์จะเกิดขึ้นที่โรงพยาบาลในชนบท และช่วงครึ่งหลังจะเกิดขึ้นที่โรงพยาบาลในตัวเมืองขอนแก่น ซึ่งในช่วงครึ่งที่เป็นฉากโรงพยาบาลในชนบท จะมีภูมิทัศน์ในแง่บวกอย่างชัดเจน คือภูมิทัศน์ทางเสียงเป็นลักษณะ Hi-fi soundscape สามารถแยกแยะเสียงต่างๆได้อย่างชัดเจน มีเสียงรบกวนน้อย เสียงบรรยากาศจะมีความปลอดโปร่งด้วยเสียงนก เสียงลม ซึ่งแตกต่างจากช่วงครึ่งหลังของภาพยนตร์ที่ฉากในห้องโรงพยาบาลในตัวเมืองขอนแก่น จะมีเสียงบรรยากาศเป็นเสียงคอนกรีตเพอร์สเซอร์ เครื่องปรับอากาศ ที่ฟังดูทึบ ไม่มีชีวิตชีวา

Video clip - เปรียบเทียบสถานที่

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.4 : 02 ป่า ชนบท เมือง : 03.mp4

ด้วยโครงสร้างของสังคมไทย ที่ประชากรในต่างจังหวัดจำนวนมากเดินทางเข้ามาทำงานในกรุงเทพฯ หรือต้องไปทำงานต่างถิ่น ต่างจังหวัดจึงเปรียบเสมือนบ้านของผู้ชม ภาพยนตร์หลายๆคน รวมถึงผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ จึงไม่แปลกอะไรที่ภาพส่วนใหญ่ของต่างจังหวัดในภาพยนตร์ไทย จึงเป็นภาพลักษณะในทางที่ดี เริ่มตั้งแต่บทภาพยนตร์ ไปจนถึงเสียงประกอบต่างๆ

- การออกแบบภูมิทัศน์ทางเสียงของความวุ่นวายในฉากเมือง

การออกแบบภูมิทัศน์ทางเสียงในฉากเมืองที่พบในภาพยนตร์คือ จะเป็นภูมิทัศน์ที่มีลักษณะวุ่นวาย เนื่องจากมีการรบกวน(Noise) และทับซ้อนของเสียงมาก เกิดจากเสียงรบกวนท้องถนน และความหนาแน่นของประชากร และเมื่อเป็นเวลากลางคืน ยังคงมีเสียงรบกวนบนถนนบ้างประปราย บ่งบอกได้ว่ายังมีคนจำนวนมากในเมืองหลวงที่ใช้ชีวิตในเวลาช่วงกลางคืน

ในภาพยนตร์เรื่องเอคโค จีวัก้องโลก ผลงานออกแบบเสียงของคุณณวัฒน์ ลิขิตวงศ์ ในฉากที่หน่อวากับจ๋อเป พี่น้องชาวกระเหรี่ยงที่ได้ออกจากป่า แล้วเข้าเมืองเป็นครั้งแรก เสียงภูมิทัศน์ฉากเมืองจะมีความวุ่นวาย มีการทับซ้อนกันของเสียงรถ ผู้คน รวมไปถึงอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆรอบตัว ซึ่งตรงข้ามกับภูมิทัศน์ทางเสียงในฉากป่า ที่มีเสียงลมพัดใบไม้เบาๆ ผสมกับเสียงนก ฟังแล้วรู้สึกสงบกว่า

และในภาพยนตร์เรื่องแต่เพียงผู้เดียว ผลงานออกแบบเสียงของคุณอัศวินเฉลิม กัลยาณมิตร ในเหตุการณ์ที่เกิดในเมืองกรุงเทพฯทั้งหมด จะมีเสียงรถเป็นบรรยากาศเสมอ แม้กระทั่งเวลาอยู่ในห้องซึ่งอยู่บนตึกคอนโดสูง

Video clip - เสียงบรรยากาศเมือง จากภาพยนตร์เรื่องแต่เพียงผู้เดียว

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.4 : 02 ป่า ชนบท เมือง : 04.mp4

ภูมิทัศน์ทางเสียงที่วุ่นวาย จะเป็นเสียงที่บ่งบอกถึงสภาพแวดล้อมฉากเมือง ในภาพยนตร์ไทย โดยเฉพาะกรุงเทพมหานครฯ ที่มีจำนวนรถบนท้องถนนอยู่มากมาย และพื้นที่อยู่อาศัยของผู้คนก็ไม่ห่างไกลจากถนนใหญ่ ซึ่งคุณโคอิชิ ซิมิซึ มองว่าภูมิทัศน์ทางเสียงในกรุงเทพฯจะมีความวุ่นวายตลอดเวลา ต่างจากภูมิทัศน์ทางเสียงในเมืองประเทศญี่ปุ่น ที่มีความเงียบมากกว่า โดยเฉพาะเวลากลางคืน ซึ่งคุณโคอิชิ ซิมิซึ ก็บอกว่าความวุ่นวายทางเสียงก็ถือว่าเป็นเอกลักษณ์ทางเสียงอย่างหนึ่งเมื่อปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ไทย

#### 4.4.3 การออกแบบเสียงประกอบกับความเชื่อเรื่องผี

ความเชื่อเป็นส่วนหนึ่งในรากฐานสำคัญของวัฒนธรรม ซึ่งประเทศไทยคงจะปฏิเสธไม่ได้ว่าความเชื่อเรื่องผีและวิญญาณ ส่งผลต่อวัฒนธรรมอย่างมาก ทั้งพิธีกรรมต่างๆ จนกระทั่งส่งผลถึงสถาปัตยกรรมอย่างการสร้างประตูหรือบันไดหลอกผี หรือการไม่วางหัวเตียงนอนไปทางทิศตะวันตกที่เชื่อว่าเป็นทิศของคนตาย ดังนั้นในภาพยนตร์ผี จึงปรากฏ

ความหมายทางวัฒนธรรมอยู่ในขั้นตอนการสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการคิดที่สอดคล้องกันมาตั้งแต่ขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์ไปจนกระทั่งการออกแบบเสียง

ในกระบวนการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ การตีความหมายเพื่อเลือกเสียงมาใช้ก็เป็นขั้นตอนที่สำคัญ นักออกแบบเสียงที่มีพื้นฐานทางวัฒนธรรมย่อมตีความหมายของเสียงต่างกัน

จากการศึกษาการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ไทย พบการให้ความหมายของเสียงประกอบ จากความเชื่อเรื่องผี ดังนี้

ในภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ ตัวละคร ผีมะขิ่น คนใช้สาวชาวพม่าในหมู่บ้านลัดดาแลนด์ที่ตายจากการฆาตกรรม แล้วออกมาหลอกหลอนผู้คนในหมู่บ้าน นอกจากบทภาพยนตร์ที่วางให้ผีมะขิ่น ใบหน้าและหน้ากลัว ทำทางคอตก แล้วเคลื่อนไหวเชิงซ้ำผิดปกติ เสียงประกอบและเพลงประกอบ ยังไปในทางเศร้าสร้อย ล่องลอย ทำให้ผีมะขิ่นมีลักษณะเป็นวิญญาณที่วนเวียนไปมาและเศร้าสร้อย สอดคล้องกับความเชื่อเรื่องผี ในประเทศไทยที่ว่าผู้ที่ถูกฆาตกรรม จะกลายเป็นผีตายโหง เศร้าโศก วนเวียนทุกข์ทรมานอยู่ในบริเวณที่ตัวเองตาย ไม่สามารถไปผุดไปเกิดได้



รูปที่ 4.57 ผีมะขิ่น จากภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์

Video clip - ผีมะขิ่น

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.4 : 03 ความเชื่อเรื่องผี : 01.mp4

อีกหนึ่งความเชื่อที่ปรากฏอยู่ในวัฒนธรรมประเทศไทยเสมอมา ก็คือความเชื่อเรื่องเวทมนต์ ไสยศาสตร์ ซึ่งเราจะเห็นได้จากการพิธีพระเครื่อง การทำวัตถุมงคลต่างๆ การเข้าทรงวิญญาน รวมทั้งคาถาหม้อผีต่างๆ ความเชื่อดังกล่าวยังถูกนำเสนอผ่าน เสียงในภาพยนตร์ เช่นกัน

ในภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง ตอนห้องเตียงรวม ผลงานการออกแบบเสียงของคุณณวัฒน์ ลิขิตวงศ์ เรื่องราวว่าด้วยชายหนุ่มที่ประสบอุบัติเหตุรถล้ม ต้องมาอยู่รวมห้องเตียงรวมในโรงพยาบาล กับชายแก่ที่ใกล้หมดลมหายใจ จุดสำคัญของเรื่องคือชายแก่ที่ใกล้ตายคนนี้ กลับเป็นหมอผี ที่มีพลังคาถาอาคมที่ใช้หลอกหลอนชายหนุ่มโซคร้ายที่มาอยู่ร่วมห้องเดียวกัน การออกแบบเสียง มีความสำคัญกับภาพยนตร์เรื่องนี้มาก เพราะการคุกคามหลอกหลอนของตัวละครชายแก่ นั้น จะเป็นในรูปแบบของการถอดจิตหรือวิญญานไปหลอกหลอน เพราะร่างกายไม่สามารถยับยั้งได้ ความน่ากลัวของเรื่องนี้จึงไม่ใช่การโผล่ไปหลอกหลอนโดยตรง แต่จะเป็นความน่ากลัวที่เกิดจากเหตุการณ์แปลกประหลาดต่างๆที่เกิดขึ้นภายในห้อง ซึ่งหนึ่งในการสร้างความน่ากลัวด้วยเสียง หนึ่งในนั้นคือ เสียงสวดมนต์คาถาที่ผ่านการออกแบบเสียง เพื่อให้ความหมายหมายของตัวละครชายแก่ที่มีพลังคาถาอาคมชัดเจนขึ้น ดังนี้



รูปที่ 4.59 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง ตอนห้องเตียงรวม

เสียง	ความหมาย
เสียงแหบต่ำ แต่หนักแน่น	- ความเชื่อในภาพลักษณ์หมอผี ที่ต้องเป็นชายมีอายุ และมีนิสัยดุร้าย แข็งกร้าว
เสียงสวดมนต์คล้ายภาษาเขมร	- ความเชื่อที่ว่า วิชานิเวศศาสตร์ส่วนมากมาจาก ประเทศเขมร
เสียงสวดมนต์ปรับให้ก้องกังวาน (reverb)	- เป็นเสียงที่ไม่อยู่ในมิติของคน เป็นเสียงจากมิติ วิญญาณ - เสียงก้องกังวาน ทำให้รู้สึกถึงพลังอำนาจของวิชานิเวศศาสตร์ ที่เชื่อว่ามีอำนาจเหนือคนธรรมดา

ตารางที่ 4.13 เสียงของตัวละครชายแก่จากภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่งและความหมาย

Video clip - วิญญาณหมอผี

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.4 : 03 ความเชื่อเรื่องผี : 02.mp4

ซึ่งวิธีการออกแบบเสียงของผีวิญญาณให้มีเสียงก้องกังวาน (reverb) นั้นแสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องกับงานวิจัยของ กำจร หลุยยะพงศ์และสมสุข หินวิมาน (2552) ที่กล่าวถึงพัฒนาการของเสียงในภาพยนตร์ผีประเทศไทย หลังยุค 2540 ที่ต่างจากสมัยก่อนที่ จะนิยมทำเทคนิคเสียงผีสปีดช้า หรือเสียงยานคาง ซึ่งวิธีการปรับเสียงผีให้ก้องกังวาน จึง นับว่าเป็นหนึ่งวิธีคิดสำหรับการออกแบบเสียงผีในปัจจุบัน โดยกล่าวได้ว่าทั้งวิธีเสียงยานคาง แบบเดิม และเสียงก้องกังวาน ต่างก็มีจุดประสงค์เพื่อแยกความแตกต่างระหว่างมนุษย์และผี ออกจากกัน ดังเช่นเสียงของตัวละครนางไม้ที่มีความก้องกังวาน ในภาพยนตร์เรื่องนางไม้ ผลงานออกแบบเสียงของคุณโคอิชิ ซิมิซึ และเสียงของเปรต ในภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง ตอน หลาวชะโอน ผลงานออกแบบเสียงของคุณณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์

การปรับแต่งเสียงเป็นวิธีการหนึ่งในการแยกโลกของมนุษย์และวิญญาณออกจากกัน จุดประสงค์ก็เพื่อให้ผู้ชมรู้ว่าตัวละครนี้คือผี มีพลังอำนาจ และไม่อาจแตะต้องได้เพราะอยู่กันคนละโลก ซึ่งในภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาติ กลับมองในทางตรงกันข้ามกัน เมื่อตัว

ละครบุงส์ ลูกชายของลุงบุงมีที่หายไปในปี แล้วกลับมาปรากฏตัวในร่างของลิงผี เสียงพูดของบุงส์ไม่ถูกปรับแต่งให้แตกต่างจากมนุษย์คนอื่นที่อยู่ร่วมฉาก รวมทั้ง ฮวย วิญญาณเมียลุงบุงมี ที่มาปรากฏกายร่วมโต๊ะทานข้าวด้วย ก็มีเสียงพูดที่ปกติเหมือนคนธรรมดา ก็เพราะจุดประสงค์ของภาพยนตร์ที่ไม่อยากให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกกลัว แต่กลับทำให้รู้สึกถึงความเป็นปกติธรรมดาในสังคมไทยที่เรื่องผีวิญญาณจะผสมผสานอยู่ในวิถีชีวิตเสมอมา ผีวิญญาณหาได้ด้วยกันคนละโลก ต่างเชื่อมโยงอยู่ในโลกเดียวกัน และสามารถมีปฏิสัมพันธ์กันได้เป็นปกติระหว่างวิญญาณและมนุษย์



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รูปที่ 4.58 บุงส์ ลิงผี จากภาพยนตร์เรื่องลุงบุงมีระลึกชาติ



รูปที่ 4.59 ฮวย วิญญาณเมียลุงบุงมี จากภาพยนตร์เรื่องลุงบุงมีระลึกชาติ

Video clip - วิญญานฮวย

- ในแผ่น DVD : โพลเดอร์ 4.4 : 03 ความเชื่อเรื่องผี : 03.mp4

#### 4.5 กระบวนการสร้างสรรค์เสียงในภาพยนตร์กับความแตกต่างทางวัฒนธรรม

คนทุกคนที่เกิดมา ต่างถูกหล่อหลอมขึ้นมาด้วยวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน คนที่อยู่อาศัยประเทศต่างกัน แม้แต่ภาษาที่ใช้ยังต่างกันเป็นหลายร้อยหลายพันภาษา จึงไม่แปลกเลยที่ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ในแต่ละประเทศ จะมีภาษาทางภาพยนตร์จะแตกต่างกันออกไป

เนื่องจากปัจจัยทางประสบการณ์ในการฟังที่ต่างกัน ที่ถูกหล่อหลอมมาจากสภาพแวดล้อมและวัฒนธรรม ส่งผลให้ผู้คนมีรสนิยมและวัฒนธรรมในการฟังที่ต่างกัน อาทิ เช่น หากคนๆนั้นเติบโตในเมืองที่มีประชากรแออัด ก็จะเคยชินกับเสียงดังวุ่นวาย แต่ในทางกลับกันหากเติบโตมาในชนบทเงียบสงบ จะแทบทนไม่ได้เมื่อได้ยินเสียงดังวุ่นวาย นักออกแบบเสียงในภาพยนตร์ที่อยู่ประเทศต่างกัน จึงมีรสนิยมในการฟังที่ต่างกัน รวมไปถึงผู้กำกับภาพยนตร์ และผู้ชมภาพยนตร์ด้วย

การสร้างเสียงในภาพยนตร์จึงต้องคำนึงถึงความแตกต่างทางวัฒนธรรม จากข้อมูลการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์ และสัมภาษณ์ข้อมูลประสบการณ์ทำงานจริงของนักออกแบบเสียง พบการกระบวนการสร้างสรรค์เสียงในภาพยนตร์กับความแตกต่างทางวัฒนธรรม ดังนี้

##### 4.5.1 วัฒนธรรมและความแตกต่างทางรสนิยมในการฟัง

##### 4.5.2 Option track การออกแบบเสียงภาพยนตร์เพื่อวัฒนธรรมที่แตกต่าง

แสดงให้เห็นว่าการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ จะมีปัจจัยที่ส่งผลต่อการออกแบบเสียง คือพื้นฐานทางวัฒนธรรมของนักออกแบบเสียง และการปรับตัวเพื่อทำงานร่วมกับวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ซึ่งจะส่งผลต่อลักษณะของเสียงประกอบและความหมายของ ที่ปรากฏในภาพยนตร์

##### 4.5.1 วัฒนธรรมและความแตกต่างทางรสนิยมในการฟัง



จากการสัมภาษณ์คุณโคอิชิ ชิมิซึ นักออกแบบเสียงชาวญี่ปุ่นที่ทำงานในประเทศไทยมากกว่าสิบปี ได้ให้ข้อมูลจากประสบการณ์ส่วนตัวว่า การทำงานออกแบบจะมีลักษณะการปรับเสียงที่แตกต่างกันระหว่างการทำงานออกแบบเสียงในประเทศไทยและประเทศญี่ปุ่น โดยคุณโคอิชิ บอกว่าทั้งงานเพลง งานภาพยนตร์ และสื่ออื่นที่เกี่ยวข้องกับเสียง คนญี่ปุ่นจะชอบเสียงที่มีโทนเสียงแหลม แต่คนไทยจะชอบเสียงโทนต่ำ และมีความนุ่มหรือเสียงกลมกลืนกันมาก ซึ่งทำให้ส่งผลต่อการทำงานออกแบบเสียงภาพยนตร์ อย่างเช่นตัวคุณโคอิชิเองที่เป็นคนญี่ปุ่น มักจะเคยชินกับการปรับแต่งเสียงติดโทนเสียงแหลม บ่อยครั้งที่คุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร นักออกแบบเสียงที่ทำงานร่วมกัน และคุณอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล จะปรับลดเสียงแหลมออกจากเสียงที่คุณโคอิชิออกแบบมา เพราะทั้งสองคนต่างก็ชอบเสียงที่เป็นโทนเสียงกลางๆ กลมกลืนเป็นธรรมชาติ (Shimizu, สัมภาษณ์, 18 พฤศจิกายน 2557)

จากการสัมภาษณ์นักออกแบบเสียงหลายท่าน มีความเห็นตรงกันว่าลักษณะพิเศษของเสียงในภาพยนตร์ฮอลลีวูดและเกาหลี มีความคล้ายคลึงกันทั้งในแง่ “ความดัง” และ “ความชัด” ของเสียง โดยคุณสุนิตย์ อัครินิกุล ได้ให้ข้อมูลจากประสบการณ์การทำงานที่ต้องปรับแต่งเสียง(mix)ให้ภาพยนตร์จากหลายชาติด้วยกัน ได้ให้ข้อมูลว่า จากที่ทำงานกับคนหลากหลายชาติจะสังเกตได้ว่า คนเกาหลีจะชอบเสียงที่ดังกว่าคนจากประเทศอื่นๆ เนื่องจากผู้กำกับภาพยนตร์หลายคนที่มาปรับแต่งเสียง(mix) กับห้องบันทึกเสียงรามอินทรา จะพยายามขอให้คุณสุนิตย์ปรับเสียงโดยรวมในภาพยนตร์ให้มีระดับเสียงดัง ต่างจากผู้กำกับชาติอื่นอย่างเห็นได้ชัด แต่ก็ใกล้เคียงกับภาพยนตร์ฮอลลีวูด โดยเฉพาะภาพยนตร์แอคชั่น ที่คุณเป็นเอก รัตนเรืองได้ให้ความเห็นว่า ภาพยนตร์ฮอลลีวูด มีการออกแบบเสียงที่เน้นเสียงดัง

นอกจากจะระดับเสียงดังแล้ว คุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร ยังให้ข้อสังเกตว่าการออกแบบเสียงของภาพยนตร์ฮอลลีวูดยังเน้น “ความชัด” อีกด้วย โดยเฉพาะเสียง Foley ที่จะดังและชัดกว่าการได้ยินโดยปกติของมนุษย์อย่างมาก ซึ่งการเน้นความดังและชัด ยังพบได้ในภาพยนตร์เกาหลี โดยคุณอัคริศเฉลิมยกตัวอย่างถึง เสียงประกอบการจุดไฟแช็คที่ดัง ชัด และหนักแน่น (อัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร, สัมภาษณ์, 14 พฤศจิกายน 2557) ซึ่งเสียงที่ดังและชัด จะมีส่วนช่วยในการกระตุ้นความสนใจของผู้ชม ให้สนุก ตื่นเต้น กับภาพยนตร์ที่กำลังฉายอยู่ตลอดเวลา

เมื่อนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์ทั้งหมดมาอธิบายเป็นตารางได้ดังนี้

ประเทศ	รสนิยมของเสียงในภาพยนตร์
อเมริกา (ฮอลลีวูด)	เสียงดัง ชัด
ญี่ปุ่น	เสียงโทนแหลม
เกาหลี	เสียงดัง ชัด
ไทย	เสียงกลมกลืน ชัด

ตารางที่ 4.14 แสดงรสนิยมของเสียงในภาพยนตร์ของแต่ละประเทศ

สังเกตได้ว่ารสนิยมของเสียงในภาพยนตร์เกาหลีและไทยนั้นมีส่วนคล้ายกับรสนิยมของเสียงในภาพยนตร์ของอเมริกา ซึ่งตั้งข้อสังเกตได้ว่าอิทธิพลจากภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีผลอย่างมากกับภาพยนตร์เกาหลีและไทย

ทั้งนี้ทั้งนั้นข้อมูลจากการสัมภาษณ์นี้ก็เพียงข้อมูลจากประสบการณ์ส่วนตัวของนักออกแบบเสียง ซึ่งไม่อาจครอบคลุมภาพยนตร์ในประเทศต่างๆ ได้หมด เพราะในความเป็นจริงแล้วภาพยนตร์ในแต่ละประเทศก็มีหลากหลายรูปแบบ หากแต่ข้อสังเกตนี้เป็นประสบการณ์ที่พบเจอจากภาพยนตร์ส่วนมากในประเทศนั้นๆ

ปัจจุบันโลกภาพยนตร์เชื่อมต่อถึงกันหมด ทั้งจากการซื้อขายภาพยนตร์ระหว่างประเทศและการทำงานข้ามประเทศของบุคลากรในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ ดากล็องฝรั่งไปถ่ายให้ภาพยนตร์จีน หรือผู้กำกับเกาหลีไปใช้ทีมงานฝรั่ง และที่สำคัญคือผู้ผลิตภาพยนตร์จากประเทศอื่นมาใช้สตูดิโอเสียงและนักออกแบบเสียงประเทศไทย ซึ่งที่ผ่านมาก็มีหลายประเทศในเอเชียที่เข้ามาใช้งานสตูดิโอสร้างสรรค์เสียงในประเทศไทย รวมทั้งภาพยนตร์จากฮอลลีวูดที่ซื้อเข้ามาฉายในประเทศไทย ก็ต้องปรับแต่งเสียงกันอีกบางส่วนในประเทศไทย โดยเฉพาะเสียงสนทนาที่ต้องพากย์ใหม่เป็นภาษาไทยและต้องปรับให้กลมกลืนกับเสียงอื่นในภาพยนตร์

จากการเก็บข้อมูลการสัมภาษณ์นักออกแบบเสียงภาพยนตร์ไทย ทำให้ได้พบว่าแม้โลกของการออกแบบเสียงภาพยนตร์ในปัจจุบันจะมีมาตรฐานที่ใกล้เคียงกันทั่วโลก แต่รสนิยมในการฟังของผู้คนต่างประเทศกัน ก็จะมี ความชอบหรือความเคยชินในการฟังที่ไม่

เหมือนกัน ทำให้นักออกแบบเสียงต้องปรับวิธีการสร้างสรรค์บางส่วนเพื่อตอบสนองผู้ผลิตที่เป็นชาวต่างชาติ ที่เลือกมาทำงานร่วมกับนักออกแบบเสียงประเทศไทย

#### 4.5.2 Option track การออกแบบเสียงภาพยนตร์เพื่อวัฒนธรรมที่แตกต่าง

ธุรกิจภาพยนตร์ในปัจจุบันการซื้อขายภาพยนตร์ระหว่างประเทศเป็นเรื่องปกติ เมื่อภาพยนตร์จากประเทศหนึ่งนำไปฉายอีกประเทศหนึ่ง ความแตกต่างทางด้านภาษาเป็นปัญหาสำคัญ การแก้ปัญหาไม่เพียงแต่การพากย์เสียงในภาษาต่างประเทศเท่านั้น แต่ยังมี “Option track” อีกด้วย

จากการสัมภาษณ์คุณสุนิตย์ อัศวินิกุล ทำให้ทราบว่า Option track คือ เสียงที่เปล่งออกมาจากตัวละคร นอกเหนือจากบทสนทนาหลัก อย่างเช่น เสียงพูดคุยจ้อแจงของตัวละคร ประกอบในร้านอาหาร เสียงเชียร์ในสนามมวย รวมทั้งเสียงร้องโวยวาย ในฉากต่อสู้ แม้กระทั่งวิธีการออกเสียงที่ไม่ได้ศัพท์อย่างการร้องเพราะความเจ็บปวด คนที่เติบโตมาในประเทศไทยที่ต่างกัน ยังมีวิธีออกเสียงที่ต่างกันไป

เมื่อภาพยนตร์จากต่างประเทศที่เข้ามาเข้ามาฉายในประเทศไทย ไม่ว่าจะจากฮอลลีวูด ญี่ปุ่น เกาหลี จะมี Option track แยกมาให้ด้วย นอกจากจะต้องพากย์เสียงบทสนทนาหลักเป็นภาษาไทยแล้ว ยังต้องทำ Option track เป็นเสียงภาษาไทยอีกด้วย แสดงให้เห็นถึงการใส่ใจถึงรายละเอียดในการฟังเป็นอย่างมาก ซึ่งหากผู้ชมได้ยินเสียง Option track เพียงแค่เบาๆ ก็ารู้สึกได้ทันทีว่าเป็นภาษาที่ต่างกันไป ทำให้ความรู้สึกมีส่วนร่วมกับการภาพยนตร์ลดลงได้

#### 4.5.3 อิทธิพลของศิลปะการแสดงไทยกับการออกแบบเสียงภาพยนตร์ไทย

ผลการวิจัยการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ไทยพบความสอดคล้องระหว่าง การออกแบบเสียงในภาพยนตร์ไทย และศิลปะการแสดงประเภทอื่นของไทย โดยเฉพาะการออกแบบเสียงของนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ ซึ่งผลงานส่วนใหญ่จะเป็นภาพยนตร์ไทยกระแสหลัก

ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนคือการออกแบบเสียงในฉากตลกของนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ ที่มีลักษณะคล้ายการใช้เสียงประกอบการแสดงตลกคาเฟ่ และการออกแบบเสียงของนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ ที่ออกแบบเสียงประกอบเพื่อเสริมอารมณ์ในฉากต่างๆยังคล้ายคลึงกับการบรรเลงเพลง หน้าพาทย์ ของวงปี่พาทย์ในการแสดงโขน เพลงหน้าพาทย์คือเพลงประกอบการแสดงโขน ซึ่งจะบรรเลงประกอบกิริยา สอดคล้องไปกับอารมณ์ของเรื่อง เพลงหน้าพาทย์จะมีความหลากหลาย เพื่อประกอบอารมณ์ที่แตกต่างกัน เช่นเพลงหน้าพาทย์ประกอบการยกทัพ เพลงหน้าพาทย์ที่ประกอบกิริยาการแสดงอิทธิฤทธิ์ของตัวละครจะเรียกว่าเพลง คุกพาทย์ หรือการบรรเลงประกอบกิริยาร้องไห้คร่ำครวญ ก็จะใช้เพลงหน้าพาทย์ เพลงโอด (ธนิต อยู่โพธิ์, 2539 :199-202) หากเปรียบเทียบเป็นการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ จะเปรียบได้กับการวางเสียงประกอบและเพลงประกอบเสริมอารมณ์ในแต่ละฉากให้มีความชัดเจน ซึ่งเป็นอิทธิพลของวิธีการออกแบบเสียงที่ภาพยนตร์ได้รับมาจากภาพยนตร์ฮอลลีวูด เมื่อพื้นฐานการฟัง มีความชื่นชอบใกล้เคียงกัน จึงเป็นเหตุผลสำคัญที่ทำให้ผู้ชมหมูกมากในประเทศไทยชื่นชอบวิธีการออกแบบเสียงภาพยนตร์แบบฮอลลีวูด นอกจากนั้นยังสามารถผสมผสานแนวคิดจากศิลปะการแสดงไทยและแนวคิดการออกแบบเสียงภาพยนตร์ให้ควบคู่ไปด้วยกันได้เป็นอย่างดี

ตัวอย่างที่แสดงให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างศิลปะทั้งสองได้อย่างชัดเจนคือภาพยนตร์การแสดงนาฏศิลป์โขนเรื่อง นิ้วเพชร (2501) กำกับโดยรัตน์ เปสตันยี เป็นการผสมผสานระหว่างศิลปะการแสดงโขนและศิลปะภาพยนตร์ ซึ่งการออกแบบเสียงในภาพยนตร์เรื่องนี้มีการผสมผสานการใช้เพลงหน้าพาทย์บรรเลงประกอบเสริมอารมณ์ตลอดทั้งเรื่อง อีกทั้งยังมีการตัดต่อเสียงประกอบเพิ่มเข้าไป เช่นเสียงปรบมือของตัวละคร และเสียงประกอบเมื่อพิเภกแสดงอิทธิฤทธิ์ใช้นิ้วเพชรปลิดชีวิตผู้อื่น

เมื่อเปรียบเทียบแนวคิดการออกแบบเสียงระหว่างนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอและอิสระ จะเห็นได้ว่า นักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอจะมีแนวคิดในการออกแบบเสียงที่มีความตื่นตาตื่นใจมากกว่า สังเกตได้จากการใช้เสียงประกอบและเสียงเพลงประกอบในที่มีจำนวนและการทับซ้อนของเสียงมากกว่า เพราะผู้กำกับภาพยนตร์และนักออกแบบเสียงระบบอิสระ มีแนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์คนละแนวทางกับภาพยนตร์ฮอลลีวูด อย่างเช่นคุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร ได้รับอิทธิพลวิธีคิดจากภาพยนตร์คลื่นลูกใหม่ฝรั่งเศส และคุณโคอิชิ ชิมิซึ ที่ชื่นชอบวิธีคิดแบบภาพยนตร์ทดลอง

แสดงให้เห็นว่าศิลปะการแสดงประเภทอื่นของประเทศไทยส่งผลต่อแนวทางการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ไทยกระแสหลักเป็นอย่างมาก เพราะผู้ชมส่วนใหญ่ หล่อหลอมเติบโตขึ้นมากับการเสพศิลปะการแสดงไทยไม่ทางตรงก็ทางอ้อม จึงเกิดเป็นความเคยชินในการฟัง ทำให้การออกแบบเสียงภาพยนตร์ในแต่ละประเทศมีความแตกต่างกัน และไม่ใช่แค่เพียงการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ไทยเท่านั้นที่ได้อิทธิพลจากศิลปะการแสดงประเภทอื่นในประเทศ ยกตัวอย่างเช่น การออกแบบเสียงในภาพยนตร์ญี่ปุ่นจะมีลักษณะที่เป็นธรรมชาติ และใช้ความน้อยให้เป็นประโยชน์สูงสุด ดังคำพูดที่ว่า Less is More สอดคล้องกับแนวคิดในการใช้เสียงในศิลปะการแสดงหลายประเภทในประเทศที่เน้นสุนทรียภาพของความเรียบง่ายและความสงบ เช่นศิลปะการแสดงบู้โต



## บทที่ 5

### สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง "กระบวนการสร้างสรรค์งานของนักร้องแบบเสียงภาพยนตร์ไทย" ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างนักร้องแบบเสียง 5 คน ได้แก่ คุณสุนิทยั อัครวินิกุล คุณนคร โฆษิตไพศาล คุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร คุณโคอิชิ ซิมิซึ และคุณณวัฒน์ ลิขิตวงศ์

ใช้วิธีการวิจัยแบบสหวิธีการ (Multiple Methodology) โดยใช้การวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์ขนาดยาวของนักร้องแบบเสียงทั้ง 5 คน คนละ 3 เรื่อง ประกอบกับการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์นักร้องแบบเสียงและผู้กำกับภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้อง โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัยเพื่อ ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์เสียง สุนทรียภาพทางเสียงในภาพยนตร์ และการออกแบบเสียงกับความต่างทางวัฒนธรรม โดยนำแนวคิดเกี่ยวกับเสียงในภาพยนตร์ แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์เสียงของนักร้องแบบเสียงแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ภูมิทัศน์ทางเสียงในภาพยนตร์ และแนวคิดเกี่ยวกับความสุนทรีย์ของเสียงในภาพยนตร์กับมิติความต่างทางวัฒนธรรม มาเป็นแนวทางในการศึกษาวิเคราะห์

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

##### 5.1.1 ขั้นตอนการทำงานของนักร้องแบบเสียงภาพยนตร์ประเทศไทย

ขั้นตอนการสร้างสรรค์เสียงภาพยนตร์ เป็นขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ หรือ Post production ประกอบด้วยขั้นตอนหลายขั้นตอน นักร้องแบบเสียงต้องควบคุมการทำงานทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับเสียง โดยนักร้องแบบเสียงส่วนใหญ่จะนั่งแท่นควบคุมใน 3 ขั้นตอนสำคัญคือ 1) ขั้นตอนออกแบบเสียงประกอบ และ 2) ขั้นตอนผสมเสียงขั้นแรก 3) ขั้นตอนผสมเสียงขั้นสุดท้าย

ในปัจจุบันการสร้างภาพยนตร์จะทำงานบนระบบดิจิทัลเกือบทั้งหมด ในขั้นตอนการตัดต่อ (Edit) จะเป็นการทำงานในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก เพราะเป็นขั้นตอนที่จะใช้เสียงจากคลังข้อมูล (Library) วางเสียงเป็นตัวอย่างเพื่อให้นักร้องแบบ

เสียงเห็นภาพรวมของภาพยนตร์ หลังจากนั้นจะเป็นหน้าที่ของนักออกแบบเสียง ที่จะไปค้นหาและสร้างสรรค์เสียงประกอบมาแทนที่เสียงจากคลังข้อมูล รวมทั้งจัดวาง ปรับแต่งให้เสียงในภาพยนตร์ ไปจนถึงขั้นตอนปรับแต่งปรับแต่งเสียงการเคลื่อนที่ของเสียงในโรงภาพยนตร์ ในระบบรอบทิศทางหรือระบบ Surround sound

### 5.1.2 ระบบการทำงานของนักออกแบบเสียงในประเทศไทย

ระบบการทำงานเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อกระบวนการทำงานอย่างมาก ซึ่งระบบการทำงานนั้นจะสัมพันธ์กับเป้าหมายในการสร้างภาพยนตร์ แบ่งได้เป็น 2 ระบบการทำงาน คือ ระบบสตูดิโอ (Studio) และ ระบบอิสระ

#### (1) ระบบสตูดิโอ (Studio)

เป็นการทำงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์ที่มีเป้าหมายในการทำงานเพื่อรองรับระบบอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ซึ่งมีเป้าหมายในการผลิตภาพยนตร์ในเชิงพาณิชย์ ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์จะต้องสร้างงานจากกำหนดเงื่อนไขจากบริษัทสร้างภาพยนตร์ โดยมีการวางแผนชัดเจนอยู่แล้วในระดับหนึ่ง

ในประเทศไทยพบว่านักออกแบบเสียงที่ทำงานในระบบนี้จะทำงานประจำอยู่ในสตูดิโอหรือบริษัทสร้างสรรค์เสียงสำหรับภาพยนตร์ ได้แก่

คุณสุนิตย์ อัศวินิกุล เป็นเจ้าของบริษัทและทำงานประจำอยู่ที่ห้องบันทึกเสียงรามอินทรา

คุณนคร โฆษิตไพศาล เป็นเจ้าของและทำงานประจำอยู่ที่บริษัท Vanilla sky

คุณณพวัฒน์ ลิขิตวงศ์ ทำงานประจำอยู่ที่ One cool production และก่อนหน้านี้อีกันตนา แลบบอราทอรีส์

## (2) ระบบอิสระ

มีเป้าหมายในการทำงานเพื่อสร้างสรรค์งานภาพยนตร์ศิลปะ(Art Film) เป็นหลัก คือ ภาพยนตร์ที่เน้นการแสดงออกทางด้านตัวตน และความคิดมากกว่าเน้นคุณค่าทางด้านความบันเทิง มีความพยายามในการใช้กลวิธีนำเสนอที่แปลกใหม่

ในวงการภาพยนตร์ศิลปะในประเทศไทย พบว่านักออกแบบเสียงที่ทำงานในระบบนี้ ไม่ได้ทำงานประจำอยู่ที่บริษัทใดบริษัทหนึ่ง เป็นอิสระจากระบบอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ได้แก่

คุณโคอิชิ ซิมิชิ มีอาชีพหลักคือเป็นนักแต่งเพลงให้โฆษณา และเป็นเจ้าของค่ายเพลงอิสระ

คุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร นอกจากรับงานออกแบบเสียงภาพยนตร์แล้ว ยังทำงานอิสระทั้งทำเสียงภาพยนตร์โฆษณา และเป็นอาจารย์สอนทางด้านภาพยนตร์

ทั้งสองระบบ แม้จะเป็นการทำงานที่ต่างเป้าหมายกัน แต่คุณภาพที่ออกมาต้องมีความเป็นมืออาชีพในระดับสากล ซึ่งปัจจัยที่ทำให้การทำงานทั้งสองระบบมีคุณภาพที่ไม่ต่างกันก็คือ การทำงานที่ต้องพึ่งพาบุคลากรหลายฝ่ายร่วมกัน อย่างเช่นนักออกแบบเสียงอิสระต้องไปจ้างฝ่าย Foley ในสตูดิโอ

## (3) ข้อแตกต่างของทั้ง 2 ระบบ

นักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอและระบบอิสระ มีเป้าหมายที่ต่างกัน ย่อมส่งผลต่อวิธีคิดและขั้นตอนการสร้างสรรค์เสียงให้มีความแตกต่างกันไปด้วย ได้แก่

### วิธีคิดแบบงานบริการและวิธีคิดแบบศิลปิน

นักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ นั้นเป็นระบบบริการ หรือ Service คือทำเพื่อตอบสนองระบบอุตสาหกรรมภาพยนตร์ มีจุดประสงค์สำคัญในการนำออกฉายเพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้ชมจำนวนมาก ความยากของงานจึงอยู่ที่ ต้องมีมาตรฐานที่แน่นอนและเสียงที่เลือกใช้ ต้องมีความหมายเป็นสากล วิธีการออกแบบจึงจำเป็นต้องมีรูปแบบการออกแบบเสียงที่เป็นที่นิยมในตลาด



นักออกแบบเสียงระบบอิสระ ไม่จำเป็นต้องมีรูปแบบการออกแบบเสียงที่ตอบสนองผู้ชมกระแสหลัก ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการความเป็น “ศิลปิน” ของนักออกแบบเสียง เพราะต้องการวิธีคิดที่นำเสนอมาจากมุมมองของนักออกแบบเสียงอย่างอิสระ เพื่อค้นหาวิธีการสร้างสรรค์งานรูปแบบใหม่ๆ ได้ลองผิดลองถูกในการออกแบบเสียง ทำให้มีโอกาสได้ผลลัพธ์เป็นวิธีออกแบบเสียงในภาพยนตร์รูปแบบใหม่ แต่ในทางกลับกันระบบการทำงานแบบอิสระจะไม่มีขอบเขตที่แน่นอน หรือผลลัพธ์ที่ชัดเจน จึงต้องเสียเวลาไปในการลองผิดลองถูกจนกว่าจะได้ผลลัพธ์ที่พอใจ

### 5.1.3 ประวัติและอัตลักษณ์ของนักออกแบบเสียงภาพยนตร์ไทย

เนื่องจากระบบการทำงานของนักออกแบบเสียงที่มีจุดประสงค์ในการสร้างสรรค์งานที่แตกต่างกัน จึงแบ่งอธิบายออกเป็น 2 กลุ่ม คือ นักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ และนักออกแบบเสียงระบบอิสระ ดังนี้

- กลุ่มนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ (Studio)

(1) สุนิตย์ อัศวินิกุล

คุณสุนิตย์ อัศวินิกุล เป็นนักออกแบบเสียงที่ทำงานต่อเนื่องมาตั้งแต่ยุคสมัยที่การสร้างภาพยนตร์ยังเป็นระบบฟิล์ม ตั้งแต่เปิดห้องเสียงรามอินทราคือพ.ศ. 2520 จนกระทั่งเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ได้เริ่มเข้ามามีบทบาทในวงการภาพยนตร์ โดยในยุคแรกเริ่มต้นแค่ 8 Tracks เท่านั้น ทำให้การออกแบบเสียงมีความซับซ้อนและรายละเอียดน้อยกว่า ในยุคของคอมพิวเตอร์ที่ปรับแต่งเสียงทุกอย่างได้อย่างรวดเร็วในคอมพิวเตอร์ ซึ่งในการออกแบบเสียงอาจจะมี Track เสียงซ้อนกันได้เป็นหลายร้อยเสียง

เนื่องด้วยขั้นตอนการทำงานที่ยากลำบากของเทคโนโลยีการสร้างภาพยนตร์ในสมัยก่อน คุณสุนิตย์ อัศวินิกุล จึงมีวิธีคิดในการออกแบบเสียงด้วยวิธีการที่หลากหลายน้อยกว่านักออกแบบเสียงรุ่นใหม่ ที่ก้าวเข้ามาพร้อมการทำงานในระบบคอมพิวเตอร์ ส่งผลต่ออัตลักษณ์ในการออกแบบเสียง ดังนี้

### (1.1) การออกแบบเสียงที่ไม่ซับซ้อน

การออกแบบเสียงที่ไม่ซับซ้อนคือ การวางเสียงประกอบที่มีการทับซ้อนกันน้อย และให้รายละเอียดในแต่ละฉากของภาพยนตร์ค่อนข้างน้อย ซึ่งเมื่อเทียบกับการออกแบบเสียงในปัจจุบัน จะพบว่านักออกแบบเสียงรุ่นใหม่จะออกแบบเสียงประกอบที่มีรายละเอียดเสียงที่ละเอียดกว่า

เสียงบรรยากาศในผลงานของคุณสุนิตย์ ทำหน้าที่เพียงแค่เป็นฉากหลัง (Background) เพียงเท่านั้น ไม่พบหน้าที่เสริมอารมณ์หรือสร้างหมายความพิเศษใดๆ

คุณสุนิตย์ อัครวินกุล ใช้เสียงดนตรีประกอบ (music score) เป็นเครื่องมือหลักของการเสริมอารมณ์ในฉากภาพยนตร์ พบได้ในฉากสำคัญ อย่างเช่น ฉากที่น้อยถูกรถชน ในภาพยนตร์เรื่องรักน้อยนิมิตมหาศาล (2546) และฉากที่เกิดอุบัติเหตุรถคว่ำ ในภาพยนตร์เรื่องพุ่มพวง (2554) คุณสุนิตย์เลือกที่จะตัดรายละเอียดของเสียงบรรยากาศออกใช้แต่เพียงเสียงดนตรีประกอบ (music score) เสริมอารมณ์สักครู่

### (1.2) เป็นผู้เชี่ยวชาญอุปกรณ์ทำงานเสียงที่ทันสมัย

ในประเทศไทย บริษัทที่มีกำลังทุนพร้อมสำหรับอุปกรณ์คุณภาพสูงที่ทันสมัยที่สุด จะเป็นชื่อของ ห้องบันทึกเสียงรามอินทราเสมอมา

ห้องบันทึกเสียงรามอินทราเป็นห้องเสียงเจ้าแรกในประเทศไทยเสมอมา อย่างเช่นการได้เป็นเจ้าแรก ที่ได้รับลิขสิทธิ์ให้ทำงานในระบบเสียงรอบทิศทาง Dolby Digital SR-D และในปัจจุบัน ดั้งนั้นคุณสุนิตย์ อัครวินกุล จึงเป็นตัวเลือกแรกสำหรับผู้สร้างภาพยนตร์ ที่ต้องการเครื่องมือประสิทธิภาพสูงในการออกแบบเสียงภาพยนตร์

### (1.3) สร้างเอกลักษณ์ของการผสมเสียง (mix) ด้วยอุปกรณ์ระบบอนาล็อก

แม้ในปัจจุบันการทำเสียงในภาพยนตร์จะทำงานในคอมพิวเตอร์เป็นระบบดิจิทัลหมดแล้ว แต่คุณสุนิตย์ก็ยังคงมีความชื่นชอบลักษณะเสียง (Character) แบบ

อนาล็อกอยู่ ซึ่งเป็นรสนิยมส่วนตัว ที่เกิดจากความเคยชินที่เติบโตมากับระบบอนาล็อก ผลงานการออกแบบเสียงภาพยนตร์ทุกเรื่องของคุณสุนิตย์ล้วนผ่านเครื่อง Mixer ที่เป็นระบบอนาล็อก ยี่ห้อ D&R ซึ่งเป็นเครื่อง Mixer อายุยี่สิบกว่าปี ทำงานด้วยระบบอนาล็อก โดยใช้วิธีส่งสัญญาณจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ไปผ่านเครื่อง Mixer แล้วบันทึกกลับมาในคอมพิวเตอร์อีกครั้ง เพราะต้องการลักษณะเสียง (Character) แบบเสียงอนาล็อก

## (2) นคร โฆษิตไพศาล

เป็นนักออกแบบเสียงที่มีความเชี่ยวชาญการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ต่อผู้และภาพยนตร์เป็นอย่างมาก ซึ่งจุดเด่นของภาพยนตร์ทั้งสองประเภทนี้คือการออกแบบเสียงประกอบเพื่อความตื่นเต้น เร้าใจ และความน่ากลัว วิธีการในการออกแบบเสียงประกอบ (Sound effect) ของคุณนคร โฆษิต ไพศาล จะมีอัตลักษณ์ในการออกแบบเสียงเฉพาะตัว ดังนี้

(2.1) ใช้การผสมเสียงประกอบ (Sound effect) และเสียง Foley ที่หลากหลาย

การออกแบบเสียงในภาพยนตร์ต่อผู้และภาพยนตร์ผี คุณนคร โฆษิตไพศาล ใช้การผสมเสียงเพื่อทำให้คนดูไม่รู้สึถึงถึงความแปลกใหม่ โดยการออกแบบเสียง Foley เพื่อเพิ่มความตื่นเต้นเร้าใจ ใช้เสียงประกอบที่หลากหลาย ไม่ซ้ำกัน และการผสมเสียงประกอบ (sound effect) เพื่อเสริมอารมณ์

(2.2) ใช้เสียงบรรยากาศเสริมอารมณ์และสร้างความหมาย

การออกแบบเสียงบรรยากาศของคุณนคร โฆษิตไพศาล พบการใช้เพื่อเสริมอารมณ์แทนเสียงดนตรีประกอบ (Music score) อย่างเช่นการใช้เสียงบรรยากาศเสริมอารมณ์รัก ในภาพยนตร์เรื่องไม่ได้ขอให้มารัก หรือการออกแบบเสียงประกอบฉากหมู่บ้านในภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์

ในภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ ตลอดทั้งเรื่องดำเนินเรื่องอยู่บนฉากสำคัญคือ หมู่บ้านลัดดาแลนด์ โดยภาพลักษณ์ที่น่าเสนอหมู่บ้านนี้ ในภาพยนตร์เรื่องนี้เลือกใช้เสียง

บรรยากาศที่แตกต่างกัน เพื่อสร้างความหมายของหมู่บ้านลัดดาแลนด์ ในตอนต้นเสียง  
บรรยากาศในหมู่บ้านน่าอยู่ และท้ายเรื่องเสียงบรรยากาศในหมู่บ้านขวัญผวา

### (3) คุณวัฒน์ ลิขิตวงศ์

ปัจจุบันคุณวัฒน์ทำงานอยู่ที่บริษัท One cool production ผ่านงานออกแบบ  
เสียงให้กับภาพยนตร์ทั้งไทยและต่างประเทศอย่างมากมาย คุณวัฒน์ ลิขิตวงศ์ ศึกษา  
การทำงานของนักออกแบบเสียงในต่างประเทศอยู่เสมอ เพื่อเรียนรู้วิถีคิดและวิธีการลงมือ  
สร้างสรรค์เสียงแบบใหม่ นอกจากนี้ คุณวัฒน์ ลิขิตวงศ์ มีพื้นฐานมาจากการสนใจเรื่อง  
ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์(Electronic Music) มาก่อน ทำให้มีความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์สังเคราะห์  
เสียง หรือ Synthesizer เมื่อนำมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบเสียงภาพยนตร์ ทำให้อัต  
ลักษณ์ในการออกแบบเสียงที่สำคัญของคุณวัฒน์คือวิธีการทดลองสร้างสรรค์เสียง  
ประกอบ ด้วยวิธีที่หลากหลาย นอกจากนั้นยังทดลองวิธีการบันทึกเสียงและปรับแต่งเสียงอีก  
ด้วย

#### (3.1) การสร้างสรรค์เสียงประกอบด้วยเทคนิคที่หลากหลาย

ในการออกแบบเสียงประกอบในภาพยนตร์ หน้าที่สำคัญของนักออกแบบ  
เสียงคือการค้นหาเสียงประกอบที่ดีที่สุดมาใช้ในภาพยนตร์ ซึ่งคุณวัฒน์ ลิขิตวงศ์ มีการ  
สร้างสรรค์เสียงประกอบจากแหล่งที่มาของเสียงที่แตกต่างกัน ด้วยวิธีการที่หลากหลาย ทั้ง  
จากการใช้เครื่องดนตรีสร้างเสียง การบันทึกเสียง

ยกตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง ตอนหลาวชะโอน คุณวัฒน์  
ลิขิตวงศ์ ผสมเสียงระหว่างเสียงเก้าอี้เหล็กขูดพื้น เสียงหมู เสียงปลาวาฬ และเสียงคน  
นอกจากนี้ จากข้อมูลการสัมภาษณ์ การออกแบบเสียงในภาพยนตร์เรื่องฝากเอาไว้ในการเธอ  
ซึ่งมีตัวละครเอกเป็นนักว่ายน้ำ และมีฉากที่เกิดขึ้นในสระว่ายน้ำเยอะ คุณวัฒน์ ที่ได้รับ  
มอบหมายให้ออกแบบเสียงภาพยนตร์เรื่องนี้ จึงเสนอการไปบันทึกเสียงประกอบที่สระว่ายน้ำ  
ของจริง รวมทั้งบันทึกเสียงได้น้ำด้วย

### (3.2) การใช้เสียงประกอบเพื่อประโยชน์ที่หลากหลาย

#### ใช้เสียงประกอบเพื่อสร้างคาแรคเตอร์

โดยจะตีความจากเนื้อหาของภาพยนตร์ แล้ววางแนวทางการออกแบบเสียงประกอบให้สอดคล้องไปกับภาพยนตร์แต่ละเรื่อง เพื่อสร้างคาแรคเตอร์ หรือ ลักษณะเฉพาะในแก๊ตตัวละครในภาพยนตร์ หรือสร้างลักษณะเฉพาะให้กับภาพรวมของภาพยนตร์ เพื่อออกแบบเสียงประกอบเพื่อสร้างคาแรคเตอร์ให้แก๊ตตัวละครผีเปรตในเรื่อง 5 แพร่ง ตอนหลาวชะโอน และการวางแผนการออกแบบเสียงประกอบทั้งหมด ให้สร้างสรรค์ขึ้นมาด้วยเครื่องดนตรีของวงดนตรีประเภทหรือค เพื่อสร้างคาแรคเตอร์ให้ภาพรวมของภาพยนตร์เรื่อง Suckseed ให้มีความเชื่อมโยงกับดนตรีหรือคตลอดทั้งเรื่อง

#### การออกแบบเสียงประกอบเพื่อเพิ่มความรุนแรง

มีจุดประสงค์เพื่อใช้เสียงประกอบเป็นเครื่องกำหนดความรู้สึกของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์ เช่น การออกแบบเสียงในภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง ตอนหลาวชะโอน ในฉากที่ตัวละคร เป้ โดนวิญญานของภูตผีในป่าลงโทษเป้ด้วยการขว้างปาหินใส่ ในฉากนี้ คุณณวัฒน์ ลิขิตวงศ์ ออกแบบเสียงหินที่ขว้างใส่เป้ให้ฟังแล้วรุนแรงกว่าความเป็นจริงมาก ด้วยการผสมเสียงลม ประกอบกับเสียงหินกระทบกระดูกและเสียงของเลือดกระจายออกเมื่อหินกระทบหน้า

#### การออกแบบเสียงเพื่อลดความรุนแรง

การใช้เสียงเพื่อลดความรุนแรงในภาพยนตร์ ในฉากที่มีการต่อสู้กัน เพื่อทำให้เกิดความรู้สึกไม่สมจริง ผู้ชมจะเกิดความรู้สึกว่าตัวละครในฉากที่ถูกทำร้าย ไม่เจ็บปวดเหมือนความรู้สึกที่จะเกิดขึ้นในชีวิตจริง อย่างเช่น ฉากต่อสู้ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องเอคโค จีวักองโลก (2555) และในภาพยนตร์เรื่อง Suckseed ห่วยขั้นเทพ (2554) ฉากที่เอ็กซ์เล่นบาส แล้วหล่นกระแทกพื้น ในฉากนี้ แทนที่จะเป็นเสียงสมจริงเมื่อร่างกายคนหล่นกระแทกพื้น แต่คุณณวัฒน์ก็เลือกใช้เสียงประกอบแบบตลก เพื่อลดความรู้สึกเจ็บ และสร้างอารมณ์ตลก สนุกสนาน ขึ้นมาแทน

#### 5.1.4 จุดร่วมในการออกแบบเสียงของนักออกแบบเสียงระบบ Studio

จากการวิเคราะห์อัตลักษณ์ของนักออกแบบเสียงภาพยนตร์ในระบบสตูดิโอทั้ง 3 คน พบจุดร่วมในการออกแบบเสียงที่สอดคล้องกัน ดังนี้

##### (1) การออกแบบเสียงจากมุมมองบุคคลที่ 1

การออกแบบเสียงจากมุมมองบุคคลที่ 1 คือการออกแบบเสียงเพื่อให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนเป็นตัวละครในภาพยนตร์ ผู้ชมจะได้ยินและเข้าใจความหมายของเสียงเหมือนประหนึ่งเป็นตัวละครในภาพยนตร์ ทำให้ผู้ชมอยากติดตามเรื่องราวในภาพยนตร์ต่อไป เกิดความรู้สึกร่วมไปกับตัวละคร -ข้อสังเกตที่ชัดเจนคือ ผู้ชมได้ยินเสียงสนทนาดังกว่าเสียงบรรยากาศเสมอ

##### (2) การผสมเสียง (Mixing) เน้นความชัดเจน (Clarity)

ในการออกแบบเสียงในขั้นตอนผสมเสียง(mix) พบว่านักออกแบบเสียงในระบบสตูดิโอ จะออกแบบเสียงเพื่อความชัดเจน (Clarity) เป็นหลัก

โดยเสียงที่ปรากฏในภาพยนตร์จะมีภูมิทัศน์ทางเสียง เป็นลักษณะ Hi-fi soundscape ทั้งหมด คือมีภูมิทัศน์ของเสียงที่สามารถแยกแยะเสียงที่ได้ยิน คือเสียงสนทนา เสียงบรรยากาศ เสียงประกอบ และเสียงดนตรี ได้อย่างชัดเจน และมีระดับความดังของเสียง (intensity) ที่ไม่ทับซ้อนกัน แยกแยะเสียงจากการฟังได้ง่าย

##### (3) ใช้เสียงประกอบ (Sound effect) แบบ Non-Diegetic Sound เสริมอารมณ์

จากการศึกษาผลงานออกแบบเสียงของนักออกแบบเสียงในระบบสตูดิโอ พบการเสริมอารมณ์โดยใช้เสียงประกอบ (Sound effect) แบบ Non-Diegetic Sound คือเสียงที่แหล่งกำเนิดเสียงไม่ได้ปรากฏอยู่ในโลกของภาพยนตร์ ใช้เสริมให้ผู้ชมเข้าใจถึงความรู้สึกของตัวละคร เช่นรู้สึกตกใจ หมตกำลังใจ และยังใช้ในฉากตลกอีกด้วย

### 5.1.5 กลุ่มนักร้องแบบเสียงระบบอิสระ

#### (1) อัคริเศลิม กัลยามมิตร

คุณอัคริเศลิม กัลยามมิตร จบปริญญาตรี รัฐศาสตร์ด้านความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ จากมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ แล้วไปศึกษาต่อด้านภาพยนตร์ที่ Academy of Art University ที่ San Francisco ประเทศสหรัฐอเมริกา จุดสำคัญคือคุณอัคริเศลิม กัลยามมิตรไม่ได้เริ่มต้นพื้นฐานการเรียนศิลปะมาตั้งแต่ต้น จึงไม่ได้ถูกปลูกฝังทฤษฎีทางศิลปะมาเลย ในด้านหนึ่งถือเป็นความยากลำบากที่ต้องเริ่มเรียนรู้ใหม่ การไม่ถูกปลูกฝังมาทำให้คุณอัคริเศลิมเกิดการตั้งคำถามกับทฤษฎีทางศิลปะ และภาพยนตร์ที่ได้เรียนรู้ โดยเกิดความสงสัยที่ว่าทำไมภาพยนตร์ต้องเป็นไปตามทฤษฎีที่เรียนเพียงเท่านั้น จึงเป็นแรงบันดาลใจในการทดลองสร้างภาพยนตร์แบบตรงข้ามกับทฤษฎีที่ได้เรียนมา กลายเป็นการทำงานแบบภาพยนตร์ทดลองโดยไม่รู้ตัว

อีกหนึ่งแรงบันดาลใจสำคัญที่มีผลกระทบต่อรสนิยมทางภาพยนตร์ของคุณอัคริเศลิมคือ แรงบันดาลใจจากความชื่นชอบภาพยนตร์กลุ่มคลื่นลูกใหม่ฝรั่งเศส (French new wave)

กลุ่มคลื่นลูกใหม่ฝรั่งเศสมีความเชื่อตามทฤษฎีของอังเดร บาแซง (Andre Bazin) ที่กล่าวถึง ความสำคัญของภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นเครื่องมือสำรวจและบันทึกโลกตามความจริง โดยบาแซงเชื่อว่า การถ่ายทำที่บันทึกพื้นที่และบริเวณโดยรอบของวัตถุ จะเกิดความรู้สึกเหมือนจริงในภาพยนตร์ ซึ่งแนวคิดนี้ส่งผลต่อแนวทางการออกแบบเสียงของคุณอัคริเศลิม กัลยามมิตรอย่างมาก ที่เน้นความเหมือนจริงเป็นหลัก

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ผลงานการสร้างสรรค์เสียงของคุณอัคริเศลิม กัลยามมิตร พบอัตลักษณ์ในการสร้างสรรค์เสียง ดังต่อไปนี้

#### (1.1) การออกแบบภูมิทัศน์ทางเสียง (Soundscape) ให้เหมือนจริง

การออกแบบภูมิทัศน์ทางเสียงให้เหมือนจริงหมายความว่า การออกแบบเสียงในภาพยนตร์ให้ผู้ชมได้มีความรู้สึกว่าเป็นเสียงที่ได้ยินในภาพยนตร์นั้นมีความเป็นธรรมชาติ ไม่

กระตุ้นความรู้สึกให้มากขึ้นไปกว่าความเป็นจริง จะเริ่มต้นด้วยการออกแบบเสียงให้สมจริง เหมือนหูคนได้ยินก่อน แล้วค่อยพัฒนาเสียงในฉากนั้นเพิ่มเติมเสริมอารมณ์ ดังนี้

#### ปรับแต่งเสียงบรรยากาศให้มีระดับเสียง (Intensity) ใกล้เคียงเสียงบทสนทนา

การปรับเสียงบรรยากาศให้มีระดับเสียงที่ดังใกล้เคียงกับเสียงสนทนา ส่งผลให้ผู้ชม รู้สึกได้ถึงความเป็นจริง เพราะในฐานะที่ผู้ชมเป็นผู้เฝ้ามองตัวละครสองคนคุยกัน ในความเป็นจริงแล้วจะต้องได้ยินเสียงบรรยากาศที่ดังใกล้เคียงกับเสียงสนทนา เพราะมีระยะห่างจากผู้ชมและตัวละครอยู่ ซึ่งเป็นข้อแตกต่างที่เห็นได้ชัด เมื่อเปรียบเทียบกับอัตลักษณ์ร่วมของนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ ที่จะออกแบบเสียงสนทนาให้มีระดับเสียงที่ดังกว่าเสียงบรรยากาศเสมอ

#### ปรับแต่งเสียงบรรยากาศตามภูมิทัศน์ทางเสียงที่แตกต่างกัน

การปรับแต่งเสียงบรรยากาศโดยคำนึงถึงความสมจริง ที่เสียงบรรยากาศในแต่ละสถานที่ จะมีลักษณะทางภูมิทัศน์ทางเสียงที่แตกต่างกัน ทำให้ผู้ชมสัมผัสได้ถึงความแตกต่างของเสียงบรรยากาศในแต่ละสถานที่

ยกตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่องแสงศตวรรษ ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้แบ่งเป็นสองช่วง ช่วงแรกจะเป็นการดำเนินเรื่องในโรงพยาบาลชนบท ภูมิทัศน์ทางเสียง จะมีเสียงนกและเสียงลม เสียงสนทนาจึงจะกลมกลืนไปกับเสียงบรรยากาศฟังสบายหู ต่างจากช่วงที่สอง ที่เป็นการดำเนินเรื่องที่โรงพยาบาลในเมือง จะมีมิติของเสียงน้อยลง หรือเรียกว่าเสียงแบน ทำให้ผู้ชมรู้สึกอึดอัด

(1.2) หลีกเลี่ยงการใช้เสียงประกอบแบบ Non-Diegetic Sound และสร้างสรรค์เสียงประกอบจากเสียงที่มีอยู่แล้วในภาพยนตร์

การใช้เสียงประกอบประเภท Diegetic Sound เป็นการที่ใช้เสียงประกอบเฉพาะเสียงที่เกิดขึ้นจริงจากการกระทำของตัวละครและบรรยากาศรอบข้างในโลกของภาพยนตร์เท่านั้น ซึ่งการใช้เสียงประกอบแบบ Non-Diegetic Sound หรือเสียงประกอบที่ไม่เกิดขึ้นในโลกภาพยนตร์ เฉพาะในฉากที่มีความเหนือจริง



ในฉากที่มีความเหนือจริง คุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร พยายามใช้เสียงที่มาจากการบินที่กในระหว่างการถ่ายทำเท่านั้น มาปรับแต่ง บิดเบือน หรือเอามายืดขยาย โดยไม่ใช่เสียงที่มีการสังเคราะห์จากเครื่องดนตรี (Synthesizer) อย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่องแต่เพียงผู้เดียว (2554) ในฉากเปรียบเทียบเชิงนามธรรม ถ่ายจากมุมกล้องหน้ารถที่กำลังขับวนลงจากลานจอดรถ เสียงที่ปรากฏในฉากนี้จะเป็น เสียงบรรยากาศของป่าจากฉากก่อนหน้านี้ และซ้อนด้วยเสียงอุปกรณ์ทำกุญแจ ซึ่งเป็นอาชีพของตัวละครหลัก

และในภาพยนตร์เรื่องสัตว์ประหลาด ในฉากที่ตัวละครไปพบต้นไม้ที่เต็มไปด้วยหิ่งห้อย ในฉากนี้มีการผสมเสียงเสียงร้องระงมของแมลง กับเสียงของวิทยุสื่อสาร อุปกรณ์ซึ่งตัวละครหลักเคยหยิบมาใช้ในฉากอื่นของภาพยนตร์

## (2) โคอิชิ ซิมิซึ (Koichi Shimizu)

คุณโคอิชิเป็นคนญี่ปุ่นที่เกิดและเติบโตที่ประเทศญี่ปุ่น และย้ายมาอาศัยอยู่ประเทศไทยตั้งแต่ปีพ.ศ. 2546 ทำงานเป็นนักออกแบบเสียงภาพยนตร์ ทำเสียงให้ภาพยนตร์โฆษณา นักดนตรี และเป็นเจ้าของค่ายเพลงอิสระในชื่อ SO::ON Dry Flower

ด้วยรสนิยมในการชมภาพยนตร์ประเภทภาพยนตร์ทดลอง(Experimental Film) คือ ภาพยนตร์ที่หลีกเลี่ยงการบรรยายความหรือเล่าเรื่องตามแบบภาพยนตร์ปกติ ค้นหารูปแบบใหม่ๆของการรับรู้ด้วยสายตาและประสบการณ์ทางอารมณ์ความรู้สึก ประกอบกับด้วยความเป็นนักดนตรีทดลอง(Experimental Music) ทำให้คุณโคอิชิมีวิธีคิดในการสร้างสรรค์งานเสียงในภาพยนตร์ด้วยการค้นหาเสียงจากอุปกรณ์ต่างๆ ทั้งจากเครื่องดนตรีหลายชนิด เครื่องสังเคราะห์เสียง(Synthesizer) วิธีการบันทึกเสียง รวมถึงการปรับแต่งในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ รวมทั้งอุปกรณ์การสร้างสรรค์เสียงรุ่นเก่าที่เป็นระบบอนาล็อก (Analog)

คุณโคอิชิ ซิมิซึ จะมีหน้าที่หลักคือการออกแบบเสียงประกอบ(Sound effect) โดยเฉพาะ ซึ่งจะเป็นการทำงานร่วมกับคุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร ที่ทำหน้าที่ในตำแหน่งการตัดต่อเสียง (Sound editing) การผสมเสียง(Re-recording mixer) และควบคุมการออกแบบเสียงในส่วนอื่นของภาพยนตร์ การวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์ของคุณโคอิชิ ซิมิซึ จะเน้นไปที่การวิเคราะห์วิธีการสร้างสรรค์เสียงประกอบโดยเฉพาะ

(2.1) มีความกำกึ่งระหว่างการออกแบบเสียงดนตรีประกอบ(Music score)และเสียงประกอบ (Sound effect)

จากการที่คุณโคอิชิ ซิมิซึ มีพื้นฐานความสามารถทางด้านการแต่งเพลงในฐานะศิลปิน และการโปรดิวเซอร์ควบคุมการผลิตดนตรีในค่ายเพลง ทำให้การสร้างสรรคเสียงประกอบในภาพยนตร์จะใช้บุคลากรที่เป็นศิลปินในค่ายเพลง และอุปกรณ์เครื่องมือจากการทำเพลงเป็นหลัก เสียงประกอบที่ได้ จะมีลักษณะคล้ายเสียงดนตรีประกอบ คือวางควบคู่ไปกับบรรยากาศของฉาก ทำหน้าที่เสริมอารมณ์สร้างบรรยากาศ ยกตัวอย่างเช่น

ในภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาติ ในฉากที่ลูกชายของลุงบุญมี ชื่อว่าบุญส่ง ออกจากป่ากลับมาบ้านในสภาพที่กลายเป็นลิงผีแล้ว เล่าเรื่องเหตุการณ์ก่อนที่เขาจะหายตัวไปในป่า แล้วกลายเป็นลิงผี ในช่วงนี้ภาพจะตัดไปสู่ภาพเหตุการณ์ในอดีต หรือ Flash back เสียงประกอบในฉากนี้ ทำหน้าที่คล้ายเพลงประกอบ (Music score) เป็นเสียงประกอบที่เรียกว่าเสียง Drone หรือเสียงที่มีความถี่ต่ำ ลากยาวรองรับพื้นที่ตลอดทั้งช่วง วางควบคู่ไปกับภาพเพื่อเสริมอารมณ์ลึกกลับในเรื่องเล่าของบุญส่ง

(2.2) สร้างเอกลักษณ์ของเสียงประกอบด้วยระบบอนาล็อก (Analog)

ในการออกแบบเสียงประกอบ คุณโคอิชิ ซิมิซึ ใช้วิธีการทดลองปรับแต่งเสียง ด้วยเครื่องเล่นเทป (Reel Tape) ที่เป็นระบบอนาล็อก (Analog) มีจุดประสงค์เพื่อต้องการสร้างเอกลักษณ์ทางเสียงที่บันทึกด้วยระบบอนาล็อก ยกตัวอย่างเช่น การออกแบบเสียงประกอบในภาพยนตร์เรื่องนางไม้ ด้วยวิธีการดังต่อไปนี้

- ขั้นตอนแรกใช้วิธีการบันทึกเสียงลงคอมพิวเตอร์ให้เป็นข้อมูลระบบดิจิตอลก่อน
- ถ่ายข้อมูลจากคอมพิวเตอร์ไปสู่เครื่องเล่นเทปที่เป็นระบบอนาล็อก
- ใช้เครื่องเล่นเทปปรับแต่งเสียง เช่นยืดเสียง นอกจากนั้นในขั้นตอนนี้ ด้วยความไม่เที่ยงตรงของสัญญาณเสียงในระบบอนาล็อกจะทำให้เกิดเสียงรบกวน(Noise) ขึ้นมาในเนื้อเสียง
- ถ่ายข้อมูลจากเครื่องเล่นเทป ไปสู่ไฟล์ดิจิตอลในเครื่องคอมพิวเตอร์
- ปรับแต่งเสียงอีกครั้งในโปรแกรมคอมพิวเตอร์

- ได้ผลลัพธ์ออกมาเป็นเสียงประกอบ ในรูปแบบไฟล์ดิจิทัล เพื่อนำไปใช้งานต่อ

การตั้งใจทำให้เสียงมีลักษณะของความเป็นอนาล็อก(Analog) ของคุณโคอิชิ ซิมิซึ ถือว่าเป็นการนำความชอบส่วนตัว มาประยุกต์ใช้ในงาน เพื่อสร้างเสียงประกอบที่มีเสียงรบกวน(Noise) ผสมอยู่ ทำให้เสียงประกอบมีเอกลักษณ์มากยิ่งขึ้น

### (2.3) ต้องศึกษาและปรับตัวตามการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ไทย

เนื่องจากคุณโคอิชิ ซิมิซึ เป็นคนญี่ปุ่นที่เกิดและเติบโตมาในประเทศญี่ปุ่น ก่อนจะย้ายมาทำงานและอยู่อาศัยที่ประเทศไทยในระยะยาว ในช่วงที่อายุ 31 ปี เมื่อปี พ.ศ. 2546 การปรับตัวจากความคุ้นชินในวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาสู่วัฒนธรรมไทยจึงเป็นเรื่องจำเป็น ส่งผลไปถึงรสนิยมในการฟังเสียงในภาพยนตร์ที่ต้องปรับให้ตอบสนองต่อรสนิยมของผู้กำกับและผู้ชมชาวไทยไปด้วย

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ คุณโคอิชิ ซิมิซึ กล่าวว่าเมื่อได้มาทำงานที่ประเทศไทย ในช่วงแรกปัญหาที่พบเจอบ่อยครั้งคือ ความเคยชินในการปรับแต่งเสียงให้มีโทนเสียงที่แหลมหรือเสียงที่มีความย่านความถี่สูง ซึ่งเป็นรสนิยมการฟังที่เคยชินมาจากวัฒนธรรมญี่ปุ่น เพราะผู้กำกับภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์โฆษณาคนไทย จะบอกว่าเสียงแหลมเกินไปบ่อยครั้งมาก อยากรู้ให้ลดความแหลมของเสียงลง ซึ่งคุณโคอิชิ ซิมิซึสังเกตได้ว่าคนไทยที่ได้ทำงานด้วยส่วนมากจะชอบเสียงที่มีความกลมกลื่น ไม่มีโทนเสียงที่แหลมหรือทุ้มจนเกินไป

#### 5.1.6 จุดร่วมในการออกแบบเสียงของนักออกแบบเสียงระบบอิสระ

นักออกแบบเสียงระบบอิสระได้แก่ คุณอัคริศเฉลิม กัลยาณมิตร และคุณโคอิชิ ซิมิซึ ซึ่งทั้งสองคนทำงานออกแบบเสียงร่วมกันเสมอ ดังนั้นจุดร่วมที่ปรากฏจะแสดงให้เห็นถึงรสนิยมในการฟัง ที่ตรงกันของนักออกแบบเสียงทั้งสองคน ดังนี้

##### (1) ออกแบบเสียงจากมุมมองบุคคลที่ 3

การออกแบบเสียงด้วยมุมมองของบุคคลที่ 3 คือการออกแบบเสียงที่มีจุดประสงค์ที่จะให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนเป็นผู้สังเกตการณ์มองดูการกระทำของตัวละคร พบ ใน ผลงาน ภาพยนตร์ทุกเรื่องของนักออกแบบเสียงระบบอิสระ ข้อสังเกตคือ จะได้ยินเสียงบรรยากาศในระดับที่ใกล้เคียงกับเสียงสนทนา เพราะมีระยะห่างจากผู้ชมและตัวละคร อีกทั้งยังมีการให้รายละเอียดของเสียงบรรยากาศ เพื่อไม่ให้เป็นการนำความสนใจไปที่บทสนทนาเพียงอย่างเดียว ผู้ชมในฐานะผู้สังเกตการณ์ จะเลือกเป้าหมายความสนใจได้ทั่วทั้งฉากตามแต่ผู้ชมต้องการ

## (2) ไม่ใช่เสียงประกอบจากคลังข้อมูล หรือ Library

ในภาพยนตร์ผลงานของนักออกแบบเสียงในระบบอิสระ จะไม่พบการใช้เสียงประกอบจากคลังข้อมูล หรือ Library เลย ซึ่งเป็นความตั้งใจของนักออกแบบเสียง ที่ต้องการเสียงประกอบที่มีลักษณะเฉพาะตัวในภาพยนตร์ เป็นการเปิดประสบการณ์การฟังให้แก่ผู้ชมด้วยเสียงประกอบที่ไม่ซ้ำกับภาพยนตร์เรื่องอื่น

เนื่องจากภาพยนตร์นอกกระแสในประเทศไทยมีลักษณะเป็นภาพยนตร์ฟอร์มเล็ก ที่ไม่เน้นนำเสนอความตื่นตาตื่นใจ หรือไม่เน้นความยิ่งใหญ่อลังการ รายละเอียดของเสียงจึงไม่เยอะมาก นักออกแบบเสียงระบบอิสระ จึงสามารถหลีกเลี่ยงไม่ใช่เสียงประกอบจากคลังข้อมูลได้ทั้งหมด

## (3) การออกแบบเสียงเชิงทดลอง

นักออกแบบเสียงระบบอิสระมีการทดลองวิธีการออกแบบเสียงใหม่ๆ อยู่เสมอ ทั้งทางด้านอุปกรณ์และกระบวนการสร้างสรรค์ เช่น การติดไมโครโฟนที่ตากล้องเพื่อบันทึกเสียงหอบหายใจ ในภาพยนตร์เรื่องนางไม้ และการใช้เสียงที่เบาผิดปกติกระตุ้นพฤติกรรมผู้ชมให้ตั้งใจฟัง ในฉากจบของภาพยนตร์เรื่องสัตว์ประหลาด (2547)

นักออกแบบเสียงระบบอิสระจะมีพื้นที่ให้กับการออกแบบเสียงเชิงทดลองมากกว่านักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ เพราะภาพยนตร์นอกกระแสในประเทศไทยจะมีลักษณะเป็นภาพยนตร์ศิลปะ และภาพยนตร์ทดลอง ซึ่งมีเป้าหมายในการสร้างภาพยนตร์เพื่อการแสดงอ

อกทางความคิด และการค้นคว้าวิธีการใหม่ๆในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ ไม่ใช่เป้าหมายทางพาณิชย์เช่นภาพยนตร์กระแสหลัก

### 5.1.7 การออกแบบเสียงเพื่อสร้างสุนทรียภาพในภาพยนตร์ไทย

เพื่อให้เห็นภาพรวมของการออกแบบเสียงเพื่อสุนทรียภาพทางเสียงในภาพยนตร์ไทย ผู้วิจัยจึงนำแหล่งข้อมูลภาพยนตร์ที่มีฉาก (Scene) ประเภทเดียวกัน ในภาพยนตร์แต่ละเรื่องที่ศึกษา มาวิเคราะห์เพื่อหาจุดร่วมในการออกแบบเสียง

#### (1) การออกแบบเสียงในฉากรัก (Romantic Scene)

การออกแบบเสียงในฉากรักของนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ พบว่าเป็นการออกแบบเสียงให้ดนตรีประกอบ (Music score) ทำงานร่วมกับ เสียงบรรยากาศ (Ambient) เพื่อช่วยเสริมอารมณ์ เป็นรูปแบบที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในภาพยนตร์รักกระแสหลักหลายประเทศ

ในการออกแบบเสียงเพื่อสร้างสุนทรียภาพในฉากรักของนักออกแบบเสียงอิสระ พบว่านักออกแบบเสียงอิสระจะนำเสนอเรื่องราวและอารมณ์ในแต่ละฉากด้วยความคลุมเครือ ไม่ชี้้นำความรู้สึกผู้ชมอย่างชัดเจน ดังนั้นการออกแบบเสียงจึงไม่ใช่เพลงชี้้นำอารมณ์ ความรู้สึกของผู้ชม

#### (2) การออกแบบเสียงในฉากน่ากลัว (Scary Scene)

นักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ ในการออกแบบเสียงเพื่อสุนทรียภาพในฉากน่ากลัว พบว่าใช้วิธีการออกแบบเสียงเพื่อขี้้อารมณ์และทำให้ตกใจกลัว มีจังหวะการวางลำดับเสียง ดังนี้ 1) สร้างความเงียบ 2) ขี้้อารมณ์ 3) ตกใจ เป็นรูปแบบที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในภาพยนตร์ผีกระแสหลักหลายประเทศ

การออกแบบเสียงของนักออกแบบเสียงระบบอิสระ ไม่ได้มีเป้าหมายเพื่อนำเสนอความน่ากลัวจากการหลอกหลอนให้ตกใจของผี แต่นำเสนอบรรยากาศของความลึกลับและ

ความคลุมเครือในภาพยนตร์ โดยใช้เสียงประกอบสร้างบรรยากาศบีบคั้นอารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกหวาดหวั่น

### (3) การออกแบบเสียงในฉากต่อสู้ (Action)

การออกแบบเสียงเพื่อสร้างสุนทรียภาพในฉากต่อสู้ของนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ พบว่าใช้วิธีการออกแบบเสียงประกอบเพื่อเพิ่มความรุนแรงในภาพยนตร์ ให้เสียงเป็นตัวกำหนดการรับรู้ความรุนแรงของผู้ชม ให้รู้สึกตื่นเต้น เร้าใจ ด้วยวิธีการใช้ระดับเสียงที่ดังกว่าปรกติและการผสมเสียงประกอบเพื่อเสริมให้ผู้รู้สึกถึงความรุนแรงมากขึ้น เป็นรูปแบบที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในภาพยนตร์ต่อสู้กระแสหลักหลายประเทศ

การออกแบบเสียงในฉากต่อสู้ของนักออกแบบเสียงอิสระ จะไม่มีการเพิ่มหรือลดความรุนแรงลงจากภาพที่ปรากฏ เป็นการออกแบบเสียงจากมุมมองบุคคลที่ 3 ผู้ชมจะเป็นผู้สังเกตการณ์ตัวละครสองตัวที่ต่อสู้กันอยู่ โดยจะไม่มีรู้สึกเจ็บปวดร่วมไปกับตัวละคร

### (4) การออกแบบเสียงในฉากตลก (Comedy Scene)

การออกแบบเสียงเพื่อสร้างสุนทรียภาพในฉากตลก ของนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ พบการออกแบบเสียงในฉากตลกของนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ ด้วยวิธีดังนี้ 1) ใช้เสียงดนตรีประกอบเสริมอารมณ์ 2) หยอดเสียงประกอบในจังหวะตลก

การหยอดเสียงประกอบ คือ การหยอดหรือวางเสียงประกอบเป็นจุดๆ ตามช่วงที่ตัวละครมีการเคลื่อนไหว หรือวางเสียงไว้หลังจบการเล่นมุก(ตบมุก) โดยจะใช้เสียงประกอบประเภท Non-Diegetic Sound

จากผลงานภาพยนตร์ของนักออกแบบเสียงระบบอิสระ จะไม่พบฉากที่ตั้งใจออกแบบมาให้ผู้ชมหัวเราะขำขัน จึงไม่ปรากฏวิธีการออกแบบเสียงเพื่อฉากตลก

### (5) การออกแบบเสียงในภาพยนตร์แอนิเมชัน (Animation Movie)

ปัจจุบันภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยยังมีจำนวนน้อย ซึ่งการออกแบบเสียงในภาพยนตร์แอนิเมชัน จะพบในการทำงานของนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอเท่านั้น ซึ่งได้แก่ภาพยนตร์เรื่องเอกโค่ จีวัก้องโลก ผลงานออกแบบเสียงของคุณณวัฒน์ ลิขิตวงศ์ พบวิธีการออกแบบเสียงในภาพยนตร์แอนิเมชัน ดังนี้

### ออกแบบภูมิทัศน์ทางเสียงของโลกในจินตนาการ

ใช้วิธีการออกแบบเสียงให้มีบรรยากาศให้แตกต่างจากความเป็นจริง เป็นการสร้างประสบการณ์การรับรู้ทางเสียงแบบใหม่ให้แก่ผู้ชมไปพร้อมกับฉากที่แปลกตา ในขณะเดียวกันก็ยังคงมีส่วนที่สัมพันธ์กับความเป็นจริงอยู่ เพื่อให้ผู้ชมเกิดความเชื่อและคล้อยตามไปกับเรื่องราวในโลกจินตนาการใบนี้

### ออกแบบเสียงเพื่อลดความรุนแรงในภาพยนตร์

ฉากการต่อสู้ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ มีจุดประสงค์ที่ไม่ต้องการอารมณ์ดุเดือด ลุ้นระทึกมากนัก แต่มีเป้าหมายให้ผู้ชมรู้สึกสนุกสนาน และตลกขำขัน จากการปะทะกันของตัวละคร ด้วยการออกแบบเสียงประกอบต่างๆให้ไม่มีความสมจริง

การออกแบบเสียงเพื่อลดความรุนแรงในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องเอกโค่ จีวัก้องโลก มีการออกแบบเสียงที่คล้ายคลึงกับการออกแบบเสียงภาพยนตร์แอนิเมชันจากฝั่งฮอลลีวูดอย่างมาก มีการใช้เสียงประกอบที่ไม่สมจริงเพื่อใช้ลดความรุนแรง

### ใช้เสียงประกอบเสริมในฉากตลก

พบการออกแบบเสียงประกอบด้วยวิธีหยอดเสียงประกอบ เหมือนกับการออกแบบเสียงในฉากตลก ซึ่งจะวางเสียงประกอบการเคลื่อนไหวของตัวละคร และวางในจังหวะที่เป็นการตบมุก

### 5.1.8 เอกลักษณ์ในการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ไทย

จากการวิเคราะห์อัตลักษณ์ของนักออกแบบเสียงในประเทศไทย และวิธีการออกแบบเสียงเพื่อสร้างสุนทรียภาพ พบจุดร่วมที่เป็นเอกลักษณ์ในการออกแบบเสียงภาพยนตร์ไทย ดังต่อไปนี้

(1) การหยุดเสียงประกอบ เอกลักษณ์ของการออกแบบเสียงภาพยนตร์ไทย ประเภทตลก

เอกลักษณ์ที่เป็นวิธีการออกแบบเสียงที่ปรากฏเฉพาะในภาพยนตร์ไทย ไม่ปรากฏในภาพยนตร์ของประเทศอื่น คือการออกแบบเสียงด้วยวิธีการหยุดเสียงประกอบในฉากตลก มี 2 วิธีการ คือ

(1.1) การวางเสียงประกอบในจังหวะจบมุก

ผู้คนทั่วไปเรียกอย่างติดปากว่า จังหวะตั้งโป๊ะ มาจากการเล่นตลกคาเฟ่ เมื่อนักแสดงเล่นมุกจบ นักดนตรีจะตีกลองเป็นจังหวะส่งดัง ตั้งโป๊ะ

(1.2) วางตามการเคลื่อนไหวของนักแสดงตลก

เป็นการวางเสียงประกอบในจังหวะที่นักแสดงขยับตัว เพื่อให้การเคลื่อนไหวดูตลก ขบขันมากยิ่งขึ้น

การหยุดเสียงประกอบ มีรูปแบบคล้าย การออกแบบเสียงในภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยและฮอลลีวูด และมีส่วนที่คล้ายวัฒนธรรมการวางเสียงตั้งโป๊ะ ของตลกคาเฟ่ เป็นเอกลักษณ์ในการออกแบบเสียง ที่พบในฉากตลกของภาพยนตร์ไทยเท่านั้น

(2) การออกแบบเสียงกับความแตกต่างทางสภาพแวดล้อมในประเทศไทย



ภูมิทัศน์ทางเสียงในภาพยนตร์ (Cinematic soundscape) จะบ่งบอกถึงสภาพแวดล้อมในพื้นที่ หรือสภาพแวดล้อมของฉาก (Location) รายละเอียดย่อยของภูมิทัศน์ทางเสียงเหล่านี้จะแตกต่างกันไปตามแต่ละสถานที่ โดยปัจจัยหนึ่งที่ทำให้แตกต่างกันก็คือการรับรู้ของมนุษย์ต่อลักษณะทางภูมิศาสตร์ของพื้นที่นั้น

โดยจะวิเคราะห์จากสถานที่ที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยและมีภูมิทัศน์ทางเสียงที่แตกต่างกันชัดเจน 3 สถานที่ ได้แก่ ป่า ชนบท และเมืองใหญ่

### (2.1) การออกแบบภูมิทัศน์ทางเสียงของสิ่งมีชีวิตในฉากป่า

ภูมิทัศน์ทางเสียงของฉากป่าทั้งหมด มีจุดร่วมกันคือ จะมีเสียงสิ่งมีชีวิตมากมาย เช่นเสียงนก เสียงแมลง และบ้างที่มีเสียงกบเขียด เหตุก็เพราะป่าในประเทศไทยเป็นป่าดิบชื้น มีสัตว์ดำรงชีวิตอยู่ตลอดทั้งปี แต่จะต่างกันอย่างชัดเจนกับป่าในเขตเมืองหนาว ในซึ่งในบางช่วงฤดูอาจไร้ซึ่งเสียงของสิ่งมีชีวิตใดๆเลย

### (2.2) การออกแบบภูมิทัศน์ทางเสียงให้ความหมายเชิงบวกในฉากชนบท

เสียงที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย ซึ่งฉากชนบทที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยพบว่าการให้ความหมายในเชิงบวก ภูมิทัศน์ทางเสียงที่เกิดขึ้นจะเป็นในลักษณะ Hi-Fi Soundscape คือมีมิติของเสียงที่ชัดเจน เสียงรบกวน (noise) ต่ำ และมีเสียงประกอบอยู่ด้วย ให้ความรู้สึกปลอดโปร่ง มีชีวิตชีวา

ด้วยโครงสร้างของสังคมไทย ที่ประชากรในต่างจังหวัดจำนวนมากเดินทางเข้ามาทำงานในกรุงเทพฯ หรือต้องไปทำงานต่างถิ่น ต่างจังหวัดจึงเปรียบเสมือนบ้านของผู้ชมภาพยนตร์หลายคน รวมถึงผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ จึงไม่แปลกอะไรที่ภาพส่วนใหญ่ของต่างจังหวัดในภาพยนตร์ไทย จึงเป็นภาพลักษณะในทางที่ดี เริ่มตั้งแต่บทภาพยนตร์ ไปจนถึงเสียงประกอบต่างๆ

### (2.3) การออกแบบภูมิทัศน์ทางเสียงของความวุ่นวายในฉากเมือง

การออกแบบภูมิทัศน์ทางเสียงในฉากเมืองที่พบในภาพยนตร์คือ จะเป็นภูมิทัศน์ที่มีลักษณะวุ่นวาย เนื่องจากมีการรบกวน (Noise) และทับซ้อนของเสียงมาก เกิด

จากเสียงรบกวนท้องถนน และความหนาแน่นของประชากร และเมื่อเป็นเวลากลางคืน ยังคงมีเสียงรถวิ่งบนถนนบ้างประปราย บ่งบอกได้ว่ายังมีคนจำนวนมากในเมืองหลวงที่ใช้ชีวิตในเวลาช่วงกลางคืน

### (3) การออกแบบเสียงประกอบกับความเชื่อเรื่องผี

ความเชื่อเป็นส่วนหนึ่งในรากฐานสำคัญของวัฒนธรรม ซึ่งประเทศไทยคงจะปฏิเสธไม่ได้ว่าความเชื่อเรื่องผีและวิญญาณ ส่งผลต่อวัฒนธรรมอย่างมาก ดังนั้นในภาพยนตร์ผี จึงปรากฏความหมายทางวัฒนธรรมอยู่ในขั้นตอนการสร้างสรรค์เสียงเช่นกัน เป็นกระบวนการคิดที่สอดคล้องกันมาตั้งแต่ขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์ไปจนกระทั่งการออกแบบเสียง

จากการศึกษาการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ไทย พบการให้ความหมายของเสียงประกอบ จากความเชื่อเรื่องผี ดังนี้

ในภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ การออกแบบเสียงประกอบตัวละคร ผีมะขิ่น คนใช้สาวชาวพม่าในหมู่บ้านลัดดาแลนด์ที่ตายจากการฆาตกรรม เสียงประกอบและเพลงประกอบไปในทางเศร้าสร้อย ล่องลอย ทำให้ผีมะขิ่นมีลักษณะเป็นวิญญาณที่วนเวียนไปมาและเศร้าสร้อย สอดคล้องกับความเชื่อเรื่องผี ในประเทศไทย ที่ว่าผู้ที่ถูกฆาตกรรม จะกลายเป็นผีตายโหง เศร้าโศก วนเวียนทุกข์ทรมานอยู่ในบริเวณที่ตัวเองตาย ไม่สามารถไปผุดไปเกิดได้

ในภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง ตอนห้องเตียงรวม เป็นการตีความจากความเชื่อเรื่องเวทมนต์ ไสยศาสตร์ สร้างสรรค์เป็นเสียงประกอบเสียงสวดมนต์ภาษาเขมร และเสียงพูดของหมอผีที่ตั้งก้องกังวาน เป็นการออกแบบเสียงเสริมให้ความหมายของตัวละครหมอผี มีพลังอำนาจอาคมชัดเจนขึ้น

ในภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาติ กลับมองในทางตรงกันข้ามกัน เมื่อตัวละครบุญส่ง ลูกชายของลุงบุญมีที่หายไปในปี แล้วกลับมาปรากฏตัวในร่างของลิงผี เสียงพูดของบุญส่งไม่ถูกปรับแต่งให้แตกต่างจากมนุษย์คนอื่นที่อยู่ร่วมฉาก ร่วมทั้ง ฮวย วิญญาณเมียลุงบุญมีที่มากปรากฏกายร่วมโต๊ะทานข้าวด้วย ก็มีเสียงพูดที่ปกติเหมือนคนธรรมดา ก็เพราะจุดประสงค์ของภาพยนตร์ที่ไม่อยากให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกกลัว แต่กลับทำให้รู้สึกถึงความเป็นปกติธรรมดาในสังคมไทยที่เรื่องผีวิญญาณจะผสมผสานอยู่ในวิถีชีวิตเสมอมา

### 5.1.9 กระบวนการสร้างสรรค์เสียงในภาพยนตร์กับความแตกต่างทางวัฒนธรรม

การสร้างเสียงในภาพยนตร์ต้องคำนึงถึงความแตกต่างทางวัฒนธรรม จากข้อมูลการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์ และสัมภาษณ์ข้อมูลด้านประสบการณ์ทำงานของนักออกแบบเสียง พบว่า นักออกแบบเสียงจะต้องปรับตัวเพื่อทำงานร่วมกับวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน เช่น วัฒนธรรมทางภาษา และวัฒนธรรมในการใช้ชีวิตประจำวัน ซึ่งจะส่งผลต่อลักษณะของเสียง ประกอบและความหมายของเสียง ที่ปรากฏในภาพยนตร์

#### (1) วัฒนธรรมและความแตกต่างทางรสนิยมในการฟัง

จากการสัมภาษณ์นักออกแบบเสียงหลายท่าน มีความเห็นตรงกันว่าลักษณะของเสียงในภาพยนตร์ไทยกระแสหลัก มีแนวทางเดียวกับลักษณะของเสียงในภาพยนตร์ฮอลลีวูด และเกาหลีกระแสหลัก มีความคล้ายคลึงกันทั้งในแง่การออกแบบเสียงให้มี “ความดัง” และ “ความชัด” ซึ่งแตกต่างจากประเทศญี่ปุ่นที่จะมีรสนิยมการฟังที่ติดเสียงแหลม จากข้อมูลสัมภาษณ์คุณโคอิชิ ชิมิซึ

นักออกแบบเสียงภาพยนตร์ไทยที่ทำงานให้ภาพยนตร์จากวัฒนธรรมที่แตกต่าง จะต้องมีการปรับตัวเพื่อให้ตอบสนองต่อรสนิยมการฟังที่แตกต่างกัน

#### (2) Option track การออกแบบเสียงภาพยนตร์เพื่อวัฒนธรรมที่แตกต่าง

Option track คือ เสียงที่เปล่งออกมาจากตัวละคร นอกเหนือจากบทสนทนาหลัก อย่างเช่น เสียงพูดคุยจ้อแจของตัวละครประกอบในร้านอาหาร

เมื่อภาพยนตร์จากต่างประเทศที่ซื้อเข้ามาฉายในประเทศไทย ไม่ว่าจะจากฮอลลีวูด ญี่ปุ่น เกาหลี จะมี Option track แยกมาให้ด้วย นอกจากจะต้องพากย์เสียงบทสนทนาเป็นภาษาไทยแล้ว ยังต้องทำ Option track เป็นเสียงภาษาไทยอีกด้วย แสดงให้เห็นถึงการใส่ใจถึงรายละเอียดในการฟังเป็นอย่างมาก เพราะหากผู้ชมได้ยินเสียง Option track เพียงแค่เบาๆ ก็จรรู้สึกได้ทันทีว่าเป็นภาษาที่แตกต่างกัน ทำให้ความรู้สึกมีส่วนร่วมกับการภาพยนตร์ลดลงได้

## 5.2 อภิปรายผลการวิจัย

ในการอภิปรายงานวิจัยเรื่อง "กระบวนการสร้างสรรค์งานของนักออกแบบเสียงภาพยนตร์ไทย" จะแสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่างระบบการทำงาน สุนทรีภาพของเสียงในภาพยนตร์ และวัฒนธรรมทางเสียงที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยจะขออภิปรายแบ่งเป็น 7 หัวข้อ ดังนี้

1. ความเชื่อมโยงระหว่างระบบการทำงานและสุนทรีภาพทางเสียงในภาพยนตร์ไทย
2. ภูมิทัศน์ทางเสียง (Soundscape) กับการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ไทย
3. ความสำคัญของเสียงประกอบที่เพิ่มมากขึ้น
4. สุนทรีภาพจากความไม่สมบูรณ์ในระบบอนาล็อก (Analog)
5. มองเห็นแนวทางการออกแบบเสียงจากภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จในปัจจุบัน
6. น้ำเสียงของนักแสดงส่งผลต่อสุนทรีภาพทางเสียงในภาพยนตร์
7. การออกแบบเสียงต้องปรับตามวัฒนธรรมทางเสียงที่แตกต่าง

1. ความเชื่อมโยงระหว่างระบบการทำงานและสุนทรีภาพทางเสียงในภาพยนตร์ไทย

จากผลการวิจัยพบว่านักออกแบบเสียงภาพยนตร์ไทยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ 1) ระบบสตูดิโอ 2) ระบบอิสระ ซึ่งต่างกันด้วยจุดประสงค์การทำงาน คือระบบสตูดิโอทำงานภาพยนตร์เพื่อเป้าหมายเชิงพาณิชย์ทำงานเพื่อตอบสนองต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย และระบบอิสระทำงานภาพยนตร์เพื่อเป้าหมายเชิงศิลปะ ซึ่งเป็นอิสระจากนายทุนจากค่ายใหญ่ เพราะผลงานภาพยนตร์ในกลุ่มจะได้รับเงินสนับสนุนจากสถาบันศิลปะ หรือเงินทุนจากเทศกาลภาพยนตร์ต่างประเทศ และด้วยจุดประสงค์การสร้างสรรค์ที่ต่างกัน ส่งผลถึงสุนทรีภาพในผลงานออกแบบเสียงที่ต่างกันออกไป

นักออกแบบเสียงในระบบสตูดิโอ ผลงานหลักคือการออกแบบเสียงให้ภาพยนตร์ไทยกระแสหลัก ซึ่งเป็นที่รู้จักกันเสมอมาว่า ภาพยนตร์ไทยกระแสหลักได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์ฮอลลีวูดมาโดยตลอด เนื่องจากปริมาณการนำเข้าภาพยนตร์จากฮอลลีวูดที่มีปริมาณเป็นอันดับหนึ่งเสมอ ดังนั้นนักออกแบบเสียงที่จะทำงานในระบบสตูดิโอ ต้องมีแนวทางการออกแบบเสียงแบบฮอลลีวูด ก็คือการออกแบบเสียงจากมุมมองบุคคลที่ 1 เพราะ

ต้องการนำเสนอที่ชัดเจน (Clarity) โน้มน้าวให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมไปกับตัวละคร และมีระดับเสียงที่ตั้งและหนักแน่นเพื่อดึงดูดความสนใจ

ในขณะที่ฝั่งนักออกแบบเสียงระบบอิสระ จะมีสุนทรียภาพในผลงานแตกต่างจากนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ คือการออกแบบเสียงจากมุมมองบุคคลที่ 3 เพื่อต้องการให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนอยู่ในสถานะผู้สังเกตการณ์ มีการนำเสนอด้วยภูมิทัศน์ทางเสียงที่สมจริง ไม่ชี้้นำความรู้สึกผู้ชม มีการนำเสนอที่คลุมเครือ ไม่ชัดเจน และมีระดับเสียงที่ไม่ดังจนเกินไป

ชี้ให้เห็นถึงการพัฒนาและสังสมประสบการณ์จนกลายเป็นอัตลักษณ์เฉพาะตัวและแนวทางที่ชัดเจน ในการออกแบบเสียง จะส่งผลต่อการเลือกผู้ร่วมงานของผู้กำกับภาพยนตร์เป็นอย่างมาก อย่างเช่น ผู้กำกับภาพยนตร์ต่อสู้ ก็จะมีถึงคุณนคร โฆสิตไพศาล ผู้กำกับภาพยนตร์ผีหรือแอนิเมชัน ก็จะมีถึงคุณณวัฒน์ ลิขิตวงศ์ ผู้กำกับภาพยนตร์ศิลปะ ที่ต้องการวิจิตในแบบศิลปินจากนักออกแบบเสียง คุณอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล และคุณเป็นเอก รัตนเรือง ก็เลือกทำงานกับคุณอัคริเฉลิม กัลยาณมิตร เป็นตัวเลือกแรกเสมอ

## 2. ภูมิทัศน์ทางเสียง (Soundscape) กับการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ไทย

การออกแบบเสียงในภาพยนตร์ไทย มีแนวคิดสอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง Soundscape ของ Raymond Murray Schafer จากการวิจัยพบว่า หัวใจสำคัญของการออกแบบเสียงบรรยากาศ คือคือการเลือกสรรเสียงประกอบ (Sound effect) ซึ่งมีวิธีการคัดเลือกเหมือนแนวคิดเรื่ององค์ประกอบสำคัญ 3 อย่างของ Soundscape คือ Keynotes, Sound signals, Sound marks คือการวิเคราะห์เพื่อหาเสียงที่มีความสำคัญต่อภูมิทัศน์ ซึ่งในการออกแบบเสียงภาพยนตร์ ก็คือการเลือกเสียงประกอบที่ควรมีในฉาก อย่างเช่น เสียงแมลงในฉากป่า เสียงคลื่นในฉากริมทะเล หรือเสียงรถมอเตอร์ไซค์ในฉากต่างจังหวัด

การวิเคราะห์กระบวนการออกแบบเสียงภาพยนตร์ด้วยแนวคิด Soundscape ทำให้กระบวนการเพื่อสร้างสรรค์เสียงบรรยากาศได้อย่างชัดเจนขึ้น ซึ่งนอกจากการศึกษาเสียงบรรยากาศในภาพยนตร์ไทยแล้ว ยังมีหนทางที่น่าสนใจอยู่อีกมาก ที่จะศึกษาเสียงบรรยากาศในภาพยนตร์ของประเทศอื่นที่มีภูมิประเทศและวัฒนธรรมแตกต่างกัน

### Hi-fi soundscapes และ Lo-fi soundscape ในภาพยนตร์ไทย

จากแนวคิดเรื่องมิติของเสียง ของ Raymond Murry Schafer ที่แบ่งออกเป็น 1) Hi-fi soundscape คือภูมิทัศน์ทางเสียงที่มีมิติมาก สามารถแยกแยะเสียงต่างๆได้อย่างชัดเจน มีเสียงรบกวนน้อย และ 2) Lo-fi soundscape คือภูมิทัศน์ทางเสียงที่มีมิติน้อย แยกแยะเสียงต่างๆได้อย่างไม่ชัดเจน และมีเสียงรบกวนอยู่มาก

จากผลการวิจัย พบว่าในการออกแบบเสียงภาพยนตร์ของนักออกแบบเสียงทุกคน จะมีลักษณะเป็น Hi-fi soundscape โดยพื้นฐาน ซึ่งจะพบลักษณะที่เป็น Lo-fi soundscape เฉพาะบางฉากของนักออกแบบเสียงระบบอิสระเท่านั้น

เนื่องจากไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ประเภทใดก็ตาม ต่างก็มีเป้าหมายเพื่อสื่อสารกับผู้ชม การออกแบบภูมิทัศน์ทางเสียงแบบ Hi-fi soundscape จึงตบโจทย์มากที่สุด โดยพื้นฐานผู้ชมจะต้องแยกแยะเสียงสนทนาออกจากเสียงบรรยากาศและเสียงประกอบได้ จะเห็นได้ชัดจากภาพยนตร์กระแสหลักที่ต้องการความชัดเจน (Clarity) ในการสื่อสาร แต่ก็มีบ้างที่กลุ่มนักออกแบบเสียงอิสระ พยายามจะสร้างความคลุมเครือให้กับการสื่อสารที่ต้องการจะสื่อ เพื่อเว้นพื้นที่ให้ตีความ เป็นรูปแบบหนึ่งที่พบได้ในภาพยนตร์ศิลปะ ซึ่งนักออกแบบเสียงระบบอิสระจะมีการปรับแต่งให้เสียงสนทนา เสียงบรรยากาศ และเสียงประกอบ มีความโดดเด่นเท่าเทียมกัน มีการให้ความสำคัญกับการใช้ Noise หรือเสียงรบกวนเพิ่มเติมเข้ามา

ในการออกแบบเสียงภาพยนตร์ไทย การปรับแต่งภูมิทัศน์ทางเสียงให้เป็น Hi-fi soundscape จึงเป็นรูปแบบหลักที่พบ เพราะเป็นรูปแบบที่สามารถสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และภูมิทัศน์ทางเสียงที่เป็น Lo-fi soundscape จะถูกใช้เป็นเครื่องมือของนักออกแบบเสียงระบบอิสระ เพราะต้องการที่ลบความชัดเจนในการสื่อสารลงบ้าง เพื่อให้เกิดความคลุมเครือของบรรยากาศในภาพยนตร์

### 3. ความสำคัญของเสียงประกอบที่เพิ่มมากขึ้น

ความแนวความคิดเรื่องเสียงในภาพยนตร์ เสียงประกอบ ระบุว่า เป็นเสียงที่เป็นตัวแทนของสิ่งที่เกิดขึ้นในภาพ มักจะสัมพันธ์กับเวลา สถานที่ และการกระทำของสิ่งนั้น

(คณะกรรมการกลุ่มผลิตชุดวิชาทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น, 2548: 174) และเสียงประกอบจะมีหน้าที่เสริมสร้างจินตนาการของผู้ชมให้มากกว่าการรับรู้จากภาพเพียงอย่างเดียว

จากผลการวิจัยทำให้พบว่าในปัจจุบัน การออกแบบเสียงประกอบในภาพยนตร์ไทยสามารถทำหน้าที่ได้มากกว่าแค่การเสริมสร้างจินตนาการของผู้ชม ได้แก่การออกแบบเสียงของคุณณวัฒน์ ลิขิตวงศ์วง ซึ่งใช้เสียงประกอบที่สร้างจากเครื่องดนตรีร็อค สร้างคาแรคเตอร์ให้ภาพรวมของภาพยนตร์เรื่อง Suckseed และการใช้เสียงประกอบควบคุมพฤติกรรมผู้ชม ในฉากจบของภาพยนตร์สัตว์ประหลาด ซึ่งปรับแต่งให้เสียงประกอบมีระดับเสียงที่ดังกว่าเสียงสนทนาและมีการทับซ้อนกันของเสียงที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้ชมเกิดพฤติกรรมตั้งใจฟังเสียงมากกว่าปกติ

แสดงให้เห็นว่าในปัจจุบันการออกแบบเสียงภาพยนตร์ไทยมีพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยการสรรหาวิธีการใช้เสียงประกอบในรูปแบบใหม่ ทำให้เสียงประกอบมีความสำคัญกับภาพยนตร์มากยิ่งขึ้น

#### 4. สุนทรียภาพจากความไม่สมบูรณ์ในระบบอนาล็อก (Analog)

จากแนวความคิดเรื่องระบบเสียง ซึ่งระบุว่าความแตกต่างของระบบบันทึกเสียงแบบอนาล็อก (Analog) และระบบบันทึกเสียงแบบดิจิทัล (Digital) คือ การทำงานของระบบอนาล็อก (Analog) นั้นคือการแปลงคลื่นเสียงให้กลายเป็นสัญญาณไฟฟ้าเพื่อทำการบันทึก แต่การทำงานของระบบดิจิทัล (Digital) จะเป็นการแปลงคลื่นเสียงเป็นระบบตัวเลขเพื่อบันทึก ในลักษณะเหมือนเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ (รองศาสตราจารย์บรรจง โกศลวัฒน์, 2543: 60)

ข้อเสียของระบบอนาล็อกก็คือ มีโอกาสที่เสียงที่ถูกบันทึกจะผิดเพี้ยนไปได้ ด้วยปัจจัยเรื่องความผิดพลาดของอุปกรณ์บันทึกหรืออุปกรณ์แปลงสัญญาณไฟฟ้าเป็นสัญญาณเสียง ซึ่งการแปลงสัญญาณและการโอนถ่ายข้อมูลแบบรหัสตัวเลขในระบบดิจิทัลจะมีความเที่ยงตรงมากกว่า มีผลทำให้เสียงคมชัดเสมอ

จากผลงานวิจัยพบว่า ในการออกแบบเสียงภาพยนตร์ไทยมีการนำข้อผิดพลาดของระบบอนาล็อกมาใช้สร้างเอกลักษณ์ให้กับเสียงประกอบในภาพยนตร์ เกิดเป็นสุนทรียภาพที่แตกต่างจากระบบดิจิทัล ได้แก่ การออกแบบเสียงของคุณสุนิตย์ อัศวินิกุล ที่ใช้เครื่องปรับแต่งเสียง(Mixer)ระบบอนาล็อก และการใช้เครื่องเล่นเทปรีล (Reel)ระบบอนาล็อกในการสร้างสรรค์เสียงประกอบ ของคุณโคอิชิ ซิมิซึ ซึ่งคุณโคอิชิ ซิมิซึให้เหตุผลว่า เครื่องเล่นเทปรีลระบบอนาล็อกจะทำให้เกิดเสียงรบกวน (Noise) ผสมเข้ามาในเนื้อเสียง เกิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของเสียงประกอบ

แสดงให้เห็นว่านักออกแบบเสียงภาพยนตร์ไทย ประยุกต์ความผิดพลาดของระบบระบบอนาล็อกเพื่อสร้างสุนทรียภาพให้กับเสียงประกอบ ดังนั้นความแตกต่างระหว่างระบบบันทึกเสียงทั้งสองระบบ ไม่ได้ส่งผลเพียงแค่วิธีการออกแบบเสียง แต่ยังส่งผลไปถึงสุนทรียภาพที่แตกต่างกันอีกด้วย

5. มองเห็นแนวทางการออกแบบเสียงจากภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จในปัจจุบัน

เนื่องจากงานวิจัยชิ้นนี้ เลือกวิวเคราะห์จากภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงและนักออกแบบเสียงที่ประสบความสำเร็จทำให้มองเห็นรูปแบบของการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ไทย ซึ่งเป็นที่ยอมรับจากผู้กำกับภาพยนตร์ และเป็นที่ชื่นชอบจากผู้ชมในปัจจุบัน โดยแยกอธิบายแต่ละฉากได้ดังนี้

ฉาก	รูปแบบการออกแบบเสียง
การออกแบบเสียงในฉากรัก	- ใช้เสียงดนตรีประกอบเสริมอารมณ์ - ใช้เสียงบรรยากาศเสริมอารมณ์
การออกแบบเสียงในฉากน่ากลัว	- ลำดับการวางจังหวะเสียงเพื่อขยี้อารมณ์ และทำให้ตกใจกลัว ดังนี้



	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. สร้างความเงียบ</li> <li>2. ขยี้อารมณ์</li> <li>3. ตกใจ</li> </ol>
การออกแบบเสียงในฉากต่อสู้	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้เสียงประกอบเพิ่มความรุนแรง ดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ใช้ระดับเสียงที่ดังกว่าปกติ</li> <li>2. ผสมเสียงประกอบเพื่อเสริมให้รู้สึกถึงความรุนแรงมากยิ่งขึ้น</li> </ol> </li> </ul>
การออกแบบเสียงในฉากตลก	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้เสียงดนตรีประกอบเสริมอารมณ์</li> <li>- หยอกล้อเสียงประกอบในจังหวะตลก</li> </ul>
การออกแบบเสียงในภาพยนตร์แอนิเมชัน	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ออกแบบภูมิทัศน์ทางเสียงของโลกในจินตนาการ</li> <li>- ออกแบบเสียงเพื่อลดความรุนแรงในภาพยนตร์</li> <li>- ใช้เสียงประกอบลดความรุนแรง</li> </ul>

#### ตารางที่ 5.1 รูปแบบการออกแบบเสียงของนักออกแบบเสียงระบบสตูดิโอ

จุดร่วมของวิธีการออกแบบเสียงที่พบ ออกแบบโดยนักออกแบบเสียงที่ประสบความสำเร็จในวงการภาพยนตร์ไทยปัจจุบัน มาจากภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงซึ่งประสบความสำเร็จในตลาดภาพยนตร์กระแสหลักในประเทศไทย และหลายเรื่องก็ประสบความสำเร็จในตลาดต่างประเทศด้วยเช่นกัน

การประสบความสำเร็จในด้านรายได้หมายความว่าผู้ชมส่วนมากมีความชื่นชอบ ดังนั้นจุดร่วมในรูปแบบการออกแบบเสียงที่พบ จึงแสดงให้เห็นถึงรูปแบบการออกแบบเสียงที่ผู้ชมในยุคสมัยปัจจุบันนิยม

ฉาก	รูปแบบการออกแบบเสียง
การออกแบบเสียงในฉากรัก	- ไม่ใช่เสียงดนตรีประกอบ - ปรับแต่งเสียงเหมือนจริง
การออกแบบเสียงในฉากน่ากลัว	- ใช้เสียงประกอบสร้างบรรยากาศบีบคั้น อารมณ์
การออกแบบเสียงในฉากต่อสู้	- ปรับแต่งเสียงเหมือนจริง
การออกแบบเสียงในฉากตลก	- ไม่พบการออกแบบเสียงในฉากตลก

### ตารางที่ 5.2 รูปแบบการออกแบบเสียงของนักออกแบบเสียงระบบอิสระ

ผลงานภาพยนตร์ของนักออกแบบเสียงระบบอิสระ แม้จะไม่ประสบความสำเร็จทางด้านรายได้จากการฉายภาพยนตร์ แต่ก็ยังเป็นภาพยนตร์ที่ล้วนประสบความสำเร็จในด้านรางวัล และได้รับการยอมรับจากต่างประเทศเป็นอย่างมาก แสดงให้เห็นถึงแนวทางการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ศิลปะในประเทศไทยของยุคสมัยนี้

รูปแบบการออกแบบเสียงที่นิยมในยุคสมัยปัจจุบัน ของนักออกแบบเสียงทั้งสองระบบ สามารถนำไปศึกษาเพิ่มเติมเพื่อเทียบเคียงกับยุคสมัยอื่น เพื่อให้เห็นถึงพัฒนาการและกระแสการเปลี่ยนแปลงของนักออกแบบเสียงภาพยนตร์ไทย ในแต่ละยุคสมัยได้

### 6. น้ำเสียงของนักแสดงส่งผลต่อสุนทรียภาพทางเสียงในภาพยนตร์

เสียงในภาพยนตร์ประกอบไปด้วยเสียงสนทนา เสียงประกอบ และเสียงเพลงประกอบ เสียงทั้ง 3 ประเภทล้วนมีผลต่อสุนทรียภาพทางเสียง ซึ่งในมุมมองการศึกษาภูมิทัศน์ทางเสียง (Sound scape) เสียงที่เปล่งออกมาจากตัวละครก็นับเป็นหนึ่งในองค์ประกอบของภูมิทัศน์ทางเสียง ดังนั้นเสียงที่เปล่งออกมาจากตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นเสียงสนทนาหรือเสียงที่ไม่มีความหมาย จึงส่งผลต่อสุนทรียภาพทางเสียงในภาพยนตร์

เสียงของมนุษย์นั้นมีคุณลักษณะของเสียงที่แตกต่างกันไป เหมือนกับเสียงจากเครื่องดนตรีที่แตกต่างกัน มีระดับความสูง-ต่ำของเสียง ความดัง-ค่อย ความต่อเนื่องและคุณภาพของเสียง ซึ่งจะไปกระตุ้นจินตภาพของสีสัน น้ำหนัก และผิวสัมผัสของเสียงอันหลากหลาย

(จิริยูทธ์ สิ้นธุพันธ์, 2554: 13) น้ำเสียงของตัวละครจึงส่งผลสุนทรียภาพทางเสียงที่ผู้ชมจะได้รับ โดยเฉพาะภาพยนตร์ในยุคก่อน ผู้ชมต้องการฟังน้ำเสียงที่ไพเราะของนักแสดง อย่างเช่นเมื่อเนื้อเสียงของนักแสดงตัวพระเอกไม่ไพเราะ จึงต้องพากย์เสียงให้น้ำเสียงไพเราะ เสียงหล่อให้เข้ากับหน้าตาของพระเอก (สุนิตย์ อัครวินิกุล, สัมภาษณ์, 20 พฤศจิกายน 2557)

แม้ในปัจจุบันผู้ชมไม่นิยมเสียงที่ไพเราะสมบูรณ์แบบเหมือนเช่นแต่ก่อน แต่การเปล่งน้ำเสียงของนักแสดง ก็ส่งผลต่อสุนทรียภาพทางเสียงโดยรวมในแต่ละฉากของภาพยนตร์ เสียงที่เปล่งออกมาแล้วไม่น่าฟังสามารถทำให้เสียงในฉากนั้นไม่น่าฟังขึ้นมาได้ รบกวนเสียงประกอบที่นักออกแบบเสียงตั้งใจสร้างสรรค์มาอย่างดี ดังนั้นนอกจากตัวนักแสดงที่ต้องใส่ใจฝึกฝนการควบคุมเสียงแล้ว ผู้กำกับภาพยนตร์ยังต้องมีความรู้และใส่ใจการควบคุมน้ำเสียงของนักแสดง และตระหนักอยู่เสมอว่า น้ำเสียงของนักแสดงนั้นจะส่งผลไปจนถึงขั้นตอนการสร้างสรรค์เสียงอื่นๆในภาพยนตร์

การฝึกฝนออกเสียงของนักแสดงยังส่งผลไปถึงขั้นตอนการทำ ADR คือการบันทึกเสียงสนทนาของนักแสดงใหม่ หลังจากถ่ายทำไปแล้ว นักแสดงต้องบันทึกเสียงสนทนาในแบบเนียนและตรงกับจังหวะการพูดของภาพ ซึ่งนักแสดงต้องควบคุมน้ำเสียงและอารมณ์ให้ได้เทียบเท่ากับตอนแสดงจริง ซึ่งคุณนคร โฆษิตไพศาล กล่าวว่านักแสดงภาพยนตร์ไทยที่ professional จริงๆ สามารถบันทึกเสียง ADR แล้วควบคุมน้ำเสียงและอารมณ์ได้เหมือนเดิมหายากอยู่เหมือนกัน (นคร โฆษิตไพศาล, สัมภาษณ์, 13 พฤศจิกายน 2557)

## 7. การออกแบบเสียงต้องปรับตามวัฒนธรรมทางเสียงที่แตกต่าง

ในปัจจุบันภาพยนตร์กลายเป็นสื่อสากลที่เชื่อมโยงกันไปหมดทั่วโลก มีการแลกเปลี่ยนความรู้และบุคลากรสร้างสรรค์เสียงระหว่างประเทศมากมาย และมีแนวโน้มว่าในอนาคต จะเกิดการงานข้ามวัฒนธรรมกันมากยิ่งขึ้นไปอีก ยกตัวอย่างเช่นคุณณพวัฒน์ ลิขิตวงษ์ นักออกแบบเสียงชาวไทยที่ร่วมงานออกแบบเสียงให้ หว่อง กาไว ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวฮ่องกง หรือการที่ภาพยนตร์จากหลายประเทศในเอเชียมา Mix เสียงกับคุณสุนิตย์ อัครวินิกุล ที่ห้องบันทึกเสียงรามอินทรา และคุณโคอิชิ ซิมิซึ ซึ่งเป็นคนญี่ปุ่นที่เกิดและเติบโตมาในประเทศญี่ปุ่น ย้ายมาอยู่อาศัยและทำงานออกแบบเสียงที่ประเทศไทย

จากผลการวิจัย ทำให้มองเห็นว่าการปรับตัวของนักออกแบบเสียงที่ต้องใส่ใจอยู่ 2 หัวข้อสำคัญได้แก่ 1) ปรับตามวัฒนธรรมการฟัง 2) เรียนรู้ความหมายของเสียง

### (1) ปรับตามวัฒนธรรมการฟัง

วัฒนธรรมการฟัง ความเคยชินจากการเติบโตมาในสภาพแวดล้อมที่แตกต่าง เป็นผลจากเสียงที่ได้ยินอยู่ในชีวิตประจำ หรือเสียงจากสื่อที่เสพอยู่เป็นประจำ อย่างเช่นผู้ที่เติบโตมาในชนบท จะมีวัฒนธรรมการฟังที่ไม่ชินกับเสียงรบกวนภายในเมืองใหญ่ อาจเกิดความรู้สึกหงุดหงิด ไม่สงบ แต่คนที่เติบโตมาในเมืองใหญ่ก็จะรู้สึกเคยชินกับเสียงรบกวนในเมือง

จากการสัมภาษณ์นักออกแบบเสียงทั้ง 5 คน มีความเห็นตรงกันว่าลักษณะของเสียงในภาพยนตร์ไทยกระแสหลัก มีแนวทางเดียวกับลักษณะของเสียงในภาพยนตร์ฮอลลีวูดและเกาหลีกระแสหลัก มีความคล้ายคลึงกันทั้งในแง่การออกแบบเสียงให้มี “ความดัง” และ “ความชัด” ซึ่งแตกต่างจากประเทศญี่ปุ่นที่จะมีรสนิยมการฟังที่ติดเสียงแหลม

ซึ่งความแตกต่างทางรสนิยมการฟังมีผลต่อการทำงานของนักออกแบบเสียง ที่ต้องปรับตัวตามวัฒนธรรมของประเทศเจ้าของภาพยนตร์ เช่นคุณโคอิชิ ซิมิซึ ที่เป็นคนญี่ปุ่น เมื่อมาทำงานในประเทศไทย จากเดิมที่ติดการปรับแต่งเสียงไปในโทนเสียงแหลม ก็ต้องเปลี่ยนแปลงการปรับเสียงให้ฟังแล้วกลมกลืนขึ้นตามรสนิยมการฟังของคนไทย หรือคุณสุนิตย์ อัศวินิกุล ที่ต้องปรับแต่งเสียงให้ดังมากกว่าปกติ เมื่อทำงานให้ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวเกาหลี แสดงให้เห็นว่านักออกแบบเสียงต้องมีการเรียนรู้เพื่อทำความเข้าใจกับรสนิยมการฟังที่แตกต่างของแต่ละประเทศ เพื่อตอบสนองวัฒนธรรมการฟังของผู้กำกับภาพยนตร์และทีมงานจากประเทศอื่น รวมทั้งต้องตอบสนองต่อผู้ชมกลุ่มเป้าหมายหลักของภาพยนตร์เรื่องนั้น

### (2) เรียนรู้ความหมายของเสียง

นักออกแบบเสียงต้องเรียนรู้ถึงการให้ความหมายต่อเสียงในแต่ละวัฒนธรรมอีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น ในบทความ Sound, silence and the city-in-film: Reconsidering the myth of the cinematic city (Aalbers, 2011) ก็กล่าวว่า จากการศึกษาจาก 3 เมืองใหญ่

ในทวีปยุโรป เสียงบรรยากาศความวุ่นวายจะให้ความหมายถึงความเจริญ และในทางกลับกัน ความเงียบจะให้ความหมายถึงความผิดปกติ ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับภาพยนตร์ไทย จะพบว่า เสียงของเมืองใหญ่ในภาพยนตร์ไทยจะให้ความหมายถึงความวุ่นวาย ความไม่สงบ

นอกจากนั้นยังต้องเรียนรู้ความหมายของเสียงที่สอดคล้องกับวัฒนธรรม อย่างเช่น การที่คุณโคอิชิ ซิมิซึ พยายามเข้าใจความหมายของตัวละครผี ในภาพยนตร์เรื่องนางไม้ เพราะความเชื่อเรื่องนางไม้ของประเทศไทย เป็นความเชื่อที่แตกต่างจากประเทศญี่ปุ่น และการออกแบบเสียงผีมะขิน สาวชาวพม่าที่ถูกฆาตกรรม คุณนคร โฆษิตไพศาล ใช้วิธีการบันทึกเสียงพูดภาษาพม่า เพื่อใช้เป็นเสียงประกอบในตอนผีมะขินปรากฏตัว

การเรียนรู้ความหมายของเสียง จะทำให้ผลงานออกแบบเสียงสามารถให้รายละเอียดทางวัฒนธรรมแก่ผู้ชมได้ ผู้ชมจะได้ซึมซับความหมายของเสียงได้อย่างเข้าใจ และในบางครั้งการนำเสนอความหมายของเสียงจากวัฒนธรรมที่แตกต่าง ก็สามารถช่วยให้ผู้ชมเกิดประสบการณ์ใหม่ในการฟัง

สุดท้ายการเรียนรู้จากวัฒนธรรมที่แตกต่าง จะนำไปสู่ผสมผสานทางวัฒนธรรม เกิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ปรากฏอยู่ในเสียงภาพยนตร์ ภาพยนตร์เป็นสื่อที่ประเทศไทยรับเข้ามา ในยุคสมัยที่ศิลปะการแสดงอื่นในประเทศเติบโตอย่างกว้างขวางแล้ว เช่นลิเก ลำตัด ละครร้อง ละครวิทยุ แม้แต่คำว่า "หนัง" ยังเป็นการยืมคำจากเทคนิคการแสดงที่เรียกว่า "หนังใหญ่" สะท้อนว่าภาพยนตร์เป็นสื่อหนึ่งที่เชื่อมต่อของการแสดงแบบ โบราณ ของไทย (นิธิ เอียวศรีวงศ์, 2538, 88) ดังนั้นภาพยนตร์จึงเป็นพื้นที่ของการพบกันของวัฒนธรรมเก่า และวัฒนธรรมใหม่ ดังผลการวิจัยที่พบว่า รูปแบบการออกแบบเสียงภาพยนตร์ตลกในประเทศไทย มีลักษณะของการผสมผสานวิธีการใช้เสียงในการเล่นตลกคาเฟ่ กับเทคนิคการวางเสียงประกอบการเคลื่อนไหวในภาพยนตร์

การทำงานข้ามวัฒนธรรมของนักออกแบบเสียงในปัจจุบัน จำเป็นต้องมีความพร้อมในการเปิดรับ เพื่อปรับวิธีการออกแบบเสียงให้สนองต่อวัฒนธรรมการฟังที่แตกต่าง นอกจากนั้นยังต้องเรียนรู้ถึงความหมายของเสียงที่มีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรม ก่อนที่จะก้าวไปสู่การนำความรู้ความเข้าใจ มาผสมผสานเพื่อหาจุดร่วมของเสียงในภาพยนตร์ ที่สามารถตอบสนองต่อผู้ชมได้ดี พร้อมทั้งยังมีคุณค่าในทางศิลปะอีกด้วย

### 5.3 ข้อจำกัดในการวิจัย

1. ข้อจำกัดของอุปกรณ์ขยายเสียง เนื่องจากงานวิจัยนี้ศึกษาจากภาพยนตร์ที่ออกจากโรงภาพยนตร์ไปแล้ว ทำให้ต้องวิเคราะห์เสียงในภาพยนตร์ด้วยการฟังจากหูฟังและลำโพงตั้งโต๊ะ รองรับได้แค่ระบบ Stereo เสียงในภาพยนตร์จะแบ่งได้แค่ 2 ทิศทาง คือซ้ายและขวาเท่านั้น ซึ่งเสียงในภาพยนตร์ทุกเรื่อง อย่างน้อยที่สุดจะถูกปรับเป็นระบบ Dolby Surround 5.1 คือระบบเสียงรอบทิศทาง สามารถแยกทิศทางของเสียงได้ 5 ทิศทาง เพื่อฉายในโรงภาพยนตร์ ดังนั้นงานวิจัยชิ้นนี้ จึงไม่สามารถวิเคราะห์สุนทรียภาพที่เกิดจาก "การเคลื่อนที่ของเสียง" เป็นกระบวนการสำคัญในขั้นตอน Final-mix ซึ่งเป็นกระบวนการสำคัญที่นักออกแบบเสียงแต่ละคนมีวิธีการที่แตกต่างกัน

2. ข้อจำกัดเรื่องข้อมูลจากการสัมภาษณ์ เนื่องจากภาพยนตร์ที่คัดเลือกมาศึกษาบางส่วนผลิตเสร็จสิ้นมาเป็นเวลานาน ทำให้นักออกแบบเสียงและผู้กำกับภาพยนตร์จำกระบวนการสร้างสรรค์ส่วนใหญ่ไม่ได้ ทำให้ผู้วิจัยได้ข้อมูลเรื่องกระบวนการสร้างสรรค์มาแค่บางส่วน เท่าที่ผู้ถูกสัมภาษณ์จำได้เท่านั้น

### 5.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยในอนาคต

ในปัจจุบันยังพบงานวิจัยเกี่ยวกับการศึกษาเรื่องเสียงในภาพยนตร์อยู่เป็นจำนวนน้อย ซึ่งจากการค้นคว้าจะพบการศึกษาเรื่องการออกแบบเสียงเป็นส่วนหนึ่งในการศึกษาภาพยนตร์ในประเด็นอื่น เช่น งานวิจัยของก้อง พาหุรักษ์ เรื่อง "ฐานะประพันธกรในภาพยนตร์ของ อิงค์มาร์ เบิร์กแมน" และงานวิจัยของธนพล เซาว์นวนิชย์ เรื่อง "สัมพันธลักษณ์ของการแสดงและพื้นที่ในภาพยนตร์ของไฉ่หมิงเลียง" งานวิจัยที่ยกมาทั้งสองชิ้นกล่าวถึงการออกแบบเสียงเพียงแค่ช่วงหนึ่งของงานวิจัยเพียงเท่านั้น

ยังมีแง่มุมเกี่ยวกับเสียงในภาพยนตร์ให้ศึกษาอีกมาก นอกจากการศึกษาผลงานของนักออกแบบเสียงที่มีจำนวนมากภายในโลกภาพยนตร์ การออกแบบเสียงในผลงานภาพยนตร์ของผู้กำกับภาพยนตร์ หรือการออกแบบเสียงจากภาพยนตร์ประเทศใดประเทศหนึ่ง ก็ยังเป็นสิ่งที่น่าค้นหาอยู่เสมอ ยังมีพื้นที่ในการศึกษาเสียงในภาพยนตร์อีกมากมาย ที่รอให้ผู้ที่

ความสนใจเลือกหยิบมาศึกษา เพื่อสร้างเป็นองค์ความรู้ให้แก่วงการศึกษา และวงการผลิต  
ภาพยนตร์ไทย



## รายการอ้างอิง

- Aalbers, J. (2011). *Sound, silence and the city in film : Reconsidering the myth of the cinematic city*. London: n.p.
- Bamus, J. (2012). *Music and Meaning in the Soundtrack of Quentin Tarantino's Inglourious Basterds*. (Masters of Arts), National University of Ireland.
- Bender, S. (2014). There is Nothing to Carry Sound : Defamiliarization and Reported Realism in Gravity. *Senses of Cinema*.
- Bordwell, D. T., k. (1997). *Film Art : An Introduction* (5 ed.). New York: McGraw-Hill.
- Chattopadhyay, B. (2012). The cinematic soundscape : conceptualising the use of sound in indian film. *Sound effects Volume 2*.
- Diegetic sound : Non – Diegetic sound. 12 ตุลาคม 2556  
[filmsound.org/terminology/diegetic.htm](http://filmsound.org/terminology/diegetic.htm)
- Fisher, A., J. (1998). What the Hills Are Alive With : In Defense of the Sounds of Nature. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*.
- Hollyn, N. (1990). *The film editing room handbook*. Los Angeles: Lone Eagle.
- Holman, T. (2010). *Sound for film and television* (3 ed.). MA: Elsevier.
- Kenny, T. (1999). *Sound for Picture : The Art of Sound Design in Film Sound*. CT: Praeger Publishers.
- Lane, J. (2006). *The Spirit of Silence: Making Space for Creativity*. United Kingdom: UIT Cambridge.
- Lindstrom, J. T. (2013). *Taking Sound Seriously*. United Kingdom: University of Plymouth.
- Mott, R. L. (1989). *Sound effects : Radio, TV, and Film*. MA: Butterworth.
- Schafer, M. (1997). *The Tuning of The World*. MI: Knopf.
- Sergi, G. (1998). Tales of the Silent Blast : Star Wars and sound. *Journal of Popular Film and Television Volume 26*, pp. 12-22.
- Shimizu, K. (18 พฤศจิกายน 2557). In นวัช รัตน์บรรณกิจ (Ed.).
- Smith, M. M. (2004). *Hearing History : A reader*. GA: The University of Georgia Press.
- Sonnenschein, D. (2001). *Sound design*. MI: McNaughton & gunn.



- The Sound of Man of Steel. 12 ตุลาคม 2556  
<http://www.youtube.com/watch?v=GNBwhYX5Bik>
- Sound Production of The Hobbit : An Unexpected Journey. 10 ตุลาคม 2557  
<http://www.youtube.com/watch?v=xMKjPWQuBFs>
- Telotte, J., P. (2001). The sound of Blackmail : Hitchcock and Sound Aesthetic. *Journal of Popular Film and Television Volume 28*, pp. 184-191.
- Transformers 3 Dark of the Moon Sound Design Feature. 12 ตุลาคม 2556  
<http://www.youtube.com/watch?v=wyB8BR82Fno>
- WALL-E Animation Sound Design. 10 ตุลาคม 2557  
[http://www.youtube.com/watch?v=NsfbXGDw\\_aA](http://www.youtube.com/watch?v=NsfbXGDw_aA)
- Wrightson, K. (2000). An Introduction to Acoustic Ecology. *Soundscape Volume 1*, pp. 10-13.
- Yu, E. (2003). Sounds of Cinema : What Do We Really Hear? *Journal of Popular Film and Television Volume 31*, pp. 93-96.
- กฤษดา เกิดดี. (2547). ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์: การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ(พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์คำ.
- ก้อง พาหุรักษ์. (2548). ฐานะประพันธ์กรในภาพยนตร์ของ อิงกมาร์ เบิร์กแมน. (วิทยานิพนธ์หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต), คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โกมาตร จึงเสถียรทรัพย์. เสียงกับสุนทรียภาพของการได้ยิน. 11 ตุลาคม 2556  
<http://www.shi.or.th/content/64>
- ขุนวิจิตรมาตรา (สง่า กาญจนาคพันธุ์). (2541). หนังสือในอดีต. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์สวนเงินมีมา.
- คณะกรรมการกลุ่มผลิตชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์ชั้นสูง. (2546). การผลิตภาพยนตร์ชั้นสูง. นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- จอห์น เลน. (2550). ความเงียบ แพลและเรียบเรียงโดย สดใส ชันติวรพงศ์. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์สวนเงินมีมา.
- จรรย์ สันธพันธุ์. (2554). สานเสียง เสียงสาร. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาอาทวิทยาและสื่อสารการ แสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยวัฒน์ อัครเศรณี. (2551). ทฤษฎีหนังอะไรวะ(พิมพ์ครั้งที่ 1). ปทุมธานี: สำนักพิมพ์เปเปอร์กูดส์.

ฐากูล พรหมเจียม. (2551). การศึกษาเสียงของพื้นที่ประเภทต่างๆในภาพยนตร์ของหว่อง กา ไว เพื่อ  
ออกแบบมิวสิควิดีโอ แนวทดลอง. (วิทยานิพนธ์หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต), คณะศิลปะและ  
การออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต.

ณวัฒน์ ลิขิตวงศ์. (7 พฤศจิกายน 2557) *In* นวัช รัตนบรรณกิจ (Ed.).

ธนิต อยู่โพธิ์. (2539). โชน(พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพมหานคร: องค์การค้าของคุรุสภา.

นคร โฆษิตไพศาล. (13 พฤศจิกายน 2557) *In* นวัช รัตนบรรณกิจ (Ed.).

นิธิ เอียวศรีวงศ์. (2538). โชน, คาราบาว, น้ำเน่า และหนังไทย. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มติชน.

บรรจง โกศลวัฒน์. (2543). การถ่ายทำภาพยนตร์เสียง(พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

บรรจง โกศลวัฒน์. (2548). ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น (Vol. 1-8). นนทบุรี:

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

เป็นเอก รัตนเรือง. (24 พฤศจิกายน 2557) *In* นวัช รัตนบรรณกิจ (Ed.).

เยาวนันท์ เขมฐรัตน์. (2532). การผลิตภาพยนตร์ชั้นสูง (Vol. 1-7). นนทบุรี:

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2554). นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาการ

ภาพยนตร์และภาพนิ่ง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รัตนา จักกะพาก และจิรยุทธ สินธุพันธ์. (2545). จินตทัศน์ทางสังคมและกลวิธีการเล่าเรื่องใน

ภาพยนตร์ของ สัตยาจิต เรย์. คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วันรัก สุวรรณวัฒนา. บุโตการเดินทางระหว่างรอยต่อ. 12 ตุลาคม 2556

<http://www.budnet.org/sunset/node/199>

ศรัณยู เนินทราย. (1 กุมภาพันธ์ 2557) *In* นวัช รัตนบรรณกิจ (Ed.).

สุนิตย์ อัศวินิกุล. (20 พฤศจิกายน 2557) *In* นวัช รัตนบรรณกิจ (Ed.).

โสภณ ศักดาพิศิษฐ์. (26 พฤศจิกายน 2557) *In* นวัช รัตนบรรณกิจ (Ed.).

อนุสรณ์ ติปยานนท์. (2551). 13 ซีเนมารู เรือโดยสารชื่อภาพยนตร์. กรุงเทพมหานคร: ไบโอสโคป  
พลัส.

อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล. (17 พฤศจิกายน 2557) *In* นวัช รัตนบรรณกิจ (Ed.).

อรรณพ ชินตะวัน. (2553). สุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย. (วิทยานิพนธ์หลักสูตรนิเทศ

ศาสตร์มหาบัณฑิต), คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อัคริเฉลิม กัลยาณมิตร. (14 พฤศจิกายน 2557) *In* นวัช รัตนบรรณกิจ (Ed.).

อาชีพนอกกระแส : นักออกแบบเสียง. Retrieved from 12 ตุลาคม 2556

<http://youtu.be/7jWbvr4iZ0s>

เอกสิทธิ์ พันธุ์พูล. (2554). อัตลักษณ์ไทยในภาพยนตร์ของเชิด ทรงศรี. (วิทยานิพนธ์หลักสูตรนิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต), คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.





ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## 1. คำถามสัมภาษณ์นักออกแบบเสียง แบ่งออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

### 1.1 ประวัติ

#### 1.2 วิธีคิดและทัศนคติในการออกแบบเสียง

#### 1.3 ระบบและขั้นตอนการทำงาน การวางแผนการทำงาน

1.4 เจาะจงในเรื่องการให้ความหมาย และเอกลักษณ์ในการใช้เสียง จากภาพยนตร์  
ที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์มา

แต่ละส่วนจะมีตัวอย่างคำถามดังต่อไปนี้

### 1.1 ประวัติ

- อยากให้ช่วยเล่าประวัติช่วงที่กำลังศึกษา เริ่มต้นทำงาน เส้นทางการทำงานจนมาถึงปัจจุบัน

- ทำไมถึงเริ่มสนใจเสียงในภาพยนตร์

### 1.2 วิธีคิดและทัศนคติในการออกแบบเสียง

- ชอบชมภาพยนตร์ประเภทไหน ?

- ชื่นชอบภาพยนตร์ของผู้กำกับคนไหน เรื่องอะไร

- ภาพยนตร์เรื่องใด ที่ชื่นชอบวิธีการออกแบบเสียงเป็นพิเศษ

- มีนักออกแบบเสียงหนึ่งคนไหนเป็นต้นแบบในการทำงานและวิธีคิดหรือเปล่า  
เพราะอะไร

- เนื่องจากได้ร่วมงานกับผู้กำกับในต่างประเทศด้วย วิธีคิดในการทำงานเสียงกับไทย  
มีความแตกต่างกันหรือไม่

### 1.3 ระบบและขั้นตอนการทำงาน การวางแผนการทำงาน

- มีวิธีทำงานร่วมกับผู้กำกับภาพยนตร์อย่างไร
- การทำงานเป็นแบบระบบสตูดิโอเต็มรูปแบบหรือไม่ (แบ่งฝ่ายทำงานชัดเจน) ถ้าไม่แล้วเป็นในลักษณะไหน มีขั้นตอนอย่างไร แต่ละเรื่องใช้ระยะเวลาเท่าไร
- ในการทำงานกับสตูดิโอขนาดใหญ่มีข้อดีและข้อเสียในการทำงานอย่างไรบ้าง
- ขั้นตอนการทำงานระหว่างหนังไทย กับหนังหนังต่างประเทศต่างกันอย่างไร
- ในการทำงานแอนิเมชัน มีระยะเวลา และขั้นตอนการทำงานต่างจากปกติอย่างไร

#### 1.4 เจาะจงในเรื่องการให้ความหมาย และเอกลักษณ์ในการใช้เสียง จากภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์มา

- อยากรู้ถึงวิธีคิดในการออกแบบเสียงในภาพยนตร์เรื่อง...
- มีวิธีการออกแบบเสียงในฉาก... อย่างไร
- มีวิธีการตีความหมายตัวละครได้อย่างไร
- ความหมายของเสียงแบบนี้ปรากฏในวัฒนธรรมญี่ปุ่นหรือไม่ อย่างไร

#### 2. คำถามสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์ แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

- 2.1 วิธีคิดและทัศนคติในการออกแบบเสียง
- 2.2 วิธีการทำงานร่วมกับนักออกแบบเสียง
- 2.3 เจาะจงในเรื่องการให้ความหมาย และเอกลักษณ์ในการใช้เสียง จากภาพยนตร์

#### ที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์มา

แต่ละส่วนจะมีตัวอย่างคำถามดังต่อไปนี้

## 2.1 วิธีคิดและทัศนคติในการออกแบบเสียง

- ให้ความสำคัญกับเสียงในภาพยนตร์อย่างไรบ้าง
- ชอบเสียงในภาพยนตร์แบบไหน ประเทศอะไร
- ตั้งเป้าให้เสียงในภาพยนตร์ที่กำกับออกมาในรูปแบบไหน

## 2.2 วิธีการทำงานร่วมกับนักออกแบบเสียง

- มีวิธีเลือกนักออกแบบเสียงที่จะร่วมงานด้วยอย่างไร
- ทำไมถึงเลือกร่วมงานกับนักออกแบบเสียงคนนี้
- มีวิธีการทำงานร่วมกันอย่างไร
- มีปัญหาในการทำงานกับนักออกแบบเสียงอย่างไรบ้าง

## 2.3 เจาะจงในเรื่องการให้ความหมาย และเอกลักษณ์ในการใช้เสียง จากภาพยนตร์ ที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์มา

- อยากให้พูดถึงวิธีคิดในการออกแบบเสียงในภาพยนตร์เรื่อง...
- มีวิธีการออกแบบเสียงในฉาก... อย่างไร
- การออกแบบเสียงในฉากนี้ ต้องการจะสื่ออะไร

## ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นวิช รัตนบรรณกิจ เกิดวันที่ 23 พฤษภาคม พ.ศ. 2530 ที่จังหวัดนครราชสีมา ย้ายเข้ามาอยู่อาศัยที่กรุงเทพมหานครพร้อมครอบครัว ตั้งแต่เริ่มเข้าเรียนชั้นอนุบาลเป็นต้นมา สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ ภาควิชาศิลปะ ศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2551

เริ่มต้นการทำงานในตำแหน่งครีเอทีฟบริษัทผลิตรายการโทรทัศน์ประเภทวาไรตี้ ก่อนจะเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาโทในปีการศึกษา 2555 ในกลุ่มวิชาการสื่อสารเชิงสุนทรียะและบันเทิงคดี คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปัจจุบันทำงานเป็นผู้ผลิตสื่อวิดีโอและภาพยนตร์โฆษณาอิสระ

