

การสร้างสรรค์ดนตรีอีสานประกอบละครออนไลน์เรื่อง
“Spirit of Smart KKU” The Miniseries
The Creation Isan Soundtracks of Drama for
Online Advertising in Concept of
“Spirit of Smart KKU” The Miniseries

อาทิตย์ กระจ่างศรี¹

Artit Krajangsree

¹ อาจารย์ประจำสาขาคันตริและการแสดง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Lecturer, Department of Music and Performing

Arts, Faculty of Fine and Applied Arts,

Khon Kaen University

(E-mail: artikr@kku.ac.th)

Received: 14/07/2022 Revised: 19/10/2022 Accepted: 25/10/2022

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.ศึกษาบทละครออนไลน์เรื่อง “Spirit of Smart KKU” The Miniseries จากการศึกษาพบว่า ละครออนไลน์เรื่อง “Spirit of Smart KKU” The Miniseries เป็นละครที่ได้รับทุนสนับสนุนจากโครงการโครงการฟาร์มอัจฉริยะ (KKU Smart Farm) เป็นหนึ่งในโครงการตามยุทธศาสตร์ที่ 11 ของมหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่มุ่งเน้นเสริมสร้างความร่วมมือเพื่อการพัฒนาในกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ร่วมกันค้นคว้า วิจัย สร้างฟาร์มสมัยใหม่ ที่มีศักยภาพสูงสามารถต่อยอดเป็นอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ได้ในอนาคต รวมทั้งสามารถถ่ายทอดเทคโนโลยีให้กับเกษตรกร เพื่อก่อให้เกิดธุรกิจชุมชนอันจะเชื่อมโยงเป็นเครือข่ายในสายการผลิตต่อไป เนื้อเรื่องสื่อถึงเหตุการณ์ในมหาวิทยาลัยขอนแก่นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และการส่งต่ออุดมการณ์แห่งมหาวิทยาลัยขอนแก่นนั่นคือ “การอุทิศตนเพื่อสังคม”

2.สร้างสรรค์บทเพลงและเสียงประกอบละครออนไลน์เรื่อง “Spirit of Smart KKU” The Miniseries จากการศึกษาพบว่า การสร้างสรรค์เพลงและเสียงประกอบนั้นแบ่งขั้นตอนในการทำงานออกเป็น 4 ระยะได้แก่ 1. Pre-Production เป็นขั้นตอนการวางแผนงาน การค้นหาแนวคิดหลักในการสร้างสรรค์เพลงและเสียงประกอบ 2. Production เป็นขั้นตอนการทำงานด้านการถ่ายทำและการบันทึกเสียงนักแสดง (Dialogue) รวมถึงการแก้ไขเสียงนักแสดงให้สมบูรณ์เพื่อใช้ในขั้นตอนต่อไป 3. Post-Production เป็นขั้นตอนในการทำเพลงและเสียงประกอบ โดยเริ่มตั้งแต่การทำโครงสร้าง การแก้ไขซึ่งได้แก่ใช้งานทั้งหมด 4 ครั้ง จากนั้นเป็นขั้นตอนการบันทึกเสียง (Record) การแก้ไขเสียง (Edit) การผสมเสียง (Mix&Master) ส่วนเสียงประกอบ Sound Effect และ Foley ใช้เสียงจาก Library และ 4. Publish เป็นขั้นตอนการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิจากนักวิชาการผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีและการเผยแพร่ทางออนไลน์ผ่าน Facebook Page Khon Kaen University และ Page องค์กรนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น และการเก็บข้อมูลความพึงพอใจจากผู้ชม

คำสำคัญ: การสร้างสรรค์, ดนตรีอีสาน, ละครออนไลน์

Abstract

This research aims to 1. Study the online play “Spirit of Smart KKU” The Miniseries. The online drama “Spirit of Smart KKU” The Miniseries is a drama funded by the KKU Smart Farm project. It is one of the 11 strategic projects of Khon Kaen University. that focuses on enhancing cooperation for development in the Faculty of Science and Technology together to research and build a modern farm with high potential, can be expanded into a large industry in the future as well as being able to transfer technology to agriculture To create a parallel business that will continue to be connected to the network in the production line The story will tell about the events in Khon Kaen University from the past to the present. and forwarding the ideology of Khon Kaen University that is “Devotion to Society”

2. Creating music and sound effects for the online drama “Spirit of Smart KKU” The Miniseries. The creation of music and sound effects is divided into four stages of work: 1. Pre-Production. It is a step in planning the event. Show that the main idea of creating music and sound effects 2. Production is the process of filming and recording actors (Dialogue), including editing the voices of the actors completely for use in the next step. 3. Post-Production It’s the process of making music and sound effects. starting from the structure Editing, which includes 4 edits to the work, then is the recording process (Record), Sound Editing (Edit), Mix & Master, Sound Effect and Foley, using sounds from Library and 4. Publish as steps. Evaluation from experts from academics, music experts. Online publishing: Facebook Page Khon Kaen University and Page Khon Kaen University Student Organization and collecting satisfaction from the audience.

Keywords: Creative, Isan Music, Online Drama

ปีที่ 15 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2566

บทนำ

ในยุคก่อนนั้นดนตรีถูกใช้ในการส่งสัญญาณในการล่าสัตว์ ทำศึกสงคราม หรือใช้ประกอบพิธีทางศาสนา รวมถึงนั้นทนาการในกิจกรรมทางสังคมมาจนถึงปัจจุบัน ดนตรีได้ปรับตัวเข้ามามีบทบาทด้านการพาณิชย์ (Music for commercial) ซึ่งอยู่ในรูปแบบของดนตรีประกอบสื่อวิทยุและโทรทัศน์ ดนตรีประกอบสื่อโฆษณา สินค้าต่างๆ ดนตรีประกอบสื่อมัลติมีเดียต่างๆ เป็นต้น โดยดนตรีที่กล่าวมาแล้วนั้นเป็นดนตรีเพื่อการสร้างจินตนาภาพ (Image) เพื่อให้ตรงตามความต้องการของสื่อประเภทนั้นๆ ดนตรีประกอบสื่อภาพยนตร์คือหนึ่งในการนำดนตรีมาประกอบเพื่อสร้างจินตนาภาพด้วยเช่นกัน เนื่องจากภาพยนตร์นั้นเป็นสื่อที่รวบรวมศิลปะทุกแขนงเข้าไว้ด้วยกัน อาทิเช่น จิตรกรรม, ประติมากรรม, สถาปัตยกรรม, วรรณกรรม, นาฏกรรม, และดนตรี เป็นต้น โดยศิลปะทุกแขนงต้องปรับตัวให้เข้ากันเพื่อให้เกิดงานที่มีโลกทัศน์เดียวกันรวมทั้งเป็นการสื่อสารกันระหว่างภาพยนตร์กับผู้ชมเพื่อความเข้าใจจินตนาภาพที่ตรงกันกับเจตนาของภาพยนตร์ มีแนวคิดเกี่ยวกับงานศิลปะกล่าวไว้ว่า “ในภาพหนึ่งภาพจะมีเสียงเกิดขึ้นในจินตนาการของภาพๆ นั้นและในเสียงหนึ่งเสียงจะมีภาพเกิดขึ้นในจินตนาการของเสียงๆ นั้น” ดังนั้นภาพยนตร์จึงเป็นสื่อที่แสดงออกกว่าด้วยเรื่องของภาพและเสียง และภาพยนตร์ยังสามารถสื่อความรู้สึก จินตนาการของศิลปินผู้สร้างสรรค์กับผู้ชมผลงานศิลปะหรือผู้ชมภาพยนตร์ได้อย่างเป็นรูปธรรม ดนตรีประกอบภาพยนตร์ เป็นศาสตร์และศิลปะที่มีความสำคัญมากในโลกของภาพยนตร์ เนื่องจากอิทธิพลของเสียงดนตรีมีผลต่อร่างกายและจิตใจมนุษย์ (ธีรเดช แพร่คุณธรรม, 2556)

ในด้านการโฆษณาด้วยสื่อภาพยนตร์นั้นดนตรีจึงถูกนำมาใช้กับงานตลอดเรื่อยมา เพราะเป็นงานที่ต้องการสื่อสารกับคนจำนวนมากเพื่อให้เข้าใจในเนื้อหาสาระเดียวกันตามที่ผู้โฆษณาต้องการสื่อสารถึง โดยอาศัยลักษณะทางดนตรีที่สามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกให้เกิดขึ้นกับโฆษณาและในที่สุดจะกระตุ้นให้เกิดการชอบหรือสนใจสินค้าที่โฆษณามากกว่าสินค้าอื่นๆ ดังนั้นการเลือกสรรดนตรีที่เหมาะสมมาใช้ในงานโฆษณาย่อมมีส่วนเสริมให้โฆษณานั้นโดดเด่นขึ้นมาได้

(กนกวรรณ พันธิพิริกุล, 2559) ในประเทศไทยเองมีการผลิตสื่อภาพยนตร์โฆษณามานานแล้ว ดนตรีประกอบภาพยนตร์ในประเทศไทยมีพัฒนาการมาอย่างต่อเนื่อง ศิลปินที่มีชื่อเสียงทางด้านนี้มีหลายคน เช่น สินนภา สารสาส, พันธวิท เคียงศิริ, ชาติชาย พงษ์ประภาพันธ์, เทิดศักดิ์ จันทรปาน, ธรรมชาติ งามะพันธ์ และอีกหลายคน (ต๋องตา จิตดี, 2560) ดนตรีอีสานก็เช่นกัน ในอดีตนั้นมีความสำคัญต่อวงการโฆษณาและสื่อภาพยนตร์ต่างๆ มาโดยตลอด เช่น การรณรงค์ไม่กินปลาดิบ, โฆษณายาหม่อง, ต้านโรคเอดส์, ไข่เลือดออก, โรคฉี่หนู, และอีกมากมายของกระทรวงสาธารณสุขผ่านการร้องหมอลำของศิลปินแห่งชาติ ป.ฉลาดน้อย หรือฉลาด ส่งเสริมปัจจุบันดนตรีเพื่อการโฆษณามีความสำคัญและเป็นที่ต้องการในตลาดเพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะในยุคที่สื่อต่างๆ เริ่มปรับตัวเข้าสู่ตลาดออนไลน์ทำให้ช่องทางการเผยแพร่และโฆษณาสินค้ามีความหลากหลายเนื่องจากดนตรีมีความสามารถเฉพาะตัวในการกระตุ้นความรู้สึกในเชิงพาณิชย์ ความสามารถที่ปลูกเร้าอารมณ์ที่เหมาะสม ดนตรีอีสานที่ใช้ในการประกอบโฆษณาจึงเป็นที่ต้องการสูงในตลาดในขณะนี้

อย่างไรก็ดีดนตรีอีสานประกอบภาพยนตร์โฆษณายังต้องปรับตัวและพัฒนาอีกมากเพื่อตอบโจทย์ความต้องการของภาพยนตร์โฆษณาในปัจจุบัน อนึ่งโครงการฟาร์มอัจฉริยะ (KKU Smart Farm) เป็นหนึ่งในโครงการตามยุทธศาสตร์ที่ 11 ของมหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่มุ่งเน้นเสริมสร้างความร่วมมือเพื่อการพัฒนาในกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ร่วมกันค้นคว้า วิจัย สร้างฟาร์มสมัยใหม่ ที่มีศักยภาพสูงสามารถต่อยอดเป็นอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ได้ในอนาคต รวมทั้งสามารถถ่ายทอดเทคโนโลยีให้กับเกษตรกร เพื่อก่อให้เกิดธุรกิจชุมชนอันจะเชื่อมโยงเป็นเครือข่ายในสายการผลิตต่อไป จำเป็นต้องมีสื่อโฆษณาเพื่อเป็นช่องทางการติดต่อกับผู้คนในสังคมและมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่าดนตรีอีสานมีส่วนสำคัญในการผลักดันโครงการนี้ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นในฐานะผู้ผลิตสื่อด้านเสียงเพื่อให้สังคมเข้าใจในเจตนารมณ์ของมหาวิทยาลัย สินค้า บริการ และความเป็นเลิศทางการศึกษา ยิ่งไปกว่านั้นดนตรีอีสานประกอบละครโฆษณาออนไลน์ชุดนี้จะจุประกายชาว

มหาวิทยาลัยขอนแก่น และคนในสังคมให้มีความภาคภูมิใจ รู้จักและเข้าถึงเป้าหมายของมหาวิทยาลัยขอนแก่นได้ง่ายและมีคุณภาพต่อไป อีกทั้งยังสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้จากการทำงานในครั้งนี้มาพัฒนาในด้านการเรียนการสอนในรายวิชาทักษะดนตรีพื้นเมือง, วิชาเทคโนโลยีดนตรี, วิชาดนตรีสร้างสรรค์, วิชาประพันธ์เพลงพื้นเมือง เพื่อประโยชน์ต่อวงการศึกษาศึกษาและประเทศชาติต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. ศึกษาบทละครออนไลน์เรื่อง “Spirit of Smart KKU” The Miniseries
2. สร้างสรรค์บทเพลงและเสียงประกอบละครออนไลน์เรื่อง “Spirit of Smart KKU” The Miniseries

ขอบเขตการวิจัย

เป็นการวิจัยสร้างสรรค์ดนตรีอีสานและเสียงประกอบละครออนไลน์เรื่อง “Spirit of Smart KKU” The Miniseries โดยใช้เทคนิคการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อสร้างสรรค์บทเพลงและเสียงประกอบละครออนไลน์เรื่อง “Spirit of Smart KKU” The Miniseries โดยการรวบรวมวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ผลงานการสร้างสรรค์ และกระบวนการในการสร้างสรรค์

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้กระบวนการวิจัยแบบ ARB หรือกระบวนการวิจัยที่ใช้ศิลปะเป็นฐาน (Art-Based-Research) ที่เน้นกระบวนการศึกษากระบวนการในการสร้างสรรคงานศิลปะและความงามในศิลปะ ด้วยวิธีการอย่างเป็นระบบ โดยในครั้งนี้ประยุกต์ใช้กระบวนการทางด้านดนตรีอีสานกับองค์ความรู้การประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์

ขั้นตอนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการสร้างสรรค์ดนตรีอีสานประกอบละครออนไลน์เรื่อง “Spirit of Smart KKU” The Miniseries ซึ่งถือว่าเป็นงานดนตรีที่ต้องอาศัยกระบวนการสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ ดังนั้นจากกรอบแนวคิดของการวิจัย ผู้วิจัยจึงได้แบ่งการวิจัยออกเป็น 3 ระยะ คือ

ระยะที่ 1 การแสวงหาแรงบันดาลใจและกำหนดความคิดหลักของเพลงและเสียงประกอบ

ในการศึกษาระยะนี้ได้ทำการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวกับดนตรีประกอบภาพยนตร์ ละคร และการสร้างสรรค์ดนตรีอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงภาพองค์รวมของบทละครจากผู้เขียนและผู้กำกับ เพื่อสังเคราะห์ออกมาเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ โดยแรงบันดาลใจ (Inspiration) สำคัญนั้นมาจากการลงพื้นที่ภาคสนาม (กองถ่าย) เพื่อศึกษาตัวละคร อารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร และบรรยากาศต่างๆ ของภาพยนตร์ จากนั้นนำมากำหนดความคิดหลัก (Theme) ที่ได้มาจากแรงบันดาลใจว่าจะนำเสนอเนื้อหาสาระอะไรขอบเขตแค่ไหน

ระยะที่ 2 การกำหนดรูปแบบและองค์ประกอบของเพลงและเสียงประกอบ โดยนำความคิดหลักที่ได้จากการศึกษาระยะที่ 1 มาถ่ายทอดให้เป็นรูปธรรม โดยการศึกษาครั้งนี้กำหนดให้เสนอในรูปแบบของดนตรีอีสานประกอบละครออนไลน์เรื่อง “Spirit of Smart KKU” The Miniseries แบ่งออกเป็น 2 ด้าน คือ 1) ดนตรี 2) เสียงประกอบ

ระยะที่ 3 การประเมินและปรับปรุงเพลงและเสียงประกอบ

นำผลงานการสร้างสรรค์ดนตรีอีสานประกอบละครออนไลน์เรื่อง “Spirit of Smart KKU” The Miniseries ที่ได้จากการศึกษาระยะที่ 2 เสนอกับผู้เขียนบท ผู้กำกับและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในงานเพื่อประเมินงาน รวมถึงให้ผู้เชี่ยวชาญผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรี จำนวน 3 ท่าน ประเมินและให้ข้อเสนอแนะ จากนั้นนำผลการประเมินและข้อเสนอแนะจากนักวิชาการผู้เชี่ยวชาญมาสรุปเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงก่อนนำไปจัดแสดงเผยแพร่

ผลการวิจัย

การทำงานกับบทละครออนไลน์เรื่อง “Spirit of Smart KKU” The Miniseries

การทำงานในขั้นตอนนี้เป็นจุดเริ่มต้นและเป็นจุดสำคัญของการสร้างสรรค์ดนตรี เนื่องจากการกำหนดเป้าหมายของผลงานว่าท้ายที่สุดแล้วผลงานจะออกมาเป็นอย่างไร ดังนั้นในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะนำเสนอข้อมูลในส่วนของการทำงานประเด็นเพื่อกำหนดแนวคิดหลักในการทำงานสร้างสรรค์ดนตรี จากการได้ประชุมกันเรื่องการทำงานและได้รับโจทย์จากผู้กำกับในช่วงแรกนั้นที่ผู้วิจัยจะทำละครออนไลน์เรื่อง “Spirit of Smart KKU” The Miniseries ซึ่งได้รับทุนวิจัยจากโครงการฟาร์มอัจฉริยะ (KKU Smart Farm) เป็นหนึ่งในโครงการตามยุทธศาสตร์ที่ 11 ของมหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่มุ่งเน้นเสริมสร้างความร่วมมือเพื่อการพัฒนาในกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ร่วมกันค้นคว้า วิจัย สร้างฟาร์มสมัยใหม่ ที่มีศักยภาพสูงสามารถต่อยอดเป็นอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ได้ในอนาคต รวมทั้งสามารถถ่ายทอดเทคโนโลยีให้กับเกษตรกร เพื่อก่อให้เกิดธุรกิจชุมชนอันจะเชื่อมโยงเป็นเครือข่ายในสายการผลิตต่อไป โครงการนี้ได้มุ่งเน้นการผลิตทางการเกษตรประกอบด้วย ผักพื้นบ้าน พืชสมุนไพร และไข่ไก่ ด้วยกระบวนการผลิตที่เป็นงานวิจัยของคณะเกษตรศาสตร์ ทำให้ได้ผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพสูงและยังสามารถผลิตได้ในปริมาณจำนวนมาก จากแนวคิดดังกล่าวผู้วิจัยได้เสนอว่าอยากลองทำงานโดยใช้แค่ดนตรีพื้นบ้านอีสานเท่านั้น เนื่องจากเนื้อเรื่องจะพูดถึงมหาวิทยาลัยขอนแก่นและบริเวณแถบภาคอีสาน และเพื่อต้องการสื่อสารกับคนภายในชุมชนมหาวิทยาลัย ซึ่งส่วนใหญ่เป็นคนอีสาน จากนั้นผู้วิจัยได้รับบทภาพยนตร์เพื่อทำความเข้าใจกับตัวบทคร่าวๆ พบว่าภาพยนตร์ถูกแบ่งช่วงเวลาออกเป็นยุคเริ่มแรกของมหาวิทยาลัย พ.ศ. 2525 และมหาวิทยาลัยในยุคปัจจุบัน แต่ก็ยังไม่ได้เข้าใจมากนัก จากนั้นผู้วิจัยได้เข้าร่วมการคัดเลือกนักแสดงที่จะมารับบทในภาพยนตร์เนื่องจากผู้กำกับต้องการให้ผู้วิจัยเข้าใจตัวละครมากขึ้นเพื่อที่จะเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ดนตรี พบกว่านักแสดงที่มารับบทนั้นส่วนใหญ่เป็นคนอีสานรุ่นใหม่ บางคนพูดอีสานไม่ได้

หรือบางคนไม่ใช่คนอีสาน ต่อมาผู้วิจัยได้ร่วมออกกองถ่ายเพื่อบันทึกเสียงมาทำงาน โดยในขั้นตอนนี้แท้จริงแล้วผู้วิจัยไม่ได้รับหน้าที่นี้ตั้งแต่แรกเนื่องจากจะเป็นส่วนของงานถ่ายทำที่จะต้องบันทึกเสียง แต่ผู้วิจัยมีความต้องการอยากจะได้ศึกษางานด้านนี้ด้วยผนวกกับมีความรู้ด้านการบันทึกเสียงในห้องอัดมาบ้างแล้วจึงขออาสาเข้ามาช่วยในการบันทึกเสียงส่วนนี้ จากการออกกองทำให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงการดำเนินเรื่องมากขึ้น รู้จักตัวละครในบทต่างๆ อารมณ์ความรู้สึก และบรรยายภาพของภาพยนตร์มากขึ้น ในระยะเวลาที่อยู่ในกองถ่ายผู้วิจัยได้สอบถามผู้กำกับตลอดถึงความต้องการของผู้กำกับในแต่ละฉาก หลายครั้งในขณะถ่ายทำผู้กำกับเองได้บอกผู้วิจัยว่าตรงนี้ต้องการอะไร จะสื่อสารอะไร ทำให้ผู้วิจัยเข้าใจเรื่องราวมากขึ้นอีกซึ่งเป็นข้อมูลสำคัญมากในการทำงาน ละครชุดนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 About Our Heart แนวการนำเสนอเป็น Drama แนวความคิดหลักคือ ความทู่แท้ ความเสียสละ และการอุทิศตนเพื่อสร้างอุดมการณ์ แบ่งตอนย่อยออกเป็น 4 ตอนคือ

1. Comeback
2. Accomplished
3. Disappointed
4. (Un) Avoidable

ตอนที่ 2 Path of Life แนวการนำเสนอ Romantic/Drama แนวคิดหลักคือ ยุคเก่า VS ยุคใหม่ เรื่องส่วนตัวกับเรื่องส่วนรวม/ความสับสนในตัวตนและอุดมการณ์ แบ่งตอนย่อยออกเป็น 4 ตอนคือ

1. Hold Your Hand
2. Sanity
3. Determination
4. Run-across

ตอนที่ 3 Fight for U(University) แนวการนำเสนอ Romantic/Comedy แนวความคิดหลัก ความทู่แท้ ความเสียสละ การอุทิศเพื่อส่วนรวม แบ่งออกเป็น 4 ตอนย่อยคือ

1. Focus on
2. Collective
3. Keep it Up
4. Bring About to the new Things

จากตัวละครนั้นเรื่องราวเกิดขึ้นในมหาวิทยาลัยเป็นหลัก มีบางช่วงเวลาที่อยู่นอกพื้นที่มหาวิทยาลัยแต่ก็ยังเป็นพื้นที่อีสาน เรื่องราวเล่าเกี่ยวกับการสืบทอดอุดมการณ์แห่งมหาวิทยาลัยขอนแก่น นั่นคือ “การอุทิศตนเพื่อคนอื่น” จากพ่อที่

เคยเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่นจนได้พบกับแม่ที่เป็นนักศึกษาเหมือนกัน จนกระทั่งมีลูกชาย และลูกชายเองได้สืบทอดอุดมการณ์นั้นมาอีกต่อหนึ่งซึ่งลูกชาย นั้นก็เป็นอาจารย์สอนอยู่คณะเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จนปัจจุบัน ลูกชายมีนักศึกษามาเรียนและทำงานด้วย ทำให้พยายามที่จะถ่ายทอดอุดมการณ์นี้ ต่อไปยังลูกศิษย์กลุ่มนี้ ถึงอย่างไรก็ดีย่อมมีอุปสรรคปัญหามากมายกว่าจะสำเร็จ แต่ในท้ายที่สุดเขาทำได้สำเร็จ ละครเรื่องนี้พยายามสื่อสารกับคนในชุมชน มหาวิทยาลัยขอนแก่นถึงภาพความทรงจำต่างๆ ที่เคยผ่านมา รวมถึงคนที่ไม่เคยรู้จัก มหาวิทยาลัยขอนแก่นให้รู้จักมหาวิทยาลัยขอนแก่นมากขึ้น และอีกหนึ่งเป้าหมาย คือเพื่อต้องการโฆษณาสินค้าจากผลผลิตทางการเกษตรของมหาวิทยาลัยขอนแก่น ด้วย ซึ่งเป็นผลผลิตที่ผ่านกระบวนการวิจัยและใช้เทคโนโลยีเข้ามาพัฒนาระบบ ทางการเกษตรด้วยคือระบบ Smart Farm

การสร้างสรรค์บทเพลงและเสียงประกอบสื่อละครออนไลน์เรื่อง “Spirit of Smart KKU” The Miniseries

การสร้างสรรค์ดนตรีอีสานประกอบสื่อละครออนไลน์ชุด “Spirit of Smart KKU” The Miniseries เป็นหนึ่งในกระบวนการทำงานภายใต้โครงการ “การออกแบบและสร้างสรรค์สื่อละครออนไลน์ชุด “Spirit of Smart KKU” The Miniseries เพื่อสื่อสารภาพลักษณ์เชิงบวกของโครงการฟาร์มอัจฉริยะและ มหาวิทยาลัยขอนแก่น” เริ่มต้นจากคำถามคือ การสร้างสรรค์ดนตรีอีสานเพื่อสื่อสาร ความเป็นมหาวิทยาลัยขอนแก่นในฐานะภาพแทนชุมชนอีสานใหม่ต้องทำอะไร จากคำถามดังกล่าวนำมาสู่การหาแนวทางในการสร้างสรรค์ทางดนตรีโดยเน้นไปที่ การสร้างสรรค์ดนตรีประกอบภาพยนตร์และละครเป็นหลัก การทำงานในลักษณะ นี้ผู้สร้างสรรค์ดนตรีจำเป็นจะต้องเข้าใจตัวบทภาพยนตร์ว่าการดำเนินเรื่องเป็น อย่างไร ตัวละครกำลังทำอะไร สื่อสารหรือมีอารมณ์ความรู้สึกอย่างไร พื้นที่และเวลา รวมถึงบรรยากาศในเรื่องเป็นอย่างไร ความต้องการของผู้กำกับที่ต้องการนำเสนอ หรือสื่อสารสาระสำคัญในเรื่องนี้มีอะไรบ้าง รวมถึงการลำดับภาพว่าเป็นลักษณะ อย่างไร มีการสื่อสารผ่านตัวภาพมาอย่างไร ทั้งหมดทั้งมวลนี้ผู้สร้างสรรค์ดนตรีจะ

ต้องสร้างความเข้าใจในประเด็นทั้งหมดเนื่องจากเป็นกระบวนการสุดท้ายของการทำงานและมีส่วนสำคัญมากต่อการสื่อสารองค์รวมของละครต่อคนดู จากประเด็นดังกล่าวผู้วิจัยขอเสนอข้อมูลในการทำงาน แบ่งออกเป็น 4 ช่วงดังนี้

ช่วงที่ 1 Pre-production ตั้งแต่เดือน มิ.ย. 2563 - พ.ย. 2563

ผู้วิจัยได้ประชุมเพื่อวางแผนในการทำภาพยนตร์กับทีมกองละครและทีมถ่ายทำ เพื่อค้นหาแนวทางในการสร้างตัวบท แนวทางการดำเนินเรื่อง ศึกษากระบวนการแนวคิดและรูปแบบในการสร้างสรรค์ดนตรีและเสียงประกอบภาพยนตร์ การเตรียมอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ดนตรี ศึกษาบทละคร ผู้วิจัยได้เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในการคัดเลือกนักแสดงด้วยเพื่อศึกษาตัวบทละครจากนักแสดง

ช่วงที่ 2 Production ตั้งแต่เดือน พ.ย. 2563 - ก.พ. 2564

ผู้วิจัยลงพื้นที่ในกองถ่ายเพื่อบันทึกเสียงนักแสดง เสียงบรรยากาศในฉาก รวมถึงสังเกตตัวละครที่กำลังรับบทเพื่อจะได้เข้าใจอารมณ์ความรู้สึก และสถานการณ์ในฉาก ในการบันทึกเสียง Dialogue ของนักแสดงต้องใช้เครื่องบันทึกเสียงที่มีความจำเพาะทาง ผู้วิจัยใช้เครื่องบันทึกเสียงยี่ห้อ Zoom H6 และไมค์ยี่ห้อ Rode NTG3 ในการบันทึกเสียงบทสนทนาของนักแสดงทั้งหมด ลักษณะการบันทึกเสียงผู้บันทึกเสียงต้องใส่หูฟังตลอดเวลาเพื่อเช็คสัญญาณของเสียงนักแสดงว่ามาเบาหรือแรงพอเหมาะพอดีหรือไม่ โดยพยายามให้ไมค์เข้าไปใกล้นักแสดงมากที่สุดเพื่อที่จะสามารถบันทึกเสียงได้ละเอียดและชัดเจน รวมถึงปรับค่า Gain Input ที่ตัวเครื่องบันทึกเสียงเพื่อให้สัญญาณเข้ามาในระดับที่ดีที่สุด นอกจากนั้นการปรับองศาและตำแหน่งของไมค์มีความสำคัญอย่างมากในการที่จะรับเสียงมาอย่างดี แต่ถึงอย่างเสียงที่ได้มาก็มีเสียงรบกวนติดมาด้วยซึ่งเป็นปัญหาสำคัญในการทำงานในครั้งนี้

จากภาพจะเห็นว่าผู้บันทึกเสียงต้องพยายามนำไมค์เข้าไปให้ใกล้ที่สุด แต่ทำอย่างไรถึงจะไม่ให้ตัวเองและไมค์เข้าไปอยู่ในเฟรมของกล้อง จึงต้องใช้วิธีการนอนราบกับพื้นแล้วยื่นไมค์ไปด้านใต้เตียงเพื่อที่จะได้รับสัญญาณเสียงได้

ตารางการบันทึกเสียง Dialogue นักแสดง

วันที่ 23 พฤษภาคม 2563

Scene	Shot	Take	Sound	Remark
31	4	4	006	
31	8	1	013	
31	9	1		Insert
31	10	2		Insert
31	3	6	019	
31	11	3		
20	1	3	022	
20	6	6	029	
20	3	3	032	Sound ร้านกาแฟรบกวน
20	2	2	034	Sound ร้านกาแฟรบกวน

ปัญหาในการบันทึกเสียง

- ปัญหาทางด้านเครื่องมือ เนื่องจากเครื่องบันทึกเสียงไม่ได้เป็นเครื่องในระดับดีมากดังนั้นในการเก็บรายละเอียดของเสียงให้มีคุณภาพจึงทำไม่ได้
- ปัญหาด้านพื้นที่ เป็นปัญหาที่ใหญ่ที่สุดเนื่องจากพื้นที่ในการถ่ายทำเป็นพื้นที่ชุมชนเป็นพื้นที่ใช้งานจริง ดังนั้นจึงมีเสียงรบกวนอยู่ตลอดเวลา เช่น สภาพของห้องทำให้เสียงสะท้อนมากทำให้เสียงที่ได้มามีเสียงรบกวน เสียงของสัตว์ที่อยู่บริเวณนั้นที่ร้องอยู่ตลอดเวลา เสียงของเครื่องบินที่บิน เสียงของยานพาหนะที่วิ่งอยู่บริเวณนั้น เสียงเพลงจากร้านกาแฟและเสียงของลูกค้าที่อยู่ในร้าน

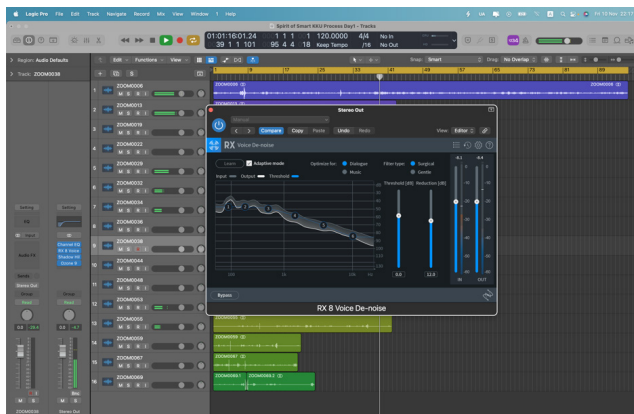
การแก้ไขปัญหา

- ปัญหาด้านคุณภาพของเครื่องมือในการบันทึกเสียงแก้ไขไม่ได้เนื่องจากงบประมาณมีไม่เพียงพอต่อการซื้อหรือเช่า จึงจำเป็นต้องใช้เครื่องมือเท่าที่มีให้เกิดคุณภาพสูงสุดเท่าที่ทำได้
- ปัญหาด้านพื้นที่ ในกรณีของความสะท้อนของห้องผู้วิจัยสามารถแก้ไขโดยใช้โปรแกรมตัดเสียงสะท้อนของห้องได้ แต่ก็ไม่ดีเนื่องจากเสียงที่ตัดออกไปนั้น

มีเนื้อเสียงของนักแสดงด้วยจึงทำได้เท่าที่สามารถทำได้โดยไม่เสียคุณภาพของเสียงนักแสดงมากเกินไป ส่วนปัญหาด้านเสียงรบกวนจากสภาพแวดล้อมใช้วิธีการรrojงหะที่ไม่มีเสียงรบกวนมากจึงเริ่มบันทึกเสียง

ข้อเสนอแนะ

หากต้องการคุณภาพของเสียงบทสนทนาที่ดีควรเก็บภาพมาแล้วจึงมาบันทึกเสียงในห้องบันทึกเสียงที่หลัง แต่เนื่องด้วยทางทีมผู้วิจัยมีระยะเวลาในการทำงานที่จำกัดรวมถึงงบประมาณไม่สามารถทำได้จึงใช้วิธีการแก้ไขเสียงทั้งหมดจากโปรแกรม iZotope RX8 Audio Editor



ภาพประกอบที่ 2 การตัดเสียงรบกวนออกจากเสียงนักแสดง

หลังจากได้ตัดเสียงรบกวนออกโดยใช้โปรแกรมเข้ามาช่วยแล้ว ยังต้องใช้วิธีการเขียน Automation Volume เพื่อเพิ่มและลดเสียงของนักแสดงที่มีคำพูดที่เบาหรือดังเกินไป ซึ่งในขั้นตอนนี้ใช้เวลามากเนื่องจากวิธีการเขียนต้องใช้ Mouse เขียนทีละคำทีละจุด ซึ่งละครเรื่องนี้มี 3 Ep ทำให้ขั้นตอนนี้ใช้เวลามากพอสมควร หลังจากทำทีละแทรกเสียงแล้วต้องจัดการเสียงทุกแทรกให้มีความดังเท่ากันเพื่อใช้ในการทำงานขั้นถัดไป หลังจากแก้ไขเสียงขั้นตอนนี้เสร็จต้องส่งเสียงให้กับทีมตัดต่อวิดีโอเพื่อใช้ในการคัดเลือกในการใช้งานต่อไป

ช่วงที่ 3 Post-Production ตั้งแต่เดือน ก.พ. 2564 - ส.ค. 2564

ช่วงที่ 3 เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ดนตรีและเสียงประกอบภาพยนตร์ ละครหลังจากที่ได้รับวิดีโอที่ตัดต่อ Draft 1 ตั้งแต่การทำโครงสร้างเพลง บันทึกเสียง ผสมเสียง ประเมินปรับแก้กับทีมผู้กำกับและผู้ทรงคุณวุฒิ ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยต้องทำความเข้าใจและทำงานกับตัวบทและภาพเป็นสำคัญนอกจากที่ได้รับรายละเอียดจากผู้กำกับแล้ว

จากการศึกษาเอกสารตัวบท การทำงานกับผู้กำกับ รวมถึงการออกกองถ่ายเพื่อบันทึกเสียง เพื่อค้นหาแนวทางในการกำหนดแนวคิดหลักในการสร้างสรรค์ดนตรีนั้น ทำให้ทราบถึงสาระสำคัญของเรื่องราวคือ ผู้กำกับต้องการสื่อสารภาพความทรงจำ ความรู้สึกเก่าๆ ที่ผ่านมามาไปยังคนในชุมชนมหาวิทยาลัยขอนแก่นทั้งที่ผ่านมาแล้วและยังอยู่ในปัจจุบัน เพื่อต่อยอดถึงความทุ่มเท ความเสียสละ การสืบสร้างอุดมการณ์ และการอุทิศตนเพื่อส่วนรวม จากข้อมูลดังกล่าวนำมาซึ่งการสร้างสรรค์เพลงหลักของเรื่องคือ เพลงภาพความทรงจำ ตัวเพลงต้องการร้อยเรียงความรู้สึกผูกพันกับมหาวิทยาลัยจากอดีตถึงปัจจุบันผ่านดอกไม้ประจำมหาวิทยาลัย คือ ดอกกาลพฤกษ์ ดอกไม้แห่งกาลเวลาที่ยังคงเก็บความรู้สึก และภาพความทรงจำของทุกคนเอาไว้ตลอดมาและตลอดไป

การทำงานกับภาพ

การทำงานกับภาพเป็นหัวใจสำคัญของการสร้างสรรค์ดนตรี ซึ่งโดยปกติผู้วิจัยเคยทำงานกับการแสดงในลักษณะเพื่อนำ การสร้างสรรค์ทางดนตรีจะเกิดขึ้นก่อนแล้วจึงส่งต่อไปยังการคิดทำซ้ำ แต่ในการทำงานครั้งนี้การสร้างสรรค์ดนตรีจะต้องเห็นภาพการแสดงของตัวละครก่อนจึงจะสามารถเริ่มต้นการสร้างสรรค์ได้ ก่อนการทำงานกับภาพจริงที่ถูกตัดต่อมาแล้วนั้น ผู้วิจัยได้อ่านบทและได้ลองจินตนาการภาพตามเรื่องราวไว้เพื่อเป็นการเตรียมตัวไว้ส่วนหนึ่ง จากนั้นได้เห็นภาพของเรื่องราวมาบ้างแล้วจากการคัดเลือกนักแสดง เพราะในการคัดนักแสดงนั้นผู้มาสมัครจะต้องลองแสดงตามบทบาทที่ตนเองสนใจหรือตามที่ผู้กำกับให้ลองทำภาพจากการวาง Storyboard ของทีมถ่ายทำแต่เป็นภาพในลักษณะภาพวาดเพื่อวางแผนมุกกล้องในการถ่ายทำ รวมถึงการออกกองถ่ายเพื่อบันทึกเสียงผู้วิจัยก็ได้

เห็นภาพของการดำเนินเรื่องจริงจากนักแสดง สถานที่ และบรรยากาศจริง แต่ก็ยังไม่ชัดเจนเนื่องจากเวลาถ่ายทำนั้นไม่ได้ถ่ายไปตามฉากที่อยู่ในบท เพราะด้วยวิธีการจัดการคิวนักแสดง สถานที่ถ่ายทำ เวลา สภาพอากาศ ปัจจัยเหล่านี้ทำให้ไม่ได้เห็นเรื่องราวต่อกันเหมือนอยู่ในตัวบท ผู้วิจัยต้องรอให้ทีมตัดต่อทำตัวอย่างเสร็จก่อนแล้วจึงส่งมาให้ทำดนตรี ในระยะนี้ผู้วิจัยได้เตรียมเครื่องมือในการสร้างสรรค์ดนตรีคือ อุปกรณ์บันทึกเสียง โปรแกรมในการทำงานดนตรี เครื่องดนตรี การวางโครงสร้างเพลงหลักประจำเรื่อง และการนำเสียงที่บันทึกจากกองถ่ายมาจัดการไฟล์ให้ถูกต้องตามลำดับของบท การแก้ไขไฟล์เสียงที่มีปัญหาจากเสียงรบกวนที่เกิดขึ้นจากสภาพแวดล้อม เช่น เสียงสะท้อนของห้อง เสียงรถ เสียงลม รวมถึงปรับแต่งความถี่เสียงให้ชัดเจน จากนั้นส่งไฟล์เสียงให้ทีมตัดต่อภาพเพื่อใช้ในการวางลำดับเสียง

หลังจากที่ได้รับวิดีโอแล้วที่ทีมตัดต่อภาพได้ทำเสร็จแล้ว ผู้วิจัยต้องทำความเข้าใจกับภาพที่ถูกจัดลำดับมา ศึกษาความบทตามอารมณ์และบรรยากาศของเรื่องให้ได้ ที่ปรากฏบนจออีกครั้งหนึ่ง พบว่าจากที่เราเห็นมาก่อนหน้าที่เป็นภาพกว้างนั้นไม่สามารถลงรายละเอียดได้มาก แต่การทำงานกับภาพที่ผู้กำกับภาพได้คัดเลือกและลำดับตัดต่อมาแล้ว ผู้วิจัยสามารถเห็นการสื่ออารมณ์ของตัวละครผ่านสีหน้า แววตา ท่าทาง กิริยาอาการ การใช้ภาพประกอบแทรกเพื่อขยายอารมณ์ความรู้สึก การตัดภาพไปมาเพื่อสื่อถึงอารมณ์บางอย่างเช่น คิดถึง สับสน ซ่อนเร้น เป็นต้น เห็นถึงบรรยากาศที่ไม่ใช่แค่บรรยากาศของสภาพแวดล้อมแต่รวมถึงบรรยากาศของอารมณ์โดยรวมของฉากนั้นๆ แต่ถึงอย่างไรก็ตามการทำงานกับภาพในช่วงแรกนั้นเป็นจุดที่ยากที่สุด เพราะมีแค่ภาพและเสียงสนทนา ไม่มีเสียงอะไรเลยที่สื่อสารอารมณ์ออกมาถึงคนดูได้ ทำให้ผู้วิจัยเองต้องใช้เวลายาวนานมากกว่าจะเริ่มทำโครงสร้างดนตรีเพื่อถ่ายทอดความรู้สึกของภาพยนตร์ออกมาได้ เนื่องจากดนตรีที่จะประกอบนั้นจะมีตลอดไม่ได้ บางครั้งต้องให้ความสำคัญกับบทสนทนาที่ต้องอาศัยความเจียบของเสียงเพื่อต้องการให้คนรู้สึกตั้งใจฟังในฉากนั้น หรือบางครั้งต้องอาศัยดนตรีเพื่อต้องการให้อารมณ์เข้มข้นขึ้นดนตรีในช่วงนี้จะต้องดังขึ้น การเลือกใช้เครื่องดนตรีและเพลงให้เหมาะกับตัวละครหรือบรรยากาศของภาพ สิ่งที่ยากสำหรับการทำงานลักษณะนี้อีกประการคือ บางครั้งตัวภาพยนตร์มีการเปลี่ยนอารมณ์ฉับพลันทำให้

การออกแบบดนตรีนั้นต้องใช้วิธีการหลายอย่าง เช่น ใช้แค่เสียงโดยไม่ใช้ทำนองในการสื่อสารเพื่อต้องการให้คนรู้สึกร่วมเฉยๆ ไม่ต้องการให้รู้สึกว่าเป็นเพลงประกอบเลยซะทีเดียว ในขณะที่เดียวกันนอกจากจะทำงานกับตัวภาพโดยตรงแล้วผู้วิจัยได้ทำงานร่วมกับผู้ตัดต่อภาพด้วยเช่นกัน เพราะต้องการทราบถึงการลำดับภาพด้วยว่าต้องการสื่อสารอะไร ผู้สร้างสรรค์ดนตรีจะได้เข้าใจถึงจุดประสงค์ตรงนั้นด้วย

แนวคิดการสร้างสรรคดนตรี

จากขั้นตอนการค้นหาแนวคิดหลักในการสร้างสรรค์ดนตรีนั้นผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดในการสร้างสรรค์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เป็นกรอบในการสร้างสรรค์ดนตรี มีขั้นตอนในการสร้างสรรค์คือ การกำหนดแนวดนตรีซึ่งในครั้งนี้ได้กำหนดเป็นดนตรีอีสานร่วมสมัยทั้งในแง่ของการผสมผสานแนวดนตรีอีสานกับดนตรีตะวันตก เพราะต้องการสื่อถึงความเป็นอีสานสมัยใหม่ ผู้วิจัยจึงกำหนดให้ดนตรีอีสานทั้งที่เป็นเสียงเครื่องดนตรีและทำนองสื่อถึงความเป็นมหาวิทยาลัยขอนแก่นซึ่งเป็นศูนย์กลางการศึกษาในภาคอีสาน และดนตรีตะวันตกสื่อถึงความเป็นสมัยใหม่ทั้งด้านการศึกษาและด้านเทคโนโลยี โดยดนตรีตะวันตกได้ถูกเลือกใช้หลายแนวเช่น ดนตรีแนว Popular ปรากฏในเพลงหลัก Theme Song ของเรื่องคือเพลง “ภาพความทรงจำ” ซึ่งเป็นเพลงที่ใช้สำหรับตัวอย่างภาพยนตร์ Teaser และเป็นเพลงที่ใช้ดำเนินเรื่องอยู่ตลอด เพลงนี้เลือกใช้ให้วัดเพราะโดยลักษณะของเสียงให้ความรู้สึกรวนคิดถึง ‘ได้ดี ดนตรีแนว Disco ใช้ในฉากการเดินทางของนักศึกษาที่ออกชุมชน และฉากการแข่งขันปลูกผัก เลือกใช้ลายเต้ยและลายเซ็งบั้งไฟ ใช้พินในการบรรเลงหลักเพราะด้วยตัวเพลงนั้นมีความสนุกสนานเสียงพินให้ความรู้สึกลดสื่อถึงความตื่นเต้นได้ดี ดนตรีแนว Ambient ใช้ในลักษณะเพลงที่สื่อถึงบรรยากาศเหงาเป็นเพลงที่ไม่เด่นชัดมากปรากฏในหลายฉากเช่น ฉากนักศึกษาผู้หญิงนั่งอยู่หน้าหอสมุด ใช้เสียง Synthesizer Pad สร้างบรรยากาศเหงา โดดเดี่ยว และใช้ Piano บรรเลงในลายแม่ฮ้างกล่อมลูกซึ่งให้ความรู้สึกรอคอย ผิดหวัง โดดเดี่ยว ดนตรีแนว Electronic ใช้ในฉากนักศึกษาทำรายการขายผักในท้องสตูดิโอ เลือกใช้ลายลำเพลินและใช้พินเป็นหลักในการบรรเลงเพราะเป็นเพลงที่ให้ความรู้สึกละเลินเล่อได้ดี สาเหตุที่มีดนตรีหลายแนวเพลงเพราะในภาพยนตร์มีช่วงเวลาที่ต่างยุคสมัย และความหลากหลาย

หลายทางด้านความรู้สึก นอกจากการเลือกใช้แนวเพลงแล้วยังใช้เทคนิคการนำทำนองดนตรีอีสานมาบรรเลงในเครื่องดนตรีตะวันตก เนื่องจากโจทย์หลักคือต้องการนำเสนอดนตรีอีสานให้มากที่สุด พบในฉากหลายฉากเช่น ฉากพระเอกกินข้าวโพดกับเพื่อนในวัยเด็ก ฉากแก๊งเพื่อนพระเอกนางที่ให้อารมณ์หรือบรรยากาศสนุกๆเร้าใจ ตลกขบขัน โดยการนำลายสุดสะแนนมาบรรเลงใน Piano, Cello, Violin สลับกับพิณเพื่อให้ดนตรีทั้งสองแนวมีบทบาทที่ใกล้เคียงกัน นอกจากการทำดนตรีแล้วยังใช้แนวคิดในการออกแบบเสียงจากดนตรีอีสานมาทำเป็นเสียง Effect ประกอบด้วย เช่นกัน โดยการใช้เสียงการเอื้อนของหมอลำมาใช้เป็นลักษณะของเสียงผี ใช้เสียงแคนมาเพื่อขยายความน่ากลัวของบรรยากาศปรากฏในฉากสะพานขาว

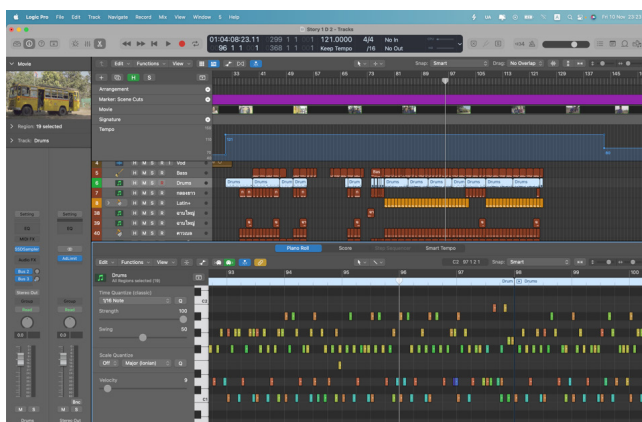
จากแนวคิดในการสร้างสรรค์ดนตรีที่ได้กล่าวมาแล้วนั้น ผู้วิจัยพยายามสร้างการรับรู้ใหม่ด้วยการนำเอาดนตรีอีสานซึ่งเป็นภาพแทน เป็นจิตวิญญาณของชาวอีสานผสมผสานกับดนตรีแนวตะวันตกที่เป็นภาพแทนความพยายามของมหาวิทยาลัยในการพัฒนาการศึกษา สังคม เศรษฐกิจ และวิถีชีวิตของชาวอีสานมา โดยตลอดตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ผ่านการส่งต่อปณิธานอุดมการณ์สืบสร้างสังคมส่วนรวมมาจากรุ่นสู่รุ่น เพื่อให้เกิดความรู้สึกร่วมระหว่างมหาวิทยาลัยกับคนในชุมชนมหาวิทยาลัยทั้งที่เป็นคนรุ่นเก่าและรุ่นใหม่ ผู้วิจัยแบ่งกระบวนการสร้างสรรค์เพลงและเสียงประกอบได้ดังนี้

การทำโครงสร้างเพลง

หลังจากทีมตัดต่อวิดีโอทำงานเสร็จจะส่งตัววิดีโอที่มีเฉพาะภาพและเสียงสนทนาของนักแสดงเท่านั้น หน้าที่ของผู้วิจัยคือต้องสร้างเสียงต่างๆ ให้กับละครเพื่อให้ละครสมบูรณ์ที่สุดทั้งในด้านการสื่อสาร อารมณ์ของนักแสดง บรรยากาศของละคร การทำโครงสร้างเพลงผู้วิจัยใช้วิธีการทำในโปรแกรม Logic ProX โดยการทำผ่านระบบเสียง MIDI เพื่อสร้างเสียงขึ้นมาทั้งเครื่องดนตรีอีสาน เครื่องดนตรีตะวันตก เนื่องจากเวลาแก้ไขงานสามารถทำได้ง่ายและรวดเร็ว หากอัดเครื่องดนตรีเข้าไปจะใช้เวลาและแก้ไขยาก ซึ่งสิ่งสำคัญในการทำในขั้นตอนนี้คือต้องทำเพลงให้ตรงกับเวลาของภาพ เพราะละครมีการสลับอารมณ์เร็ว หรือบางครั้งอาจค่อยๆ คลายอารมณ์หรือคลายบรรยากาศออก

การทำโครงสร้าง Foley และ Sound Effect

ในส่วนของเสียงประกอบ “Foley” จะถูกแยกออกไปทำในอีกโปรเจกต์เพื่อการจัดการและแก้ไขได้ง่าย เสียง Foley คือเสียงต่างๆ ที่มีอยู่จริงในละครเช่น เสียงเดิน เสียงรถ เสียงโทรศัพท์ เป็นต้น ในการทำโครงสร้างนั้นผู้วิจัยใช้เสียงสำเร็จรูปจาก Library ที่มีในโปรแกรม โดยปกติการทำงานส่วนนี้ของสตูดิโอใหญ่จะบันทึกเสียงเข้าไปทั้งหมด แต่ด้วยงบประมาณและสถานที่ไม่มี เนื่องจากการบันทึกเสียง Foley จำเป็นจะต้องใช้ห้องบันทึกเสียงขนาดใหญ่และใช้งบประมาณสูงมาก ผู้วิจัยจึงเลือกใช้วิธีที่เหมาะสมกับลักษณะงานคือซื้อ Library จากบริษัทผลิตเสียงเหล่านี้มาใช้แทนซึ่งได้คุณภาพที่ดีด้วย แต่เสียงบางอย่างที่สามารถทำได้ด้วยตนเองก็ยังคงทำอยู่เช่นการใช้เสียง Sample โป่งลงมาใช้ในงาน วิธีการทำงานในขั้นตอนนี้จะต้องสังเกตให้เห็นว่าเกิดอะไรขึ้นในละครบ้าง ส่วนเสียง Sound Effect นั้นเป็นเสียงที่ไม่มีอยู่จริง กล่าวคือเป็นสิ่งที่อยู่ในจินตนาการ ส่วนใหญ่จะเป็นเสียงที่ให้ความรู้สึกเช่น วังเวง เหงา ความกลัว เป็นต้น ซึ่งเสียงเหล่านี้จะไม่มีทำนอง หรือบางครั้งหากไม่สังเกตฟังจะไม่ได้ยินเพราะเสียงเหล่านี้ไม่ได้ต้องการให้เด่นชัดทำหน้าที่เพียงสร้างบรรยากาศให้กับละคร แต่ก็มีบางครั้งที่จงใจให้ได้ยินเช่น เสียงผี เสียงที่ทำให้ตกใจ เสียงการสลับภาพ (Transition) เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 3 การเรียบเรียงเพลงและเสียงประกอบ

หลังจากทำโครงสร้างเสร็จได้ส่งเสียงให้กับทีมตัดต่ออีกครั้งเพื่อนำงานทั้งหมดมาตรวจสอบกับผู้กำกับ ในขั้นตอนการทำโครงสร้างนี้มีการแก้ไขงานอยู่ทั้งหมด 4 ครั้ง ถึงจะเป็นตัวสมบูรณ์แบบ หลังจากที่ได้โครงสร้างที่สมบูรณ์แล้วขั้นตอนต่อไปคือ กระบวนการบันทึกเสียงดนตรี (Tracking/Recording) กระบวนการแก้ไขเสียงดนตรี (Editing) และเสียงร้อง กระบวนการผสมเสียง (Mixing & Mastering) จากนั้นส่งไฟล์ทุกอย่างให้กับทีมตัดต่อเป็นอันเสร็จสิ้นกระบวนการ

ปัญหาในการสร้างสรรค์เพลงและเสียงประกอบ

- ปัญหาด้านประสบการณ์ เนื่องจากงานครั้งนี้เป็นครั้งแรกของผู้วิจัยที่ทำงานลักษณะนี้ ความยากจะอยู่ในช่วงที่ได้รับวีดิโอมาครั้งแรก ถึงแม้เราจะมีข้อมูลทุกอย่าง วางแผนไว้อย่างดี กำหนดอารมณ์ทุกอย่างไว้แล้วก็ตาม แต่เมื่อเปิดวีดิโอแล้วมีแค่ภาพกับเสียงพูด ไม่รู้จะเริ่มต้นอย่างไรเพราะเสียงกับสีหน้าท่าทางของนักแสดงมันไม่สามารถสื่อสารได้มากขนาดนั้น ทำให้ช่วงแรกนั้นไม่สามารถขึ้นโครงสร้างเพลงได้เลย ต่อมาพอเริ่มต้นได้ทุกอย่างจึงค่อยๆ ปรากฏขึ้นสามารถทำงานได้ต่อ

- ปัญหาด้านบุคลากรในการทำงาน เนื่องจากการทำเพลงและเสียงประกอบนั้นโดยปกติหากเป็นบริษัททำงานด้านนี้จริงๆ จะมีแผนกแยกชัดเจนระหว่าง เพลง, Foley, Sound Effect, Editor, Mixing, Mastering แต่งานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีทีมงานที่ไม่ได้เป็นมืออาชีพจึงทำให้งานนั้นออกมาไม่ได้ตามเป้าหมายมากพอ

- ปัญหาด้านงบประมาณ การทำงานโปรดัคชั่นที่เป็นภาพยนตร์หรือละครที่มีการถ่ายทำภาพและเสียงนั้น ต้องใช้งบประมาณค่อนข้างสูงเนื่องจากใช้คนเยอะใช้อุปกรณ์เยอะและต้องได้คุณภาพด้วยเพราะมีความเกี่ยวข้องกับระบบเทคโนโลยีในการทำงาน

- ปัญหาด้านสถานที่ในการทำงาน เนื่องจากงานทางด้านเสียงจำเป็นต้องใช้ห้องบันทึกเสียงในการทำงานและหากใช้ห้องบันทึกเสียงก็ต้องเช่าห้องบันทึกเสียง ปัญหานี้ก็เชื่อมโยงไปยังปัญหาก่อนหน้า

การแก้ไขปัญห

- ด้านประสบการณ์ในการทำงาน จริงอยู่ว่าผู้วิจัยไม่มีประสบการณ์ทำภาพยนตร์หรือละครในลักษณะนี้มาก่อน แต่ผู้วิจัยเองมีประสบการณ์ด้านการทำเพลงให้กับศิลปินนักร้องนักแสดงมาแล้ว ดังนั้นในด้านองค์ความรู้ใช้องค์ความรู้เดียวกันได้จึงไม่ใช่เรื่องใหญ่ในการทำงานมากนัก หากจะเป็นลักษณะงานที่ไม่คุ้นชินเท่านั้น แต่อย่างไรก็ถือเป็นโอกาสในการออกจากกรอบตนเองและนำดนตรีอีสานมาทำงานในลักษณะนี้ด้วยเช่นกัน

- ด้านงบประมาณ ผู้วิจัยพยายามลดขนาดและคุณภาพของอุปกรณ์ลงเพื่อให้งานออกมาสมบูรณ์มากที่สุดแต่ยังคงรักษาคุณภาพให้ได้มากที่สุดเช่นกัน โดยใช้องค์ความรู้และเครือข่ายในการทำงาน

- ด้านสถานที่ ผู้วิจัยเลือกเพลงในการทำงานเช่น หากเพลงไหนพอที่จะทำได้ในห้องพักก็ทำในห้องพัก แต่หากเพลงไหนจำเป็นที่จะต้องใช้ห้องบันทึกเสียงจึงเลือกใช้ตามสัดส่วนที่จำเป็นเพื่อรักษาคุณภาพของงานไว้

ช่วงที่ 4 Publish ตั้งแต่เดือน ก.ย. 2564 - ธ.ค. 2564

เผยแพร่ผลงานผ่านช่องทางออนไลน์ เก็บผลการประเมินและเขียนรายงานการวิจัย สรุปผลจากแบบประเมินจากการสร้างสรรค์และเสียงประกอบสื่อละครออนไลน์เรื่อง “Spirit of Smart KKU” The Miniseries ผู้ตอบแบบประเมินมีจำนวนทั้งสิ้น 109 คน ส่วนใหญ่เป็นนักศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น จำนวน 63 คน (ร้อยละ 57.8) เป็นบุคลากรและเจ้าหน้าที่ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จำนวน 17 คน (ร้อยละ 15.6) เป็นอาจารย์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จำนวน 5 คน (ร้อยละ 4.6) เป็นศิษย์เก่า มหาวิทยาลัยขอนแก่น จำนวน 13 คน (ร้อยละ 11.9) และเป็นประชาชนทั่วไป จำนวน 11 คน (ร้อยละ 10.1) รายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
นักศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น	63	57.8
บุคลากรและเจ้าหน้าที่ มหาวิทยาลัยขอนแก่น	17	15.6
อาจารย์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น	5	4.6
ศิษย์เก่า มหาวิทยาลัยขอนแก่น	13	11.9
อดีตบุคลากรและคณาจารย์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น	0	0
ประชาชนทั่วไป	11	10.1
รวม	109	100.00

สำหรับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบประเมินหลังการรับชมมินิซีรีส์ชุดนี้ พบว่า รู้สึกสนุก จำนวน 18 คน (ร้อยละ 16.5) รู้สึกตื่นเต้น จำนวน 2 คน (ร้อยละ 1.8) รู้สึกประทับใจ จำนวน 29 คน (ร้อยละ 26.6) รู้สึกคิดถึง จำนวน 14 คน (ร้อยละ 12.8) รู้สึกได้รู้สิ่งใหม่ จำนวน 29 คน (ร้อยละ 22.6) และรู้สึกภาคภูมิใจ จำนวน 5 คน (ร้อยละ 22.6) รายละเอียดดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม

หัวข้อ	รายการประเมิน	จำนวน	ร้อยละ
หลังจากการรับชมมินิซีรีส์ชุดนี้ ท่านมีความรู้สึกอย่างไร	สนุก	18	16.5
	ตื่นเต้น	2	1.8
	ประทับใจ	29	26.6
	คิดถึง	14	12.8
	ได้รู้สิ่งใหม่	29	22.6
	ภาคภูมิใจ	5	4.6
	อบอุ่นใจ	12	11
รวม		109	100

สำหรับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบประเมินความชอบมินิซีรีส์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) พบว่า ชอบสถานที่และบรรยากาศในเรื่องมากที่สุด จำนวน 74 คน ปีที่ 15 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2566

(ร้อยละ 67.9) ชอบเรื่องราว จำนวน 65 คน (ร้อยละ 59.6) ชอบเสียงและเพลงประกอบ จำนวน 54 คน (ร้อยละ 49.5) ชอบเทคนิคและองค์ประกอบภาพ จำนวน 44 คน (ร้อยละ 40.4) และชอบตัวละคร จำนวน 44 คน (ร้อยละ 40.4) รายละเอียดดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม

หัวข้อ	รายการประเมิน	จำนวน	ร้อยละ
ท่านชอบข้อใดมากที่สุด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	ตัวละคร	44	40.4
	เรื่องราว	65	59.6
	สถานที่และบรรยากาศในเรื่อง	74	67.9
	เทคนิคและองค์ประกอบภาพ	44	40.4
	เสียงและเพลงประกอบ	54	49.5

อภิปรายผล

การสร้างสรรค์และเสียงประกอบสื่อละครออนไลน์ชุด “Spirit of Smart KKU” The Miniseries ใช้กระบวนการสร้างสรรค์ทางดนตรีและเสียงเพื่อช่วยเสริมบทการแสดงและภาพวิดีโอในการถ่ายทอด สื่อสารเรื่องราวต่างๆ ส่งไปยังคนดูให้รับรู้ถึงจุดประสงค์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในละคร ผ่านการใช้เส้นเสียงดนตรีอีสานผสมผสานกับดนตรีตะวันตก เพื่อให้เกิดความรู้สึกร่วมในฐานะชาวอีสานในยุคใหม่ที่มีความทันสมัยทางด้านเทคโนโลยีในการศึกษา สังคมและเศรษฐกิจ โดยแบ่งขั้นตอนการทำงานออกเป็น 4 ระยะ 1. Pre-Production 2. Production 3. Post-Production 4. Publish เกิดเป็นผลงานการสร้างสรรค์ดนตรีทั้งหมด 18 บทเพลงได้แก่ 1. ภาพความทรงจำ 2. ยังมีฉัน 3. ร่มกาลพฤษภ 4. ความสำเร็จ 5. คิดถึง 6. ดึงเครียด 7. เตี้ยเกี่ยฮัก 8. ท้อ 9. สงสัย 10. โดดเดี่ยว 11. ลังเล 12. กำลังใจ 13. สดใส 14. สบาย 15. สะพานขาว 16. อบอุ่น 17. ออกค้นหา 18. KKU Healthy โดยทั้ง 18 เพลงนี้ถูกใช้ในลักษณะเป็นเพลงที่อยู่ทั้งในและนอกฉาก แบ่งเป็นเพลงใช้เป็นเพลงประจำตัวละคร คือ เพลงภาพความทรงจำ เพลงดึงเครียด เพลงสงสัย เพลงที่

ใช้เพื่อให้รู้สึกถึงสถานที่หรือกิจกรรมเฉพาะ คือ เพลงเดี่ยวเกี้ยวอีก เพลงสะพานขาว เพลงความสำเร็จ เพลงออกค้นหา เพลง KKU Healthy และเพลงที่ใช้เพื่อเสริมบรรยากาศให้กับฉากต่างๆ หรือใช้เป็นเพลงสำหรับการเปลี่ยนฉาก คือ เพลงลั่นเล เพลงสบาย เพลงสดใส จากการทดลองสร้างสรรค์ดนตรีทั้งหมดนั้นทำให้เห็นว่าทุกเพลงจะถูกนำเอาแนวคิดทั้งการเลือกใช้เครื่องดนตรี แนวเพลง ทำนองเพลง เสียง โดยการนำแนวคิดจากดนตรีอีสานไปใช้ในดนตรีตะวันตกและการนำแนวคิดจากดนตรีตะวันตกมาใช้ในดนตรีอีสาน ทั้งหมดทั้งมวลคือการปรับเปลี่ยน หybrid เพื่อพัฒนาต่อ ยอดให้เกิดผลลัพธ์ไปในทางที่ดีต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กนกวรรณ พันสีหิธรกุล. (2559). กระบวนการผลิตเพลงประกอบภาพยนตร์ โฆษณาขนมขบเคี้ยวที่คัดสรร. วารสารนิเทศสยามปริทัศน์, 15(18), 145-157.
- ต้องตา จิตดี. (2560). แผนธุรกิจสตูดิโอรับผลิตดนตรีเพื่อโฆษณา ศิลปิน และ ภาพยนตร์. ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิสาหกิจขนาดกลาง และขนาดย่อม มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ธีรเดช แพร่คุณธรรม. (2556). การวิเคราะห์ดนตรีประกอบภาพยนตร์: กรณีศึกษา ภาพยนตร์เรื่อง “ปืนใหญ่ จอมสลัด” ประพันธ์โดยชาติชาย พงษ์ประภาพันธ์. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.