



ตลก โกรธ และกลัว : เสียงเอฟเฟกต์เพื่อสื่อสารอารมณ์ในภาพยนตร์สั้น



โดย  
นายรุ่งภพ ปรีชาวิทย์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบและศิลปะเสียง แผน ก แบบ ก 2

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2563

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ตลก โกรธ และกลัว : เสียงเอฟเฟกต์เพื่อสื่อสารอารมณ์ในภาพยนตร์สั้น



โดย  
นายรุ่งภพ ปรีชาวิทย์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบและศิลปะเสียง แผน ก แบบ ก 2

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2563

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

HUMOR, ANGER, AND FEAR : SOUND EFFECTS TO COMMUNICATE EMOTIONS  
IN SHORT FILM



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for Master of Science (ACOUSTIC DESIGN AND SONIC ARTS)  
Graduate School, Silpakorn University  
Academic Year 2020  
Copyright of Graduate School, Silpakorn University



61905302 : การออกแบบและศิลปะเสียง แผน ก แบบ ก 2

คำสำคัญ : ภาพยนตร์, หนังสือ, เสียงเอฟเฟกต์, การออกแบบเสียง, อารมณ์

นาย รุ่งภพ ปรีชาวิทย์: ตลก โกรธ และกลัว : เสียงเอฟเฟกต์เพื่อสื่อสารอารมณ์ในภาพยนตร์สั้น อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ดร. เตยงาม คุปตะบุตร

ปัจจัยหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญทำให้ภาพยนตร์สั้นประสบความสำเร็จ คือ การใช้เสียงเอฟเฟกต์ที่มีประสิทธิภาพ หน้าที่หลักของเสียงเอฟเฟกต์ คือ การถ่ายทอดและสื่อสารอารมณ์ไปสู่ผู้ชม จากการสำรวจพบว่า ผู้ผลิตภาพยนตร์สั้นส่วนใหญ่ ไม่มีความรู้ความเข้าใจในหลักการใช้เสียงเอฟเฟกต์ จึงทำให้ภาพยนตร์สั้น ไม่สามารถสื่อสารอารมณ์ของตัวละครและเนื้อหาของเรื่องได้อย่างเต็มที่

วิทยานิพนธ์ชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) ศึกษาทำความเข้าใจทฤษฎีและจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับเสียง เพื่อสร้างหลักการในการใช้เสียงเอฟเฟกต์ ที่เหมาะกับการสื่อสารอารมณ์ตลก โกรธ และกลัว 2) นำหลักการดังกล่าวมาสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานภาพยนตร์สั้น ที่แสดงให้เห็นถึงผลลัพธ์จากการใช้เสียงเอฟเฟกต์ที่แตกต่างกันในภาพยนตร์ ขอบเขตของการศึกษา เป็นภาพยนตร์ที่มีความยาวไม่เกิน 30 นาที โดยละเว้นไว้ในส่วนของเสียงดนตรีประกอบและเสียงบทสนทนา และมีกลุ่มเป้าหมายเป็นบุคคลทุกเพศ ทุกวัย ทุกสัญชาติ โดยไม่มีข้อจำกัดทางด้านภาษาและวัฒนธรรม

ผลลัพธ์การศึกษาได้แก่ ผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบภาพยนตร์สั้นจำนวน 3 เรื่อง ที่มีลักษณะการใช้เสียงเอฟเฟกต์เพื่อถ่ายทอดและสื่อสารอารมณ์ที่แตกต่างกัน 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) ตลก 2) โกรธ 3) กลัว จากการนำผลงานที่ได้ไปให้ผู้ชมทั่วไปและผู้ทรงคุณวุฒิได้รับชม พบว่า หลักการในการใช้เสียงเอฟเฟกต์เพื่อสื่อสารอารมณ์ทั้ง 3 สามารถใช้งานได้จริง โดยในส่วนของอารมณ์ตลกและกลัวใช้ได้ผลดีมาก ส่วนในอารมณ์โกรธ พบว่า บริบทรอบด้านและทัศนคติของผู้ชมค่อนข้างมีผลต่อการสื่อสารอารมณ์ จึงอาจต้องใช้ภาพและการวางเนื้อเรื่องควบคู่ไปกับการใช้เสียงเพื่อให้ได้ผลดีที่สุด

61905302 : Major (ACOUSTIC DESIGN AND SONIC ARTS)

Keyword : Film, Short Film, Sound Effects, Sound Design, Emotions

MR. RUNGPHOP PREECHAWIT : HUMOR, ANGER, AND FEAR : SOUND EFFECTS TO COMMUNICATE EMOTIONS IN SHORT FILM THESIS ADVISOR : TOEINGAM GUPTABUTRA, Ph.D.

One important factor that makes short films a success is high-performance sound effects. The main function of sound effects is to convey and communicate emotion to the audience. The survey found that most short film producers still don't understand the sound effects principle, therefore those short films couldn't convey and communicate emotion of character and story efficiency.

Objectives of this thesis are 1) Study and understand about theory and psychology of sounds, to establish principle for using suitable sound effects to communicate funny, anger and fear emotion. 2) Bring above principle to make a short film that shows the result from using different sound effects in film. Study scope is a movie that less than 30 minutes long, with the exception of music and dialogue. This to reach the target group of individuals of all genders, ages and nationalities without language and cultural restrictions.

Results of this study are three short films that have using different sound effects to convey and communicate three different emotions including 1) funny 2) anger 3) fear. From bringing the results to the general public and expert to watch found that principle to using sound effects to communicate three different emotions can actually be used. In terms of funny and fear themes it works very well. But in terms of anger found that the environment and the audience's attitude quite affect to communicate emotion. May have to use scene and story telling together with sound for the best result.

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ต้องขอขอบพระคุณความช่วยเหลือจากหลาย ๆ ฝ่าย  
ขอขอบคุณ อ.ดร.เตยงาม คุปตะบุตร ผู้ให้คำปรึกษาตลอดช่วงเวลาการทำงานและเล่มวิทยานิพนธ์  
ขอขอบคุณ อ.วุฑฒิชยา เครือเนียม ผู้มอบแนวคิดมาต่อยอดเป็นหัวข้อวิทยานิพนธ์ ขอขอบคุณมหาวิทยาลัย  
ศิลปากร และ อ.ผู้สอนในสาขาวิชาการออกแบบและศิลปะเสียงทุกท่าน ที่ได้มอบประสบการณ์ตลอด  
ช่วงเวลาการเรียน ป.โท ขอขอบคุณ คุณพัชฌณ ศรีสว่าง และเจ้าหน้าที่บัณฑิตวิทยาลัยทุกท่าน ผู้ให้ความ  
ช่วยเหลือเรื่องเอกสาร และการลงทะเบียนต่าง ๆ ตลอดเวลา

ขอขอบคุณทีมงานน้อง ๆ กองถ่ายภาพยนตร์ ที่ร่วมเหนื่อยกับการสร้างสรรค์ผลงานด้วยกัน  
ทั้งทีมงานเบื้องหลัง นักแสดงหลัก นักแสดงรับเชิญ และทีมสนับสนุนอื่น ๆ ที่มีส่วนช่วยเหลือทั้งหมด  
ขอขอบคุณ อ.ดร.คณากาญจน์ รักไพฑูรย์ อ.ณัฐพงษ์ อัครปฐมลักษณ์ และเหล่าผู้ชมที่มาให้สัมภาษณ์เพื่อ  
การเก็บข้อมูล

สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณพ่อแม่ เพื่อนฝูง เพื่อนร่วมงาน พี่ ๆ น้อง ๆ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น  
ที่คอยช่วยเหลือเป็นกำลังใจให้การทำวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้สำเร็จได้ด้วยดี



รุ่งภพ ปรีชาวิทย์

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ .....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
1.3 สมมติฐานของการศึกษา.....	2
1.4 ขอบเขตของการศึกษา.....	2
1.5 ขั้นตอนของการศึกษา.....	3
1.6 อุปกรณ์ที่ใช้ในการค้นคว้า .....	3
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	4
2.1 ภาพยนตร์ (Film).....	4
2.2 ภาพยนตร์สั้น (Short Film).....	5
2.3 ประเภทของภาพยนตร์ (Genres).....	6
2.4 กระบวนการผลิตภาพยนตร์ต้นทุนต่ำ (Low Cost Film Production Process) .....	7
2.5 คุณลักษณะพื้นฐานของเสียง (Sound Qualities).....	9
2.6 แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบเสียง (Sound Design).....	13
2.7 การจำแนกประเภทของเสียง (Sound Classifications).....	15



2.8 เสียงในภาพยนตร์ (Sound in Film).....	16
2.9 อารมณ์พื้นฐานของมนุษย์ (Basic Human Emotions).....	19
2.10 การวิเคราะห์ภาพยนตร์สั้นกรณีศึกษา.....	22
บทที่ 3 วิธีวิทยา.....	33
3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลคุณลักษณะพื้นฐานของเสียง (Sound Qualities).....	33
3.2 การวิเคราะห์ข้อมูลแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบเสียง (Sound Design).....	37
3.3 การวิเคราะห์ข้อมูลการจำแนกประเภทของเสียง (Sound Classifications).....	38
3.4 การสังเคราะห์หลักการใช้เสียงเพื่อสื่อสารอารมณ์.....	39
3.5 กระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้น.....	43
บทที่ 4 บทวิเคราะห์.....	48
4.1 เนื้อเรื่องของภาพยนตร์สั้น.....	48
4.2 ลักษณะของเสียงที่ทำงานร่วมกับภาพ.....	50
4.3 การสัมภาษณ์ผู้ชมและผู้ทรงคุณวุฒิ.....	76
บทที่ 5 บทสรุป.....	83
5.1 สรุปภาพรวมการวิจัย.....	83
5.2 อภิปรายผล.....	83
5.3 หลักการที่ปรับปรุงให้ดีขึ้น.....	84
5.4 ปัญหาที่พบ.....	87
5.5 ข้อเสนอแนะ.....	87
รายการอ้างอิง.....	88
ภาคผนวก.....	90
ประวัติผู้เขียน.....	95

## สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 อารมณ์ความรู้สึก และ การแปรความรู้สึกเป็นลักษณะของเสียง .....	14
ตารางที่ 2 ความแตกต่างของแต่ละเทคนิคที่ใช้ในภาพยนตร์สั้นกรณีศึกษา .....	32
ตารางที่ 3 ผลการสัมภาษณ์ ผู้ชมทั่วไป 11 คน และ ผู้ทรงคุณวุฒิ 2 คน รวมทั้งหมด 13 คน .....	82



## สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 Vicious : ฉากแรกที่เข้ามาในบ้าน ซึ่งใช้เสียงบรรยากาศย่านความถี่ต่ำ .....	24
ภาพที่ 2 Vicious : ฉากผีคลานเข้ามาหาบนเตียง ใช้เสียงความถี่ต่ำ จังหวะซ้ำ และดั่งขึ้นเรื่อย ๆ... 25	25
ภาพที่ 3 Vicious : ฉากเสียงหยตน้ำ ใช้เสียงนอกหน้าจอ ตามด้วยความเงียบ และ เสียงวางมีดที่ตั้งขึ้นอย่างฉับพลัน .....	25
ภาพที่ 4 Vicious : ซ็อต Jump Scare ครั้งที่ 1 ขณะอยู่บนเตียง ใช้ความเงียบ ตามด้วยเสียงที่ตั้งขึ้นอย่างฉับพลัน .....	26
ภาพที่ 5 Vicious : ซ็อต Jump Scare ครั้งที่ 2 ขณะคลำหากุญแจ ใช้ความเงียบ ตามด้วยเสียงที่ตั้งขึ้นอย่างฉับพลัน .....	26
ภาพที่ 6 Light Out : ฉากเปิดปิดไฟ ซึ่งใช้ความเงียบ และ เสียงที่ตั้งขึ้นอย่างฉับพลัน .....	27
ภาพที่ 7 Light Out : ฉากบนเตียงที่ได้ยินเสียงเอ็ดอ้าดว้างขึ้นบันได ซึ่งใช้ความเงียบ และ เสียงนอกหน้าจอ .....	28
ภาพที่ 8 Light Out : ซ็อตผีปิดโคมไฟ ซึ่งใช้ความเงียบ ตามด้วยเสียงนอกหน้าจอ และ เสียงที่ตั้งขึ้นอย่างซ้ำ ๆ .....	28
ภาพที่ 9 The Maiden : ฉากถั่งน้ำ ซึ่งใช้ทั้งเสียงนอกหน้าจอ ความเงียบ ตามด้วยเสียงที่ตั้งขึ้นอย่างฉับพลัน .....	30
ภาพที่ 10 The Maiden : ฉากคอมพิวเตอร์ ซึ่งใช้ทั้งเสียง Pure Tone ความเงียบ ตามด้วยเสียงที่ตั้งขึ้นอย่างฉับพลัน .....	30
ภาพที่ 11 The Maiden : ฉากเปิดตู้เจอสร้อยคอ ซึ่งใช้เสียงบรรยากาศย่านความถี่ต่ำ .....	31
ภาพที่ 12 The Maiden : ฉากแทนพิธีกรรม ซึ่งใช้ทั้งเสียง Pure Tone พร้อมเสียงหัวใจที่เป็นจังหวะ .....	31
ภาพที่ 13 วิเคราะห์จังหวะ (Rhythm) .....	33
ภาพที่ 14 วิเคราะห์ความดัง (Loudness) .....	34
ภาพที่ 15 วิเคราะห์ระดับเสียง (Pitch) .....	34

ภาพที่ 16 วิเคราะห์เนื้อเสียง (Timbre) .....	35
ภาพที่ 17 วิเคราะห์ความเร็ว (Speed) .....	35
ภาพที่ 18 วิเคราะห์รูปร่าง (Shape) .....	36
ภาพที่ 19 วิเคราะห์ความเป็นระบบ (Organization).....	36
ภาพที่ 20 วิเคราะห์ผลกระทบต่ออารมณ์ (Emotional Impact).....	37
ภาพที่ 21 วิเคราะห์หมวดหมู่ตามลักษณะอารมณ์ความรู้สึก (Emotional Inventory).....	38
ภาพที่ 22 วิเคราะห์การจำแนกประเภทของเสียง (Sound Classifications) .....	38
ภาพที่ 23 หลักการใช้เสียงเพื่อสร้างอารมณ์ตลก.....	40
ภาพที่ 24 หลักการใช้เสียงเพื่อสร้างอารมณ์โกรธ.....	41
ภาพที่ 25 หลักการใช้เสียงเพื่อสร้างอารมณ์กลัว.....	42
ภาพที่ 26 คลิปเสียงจากการทดลองใช้เสียงเพื่อสร้างอารมณ์ตลก .....	43
ภาพที่ 27 คลิปเสียงจากการทดลองใช้เสียงเพื่อสร้างอารมณ์โกรธ.....	43
ภาพที่ 28 คลิปเสียงจากการทดลองใช้เสียงเพื่อสร้างอารมณ์กลัว.....	43
ภาพที่ 29 บทภาพยนตร์สั้น .....	44
ภาพที่ 30 การคัดเลือกนักแสดง.....	44
ภาพที่ 31 Storyboard.....	45
ภาพที่ 32 ตารางเวลา และ คิวถ่ายทำ.....	45
ภาพที่ 33 การถ่ายทำ.....	46
ภาพที่ 34 การบันทึกเสียง.....	46
ภาพที่ 35 การใส่เสียงเอฟเฟกต์ และตัดต่อภาพยนตร์สั้น.....	47
ภาพที่ 36 เสียงทั้งหมดจากภาพยนตร์สั้นเพื่อสื่อสารอารมณ์ตลก.....	50
ภาพที่ 37 ข้อต่อวยาวที่ใช้เสียงพูดฮัมฮัมฟังดูไม่เป็นภาษา เพื่อเพิ่มความตลก.....	51
ภาพที่ 38 ข้อต่อปาก่อนกระดาศ ที่ใช้เสียงเอฟเฟกต์ หยอกล้อ เพื่อเพิ่มความตลก .....	52

ภาพที่ 39 เสียงบรรยากาศห้องสอบ เพื่อสร้างบรรยากาศ สภาพแวดล้อม ห่อหุ้มและสร้างเสถียรภาพของภาพตลอดการตัดภาพ .....	53
ภาพที่ 40 ซ็อตพลิกกระดาศ ที่มีเสียงพลิกกระดาศ เพื่อความเข้าใจเนื้อเรื่องในฉาก.....	54
ภาพที่ 41 เสียงทั้งหมดจากภาพยนตร์สั้นเพื่อสื่อสารอารมณ์โกรธ.....	55
ภาพที่ 42 ซ็อตปาสิ่งของ ที่ใช้เสียง Ambience ความถี่ต่ำ ไม่เป็นจังหวะ เพื่อสร้างความจริงจัง.....	56
ภาพที่ 43 ซ็อตหาคณะเป่าตังค์ ที่ใช้เสียง Ambience ความถี่ต่ำ เป็นจังหวะ เพื่อสร้างความตึงเครียด.....	57
ภาพที่ 44 ซ็อตตัวเอกเดินเข้ามาในห้อง ที่ใช้เสียงจังหวะหัวใจ เพื่อสร้างความตึงเครียด.....	58
ภาพที่ 45 ฉากขว้างปาสิ่งของ ที่ใช้เสียง Foley และ Hard Effects ปาสิ่งของอย่างคูดั้น .....	59
ภาพที่ 46 ซ็อตเตะเก้าอี้ ที่ใช้เสียง Pure Tone ความถี่สูง เพื่อสร้างความตึงเครียด.....	60
ภาพที่ 47 ซ็อตตัวเอกกรีดร้อง เพื่อสร้างความรู้สึกโกรธ อึดอัด ตึงเครียด.....	61
ภาพที่ 48 เสียงบรรยากาศฉากม้าหิน เพื่อสร้างบรรยากาศ สภาพแวดล้อม ห่อหุ้มและสร้างเสถียรภาพของภาพตลอดการตัดภาพ .....	62
ภาพที่ 49 ซ็อตตัวเอกหาของในกระเป๋า ที่มีเสียงค้นกระเป๋า เพื่อความเข้าใจเนื้อเรื่องในฉาก.....	63
ภาพที่ 50 เสียงจากทั้งหมดภาพยนตร์สั้นเพื่อสื่อสารอารมณ์กลัว.....	64
ภาพที่ 51 ซ็อต Close-Up หนังสือ ที่เริ่มใช้เสียงความถี่ต่ำ เพิ่มความลึกกลับของหนังสือเล่มนี้.....	65
ภาพที่ 52 ซ็อตที่ตัวเอกกำลังจะออกมาจากใต้โต๊ะ ที่ใช้ความเงียบ เพื่อสื่อสารถึงความตื่นกลัวถึงการเสียชีวิต ก่อนจะเข้าสู่ Jump Scare.....	66
ภาพที่ 53 ซ็อต Jump Scare ที่ใช้เสียงดังขึ้นอย่างฉับพลัน เพื่อให้รู้สึกตกใจ .....	67
ภาพที่ 54 ซ็อตที่ได้ยินเสียงที่มองไม่เห็น ดังบั้ง เพื่อสร้างความหวาดผวา ระทึกขวัญ .....	68
ภาพที่ 55 ซ็อตที่ตัวเอกกำลังพยายามโทรศัพท์ แล้วมีเงาของฆาตกรเดินผ่านหน้าต่างห้องไป ที่ใช้เสียงคล้ายวิทยุรบกวนร้องโหยหวน เพื่อสร้างความหวาดกลัวและสับสน.....	69
ภาพที่ 56 ซ็อตที่ได้ยินเสียงบิดประตูรั่ว ๆ เพื่อเพิ่มความรู้สึกถูกคุกคาม อันตรายตึงเครียด.....	70
ภาพที่ 57 ซ็อตตัวเอกหลบใต้โต๊ะ ที่ใช้เสียงจังหวะหัวใจ เพื่อสร้างความตึงเครียด .....	71

ภาพที่ 58 ซ็อตตัวเอกหลบใต้โต๊ะ ที่มีเสียงการกระทำต่าง ๆ ของฆาตกรที่มองไม่เห็น เพื่อสร้างความหวาดผวา ระทึกขวัญ ตื่นเต้น อันตราย.....	72
ภาพที่ 59 ซ็อตตัวเอกกรี๊ดร้องตรงช่วง Jump Scare เพื่อเสริมความรู้สึกกลัว อึดอัด ตึงเครียด .....	73
ภาพที่ 60 เสียงบรรยากาศห้องเรียน เพื่อสร้างบรรยากาศ สภาพแวดล้อม ท่อหุ้มและสร้างเสถียรภาพของภาพตลอดการตัดภาพ .....	74
ภาพที่ 61 ซ็อตตัวเอกวางของ ที่มีเสียงวางของ เพื่อความเข้าใจเนื้อเรื่องในฉาก .....	75
ภาพที่ 62 บรรยากาศการสัมภาษณ์ผู้ชมทั่วไป ซึ่งเป็นกลุ่มนักศึกษา .....	78
ภาพที่ 63 บรรยากาศการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งเป็นคณาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีดิจิทัลทางสื่อสารมวลชน.....	81
ภาพที่ 64 คุณณัฐพล ผ่านพินิจ - ผู้กำกับอิสระ.....	91
ภาพที่ 65 คุณสิรภพ ระยามาศ - เจ้าของเพจ Chong Nom.....	91
ภาพที่ 66 เบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น เรื่องที่ 1 อารมณ์ตลก.....	92
ภาพที่ 67 ทีมงานถ่ายทำภาพยนตร์สั้น เรื่องที่ 1 อารมณ์ตลก .....	92
ภาพที่ 68 เบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น เรื่องที่ 2 อารมณ์โกรธ.....	93
ภาพที่ 69 ทีมงานถ่ายทำภาพยนตร์สั้น เรื่องที่ 2 อารมณ์โกรธ.....	93
ภาพที่ 70 เบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น เรื่องที่ 3 อารมณ์กลัว .....	94
ภาพที่ 71 ทีมงานถ่ายทำภาพยนตร์สั้น เรื่องที่ 3 อารมณ์กลัว.....	94

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

อุตสาหกรรมภาพยนตร์ เป็นอุตสาหกรรมที่เติบโตอย่างรวดเร็วและได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในปัจจุบัน เป็นยุคที่ทุกคนสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว ผ่านทางช่องทางจากสื่อต่าง ๆ เช่น อินเทอร์เน็ต โทรทัศน์ดิจิทัล ทำให้เกิดกระแสนิยมในการเล่าเรื่องสร้างสรรค์ภาพยนตร์ และ ภาพยนตร์สั้น ต่าง ๆ มากมาย ภาพยนตร์ในท้องตลาดนั้น มีหลากหลายแนว เช่น ภาพยนตร์ตลก 드라마 แอ็คชั่น แฟนตาซี สยองขวัญ สงคราม ซึ่งผู้ชมย่อมเลือกสิ่งที่ตัวเองพอใจที่สุดในการรับชม หลายหลายครั้งที่ความนิยมของภาพยนตร์ เป็นผลลัพธ์มาจากความสำเร็จในการสร้างอารมณ์ลักษณะต่าง ๆ ในภาพยนตร์ ซึ่งเสียงและการใช้เสียงเอฟเฟกต์ เป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญอย่างมากในการสื่อสารอารมณ์ให้กับผู้ชม

ทีมงานหรือกองถ่ายภาพยนตร์มืออาชีพ ที่สนับสนุนโดยบริษัทขนาดใหญ่ มักไม่มีปัญหาในการเลือกใช้เสียงเอฟเฟกต์ เนื่องจากมีงบประมาณเพียงพอสำหรับจ้างทีมงานและนักออกแบบเสียงมืออาชีพ แต่สำหรับภาพยนตร์สั้น หรือ ภาพยนตร์ทุนต่ำ ผู้กำกับส่วนใหญ่มีงบประมาณไม่มากพอสำหรับการจ้างนักออกแบบเสียงมืออาชีพ ทีมงานที่รับผิดชอบเรื่องเสียงก็ขาดความรู้และจิตวิทยาเรื่องเสียง ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการเลือกใช้เสียงเอฟเฟกต์ ดังนั้น เมื่อจะต้องเลือกใช้เสียงเอฟเฟกต์สำเร็จรูป จึงเลือกใช้และจัดวางชุดเสียงอย่างไม่เหมาะสม<sup>1</sup> จึงทำให้ผลงานภาพยนตร์ที่ออกมาสื่อสารและส่งอารมณ์ไปสู่ผู้ชมอย่างไม่มีประสิทธิภาพ

จึงเป็นที่มาของการศึกษา ทำความเข้าใจ และเกิดเป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ที่มีผลลัพธ์เป็นงานภาพยนตร์สั้น จำนวน 3 เรื่อง ซึ่งทำหน้าที่เป็นตัวอย่าง และแสดงให้เห็นถึงผลลัพธ์จากการใช้เสียงเอฟเฟกต์ ที่แตกต่างกันในภาพยนตร์ เพื่อสื่อสารอารมณ์ลักษณะต่าง ๆ สู่อู้ชม ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อความนิยมและความสำเร็จของภาพยนตร์สั้นต่อไป

---

<sup>1</sup> จากการสัมภาษณ์ สิริภพ ระยามาศ (เจ้าของแฟนเพจ Chong Nom) และ ญัฐพล ผ่านพิณิจ (ผู้กำกับอิสระ) ผ่านทางโทรศัพท์ เมื่อวันที่ 20 ตุลาคม 2562

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 1) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์สั้น จำนวน 3 เรื่อง ที่แสดงให้เห็นถึงผลลัพธ์จากการใช้เสียงเอฟเฟกต์ที่แตกต่างกันในภาพยนตร์ เพื่อสื่อสารอารมณ์ 1) ตลก 2) โกรธ 3) กลัว ผู้ผู้ชม
- 2) เพื่อศึกษาทฤษฎีและเทคนิคการใช้เสียงเอฟเฟกต์ เพื่อสื่อสารอารมณ์ผู้ผู้ชม
- 3) เพื่อสร้างหลักการในการใช้เสียงเอฟเฟกต์ สำหรับภาพยนตร์สั้น หรือ ภาพยนตร์ทุนต่ำ

## 1.3 สมมติฐานของการศึกษา

ได้ผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบภาพยนตร์สั้น จำนวน 3 เรื่อง โดยใช้เสียงเอฟเฟกต์ ที่มีลักษณะแตกต่างกันในแต่ละเรื่อง เพื่อถ่ายทอดและสื่อสารอารมณ์ 1) ตลก 2) โกรธ 3) กลัว ผู้ผู้ชม และแสดงให้เห็นถึงผลลัพธ์จากการใช้เสียงเอฟเฟกต์ ที่แตกต่างกันในภาพยนตร์

## 1.4 ขอบเขตของการศึกษา

- ศึกษาการใช้เสียงเพื่อสื่อสารอารมณ์ในภาพยนตร์ทุนต่ำ หรือ ภาพยนตร์สั้น ซึ่งหมายถึง ภาพยนตร์ที่มี ความยาวไม่เกิน 30 นาที เท่านั้น
- ศึกษาการใช้เสียงประเภท เสียงเอฟเฟกต์ (Sound Effects) เท่านั้น และละเว้นไว้ในส่วนของ เสียงดนตรี (Music) และ เสียงบทสนทนา (Dialogue)
- ศึกษาการสื่อสารอารมณ์ใน 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) ตลก 2) โกรธ 3) กลัว เนื่องจากเป็นอารมณ์ที่สามารถใช้เสียงเอฟเฟกต์ ในการสื่อสารให้เห็นได้อย่างชัดเจน โดยไม่จำเป็นต้องใช้องค์ประกอบเกี่ยวกับเสียงดนตรีประกอบ
- ศึกษาในภาพยนตร์สั้นที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็น **Universal Audience** ซึ่งหมายถึง บุคคลทุกเพศ ทุกวัย ทุกสัญชาติ โดยไม่มีข้อจำกัดทางด้านภาษาและวัฒนธรรม



### 1.5 ขั้นตอนของการศึกษา

- 1) ศึกษาทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับการใช้เสียงเอฟเฟกต์ เพื่อสื่อสารอารมณ์
- 2) ศึกษาการใช้เสียงเอฟเฟกต์ ที่อยู่ในภาพยนตร์สั้นกรณีศึกษา
- 3) ทดลองใช้และจัดวางเสียงเอฟเฟกต์ เพื่อศึกษาและหาเทคนิคที่จะนำไปประยุกต์ใช้ใน งานภาพยนตร์สั้น
- 4) นำเทคนิค และ วิธีการใช้เสียงเอฟเฟกต์ ที่ได้จากการศึกษาและทดลอง มาสังเคราะห์ แล้วนำมาเขียนเป็นบทภาพยนตร์สั้น
- 5) คัดเลือกนักแสดง
- 6) จัดทำ Storyboard เพื่อกำหนดมุมภาพ ลำดับภาพ และการใช้เสียงในแต่ละช่วงเวลา
- 7) จัดตารางเวลาการถ่ายทำ และ นัดหมายทีมงาน
- 8) ถ่ายทำภาพยนตร์สั้น
- 9) บันทึกเสียงที่ต้องใช้เพิ่มเติม
- 10) นำ Footage ที่ได้จากการถ่ายทำ มาใส่เสียงเอฟเฟกต์ และตัดต่อเป็นภาพยนตร์สั้นในขั้นสุดท้าย

### 1.6 อุปกรณ์ที่ใช้ในการค้นคว้า

- 1) กล้อง DSLR
- 2) Memory Card
- 3) เครื่องบันทึกเสียง
- 4) ไมค์บูม
- 5) ขาตั้งกล้อง
- 6) สเลท
- 7) ไฟ LED
- 8) ขาตั้งไฟ
- 9) อุปกรณ์ประกอบฉาก และ การแสดง
- 10) เอกสารต่าง ๆ สำหรับการถ่ายทำ
- 11) เครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับตัดต่อ
- 12) อุปกรณ์อื่น ๆ

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง “ตลก โกรธ และกลัว : เสียงเอฟเฟกต์เพื่อสื่อสารอารมณ์ในภาพยนตร์สั้น” ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎี งานวิจัย ตำรา และภาพยนตร์สั้นกรณีศึกษา ที่มีความเกี่ยวข้องกับหัวข้อในการวิจัย โดยนำเสนอทั้งหมดในบทนี้ เพื่อให้เข้าใจถึงรายละเอียดของทุกทฤษฎี ที่จะนำไปใช้ในงานสร้างสรรค์ ประกอบไปหัวข้อดังนี้

#### 2.1 ภาพยนตร์ (Film)

นักวิชาการด้านภาพยนตร์พยายามอธิบายความหมายของภาพยนตร์ ให้เห็นตามแนวทาง (Approach) การศึกษาภาพยนตร์ สรุป ได้อย่างน้อย 4 ด้าน คือ **เทคโนโลยี** **อุตสาหกรรม** **ศิลปะ** และ **ปฏิบัติการสังคมและวัฒนธรรม** [1]

**2.1.1 ภาพยนตร์ในด้านเทคโนโลยี** จะมองภาพยนตร์เป็นเสมือนกับประดิษฐ์กรรมชิ้นใหม่ของโลกในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ที่คิดค้นขึ้นมาเพื่อ บันทึกและฉายภาพที่เคลื่อนไหว จนตั้งชื่อว่า “ภาพยนตร์” หรือ ภาพที่เคลื่อนไหว ตรงกับภาษาอังกฤษที่ใช้คำว่า Cinematography ซึ่ง รากศัพท์มาจากคำว่า Kinma รวมกับคำว่า Graphy หมายถึง เคลื่อนไหวและการเขียนตามลำดับ ในยุคแรก การบันทึกภาพที่เคลื่อนไหวและนำออกมาฉายนั้น มักจะเป็นภาพยนตร์ขนาดสั้น มีเนื้อหาที่เรียบง่าย เน้นความสมจริง และไร้ซึ่งเสียง เช่น ภาพรถไฟแล่นเข้ามาสู่สถานี ภาพคนกำลังจาม ภาพยนตร์ยุคแรกไม่ค่อยมีเทคโนโลยีเท่าไรนัก แต่ต่อมา ด้วยพัฒนาการของกล้องและเทคโนโลยี ก็ทำให้ภาพยนตร์เริ่มใช้ภาษาหนัง/ภาษาภาพยนตร์ เริ่มมีเรื่องราว มีสี มีเสียง และกลายเป็นภาพยนตร์ในปัจจุบัน

**2.1.2 ภาพยนตร์ในด้านอุตสาหกรรม** เป็นการพิจารณาภาพยนตร์ถึงมิติด้านกำไรที่ได้รับ เมื่อย้อนกลับไปในยุคแรกของการถือกำเนิดภาพยนตร์ พบว่าภาพยนตร์ถือกำเนิดขึ้นในช่วงของสังคมอุตสาหกรรม ที่ประชาชนเข้ามาทำงานในเมือง ภาพยนตร์จึงกลายเป็นสื่อบันเทิงที่ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด และให้หลุดพ้นจากโลกความจริง หรือที่เรียกว่า Escapism นอกจากนั้น ยังได้รับอานิสงส์ คือ ผลกำไรจากการเข้าชมด้วย ต่อมาไม่นานนัก ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ภาพยนตร์ของสหรัฐอเมริกา ก็กลายเป็นอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ ที่ทำรายได้สูงทั้งในประเทศและต่างประเทศ จวบจนปัจจุบัน

**2.1.3 ภาพยนตร์ในด้านศิลปะ** ในขณะที่ยุคแรกของการถือกำเนิดภาพยนตร์ ภาพยนตร์ถูกมองว่าเป็นเทคโนโลยีชนิดหนึ่งที่ยังไม่เป็นศิลปะ เนื่องจากใช้กล้องบันทึกภาพเคลื่อนไหวเท่านั้น ไม่มีศิลปะของการถ่ายทำแต่อย่างใด แต่เมื่อเวลาผ่านไปไม่นานนัก ผู้ผลิตภาพยนตร์และนักวิชาการสาขาภาพยนตร์ ก็พยายามต่อสู้เพื่อยกระดับให้ภาพยนตร์เป็นศิลปะ และข้อค้นพบที่สำคัญก็คือ การพัฒนาเทคนิคที่เรียกว่า Soviet Montage ในทศวรรษที่ 1910 ซึ่งให้ความสนใจการตัดต่อภาพ ที่กระจัดกระจายจากพื้นที่และเวลาต่าง ๆ แต่กลับมารวมกันให้มีความหมายและกลายเป็นเรื่องราวได้ หลังจากนั้นผู้ผลิตภาพยนตร์ ก็ยังพัฒนาภาษาหนังเพิ่มเติม เช่น การใช้ภาพ มุมกล้อง การเคลื่อนไหวของกล้อง แสง สี การจัดองค์ประกอบของภาพ (Mise-en-scène) จนทำให้ภาพยนตร์มีศิลปะด้วยตัวของมันเอง และต่อมาก็ยกย่องผู้กำกับในฐานะศิลปินผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ในช่วงทศวรรษที่ 1960

**2.1.4 ภาพยนตร์ในฐานะปฏิบัติการสังคมและวัฒนธรรม** ความหมายนี้ให้ความสนใจกับความสัมพันธ์ของภาพยนตร์กับสังคมใน 2 ด้าน ด้านแรก ภาพยนตร์ในฐานะภาพสะท้อนสังคม (Reflectionism) ซึ่งหมายถึง ภาพยนตร์จะเป็นเสมือนกระจกที่สะท้อนความเป็นไปในสังคม ในทางกลับกัน ด้านที่สอง ภาพยนตร์คือการประกอบสร้างความเป็นจริง (Constructionism) จะมองในมุมต่างไปตาม สำนักมาร์กซิสต์ และวัฒนธรรมศึกษา ซึ่งมองว่าแม้จะไม่มีความจริง แต่ภาพยนตร์ก็สามารถประกอบสร้างความหมายใหม่ขึ้นได้ ตามแต่ว่าใครจะเป็นผู้กำหนด เช่น ภาพยนตร์จะสร้างภาพของประเทศเพื่อนบ้าน ผู้หญิง-ผู้ชาย-เพศที่สาม ให้กับผู้ชม แนวทางดังกล่าวมองว่า ผู้ชมจะถูกครอบงำความหมายจากภาพยนตร์โดยไม่รู้ตัว และหากเป็นสำนักวัฒนธรรมศึกษาก็จะขยายความต่อว่า แม้จะถูกครอบงำความหมายก็ตาม แต่ผู้ชมก็สามารถตีความหมายได้ตามประสบการณ์ของตน ซึ่งถือได้ว่าเป็นวิธีคิดชุดใหม่ล่าสุดในการวิเคราะห์ภาพยนตร์

## 2.2 ภาพยนตร์สั้น (Short Film)

รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2546) กล่าวว่า ภาพยนตร์สั้น คือ ภาพยนตร์ที่มีความยาวไม่เกิน 30 นาที เป็นการนำเรื่องที่ได้จากประสบการณ์และจินตนาการของผู้แต่ง มาเรียบเรียงให้เป็นเรื่องราวเพียงประเด็นเดียว มีโครงเรื่องไม่ซับซ้อน มีเวลาจำกัด สามารถถ่ายทอดอารมณ์ให้ผู้ชมคล้อยตาม [2]

Pat Cooper และ Ken Dancyger (2005) ได้กล่าวว่า สาเหตุที่ภาพยนตร์สั้น ควรมีความยาวประมาณ 30 นาที หรือน้อยกว่า เนื่องจากภาพยนตร์ที่มีความยาวมากกว่านั้น มักจะต้องใช้โครงเรื่องรอง เพื่อรักษาความสนใจของผู้ชม และยังมีโอกาสน้อยกว่ามากที่จะได้จัดแสดงตามงานเทศกาล หรือเหมาะสมที่จะแสดงเป็น Portfolio [3]

งานสั้น ๆ ส่วนมากสร้างขึ้นมาเพื่อให้เหล่าผู้สร้างภาพยนตร์ มีโอกาสได้แสดงออกถึงตัวตน แสดงความสามารถ และพัฒนาทักษะด้านการสร้างภาพยนตร์ จนไปถึงหาประสบการณ์ต่าง ๆ หรือ เพื่อให้เป็นก้าวที่สำคัญสู่อาชีพทางด้านภาพยนตร์และโทรทัศน์ กฎเหล็กที่จะประสบความสำเร็จ คือการเรียนรู้กระบวนการสร้างภาพยนตร์ ผ่านโครงการซึ่งมีขนาดที่เราสามารถบริหารจัดการได้ หากผลงานนั้น ๆ ออกมาดี ภาพยนตร์สั้นอาจได้เข้าสู่เทศกาลระดับชาติหรือนานาชาติ พวกเขาจะให้การตรวจสอบทักษะการสร้างภาพยนตร์ที่คุณมีอยู่ และยังมีโอกาสพบปะกับผู้ที่สามารถส่งเสริมอาชีพของคุณได้ [4]

## 2.3 ประเภทของภาพยนตร์ (Genres)

ประเภทของภาพยนตร์ หรือ **ฌองส์ (Genres)** ซึ่งเป็นคำสั้น ๆ มาจากภาษาฝรั่งเศส หมายถึงงานศิลปะด้านหนังสือ ภาพวาด แต่วงการภาพยนตร์นำมาใช้สำหรับการจัดประเภทของ ภาพยนตร์ที่เหมือนกันด้วยเนื้อหาของเรื่อง หรือลักษณะของการนำเสนอที่คล้ายคลึงกัน จัดเข้าเป็น กลุ่มหมวดหมู่ของภาพยนตร์ โดยนักทฤษฎี หรือนักวิเคราะห์ภาพยนตร์ ที่เห็นพ้องต้องกัน "ฌองส์" ในภาพยนตร์บันเทิงโดยทั่วไป ได้แก่ ประเภท บู๊ (Action) น่ากลัว สยองขวัญ (Horror) ลึกลับ สืบสวน สอบสวน (Suspense) ตลก (Comedy) นักเลงอันธพาล เจ้าพ่อ (Gangster) จินตนาการ (Fantasy) วิทยาศาสตร์ (Sci-Fi) คาวบอย (Western) ชีวิต (Drama) และความรัก (Romance) เป็นต้น [5] โดยประเภทที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้ หรือมีความใกล้เคียงงานสร้างสรรค์ ได้แก่ ประเภทดังต่อไปนี้

**2.3.1 ภาพยนตร์ตลก (Comedy)** คือภาพยนตร์ที่เน้นเนื้อหาตลกขบขันทุกประเภท ไม่จริงจังกับข้อเท็จจริง แต่ต้องการสร้างความสนุกสนานครั้งครั้งให้กับผู้ชมเป็นหลัก โดยผู้วิจัยได้นำ ภาพยนตร์ประเภทนี้ มาใช้ในอารมณ์ ตลก เป็นหลัก

**2.3.2 ภาพยนตร์ชีวิต (Drama)** คือภาพยนตร์แนวเหมือนจริง อาจเป็นเรื่องเกี่ยวกับ ปัญหาชีวิตมนุษย์ในสังคม การต่อสู้กับชีวิตที่ขื่นแค้น หนึ่งรักทั่วไปของหนุ่มสาว ทั้งโศกนาฏกรรมและ สุขนาฏกรรม ที่สร้างความรักและอบอุ่นซึ่งกันและกัน โดยผู้วิจัยได้นำภาพยนตร์ประเภทนี้ มาใช้ใน อารมณ์ โกรธ เป็นหลัก

**2.3.3 ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror)** คือภาพยนตร์ทั่วไปที่สร้างความน่ากลัว เช่น ภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับผี โดยผู้วิจัยได้นำภาพยนตร์ประเภทนี้ มาใช้ในอารมณ์ กลัว เป็นหลัก

## 2.4 กระบวนการผลิตภาพยนตร์ต้นทุนต่ำ (Low Cost Film Production Process)

เซวาลิต โกกิจ (2555) ได้กล่าวไว้ว่า ขั้นตอนการผลิต จะถูกควบคุมโดยผู้ควบคุมการผลิต และผู้กำกับเป็นหลัก โดยขั้นตอนทั้งหมด ผู้กำกับจะดำเนินการและต้องผ่านการตรวจสอบหาจุดบกพร่องจากผู้ควบคุมการผลิต หลังจากนั้นจะถูกส่งผ่านไปยังผู้อำนวยการสร้าง เพื่ออนุมัติดำเนินการ โดยมีขั้นตอนดังนี้ [6]

**2.4.1 ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)** การเตรียมงานก่อนการถ่ายทำ คือ ขั้นตอนการวางโครงสร้างของภาพยนตร์ในการทำงานของกองถ่ายภาพยนตร์ทั้งหมด โดยมีสิ่งที่ต้องจัดเตรียมดังนี้

- **บทภาพยนตร์** ในขั้นตอนนี้ เป็นการนำเอาเนื้อหาที่ได้จากผู้ประพันธ์หรือผู้เขียนบท ที่มีแนวคิดที่น่าสนใจมาผูกเป็นเรื่องราว ผ่านการตีความและวิเคราะห์ในหลากหลายแง่มุมเพื่อแยกส่วนต่าง ๆ เพื่อดำเนินการในเรื่องค่าใช้จ่าย อุปกรณ์ที่จำเป็นนักแสดง และทีมงานในการรับผิดชอบ
- **การคัดเลือกนักแสดง** จะต้องมีการวางคาแร็กเตอร์ของตัวแสดงทั้งหมดก่อน ได้แก่ การวางหน้าตา การสร้างต้นแบบ แล้วส่งทั้งหมดให้แก่คนทำแคสติ้ง เพื่อที่จะเรียกคนเข้ามา จากนั้นจะเป็นหน้าที่ของผู้กำกับภาพยนตร์ พิจารณาคัดเลือกนักแสดงที่มีความเหมาะสม
- **การจัดหาสถานที่** การเตรียมบรรยากาศ และสภาพแวดล้อม ของสถานที่ที่จะใช้สำหรับการถ่ายทำภาพยนตร์ต้นทุนต่ำ มีปัจจัยด้านสถานที่เข้ามาเกี่ยวข้องสูง ต้องมีการจำกัดสถานที่ให้แคบลง เดินทางง่าย ไม่มีเสียงรบกวน หรือ มีสภาพเสียงบรรยากาศแวดล้อมที่ตรงกับความต้องการในบท และสามารถดัดแปลงถ่ายทำได้หลายบรรยากาศ
- **การจัดเตรียมเสื้อผ้านักแสดง** ในขั้นตอนนี้ผู้กำกับจะบอก คาแร็กเตอร์ของตัวละครแก่ฝ่ายเสื้อผ้า จากนั้นฝ่ายเสื้อผ้าก็ต้องไปตีความว่า ควรจะใช้ชุดแบบใดในการถ่ายทำ โดยผู้กำกับเลือกชุดเพียงเพื่อเป็นการคุมโทนภาพยนตร์เท่านั้น โดยส่วนนี้ ภาพยนตร์ต้นทุนต่ำมักใช้การติดต่อห้องเสื้อต่าง ๆ เพื่อขอเสื้อผ้ามาใช้ในการถ่ายทำ หรือจ้างฝ่ายจัดเตรียมเสื้อผ้าที่เก็บไว้เพื่อที่จะนำออกมาใช้ และจ่ายค่าตอบแทนในราคาที่ต่ำ

- **การออกแบบและการสร้างฉากภาพยนตร์** เป็นการดัดแปลงหรือตกแต่งสถานที่ให้พร้อมสำหรับการลงมือถ่ายทำ โดยให้มีบรรยากาศไปตามที่บทภาพยนตร์กำหนด ซึ่งในด้านนี้ ผู้ออกแบบจะรับผิดชอบโดยมีการนำเสนอผู้กำกับอย่างละเอียด เพื่อพิจารณาว่า อุปกรณ์ส่วนไหนที่ไม่จำเป็นเพื่อตัดส่วนนั้นออกไป
- **การจัดเตรียมวัสดุและอุปกรณ์** การเลือกและการเตรียมสิ่งต่าง ๆ ที่จะใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์ให้อยู่ในสภาพที่พร้อม ทั้งส่วนที่เป็นอุปกรณ์การถ่ายทำ บันทึกภาพ เสียง และอุปกรณ์ประกอบฉาก โดยมีการแยกทำเป็นเอกสารว่ามีอะไรบ้าง เพื่อส่งต่อการตรวจสอบทั้งก่อนและหลังใช้งาน
- **การทำบทถ่ายทำ** ซึ่งเป็นกระบวนการที่ผู้กำกับภาพยนตร์จะต้องอธิบายถึงอารมณ์ในฉากให้แก่ทีมงาน โดยมีการพูดคุยกันถึงภาพและเสียงที่จะออกมา ในส่วนนี้ ภาพยนตร์ต้นทุนต่ำได้ทำการคัดเลือกการทำภาพประกอบออกไป โดยเน้นเป็นภาพถ่ายจากสถานที่จริง และใช้การตัดต่อจากคอมพิวเตอร์เข้าช่วยเพื่อลดรายจ่าย ในส่วนนี้ หรืออาจไม่มีการทำภาพประกอบ เป็นเพียงแค่ภาพสถานที่และการพูดคุยเพื่อทำความเข้าใจเท่านั้น
- **การจัดตารางการถ่ายทำ** เป็นขั้นตอนการลำดับฉากเพื่อการถ่ายทำแต่ละครั้ง ซึ่งเป็นตารางการถ่ายทำภาพยนตร์ตลอดทั้งเรื่อง จะแสดงให้เห็นว่า ในครั้งหนึ่ง ๆ ที่ยกกองถ่ายไป จะต้องถ่ายอะไรบ้าง มีการใช้เสียงอะไรบ้างในแต่ละช่วงเวลาของฉากนั้น ๆ สิ่งที่ต้องคำนึงถึงสำหรับตารางการถ่ายทำของภาพยนตร์ต้นทุนต่ำ คือการควบคุมความต่อเนื่อง ของการถ่ายทำ
- **การกำหนดงบประมาณ** เป็นการคาดคะเนการใช้จ่ายของงานสร้างภาพยนตร์ทั้งหมด สำหรับภาพยนตร์ที่ใช้ต้นทุนต่ำต้องมีความแม่นยำสูง เพื่อที่จะสามารถบอกได้ว่าเราจำเป็นต้องใช้ค่าใช้จ่ายส่วนใดและตัดค่าใช้จ่ายส่วนใด โดยมีการตั้งงบประมาณเกินสำรองไว้ประมาณ 15% จากงบประมาณที่อนุมัติ

**2.4.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)** หลังจากการเตรียมงานถ่ายทำภาพยนตร์ให้พร้อมที่สุดแล้ว ขั้นตอนต่อมาจะอยู่ภายใต้ความรับผิดชอบของผู้กำกับเป็นส่วนใหญ่ ทั้งการบริหารงานภายในกองถ่ายภาพยนตร์ ให้ดำเนินงานไปอย่างราบรื่นที่สุด

- **การประชุมทีมงาน** เป็นการประชุมเพื่อการซักซ้อมความเข้าใจ และตรวจสอบความพร้อมของทีมงานทั้งหมด ก่อนที่จะยกกองถ่ายทำออกไปปฏิบัติงานจริง

- **การยกกองถ่าย** การเคลื่อนกองถ่ายภาพยนตร์ สู่อุปกรณ์ปฏิบัติงานจริงตามแผนงานที่กำหนดไว้ โดยการนำอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการถ่ายทำและบุคลากรไปยังที่นัดหมาย อันจะเป็นประโยชน์ต่อการถ่ายทำ ที่ไม่ต้องเสียเวลาและค่าใช้จ่ายที่ไม่จำเป็น
- **การดำเนินการถ่ายทำภาพยนตร์** เป็นการลงมือถ่ายทำภาพยนตร์จริง ๆ ภายใต้การบริหารสั่งการของผู้กำกับ เพื่อให้ได้มาซึ่งภาพและเสียงบนจอภาพยนตร์อย่างสมบูรณ์ ที่สำคัญคือต้องถ่ายทำและบันทึกเสียงได้ตามแผนที่วางไว้ ซึ่งในส่วนนี้ ผู้กำกับนอกจากดำเนินการถ่ายทำแล้ว ยังต้องดูแลควบคุมการตัดต่อหน้ากองถ่าย เพื่อให้ทราบว่ายังขาดส่วนไหน หรือควรเพิ่มเติมอะไร และต้องทำการเพิ่มเลย จะได้ไม่ต้องเสียเวลาและงบประมาณในการถ่ายซ่อม

**2.4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)** หลังจากเสร็จสิ้นขั้นตอนการถ่ายทำตามกำหนดการแล้ว ต่อมาก็เข้าสู่ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ คือการตัดต่อภาพและเสียง เป็นขั้นตอนคัดเลือกข้อดี เพื่อนำมาจัดวางให้อยู่ในช่วงคัทหรือซีนที่ถูกต้อง ควบคู่ไปกับการเรียงและตัดต่อเสียง โดยเรียบเรียงตามบทภาพยนตร์และจัดวางเสียงให้เข้ากับภาพ เพื่อสื่อสารเนื้อเรื่องและอารมณ์ได้ถูกต้องตามบท ซึ่งจะประสานงานกับผู้กำกับอยู่เสมอ เพื่อให้งานออกมาถูกต้องตามที่กำหนดไว้

## 2.5 คุณลักษณะพื้นฐานของเสียง (Sound Qualities)

เสียงทั้งหมด ทั้ง เสียงบทสนทนา (Dialogue) เสียงเอฟเฟกต์ (Sound Effects) และเสียงดนตรี (Music) ล้วนสร้างขึ้นจากพื้นฐานองค์ประกอบที่เหมือนกัน ระหว่างขั้นตอนการผลิตเสียง ทีมงานทุกคนที่เกี่ยวข้องจะต้องจัดการกับองค์ประกอบเหล่านี้ และประเมินถึงผลกระทบที่มีต่อการรับรู้ของผู้ชม นั่นเพราะว่าแต่ละองค์ประกอบ มีลักษณะเฉพาะตัวที่มีผลต่อการตอบสนองของเสียง การเข้าใจผลกระทบของเสียงเหล่านี้ จึงเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการออกแบบเสียง [7] โดย David Sonnenschein (2001) กล่าวว่า คุณลักษณะของเสียงที่สำคัญมีอยู่ทั้งหมด 7 ประการ ได้แก่

- 1) จังหวะ (Rhythm) 2) ความดัง (Loudness) 3) ระดับเสียง (Pitch) 4) เนื้อเสียง (Timbre)
- 5) ความเร็ว (Speed) 6) รูปร่าง (Shape) และ 7) ความเป็นระบบ (Organization) [8]

### 2.5.1 จังหวะ (Rhythm) แบ่งได้ออกเป็น 2 ประเภทคือ

- **เป็นจังหวะ (Rhythmic)** เช่น เสียงหายใจ เสียงหัวใจเต้น เสียงนาฬิกาเดิน เป็นต้น เสียงลักษณะนี้ มีแนวโน้มที่จะถูกคาดการณ์ได้โดยง่าย สามารถให้ความรู้สึกสงบ

ความมั่นใจ หรืออาจสื่อถึงการกดขี่ ก็เป็นไปได้ [9] และหากมีความกระแทกกระทั้น ก็อาจสร้างความตึงเครียดให้กับผู้ฟังได้ [8]

- **จังหวะเรียบง่าย** สามารถสื่อถึง ความสุขุม สม่่าเสมอ หรือ ความไม่ซับซ้อน
- **จังหวะคงที่** สามารถบ่งบอกถึง ความจีดซิด ซึมเศร้า หรือ ความสม่่าเสมอ
- **จังหวะซับซ้อน** แสดงให้เห็นถึง ความสับสน หรือ ความประณีต
- **การเปลี่ยนจังหวะ** สามารถสื่อถึง ความแข็งแรง หรือ ความไม่แน่นอน [7]
- **ไม่เป็นจังหวะ (Irregular)** เช่น เสียงสนทนา เสียงปลาวาฬ เป็นต้น เสียงลักษณะนี้สามารถทำให้ผู้ฟังรู้สึกตื่นตัว หวาดกลัว สับสน หรือ หัวเราะได้ [8]

**2.5.2 ความดัง (Loudness)** มีผลมาจาก ความเข้ม (Intensity) ของเสียง ซึ่งวัดเป็นค่าพลังงานโดยใช้หน่วย เดซิเบล (Decibel : dB) [8]

- **เสียงดัง (Loud)** มักจะก่อให้เกิดความรู้สึกคุกคาม ตึงเครียด และบิบเค้น โดย Gae-Lynn Woods (2015) ได้ให้แนวคิด ถึงเรื่องของระดับความดังเสียงไว้ว่า หากเสียงที่ได้ยิน ดังเกินกว่าปกติจากความเคยชิน จะทำให้รู้สึกไม่ปลอดภัย อันตราย [9] หรือบางครั้งอาจใช้แสดงให้เห็นถึง ความใกล้ ความแข็งแรง ความสำคัญ [7]
- **เสียงเบา (Soft)** มักจะบ่งบอกถึงความอ่อนโยน เปราะบาง ลังเล [9] หรือบ่อยครั้งหมายถึงความไกล ความความอ่อนแอ หรือความเจียบสงบ [7]
- **ความเจียบ (Silence)** สามารถแสดงถึงทัศนคติเชิงลบ เช่น ความรุนแรงหรือการกดขี่ ความเจียบสามารถเตือนใจผู้คนที่ว่าพวกเขาอยู่ตามลำพัง พวกเขาถูกปฏิเสธต่อต้าน หรือไม่มีความหวังสำหรับพวกเขาอีกต่อไป การสูญเสียเสียงโดยรอบไปสามารถทำให้ตื่นกลัวถึงการสูญเสียหรือเสียชีวิตได้เช่นกัน [9] โดยปกติความเจียบงั้นนั้นไม่มีอยู่จริง ถึงแม้เราจะดูเสียงออกหมด แต่ในการฉายภาพยนตร์นั้น เรายังจะได้ยินเสียงต่าง ๆ โดยรอบอยู่ดี เช่น เสียงของเครื่องฉาย เสียงของผู้ชม ด้วยเหตุ นั้น เสียงบางเสียง จึงถูกสร้างขึ้นและใส่ลงในภาพยนตร์เพื่อใช้แสดงถึงความเจียบงั้น เช่น เสียงร้องของสัตว์จากที่ไกล ๆ เสียงของเข็มนาฬิกาที่เดินเป็นจังหวะ เสียงใบไม้ไหวสั่น หรือเสียงของหยดน้ำที่ตกลงกระทบผิวน้ำ เสียงเหล่านี้บางครั้งสามารถแสดงถึงความเจียบได้ดียิ่งกว่าความเจียบจริง ๆ เสียด้วยซ้ำ [8]



**2.5.3 ระดับเสียง (Pitch)** คือ การรับรู้ระดับความถี่ของเสียง จากความถี่ต่ำ (เสียงทุ้ม) ไปจนถึงความถี่สูง (เสียงแหลม) โดยปกติแล้ว มนุษย์จะได้ยินเสียงที่อยู่ในช่วงความถี่ 20–20,000 Hz (เฮิรตซ์ หรือ รอบต่อวินาที) [8]

- **เสียงความถี่สูง (High Pitch) หรือ เสียงแหลม** ส่วนใหญ่มักก่อให้เกิดความรู้สึก กระสับกระส่าย อึดอัด และสร้างความตึงเครียด โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ถ้าเสียงนั้นดัง ต่อเนื่องยาวนาน ด้วยเหตุนี้เอง เสียงที่มีความแหลม (รวมทั้งดนตรีประกอบด้วย) มักจะถูกใช้ในฉากที่เน้นความตึงเครียด [9]
- **เสียงความถี่ต่ำ (Low Pitch) หรือ เสียงทุ้ม** ก่อให้เกิดความรู้สึกตรงกันข้าม หนักแน่น และก่อให้เกิดความตึงเครียดน้อยกว่าเสียงสูง มันมักจะถูกใช้เพื่อเน้นความสง่าผ่าเผย หรือความขึงขังจริงจังของเหตุการณ์ รวมทั้งยังอาจใช้เพื่อสร้างความรู้สึก กังวล หวาดกลัว และลึกลับ ปกติแล้ว ฉากตื่นเต้นมักจะมีต้นด้วยเสียงทุ้ม จากนั้น ความถี่ของเสียงก็จะเพิ่มขึ้นตามระดับความเข้มข้นของเหตุการณ์ [9]

**2.5.4 เนื้อเสียง (Timbre)** ทำให้เสียงต่าง ๆ มีลักษณะเฉพาะ เกิดจากการผสมกันระหว่างความถี่มูลฐาน (Fundamental Frequency) ความกลมกลืน (Harmonics) และโอเวอร์โทน (Overtone) ซึ่งทำให้เสียงพูด (Voice) เสียงเครื่องดนตรี (Music Instrumental) และเสียงประกอบ (Sound Effects) แต่ละชนิดมีสีสันทันของน้ำเสียงและลักษณะที่แตกต่างกัน เมื่อคลื่นเสียงแกว่งขึ้นลงเป็นจังหวะปกติ (หรือเรียกอีกอย่างว่าคาบ) จะทำให้เกิด **เสียงบริสุทธิ์ (Pure Tone)** หรือ Tonal Sound ซึ่งมีลักษณะ **ความถี่แคบ (Narrow)** ซึ่งแตกต่างจากเสียงที่เกิดจากการทับซ้อนผสมกันจากหลายความถี่ ซึ่งก่อให้เกิดรูปแบบของคลื่นที่มีความซับซ้อน โดยมีลักษณะ **ความถี่กว้าง (Broadband)** [8] โดยปกติเราจะรับรู้ความตึงของเสียงว่า เสียงที่มีลักษณะเป็น Broadband จะดังกว่าแบบ Pure Tone หรือ Narrow [10]

**2.5.5 ความเร็ว (Speed)** ซึ่งในที่นี้หมายถึง **ความเร็วของจังหวะ** เมื่อเสียงเกิดขึ้นซ้ำ ๆ เราสามารถรู้สึกได้ถึงความช้าและเร็ว

- **จังหวะช้า (Slow)** อาจใช้แสดงให้เห็นถึง ความน่าเบื่อ ความสง่างาม หรือ การอยู่ในความควบคุม [7] แต่เมื่อเสียงช้าลงเกินความสามารถในการรับรู้ถึงความต่อเนื่องด้วยการ **หยุดนานเกินกว่า 1 วินาที** ความรู้สึกของเราจะเปลี่ยนเป็นความฟุ้งซ่านวอกแวก อยากรู้ตามด้วยองค์ประกอบของเสียงที่เพิ่มขึ้น เช่น ทำนองหรือบริบท

ทางวาจา ทำให้เราสามารถรับรู้ข้อมูลในอัตราที่ช้าขนาดนี้ได้ การเว้นจังหวะซีพจร และการเดินช้า ๆ ของขบวนแห่ศพ เป็นตัวอย่างของการสร้างรูปแบบเสียงช้า [8]

- **จังหวะเร็ว (Fast)** อาจใช้แสดงให้เห็นถึง ความตื่นเต้น หรือ การเร่ง [7] ที่อัตราเร็วสุด จำนวน 20 ครั้งต่อวินาที เสียงแต่ละเสียงจะเริ่มเบลอกลายเป็นเสียงในระดับคงที่ หรือความถี่ต่ำ [8]

**2.5.6 รูปร่าง (Shape) หรืออีกคำศัพท์คือ Envelope** ซึ่งอธิบายถึงแต่ละช่วงเวลาของเสียง ประกอบไปด้วย **Attack** (ช่วงต้นที่เสียงเกิดขึ้นเปลี่ยนแปลงจากความเงียบไปเป็นเสียงดังสุด) **Body** (ช่วงสถานะค้างอยู่ของเสียง) **Decay** (ช่วงปลายที่เสียงเริ่มเบาลงจนกลายเป็นความเงียบ) [8] **เสียงระยะสั้น** สามารถถ่ายทอด ความร้อนรน กระวนกระวาย หรือ การกระตุ้น **เสียงระยะยาวต่อเนื่อง** สามารถสร้างความรู้สึกของความสงบ ความคงทน หรือ ความเหนื่อยล้า [7]

ลักษณะของรูปร่างเสียง แบ่งได้เป็น 2 ประเภทคือ

- **Impulsive** เป็นลักษณะเสียงที่เกิดขึ้นและสลายไปอย่างรวดเร็ว เช่น เสียงยิงปืน เสียงกลอง เสียงชกตี เสียงหักนิ้ว [8] สามารถแสดงให้เห็นถึง ความคมชัด ความตื่นเต้นหรือ อันตราย [7]
- **Reverberant** ในวงการเสียงเอฟเฟกต์ หมายถึงลักษณะเสียงที่เกิดขึ้นอย่างช้า ๆ และสลายไปอย่างช้า ๆ เช่น เสียงไวโอลิน เสียงฉาบทองเหลือง เสียงถอนหายใจ [8] สามารถบ่งบอกถึง ความอ่อนโยน ความนิ่งเงียบ หรือ ความเบื่อหน่าย [7]

การรับรู้ของผู้ฟังเกี่ยวกับรูปร่างของเสียงนั้น ไม่เพียงแต่ขึ้นอยู่กับรูปร่างของคลื่นที่ถูกสร้างโดยแหล่งกำเนิดเสียงเท่านั้น แต่ยังขึ้นอยู่กับระยะทาง และคุณสมบัติการก้องกังวาลของพื้นที่โดยรอบด้วย [8]

**2.5.7 ความเป็นระบบ (Organization)** มีความเกี่ยวข้องกับลักษณะทางสังคม การศึกษา เรื่องราวในความทรงจำ ความรู้ที่ผ่านมาในชีวิต เช่น การฟังภาษาต่างประเทศที่ไม่สามารถเข้าใจได้ การฟังเสียงดนตรีแบบที่ผู้ฟังไม่เคยได้ยินมาก่อน เสียงนั้นก็ก่อให้เกิดความสับสน เกิดความไม่คุ้นเคย เพราะผู้ฟังไม่เข้าใจความหมาย ลักษณะนี้เรียกว่า **ไม่เป็นระบบ (Chaotic)** ในทางตรงกันข้าม หากผู้ฟังเข้าใจในภาษาที่ได้ยิน หรือ คุ้นเคยกับเพลงที่เคยฟังมาก่อน ผู้ฟังก็จะสามารถเข้าใจสิ่งที่ตนเองกำลังฟังอยู่ได้เป็นอย่างดี เสียงนั้นก็มีความ **เป็นระบบ (Organized)** สำหรับผู้ฟังคนนั้น [8]

## 2.6 แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบเสียง (Sound Design)

การออกแบบเสียง เป็นศิลปะในการใช้เสียงอย่างเหมาะสม ถูกต้อง จัดวางอย่างถูกที่ ถูกเวลา ซึ่งทักษะการจัดวางเสียงระหว่างการตัดต่อนั้น ส่งผลกระทบต่อภาพยนตร์อย่างมาก [11]

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์และแอนิเมชัน จะมีประสิทธิภาพสูงสุดเมื่อภาพและเสียงมีส่วนร่วมในการเล่าเรื่องได้อย่างเต็มที่ แอนิเมเตอร์ผู้มีประสบการณ์หลายคน ยกเครดิตให้กับการออกแบบเสียงที่ดีถึง 70% จากความสำเร็จของผลงาน และผู้กำกับที่มีประสบการณ์จะเข้าใจว่า Soundtrack ที่ประสบความสำเร็จ จะต้อง "รู้สึก มากกว่า ได้ยิน" พวกเขาเข้าใจว่า ผู้ชมจะสามารถสังเกตและรู้สึกถึงการออกแบบเสียงที่ไม่ดีได้ แม้ว่าคนส่วนใหญ่ไม่สามารถบอกได้ว่าอะไรที่ขาดหายไป [12] โดยการวิจัยครั้งนี้ ได้ใช้แนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ที่น่าสนใจเกี่ยวกับการออกแบบเสียง ดังนี้

### 2.6.1 ผลกระทบต่ออารมณ์ (Emotional Impact) ในงาน Sound Design ไม่สำคัญ

เลยว่าเสียงนั้นจะแปลก หรือหลุดจากบริบททางสังคมและสิ่งแวดล้อมมากแค่ไหน แต่สมองของเราจะพยายามมองหา เชื่อมโยง และเทียบเคียงกับบางสิ่งที่เคยได้รู้จักจากประสบการณ์ที่ผ่านมาอยู่เสมอ สิ่งนี้จะเกิดขึ้นเหมือนกับตอนที่เรามองไปยังผาหินธรรมชาติ แล้วพบว่ามันมีอะไรที่ดูคล้ายกับใบหน้าคนในนั้น กับเสียงก็เช่นเดียวกัน ด้วยเหตุผลนี้ เราจึงสามารถพบว่าในงานภาพยนตร์ มีการสร้างเสียงจากแหล่งแปลก ๆ ที่ใกล้เคียงกับเสียงที่มนุษย์เปล่งออกมาในสภาพอารมณ์นั้น ๆ อยู่เสมอ เช่น เสียงขูในลำคอจากท่ออัดอากาศ เสียงโยยหวนคร่ำครวญจากประตูไม้เก่า และเสียงคล้ายการหัวเราะอย่างบ้าคลั่งจากการตัดใบเลื่อย เมื่อเราต้องการจะเพิ่มบางอย่างที่มีผลต่อความคิดหรืออารมณ์ เสียงของสัตว์สามารถใช้ทับซ้อนขึ้นไป เพื่อสร้างความรู้สึกถึงความแข็งแกร่ง (สิงโตคำราม) ความซุกซน (เสียงร้องเห่าของลิงชิมแปนซี) หรือความยั่ววนใจ (เสียงครางของแมว) แต่ต้องระวังระดับความดังหรือการปรับแต่งเสียง ไม่ให้แหล่งที่มาของเสียงชัดเจนจนเกินไป (นอกจากจะใช้เพื่อความตลกขบขัน) [8]

### 2.6.2 หมวดหมู่ตามลักษณะอารมณ์ความรู้สึก (Emotional Inventory)

Friedrich Marburg (1718-1795) หนึ่งในนักเรียนด้านเสียงที่มีชื่อเสียงในศตวรรษที่ 18 ได้ใช้การสังเกตและความพยายามในการจัดหมวดหมู่สถานะอารมณ์ที่ชัดเจน ตามจังหวะ การออกเสียง และตัวโน้ต โดยจัดกลุ่มประเภทของเสียงตามลักษณะอารมณ์ความรู้สึก และการแปรอารมณ์ความรู้สึกเป็นลักษณะของเสียงในแบบต่าง ๆ ซึ่งได้จากการสังเกต ดังที่แสดงในตารางที่ 1 แนวคิดของเขาได้ก้าวข้ามไปสู่หลักการในปัจจุบัน ที่เกี่ยวกับการร้องเพลง การพูดในที่สาธารณะ และการสร้างเสียงในรูปแบบอื่น ๆ และอาจเกี่ยวข้องกับสิ่งที่เราพบในเสียงประกอบภาพยนตร์ [8]

ตารางที่ 1 อารมณ์ความรู้สึก และการแปรความรู้สึกเป็นลักษณะของเสียง

ความรู้สึก	การแปรความรู้สึกเป็นเสียง
ความเสียใจ	คร่ำครวญ เชื่องช้า ใช้ตัวโน้ตที่เป็นคู่ใกล้ ๆ เพื่อสร้างเสียงที่ไม่สอดคล้อง
ความสุข	กระชับ มีชีวิตชีวา ใช้โทนเสียงอุ่น ใช้เสียงที่มีความสอดคล้องไม่บาดหู
ความสบายใจ	ใช้ท่วงทำนองคงที่และไม่หือหาว แต่จะไปทางเดียวกับความรู้สึกของความสุข
รู้สึกผิด	ท่วงทำนองจะเหมือนกับความรู้สึกของความเสียใจ แต่จะไม่คร่ำครวญ
มีหวัง	ใช้ท่วงทำนองที่บอกถึงความภาคภูมิและความยินดี
ความหวาดกลัว	ใช้เสียงต่ำและไล่เสียงลงต่ำไปเรื่อย ๆ ให้เห็นถึงความเสื่อมถอย
ตลก ขบขัน	ใช้เสียงเชิงหยอกล้อ ดึงออก (Drawn Out) โทนมืดน้อย (Languid Tones) กระชับ แต่เคลื่อนที่ไปมา กระตุ้นให้เกิดอารมณ์
จิตไม่ปกติ สับสน	ใช้ท่วงทำนองด้านบวกและด้านลบสลับกันไปมา
ซีซลาด	ใช้ทำนองหวาดกลัวเป็นหลัก และสอดแทรกทำนองความหุนหันพลันแล่นเข้าไป
ความรัก	ท่วงทำนองนุ่มนวล สวยงาม และมักจะใช้เสียงที่มีความสอดคล้องกัน
ความข้ง	ใช้เสียงที่มีความดุดัน รุนแรง ขรุขระ (Rough)
ความริษยา	ใช้เสียงที่มีลักษณะเป็นเสียงคำราม และสร้างความรำคาญ
ความเห็นใจ	มีความอ่อนโยน นุ่มนวล แต่โศกเศร้า และมีการย่ำเสียงเบส
หึงหวง	เริ่มต้นนุ่มนวล เมโลดี้จะวิ่งขึ้น-ลง และค่อย ๆ รุนแรงขึ้น แล้วเปลี่ยนท่วงทำนองเป็นลักษณะของการเร้าอารมณ์ สลับช้า-เร็ว
โกรธ	เสียงที่แสดงออกถึงความเกลียดชัง ผสมกับตัวโน้ตถี่ ๆ; เปลี่ยนเป็นเสียงต่ำอย่างฉับพลันบ่อยครั้ง; เคลื่อนไหวกระแทกกระทั้น; เสียงกรีดร้องที่ไม่ประสานกัน
สุขภาพ	เมโลดี้จะวิ่งขึ้นลงแสดงถึงความลึกลับ สั้น กระชับ ใช้เทคนิคการหยุดเสียงเมโลดี้ อย่างกะทันหันบ่อยครั้ง
ความกลัว	เมโลดี้รับแรง มีลักษณะการผลักไปข้างหน้า ทำท่าย
ไร้เดียงสา	ท่วงทำนอง และเมโลดี้มีลักษณะเรียบง่าย ไม่หือหาว ใช้เมโลดี้ไม่เยอะ แต่อาศัยการเล่นค้ำเป็นเสียงยาวสลับสั้น
หุนหันพลันแล่น	ท่วงทำนองและเมโลดี้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และสร้างความรำคาญใจ

ที่มา : ดัดแปลงมาจากหนังสือเรื่อง Sound design: The expressive power of music, voice, and sound effects in cinema [8] และวิทยานิพนธ์เรื่อง การใช้เสียงเพื่อสร้างความรู้สึกกลัวใน "หนังผี" ไทย [13]

## 2.7 การจำแนกประเภทของเสียง (Sound Classifications)

มีหลากหลายรูปแบบเสียงที่ใช้ในภาพยนตร์ และภายในภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ลักษณะการใช้เสียงก็อาจเปลี่ยนแปลงไปในช่วงเวลาหนึ่งได้ [11] เมื่อทั้งตัวละครและผู้ชมได้ยินเสียงจะเรียกว่าเสียง **Diegetic** เสียงที่ได้ยินโดยผู้ชมเท่านั้นจะเรียกว่าเสียง **Non-Diegetic** เมื่อเห็นแหล่งที่มาของเสียงจะเรียกว่าเสียง **On-Screen** และเมื่อไม่เห็นแหล่งที่มาของเสียงจะเรียกว่าเสียง **Off-Screen** สิ่งที่น่าสนใจคือ เสียงสามารถเป็นได้ทั้งแบบ **Diegetic** และ **Off-Screen** ได้ในคราวเดียวกัน [8, 12]

**2.7.1 Diegetic Sound** หมายถึง เสียงเล่าเรื่องภาพที่อยู่ในพื้นที่การเล่าเรื่อง (Story Space) เสียงที่เกิดขึ้น ส่งผลต่อการเข้าใจเนื้อเรื่องในฉาก โดยเสียงที่เกิดขึ้น เป็นเสียง ที่ตัวละครในฉากนั้น ๆ สามารถรับรู้ได้ไปพร้อม ๆ กับผู้ชม เช่น เสียงเปิด-ปิดประตู เสียงรถ เสียงยิงปืน ซึ่งตัวละครในฉากสามารถได้ยิน

**2.7.2 Non-diegetic Sound** หมายถึง เสียงที่มาจากแหล่งเสียงที่อยู่นอกพื้นที่การเล่าเรื่อง ไม่มีตัวละครหรือวัตถุใด ๆ ในฉาก ที่บ่งบอกหรือสามารถสร้างเสียงที่กำลังได้ยินอยู่ให้เกิดขึ้นได้ และตัวละครในฉากไม่รับรู้การมีอยู่ของเสียงนั้น แตกต่างกับผู้รับชม ที่จะสามารถได้ยินเสียงนั้นอย่างชัดเจน เช่น เสียงผู้บรรยายเรื่อง เสียงดนตรีประกอบภาพยนตร์ เป็นต้น โดยทั่วไปแล้วเสียง **Non-Diegetic** ทำหน้าที่เป็นองค์ประกอบของการตีความ ที่สื่อความหมายชี้ให้ผู้ฟังไปสู่ความรู้สึกบางอย่างมากกว่าภาพที่เห็น เช่น เสียงหอมของหมาป่าที่เข้าไปอยู่ในย่านใจกลางเมือง หรือ เสียงนาฬิกาเดินเสียงดังเกินจริง ที่สามารถบ่งบอกถึง Deadline ของคนงานได้

**2.7.3 On-Screen Sound** คือ เสียงที่มาจากแหล่งกำเนิดเสียงที่เราสามารถมองเห็นได้ บนหน้าจอ เช่น เสียงบทสนทนาที่ซิงค์เสียงตรงกับปากพูด เสียงประตู เสียงฝีเท้า เสียงรถยนต์ เป็นต้น ซึ่งภาพและเสียงจะต้องมีการเชื่อมโยงกันจึงจะถูกจัดอยู่ในหมวดหมู่นี้ได้

**2.7.4 Off-Screen Sound** คือ เสียงที่ได้ยินโดยที่ไม่เห็นแหล่งกำเนิดเสียง แม้ว่าผู้ชมจะเห็นหรือรู้จักแหล่งกำเนิดเสียงมาจากฉากอื่น ๆ ของภาพยนตร์แล้วก็ตาม แต่หากตัวละครตอบสนองต่อเสียงโดยที่ผู้ชมไม่เห็นแหล่งที่มาของเสียง เสียงนั้นจะถือว่าเป็น **Diegetic Off-Screen Sound** [8] ตัวอย่างเช่น เสียงบรรยากาศโดยรอบ (เสียงการจราจร เสียงนก เสียงลม) เสียงฟ้าร้อง เสียงตัวละครนอกจอเรียกตัวละครที่อยู่ในจอ เสียงเพลงจากวิทยุที่มองไม่เห็น [12] ซึ่งเสียง **Off-Screen** มักใช้เพื่อสร้างภาพในหัวของผู้ชม โดยที่ไม่ต้องปรากฏภาพให้เห็นบนหน้าจอ ดังเช่นวลีที่กล่าวว่า

“Starve the eye and feed the ear” เป็นหลักการพื้นฐานสำหรับเสียง **Off-Screen** [8] ซึ่งยังช่วยให้ผู้ชมตระหนักถึงการดำรงอยู่ของพื้นที่ที่อยู่นอกเหนือจากจอภาพยนตร์ อันที่จริงแล้ว ไม่ว่าเราจะอยู่ในโรงหนังหรือในชีวิตจริง เสียงที่เราได้ยินแต่มองไม่เห็น และบอกไม่ได้ว่ามาจากไหน ก็สามารถสร้างความหวาดผวให้กับเราได้เหมือนกัน เนื่องจากในทางจิตวิทยา มนุษย์เรามักจะหวาดกลัวกับสิ่งที่เรามองไม่เห็น ดังนั้น ผู้กำกับภาพยนตร์จึงมักจะใช้เสียงประกอบที่ผู้ชมไม่เห็นแหล่งกำเนิด หรือแหล่งกำเนิดนั้นอยู่นอกจอภาพ เพื่อสร้างความระทึกขวัญให้กับผู้ชม เช่น เสียงเอียดอาดของประตูในห้องที่มีดมืด อาจจะทำให้ความรู้สึกที่น่าหวาดผวามากกว่าภาพของใครบางคนโผล่เข้ามาในห้อง [9]

การแบ่งแยกประเภทของเสียง **Off-Screen** ยังแบ่งออกได้เป็น **Active** และ **Passive**

- **Active** คือ เสียงที่ทำให้เกิดคำถามและความอยากรู้อยากเห็นว่า มันคือเสียงอะไร? เกิดอะไรขึ้น? สัตว์ที่ทำความเสียหายเป็นอย่างไร?
- **Passive** คือ เสียงที่ไม่ได้ทำให้รู้สึกสนใจ แต่สร้างบรรยากาศและสภาพแวดล้อม ช่วยท้อหุ้มและสร้างเสถียรภาพของภาพตลอดการตัดภาพ เพื่อให้ได้เนื้อหาที่ราบรื่น

Michel Chion ได้บัญญัติศัพท์ **Acousmatic** ขึ้นมา หมายถึงการฟังเสียงที่ได้ยิน โดยไม่เห็นแหล่งที่มา ในกรณีเฉพาะ เมื่อเสียงที่มองไม่เห็นถูกเปิดเผยแหล่งที่มา ผลกระทบนี้จะถูกเรียกว่า **De-Acoustmatizing** ตัวอย่างที่คลาสสิกที่สุดคือ ในเรื่อง *The Wizard of Oz* ฉากที่ Dorothy ดึงผ้ามาออก เพื่อเผยให้เห็นร่างของชายตัวเล็กที่พูดเสียงใหญ่โต ผลลัพธ์อันน่าทึ่งนี้ คือการถอดอำนาจและเปิดเผยแหล่งที่มาของเสียงที่ไม่รู้จักมาก่อน เพื่อเฉลยปริศนาบางอย่าง [8]

## 2.8 เสียงในภาพยนตร์ (Sound in Film)

Des Lyver (1995) ได้นำแนวคิดเรื่องการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ มาเรียบเรียงแยกประเภทไว้ได้ทั้งหมด 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) เสียงบทสนทนา (Dialogue) 2) เสียงเอฟเฟกต์ (Sound Effects) และ 3) เสียงดนตรี (Music) [13]

**2.8.1 เสียงบทสนทนา (Dialogue)** เป็นองค์ประกอบสำคัญในการเล่าเรื่อง เป็นวิธีการเล่าเรื่องที่ตรงไปตรงมาและชัดเจนมากที่สุด มีส่วนช่วยอย่างมากในการแสดงนัยยะของความเป็นจริง ผู้ชมมักจะมุ่งความสนใจไปที่เสียงบทสนทนา มากกว่าเสียงดนตรี หรือ เสียงเอฟเฟกต์ โดยเสียงบทสนทนา ถูกใช้ในหลากหลายรูปแบบ

- **On-screen Dialogue** คือ บทสนทนาที่เห็นภาพตัวละครคุยกันบนหน้าจอ
- **Off-screen Dialogue** คือ การแสดงถึงการโต้ตอบของตัวละคร โดยไม่จำเป็นต้องเห็นภาพตัวละครคุยกัน ยังรวมถึงการพากย์ทับ (Voice Over) และเสียงพูดที่ไม่ซิงค์ตรงกับภาพ ที่มองไม่เห็นผู้พูด และไม่สามารถเปิดเผยได้จากการเปลี่ยนแปลงมุมมองกล้อง ตัวอย่างเช่น การพากย์เสียงการสนทนาทางโทรศัพท์ เสียงวิทยุ เสียงประกาศตามสาย เป็นต้น
- **Narration** หรือ บทบรรยาย คือการบอกเล่าเรื่องราวจากเวลาหรือสถานที่อื่น แทนการแสดงแบบ On-screen ในการบรรยายมักเป็นที่เข้าใจกันว่า ผู้บรรยายไม่ได้มีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครบนหน้าจอ
- **Walla** คือ เสียงของกลุ่มคนหรือฝูงชน เป็นเสียงสนทนาพิเศษ ที่สามารถเป็นได้ทั้งแบบเฉพาะภาษา หรือเป็นกลางก็ได้ [12]

**2.8.2 เสียงเอฟเฟกต์ (Sound Effects)** จัดเป็นเสียงใด ๆ ที่ไม่ใช่ บทสนทนา หรือดนตรี พวกมันมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่อง สร้างความสมจริง และสร้างมิติให้กับงานภาพยนตร์ เป็นที่น่าสังเกตว่าศิลปะของการออกแบบเสียงเอฟเฟกต์นั้น ไม่เพียงสร้างสิ่งที่ยิ่งใหญ่หรือแปลกประหลาดเท่านั้น แต่ยังสร้างสรรค์ความละเอียดอ่อน และสร้างองค์ประกอบในการเล่าเรื่องให้กับช่วงเวลาสถานที่ หรือการพัฒนาของตัวละครต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น เสียงนกกางเขนที่แสดงออกถึงมหาสมุทร เสียงการจราจรที่บ่งบอกถึงเมือง เสียงเครื่องจักรที่แสดงถึงโรงงาน เสียงสัญญาณเตือนภัยทางอากาศของสงครามโลกครั้งที่ 2 และ เสียงรถจักรไอน้ำซึ่งเป็นสัญลักษณ์ทางประวัติศาสตร์ โดยใช้แสดงออกถึงการกระทำอะไรบางอย่างในช่วงเวลาหนึ่ง ๆ ตัวละครต่าง ๆ ก็มักจะถูกเชื่อมโยงเข้ากับสิ่งใดสิ่งหนึ่งด้วย อย่างเช่น เสียงเครื่องพิมพ์ดีดที่หมายถึงนักเขียน เสียงนกหวีดที่หมายถึงตำรวจจราจร [7, 12]

เสียงเอฟเฟกต์ (Sound Effects) แบ่งย่อยออกเป็นหลากหลายองค์ประกอบ เช่น **Hard Effects, Foley** และ **Ambience** [12]

- **Hard Effects** คือ เสียงที่ช่วยเล่าเรื่องซึ่งสอดคล้องกับวัตถุหรือการกระทำที่อยู่บนจอ ซึ่งสามารถแบ่งแยกออกเป็น Editorial Effects และ Designed Effects
  - **Editorial Effects** คือ เสียงที่เกิดขึ้นจริง ที่ถูกเพิ่มเข้าไปในเหตุการณ์บนหน้าจอ เช่น เสียงการเปิดประตู หรือ เสียงขั้วรถ
  - **Designed Effects** คือ เสียงที่ไม่มีอยู่จริง แต่ถูกสร้างขึ้น เพื่อให้ครอบคลุมวัตถุ หรือ เหตุการณ์ต่าง ๆ

- **Foley** คือ การบันทึกเสียง เพื่อใส่รวมเข้าไปกับภาพบนหน้าจอ หรือ ภาพที่อยู่ในหัวโดยเฉพาะ เช่น การบันทึกเสียงอุปกรณ์ต่าง ๆ หรือ เสียงฝีเท้า ใส่เข้าไป เพื่อเน้นความสำคัญของสิ่งนั้น ๆ เทคนิคของ Foley คือการจัดการองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ค่อนข้างซับซ้อน เช่น วงจรการเดิน ลำดับการต่อสู้ และอุปกรณ์ที่ถืออยู่ นอกจากนี้ องค์ประกอบปลีกย่อยอย่าง เสื้อผ้า เสียงหายใจ มือที่ลูบเข้ากับอะไรบางอย่าง ก็เป็นตัวเลือกที่สำคัญ ผู้ที่สร้าง Foley เหล่านี้ บางครั้งจะถูกเรียกว่า Foley Walkers นั้นเป็นเพราะว่า พวกเขาจะถูกขอให้ช่วยควบคุมวงจรการก้าวเดินอยู่บ่อย ๆ การบันทึก Foley ในสตูดิโอ นั้น จะมีพื้นที่พิเศษที่เรียกกันว่า หลุมโฟลีย์ (Foley Pits) หลุมเหล่านั้นมักเต็มไปด้วยวัสดุต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับสิ่งที่ปรากฏบนจอ
- **Ambience (Background)** เสียงบรรยากาศ เป็นเสียงที่ไม่เชิงกับวัตถุใด ๆ แต่ใช้เพื่อกำหนดสภาพแวดล้อมของสถานที่ที่กำลังดำเนินเรื่องอยู่ เช่น เสียงความวุ่นวายในเมืองที่ทะลุผ่านหน้าต่างโรงแรมเข้ามา และยังมี **Room Tone** ซึ่งเป็นองค์ประกอบย่อยของ Ambience เช่น เสียงเครื่องปรับอากาศ เสียงหลอดไฟ เสียงเครื่องใช้ไฟฟ้า

เสียงเอฟเฟกต์มากมาย ถูกสร้างขึ้น หรือปรับปรุงให้ดีขึ้น ด้วยเทคนิคต่าง ๆ เพื่อเพิ่มอรรถรสในการเล่าเรื่อง ผลลัพธ์ของเสียงเอฟเฟกต์ที่ดีนั้น มักเกี่ยวข้องกับการถ่ายทอดภาพมายาอันน่าจับใจโดยทั่วไปแล้ว เสียงเอฟเฟกต์สามารถเป็นไปตามบริบทหรือการเล่าเรื่อง ในภาพยนตร์และวิดีโอ เป็นสิ่งที่ใช้เพิ่มคุณค่าให้กับผลงานที่ขาดไม่ได้เลย [7, 12]

**2.8.3 เสียงดนตรี (Music)** ผู้บริโภคมักใช้คำว่า **Soundtrack** เพื่อเรียก CD และเทปที่เกี่ยวข้องกับเพลงในภาพยนตร์ อย่างไรก็ตาม ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ใช้คำนี้เพื่อแสดงถึงเสียงที่มิชส์เสร็จสมบูรณ์ ทั้งในส่วนของ Dialogue, Sound Effects และ Music และในส่วนของ Music ยังถูกเรียกว่า **Score** ได้อีกด้วย โดย Score จะเป็นส่วนที่ถูกประพันธ์ขึ้น ส่วน Soundtrack จะเป็นส่วนที่ถูกสร้างขึ้น [12]

ในบางกรณี เสียงเหล่านี้ก็มีคุณลักษณะร่วมกันและใช้องค์ประกอบร่วมกันอยู่ เช่น เสียงกรีดร้อง สามารถเป็นได้ทั้งเสียงเอฟเฟกต์ และ เสียงบทสนทนา [14] ซึ่งในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์องค์ประกอบของเสียงในภาพยนตร์เพียงแค่ 1 องค์ประกอบหลักเท่านั้น คือ **เสียงเอฟเฟกต์ (Sound Effects)**



## 2.9 อารมณ์พื้นฐานของมนุษย์ (Basic Human Emotions)

ในช่วงทศวรรษที่ 1970 นักจิตวิทยา Paul Eckman ได้แบ่งแยกอารมณ์พื้นฐานออกมาเป็น 6 ประเภท ซึ่งเขาเสนอว่า เป็นอารมณ์สากลในทุกวัฒนธรรมของมนุษย์ ได้แก่ 1) สุข (Happiness) 2) เศร้า (Sadness) 3) กลัว (Fear) 4) รังเกียจ (Disgust) 5) โกรธ (Anger) และ 6) ประหลาดใจ (Surprise) [15, 16]

**2.9.1 สุข (Happiness)** ในอารมณ์ที่แตกต่างกันทุกประเภท ความสุขมีแนวโน้มเป็นสิ่งที่ผู้คนพยายามที่จะมีอย่างที่สุด ความสุขมักถูกนิยามว่าเป็นสภาวะทางอารมณ์ที่น่ารื่นรมย์ ที่มีลักษณะของความรู้สึกพึงพอใจ สนุก สมหวัง และ ความเป็นอยู่ที่ดี

มีการวิจัยเกี่ยวกับความสุขเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญมาตั้งแต่ทศวรรษที่ 1960 ภายใต้อาสาสมัครจำนวนมาก รวมถึงสาขาจิตวิทยาที่เรียกว่า จิตวิทยาเชิงบวก (Positive Psychology)

ความสุข สามารถแสดงออกได้หลายวิธี ดังนี้

- การแสดงออกทางสีหน้า เช่น การยิ้ม
- ภาษากาย เช่น ท่าทางผ่อนคลาย
- เสียงพูดที่ไพเราะ และ น่ายินดี

**2.9.2 เศร้า (Sadness)** ความโศกเศร้าเป็นอารมณ์อีกประเภทหนึ่ง ที่มักถูกนิยามว่าเป็นสภาวะทางอารมณ์ชั่วคราว ที่มีลักษณะของความรู้สึก ผิดหวัง เศร้าโศก สิ้นหวัง เซ็ง และสลด

เช่นเดียวกับอารมณ์อื่น ๆ ความโศกเศร้าเป็นสิ่งที่ทุกคนประสบเป็นครั้งคราว ในบางกรณีผู้คนสามารถสัมผัสกับช่วงเวลาแห่งความโศกเศร้าที่ยืดเยื้อและรุนแรง ซึ่งสามารถเปลี่ยนเป็นภาวะซึมเศร้าได้

ความโศกเศร้า สามารถแสดงออกได้หลายวิธี ดังนี้

- ความสลด
- ความเงิบ
- เซื่องซึม
- ปลีกตัวจากคนอื่น
- ร้องไห้

**2.9.3 กลัว (Fear)** ความกลัวเป็นอารมณ์ที่ทรงพลัง ที่สามารถมีบทบาทสำคัญในการเอาชีวิตรอด เมื่อคุณต้องเผชิญกับอันตรายหรือประสบกับความกลัว คุณต้องผ่านสิ่งที่เรียกว่า การตอบสนองแบบสู้หรือหนี (Fight-or-Flight Response) กล้ามเนื้อของคุณจะตึง อัตราการเต้นของหัวใจและการหายใจเพิ่มขึ้น และจิตใจของคุณจะตื่นตัวมากขึ้น เตรียมร่างกายของคุณให้พร้อมวิ่งจากอันตราย หรือยืนหยัดและต่อสู้ การตอบสนองนี้ช่วยให้คุณมั่นใจว่า คุณพร้อมที่จะรับมือกับภัยคุกคามในสภาพแวดล้อมขณะนั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ความกลัว สามารถแสดงออกได้หลายวิธี ดังนี้

- การแสดงออกทางสีหน้า เช่น การขยับตา และ ตึงคาง
- พยายามซ่อน หรือ หลบหนีจากภัยคุกคาม
- ปฏิกริยาทางสรีรวิทยา เช่น การหายใจอย่างรวดเร็ว และ การเต้นของหัวใจ

**2.9.4 รังเกียจ (Disgust)** ความรู้สึกรังเกียจ หรือ ขยะแขยง สามารถเกิดขึ้นได้จากหลายสิ่งหลายอย่าง รวมถึงรสชาติ สายตา และกลิ่นอันไม่พึงประสงค์ นักวิจัยเชื่อว่า อารมณ์นี้พัฒนาต่อไปเป็นปฏิกิริยาต่ออาหารที่อาจเป็นพิษ หรือเป็นอันตรายถึงชีวิต เมื่อผู้คนได้กลิ่นหรือลิ้มรสอาหารที่ไม่ดี สุขอนามัยที่ไม่ดี การติดเชื้อ เลือด ความเน่าเหม็น และความตาย อาจกระตุ้นให้เกิดการตอบสนองของความรังเกียจ นี่อาจเป็นวิธีที่ร่างกายหลีกเลี่ยงจากสิ่งนี้อาจเป็นโรคติดต่อ

ผู้คนสามารถประสบกับความรังเกียจทางสังคม เมื่อพวกเขาสังเกตเห็นคนอื่นที่มีพฤติกรรมน่ารังเกียจ ผิดศีลธรรม หรือ ชั่วร้าย

ความรังเกียจ สามารถแสดงออกได้หลายวิธี ดังนี้

- หันหน้าหนีจากวัตถุที่น่ารังเกียจ
- ปฏิกริยาทางกายภาพ เช่น อาเจียน
- การแสดงออกทางสีหน้า เช่น การย่นจมูก และ การงอริมฝีปากบน

**2.9.5 โกรธ (Anger)** ความโกรธสามารถเป็นอารมณ์ที่ทรงพลัง ที่มีลักษณะความรู้สึกของความเป็นศัตรู ความบ่นป่วน ความยุ่งยาก และความเป็นปรปักษ์ต่อผู้อื่น เช่นเดียวกับความกลัว ความโกรธสามารถมีส่วนทำให้เกิด การตอบสนองแบบสู้หรือหนี (Fight-or-Flight Response) เมื่อภัยคุกคามสร้างความรู้สึกโกรธ คุณอาจมีแนวโน้มที่จะป้องกันตัวเองจากอันตราย

ในขณะที่ความโกรธมักถูกมองว่าเป็นอารมณ์เชิงลบ แต่ในบางครั้งก็เป็นสิ่งที่ดี มันสามารถช่วยอธิบายความต้องการของคุณต่อความสัมพันธ์กับผู้อื่น และยังสามารถกระตุ้นให้คุณดำเนินการและค้นหาวิธีแก้ไขสิ่งต่าง ๆ ที่รบกวนคุณได้

อย่างไรก็ตาม ความโกรธอาจกลายเป็นปัญหาได้ เมื่อมันมากเกินไปหรือแสดงออกในรูปแบบที่ไม่ดีต่อสุขภาพ เป็นอันตรายต่อตนเองหรือผู้อื่น ความโกรธที่ไม่สามารถควบคุมได้สามารถเปลี่ยนเป็นการรุกราน การละเมิด หรือความรุนแรง ได้อย่างรวดเร็ว

ความโกรธ สามารถแสดงออกได้หลายวิธี ดังนี้

- การแสดงออกทางสีหน้า เช่น การขมวดคิ้ว หรือ การจ้องมอง
- ภาษากาย เช่น ท่าทางที่แข็งกร้าว หรือ ผละออกจากใครบางคน
- น้ำเสียงกระด้าง หรือ การตะโกน
- การตอบสนองทางสรีรวิทยา เช่น เหงื่อออก หรือ หน้าแดง
- พฤติกรรมก้าวร้าว เช่น การชน เตะ หรือ ขว้างสิ่งของ

**2.9.6 ประหลาดใจ (Surprise)** ความประหลาดใจ มักเป็นอารมณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาที่สั้นมาก ที่มีลักษณะของการตอบสนองทางสรีรวิทยาต่อสิ่งที่ไม่คาดคิด

อารมณ์ประเภทนี้อาจเป็นบวก เป็นลบ หรือเป็นกลางก็ได้ ตัวอย่างเช่น ความประหลาดใจอันไม่พึงประสงค์ อาจเกี่ยวข้องกับคนที่กระโดดออกมาจากหลังต้นไม้ตอนกลางคืนและทำให้ตกใจ ตัวอย่างของความประหลาดใจที่น่ายินดี เช่น เมื่อคุณมาถึงบ้านแล้วพบว่าเพื่อนสนิทของคุณรวมตัวกันเพื่อเฉลิมฉลองวันเกิดของคุณ

ความประหลาดใจ เป็นอารมณ์อีกประเภทหนึ่งที่สามารถกระตุ้นให้เกิดการตอบสนองแบบสู้หรือหนี (Fight-or-Flight Response) เมื่อเกิดความประหลาดใจ อะดรีนาลินจะหลั่งออกมา เพื่อช่วยเตรียมร่างกายให้พร้อมกับการต่อสู้หรือหนี

ความประหลาดใจ สามารถแสดงออกได้หลายวิธี ดังนี้

- การแสดงออกทางสีหน้า เช่น คิ้วยก ปากและดวงตาเบิกกว้าง
- การตอบสนองทางกายภาพ เช่น การกระโดดถอยหลัง
- ปฏิกริยาทางวาจา เช่น ตะโกน กรีดร้อง หรือ หายใจหอบ

อารมณ์พื้นฐาน 6 ประการ ที่อธิบายโดย Ekman เป็นเพียงส่วนหนึ่งของอารมณ์ที่แตกต่างหลากหลายประเภท ที่ผู้คนสามารถประสบได้ ทฤษฎีของ Ekman แสดงให้เห็นว่าอารมณ์ความรู้สึกหลักเหล่านี้ เป็นอารมณ์สากล ที่พบได้ทั่ววัฒนธรรมทั่วโลก

อย่างไรก็ตาม ทฤษฎีอื่น ๆ และการวิจัยใหม่ ๆ ยังคงค้นพบอารมณ์อีกหลากหลายประเภทที่แตกต่างกัน และวิธีการจำแนกประเภทใหม่ ๆ ตัวอย่างเช่น นักวิจัยบางคนกล่าวว่า มีเพียง 2-3 อารมณ์ ที่เป็นอารมณ์พื้นฐาน หรืออารมณ์มีอยู่ในบางสิ่งบางอย่างที่มีความเป็นลำดับขั้น อารมณ์หลัก เช่น รัก สุข ประหลาดใจ โกรธ และ เศร้า สามารถแยกออกเป็นอารมณ์รองได้อีก เช่น ความรัก ประกอบด้วยอารมณ์รอง ได้แก่ ความหลง และ ความปรารถนา และอารมณ์รองเหล่านี้ อาจแยกออกไปได้อีกเป็น ความชอบ ความห่วงใย ความเห็นอกเห็นใจ และ ความอ่อนโยน เป็นต้น [16]

จากทฤษฎีข้างต้น ผู้วิจัยได้เลือกหยิบยกอารมณ์ที่จะใช้ในงานสร้างสรรค์ออกมา 3 อารมณ์ ได้แก่ 1) **ตลก** (เป็นส่วนหนึ่งของอารมณ์สุข) 2) **กลัว** 3) **โกรธ** เนื่องจากเป็น 3 อารมณ์ ที่สามารถใช้เสียงเอฟเฟกต์ในการสื่อสารให้เห็นได้อย่างชัดเจน โดยไม่จำเป็นต้องใช้องค์ประกอบเกี่ยวกับเสียงดนตรีเข้ามาช่วย

## 2.10 การวิเคราะห์ภาพยนตร์สั้นกรณีศึกษา

จากภาพยนตร์สั้นในท้องตลาด ในส่วนของอารมณ์ตลก และ โกรธ เป็นอารมณ์ที่ไม่ค่อยมีภาพยนตร์สั้นเรื่องไหน ที่ใช้เพียงเสียงเอฟเฟกต์ทั้งเรื่อง โดยไม่อาศัยบทสนทนาและเสียงดนตรี ในการสื่อสารอารมณ์เหล่านี้โดยเฉพาะ แต่จะมีในฉากบางฉากที่เป็นส่วนหนึ่งของภาพยนตร์เรื่องยาวมากกว่า แต่ในส่วนของอารมณ์กลัว มีภาพยนตร์สั้นจำนวนมากที่ใช้เฉพาะเสียงเอฟเฟกต์ เพื่อสื่อสารอารมณ์นี้โดยเฉพาะ และเป็นหนึ่งในอารมณ์ที่มีมักเป็นเป้าหมายในการใช้เสียงเอฟเฟกต์เพื่อสื่อสารแก่ผู้ชม โดยเฉพาะในภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญ

ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ภาพยนตร์สั้นกรณีศึกษา ในส่วนของอารมณ์ **กลัว** เป็นหลัก เพื่อหา “หลักการ” ในการใช้เสียงเอฟเฟกต์เพื่อสร้างอารมณ์แก่ผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเป็นภาพยนตร์สั้นสยองขวัญ จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่

- 1) **Vicious** (Oliver Park, 2015) [17]
- 2) **Lights Out** (David Sandberg, Lotta Losten, 2013) [18]
- 3) **The Maiden** (Michael Chaves, Tristan Nyby, 2016) [19]

เนื่องจากเป็นเป็นภาพยนตร์สั้นที่ประสบความสำเร็จและได้รับรางวัล และใช้เสียงเอฟเฟกต์ในการสื่อสารความกลัวให้เห็นได้อย่างชัดเจน โดยไม่ต้องอาศัยบทสนทนาและเสียงดนตรี โดยเรื่องย่อของภาพยนตร์สั้นทั้งสามเรื่อง มีดังนี้

**Vicious** หญิงสาวคนหนึ่งกลับบ้านมาตอนดึก แต่พบว่าประตูบ้านตัวเองเปิดอยู่ และสงสัยว่าเธออาจไม่ได้อยู่คนเดียวในบ้าน แต่เมื่อสำรวจดูรอบบ้านแล้วไม่พบอะไร เธอจึงเข้านอน แล้วเธอก็สะดุ้งตื่นขึ้นมาจากฝันร้าย และเจอกับผีที่มาตามหลอกหลอนเธอ เธอจึงพยายามหนีออกจากบ้านแต่ไม่สำเร็จ เพราะผีได้นำกุญแจบ้านไปซ่อน และหลอกให้เธอตกใจกลัวหลายครั้ง

**Lights Out** ผู้หญิงคนหนึ่ง อยู่บ้านคนเดียวในคืนที่ฝนตก กำลังจะเข้านอน ในขณะที่เธอปิดไฟ เธอพบเงาประหลาดของใครบางคนยืนอยู่ในบ้าน และเมื่อเปิดไฟเงานั้นจะหายไป เธอเปิดปิดไฟเรื่อย ๆ จนเงานั้นได้ย้ายเข้ามาอยู่ใกล้เธอ ทำให้เธอตกใจ เธอจึงเปิดไฟทิ้งไว้ทั้งบ้านแล้วเข้านอน แต่เงานั้นก็ได้ตามมาหลอกหลอนเธอถึงเตียงนอน

**The Maiden** พนักงานขายอสังหาริมทรัพย์หญิงคนหนึ่ง มายังบ้านผีสิง และต้องการจะขายบ้านหลังนี้ เธอจึงพยายามทำความสะอาดบ้าน และไปพบกับสร้อยคอประหลาดในตู้ เธอจึงหยิบมาใส่ ระหว่างที่กำลังทำงานอยู่นั้น ผีที่สิงอยู่ในบ้านหลังนี้ก็พยายามหลอกหลอนเธอหลายครั้ง และแย่งสร้อยคอจากเธอคืนไป แต่ในที่สุดเธอก็ทำความสะอาดจนเสร็จ จนลูกค้าได้เข้ามาดูบ้าน และผีตนนั้นก็ได้ลักพาตัวลูกสาวของลูกค้านั้นไป

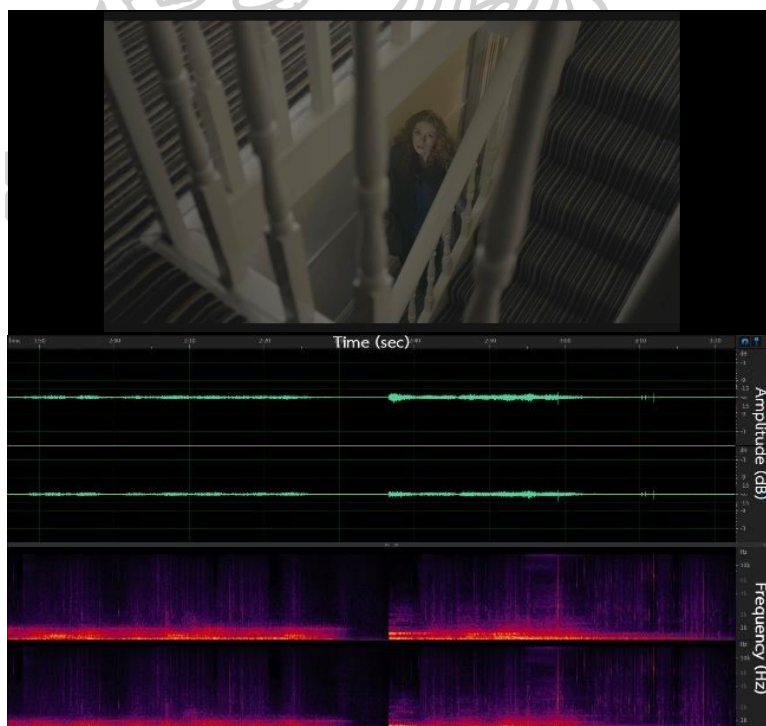
จากการศึกษา ภาพยนตร์สั้นกรณีศึกษา จำนวนสามเรื่อง ด้วยการวิเคราะห์ทฤษฎีและเทคนิคการใช้เสียงเอฟเฟกต์เพื่อสื่อสารอารมณ์กลัวสู่ผู้ชม ได้ผลการศึกษาดังนี้ [20]

### 2.10.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์สั้นเรื่อง Vicious

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์สั้นเรื่อง **Vicious** พบว่าภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ มีการใช้เทคนิคการสร้างความกลัว โดยใช้ **เสียงบรรยากาศย่านความถี่ต่ำ (Low Pitch Ambient)** ช่วง 20-200 Hz เป็นส่วนใหญ่ ซึ่งเป็นเสียงที่สร้างความรู้สึกกังวล หวาดกลัว และลึกลับ เช่น ฉากแรกที่เข้ามาในบ้าน และเริ่มสำรวจห้องต่าง ๆ มีการใช้เสียงความถี่ต่ำเพื่อเพิ่มบรรยากาศความลึกลับของบ้าน ดังที่แสดงในภาพที่ 1 และเสียงความถี่ต่ำเหล่านี้ บางครั้งมีลักษณะ **เป็นจังหวะ (Rhythmic)** โดยส่วนใหญ่เป็นจังหวะที่ช้า ซึ่ง **ช้ากว่า 1 รอบ/วินาที** เพื่อเพิ่มความฟุ้งซ่าน วอกแวก และบางช่วงจะเป็นจังหวะ

ที่กระแทกกระทั้นขึ้นเรื่อย ๆ เพื่อเพิ่มความกดดัน เช่น ฉากที่มีผีอยู่บนเตียง และค่อย ๆ คลานเข้ามาหา พร้อมกับเสียงความถี่ต่ำที่เป็นจังหวะ และดังกระแทกขึ้นเรื่อย ๆ ดังที่แสดงในภาพที่ 2 เป็นต้น

มีการใช้ **ความเงียบ (Silence)** สลับกันเป็นครั้งคราวเพื่อย้ำให้ผู้ชมรู้สึกถึงการอยู่ตามลำพัง โดยท่ามกลางความเงียบ ยังมีการใช้ **เสียงนอกหน้าจอ (Off-Screen Sound)** เพื่อสร้างความหวาดผวให้ผู้ชมกลัวกับสิ่งที่มองไม่เห็นอีกด้วย เช่น เสียงน้ำหยดในอ่างล้างหน้าที่ทำให้ตัวเอกหันไปดู ซึ่งมักมีลักษณะที่ **ไม่เป็นจังหวะ (Irregular)** และ **ไม่คั่นเคย (Chaotic)** เพื่อเพิ่มความหวาดกลัว และ ถัดจากความเงียบ มักตามด้วยเสียงที่ **ดังขึ้นอย่างฉับพลัน (Impulsive)** โดยมีช่วง **Attack ไม่เกิน 200 ms** และ **ดัง (Loud)** และมีลักษณะ **ความถี่กว้าง (Broadband)** ช่วง **20-20,000 Hz** เพื่อเพิ่มความรู้สึกถูกคุกคาม ตึงเครียด เพื่อสร้างความตกใจแก่ผู้ชม เช่น หลังจากได้ยินเสียงหยดน้ำ เสียงบรรยากาศจะหายไปจนเหลือแต่ความเงียบ ก่อนการวางมิดจะทำให้เสียงดังขึ้นอย่างฉับพลัน ดังที่แสดงในภาพที่ 3 เช่นเดียวกับซ็อตที่เป็น Jump Scare ซึ่งจะลดเสียงบรรยากาศให้เงียบลง ก่อนที่จะมีผีโผล่ออกมาพร้อมกับเสียงดัง ได้แก่ ซ็อตที่นอนอยู่บนเตียง ดังที่แสดงในภาพที่ 4 และซ็อตที่คลำหา กุญแจ ดังที่แสดงในภาพที่ 5



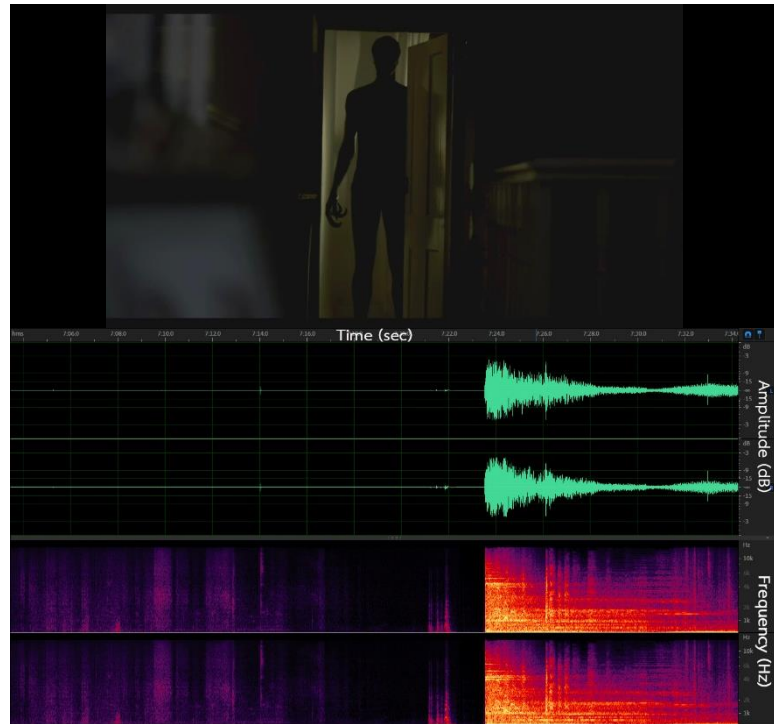
ภาพที่ 1 Vicious : ฉากแรกที่เข้ามาในบ้าน ซึ่งใช้เสียงบรรยากาศย่านความถี่ต่ำ



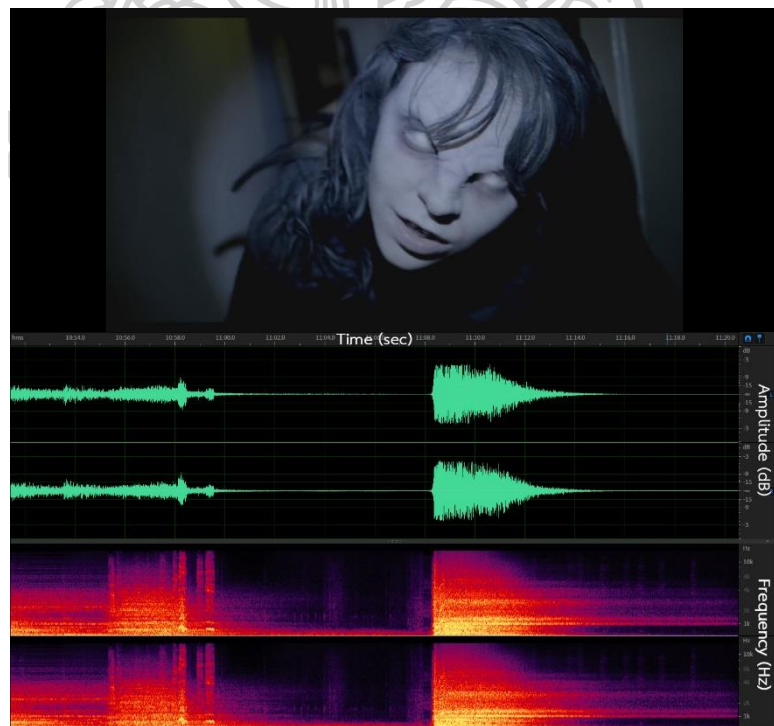
ภาพที่ 2 Vicious : ฉากผีคลานเข้ามาหาบนเตียง ใช้เสียงความถี่ต่ำ จังหวะช้า และตั้งขึ้นไว้อย่างช้า ๆ



ภาพที่ 3 Vicious : ฉากเสียงหยดน้ำ ใช้เสียงนอกหน้าจอตตามด้วยความเงียบ และ เสียงวางมิตที่ตั้งขึ้นอย่างฉับพลัน



ภาพที่ 4 Vicious : ซ็อต Jump Scare ครั้งแรก ขณะอยู่บนเตียง ใช้ความเงียบ ตามด้วยเสียงที่ดังขึ้นอย่างฉับพลัน



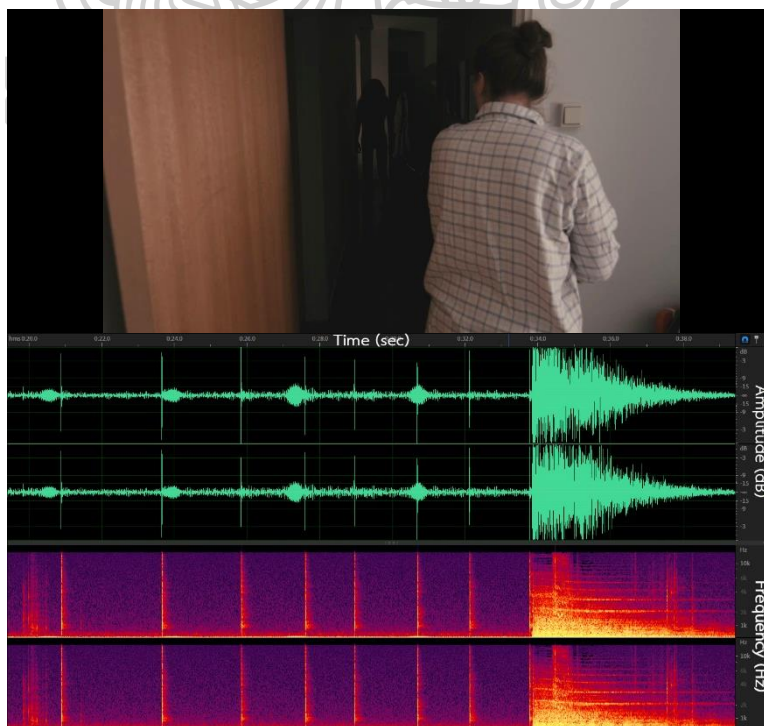
ภาพที่ 5 Vicious : ซ็อต Jump Scare ครั้งที่ 2 ขณะคลำหากุญแจ ใช้ความเงียบ ตามด้วยเสียงที่ดังขึ้นอย่างฉับพลัน



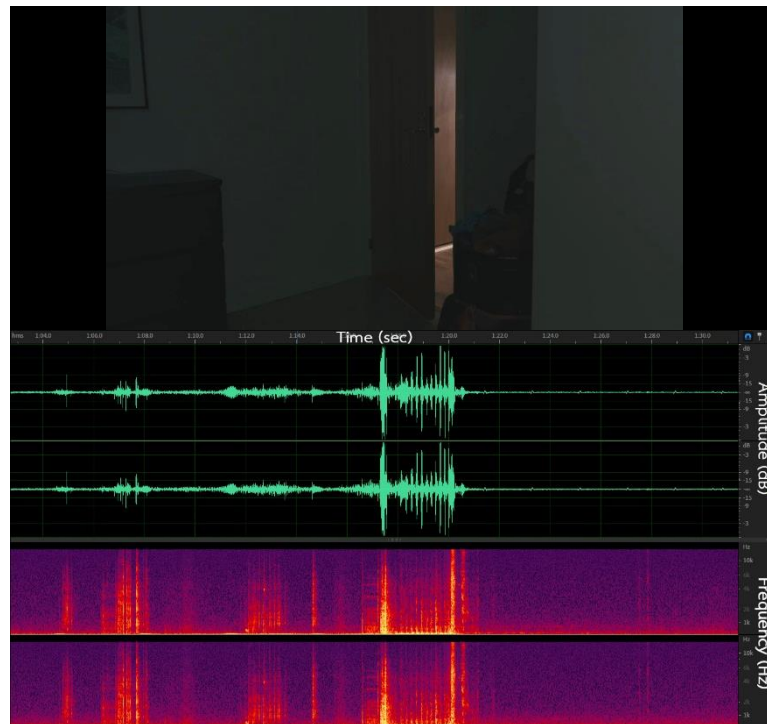
## 2.10.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์สั้นเรื่อง Light Out

จากการวิเคราะห์ ภาพยนตร์สั้นเรื่อง **Light Out** พบว่าภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ มีเทคนิคการใช้เสียงที่เรียบง่าย โดยเน้นใช้ **ความเงียบ (Silence)** เป็นส่วนใหญ่ เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกถึงการอยู่ตามลำพังของตัวละคร เช่น ซีตที่เปิดปิดไฟ ดังที่แสดงในภาพที่ 6 โดยมีการใช้ **เสียงบรรยากาศย่านความถี่ต่ำ (Low Pitch Ambient)** ช่วง 20-200 Hz เพียงเล็กน้อยเท่านั้น ท่ามกลางความเงียบมีการใช้ **เสียงนอกหน้าจอ (Off-Screen Sound)** เพื่อสร้างความหวาดผวให้ผู้ชมกลัวกับสิ่งที่ไม่เห็นอีกด้วย เห็นได้อย่างชัดเจนคือ ฉากที่ตัวเอกนอนอยู่บนเตียงแล้วมีเสียงดังเอี้ยดอ๊าด **ไม่เป็นจังหวะ (Irregular)** และ **ไม่คุ้นเคย (Chaotic)** เพื่อสร้างความหวาดกลัว แล้วตามด้วยเสียงเหมือนคนวิ่งขึ้นบันได และฉากสุดท้าย ที่ได้ยินเสียงร้องครวญครางอยู่นอกหน้าจอ ก่อนที่ตัวเอกจะหันไปเผชิญหน้ากับผีที่ปิดโคมไฟ ดังที่แสดงในภาพที่ 7

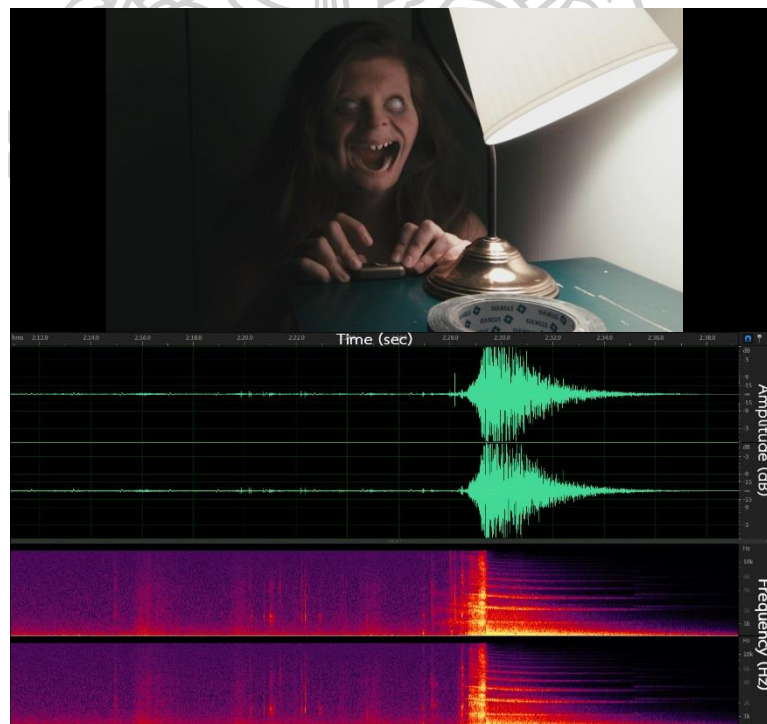
ซีต Jump Scare มีอยู่ 2 ซีต ซีตแรกคือซีตที่เปิดปิดไฟแล้วเงาปริศนาเข้ามาอยู่ใกล้ ๆ ซึ่งมาพร้อมกับเสียงที่ **ดังขึ้นอย่างฉับพลัน (Impulsive)** โดยมีช่วง **Attack** ไม่เกิน 200 ms และ **ดัง (Loud)** ดังที่แสดงในภาพที่ 6 เพื่อสร้างความตกใจ แต่ที่น่าสนใจคือ ซีตสุดท้ายที่หันไปเจอผีปิดโคมไฟ กลับใช้เสียงที่มีลักษณะ **ดังขึ้นอย่างช้า ๆ (Reverberant)** โดยมีช่วง **Attack** 700 ms ดังที่แสดงในภาพที่ 8 แต่ก็สามารถทำให้ผู้ชมตกใจกลัวได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 6 Light Out : ฉากเปิดปิดไฟ ซึ่งใช้ความเงียบ และ เสียงที่ดังขึ้นอย่างฉับพลัน



ภาพที่ 7 Light Out : ฉากบนเตียงที่ได้ยินเสียงเอียดอ้าดวิงขึ้นบันได ซึ่งใช้ความเงียบ และ เสียงนอกหน้าจอ



ภาพที่ 8 Light Out : ซ็อตผีปิดคอมพิวเตอร์ ซึ่งใช้ความเงียบ ตามด้วยเสียงนอกหน้าจอ และ เสียงที่ดังขึ้นอย่างช้า ๆ

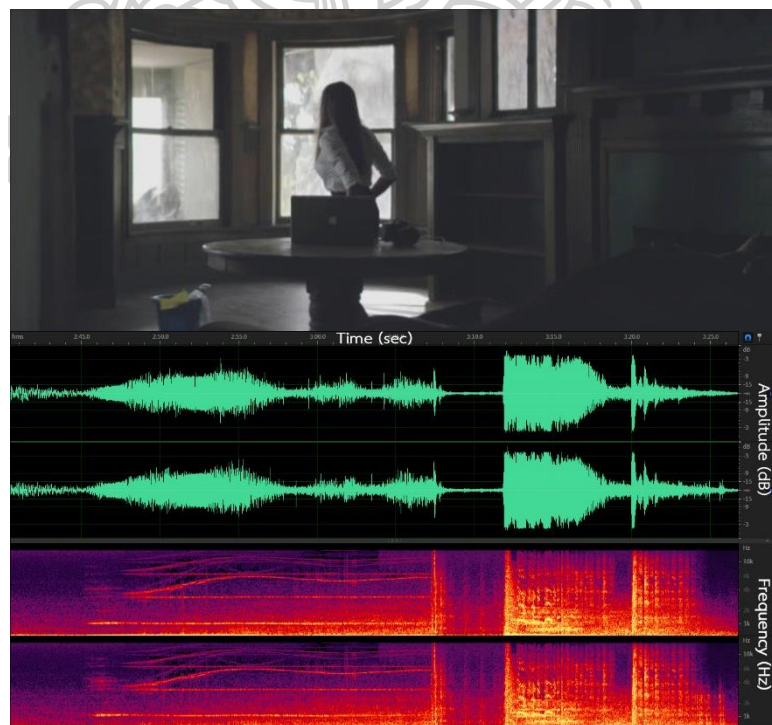
### 2.10.3 การวิเคราะห์ภาพยนตร์สั้นเรื่อง The Maiden

จากการวิเคราะห์ ภาพยนตร์สั้นเรื่อง The Maiden พบว่าภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ มีเทคนิคการใช้เสียงที่หลากหลาย ผสมผสานกันอย่างซับซ้อน ทั้งการใช้ **ความเงียบ (Silence)** เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกถึงการอยู่ตามลำพังของตัวละคร ผสมกับการใช้ **เสียงนอกหน้าจอ (Off-Screen Sound)** เพื่อสร้างความหวาดผวให้ผู้ชมกลัวกับสิ่งที่มองไม่เห็น เช่น เสียงน้ำหยดลงในถังน้ำที่ทำให้ตัวเอกต้องก้มลงไปมอง ดังที่แสดงในภาพที่ 9 บ่อยครั้งที่ความเงียบเหล่านี้ นำพาเข้าสู่ช็อต Jump Scare เช่น หลังจากได้ยินเสียงหยดน้ำแล้วตัวเอกก้มลงไปมองถึงน้ำ ก่อนจะมีมือผีโผล่ออกมาดึงหัวตัวเอก หรือความเงียบตอนที่ตัวเอกกำลังใช้คอมพิวเตอร์แต่งภาพอยู่ ก่อนที่ผีจะโผล่ออกมา ซึ่งเช่นเคย ช็อต Jump Scare เหล่านี้มักใช้เสียงที่ **ดังขึ้นอย่างฉับพลัน (Impulsive)** โดยมีช่วง **Attack** ไม่เกิน 200 ms และ **ดัง (Loud)** และมีลักษณะ **ความถี่กว้าง (Broadband)** ช่วง 20-20,000 Hz เพื่อเพิ่มความรู้สึกตกใจ ตกใจตกใจ ตึงเครียด ดังที่แสดงในภาพที่ 9 และ 10

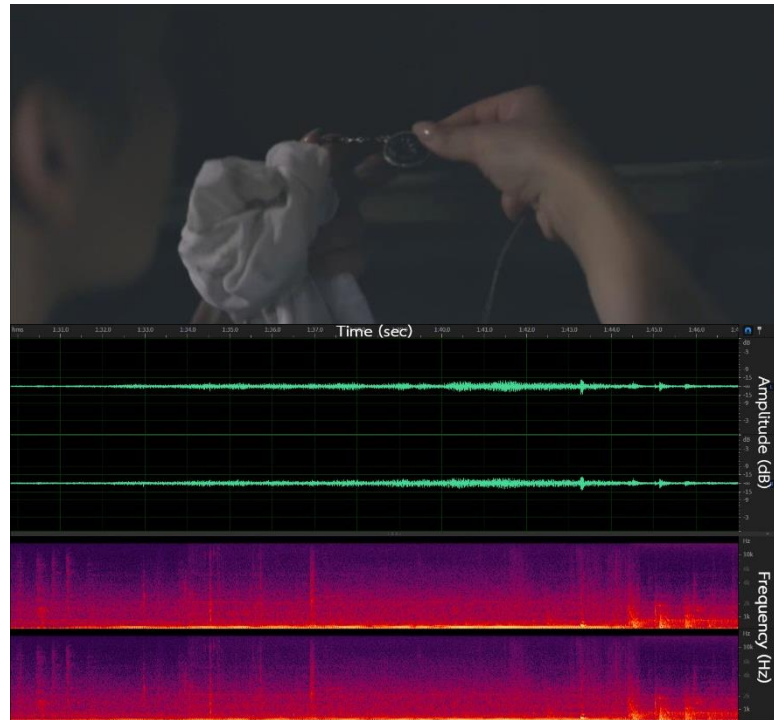
มีการใช้ **เสียงบรรยากาศย่านความถี่ต่ำ (Low Pitch Ambient)** ช่วง 20-200 Hz เพื่อสร้างความรู้สึกกังวล หวาดกลัว ลึกลับ เช่น ฉากที่ตัวเอกเปิดตู้เจอสร้อยคอ ดังที่แสดงในภาพที่ 11 และบางครั้งเป็นเสียงที่มีลักษณะ **เป็นจังหวะ (Rhythmic)** เพื่อเพิ่มความกดดัน สับสน เช่น เสียงหัวใจเต้นในฉากที่ตัวเอกเจอแท่นพิธีกรรม ดังที่แสดงในภาพที่ 12 เป็นต้น แต่ที่น่าสนใจในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ คือ การใช้เสียง Pure Tone ที่ไล่ความถี่สูงขึ้น เพื่อสร้างความตึงเครียด ผสมไปกับความกลัว เช่น เสียง Pure Tone ซึ่งใช้พร้อมกันกับเสียงหัวใจเต้นในฉากเจอแท่นพิธีกรรม และ ช็อตที่ตัวเอกเห็นเงาสะทอนของผีบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ ซึ่งใช้สลับกับความเงียบ ก่อนเข้าสู่ช็อต Jump Scare ที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้น ดังที่แสดงในภาพที่ 10 และ 12



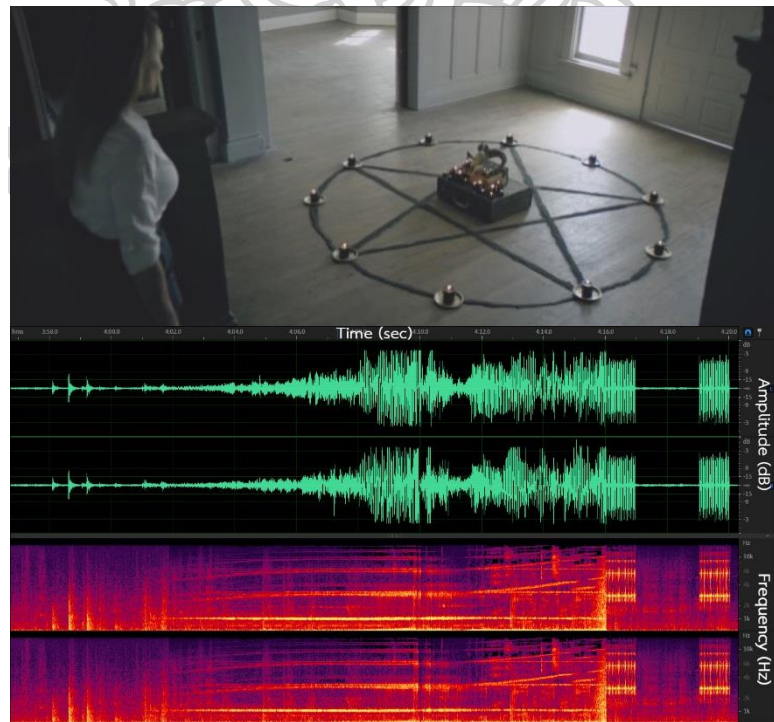
ภาพที่ 9 The Maiden : ฉากล้างน้ำ ซึ่งใช้ทั้งเสียงนอกหน้าจอ ความเงียบ ตามด้วยเสียงที่ตั้งขึ้นอย่างฉับพลัน



ภาพที่ 10 The Maiden : ฉากคอมพิวเตอร์ ซึ่งใช้ทั้งเสียง Pure Tone ความเงียบ ตามด้วยเสียงที่ตั้งขึ้นอย่างฉับพลัน



ภาพที่ 11 The Maiden : ฉากเปิดตัวเจอสร้อยคอ ซึ่งใช้เสียงบรรยากาศย่านความถี่ต่ำ



ภาพที่ 12 The Maiden : ฉากแทนพิธีกรรม ซึ่งใช้ทั้งเสียง Pure Tone พร้อมเสียงหัวใจที่เป็นจังหวะ

#### 2.10.4 สรุปผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์สั้นกรณีศึกษา

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์สั้นกรณีศึกษาที่ได้รับรางวัล พบว่าทั้งสามเรื่อง มีเทคนิคการใช้เสียงเอฟเฟกต์เพื่อสร้างความกลัวที่เหมือนกันดังนี้ [20]

- 1) การใช้เสียงบรรยากาศความถี่ต่ำ (Low Pitch Ambient) ช่วง 20-200 Hz เพื่อสร้างความรู้สึกกังวล หวาดกลัว และลึกลับ
- 2) การใช้ความเงียบ (Silence) ให้ผู้ชมรู้สึกถึงการอยู่ตามลำพังของตัวละคร หรือทำให้ตื่นกลัวถึงการสูญเสีย
- 3) การใช้เสียงนอกหน้าจอ (Off-Screen Sound) เพื่อสร้างความหวาดผวให้ผู้ชมกลัวกับสิ่งที่มองไม่เห็น ซึ่งหากมีลักษณะที่ **ไม่เป็นจังหวะ (Irregular)** และ **ไม่คั่นเคย (Chaotic)** ก็จะเพิ่มความหวาดกลัวได้อีกด้วย
- 4) การใช้ **Jump Scare** ซึ่งเห็นกันบ่อยในภาพยนตร์สยองขวัญ โดยหลังจากความเงียบ จะมีการใช้เสียงที่ **ดังขึ้นอย่างฉับพลัน (Impulsive)** ช่วง **Attack** ไม่เกิน 200 ms และ **ดัง (Loud)** เพื่อให้เกิดความตกใจ และอาจมีลักษณะ **ความถี่กว้าง (Broadband)** ช่วง 20-20,000 Hz เพื่อเพิ่มความรู้สึกถูกคุกคาม ดึงเครียด

ตารางที่ 2 ความแตกต่างของแต่ละเทคนิคที่ใช้ในภาพยนตร์สั้นกรณีศึกษา

ชื่อเทคนิค	Vicious	Light Out	The Maiden
Low Pitch Ambient	ใช้เป็นส่วนใหญ่ และบางครั้งมีลักษณะ เป็นจังหวะ (Rhythmic)	ใช้เพียงเล็กน้อยเท่านั้น	ใช้สลับและผสมผสานเข้ากับเทคนิคอื่น ๆ
Silence	ใช้บางช่วง	ใช้ตลอดทั้งเรื่อง	ใช้สลับกับเทคนิคอื่น ๆ
Off-Screen Sound	ใช้ในลักษณะที่ไม่เป็นจังหวะ (Irregular) และไม่คั่นเคย (Chaotic)	ใช้ในลักษณะที่ไม่เป็นจังหวะ (Irregular) และไม่คั่นเคย (Chaotic)	ใช้ในลักษณะที่ไม่เป็นจังหวะ (Irregular) และไม่คั่นเคย (Chaotic)
Jump Scare	มีลักษณะที่ <b>ดังขึ้นอย่างฉับพลัน (Impulsive) ดัง (Loud)</b> และ <b>ความถี่กว้าง (Broadband)</b>	มีทั้งแบบที่ <b>ดังขึ้นอย่างฉับพลัน (Impulsive)</b> และแบบที่ <b>ดังขึ้นอย่างช้า ๆ (Reverberant)</b>	มีลักษณะที่ <b>ดังขึ้นอย่างฉับพลัน (Impulsive) ดัง (Loud)</b> และ <b>ความถี่กว้าง (Broadband)</b>

## บทที่ 3

### วิธีวิทยา

ในบทนี้แสดงให้เห็นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์สั้น เพื่อสร้าง “หลักการ” ในการใช้เสียงเอฟเฟกต์ เพื่อสื่อสารอารมณ์ในภาพยนตร์สั้น วิธีวิทยาประกอบไปด้วยขั้นตอนดังต่อไปนี้

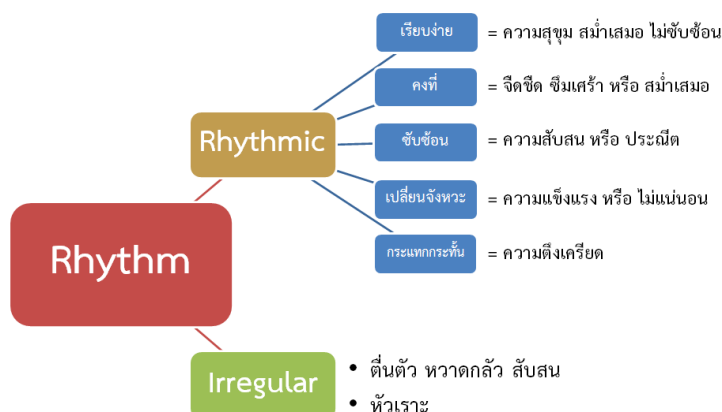
#### 3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลคุณลักษณะพื้นฐานของเสียง (Sound Qualities)

องค์ประกอบของคุณลักษณะพื้นฐานของเสียง ได้แก่ 1) จังหวะ (Rhythm) 2) ความดัง (Loudness) 3) ระดับเสียง (Pitch) 4) เนื้อเสียง (Timbre) 5) ความเร็ว (Speed) 6) รูปร่าง (Shape) และ 7) ความเป็นระบบ (Organization) ในแต่ละองค์ประกอบ ผู้วิจัยจะนำมาวิเคราะห์ โดยแบ่งลักษณะเฉพาะของเสียงออกมาเป็นลักษณะที่ชัดเจน และแสดงให้เห็นว่าในแต่ละลักษณะ ใช้สื่อสารอารมณ์ที่แตกต่างกัน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

##### 3.1.1 วิเคราะห์จังหวะ (Rhythm)

จากจังหวะของเสียงในลักษณะต่าง ๆ ใช้สื่อสารอารมณ์ที่แตกต่างกันออกไป ดังที่แสดงในภาพที่ 13 ซึ่งจังหวะที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในงาน ได้แก่

- **Rhythmic** ใช้แบบกระแทกกระทั้น ในอารมณ์ โกรธ และ กลัว เพื่อเพิ่มความรู้สึก ตึงเครียด
- **Irregular** ใช้ในอารมณ์ กลัว เพื่อใช้สื่อสารถึงความรู้สึกตื่นตัว หวาดกลัว สับสน และใช้ในอารมณ์ ตก เพื่อให้ผู้ชมหัวเราะ



ภาพที่ 13 วิเคราะห์จังหวะ (Rhythm)

### 3.1.2 วิเคราะห์ความดัง (Loudness)

จากระดับความดังต่าง ๆ ของเสียง ใช้สื่อสารอารมณ์ที่แตกต่างกันออกไป ดังที่แสดงในภาพที่ 14 ซึ่งระดับความดังที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในงาน ได้แก่

- Loud ใช้ในอารมณ์ โกรธ เพื่อความรู้สึกตึงเครียด บีบเค้น และใช้ในอารมณ์ กลัว เพื่อให้รู้สึกถึงการถูกคุกคาม และ อันตราย
- Silence ใช้ในอารมณ์ กลัว เป็นหลัก เพื่อใช้สื่อสารถึงความรู้สึกของการอยู่ตามลำพัง และ ความตื่นกลัวถึงการเสียชีวิต

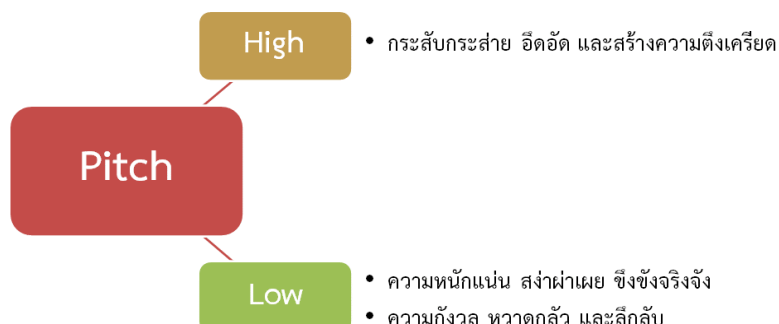


ภาพที่ 14 วิเคราะห์ความดัง (Loudness)

### 3.1.3 วิเคราะห์ระดับเสียง (Pitch)

จากระดับเสียงต่าง ๆ ใช้สื่อสารอารมณ์ที่แตกต่างกันออกไป ดังที่แสดงในภาพที่ 15 ซึ่งระดับเสียงที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในงาน ได้แก่

- High Pitch ใช้ในอารมณ์ โกรธ เป็นหลัก เพื่อเพิ่มความรู้สึกอัดอัดและตึงเครียด
- Low Pitch ใช้ในอารมณ์ โกรธ เพื่อแสดงถึงความจริงจังของเหตุการณ์ และใช้ในอารมณ์ กลัว เพื่อเพิ่มความรู้สึกกังวล หวาดกลัว และลึกลับ



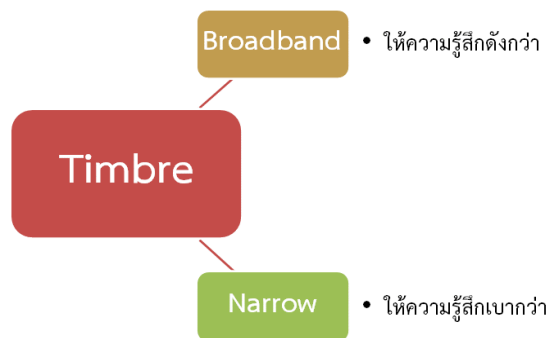
ภาพที่ 15 วิเคราะห์ระดับเสียง (Pitch)



### 3.1.4 วิเคราะห์เนื้อเสียง (Timbre)

จากเนื้อเสียงลักษณะต่าง ๆ ใช้สื่อสารอารมณ์ที่แตกต่างกันออกไป ดังที่แสดงในภาพที่ 16 ซึ่งลักษณะเนื้อเสียงที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในงาน ได้แก่

- **Broadband** ใช้ในอารมณ์ โกรธ และ กลัว โดยใช้เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกถึงเสียงที่มีความดัง ซึ่งก่อให้เกิดความตึงเครียด บีบเค้น รู้สึกถึงการถูกคุกคาม และ อันตราย

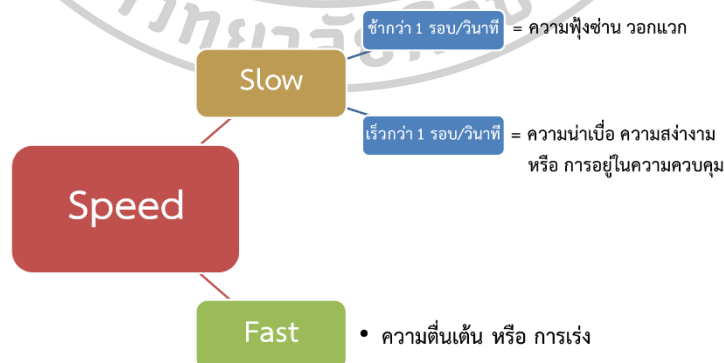


ภาพที่ 16 วิเคราะห์เนื้อเสียง (Timbre)

### 3.1.5 วิเคราะห์ความเร็ว (Speed)

จากเสียงที่มีความเร็วของจังหวะต่าง ๆ ใช้สื่อสารอารมณ์ที่แตกต่างกันออกไป ดังที่แสดงในภาพที่ 17 ซึ่งความเร็วที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในงาน ได้แก่

- **Fast** ใช้ในอารมณ์ โกรธ และ กลัว โดยใช้เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกถึงความตื่นเต้น

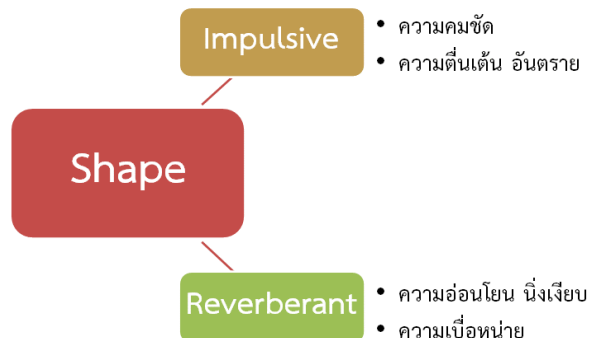


ภาพที่ 17 วิเคราะห์ความเร็ว (Speed)

### 3.1.6 วิเคราะห์รูปร่าง (Shape)

จากรูปร่างของเสียงลักษณะต่าง ๆ ใช้สื่อสารอารมณ์ที่แตกต่างกันออกไป ดังที่แสดงในภาพที่ 18 ซึ่งลักษณะรูปร่างของเสียงที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในงาน ได้แก่

- **Impulsive** ใช้ในอารมณ์ **โกรธ** เพื่อแสดงให้เห็นถึง ความคมชัด ความตื่นเต้น และ ใช้ในอารมณ์ **กลัว** เพื่อให้รู้สึกถึงความตื่นเต้น อันตราย

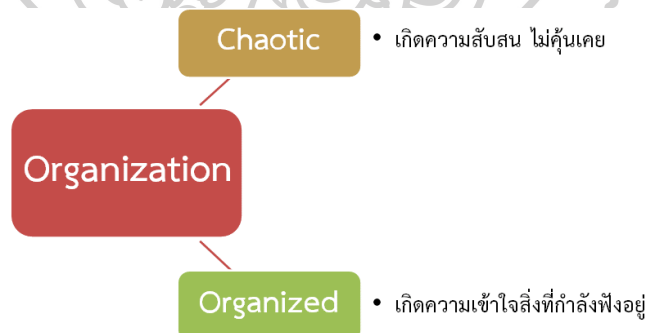


ภาพที่ 18 วิเคราะห์รูปร่าง (Shape)

### 3.1.7 วิเคราะห์ความเป็นระบบ (Organization)

จากความเป็นระบบของเสียงลักษณะต่าง ๆ ใช้สื่อสารอารมณ์ที่แตกต่างกันออกไป ดังที่แสดงในภาพที่ 19 ซึ่งลักษณะความเป็นระบบที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในงาน ได้แก่

- **Chaotic** ใช้ในอารมณ์ **กลัว** เป็นหลัก เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกเกิดความสับสน ไม่คุ้นเคย



ภาพที่ 19 วิเคราะห์ความเป็นระบบ (Organization)

จากการวิเคราะห์ข้อมูล **คุณลักษณะพื้นฐานของเสียง (Sound Qualities)** พบว่าทุกคุณลักษณะสามารถใช้ในการสื่อสารอารมณ์ได้ทั้งหมด โดยในอารมณ์ **ตลก** สามารถใช้ **จังหวะ** ในการสื่อสาร ในอารมณ์ **โกรธ** สามารถใช้ **จังหวะ ความดัง ระดับเสียง เนื้อเสียง ความเร็ว และ รูปร่าง** ในการสื่อสาร และในอารมณ์ **กลัว** สามารถใช้ **ทุกคุณลักษณะ** ในการสื่อสาร

### 3.2 การวิเคราะห์ข้อมูลแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบเสียง (Sound Design)

จากที่ผู้วิจัยได้ศึกษา แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบเสียง (Sound Design) และได้นำมาใช้ในงานสร้างสรรค์ มีอยู่ 2 แนวคิด ได้แก่ **ผลกระทบต่ออารมณ์ (Emotional Impact)** และ **หมวดหมู่ตามลักษณะอารมณ์ความรู้สึก (Emotional Inventory)** ซึ่งผู้วิจัยจะนำมาวิเคราะห์ และแสดงให้เห็นว่าในแต่ละแนวคิด มีวิธีในการใช้สื่อสารอารมณ์ต่าง ๆ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

#### 3.2.1 วิเคราะห์ผลกระทบต่ออารมณ์ (Emotional Impact)

จากแนวคิดการออกแบบเสียงเรื่อง **ผลกระทบต่ออารมณ์ (Emotional Impact)** ที่กล่าวไว้ว่า การใช้เสียงเพื่อสื่อสารอารมณ์ใด ๆ สามารถทำได้โดยการสร้างเสียงจากแหล่งแปลก ๆ โดยทำให้ **ใกล้เคียงกับเสียงที่มนุษย์เปล่งออกมาในสภาพอารมณ์นั้น ๆ** ดังที่แสดงในภาพที่ 20 ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดนี้มาใช้ โดยใช้เสียงที่เหมือนหรือใกล้เคียงกับเสียงมนุษย์ ขณะกำลัง **ตลก โกรธ และ กลัว** ในงานสร้างสรรค์นี้ด้วย



ภาพที่ 20 วิเคราะห์ผลกระทบต่ออารมณ์ (Emotional Impact)

#### 3.2.2 หมวดหมู่ตามลักษณะอารมณ์ความรู้สึก (Emotional Inventory)

จากแนวคิดการออกแบบเสียงเรื่อง **หมวดหมู่ตามลักษณะอารมณ์ความรู้สึก (Emotional Inventory)** ได้จัดกลุ่มประเภทของเสียงตามลักษณะอารมณ์ความรู้สึก และการแปรอารมณ์ความรู้สึกเป็นลักษณะของเสียง โดยผู้วิจัยได้นำมาใช้ในส่วนที่เกี่ยวข้องของกับอารมณ์ในงานสร้างสรรค์ 3 อารมณ์ คือ **ตลก โกรธ และ กลัว** ดังที่แสดงในภาพที่ 21

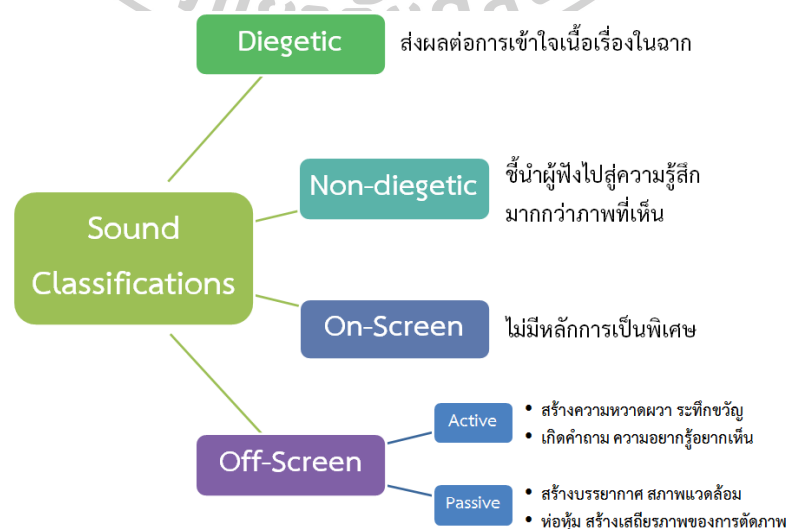


ภาพที่ 21 วิเคราะห์หมวดหมู่ตามลักษณะอารมณ์ความรู้สึก (Emotional Inventory)

จากการวิเคราะห์ข้อมูลแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบเสียง (Sound Design) พบว่าทั้ง 2 แนวคิด สามารถใช้ในการสื่อสารอารมณ์ได้ทั้งหมด โดยจากแนวคิด ผลกระทบต่ออารมณ์ (Emotional Impact) ทำได้โดยการใช้เสียงที่ ใกล้เคียงกับเสียงที่มนุษย์เปล่งออกมาในสภาพอารมณ์นั้น ๆ และจากแนวคิด หมวดหมู่ตามลักษณะอารมณ์ความรู้สึก (Emotional Inventory) ทำได้โดยการใช้เสียงที่ มีลักษณะตามหมวดหมู่ของอารมณ์นั้น ๆ

### 3.3 การวิเคราะห์ข้อมูลการจำแนกประเภทของเสียง (Sound Classifications)

จากแนวคิดเรื่อง การจำแนกประเภทของเสียง (Sound Classifications) ได้จัดหมวดหมู่ของเสียงในภาพยนตร์และผลกระทบออกเป็นประเภทต่าง ๆ ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาวิเคราะห์และแสดงให้เห็นถึงวิธีในการใช้สื่อสารอารมณ์ ดังที่แสดงในภาพที่ 22



ภาพที่ 22 วิเคราะห์การจำแนกประเภทของเสียง (Sound Classifications)

จากภาพที่ 22 แสดงให้เห็นถึงเสียงประเภทต่าง ๆ ตามการจัดหมวดหมู่ของเสียงในภาพยนตร์ ที่ได้นำมาใช้เพื่อสื่อสารอารมณ์ในงานสร้างสรรค์นี้ โดยใน ทุก ๆ อารมณ์ มีการใช้เสียง **Diegetic** เพื่อความเข้าใจเนื้อเรื่องในฉาก ใช้เสียง **Non-diegetic** เพื่อชี้นำผู้ฟังไปสู่ความรู้สึกมากกว่าภาพที่เห็น ใช้เสียง **Off-Screen (Passive)** เพื่อบรรยากาศ สภาพแวดล้อม ห่อหุ้มและสร้างเสถียรภาพของภาพตลอดการตัดภาพ แต่ในอารมณ์ **กลัว** ประเภทที่ใช้ในการสื่อสารอารมณ์เป็นพิเศษ คือ เสียง **Off-Screen (Active)** โดยใช้เพื่อสร้างความหวาดผวา และ ความระทึกขวัญ

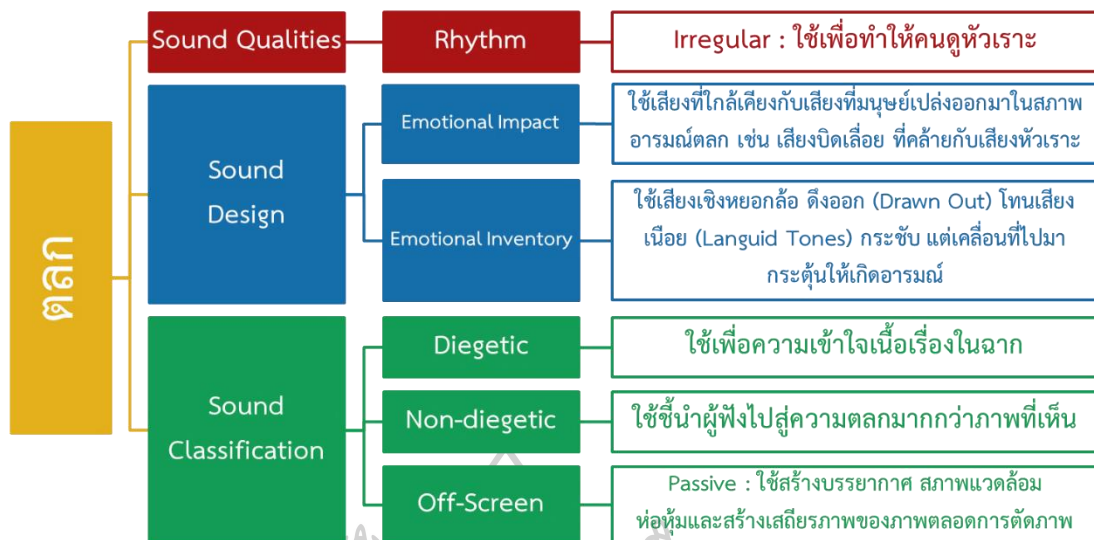
### 3.4 การสังเคราะห์หลักการใช้เสียงเพื่อสื่อสารอารมณ์

จากผลการวิเคราะห์ทฤษฎีการใช้เสียงในข้างต้น ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้มาสังเคราะห์เป็นหลักการในการใช้เสียงเพื่อสื่อสารอารมณ์ในงานสร้างสรรค์ดังนี้

#### 3.4.1 หลักการใช้เสียงเพื่อสร้างอารมณ์ตก

จากการสังเคราะห์ทฤษฎีการใช้เสียงเพื่อสร้างอารมณ์ตก ได้หลักการดังนี้

- **Rhythm** ใช้เสียงที่มีลักษณะ **Irregular** เพื่อทำให้ผู้ชมหัวเราะ
- **Emotional Impact** ใช้เสียงที่ใกล้เคียงกับเสียงที่มนุษย์เปล่งออกมาในสภาพอารมณ์ตก เพื่อทำให้ผู้ชมรู้สึกตก
- **Emotional Inventory** ใช้เสียงเชิงหยอกล้อ ดึงออก (Drawn Out) โทนเสียงเนือย (Languid Tones) กระซิบ แต่เคลื่อนที่ไปมา กระตุ้นให้เกิดอารมณ์ตก
- **Diegetic** ใช้เพื่อความเข้าใจเนื้อเรื่องในฉาก
- **Non-diegetic** ใช้ชี้นำผู้ฟังไปสู่ความตกมากกว่าภาพที่เห็น
- **Off-Screen (Passive)** ใช้สร้างบรรยากาศ สภาพแวดล้อม ห่อหุ้มและสร้างเสถียรภาพของภาพตลอดการตัดภาพ

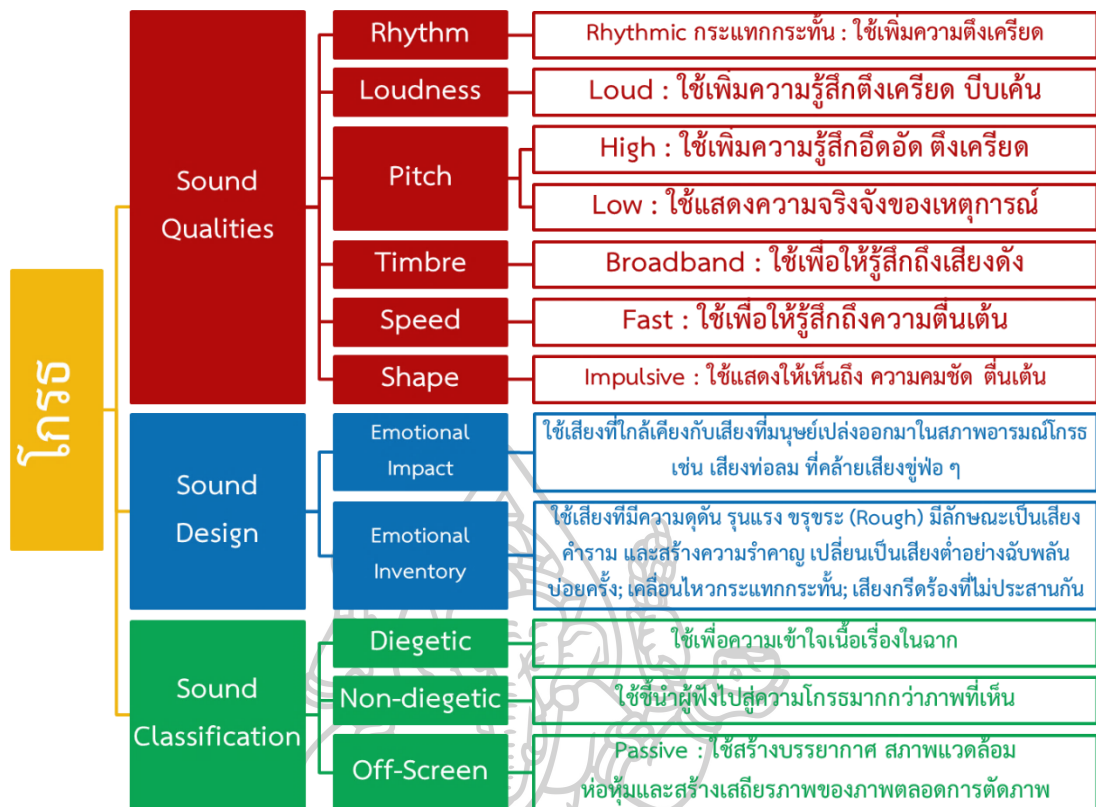


ภาพที่ 23 หลักการใช้เสียงเพื่อสร้างอารมณ์ตลก

### 3.4.2 หลักการใช้เสียงเพื่อสร้างอารมณ์โกรธ

จากการสังเคราะห์ทฤษฎีการใช้เสียงเพื่อสร้างอารมณ์โกรธ ได้หลักการดังนี้

- Rhythm ใช้เสียงที่มีลักษณะ Rhythmic กระแทกกระทั้น เพื่อเพิ่มความตึงเครียด
- Loudness ใช้เสียงที่มีลักษณะ Loud เพื่อเพิ่มความรู้สึกตึงเครียด บีบเค้น
- Pitch ใช้เสียงที่มีลักษณะ High Pitch เพื่อเพิ่มความรู้สึกอึดอัด ตึงเครียด และ Low Pitch เพื่อแสดงความจริงจังของเหตุการณ์
- Timbre ใช้เสียงที่มีลักษณะ Broadband เพื่อให้รู้สึกถึงเสียงที่ดัง
- Speed ใช้เสียงที่มีลักษณะ Fast เพื่อให้รู้สึกถึงความตื่นเต้น
- Shape ใช้เสียงที่มีลักษณะ Impulsive เพื่อแสดงให้เห็นถึงความคมชัด ตื่นเต้น
- Emotional Impact ใช้เสียงที่ใกล้เคียงกับเสียงที่มนุษย์เปล่งออกมาในสภาพอารมณ์โกรธ เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกโกรธ
- Emotional Inventory ใช้เสียงที่มีความดุดัน รุนแรง ขรุขระ (Rough) มีลักษณะเป็นเสียงคำราม และสร้างความรำคาญ เปลี่ยนเป็นเสียงต่ำอย่างฉับพลันบ่อยครั้ง; เคลื่อนไหวกระทกกระทั้น; เสียงกรีดร้องที่ไม่ประสานกัน เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกโกรธ
- Diegetic ใช้เพื่อความเข้าใจเนื้อเรื่องในฉาก
- Non-diegetic ใช้ชี้นำผู้ฟังไปสู่ความโกรธมากกว่าภาพที่เห็น
- Off-Screen (Passive) ใช้สร้างบรรยากาศ สภาพแวดล้อม ห่อหุ้มและสร้างเสถียรภาพของภาพตลอดการตัดภาพ



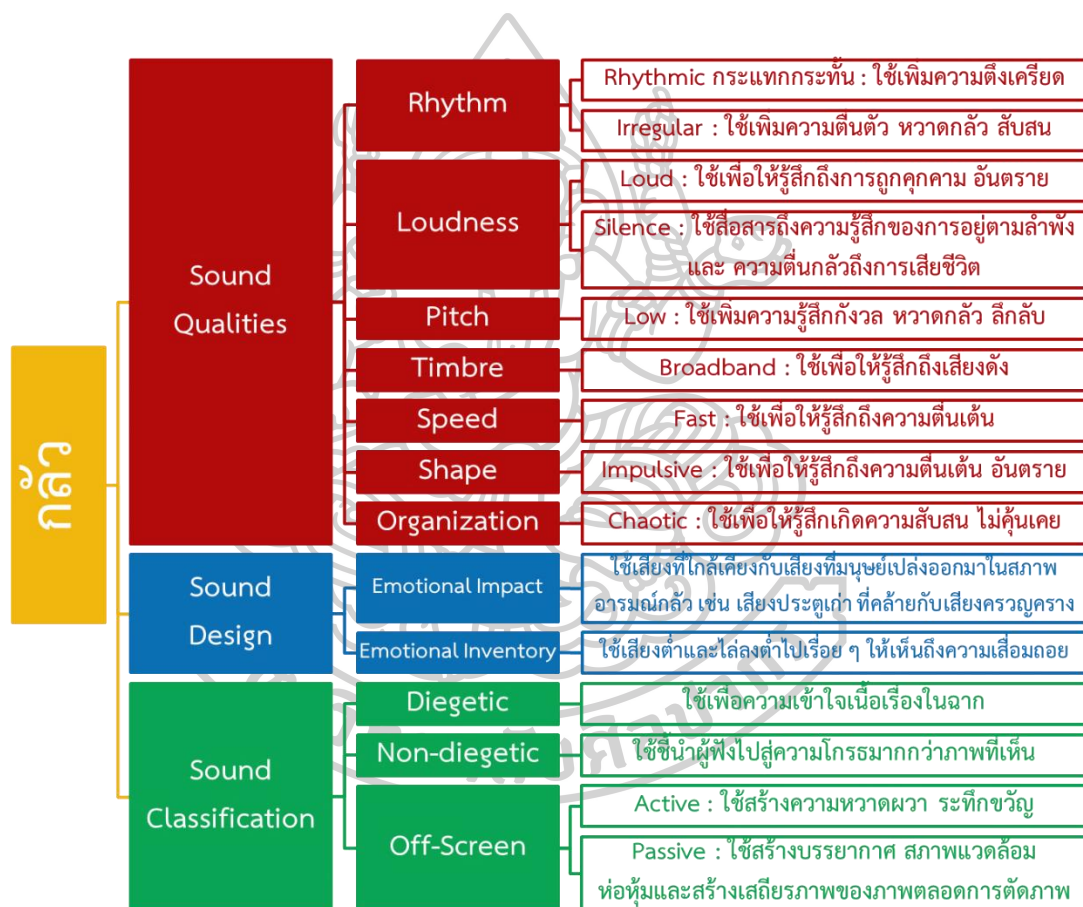
ภาพที่ 24 หลักการใช้เสียงเพื่อสร้างอารมณ์โกรธ

### 3.4.3 หลักการใช้เสียงเพื่อสร้างอารมณ์กลัว

จากการสังเคราะห์ทฤษฎีการใช้เสียงเพื่อสร้างอารมณ์กลัว ได้หลักการดังนี้

- **Rhythm** ใช้เสียงที่มีลักษณะ **Rhythmic กระแทกกระทั้น** เพื่อเพิ่มความตึงเครียด และ **Irregular** เพื่อเพิ่มความตื่นตัว หวาดกลัว สับสน
- **Loudness** ใช้เสียงที่มีลักษณะ **Loud** เพื่อให้รู้สึกถึงการถูกคุกคาม อันตราย และ **Silence** เพื่อสื่อสารถึงความรู้สึกของการอยู่ตามลำพัง และ ตื่นกลัวถึงการเสียชีวิต
- **Pitch** ใช้เสียงที่มีลักษณะ **Low Pitch** ใช้เพิ่มความรู้สึกกังวล หวาดกลัว ลึกลับ
- **Timbre** ใช้เสียงที่มีลักษณะ **Broadband** เพื่อให้รู้สึกถึงเสียงดัง
- **Speed** ใช้เสียงที่มีลักษณะ **Fast** เพื่อให้รู้สึกถึงความตื่นเต้น
- **Shape** ใช้เสียงที่มีลักษณะ **Impulsive** เพื่อให้รู้สึกถึงความตื่นเต้น อันตราย
- **Organization** ใช้เสียงที่มีลักษณะ **Chaotic** เพื่อให้รู้สึกสับสน ไม่คุ้นเคย
- **Emotional Impact** ใช้เสียงที่ใกล้เคียงกับเสียงที่มนุษย์เปล่งออกมาในสภาพอารมณ์กลัว เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกกลัว

- **Emotional Inventory** ใช้เสียงต่ำและโล่งต่ำไปเรื่อย ๆ ให้เห็นความเสื่อมถอย เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกกลัว
- **Diegetic** ใช้เพื่อความเข้าใจเนื้อเรื่องในฉาก
- **Non-diegetic** ใช้ชี้นำผู้ฟังไปสู่ความกลัวมากกว่าภาพที่เห็น
- **Off-Screen** ใช้แบบ **Active** เพื่อสร้างความหวาดผวา ระทึกขวัญ และ **Passive** เพื่อสร้างบรรยากาศ สภาพแวดล้อม ห่อหุ้มและสร้างเสถียรภาพของภาพตลอดการตัดภาพ



ภาพที่ 25 หลักการใช้เสียงเพื่อสร้างอารมณ์กลัว

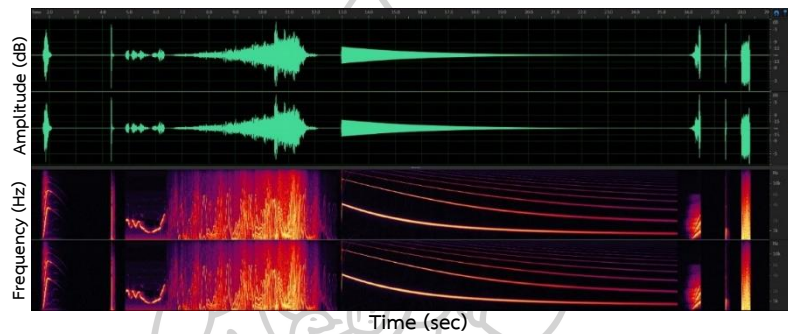


### 3.5 กระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้น

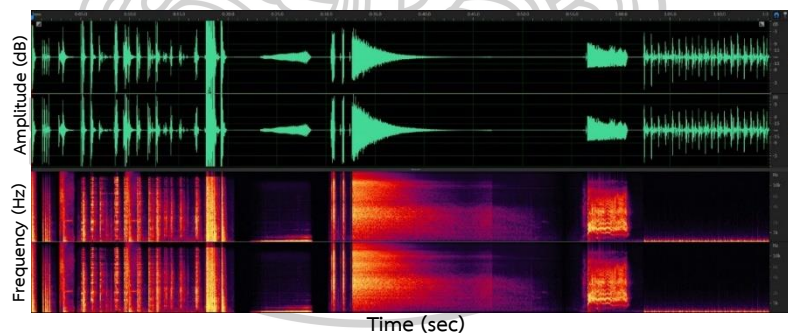
หลังจากได้หลักการใช้เสียงแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

#### 3.5.1 ทดลองใช้เสียงเอฟเฟกต์

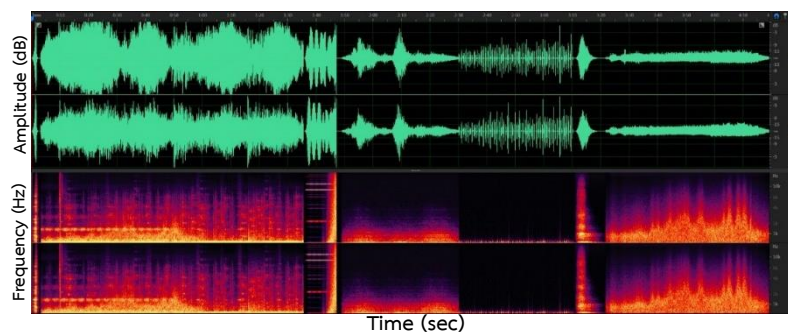
ทำการทดลองใช้และจัดวางเสียงเอฟเฟกต์ เพื่อศึกษาและหาเทคนิคที่จะนำไปประยุกต์ใช้ใน งานภาพยนตร์สั้น โดยได้ผลลัพธ์เป็นคลิปเสียงสั้น ๆ 3 คลิป และเป็นไอเดียในการใช้เสียงเพื่อสื่อสาร อารมณ์ทั้ง 3 อารมณ์ในงานสร้างสรรค์ ได้แก่ **ตลก โกรธ และ กลัว**



ภาพที่ 26 คลิปเสียงจากการทดลองใช้เสียงเพื่อสร้างอารมณ์ตลก



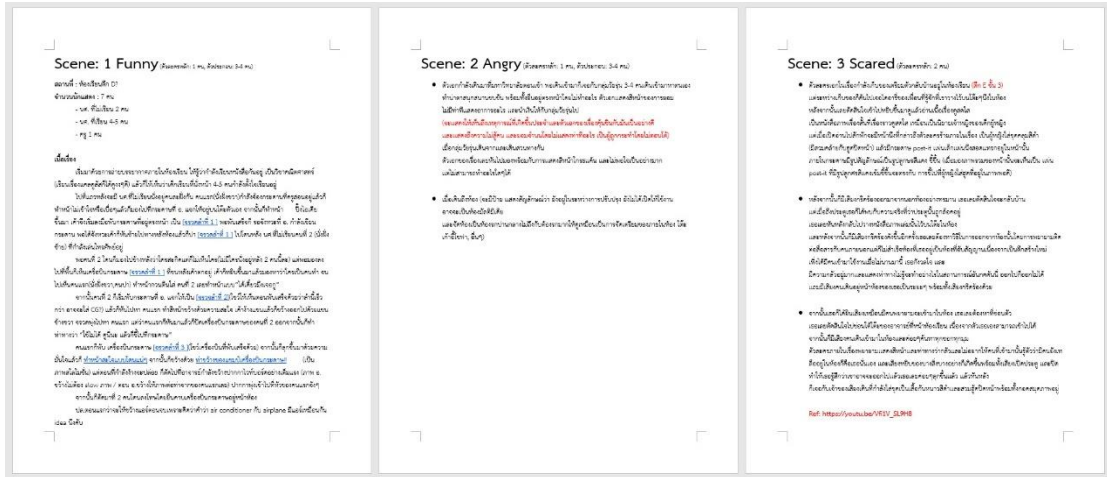
ภาพที่ 27 คลิปเสียงจากการทดลองใช้เสียงเพื่อสร้างอารมณ์โกรธ



ภาพที่ 28 คลิปเสียงจากการทดลองใช้เสียงเพื่อสร้างอารมณ์กลัว

### 3.5.2 เขียนบทภาพยนตร์สั้น

นำเทคนิค และ วิธีการใช้เสียงเอฟเฟกต์ ที่ได้จากการศึกษาและทดลอง มาสังเคราะห์ แล้วนำมาเขียนเป็นบทภาพยนตร์สั้น



ภาพที่ 29 บทภาพยนตร์สั้น

### 3.5.3 คัดเลือกนักแสดง

คัดเลือกนักแสดงที่เหมาะสมกับบทภาพยนตร์สั้น โดยให้ลองแสดงบทหน้ากล้องเป็นเวลาสั้น ๆ



ภาพที่ 30 การคัดเลือกนักแสดง

### 3.5.4 จัดทำ Storyboard

จัดทำ Storyboard เพื่อกำหนดมุมมองภาพ ลำดับภาพ และการใช้เสียงในแต่ละช่วงเวลา

Scene 1 : คลอด		Cut 5	
Location : ห้องเรียน Characters : นิจิ, เจอาร์, อ.อ้อ, ตัวประกอบนักแสดง Prop : ขุนต. อีตตอน, เครื่องเขียน, โปย, หมอนสี, ปากกาไฮไลท์, กระดาษปรู๊ต F		เห็นมือเขียนที่ว่างเปล่าของนิจิ	
Cut 1 	เห็นนาฬิกาข้างเดิน Shot : CU Camera : - Sound : เสียงนาฬิกาเดิน		Shot : CU Camera : - Sound : -
Cut 2 	อ.อ้อ กำลังพูดสอน นักเรียนคลอก Shot : MS Camera : Low Angle Sound : -	Cut 6 	นิจิ เหม่นองเจออาร์เข้า Shot : MS Camera : - Sound : เสียงเพลงโฟล์คซอง
Cut 3 	บรรยากาศห้องเรียนสนุกสนาน นต.กำลังสอน อ.อ้อ สวมสอยอยู่นักห้อง Shot : ELS Camera : - Sound : -	Cut 7 	เห็นหน้าเจอาร์กำลังทำข้อสอบได้ Shot : MS Camera : - Sound : เสียงเขียนกระดาษ
Cut 4 	นิจิ สวมสอย เมาหัว จำบางๆ Shot : MS Camera : - Sound : เสียงเมาหัว	Cut 8 	เห็นมือเขียนที่เจอาร์กำลังทำได้ Shot : CU Camera : - Sound : เสียงเขียนกระดาษ

ภาพที่ 31 Storyboard

### 3.5.5 จัดตารางเวลาการถ่ายทำ และ นัดหมายทีมงาน

จัดคิวนักแสดงและนัดหมายการถ่ายทำ โดยระบุรายละเอียดต่าง ๆ ในเอกสารให้ชัดเจน

	ฉากลัว	ฉากตลก	ฉากโกรธ
	จันทร์ 15 มิ.ย. 2563	พุธ 17 มิ.ย. 2563	เสาร์ 20 มิ.ย. 2563
เล็ก	11:00-17:00 นักแสดง	ไม่มีคิว	11:00-17:00 นักแสดง
นิจิ	11:00-17:00 ตัวประกอบ + ทีมงาน	11:00-17:00 นักแสดง	11:00-17:00 นักแสดง + ทีมงาน
เจอาร์	11:00-17:00 ตัวประกอบ + ทีมงาน	11:00-17:00 นักแสดง	11:00-17:00 ทีมงาน
โดม่อน	15:30-17:00 นักแสดง	12:00-15:00 ตัวประกอบ	12:00-14:00 นักแสดง
หยดเทียน	ไม่มีคิว	ไม่มีคิว	12:00-14:00 นักแสดง
แป้ง	ไม่มีคิว	ไม่มีคิว	11:00-17:00 นักแสดง + ทีมงาน
ลีฟ	ไม่มีคิว	11:00-17:00 ตัวประกอบ + ทีมงาน	11:00-17:00 ทีมงาน
ฟลุค	11:00-17:00 ทีมงาน	11:00-17:00 ทีมงาน	11:00-17:00 ทีมงาน
ปุ่น	11:00-17:00 ตัวประกอบ + ทีมงาน	11:00-17:00 ทีมงาน	11:00-17:00 ทีมงาน
แหม่ม	11:00-17:00 ทีมงาน	11:00-17:00 ทีมงาน	11:00-17:00 ทีมงาน
อ.อ้อ	ไม่มีคิว	12:30-15:00 นักแสดง	ไม่มีคิว
ฟ้า , บอส	ไม่มีคิว	12:00-17:00 ตัวประกอบ + ทีมงาน	ไม่มีคิว

ภาพที่ 32 ตารางเวลา และ คิวถ่ายทำ

### 3.5.6 ถ่ายทำภาพยนตร์สั้น

ถ่ายทำภาพยนตร์สั้นตามคิวถ่ายทำ และ Storyboard ที่ได้วางไว้



ภาพที่ 33 การถ่ายทำ

### 3.5.7 บันทึกเสียง

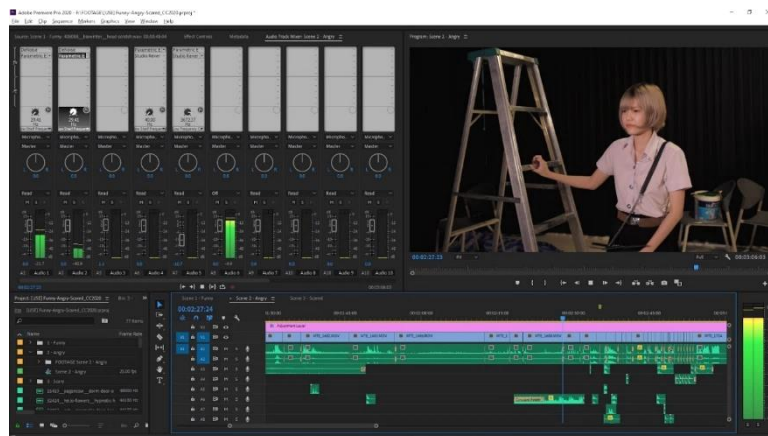
บันทึกเสียงที่ใช้เพิ่มเติม หลังการถ่ายทำ เช่น เสียงกรีดร้อง เสียงหายใจ



ภาพที่ 34 การบันทึกเสียง

### 3.5.8 ใส่เสียงเอฟเฟกต์ และ ตัดต่อภาพยนตร์สั้น

นำ Footage ที่ได้จากการถ่ายทำ มาใส่เสียงเอฟเฟกต์ และตัดต่อเป็นภาพยนตร์สั้นในขั้นสุดท้าย



ภาพที่ 35 การใส่เสียงเอฟเฟกต์ และตัดต่อภาพยนตร์สั้น

จากบทนี้แสดงให้เห็นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์สั้น เพื่อสร้าง “หลักการ” ในการใช้เสียงเอฟเฟกต์ เพื่อสื่อสารอารมณ์ในภาพยนตร์สั้น โดยการวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับ **คุณลักษณะพื้นฐานของเสียง (Sound Qualities)** การออกแบบเสียง (**Sound Design**) และ **การจำแนกประเภทของเสียง (Sound Classifications)** แล้วนำข้อมูลทั้งหมดมาสังเคราะห์จนได้ “หลักการ” ในการใช้เสียงเอฟเฟกต์เพื่อสื่อสารอารมณ์ในภาพยนตร์สั้น จากนั้นจึงเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้น และได้ผลงานภาพยนตร์สั้นทั้ง 3 เรื่อง ออกมา

## บทที่ 4

### บทวิเคราะห์

ในบทนี้เป็นการวิเคราะห์ผลจากการนำ “หลักการ” ที่เสนอในบทที่ 3 มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์สั้น ที่เสียงทำงานร่วมกับภาพในการสื่อสารอารมณ์ **ตลก โกรธ** และ **กลัว** โดยการอธิบายเนื้อเรื่องของภาพยนตร์โดยย่อ เพื่อทำความเข้าใจในภาพ และอธิบายถึงการวิเคราะห์ลักษณะของเสียงที่ทำงานร่วมกับภาพ แล้วจึงอธิบายผลจากการสัมภาษณ์ผู้ชมที่ได้รับชมผลงานภาพยนตร์สั้นทั้ง 3 เรื่อง การวิเคราะห์นี้มีเป้าหมายที่สำคัญ เพื่อเป็นการตรวจสอบว่า หลักการของเสียง เมื่อถูกนำมาใช้ปฏิบัติจริง สามารถสื่อสารอารมณ์ได้มากน้อยเพียงใด ขั้นตอนของการวิเคราะห์หลักการ ประกอบไปด้วย

#### 4.1 เนื้อเรื่องของภาพยนตร์สั้น

ในส่วนนี้ เป็นการอธิบายเนื้อเรื่องของภาพยนตร์โดยย่อ เพื่อทำความเข้าใจในภาพที่จะนำเสียงมาใช้ร่วมกันในการสื่อสารอารมณ์ **ตลก โกรธ** และ **กลัว** ต่อไป

##### 4.1.1 เนื้อเรื่องอารมณ์ตลก

เริ่มเรื่องด้วยบรรยากาศในห้องสอบ ที่มีอาจารย์กำลังยืนคุมสอบ และมีนักศึกษาหลายคนกำลังนั่งทำข้อสอบกันอยู่ มีนักศึกษาคนหนึ่ง ซึ่งเป็นเด็กโง่และทำข้อสอบไม่ได้ ชื่อจิ และอีกคนที่นั่งอยู่ข้าง ๆ ซึ่งเป็นเด็กฉลาดและทำข้อสอบได้ ชื่อเจ เมื่อเวลาผ่านไปสักพัก อาจารย์จึงได้นั่งลงแล้วหยิบหนังสือขึ้นมาอ่าน ขณะที่อาจารย์กำลังผลอและก้มลงอ่านหนังสือ จิได้พยายามส่งซิก เพื่อให้เจส่งโพยคำตอบมาให้ตนเอง เจจึงได้เขียนคำตอบลงบนโพย แล้วพยายามยื่นให้จิรับ แต่อาจารย์เห็นหน้าขึ้นมามอง ทั้ง 2 จึงต้องรีบชักมือตัวเองกลับ แล้วทำเป็นกลบเกลื่อน และส่งโพยในรอบแรกไม่สำเร็จ เจจึงปิ้งใจแต่ยั้งขึ้นมา และได้ขยำโพยเป็นก้อนกระดาษกลม ๆ และได้ปาก้อนกระดาษไปให้จิ แต่ก่อนกระดาษหลุดออกจากมือจิ และกลิ้งไปอยู่ตรงหน้าอาจารย์ โดยที่อาจารย์ยังไม่รู้ตัว ทำให้ส่งโพยในรอบที่ 2 ไม่สำเร็จ จิเริ่มทำท่าไม่พอใจ เจจึงปิ้งใจแต่ยั้งอีกรอบ และเขียนโพยขึ้นมาอีกครั้งและนำมาพับเป็นเครื่องบินกระดาษ เจนำโพยเครื่องบินกระดาษขึ้นมาโชว์ แล้วลุกขึ้นยืน เพื่อทำท่าส่งเครื่องบินกระดาษราวกับแชมป์ขว้างเบสบอล แต่ไม่ทันได้ปา อาจารย์ปาปากกาไวท์บอร์ดมาใส่หัวเจสลับเหมือนตบไปก่อน จนคนทั้งห้องหันมามอง แล้วจึงตัดภาพไปที่จิกับเจ ถูกทำโพยให้ไปยื่นหน้าห้องสอบ และคาบกระดาษที่มีตัว F เขียนไว้ แล้วจึงตัดจบ

#### 4.1.2 เนื้อเรื่องอารมณ์โกรธ

เหตุการณ์เริ่มต้นที่ตัวเอกซึ่งเป็นนักศึกษาหญิง กำลังนั่งเล่นโทรศัพท์อยู่ตรงม้าหิน และวางกระเป๋าสะพายไว้ข้างตัว สักพักก็มีโจรเดินผ่านมา และได้ล้วงขโมยกระเป๋าตั้งค้ไปจากกระเป๋าสะพาย โดยที่เธอไม่รู้ตัว หลังจากที่โจรเดินจากไป สักพักก็ได้มีกลุ่มนางร้าย 3 คน ซึ่งปกติเป็นกลุ่มที่ชอบรังแกตัวเอก เดินผ่านมา ตัวเอกจึงทำเป็นมองไม่เห็น และนั่งเล่นโทรศัพท์ต่อไป เหล่านางร้ายได้ทำสายตามองแรงไปที่ตัวเอกแล้วจึงเดินผ่านไป ตัวเอกเหลือยมองตามไปและทำสีหน้าไม่พอใจ แล้วจึงรีบเก็บของเดินจากไป ตัดภาพมาที่หน้าห้องแห่งหนึ่งซึ่งกำลังปิดปรับปรุงและมีป้ายห้ามเข้าวางอยู่ ตัวเอกได้เดินมาถึงหน้าห้อง ทำทางหงุดหงิด เตะแผ่นป้ายห้ามเข้า พังเทปกั้นประตู แล้วจึงเข้าไปในห้องเพื่อพยายามสงบสติอารมณ์ เมื่อเข้าไปในห้องที่มีแต่ของวางรกรุงรัง ตัวเอกได้เตะเก้าอี้ที่วางอยู่กระเด็นออกไปอย่างเต็มแรง แล้วไปพึ่งอยู่กับบันไดที่วางอยู่ ตัวเอกค่อย ๆ อารมณ์เย็นลง จากนั้นจึงได้เปิดกระเป๋าเพื่อที่จะหยิบบางสิ่งบางอย่าง แต่กลับพบว่ากระเป๋าตั้งค้ของตัวเองหายไป ตัวเอกเริ่มมีอาการโกรธขึ้นมาอีกครั้ง จึงได้ทุ้มกระเป๋าสะพายของตัวเอง แล้วเริ่มทำลายข้าวของภายในห้องด้วยการเตะและขว้างปา หลังจากขว้างปาสิ่งของอยู่สักพัก ตัวเอกจึงได้คุกเข่าลงและกรีดร้องดั่งลั่นห้องจนหมดเสียง แล้วจึงตัดจบ

#### 4.1.3 เนื้อเรื่องอารมณ์กลัว

เปิดเรื่องมาในห้องเรียนช่วงคำ ขณะที่ทุกคนกำลังเตรียมตัวกลับบ้าน คนอื่น ๆ ในห้องได้ทยอยเดินออกจากห้องไปหมด เหลือเพียงตัวเอกที่เป็นนักศึกษาหญิงเพียงคนเดียวที่กำลังนั่งจดโน้ตอยู่ ขณะที่เธอเก็บของและกำลังจะเดินออกจากห้อง ก็ได้เหลือบไปเห็นหนังสือเล่มหนึ่งวางอยู่บนโต๊ะหลังห้อง เป็นหนังสือภาพสีชมพูที่ดูสดใสเหมือนนิยายของเด็กผู้หญิง ตัวเอกสงสัยจึงเดินเข้าไปดูแล้วหยิบหนังสือเล่มนั้นขึ้นมาอ่าน ตัวเอกเปิดหนังสือแล้วเริ่มนั่งลงอ่านเพลิน ๆ สักพัก ก็ได้เปิดไปเจอกับหน้าหนึ่งที่มีรูปตัวร้ายในเรื่อง เป็นผู้หญิงใส่ชุดคลุมสูดสีดำไม่เห็นใบหน้า และมีกระดาษ Post-It สีเหลืองแผ่นเล็กแผ่นหนึ่งแปะอยู่ในหน้านั้น บนกระดาษ Post-It มีสัญลักษณ์ลูกศรสีแดงถูกวาดไว้ ชี้ขึ้นไปทีหน้าของตัวร้ายพอดี ในขณะที่ตัวเอกกำลังสนใจ Post-It อยู่นั้น ก็ได้มีเสียงดังปังขึ้นมาจากนอกห้องเรียน ตัวเอกสงสัยจึงหยิบของทั้งหมดแล้วเดินไปดู มองออกไปนอกหน้าต่างก็เห็นแต่ความมืดไม่พบอะไร ทันใดนั้นไฟในห้องก็ได้ดับลง ตัวเอกเริ่มเกิดความหวาดกลัว จึงตัดสินใจที่จะกลับบ้าน แต่เมื่อจะออกจากห้องเธอก็ได้พบว่าประตูนั้นล็อกอยู่ เธอจึงหันหลังกลับไปวางของไว้บนโต๊ะแล้วหยิบโทรศัพท์มือถือขึ้นมา พยายามที่จะโทรขอความช่วยเหลือแต่ก็ไม่สำเร็จ เนื่องจากไม่มีสัญญาณ แล้วก็ให้มีเงาปริศนาเดินผ่านหน้าต่างห้องไป ทันใดนั้นเอง ก็มีเสียงลูกบิดประตูดังขึ้นมาเร็ว ๆ เมื่อตัวเอกหันกลับไปมองก็พบว่า มีคนกำลังบิดลูกบิดประตูพยายามจะเข้าห้องมา เธอจึงตกใจแล้วรีบวิ่งไป

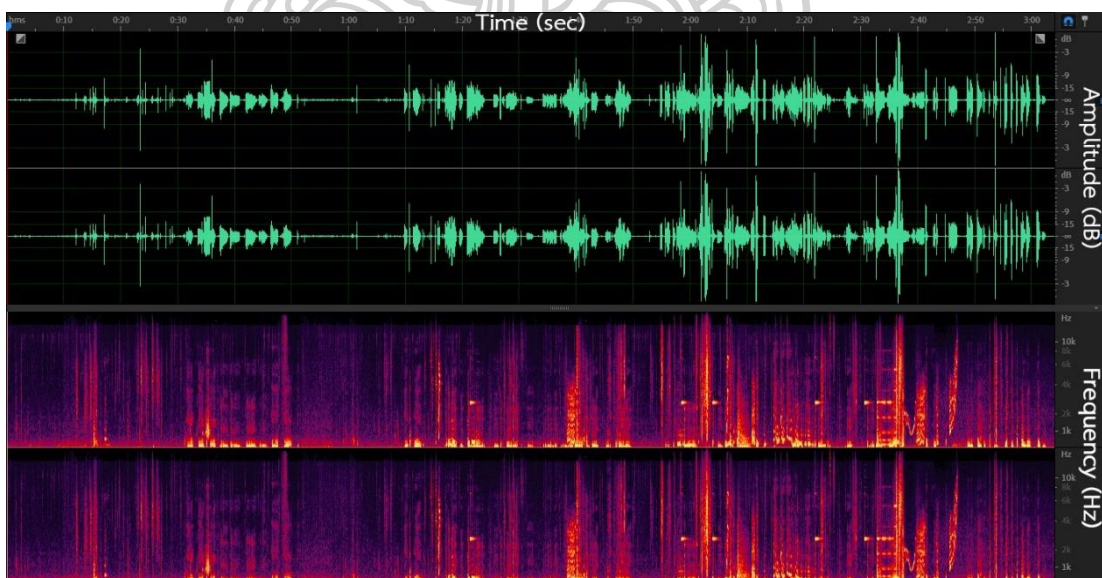
ซ่อนใต้โต๊ะอาจารย์หน้าห้อง เมื่อเธอหลบอยู่ใต้โต๊ะแล้ว ก็ได้ยินเสียงเปิดประตูสำเร็จและมีคนเดินเข้ามา เริ่มมีเสียงการกระทำต่าง ๆ ของฆาตกรดั่งไถ่เข้ามาเรื่อย ๆ ทั้งเสียงเดิน เสียงกรีดมีดตัดเตอร์ เสียงคนถูกแทง เสียงกรีดร้องของผู้หญิง และเสียงอื่น ๆ ซึ่งทำให้ตัวเอกขวัญผวา หวาดกลัว และร้องไห้ จนในที่สุดก็ได้ยินเสียงคนเปิดประตูและเดินออกจากห้องไป ตัวเอกจึงเริ่มโล่งใจมองซ้ายมองขวาแล้วลุกออกมาจากใต้โต๊ะ แต่เมื่อหันหลังกลับไป ก็ได้เผชิญหน้ากับฆาตกร เป็นผู้หญิงใส่ชุดและกำลังถือหนังสือภาพสีชมพูเล่มนั้นอยู่ ตัวเอกกรีดร้องดังลั่นด้วยความหวาดกลัว แล้วจึงตัดจบ

## 4.2 ลักษณะของเสียงที่ทำงานร่วมกับภาพ

ในส่วนนี้ เป็นการอธิบายถึงลักษณะของเสียง ที่เลือกใช้และจัดวาง ตาม “หลักการ” ที่เสนอในบทที่ 3 ซึ่งทำงานร่วมกับภาพ ตามเนื้อเรื่องที่ได้อธิบายไป เพื่อสื่อสารอารมณ์ ตลก โกรธ และ กลัว

### 4.2.1 การใช้เสียงในอารมณ์ตลก

ในส่วนของอารมณ์ตลก มีการใช้ลักษณะของเสียงที่ทำงานร่วมกับภาพในหลายส่วน ดังที่แสดงในภาพที่ 36 ได้แก่ 1) เสียงพูดฮัมฮัม 2) เสียงเอฟเฟกต์หยอกล้อ และ ไม่เป็นจังหวะ 3) เสียงบรรยากาศในฉาก 4) เสียง Foley และ Hard Effects อื่น ๆ



ภาพที่ 36 เสียงทั้งหมดจากภาพยนตร์สั้นเพื่อสื่อสารอารมณ์ตลก

โดยทุกส่วน ได้เลือกใช้และจัดวาง ตาม “หลักการใช้เสียง” แล้วนำมาใช้ร่วมกันในภาพยนตร์ เพื่อสร้างอารมณ์ตลกให้กับผู้ชม โดยมีรายละเอียดดังนี้



### 1) เสียงพูดฮัมฮัม

คือเสียงพูดของตัวละคร 2 ตัว ที่ฟังดูไม่เป็นภาษา เพื่อเพิ่มความตลกให้กับฉาก ซึ่งมีลักษณะการใช้เสียง ดังที่แสดงในภาพที่ 37 ตามทฤษฎีดังต่อไปนี้

- มีลักษณะเป็น **Irregular** เพื่อให้ผู้ชมหัวเราะ
- มีลักษณะเชิงหยอกล้อ ดึงออก (Drawn Out) โทนเสียงเนือย (Languid Tones) กระซิบ แต่เคลื่อนที่ไปมา กระตุ้นให้เกิดอารมณ์ตลก
- มีลักษณะเป็น **Diegetic** ใช้เพื่อความเข้าใจเนื้อเรื่องในฉาก

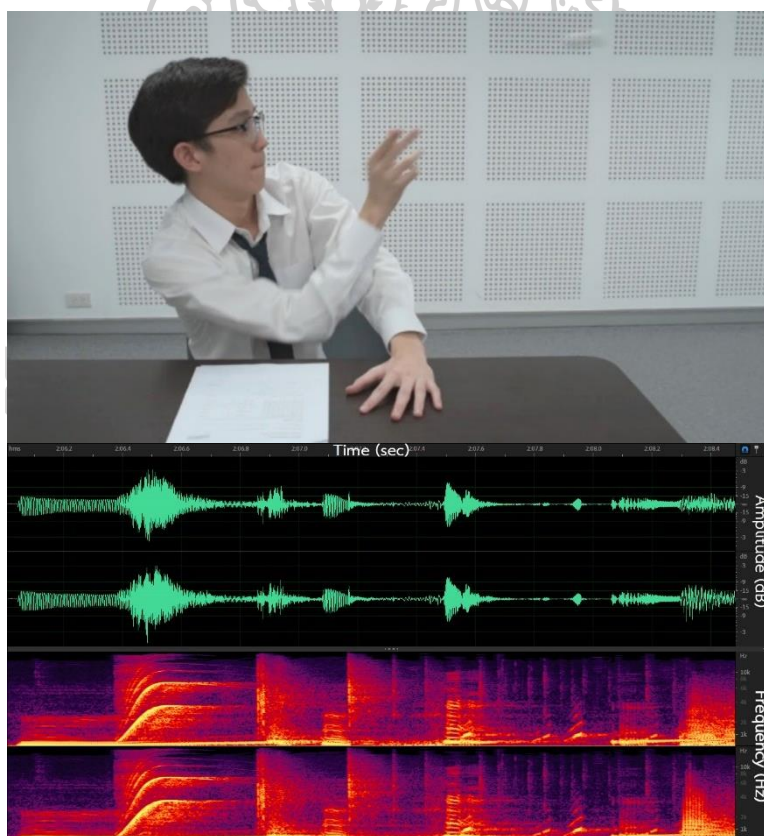


ภาพที่ 37 ซ็อตโวยวายที่ใช้เสียงพูดฮัมฮัมฟังดูไม่เป็นภาษา เพื่อเพิ่มความตลก

## 2) เสียงเอฟเฟกต์หยอกล้อ และ ไม่เป็นจังหวะ

คือเสียง Non-diegetic ที่ใส่เข้าไปเพื่อเพิ่มความตลกให้ฉาก เช่น เสียงบิ่ง เสียงป๊อป เสียง Pure Tone หยอกล้อ ต่าง ๆ มักสัมพันธ์กับภาพ เช่น การเคลื่อนไหวของตัวละคร การสับัดแขนขา โยนวัตถุต่าง ๆ ซึ่งมีลักษณะการใช้เสียง ดังที่แสดงในภาพที่ 38 ตามทฤษฎีดังต่อไปนี้

- มีลักษณะเป็น Irregular เพื่อทำให้ผู้ชมหัวเราะ
- มีลักษณะที่คล้ายกับเสียงหัวเราะ เพื่อสร้างอารมณ์ตลก
- ใช้เสียงเชิงหยอกล้อ ดึงออก (Drawn Out) โทนเสียงเนือย (Languid Tones) กระชับ แต่เคลื่อนที่ไปมา กระตุ้นให้เกิดอารมณ์ตลก
- มีลักษณะเป็น Non-diegetic ใช้ชี้นำผู้ฟังไปสู่ความตลก มากกว่าภาพที่เห็น



ภาพที่ 38 ซ็อตปกาก่อนกระตาศ ที่ใช้เสียงเอฟเฟกต์ หยอกล้อ เพื่อเพิ่มความตลก

### 3) เสียงบรรยากาศในฉาก

คือเสียงบรรยากาศอื่น ๆ ที่ไม่มีผลต่อการสร้างอารมณ์โดยตรง แต่ช่วยเสริมบรรยากาศของฉาก เช่น เสียงแอร์ เสียงบรรยากาศห้องสอบที่มีแต่การขีดเขียนกระดาษ ซึ่งมีลักษณะการใช้เสียง ดังที่แสดงในภาพที่ 39 ตามทฤษฎีดังต่อไปนี้

- มีลักษณะเป็น **Off-Screen (Passive)** ใช้สร้างบรรยากาศ สภาพแวดล้อม ห่อหุ้มและสร้างเสถียรภาพของภาพตลอดการตัดภาพ
- มีลักษณะเป็น **Diegetic** ใช้เพื่อความเข้าใจเนื้อเรื่องในฉาก

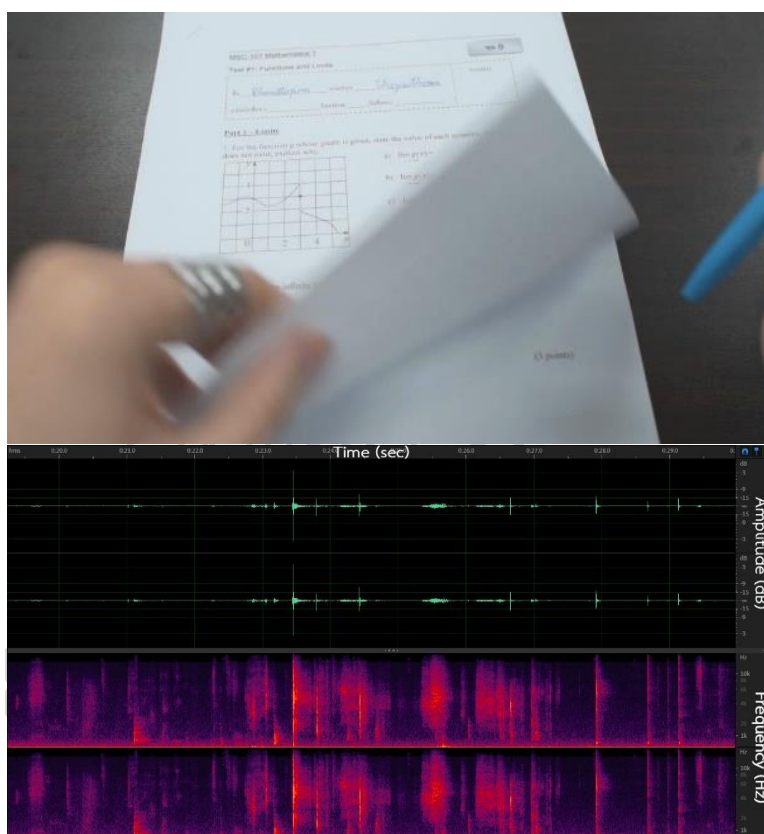


ภาพที่ 39 เสียงบรรยากาศห้องสอบ เพื่อสร้างบรรยากาศ สภาพแวดล้อม ห่อหุ้มและสร้างเสถียรภาพของภาพตลอดการตัดภาพ

#### 4) เสียง Foley และ Hard Effects อื่น ๆ

คือเสียงประกอบอื่น ๆ ที่เกิดขึ้นรอบ ๆ ตัวละคร ซึ่งไม่มีผลต่อการสร้างอารมณ์โดยตรง แต่ช่วยทำให้เข้าใจเนื้อเรื่องในฉาก เช่น เสียงพลิกกระดาษ เสียงหยิบจับสิ่งของ ซึ่งมีลักษณะการใช้เสียง ดังที่แสดงในภาพที่ 40 ตามทฤษฎีดังต่อไปนี้

- มีลักษณะเป็น **Diegetic** ใช้เพื่อความเข้าใจเนื้อเรื่องในฉาก

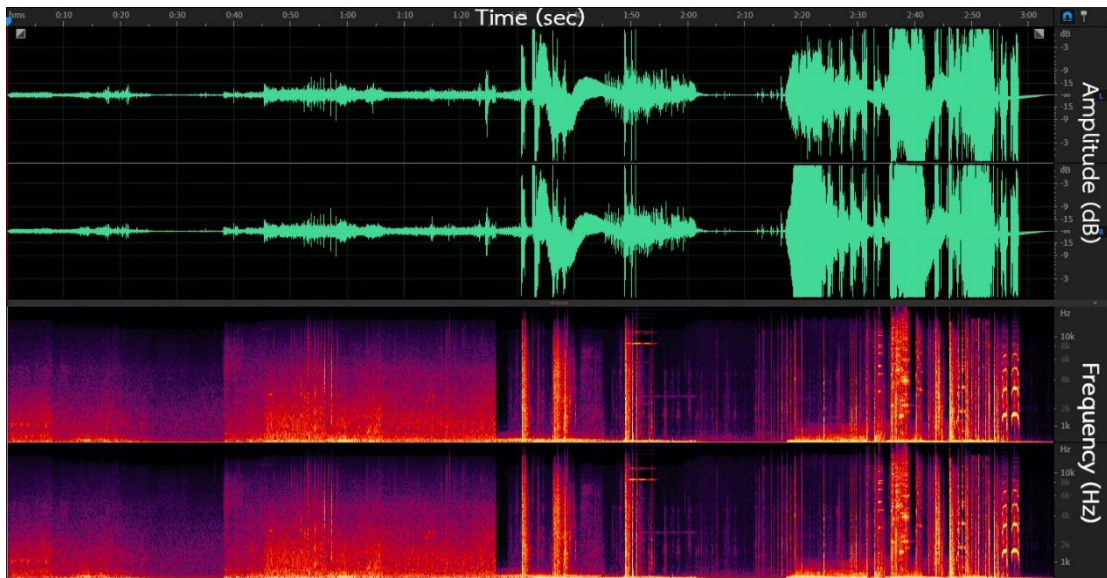


ภาพที่ 40 ซ็อดพลิกกระดาษ ที่มีเสียงพลิกกระดาษ เพื่อความเข้าใจเนื้อเรื่องในฉาก

สรุปได้ว่า การใช้เสียงเพื่อสร้างอารมณ์ตลกในงานชิ้นนี้ มีจุดเด่นคือการใช้เสียงเอฟเฟกต์หายก่อด่าง ๆ ซึ่งมีอยู่ในตลอดทั้งเรื่อง และมักสัมพันธ์กับภาพ เช่น การเคลื่อนไหวของตัวละคร การสะบัดแขนขา โยนวัตถุต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ชมโฟกัสไปที่มุกหรือการกระทำนั้น ๆ และการใช้เสียงพูดฮัมฮัมของตัวละคร 2 ตัว ที่ฟังดูไม่เป็นภาษา เพื่อเพิ่มความตลกยิ่งขึ้น โดยทั้งหมดมีลักษณะที่ไม่เป็นจังหวะ (Irregular) และดึงออก (Drawn Out) โทนเสียงเนือย (Languid Tones)

#### 4.2.2 การใช้เสียงในอารมณ์โกรธ

ในส่วนของอารมณ์โกรธ มีการใช้ลักษณะของเสียงที่ทำงานร่วมกับภาพในหลายส่วน ดังที่แสดงในภาพที่ 41 ได้แก่ 1) Ambience ความถี่ต่ำ ไม่เป็นจังหวะ 2) Ambience ความถี่ต่ำ เป็นจังหวะ 3) เสียงหัวใจเต้น 4) เสียงขว้างปา และ ตะลึงของ 5) เสียง Pure Tone ความถี่สูง 6) เสียงโกรธ และ กรีดร้องของตัวเอก 7) เสียงบรรยากาศในฉาก 8) เสียง Foley และ Hard Effects อื่น ๆ



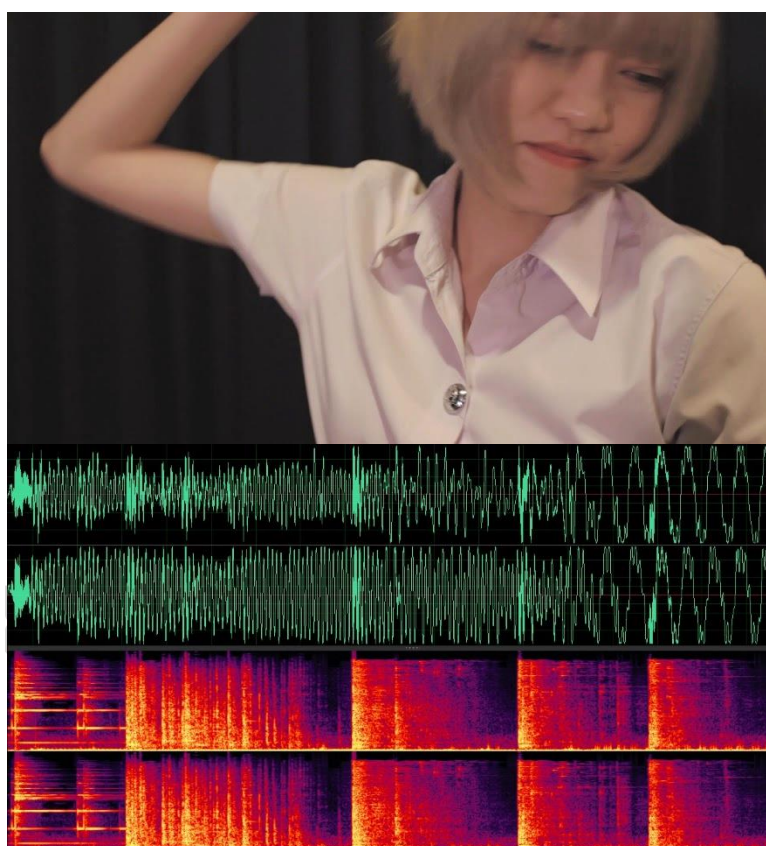
ภาพที่ 41 เสียงทั้งหมดจากภาพยนตร์สั้นเพื่อสื่อสารอารมณ์โกรธ

โดยทุกส่วน ได้เลือกใช้และจัดวาง ตาม “หลักการใช้เสียง” แล้วนำมาใช้ร่วมกันในภาพยนตร์ เพื่อสร้างอารมณ์โกรธให้กับผู้ชม โดยมีรายละเอียดดังนี้

### 1) Ambience ความถี่ต่ำ ไม่เป็นจังหวะ

คือเสียงบรรยากาศความถี่ต่ำ ช่วง 20-200 Hz ที่ใส่เข้าไปเพิ่ม ซึ่งมีลักษณะค้ำยาว ไม่เป็นจังหวะ และใช้สร้างความจริงจัง ซึ่งจะใช้ตั้งแต่ฉากที่ตัวเอกเดินมาหน้าห้อง จนถึงฉาก ขว้างปาสิ่งของในห้อง มีลักษณะการใช้เสียง ดังที่แสดงในภาพที่ 42 ตามทฤษฎีดังต่อไปนี้

- ใช้เสียงที่มีลักษณะ Low Pitch ช่วง 20-200 Hz เพื่อแสดงถึงความจริงจัง
- มีลักษณะเป็น Non-diegetic ใช้ชี้นำผู้ฟังไปสู่ความจริงจังมากกว่าภาพที่เห็น

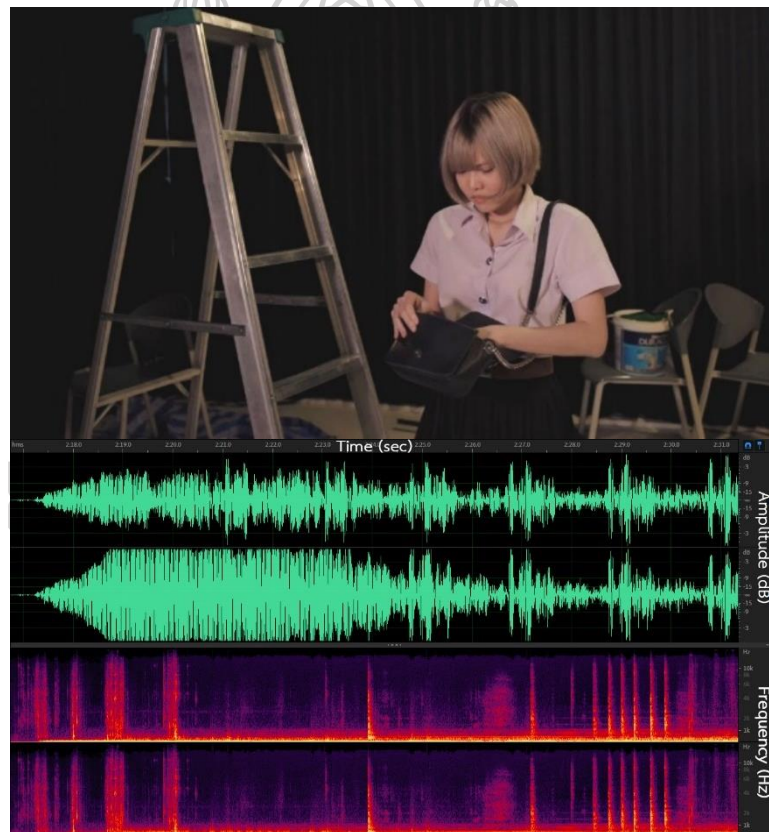


ภาพที่ 42 ซ็อตปาสิ่งของ ที่ใช้เสียง Ambience ความถี่ต่ำ ไม่เป็นจังหวะ เพื่อสร้างความจริงจัง

## 2) Ambience ความถี่ต่ำ เป็นจิ้งหะ

คือเสียงบรรยากาศความถี่ต่ำ ช่วง 20-200 Hz ที่ใส่เข้าไปเพิ่ม ซึ่งมีลักษณะเป็นจิ้งหะ ใช้สร้างความตึงเครียด ซึ่งจะอยู่ในซ็อตที่ตัวเอกพบว่ากระเป๋าตังค์ของตัวเองหายไป มีลักษณะการใช้เสียง ดังที่แสดงในภาพที่ 43 ตามทฤษฎีดังต่อไปนี้

- ใช้เสียงที่มีลักษณะ Low Pitch ช่วง 20-200 Hz เพื่อแสดงความจริงจัง
- มีลักษณะเป็น Rhythmic แบบ กระแทกกระทั้น เพื่อเพิ่มความตึงเครียด
- มีลักษณะเป็น Non-diegetic ใช้ชี้นำผู้ฟังไปสู่ความตึงเครียด มากกว่าภาพที่เห็น

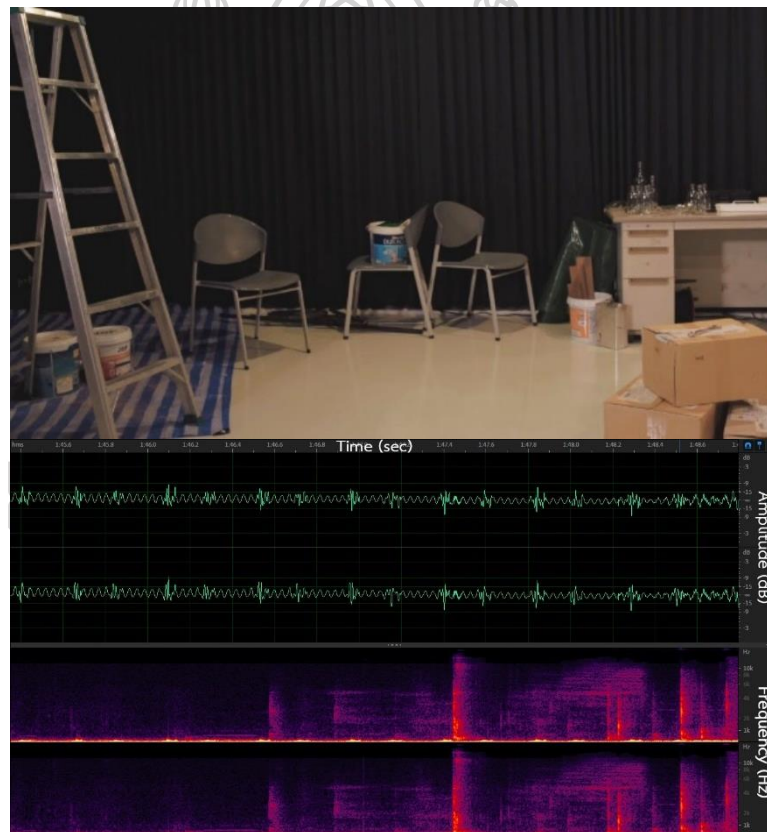


ภาพที่ 43 ซ็อตหากระเป๋าตังค์ ที่ใช้เสียง Ambience ความถี่ต่ำ เป็นจิ้งหะ เพื่อสร้างความตึงเครียด

### 3) เสียงหัวใจเต้น

คือเสียงจังหวะหัวใจที่ใส่เข้าไปเพิ่มเพื่อสร้างความตึงเครียด ซึ่งใช้ในช่วงที่ตัวเอกเดินเข้ามาในห้อง และช่วงที่ขว้างปาสิ่งของ มีลักษณะการใช้เสียง ดังที่แสดงในภาพที่ 44 ตามทฤษฎีดังต่อไปนี้

- มีลักษณะเป็น Rhythmic แบบ กระแทกกระทั้น เพื่อเพิ่มความตึงเครียด
- มีลักษณะ Fast Speed ซึ่ง เร็วกว่า 4 รอบ/วินาที เพื่อให้รู้สึกถึงความตื่นเต้น
- มีลักษณะเป็น Non-diegetic ใช้ชี้นำผู้ฟังไปสู่ความตึงเครียด ตื่นเต้น มากกว่าภาพที่เห็น



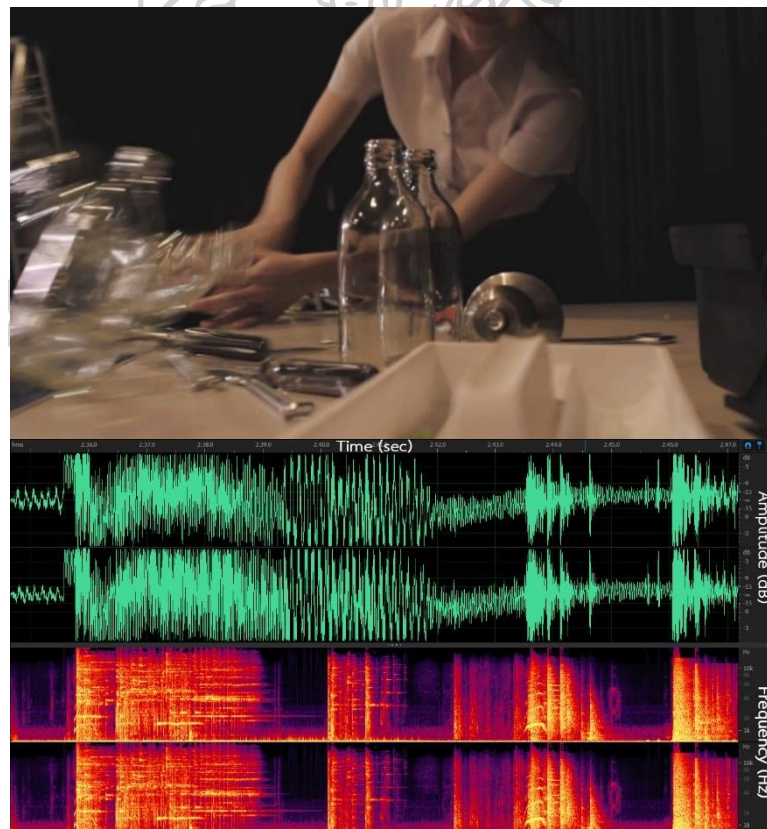
ภาพที่ 44 ซ็อตตัวเอกเดินเข้ามาในห้อง ที่ใช้เสียงจังหวะหัวใจ เพื่อสร้างความตึงเครียด



#### 4) เสียงขว้างปา และ เตะสิ่งของ

คือเสียง Foley และ Hard Effects ซึ่งสัมพันธ์กับภาพการขว้างปา และ เตะสิ่งของต่าง ๆ ของตัวเอก ใช้ในช่วงตั้งแต่ตัวเอกเดินมาหน้าห้อง จนถึงช่วงขว้างปาสิ่งของ มีลักษณะการใช้เสียง ดังที่แสดงในภาพที่ 45 ตามทฤษฎีดังต่อไปนี้

- มีลักษณะ **Loud** เพื่อเพิ่มความรู้สึกตึงเครียด บีบเค้น
- มีลักษณะ **Broadband** ช่วง 20-20,000 Hz เพื่อให้รู้สึกถึงเสียงดัง
- มีลักษณะ **Impulsive** โดยมีช่วง **Attack** ไม่เกิน 200 ms เพื่อแสดงให้เห็นถึงความคมชัด ตื่นเต้น
- มีความดุเดือด รุนแรง ขรุขระ (Rough) มีลักษณะเป็นเสียงคำราม และสร้างความรำคาญ เคลื่อนไหวกระแทกกระทั้น เพื่อเพิ่มความรู้สึกโกรธ
- มีลักษณะเป็น **Diegetic** ใช้เพื่อความเข้าใจเนื้อเรื่องในฉาก

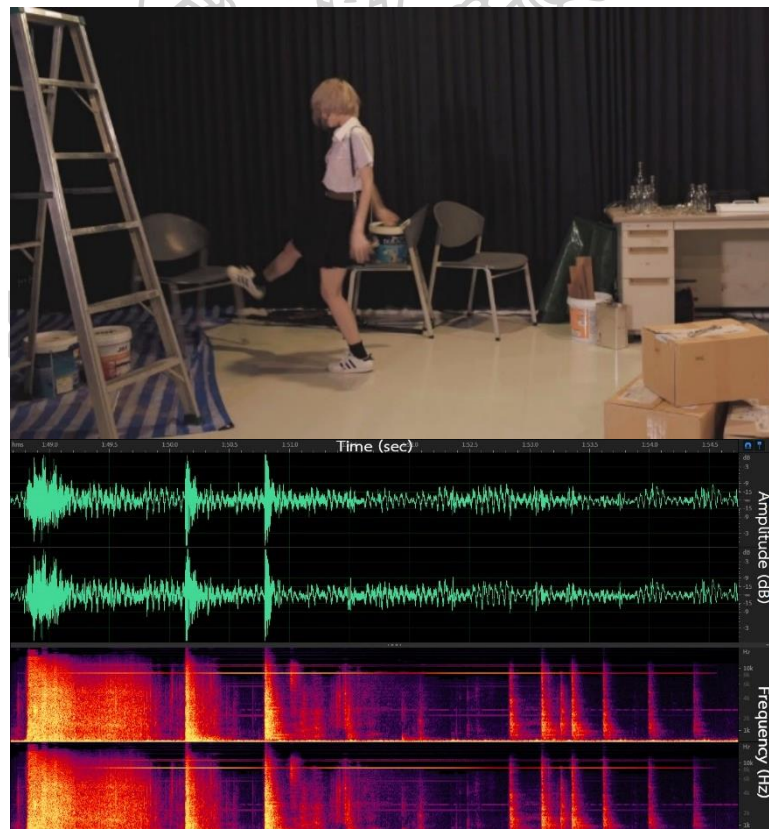


ภาพที่ 45 ฉากขว้างปาสิ่งของ ที่ใช้เสียง Foley และ Hard Effects ปาสิ่งของอย่างดุเดือด

### 5) เสียง Pure Tone ความถี่สูง

คือเสียง Pure Tone ช่วง 3,000-20,000 Hz ที่ใส่เข้าไปเพิ่ม เพื่อสร้างความตึงเครียด ซึ่งใช้ให้เห็นอย่างชัดเจนในซ็อตที่เตะเก้าอี้ และใช้ควบคู่ไปกับ Ambience ความถี่ต่ำ ตั้งแต่ซ็อตที่ตัวเอกเดินมาหน้าห้อง เป็นต้นไป มีลักษณะการใช้เสียง ดังที่แสดงในภาพที่ 46 ตามทฤษฎีดังต่อไปนี้

- มีลักษณะ High Pitch ช่วง 3,000-20,000 Hz เพื่อเพิ่มความรู้สึกอึดอัด ตึงเครียด
- มีลักษณะคล้ายกับเสียงกรี๊ดร้องของมนุษย์ขณะกำลังโกรธ เพื่อเพิ่มความรู้สึกโกรธ
- มีลักษณะเป็น Non-diegetic ใช้ชี้นำผู้ฟังไปสู่ความอึดอัด ตึงเครียด มากกว่าภาพที่เห็น

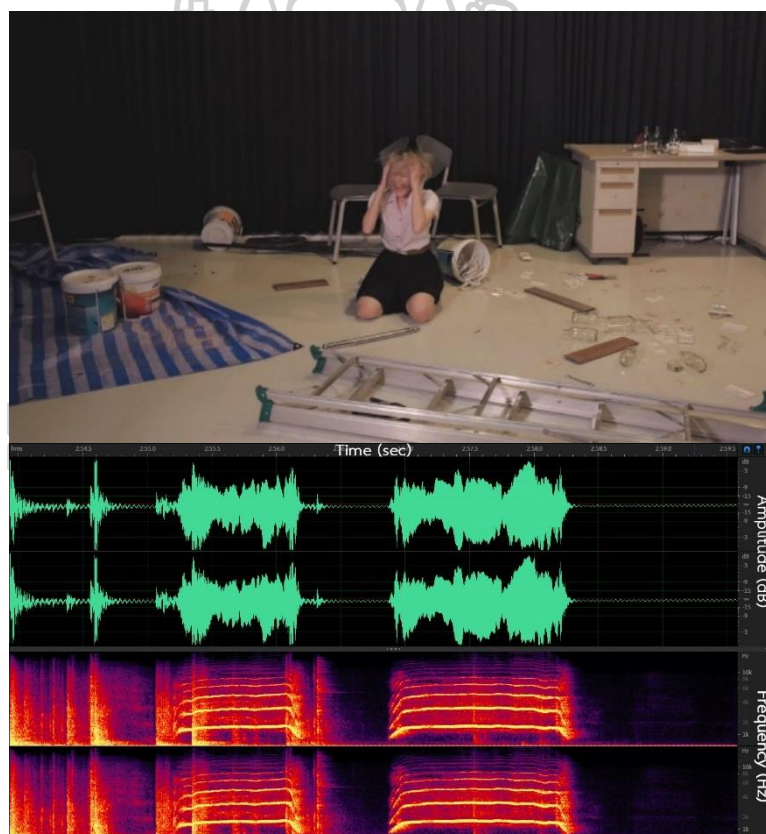


ภาพที่ 46 ซ็อตเตะเก้าอี้ ที่ใช้เสียง Pure Tone ความถี่สูง เพื่อสร้างความตึงเครียด

### 6) เสียงโกรธ และ กรีดร้องของตัวเอก

คือเสียงกรีดร้องของตัวเอก ซึ่งสัมพันธ์กับภาพ ใช้ในช่วงช่วงป่าสิ่งของทั้งหมด มีลักษณะการใช้เสียง ดังที่แสดงในภาพที่ 47 ตามทฤษฎีดังต่อไปนี้

- มีลักษณะ **High Pitch** ช่วง 1,000-20,000 Hz เพื่อเพิ่มความรู้สึกอึดอัด ตึงเครียด
- มีลักษณะเป็นเสียงกรีดร้องของมนุษย์ขณะกำลังโกรธ เพื่อเพิ่มความรู้สึกโกรธ
- มีความดุดัน รุนแรง ขรุขระ (Rough) มีลักษณะเป็นเสียงคำราม และสร้างความรำคาญ เพื่อเพิ่มความรู้สึกโกรธ
- มีลักษณะเป็น **Diegetic** ใช้เพื่อความเข้าใจเนื้อเรื่องในฉาก

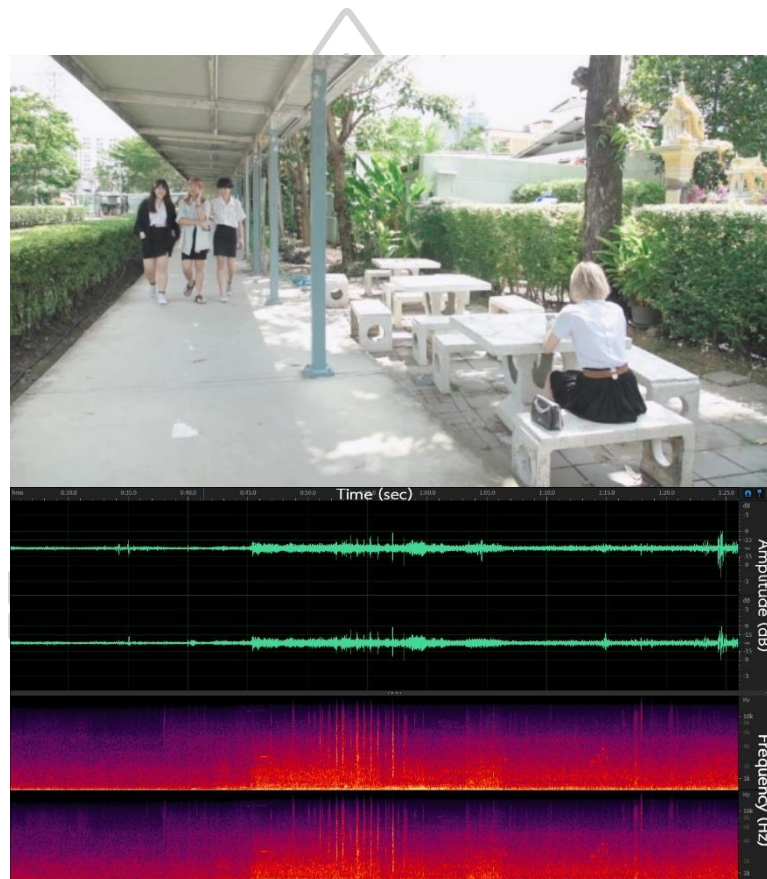


ภาพที่ 47 ซีดตัวเอกกรีดร้อง เพื่อสร้างความรู้สึกโกรธ อึดอัด ตึงเครียด

### 7) เสียงบรรยากาศในฉาก

คือเสียงบรรยากาศอื่น ๆ ที่ไม่มีผลต่อการสร้างอารมณ์โดยตรง แต่ช่วยเสริมบรรยากาศของฉาก เช่น เสียงรถ เสียงนกร้อง เสียงแอร์ ซึ่งมีลักษณะการใช้เสียง ดังที่แสดงในภาพที่ 48 ตามทฤษฎีดังต่อไปนี้

- มีลักษณะเป็น **Off-Screen (Passive)** ใช้สร้างบรรยากาศ สภาพแวดล้อม ห่อหุ้มและสร้างเสถียรภาพของภาพตลอดการตัดภาพ
- มีลักษณะเป็น **Diegetic** ใช้เพื่อความเข้าใจเนื้อเรื่องในฉาก

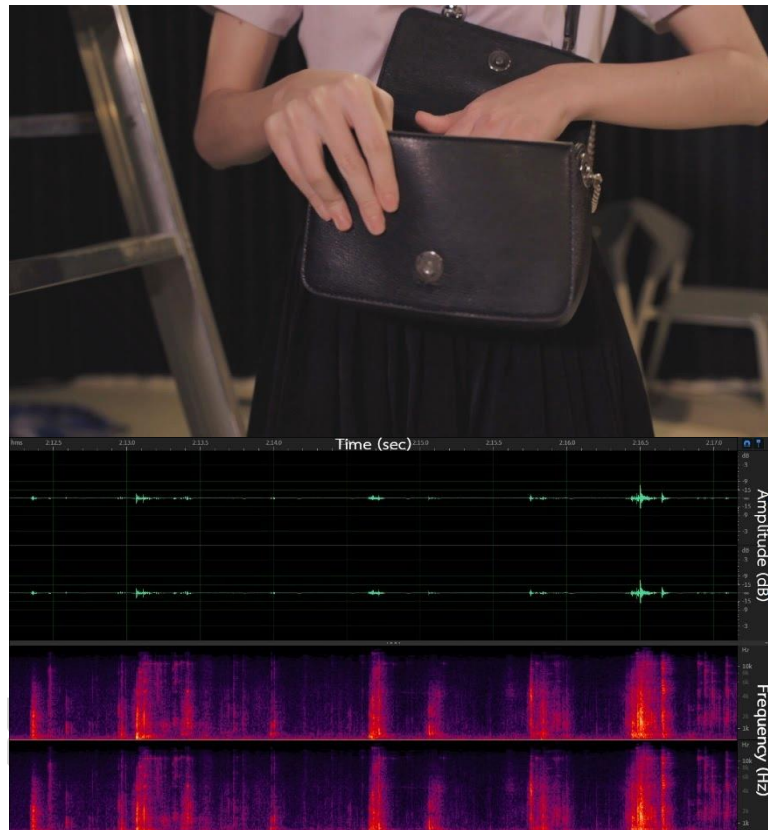


ภาพที่ 48 เสียงบรรยากาศฉากม้าหิน เพื่อสร้างบรรยากาศ สภาพแวดล้อม ห่อหุ้มและสร้างเสถียรภาพของภาพตลอดการตัดภาพ

### 8) เสียง Foley และ Hard Effects อื่น ๆ

คือเสียงประกอบอื่น ๆ ที่เกิดขึ้นรอบ ๆ ตัวละคร ซึ่งไม่มีผลต่อการสร้างอารมณ์โดยตรง แต่ช่วยทำให้เข้าใจเนื้อเรื่องในฉาก เช่น เสียงเดินของตัวเอก เสียงหยิบจับสิ่งของ ซึ่งมีลักษณะการใช้เสียง ดังที่แสดงในภาพที่ 49 ตามทฤษฎีดังต่อไปนี้

- มีลักษณะเป็น Diegetic ใช้เพื่อความเข้าใจเนื้อเรื่องในฉาก

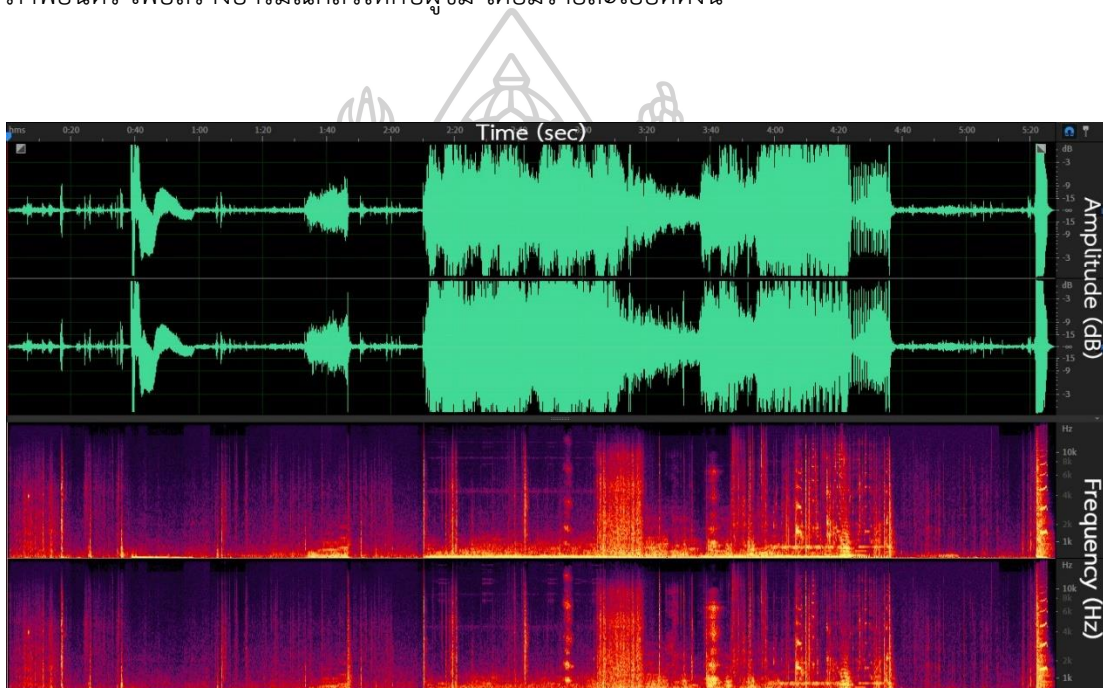


ภาพที่ 49 ซ็อตตัวเอกหาของในกระเป๋า ที่มีเสียงคั่นกระเป๋า เพื่อความเข้าใจเนื้อเรื่องในฉาก

สรุปได้ว่า การใช้เสียงเพื่อสร้างอารมณ์โกรธในงานชิ้นนี้ ในช่วงแรกที่เป็นฉากม้าหิน ยังไม่มีเทคนิคการใช้เสียงใด ๆ นอกจากเสียงบรรยากาศเท่านั้น เนื่องจากเป็นฉากที่ปูเนื้อเรื่องเพื่อเข้าสู่ความโกรธในภายหลัง โดยจะเริ่มใช้หลังจากฉากที่ตัวเอกเดินมาหน้าห้องแล้ว ซึ่งใช้ทั้งเสียง **ความถี่สูง (High Pitch)** ช่วง 1,000-20,000 Hz และ **ความถี่ต่ำ (Low Pitch)** ช่วง 20-200 Hz เพื่อสื่อสารทั้งความตึงเครียด และ ความจริงจังของเหตุการณ์ไปด้วยกัน ประกอบกับการใช้ **เสียงเป็นจังหวะ (Rhythmic)** ในเสียงหัวใจเต้น ทำให้เพิ่มความตึงเครียดมากขึ้น และเสียงที่น่ารำคาญ ดุดัน รุนแรง ขรุขระ (Rough) ของการปาสิ่งของ และการกรีดร้อง ส่งผลให้สื่อสารความรู้สึกโกรธได้อย่างเต็มที่

### 4.2.3 การใช้เสียงในอารมณ์กลัว

ในส่วนของอารมณ์กลัว มีการใช้ลักษณะของเสียงที่ทำงานร่วมกับภาพในหลายส่วน ดังที่แสดงในภาพที่ 50 ได้แก่ 1) Ambience ความถี่ต่ำ มีลักษณะครวญคราง 2) ความเงียบ 3) เสียง Jump Scare 4) เสียง Off-Screen Foley สร้างความตกใจเล็กน้อย 5) เสียงคล้ายวิญญาณร้องโหยหวน 6) เสียงบิดประตุรัว ๆ 7) เสียงหัวใจเต้น 8) เสียงการกระทำของฆาตกร ตอนตัวเอกหลบอยู่ใต้โต๊ะ 9) เสียงหวาดกลัว และ กรีดร้องของตัวเอก 10) เสียงบรรยากาศในฉาก 11) เสียง Foley และ Hard Effects โดยทุกส่วน ได้เลือกใช้และจัดวาง ตาม “หลักการใช้เสียง” แล้วนำมาใช้ร่วมกันในภาพยนตร์ เพื่อสร้างอารมณ์กลัวให้กับผู้ชม โดยมีรายละเอียดดังนี้

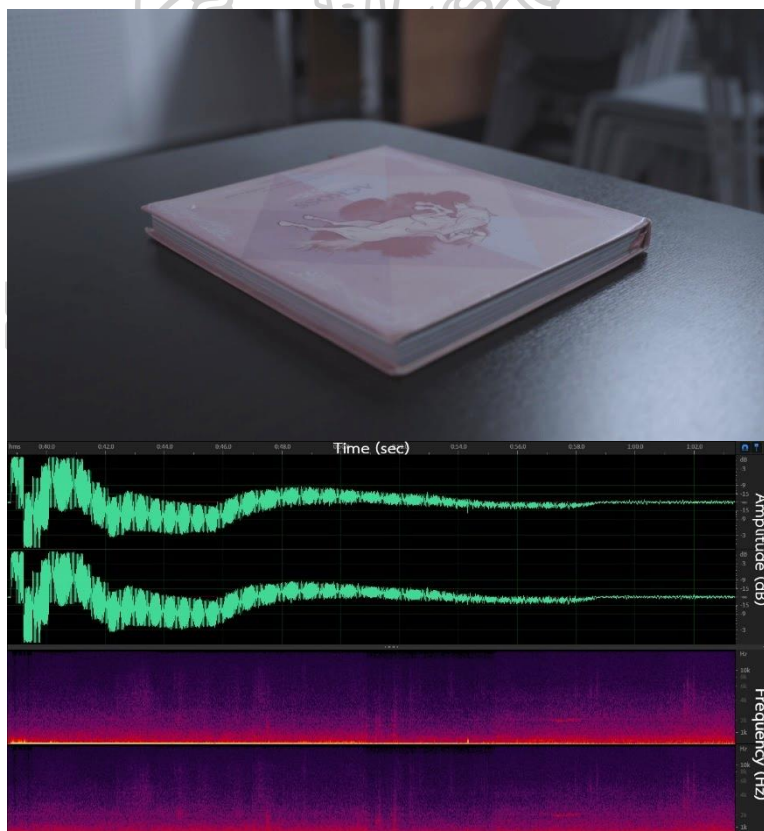


ภาพที่ 50 เสียงจากทั้งหมดภาพยนตร์สั้นเพื่อสื่อสารอารมณ์กลัว

### 1) Ambience ความถี่ต่ำ มีลักษณะครวญคราง

คือเสียงบรรยากาศความถี่ต่ำ ช่วง 20-200 Hz ที่ใส่เข้าไปเพิ่ม คล้ายกับในส่วนของ อารมณ์โกรธ แต่จะมีความครวญคราง และมีลักษณะที่ไม่คุ้นเคยมากกว่า โดยใช้สร้าง ความลึกกลับของฉาก ซึ่งจะใช้ตั้งแต่ซีตที่ตัวเอกเจอหนังสือเป็นต้นไป มีลักษณะการใช้เสียง ดังที่ แสดงในภาพที่ 51 ตามทฤษฎีดังต่อไปนี้

- มีลักษณะเป็น Low Pitch ช่วง 20-200 Hz เพิ่มความรู้สึกกังวล หวาดกลัว ลึกลับ
- มีลักษณะเป็น Chaotic เพื่อให้รู้สึกสับสน ไม่คุ้นเคย
- มีลักษณะใกล้เคียงกับเสียงครวญครางของมนุษย์ขณะกลัว เพื่อเพิ่มความกลัว
- ใช้เสียงต่ำและโล่งต่ำไปเรื่อย ๆ ให้เห็นความเสื่อมถอย เพื่อเพิ่มความรู้สึกกลัว
- มีลักษณะเป็น Non-diegetic ใช้ชี้นำผู้ฟังไปสู่ความกลัว มากกว่าภาพที่เห็น



ภาพที่ 51 ซีต Close-Up หนังสือ ที่เริ่มใช้เสียงความถี่ต่ำ เพิ่มความลึกกลับของหนังสือเล่มนี้

## 2) ความเงียบ

คือการไม่ใส่เสียงใด ๆ ในฉาก เหลือไว้เพียงเสียงบรรยากาศที่แทบจะไม่ได้ยินเสียงใด ๆ เพียงเท่านั้น โดยจะอยู่ในช่วงแรก ๆ ที่ตัวเอกเจอและอ่านหนังสือลึกลับ เพื่อใช้สื่อสารถึงความรู้สึกของการอยู่ตามลำพัง และช่วงหลังสุดที่หลบใต้โต๊ะ ที่ลดเสียงต่าง ๆ ให้เงียบลง เพื่อสื่อสารความตื่นกลัวถึงการเสียชีวิต และยังใช้นำพาเข้าสู่ Jump Scare อีกด้วย มีลักษณะการใช้เสียง ดังที่แสดงในภาพที่ 52 ตามทฤษฎีดังต่อไปนี้

- มีลักษณะเป็น **Silence** เพื่อสื่อสารถึงความรู้สึกของการอยู่ตามลำพัง และความตื่นกลัวถึงการเสียชีวิต
- มีลักษณะเป็น **Diegetic** ใช้เพื่อความเข้าใจเนื้อเรื่องในฉาก



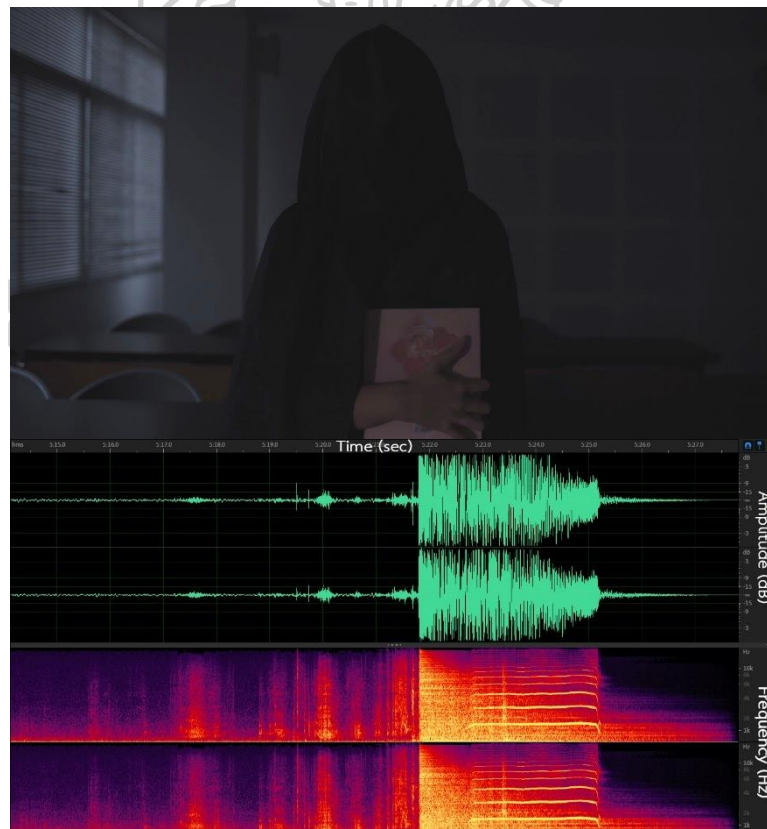
ภาพที่ 52 ซ็อตที่ตัวเอกกำลังจะออกมาจากใต้โต๊ะ ที่ใช้ความเงียบ เพื่อสื่อสารถึงความตื่นกลัวถึงการเสียชีวิต ก่อนจะเข้าสู่ Jump Scare



### 3) เสียง Jump Scare

คือเสียงที่ดังขึ้นมาจากความเงียบอย่างฉับพลัน ใช้เพื่อทำให้รู้สึกตกใจ อยู่ในข้อที่ ๕๓ ของมาตรฐานโผล่ออกมาตอนท้ายของเรื่อง มีลักษณะการใช้เสียง ดังที่แสดงในภาพที่ 53 ตามทฤษฎีดังต่อไปนี้

- มีลักษณะเป็น Irregular เพื่อเพิ่มความตื่นตัว หวาดกลัว สับสน
- มีลักษณะ Loud เพื่อให้รู้สึกถึงการถูกคุกคาม อันตราย
- มีลักษณะเป็น Broadband ช่วง 20-20,000 Hz เพื่อให้รู้สึกถึงเสียงดัง
- มีลักษณะเป็น Impulsive โดยมีช่วง Attack ไม่เกิน 200 ms เพื่อให้รู้สึกถึงความตื่นเต้น อันตราย
- มีลักษณะเป็น Non-diegetic ใช้ชี้นำผู้ฟังไปสู่ความตื่นเต้น อันตราย มากกว่าภาพที่เห็น



ภาพที่ 53 ข้อที่ 53 Jump Scare ที่ใช้เสียงดังขึ้นอย่างฉับพลัน เพื่อทำให้รู้สึกตกใจ

#### 4) เสียง Off-Screen Foley เพื่อสร้างความตกใจเล็กน้อย

คือเสียง Foley ที่มีลักษณะดังขึ้นอย่างฉับพลัน แต่ไม่ได้ดังเท่ากับ Jump Scare ใช้เพื่อสร้างความตกใจเล็กน้อย ได้แก่ เสียงปัง ที่ดังขึ้นมาตอนตัวเอกกำลังอ่านหนังสือลึกลับ และเสียงคัทเออาท์ ที่ดังขึ้นมาตอนไฟดับ มีลักษณะการใช้เสียง ดังที่แสดงในภาพที่ 54 ตามทฤษฎีดังต่อไปนี้

- มีลักษณะเป็น Irregular เพื่อเพิ่มความตื่นตัว หวาดกลัว สับสน
- มีลักษณะเป็น Broadband ช่วง 20-20,000 Hz เพื่อให้รู้สึกถึงเสียงดัง
- มีลักษณะเป็น Impulsive โดยมีช่วง Attack ไม่เกิน 200 ms เพื่อให้รู้สึกถึงความตื่นเต้น อันตราย
- มีลักษณะเป็น Off-Screen (Active) เพื่อสร้างความหวาดผวา ระทึกขวัญ
- มีลักษณะเป็น Diegetic ใช้เพื่อความเข้าใจเนื้อเรื่องในฉาก

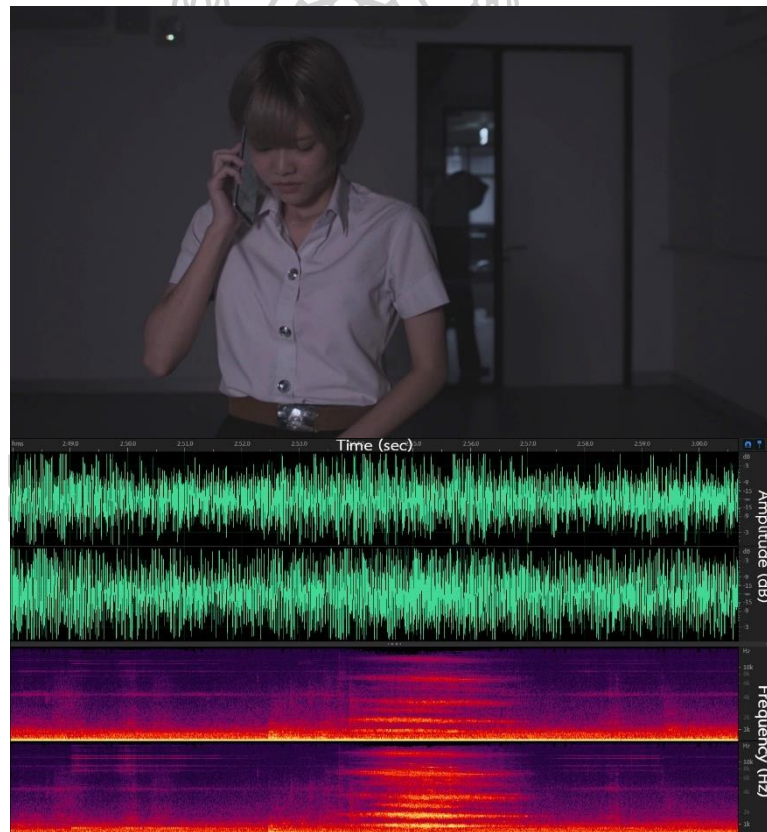


ภาพที่ 54 ซ็อตที่ได้ยินเสียงที่มองไม่เห็น ดังปัง เพื่อสร้างความหวาดผวา ระทึกขวัญ

### 5) เสียงคล้ายวิญญาณร้องโหยหวน

คือเสียงเอฟเฟกต์ในซ็อดที่ตัวเอกกำลังพยายามโทรศัพท์ แล้วมีเงาของฆาตกรเดินผ่านหน้าต่างห้องไป ซึ่งมีลักษณะคล้ายเสียงวิญญาณร้องโหยหวน ใช้เพื่อสร้างความหวาดกลัวและสับสน มีลักษณะการใช้เสียง ดังที่แสดงในภาพที่ 55 ตามทฤษฎีดังต่อไปนี้

- มีลักษณะเป็น Irregular เพื่อเพิ่มความตื่นตัว หวาดกลัว สับสน
- มีลักษณะเป็น Chaotic เพื่อให้รู้สึกสับสน ไม่คุ้นเคย
- มีลักษณะใกล้เคียงกับเสียงครวญครางของมนุษย์ขณะกลัว เพื่อเพิ่มความกลัว
- มีลักษณะเป็น Non-diegetic ใช้ชี้นำผู้ฟังไปสู่ความกลัวมากกว่าภาพที่เห็น

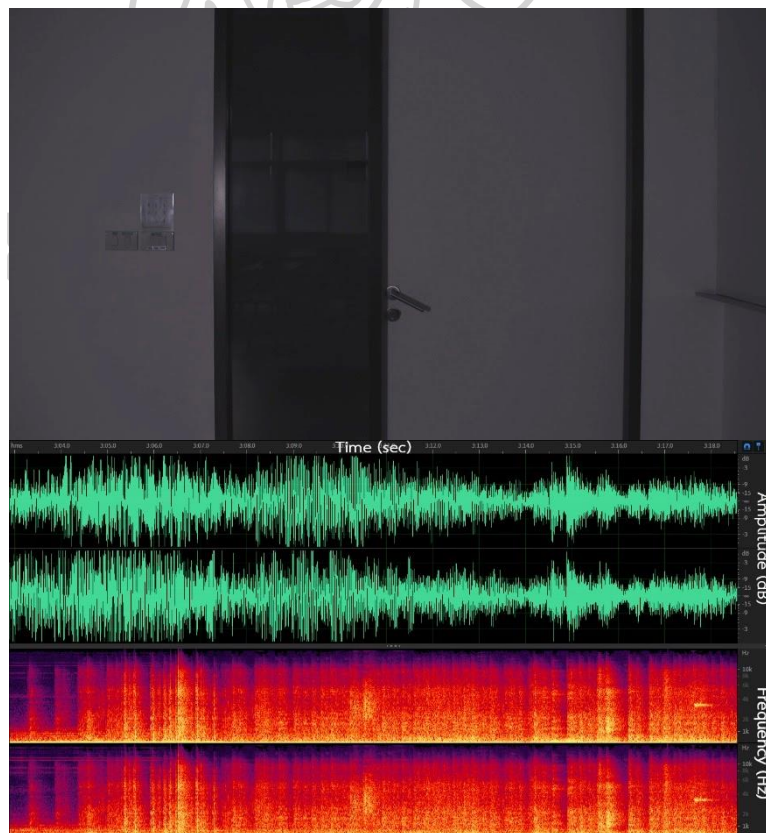


ภาพที่ 55 ซ็อดที่ตัวเอกกำลังพยายามโทรศัพท์ แล้วมีเงาของฆาตกรเดินผ่านหน้าต่างห้องไป ที่ใช้เสียงคล้ายวิญญาณร้องโหยหวน เพื่อสร้างความหวาดกลัวและสับสน

## 6) เสียงบิดประตู่รัว ๆ

คือเสียง Hard Effects บิดประตู่เป็นจังหวะ ที่ดังขึ้นมาขณะที่ตัวเอกกำลังหันหลังให้ประตู ใช้เพื่อสร้างความหวาดผวา ระทึกขวัญ มีลักษณะการใช้เสียง ดังที่แสดงในภาพที่ 56 ตามทฤษฎีดังต่อไปนี้

- มีลักษณะเป็น **Rhythmic** กระแทกกระทั้น เพื่อเพิ่มความตึงเครียด
- มีลักษณะ **Loud** เพื่อให้รู้สึกถึงการถูกคุกคาม อันตราย
- มีลักษณะเป็น **Broadband** ช่วง 20-20,000 Hz เพื่อให้รู้สึกถึงเสียงดัง
- มีลักษณะเป็น **Impulsive** โดยมีช่วง **Attack** ไม่เกิน 200 ms เพื่อให้รู้สึกถึงความตื่นเต้น อันตราย
- มีลักษณะ **Fast Speed** ซึ่ง เร็วกว่า 4 รอบ/วินาที เพื่อให้รู้สึกถึงความตื่นเต้น
- มีลักษณะเป็น **Off-Screen (Active)** ในช่วงแรก เพื่อสร้างความหวาดผวา ระทึกขวัญ
- มีลักษณะเป็น **Diegetic** ใช้เพื่อความเข้าใจเนื้อเรื่องในฉาก

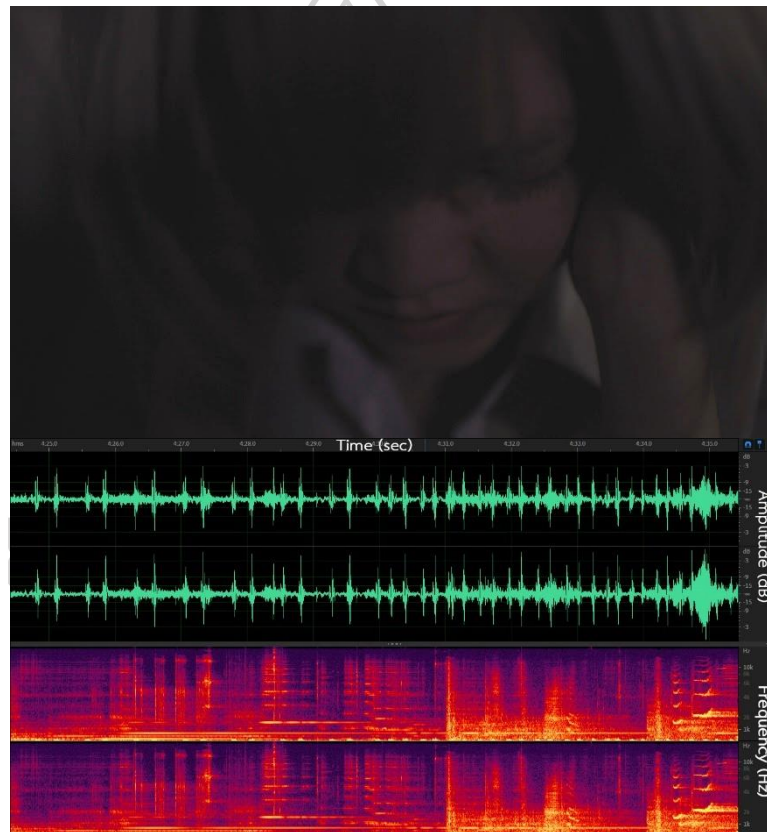


ภาพที่ 56 ซ็อตที่ได้ยินเสียงบิดประตู่รัว ๆ เพื่อเพิ่มความรู้สึกถูกคุกคาม อันตรายตึงเครียด

## 7) เสียงหัวใจเต้น

คือเสียงจังหวะหัวใจที่ใส่เข้าไปเพิ่มเพื่อสร้างความตึงเครียด ซึ่งจะใช้ในช่วงที่ตัวละครหลบอยู่ใต้โต๊ะ มีลักษณะการใช้เสียง ดังที่แสดงในภาพที่ 57 ตามทฤษฎีดังต่อไปนี้

- มีลักษณะเป็น Rhythmic แบบ **กระแทกกระทั้น** เพื่อเพิ่มความตึงเครียด
- มีลักษณะ **Fast Speed** เร็วกว่า 4 รอบ/วินาที เพื่อให้รู้สึกถึงความตื่นเต้น
- มีลักษณะเป็น **Non-diegetic** ใช้ชี้นำผู้ฟังไปสู่ความตึงเครียด ตื่นเต้น มากกว่าภาพที่เห็น

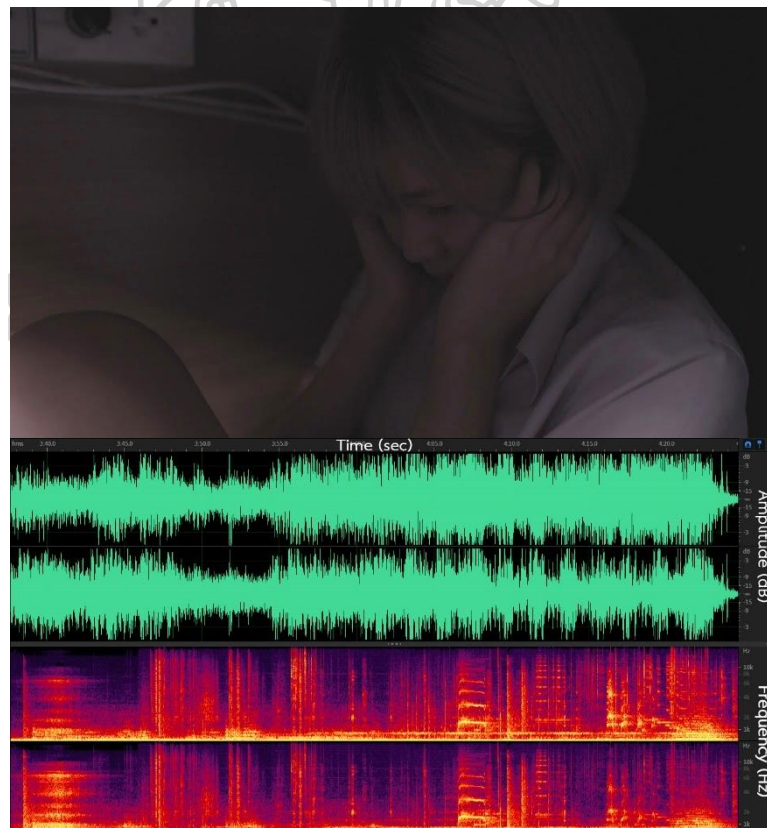


ภาพที่ 57 ซ็อตตัวละครหลบใต้โต๊ะ ที่ใช้เสียงจังหวะหัวใจ เพื่อสร้างความตึงเครียด

### 8) เสียงการกระทำของฆาตกร ตอนตัวเอกหลบอยู่ใต้โต๊ะ

คือเสียง Off-Screen ตั้งแต่ช่วงที่ตัวเอกหลบอยู่ใต้โต๊ะ เป็นเสียงการกระทำต่าง ๆ ของฆาตกร ตั้งแต่เสียงเปิดประตูเข้าห้องมา เสียงกรีดคัตเตอร์ เสียงผู้หญิงโดนแทง ซึ่งจะไม่มีการให้เห็นเพื่อสร้างความหวาดผวา ระทึกขวัญ และให้ผู้ชมได้ใช้จินตนาการตีความจากเสียงแปลก ๆ เหล่านี้เอง ซึ่งมีลักษณะการใช้เสียง ดังที่แสดงในภาพที่ 58 ตามทฤษฎีดังต่อไปนี้

- มีลักษณะเป็น **Irregular** เพื่อเพิ่มความตื่นตัว หวาดกลัว สับสน
- มีลักษณะเป็น **Impulsive** โดยมีช่วง **Attack** ไม่เกิน 200 ms เพื่อให้รู้สึกถึงความตื่นเต้น อันตราย
- มีลักษณะเป็น **Chaotic** เพื่อให้รู้สึกสับสน ไม่คุ้นเคย
- มีลักษณะใกล้เคียงกับเสียงครวญครางของมนุษย์ขณะกลัว เพื่อเพิ่มความกลัว
- มีลักษณะเป็น **Off-Screen (Active)** เพื่อสร้างความหวาดผวา ระทึกขวัญ
- มีลักษณะเป็น **Diegetic** ใช้เพื่อความเข้าใจเนื้อเรื่องในฉาก

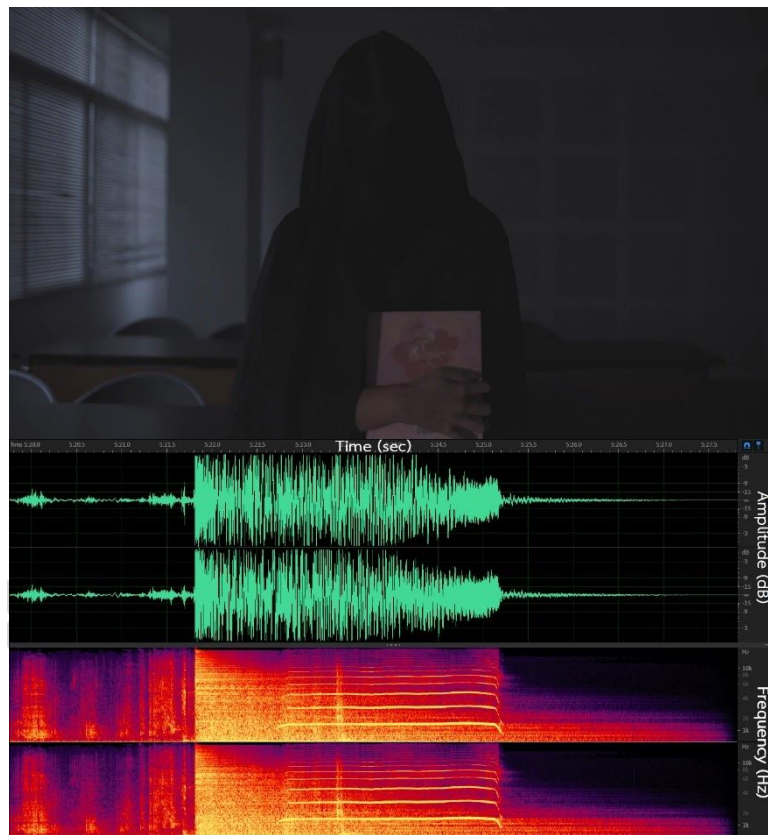


ภาพที่ 58 ซ็อตตัวเอกหลบใต้โต๊ะ ที่มีเสียงการกระทำต่าง ๆ ของฆาตกรที่มองไม่เห็น เพื่อสร้างความหวาดผวา ระทึกขวัญ ตื่นเต้น อันตราย

### 9) เสียงหวาดกลัว และ กรีดร้องของตัวเอง

คือเสียงความหวาดกลัวของตัวเอง ทั้งเสียงหายใจ เสียงร้องไห้ เสียงกรีดร้อง ใช้ในช่วงตั้งแต่ที่มีเสียงบิดประตู่เป็นต้นไป มีลักษณะการใช้เสียง ดังที่แสดงในภาพที่ 59 ตามทฤษฎีดังต่อไปนี้

- มีลักษณะเป็นเสียงหวาดกลัวของมนุษย์ขณะกำลังกลัว เพื่อเพิ่มความรู้สึกกลัว
- มีลักษณะเป็น Diegetic ใช้เพื่อความเข้าใจเนื้อเรื่องในฉาก



ภาพที่ 59 ซ็อตตัวเองกรีดร้องตรงช่วง Jump Scare เพื่อเสริมความรู้สึกกลัว อึดอัด ตึงเครียด

### 10) เสียงบรรยากาศในฉาก

คือเสียงบรรยากาศอื่น ๆ ที่ไม่มีผลต่อการสร้างอารมณ์โดยตรง แต่ช่วยเสริมบรรยากาศของฉาก เช่น เสียงแอร์ ซึ่งมีลักษณะการใช้เสียง ดังที่แสดงในภาพที่ 60 ตามทฤษฎีดังต่อไปนี้

- มีลักษณะเป็น **Off-Screen (Passive)** ใช้สร้างบรรยากาศ สภาพแวดล้อม ห่อหุ้มและสร้างเสถียรภาพของภาพตลอดการตัดภาพ
- มีลักษณะเป็น **Diegetic** ใช้เพื่อความเข้าใจเนื้อเรื่องในฉาก



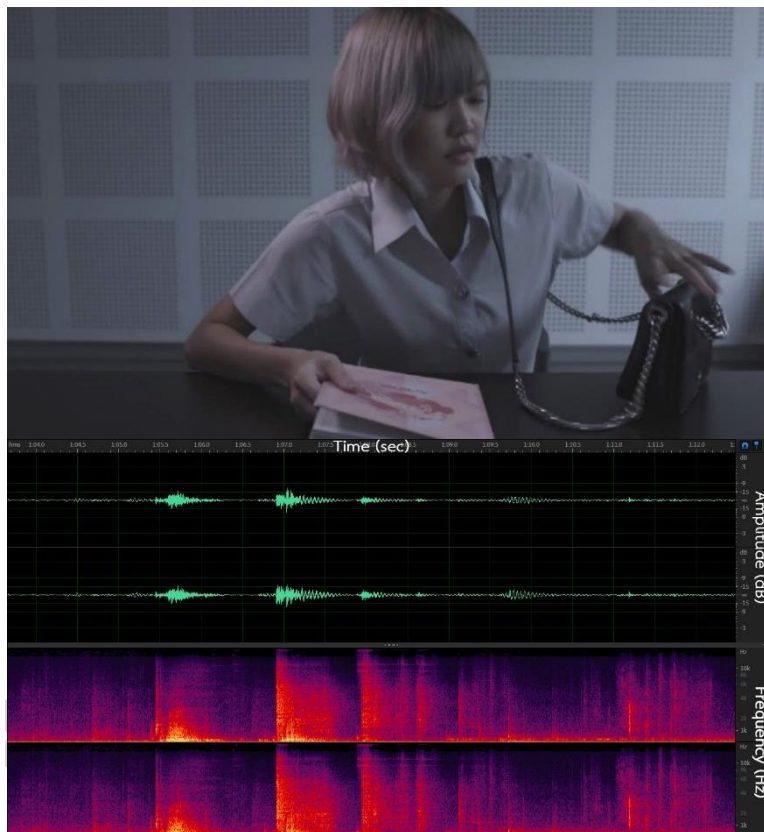
ภาพที่ 60 เสียงบรรยากาศห้องเรียน เพื่อสร้างบรรยากาศ สภาพแวดล้อม ห่อหุ้มและสร้างเสถียรภาพของภาพตลอดการตัดภาพ



### 11) เสียง Foley และ Hard Effects อื่น ๆ

คือเสียงประกอบอื่น ๆ ที่เกิดขึ้นรอบ ๆ ตัวละคร ซึ่งไม่มีผลต่อการสร้างอารมณ์โดยตรง แต่ช่วยทำให้เข้าใจเนื้อเรื่องในฉาก เช่น เสียงเดินของตัวเอก เสียงหยิบจับสิ่งของ ซึ่ง มีลักษณะการใช้เสียง ดังที่แสดงในภาพที่ 61 ตามทฤษฎีดังต่อไปนี้

- มีลักษณะเป็น Diegetic ใช้เพื่อความเข้าใจเนื้อเรื่องในฉาก



ภาพที่ 61 ข้อต่อตัวเอกวางของ ที่มีเสียงวางของ เพื่อความเข้าใจเนื้อเรื่องในฉาก

สรุปได้ว่า การใช้เสียงเพื่อสร้างอารมณ์กลัวในงานชิ้นนี้ มีเทคนิคการใช้เสียงที่หลากหลาย เริ่มจากการใช้ **Ambience ความถี่ต่ำ** ช่วง 20-200 Hz ตั้งแต่ข้อต่อที่เห็นหนังสือ ที่เริ่มแสดงให้เห็นถึงความรู้สึกกังวล หวาดกลัว ลึกลับ และใช้ตลอดเวลาที่เหลือทั้งหมดจนจบ มีการใช้ **เสียงนอกหน้าจอ (Off-Screen)** เพื่อสร้างความหวาดผวให้ผู้ชมกลัวกับสิ่งที่มองไม่เห็น โดยเฉพาะข้อต่อที่ตัวเอกอยู่ใต้โต๊ะ ใช้เสียง **Off-Screen (Active)** เพื่อสร้างความหวาดผวาเป็นหลัก มีการใช้ **ความเงียบ (Silence)** สลับกันเป็นครั้งคราวเพื่อย้ำให้ผู้ชมรู้สึกถึงการอยู่ตามลำพัง ซึ่งข้อต่อท้ายสุด เป็นการลดเสียงสู่ความเงียบ ก่อนใช้ **เสียงที่ตั้งขึ้นอย่างฉับพลัน (Impulsive)** โดยมีช่วง **Attack** ไม่เกิน 200 ms ในลักษณะของ **Jump Scare** เพื่อสร้างความตกใจ นอกจากนี้ยังมีการใช้ **เสียงเป็นจังหวะ (Rhythmic)** อย่างเสียงหัวใจเต้น และ เสียงบิดประตุรัว ๆ เพื่อเพิ่มความตึงเครียดอีกด้วย

#### 4.3 การสัมภาษณ์ผู้ชมและผู้ทรงคุณวุฒิ

ในส่วนนี้ เป็นผลจากการสัมภาษณ์ผู้ชมที่ได้รับชมผลงานภาพยนตร์สั้นทั้ง 3 เรื่อง ประกอบไปด้วย ผู้ชมทั่วไป 11 คน ซึ่งเป็นกลุ่มนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น และ ผู้ทรงคุณวุฒิ 2 คน ซึ่งเป็นคณาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีดิจิทัลทางสื่อสารมวลชน ผู้สอนใน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น **รวมทั้งหมด 13 คน** ซึ่งเป็นการสำรวจความคิดเห็นในกลุ่มตัวอย่าง ที่ไม่จำเป็นต้องมีปริมาณมาก เนื่องจากเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยทำการทดลองนำผลงานภาพยนตร์สั้นทั้ง 3 เรื่อง ไปให้ผู้ชมทุกคนรับชม แล้วสอบถามความรู้สึก หลังจากรับชม หลังจากนั้นจึงอธิบายหลักการใช้เสียงเพื่อสื่อสารอารมณ์ แล้วทำการสัมภาษณ์ความคิดเห็น เพื่อเป็นการตรวจสอบว่า หลักการของเสียง เมื่อถูกนำมาใช้ปฏิบัติจริง สามารถสื่อสารอารมณ์ ได้มากน้อยเพียงใด

##### 4.3.1 ผู้ชมทั่วไป

ผู้วิจัย ได้ทำการทดลองนำผลงานภาพยนตร์สั้นทั้ง 3 เรื่อง ไปให้ผู้ชมทั่วไปซึ่งเป็นนักศึกษาจำนวน 11 คน ได้รับชม และอธิบายหลักการใช้เสียงเพื่อสื่อสารอารมณ์ แล้วทำการสัมภาษณ์ความคิดเห็น ได้ผลการสัมภาษณ์ดังนี้

##### 1) อารมณ์ตก

จากการสัมภาษณ์บุคคลทั่วไป พบว่าผู้ชมทุกคนรู้สึกตกไปกับหนัง และสนุกตามที่หนังเล่าเรื่อง โดยที่ทุกคนเห็นด้วยกับทฤษฎี และคิดว่าทฤษฎีมีความสมบูรณ์และประสบความสำเร็จ ใช้ได้ผลดีกับหนังตก ด้วยเสียงฮัมฮัมซึ่งดูตกกว่าการใช้เสียงพูด และเสียงเอฟเฟกต์ต่าง ๆ ที่ดูเกินจริง มีความเป็นตลกสากล จังหวะการใช้เสียงถูกที่ถูกต้อง เวลา เข้ากับการกระทำ ต่อให้ไม่มีเสียงพูดก็ดูแล้วเข้าใจ รู้เรื่อง ดูได้อย่างเพลิดเพลิน

โดยส่วนใหญ่คิดว่า การจะทำให้รู้สึกตกได้ อาจต้องใช้เสียงและภาพการกระทำไปพร้อม ๆ กัน ถึงจะได้ผลดี ซึ่งเสียงอย่างเดียวอาจทำให้รู้สึกตกได้บ้าง แต่จะไม่เข้าใจเนื้อเรื่อง ไม่เข้าใจว่าตกลงอะไร โดยทั้งเสียง บท จังหวะภาพ มีส่วนทำให้ตก แต่เสียงช่วยเสริมทำให้ดูมีชีวิตชีวาขึ้นมา

และมีบางคนที่รู้สึกว่เสียงฮัมฮัมดูเยอะเกินไปเล็กน้อย แต่ไม่ได้มีปัญหาอะไรกับการสร้างอารมณ์

## 2) อารมณ์โกรธ

ผู้ชมส่วนใหญ่รู้สึกกดดัน สิ้นกลั้ว ตื่นเต้น มีผู้ชมส่วนหนึ่งที่มีความรู้สึกโกรธตามเป้าหมายของหนัง และอีกส่วนหนึ่ง ที่มีความรู้สึกว่าเป็นความกดดันและสิ้นกลั้วมากกว่า

ซึ่งผู้ชมส่วนที่รู้สึกโกรธตามเป้าหมายของหนัง จะรู้สึกอินตามไปกับหนังด้วยสายตากิริยา แล้วจึงเริ่มรู้สึกโกรธตอนทำลายข้าวของ และเข้าใจว่าเป็นความแค้นแล้วระบายอารมณ์ ซึ่งเป็นผู้ชมส่วนที่เข้าใจความรู้สึกของตัวเอง เพราะความช่วยซ้ำซ้อนก็ยิ่งดีอารมณ์ให้โกรธขึ้นได้

แต่ผู้ชมอีกส่วน จะดูแล้วเข้าใจเนื้อเรื่องว่าตัวละครมีอารมณ์โกรธที่อยากทำลายข้าวของ แต่ตัวผู้ชมไม่ได้โกรธตามไปกับหนัง จะมีความรู้สึกกดดันและสิ้นกลั้วมากกว่า โดยผู้ชมส่วนนี้มองว่า อาจต้องโยงเนื้อเรื่องมามากกว่านี้ ให้รู้สึกอินตามและโกรธตามไปกับตัวละคร ซึ่งถ้าโยงเรื่องมาให้อินตามมากกว่านี้ เสียงจะช่วยให้อารมณ์โกรธแทนตัวละครได้ เพราะคิดว่าการรับความกดดันของคนแต่ละคนคงไม่เท่ากัน บางคนโดนมองแรง กระเป๋าตั้งค์หายก็อาจจะทนได้ แต่บางคนก็ทนไม่ได้ จึงคิดว่าอยู่ที่บริบทและภูมิหลังของแต่ละคน ทั้งตัวละครในสถานการณ์นั้น ๆ และผู้ชมด้วย

โดยรวมทุกคนเห็นด้วยกับทฤษฎี ที่ใช้เพื่อสร้างความกดดันซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของความโกรธ ดูเข้ากับ Mood ของหนังที่เป็นแนวตึงเครียดจริงจัง ใส่เข้ามาทำให้รู้สึกได้ว่ามันคืออารมณ์นั้นจริง ๆ มีส่วนหนึ่งที่เห็นด้วยคิดว่าทฤษฎีใช้ได้จริงทั้งหมด สร้างความรู้สึกโกรธกดดันได้ เสียงต่ำก็จริงจัง เสียงสูงก็เครียด เลยคิดว่าทฤษฎีเอาไปใช้กับงานอื่น ๆ ได้เช่นกัน แต่อีกส่วนหนึ่งก็คิดว่าต้องใช้ภาพกับเสียงไปด้วยกัน แล้วโยงเนื้อเรื่องให้รู้สึกโกรธไปกับตัวละคร แล้วใช้เสียงช่วยเสริม จึงจะได้ผลดี

## 3) อารมณ์กลัว

ผู้ชมทุกคนรู้สึกกลัวอย่างชัดเจนและอินตามทั้งหมด และเห็นด้วยมากกับทุก ๆ ทฤษฎี ใช้งานได้จริง เมื่อนำมาใส่กับวิดีโอ สามารถเป็นสูตรสำเร็จหนังผีได้เลย เสียงและภาพโทนสี ช่วยเสริมให้กลัวทั้งหมด เสียงโทนต่ำ เสียงหายใจ เสียงกรีดต่าง ๆ ช่วยเพิ่มความกลัวและกดดัน และโดยเฉพาะเสียง Off-Screen ที่เป็นเสียงที่ไม่คุ้นเคย ไม่รู้ว่าคืออะไร ทำให้เกิดจินตนาการ และทำให้หวาดผวามาก ช่วงใต้โต๊ะที่เสียงมาอยู่ใกล้เรามากขึ้น การแสดงของตัวละครและภาพแคบ ๆ ยิ่งทำให้กดดัน ถึงแม้จะไม่มีภาพ ฟังแค่เสียงก็ทำให้กลัวมาก ๆ ได้ ปิดตาก็ยังน่ากลัว

#### 4) ภาพรวม

ผู้ชมส่วนใหญ่ชอบเรื่องกลัว เพราะเสียงสามารถทำงานกับผู้ชมได้หมดทุกส่วน สื่อสารได้น่ากลัวแม้ไม่เห็นภาพ แคฟังก็กลัวแล้ว สื่อได้ชัดเจนที่สุด รองลงมาคือเรื่องตลกก็มีหลายคนชอบ เพราะได้ยินเสียงก็สามารถตลกตามได้เลย และทำให้เข้าใจว่าความตลกแบบสากลเป็นอย่างไร ใครดูก็ขำ ตามมาด้วยเรื่องโกรธ ซึ่งคิดว่าทฤษฎีใช้ได้ ทำให้รู้สึกโกรธตาม แต่คิดว่าต้องมีเนื้อเรื่องเพื่อให้เรารู้สึกไปตามทฤษฎี โดยรวมคือได้ผล แต่ได้ผลมากน้อยเพียงใดอยู่ที่บริบทรอบข้างด้วย เช่นทัศนคติของผู้รับสารก็เป็นส่วนสำคัญ ก็เลยอาจสื่อสารได้ยากกว่าอารมณ์อื่น ๆ ซึ่งอาจต้องศึกษาเพิ่มเติม

โดยรวมทุกคนคิดว่างานวิจัยนี้ มีประโยชน์กับคนที่จะไปสร้างหนังและคนที่ต้องการศึกษาเรื่องเสียง เพราะข้อมูลแบบนี้ไม่ค่อยมีเผยแพร่ออกมาเยอะ และทฤษฎีในเล่มอธิบายครบ อ่านแล้วทำให้เข้าใจเลยว่าทำไมเสียงนี้ถึงใช้เล่าในแบบนี้ เขียนไว้เข้าใจง่าย มีภาพอ่านเสียงประกอบทำให้เข้าใจมากขึ้น และประกอบกับการดูคลิป ทำให้ดูแล้วยังเข้าใจมากขึ้น ได้ไอเดียในการเลือกใช้เสียง เอาไปประกอบการสอน เป็นตัวอย่างและแนวทางในการทำเสียงให้คนทำหนังได้เลย คนตัดต่อก็จะนำเสียงมาใส่ในฉากได้ง่ายขึ้น หรือเป็นผู้ชมทั่วไปก็สามารถเข้าใจได้เหมือนกัน

ผู้ชมคิดว่า อยากให้ต่อยอดงานวิจัยเพิ่มเติม โดยการศึกษาในอารมณ์ที่หลากหลายมากขึ้น มีการแยกแขนงอารมณ์ได้ละเอียดมากกว่านี้ เพราะบางอารมณ์เป็นการผสมความรู้สึก 2 ความรู้สึก และอยากให้เพิ่มเติมเรื่องของหลักการในการใช้เสียงหลาย ๆ เสียงพร้อมกัน แล้วก็เรื่องการใช้เสียงดนตรีด้วย



ภาพที่ 62 บรรยากาศการสัมภาษณ์ผู้ชมทั่วไป ซึ่งเป็นกลุ่มนักศึกษา

### 4.3.2 ผู้ทรงคุณวุฒิ

ผู้วิจัย ได้ทำการทดลองนำผลงานภาพยนตร์สั้นทั้ง 3 เรื่อง ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิได้รับชม ซึ่งเป็นอาจารย์ 2 ท่าน ได้แก่ อ.ดร.คณาภาญจน์ รักไพฑูรย์ ผู้สอนวิชา Digital Video Production และ อ.ณัฐพงษ์ อัครปฐมลักษณ์ ผู้สอนวิชา Multimedia Scoring and Sound

จากการรับชม และอธิบายหลักการใช้เสียงเพื่อสื่อสารอารมณ์ แล้วทำการสัมภาษณ์ความคิดเห็น ได้ผลการสัมภาษณ์ดังนี้

#### 1) อารมณ์ตลก

ผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 2 ท่าน รู้สึกตลก และคิดว่าเสียงสามารถถ่ายทอดอารมณ์ตลกได้ตอบโจทย์ เสียงเอฟเฟกต์จัดวางออกมาได้โอเค แต่เสียงฮัมฮัมอาจดูเยอะไปเล็กน้อย

ผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 2 ท่านคิดว่าทฤษฎีค่อนข้างตอบโจทย์ การใช้เสียงในหนังตรงกับทฤษฎี Timing ดี มีการแยกเสียงหลัก-เสียงรอง ดูแล้วเข้ากัน สามารถใช้ได้ดี ดูตัวอย่างก็สอดคล้องกับภาพ ฟังทฤษฎีและดูตัวอย่างประกอบ เป็นการเรียนรู้ที่ชัดเจนเข้าใจง่าย ถ้าไม่ใช่คนทำหนังก็สามารถเข้าใจได้ ใช้ประโยชน์ในอนาคตได้ ใช้สอนได้จริง และเป็นตัวอย่างในการสอนได้เลย

#### 2) อารมณ์โกรธ

ผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 2 ท่าน มีความรู้สึกขุ่นมัว โกรธ เครียด อยากรบยา แรก ๆ รู้สึกเครียด ใจสั้น กัดดัน รู้สึกได้ว่าตัวละครมีการเหยียด ๆ เซ็ง ๆ หงุดหงิด ต่อมาก็โกรธตามไปกับตัวละคร แล้วยิ่งแค้นตอนกระเป๋ายา คิดว่าทำไมชีวิตช่วยซ้ำช่วยซ้อน จนอยากรบยา รู้สึกได้ถึงความแค้น อยากรบยาความกดดัน ปลดปล่อย

ผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 2 ท่าน เห็นด้วยกับทฤษฎี คิดว่าสื่ออารมณ์ได้ ตัวงานกับทฤษฎีค่อนข้างลงตัว วาง Timing ของภาพกับเสียงค่อนข้างชัดและเคลียร์ ไปในทิศทางเดียวกัน เสียงที่วางมีมิติ มีน้ำหนัก ฟังได้ชัดเจน อาจจะมีตรงช่วงเตะเก้าอี้ที่มี Pure Tone รู้สึกเจ็บหู แต่ตอนร้องกรี๊ดตอบโจทย์เลย อย่างอื่นเช่น ช่วงการเปิดกระเป๋ายา ให้ความรู้สึกเหมือนเราร่วมเข้าไปด้วย ทุกอย่างเห็นชอบหมด รู้สึกปิดตาก็กโกรธตามได้แม้ไม่มีภาพ มีความตื่นเต้น โกรธระบายอารมณ์ในตัวเสียงเลย อนาคตสามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้เลยในการทำสื่อการสอน

หลักการสามารถใช้ได้จริง สามารถแนะนำได้ว่าเสียงควรเป็นลักษณะแบบไหนเพื่อสื่ออารมณ์ โกรธ ถึงแม้ไม่ใช่หนักออกแบบเสียง แต่สามารถเข้าใจตามหลักการได้

### 3) อารมณ์กลัว

ผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 2 ท่าน รู้สึกถึงอารมณ์หนึ่งอย่างชัดเจนคือความกลัว แรก ๆ รู้สึก สงสัยก่อน แล้วอยากค้นหา หลังจากนั้นตั้งแต่ช่วงมีหนังสือ เริ่มชัดเจนขึ้นมาว่าเป็นความกลัว จะเริ่มภาวะความตื่นเต้น กลัว หลอน เครียด ค่อย ๆ เครียดจนกลัว กลัวจนพีก แล้วปล่อยลง มา แล้วจึงมากระชากอารมณ์อีกที หลับตาแล้วก็ยังกลัว จนอึดอัด อยากจะผ่านไปไว ๆ

ผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 2 ท่าน เห็นด้วยกับทฤษฎี มีอารมณ์ร่วมตามทุกอย่าง เช่นเสียง Off-Screen สามารถสร้างจินตนาการให้กลัวได้เลย ตรงกับทฤษฎีที่วางเอาไว้ การลำดับ Timing เสียง ที่ทำออกมาดี ซึ่งมองว่าไม่ได้ทำกันง่าย ๆ เพราะต้องรู้หลักการ ลักษณะ และการลำดับของเสียงที่นำมาใช้ เป็นตัวอย่างที่ดี ทำออกมาได้ดี เป็นสื่อการสอนที่เข้าใจง่ายและ ตรงประเด็น

### 4) ภาพรวม

ผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 2 ท่าน กล่าวว่า ถ้าถามว่าชอบเรื่องไหนมากที่สุด ถ้าให้คะแนนจะ ทำค่อนข้างยาก เพราะดูลงตัวทั้ง 3 เรื่อง ทุกเรื่องตรงตามโจทย์และทฤษฎี ต้องอธิบายว่า งานทั้ง 3 มีความแตกต่างกัน เพราะ Mood & Tone ไม่เหมือนกัน แต่เรื่องที่รู้สึกตามได้มากที่สุดถ้าไล่ตามระดับอารมณ์คือเรื่องกลัว เพราะใจสั่นตาม ตามด้วยเรื่องโกรธ และ ตลก ถ้า เสียงสามารถทำให้คนหลาย ๆ คน ที่ดู มี Mind Set ตรงกันได้ ถือว่าตอบโจทย์ เพราะจากที่ ดูมา ทั้ง 3 ชิ้น ค่อนข้างตอบโจทย์ มองออกว่าเราต้องการสื่อสารออกมาเป็นลักษณะอย่างไร

ผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 2 ท่าน กล่าวว่า ถ้าถามว่ามีอะไรปรับปรุงหรือเปล่า มันแทบจะลง ตัวและกลมกล่อมหมดแล้ว คิดว่าไม่มีอะไรที่ต้องปรับปรุง เพราะตัวงานค่อนข้างกระชับ และ เล่าเรื่องได้ตอบโจทย์กับตัวทฤษฎีที่สร้างขึ้นมา ซึ่งทั้ง 3 ชิ้นนี้ สามารถนำไปใช้ในการเรียน การสอนได้ เป็นสื่อการเรียนการสอนที่ดีสำหรับคนที่เริ่มเรียนการทำหนัง เริ่มเรียนเสียง ตัวอย่างที่ยกมาเข้าใจง่าย พอดูหนังและอธิบายทฤษฎี สามารถเข้าใจได้ทันที ไม่มีอะไร ซ้ำซ้อนและเห็นภาพ เรียนรู้ได้ไต่อย่าง ๆ อย่างเช่นเวลาสอนทฤษฎีหรือวิธีเล่าเรื่องด้วยเสียง แล้วนักศึกษาเกิดคำถาม ปกติก็ต้องให้นักศึกษาไปหาหนังสือมาให้ดูเพื่อให้เห็นภาพ ซึ่งปกติจะ

ไม่มีตัวงานที่ถูกนำมาเพื่อการเรียนการสอนในลักษณะนี้โดยเฉพาะ พอมันมีมาแล้วในงานวิจัยชิ้นนี้จึงมองว่าค่อนข้างโอเค อย่างเรื่องคุณลักษณะความตึง-เบา ต่าง ๆ ของเสียงก็เป็นเรื่องพื้นฐานอยู่แล้ว แต่ที่วิจัยออกมามันลงลึกเข้าไปอีก ดูเฉพาะทาง แต่ตอบโจทย์ได้หลายฝ่าย ทั้งกับนักศึกษาทั่วไปที่ควรรู้ว่าควรใช้ลักษณะเสียงอย่างไร และทั้งกับคนที่อยากศึกษาด้านนี้แบบจริงจัง ว่าควรจะเรียนรู้ในทฤษฎีลักษณะไหนบ้าง และควรศึกษาตรงไหนเพิ่มเติม หรือแม้กับคนที่ไม่ใช่คนทำหน้าที่ตาม ชมเชยตรงที่ไม่ค่อยมีงานวิจัยลักษณะนี้

ผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 2 ท่าน ได้ฝากไว้ว่า ถ้ามีโอกาสได้นำไปใช้สอนจริง ๆ อาจจะต้องนิยามศัพท์ เช่น Silence ต่าง ๆ ให้กระชับและผู้เรียนเข้าใจง่าย ถ้าอนาคตนำไปสอน ถ้าสอนรวม ๆ อาจจะคิดมาแค่ที่สำคัญ ๆ ก็เพียงพอ แต่ถ้าเป็นคนที่ชอบเรื่องเสียงโดยเฉพาะก็อาจจะเป็นเนื้อหาทั้งหมด เพราะจะเหมาะสำหรับคนที่ชอบในงานด้านนี้จริง ๆ



ภาพที่ 63 บรรยากาศการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งเป็นคณาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีดิจิทัลทางสื่อสารมวลชน

#### 4.3.3 สรุปข้อมูลการสัมภาษณ์

จากการที่ผู้วิจัย ได้นำผลงานภาพยนตร์สั้นทั้ง 3 เรื่อง ไปให้ผู้ชมทั้งหมดได้รับชม และอธิบายหลักการใช้เสียงเพื่อสื่อสารอารมณ์ แล้วทำการสัมภาษณ์ความคิดเห็นในข้างต้น ผู้ชมทั้งหมด 13 คน แบ่งออกเป็น ผู้ชมทั่วไป 11 คน และ ผู้ทรงคุณวุฒิ 2 คน ได้ผลการสัมภาษณ์ที่แสดงเป็นข้อมูลทางสถิติ ดังนี้

อารมณ์	คำถามที่สัมภาษณ์	คำตอบ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ตลก	รู้สึกตลกหรือไม่ ?	รู้สึกตามเป้าหมาย	13	100
		ไม่รู้สึก / ดีความเป็นความรู้สึกอื่น	0	0
	เห็นด้วยกับหลักการใช้เสียงสร้างอารมณ์ตลกหรือไม่ ?	เห็นด้วย คิดว่าทฤษฎีใช้ได้จริง	13	100
		ไม่เห็นด้วย คิดว่าทฤษฎีใช้ไม่ได้ผล	0	0
โกรธ	รู้สึกโกรธหรือไม่ ?	รู้สึกตามเป้าหมาย	5	38.5
		ไม่รู้สึก / ดีความเป็นความรู้สึกอื่น	8	61.5
	เห็นด้วยกับหลักการใช้เสียงสร้างอารมณ์โกรธหรือไม่ ?	เห็นด้วย คิดว่าทฤษฎีใช้ได้จริง	7	53.8
		เห็นด้วย คิดว่าทฤษฎีใช้ได้จริง แต่ต้องใช้เนื้อเรื่องควบคู่กับเสียงเพื่อให้ได้ผลดีที่สุด	6	46.2
		ไม่เห็นด้วย คิดว่าทฤษฎีใช้ไม่ได้ผล	0	0
กลัว	รู้สึกกลัวหรือไม่ ?	รู้สึกตามเป้าหมาย	13	100
		ไม่รู้สึก / ดีความเป็นความรู้สึกอื่น	0	0
	เห็นด้วยกับหลักการใช้เสียงสร้างอารมณ์กลัวหรือไม่ ?	เห็นด้วย คิดว่าทฤษฎีใช้ได้จริง	13	100
		ไม่เห็นด้วย คิดว่าทฤษฎีใช้ไม่ได้ผล	0	0

ตารางที่ 3 ผลการสัมภาษณ์ ผู้ชมทั่วไป 11 คน และ ผู้ทรงคุณวุฒิ 2 คน รวมทั้งหมด 13 คน

จากผลการสัมภาษณ์ที่แสดงในตารางที่ 3 พบว่า ในภาพยนตร์สั้นส่วนของอารมณ์ **ตลก** และ **กลัว** ความคิดเห็นของผู้ชมทุกคนเป็นไปในทางเดียวกัน คือมีความรู้สึกตามเป้าหมาย และเห็นด้วยกับหลักการใช้เสียงสร้างอารมณ์ **ตลก** และ **กลัว** ทั้ง 13 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 100

ส่วนในอารมณ์ **โกรธ** มีผู้ชม 5 คน ที่รู้สึกโกรธตามเป้าหมาย คิดเป็นร้อยละ 38.5 ซึ่งในจำนวน 5 คนนี้ มี 2 คน ที่เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ และมีผู้ชม 8 คน ซึ่งดีความเป็นความรู้สึกกดดันและสั่นกลัวแทน คิดเป็นร้อยละ 61.5 ส่วนหลักการในการใช้เสียง มีผู้ชม 7 คน เห็นด้วย และคิดว่าทฤษฎีสามารถใช้สร้างอารมณ์โกรธได้จริง คิดเป็นร้อยละ 53.8 ซึ่งในจำนวน 7 คนนี้ มี 2 คน ที่เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ส่วนผู้ชมที่เหลืออีก 6 คนนั้น เห็นด้วย และคิดว่าทฤษฎีใช้ได้จริง แต่ต้องใช้เนื้อเรื่องควบคู่กับเสียงเพื่อให้ได้ผลดีที่สุด คิดเป็นร้อยละ 46.2



## บทที่ 5

### บทสรุป

#### 5.1 สรุปภาพรวมการวิจัย

จากการที่ผู้วิจัยเป็นผู้ชอบถ่ายทำภาพยนตร์สั้น และชอบงานด้านเสียงไปด้วยในตัว จึงเป็นแรงบันดาลใจในการทำออกมาเป็นวิทยานิพนธ์ ซึ่งเป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา ทำความเข้าใจ สร้างหลักการในการใช้เสียงเอฟเฟกต์ แล้วสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานภาพยนตร์สั้น ที่แสดงให้เห็นถึงผลลัพธ์จากการใช้เสียงเอฟเฟกต์ที่แตกต่างกันในภาพยนตร์ มีขอบเขตของการศึกษาเป็นภาพยนตร์ความยาวไม่เกิน 30 นาที โดยละเว้นไว้ในส่วนของเสียงดนตรีประกอบ และ เสียงบทสนทนา และมีกลุ่มเป้าหมายเป็นบุคคลทุกเพศ ทุกวัย ทุกสัญชาติ โดยไม่มีข้อจำกัดทางด้านภาษาและวัฒนธรรม ซึ่งมีขั้นตอนตั้งแต่ 1) ศึกษาทฤษฎี 2) ศึกษาภาพยนตร์สั้นกรณีศึกษา 3) ทดลองใช้และจัดวางเสียงเอฟเฟกต์ 4) เขียนบท 5) คัดเลือกนักแสดง 6) จัดทำ Storyboard 7) จัดตารางเวลาการถ่ายทำ 8) ถ่ายทำ 9) บันทึกเสียง และ 10) ตัดต่อ

จากผลการดำเนินงาน ได้ผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบภาพยนตร์สั้น จำนวน 3 เรื่อง ที่มีลักษณะการใช้เสียงเอฟเฟกต์ เพื่อถ่ายทอดและสื่อสารอารมณ์ที่แตกต่างกัน 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) ตลก 2) โกรธ 3) กลัว โดยผลลัพธ์จากการนำผลงานที่ได้ ไปให้ผู้ชมทั่วไปและผู้ทรงคุณวุฒิได้รับชม พบว่า หลักการในการใช้เสียงเอฟเฟกต์เพื่อสื่อสารอารมณ์ทั้ง 3 สามารถใช้งานได้จริง โดยในส่วนของอารมณ์ตลก และ กลัว ใช้ได้ผลดีมาก ส่วนในอารมณ์โกรธ พบว่า บริบทรอบด้านและทัศนคติของผู้ชมค่อนข้างมีผลต่อการสื่อสารอารมณ์ จึงอาจต้องใช้ภาพและการวางเนื้อเรื่องควบคู่ไปกับการใช้เสียง เพื่อให้ได้ผลดีที่สุด นอกจากนี้ ภาพยนตร์สั้นทั้ง 3 เรื่อง ยังสามารถนำไปใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน หรือเป็นแนวทางในการใช้เสียง ทั้งสำหรับผู้ผลิตภาพยนตร์ และบุคคลทั่วไปได้เป็นอย่างดี

#### 5.2 อภิปรายผล

จากการนำหลักการมาปฏิบัติจริง พบว่า ทฤษฎีการใช้เสียงเอฟเฟกต์เพื่อสื่อสารอารมณ์ทั้ง 3 สามารถใช้งานได้จริง

ในส่วนของอารมณ์ ตลก ซึ่งใช้เสียงลักษณะต่าง ๆ ตามทฤษฎี เช่น เสียงที่ **ไม่เป็นจังหวะ (Irregular)** เสียงเชิงหยอกล้อ ดึงออก (Drawn Out) สามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกตลกได้ โดยอาจต้องใช้ภาพควบคู่ไปกับเสียงด้วย เช่น การกระทำ หรือท่าทางที่เคลื่อนไหวสัมพันธ์กับเสียง เพื่อทำให้เกิดความเข้าใจ และทำให้ผู้ชมสนุกไปกับภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี

ในส่วนของอารมณ์ โกรธ ซึ่งใช้เสียงลักษณะต่าง ๆ ตามทฤษฎี เช่น เสียงที่ เป็นจังหวะ (Rhythmic) ดัง (Loud) ความถี่สูง (High Pitch) สามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกกดดัน ตึงเครียด และนำไปสู่ความโกรธได้ แต่การจะได้ผลมากหรือน้อย พบว่า บริบทและทัศนคติของผู้ชมก็เป็นส่วนที่มีผล โดยผู้ชมที่เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งชมภาพยนตร์แล้วมองได้ลึกถึงบทบาทและสายตาของนักแสดง จะเข้าใจและเข้าถึงอารมณ์โกรธได้มากกว่า รวมถึงผู้ชมทั่วไปที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการถูกเหยียดหรือผู้ชมที่รับรู้ได้ถึงสายตาของนักแสดง ก็จะอินตามความโกรธของตัวเองได้ง่ายกว่าผู้ชมคนอื่น ๆ ดังนั้น การจะสร้างอารมณ์โกรธให้ได้ผลดีกับผู้ชมทุกคน จึงต้องอาศัยภาพและการโยงเนื้อเรื่อง เพื่อช่วยให้ผู้ชมทุกคนรู้สึกอินตามไปกับภาพยนตร์ และใช้เสียงช่วยเสริมเพื่อให้รู้สึกโกรธได้เป็นอย่างดี

ในส่วนของอารมณ์ กลัว ซึ่งใช้เสียงลักษณะต่าง ๆ ตามทฤษฎี เช่น เสียง ความถี่ต่ำ (Low Pitch) ความเงียบ (Silence) หรือ เสียงนอกหน้าจอ (Off-Screen) สามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกหวาดกลัวได้เป็นอย่างดี ถึงแม้ว่าจะใช้แค่เสียง ไม่ได้ใช้ภาพควบคู่ด้วย ก็สามารถสร้างความหวาดกลัวได้ ความกลัวจึงเป็นอารมณ์ที่สื่อสารด้วยการใช้เสียงได้ดีที่สุด

### 5.3 หลักการที่ปรับปรุงให้ดีขึ้น

ในส่วนนี้ ผู้วิจัยได้นำผลจากการวิจัย มาทำการปรับปรุงหลักการ เพื่อให้ได้ “หลักการที่ดีขึ้น” ซึ่งสามารถสื่อสารอารมณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพกว่าหลักการเดิม โดยมีรายละเอียดดังนี้

#### 5.3.1 การปรับปรุงหลักการใช้เสียงเพื่อสร้างอารมณ์ตลก

หลักการใช้เสียงเพื่อสร้างอารมณ์ตลก ได้มีการปรับปรุงให้ดีขึ้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

- Rhythm ใช้เสียงที่มีลักษณะ Irregular เพื่อทำให้ผู้ชมหัวเราะ
- Emotional Impact ใช้เสียงที่ใกล้เคียงกับเสียงที่มนุษย์เปล่งออกมาในสภาพอารมณ์ตลก เพื่อทำให้ผู้ชมรู้สึกตลก
- Emotional Inventory ใช้เสียงเชิงหยอกล้อ ดึงออก (Drawn Out) โทนเสียงเนือย (Languid Tones) กระซิบ แต่เคลื่อนที่ไปมา กระตุ้นให้เกิดอารมณ์ตลก
- Diegetic ใช้เพื่อความเข้าใจเนื้อเรื่องในฉาก
- Non-diegetic ใช้ชี้นำผู้ฟังไปสู่ความตลกมากกว่าภาพที่เห็น
- Off-Screen (Passive) ใช้สร้างบรรยากาศ สภาพแวดล้อม ห่อหุ้มและสร้างเสถียรภาพของภาพตลอดการตัดภาพ
- ใช้เสียงที่สัมพันธ์กับภาพ การเคลื่อนไหวของตัวละคร และวัตถุต่าง ๆ

### 5.3.2 การปรับปรุงหลักการใช้เสียงเพื่อสร้างอารมณ์โกรธ

หลักการใช้เสียงเพื่อสร้างอารมณ์โกรธ ได้มีการปรับปรุงให้ดีขึ้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

- **Rhythm** ใช้เสียงที่มีลักษณะ **Rhythmic กระแทกกระทั้น** เพื่อเพิ่มความตึงเครียด
- **Loudness** ใช้เสียงที่มีลักษณะ **Loud** เพื่อเพิ่มความรู้สึกตึงเครียด บีบเค้น
- **Pitch** ใช้เสียงที่มีลักษณะ **High Pitch** ช่วง 1,000-20,000 Hz เพื่อเพิ่มความรู้สึกอึดอัด ตึงเครียด และ **Low Pitch** ช่วง 20-200 Hz เพื่อแสดงความจริงจังของเหตุการณ์
- **Timbre** ใช้เสียงที่มีลักษณะ **Broadband** ช่วง 20-20,000 Hz เพื่อให้รู้สึกถึงเสียงที่ดัง
- **Speed** ใช้เสียงที่มีลักษณะ **Fast** โดยใช้ **เร็วกว่า 4 รอบ/วินาที** เพื่อให้รู้สึกถึงความตื่นเต้น
- **Shape** ใช้เสียงที่มีลักษณะ **Impulsive** โดยมีช่วง **Attack** ไม่เกิน 200 ms เพื่อแสดงให้เห็นถึง ความคมชัด ตื่นเต้น
- **Emotional Impact** ใช้เสียงที่ใกล้เคียงกับเสียงที่มนุษย์เปล่งออกมาในสภาพอารมณ์โกรธ เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกโกรธ
- **Emotional Inventory** ใช้เสียงที่มีความดุดัน รุนแรง ขรุขระ (Rough) มีลักษณะเป็นเสียงคำราม และสร้างความรำคาญ เปลี่ยนเป็นเสียงต่ำอย่างฉับพลันบ่อยครั้ง; เคลื่อนไหวกระทกกระทั้น; เสียงกรีดร้องที่ไม่ประสานกัน เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกโกรธ
- **Diegetic** ใช้เพื่อความเข้าใจเนื้อเรื่องในฉาก
- **Non-diegetic** ใช้ชี้นำผู้ฟังไปสู่ความโกรธมากกว่าภาพที่เห็น
- **Off-Screen (Passive)** ใช้สร้างบรรยากาศ สภาพแวดล้อม ห่อหุ้มและสร้างเสถียรภาพของภาพตลอดการตัดภาพ
- ใช้ภาพและการโยกเนื้อเรื่อง เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกอินตาม แล้วจึงใช้เสียงช่วยเสริมเพื่อให้รู้สึกโกรธ

### 5.3.3 การปรับปรุงหลักการใช้เสียงเพื่อสร้างอารมณ์กลัว

หลักการใช้เสียงเพื่อสร้างอารมณ์กลัว ได้มีการปรับปรุงให้ดีขึ้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

- **Rhythm** ใช้เสียงที่มีลักษณะ **Rhythmic กระแทกกระทั้น** เพื่อเพิ่มความตึงเครียด และ **Irregular** เพื่อเพิ่มความตื่นตัว หวาดกลัว สับสน
- **Loudness** ใช้เสียงที่มีลักษณะ **Loud** เพื่อให้รู้สึกถึงการถูกคุกคาม อันตราย และ **Silence** เพื่อสื่อสารถึงความรู้สึกของการอยู่ตามลำพัง และ ตื่นกลัวถึงการเสียชีวิต
- **Pitch** ใช้เสียงที่มีลักษณะ **Low Pitch** ช่วง 20-200 Hz ใช้เพิ่มความรู้สึกกังวล หวาดกลัว ลึกลับ
- **Timbre** ใช้เสียงที่มีลักษณะ **Broadband** ช่วง 20-20,000 Hz เพื่อให้รู้สึกถึงเสียงที่ดัง
- **Speed** ใช้เสียงที่มีลักษณะ **Fast** โดยใช้ เร็วกว่า 4 รอบ/วินาที เพื่อให้รู้สึกถึงความตื่นเต้น
- **Shape** ใช้เสียงที่มีลักษณะ **Impulsive** โดยมีช่วง **Attack** ไม่เกิน 200 ms เพื่อให้รู้สึกถึงความตื่นเต้น อันตราย
- **Organization** ใช้เสียงที่มีลักษณะ **Chaotic** เพื่อให้รู้สึกสับสน ไม่คุ้นเคย
- **Emotional Impact** ใช้เสียงที่ใกล้เคียงกับเสียงที่มนุษย์เปล่งออกมาในสภาพอารมณ์กลัว เพื่อทำให้ผู้ชมรู้สึกกลัว
- **Emotional Inventory** ใช้เสียงต่ำและไล่ลงต่ำไปเรื่อย ๆ ให้เห็นความเสื่อมถอย เพื่อทำให้ผู้ชมรู้สึกกลัว
- **Diegetic** ใช้เพื่อความเข้าใจเนื้อเรื่องในฉาก
- **Non-diegetic** ใช้ชี้นำผู้ฟังไปสู่ความกลัวมากกว่าภาพที่เห็น
- **Off-Screen** ใช้แบบ **Active** เพื่อสร้างความหวาดผวา ระทึกขวัญ และ **Passive** เพื่อสร้างบรรยากาศ สภาพแวดล้อม ห่อหุ้มและสร้างเสถียรภาพของภาพตลอดการตัดภาพ
- ใช้ลำดับการจัดวางเสียง โดยเริ่มต้นด้วยเสียง **Low Pitch** หรือ **Off-Screen (Active)** ก่อน แล้วตามด้วย **Silence** ก่อนที่จะเข้าสู่ **Jump Scare** ที่เป็นเสียงที่มีลักษณะ **Impulsive** และ **Broadband**

จากการนำผลจากการวิจัยมาต่อยอด ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงหลักการในส่วนของการใช้เสียงเพื่อสื่อสารอารมณ์ **ตลก โกรธ และ กลัว** โดยเพิ่มรายละเอียดในส่วนของย่านความถี่ของเสียง อัตราเร็วของจังหวะ ช่วง Attack ของรูปร่างของเสียง และเทคนิคเพิ่มเติมต่าง ๆ เพื่อให้ได้หลักการที่ชัดเจน และมีประสิทธิภาพกว่าหลักการเดิม โดยเป็นหลักการที่อิงมาจากผลงานสร้างสรรค์ทั้ง 3 ชิ้น และผลจากการวิจัย ดังที่กล่าวไว้ข้างต้น

#### 5.4 ปัญหาที่พบ

ตลอดช่วงเวลาของการวิจัยและสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยได้พบเจอกับปัญหาดังต่อไปนี้

- 1) การศึกษาทฤษฎี ซึ่งหาแหล่งข้อมูลได้ยาก ทำให้เริ่มงานวิจัยได้ล่าช้า
- 2) การเขียนบทภาพยนตร์สั้นให้ลงตัว และสอดคล้องกับทฤษฎี ทำได้ยากและใช้เวลานาน
- 3) การจัดตารางเวลาถ่ายทำ เป็นไปได้ยาก เนื่องจากทีมงานและนักแสดง เวลาไม่ตรงกัน
- 4) สถานที่ถ่ายทำ ใช้งานได้ในเวลาที่จำกัด ทำให้ต้องมีความเร่งรีบในการถ่ายทำ

#### 5.5 ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการแก้ไข และหลีกเลี่ยงปัญหาที่กล่าวมา ดังต่อไปนี้

- 1) ควรมีการปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ เพื่อหาแนวทางในการศึกษาทฤษฎี
- 2) ควรนำทฤษฎีที่ได้ศึกษา มาสรุปสั้น ๆ เพื่อให้ง่ายต่อการเขียนบทให้สอดคล้องกับทฤษฎี
- 3) ควรจัดลำดับเวลาของทีมงานแต่ละคน ออกมาเป็นแผนผัง เพื่อลดความสับสน
- 4) ควรมีแผนสำรองด้านสถานที่และเวลาในการถ่ายทำ เพื่อลดความเสี่ยงจากปัญหาต่าง ๆ

## รายการอ้างอิง

1. หลุยยะพงศ์, ก., ดูหนังด้วยแว่นทฤษฎี : แนวคิดเบื้องต้นของการวิเคราะห์ภาพยนตร์. วารสารวิชาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย, 2554.
2. วิวัฒน์สินอุดม, ร., นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ. คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.
3. Cooper, P. and K. Dancyger, *Writing the short film*. 2012: Taylor & Francis.
4. Rea, P.W. and D.K. Irving, *Producing and directing the short film and video*. 2015: CRC Press.
5. วิวัฒน์สินอุดม, ร., ทักษะเกี่ยวกับการสร้างภาพยนตร์ไทยของผู้ชมภาพยนตร์ในเขตกรุงเทพมหานคร. คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.
6. โกกิจ, ช., การบริหารการผลิตภาพยนตร์ต้นทุนต่ำ. JC Journal, 2555.
7. Alten, S.R., *Audio in Media*. 2013: Cengage Learning.
8. Sonnenschein, D., *Sound design: The expressive power of music, voice, and sound effects in cinema*. 2001: Michael Wiese Productions Studio City.
9. แต่งอักษร, ป., มาทำหนังกันเถอะ. 2556: ไบโอสโคป พลัส.
10. Plack, C.J., *The sense of hearing*. 2018: Routledge.
11. Holman, T. and A. Baum, *Sound for digital video*. 2013: Taylor & Francis.
12. Beauchamp, R., *Designing sound for animation*. 2005: Taylor & Francis.
13. เสงวัฒนาภา, น., การใช้เสียงเพื่อสร้างความรู้สึกกลัวใน "หนังผี" ไทย. คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2559.
14. Weis, E. and J. Belton, *Film sound: Theory and practice*. 1985: McGill-Queen's Press-MQUP.
15. Ekman, P.J.C.m.h.r.d., *Universal facial expressions of emotions*. 1970. **8**(4).
16. Cherry, K.J.W.-d.P., *The 6 types of basic emotions and their effect on human behavior*. 2018. **8**: p. 2018.
17. Park, O., *Vicious*. 2015.
18. Sandberg, D. and L. Losten, *Lights Out* 2013.
19. Chaves, M. and T. Nyby, *The Maiden* 2016.
20. ปรีชาวิทย์, ร., การวิเคราะห์เสียงเอฟเฟกต์เพื่อสื่อสารอารมณ์กลัวในภาพยนตร์สั้น. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2563.





ภาคผนวก



### บทสัมภาษณ์ คุณณัฐพล ผ่านพินิจ - ผู้กำกับอิสระ

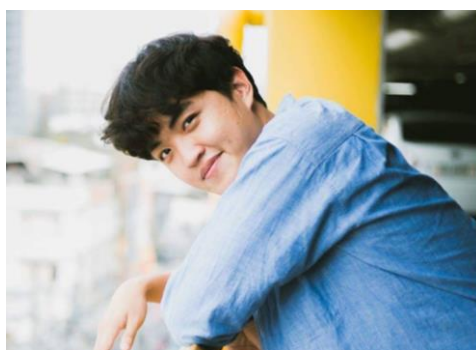
“ส่วนใหญ่ต้องคิดก่อนว่า Scene นี้มันเป็นอารมณ์แบบไหน ลักษณะไหน ส่วนใหญ่จะใช้เสียงจาก Sound Library ทั้งหมด ซึ่งต้องเลือกและจัดวางให้เข้ากับจังหวะ ก็จะใช้เวลานานหน่อย ปัญหาที่เจอคือ การทำงานจะมีระยะเวลาค่อนข้างจำกัด หรือ งานไม่มีงบประมาณที่จะใช้ในการซื้อเพลงหรือเสียง และ ไม่มีงบในการจ้างทีมมาทำด้านเสียงโดยเฉพาะ แล้วก็บางครั้งในการหาเสียง เราหาเสียงที่ต้องการเป๊ะ ๆ ไม่ได้ เพราะว่าใน Sound Library ก็มีเสียงอยู่จำกัด ก็อาจจะหาไม่ได้ และใช้เวลาในการหานาน เพราะมันอาจจะไม่ตรงกับภาพที่เราถ่ายมา” สัมภาษณ์เมื่อ 20 ตุลาคม 2562



ภาพที่ 64 คุณณัฐพล ผ่านพินิจ - ผู้กำกับอิสระ

### บทสัมภาษณ์ คุณสิริภาพ ระยามาศ - เจ้าของเพจ Chong Nom

“วิดีโอและหนังสือในเพจจะไม่มีการพูด แต่จะใช้ Sound Effects ต่าง ๆ เพื่อสื่อสารให้คนดูเข้าใจให้ง่ายที่สุดแทน เลยใช้เสียงที่จะเพิ่มความกระชับ หรือย้ำ Message ที่อยากจะสื่อให้ชัดเจนมากขึ้น เช่น คนกำลังตกใจ พอใส่เสียง ติ๊งง! คนจะเข้าใจได้ง่ายขึ้นว่า คนนี้กำลังตกใจนะ ปกติจะหาจาก Sound Library แต่ถ้าไม่เจอที่ชอบจริง ๆ จะทำขึ้นเองเลย ปัญหาส่วนใหญ่คือ ตอนถ่ายจะชอบคิดภาพในหัวว่า ถ้าใช้เสียงนี้ตอน Shot นี้จะต้องฮาแน่ ๆ แต่กลายเป็นว่าพอลองเอามาตัดต่อจริงมันไม่เวิร์ค เลยต้องหาเสียงเอามาใส่ใหม่หมด” สัมภาษณ์เมื่อ 20 ตุลาคม 2562



ภาพที่ 65 คุณสิริภาพ ระยามาศ - เจ้าของเพจ Chong Nom



ภาพที่ 66 เบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น เรื่องที่ 1 อารมณ์ตลก



ภาพที่ 67 ทีมงานถ่ายทำภาพยนตร์สั้น เรื่องที่ 1 อารมณ์ตลก



ภาพที่ 68 เบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น เรื่องที่ 2 อารมณโกรธ



ภาพที่ 69 ทีมงานถ่ายทำภาพยนตร์สั้น เรื่องที่ 2 อารมณโกรธ



ภาพที่ 70 เบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น เรื่องที่ 3 อารมณ์กลัว



ภาพที่ 71 ทีมงานถ่ายทำภาพยนตร์สั้น เรื่องที่ 3 อารมณ์กลัว

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	รุ่งภาพ ปรีชาวิทย์
วัน เดือน ปี เกิด	6 มิถุนายน 2535
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	ประถมศึกษา โรงเรียนนिरชาศึกษา มัธยมศึกษา โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ สตรีวิทยา 2 วท.บ. (เทคโนโลยีมีลตมีเดีย) สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น วท.ม. (การออกแบบและศิลปะเสียง) มหาวิทยาลัยศิลปากร
ที่อยู่ปัจจุบัน	1779/34 ศิรินเรสซิเดนซ์ ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
ผลงานตีพิมพ์	การวิเคราะห์เสียงเอฟเฟกต์เพื่อสื่อสารอารมณ์กลัวในภาพยนตร์สั้น

