



แนวคิดและกระบวนการสร้างดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทย  
ที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์

CONCEPT AND PRODUCTION PROCESS OF FILM SCORE  
THAT WON THAILAND NATIONAL FILM ASSOCIATION AWARDS

พรชา จุลินทร

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2566

แนวคิดและกระบวนการสร้างดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทย  
ที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์



ปริญญาานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อและนวัตกรรมสื่อสาร  
วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปีการศึกษา 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

CONCEPT AND PRODUCTION PROCESS OF FILM SCORE  
THAT WON THAILAND NATIONAL FILM ASSOCIATION AWARDS



PORACHA CHULINDRA

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of MASTER OF ARTS  
(Media and Communication Innovation)  
College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University

2023

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

แนวคิดและกระบวนการสร้างดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทย

ที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์

ของ

พรชา จุลินทร

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อและนวัตกรรมสื่อสาร

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก ..... ประธาน  
(ดร.อภิเชษฐ กำภู ณ อยุธยา) (รองศาสตราจารย์สุรศักดิ์ บุญอาจ)

..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริรัฐ ภัคดีรัตนชาติ)

ชื่อเรื่อง	แนวคิดและกระบวนการสร้างดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทย ที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์
ผู้วิจัย	พรชา จุลินทร
ปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2566
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร. อภิเชษฐ กำภู ณ อยุธยา

การวิจัยเรื่อง แนวคิดและกระบวนการสร้างดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิด กระบวนการสร้าง และลักษณะของดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ สาขาดนตรีประกอบยอดเยี่ยม ระหว่างปีพุทธศักราช 2553-2565 จำนวน 11 เรื่อง ได้แก่ ซามูไร อโยธยา คนโซน เอกโค จิวก้องโลก จันดารา ปัจฉิมบท คิดถึงวิทยา ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ พรจากฟ้า ฉลาดเกมส์โกง 9 ศาสดา ที่ตรงนั้น มีฉันหรือเปล่า ร่วงทรง ผ่านการวิเคราะห์ลักษณะของดนตรีประกอบและการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่ยังคงทำงานในแวดวงดนตรีและเป็นผู้ชนะรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ สาขาดนตรีประกอบยอดเยี่ยม ระหว่างปีพุทธศักราช 2553-2565 จำนวน 6 คน โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง ผลการวิจัยพบว่า (1) ดนตรีประกอบภาพยนตร์เป็นส่วนประกอบสำคัญที่ต้องคอยสนับสนุนในจังหวะและเวลาที่เหมาะสมเพื่อให้ภาพยนตร์เกิดความสมบูรณ์โดยไม่โดดเด่นหรือล้นจนแย่งความสำคัญของภาพหรือความสนใจของผู้ชมภาพยนตร์ (2) บันไดเสียงไมเนอร์เป็นบันไดเสียงที่พบในดนตรีประกอบภาพยนตร์เป็นส่วนใหญ่เพราะมีลักษณะของเสียงที่สามารถถ่ายทอดความรู้สึกและเร้าอารมณ์ (3) ธีมดนตรีที่เป็นตัวแทนของเรื่องราวและตัวละครในภาพยนตร์มักปรากฏในหลายช่วงของภาพยนตร์โดยเริ่มตั้งแต่ช่วงแรกที่เป็นเพียงส่วนประกอบหนึ่งจนถึงช่วงท้ายที่ถูกรรเลงแบบเต็มรูปแบบ (4) กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์เริ่มต้นจากการที่ผู้ประพันธ์ได้รับโจทย์ แล้วจึงใช้เครื่องมือต่าง ๆ สำหรับการสื่อสารกับผู้ที่มีส่วนร่วมในการสร้างภาพยนตร์เพื่อทำความเข้าใจให้ตรงกัน ได้แก่ บทภาพยนตร์ การพูดคุย การได้รับดนตรีอ้างอิง การสร้างตัวอย่างดนตรี จากนั้นจึงใช้แนวคิดและเรียบเรียงดนตรีก่อนที่จะส่งผลงานให้ผู้กำกับภาพยนตร์ลงความเห็นเป็นระยะ ๆ เพื่อนำเข้าไปสู่กระบวนการตัดต่อและทดสอบเสียงร่วมกับภาพให้พร้อมสำหรับการฉายในโรงภาพยนตร์ (5) ลักษณะของดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ได้แก่ การผสมผสานดนตรีตะวันออกและดนตรีตะวันตก การใช้บันไดเสียงเพื่อสร้างธีมดนตรี การใช้ข้อประกอบทางด้านเสียงอื่น ๆ

คำสำคัญ : ดนตรีประกอบภาพยนตร์, ภาพยนตร์ไทย, ธีมดนตรี, รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์

Title	CONCEPT AND PRODUCTION PROCESS OF FILM SCORE THAT WON THAILAND NATIONAL FILM ASSOCIATION AWARDS
Author	PORACHA CHULINDRA
Degree	MASTER OF ARTS
Academic Year	2023
Thesis Advisor	Dr. Apichet Kambhu Na Ayudhaya

The concept and production process of film scores that won Thailand National Film Association Awards aim to study the character, concept and production process of film scores in 11 Thai movies, all of which won the Thailand National Film Association Awards for Best Original Score from 2010-2022: Yamada, Kon Khon, Echo Planet, Jan Dara 2: The Finale, The Teacher's Diary, Heart Attack, A Gift, Bad Genius, The Legend of Muay Thai: 9 Satra, Where We Belong, and The Medium. This research analyzed the characteristics of film scores and in-depth interviews with the composers of scores. The results of the study found the following: (1) film scores are an important element that must be used to support the right timing in order to complete a movie without being so outstanding that it steals the focus of the audience from the images on the screen; (2) the minor scale is mainly found in film scores; (3) the theme music often appears and represents the story of and the characters in the movie; (4) the production process of film scores begins when the composers are given many tools to communicate and allow those involved in the production process to be on the same page. They used the concept and arranged the music before they submitted film scores to producers or directors in order to periodically receive feedback. The editing and testing film scores together with the movie; and (5) the characteristics of winning film scores using a mixture of Eastern and Western music, using a scale to create theme music and other sound effects.

Keyword : Film Score, Thai Film, Theme Music, Thailand National Film Association Awards

## กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่อง แนวคิดและกระบวนการสร้างดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ได้รับทุนสนับสนุนวิทยานิพนธ์ด้านภาพยนตร์ ประจำปีงบประมาณ 2566 จากหอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน)

ขอขอบคุณอาจารย์ ดร.อภิเชษฐ กำภู ณ อยุธยาที่คอยช่วยเหลือ เชื้อมั่น และผลักดันนิตินิติบัญญัติไทยคนนี้อยู่ในฐานะอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการวิจัยเสมอมา ขอขอบคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวิณ แพทยานนท์ที่เป็นผู้จุดประกายหัวข้อวิทยานิพนธ์ให้นิตินิติในที่ปรึกษาคนนี้ ขอขอบคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์จิณณวัตร มั่นทรัพย์ที่เป็นที่ปรึกษาเรื่องการวิเคราะห์ดนตรี ขอขอบคุณอาจารย์ชัยบัณฑิต พิษผลทรัพย์ที่ให้การอนุเคราะห์เรื่องการติดต่อผู้ให้สัมภาษณ์ ขอขอบคุณผู้ให้สัมภาษณ์ทั้ง 6 ท่าน ได้แก่ พี่บ๊อ-ชาติชาย พงษ์ประภาพันธ์ พี่โหนง-วิษณุ วัฒนศัพท์ ครูจ๊อบ-ปภัสศิลป์ คีตวงศ์วิษฐ์ พี่ไอ้-เจษฎา สุขทรากรม พี่ไก่อ-สุธี แสงเสรีชน และพี่ป๊อด-ธนชัย อุซชิน ที่ส่งต่อองค์ความรู้และเวลาอันมีค่าเพื่อมอบเป็นวิทยาทานซึ่งเป็นประโยชน์และมีความสำคัญให้แก่ผู้วิจัย

ขอบคุณน้องโบพัดที่รับหน้าที่เป็นที่ปรึกษาด้านการวิเคราะห์ดนตรี ขอขอบคุณพ่อตุ๋นกับแม่หม่อมที่ช่วยลุ้นและเป็นกำลังใจให้ลูกสาวคนนี้ ขอขอบคุณน้องสตาร์ที่ให้เยี่ยมกล้องถ่ายรูป ขอขอบคุณพี่อาร์มกับพี่ปรีนซ์ที่ช่วยเหลือเรื่องการวิเคราะห์ดนตรีเบื้องต้น ขอขอบคุณพี่ลูกปัดที่ช่วยประสานงานกับทางบัณฑิตวิทยาลัยและดูแลนิตินิติบัญญัติไทยคนนี้อย่างดีตลอดหลักสูตร ขอขอบคุณแหล่งข้อมูลจากหนังสือและบรรณารักษ์ในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล และหอสมุดแห่งชาติ ขอขอบคุณผู้จัดการส่วนตัวของพี่ไก่อกับพี่ป๊อดที่ถ่ายรูปให้ ขอขอบคุณพี่เฟิร์สที่ช่วยแกะโน้ตระนาดเอก ขอขอบคุณน้องจ๊อบที่ช่วยแกะโน้ตแคน ขอขอบคุณเพื่อนร่วมรุ่น เพื่อนเก่า เพื่อนสนิท รุ่นพี่ และรุ่นน้องทุกคนที่คอยช่วยเหลือทั้งทางตรงและทางอ้อมเสมอมา ในท้ายที่สุดนี้ ขอขอบคุณตัวเองที่พยายามขวนขวายและมุ่งมั่นที่จะทำในสิ่งที่รักให้ดีที่สุด

พรชชา จุลินทร

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ .....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญรูปภาพ .....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญ .....	1
ปัญหาวิจัย .....	3
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
ขอบเขตของการวิจัย .....	4
กรอบแนวคิดในการวิจัย .....	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย .....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	7
1. ดนตรีประกอบภาพยนตร์ .....	8
1.1 ความหมายของดนตรีประกอบภาพยนตร์ .....	8
1.2 วิวัฒนาการของดนตรีประกอบภาพยนตร์ .....	9
1.3 ลักษณะของดนตรีประกอบภาพยนตร์ .....	10
1.4 ทฤษฎีดนตรีประกอบภาพยนตร์ .....	12
2. กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์ .....	15



2.1 หลักการประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์.....	15
2.2 กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์.....	16
3. ดนตรีประกอบในภาพยนตร์ .....	19
3.1 ความเป็นมาของดนตรีประกอบในภาพยนตร์.....	19
3.2 ความสำคัญของดนตรีประกอบในภาพยนตร์ .....	19
3.3 บทบาทของดนตรีประกอบในภาพยนตร์.....	21
4. รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ .....	26
4.1 ความเป็นมาของรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์.....	26
4.2 หลักเกณฑ์การพิจารณาให้รางวัลดนตรีประกอบยอดเยี่ยม .....	27
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	29
5.1 งานวิจัยเกี่ยวกับดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทย .....	29
5.2 งานวิจัยเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลต่าง ๆ .....	32
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	34
ประชากรและผู้ให้ข้อมูล .....	35
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	36
การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	36
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล .....	37
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	37
บทที่ 4 ผลการวิจัย .....	38
1. แนวคิดและกระบวนการในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์ .....	39
1.1 แนวคิดในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์ .....	39
1.1.1 หน้าที่ของดนตรีประกอบภาพยนตร์ .....	39
1.1.2 ลักษณะของดนตรีประกอบภาพยนตร์.....	46

1.1.3	บันไดเสียง.....	48
1.1.4	ฉิมดนตรี.....	51
1.2	กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์.....	57
1.2.1	การรับโจทย์และแปลความต้องการของผู้กำกับ.....	57
1.2.2	การได้รับดนตรีอ้างอิงและการสร้างตัวอย่างดนตรี.....	63
1.2.3	บทบาทดนตรี.....	68
1.2.4	เทคนิคในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์.....	71
1.2.5	องค์ประกอบสำคัญอื่น ๆ ของการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์.....	76
1.2.6	บทบาทของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์.....	83
1.2.7	ปัญหา.....	85
1.2.8	แนวทางการแก้ปัญหา.....	91
2.	ลักษณะของดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์.....	98
2.1	การผสมผสานดนตรีตะวันออกและดนตรีตะวันตก.....	98
2.1.1	การผสมแนวดนตรีหรือลีลาของดนตรี.....	99
2.1.2	การผสมเครื่องดนตรีหรือสีสันของดนตรี.....	117
2.2	การใช้บันไดเสียงเพื่อสร้างฉิมดนตรี.....	125
2.2.1	บันไดเสียงเพนตาโทนิค.....	125
2.2.2	บันไดเสียงไมเนอร์.....	136
2.3	การใช้องค์ประกอบทางด้านเสียงอื่น ๆ.....	141
2.3.1	เสียงสังเคราะห์และความเงียบ.....	141
บทที่ 5	สรุปผลการศึกษาวิจัย.....	146
	สรุปผลการวิจัย.....	147
	อภิปรายผล.....	152

ข้อเสนอแนะ .....	159
บรรณานุกรม .....	160
ภาคผนวก.....	166
ประวัติผู้เขียน.....	290



## สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 รายชื่อภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์.....	4
ตาราง 2 การใช้ดนตรีเพื่อแสดงความหมายทางอารมณ์.....	22
ตาราง 3 การเรียบเรียงเครื่องดนตรีเพื่อแสดงความหมายทางอารมณ์.....	23
ตาราง 4 รายชื่อภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์.....	35
ตาราง 5 รายชื่อภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์.....	38
ตาราง 6 แนวคิดในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์.....	147
ตาราง 7 กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์.....	149
ตาราง 8 ลักษณะของดนตรีประกอบภาพยนตร์.....	151

## สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย .....	5
ภาพประกอบ 2 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง ซามูไร อโยธยา .....	99
ภาพประกอบ 3 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง ซามูไร อโยธยา .....	100
ภาพประกอบ 4 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง ซามูไร อโยธยา .....	101
ภาพประกอบ 5 ตัวอย่างไนต์ของภาพยนตร์เรื่อง เอกโค่ จิวก่องโลก .....	102
ภาพประกอบ 6 ตัวอย่างไนต์ของภาพยนตร์เรื่อง เอกโค่ จิวก่องโลก .....	103
ภาพประกอบ 7 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง เอกโค่ จิวก่องโลก .....	104
ภาพประกอบ 8 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง เอกโค่ จิวก่องโลก .....	106
ภาพประกอบ 9 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง เอกโค่ จิวก่องโลก .....	108
ภาพประกอบ 10 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง เอกโค่ จิวก่องโลก .....	109
ภาพประกอบ 11 ตัวอย่างไนต์ของภาพยนตร์เรื่อง เอกโค่ จิวก่องโลก .....	110
ภาพประกอบ 12 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง พรจากฟ้า .....	112
ภาพประกอบ 13 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง พรจากฟ้า .....	113
ภาพประกอบ 14 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง พรจากฟ้า .....	114
ภาพประกอบ 15 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง ฉลาดเกมส์โกง .....	115
ภาพประกอบ 16 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง ฉลาดเกมส์โกง .....	116
ภาพประกอบ 17 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง คิดถึงวิทยา .....	117
ภาพประกอบ 18 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง คิดถึงวิทยา .....	118
ภาพประกอบ 19 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ .....	119
ภาพประกอบ 20 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ .....	120
ภาพประกอบ 21 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง ร่างทรง .....	121

ภาพประกอบ 22	วิถีทัศนภาพยนตร์เรื่อง ร้างทอง .....	122
ภาพประกอบ 23	วิถีทัศนภาพยนตร์เรื่อง ร้างทอง .....	123
ภาพประกอบ 24	วิถีทัศนภาพยนตร์เรื่อง ร้างทอง .....	124
ภาพประกอบ 25	ตัวอย่างไนต์ของภาพยนตร์เรื่อง คนโขน.....	126
ภาพประกอบ 26	วิถีทัศนภาพยนตร์เรื่อง คนโขน.....	127
ภาพประกอบ 27	วิถีทัศนภาพยนตร์เรื่อง คนโขน.....	128
ภาพประกอบ 28	วิถีทัศนภาพยนตร์เรื่อง คนโขน.....	130
ภาพประกอบ 29	วิถีทัศนภาพยนตร์เรื่อง 9 ศาสดรา.....	131
ภาพประกอบ 30	วิถีทัศนภาพยนตร์เรื่อง 9 ศาสดรา.....	132
ภาพประกอบ 31	วิถีทัศนภาพยนตร์เรื่อง 9 ศาสดรา.....	133
ภาพประกอบ 32	ตัวอย่างไนต์ของภาพยนตร์เรื่อง 9 ศาสดรา.....	135
ภาพประกอบ 33	วิถีทัศนภาพยนตร์เรื่อง จันดารา ปัจฉิมบท.....	136
ภาพประกอบ 34	วิถีทัศนภาพยนตร์เรื่อง จันดารา ปัจฉิมบท.....	137
ภาพประกอบ 35	วิถีทัศนภาพยนตร์เรื่อง จันดารา ปัจฉิมบท.....	138
ภาพประกอบ 36	วิถีทัศนภาพยนตร์เรื่อง จันดารา ปัจฉิมบท.....	139
ภาพประกอบ 37	ตัวอย่างไนต์ของภาพยนตร์เรื่อง จันดารา ปัจฉิมบท.....	140
ภาพประกอบ 38	วิถีทัศนภาพยนตร์เรื่อง ที่ตรงนั้น มีฉันหรือเปล่า .....	142
ภาพประกอบ 39	วิถีทัศนภาพยนตร์เรื่อง ที่ตรงนั้น มีฉันหรือเปล่า .....	143
ภาพประกอบ 40	ตัวอย่างแนวคิดของภาพยนตร์เรื่อง ที่ตรงนั้น มีฉันหรือเปล่า .....	145
ภาพประกอบ 41	บรรยากาศสัมภาษณ์ ปัสศิลป์ คีตวงศ์วัชร.....	169
ภาพประกอบ 42	บรรยากาศสัมภาษณ์ เจษฎา สุขทรามร.....	171
ภาพประกอบ 43	บรรยากาศสัมภาษณ์ ชาติชาย พงษ์ประภาพันธ์ .....	173
ภาพประกอบ 44	บรรยากาศสัมภาษณ์ ชาติชาย พงษ์ประภาพันธ์ .....	174

ภาพประกอบ 45 บรรยากาศสัมผัสภาษาถิ่น วิชญ วัฒนศัพท์.....	176
ภาพประกอบ 46 บรรยากาศสัมผัสภาษาถิ่น สุธี แสงเสรีชน.....	178
ภาพประกอบ 47 บรรยากาศสัมผัสภาษาถิ่น ธนชัย อุชชิน.....	180
ภาพประกอบ 48 ไปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง ซามูไร อโยธยา.....	268
ภาพประกอบ 49 ไปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง คนโขน.....	271
ภาพประกอบ 50 ไปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง เอกโค่ จี๊วก้องโลก.....	273
ภาพประกอบ 51 ไปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง จันดารา บัจฉิมบท.....	274
ภาพประกอบ 52 ไปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง คิดถึงวิทยา.....	276
ภาพประกอบ 53 ไปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ.....	278
ภาพประกอบ 54 ไปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง พรจากฟ้า.....	280
ภาพประกอบ 55 ไปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง ฉลาดเกมส์โกง.....	282
ภาพประกอบ 56 ไปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง 9 ศาสดา.....	283
ภาพประกอบ 57 ไปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง ที่ตรงนั้น มีฉันหรือเปล่า.....	284
ภาพประกอบ 58 ไปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง ร่วงทรวง.....	285
ภาพประกอบ 59 หนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย.....	287
ภาพประกอบ 60 ประกาศหอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน).....	289

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ที่มาและความสำคัญ

เพราะมนุษย์ทุกคนมีหูสองข้างเหมือนกับที่มีตาสองดวง การได้ยินจึงมีความสำคัญ เช่นเดียวกับการมองเห็น เสียงเกิดขึ้นในทุกช่วงเวลาของมนุษย์ตั้งแต่เกิดจนตาย ตั้งแต่ลืมตาตื่น จนหลับใหล เมื่อร่างกายสัมผัสต่อเสียงดนตรี จังหวะดนตรีจึงลั่นแล้วแต่มีอิทธิพลทำให้ร่างกาย ขยับตาม ทำให้จิตใจและอารมณ์เปลี่ยนไปตามมติดีกาลเวลา ทั้งยังทำให้หวนนึกถึงอดีต คิดถึง ปัจจุบัน และจินตนาการถึงอนาคต (สุกรี เจริญสุข, 2550) และเมื่อมนุษย์รู้จักการใช้เสียงสื่อสาร และรู้จักการร้อยเรียงเสียงจนกลายเป็นดนตรีที่มีเนื้อร้องและทำนองที่ทำให้ผู้ฟังเกิดอารมณ์ร่วม (โกวิท ษัณฺหศิริ, 2558) ดนตรีจึงได้กลายเป็นศาสตร์สำคัญทางศิลปะของโลกที่ทรงพลังอำนาจ มี อิทธิพล ทัศนสถานและสอดแทรกอยู่ในสื่อทุกแขนงที่มีภาพและเสียง ไม่เว้นแม้กระทั่งการที่ดนตรีได้ ปรากฏและเป็นส่วนสำคัญภายในโลกภาพยนตร์จนไม่อาจแยกให้ขาดออกจากกันได้

เมื่อวิวัฒนาการที่ก้าวกระโดดอย่างรวดเร็วของมนุษย์ทำให้สิ่งประดิษฐ์ชนิดใหม่อย่าง ภาพยนตร์ได้ถือกำเนิดขึ้นมาและกลายเป็นศิลปะแขนงที่ 7 ของโลกที่แผ่อิทธิพลต่อเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมจนเกิดกระแสนิยมวงกว้าง (วิสิฐ อรุณรัตน์านนท์, 2557) ภาพยนตร์จึงไม่ได้ เป็นเพียงแค่ความบันเทิงสำหรับการพักผ่อนหย่อนใจเท่านั้น หากแต่ยังสะท้อนถึงข้อเท็จจริงและมีความ สำคัญต่อวิถีชีวิตของมวลมนุษยชาติ (สิหะ อังถึงใน ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์, 2562)

นอกจากภาพยนตร์ต้องอาศัยการเล่าเรื่องด้วยภาพ เสียงก็ยังคงเป็นส่วนประกอบสำคัญที่ คอยส่งเสริมให้ภาพยนตร์มีความหลากหลายทางอารมณ์และความรู้สึก โดยได้เข้ามามีบทบาท สำคัญตั้งแต่สมัยก่อนมีการผลิตภาพยนตร์เสียงเรื่องแรก เนื่องจากในยุคของภาพยนตร์เงียบมีการ ใช้นักแสดงเพื่อบรรยาย นักดนตรีเพื่อเล่นดนตรีสดประเภทวงและเดี่ยว (วิระชัย ตั้งสกุล และ ภัทร วดี จันทระประภา, 2547) รวมถึงอุปกรณ์สร้างเสียงต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเครื่องเล่นเบ็ดเตล็ด ตู้กลไก และจานเสียง (โดม สุขวงศ์, 2555) กระทั่งวิวัฒนาการทางด้านภาพยนตร์เจริญก้าวหน้าและผ่าน พันยุคภาพยนตร์เงียบไป ภาพยนตร์จึงได้กลายเป็นจุดนัดพบสำคัญที่ทำให้เสียงและภาพได้มา บรรจบกันที่สุดในที่สุด

หากย้อนกลับไปในช่วงที่โลกยังไม่รู้จักภาพยนตร์ ดนตรีและการแสดงอยู่คู่กันเสมอ (Richard Devis, 1999) ไม่ว่าจะเป็นการแสดงในประเทศไทย อาทิ นาฏศิลป์ ลิเก ลำตัด มโนราห์ โขน หนังใหญ่ หรือแม้แต่การแสดงในต่างประเทศ อาทิ คาบูกิ บัลเลตต์ ژیว เมย์โพล



จนกระทั่งดนตรีได้เข้ามาเป็นส่วนสำคัญของโลกภาพยนตร์ ดนตรีกับภาพยนตร์จึงเป็นศิลปะที่มีความใกล้ชิด ทั้งยังมีบทบาทที่ช่วยส่งเสริมกันอย่างแน่นแฟ้น (อุทัย นิวัติกุลชัย, 2547) เสียงดนตรีคือเครื่องขับกล่อมทางอารมณ์ ขยายขอบเขตของความรู้สึก เต็มเต็มช่องว่างระหว่างตัวละครในภาพยนตร์และผู้ชม (แบไต๋, 2563) สร้างบรรยากาศ ส่งเสริมจินตนาการให้ผู้ชมได้มองเห็นอย่างชัดเจน สามารถบอกเล่าเรื่องราวของภาพยนตร์ล่วงหน้าตั้งแต่ยังไม่ได้รับชม (ไทย พีบีเอส, 2563) ทำให้ภาพยนตร์มีคุณค่าและสนุกยิ่งขึ้น (เดอะแบนด์มิวสิกสคูล, 2564) คอยสอดรับและส่งเสริมให้การสื่อความหมายบรรลุเป้าหมาย (ไพบูรณ์ คะเชนทรพวรรค์, 2548) สัมพันธภาพของเสียงกับภาพและเนื้อหาในภาพยนตร์ทำให้เรื่องราวต่าง ๆ ในภาพยนตร์กลายเป็นแนวคิดหลักในการสร้างดนตรีประกอบของผู้ประพันธ์ ดนตรีประกอบจึงเป็นเหมือนเครื่องมือสำคัญชิ้นหนึ่งที่ทำให้ภาพยนตร์มีความสมบูรณ์มากขึ้น (สินินภา สารสาส อ่างถึงใน วิทยา วรมิตร, 2555)

ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เป็นตำแหน่งหน้าที่ที่ทำให้เสียงดนตรีถูกฉายควบคู่ไปกับภาพอย่างลิ้นไหลและเป็นเนื้อเดียวกัน ทั้งยังทำให้ส่วนประกอบต่าง ๆ ในภาพยนตร์ถูกผสมให้กลายเป็นหนึ่งเดียวกับดนตรี (Tony Thomas, 1997) การประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์มีอยู่หลายประเภท ได้แก่ การแสดงสดและบันทึกเสียง ถูกเรียบเรียงขึ้นมาใหม่และเรียบเรียงจากแหล่งที่มีอยู่ ได้รับการปรับแต่งร้อยเรียงและผลิตขึ้นเองตามธรรมชาติด้วยการด้นสด (Kathryn Kalinak, 2013) ผู้ประพันธ์ดนตรีสมัยใหม่ได้เปลี่ยนแปลงวิธีการประพันธ์ให้เป็นไปตามรูปแบบปัจจุบัน ด้วยเหตุนี้จึงมีการใช้ดนตรีไฟฟ้าเพื่อทดลองสร้างดนตรีในรูปแบบใหม่ขึ้นมาเสมอ (โกวิทย์ ชันธิศิริ, 2558)

เพราะภาพยนตร์เป็นศิลปะที่ทรงคุณค่า ทั้งยังถูกส่งต่อจากรุ่นสู่รุ่นเหมือนมรดกตกทอดที่มีความสำคัญต่อมวลมนุษยชาติ การได้มาซึ่งรางวัลจึงไม่ใช่เพียงบ่งชี้ว่าผู้ที่ได้รับรางวัลคือผู้ที่สรรสร้างผลงานได้อย่างยอดเยี่ยมเท่านั้น หากแต่ยังเป็นการยืนยันถึงความมูมานะ ความวิริยะ ความอดุสาหะ ความเพียรพยายาม และความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ ทั้งยังเป็นเครื่องที่คอยการันตีคุณภาพของผลงานการสร้างดนตรีประกอบซึ่งผู้ชนะรางวัลเป็นผู้ประพันธ์ขึ้นมา

ศิลปะจะเกิดขึ้นไม่ได้ถ้าไม่มีคนเบื้องหลังที่สร้างสรรค์ผลงาน สำหรับงานประกาศรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ถือเป็นอีกหนึ่งเวทีสำคัญอันทรงเกียรติของประเทศไทยที่ถูกจัดขึ้นเพื่อเชิดชูผู้อยู่เบื้องหลังวงการภาพยนตร์ไทย (กองบรรณาธิการคัลเจอร์, 2562) เนื่องจากมีความเก่าแก่ มีเกียรติยศ และมีความน่าเชื่อถือจนได้รับขนานนามว่าเป็นรางวัลอะแคเดมี่อะวอร์ดของประเทศไทยหรือออสการ์เมืองไทย (ข่าวเด่นวันนี้, 2562)

การจัดการประกวดรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ที่คณะกรรมการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยร่วมมือกับสมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติมีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างกำลังใจให้แก่บุคลากร พัฒนาการสร้างภาพยนตร์ไทยให้ได้มาตรฐานและมีคุณภาพยกระดับภาพยนตร์ไทยให้เป็นที่ยอมรับในระดับสากล หลักเกณฑ์ในการพิจารณาการให้รางวัลในสาขาลำดับที่ 11 คือ รางวัลดนตรีประกอบยอดเยี่ยม (Best Original Score Award) จะต้องเป็นดนตรีที่ได้รับการประพันธ์ขึ้นมาใหม่ (Original) โดยไม่ลอกเลียนผู้อื่น มีลีลาของดนตรี (Style) ความเร็ว-ช้า สัดสวน (Rhythmic) ของท่วงทำนอง การเรียบเรียงเสียงประสาน (Harmony) สีสัน (Tone Color) ของดนตรี การใช้เครื่องดนตรีและระดับเสียงสอดคล้องกันไปในทิศทางเดียวกันกับอารมณ์ ความรู้สึก ยุคสมัยของภาพยนตร์ (สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ อ้างถึงใน ปรวัณ แพทยานนท์, 2556)

จากเหตุผลและแนวคิดดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า ดนตรีประกอบภาพยนตร์ไม่ใช่เพียงเป็นตัวประกอบที่คอยสนับสนุนการเล่าเรื่อง ให้อารมณ์ สร้างบรรยากาศ หากแต่ยังมีคุณค่าในตัวเอง มีประโยชน์ต่อผู้ชม คู่ควรแก่การได้รับรางวัลที่มีความสำคัญที่สุดของวงการภาพยนตร์ไทย ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาว่า ดนตรีประกอบที่มีคุณภาพจนได้รับรางวัลมีลักษณะอย่างไร รวมถึงศึกษาแนวคิดและกระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์เพื่อเป็นแนวทางสำคัญให้แก่ผู้ที่สนใจศึกษาดนตรีประกอบและเพื่อเป็นข้อมูลสำคัญให้แก่ผู้ผลิตได้นำไปใช้เป็นตัวแบบในการสร้างดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทยให้มีคุณภาพในอนาคต

### ปัญหานำวิจัย

1. ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์มีแนวคิดและกระบวนการสร้างดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์อย่างไร
2. ดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์มีลักษณะอย่างไร

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวคิดและกระบวนการสร้างดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์
2. เพื่อวิเคราะห์ลักษณะของดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์

## ขอบเขตของการวิจัย

1. ผู้วิจัยได้คัดเลือกภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ (พ.ศ. 2553-2565) สาขาดนตรีประกอบยอดเยี่ยม (Best Original Score Award) จำนวน 11 เรื่อง เพื่อวิเคราะห์ลักษณะของดนตรีประกอบในภาพยนตร์ ดังนี้

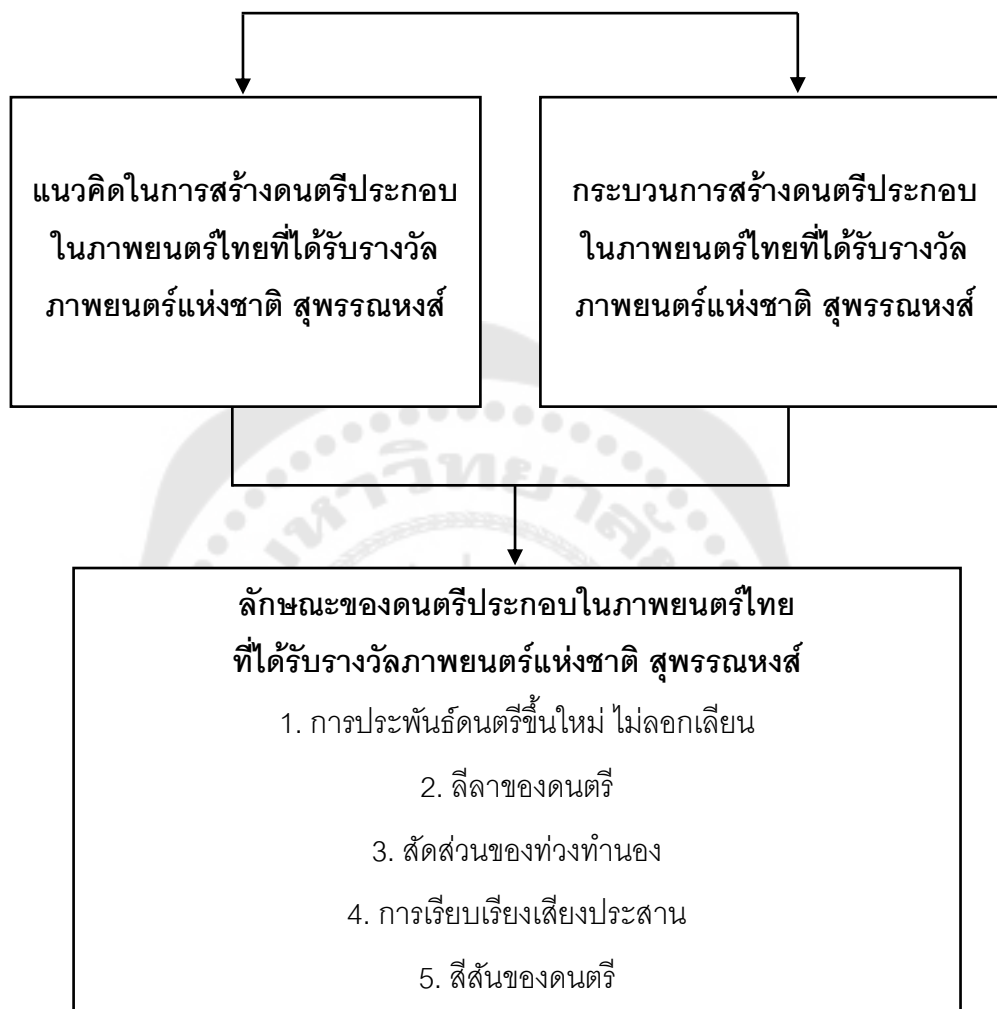
ตาราง 1 รายชื่อภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์

ลำดับ	ครั้งที่	ปีพุทธศักราช	รายชื่อภาพยนตร์ไทย	ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์
1	20	2553	ขามูไร โยธยา (Yamada)	ปภัทศิลป์ คีตวงศ์วิษฐ์
2	21	2554	คนไขน (Kon Khon)	เจษฎา สุขทรามร ชัยยุทธ โตสง่า ราชศักดิ์ เรืองใจ
3	22	2555	เอคโค จักร์ก้องโลก (Echo Planet)	ชาติชาย พงษ์ประภาพรพันธ์
4	23	2556	จันดารา บัจจิมบท (Jan Dara 2: The Finale)	ชาติชาย พงษ์ประภาพรพันธ์
5	24	2557	คิดถึงวิทยา (The Teacher's Diary)	วิษณุ วัฒนศัพท์
6	25	2558	ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ (Heart Attack)	วิษณุ วัฒนศัพท์
7	26	2559	พรจากฟ้า (A Gift)	วิษณุ วัฒนศัพท์
8	27	2560	ฉลาดเกมส์โกง (Bad Genius)	วิษณุ วัฒนศัพท์
9	28	2561	9 ศาสตรา (The Legend of Muay Thai: 9 Satra)	ไรอัน ซอว์ สุธี แสงเสรีชน
10	29	2562-2563	ที่ตรงนั้น มีฉันหรือเปล่า (Where We Belong)	ธนชัย อุษชิน
11	30	2564	ร่างทรง (The Medium)	ชาติชาย พงษ์ประภาพรพันธ์

2. ผู้วิจัยคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ (พ.ศ. 2553-2565) สาขาดนตรีประกอบยอดเยี่ยม (Best Original Score Award) และสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) จำนวน 6 คน เพื่อศึกษาแนวคิดและกระบวนการสร้างของผู้ประพันธ์ ได้แก่

- 2.1 ปภัทศิลป์ คีตวงศ์วิษฐ์
- 2.2 เจษฎา สุขทรามร
- 2.3 ชาติชาย พงษ์ประภาพรพันธ์
- 2.4 วิษณุ วัฒนศัพท์
- 2.5 สุธี แสงเสรีชน
- 2.6 ธนชัย อุษชิน

## กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย

1. เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาให้ผู้สนใจดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทย
2. เพื่อเป็นข้อมูลให้ผู้ผลิตและผู้ที่เกี่ยวข้องกับวงการภาพยนตร์ไทยนำไปใช้ในการผลิตดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทยให้มีคุณภาพและประสบความสำเร็จในอนาคต

### นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ดนตรีประกอบภาพยนตร์ (Film Score) หมายถึง ดนตรีในภาพยนตร์ที่มีแต่ทำนอง ไม่มีเนื้อร้อง จำนวน 11 เรื่อง ที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ สาขาดนตรีประกอบยอดเยี่ยม (Best Original Score Award) ระหว่างปีพุทธศักราช 2553-2565
2. ภาพยนตร์ไทย หมายถึง ภาพยนตร์ไทย จำนวน 11 เรื่อง ที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์สาขาดนตรีประกอบยอดเยี่ยม (Best Original Score Award) ระหว่างปีพุทธศักราช 2553-2565
3. ธีมดนตรี (Theme Music) หมายถึง ทำนองหลักหนึ่งทำนองที่ถูกนำไปพัฒนาในหลายรูปแบบและลีลาที่ต่างกันเพื่อใช้เล่าเรื่องราว เร้าอารมณ์ สร้างบรรยากาศ และเป็นตัวแทนของตัวละคร
4. บันไดเสียง (Scale) หมายถึง โน้ต 7 ตัวที่เรียงกันตามลำดับจากระดับเสียงต่ำไปสูงหรือจากสูงไปต่ำ มีโครงสร้างระยะห่างระหว่างโน้ตตัวหนึ่งไปยังโน้ตอีกตัวหนึ่งเป็นขั้นคู่ที่แน่นอนสำหรับบันไดเสียงในแต่ละชนิด
5. ลีลาของดนตรี (Style) หมายถึง วิธีทางการประพันธ์ของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบที่ใช้เทคนิคต่าง ๆ ซึ่งมีเอกลักษณ์เฉพาะตน
6. สัดส่วนทำนอง (Rhythmic) หมายถึง เสียงหลายเสียงที่นำมาเรียงร้อยติดต่อกันพร้อมกันกับจังหวะจนกลายเป็นหนึ่งเดียว
7. เสียงประสาน (Harmony) หมายถึง การนำโน้ตหลายตัวที่รวมกันเป็นคอร์ดมาเล่นประสานพร้อมกัน
8. สีสันของดนตรี (Tone Color) หมายถึง คุณลักษณะของเสียงซึ่งทำให้เครื่องดนตรีแต่ละชนิดมีความแตกต่างกัน

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง แนวคิดและกระบวนการสร้างดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ผลสัมฤทธิ์ของการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งหมด (Review Literature) และการประมวลเอกสารต่าง ๆ จากหนังสือ ตำรา วารสารที่มีแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มีหัวข้อและประเด็นในการวิเคราะห์ ดังนี้

1. ดนตรีประกอบภาพยนตร์
  - 1.1 ความหมายของดนตรีประกอบภาพยนตร์
  - 1.2 วิวัฒนาการของดนตรีประกอบภาพยนตร์
  - 1.3 ลักษณะของดนตรีประกอบภาพยนตร์
  - 1.4 ทฤษฎีดนตรีประกอบภาพยนตร์
2. กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์
  - 2.1 หลักการประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์
  - 2.2 ขั้นตอนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์
3. ดนตรีประกอบในภาพยนตร์
  - 3.1 ความเป็นมาของดนตรีประกอบในภาพยนตร์
  - 3.2 ความสำคัญของดนตรีประกอบในภาพยนตร์
  - 3.3 บทบาทของดนตรีประกอบในภาพยนตร์
4. รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์
  - 4.1 ความเป็นมาของรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์
  - 4.2 หลักเกณฑ์การพิจารณาให้รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทย
  - 5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ไทย

## 1. ดนตรีประกอบภาพยนตร์

### 1.1 ความหมายของดนตรีประกอบภาพยนตร์

นับตั้งแต่วงการภาพยนตร์ได้เกิดการปฏิวัติและพลิกโฉมครั้งใหญ่โดยเปลี่ยนผ่านจากยุคภาพยนตร์เงียบสู่ภาพยนตร์เสียงในฟิล์ม เสียงในภาพยนตร์จึงมีบทบาทและอิทธิพลอย่างมากต่อภาพ และเมื่อเสียงได้ถูกร้อยเรียงจนกลายเป็นดนตรี สื่อทุกประเภทบนโลกใบนี้ที่มีภาพจึงล้วนแล้วแต่มีการใช้ดนตรีประกอบ รวมถึงภาพยนตร์ที่มีการใช้ดนตรีประกอบภาพยนตร์เพื่อสร้างความบันเทิง ความรู้สึก อารมณ์ บรรยากาศ สีสนับให้กับภาพ และมีตีใหม่ให้ดูนอกเหนือจากความเป็นจริง ทั้งยังเชื่อมฉากกับตอนเหมือนสะพานที่เชื่อมเหตุการณ์และความสัมพันธ์ระหว่างเรื่องราวและฉากในภาพยนตร์ให้เป็นไปในทิศทางที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการ ทั้งยังใช้แทนเสียงประกอบโดยให้ผลลัพธ์ทางภาพและอารมณ์ที่แตกต่างกันออกไป สืบเนื่องจากการใช้เสียงประกอบภาพจะให้ความรู้สึกเสมือนจริง ส่วนการใช้เสียงดนตรีประกอบภาพยนตร์จะทำให้ภาพดูเป็นเรื่องที่เหนือธรรมชาติโดยไม่อิงหลักของความเป็นจริง (บรรจง โกศลวัฒน์ อ้างถึงใน พจี บำรุงสุข, 2563)

และถึงแม้ว่าดนตรีประกอบจะทำให้สิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ต่างจากสิ่งที่เคยพบเห็นในชีวิตประจำวันของมนุษย์ ทว่าดนตรีในภาพยนตร์ได้หยิบยื่นและส่งเสริมประสบการณ์ให้ผู้ชมสามารถมองเห็นได้ด้วยใบหูทั้งสองข้างกลับทำให้จินตนาการของผู้ชมชัดเจนมากยิ่งขึ้น (วิภาวี บุรพาเดชะ, 2557)

พลังอำนาจของดนตรีประกอบที่ปรากฏในจอภาพยนตร์ไม่ใช่เพียงค้นหาและกระชับความคิดภายในของตัวละครเท่านั้น หากแต่ยังมีผลต่อฉากด้วยการปกคลุมความสยดสยอง ความยิ่งใหญ่ ความรื่นเริง ความทุกข์ยาก ทั้งยังกำหนดอัตราการเคลื่อนที่ของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ให้ถูกขับเคลื่อนด้วยความเร็วหรือช้า รวมถึงยกระดับให้บทสนทนาธรรมดาเข้าไปอยู่ในขอบเขตของกวีนิพนธ์ โดยหน้าที่ที่สำคัญที่สุดของดนตรีประกอบภาพยนตร์คือการสื่อสารระหว่างหน้าจอกับผู้ชมที่เอื้อมมือออกไปหาให้ถูกครอบคลุมและห่อหุ้มไว้ภายใต้ประสบการณ์เดียวกัน (Bernard Herrmann as cited in Steven Saltzman, 2005)

จึงสรุปได้ว่า “ดนตรีประกอบภาพยนตร์” หมายถึง ดนตรีที่ใช้ประกอบภาพยนตร์เพื่อสร้างความบันเทิง ความรู้สึก อารมณ์ บรรยากาศ สีสนับให้กับภาพ และมีตีใหม่ให้ดูเหนือจริง เชื่อมฉากกับตอนให้มีเหตุการณ์และความสัมพันธ์เป็นไปในทิศทางที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการ กระชับความคิดภายในของตัวละคร ปกคลุมฉาก กำหนดอัตราการเคลื่อนที่ สื่อสารระหว่างสิ่งที่ปรากฏบนหน้าจอกับผู้ชม สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ ดนตรีประกอบ (Film Score) และ เพลงประกอบ (Song)

## 1.2 วิวัฒนาการของดนตรีประกอบภาพยนตร์

จุดกำเนิดของดนตรีประกอบที่ใช้สำหรับการแสดง ละคร และภาพยนตร์ ล้วนแล้วแต่มีที่มาจากการแสดงอุปรากรหรือโอเปรา (Opera) ที่ประกอบด้วยการร้อง เสียงดนตรีประกอบการแสดง นักแสดง และฉากซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจลักษณะของโอเปราและนำไปสู่ความซาบซึ้งได้ (ณรุทธ์ สุทธจิตต์, 2548)

ไลต์โมทีฟ (Leitmotif) คือหนึ่งในลักษณะสำคัญของโอเปราที่ปรากฏในการแสดง บางเรื่องและผู้ประพันธ์จะมีการสร้างแนวทำนองต่าง ๆ แทนตัวละครแต่ละตัว หรือแทนเหตุการณ์สภาพการณ์ โดยที่แนวทำนองเหล่านี้จะปรากฏอยู่ตลอดเวลาในการแสดงโอเปราเพื่อแทนตัวละครหรือเหตุการณ์นั้น ๆ (ณรุทธ์ สุทธจิตต์, 2548) เช่นเดียวกับดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่ช่วยในการเล่าเรื่องและสร้างบรรยากาศจนบางครั้งได้เปรียบเสมือนกับเป็นตัวละครที่บอกความรู้สึกให้ผู้ชมได้รับรู้

วิวัฒนาการของดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่ก้าวกระโดดตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันมีจุดกำเนิดที่เรียบง่ายและกลายเป็นความพิเศษที่หายากในปัจจุบัน เพราะนับตั้งแต่ภาพยนตร์ถือกำเนิดขึ้นมาในฐานะของประดิษฐ์กรรมที่พัฒนาจนกลายเป็นงานมหรรศจรรย์งานสื่อสารมวลชน งานศิลปะชั้นสูงที่ใหญ่โตและทรงอิทธิพลมากที่สุด ภาพยนตร์ในยุคแรกกลับไม่ได้มีเสียงภายในตัวเอง หากแต่สิ่งที่เกิดขึ้นเหมือนกับคนพิการที่เกิดมาเป็นใบ้กลับไม่ได้ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์ในสมัยนั้นมองว่านั่นคือความบกพร่อง ทั้งยังไม่มีใครเรียกภาพยนตร์ที่ไม่มีเสียงว่าภาพยนตร์ใบ้หรือภาพยนตร์เงียบ จนกระทั่งภาพยนตร์ได้เกิดการพัฒนามีเสียงภายในตัวเอง ผู้ชมภาพยนตร์จึงได้พากันเรียกภาพยนตร์ยุคบุกเบิกในอดีตว่า “ภาพยนตร์เงียบ” (โดม สุขวงศ์, 2555)

หากย้อนกลับไปในยุคสมัยภาพยนตร์เงียบ การใช้ดนตรีเพื่อประกอบภาพยนตร์ครั้งแรกปรากฏขึ้นในการทดลองฉายภาพยนตร์ของพี่น้องลูมิเอร์ (The Lumière Brothers) ที่ประเทศฝรั่งเศสในปี ค.ศ. 1895 ครั้งนั้นเป็นการดีดเปียโนเพื่อประกอบภาพยนตร์ โดยที่การแสดงดนตรีประกอบภาพยนตร์มักเป็นไปอย่างตามมีตามเกิดและตามความต้องการของผู้จัดฉายภาพยนตร์แต่ละคนที่จะให้ความสำคัญกับการจัดหานักดนตรีและเครื่องดนตรีมาเล่นประกอบภาพยนตร์ที่ตัวเองจัดฉากมาน้อยเพียงใด การฉายภาพยนตร์ควบคู่กับดนตรีประกอบจึงขึ้นอยู่กับความพอใจส่วนตัวของผู้จัดฉายภาพยนตร์ (อติภาพ ภัทรเดชไพศาล, 2555) เช่นเดียวกับโรงภาพยนตร์ไทยในยุคภาพยนตร์เงียบที่ผู้จัดฉายว่าจ้างวงดนตรีเล่นสดประกอบการฉายภาพยนตร์เพื่อเพิ่มรสชาติก่อนจะมีการสร้างดนตรีประกอบ (Soundtrack) เพื่อใช้สำหรับการประกอบภาพยนตร์เสียงในฟิล์ม (ศิริพันธ์ เจริญรัต อ่างถึงใน วิทวัส พลช่วย และ เอกราช เจริญนิติย์, 2563)



หลังจากที่ภาพยนตร์เงียบได้มอบความบันเทิงให้แก่ผู้ชมมาเป็นเวลายาวนานเกือบ 4 ทศวรรษด้วยกัน ในปี พ.ศ. 2470 ภาพยนตร์เสียงจึงได้ถือกำเนิดขึ้นมา โดยผู้ชมจึงได้พากันเรียก ภาพยนตร์ชนิดใหม่นี้ว่า ภาพยนตร์เสียงในฟิล์ม (Sound on Film) หรือ หนังพูดได้ (Talkie) ภาพยนตร์เสียงเรื่องแรกของโลกคือภาพยนตร์แนวดนตรีอย่าง “The Jazz Singer” ที่อำนวยการสร้างโดยฮอลลีวูด (จุฑาทิพย์ โคตรประทุม, 2559) ส่วนในประเทศไทยนั้น ภาพยนตร์เรื่อง “หลงทาง” เป็นภาพยนตร์เสียงยาวเรื่องแรกในประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์ไทยที่เขียนบทและกำกับการแสดงโดยขุนวิจิตรมาตรา โดยหลังจากภาพยนตร์เสียงได้รับความนิยมอย่างมาก ความนิยมและความสนใจของผู้ชมต่อภาพยนตร์เงียบจึงเสื่อมลงตามกาลเวลา ด้วยเหตุนี้จึงทำให้โรงภาพยนตร์ที่ฉายภาพยนตร์เงียบของต่างประเทศถูกวิพากษ์ให้เป็นโอกาสด้วยการด้วยการจัดหาผู้บรรยายในขณะที่ภาพยนตร์ฉาย ซึ่งวิธีนี้กลายเป็นได้รับความนิยมเช่นเดียวกัน (จุฑาทิพย์ โคตรประทุม, 2559)

จึงสรุปได้ว่า ดนตรีประกอบภาพยนตร์มีรากมาจากหนึ่งในลักษณะสำคัญของการแสดงอุปรากรคือ ไลมโมทีฟ (Leitmotif) ที่ผู้ประพันธ์สร้างแนวทำนองต่าง ๆ เพื่อแทนตัวละคร เหตุการณ์ สภาพการณ์ โดยปรากฏในการแสดงโอเปร่าตลอดเวลา วิวัฒนาการของภาพยนตร์ที่เกิดขึ้นในอดีตเริ่มต้นด้วยการที่ไม่ได้มีเสียงในตัวเองคือภาพยนตร์เงียบ (Silent Film) ด้วยเหตุนี้จึงมีการใช้ดนตรีประกอบภาพยนตร์ด้วยการว่าจ้างวงดนตรีมาเล่นสดเพื่อเพิ่มรสชาติ อารมณ์ และความรู้สึก โดยหลักฐานชิ้นแรกของดนตรีประกอบที่ปรากฏคือการทดลองฉายภาพยนตร์ของสองพี่น้องลูมิแอร์ (The Lumière Brothers) ที่ประเทศฝรั่งเศส จนกระทั่งถึงยุคของภาพยนตร์เสียงในฟิล์ม (Sound on Film) คือ The Jazz Singer ของฮอลลีวูด การทำดนตรีประกอบ (Soundtrack) ของภาพยนตร์จึงได้ถือกำเนิดขึ้นมาและเข้ามาแทนที่ภาพยนตร์เงียบ

### 1.3 ลักษณะของดนตรีประกอบภาพยนตร์

ลักษณะของดนตรีประกอบภาพยนตร์ในยุคแรกเป็นเครื่องคึกคักที่เป็นแหล่งกำเนิดเสียงที่มีความดังซึ่งใช้เป็นพื้นฐานปรกติสำหรับการแสดงเบ็ดเตล็ดอื่น ๆ ได้แก่ ระบำ การเล่นเกม กายกรรม เป็นต้น โดยที่วงดนตรีที่ใช้สำหรับการบรรเลงประกอบมีหลายชนิดและหลายขนาด อาจจะเป็นทั้งวง หรือเป็นแค่นักดนตรีเดี่ยวที่เล่นเปียโน ออร์แกน ไวโอลิน เป็นต้น หรือแม้แต่เป็นดนตรีแห้ง ได้แก่ เครื่องเล่นจานเสียง ตูเปลงกลไก เป็นต้น (โดม สุขวงศ์, 2555)

การแบ่งประเภทของดนตรีในภาพยนตร์ตามหลักสากลจะแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ ดังนี้ (ศิริพันธ์ เจริญรัต อ่างถึงใน วิทวัส พลช่วย และ เอกราช เจริญนิตย์, 2563)

1. ดนตรีประกอบ หรือ สกอร์ (Score) คือ ดนตรีที่เล่นเป็นพื้นหลังเพื่อเพิ่มความสนุกสนานให้ภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์ที่มีความน่ากลัว สกอร์ออกแนวน่ากลัว เป็นต้น สามารถแบ่งเป็น 2 ชนิดย่อย ๆ ดังนี้

1.1 Original Film Score คือ ดนตรีที่ประพันธ์ขึ้นเพื่อใช้กับภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ โดยเฉพาะ

1.2 Film Score คือ ดนตรีที่มีอยู่แล้วและถูกนำมาใช้กับภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ

2. ซาวด์แทร็ก (Soundtrack) คือ เสียงทุกอย่างที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็นเสียงดนตรี เสียงเพลง เสียงพูด เสียงประกอบ สามารถแบ่งออกเป็น 2 ชนิดย่อย ๆ ดังนี้

2.1 Original Soundtrack (OST.) คือ เพลงที่แต่งขึ้นมาเพื่อภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ โดยเฉพาะ

2.2 Soundtrack คือ เพลงหรือดนตรีที่มีอยู่แล้วและได้ถูกนำมาแทรกอยู่ในภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ

ภาพยนตร์ในปัจจุบันได้รับการพัฒนาทางด้านเสียงอย่างก้าวกระโดด ไม่ว่าจะเป็นเสียงพูดของผู้แสดง (Dialog) เสียงบรรยาย (Narration) เสียงดนตรี (Music) และเสียงประกอบ (Sound Effect) ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ภาพยนตร์สามารถแสดงเรื่องราวต่าง ๆ ให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจได้กว้างและลึกซึ้งมากขึ้น (พฤทธิ ศุภเศรษฐศิริ และคณะ, 2555)

ประเภทของเสียงที่ปรากฏในภาพยนตร์แบ่งออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ ดังนี้ (อนงค์ นานู รัศมีเวียงชัย, 2547)

1.1 เสียงพูด (Speech) คือ เสียงพูดของบุคคล แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1.1.1 เสียงสนทนา (Dialogue) คือ บทสนทนายระหว่างตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์ที่หน้าที่หลักเพื่อเล่าเรื่องราว บอกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ให้ข้อมูล แสดงความคิดเห็น แสดงจุดยืนของตัวละคร บอกบุคลิกนิสัยใจคอ รวมถึงทัศนคติของคนพูด

1.1.2 เสียงบรรยาย (Narration) คือ เสียงพูดที่เกิดจากผู้บรรยายซึ่งไม่ได้ปรากฏตัวในภาพยนตร์ ทำหน้าที่มอบคำบรรยายประกอบภาพและให้ข้อมูลเพิ่มเติมแก่ผู้ชม บอกเล่าเรื่องราวของตัวละคร เข้าใจถึงความถึงเหตุการณ์ก่อนหน้านั้นในภาพยนตร์ สรุปประเด็นสำคัญ โดยเสียงบรรยายอาจหมายถึงเสียงจากความคิดภายในของตัวละคร (Voice Over) เช่นกัน

1.2 เสียงประกอบ (Sound Effect) คือ เสียงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากการเคลื่อนไหวในภาพยนตร์ โดยมีแหล่งกำเนิดจากในภาพเพื่อให้รู้สึกถึงความสมจริง แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1.2.1 เสียงประกอบในฉาก (Local Sound) คือ เสียงที่มีแหล่งกำเนิดปรากฏในฉาก ได้แก่ เสียงซักโครก เสียงซ็อนส์อม เสียงของหล่น เป็นต้น

1.2.2 เสียงประกอบนอกฉาก (Ambient Sound) คือ เสียงบรรยากาศรายรอบที่เกิดขึ้นนอกฉาก ได้แก่ เสียงสัตว์ เสียงการจราจรบนท้องถนน เสียงใบไม้ เป็นต้น

1.2.3 เสียงประดิษฐ์ คือ เสียงของสิ่งที่ไม่ได้มีอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง เช่น เสียงของมนุษย์ต่างดาว เสียงโทมแมชชีน เสียงปืนเลเซอร์ โดยเสียงประดิษฐ์อาจหมายถึงเสียงที่มีอยู่จริงแต่ถูกปรุงแต่งให้โดดเด่นและเป็นที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น ได้แก่ เสียงต๋อย เสียงหัวใจเต้นรัว เสียงกระดูกหัก เป็นต้น

1.3 เสียงดนตรี (Music) คือ เสียงดนตรีที่เกิดจากการเรียบเรียงของผู้ประพันธ์ ดนตรีประกอบภาพยนตร์ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1.3.1 เสียงดนตรีในฉาก (Local Music) เป็นเสียงของเครื่องดนตรีที่ได้มีแหล่งกำเนิดเสียงปรากฏอยู่ในภาพ ได้แก่ เสียงดนตรีจากเครื่องดนตรี เสียงดนตรีจากโทรทัศน์ เสียงดนตรีจากเครื่องเล่นแผ่นเสียง เป็นต้น

1.3.2 เสียงดนตรีที่อยู่นอกฉาก (Background Music) เป็นเสียงดนตรีที่ไม่ได้ปรากฏแหล่งกำเนิดและแหล่งที่มาของเสียงที่อยู่ในภาพยนตร์ หากแต่ทำหน้าที่ช่วยส่งเสริมบรรยากาศและอารมณ์ของเรื่องราวหรือเหตุการณ์ภายในฉาก ได้แก่ สกอร์ ซาวด์แทร็ก เป็นต้น

จึงสรุปได้ว่า ในยุคแรกที่ภาพยนตร์เงียบมีการใช้ดนตรีประกอบเพื่อเพิ่มอารมณ์และความคึกคักให้ผู้ชม ทางผู้จัดฉายจะว่าจ้างนักดนตรีที่มีทั้งเล่นเดี่ยว เล่นเป็นวง และดนตรีแห่งที่ถูกบันทึกไว้แล้ว แต่เมื่อถึงยุคที่ภาพยนตร์มีเสียงในตัวเอง เสียงในภาพยนตร์ก็ได้เกิดการพัฒนาขึ้นแล้วจึงแบ่งประเภทเป็นเสียงพูดของผู้แสดง เสียงบรรยายของผู้บรรยายที่ไม่ปรากฏในภาพยนตร์ เสียงประกอบ และเสียงดนตรี โดยที่เสียงดนตรีได้แบ่งประเภทเป็น Film Score และ Soundtrack

#### 1.4 ทฤษฎีดนตรีประกอบภาพยนตร์

ทฤษฎีดนตรีประกอบภาพยนตร์ หมายถึง หลักการของการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่มีหลายส่วนที่สำคัญ โดยมีพื้นฐานมาจากทฤษฎีดนตรีตะวันตกที่มีองค์ประกอบของดนตรีเป็นส่วนสำคัญพื้นฐานที่ทำให้ดนตรีถูกประกอบจนกลายเป็นรูปเป็นร่าง (ณรุทธ์ สุทธจิตต์, 2548)

องค์ประกอบของดนตรีที่เป็นเรื่องของเสียงที่มารวมกันจนกลายเป็นบทเพลงโดยธรรมชาติ แบ่งออกเป็น 5 องค์ประกอบหลักด้วยกัน ดังนี้ (สธน วิจารณ์ตระกูล, 2559)

1. ทำนองเพลง (Melody) คือ เสียงสูง ๆ ต่ำ ๆ หลาย ๆ เสียงที่นำมาต่อกันเป็นระยะจากเสียงหนึ่งไปยังอีกเสียงหนึ่ง เรียกว่า ช่วงเสียง (Interval) ซึ่งมีอยู่ด้วยกันหลายชนิด ทำนองที่มนุษย์ได้ยินโดยปกติประกอบด้วยเสียง 7 เสียงเป็นหลักซึ่งสามารถปรับให้มีเสียงสูงหรือต่ำได้โดยใช้บันไดเสียง (Scale) ต่าง ๆ ซึ่งมีเครื่องหมายแปลงเสียงเป็นตัวกำหนด

2. จังหวะ (Rhythm) คือ การจัดระเบียบของตัวโน้ตที่ยาวและสั้น โดยผู้ประพันธ์จะเป็นคนกำหนดขึ้น โดยมีเครื่องหมายกำหนดจังหวะกำกับไว้ ได้แก่  $\frac{4}{4}$ ,  $\frac{3}{4}$ ,  $\frac{2}{4}$ ,  $\frac{6}{8}$  เป็นต้น โดยจังหวะต่าง ๆ สามารถบรรเลงช้าและเร็วได้ตามอักษรที่กำกับไว้ควบคู่กับโน้ตเพลงที่อยู่เหนือบรรทัด 5 เส้น ได้แก่ Largo (ช้า) Moderato (ปานกลาง) Presto (เร็ว) เป็นต้น

3. การประสานเสียง (Harmony) คือ การจัดเรียงโน้ตตามคอร์ด (Chord) กับเสียงต่าง ๆ เพื่อที่จะนำมาแยกให้หนักร้องและนักดนตรีที่บรรเลงเครื่องดนตรีแต่ละชนิดโดยขึ้นอยู่กับแนวเล่นของแต่ละคน

4. สีเสียง (Tone Color) คือ คุณสมบัติของเสียงในแต่ละเครื่องดนตรีที่นำมารวมกันเป็นบทเพลง

5. รูปแบบ (Form) คือ โครงสร้างหลักของดนตรีตามแบบแผนที่ยึดเป็นหลักการประพันธ์เพลง โดยมีฟอร์มขนาดใหญ่ ได้แก่ เพลงประเภทซิมโฟนี เป็นต้น และฟอร์มขนาดเล็ก ได้แก่ เพลงร่วมสมัย เป็นต้น

ลักษณะดนตรีในยุคปัจจุบันยังสอดคล้องกับลักษณะของดนตรีในศตวรรษที่ 20 ที่ผู้ประพันธ์ได้พยายามคิดค้นลักษณะใหม่ ๆ ดังนี้ (วิบูลย์ ตระกูลอุ้น, 2558)

1. แนวคิดระบบโทแนลิตีและเสียงประสาน ในยุคก่อน ผู้ประพันธ์มักใช้ระบบดนตรีที่อยู่บนพื้นฐานของบันไดเสียงเมเจอร์-ไมเนอร์โดยมีโน้ตทอนิกเป็นศูนย์กลาง ทว่าในยุคปัจจุบัน ผู้ประพันธ์ได้ละเลยความสำคัญของศูนย์กลางเสียงและวิธีการประสานเสียงตามแบบแผนดั้งเดิม การดำเนินเสียงประสานของดนตรีร่วมสมัยจึงไม่ได้อยู่ในกรอบของแบบแผนดั้งเดิม แต่เป็นการเพิ่มคอร์ดที่มีความหลากหลายและมีจำนวนเยอะขึ้นมากกว่าใช้คอร์ดเพียงไม่กี่คอร์ดเหมือนยุคก่อน

2. รูปแบบจังหวะมีลักษณะที่ซับซ้อนร่วมสมัยมากขึ้น โดยผู้ประพันธ์บางคนได้รับอิทธิพลมาจากดนตรีตะวันออก บางคนได้รับมาจากดนตรีอินเดีย รูปแบบของจังหวะที่ธรรมชาติจึงได้เกิดการเปลี่ยนแปลงเป็นรูปแบบของจังหวะที่มีหลายอัตราและซ้อนกัน

3. ลักษณะของแนวทำนองในยุคก่อนมีความเรียบง่าย สมดุล สามารถคาดเดาถึงการดำเนินของดนตรีได้ที่มักเป็นลักษณะแคบ ทั้งยังมีความสมมาตรและจดจำได้ง่าย ผิดกับยุค

นี้ที่แตกต่างออกไปเนื่องจากผู้ประพันธ์ได้นำเทคนิคและวิธีการใหม่มาใช้กับแนวทำนอง ทั้งในด้านระดับเสียง จังหวะ ความยาว และแนวทำนองที่มีความกว้าง ไม่สมมาตรจนคาดเดาได้ยากหรืออาจคาดเดาไม่ได้เลย

4. สีสันของเสียงและพื้นผิวของดนตรี คำจำกัดความของเสียงในอดีตหมายถึงเสียงดนตรีเพียงอย่างเดียว ต่างจากปัจจุบันที่คำจำกัดความของเสียงหมายถึงเสียงอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นเสียงรบกวนหรืออาจหมายถึงเสียงเงียบ ผู้ประพันธ์ดนตรีร่วมสมัยได้พยายามค้นหาวิธีการใหม่สำหรับผลิตเสียงเนื่องจากผลงานบางชิ้นในยุคปัจจุบันได้ให้ความสำคัญกับขีดความสามารถของนักดนตรีและขีดความสามารถของเครื่องดนตรีแต่ละชิ้นที่สามารถผลิตเสียงให้เป็นไปตามความต้องการของผู้ประพันธ์ สีสันของเสียงจึงแปรผันตามการประสมวงร่วมสมัยที่กลายเป็นรูปแบบใหม่ที่ไม่เคยปรากฏในยุคก่อน รวมถึงพื้นผิวของเสียงที่เกี่ยวข้องกับเป็นผลพวงของกันและกัน การคิดค้นของผู้ประพันธ์จึงทำให้ทั้งสององค์ประกอบมีความโดดเด่นขึ้นมา

5. โครงสร้างและความยาวบทประพันธ์ร่วมสมัยไม่ได้อยู่ภายใต้อิทธิพลทางโครงสร้างหรือสังคีตลักษณ์แบบดั้งเดิม เนื่องจากแนวคิดและกรอบด้านสังคีตลักษณ์ของดนตรีร่วมสมัยมีความหลากหลาย ซับซ้อน และเป็นอิสระมากกว่าดนตรียุคก่อน สังคีตลักษณ์จึงไม่ได้เป็นตัวกำหนดทิศทางหรือกรอบของบทประพันธ์อีกต่อไป ในส่วนความยาวบทประพันธ์ไม่เหมือนยุคก่อนตรงที่บางบทเพลงในยุคปัจจุบันมีความสั้นกว่ายุคก่อน รวมถึงบางบทเพลงถูกกำหนดระยะเวลาการบรรเลงเป็นวินาทีแทนการใช้กรอบแนวคิดของห้องเพลง ประโยค หรือท่อนเพลง

จึงสรุปได้ว่า ทฤษฎีดนตรีประกอบภาพยนตร์ หมายถึง หลักการของการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่มีพื้นฐานจากทฤษฎีดนตรีตะวันตก ประกอบด้วยองค์ประกอบพื้นฐานสำคัญ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ ทำนองเพลง (Melody) จังหวะ (Rhythm) การประสานเสียง (Harmony) สีเสียง (Tone Color) รูปแบบ (Form)

## 2. กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์

### 2.1 หลักการประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์

หลักของการประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์แตกต่างจากหลักการประพันธ์ดนตรีทั่วไป มีทั้งหมด 6 ประการด้วยกัน ดังนี้ (Claudia Gorbman อ้างถึงใน อุทัย นิธิติกุลชัย, 2547)

1. ความล่องหน (Invisibility) คือ เสียงดนตรีประกอบที่เกิดขึ้นโดยเทคนิคอื่นซึ่งไม่ใช่เสียงดนตรีที่แสดงอยู่ในภาพ (Nondiegetic Music) จะต้องไม่ปรากฏต่อสายตาของผู้ชม เปรียบเสมือนเสียงที่ต้องได้ยินแต่ไม่ปรากฏแหล่งกำเนิดเสียง

2. ความไร้การได้ยิน (Inaudibility) คือ ดนตรีเปรียบเสมือนพายุที่ซบเซ่คลื่นและทำให้เรื่องดำเนินไป คอยรองรับบทสนทนาและภาพจากกล้องโดยไม่ให้ผู้ชมได้ยินโดยเจตนา

3. เครื่องแสดงอารมณ์ (Signifier of Emotion) คือ ดนตรีประกอบภาพยนตร์เป็นเครื่องแสดงอารมณ์ ช่วยกำหนดความรู้สึก เน้นย้ำการเล่าเรื่องที่ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอการเล่าเรื่องในตัวเอง

4. การกำหนดลำดับการเล่าเรื่อง (Narrative Cueing) คือ การกำหนดการเล่าเรื่องให้เป็นไปตามลำดับที่ต้องการโดยขึ้นอยู่กับดนตรีประกอบภาพยนตร์ แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

4.1 ลักษณะการอ้างอิง (Referential) หรือ ลักษณะการเล่าเรื่อง (Narrative) คือ ดนตรีช่วยกำหนดลำดับของเรื่องในลักษณะของการอ้างอิงและในลักษณะของการเล่าเรื่อง ได้แก่ บ่งชี้จุดนำสายตา สร้างฉาก สร้างตัวละคร เป็นต้น

4.2 ลักษณะของการแสดงนัยยะ (Connotative) คือ ดนตรีช่วยในการตีความและทำให้เห็นภาพของเหตุการณ์ที่กำลังปรากฏอยู่ในภาพยนตร์

5. ความต่อเนื่อง (Continuity) คือ ดนตรีมีหน้าที่สร้างความต่อเนื่อง ได้แก่ ในส่วนของรูปแบบ ในส่วนของจังหวะที่เหมาะสม ในช่วงเปลี่ยนฉาก เป็นต้น โดยเสมือนกับเป็นการเติมเต็มช่องว่างเหล่านั้น

6. ความเป็นเอกภาพ (Unity) คือ การที่ดนตรีบรรเลงซ้ำ ๆ ด้วยเครื่องดนตรีหลากหลายชนิดเพื่อช่วยให้โครงสร้างเกิดความเป็นเอกภาพในเชิงของรูปแบบและการเล่าเรื่อง

การประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์มีทั้งการแสดงสดและบันทึกเสียง มีทั้งที่เรียบเรียงขึ้นใหม่และเรียบเรียงจากแหล่งที่มีอยู่แล้ว มีทั้งที่ได้รับการปรับแต่งและร้อยเรียงอย่างพิถีพิถัน และผลิตขึ้นเองตามธรรมชาติด้วยการด้นสด (Kathryn Kalinak, 2013)

กระบวนการสร้างดนตรีประกอบในภาพยนตร์บางเรื่องมีการสร้างธีมที่เด่นชัด คำว่า ธีม (Theme) ในภาษาของภาพยนตร์มีความหมายโดยตรง หมายถึง ประเด็นเนื้อหาหลักของ ภาพยนตร์ที่สามารถอธิบายให้เห็นภาพรวมทั้งหมด

ทว่าในส่วนดนตรีประกอบภาพยนตร์ คำว่า ธีม ย่อมาจาก ธีมดนตรี (Theme Music) หมายถึง ทำนองดนตรีที่เป็นทำนองหลักหรือทำนองสำคัญของดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่นำไป พัฒนาในหลายรูปแบบและลีลาที่ต่างกันเพื่อใช้เล่าเรื่องราว ใช้อารมณ์ สร้างบรรยากาศ และเป็น ตัวแทนของตัวละคร อาจมีมากกว่า 1 ทำนองในแต่ละตอนหรือก่อน (ณัชชา พันธุ์เจริญ, 2564)

ทำนองหลักที่ผ่านการแปร (Theme and Variation) มักมีจำนวนครั้งเท่าใดก็ได้ ตามที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ต้องการ โดยการแปรในแต่ละครั้งมักนิยมสร้างให้มี ลักษณะพิเศษเฉพาะเพียงลักษณะเดียวด้วยการดัดแปลงโดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ทางดนตรี (ณัชชา พันธุ์เจริญ, 2563)

จึงสรุปได้ว่า หลักการในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์ขึ้นอยู่กับหลัก 6 ประการ สำคัญที่สอดคล้องกับบทบาทที่ดนตรีควรมีต่อภาพยนตร์ได้แก่ ความล่องหน ความไร้การได้ยิน เครื่องแสดงอารมณ์ การกำหนดลำดับการเล่าเรื่อง ความต่อเนื่อง ความเป็นเอกภาพ

## 2.2 กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์

กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์ขึ้นอยู่กับปัจจัยที่เกิดขึ้นในส่วนการผลิต โดยฝั่งฮอลลีวูดจะมีแบ่งสายการผลิตที่ขึ้นอยู่กับการตัดสินใจของระบบสตูดิโอขนาดใหญ่ ตรงกันข้ามกับฝั่งของบอลลีวูดที่สามารถผลิตดนตรีได้อย่างอิสระเสรี ทั้งนี้ทั้งนั้นเป็นการทำงานร่วมกัน ระหว่างผู้ผลิตดนตรีประกอบและผู้กำกับภาพยนตร์ (Kathryn Kalinak, 2013)

โดยที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์จะทำงานตามคำสั่งของผู้สร้างภาพยนตร์ที่มีความรู้ด้านดนตรีหรืออาจไม่มีความรู้ในศาสตร์นี้ ทั้งยังทำงานอยู่ในสภาพแวดล้อมที่สภาพ เศรษฐกิจหรือเทคโนโลยีมีข้อจำกัดไม่มาก ทำให้เกิดจินตนาการและผลลัพธ์ที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อ ภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ โดยเฉพาะ (James Wierzbicki, 2009)

คุณสมบัติที่สำคัญสำหรับการเป็นนักประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่ดีแบ่ง ออกเป็น 4 ประการ ดังนี้ (ศิริพันธ์ เจริญรัตน์, 2561)

1. ต้องเรียนรู้และเข้าใจเรื่องทฤษฎีดนตรี ทั้งยังสามารถเลือกเครื่องดนตรีเพื่อนำมาใช้ให้เหมาะสมกับเรื่องราวและอารมณ์ในภาพยนตร์ รวมถึงศึกษาและฟังเพลงทุกแนวในหลายประเทศ

2. เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่ใช้สำหรับการบันทึกเสียงและเรียบเรียงดนตรี รวมถึงวิธีการใช้คลังเสียงที่เป็นแหล่งรวมเสียงของเครื่องดนตรีทุกชนิด

3. สร้างทำนองของดนตรีประกอบภาพยนตร์ติดหูฟังไม่ต่างจากเพลงฮิตทั่วไป ถึงแม้ว่าการเรียบเรียงดนตรีอาจจะต่างจากเพลงทั่วไปเนื่องจากต้องทำให้ดนตรีประกอบเข้ากับเนื้อเรื่องและบรรยากาศของภาพยนตร์

4. เรียนรู้ประสบการณ์การทำงานจากผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบที่มีชื่อเสียงระดับโลก อาทิ จอห์น วิลเลียมส์ ฮันส์ ซิมเมอร์

โดยแหล่งที่ดนตรีประกอบปรากฏในภาพยนตร์สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 แหล่งด้วยกัน ดังนี้ (Ennio Morricone et al, 2013)

1. ภายใน (Internal) คือ การที่ดนตรีปรากฏอยู่ในฉากของภาพยนตร์และผู้ชมสามารถมองเห็นได้หรือสันนิษฐานได้ว่าเสียงที่ได้ยินเกิดจากเครื่องดนตรีชนิดใด

2. ภายนอก (External) คือ การที่ดนตรีปรากฏอยู่นอกฉากของภาพยนตร์โดยที่ผู้ชมไม่อาจทราบได้ถึงแหล่งที่มาที่แน่ชัด

3. กลาง (Mediated) คือ การที่ดนตรีเป็นสื่อกลางที่ช่วยระบุตัวละครและคอยเลียนแบบเสียงส่วนตัว

ขบวนการในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่ขึ้นอยู่กับผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบที่ต้องทำงานร่วมกันกับผู้อำนวยการสร้างและผู้กำกับแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้ (พงศธร โปษยานนท์, 2560a)

1. เสนอแนวความคิด (First Brief) คือ ขั้นตอนแรกของขบวนการในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่ผู้อำนวยการสร้างและผู้กำกับภาพยนตร์จะเป็นผู้เสนอแนวความคิดให้ผู้ประพันธ์ดนตรีหรืออาจจะเปิดโอกาสให้ผู้ประพันธ์เป็นคนนำเสนอแนวความคิด โดยสิ่งที่จะต้องคำนึงถึงเป็นพิเศษมีหลายอย่างด้วยกัน

2. กระดานสรุป (Mood Board) คือ การจัดเรียงกระดานหรือแผ่นงานที่สรุปแนวความคิดของการสร้างดนตรีประกอบเพื่อให้เห็นความต่อเนื่องและภาพรวมทั้งหมด

3. รูปแบบ (Template) คือ รูปแบบของการจัดเรียงคิวดนตรีที่ถูกวางขึ้นมาอย่างเป็นระเบียบเพื่อให้ง่ายต่อขั้นตอนของการบันทึกเสียงและการตัดต่อ

นอกจากนั้นยังมีขบวนการในการสร้างดนตรีประกอบอีก 2 ขั้นตอนสุดท้ายที่สำคัญเช่นกัน ดังนี้ (พงศธร โปษยานนท์, 2560b)



4. พุดคุย (Spotting Session) คือ การพุดคุยกับผู้กำกับภาพยนตร์เพื่อกำหนดว่า ช่วงไหนในภาพยนตร์ควรมีดนตรีประกอบในลักษณะแบบใด

5. คิวดนตรี (Cue Sheet) คือ ลำดับการใส่ดนตรีประกอบเข้าไปในภาพยนตร์ที่ทางผู้ประพันธ์ดนตรีจะเป็นคนเขียนลำดับขึ้นมาเพื่อให้สอดคล้องกับภาพที่ปรากฏไม่ว่าจะเป็นการ สลับมุมกล้อง เสียงพูด เสียงบรรยายจะต้องสอดคล้องสัมพันธ์กับดนตรีประกอบ เนื่องจากดนตรี ประกอบถูกสร้างขึ้นมาสืบย้อนภาพเคลื่อนไหวในภาพยนตร์ องค์ประกอบของดนตรีจึงต้อง เป็นไปในทิศทางเดียวกับองค์ประกอบของภาพ

โดยปัจจัยที่มีผลต่อการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์สามารถแบ่งออกเป็น 3 ปัจจัยหลัก ๆ ดังนี้ (เกษมสันต์ พรหมสุภา, 2539)

1. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบและผู้สร้างภาพยนตร์ คือ ผู้สร้างภาพยนตร์มักเลือกให้ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบที่รู้จักและเคยร่วมงานกัน ถึงแม้ว่าอำนาจในการตัดสินใจจะขึ้นอยู่กับผู้กำกับภาพยนตร์มากกว่าผู้สร้างภาพยนตร์ แต่ในส่วนของงบประมาณการผลิตขึ้นอยู่กับผู้สร้างภาพยนตร์ที่ออกทุนและคอยจัดสรร ผู้ประพันธ์ดนตรีหลายคนที่เป็นนักดนตรีอาชีพอยู่แล้วจึงมักจะสร้างผลงานดนตรีประกอบให้ผู้กำกับภาพยนตร์เฉพาะรายเพื่อส่งเสริม ประสิทธิภาพ พัฒนาศักยภาพ และความชำนาญจนสามารถผลิตชิ้นงานให้มีความหลากหลาย และสร้างชื่อเสียงเป็นของตัวเองจนสามารถสร้างผลงานดนตรีประกอบให้แก่บริษัทและผู้สร้าง ภาพยนตร์รายอื่น ๆ

2. รูปแบบและประเภทของภาพยนตร์ คือ ลักษณะของภาพยนตร์ที่ใช้กำหนด แนวของดนตรีประกอบให้มีความเหมาะสมและเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

3. งบประมาณการผลิต คือ งบประมาณในการผลิตดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่ ผู้สร้างภาพยนตร์เป็นคนจัดสรรงบประมาณให้ โดยงบประมาณการผลิตจะต่ำหรือสูงนั้น ล้วน แล้วแต่ขึ้นอยู่กับมุมมองเห็นความสำคัญของบทบาทของดนตรีประกอบภาพยนตร์

### 3. ดนตรีประกอบในภาพยนตร์

#### 3.1 ความเป็นมาของดนตรีประกอบในภาพยนตร์

ความเป็นมาของดนตรีประกอบในภาพยนตร์มีจุดเริ่มต้นหลังจากที่วงการภาพยนตร์ได้ถือกำเนิดขึ้นมา โดยภาพยนตร์เงียบ (Silent Film) ในยุคแรกมีการนำเครื่องดนตรีมาเล่นประกอบการฉายภาพยนตร์ โดยที่ผู้ชมบางคนชอบเสียงดังอีกทีก็ แต่ผู้ชมบางคนเกิดความรำคาญ จนกระทั่งวงการภาพยนตร์ได้เกิดการพัฒนาด้วยการใช้จานเสียง (Sound on Disc) ที่มีดนตรีแห่งที่ถึงแม้ว่าจะมีความยุ่งยากในการใช้งานแต่ก็ได้รับความนิยมพอสมควรจนถึงยุคที่ได้เกิดการปฏิวัติครั้งสำคัญด้วยการเปลี่ยนผ่านจากภาพยนตร์เงียบสู่ภาพยนตร์เสียง (สง่า กาญจนาคพันธุ์, 2541)

โดยในส่วนของประเทศไทยนั้น ในปี พ.ศ. 2475 ที่นักธุรกิจจากประเทศสิงคโปร์ได้นำอุปกรณ์การฉายและภาพยนตร์เสียงในฟิล์มเข้ามาฉายในกรุงเทพมหานครได้รับความสนใจอย่างมาก สองพี่น้องตระกูลวสุวัตคือ มานิต วสุวัต และ เภา วสุวัต ได้ศึกษาวิธีการทำภาพยนตร์เสียงในฟิล์มอย่างจริงจังจากบริษัทฟอกซ์ มิวส์ โทเน นิวส์ ซึ่งได้เข้ามาถ่ายทำภาพยนตร์ข่าวเสียง โดยได้รับความร่วมมือจากกองภาพยนตร์เผยแพร่ข่าวของกรมรถไฟหลวงที่หลวงกลการเจนจิต (เภา วสุวัต) ดูแลอยู่ ผู้บุกเบิกรายแรกในประเทศไทยคือพี่น้องตระกูลวสุวัตได้ศึกษากับลองทดลองถ่ายภาพยนตร์ตลกสั้นด้วยอุปกรณ์ที่นักธุรกิจจากสิงคโปร์ได้นำมาฉายในกรุงเทพมหานคร แล้วจึงนำภาพยนตร์ออกฉาย ณ โรงภาพยนตร์พัฒนากร เสียงชื่นชมล้นหลามทำให้พี่น้องตระกูลวสุวัตร่วมกันก่อตั้งบริษัทภาพยนตร์เสียงศรีกรุง รวมถึงโรงถ่ายภาพยนตร์ที่ได้รับการขนานนามในภายหลังว่าฮอลลีวูดเมืองไทย ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ภาพยนตร์เสียงที่ได้ทยอยถือกำเนิดขึ้นมาค่อย ๆ ไล่ให้ภาพยนตร์เงียบหายไปและหมดความนิยมลงตามกาลเวลาจวบจนถึงปัจจุบัน (สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม, 2563)

#### 3.2 ความสำคัญของดนตรีประกอบในภาพยนตร์

ดนตรีมีความสัมพันธ์กับภาพยนตร์มาตั้งแต่สมัยยุคภาพยนตร์เงียบ ดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่ดีจะต้องไม่รบกวนผู้ชม แต่จะต้องคอยทำหน้าที่สำคัญเพื่อขับกล่อมอารมณ์ให้ผู้ชมคล้อยตามอารมณ์ของภาพยนตร์ไปด้วย เนื่องจากดนตรีประกอบถือเป็นปัจจัยสำคัญที่นำมาประกอบกับภาพยนตร์ (ศิริชัย ศิริกายะ อ้างถึงใน เอกอมร เขียมศิริรักษ์, 2549)

บทบาทหลักของดนตรีที่มีผลต่อภาพยนตร์คือการเพิ่มเติมสุนทรียภาพให้ภาพยนตร์และช่วยให้กระบวนการสื่อสารของภาพยนตร์ประสบความสำเร็จ การที่ดนตรีเป็นงานศิลปะที่ไม่มีกฎเกณฑ์ที่ตายตัวแน่นอน การศึกษาเพื่อให้เกิดความรู้สึกและรู้กว้างในแง่แนวคิดทฤษฎีและวิธีการปฏิบัติต่าง ๆ จะทำให้ผู้ประพันธ์สามารถรังสรรค์งานดนตรีประกอบได้อย่างหลากหลายเหมาะสม แปลกใหม่ และน่าสนใจ (อุทัย นิรติกุลชัย, 2547)

โดยผลลัพธ์ที่ตามมาหลังจากผู้ชมได้ยินดนตรีประกอบในภาพยนตร์จะสามารถแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้ (Daniel Goldmark et al, 2007)

1. ความหมาย คือ การปรากฏตัวของดนตรีประกอบภาพยนตร์สามารถสร้างความหมายให้แก่ภาพยนตร์ที่ไม่ใช่แค่ส่วนของเนื้อหาของเนื้อหาเท่านั้น หากแต่ยังหมายถึงโครงสร้างสังคมและวิถีชีวิตที่เกิดขึ้นของผู้ชมในปัจจุบัน

2. ตัวแทน คือ การปรากฏตัวของดนตรีประกอบภาพยนตร์สามารถเป็นตัวแทนที่สำคัญต่อภาพยนตร์ ไม่ใช่เป็นเพียงแค่ตัวประกอบที่มีไว้ประดับเท่านั้น

3. ตัวตน คือ การปรากฏตัวของดนตรีประกอบภาพยนตร์สามารถแสดงความเป็นตัวตนของภาพยนตร์ให้ประจักษ์ต่อสายตาของผู้ชมโดยไม่ต้องอธิบาย

หลักการสำคัญของดนตรีประกอบที่ทำหน้าที่สำคัญภายในภาพยนตร์มี 5 ประการ ดังนี้ (Aron Copland อ้างถึงใน วิทยา วรมิตร, 2555)

1. ดนตรีสามารถสร้างสภาพของเวลาและสถานที่ได้น่าเชื่อถือกว่า
2. ดนตรีสามารถเน้นหรือให้ความละเอียดอ่อนลึกซึ้งทางจิตวิทยาความคิดของตัวละครหรือความหมายของสถานการณ์ที่ภาพไม่สามารถสื่อออกมาได้
3. ดนตรีสามารถสนับสนุนภาพยนตร์โดยการเป็นฉากหลังที่เป็นกลางได้
4. ดนตรีช่วยสร้างความรู้สึกของความต่อเนื่องและร้อยภาพของภาพยนตร์ให้เชื่อมโยงเป็นเนื้อเดียวกัน
5. ดนตรีช่วยเสริมการสร้างอารมณ์นักแสดงในฉากได้อย่างละเอียดแนบเนียน

จึงสรุปได้ว่า ดนตรีประกอบในภาพยนตร์มีความสำคัญตั้งแต่ยุคภาพยนตร์เงียบถึงยุคภาพยนตร์เสียง โดยถูกใช้ควบคู่กับภาพยนตร์ถึงปัจจุบันเพื่อเป็นเครื่องมือที่สร้างมิติและความหมายให้แก่ภาพ ทั้งยังมีบทบาทในการเพิ่มสุนทรีย์ภาพ ช่วยให้กระบวนการสื่อสารของภาพยนตร์ประสบความสำเร็จ คอยขับกล่อมอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดอารมณ์คล้อยตาม ผลลัพธ์ที่ตามมาหลังจากผู้ชมได้ยินดนตรีประกอบ ได้แก่ การสร้างความหมาย การเป็นตัวแทน การแสดงความเป็นตัวตน หลักการสำคัญของดนตรีประกอบ ได้แก่ สร้างสภาพของเวลาและสถานที่ให้ความละเอียดอ่อนลึกซึ้งทางจิตวิทยาความคิดของตัวละครหรือความหมายของสถานการณ์ที่ภาพไม่สามารถสื่อได้ เป็นฉากหลังให้ภาพยนตร์ สร้างความต่อเนื่องในภาพยนตร์ ร้อยภาพและความรู้สึกให้เชื่อมโยงเป็นเนื้อเดียวกัน เสริมการสร้างอารมณ์ของนักแสดงในฉาก

### 3.3 บทบาทของดนตรีประกอบในภาพยนตร์

ดนตรีประกอบมีบทบาทอยู่เกือบจะตลอดเวลาที่ปรากฏอยู่ในช่วงต่าง ๆ ของภาพยนตร์ เพราะการที่บางครั้งภาพยนตร์มีช่วงเงียบแสดงว่าผู้สร้างภาพยนตร์ตั้งใจที่จะไม่ให้ดนตรีประกอบเข้าไป ช่วงที่ดนตรีประกอบมีบทบาทสามารถแบ่งออกเป็น 5 ช่วง ดังนี้ (อุทัย นิรัตติกุลชัย, 2547)

1. เปิดฉาก (Introduction) คือ ช่วงเริ่มต้นที่ดนตรีช่วยในการชักนำอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม โดยที่ในบางครั้งอาจไม่จำเป็นต้องใช้เสียงดนตรีในช่วงเปิดฉากก็ได้ ซึ่งในส่วนเปิดฉากที่ใช้เสียงดนตรีประกอบมักไม่มีส่วนที่เป็นเนื้อหาของการแสดงเข้ามาเกี่ยวข้อง

2. ส่งเสริมเนื้อหาในด้านการแสดง (Support) คือ ช่วงที่ภาพยนตร์เปิดฉากไปเป็นที่เรียบร้อยแล้วและการดำเนินเรื่องต่อมาเป็นการแสดงที่อาจจะมีการบรรเลงดนตรีประกอบ ซึ่งการบรรเลงดนตรีประกอบเป็นพื้นหลังจะช่วยผลักดันให้การแสดงออกกระชาตียิ่งขึ้น ดนตรีในช่วงนี้มีความเข้มของเสียงไม่คงที่คือดังบ้างหรือเบาบ้างตามแต่เนื้อหาของการแสดงที่ปรากฏในจอภาพยนตร์

3. อธิบายเรื่อง (Dominate) คือ ดนตรีถูกนำมาใช้เพื่อเตรียมอารมณ์และช่วยอธิบายเรื่องเหมือนคำพูดโดยไม่ต้องอาศัยการอธิบายว่าตอนนี้ภาพยนตร์อยู่ในอารมณ์ใด ทั้งยังเชื่อมโยงความสนใจจากฉากหนึ่งอีกฉากหนึ่งเช่นกัน

4. เป็นดนตรีคั่น (Interlude) คือ ดนตรีถูกนำมาใช้เพื่อผ่อนคลายอารมณ์ผู้ชมโดยทำให้บรรยากาศของเรื่องดำเนินต่อไปสะดวกหรือขาดตอน

5. เป็นบทสรุป (Ending) คือ ดนตรีถูกนำมาใช้เพื่อสรุปเรื่องและจบลง

บทบาทของดนตรีประกอบภาพยนตร์คอยตอกย้ำว่าดนตรีเป็นส่วนสำคัญที่คอยทำให้ดนตรีสามารถเป็นพลังอันเหนียวแน่นในกระบวนการสร้างภาพยนตร์ ทั้งยังผูกให้ส่วนประกอบขึ้นเล็กขึ้นน้อยในภาพยนตร์เข้าหากันอย่างเป็นเหตุเป็นผล เนื่องจากดนตรีเป็นศิลปะที่ถอดจากความเป็นจริงมากที่สุดและสามารถเจาะลึกถึงจิตใจสำนึกได้มากที่สุด ดนตรีจึงดึงดูดอารมณ์ที่มีอยู่โดยตรงโดยไม่ต้องการคำอธิบายใด ๆ เพิ่มเติม (Tony Thomas, 1997)

บทบาทพื้นฐานอันสำคัญของดนตรีประกอบภาพยนตร์สามารถแบ่งออกเป็น 7 บทบาท ดังนี้ (Mark Evans, 1975)

1. ดนตรีประกอบสร้างความจริงจังหรือสร้างความผ่อนคลายให้แก่ระยะเวลาที่ดำเนินไปในแต่ละช่วงของภาพยนตร์

2. ดนตรีประกอบสะท้อนอารมณ์และบรรยากาศหลายชั้น

3. ดนตรีประกอบสะท้อนความคิดเห็นของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบและมิติใหม่

4. ดนตรีประกอบสร้างความขนานหรือสร้างการกระทำ
5. ดนตรีเป็นองค์ประกอบหรือเป็นเวลาหรือเป็นสถานที่ภายในภาพยนตร์
6. ดนตรีเป็นองค์ประกอบของความตลก
7. ดนตรีประกอบสร้างความเป็นหนึ่ง

การทำงานของดนตรีประกอบภาพยนตร์ส่งเสริมให้เนื้อหาและการแสดงมีมิติมากยิ่งขึ้น การที่ภาพยนตร์ไม่มีเสียงเหมือนกับหนังสือที่ไม่มีตัวอักษร เพราะเสียงของชีวิตจิตใจของภาพยนตร์ที่คอยสะท้อนอารมณ์ของแต่ละฉากที่มีความยากและซับซ้อนต่อการอธิบายออกมาเป็นคำพูดได้โดยง่าย เสียงดนตรีช่วยสร้างอารมณ์หลากหลายให้ผู้ชมเกิดการคล้อยตามได้ร่วมกัน (Filmlifestyle, 2022)

ดนตรีประกอบภาพยนตร์สามารถเป็นเครื่องแสดงความหมายทางอารมณ์โดยใช้ดนตรีเป็นตัวกลางในการสื่อสาร ดังนี้ (David Sonnenschein อ้างถึงใน วิทยา วรมิตร, 2555)

ตาราง 2 การใช้ดนตรีเพื่อแสดงความหมายทางอารมณ์

อารมณ์ (Emotion)	ลักษณะของดนตรี (Expression)
ความเศร้าใจ (Sorrow)	ทำนองช้า ๆ เนือย ๆ ใช้ดนตรีแบบโทนอล ใช้การประสานเสียงแบบกระด้าง
ความสุข (Happiness)	ทำนองเคลื่อนไหวเร็ว ร่าเริง ใช้สีสันของเสียงแบบอุ่น ใช้การประสานเสียงแบบกลมกล่อม
ความพอใจ (Contentment)	ทำนองสงบเรียบและดำเนินสม่ำเสมอแบบมีความสุข
ความสำนึกผิด (Repentance)	ทำนองเศร้าและสับสน โดยรวมเป็นองค์ประกอบของความเศร้าใจ
เต็มไปด้วยความหวัง (Hopefulness)	ทำนองรื่นเริงและภูมิใจ
ความหวาดกลัว (Fear)	การเคลื่อนที่ลงที่มีลักษณะของความสับสน ใช้เสียงต่ำเป็นหลัก
อารมณ์ดี (Laughter)	การใช้เสียงเหียวแห้งและถูกยึดให้ยาว
อารมณ์ผันแปร (Fickleness)	อารมณ์กลัวสลับกับเต็มไปด้วยความหวัง
ความขี้อาย (Timidity)	อารมณ์กลัวและกระสับกระส่ายมากขึ้น
ความรัก (Love)	ทำนองนุ่มนวล น่ารัก ประสานเสียงแบบกลมกล่อม การเคลื่อนที่กว้าง
ความเกลียด (Hate)	ทำนองหยาบ ประสานเสียงกระด้าง
ความอิจฉาริษยา (Envy)	การใช้เสียงคำราม นำรำคาญ

ตาราง 2 (ต่อ)

อารมณ์ (Emotion)	ลักษณะของดนตรี (Expression)
ความเมตตา (Compassion)	ทำนองนุ่มนวล ราบเรียบ เศร้า การเคลื่อนที่ช้า ใช้เสียงเบสซ้ำกัน
ความหึงหวง (Jealousy)	การเคลื่อนไหวที่ซ้ำสลับเร็ว เริ่มจากเบาไปดัง เสียงดู
ความโกรธแค้น (Wrath)	การเคลื่อนไหวที่เร็ว การใช้อารมณ์เกลียดร่วมกับโน้ตที่วิ่งสลับกับเสียงต่ำ การใช้เสียงแหลมที่กระด้าง
ความสุภาพ (Modesty)	ทำนองช้า หยุดเร็วและสั้น
ความหาญ (Daring)	ทำนองเร่งรีบและทำทาย
ความไร้เดียงสา (Innocence)	การใช้เสียงเรียบง่าย
ความกระสับกระส่าย (Impatience)	การเคลื่อนไหวที่เปลี่ยนบันไดเสียงรวดเร็วและนำรัวคาญ

ที่มา: วิทยา วรมิตร. (2555). ดนตรีประกอบภาพยนตร์ไทยระหว่างปี พ.ศ. 2542-2552. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์). มหาวิทยาลัยมหิดล, นครปฐม.

การเรียบเรียงเครื่องดนตรีสามารถเป็นเครื่องแสดงความหมายทางอารมณ์โดยใช้ดนตรีเป็นตัวกลางในการสื่อสารได้เช่นกันเดียวกัน ดังนี้ (Alan Belkin อ้างถึงใน ธีรเดช แพร์คุณธรรม, 2556)

ตาราง 3 การเรียบเรียงเครื่องดนตรีเพื่อแสดงความหมายทางอารมณ์

อารมณ์ (Emotion)	ลักษณะของการเรียบเรียงเครื่องดนตรี (Orchestration)	เครื่องดนตรี (Instruments)
ความสดใส (Luminous)	ดนตรีนุ่มนวล	เครื่องสาย เครื่องลมทองเหลือง (กลางถึงสูง) เครื่องกระทบชนิดเหล็ก (สูง) เครื่องประกอบจังหวะ
ความลึกลับ (Mysterious)	ดนตรีนุ่มนวลและกังวาน ไม่ชัดเจน	เครื่องสาย

ตาราง 3 (ต่อ)

อารมณ์ (Emotion)	ลักษณะของการเรียบเรียงเครื่องดนตรี (Orchestration)	เครื่องดนตรี (Instruments)
ภัยอันตราย (Menacing)	ดนตรีแน่นชัด แสดงถึงสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้น	กลอง (ต่ำ) เครื่องสาย (ต่ำ) เครื่องลมไม้ (ต่ำ) เครื่องลมทองเหลือง
สยองขวัญ (Terrifying)	ดนตรีแหลมสูงคล้ายเสียงกรี๊ดร้อง เกรี้ยวกราด	เครื่องลมไม้ เครื่องลมทองเหลือง เครื่องประกอบจังหวะ (สูง)
ความรุ่งโรจน์ (Brilliant)	ดนตรีอาศัยทักษะความสามารถสูงและ ความเร็วของนักดนตรี	เครื่องลมทองเหลือง (สูง) เครื่องลมไม้ เครื่องสาย
ความสง่างาม (Splendid)	ดนตรีมีหลายชั้นเพื่อแสดงความยิ่งใหญ่	เครื่องลมทองเหลือง (กลาง) เครื่องสาย (สูง)
ความเร้าใจ (Dramatic)	ดนตรีมีช่วงเสียงต่างกันมาก บรรเลงสลับกัน	
ความสลด (Funereal)	ดนตรีหนักแน่น	เครื่องลมทองเหลือง (ต่ำ) เครื่องลมไม้ (ต่ำ) เครื่องประกอบจังหวะ
ความซุกซน (Playful)	ดนตรีใช้ตัวหยุดเยอะ ตลก	เครื่องลมไม้ เครื่องลมทองเหลือง
ความเศร้า (Sad)	ดนตรีบรรเลงเดี่ยว	เครื่องสาย (ต่ำ) เครื่องลมไม้ (ต่ำ)

ที่มา: ชีวเดช แพร์คุณธรรม. (2556). การวิเคราะห์ดนตรีประกอบภาพยนตร์: กรณีศึกษาภาพยนตร์เรื่อง "ปืนใหญ่จอมสลัด" ประพันธ์โดยชาติชาย พงษ์ประภาพันธ์. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

การทำงานของดนตรีประกอบภาพยนตร์แบ่งได้เป็น 4 ลักษณะ ดังนี้ (Olajide Paris, 2018)

1. ดนตรีประกอบภาพยนตร์ช่วยสื่อสารสิ่งที่ตัวละครไม่ได้พูด โดยเป็นทั้งตัวแทนที่สามารถสื่อได้ถึงสภาพจิตใจ การดิ้นรน สะท้อนความคิดของตัวละครหลักภายในภาพยนตร์ ยกตัวอย่างเช่นภาพยนตร์บางเรื่องใช้เครื่องดนตรีประเภทเครื่องสายที่ไม่สอดคล้องเพื่อย้ำเตือนให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงความขัดแย้งกันภายในภาพยนตร์

2. ดนตรีประกอบภาพยนตร์ช่วยบ่งบอกอารมณ์ ไม่ว่าจะเป็นอารมณ์รัก เศร้า เหงา โกรธ จนบางทีกลายเป็นเอกลักษณ์และภาพจำของภาพยนตร์เรื่องนั้นไปโดยปริยาย

3. ดนตรีประกอบภาพยนตร์ช่วยบอกเหตุการณ์ล่วงหน้าที่กำลังจะเกิดขึ้น รวมถึงวางสังหรณ์ที่สามารถสื่อสารให้ผู้ชมรับรู้ตั้งแต่ช่วงแรกเพื่อนำไปสู่บทสรุปในช่วงสุดท้าย

4. ดนตรีประกอบภาพยนตร์ช่วยบอกว่าโลกของตัวละครในภาพยนตร์เป็นอย่างไร ทั้งยังให้ความรู้สึกเกี่ยวกับเวลาและพื้นที่ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของโลกภาพยนตร์ รวมถึงสุนทรียภาพทางดนตรีที่คอยสนับสนุนสุนทรียภาพของภาพยนตร์ร่วมกัน

นอกจากนั้น การเรียบเรียงเสียงดนตรียังคงมีความสัมพันธ์กับความเจ็บมาตั้งแต่ในอดีต ไม่ว่าจะเป็นทางฝั่งตะวันตกที่นักประพันธ์ละครร้อง (Sung Drama) ค้นพบหนทางที่จะผนวกเสียงดนตรีเข้ากับความเจ็บจนกลายเป็นรูปแบบของดนตรีที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวทางฝั่งแอฟริกาที่มีการคิดค้นจังหวะที่ซับซ้อนจากความเจ็บระหว่างนิ้ว หรือแม้แต่ทางฝั่งดนตรีจีนโบราณที่มีมุมมองเกี่ยวกับการหายไปอย่างสมบูรณ์ของความเจ็บไม่มีอยู่จริง เนื่องจากความเจ็บมักถูกแทนที่ด้วยเสียงธรรมชาติเสมอ โดยความเจ็บได้สร้างความรู้สึกของการคาดเดาและเพิ่มความตื่นเต้นในการรอคอยอย่างคาดหวัง (ณรงค์ ปรางค์เจริญ, 2566)



#### 4. รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์

##### 4.1 ความเป็นมาของรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์

การจัดการประกวดรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ เป็นนโยบายหนึ่งของรัฐบาลที่ได้ให้การสนับสนุนวงการอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย โดยวัตถุประสงค์ที่คณะกรรมการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยกับสมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติได้ร่วมกันจัดงานนี้เพื่อเสริมสร้างกำลังใจให้บุคลากรในวงการภาพยนตร์ไทยเพื่อการพัฒนาการสร้างภาพยนตร์ไทยให้ได้มาตรฐานและมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น ทั้งยังยกระดับภาพยนตร์ไทยให้เป็นที่ยอมรับในระดับสากล (สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ อ้างถึงใน พรวัน แพทยานนท์, 2556)

นอกจากการมอบรางวัลจะเป็นการมอบขวัญกำลังใจให้แก่ผู้ชนะรางวัลแล้ว รางวัลยังได้ถือว่เป็นเครื่องที่คอยการันตีคุณภาพของผู้ชนะรางวัล โดยในส่วนของ การมอบให้แก่ผู้สร้างภาพยนตร์นี้ “รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์” ถือได้เป็นเวทีที่มีความเก่าแก่ มีเกียรติยศ และมีความน่าเชื่อถือจนได้รับการขนานนามว่าเป็นรางวัล “ออสการ์เมืองไทย” (ข่าวเด่นวันนี้, 2562)

สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ (สสภช) ใช้ชื่อภาษาอังกฤษว่า The National Federation of Motion Pictures and Contents Associations (MPC) เดิมชื่อ สมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ ถูกจัดตั้งในปีพุทธศักราช 2534 เพื่อแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในแต่ละสาขาอาชีพที่กระจัดกระจายอยู่ในวงการอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ด้วยเหตุนี้จึงมีการรวมกลุ่มระหว่างบุคคลในวงการภาพยนตร์เพื่อเป็นศูนย์รวมของความคิดเห็น การพัฒนา และร่วมกันสร้างสรรค์ การดำรงไว้ซึ่งอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยให้มีการเติบโตและมั่นคงสืบไป (สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ, 2565a)

โดยในครั้งแรกนั้น สมาคมผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ไทยได้ร่วมมือกับสมาคมนักเขียนแห่งประเทศไทย สมาคมนักข่าวแห่งประเทศไทย สมาคมนักประชาสัมพันธ์ และองค์กรอื่น ๆ ในแวดวงบันเทิงและสื่อสารเพื่อจัดพิธีประกาศผลรางวัลสุพรรณหงส์ทองคำครั้งที่ 1 สำหรับการพิจารณาการให้รางวัลแก่ภาพยนตร์ไทยที่ได้ออกฉายในปีพุทธศักราช 2521 และปีพุทธศักราช 2522 เมื่อวันที่ 20 ธันวาคม ปีพุทธศักราช 2522 ณ อาคารใหม่ สวนอัมพร จากนั้นจึงจัดอย่างต่อเนื่องกันมาอีก 6 ครั้งจนถึงครั้งที่ 7 ในปีพุทธศักราช 2531 ก่อนที่จะหยุดการมอบรางวัลเป็นเวลาประมาณ 3 ปี แล้วจึงกลับมาจัดใหม่ภายใต้ชื่อ “รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ” โดยเป็นความร่วมมือระหว่างสมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ คณะกรรมการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย และกรมประชาสัมพันธ์ โดยที่ตัวรางวัลเป็นสัญลักษณ์ทางช้างเผือกคู่ดวงดาวซึ่งหมายถึงบุคคลที่สร้างผลงานยอดเยี่ยมเป็นภาพยนตร์ไทยและชนะเลิศในแต่ละประเภทรางวัลจนกลายเป็น

ดาวเด่นของปีนั้น ๆ ในวันที่ 25 มกราคม ปีพุทธศักราช 2535 สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ในขณะที่ทรงดำรงพระยศเป็น สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ได้เสด็จพระราชดำเนินมาเป็นองค์ประธานและพระราชทานรางวัลแก่ผู้ชนะในพิธีประกาศผลรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติครั้งแรก ณ ศูนย์ประชุมแห่งชาติสิริกิติ์ รางวัลสัญลักษณ์ทางช้างเผือกผู้ดวงดาวถูกใช้จวบจนกระทั่งถึงการประกาศรางวัลสำหรับผลงานภาพยนตร์ในปีพุทธศักราช 2542 ซึ่งถูกเปลี่ยนเป็นรางวัลสุพรรณหงส์ในวาระการเป็นเจ้าภาพจัดงานมหกรรมภาพยนตร์เอเชีย-แปซิฟิก ครั้งที่ 44 ของสมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติในปีพุทธศักราช 2542 ทว่าในปีพุทธศักราช 2544 สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติไม่ได้จัดงานประกาศรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ เนื่องจากภาพยนตร์ไทยที่ออกฉายก่อนหน้านั้นในปีพุทธศักราช 2543 มีจำนวนที่ค่อนข้างน้อย ทางสมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติจึงจัดเพียงงานมอบรางวัลพิเศษในวันที่ 4 เมษายน ปีพุทธศักราช 2544 ด้วยเหตุนี้จึงทำให้งานประกาศผลรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ ครั้งที่ 11 สำหรับผลงานภาพยนตร์ไทยที่ได้ออกฉายในปีพุทธศักราช 2543 และในปีพุทธศักราช 2544 รวมกันได้ถูกจัดขึ้นมาเมื่อวันที่ 4 เมษายน ปีพุทธศักราช 2545 ทั้งยังนับเป็นครั้งแรกที่ได้ใช้ชื่องานว่าการประกาศผลรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ซึ่งได้กลายเป็นชื่อที่ใช้ต่อมาจนปัจจุบัน (สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ, 2565b)

จึงสรุปได้ว่า รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ เป็นเวทีเก่าแก่ในระดับประเทศ มีเกียรติยศ มีความน่าเชื่อถือ จัดขึ้นตามนโยบายของรัฐบาลและตามวัตถุประสงค์ที่คณะกรรมการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยกับสมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติต้องการสนับสนุนวงการอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย เสริมกำลังใจให้บุคลากรในวงการภาพยนตร์ไทยเพื่อพัฒนาการสร้างภาพยนตร์ให้มีมาตรฐานและมีคุณภาพ รวมถึงยกระดับภาพยนตร์ไทยให้เป็นที่ยอมรับในระดับสากล

#### 4.2 หลักเกณฑ์การพิจารณาให้รางวัลดนตรีประกอบยอดเยี่ยม

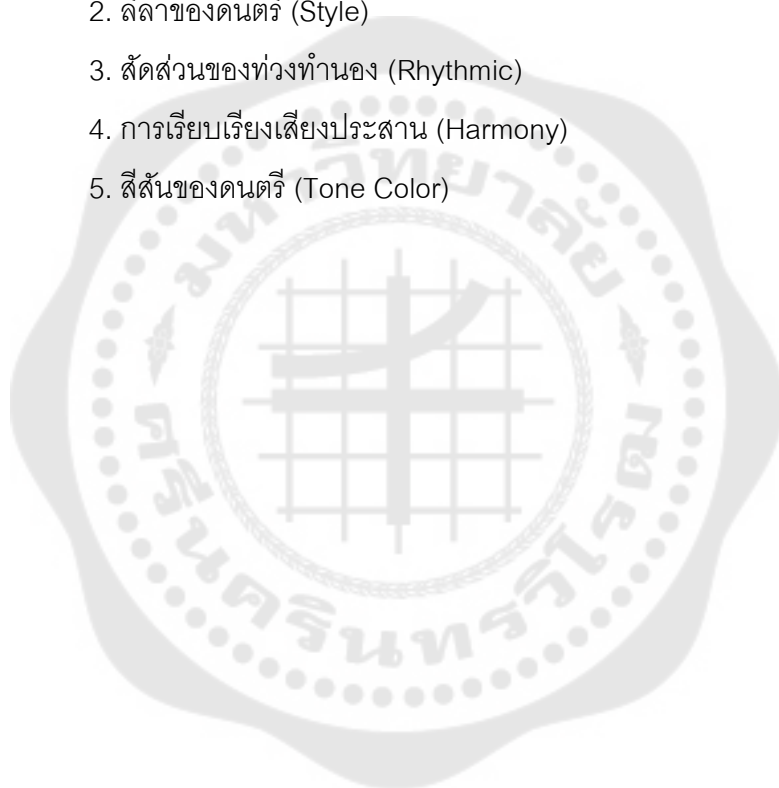
หลักเกณฑ์ในการพิจารณาการให้รางวัลในสาขาต่าง ๆ มีความแตกต่างกันออกไป ในส่วนของสาขาลำดับที่ 11 คือ รางวัลดนตรีประกอบยอดเยี่ยม (Best Original Score Award) ที่มีการมอบรางวัลให้แก่ผู้ประพันธ์ตั้งแต่ปีพุทธศักราช 2535 มีหลักเกณฑ์การพิจารณาให้รางวัลดังนี้ (สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ อ้างถึงใน พรวิ้น แพทยานนท์, 2556)

1. ต้องเป็นดนตรีที่ได้รับการประพันธ์ขึ้นมาใหม่ (Original) โดยไม่ลอกเลียนทำนองเพลงของผู้อื่น
2. มีลีลาของดนตรี (Style)

3. ความเร็ว-ช้า สัดส่วน (Rhythmic) ของท่วงทำนอง
4. การเรียบเรียงเสียงประสาน (Harmony)
5. สีสัน (Tone Color) ของดนตรี การใช้เครื่องดนตรีและเสียงสูงต่ำควรสอดคล้อง และเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับอารมณ์ ความรู้สึก และยุคสมัยของภาพยนตร์

จึงสรุปได้ว่า หลักเกณฑ์การพิจารณาให้รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ในสาขาดนตรีประกอบยอดเยี่ยม จำนวน 11 เรื่อง โดยใช้หลักเกณฑ์การพิจารณาให้รางวัล ดังนี้

1. การประพันธ์ดนตรีชิ้นใหม่ ไม่ลอกเลียน (Original)
2. ลีลาของดนตรี (Style)
3. สัดส่วนของท่วงทำนอง (Rhythmic)
4. การเรียบเรียงเสียงประสาน (Harmony)
5. สีสันของดนตรี (Tone Color)



## 5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 5.1 งานวิจัยเกี่ยวกับดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทย

พจี บำรุงสุข (2563) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ปราบฏกการณัเพลงดนตรีประกอบภาพยนตร์ไทยยุคบุกเบิก ผลการวิจัยพบว่า เพลงดนตรีประกอบภาพยนตร์ไทยยุคบุกเบิก จำนวน 121 เพลง ปราบฏกลักษณะพัฒนาการ 3 กลุ่ม ได้แก่ 1. เพลงดนตรีประกอบที่นำทำนองมาจากเพลงไทยเดิม ทั้งเพลง พบในภาพยนตร์ที่ฉายในปีพุทธศักราช 2475-2479 ลักษณะของทำนองเพลงเป็นการนำทำนองมาจากเพลงไทยเดิมโดยประพันธ์เนื้อร้องขึ้นใหม่ให้เหมาะสมกับภาพยนตร์ ใช้จังหวะเร็วขึ้นหรือใช้จังหวะสากล 2. เพลงดนตรีประกอบที่ดัดแปลงหรือพัฒนามาจากเพลงไทยเดิม พบในภาพยนตร์ที่ฉายในปีพุทธศักราช 2475-2479 ลักษณะทำนองเพลงดัดแปลงและพัฒนามาจากเพลงไทยเดิมจนเป็นยุคแรกของเพลงไทยเดิมเนื้อเดิม ได้รับอิทธิพลทำนองดนตรีตะวันตกเข้ามาประยุกต์จนเป็นเพลงรูปแบบใหม่ 3. เพลงดนตรีประกอบที่แต่งขึ้นใหม่เป็นเพลงสากลทั้งเพลง พบในภาพยนตร์ที่ฉายในปีพุทธศักราช 2477-2485 ลักษณะทำนองเป็นเพลงสากลอย่างชัดเจน

วิทวัส พลช่วย และ เอกราช เจริญนิธย์ (2563) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาองค์ประกอบของดนตรีไทยในภาพยนตร์เชิงอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย ผลการวิจัยพบว่า ดนตรีไม่จำเป็นต้องเล่าในสิ่งเดียวกันกับที่ภาพยนตร์ต้องเล่า เพียงแต่ต้องเล่าในสิ่งที่สามารถสนับสนุนแก่นของเรื่องและสามารถดึงดูดคนดูให้มีความรู้สึกเป็นไปในทิศทางที่ควรจะรู้สึก เพลงในฉากเปิดเรื่องในภาพกำลังเล่าถึงการแต่งหน้า แต่เพลงเล่าถึงการเดินทาง เมื่อเพลงและภาพรวมกันจึงสามารถเชื้อเชิญคนให้เข้าไปสู่ภาพยนตร์ เพลงตอนกลางเรื่อง ภาพเล่าเรื่องอารมณ์โกรธ อารมณ์ของเพลงคือความดุเดือด เพลงตอนจบ เป็นฉากที่มีความหลากหลายทางอารมณ์ ทางผู้กำกับจึงได้เลือกเพลงกราวในเพื่อสร้างความขลังให้แก่ฉากสุดท้ายนี้ ทั้งนี้ทั้งนั้นเป้าหมายของภาพยนตร์หรือเป้าหมายของดนตรีประกอบมิไว้เพื่อเล่าเรื่องราวที่ซ่อนอยู่ภายใต้บทพูดเหล่านั้นออกมา

นฤชิต เสงวัฒนาภา และ ปวีดา อัครจันทโชติ (2560) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้เสียงเพื่อสร้างความรู้สึกกลัวใน “หนังผี” ไทย ผลการวิจัยพบว่า 1) การใช้ระบบเสียงรอบทิศทางสร้างความกลัวให้เกิดขึ้นกับผู้ชมได้มากกว่าระบบเสียงแบบทิศทางเดียวหรือสเตอริโอ 2) การใช้ระบบเสียงรอบทิศทางเป็นตัวแทนของภาพในมุมมองบุคคลที่หนึ่ง 3) การใช้ระบบเสียงรอบทิศทางสามารถดึงให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับสถานที่ที่อยู่ฉากได้ 4) การใช้ความดังอย่างฉับพลันส่งผลให้เกิดการสะดุ้ง สะเทือน ตกใจกลัว แต่ต้องเบี่ยงเบนความสนใจเพื่อลดกำแพงป้องกันความกลัวของผู้ชมก่อน 5) ระยะเวลาของผีในมุมมองบุคคลที่หนึ่งสอดคล้องกับเทคนิคการใช้ความดังอย่างฉับพลัน

ธีรเดช แพร์คุณธรรม (2556) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ : กรณีศึกษาภาพยนตร์เรื่อง “ปืนใหญ่จอมสลัด” ประพันธ์โดยชาติชาย พงษ์ประภาพันธ์ ผลการวิจัยพบว่า 1. ชาติชาย พงษ์ประภาพันธ์ เกิดเมื่อวันที่ 28 พฤศจิกายน พ.ศ. 2511 ปวอก อำเภอหนองม่วง จังหวัดลพบุรี ขณะที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 คุณครูชื่อ วิโรจน์ ทองทาเป็นผู้เปิดประตูเข้าสู่โลกของดนตรี พ.ศ. 2538 จบการศึกษาต่อที่วิทยาลัยดนตรี เบิร์กลีย์ (Berklee College of Music) รัฐแมสซาชูเซต ประเทศสหรัฐอเมริกา สาขาวิชาวิศวกรรมด้านเสียง (Sound Engineer) เริ่มเข้าสู่วงการประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ในปี พ.ศ. 2541 โดยคุณนนทรีย์ นิมิบุตรและคุณภควัฒน์ ไวกิตยะเป็นผู้ให้โอกาสทำเพลงประกอบภาพยนตร์เรื่อง “นางนาก” จนประสบความสำเร็จในอาชีพนักประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ ชาติชาย พงษ์ประภาพันธ์เป็นนักประพันธ์ดนตรีที่ไม่ได้เป็นแค่นักดนตรีอย่างเดียว หากแต่ยังเป็นคนทำหนัง (Film Maker) ในตำแหน่งของนักออกแบบเสียง (Sound Designer) ที่เข้าใจวิธีคิดเชิงสร้างสรรค์ในรสนิยมแบบนักโฆษณาผ่านการออกแบบเสียง (Sound Design) มาเล่าเรื่องในภาพยนตร์ 2. ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบของดนตรีประกอบภาพยนตร์พบว่า ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง ปืนใหญ่จอมสลัด ใช้บันไดเสียงประดิษฐ์ขึ้นมาใหม่ (Synthetic Scale) ซึ่งเป็นการผสมกันระหว่างบันไดเสียงไมเนอร์ (Minor Scale) และฟรีเจียนโหมด (Phrygian Mode) โดยภาพองค์รวมของทำนองหลัก (Theme Song) แบ่งเป็น 3 แนวทำนองหลัก ได้แก่ 1. นครลังกาสุกะ 2. วิชาดูหล้า 3. การต่อสู้ วิธีการประพันธ์ดนตรีมีการสื่อความหมายเชิงจิตวิทยาระหว่างองค์ประกอบด้านต่าง ๆ ของภาพและมิติเสียงในภาพยนตร์เพื่อช่วยเสริมขยายและโอบอุ้มภาพและบทสนทนาให้ตรงตามทิศทางที่ภาพยนตร์ต้องการจะสื่อสาร โดยสร้างเอกลักษณ์ด้วยการนำเครื่องดนตรีอินโดนีเซียมาผสมกับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Music) และการประพันธ์ดนตรีเพื่อให้เหมาะกับขนาดของเรื่องราวและปรุงบรรยากาศให้แปลกใหม่ทันสมัย หรรษา และเหมาะสมกับสิ่งที่สมมติขึ้นหรือสิ่งที่เกิดขึ้นจริง นอกจากนี้ยังใช้วิธีการสนับสนุนกันระหว่างภาษาภาพยนตร์และเสียงดนตรีประกอบที่เป็นลักษณะเดียวกันกับบทสนทนา (Dialogue) ที่สื่อสารต่อกันในรูปแบบเฉพาะที่แบ่งเป็น 2 รูปแบบคือ การช่วยกันเล่าเรื่องและการช่วยสื่อความนัย ซึ่งบทบาทของดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่องนี้ให้ความสำคัญกับการสื่อสารด้วยวิธีการช่วยสื่อความนัยเป็นหลัก โดยมีวิธีการช่วยกันเล่าเรื่องเป็นการสนับสนุน

วิทยา วรมิตร (2555) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ดนตรีประกอบภาพยนตร์ไทยระหว่างปี พ.ศ. 2542-2552 ผลการวิจัยพบว่า ประวัติความเป็นมาของดนตรีประกอบภาพยนตร์ในประเทศไทยเริ่มพร้อมกับการฉายภาพยนตร์เร่จากต่างประเทศตั้งแต่ปี พ.ศ. 2440 โดยเริ่มต้นด้วยการเปิด

แผ่นเสียงประกอบ ต่อมาใช้วงดนตรีบรรเลงประกอบไปกับหนังที่กำลังฉายอยู่บนจอ โดยหลังจกมีการทำเสียงประกอบต่าง ๆ ต่อมา มีการพากย์เสียงลงไปและพัฒนาเป็นภาพยนตร์เสียง ต่อมาในปี พ.ศ. 2474 ได้สร้างภาพยนตร์เสียงเรื่องแรกชื่อ “หลงทาง” ยุคแรกของเพลงประกอบภาพยนตร์ไทยมีการทำเพลงใน 3 ลักษณะคือ ใช้ทำนองเพลงสากลของฝรั่งแท้ ใช้ทำนองตามเค้าเพลงฝรั่ง และแต่งทำนองตามเค้าเพลงไทยเดิม ต่อมาในปี พ.ศ. 2483 ได้สร้างภาพยนตร์ไทยพูดอังกฤษเรื่อง “พระเจ้าช้างเผือก” ประพันธ์ดนตรีประกอบโดย พระเจนดุริยางค์ (ปิติ วาทยะกร) มีเพลงอยู่ 3 ส่วนคือ เพลงเอกประจำเรื่อง 5 เพลง เพลงระหว่างฉากใช้หลายท่อนของเพลงคลาสสิกและเพลงประกอบเสียง โดยใช้เครื่องดนตรีไทยบางชนิดบรรเลงประกอบ โดยเป็นต้นแบบของดนตรีประกอบภาพยนตร์ไทย ในปี พ.ศ. 2500 ได้จัดการมอบรางวัลตุ๊กตาทอง ในปี พ.ศ. 2503 มีการมอบรางวัลในสาขาดนตรีประกอบภาพยนตร์ยอดเยี่ยมครั้งแรกจากภาพยนตร์เรื่อง “มือโจร” โดย ฉลอง ปรานีประชาชน ในปี พ.ศ. 2542 ภาพยนตร์เรื่อง “นางนาก” เป็นภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่ทำรายได้สูงสุดตลอดกาลและเปิดศักราชใหม่ของดนตรีประกอบภาพยนตร์ไทย ลักษณะเฉพาะของดนตรีประกอบภาพยนตร์ไทยระหว่างปี พ.ศ. 2542-2552 มีอยู่ 3 ลักษณะคือ 1. การใช้ทำนองหลัก (Main Theme) มาพัฒนาในหลายรูปแบบเพื่อใช้ประกอบตามแนวความคิด 6 ประการโดยมีสำเนียงดนตรีไทย จีน และอินเดีย 2. การใช้ลักษณะจังหวะ (Rhythmic Pattern) ประกอบเสียงซาวด์เอฟเฟค 3. การใช้เทคนิคการประสานภาพกับเสียงให้ตรงกัน (Mickey Mousing)

เอกอมร เอี่ยมศิริรักษ์ (2549) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การวิพากษ์แนวเรื่องเล่าในเพลงประกอบภาพยนตร์ไทย ผลการวิจัยพบว่า เพลงประกอบภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลมี 4 ลักษณะ ได้แก่ 1. ต้องเล่าเรื่องตามเหตุการณ์ โดยแก่นของเรื่องควรเล่าเรื่องตามเหตุการณ์หลักทั้งหมด 2. ต้องเล่าและสื่อสารแก่นเรื่องทั้งหมดของภาพยนตร์ไปยังผู้ฟัง 3. ต้องบอกเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับตัวแสดงหลักคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ 4. ต้องย่อเรื่องและการหยิกยกไคลแมกซ์มาใส่ไว้ในเพลงประกอบภาพยนตร์โดยทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วม

อุทัย นีรติกุลชัย (2547) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ดนตรีประกอบภาพยนตร์ ผลการวิจัยพบว่า ดนตรีมีบทบาทสำคัญต่อภาพยนตร์ เป็นเครื่องมือที่ก่อให้เกิดอารมณ์ให้เนื้อเรื่องสมบูรณ์ เป็นเข็มทิศที่ชี้นำทิศทางให้ผู้ชมติดตามการดำเนินเรื่องได้ง่าย เป็นตัวเชื่อมเฟรมภาพให้ไหลลื่นได้อย่างต่อเนื่อง เป็นภาษาที่โอบอุ้มอารมณ์ความรู้สึกซึ่งเป็นนามธรรมให้สามารถสัมผัสได้เหมือนเป็นรูปธรรม เป็นภาษาและข่าวสารที่ช่วยให้การสื่อสารในภาพยนตร์สัมฤทธิ์ผล

เกษมสันต์ พรหมสุภา (2539) ได้ทำการวิจัยเรื่อง รูปแบบ หน้าที่ และการผลิตดนตรีประกอบภาพยนตร์ไทย : กรณีศึกษาระหว่างปี พ.ศ. 2516-2534 ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบของ

ดนตรีประกอบภาพยนตร์ไทยมี 4 ลักษณะ คือ 1. ดนตรีไทยเดิมหรือเพลงพื้นบ้านซึ่งเป็นรูปแบบของมหรสพที่มีมาอยู่เดิม 2. เพลงยอดนิยม 3. ออเคสตราซึ่งมักมีการผสมดนตรีรูปแบบอื่น ๆ ร่วมกัน 4. ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งเป็นพัฒนาการดนตรีแบบใหม่ที่นิยมในปัจจุบัน หน้าทีของดนตรีประกอบภาพยนตร์ไทยแบ่งเป็นดนตรีเปิดเรื่องเพื่อสร้างบรรยากาศและดึงดูดความสนใจของผู้ชมดำเนินเรื่องเพื่อสร้างอารมณ์ตื่นเต้นเร้าใจ ลึกลับน่ากลัว ความยิ่งใหญ่ กล้าหาญ ความรัก ซาบซึ้ง สนุกสนาน พิศวง และมหัศจรรย์ให้ผู้ชม สร้างบรรยากาศ เสริมบทบาทหรือบุคลิกตัวละคร สื่อสารเรื่องราวและความรู้สึกตัวละคร เชื่อมฉาก เปิด-ปิดฉาก ปิดเรื่อง กระบวนการผลิตดนตรีประกอบแบ่งเป็นขั้นตอนต่าง ๆ คือศึกษาภาพยนตร์ การกำหนดตำแหน่งที่จะบรรจุดนตรี การจับเวลาดนตรีแต่ละตำแหน่ง การประพันธ์และเรียบเรียงเสียงประสาน การบันทึกเสียง การผสมเสียง การตัดต่อดนตรีประกอบเข้ากับภาพยนตร์ และการพิมพ์เส้นเสียงร่วมกับฟิล์มภาพยนตร์ เทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทในปัจจุบัน เช่น เครื่องดนตรีแบบซินธิไซเซอร์ (Synthesizer) และแซมเพิล (Sampler) ที่ช่วยสร้างเสียงต่าง ๆ เครื่องซีควเอนเซอร์ (Sequencer) ที่ใช้บรรเลงแทนนักดนตรี และเครื่องควบคุมความต่อเนื่องที่ใช้ควบคุมภาพจากระบบวิดีโอเทปให้สามารถเล่นพร้อมกับดนตรีประกอบภาพยนตร์ได้ ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ไทยส่วนใหญ่จึงนิยมใช้เครื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ในการประพันธ์เพราะสะดวกและประหยัดค่าใช้จ่าย

## 5.2 งานวิจัยเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลต่าง ๆ

นริสร เต็มชัยธนโชติ (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การสะท้อนสังคมไทยที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยร่วมสมัยรางวัลสุพรรณหงส์ พ.ศ. 2550-2559 ผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์ทั้ง 9 เรื่อง มีการสะท้อนสังคมไทยใน 3 ประเด็นหลักคือ 1. ด้านสังคม ได้แก่ ปัญหาครอบครัว ปัญหาทางศีลธรรม ปัญหาค่านิยมของคนชนบท การหาความเป็ยเบนทางเพศ การแบ่งชนชั้น ปัญหาแรงงาน 2. ด้านเศรษฐกิจ ได้แก่ การสะท้อนภาพชีวิตคนไทยที่ได้รับผลกระทบจากเศรษฐกิจแบบทุนนิยมและลัทธิบริโภคนิยม 3. ด้านการเมือง ได้แก่ การสะท้อนให้เห็นประวัติศาสตร์และการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองไทยทั้งในอดีตและในยุคร่วมสมัย

ปรวัน แพทยานนท์ (2556) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ตัวละครและสไตล์การแสดงในบริบทและวัฒนธรรมไทย: กรณีศึกษาภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลแห่งชาติสุพรรณหงส์ ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะตัวละครนำในภาพยนตร์ไทย 3 ด้าน ได้แก่ 1. กายภาพของตัวละครนำชายและนำหญิงในภาพยนตร์ไทยมีลักษณะคล้ายคลึงกัน ตัวละครนำชายจะมีลักษณะที่เก่งและสมบุรณ์แบบและตัวละครนำหญิงจะมีลักษณะเป็นสุภาพสตรีสาวสวย 2. ภูมิหลังสภาพแวดล้อม มุมมองและทัศนคติของตัวละครทั้งหญิงและชายในภาพยนตร์ไทยมักประสบปัญหาอย่างหนักในด้านใดด้าน

หนึ่งของชีวิต 3. มุมมองและทัศนคติของตัวละครนำส่วนใหญ่มักมองโลกในแง่ดี แต่ถ้าหากได้ประสบเรื่องเลวร้ายก็จะเปลี่ยนทัศนคติในการใช้ชีวิตทันทีและมักแสดงออกในด้านเดียว ดีหรือเลวอย่างเดียว ไม่มีความเป็นมนุษย์ที่มีทั้งสองด้าน สไตลการแสดงของนักแสดงค่อนข้างสมจริงและเป็นธรรมชาติ แต่อาจมีข้อบกพร่องเรื่องของการพูด การแสดงออกทางอวัจนภาษา และการสวมบทบาทเป็นตัวละคร

จิตพิสุทธิ์ เกตุกระทีก (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอและเนื้อหาโปสเตอร์ภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์ระดับชาติ ผลการวิจัยพบว่า ผลการศึกษารูปแบบการนำเสนอและเนื้อหาในโปสเตอร์ภาพยนตร์ส่วนใหญ่นิยมใช้ภาพจริง 4 สี ผสมกับการออกแบบกราฟิก ประเภทของภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมจากรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ “สุพรรณหงส์” แบ่งเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ 1. เมโลดราม่า 2. ตลกร้าย 3. สยองขวัญ โดยประกอบไปด้วย 5 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1. เนื้อหาในด้านภาพซึ่งเน้นการนำเสนอภาพตัวละครหลักประกอบกับข้อความคำโปรยเพื่อสื่อถึงประเภทของภาพยนตร์ 2. สีซึ่งนิยมใช้เพื่อสื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครและภาพยนตร์ 3. ด้านการจัดองค์ประกอบเชิงพื้นที่ซึ่งสร้างจุดเด่นโดยใช้ภาพตัวละครหลักของเรื่องดึงดูดความสนใจผู้ชม 4. ด้านแสงซึ่งนิยมจัดแสงเพื่อเสริมให้เห็นสีหน้าของตัวละคร 5. ด้านการแสดงผลของอารมณ์ภาพซึ่งเกิดจากองค์ประกอบ 4 ด้านรวมกัน ปัจจัยที่มีอิทธิพลในการผลิตโปสเตอร์ ได้แก่ 1. เทคโนโลยี 2. กระบวนการทำงาน 3. เหตุการณ์และข่าวสารต่าง ๆ ในสังคม 4. สปอนเซอร์และโรงภาพยนตร์ 5. ความต้องการและความสนใจของผู้ชมที่เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลมากที่สุดและเป็นเป้าหมายหลักในการผลิตสื่อโปสเตอร์

สุวรรณณีนี สุรเชษฐคมสัน (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์ผลงานและปัจจัยที่มีผลต่อบทภาพยนตร์ไทยระดับคุณภาพช่วงปี พ.ศ. 2548-2551 ผลการวิจัยพบว่า โครงสร้างและกระบวนการทำงานเขียนบทภาพยนตร์ระดับคุณภาพที่ได้รับการยอมรับจากรางวัลต่าง ๆ สามารถเทียบเคียงกับหลักการเขียนบทภาพยนตร์และแนวคิดต่าง ๆ เช่น องค์ประกอบสำหรับการเริ่มต้นเขียนบทภาพยนตร์ (Premise, Logline, Theme, Plot, Treatment) การเล่าเรื่องแบบ 3 องก์ (Three-act Structure) การใช้จุดพลิกผัน (Turning Point) การใช้จุดวิกฤติสูงสุด (Climax) การขับทสนทนา (Dialog) ปัจจัยที่มีผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์ไทย ได้แก่ 1. ปัจจัยภายในคือ แรงบันดาลใจ ประสบการณ์และความรู้สึกส่วนตัวซึ่งมีประสิทธิภาพ 2. ปัจจัยภายนอกคือแหล่งทุนสนับสนุนหรือค่ายผลิตภาพยนตร์ที่มักเชื่อมั่นนักเขียนบทภาพยนตร์จากบทบาทการเป็นผู้กำกับที่มีผลงานเป็นที่ยอมรับมาก่อน การที่ค่ายผลิตภาพยนตร์มีการจัดการกลุ่มเป้าหมายที่คลาดเคลื่อนจนกลายเป็นข้อจำกัดในการสร้างสรรค์ผลงานเกิดจากการมุ่งหวังผลกำไรมากเกินไป



### บทที่ 3

#### ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยเรื่อง แนวคิดและกระบวนการสร้างดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดและกระบวนการสร้างดนตรีประกอบในภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ (พ.ศ. 2553-2565) โดยสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบ จำนวน 6 คน และวิเคราะห์ลักษณะของดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ จำนวน 11 เรื่อง ผู้วิจัยมีระเบียบวิธีการดำเนินงานวิจัยทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ประชากรและผู้ให้ข้อมูล
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

## ประชากรและผู้ให้ข้อมูล

งานวิจัยเรื่อง แนวคิดและกระบวนการสร้างดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ผู้วิจัยได้คัดเลือกประชากรและผู้ให้ข้อมูล ดังนี้

1. ผู้วิจัยได้คัดเลือกภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ (พ.ศ. 2553-2565) เนื่องจากมีความร่วมสมัยและเป็นปัจจุบัน โดยที่ผู้ประพันธ์ยังคงทำงานอยู่ในแวดวงเพื่อวิเคราะห์ลักษณะของดนตรีประกอบภาพยนตร์ จำนวน 11 เรื่อง ดังนี้

ตาราง 4 รายชื่อภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์

ลำดับ	ครั้งที่	ปีพุทธศักราช	รายชื่อภาพยนตร์ไทย	ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์
1	20	2553	ขามูไร อโยธยา (Yamada)	ปภัตศิลป์ คีตวงศ์วัชร
2	21	2554	คนโขน (Kon Khon)	เจษฎา สุขทรามร ชัยยุทธ โตสง่า ราชศักดิ์ เรืองใจ
3	22	2555	เอคโค จีวัก้องโลก (Echo Planet)	ชาติชาย พงษ์ประภาพรพันธ์
4	23	2556	จันดารา บังคับบท (Jan Dara 2: The Finale)	ชาติชาย พงษ์ประภาพรพันธ์
5	24	2557	คิดถึงวิทยา (The Teacher's Diary)	วิษณุ วัฒนศัพท์
6	25	2558	ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ (Heart Attack)	วิษณุ วัฒนศัพท์
7	26	2559	พรจากฟ้า (A Gift)	วิษณุ วัฒนศัพท์
8	27	2560	ฉลาดเกมส์โกง (Bad Genius)	วิษณุ วัฒนศัพท์
9	28	2561	9 ศาสตรา (The Legend of Muay Thai: 9 Satra)	ไรอัน ซอร์ สุธี แสงเสรีชน
10	29	2562-2563	ที่ตรงนั้น มีฉันหรือเปล่า (Where We Belong)	ธนชัย อุชชิน
11	30	2564	ร่างทรง (The Medium)	ชาติชาย พงษ์ประภาพรพันธ์

2. ผู้วิจัยได้คัดเลือกประชากรเป็นผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบ ผู้ให้ข้อมูลเป็นผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ (พ.ศ. 2553-2565) สาขาดนตรีประกอบยอดเยี่ยม (Best Original Score Award) เพื่อศึกษาแนวคิดและกระบวนการสร้างของผู้ประพันธ์ จำนวน 6 คน ดังนี้

- 2.1 ปภัตศิลป์ คีตวงศ์วัชร
- 2.2 เจษฎา สุขทรามร
- 2.3 ชาติชาย พงษ์ประภาพรพันธ์
- 2.4 วิษณุ วัฒนศัพท์
- 2.5 สุธี แสงเสรีชน
- 2.6 ธนชัย อุชชิน

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง แนวคิดและกระบวนการสร้างดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ผู้วิจัยได้จัดสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

2.1 แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) จำนวน 6 ฉบับ สำหรับผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ (พ.ศ. 2553-2565)

2.2 แบบวิเคราะห์ลักษณะของดนตรีประกอบภาพยนตร์ผ่านหลักเกณฑ์ตามทฤษฎีดนตรี (Music Theory) ได้แก่ ลีลาของดนตรี (Style) สัดส่วนทำนอง (Rhythmic) เสียงประสาน (Harmony) สีสันทันของดนตรี (Tone Color)

### การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง แนวคิดและกระบวนการสร้างดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ผู้วิจัยได้มีการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

3.1 ก่อนทำการสัมภาษณ์จริง ผู้วิจัยได้ส่งชุดคำถามที่ใช้สำหรับการสัมภาษณ์จริงให้ผู้ทรงคุณวุฒิที่เป็นผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ได้แก่ ดร. ม.ล. อุษงมา สุขสวัสดิ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จินณวัตร มั่นทรัพย์ อาจารย์ชัยบรรทิต พิษผลทรัพย์ เพื่อตรวจสอบและทำการแก้ไขให้สมบูรณ์ตามคำแนะนำก่อนทำการสัมภาษณ์จริง

3.2 ทำการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-dept Interview) ผู้ให้ข้อมูลและสัมภาษณ์เพิ่มเติมหากมีข้อสงสัยในประเด็นอื่น ๆ เพื่อให้เข้าใจถึงปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น

3.3 ถอดบทสัมภาษณ์และส่งให้ผู้ให้สัมภาษณ์อ่านเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ถ้าหากข้อความการสัมภาษณ์ไม่ได้ตรงตามข้อมูลให้ผู้ให้สัมภาษณ์ได้ให้สัมภาษณ์ไว้ ผู้วิจัยจะทำการแก้ไขและตรวจสอบให้ถูกต้องอีกครั้ง

3.4 เมื่อการสัมภาษณ์เสร็จสิ้น ผู้วิจัยใช้การตรวจสอบแบบสามเส้า (Triangulation) โดยตรวจสอบข้อมูลจากแหล่งที่มาต่าง ๆ ได้แก่ จากการวิเคราะห์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูล และจากข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้องเพื่ออธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น

### วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

งานวิจัยเรื่อง แนวคิดและกระบวนการสร้างดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ผู้วิจัยได้มีวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

4.1 นำข้อมูลทั้งหมดที่ได้รับจากการทบทวนวรรณกรรม (Review Literature) ได้แก่ ตำรา เอกสาร วารสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและแหล่งข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตมาวิเคราะห์ร่วมกับดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ (พ.ศ. 2553-2565) สาขาดนตรีประกอบยอดเยี่ยม จำนวน 11 เรื่อง

4.2 นำข้อมูลทั้งหมดที่ได้รับจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-dept Interview) แบบตัวต่อตัว (Face-to-face Interview) โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) กับผู้ให้ข้อมูลแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 6 คน มาวิเคราะห์เพื่อทำความเข้าใจปรากฏการณ์และข้อค้นพบที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและกระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์ของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ (พ.ศ. 2553-2565)

### การวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยเรื่อง แนวคิดและกระบวนการสร้างดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ผู้วิจัยได้มีการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

5.1 วิเคราะห์บทสัมภาษณ์เพื่อทำความเข้าใจปรากฏการณ์และข้อค้นพบที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและกระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์ของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ (พ.ศ. 2553-2565)

5.2 วิเคราะห์ดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ (พ.ศ. 2553-2565) สาขาดนตรีประกอบยอดเยี่ยมทั้ง 11 เรื่องผ่านหลักเกณฑ์ตามทฤษฎีดนตรี (Music Theory) ได้แก่ ลีลาของดนตรี (Style) สัดส่วนทำนอง (Rhythmic) เสียงประสาน (Harmony) สีสนของดนตรี (Tone Color) ร่วมกับการศึกษาข้อมูลที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรมอย่างละเอียด

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง แนวคิดและกระบวนการสร้างดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ดนตรีและการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) มีหัวข้อและประเด็นในการวิเคราะห์ ดังนี้

#### 1. แนวคิดและกระบวนการในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์

##### 1.1 แนวคิดในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์

##### 1.2 กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์

#### 2. ลักษณะของดนตรีประกอบที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์

จากการศึกษาดนตรีประกอบภาพยนตร์ ผู้วิจัยได้มุ่งเน้นไปที่ดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ (พ.ศ. 2553-2565) สาขาดนตรีประกอบยอดเยี่ยม (Best Original Score Award) จำนวน 11 เรื่อง ดังนี้

ตาราง 5 รายชื่อภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์

ลำดับ	ครั้งที่	ปีพุทธศักราช	รายชื่อภาพยนตร์ไทย	ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์
1	20	2553	ขามูไร อโยธยา (Yamada)	ปภัสศิลป์ ศิววงศ์วัชร
2	21	2554	คนइन (Kon Khon)	เจษฎา สุขทรวามร ชัยยุทธ โตสง่า ราชศักดิ์ เรืองใจ
3	22	2555	เอคโค จีวักองโลก (Echo Planet)	ชาติชาย พงษ์ประภาพรรณ์
4	23	2556	จันดารา บังคมบท (Jan Dara 2: The Finale)	ชาติชาย พงษ์ประภาพรรณ์
5	24	2557	คิดถึงวิทยา (The Teacher's Diary)	วิชญ วัฒนศัพท์
6	25	2558	ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ (Heart Attack)	วิชญ วัฒนศัพท์
7	26	2559	พรจากฟ้า (A Gift)	วิชญ วัฒนศัพท์
8	27	2560	ฉลาดเกมส์โกง (Bad Genius)	วิชญ วัฒนศัพท์
9	28	2561	9 ศาสตรา (The Legend of Muay Thai: 9 Satra)	โรฮัน ซอว์ สุธี แสงเสวีชน
10	29	2562-2563	ที่ตรงนั้น มีฉันหรือเปล่า (Where We Belong)	ธนชัย อุษชิน
11	30	2564	ร่างทรง (The Medium)	ชาติชาย พงษ์ประภาพรรณ์

## 1. แนวคิดและกระบวนการในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์

### 1.1 แนวคิดในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์

แนวคิดในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์ของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบพบว่า มีจุดร่วมที่เหมือนกันอยู่หลายประการ สามารถแบ่งข้อค้นพบจากการวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ได้ทั้งหมด 4 ประเด็น ดังนี้

#### 1.1.1 หน้าที่ของดนตรีประกอบภาพยนตร์

ดนตรีประกอบมีหน้าที่ชัดเจนซึ่งคอยช่วยให้ภาพยนตร์ดำเนินไปอย่างราบรื่นตั้งแต่ต้นจนจบ คอยสนับสนุนการเล่าเรื่องและอารมณ์โดยเป็นเหมือนฐานที่คอยประคองภาพยนตร์ไว้ จากการวิเคราะห์บทสัมภาษณ์พบว่า หน้าที่ของดนตรีประกอบภาพยนตร์มีอยู่ 6 หน้าที่ด้วยกัน ได้แก่ สนับสนุนอารมณ์ บรรยากาศ และแสดงความรู้สึกตัวละคร ช่วยส่งเสริมให้ภาพยนตร์เกิดอรรถรส เพิ่มหรือลดความรู้สึกที่มีต่อระยะเวลาในการรับชมของผู้ชม สร้างอารมณ์ให้นักแสดง เบี่ยงเบนความสนใจของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์ ข้ามเวลาและผ่านเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์

##### 1.1.1.1 สนับสนุนอารมณ์ บรรยากาศ และแสดงความรู้สึกตัวละคร

ดนตรีประกอบเป็นส่วนสำคัญของภาพยนตร์ที่สนับสนุนอารมณ์และบรรยากาศที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ ทั้งยังแสดงความรู้สึกของตัวละคร

หน้าที่ของดนตรีประกอบของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ได้แก่ คิดถึงวิทยา (The Teacher's Diary) ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ (Heart Attack) พรจากฟ้า (A Gift) ฉลาดเกมส์โกง (Bad Genius) คือต้องคอยสนับสนุนเรื่องเล่าด้วยจังหวะที่ถูกต้องและเหมาะสม จากคำสัมภาษณ์ของ วิชญ วัฒนศัพท์ กล่าวว่า

“...มันต้องสนับสนุนกันแล้วพอดีหรือว่ามันต้องได้บรรยากาศที่ถูกต้องหรือสามารถเล่าเรื่องนั้นได้จริง ๆ มันทำงานแล้วมันสนับสนุน มันเล่าเรื่องรีเปลา นี่สำคัญสุด ถ้ามันเล่าเรื่องแล้วพาเราไปอีกที่หนึ่งได้ ไม่ว่าจะพาเราจมอยู่กับเรื่องนั้น พาความรู้สึกเราเคลื่อนไปข้างหน้า หรือพาความรู้สึกย้อนกลับไปเรื่องที่เคยผ่านมาก็ได้หมด อยู่ที่ว่าสมเจตนาที่เราตั้งไว้รีเปลา เพลงมันอาจชัดกว่าคนอื่น ชัดกว่าชาวดีไซ์น แต่ที่จริงทำหน้าที่เหมือนกันก็คือสนับสนุนเรื่องเล่าในจังหวะที่จำเป็นด้วยความสามารถในหน้าที่ของตัวเอง...”

(วิชญ วัฒนศัพท์. 2565: สัมภาษณ์)

เช่นเดียวกับผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง ได้แก่ เอกโค่ จิวก้อง โลก (Echo Planet) จันดารา ปัจฉิมบท (Jan Dara 2: The Finale) ร่างทรง (The Medium) ที่ได้สร้างเสียงดนตรีด้วยหลักการที่ยึดเข้ากับหัวใจสำคัญของดนตรีประกอบภาพยนตร์ได้แก่ เรื่องอารมณ์ บรรยากาศ จากคำสัมภาษณ์ของ ชาติชาย พงษ์ประภาพันท์ กล่าวว่า

“...วิธีที่ทำให้คนดูเขาเชื่อคือต้องใช้ดนตรีประกอบเล่าเรื่องเยอะ ทุกวินาทีของเรื่องมีดนตรี มันค่อย ๆ บอกเขา ค่อย ๆ เล่าเรื่อง คือหนังมันมี 3 อัน คือเรื่อง เรื่องของอารมณ์หมายถึงจะเศร้า สนุก หรือว่าตื่นเต้น อารมณ์ของหนัง แล้วก็บรรยากาศ หัวใจของหนังคือการเล่าเรื่อง...”

(ชาติชาย พงษ์ประภาพันท์. 2565: สัมภาษณ์)

สัมพันธ์กับหน้าที่ของดนตรีประกอบของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง 9 ศาสดา (The Legend of Muay Thai: 9 Satra) ที่คอยเป็นเครื่องแสดงการกระทำและอารมณ์ของตัวละครที่อยู่ข้างนอกและอยู่ข้างใน จากคำสัมภาษณ์ของ สุทธิ แสงเสวีชน กล่าวว่า

“...การทำงานของดนตรีประกอบก็อย่างที่บอกเมื่อครั้งที่รับ บรรยากาศ อารมณ์ คาแรคเตอร์ตัวละคร แล้วก็แอ็กชันต่าง ๆ การแสดงการกระทำของตัวละครต่าง ๆ แล้วก็อารมณ์ของตัวละครไม่ว่าจะเป็นอารมณ์ที่อยู่ข้างนอกและอยู่ข้างใน คือข้างในบางทีตัวละครมันไม่ได้แสดงออกอะไร แต่ว่าดนตรีจะทำให้รู้ว่าตอนนี้นมันเศร้าอยู่หรือว่าคิดอะไรอยู่...”

(สุทธิ แสงเสวีชน. 2565: สัมภาษณ์)

หรือแม้แต่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง คนโขน (Kon Khon) ที่มีหลักการสำคัญในการสร้างดนตรีประกอบเป็นเรื่องการไต่ระดับอารมณ์โดยสร้างความรู้สึกที่ทำให้ผู้ชมคล้อยตาม จากคำสัมภาษณ์ของ เจษฎา สุขทรามร กล่าวว่า

“...การสร้างเพลงประกอบหนังมันจะมีการไต่ระดับของอารมณ์ แล้วมันก็จะมีจุดสุดยอด เพราะฉะนั้นเริ่มต้นแล้วไปถึงจุดสุดยอด หลังจุดสุดยอดมีคลายปม บางอันถึงจุดสุดยอดแล้วจบเลยปิดฉาก คือเพลงประกอบหนังมันช่วยในการเล่าเรื่อง สร้างความรู้สึกให้ผู้ชมเขารู้สึกตามที่หนังเรื่องนี้หรือ

ทีมงานหรือผู้กำกับที่เขาสร้างเขาอยากจะทำให้ผู้ชมรู้สึก ฉากนี้  
หวาน ๆ ก็หวาน ๆ ฉากนี้เศร้าก็เศร้า พยายามจะสร้างอารมณ์  
ความรู้สึกอันนี้ตามที่ทางทีมงานผู้สร้างและผู้กำกับอยากได้...”

(เจษฎา สุขทรามร. 2565: สัมภาษณ์)

สอดคล้องกับหน้าที่ของดนตรีประกอบของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์  
เรื่อง ที่ตรงนั้น มีฉันหรือเปล่า (Where We Belong) ที่มองว่าได้สร้างเสียงดนตรีเพื่อชักจูงอารมณ์  
ของผู้ชม จากคำสัมภาษณ์ของ ธนชัย อุชชิน กล่าวว่า

“...จริง ๆ หนึ่งคือการปรุงแต่ง เป็นการย้อมอารมณ์

คน ชักจูงอารมณ์คน มีความเบาเพลงไปใส่ ไปโหม เราจะ  
เน้นอารมณ์ที่เกิดขึ้นมาเป็นหลัก เราต้องตอบโจทย์ต่าง ๆ ทำให้  
ลงตัวกับหนังมากที่สุด...”

(ธนชัย อุชชิน. 2565: สัมภาษณ์)

เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง ซามูไร  
อโยธยา (Yamada) ที่มีหลักการสำคัญในการสร้างดนตรีประกอบเป็นการพยายามจับประเด็น  
และอารมณ์ที่เกิดขึ้นในภาพเพื่อนำมาสร้างเป็นเสียงดนตรี จากคำสัมภาษณ์ของ ปภัสศิลป์ คีต  
วงศ์วีร์ กล่าวว่า

“...ครุคิดว่าถ้าเกิดคนจับประเด็นหรืออารมณ์ตรงนี้ได้

มันสามารถดึงบางอย่าง สมมติเราเจอภาพนี้แล้วจุกอก บางที  
เสียงที่ใส่เข้าไปมันไม่ต้องเยอะมาก บางทีมีโน้ตตัวเดียว มีเพลง  
ปล่อยถูกที่ถูกเวลามันจะทำให้คนร้องไห้ได้เลย หมายความว่า  
มันมีผลมาก ๆ ถ้าเราจับประเด็นได้ถูก แต่ว่ามันต้องส่งอารมณ์  
ให้กันด้วย ไม่ใช่พยายามจะไปบีบเขาว่าคุณต้องร้องไห้ตรงนี้ คือ  
ไม่บังคับกัน...”

(ปภัสศิลป์ คีตวงศ์วีร์. 2565: สัมภาษณ์)

#### 1.1.1.2 ช่วยส่งเสริมให้ภาพยนตร์เกิดอรรถรส

เสียงดนตรีสามารถสร้างสีสันให้แก่ชีวิตไม่ต่างจากดนตรีประกอบที่สามารถสร้าง  
อรรถรสให้แก่ผู้ชมภาพยนตร์และทำให้ผู้ชมรู้สึกสนุกและตื่นเต้นไปกับภาพยนตร์ ทั้งยังคอยพุงให้  
เกิดความสมบูรณ์ผ่านเทคนิคและการผสมผสานทางดนตรี



หน้าที่ของดนตรีประกอบที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง 9 ศาสตรา (The Legend of Muay Thai: 9 Satra) คือการเล่าอารมณ์ของผู้ชมในหลายช่วงวัยด้วยเสียงดนตรี จากคำสัมภาษณ์ของ สุธี แสงเสรีชน กล่าวว่า

“...มีผลเยอะ หมายถึงว่าแอนิเมชันมันก็ไม่มีอะไรเลย ถ้าเป็นพวกหนังนอกกระแสหรือเป็นหนังที่เจียบ ๆ จะเลือกได้ว่า ดนตรีมาตรงไหน แต่ว่าถ้าเป็นแอนิเมชันก็ต้องตอบโจทย์ของอารมณ์ทุก ๆ อย่างเลย เพราะว่ากลุ่มเป้าหมายเราตั้งแต่โตจนถึงเด็ก เพราะฉะนั้นเด็กต้องการความเร้าตลอดเวลาด้วย เหมือนกัน ดนตรีเป็นตัวที่ทำให้เราได้ยินตลอด...”

(สุธี แสงเสรีชน. 2565: สัมภาษณ์)

สอดคล้องกับหน้าที่ของดนตรีประกอบที่ได้ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์เรื่อง ซามูไร อโยธยา (Yamada) คือการที่เสียงดนตรีสามารถช่วยพุงให้ภาพยนตร์เกิดความสมบูรณ์ จากคำสัมภาษณ์ของ ปกาศศิลป์ คีตวงศ์วัชร กล่าวว่า

“...คือช่วงที่เราทำเยอะ ๆ หรือมาถึงทุกวันนี้ ผู้กำกับเขาบอกว่าเพลงช่วยชีวิตเขา แต่ว่าเราก็อยากบอกว่าถ้าเราได้ของดีมามันแทบไม่ต้องช่วยชีวิตกันเลย หนังที่มันคืออยู่แล้ว ใส่อะไรไปมันก็ดี ดีมากดีน้อยแล้วแต่คนทำ คือถ้ามันไปอยู่ในมือคนอื่นมันก็อาจจะเป็นอย่างอื่น แต่ยังไงมันก็ดี เพลงอาจจะเปลี่ยนไป คือด้วยความที่โปรดักชันสตีลไทยบมมันก็ไม่สุด ไม่เด่น บางเรื่องอย่างหนังที่สร้างปัญหาของครุมากคือหนังตลกที่รู้สึกไม่ตลก ทีนี้มันไม่รู้จะใส่ยังไง เพราะว่าหนังบมมันไม่ตลก อันนี้ไม่ได้ว่าใครแต่ว่ามันทำให้สไตลหนังมันเสีย มันเปลี่ยนไปเหมือนกัน แล้วเขาก็บอกว่างั้นเอาเพลงช่วย พอเพลงช่วยหน่อย ถ้าเรื่องไม่ตลกมันช่วยอะไรไม่ได้มากหรอก เพราะฉะนั้นคำที่ได้ยินก็คือ โห สกอร์ของจับช่วยหนัง ชูบชีวิตหนัง ซึ่งเราไม่ชอบเลยเพราะว่ามันทำให้เพลงทำงานหนักมาก คนทำเพลงทำงานหนักมาก เรามีความรู้สึกว่าเรื่องมันอยู่แค่นี้ แล้วเขาบอกให้เอาเพลงมาช่วย มันช่วยไม่ได้จริง ๆ ในเมื่อหนังมันไม่ทำงานมันก็

ไม่ทำงาน เพราะฉะนั้นถ้าหนังมาดี ดนตรีช่วยส่งไปกันใหญ่เลย  
แต่ถ้าหนังมาประมาณหนึ่ง ดนตรีก็อาจจะได้ประมาณหนึ่ง...”

(ปกัสศิลป์ คีตวงศ์วัชร. 2565: สัมภาษณ์)

เช่นเดียวกับหน้าที่ของดนตรีประกอบที่ได้ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง ที่ตรงนั้น มี  
ฉันหรือเปล่า (Where We Belong) ที่เกิดจากการนำรูปแบบของการสร้างผลงานดนตรีในฐานะที่  
เป็น นักร้องนำของวงดนตรีทางเลือกมาใช้ในการสร้างดนตรีประกอบเพื่อค้นหาและสร้างมิติใหม่  
ของเสียงดนตรีที่แตกต่างและอยู่นอกเหนือสูตรสำเร็จ จากคำสัมภาษณ์ของ ธนชัย อุชชิน กล่าวว่

“...มันเป็นเรื่องของกรอกนอกสูตรสำเร็จ และสิ่งนี้  
น่าสนใจ ทำให้หนังมีเสน่ห์เฉพาะตัว การใช้ดนตรีทางเลือก ขอ  
แปลคำว่าอัลเทอร์เนทีฟว่าตัวเลือก อาจจะไม่ใช่อัลเทอร์ในแนว  
ดนตรีที่เป็นร็อกอัลเทอร์ ความไม่สูตรสำเร็จคือสไตล์ของพีเสมอ  
ไม่ว่าจะเป็นการทำงานศิลปะสาขาไหน ตัวตนของเราเป็นเรื่อง  
ของการไม่ยึดติดอยู่กับสูตรสำเร็จใด ๆ ทุกอย่างเป็นไปได้ ถ้า  
เรารู้สึกว่าใช่...”

(ธนชัย อุชชิน. 2565: สัมภาษณ์)

เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับหน้าที่ของดนตรีประกอบที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง  
คนโขน (Kon Khon) ซึ่งเกิดจากการประพันธ์ของทีมผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบที่มีความชำนาญ  
ต่างกัน ทว่ากลับสามารถผสมผสานดนตรีคลาสสิกตะวันตกให้เข้ากับดนตรีไทยอย่างลงตัว จากคำ  
สัมภาษณ์ของ เจษฎา สุขทรามร กล่าวว่

“...สิ่งที่พีช่วยคือเสริมของพวกนี้เข้าไปโดยไม่เสียหนึ่ง  
และไม่เสียดนตรีไทย พยายามทำให้หนังยังคงเป็นหนังและ  
ดนตรีไทยยังคงเป็นดนตรีไทย...”

(เจษฎา สุขทรามร. 2565: สัมภาษณ์)

### 1.1.1.3 เพิ่มหรือลดความรู้สึกที่มีต่อระยะเวลาในการรับชมของผู้ชม

ดนตรีประกอบสามารถเพิ่มหรือลดความรู้สึกที่มีต่อระยะเวลาในการรับชมซึ่งมี  
ต่อความรู้สึกของผู้ที่รับชมภาพยนตร์ไม่ให้ล่องลอย

ในขณะที่หน้าที่ของดนตรีประกอบที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง เอคโค โลก (Echo Planet) คือการใช้เสียงดนตรีเพื่อเพิ่มหรือย่นความยาวของความรู้สึกของผู้ชม จากคำ  
สัมภาษณ์ของ ชชาติชาย พงษ์ประภาพันท์ กล่าวว่

“...มันไม่มีอะไรให้จับได้เลย ไม่มีอากาศจริง เป็นภาพจากการ์ตูน ไม่ได้ถ่ายหนังจริง ดนตรีจะทำให้พวกนี้มีอยู่จริง การ์ตูนพอมันเร็ว ดนตรีมันทำให้ช้าได้ คือถ้าเกิดภาพช้า ดนตรีมันก็ทำให้เร็วได้ คือเราทำให้คนไม่เบื่อ ไม่รู้สึกว่ายืดเยื้อ ดนตรีเล่นบีบเปลี่ยนแพทเทิร์นไปเรื่อย ๆ สองบาร์เปลี่ยน ดึงให้คนดูกลับเข้ามา ไม่ให้ล่องลอย...”

(ชาติชาย พงษ์ประภาพร. 2565: สัมภาษณ์)

#### 1.1.1.4 สร้างอารมณ์ให้นักแสดง

ดนตรีประกอบมีผลต่อการสร้างอารมณ์ให้นักแสดงเข้าใจความรู้สึกของตัวเองและเข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ได้อย่างรวดเร็วก่อนที่จะทำการแสดงจริง

หรือแม้แต่นำที่ของดนตรีประกอบที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง จันดารา บัจฉิมบท (Jan Dara 2: The Finale) ได้ถูกผู้กำกับภาพยนตร์หยิบไปเปิดให้ที่นักแสดงหลักมีอารมณ์ร่วมและเข้าใจความรู้สึกของตัวเอง จากคำสัมภาษณ์ของ ชาติชาย พงษ์ประภาพร กล่าวไว้ว่า

“...มี ๆ ต้องมีอยู่แล้ว เพราะว่าดารามาเขาเคยบอกตอนอัดเสียงที่กันตนว่าหม่อมเคยเอาไปเปิดให้นักแสดงฟัง...”

(ชาติชาย พงษ์ประภาพร. 2565: สัมภาษณ์)

#### 1.1.1.5 เบี่ยงเบนความสนใจของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์

ถ้าหากเกิดฉากที่ไปเปลี่ยนในภาพยนตร์ ดนตรีประกอบสามารถช่วยเบี่ยงเบนความสนใจของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์โดยสร้างความน่ากลัวขึ้นมาแทนที่

สัมพันธ์กับนำที่ของดนตรีประกอบที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง ร่วงทรง (The Medium) คือการใช้เสียงดนตรีเพื่อเบี่ยงเบนความสนใจและสร้างความน่ากลัวให้แก่ผู้ชมจนไม่ทันได้สังเกตความไปเปลี่ยน จากคำสัมภาษณ์ของ ชาติชาย พงษ์ประภาพร กล่าวไว้ว่า

“...ยิ่งเล่าก็ยิ่งนี่ออก ช่วงที่มันโชนม ดนตรีทำให้ตรงจากโชนมไม่น่าเกลียดมาก ไม่งั้นคนจะไปโฟกัสความไปจริง ๆ เราต้องเบี่ยงประเด็นให้ชัด เป็นเรื่องของผีเข้า ผีเขียน คือตรงนั้นฉากนั้นต้องเขียนที่สุดเลยเพื่อคนจะได้รู้ว่าตอนที่มันเห็นนมมันไม่ได้ดูเป็นภาพเรทอาร์ แต่มันเป็นเรื่องความเขียนลงไป แล้วควินั้นทำหลายชั้น ทำเสร็จชั้นหนึ่งทำอีกชั้นหนึ่งทับเพื่อให้ได้ยีนสกอร์ มันดี เพราะมันมีเสียงกรี๊ด เสียงคนโวยวาย

เสียงฉีกเสื้อ เสียงตรงนั้นเยอะไปหมดเลย ตอนแรก ๆ ที่มีไกด์  
ไม่ได้ยินสกอร์เลยครับ สกอร์นี่โดนชาวด์เอฟเฟคทับไปหมดเลย  
แต่คราวนี้หน้าที่ของเราคือจะทำยังไงให้สกอร์ได้ยิน ถม ๆ จน  
แน่น ยังไงก็ได้ยิน วุ่นวายไปหมด แต่พวกนี้มันไม่ได้ทำให้เพื่อ  
คนดูได้ยินนะ แต่ทำให้สนุก หนังสือถ้าเกิดมีเวลาให้เลือกเสียง  
เยอะ ๆ ได้ของดีแน่นอน เลือกเสียงนาน หนังสืออยู่ที่เสียง...”

(ชาติชาย พงษ์ประภาพันธ์. 2565: สัมภาษณ์)

### 1.1.1.6 ข้ามเวลาและผ่านเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์

ดนตรีประกอบเป็นเสมือนเครื่องมือที่ช่วยข้ามเวลาและผ่านเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นใน  
ภาพยนตร์โดยไม่จำเป็นต้องใช้เสียงประเภทอื่น ๆ เพื่ออธิบายเพิ่มเติม

หน้าที่ของดนตรีประกอบที่ได้ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ได้แก่ คิดถึง  
วิทยา (The Teacher's Diary) ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ (Heart Attack) พรจาก  
ฟ้า (A Gift) ฉลาดเกมส์โกง (Bad Genius) คือการที่เสียงดนตรีช่วยให้ระยะเวลาที่เกิดขึ้นใน  
ภาพยนตร์สามารถข้ามหรือผ่านได้อย่างแนบเนียนโดยไม่จำเป็นต้องมีคำร้องหรือบทสนทนาที่  
ช่วยอธิบาย จากคำสัมภาษณ์ของ วิชญ วัฒนศัพท์ กล่าวว่า

“...มันช่วยได้ทุกอย่าง ช่วยข้ามเวลาก็ได้ การข้าม  
เวลานอกจากเวลาที่ผ่านไปหรือว่าสมมติเราจะข้ามเวลาในฉาก  
ที่อยู่ ๆ มันผ่านเวลาไป ดนตรีก็ช่วยทำให้เราผ่านเวลา แต่ถ้า  
ต้องการทำให้ผ่านเวลาแล้วความรู้สึกเขายังคงเดิม ดนตรีก็ทำ  
ได้เหมือนกัน สมมติเขายังจมกับความเศร้ามันอยู่ แล้วเขาเดิน  
อยู่ริมถนนบนบรรยากาศที่เปลี่ยนไปแล้วแต่ดนตรีเหมือนเดิม  
มันก็ยังคงอยู่ สิ่งที่ดนตรีประกอบทำได้ดีคือไม่มีคำพูด เราไม่ได้  
ร้อง ยกเว้นเป็นเพลงร้อง แต่มันสามารถเล่าได้ว่ารู้สึกยังไง แบบ  
ไหน ใครรู้สึกอยู่ มันจะเล่าความรู้สึกเป็นพิเศษจากความ  
แตกต่างของการมาไป จริง ๆ ทำได้เหมือนทุกอย่างแต่ไม่ได้พูด  
เหมือนเสียงบรรยายกรอบ ๆ ที่มันก็จะเล่า ซึ่งอันนี้คนดูอาจจะ  
ไม่ทันสังเกตด้วยซ้ำ...”

(วิชญ วัฒนศัพท์. 2565: สัมภาษณ์)

### 1.1.2 ลักษณะของดนตรีประกอบภาพยนตร์

ดนตรีประกอบภาพยนตร์ถือเป็นส่วนประกอบขึ้นสำคัญที่ต้องสอดคล้องและเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับภาพยนตร์ จากการวิเคราะห์บทสัมภาษณ์พบว่า ลักษณะของดนตรีประกอบจะมีอยู่ทั้งหมด 4 ลักษณะด้วยกัน ได้แก่ ต้องไม่รบกวนบทสนทนา ต้องไม่ชี้นำเรื่องราวที่กำลังจะเกิดขึ้นก่อนที่ภาพจะปรากฏ ต้องมีความเป็นหนึ่งเดียวกับภาพยนตร์ ต้องอยู่โดยที่ผู้ชมไม่รู้ตัว

#### 1.1.2.1 ต้องไม่รบกวนบทสนทนาของตัวละคร

ลักษณะของดนตรีประกอบจะต้องสอดคล้องกับภาพยนตร์โดยไม่รบกวนบทสนทนาสำคัญที่เกิดขึ้นของตัวละคร โดยเสียงดนตรีจะทำหน้าที่ในการเพิ่มความสำคัญให้แก่บทสนทนาโดยไม่ลดทอนหรือดงเกินไปจนกลายเป็นรก

ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง คนโขน (Kon Khon) ตั้งใจสร้างให้เสียงดนตรีไม่รบกวนบทสนทนาสำคัญที่เกิดขึ้นของตัวละครหลัก จากคำสัมภาษณ์ของ เจษฎา สุขทรามร กล่าววว่า

“...นอกจากเพลงของเราต้องสอดคล้องกับหนังแล้ว ก็ต้องสอดคล้องกับอื่น ๆ ที่เขามีอยู่แล้วด้วย อย่างเช่น นางเอก จะพูดคำพูดสำคัญขึ้นมาตรงนี้ ดนตรีของพี่ต้องทำให้ไม่กวนเขา ถ้าไปเล่นอะไรรก ๆ บังเสียงเขาอันนี้น่าจะไม่เหมาะ...”

(เจษฎา สุขทรามร. 2565: สัมภาษณ์)

เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง ที่ตรงนั้น มีฉันหรือเปล่า (Where We Belong) ที่ให้ความสำคัญกับภาพและเสียงซึ่งไม่ใช่เสียงดนตรีในภาพยนตร์อย่างเดียว หากแต่ยังหมายถึงเสียงอื่น ๆ ที่เป็นเสมือนตัวนำพาที่ทำให้เสียงดนตรีประกอบภาพยนตร์เกิดขึ้นมา จากคำสัมภาษณ์ของ ธนชัย อุชชิน กล่าววว่า

“...คือทั้งภาพและเสียงเป็นตัวนำพาให้เพลงเกิดขึ้น เสียงรวมไปถึงบรรยากาศ อากาศ เสียงที่ลอยอยู่ เสียงประกอบ นอกจากทั้งหลายก็เป็นสิ่งที่ทำให้เราจะเลือกปรับดนตรีของเราให้อยู่ในเสียงประกอบได้พอดี เพราะว่าบางทีตัวเสียงประกอบเองคือดนตรีชนิดหนึ่งสำหรับเรา แล้วการที่เราเอาดนตรีเข้าไปอยู่ในนั้นคือการที่เราเล่นกับอีกเครื่องดนตรีหนึ่ง เราต้องดูว่าเราจะถอยหรือเราจะเกินหรือเราจะพอดีแค่ไหน...”

(ธนชัย อุชชิน. 2565: สัมภาษณ์)

### 1.1.2.2 ต้องไม่ชี้นำเรื่องราวที่กำลังจะเกิดขึ้นก่อนที่ภาพจะปรากฏ

ลักษณะของดนตรีประกอบต้องไม่ส่งสัญญาณล่วงหน้าหรือไม่ชี้นำเรื่องราวที่กำลังจะเกิดขึ้นก่อนที่ภาพจะปรากฏขึ้นมา

ในขณะที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ได้แก่ คิดถึงวิทยา (The Teacher's Diary) ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ (Heart Attack) พรจากฟ้า (A Gift) ฉลาดเกมส์โกง (Bad Genius) ตั้งใจทำให้ผู้ชมไม่รู้เนื้อรู้ตัวหรือเกิดความสามารถในการคาดเดาว่า กำลังจะเกิดอะไรขึ้น จากคำสัมภาษณ์ของ วิชญ วัฒนศัพท์ กล่าวว่า

“...คนจะต้องไม่ได้ยินดนตรีก่อนเรื่องไป มันก็จะมี ศิลปะของการมาไปที่เราต้องค่อย ๆ มาแล้วทำให้เขาไม่ทันได้รู้ว่ามันมีอยู่ เรื่องก็ดำเนินไป พอเรื่องหักเห ความรู้สึกก็เปลี่ยน ค่อย ๆ ดันกันไป ค่อย ๆ ลง แล้วก็จะเกิดความรู้สึกที่เขาเชื่อใน สิ่งที่มีมันเกิดขึ้นในจอ มันก็จะทำให้เขาอิน ตามมันไป...”

(วิชญ วัฒนศัพท์. 2565: สัมภาษณ์)

สอดคล้องกับการที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง ซามูไร อโยธยา (Yamada) ไม่ได้ใช้เสียงดนตรีเป็นเครื่องมือในการทำลายอรรถรสของผู้ชมด้วยการเปิดเผยจุดพลิกผันสำคัญล่วงหน้า จากคำสัมภาษณ์ของ ปภัสศิลป์ คีตวงศ์วัชร กล่าวว่า

“...สิ่งหนึ่งที่ครูจะไม่ทำคือครูไม่สปอยล์ก่อนว่าจะเกิดอะไรขึ้น ครูไม่เอาดนตรีไปสปอยล์คนดูเด็ดขาด อย่างเช่นเดี๋ยว มันจะตาย ครูไม่ทำ ให้มันตายก่อนแล้วค่อยทำ...”

(ปภัสศิลป์ คีตวงศ์วัชร. 2565: สัมภาษณ์)

### 1.1.2.3 ต้องมีความเป็นหนึ่งเดียวกับภาพยนตร์

ลักษณะของดนตรีประกอบจะต้องมีความเป็นหนึ่งเดียวกับภาพยนตร์โดยที่ไม่โดดเด่นจนแย่งความสนใจจากภาพซึ่งปรากฏในภาพยนตร์ ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบมีหน้าที่สร้างดนตรีให้สอดคล้องและเป็นไปในทิศทางเดียวกันแต่ก็มีเอกลักษณ์เฉพาะเพื่อทำให้เสียงดนตรีเป็นส่วนหนึ่งของภาพยนตร์

ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง ได้แก่ เอคโค จีวักองโลก (Echo Planet) จันดารา บังคมบท (Jan Dara 2: The Finale) ร่างทรง (The Medium) ได้ใส่เอกลักษณ์เฉพาะตัวผ่านเสียงดนตรีโดยไม่ล้นจนเกินไป จากคำสัมภาษณ์ของชาติชาย พงษ์ประภาพรณ์ กล่าวว่า

“...ก็ต้องตีไซเนให้มันสอดคล้องกับเรื่อง กับบท พอเราพยายามเอาตัวเองเข้าไปใส่ ก็อย่าเกินหนัง หลุดจากหนัง เราจะมีวิธีการ มีลายเซ็น แต่ยังไงชะก็อย่าทำให้มันโดดไปจากหนัง เราจะมีเทคนิคที่เราเฉพาะตัวที่เราชำนาญ ก็ทำยังไงก็ได้ให้มันเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ไปตามที่ถูกกำกับอยากให้เป็น อย่าไปขโมยซีน เด่นกว่า ล้ำไปจากหน้าหนัง คือดนตรียิ่งดียิ่งไม่ได้ยิน สิ่งสำคัญคือมันต้องจมเข้าไปในหนัง กลืนเข้าไป...”

(ชาติชาย พงษ์ประภาพร. 2565: สัมภาษณ์)

#### 1.1.2.4 ต้องอยู่โดยที่ผู้ชมไม่รู้ตัว

ลักษณะของดนตรีประกอบต้องสอดคล้องและเป็นส่วนหนึ่งกับเนื้อเรื่องที่เกิดขึ้น รวมถึงองค์ประกอบอื่น ๆ ซึ่งเป็นเสียงในประเภทต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเสียงบทพูด เสียงบรรยาย หรือแม้แต่เสียงประกอบนอกจากจนผู้ชมไม่ทันตระหนักถึงการมีอยู่ของดนตรีประกอบ

ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง 9 ศาสตรา (The Legend of Muay Thai: 9 Satra) ได้ทำให้การมีอยู่ของเสียงดนตรีเกิดขึ้นมาโดยที่ผู้ชมไม่ทันรู้ตัวหรือสัมผัสได้ จากคำสัมภาษณ์ของ สุทธิ แสงเสรีชน กล่าวไว้ว่า

“...ความสำคัญคือที่ว่าจริง ๆ แล้วดนตรีประกอบคืออยู่โดยที่คนไม่รู้ แต่ว่าสามารถที่จะนำพาอารมณ์ของฉากนั้น ๆ หนังสั้น ๆ ไปจนจบได้โดยที่ถ้ามันเด่นเกินไปมันก็จะไปทำลายสิ่งที่เขาเห็น...”

(สุทธิ แสงเสรีชน. 2565: สัมภาษณ์)

#### 1.1.3 บันไดเสียง

บันไดเสียง (Scale) ประกอบด้วยโน้ต 7 ตัวที่เรียงกันตามลำดับจากระดับเสียงต่ำไปสูงหรือจากสูงไปต่ำ มีโครงสร้างและระยะห่างระหว่างโน้ตตัวหนึ่งไปยังโน้ตอีกตัวหนึ่งเป็นขั้นคู่ที่แน่นอนสำหรับบันไดเสียงในแต่ละชนิด บันไดเสียงบางชนิดอาจประกอบด้วยโน้ตจำนวนน้อยกว่าหรือมากกว่า 7 ตัว บันไดเสียงมาตรฐานสากลในปัจจุบัน ได้แก่ บันไดเสียงเมเจอร์ (Major Scale) ที่เป็นตัวแทนของความ สุข ความยินดี ความสดใส มักเกิดขึ้นในฉากสุขนาฏกรรม และบันไดเสียงไมเนอร์ (Minor Scale) ที่เป็นตัวแทนของความเศร้าโศก ความทุกข์ระทม ความขมขื่น มักเกิดขึ้นในฉากโศกนาฏกรรม นอกจากนั้นยังมีบันไดเสียงในประเภทอื่น ๆ เช่น บันไดเสียงเพนตาโทนิค (Pentatonic Scale) บันไดเสียงประดิษฐ์ (Synthetic Scale)

บันไดเสียงเป็นหลักสำคัญในการสร้างเสียงที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันให้กับบทเพลง (ณัชชา พันธุ์เจริญ, 2564) จากการวิเคราะห์บทสัมภาษณ์พบว่า บันไดเสียงทั้งสองมีผลโดยตรงต่อการสร้างเรื่องราว บรรยากาศ อารมณ์ของตัวละครในภาพยนตร์ โดยผู้ประพันธ์มักใช้บันไดเสียงเมเจอร์ (Major Scale) ที่มีชนิดเดียวเพื่อสร้างความรู้สึกรักที่มีความสุขและมักใช้บันไดเสียงไมเนอร์ (Minor Scale) ที่มี 3 ชนิดด้วยกัน ได้แก่ เนเจอร์วัลไมเนอร์ (Natural Minor) ฮาร์โมนิกไมเนอร์ (Harmonic Minor) เมโลดิกไมเนอร์ (Melodic Minor) เพื่อสร้างความรู้สึกเศร้าหรือน่ากลัว โดยบันไดเสียงส่วนใหญ่ที่พบได้ในดนตรีประกอบภาพยนตร์คือบันไดเสียงไมเนอร์ (Minor Scale)

ตัวอย่างบันไดเสียงไมเนอร์ (Minor Scale) ที่ปรากฏในภาพยนตร์ ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง ซามูไร อโยธยา (Yamada) ปรากฏในนาทียุคที่ 00:24-01:29 จันดารา ปัจฉิมบท (Jan Dara 2: The Finale) ปรากฏในนาทียุคที่ 00:22-01:30 นาทียุคที่ 06:52-08:37 นาทียุคที่ 23:20-26:18 นาทียุคที่ 44:17-46:08 นาทียุคที่ 1:53:43-1:57:55 ภาพยนตร์เรื่อง พรจากฟ้า (A Gift) ตอนในดวงใจนิรันดร์ ปรากฏในนาทียุคที่ 59:02-59:43

ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ได้แก่ คิดถึงวิทยา (The Teacher's Diary) ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ (Heart Attack) พรจากฟ้า (A Gift) ฉลาดเกมส์โกง (Bad Genius) ได้ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ของคอร์ด จังหวะ ทำนอง ตัวโน้ตแต่ละตัวที่เกี่ยวข้องกับบันไดเสียงซึ่งสามารถสร้างเรื่องราวและความรู้สึกตามเจตนาที่จะให้เป็น จากคำสัมภาษณ์ของ วิชญ วัฒนศัพท์ กล่าวว่า

“...รู้มั่วว่าเพลงเซ็งที่เขาเซ็งกันนะคอร์ดไมเนอร์นะ ในบันไดเสียงในคอร์ดของฝรั่ง เวลาที่เราเล่นเมเจอร์แล้วไปไมเนอร์ มันจะหม่นอารมณ์ ในขณะที่เล่นเมเจอร์อยู่ คอร์ดที่หนึ่งไปคอร์ดที่สี่มันจะสว่างขึ้น พอไปคอร์ดที่ห้าแล้วจะเพราะขึ้น สมมติเล่นก็คอร์ด C ก็จะไปคอร์ดที่ห้าแล้วพอ C7 อยากไปไหนก็ไป F ก็จะไป F7 พอเล่น G พอจำ G7 ก็อยากกลับไป C ลงไป A Minor เริ่มหม่น พอไป E Minor หม่นแต่มันเหมือนจะดีนะ แต่ว่าดันกลับไป A Minor แล้วไป D Minor แล้วไป F สว่างขึ้น ไป G ไป C7 ไป F อีกที มันก็จะยิ่งไปอีกอีก มันไม่ได้ตรงไปตรงมาขนาดว่าคอร์ดไหนคืออะไร สมมติผมเล่น A Minor แล้วผมเล่นอีกคอร์ดหนึ่งที่เป็น C Minor ไป Bb Minor เล่นไมเนอร์ไปเรื่อย ๆ มันก็กลายเป็นเพลงที่คาดเดาไม่ได้



สมมติเราเล่นเมเจอร์ G A B ในความรู้สึกก็เป็นอีกแบบ การบอกคอร์ดให้ความรู้สึกยังไงก็จริงส่วนนี้ แต่ว่าความสัมพันธ์ของคอร์ดต่างหากที่จะทำให้เกิดความรู้สึก อย่างที่บอกถ้าเป็น A Minor ตลอดเวลาเป็นเชิงก็แปปี พอเชิงที่เล่นปีที่ซ้ำมาก ๆ รสชาติก็ไม่เหมือนกัน ไม่ได้ชื่อตรงขนาดนั้น อยู่ที่ความสำคัญของเมโลดี คอร์ด แล้วก็วิธี เจตนา เพลงแดนซ์ทั่วไปไมเนอร์ทั้งนั้น เพลงเต้นรำ พวกพื้นเมืองทั้งหมดในโลกไมเนอร์หมด...”

(วิชญ วัฒนศัพท์. 2565: สัมภาษณ์)

สอดคล้องกับผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง ซามูไร อโยธยา (Yamada) ที่ได้เรียบเรียงบันไดเสียงไมเนอร์ (Minor Scale) ซึ่งเป็นบันไดเสียงส่วนใหญ่ที่ปรากฏในภาพยนตร์ผ่านทิวทัศน์ที่สวยงามที่เชื่อมโยงต่อกัน จากคำสัมภาษณ์ของ ปภัสศิลป์ คีตวงศ์วัชรย์ กล่าวว่า

“...ครูให้ 90 เปอร์เซ็นต์ส่วนใหญ่เป็นไมเนอร์หมดเลย มีน้อยมากที่เมเจอร์จะโผล่มาเมื่อสมหวัง เมื่อสว่าง สดใสขึ้น สเกลที่บอกก็คือส่วนใหญ่ถ้าเป็นเรื่องราวแบบนี้ต้องไมเนอร์แล้วไมเนอร์อะไรต่อกัน ไมเนอร์แล้วมีอะไรเข้ามา หรือบางคนกดชานต์ตัวเอง ยิ่งเรื่องนี้เป็นไมเนอร์ แล้วที่วิธีของคุณในหนึ่งเรื่องส่วนใหญ่จะทำได้ก็เหมือนกัน สมมติ E Minor จะเป็นเมเจอร์ก็เป็น G E Minor A Minor B Minor อยู่แถว ๆ นี้ กลับไปกลับมา เพราะว่าเราไม่สามารถทำเพลงยาว ๆ ได้ทั้งเรื่อง ต้องไปที่ละทิม ทีละทิม ทีละทิม เพราะฉะนั้นควรเป็นสเกลที่เชื่อมกันด้วยเพราะมันจะเป็นเรื่องเดียวกันได้...”

(ปภัสศิลป์ คีตวงศ์วัชรย์. 2565: สัมภาษณ์)

สัมพันธ์กับผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง ได้แก่ เอคโค โค้ จิว ก้องโลก (Echo Planet) จันดารา ปัจฉิมบท (Jan Dara 2: The Finale) ร่างทรง (The Medium) ที่ได้ใช้บันไดเสียงเมเจอร์ (Major Scale) เป็นตัวแทนของอารมณ์รักที่สมหวังในภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นส่วนใหญ่ ส่วนบันไดเสียงไมเนอร์ (Minor Scale) ที่เป็นตัวแทนของอารมณ์รักที่เศร้าหมองหรือความน่ากลัวจะถูกใช้ในภาพยนตร์รักและภาพยนตร์สยองขวัญ จากคำสัมภาษณ์ของ ชชาติชาย พงษ์ประภาพรรณ์ กล่าวว่า

“...ถ้าเกิดมีอารมณ์เศร้า น่ากลัว ดนตรีประกอบ 80 เปอร์เซนต์เป็นไมเนอร์หมด เพราะว่าอะไรที่พอมีอารมณ์เข้ามา อารมณ์รักต้องรักแบบว่าหม่น ๆ ไม่ใช่รักแฮปปี้ ถ้ารักแฮปปี้จะเป็นเมเจอร์ คือเมเจอร์มันจะเป็นทางใส แต่ทางหม่นจะเป็นไมเนอร์ เมเจอร์แทบจะไม่ค่อยใช้ แต่ว่าเมเจอร์มันจะเป็นหนังการ์ตูนครับ มันจะใส ๆ มันจะเมเจอร์เยอะ หนังตลก หนังทั่วไปหนังอะไรพวกนี้ นอกนั้นหนังผี หนังรัก แอ็กชันเป็นไมเนอร์หมด พวกนี้มีการเล่าเรื่อง มีเรื่องอารมณ์เศร้า อารมณ์หม่น ๆ ครีမ် ๆ มันจะไม่เนอร์หมด ถ้าหนังรักเศร้า ๆ จะไมเนอร์ แต่ถ้าสมหวังพอรักดำเนินเรื่องมาถึงช่วงสมหวังก็จะเป็นเมเจอร์ คือพอเรื่องคลี่คลาย ทุกอย่างพอไมเนอร์มาหมด จะมีน่ากลัวอะไรก็แล้วแต่ แต่พอเรื่องมันเข้าปมคลี่คลายเสร็จจบ เป็นแฮปปี้เอนด์ จะมีเมเจอร์เข้ามา จบแล้ว ทุกอย่างถูกเฉลย เมเจอร์ส่วนใหญ่เฉลยหนัง ช่วยเล่าตอนจบ...”

(ชาติชาย พงษ์ประภาพันธ์. 2565: สัมภาษณ์)

#### 1.1.4 ธีมดนตรี

ธีมดนตรี (Theme Music) ถือได้เป็นรูปแบบของดนตรีชนิดหนึ่งที่ถูกประพันธ์ดนตรีประกอบสร้างทำนองหลักเพียงหนึ่งทำนองแล้วนำมากระจายจนเกิดเป็นท่วงทำนองใหม่ที่มีหลายรูปแบบและมีความหลากหลายทางอารมณ์จำนวนมากโดยยังคงทำนองหลักเดิมเป็นส่วนประกอบไว้ ธีมดนตรีมักปรากฏในหลายช่วงของภาพยนตร์โดยเริ่มตั้งแต่ช่วงแรกที่เป็นเพียงส่วนประกอบหนึ่งจนถึงช่วงท้ายที่ถูกรวบรวมเต็มรูปแบบ โดยเป็นตัวแทนของเรื่องราวและตัวละครในภาพยนตร์ จากการวิเคราะห์บทสัมภาษณ์พบว่า ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบมีทางเลือกในการสร้างดนตรี 2 ทางด้วยกัน ได้แก่ การใช้ธีมดนตรีเป็นส่วนประกอบของการสร้างดนตรีประกอบ การไม่ใช้ธีมดนตรีเป็นส่วนประกอบของการสร้างดนตรีประกอบ

##### 1.1.4.1 การใช้ธีมดนตรีเป็นส่วนประกอบของการสร้างดนตรีประกอบ

การสร้างธีมดนตรีเริ่มต้นจากการที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบได้รับบทภาพยนตร์มาจากผู้อำนวยการสร้างหรือผู้กำกับโดยทำการวิเคราะห์เพื่อค้นหาทำนองหลักและทำนองที่ผ่านการแปร (Theme and Variation) ซึ่งสามารถเล่าเรื่องราว เรื่องอารมณ์ และสร้างบรรยากาศของภาพยนตร์ให้อยู่ในทิศทางเดียวกันผ่านเครื่องดนตรีและเทคนิคต่าง ๆ ทางดนตรี

ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง ซามูไร อโยธยา (Yamada) ใช้เครื่องดนตรีประเภทเครื่องกระทบใน 2 วัฒนธรรมคือไทยและญี่ปุ่นเพื่อเป็นตัวแทนของตัวละครในการสร้างธีมดนตรีสำหรับการประกอบฉากต่อสู้ จากคำสัมภาษณ์ของ ปภัสศิลป์ คีตวงศ์วิชัย กล่าวว่า

“...จริง ๆ แล้วมันจะมีอยู่ไม่เกิน 5 ธีมใหญ่ ถ้าเราไปฟังดี ๆ ดูหลาย ๆ รอบ จุดที่เป็นเอกลักษณ์สู้กันจริง ๆ มันเป็นกลอง เรื่องของที่เราได้ยินกันอยู่ ทุกวันนี้ใช้เยอะ แต่ว่าตอนนั้นเหมือนชาวต่างชาติมันเริ่มมาในหนัง ตอนนั้นมีเรื่องที่ต้องไปดูเป็นเรฟเฟอเรนซ์คือมหาบุรุษซามูไรที่ทอม ครูซเล่น เป็นอันส์ ซิมเมอร์ทำดนตรีประกอบ ตอนนั้นเราต้องใช้ไทโกะกับสะบัดชัยมารวมกันนะลูก สังเกตดูว่าหนังแบบนี้เขาจะใส่พวกกลอง คืออยู่ตรงนั้นได้ดีที่สุด แล้วหาจังหวะหยุด เปลี่ยน ดาวน์ เข้าออกเอาเอง ตรงนั้นจะดี แล้วพอจากวันนั้นเราก็กังมาถึงเรื่องอื่น ๆ มันกลายเป็นมันจะใช้สูตรนี้กันหมดเลย ถ้าสู้กันเมื่อไหร่ ถ้าเป็นหนังพีเรียดย้อนยุคส่วนใหญ่เป็นกลอง...”

(ปภัสศิลป์ คีตวงศ์วิชัย. 2565: สัมภาษณ์)

เช่นเดียวกับผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง คนโขน (Kon Khon) ที่ใช้ศาสตร์ของดนตรีไทยซึ่งเป็นเพลงหน้าพาทย์ชั้นสูงและเพลงไทยเดิมทั่วไปมาผสมผสานกับดนตรีสากลเพื่อสร้างธีมดนตรี จากคำสัมภาษณ์ของ เจษฎา สุขทรามร กล่าวว่า

“...มันต้องมี ไซ ในคนโขนก็มีนะ ถ้าไม่มีแล้วเลอะเทอะ พอเป็นหนังที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับโขนและโขนมืดตรีเป็นพื้นหลัง ดนตรีปีพาทย์ในโขน ถึงแม้ว่าจะเป็นเพลงหน้าพาทย์ชั้นสูงเพราะใช้กับศิลปะชั้นสูง แต่มันเป็นดนตรีพื้นหลังคือหนุนอยู่ข้างหลังให้ไม่เบื่อและช่วยสร้างอารมณ์...”

(เจษฎา สุขทรามร. 2565: สัมภาษณ์)

สัมพันธ์กับผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง จันดารา ปัจฉิมบท (Jan Dara 2: The Finale) ที่ได้จับแก่นสำคัญของบทภาพยนตร์ซึ่งเกี่ยวกับความรัก ความพิศواس การเสพสังวาสจนสามารถสร้างธีมดนตรีที่สอดคล้องและอยู่ในทิศทางเดียวกันกับเรื่องราว จากคำสัมภาษณ์ของ ซาติชาย พงษ์ประภาพร กล่าวว่า

“...บางเรื่องนี่ก็สไตล์เพลงออกแล้วก็ก็มีออกมาด้วย เรื่องนี้ควรมีธีมดนตรี เรื่องนี้ไม่ควรจะมีธีมดนตรี อย่างเวลาอ่าน บทจันดาราเราจะได้ยิน เราจะรู้สึกว่าจะต้องมีธีมดนตรี มีเมโลดี้ อะไรซักอย่างที่โยงและใช้เมโลดี้นี้เล่าหนังได้ทั้งเรื่อง คือจันดารานี้มันมีธีมของมัน เป็นเรื่องของอำนาจทางเซ็กซ์ ความรัก พิศवास แล้วพอมันมีเมโลดี้ที่ถ่ายทอดเรื่องพวกนี้จบแล้วบรรเลง ได้ทั้งเรื่อง เวลาที่เราจะโยงบรรยายภาค โยงเรื่องให้คนดูเข้าไป อยู่ในความรู้สึกของหนัง เพลงนี้จะทำงานทันที ถ้าเกิดธีมดนตรี กับธีมเรื่องเป็นธีมเดียวกัน ใช้เมื่อไหร่ก็ได้ การเขียนธีมดนตรีทำให้วิธีเล่าเรื่องในหนังง่ายขึ้น...”

(ชาติชาย พงษ์ประภาพันท์. 2565: สัมภาษณ์)

หรือแม้แต่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง ร่างทรง (The Medium) ที่ใช้เครื่องดนตรีพื้นบ้านเพื่อเป็นตัวแทนของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่เปรียบเสมือนกับเป็นตัวละครหลักและธีมดนตรี จากคำสัมภาษณ์ของ ชาติชาย พงษ์ประภาพันท์ กล่าวว่า

“...ธีมของร่างทรงเป็นชื่อย่าบาหยัน คือเวลาเราจะสื่อความหมายของเรื่องย่าบาหยันจะใช้เสียงดนตรีที่เป็นแคน เสียงแคนนี้แหละ ตัวแทนย่าบาหยัน อ่านบทก็ได้แต่ย่าบาหยัน คนอื่นไม่มี...”

(ชาติชาย พงษ์ประภาพันท์. 2565: สัมภาษณ์)

สอดคล้องกับผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง 9 ศาสดา (The Legend of Muay Thai: 9 Satra) ที่ใช้ความเป็นธรรมชาติของมนุษย์เพื่อตีความถึงที่มาที่ไปและลักษณะพิเศษของตัวละครที่มีหลายเชื้อชาติสำหรับการสร้างธีมดนตรี จากคำสัมภาษณ์ของ สุทธิ แสงเสรีชน กล่าวว่า

“...ธีมพวกนี้มีความใหญ่ แนวคิดของธีมเมืองเป็นยังไง ยกซ์เป็นยังไง ต้องตีโจทย์ให้แตก หนังเรื่องนี้มีความหลากหลายในคาแรคเตอร์อยู่พอสมควร เพราะฉะนั้นเรื่องของตัวละครต่าง ๆ เราต้องเอาไปคิดว่าธีมของเรื่องจะเป็นยังไง ซึ่งแต่ละตัวมีหลายเชื้อชาติด้วย อย่างตัวเสี่ยวหลานเป็นจีน ในแง่

ของธีมตัวละครคาแรคเตอร์ทั้งหมด ไรอัน ซอว์เขาวางได้ดีมาก คือเขาส่งมาก่อนที่เราจะแก้ เขาจะเป็นโน้ตที่เขาทำธีมมาเลย แล้วหลังจากนั้นเมโลดี้ทุกตัวก็จะมาล้อกับตัวนี้ไม่ว่าช้าหรือเร็ว เพราะฉะนั้นคนฟังจะได้รับรู้ว่าธีมนี้คือธีมของฮ็อต ของตัวเอก ธีมของเทหะยักษา จริง ๆ แล้วพวกนี้ตีความตามใจชอบของเรา แต่ละคนไม่เหมือนกัน ธีมของแต่ละตัวพุดูจากคาแรคเตอร์ว่ามันเป็นยังไง ลึกแค่ไหน ดุแค่ไหน อารมณ์เป็นยังไง เป็นวัยไหน วัยเด็ก วัยผู้ใหญ่ ก็คิดตามเป็นธรรมชาติของความเป็นคน...”

(สุธี แสงเสรีชน. 2565: สัมภาษณ์)

1.1.4.2 การไม่ใช่ธีมดนตรีเป็นส่วนประกอบของการสร้างดนตรีประกอบ  
การไม่ใช่ธีมดนตรีเป็นส่วนประกอบสำคัญของการสร้างดนตรีประกอบเกิดจาก  
ลักษณะการทำงานของผู้ประพันธ์ที่ไม่ได้ใช้ธีมดนตรีเพื่อคุมเรื่องราว

ในขณะที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ได้แก่ คิดถึงวิทยา (The Teacher's Diary) ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ (Heart Attack) พรจากฟ้า (A Gift) ฉลาดเกมส์โกง (Bad Genius) ได้สร้างเสียงดนตรีที่เกิดขึ้นซ้ำ ๆ ในหลายช่วงเพื่อทำให้ผู้ชมเกิดความคุ้นหูและสามารถเชื่อมโยงถึงประสบการณ์ในชีวิตผ่านลีลาของเสียงกับพื้นผิวของดนตรี จากคำสัมภาษณ์ของ วิชญ วัฒนศัพท์ กล่าวว่า

“...ส่วนตัวเลยนะ ส่วนตัวเราไม่ค่อยเชื่อเรื่องนั้นเท่าไร คือไม่ได้รู้สึกว่ามันเรื่องหนึ่งต้องมีอะไรบางอย่างที่เป็นเมโลดี้จำ แต่ว่าไม่ได้ปฏิเสธนะ แต่รู้สึกว่ามันอาจจะเสี่ยงเป็นเมโลดี้ก็ได้ เป็นอะไรก็ได้ที่มาแล้วรู้สึกคุ้นเคย เป็นเสียงร้องก็ได้ เป็นเสียงอันนี้มาแล้วรู้สึกเชื่อมโยง สมมติเราเล่าเสียงสำคัญด้วยกีตาร์ ก็กีตาร์ก็ต้องมา คล้าย ๆ กันแต่ไม่เหมือนกัน แต่ว่าสุดท้ายถ้ามันทำแล้วมันเวิร์คเราก็อ่า ไม่ได้แบบคิดว่ามันจะต้องมีธีม แต่ถ้ามันมีแล้วมันเวิร์คเราก็อ่า อย่างคิดถึงวิทยา มันมีกีตาร์ที่มันให้ความซื่อใส บางทีเราก็จะใช้มันไปเรื่อย ๆ บ่อย ๆ ก็ก็จะเกิดความรู้สึกแบบนั้นที่ซ้ำกันโดยที่ไม่จำเป็นจะต้องเป็นเมโลดี้ คือไม่ต้องเป็นเพลง ไม่ต้องเป็นเสียง แต่เป็น

พื้นผิวดนตรีได้ เพราะว่ามันช่วยเราเรียนรู้จากการที่เคยประสบพบเจออย่างหนึ่งแล้วมาเจออีกทีหนึ่ง เอาจริง ๆ คนเราไม่ได้จำขนาดนั้น แต่คนเราจะคุ้น ๆ บางทีเราก็ใช้วิธีที่คุ้นแล้วไม่ทำแบบนั้นเหมือนกัน เราไม่ได้ตั้งต้นว่าทุกเรื่องมันจะต้องมี ฟรีแลนซ์ที่มีความคาดเดาไม่ได้กับเหตุการณ์เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา แล้วก็ลุ่น ๆ ระวังอีกแบบหนึ่ง แล้วมันก็จะเป็นอย่างง ๆ ไม่รู้ว่าเราอยู่ในสภาวะไหนกันแน่ เพราะงั้นดนตรีก็จะมาจะไปไม่มีแบบแผนพรจากฟ้ามีสามตอนไม่เหมือนกัน มันเหมือนทำหนังสือสามเรื่องทำทีแต่ละเรื่องไม่เหมือนกันเลย คือตอนแรกอาจจะใส ๆ แต่ว่าตอนหลัง ๆ ก็จะเริ่มดราม่าเรื่อย ๆ เราจะทำอะไรก็ได้ที่จะตอบความรู้สึกของแต่ละฉากให้มันทำงานที่สุด ฉลาดเกมส์โกงให้อาการเป็นเหมือนเกลียว ความรู้สึกของความกดดันของการทำข้อสอบ มันวิ่งวน ๆ แล้วค่อย ๆ เครียด มีไม้ตบข้างอันที่วนแล้วก็ยังไปต่อ ความรู้สึกที่ไปได้ก็ไม่รู้จกจบมันเป็นกุญแจหลักของการทำงานของสกอร์ในเรื่องนี้ แล้วก็ใช้วิธีการเปลี่ยนช่วงด้วยเสียงที่เข้ามาใหม่ที่ละหน่อย ๆ ค่อย ๆ สูงขึ้น หรือบางทีก็เปลี่ยนอารมณ์อีกแบบหนึ่ง แล้วมันก็จะเลยเกิดแรงกดดันต่อคนดู ความรู้สึกแบบเมื่อไหร่จะไปซักที เมื่อไหร่จะพ้นซักที...”

(วิชญ วัฒนศัพท์. 2565: สัมภาษณ์)

ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง ที่ตรงนั้น มีฉันหรือเปล่า (Where We Belong) ได้ใช้เพลงหลักของ คงเดช จาตุรันต์รัศมี สำหรับการสร้างอารมณ์และเป็นเหมือนตัวแทนของตัวละคร จากคำสัมภาษณ์ของ ธนชัย อุชชิน กล่าวว่า

“...คือหนังเรื่องนี้ค่อนข้างฟรีนะ จะไม่ค่อยได้ยึดในเชิงนั้น แต่เรามีเพลงที่มันเป็นเพลงเด่นที่มันแข็งแรงอยู่แล้วที่คงเดชแต่งนะ ซึ่งเพลงนี้เรียกว่าเป็นเพลงแมสเสจของหนังเรื่องนี้ อยู่แล้ว บังเอิญว่าผู้กำกับเป็นนักร้องเป็นนักแต่งเพลง แล้วเพลงมันก็แทบจะเป็นคำพูดหรือเป็นบทสนทนาของตัวละครนางเอกอยู่แล้ว พี่ก็รู้สึกว่าพี่ก็ทำงานต่อจากตรงนั้นด้วยนะ

เพราะว่าอารมณ์ของเพลง ความเศร้า ความเหงา ความสงสัย ความสับสนอะไรอย่างนี้มันอยู่ในเพลงนำภาพยนตร์ที่ผู้กำกับเขียน แต่เมื่อไปอยู่ในหนังมันถูกถอดออกมาเป็นแค่เสียงก็ตำรโปรงตัวเดียวที่เพื่อนนางเอกเป็นคนเล่นด้วยก็ตำรโปรง เล่นเป็นส่วนประกอบในหนังที่ไม่ได้ใช้เพลงตัวเต็ม เพราะฉะนั้นก็เลยเป็นเพลงที่อยู่ในหนังด้วย เป็นเพลงที่ค่อนข้างบอกภาพรวมของหนัง ซึ่งสำหรับหนังเรื่องนี้พี่ก็ได้ฟังเพลงนำมาก่อนด้วยก็ทำให้พี่ค่อนข้างเห็นสีโทน คาแรคเตอร์ของหนัง...”

(ธนชัย อุชชิน. 2565: สัมภาษณ์)

เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบเรื่อง เอกโค่ จิว่ก้องโลก (Echo Planet) ที่ไม่ได้ค้นพบแก่นสำคัญของเรื่องราวจนไม่สามารถนำมาสร้างเป็นธีมดนตรีเมื่อได้อ่านบทภาพยนตร์ จากคำสัมภาษณ์ของ ชาติชาย พงษ์ประภาพันท์ กล่าวว่า

“...อย่างเอกโค่ไม่มีธีม ไม่มี อ่านเสร็จปุ๊บมันไม่ได้ยินธีม เรื่องของมันเป็นเด็กชาวเขา แต่ว่ามันจะมีรื่องนาบ้านา มันก็คล้าย ๆ ว่าจะเป็นธีมดนตรี แต่ก็ไม่ได้เป็นธีมหลัก คือความชัดเจนในการดำเนินเรื่องมันไม่มีอะไรที่เด่น ๆ จนเราได้ยินว่าเพลงนี้เพลงเดียวคลุมได้ทั้งเรื่อง เป็นอย่างนี้เยอะนะ ไม่ใช่ทุกเรื่องจะมีธีมดนตรี...”

(ชาติชาย พงษ์ประภาพันท์. 2565: สัมภาษณ์)

## 1.2 กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์

กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์ของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบพบว่า เริ่มต้นตั้งแต่การรับโจทย์และแปลความต้องการ การได้รับดนตรีอ้างอิงและการสร้างตัวอย่างดนตรี การสร้างและเรียบเรียงดนตรีประกอบภาพยนตร์ การบันทึกเสียงจากเครื่องดนตรี การผสมเสียงให้เป็นส่วนหนึ่งของภาพ สามารถแบ่งข้อค้นพบจากการวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ได้ทั้งหมด 8 ประเด็น ดังนี้

### 1.2.1 การรับโจทย์และแปลความต้องการของผู้กำกับ

การรับโจทย์และแปลความต้องการถือเป็นขั้นตอนแรกของกระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์ โดยผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบบางคนได้ถูกทาบทามให้ไปร่วมงานโดยเฉพาะจากผู้กำกับภาพยนตร์หรือผู้อำนวยการสร้างด้วยความตั้งใจเพราะชอบในแนวดนตรีและผลงานที่เคยมี จากการวิเคราะห์บทสัมภาษณ์พบว่า ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบพยายามทำความเข้าใจโจทย์ที่ได้รับจากภาพยนตร์ตัวอย่างหรือการพูดคุยกับผู้กำกับและผู้อำนวยการสร้างที่มีความต้องการ แต่เนื่องจากดนตรีมีความเป็นนามธรรมทำให้เป็นอุปสรรคในการสื่อสาร ผู้ประพันธ์จึงต้องพยายามคาดเดา แปลภาษา และสร้างสิ่งที่อยู่ในความคิดของผู้อำนวยการสร้างและผู้กำกับให้ได้กลายเป็นเสียงดนตรีในภายหลัง โจทย์ที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบได้รับจะเกี่ยวข้องกับเรื่องราว อารมณ์ บรรยากาศ และตัวละคร

การที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง ได้แก่ เอคโค จีวักองโลก (Echo Planet) จันดารา ปัจฉิมบท (Jan Dara 2: The Finale) ร่างทรง (The Medium) ได้ร่วมงานผู้กำกับต่างประเทศซึ่งมีวิสัยทัศน์ก้าวไกลที่จะทำให้ภาพยนตร์โด่งดังไปในระดับโลก องค์ประกอบทุกรวมถึงดนตรีประกอบจึงต้องถูกยกระดับให้มีคุณภาพและเป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติ จากคำสัมภาษณ์ของ ชาติชาย พงษ์ประภาพรพันธ์ กล่าวว่

“...เขาจะมีคำว่าเวิลด์ ซีเนม่าเพราะเป็นกลุ่มตลาด

เขา อย่างหนังไทยเรามองก็เป็นเฉพาะกลุ่มตลาดของหนังไทย  
แต่นา ฮง-จินเขาใช้คำว่าเวิลด์ซีเนม่า เขามองในตลาดโลก ก็  
เลยต้องเดาใจเขาอีกทีนึง ต้องยอมนา ฮง-จิน เหมือนได้ศึกษา  
ด้วยนะ ไปเรียนวิธีการ ได้ทำกับผู้กำกับเกาหลีเราก็ได้ความรู้ไป  
ด้วย ยากรีเปล่า มันยากแต่ทนได้...”

(ชาติชาย พงษ์ประภาพรพันธ์. 2565: สัมภาษณ์)



สอดคล้องกับผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง ซามูไร อโยธยา (Yamada) ที่ได้เริ่มสร้างเสียงดนตรีหลังจากที่ได้รับภาพยนตร์ตัวอย่างมาจากผู้อำนวยการสร้าง จากคำสัมภาษณ์ของ ปภัสร์ศิลป์ คีตวงศ์วิชัย กล่าวว่า

“...งานซามูไรอโยธยาจะเป็นเขาทำเทรลเลอร์ถ่ายในสตูดิโอ ไม่ใช่ที่เราเห็นในสื่อหรือโรงหนัง คล้ายทำเป็นตัวอย่างงานขายสปอนเซอร์ตอนนั้น ทำเหมือนจริงมากคือเอาคนที่เล่นเป็นยามาตะ แล้วก็เอาพวกมวยไทย ครูมวย สักยันต์มาทำเดโมประมาณ 15 นาที โดยที่เอานักแสดงแต่ละคนแต่งตัวตามแนวคิดในเรื่อง แล้วตัดมาโดยที่วางเพลงไกด์ให้ครู กลองสะบัดชัย ญี่ปุ่นเป็นแบบไหน รีมสำหรับยามาตะ คนไทยเป็นยังไง เป็นครั้งแรกที่ครูได้เห็นคนแต่งตัวเหมือนนักรบญี่ปุ่นโบราณ ก็ทำตามอารมณ์ที่เขาต้องการ พอส่งผู้กำกับผ่านบู๊บ ต่อมาเราเข้าไปทำงานเหมือนจริงคือเราต้องเข้าไปในห้องมิกซ์ แล้วครูเดาว่าเขาเอาตรงนั้นไปฉายให้ญี่ปุ่นเพื่อมาร่วมทำหนังกัน...”

(ปภัสร์ศิลป์ คีตวงศ์วิชัย. 2565: สัมภาษณ์)

หรือแม้แต่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง คนไขน (Kon Khon) ที่ได้รับการติดต่อก่อนที่จะสร้างเสียงดนตรีตามความต้องการและนอกเหนือความต้องการของผู้กำกับ จากคำสัมภาษณ์ของ เจษฎา สุขทรามร กล่าวว่า

“...เริ่มงานคือพี่ตัว ครั้นยุ วังษ์กระจ่างโทรศัพท์มาคุยว่าเขากำลังทำหนังไทยเกี่ยวกับไขนชื่อเรื่องคนไขน แล้วก็อยากให้เราไปดูแลเรื่องดนตรี ซึ่งในหนังนี้มีหลายฉากที่ดนตรีเป็นดนตรีไทยเดิมที่ถ่ายจากกองถ่าย หมายถึงว่ามีการแสดงไขน ก็จะมีดนตรีเล่น ทั้งการซ้อม เช่น อาจจะมีแค่ระนาด กลอง แค่อสองคน แล้วก็ตีตัวละคร อาจจะเป็นครู อาจจะเป็นพระเอกหรือใครก็ได้แล้วแต่เนี่ยซ้อมก็ได้ หรืออาจจะเป็นโรงละคร มีเวทีใหญ่นักแสดงไขนเป็นสิบ ๆ คน แล้วก็ม้วงดนตรีวงใหญ่อะไรพวกนี้เสียงดนตรีไทยส่วนหนึ่งจะเป็นดนตรีไทยที่เล่นจริงและอัดจริงจากกองถ่ายนะครับ แล้วก็อาจจะมีบางส่วนที่เป็นเพลงที่เป็น

ดนตรีไทยที่ถูกบันทึกเสียงไว้แล้วเอามาเปิดใช้ในบางฉากก็มี ประมาณนั้น แล้วก็บางส่วนเนี่ยพีก็ต้องการสร้างดนตรีสากลเต็ม เข้าไป แล้วบางส่วนก็จะมีดนตรีไทยก็จะต้องสร้างดนตรีเข้าไป ประมาณเท่าที่ผู้กำกับเล่าให้ฟังนะครับ ช่วงแรกที่เขาโทรมาหาพี หนึ่งของเขายังไม่ได้อายุจริง แต่ว่ามีทำโครงเรื่องขยายไว้ แล้วก็คือสถานที่ไม่จริง เสื้อผ้าไม่จริง แต่ว่ามีการทำตัวอย่าง บางส่วนมาให้ได้เห็นแล้วว่ามันแสดงคนไหนแสดงเป็นใคร ตัวละครสำคัญมี ฉากสำคัญมีพวกนี้ไว้หมดแล้ว เขาก็ส่งตัวอย่างมาให้ดู นี่ก็คือในขั้นเริ่มต้น ก็รับทำงานไป แล้วก็พอที่ตัวเขาไปถ่ายจริง เขาก็จะเริ่มส่งความคืบหน้ามาให้ดูเรื่อย ๆ แล้วเขาก็จะบอกว่าช่วงไหนอยากได้อะไรบ้าง บางช่วงอยากให้มีส่วนผสม บางอย่างอยากให้ไทยเดิมแท้ ๆ บางช่วงอยากให้ผสม ออกเคสตราให้มันใหญ่ขึ้น บางช่วงอยากให้ผสมอิเล็กทรอนิกส์ เพราะอาจจะมีเรื่องที่เกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์ หรือบางช่วงเขาบอกว่าอันนี้แล้วแต่เลย เป็นอะไรก็ได้ หรือบางช่วงเขาบอกว่า บางช่วงพีไม่ได้อยากให้มี แต่ถ้าคนทำดนตรีรู้สึกว่าจะลองใส่ก็ลองใส่มา ก็ลองดูประมาณนั้น ไปขั้นที่สองคือเขาก็ส่งหนังที่ถ่ายจริงแล้วตัดมาคร่าว ๆ เราก็ทำตามไป ซึ่งเขาก็จะมีความต้องการของเขามาว่าอันนี้ที่อยากได้ฟังก่อน อันนี้อยากที่จะเอาไปใช้งานก่อนเพราะบางที่เอาไปโปรโมท หรือบางอันเกี่ยวข้องกับท่าเต้นรำ หรือเอฟเฟคบางอย่างที่ทางทีมตัดต่อที่เขาทำเอฟเฟคก็จะต้องทำ เพราะฉะนั้นบางอันอาจจะต้องการดาวน์ บางอันรอได้ พอถึงช่วงที่สามเนี่ยหนังก็ตัดต่อเรียงมายาวทั้งเรื่องแล้ว 80 เปอร์เซ็นต์ อาจจะมียับ อันนี้เคยมีถูกถอดทิ้ง อันนี้ไม่เคยมีถูกใส่เพิ่ม ทำทีหลัง เราก็เอาของที่เรารู้สึกว่าไว้อาจจะตามแผนเดิมพอถึงตอนนี้ พอเขาทำหนังจนสมบูรณ์เรียบร้อยก็จะไปอัดออกเคสตราจริงกัน ซึ่งปรากฏว่ามีบางอย่างของเขาที่

เขาต้องถ่ายซ่อมแล้วมันเป็นทุนมหาศาล แล้วมีบางอย่างของ  
เขาที่ต้องถ่ายเพิ่ม ออกเคสตราที่วางแผนว่าจะอัดก็ไม่ได้อัด...”

(เจษฎา สุขทรามร. 2565: สัมภาษณ์)

ในขณะที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง 9 ศาสดา (The Legend of Muay Thai: 9 Satra) เพิ่งมีโอกาสได้ทำดนตรีประกอบครั้งแรกในชีวิตหลังจากได้รับการติดต่อจาก บริษัท อีกลู สตูดิโอ จำกัด และได้รับภาพยนตร์ตัวอย่างก่อนที่จะเริ่มสร้างเสียงดนตรี จากคำ สัมภาษณ์ของ สุทธิ แสงเสรีชน กล่าวว่า

“...ก็จริง ๆ แล้วไม่ได้เป็นคนสายทำพวกสกอร์หนึ่ง  
แต่เป็นคนหลัก ๆ ทำเพลงป๊อปทั่วไป ทำละครเวที อันนี้ก็จะมีส่วน  
นิดหน่อยในการที่ดูเรื่องพวกสกอร์ พอดีรู้จักกับทางคนที่  
เขาทำ 9 ศาสดาคือเหว่ง เทพลีลา แล้วก็ในฐานะที่เป็นบริษัทอีกลู  
เข้ามาติดต่อครับ แล้วเขาอยากได้คนทำเพลงที่เป็นคนที่ไม่เคย  
ได้รับที่ไหนด้วย ก็เอาตัวอย่างเล็ก ๆ มาให้ดู เป็นมวยไทยที่เป็น  
แอนิเมชันที่เขาทำสำหรับนำเสนอ เราก็รู้สึกว่ามันน่าจะทำได้เลย  
ตกปากรับคำไปทำกับเขาค่ะ หลังจากนั้นก็เริ่มต้นด้วยการคุย  
แนวคิดของเรื่องราวทั้งหมดก่อนว่ามันเป็นยังไง เป็นเพลงแบบ  
ไหน แล้วก็หนังเกี่ยวกับอะไร แล้วพิกัดทีมในการทำ คนที่ทำ  
สกอร์เก่ง ๆ มาช่วย เราก็จะเป็นไดเรกเตอร์คือกำหนดทิศทางใน  
รูปแบบต่าง ๆ คนที่มาช่วยในทีมแรกจะเป็นคนที่ตั้งต้นของ 9  
ศาสดาก็จะมีคุณมด ภูตินันท์ แล้วก็คุณอิงค์ครับ สองคนนี้จะมา  
ช่วยกัน แบ่งหน้าที่กันทำ พิกัดแจงาน ช่วงแรกตอนเริ่มต้นเรา  
แบ่งไว้จนถึงจบที่อัดกับจมน้ตกกลงไปแล้วลายน้ขึ้นมาแล้ว  
เผ่าไปได้ไปเห็น อันนี้คือจบขึ้นที่เราได้โจทย์อันแรกมาแล้ว...”

(สุทธิ แสงเสรีชน. 2565: สัมภาษณ์)

เป็นไปในทิศทางเดียวกันกรณีของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง ที่ตรงนั้น มี  
ฉันหรือเปล่า (Where We Belong) ที่ไม่เคยมีโอกาสทำดนตรีประกอบอย่างจริงจังจนกระทั่งได้รับ  
การติดต่อส่วนตัวและทาบตามจากผู้กำกับ จากคำสัมภาษณ์ของ ธนชัย อุชชิน กล่าวว่า

“...ต้องบอกว่าฉันนี่เป็นคนตรีประกอบเรื่องแรกในชีวิตพี เพราะว่ามีพีที่อยู่ในสายเพลงฝั่งเชิงการค้า ฝั่งเพลงป๊อป ที่ผ่านมามีประสบการณ์คือการทำอัลบั้มของตัวเอง วงโมเดิร์นด็อก แสดง เล่นคอนเสิร์ต แล้วก็ได้รับการติดต่อจากคงเดช จะว่าไปในชีวิตเคยทำดนตรีประกอบให้หนังจบของคงเดชตอนอยู่ปี 4 ที่ลาดกระบัง อันนั้นคือประสบการณ์แรกจริง ๆ ซึ่งครั้งนี้เป็นความตั้งใจของผู้กำกับที่เลือกใช้คนที่ทำเพลงที่ไม่ได้อยู่ในสายตรงของการทำดนตรีประกอบ เป็นวิถีทางเลือก ต้องการไอเดียจากคนนอกสายของการทำเพื่อที่จะให้ได้สิ่งที่คนในสายอาจจะไม่ได้คิดแบบนี้ครับ ซึ่งตอนแรกเราไม่มีความมั่นใจที่จะรับงานนี้ แต่เมื่อคงเดชยืนยันว่านี่คือไอเดียของเขาที่จะให้เราซึ่งเป็นคนนอกสายมาลองทำเลยเป็นสิ่งที่เรามั่นใจ พีคิดว่ามันเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างพีกับผู้กำกับ คือพอพีได้เริ่มทำพีก็ได้เรียนรู้กับมันไปด้วย ใจทย์ของเราคือการทำงานที่เราจะต้องเข้าไปในใจของเขาให้ได้ว่าใจเขาคิดอะไรอยู่ เขาอยากได้อารมณ์อย่างนี้ เปรียบเทียบงานส่วนตัวคือในหัวในใจเราคืออะไร เราเปิดเผยออกมา แต่ว่าสำหรับงานประกอบหนัง เราต้องรู้ใจของผู้กำกับว่าเป็นอย่างไร เราจะต้องทายใจของผู้กำกับให้ได้...”

(ธนชัย อุชชิน. 2565: สัมภาษณ์)

ในขณะที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ได้แก่ คิดถึงวิทยา (The Teacher's Diary) ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ (Heart Attack) พรจากฟ้า (A Gift) ฉลาดเกมส์โกง (Bad Genius) ได้ใช้ประสบการณ์ที่ผ่านมาในการแปลความต้องการจากใจทย์ที่ถูกกำหนดขึ้นโดยผู้อำนวยการสร้างและผู้กำกับภาพยนตร์ของ บริษัท จีดีเอช ห้าห้าเก้า จำกัด ให้กลายเป็นภาพ จากคำสัมภาษณ์ของ วิชญ วัฒนศัพท์ กล่าวว่า

“...สิ่งที่คนทั่วไปไม่ค่อยได้เรียนรู้คือเวลาเราเชี่ยวชาญอะไร เราต้องมีวุ่นแปลภาษา ที่พีเล่าว่าเวลาผู้กำกับเขาอยากได้สีฟ้า ๆ กว่านี้หน่อย เราจะเข้าใจเขาอย่างไร เราจะรู้มัยว่าเขาหมายถึงแบบนี้ มันอาจจะนิมิตไม่ได้ในทันที เราอาจจะทดลอง

กับเขาบางที หรือถ้าเราทำกับเขามาหลายเดือนแล้วเราจะ  
 แปลภาษาเขาออก เข้าใจว่าที่เขาติดอยู่เนี่ยคืออะไร อันนี้เป็น  
 ทักษะที่ไม่ได้สอนในมหา'ลัย แล้วก็ต้องฝึกฝนเอาเองคือต้อง  
 เข้าใจคนที่ไม่ได้อยู่ในสายนั้นแล้วเขารู้สึกต่อเรื่องนั้นอย่าง  
 จริงจัง แล้วไม่ใช่ไปแบบว่าคุณไม่มีความรู้ทางดนตรีเลยแล้ว  
 คุณจะมาวิจารณ์อะไรเรา คุณไม่เข้าใจคอร์ส ทางเดินคอร์สมัน  
 ไปเป็นแบบนี้แล้วสวยงาม เขาไม่ต้องรู้เรื่องนี้ เขาแค่รู้ว่าอยาก  
 ได้สีฟ้ามากกว่านี้หน่อย เราต้องเข้าใจให้ได้ว่านี่คืออะไร และ  
 พอเราเข้าใจสิ่งนี้เนี่ย และเราแปลความรู้สึกหรือท่าทีของเขา  
 อันนี้คือจะตอบคำถามว่าจะทำยังไงถึงจะโน้มน้าวผู้กำกับ คือ  
 ตราบใดที่เราเข้าใจความหมายที่เขาพูดถึงในนามธรรมหรือว่า  
 ในรูปธรรมที่เขาอธิบายไม่ชัดเจน เราแปลเขาออกมาด้วยต่างหาก  
 สมมติเราอ่านออกตั้งแต่การตัดต่อครั้งสุดท้ายที่เราได้ดู แล้วเรา  
 ไม่ได้ไปบ้ำทำอีกแบบหนึ่ง หรือว่าทำอีกแบบหนึ่งแล้วเราลองดู  
 แล้วเราเข้าใจความหมายของเขาเราก็แค่เปลี่ยนมันหรือแค่ให้  
 เขาเปลี่ยนมาเห็นอีกแบบที่อาจเวิร์ค มันเป็นเรื่องถ้าเราจับจ้อง  
 อยู่ทีงาน และเราก็เห็นอยู่เสมอว่าทำยังไงก็งานเวิร์ค ไม่ได้แบบ  
 ว่าความเหนื่อยของเรามันสูญเปล่า ถ้าทำงานเยอะ ๆ ก็ให้เห็น  
 ว่าผู้กำกับถ่ายมาหลายคิวที่โดนตัดทิ้งไม่ได้อยู่ในหนัง ทั้งเงิน  
 เป็นล้าน ๆ เพื่อให้หนังทั้งหมดมันเวิร์ค มันไม่ต่างจากเราที่เรา  
 ทำเพลงในซีนสำคัญแล้วมันไม่เวิร์คก็เปลี่ยนมัน เพราะว่า  
 เป้าหมายมันไม่ได้อยู่ที่ว่าเราจะเอาแบบนี้ เป้าหมายอยู่ที่ว่ามัน  
 เวิร์คหรือเปล่า หรือต่อให้เราคิดว่ามันเวิร์ค เขารู้สึกไม่เวิร์ค มันก็  
 ต้องไม่เวิร์ค รู้สึกร่วมกัน มันเป็นเคมี แบ่งปัน บอกความรู้สึก  
 อย่างตรงไปตรงมา แสดงความคิดเห็นจริง เป็นการรับผิดชอบ  
 ร่วมกัน...”

(วิชญ วุฒนศัพท์. 2565: สัมภาษณ์)

## 1.2.2 การได้รับดนตรีอ้างอิงและการสร้างตัวอย่างดนตรี

ก่อนที่ดนตรีประกอบภาพยนตร์จากถูกสร้างขึ้นโดยสมบูรณ์ ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบมักจะได้รับเพลงตัวอย่างซึ่งเป็นเพลงที่มีอยู่แล้ว แต่มีความคล้ายกับสิ่งที่ผู้กำกับต้องการ มาให้เป็นตัวอย่างเพื่อจะได้สื่อสารความต้องการได้ตรงกัน ขณะเดียวกันผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบบางครั้งก็ต้องสร้างตัวอย่างเพลงคร่าว ๆ ขึ้นมาเพื่อให้ผู้กำกับฟังดูว่าสอดคล้องกับความต้องการหรือไม่ จากการวิเคราะห์บทสัมภาษณ์พบว่า ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบมีการใช้ดนตรีชั่วคราว 2 ลักษณะด้วยกัน ได้แก่ การได้รับดนตรีอ้างอิง การสร้างตัวอย่างดนตรี

### 1.2.2.1 การได้รับดนตรีอ้างอิงจากผู้กำกับ

การได้รับดนตรีอ้างอิงเกิดจากการที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบได้พูดคุยและได้รับดนตรีอ้างอิงที่ถูกใช้เป็นแหล่งอ้างอิงชั่วคราวในเบื้องต้นเพื่อทำให้ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบเห็นว่าการความต้องการของผู้กำกับภาพยนตร์เป็นอย่างไร

การวางดนตรีอ้างอิงของผู้กำกับทำให้ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง 9 ศาสตรา (The Legend of Muay Thai: 9 Satra) มองเห็นภาพรวมและความต้องการก่อนที่จะลงมือสร้างตัวอย่างดนตรี จากคำสัมภาษณ์ของ สุธิ์ แสงเสรีชน กล่าวว่า

“...ผู้กำกับบางทีอาจจะไม่ได้รู้เรื่องดนตรีมากนัก แต่  
ว่าโดยส่วนใหญ่ ข้อดีของผู้กำกับคือบางทีเขาก็จะหาไกด์มาวาง  
คร่าว ๆ ว่าจะเป็นอย่างนี้ สิ่งที่เขาอยากได้คืออะไร ต้องบอกก่อน  
ว่าเวลาที่เราได้หนังออกมา มันจะเป็นตอน ๆ เราจะต้องมาจับ  
เอาเอง เราเรียงลำดับก็คือว่าเราก็มานหาทีมเพื่อมาดูโครงสร้าง  
คาแรคเตอร์ของเพลงเป็นอย่างนี้ เราตกลงกันโดยที่เอาอีกทีมเป็น  
ตัวหลักครับ ในนั้นมันมีอยู่ครบ มีฉากแอ็กชัน มีตอนที่เริ่มต้นที่  
บรรยากาศของทะเล เริ่มต้นมันจะเป็นกองทัพยักษ์จนไปจบที่  
ทะเลคือมีทั้งสองฝั่ง ทั้งยักษ์ แล้วก็คน แต่ละคนก็จะทำหน้าที่ที่  
ที่แจก และพีก็ตรวจงาน โดยพีจะเริ่มโครงให้ก่อนคร่าว ๆ แล้วก็  
ทำไกด์ส่งเข้าไปเรียบเรียงทำเสียงประสานต่อ ทั้งหมดยังไม่ได้  
อัดจริง เป็นเครื่องซินธิไซเซอร์ เป็นเดโม แล้วก็หลังจากตัวนี้  
เสร็จ เราไปฉายที่โรงพร้อมหนังที่ทำแอนิเมชันเสร็จประมาณหนึ่ง  
เพื่อจะทดสอบกลุ่มผู้ชมว่าเป็นยังไง เราจะได้ทดสอบดูว่าภาพ  
กับเสียงไปด้วยกันมั๊ย แล้วก็กับลำโพงใหญ่เป็นยังไง ซึ่งตอนนั้น

มันไม่ได้มีกซ์แบบสมบูรณแต่ว่าเป็นแค่ไกด์เท่าที่เราทำได้  
หลังจากนั้นจะมีการเปลี่ยนแปลงตรงที่ทางด้านผู้ผลิตต้องการ  
อัปเดตหนังเลยย้ายทีมอังกฤษ ตอนแรกเป็นคนไทย เขาขอ  
เปลี่ยนไปเป็นไรอันซึ่งเป็นคนทำดนตรีประกอบ เนื่องจากเขา  
ต้องการให้เป็นที่ยอมรับของระดับสากล แล้วก็อยากไปตีตลาด  
ต่างประเทศ เพราะฉะนั้นทีมไทยก็เท่ากับว่าเป็นจุดเริ่มให้เขา  
เป็นตัวที่ทำให้ไรอันเขาไปทำต่อนะครับ ตอนนั้นทำคู่เจิ้งหลั๊ก ๆ  
เป็นเพลงที่เล่นบนเรือ อันนั้นพีทำ อันนั้นพีแต่ง ตอนแรกเรามา  
อัดกัน ทำไกด์ก่อน...”

(สุธี แสงเสรีชน. 2565: สัมภาษณ์)

สัมพันธ์กับการวางดนตรีอ้างอิงของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง ที่  
ตรงนั้น มีฉันหรือเปล่า (Where We Belong) ที่เกิดจากการพูดคุยและการได้รับดนตรีอ้างอิงที่ถูก  
วางตามความต้องการของผู้กำกับ จากคำสัมภาษณ์ของ ธนชัย อุชชิน กล่าวว่า

“...คือผู้กำกับปูเพลงคร่าว ๆ ที่เป็นเพลงจากที่มีอยู่  
แล้วที่ไปหยิบจากตรงนั้นตรงนี้ของคนอื่นมาปูให้เราดูพร้อมหนัง  
เพลงที่คงเดซปูมาก่อนข้างเหมือนกับเขาเห็นสิ่งที่เขาต้องการ  
พอสมควร แต่ว่าเขาจะให้ใครมาทำส่วนนี้ เขาอาจจะมองเห็น  
เราว่าเราอาจจะทำแล้วมันพอดี ไม่เยอะไป ไม่ได้ดูมืออาชีพ  
ความคาดเดาไม่ได้ มีเรื่องจังหวะรองพื้นมาหน่อย...”

(ธนชัย อุชชิน. 2565: สัมภาษณ์)

### 1.2.2.2 การสร้างตัวอย่างดนตรีโดยผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบ

การสร้างตัวอย่างดนตรีเกิดจากการที่ผู้ประพันธ์สร้างดนตรีที่มีลักษณะคร่าว ๆ  
เพื่อนำไปทดสอบกับภาพและผู้กำกับเพื่อดูว่าดนตรีที่ประพันธ์นั้นตรงกับความต้องการของผู้กำกับ  
หรือไม่ โดยผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบบางคนอาจสร้างตัวอย่างดนตรีจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์  
ในขณะที่บางคนอาจบรรเลงตัวอย่างดนตรีด้วยทักษะทางดนตรีของตัวเอง

ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง คนโขน (Kon Khon) ได้สร้างตัวอย่าง  
ดนตรีและนำมาใช้จริงเพื่อแทนแผนของการบันทึกเสียงดนตรีด้วยวงออร์เคสตราที่ถูกวางเอาไว้  
ตั้งแต่แรกโดยผู้กำกับไม่อาจเกิดขึ้นได้ จากคำสัมภาษณ์ของ เจษฎา สุขทรามร กล่าวว่า

“...ถ้าตามแผนเดิมหลังจากที่หนังตัดเสร็จสมบูรณ์จะ  
 ออกอเคสตราก็ไม่ได้อัด พอไม่ได้อัดก็ต้องเกิดสิ่งหนึ่งคือดนตรีที่  
 มันเป็นเปียโน เสียงคีย์บอร์ดไฟฟ้าทั้งหลายก็ใช้ที่พีเล่นไกดส์ไว้  
 หมายถึงว่าเล่นจริงอยู่แล้ว พีก็ต้องมาเล่นใหม่ให้เนียนกว่าเดิม  
 แต่ก็ไม่ได้เนียนสุด ๆ เนื่องจากว่ารายละเอียดบางอย่างของการ  
 เล่นปลอมด้วยแซมพลิง ด้วยคีย์บอร์ดมันไม่ได้เท่ากับนักดนตรี  
 จริง ๆ จริง ๆ มีอย่างอื่นด้วย มีเรื่องซอ พีก็คิดไกดส์ขึ้นมา แล้วก็ไป  
 เชิญคนมาเล่น...”

(เจษฎา สุขทรามร. 2565: สัมภาษณ์)

สอดคล้องกับการสร้างตัวอย่างดนตรีของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์  
 เรื่อง ซามูไร อโยธยา (Yamada) ที่พยายามให้ผู้กำกับที่มีอำนาจในการตัดสินใจหลุดจากดนตรี  
 อ้างอิงที่ถูกวางไว้สำหรับการอ้างอิงชั่วคราวกับมองเห็นภาพรวมเกือบทั้งหมด จากคำสัมภาษณ์  
 ของ ปกัศศิลป์ คีตวงศ์วัชร กล่าวว่

“...พอเขาถ่ายเสร็จเขาจะตัดเป็นม้วนฟิล์ม ในปีนั้นมี  
 ประมาณ 5 ม้วน เขาจะส่งกราฟแรกม้วนที่หนึ่งมาให้เราดูก่อน  
 ซึ่งครูจะไม่เห็นทั้งเรื่อง ครูจะเห็นแค่ม้วนที่หนึ่งประมาณซัก 20  
 นาทีแรกไม่เกินครึ่งชั่วโมง แล้วที่ส่งมาเป็นภาพเขาวางเพลงไกดส์  
 คือเพลงชั่วคราวซึ่งสำหรับครูมีความรู้สึกว่เพลงชั่วคราวมัน  
 เป็นอะไรที่ทำให้ส่วนใหญ่ผู้กำกับติด เพราะบางทีไปเอาสกอร์  
 มาจากฮอลลีวูด อดังการ มีอเคสตราทั้งวงเล่น แล้วเราจะทำ  
 ยังไงให้ผู้กำกับลิ้มสกอร์จากฮอลลีวูดที่อัดกัน 40-50 คน อันนั้น  
 มันจะยากตอนคิด เพราะฉะนั้นตอนครูได้ม้วนหนึ่งมาแล้ว ครูก็  
 ใช้เวลานัดผู้กำกับว่าขอเวลาสองอาทิตย์ในการทำม้วนหนึ่ง ครู  
 ก็ดูตั้งแต่แรก แต่ว่าเรามีริมบางริมอยู่เมื่อ 3 ปีที่แล้ว ซึ่งริมแรก  
 มีหลายอันที่ครูถือว่าเป็นริมหลักที่มันเป็นแก่นของเรื่องได้ ทีนี้  
 ครูก็จะทำตามเหตุการณ์บรรยากาศของเรื่องว่ามันควรจะเป็น  
 ยังไง ในเบื้องต้นขึ้นสกอร์คนเดียวเป็นไกดส์คล้ายทำเดโมเพลง  
 แล้วถ้าเกิดครูต้องการซอ ขลุ่ยญี่ปุ่นมาเล่น เราต้องวางไกดส์ให้



เขา แล้วผู้กำกับเขาดูว่าโอเคมั้ย พอโอเค เราก็ค่อยเอาพวกซอ  
ขลุ่ยจริง เสียงร้องฮูฮามาหลง ครูเชื่อว่าหลาย ๆ คนควรทำแบบนี้  
เพราะสมมติเราทำธีมที่เต็มรูปแบบแล้วไม่ได้ใช้ หมายความว่า  
เราอัดจริงหมดแล้ว โกดี้ของครู เขาต้องฟังแล้วเห็นภาพเกือบ  
90 เปอร์เซ็นต์เหมือนกันในซีนนั้น ๆ...”

(ปกัสศิลป์ คีตวงศ์วิษฐ์. 2565: สัมภาษณ์)

ในขณะที่การสร้างตัวอย่างดนตรีของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง  
เอคโค จีวักองโลก (Echo Planet) เกิดจากการเดินทางไปที่จังหวัดแม่ฮ่องสอนเพื่อนำกลิ่นอาย  
ดนตรีชาติพันธุ์มาใช้ในขบวนการสร้าง จากคำสัมภาษณ์ของ ชชาติชาย พงษ์ประภาพันท์ กล่าวว่า

“...จะมีเพลงร้อง หนึ่งน้ำนะ อันนั้นทำก่อน เราทำ  
ดนตรีส่งให้คงเดชแต่งเนื้อ พอเนื้อเสร็จ ร้องเสร็จมีไปอัดที่  
กะเหรี่ยงคอยาว ก่อนที่ไปอัดเนื้อก็มีโกดี้แล้วเป็นภาษามั่ว แล้ว  
เราทิ้งไว้ก่อนหนึ่งเพราะอยากได้ภาษากะเหรี่ยง เรามีก่อนหนึ่งที่หนึ่ง  
น้ำนะ แล้วเราไปภาคเหนือไปเผ่านี้ให้เขาแต่งเนื้อ แล้วก็ไปแต่ง  
ตอนที่เราเผื่อไว้จนจบ...”

(ชาติชาย พงษ์ประภาพันท์. 2565: สัมภาษณ์)

หรือแม้แต่การสร้างตัวอย่างดนตรีของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง  
จันดารา ปัจฉิมบท (Jan Dara 2: The Finale) ที่ยึดโยงกับขึ้นตรงกับการตัดสินใจของผู้กำกับเพียง  
คนเดียว จากคำสัมภาษณ์ของ ชชาติชาย พงษ์ประภาพันท์ กล่าวว่า

“...อย่างหม่อมน้อย อย่างหนังไทยรุ่นเก่าเป็นอินดี้  
ผู้กำกับคนเดียวตัดสินใจคนเดียว ไม่มีทีมงานใหญ่ ๆ หนังไทย  
เมื่อก่อนเป็นอย่างนั้นหมด ได้อย่างเสียอย่าง คือเขาวางใจทย  
วางโกดี้มา ขอให้ได้เท่าโกดี้ก็โอแล้ว ตรงไหนที่ดีกว่าโกดี้ก็...”

(ชาติชาย พงษ์ประภาพันท์. 2565: สัมภาษณ์)

เมื่อกระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์เกิดขึ้นโดยผู้อำนวยการสร้างใน  
รูปแบบขององค์กรหรือบริษัท การวางดนตรีอ้างอิงของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง  
ร่างทรง (The Medium) จึงอยู่ภายใต้การตัดสินใจของ บริษัท จีดีเอช ห้าห้าเก้า จำกัด จากคำ  
สัมภาษณ์ของ ชชาติชาย พงษ์ประภาพันท์ กล่าวว่า

“...กระบวนการวิธีมันเป็นของจีดีเอช เขาก็จะวางเพลงเป็นไกด์ไว้ ทำเหมือนแบบเปลี่ยนจากไกด์มาเยอะ เรื่องนี้จริงจัง จะมีแค่เจตนา อารมณ์ ทิศทาง จังหวะเหมือนเดิม แต่ว่าเปลี่ยนตัวเพลง แล้วก็พอเสร็จส่วนของผู้กำกับไทยก็ต้องไปให้นา ฮง-จินอนุมัติ คนตัดกับผู้กำกับช่วยกันวางเพลงไกด์ จีดีเอชเป็นค่ายมาตรฐานสูง โปรดักชันส์คล้าย ๆ กับทำหนังโฆษณา วางเพลงเนียบ ขั้นตอนของเขาใกล้ ๆ ฮอลลิวูด เรียกว่าหนังสตูดิโอ โปรดักชันส์เหมือนเสร็จแล้วเพียงแต่ว่าสกอร์เป็นไกด์เฉย ๆ แล้วคอมโพสิเตอร์ต้องเอาสกอร์มาทำใหม่...”

(ชาติชาย พงษ์ประภาพันธ์. 2565: สัมภาษณ์)

เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับการได้รับดนตรีอ้างอิงของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ได้แก่ คิดถึงวิทยา (The Teacher's Diary) ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ (Heart Attack) พรจากฟ้า (A Gift) ฉลาดเกมส์โกง (Bad Genius) ที่เป็นไปตามระบบและความต้องการของ บริษัท จีดีเอช ห้าห้าเก้า จำกัด จากคำสัมภาษณ์ของ วิชญ วัฒนศัพท์ กล่าวว่า

“...ปกติเวลาทำหน้าที่จีดีเอชคือแต่ละผู้กำกับเขาทำหลายแบบ บางทีเขาก็แต่งเพลงก่อน บางทีก็มีการตัดบางฉาก แล้วเราก็เริ่มทำเพลง บางทีก็เป็นตัดบอกทีมมิงเสร็จแล้วเราค่อยคิดเพลง จีดีเอชจะเป็นหมวดที่เขาทดลองตัด ทำเพลงในหลายรูปแบบมาแล้วว่าเพลงมันเป็นยังไง แล้วเขาจะเอาเพลงเอาตัวหนังไปทดสอบกับคนดูในหลาย ๆ กลุ่มเป้าหมาย ที่จีดีเอชนี้มีห้องฉายของเขาเอง สิ่งที่ผมได้ดูวันแรกคือการตัดต่อ การดีไซน์ รวมทั้งการวางเพลงที่จะเป็นทางนำให้ผมทำทั้งก่อนจนจบงาน ในหมวดจีดีเอชก็เป็นประมาณนี้หมดเลย สิ่งที่ผมต้องทำก็คือว่าในการที่เขาเลือกเพลงมาวางมันก็ได้อารมณ์ประมาณนี้ หรือว่าที่วางแบบนี้ไม่ชอบแต่อยากมีอะไรก็ตามที่ให้สนุก เศร้ากว่านี้ ช่วยไปหาหน่อย แต่ว่าอยากให้เข้าตรงนี้และออกตรงนี้ ความเร็วประมาณนี้ ผมจะเชื่อความรู้สึกแรกที่ได้ดูคล้าย ๆ กับคนดูหนังครั้งแรก ฉะนั้นขึ้นไหนที่ผมประทับใจ รู้สึก

ตลก อันนี้เศร้าจัง มันก็เป็นความหมายว่าดนตรีมันเวิร์ค มันทำงาน ผมก็จะมาร์คไว้ในใจไม่ได้บอกเขา อันนี้ประมาณนี้เวิร์ค อันนี้ไม่เวิร์คดูแล้วขัด หรือบางอันที่เป็นชิ้นสำคัญจะบอกว่าคุณลองวิธีของผม เพราะรู้สึกว่าคุณนี่ฟังแล้วไม่สมูท แล้วผมก็จะหายไปเพื่อทำสกอร์ หนึ่งสมัยก่อนจะโดนตัดแหวง ๆ เพราะว่าม้วนหนังมัน 20 นาที ปรกติเขาจะลองทำม้วนแรกแล้วลองขาย แล้วเขาจะเริ่มทำม้วนอื่น แต่ว่าเวลาผมทำไม่ได้รู้สึกแบบนั้น เพราะว่าผมเข้าใจก่อนที่เขาอยากได้และผมก็อยากเล่าให้ฟังว่าความคิดเห็นผมต่อหนังเรื่องนี้บวกกับความคิดเห็นคุณออกมาอย่างไร เพราะฉะนั้นเวลาที่ผมขายงานผมจะทำตั้งแต่ต้นจนจบ เขาก็จะดูเหมือนที่ผมดูหรือดูเป็นช่วง ๆ พอทำจบทั้งม้วนก็ไปทำอย่างอื่น เสร็จแล้วก็กลับมาดูมัน อย่างน้อยลื้ม ๆ ไปแล้วก็ดูว่าอันไหนที่เราารู้สึกว่าไม่ชอบ แล้วมาร์คไว้ว่าไม่เวิร์คสำหรับเราเอง ดูอีกทีแล้วเรายังน้ำตาไหลแสดงว่าทำงาน อันนี้ตลกอันนี้ไม่ตลก อันนี้แรงไป เดี่ยวเราไปลดทอน เพราะฉะนั้นข้อดีของวิธีการทำงานส่วนตัวของผมก็คือพอทำเสร็จแล้ว ผมมีเวลาที่จะมาดูตั้งแต่ต้นยันจบแล้วผมทำน้ำหนกมัน สมมติว่าฉากที่มีดนตรีสัมพันธ์กันที่เราต้องการทำให้ความรู้สึกมันเกิดมาก ๆ ผมก็จะเริ่มทำเมโลดี้ที่คล้าย ๆ กัน สั้น ๆ ค่อย ๆ คลี่คลาย หยอ ดเข้าไปในจุดสำคัญ พอคนเริ่มคุ้นชินกับเมโลดี้มันก็จะไปทำงานการที่ผมทำทั้งหมด ผมก็จะรู้ว่าน้ำหนกมันไม่เกิดหรือว่าเกิด...”

(วิชญ วัฒนศัพท์. 2565: สัมภาษณ์)

### 1.2.3 บทภาพยนตร์

บทภาพยนตร์เป็นหัวใจสำคัญสำหรับการสร้างภาพยนตร์ ทั้งยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยทีมงานทุกตำแหน่งร่วมกัน ไม่ว่าจะเป็นผู้กำกับ ผู้ออกแบบฉาก นักแสดง ผู้ดูแลเสื้อผ้าและผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบ จากการวิเคราะห์บทสัมภาษณ์พบว่า ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบมีการใช้บทภาพยนตร์ 2 ลักษณะด้วยกัน ได้แก่ การใช้บทภาพยนตร์เป็นแนวทางในการสร้างดนตรีประกอบ การไม่ใช้บทภาพยนตร์เป็นแนวทางในการสร้างดนตรีประกอบ

### 1.2.3.1 การใช้บทภาพยนตร์เป็นแนวทางในการสร้างดนตรีประกอบ

การสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์เริ่มต้นจากการที่ผู้อำนวยการสร้างหรือผู้กำกับหรือทีมเขียนบทภาพยนตร์ได้ส่งบทภาพยนตร์มาให้ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบเพื่อบอกถึงความต้องการ ทิศทางของเรื่อง แนวดนตรี รวมถึงการอ้างอิงที่ถ้าหากไม่เข้าใจจะพยายามอธิบายเพิ่มเติมเพื่อให้ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบมองเห็นภาพรวมทั้งหมดและสามารถใช้บทภาพยนตร์เป็นแนวทางในการสร้างดนตรีประกอบจนสามารถถ่ายทอดและเปลี่ยนตัวอักษรให้เป็นเสียงดนตรี โดยหลังจากที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบได้รับบทภาพยนตร์มา จะทำการวิเคราะห์เพื่อค้นหาแนวดนตรีที่เข้ากับภาพยนตร์ทั้งเรื่อง ในบางครั้งอาจได้ยินทำนองที่มาจากบทภาพยนตร์ที่เขียนจนเห็นภาพชัดเจนและเกิดเป็นแรงบันดาลใจที่พาให้ผลงานดำเนินไปตั้งแต่ต้นจนจบ

ในขั้นตอนแรกเริ่มของการสร้างภาพยนตร์เรื่อง ซามูไร อโยธยา (Yamada) นพพร วาทิน ส่งมาให้เพื่ออ่านและทำความเข้าใจเบื้องต้น จากคำสัมภาษณ์ของ ปภัสร์ศิลป์ คีตวงศ์ วัชร ก่อว่าว่า

“...โครงร่างมันเป็นบทภาพยนตร์ เราก็จะเห็นในเล่ม หนึ่งมันไม่มีภาพเลย เราดูพล็อตเรื่องคร่าว ๆ ผู้กำกับและเจ้าของหนังก็คือพี่มด-นพพร วาทิน ที่ตอนนี้เป็นเจ้าของไทยไฟท์ พี่มดบอกว่าเขามีพล็อตเรื่องนี้ซึ่งเป็นเรื่องจริงของออกญาเสนาภิมุขซึ่งเป็นองครักษ์ของพระนเรศวรในตอนนั้น แล้วเขาจะทำเรื่องนี่คือเป็นเรื่องเกี่ยวกับสองวัฒนธรรม ญี่ปุ่นกับไทย...”  
(ปภัสร์ศิลป์ คีตวงศ์วัชร. 2565: สัมภาษณ์)

เช่นเดียวกับบทภาพยนตร์ที่ถูกส่งตรงมาจาก บริษัท กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด ซึ่งเป็นผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง เอคโค โฉมเงาโลก (Echo Planet) การได้รับบทภาพยนตร์เรื่อง จันดารา บัณฑิตมหัศจรรย์ (Jan Dara 2: The Finale) จากผู้กำกับคือ ม.ล. พันธุ์เทวนพ เทวกุล และบทภาพยนตร์เรื่อง ร่างทรง (The Medium) จากผู้กำกับคือ บรรจง ปิสิญญะกุล จนสามารถยึดเป็นแนวทางสำคัญในการคุมเรื่องราวให้อยู่ในทิศทางเดียวกันทั้งหมด รวมถึงได้ยินเสียงดนตรีและจำนวนที่ใช้ให้สามารถเล่าตั้งแต่ต้นจนจบอย่างค่อยเป็นค่อยไป จากคำสัมภาษณ์ของ ชาติชาย พงษ์ประภาพร ก่อว่าว่า

“...ทางกันตนาติดต่อมาให้ทำ ส่งบทมาให้อ่าน คอนเซ็ปต์คือเอาบทเป็นหลัก พอได้บทเป็นหลักเราจะรู้ว่าหนังแต่เรื่องมันควรจะมีดนตรีแบบไหน คือพอเราอ่านบทปุ๊บ บางทีเรา

ก็ได้ยินเมโลดี้ ได้ยินแนวเพลง แล้วก็ได้ยินว่าหนังเรื่องนี้ใช้เพลง  
เยอะเพลงน้อย คือพอเล่าเรื่องเราต้องการเล่าเรื่องตั้งแต่ต้นจน  
จบ ค่อย ๆ เล่าไป เพลงก็เล่าตั้งแต่ต้นเรื่อง เรื่องพาไป บทพาไป  
ร่างทรงนี้ยอมให้อ่านเพราะผู้กำกับไว้ใจ ถ้าอันไหนที่เขาเสี่ยง  
เขาไม่ส่งบทมาให้อ่าน แต่อย่างไฉ่ บรรจงเขาให้อ่าน...”

(ชาติชาย พงษ์ประภาพร. 2565: สัมภาษณ์)

เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับการที่ บริษัท อีกลู สตูดิโอ จำกัด ซึ่งได้เป็นผู้ผลิต  
ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง 9 ศาสดา (The Legend of Muay Thai: 9 Satra) ส่งบทภาพยนตร์ที่  
เป็นเสมือนแผนที่นำทางที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจในการประพันธ์ดนตรีประกอบ จากคำ  
สัมภาษณ์ของ สุทธิ แสงเสรีชน กล่าวว่

“...เพลงยาว ๆ จริง ๆ แล้วอยู่ที่บท บทเป็นตัวนำพา  
เราไปนะ คือถ้าเรามองตามความยาวเราจะไม่มีทางไปถึงมันได้  
เลย ให้ทำเพลงช่วงโง่โง่จะทำไฉ่ยังไง แต่ว่าเราก็ดูตามบทไป  
แล้วก็ให้มันลอยขึ้นมา เราต้องมีแรงบันดาลใจมาจากเรื่อง ถ้า  
มันให้แรงบันดาลใจเราได้ก็แปลว่าเรารู้ถึงความรู้สึกของมัน  
แล้วมันก็จะมาถ่ายทอดที่ดนตรี...”

(สุทธิ แสงเสรีชน. 2565: สัมภาษณ์)

### 1.2.3.2 การไม่ใช้บทภาพยนตร์เป็นแนวทางในการสร้างดนตรีประกอบ

การสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่ไม่ได้ใช้บทภาพยนตร์ซึ่งมีความสำคัญที่ทำให้  
ให้เห็นภาพรวมทั้งหมดเป็นแนวทางเกิดจากลักษณะการทำงานของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบที่  
ไม่ได้ใช้บทภาพยนตร์เพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการสร้างผลงานและลงรายละเอียดหรือเกิดจากการ  
ที่ขั้นตอนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์ถือได้เป็นขั้นตอนในช่วงท้ายของการสร้างภาพยนตร์ที่  
ไม่จำเป็นต้องใช้บทภาพยนตร์เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างดนตรี

ในขั้นตอนแรกเริ่มของการสร้างภาพยนตร์เรื่อง คนโขน (Kon Khon) ศรัณยู วงษ์  
กระจ่าง ได้ส่งบทภาพยนตร์มาให้ ทว่าผู้ประพันธ์ดนตรีกลับไม่ได้ยึดเป็นแนวทางเพื่อสร้างดนตรี  
ประกอบตามบทภาพยนตร์ จากคำสัมภาษณ์ของ เจษฎา สุขทรามร กล่าวว่

“...เขามาส่งมาให้อ่านหนาเบื้อเรื่อยเลย ทำตามมัย  
เหรอก บางคนเขาอาจจะทำแบบนั้น แต่พี่จะบอกว่าเขาส่งมาให้  
พี่ก็อ่าน อ่านหมดด้วย แต่พี่ไม่เคยแบบว่าเอาหน้าองก็หนึ่ง หรือ

ว่าบทที่เจ็ด หรือว่าเลิฟซีนมาดู ไม่เคยเลย พี่ทำเพลงประกอบ  
หนัง พี่ไม่ได้ทำเพลงประกอบเอกสาร...”

(เจษฎา สุขทรามร. 2565: สัมภาษณ์)

หรือแม้แต่การที่บทภาพยนตร์ไม่มีความจำเป็นต่อผู้ประพันธ์ที่ได้รับผิดชอบใน  
ส่วนของการสร้างดนตรีประกอบที่เป็นกระบวนการช่วงท้ายของการสร้างภาพยนตร์ร่วมกับ บริษัท  
จีดีเอช ห้าห้าเก้า จำกัด จำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ คิดถึงวิทยา (The Teacher's Diary) ฟรีแลนซ์..ห้าม  
ป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ (Heart Attack) พรจากฟ้า (A Gift) ฉลาดเกมส์โกง (Bad Genius)  
เนื่องจากเจตจำนงเริ่มแรกของบทภาพยนตร์ที่อยู่ในขั้นตอนการเตรียมงานแตกต่างจากการตัดต่อ  
ที่อยู่ในขั้นตอนสุดท้าย จากคำสัมภาษณ์ของ วิชญ วัฒนศัพท์ กล่าวว่า

“...คือพี่อยู่ในกระบวนการที่เห็นการตัดต่อครั้งสุดท้าย  
พอถ่ายมาทั้งหมดเขาไปตัด ก็ไปเจออีกหลายอย่าง เจตจำนง  
เริ่มแรกที่เป็นบทกับการตัดต่อครั้งสุดท้ายก็เลยไม่เหมือน ซึ่ง  
ถามว่าคอมโพสเซอร์ต้องรู้มัย ถ้าเป็นเรื่องที่ต้องรู้แล้วไม่อยู่ใน  
การตัดต่อเขาจะเล่า แต่ว่าเราไม่ต้องอ่านบท สำหรับการกำกับ  
ที่นี้นะ...”

(วิชญ วัฒนศัพท์. 2565: สัมภาษณ์)

สัมพันธ์กับการที่บทภาพยนตร์โดยละเอียดไม่ได้มีผลต่อการสร้างดนตรีประกอบ  
ภาพยนตร์เนื่องจากผู้ประพันธ์ได้รับลิขสิทธิ์ภาพยนตร์เรื่อง ที่ตรงนั้น มีฉันหรือเปล่า (Where We  
Belong) ที่ผ่านการตัดต่อเรียบร้อยแล้วจนมีความสมบูรณ์ในระดับหนึ่งจากผู้กำกับคือ คงเดช จาตุรันต์  
รัศมี ก่อนที่จะสร้างดนตรี จากคำสัมภาษณ์ของ ธนชัย อุชชิน กล่าวว่า

“...ส่งหนังเลย ตอนนั้นเหมือนคงเดชเนี่ยทำหนังมา  
เสร็จแล้วละ เหมือนตัดมาให้แล้วด้วย...”

(ธนชัย อุชชิน. 2565: สัมภาษณ์)

#### 1.2.4 เทคนิคในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์

เทคนิคในการสร้างดนตรีประกอบมีส่วนสำคัญอย่างมากในกระบวนการสร้างดนตรี  
ประกอบภาพยนตร์ ในที่นี้ขึ้นอยู่กับความสามารถและประสบการณ์ของผู้ประพันธ์ที่เป็นนักดนตรี  
จากการวิเคราะห์บทสัมภาษณ์พบว่า ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบแต่ละคนมีเทคนิคที่แตกต่างกัน  
เนื่องจากมีความชำนาญและทักษะทางดนตรีต่างกัน เทคนิคในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์  
มีอยู่ 3 เทคนิคด้วยกัน ได้แก่ การศึกษาธรรมชาติของโน้ตดนตรี การวางเสียงประกอบ การด้นสด

### 1.2.4.1 การศึกษาธรรมชาติของโน้ตเพื่อตั้งเอกลักษณ์

การศึกษาศาสตร์ของโน้ตดนตรีเป็นเทคนิคที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบต้องการศึกษาและนำเสนอเอกลักษณ์เฉพาะที่ปรากฏอยู่ในดนตรีชาติพันธุ์เพื่อนำมาผสมกับเสียงดนตรีคลาสสิกตะวันตกที่สร้างขึ้นเอง

ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง ได้แก่ เอกโค่ จีวักองโลก (Echo Planet) จันดารา ปัจฉิมบท (Jan Dara 2: The Finale) ร่างทรง (The Medium) ที่ได้นำเทคนิคของการเคลื่อนโน้ตของดนตรีชาติพันธุ์มาสอดแทรกกับเสียงดนตรีได้อย่างลงตัว จากคำสัมภาษณ์ของชาติชาย พงษ์ประภาพร กักล่าวว่

“...บางอันอย่างนี้เราได้เมโลดี้ที่เราคิดขึ้นมาเอง แต่พอไปที่เผ่า ไปทำเพลง เขามีนักดนตรีของเขาเล่นกีตาร์ เราก็ได้บรรยากาศตอนเราไปอยู่นู่นนะ จังหวัดแม่ฮ่องสอน คือดนตรีที่เขาเล่นเราไม่มีทางทำได้หรอก มันเป็นดนตรีพื้นบ้านเขา เราก็ได้ดนตรีพื้นบ้านของเขาเอามาประกอบเมโลดี้เราด้วย ตอนต้นเรื่องที่จ๋อเป็วี่งเล่นมันจะมีดนตรีกะย้าง มีเมโลดี้กะย้างอยู่ครบฟังแล้วมันจะนึกถึง คนที่ไปจะรู้ทันทีว่าดนตรีอันนี้เป็นเพลงกะย้าง แต่ว่าเราไม่สามารถทำดนตรีกะย้างได้ แต่ว่าที่เราไปฟังที่นู่นมันมีโน้ตมีการเคลื่อนที่เป็นดนตรีพื้นเมือง เราเอาตรงนั้นเขาเรียกว่ากู๊ฟมาทำ...”

(ชาติชาย พงษ์ประภาพร. 2565: สัมภาษณ์)

สัมพันธ์กับเทคนิคในการสร้างดนตรีประกอบของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง คนโขน (Kon Khon) ที่ศึกษาลักษณะเฉพาะโน้ตของเครื่องดนตรีประเภทต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเครื่องกระทบ เครื่องเป่าทองเหลือง และเครื่องดนตรีไทยเพื่อนำมาสร้างเสียงดนตรีด้วยความเข้าใจในธรรมชาติของเครื่องดนตรีนั้น ๆ จากคำสัมภาษณ์ของ เจษฎา สุขทรามร กล่าวว่

“...เขาเป็นว่าถ้าใครที่เป็นนักดนตรีดูหนังเรื่องนี้ แล้วสังเกตดนตรีฝรั่งทั้งหลาย ไม่ว่าจะเป็ยโน้ตตัวเดียวในฉากที่นางเอกเหงา ออกเคสตราที่ถมฉากข้าง ฉากที่พระเอกนางเอกเจอกัน หรือว่าฉากที่สู้กระโดดข้ามคูน้ำ โน้ตฝรั่งที่ใส่พึ่นำมาจากโน้ตดนตรีไทยแล้วเอามาทดลอง บิด ประยุกต์ ไม่ใช่แค่พีไปตัดเสียง เช่นฉากตื่นเต้น ทีมปานีของพีพีไปศึกษากลองทัด

ในโซน หรือว่าโน้ตเปียโนของพีตรงฉากเหงา พีไปศึกษาโน้ตบี  
 พาทย์ที่เป็นฉากเศร้าของนางสีดา มันจึงเข้ากับหนัง คนทั่วไป  
 อาจจะใช้ C หรือ A Minor หรือ F พีอาจจะใช้คอร์ด F# แต่มี  
 อันหนึ่งที่แตกต่าง เนื่องจากพีบังเอิญเรียนแจ๊สมาเยอะใน  
 ช่วงเวลานึง แล้วพีก็ได้เรียนวิธีทำเพลงแบบประหลาด ๆ บ้า ๆ  
 บอ ๆ ที่คนฟังไม่รู้เรื่องอยู่พักใหญ่ ๆ แล้วพีเอาวิธีใช้คอร์ดพวกนี้  
 มาใช้ มาทดลองหา ๆ แล้วก็ดูจากในหนังด้วย บางอันเรารู้สึก  
 ว่าน่าจะมีโดยที่ผู้กำกับเขาไม่ได้ขอหรือบอกด้วยซ้ำว่าไม่ต้องมี  
 แต่เรารู้ว่ามันน่ามี อย่างเช่น มีฉากที่พระเอกพบนางเอกครั้ง  
 แรก นางเอกนั่งเรือแล้วพระเอกห้อยโหน พีรู้ว่ามันน่าจะเป็น  
 กลอง พีตัวก็ไม่ได้ห้าม เขาบอกพีต้องการที่ฉากนี้ช่วงเวลานี้  
 แล้วแต่โอ้ อยากมีก็มี ไม่อยากมีก็ไม่ต้องมี หรือบางอันโอ้อยาก  
 มีแต่พีไม่อยากมี ถ้าโอ้ทำมาแล้วพีอาจจะไม่เอา อันนี้พีก็ต้องมี  
 อะไรซักอย่างที่สุดอดคล้องการห้อยโหน แล้วแสดงความรู้สึกของ  
 ตัวละครสองตัวที่ไม่เคยเห็นกันมาก่อน พอเจอกันรู้สึกพิเศษ พี  
 นัดคุณกบ ราชศักดิ์มาที่บ้าน เขาเอาอุปกรณ์มาเต็มรถ เครื่อง  
 กระดาษไทยมาทดลองตีเล่น อยู่กันยันเช้า เสียงนี้เวิร์คไม่เวิร์ค  
 ตอนตกน้ำเป็นเสียงนี้ ขณะที่กำลังโหนก็ต้องรัว แล้วต้องตีให้  
 ตรง ดูจอแล้วตี กลายเป็นว่าพีตัวชอบ ตอนที่เขาเอาหนังที่ตัด  
 ทั้งเรื่องมาให้ดู พีรู้สึกว่ายากที่สุด แต่ปรากฏว่าขั้นตอน  
 การทำสนุกมาก นานในการเลือกว่าเอาเครื่องกระทบชิ้นไหน  
 เต็มไฟฟ้าหรือไม่เต็ม ถ้าไม่เต็มไฟฟ้า ตอนลงน้ำพีรู้สึกว่ายจม  
 เพราะฉะนั้นพีต้องเลือกเสียงคีย์บอร์ด ซินธ์ตัวไหนดี ตัวนี้เพราะ  
 แต่ไม่จม ตัวนี้จมแต่ไม่ลึก ตัวนี้ลงน้ำแต่ลึกเกิน มันเป็นคนลง  
 ไทยแคบ ๆ ไม่ใช่มหาสมุทร ความกว้างของเสียงจะมีผลกับการ  
 รับรู้ของผู้ชมหนังว่ามันใช่ ไม่ใช่ อีกฉากที่ยากคือฉากปล้ำกัน  
 เลิฟซีน ใช้วิธีทำงานเดียวกันกับที่ทำฉากห้อยโหน แต่ว่า  
 เปลี่ยนเป็นพีป้อม ชัยยุทธมาที่บ้าน ดูหนังไปด้วยแล้วก็เล่นไป



ยาก ๆ เร็ว ๆ ซ้ำซ้อน ไม่มีใครเล่นได้ บางอันที่ป้อมไม่ต้องดู เล่นอะไรออกมาก็ได้ ฟังอย่างเดียว ฟีก็ดูจอลอย่างเดียว อันนี้แจ่ง อันนี้น่าใช้ พอเราเจอของที่น่าใช้เราก้ให้เขาเล่นแล้วเราอัด แล้ว ลองไปวางตรงจุดสุดยอดสรุปว่าเวิร์ค...”

(เจษฎา สุขทรามร. 2565: สัมภาษณ์)

#### 1.2.4.2 การวางเสียงประกอบก่อนเพื่อไม่ให้กลบดนตรีประกอบ

การวางเสียงประกอบ (Sound Effect) ต่าง ๆ ซึ่งเป็นหนึ่งในองค์ประกอบของ เสียงในภาพยนตร์ก่อนที่จะนำมารวมกับเสียงดนตรีเป็นเทคนิคสำคัญที่ช่วยสร้างความสมจริงและ ส่งเสริมให้ดนตรีประกอบโดดเด่นขึ้นมาโดยไม่โดนกลบ

ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง ซามูไร อโยธยา (Yamada) ได้ลองฝึก ลองถูกจนค้นพบเทคนิคการวางเสียงประกอบ (Sound Effect) ที่มีทั้งเสียงพื้นหลัง (Ambient Sound) และเสียงบรรยาย (Narration) ที่เกิดจากการพากย์ก่อนที่จะนำเสียงดนตรีที่ทำได้ต่างหาก มารวมภายหลังเพื่อสร้างความสมจริงโดยไม่ให้ถูกเสียงอื่น ๆ กลบจนไม่ได้ยินเสียงดนตรีประกอบ จากคำสัมภาษณ์ของ ปภัสร์ศิลป์ ศีตวงศ์วิษฐ์ กล่าวว่า

“...ครูทำดนตรีประกอบภาพยนตร์มาประมาณสิบ กว่าเรื่องครับ มันก็จะมีการเรียนรู้ว่าถ้าเป็นหนังแอ็กชัน สมมติมี ฉากตีกัน ผู้กัน ต่อยกัน ครูวางเสียงดาบเสียงต่อยเสียงอะไรเข้าไปก่อน คือนั่งวางทีละเสียงในแต่ละฉาก เพื่อว่าเวลาเราเอา เพลงใส่เข้าไป เราจะรู้ว่าย่านความถี่หรือเพลงหรือเครื่องดนตรี ที่ครูทำมันชนกับเขามั้ย เพราะว่าเรื่องแรก ๆ ครูทำเมโลดี้ที่ สบายงามมาก แต่พอไปอยู่ในหนังเจอเสียงดาบเสียงปืน เมโลดี้ที่ ทำไปมันไม่ไฉล ครูก็เข้าใจว่าทำไมพวกฮอลลีวูดถึงต้องอัดออกเค สตราแบบมาเต็ม เพราะว่ามันสู้กันได้อีก หลัง ๆ ครูเลยใช้วิธีว่าถ้า มียิงมีฟันกันครูจะวางเอฟเฟคไปก่อนเพื่อเวลาเราวางดนตรีเรา จะได้ว่าเวลาเราวางมันเป็นอย่างนี้ เพราะฉะนั้นเวลาผู้กำกับมา ดูกราฟที่หนึ่ง ผู้กำกับจะได้ยินเอฟเฟคด้วย หรือแม้แต่เสียงนอก ฉากหรือเสียงบรรยาย บางทีเขาวางบทหรือเสียงใครก็ไม่รู้เป็น ทีมงานซึ่งครูมีความรู้สึกว่ามันไม่สมจริง เราก้จะใช้วิธีพากย์เข้า

ไป ครูจะวางเสียงคือใกล้เคียงของจริงมาก พอผู้กำกับฟังเขาจะรู้ว่าตรงนี้มีเสียงตึกกัน ตรงนี้มีดนตรี เป็นการจำลองสถานการณ์ที่ใกล้เคียงที่สุด ค่อนข้างเหมือนจริง ถ้าไม่อยู่กับคอมพิวเตอร์ ลงแอปเปียโนแล้วก็ใช้เครื่องโทรศัพท์อีกเครื่องอัดเอาไว้ สมมติว่าถ้าเราอยู่บนรถ แต่ถ้าอยู่ห้องทำงานอยู่บ้านลงคอมพิวเตอร์ก่อนเลย ว่าเป็นโครง แล้วพอมานั่งอีกที่อาจจะเปลี่ยนไปก็ได้ อาจจะดีกว่าเดิมหรืออาจจะสู้อันเดิมไม่ได้...”

(ปภัทศิลป์ คีตวงศ์วัชร. 2565: สัมภาษณ์)

#### 1.2.4.3 การด้นสด

การด้นสด (Improvisation) เป็นเทคนิคที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบแต่ละคนได้เลือกใช้เครื่องดนตรีที่ตนมีความถนัดเพื่อทดลองสร้างทำนองและเสียงดนตรีในขั้นตอนแรกของกระบวนการสร้าง

ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง ที่ตรงนั้น มีฉันหรือเปล่า (Where We Belong) ได้ใช้เทคนิคการด้นสดเพื่อบรรเลงเครื่องดนตรีให้เกิดเป็นเสียงดนตรีที่มีความใหม่และไม่ซ้ำใคร จากคำสัมภาษณ์ของ ธนชัย อุชชิน กล่าวว่า

“...หลาย ๆ ครั้งที่เป็นการทำงาน อาจจะใช้การด้นสดเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย คือเหมือนกับเราหลุดเข้าไปในซีนนั้นเลยแล้วก็บรรเลงสิ่งที่เรารู้สึกหลังจากนั้น...”

(ธนชัย อุชชิน. 2565: สัมภาษณ์)

เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับเทคนิคในการสร้างดนตรีประกอบของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง 9 ศาสดา (The Legend of Muay Thai: 9 Satra) ที่ได้ใช้การด้นสดในครั้งแรกที่เริ่มสร้างเสียงดนตรี จากคำสัมภาษณ์ของ สุทธิ แสงเสรีชน กล่าวว่า

“...คือจริง ๆ แล้วด้นสดก่อนนะ ด้วยสายที่เป็นคนทำแบบไม่ได้เป็นคนคล่องโน้ตขนาดนั้น พวกสายโน้ตก็จะแบบว่าสามารถจะเขียนโน้ตไปได้ใช่ไหม พยายามไต่ขึ้นมาดีกว่า เป็นสายที่ต้องฟัง...”

(สุทธิ แสงเสรีชน. 2565: สัมภาษณ์)

เช่นเดียวกับเทคนิคในการสร้างดนตรีประกอบของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ได้แก่ คิดถึงวิทยา (The Teacher's Diary) ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ (Heart Attack) พรจากฟ้า (A Gift) ฉลาดเกมส์โกง (Bad Genius) ที่ได้ใช้พื้นฐานและความสามารถทางดนตรีที่บรรเลงเปียโนและกีตาร์เพื่อสร้างเสียงดนตรี จากคำสัมภาษณ์ของ วิชาญ วัฒนศัพท์ กล่าวว่า

“...พื้นฐานเราเล่นเปียโน บางทีคิดไม่ออกก็มานั่งเล่นเปียโน ถ้าเป็นกีตาร์ก็มานั่งเล่นกีตาร์ บางทีก็คิดออกบนถนนเราก็ยังมีฝีมือถือ บางทีคิดออกในวันอื่นที่ไม่เกี่ยวกับหนังเรื่องนี้ด้วย อันนี้ดีก็ลองไปเปิด อันนี้ดีก็ลองไปเล่น...”

(วิชาญ วัฒนศัพท์. 2565: สัมภาษณ์)

### 1.2.5 องค์ประกอบสำคัญอื่น ๆ ของการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์

กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์ไม่ได้ขึ้นอยู่กับผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบเพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่ยังขึ้นอยู่กับ การทดลองสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานแต่ละชิ้นที่มีความแตกต่างกัน ทั้งยังขึ้นอยู่กับองค์ประกอบสำคัญอื่น ๆ ที่ช่วยให้ผลงานออกมาสมบูรณ์แบบจากการวิเคราะห์บทสัมภาษณ์พบว่า องค์ประกอบสำคัญของการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์มีอยู่ 2 องค์ประกอบด้วยกัน ได้แก่ การเลือกใช้เครื่องดนตรี การเลือกใช้นักดนตรี

#### 1.2.5.1 การเลือกใช้เครื่องดนตรี

การเลือกใช้เครื่องดนตรีมีความสำคัญอย่างมากในการสร้างเสียงดนตรีให้สอดคล้องกับอุปนิสัยส่วนตัว ชาติพันธุ์ของตัวละคร และบุคลิกของเนื้อเรื่อง ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบได้ทดลองใช้เครื่องดนตรีหลากหลายชนิดเพื่อให้เหมาะสมกับภาพยนตร์ โดยคุณสมบัติของเครื่องดนตรีที่ได้ถูกคัดเลือกจะเป็นเสมือนกับตัวแทนของเรื่องราว อารมณ์ บรรยากาศ และตัวละครในภาพยนตร์

ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง ที่ตรงนั้น มีฉันหรือเปล่า (Where We Belong) ได้ทดลองหาเครื่องดนตรีที่สามารถสร้างสภาวะที่สอดคล้องกับเรื่องราว ความรู้สึกของตัวละคร และบรรยากาศ จากคำสัมภาษณ์ของ ธนชัย อุชชิน กล่าวว่า

“...มีหยิบขึ้นนั่นขึ้นนี่มา ก็ดีหรือว่าอูคูเลเล่หรือว่าเปียโน เราก็อาจจะมี ความหยอด ๆ เราจะมีนักดนตรีจริง ๆ ที่เขารับบริฟจากเราอีกทีหนึ่งซึ่งอยู่ด้วยกันตรงนั้น ออกไปทางนี้ะ ออกไปทางอารมณ์นี้ ลองสร้างดู มันคืองานกึ่ง ๆ การทดลอง

เพราะนี่คือเรื่องแรกแล้วไม่ใช่อาชีพโดยตรงของเรา มันคือการที่ เปิดจอหนัง เล่นกันตรงหน้า ไซ้ ไม่ใช่ มันจับปล้นกันตรงนั้นเลย ด้วยความที่หนังมีความดิบ ๆ นิดหนึ่ง มีความอินดี๊ คงเดชอาจจะ เห็นความอินดี๊ตรงนี้ในเราด้วย แล้วมันคงพอดีกับแมสเสจของ หนัง หนังสั้นมีเรื่องของความบริสุทธิ์ เรื่องของชีวิตวัยรุ่นที่กำลัง ค้นหาแล้วก็ยังเป็นเรื่องของเด็กที่กำลังทดลองหาคำตอบ ก็อยู่ใน สภาวะเดียวกับเราซึ่งเป็นคนทำเพลงประกอบหนังที่อยู่ใน สภาวะนั้นเหมือนกันคือค้นหาเหมือนกัน มันก็เลยเป็นการ เหมาะกันในเชิงสภาวะ มันก็จะมีเรื่องของความคาดเดาไม่ได้ หรือการหยิบเครื่องดนตรีที่ใช้คู่คู่เล็กคือเป็นเรื่องของออร์แกนิก เข้ามาใช้ ไม่ว่าจะเป็นเชลโล เอามือเชลโลจริง ๆ มาแล้วก็เล่น กันสด ๆ ตรงนั้น ซึ่งทั้งหมดทั้งหมดนี้ที่ที่จะต้องส่งให้ผู้กำกับได้ ดู คงเดชก็จะได้ตรวจงานในแต่ละขั้นตอนซึ่งส่วนแรกก็ถูกล้าง ทิ้งเลย คือเราคิดว่าเพราะแล้ว โอเค ง่าย ๆ เราดูเราก็ว่าสมูท แล้ว แต่ปรากฏว่ามันไม่ใช่ที่เราทำไม่ดี อันนี้เลยทำให้เราเข้าใจ ว่าไม่ใช่ว่าเพลงไหนที่ดีก็ได้ แต่มันเป็นเพลงที่ตรงกับใจของผู้ กำกับมากที่สุด...”

(ธนชัย อุชชิน. 2565: สัมภาษณ์)

เช่นเดียวกับผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง ซามูไร อโยธยา (Yamada) ที่พยายามทำความเข้าใจธรรมชาติของเครื่องดนตรีแต่ละชนิดก่อนที่จะสร้างสรรค์ผลงาน จากคำ สัมภาษณ์ของ ปกัศศิลป์ คีตวงศ์วิฑูร์ กล่าวว่า

“...คุณใช้หลักการของการทำเพลงอัลบั้มที่ทำให้ศิลปิน เมื่อก่อนเราทำ 10 เพลง เราจะทำเลยไป 15 เพลง 20 เพลง แล้วมาเลือก สมมติสกอร์เรื่องนี้มีร้องหรือไม่มีร้อง ร้องเป็นคำ หรือฮูฮู หรือโซโล่ไวโอลิน โซโล่กีตาร์ คุณใช้วิธีการเดียวกันแต่ ทำให้เข้ากับภาพกับเรื่อง คุณเป็นมือคีย์บอร์ด เปียโน แล้วต้อง ไปคุมมือกีตาร์ บางที่เราวางอะไรด้วยคีย์บอร์ดให้กีตาร์เล่นไม่ เข้ากัน คุณก็จะใช้วิธีจ้างครูสอนที่บ้าน เรียนกีตาร์เพื่อบอก

มือกีตาร์ เรียนไวโอลินเพื่อบอกมือไวโอลิน ไม่เก่ง เล่นพอได้ จะ  
 ได้รู้ว่าการมณคืออะไร ทุกเครื่องดนตรีมีธรรมชาติของมัน...”

(ปกัสศิลป์ คีตวงศ์วีร์. 2565: สัมภาษณ์)

ในขณะที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง ร่างทรง (The Medium) ได้  
 ค้นหาเสียงที่มีความหลอนของแคนเพื่อให้เข้ากับประเภทของภาพยนตร์ที่เป็นแนวสยองขวัญ จาก  
 คำสัมภาษณ์ของ ชาติชาย พงษ์ประภาพร ก้าวว่า

“...มันเป็นการทดลอง ก็พอไปมหาสารคาม เขาให้ลูก  
 ศิษย์เอาแคนมาหลาย ๆ อันให้เลือก ก็มีตัวยาว ๆ ที่เห็นในรูป  
 มีหลายเสียง มันจะมีเสียงต่ำเป็นเสียงเบส แล้วเขามี E Minor  
 G Minor A Minor ก็ลองเป่าให้เรา ฟังก้อยากได้เสียงต่ำ ๆ มันก็  
 ลองผิดลองถูก ช่วงแรก ๆ ก็บอกนักดนตรีให้เป่าแปลก ๆ หลาย  
 ๆ อย่างจนเขาจับทางออกว่าเป่ายังไงดี มันมี 4-5 เครื่อง เครื่อง  
 เล็ก เครื่องใหญ่ ก็ให้เขาเป่าตรงนั้นที่ตรงนี้ที่ เราก็ดึงเอาบางคำ  
 ดึงบางท่อน ดึงบางเสียงเอามารวมอีกที พอไม่พอเราใส่ซินธ์  
 เพิ่มอีก สมมติความกว้างของเสียงแคนอยู่ตรงนี้แล้วตัดมามีต่ำ  
 มีสูงเราก็ใช้ข้อยู่ได้แค่นี้ แต่ว่าในสกอร์เราต้องการเสียงสูงอีก ฟีก  
 จะใช้เสียงอื่นที่เป็นแคนหลอก ซินธ์ที่อยู่ในความกว้างของเสียง  
 สูง ๆ มาผสมอีกที มีทั้งแคนจริงและแคนปลอม...”

(ชาติชาย พงษ์ประภาพร. 2565: สัมภาษณ์)

หรือแม้แต่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง 9 ศาสตรา (The Legend of  
 Muay Thai: 9 Satra) ที่ได้ให้ความสำคัญกับการเลือกเครื่องดนตรีเพื่อให้สอดคล้องกับ อุปนิสัย  
 ส่วนตัวหรือชาติพันธุ์ของแต่ละคน ทั้งยังได้มีโอกาสร่วมงานกับผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบและทีมนัก  
 ดนตรีระดับโลก จากคำสัมภาษณ์ของ สุธี แสงเสรีชน ก้าวว่า

“...เสี่ยวหลานมีความเป็นจีน เราก็จะใช้กู๋เจิงเข้ามา  
 เป็นตัวหลัก ซึ่งตอนแรกจะเป็นกู๋ฉิน แต่ว่าเนื่องด้วยทางผู้กำกับ  
 ที่เขาทำเรื่องด้วยเขาเขียนไว้เลยว่ากู๋ฉิน เพราะว่า เป็นลูกขุนนาง  
 ใช้กู๋ฉิน เครื่องดนตรีนี้เป็นตัวเลือกสำหรับคนชั้นสูง กู๋เจิงก็ป๊อป  
 เพราะฉะนั้นตอนแรกเราจะใช้กู๋ฉิน แล้วก็ให้คนไทยเล่น ทดลอง

อัดดู ทางผู้ผลิตเขาบอกว่าฟังยาก ไม่เพราะ เพราะว่ามันคล้าย ๆ กับพิณเกาหลี จะไม่มีเฟรตเพราะฉะนั้นมันเพี้ยนง่าย ถ้าเป็น กู๋เจิงจะมีเฟรต ก็เลยเปลี่ยนจากกู๋ฉินไปเป็นกู๋เจิงเพราะความ ป๊อปปูล่ากว่า ซึ่งก็โอเคเพราะว่าเวลาเป็นกู๋เจิงมันมีความเป็น ผู้หญิงมากกว่า มันกรีดกราย แต่ถ้ากู๋ฉินจะมีความเสียงต่ำแล้ว มันดูเข้มแข็ง จะได้คนละโทนกัน เพราะฉะนั้นถ้าเสียเวลานาน เข้มแข็งในใจ กู๋ฉินก็เหมาะเหมือนกัน แต่ถ้าดูรูปลักษณะ กู๋เจิงก็ เหมาะ อันนี้เราก็ต้องตีความ เพราะฉะนั้นถ้าโจทย์บอกว่าทาง ผู้ผลิตอยากได้เพื่อความป๊อปปูล่าเพื่อการขาย เราก็ต้องจัดการให้ คือเปลี่ยนหมด เรื่องนี้ต้องยกความสำคัญให้คุณไรอัน ซอว์ เพราะว่าเขาเป็นคนทำตัวดนตรีทั้งหมดเลย ในส่วนที่เราทำก็ได้ แต่เป็นคนที่เริ่มต้นฉากแรกซึ่งสร้างคาแรคเตอร์ของตัวเองหลัก ตอนต้นเรื่องทั้งหมดที่ไปให้เขาทำอีกที คือต้องไว้ใจไรอัน ซอว์ เป็นหลัก ต้องให้ลายเซ็นเขา..."

(สุธี แสงเสรีชน. 2565: สัมภาษณ์)

#### 1.2.5.2 การเลือกใช้นักดนตรี

นักดนตรีมีความสำคัญในการถ่ายทอดสิ่งที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบต้องการ โดยผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบต้องคั่นหานักดนตรีที่สามารถบรรเลงเครื่องดนตรีเข้ากับฉากต่าง ๆ ในภาพยนตร์ นักดนตรีบางคนมีความสามารถจนสามารถคิดงานร่วมกับผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบ อาจได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของทีมผู้สร้าง ส่วนนักดนตรีที่ถูกว่าจ้างอาจมีโอกาสใช้เทคนิคการด้นสด (Improvisation) หรือบรรเลงตามโจทย์ที่ได้รับมา การบรรเลงด้วยเครื่องดนตรีจริงของนักดนตรี ย่อมให้มิติที่มีความเหมือนจริงและเป็นธรรมชาติมากกว่าเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สมัยใหม่ที่เป็น แซมปลิง (Sampling) หรือการทำแซมเพิล (Sampler) ที่ผู้ประพันธ์จำเป็นต้องใช้ในบางครั้งเพื่อ บันทึกลงเสียงจากเครื่องดนตรีหรือเสียงจากธรรมชาติเพื่อนำมาเป็นส่วนประกอบสำคัญในการสร้าง เสียงดนตรีที่สังเคราะห์ขึ้นแทนเสียงดนตรีจริง (กรุงเทพธุรกิจ, 2562)

ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง คนโชน (Kon Khon) ได้ชักจูงและ คัดเลือกนักดนตรีไทยที่มีความชำนาญเฉพาะในการบรรเลงเครื่องดนตรีขึ้นเอกมาร่วมงานเพื่อ สร้างเสียงดนตรีที่มีความเกี่ยวข้องกับความเป็นไทยและเหมาะสมกับฉากต่าง ๆ ในภาพยนตร์ จากคำสัมภาษณ์ของ เจษฎา สุขทรามร กล่าวว่า

“...เนื่องจากว่าเราต้องการนักดนตรีไทยที่เก่ง แล้วก็หัวสมัยใหม่เพื่อที่จะมาช่วยกันกับพี่ในการสร้างบางอย่าง มีดนตรีไทยที่อัดจากกองถ่าย แล้วก็มิดนตรีไทยที่ไม่ได้อัดจากกองถ่าย แล้วบังเอิญพี่ป้อมเข้าปีหนึ่งที่จุฬาฯ รุ่นเดียวกัน ห้องเดียวกัน อยู่คณะทำดนตรีไทยฝรั่งผสมกัน แล้วหนึ่งคนไหนต้องการสองอัน พี่ตัวบอกอยากให้มีป้อมร่วมงานกับโอ้ เราก็บอกได้ ผมชอบ สนุกกัน ก็เลยเกิดสิ่งนั้น อีกคนหนึ่งคือคุณกบ-ราชศักดิ์ เรื่องใจ ซึ่งเป็นรุ่นน้องที่รักมากของพี่ป้อมที่เรียนตาม ๆ กันมา ตัวคุณกบเล่นระนาดทุ้มเก่งมาก แล้วก็เล่นกลองไทยเก่ง ทีนี้เนื่องจากเป็นเรื่องที่มีฉากต่อสู้ เพราะฉะนั้นนอกจากพี่กับพี่ป้อม พี่คิดว่าเราจะต้องมีคนที่เป็นคนเล่นเครื่องกระทบซักคนหนึ่ง จริง ๆ มีเรื่องขอ พี่ก็คิดโกัดขึ้นมา แล้วก็ไปเชิญคนมาเล่น ซึ่งก็เป็นคุณอ้อม กอไม่ ฟองน้ำที่สี่ขอ เป็นเพื่อนที่รู้จัก แต่ว่าพาร์ทขออาจจะไม่ได้เข้มข้นยาวนาน มาแค่ตรงนี้สั้น ๆ หรือว่าคุณสมนึก คนเป่าปี่ ศิษย์เอกอาจารย์จำเนียร ศรีไทยพันธุ์ เรื่องขลุ่ยและปี่ใน ทีนี้สองคนนี้เป็นคนเก่งที่เราเชิญมาช่วยนิด ๆ ซึ่งอย่างนี้มีหลายคน แต่ว่าไม่ได้ร่วมประพันธ์ดนตรี ไม่ได้ร่วมกันเรียบเรียง...”

(เจษฎา สุขทรามร. 2565: สัมภาษณ์)

เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ได้แก่ คิดถึงวิทยา (The Teacher's Diary) ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ (Heart Attack) พรจากฟ้า (A Gift) ฉลาดเกมส์โกง (Bad Genius) ที่ได้ให้ความสำคัญกับการค้นหานักดนตรีที่สามารถถ่ายทอดเสียงดนตรีให้สอดคล้องกับเรื่องราวในภาพยนตร์ จากคำสัมภาษณ์ของ วิชญ์ วัฒนศัพท์ กล่าวว่า

“...คิดถึงวิทยาตอนที่เด็กร้อง เด็กคนนั้นคือลูกพี่เอง ยังอนุบาลอยู่เลย ตอนคิดเมโลดี้ ออก เขาป่วยด้วย ตอนเช้าวันนั้นพี่ก็เลยให้เขาร้องดู แล้วมันรู้สึกดี สิ่งที่เราคิดเอาไว้ตอนที่เราทำเพลง เสียงเด็กทำให้ทำงาน แล้วพอดูในซีน ไซ้แล้ว สิ่งที่เรา

หาอยู่ พรจากฟ้าโชคดีมาก จีดีเอชร่วมงานกับทางมหา'ลัย  
 มหิดล แล้วพอดีเป็นโครงการของในหลวงรัชกาลที่ 9 อาจารย์  
 สุกรียากจะผลักดันวงดนตรีที่พี่โอของเขา อยากทำโครงการนี้  
 ร่วมกัน เราเลยโชคดีที่ได้ทำสกอร์หนึ่งและเอาสิ่งที่เราทำไปเล่น  
 เพื่อให้วงออเคสตรา 60 ขึ้น อัดเสียงที่มหิดล แล้วก็โชคดีกว่า  
 นั่นคือพี่ใหญ่ คนบดีวิทยาลัยดุริยางคศิลป์เป็นลูกศิษย์อาจารย์  
 สุกรียอยู่อิลลินอยส์ อเมริกา เป็นมือเรียบเรียงวงออเคสตราที่นู่น  
 ทำเพลงเสร็จก็ส่งไปให้เขาเรียบเรียงเพื่อมาเล่น คราวนี้ความ  
 ต่างของเวลาคือไม่ตรงกัน ผมทำงานตอนกลางวัน ตอนเย็นผม  
 ก็ส่งไปให้ทางนู่น กลางคืนก็นอน ทางนู่นก็ทำ แล้วก็ส่งในอีก  
 เข้าวันหนึ่ง ตอนบ่าย ๆ ก็เริ่มอัดเสียงวงดนตรีก็วนลูบประมาณ  
 อาทิตย์นึงจนเสร็จ ทำให้หนังเรื่องนั้นโดนฉาบด้วยเสียงที่มันจริง  
 กว่าเรื่องอื่น ๆ ที่เคยทำ ช่วยผลักดันไปถึงดราม่าทำงาน  
 มากกว่าเดิม จากที่เราเคยอัดแซมเพิลที่บ้านด้วยคอมพิวเตอร์ที่  
 มันแซมพ์จากเสียงจริงเราต้องพยายามทำให้มันเหมือน เราก็แค่  
 ไปยืนดูสิ่งที่เขาเล่นเป็นอย่างที่เราต้องการมัย พอได้ปั๊บคอนดัก  
 เตอร์หันมาถามว่าโอเคมัย แล้วไปขึ้นต่อไป พิเศษกว่าเรื่องอื่น ๆ  
 มีพื้นผิวดนตรีอีกแบบหนึ่งมากกว่าปกติ ฟรีแลนซ์หนักมาก  
 เพราะว่าเต๋อวางไว้มีแต่กล่อง ตอนบันทึกเสียงไปห้องอัด เชิญ  
 นักดนตรีแจ๊สมา วันแรกให้มือกล่องเล่นไปอัดไปดูฉากที่ตัด  
 ต่อไป มองจอ เขาไม่เคยดูหนัง เราผู้เคยดูหนังก็จะหยุดก่อนที่  
 ไปต่อครับ โดยที่ไม่ได้แต่งเพลงไว้ก่อน แล้วอีกวันนึงเราก็เอาสิ่ง  
 ที่เราอัดมือกล่องเรียบร้อย ก็จะมีคนเล่นทูบา เครื่องเป่า เบส  
 ใหญ่ คลาริเน็ต แซกโซโฟนกับทรัมเป็ต เล่นอะไรก็ได้เพื่อให้เกิด  
 ความสับสนตื่นเต้นเหมือนพระเอก เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่คาดเดา  
 ไม่ได้ ก็จะเกิดการทำเพลงโดยที่ไม่ได้มีแม่แต่อะไรเลย มีพื้นผิว  
 เดียวกัน แต่ว่าไปตามสถานการณ์ ควบคุมอะไรไม่ได้ สิ่งที่เรา  
 ทำคือว่าเยอะเกินขอเริ่มใหม่ อันนี้โอเค แล้วก็ไปสระระตะที่บ้าน



ตัดต่อ แป๊ะ เลื่อนจนเกิดเป็นสกออร์ ฉลาดเกมส์โกงทั้งก่อนแทบ เป็นอิเล็กทรอนิกส์ เสียงเซลโลโหด ๆ จริง ๆ มันให้ความรู้สึก อิเล็กทรอนิกส์แต่ไม่ใช่ นี่ก็ถึงความรู้สึกทันทีตอนเชื่อมกับที่ ยังไม่มีภารกิจ เล่นไม่เหมือนกันแต่มีเสียงที่ใ้บรยากาศ เดียวกัน...”

(วิชญ วัฒนศัพท์. 2565: สัมภาษณ์)

สัมพันธ์กับผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง เอกโค่ จีวักองโลก (Echo Planet) ที่มีความสามารถในการเขียนโน้ตเพื่อนำไปให้นักดนตรีถ่ายทอดเสียงดนตรีแทนเครื่องสังเคราะห์เสียง จากคำสัมภาษณ์ของ ชาติชาย พงษ์ประภาพันท์ กล่าวว่า

“...ส่วนใหญ่ยุคนี้ขึ้นโดยคอมพิวเตอร์หมด คือนั่งเขียนเฉพาะเราใช้ดนตรีเล่นสด บางเพลงเราต้องมีวงจริงเล่น นักดนตรีจริงเล่น พอเวลาเรามีวงใหญ่ ซิมโฟนีเล่นหลายสิบคน มันต้องมีโน้ต ต้องเล่นพร้อมกัน เราก็ต้องเขียนสกออร์เป็น แต่ว่าเวลาที่เริ่มต้นทำหนังเราทำด้วยคอมพิวเตอร์ก่อน ก็มีห้องอัด แล้วตรงไหนที่ต้องใช้ดนตรีจริงก็ต้องเขียนโน้ต คราวนี้ก็เรียกนักดนตรีมาอัด...”

(ชาติชาย พงษ์ประภาพันท์. 2565: สัมภาษณ์)

สอดคล้องกับผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง จันดารา (Jan Dara 2: The Finale) ที่ได้ให้ความสำคัญกับการคัดเลือกนักดนตรีที่ต้องมีเทคนิคในการถ่ายทอดอารมณ์ได้เป็นอย่างดี จากคำสัมภาษณ์ของ ชาติชาย พงษ์ประภาพันท์ กล่าวว่า

“...คนทำดนตรีประกอบจะมีเรื่องของไดนามิก แต่ว่าถ้าทำเป็นแล้ว ทำมานานไม่มีปัญหา คือเวลาเราทำเพลง เราถ่ายทอดเป็น ตรงไหนมันเศร้า เราทำให้คนฟังเศร้า คล้อยตามได้ ช่วงไหนดัง เราก็เล่นให้ไม่หนวกหูได้ เล่นเพลงดังได้โดยไม่หนวกหู นั่นคือไดนามิกดี สนุก เพลิน ๆ เพราะก็เพราะ เหวงก็ เหวง พอถ่ายทอดพวกนี้เป็นมันจะทำให้ดนตรีเล่าเรื่องถูก แต่ ถ้าเกิดบางคนอย่างเบสิกไม่แน่นพอ เวลาทำเพลงก็จะแข็ง ๆ ฟังดูรก ๆ มันไม่ได้เศร้าพอ ไม่ได้เล่าเรื่อง แต่ว่าคือพวกนี้มัน

เป็นเรื่องความเศร้า ความสนุก ความมืด เราต้องถ่ายทอดอารมณ์พวกนี้ให้ได้ เรื่องพวกนี้อยู่ที่เบสิก ส่วนใหญ่ที่ทำกันแล้วไปไม่สุดเพราะว่าเบสิกเขาไม่ดี เป็นเรื่องของคนทำ นักดนตรีก็สำคัญ สมมติทุกอย่างที่ทำในคอมพ์เสร็จมันจะได้ความสมบูรณ์ ถ้าเกิดไม่สมบูรณ์ควรเอาเครื่องดนตรีมาให้เล่นสด นักดนตรีก็ต้องถ่ายทอดที่เราอยากได้ ถ้าเกิดเขาเล่นเพราะแต่ไม่ตรงกับที่เราอยากได้ก็ไม่ถูก ก็ไม่ตรงเรื่องอยู่ดี จริง ๆ กำลังจะบอกว่าคนทำดนตรีควรที่จะถ่ายทอดอารมณ์ได้ ความเหงา ความน่ากลัว พอเราจ้างนักดนตรีเราก็ต้องอธิบายว่าเราอยากได้อะไร ซึ่งนักดนตรีก็ต้องเก่งด้วย มันก็เป็นอาชีพนะ เขาจะอัดให้เรา เราก็ต้องเลือกแล้วแหละว่าคนนี้อัดให้เราได้รีเพล่า สมมติอ่านบทป๊อปโปรดักชันส์เป็นเพลงแจ๊สที่มันต้องใช้เครื่องจริง ใช้เปียโนจริง ใช้เครื่องเป่า ใช้แซกจริง พวกนี้ดนตรีแข็ง ๆ ทำไม่ได้หรอก หนังสือที่มันอาศัยความเป็นดนตรีอะคูสติคก็ต้องใช้กีตาร์โปร่งจริง ๆ คือเรื่องไหนที่ใช้ความอะคูสติค คอมพ์ไม่มีทางทำได้..."

(ชาติชาย พงษ์ประภาพันธุ์. 2565: สัมภาษณ์)

## 1.2.6 บทบาทของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์

ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบมีบทบาทในการออกแบบเสียงดนตรีให้เข้ากับภาพหลังจากตีความจากบทภาพยนตร์หรือได้รับโจทย์จากผู้อำนวยการสร้างและผู้กำกับภาพยนตร์ จากการวิเคราะห์บทสัมภาษณ์พบว่า บทบาทของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบมีอยู่ 2 บทบาทด้วยกัน ได้แก่ การทิ้งช่องว่างให้เกิดความเงียบ การทำให้เสียงดนตรีเป็นส่วนหนึ่งของภาพ

### 1.2.6.1 การทิ้งช่องว่างให้เกิดความเงียบในภาพยนตร์

การเกิดความคิดในระหว่างการรับชมภาพยนตร์มักเกิดจากการที่เสียงดนตรีเงียบลงและเกิดการทิ้งช่องว่างให้ในบางฉากโดยไม่ใส่เสียงดนตรีลงไปเพื่อทำให้ผู้ชมขบคิดตามได้

ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง ที่ตรงนั้น มีฉันหรือเปล่า (Where We Belong) ได้มีบทบาทในการสร้างเสียงดนตรีที่เกี่ยวกับความเป็นธรรมชาติและความเป็นมนุษย์ผ่านการทิ้งช่องว่างให้ผู้ชมตกตะกอนทางความคิดโดยนำเสนอภาพที่ได้รับจากผู้กำกับให้ปรากฏ จากคำสัมภาษณ์ของ ธนชัย อุชชิน กล่าวไว้ว่า

“...หนังมีเรื่องของความเป็นสภาวะวัยรุ่นที่มันกำลังค้นหาแล้วกำลังรู้สึกถึงความขัดแย้ง การเติบโต เป็นสภาวะที่ค่อนข้างบริสุทธิ์ ยังไม่ได้เกิดการตกผลึก เราเลยรู้สึกว่าเครื่องดนตรีคงต้องการความบริสุทธิ์ที่สุด ออร์แกนิก ออกจะมีนิมอลด้วยซ้ำ มีอากาศ มีช่องว่างให้เกิดการคิด นักดนตรีเข้าใจดนตรีนำเสนอสิ่งที่อยู่ในใจ แต่นักดนตรีที่จะเข้าไปประกอบต้องเข้าใจการประกอบ เอาตัวเองผสมเข้าไป คุณต้องรู้ว่าคุณประกอบอยู่กับอะไรและคุณจะเข้าไปอยู่ในนั้นอย่างไรที่เหมาะสมที่สุด หน้าที่เราเหมือนดีไซเนอร์ที่ต้องนำเสนออารมณ์และสีโทนที่ผู้กำกับมืออยู่ในหัวของเขาอยู่แล้ว ทำภาพนั้นให้ปรากฏ...”

(ธนชัย อุชชิน. 2565: สัมภาษณ์)

สัมพันธ์กับบทบาทของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง ซามูไร อโยธยา (Yamada) ที่ตั้งใจปล่อยบางช่วงเพื่อให้เกิดความเงิบ จากคำสัมภาษณ์ของ ปภัสศิลป์ คีตวงศ์วัชร กกล่าวว่า

“...บางชิ้นเราว่าเราปล่อยเงิบดีกว่า เพลงติดเพลงติดเพลงติดเพลงบางที่มันเยอะไป สำหรับครูคือบางจุดปล่อยให้เงิบก่อน พอเงิบปุ๊บมีอะไรสำคัญขึ้นมาบางที่ลึกกว่า บางที่มันไม่จำเป็นต้องใส่อะไรใหญ่ ๆ เสมอ...”

(ปภัสศิลป์ คีตวงศ์วัชร. 2565: สัมภาษณ์)

### 1.2.6.2 การทำให้เสียงดนตรีเป็นส่วนหนึ่งของภาพ

เสียงดนตรีจะเป็นส่วนหนึ่งของภาพได้ก็ต่อเมื่อได้รับการคำนวณความสำคัญ และได้รับการจัดสัดส่วนของเสียงดนตรีให้พอดีกับภาพที่ปรากฏโดยไม่ล้นเกินไปหรือน้อยเกินไป

ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง ได้แก่ เอคโค จีวักองโลก (Echo Planet) จันดารา ปัจฉิมบท (Jan Dara 2: The Finale) ร่างทรง (The Medium) ได้ให้ความสำคัญกับการทำหน้าที่เป็นนักเล่าเรื่องที่ดี จากคำสัมภาษณ์ของ ชาติชาย พงษ์ประภาพร กกล่าวว่า

“...ที่สำคัญคือต้องเล่าเรื่องให้มาก่อน คนทำดนตรีประกอบ เรื่องวิธีที่ต้องเล่นดนตรีเป็นเล่นให้แก่งขนาดนั้นเนี่ย เป็นเรื่องที่ไม่สำคัญไปเลย เรื่องประสบการณ์ของความเป็นนัก

ดนตรีลืมนำไป พอมาทำดนตรีประกอบมันต้องเปลี่ยนเป็นคนเล่า  
เรื่อง เสร็จแล้วเราก็ต้องทำเสียง หาเสียงมา ช่วยให้เสียงที่เรา  
ทำช่วยเล่าเรื่องไป พอเล่าเสร็จสนุกก็เปล่า มันเข้ากับหนังวีเปล่า  
นี่แหละดนตรีประกอบ...”

(ชาติชาย พงษ์ประภาพร. 2565: สัมภาษณ์)

เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับบทบาทของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง  
9 ศาสตรา (The Legend of Muay Thai: 9 Satra) ที่คำนึงถึงความสำคัญของภาพและเสียงที่ต้อง  
เข้ากับบรรยากาศในภาพยนตร์ จากคำสัมภาษณ์ของ สุทธิ แสงเสรีชน กล่าวว่า

“...ดนตรีบางครั้งไม่จำเป็นต้องเยอะมากครับ การ  
คำนวณความสำคัญของดนตรีกับภาพ เช่นตอนนี้มันเป็นฉาก  
เล็กเราก็ต้องใช้เสียงที่มันอาจจะเรียบ เป็นเสียงนิ่ง ๆ หรืออะไร  
ก็ตามที่มันเข้ากับบรรยากาศ เราก็ต้องดูตามลักษณะของสิ่งที่  
เราเห็นเป็นหลัก...”

(สุทธิ แสงเสรีชน. 2565: สัมภาษณ์)

### 1.2.7 ปัญหา

ปัญหาต่าง ๆ เกิดขึ้นเสมอตั้งแต่กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์เริ่มต้น  
จนจบลง จากการวิเคราะห์บทสัมภาษณ์พบว่า ปัญหาที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบพบเจอมีอยู่ 3  
ลักษณะด้วยกัน ได้แก่ การสื่อสารที่ไม่ตรงกัน การทำงานภายใต้ระยะเวลาที่จำกัด การไม่มี  
ประสบการณ์ในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์

#### 1.2.7.1 การสื่อสารที่ไม่ตรงกัน

การที่ดนตรีประกอบมีความเป็นนามธรรมสูงได้กลายเป็นอุปสรรคซึ่งทำให้การ  
สื่อสารระหว่างผู้กำกับและผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบไม่ตรงกัน หรือแม้กระทั่งในที่ทีมงานนักดนตรี  
ด้วยกันเองก็มีปัญหาเช่นกัน

อุปสรรคของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง คนไขน (Kon Khon)  
เกี่ยวข้องกับการสื่อสารที่ผิดพลาดจนทำให้เหลือเวลาในการทำงานน้อยลง รวมถึงขั้นตอนการ  
ติดต่อในช่วงท้ายของกระบวนการสร้างภาพยนตร์ที่ส่งผลโดยตรงต่อการสร้างดนตรีประกอบ จาก  
คำสัมภาษณ์ของ เจษฎา สุขทราภรณ์ กล่าวว่า

“...คือเรื่องงานที่มีคุณภาพ พี่ว่ามันจะมีตัวแปร เรื่อง  
เวลาเป็นตัวแปรหนึ่งที่เกี่ยวแน่ ๆ ครับ แต่พี่ว่าตัวแปรอื่น ๆ ก็

เกี่ยว อย่างเช่นการสื่อสารเหมือนหนังสือเรื่องนั้นประมาณว่าเจอ คนที่ติดต่อพี่ให้ทำดนตรี เขาไม่ใช่ผู้กำกับ แล้วเขาบอกพี่ว่า อยากรู้ได้แจ๊ส ตอนนั้นพี่เพิ่งทำดูบาดูมา คือพี่ไม่เคยเจอตัวผู้ กำกับเลยนะ ปรากฏว่าพอส่งงานเสร็จเรียบร้อยมีคนบอกว่าผู้ กำกับบอกอยากได้ลูกทุ่ง แปลว่าที่เหนื่อยมากกับเขาหลายเดือนก็ เหนื่อยฟรีใจ แล้วก็เหลือเวลาสั้น ๆ ให้พี่รีบแก้ งานพี่ก็ห่วย แล้ว พี่ก็ทำงานสองเท่าแต่ได้เงินเท่านี้ ถ้ารู้ว่าลูกทุ่งตั้งแต่แรกเขาก็ได้ ของดีแล้วเราก็เหนื่อยน้อยด้วย พี่ก็จะโดนอะไรประหลาด ๆ ซึ่ง มันก็เป็นสี่สี่ มีอยู่ 2-3 ฉาก พี่ว่าพี่ทำเสร็จแล้ว ดีด้วย พี่ตัว ชอบ แต่ด้วยเหตุผลอะไรซักอย่างหนึ่ง เขาต้องตัดใหม่ หดสั้นลง อาจด้วยเวลาทั้งหมดทั้งเรื่องที่เกิดขึ้นกว่าที่โรงหนังทั่วไปฉาย แล้ว บางฉากมันตัดไม่ได้ เขาก็ต้องมาตัดบางอันที่เขาน่าจะตัดได้ พอเขาตัดปุ๊บ ซวยใจ เหมือนกับเราเล่าเรื่อง สมมติอย่างเช่น ฉากเลิฟซีนอย่างนี้ แล้วพอเขาตัดภาพออกไป หัวใจตรงนี้ แล้ว เขาเลื่อนชน กลายเป็นนรกของพี่เลย ปัญหาของพี่ในหนังเรื่องนี้ ก็คืออันนี้ อย่างฉากที่พระเอกอยู่กลางทุ่ง วิ่งไป มีน้ำ มีโคลน เขาเสียใจ บ้าคลั่งก็เหมือนกัน สองฉากนี้ตอนทำคือโคตรง่าย ทางพี่เลย ก็ไมเนอร์สเกลไป พอพี่เขาตัด อ้าว ตอนต้นได้ ทำย ได้ แต่ข้างในก็พี่สร้างอันนี้มาแล้ว พุดง่าย ๆ คือมีหนึ่งถึงสิบ เขาเอาสามออก เขาเอาเจ็ดออก แล้วเลื่อนชน เขาเลื่อนภาพ แล้วดีขึ้นด้วย คนดูไม่เบื่อ แล้วหนังทั้งองก็ไม่เสียเพราะความ ยาวรวมของเขาจากที่มันเกินมามันก็พอดีแล้ว แต่ว่าสามกับเจ็ด ดนตรีที่นี่ถอดออกแล้วพี่เลื่อนแล้วต่อไม่เนียนไป...”

(เจษฎา สุขทรามร. 2565: สัมภาษณ์)

เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง 9 ศาสดา (The Legend of Muay Thai: 9 Satra) ได้ใช้ภาวะผู้นำของการเป็นผู้ควบคุมการสร้างดนตรี ประกอบร่วมกับวิธีการประนีประนอมเพื่อก้าวข้ามผ่านอุปสรรคต่าง ๆ จากคำสัมภาษณ์ของ สุทธิ แสงเสวีชน กล่าวว่

“...ปัญหาแรกที่เราเจอคือด้านดนตรี มีหลายคาแรคเตอร์ ตอนแรกที่เราทำระหว่างคนไทยกันเองมีความผสมของดนตรีที่ค่อนข้างลงตัว พอเราโยนงานตัวนี้ไปให้ ไรอัน ซอว์ไม่เข้าใจในเรื่องเมโลดีไทยกับจีน มันมีความต่าง ถ้าเราฟังรู้คือจริง ๆ เป็นเอเชียอาคเนย์เหมือนกัน แต่ว่าการไหลของโน้ตของเสียงบางอันก็จะต่างกัน เพราะฉะนั้นต้องมานั่งไล่โน้ตชนิดนี้ให้เขาฟัง ตอนที่เขาทำมาฟังเป็นออกจีน ๆ หมดเลย หรือบางทีมีไปแขก ตัวนี้จะเป็นตัวที่เราต้องแก้ปัญหา เนื่องจากการทำงานยากขึ้น ด้วยระยะทางไกล ต้องใช้เฟสไทม์ วิดีโอคอลกัน แล้วค่อยเขียนอีกทีว่าปรับตรงนี้เป็นอย่างไร ในส่วนการทำเพลงมีปัญหาเรื่องของความต้องการหลายฝ่าย เช่น นักลงทุนก็คือผู้อำนวยการสร้างบางคนอยากได้เศร้าสุด ๆ ผู้กำกับก็อาจจะไม่เห็นด้วย หรือตรงนี้ต้องเป็นท่อนอารมณ์ต่าง ๆ คนเรามองไม่เหมือนกัน เพราะฉะนั้นเราต้องประนีประนอมกับเขาให้ได้ เรามีหน้าที่เป็นไดเรคเตอร์คือจะต้องอธิบายให้ได้ว่าทุกคนว่าอันนั้นคืออะไร ปัญหาพวกนี้เกิดขึ้นตลอดระยะเวลาจนถึงเวลาที่เราไปทำกับทางไรอัน ซอว์ซึ่งเวลาส่งเดโมกลับมาแล้วมันไม่ได้เป็นไปตามที่คิด อ่อนไป หรือว่าดนตรีไม่ได้สร้างอารมณ์มากพอ เราก็จะพยายามปรับกับเขาไปเรื่อย ๆ ตลอดระยะเวลา 4 ปีก็เยอะมาก จริง ๆ สิ่งที่เขาฟังเราได้ยินจากลำโพงที่มีคุณภาพสูงพอสมควร แต่ว่าเรื่องของการสื่อสารยากชนิดนี้ อันนั้นมันก่อนโควิด ถ้าหลังโควิดเราจะเข้าใจมันมากขึ้นเพราะว่าสื่อสารกันออนไลน์ การทำงานข้ามประเทศยังไม่สะดวกเท่าไรครับ...”

(สุธี แสงเสรีชน. 2565: สัมภาษณ์)

#### 1.2.7.2 การทำงานภายใต้ระยะเวลาที่จำกัด

ระยะเวลาในการทำงานที่จำกัดอันเกิดจากกระบวนการสร้างภาพยนตร์ที่ไม่เป็นไปตามกรอบเวลาที่ถูกวางไว้กลายเป็นอุปสรรคที่ทำให้ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบต้องพยายามทำทุกวิถีทางเพื่อให้งานออกมามีประสิทธิภาพภายใต้ข้อจำกัดด้านเวลา

ในขณะที่อุปสรรคของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ได้แก่ คิดถึงวิทยา (The Teacher's Diary) ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ (Heart Attack) พรจากฟ้า (A Gift) ฉลาดเกมส์โกง (Bad Genius) เกี่ยวข้องกับระยะเวลาในการทำงานที่จำกัดเกินจนส่งผลต่อประสิทธิภาพของการทำงาน จากคำสัมภาษณ์ของ วิชญ วัฒนศัพท์ กล่าวว่า

“...เคยทำมาทุกอย่างครับ จำนวนวันน้อยมาก จำนวนวันเยอะมาก ๆ มันแล้วแต่เลยครับ สองเดือนเป็นค่าปรกติที่แบบว่าก็โหดในการทำงาน เดือนหนึ่งก็เคยทำ สองอาทิตย์ก็เคยทำ คือหนึ่งมันโดนกำกับด้วยเดดไลน์ของการฉาย แล้วหนึ่งมันก็รันมาเรื่อย ๆ โดยมากคนที่ทำหนังทั้งหมดเขาก็ให้เวลาถ่ายซ่อมแล้วซ่อมอีก ก็กินเวลามา สมมติเราแพลนไว้ 50:50 ก็ตัดต่อแล้วก็ไม่ชอบ ตัดไปตัดมา เวลาช่วงที่เหลือมันก็จะน้อยลงไป ก็เข้าใจได้ แต่ว่ามันทำให้งานที่เราควรใจจดใจจ่อ หรือการที่เราพยายามจะคิดอะไรบางอย่างให้เกิดคาแรคเตอร์ ออกมาทำไม่ได้เพราะเวลามันจำกัด เพราะฉะนั้นถ้ามีเวลา เมื่อนอกมีเป็นปี ๆ มันก็เทียบไม่ได้เพราะว่าสเกล ค่าทำงานก็ต่างกัน เวลาที่ทุ่มเทก็ต่างกัน อันนี้ก็เข้าใจ โดยมากตอนนี้มีเวลาน้อยก็ไม่รับเลย เพราะนอกจากทรมานตัวเอง งานก็อาจจะไม่ดี มันต้องใช้เวลา บางทีเราก็คิดไม่ออก หรือบางทีแบบนี้ก็ได้ แต่มันดีได้กว่านี้...”

(วิชญ วัฒนศัพท์. 2565: สัมภาษณ์)

สัมพันธ์กับผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง ซามูไร อโยธยา (Yamada) ที่ได้พบเจออุปสรรคเกี่ยวกับระยะเวลาในการทำงานที่มีจำนวนน้อยนิด การตัดต่อและเทคโนโลยีที่ยังไม่ล้ำสมัย รวมถึงทิศทางของการถ่ายทำภาพยนตร์ที่ไม่ตรงตามโจทย์ที่วางไว้ตั้งแต่แรก จากคำสัมภาษณ์ของ ปภัสศิริศิลป์ ศีตวงศ์วัชร กล่าวว่า

“...อุปสรรคของครูคือใช้เวลานานมากเพราะครูทำคนเดียว ซีนยามาเดะเดินเข้ามาแล้วให้บัวขาวต่อโดยตรงนั้นประมาณไม่ถึงนาที แต่มันวนไปวนมา เราใช้เวลาอยู่กับตรงนั้นนาน บางซีนคือ 1 นาที 30 วิ 40 วิ แต่เราอยู่กับตรงนั้นเป็นวัน กลับไป

กลับมาอย่างนี้ อาจเป็นเพราะครูทำคนเดียว ในเบื้องต้นครูจะขึ้นสกอร์คนเดียวเป็นไกด์ เพราะฉะนั้นอุปสรรคของครูคือใช้เวลาในแต่ละชิ้นนานด้วยความที่ตอนนั้นเทคโนโลยีมันไม่เหมือนปัจจุบัน คือชาวต่างชาติถ้าใช้โปรแกรมทำเพลงสมัยนี้ซอฟต์แวร์ตัวนี้ ครูโหลดมาแล้วกดตัวเดียวให้เป็นวงออเคสตราวิ่งไปเลย แต่สมัยนั้นมันไม่มี ซัก 10 กว่าปีที่แล้ว แต่ว่ามันโอเคตามยุคสมัย เพราะฉะนั้นอุปสรรคของครูในตอนนั้นคือเรื่องเวลาแล้วก็เรื่องของเทคโนโลยีในตอนนั้นไม่เหมือนตอนนี้นะครับ แต่โอเคเราก็ผ่านมาได้ ความยากคือในประเทศไทยบางที่ผู้กำกับเขาทำตามคนจ่ายตังค์ ค่ายหนัง คนที่เขาเอาทุนมา เพราะฉะนั้นมันมีเรื่องเวลาเช่นมีเวลาจำกัด ครูเคยทำหนังเรื่องหนึ่งซึ่งผู้กำกับโทรมาบอกให้ทำหนึ่งอาทิตย์ มันแทบจะเป็นไปไม่ได้ เพราะว่าต้องรีบไปฉายที่ประเทศอะไรไม่รู้ จำไม่ได้ แล้วครูก็อดหลับอดนอน นี่คือปัญหาของหนังในประเทศไทย สิ่งที่ครูไม่ชอบในการทำงานแบบนี้คือเวลา หนึ่งเดือนสำหรับหนังเรื่องหนึ่งกำลังดี ทำไปแล้วมาดู แต่ว่าเรื่องนั้นคือต้องทำจบภายในหนึ่งอาทิตย์ แล้วปัญหามีอะไรอีก เช่นบางที่ติดม้วนที่หนึ่งมาแล้วเป็นแบบนี้ เราก็วางดนตรีตาม สกอร์ตาม จังหวะ มูวี่นั้นมันเยอะมาก แล้วเขาไปชอยออก เขาจะไม่เพิ่มหรือถ้าเพิ่มก็น้อยมาก เพราะว่าเหมือนเขาไปตัดให้เจ้าของหนังดูคนจ่ายตังค์ ดู ตรงนี้เอาออกเถอะ มันก็เลยกลายเป็นว่าเราต้องมาทำสกอร์เปลี่ยนตาม อีกข้อหนึ่งที่มีความรู้สึกว่าเป็นปัญหา ไม่ชอบ แต่ว่าไม่ได้เป็นแบบนี้ทุกคน ครูมีความรู้สึกว่ามันสร้างปัญหาให้คนทำสกอร์คือวันแรกที่ผู้กำกับเรียกให้ไปคุยหรือบริฟในที่ประชุม เขาบอกว่าเขาจะพาหนังเรื่องนี้ไปทางนี้ มีไม่กี่คนหรอกที่จบมาแล้วเขาไปทางนี้ จบแล้วเขาไปทางนั้นบ้าง ทางนั้นบ้าง ทำไปแล้วเขาเลี้ยวไปเลี้ยวมา อันนี้ 10 คนเป็นอย่างนี้ซัก 8-9 คน



แต่มีบางคนที่เขาจะไปทางนี้แล้วเขาไปทางนี้จริง ๆ แล้วคุณมี  
ความรู้สึกว่าถ้าเราเจอผู้กำกับแบบนั้น ในที่สุดหนังเขาจะชัด...”  
(ปกัสศิลป์ คีตวงศ์วัชร. 2565: สัมภาษณ์)

### 1.2.7.3 การไม่มีประสบการณ์ในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์

การที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบบางคนไม่มีประสบการณ์เกี่ยวกับกระบวนการ  
สร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์กลายเป็นอุปสรรคที่ทำให้ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบได้มีโอกาส  
ทดลองและค้นคว้าจนกว่าจะสร้างผลงานได้สำเร็จ

อุปสรรคของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง ที่ตรงนั้น มีฉันหรือเปล่า  
(Where We Belong) เกี่ยวกับการไม่เข้าใจในหน้าที่ของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบจนได้มีโอกาส  
เข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการสร้างภาพยนตร์ จากคำสัมภาษณ์ของ ธนชัย อุชชิน กล่าวว่

“...อุปสรรคคือการที่เรายังไม่เข้าใจว่าจริง ๆ แล้ว  
หน้าที่ผู้ทำเพลงประกอบแท้จริงคืออะไร สำหรับเรามันไม่ใช่แค่  
คนเขียนเพลงแน่ ๆ ไม่ใช่แค่คนสร้างดนตรีแน่ ๆ แต่มันคือการ  
เข้าใจหนังและเข้าใจผู้กำกับ พี่คิดว่าเข้าใจผู้กำกับสำคัญสุด  
เพราะว่าหนังคือตัวผู้กำกับ คือรสนิยม ทุกอย่างที่อยู่ในหนังมัน  
บอกรายละเอียดของผู้กำกับทั้งหมดเลย ไม่ว่าจะป็นมุมกล้อง  
ไม่ว่าจะเป็นแสงสี จังหวะการพูด การเลือกตัวแสดงคือสิ่งที่เขา  
เห็นภาพหนังในหัวของเขาเป็นยังไง ด้วยความที่เป็นความตั้งใจ  
หรือความต้องการของผู้กำกับ อุปสรรคคิดว่าเป็นเรื่องของการที่  
เราเข้าถึงเขาได้แค่ไหน แล้วก็ป็นเรื่องของเขาด้วยที่เขาบริฟเรา  
ได้เคลียร์แค่ไหน อันนี้คือสิ่งสำคัญของทั้งสองฝั่ง คือฝั่งหนึ่งก็  
จะต้องทำให้อีกฝั่งหนึ่งเข้าใจ แล้วอีกฝั่งหนึ่งก็พยายามที่จะเข้าใจ  
เพื่อที่จะได้นำสิ่งที่ต้องการในหัวของผู้กำกับออกมาได้ พี่คิดว่า  
มันเป็นแค่การค้นหาคืออาจจะแคไปแล้วมันผิดทางแล้วเราเริ่ม  
ใหม่ พี่ว่ามันเป็นกระบวนการมากกว่าที่จะเริ่มค้นคว้าไปด้วยกัน  
คล้าย ๆ ตัวแสดงของหนังเรื่องนี้ที่แบบกำลังหาทางออกว่าฉัน  
จะไปทิศไหนอะไรอย่างนี้ พี่ว่ามันสนุกตรงที่ทำให้เราทำงาน  
แบบค่อนข้างเอาตัวลงไป ไม่ได้เป็นงานทำส่งใจทยไปเฉย ๆ มัน

เป็นเรื่องของการที่เข้ามาปฏิสัมพันธ์กับมันเยอะ มันเป็นงานที่  
ไม่ง่าย...”

(ธนชัย อุชชิน. 2565: สัมภาษณ์)

### 1.2.8 แนวทางการแก้ปัญหา

บททดสอบสำคัญที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบทุกคนได้พบเจอคือการข้ามผ่านปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบจึงต้องหาวิธีการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าเพื่อที่จะทำให้การทำงานผ่านพ้นไปได้ด้วยดี จากการวิเคราะห์บทสัมภาษณ์พบว่า แนวทางการแก้ปัญหาที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบใช้มีอยู่ 3 แนวทางด้วยกัน ได้แก่ การแก้ไขงานให้ตรงตามความต้องการของผู้กำกับ การรับชมภาพยนตร์พร้อมดนตรีประกอบหลายรอบ การตั้งเสียงให้ดนตรีหลายแนวสามารถบรรเลงร่วมกันได้

#### 1.2.8.1 การแก้ไขงานให้ตรงตามความต้องการของผู้กำกับ

การทำงานที่ซับซ้อนเกินไปอาจกลายเป็นปัญหาที่ทำให้กระบวนการสร้างดนตรีประกอบต้องสะดุด ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบจึงต้องพยายามแก้ไขชิ้นงานของตนให้ตรงกับความต้องการของผู้กำกับการสร้างและผู้กำกับภาพยนตร์

ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง ได้แก่ เอกโค่ จี๊วข้องโลก (Echo Planet) จันดารา ปัจฉิมบท (Jan Dara 2: The Finale) ได้พยายามแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าด้วยการสร้างเสียงดนตรีตั้งแต่กระบวนการสร้างภาพยนตร์ไม่เสร็จสมบูรณ์ จากนั้นจึงพยายามแก้ไขเสียงดนตรีไม่ให้ซับซ้อนเกินกว่าโจทย์ที่ได้รับโดยอาศัยความเป็นมืออาชีพกับความไวเนื้อเชื้อใจที่ได้รับจากผู้กำกับการสร้างและผู้กำกับ จากคำสัมภาษณ์ของ ชาติชาย พงษ์ประภาพันธ์ กล่าวว่า

“...ทุกเรื่องได้คัทตั้งก่อนแต่ภาพยังไม่สมบูรณ์ พอทำไปเรื่อย ๆ ปรกติทั่วไป ผู้กำกับก็แก้ ค่อย ๆ ทำไป เจออะไรก็แก้ กระบวนการมันมีแค่นี้ บางทีถ้าเกิดทำไปแล้วผู้กำกับแก้มันก็อาจจะเป็นเรื่องที่เราเล่าเรื่องไม่ตรงกับที่เขาเล่า เขามาถึงตรงนี้ เขาอยากให้เราเพลงช่วยเล่าอย่างนี้แล้วเราเล่าไม่ตรงทาง เราเล่ากันคนละเรื่อง ก็ส่วนใหญ่ไม่มีแหละ แต่บางอันที่มันยาก ๆ ซับซ้อนเกินไปก็จะมี ทุกเรื่องจะมีควีสองควิที่ยาก เล่าไม่ตรงกัน เราทำไปแล้วไม่ใช่สิ่งที่เขาอยากได้ ไม่ได้ไปตรงกับสิ่งที่เขาถ่ายทอด เรารู้ว่ามันยากเลยทำตัวเป็นแต่แรก ถ้าไม่เคยรู้จักก็คงปรับกันนานว่าทำอะไรกันยังไง ตรงไหนแก้ก็แก้ ก็ไม่ใช่ง่าย

แก๊เยอะแต่ก็แก๊ รู้ทางกันแล้ว เขาเอาเนี้ยบ งานมีหลายแบบ บางเรื่องเราก็ดัดสินใจได้เต็มที่ บางเรื่องเราก็เป็นลูกมือเต็มที่ อยากรู้ก็แก๊ ลูกพี่สั่งเราก็แก๊ พอเป็นอาชีพยังงี้ก็ต้องทำได้ เราต้องทำเสียง หาเสียงมา ช่วยให้เสียงที่เราทำมาช่วยเหลือเรื่องไปแล้วสนุก เข้ากับหนัง ก็ขึ้นตอนเยอะ นี่แหละดนตรีประกอบ มีเสียงเท่ ๆ วิธีการที่เราเลือกเสียง อยู่ที่ว่าเราเลือกเสียงแล้วเราเลือกชำนานูขนาดไหน พวกนี้มันเป็นรสนิยมของคนเลือก ถ้าว่ายากก็ยากตรงที่เลือกเสียงนาน มันมีเสียงเยอะจนเราไม่รู้ว่าจะเมื่อไหร่เราจะหาเจอ หา ๆ หมุน ๆ จนเมื่อยมือ มันไม่มีคีย์ เป็นชั่วคราว ก็นั่งหา โอ๊ย เมื่อไหร่จะหมด หนังผียากตอนหาเสียง จนกว่าจะได้เสียงที่ถูกใจมันยาก หนังผีพวกนี้เป็นชาวด์เอฟเฟค ค่อย ๆ หา ไม่เจอก็เปลี่ยน กว่าจะประกอบเป็นสกออร์ก้อนหนึ่งไม่รู้หาเสียงเท่าไร เป็นพื้นเสียง อย่างเครื่องดนตรีมีจำกัด มีกลอง มีเบส มีกีตาร์ มีเปียโนอยู่แค่นั้น แต่พวกนี้มันเป็นชาวด์ดีไซน์ หากินกว่ามันจะเป็นเพลงที่ดี ฟังแล้วขยี้กค้ำผ่าน คือทำเสร็จต้องเดาด้วยว่าลูกค้ำชอบหรือเปล่า แล้วก็เดาคคนดูด้วย ถ้าเกิดเราชอบ คนอื่นก็น่าจะชอบนะ ตัวเราต้องมั่นใจก่อน...”

(ชาติชาย พงษ์ประภาพันธุ์. 2565: สัมภาษณ์)

หรือแม้แต่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง 9 ศาสดา (The Legend of Muay Thai: 9 Satra) ได้แก้ไขปัญหานี้เฉพาะหน้าด้วยการสร้างเสียงดนตรีให้ตรงตามโจทย์ที่ผู้อำนวยการสร้างและผู้กำกับตั้งใจให้ภาพยนตร์มีชื่อเสียงและมีคุณภาพในระดับสากล จากคำสัมภาษณ์ของ สุธี แสงเสรีชน กล่าวว่

“...บทมันแก๊เยอะเลยต้องอ่านบ่อย ทำกันไปเยอะ แล้วตัดทิ้งจนกระทั่งเหลือ 90 นาที ตัดออก ส่วนมากจะทอนคือเนื่องด้วยผู้อำนวยการสร้างเขาได้เงินมาลงทุนสูงมากเลย เขาก็อยากให้ประสบความสำเร็จมาก ๆ เลยกะไปอินเตอร์ให้ได้ เพราะฉะนั้นก็เลยเป็นโจทย์หลักที่เขาจะต้องทำทุกอย่างให้มันอินเตอร์ ฉากใช้ฉากตั้งแต่เม่าไปที่เดินมานี่พีแก๊กันเยอะมาก

ตอนแรกเขาใช้โซ่จริง ๆ เวลาใช้กระทบพื้นเสียงเล็กมาก แต่ว่าพี่บอกโซ่มันต้องก้อนใหญ่มากนะ เกือบสมอเรือ เวอร์ได้ ให้รู้สึกหนักขึ้น ช่วยเพิ่มให้หน่อย เขาก็ไปสรรหาเสียงมาจนได้ เราก็ดูในชั้นตอนที่เป็นเสียงทั้งหมด ยกเว้นนอกเหนือจากตัวดนตรีพวกเสียงต่าง ๆ ที่เข้าถึงเรามันเป็นสิ่งสำคัญ ก็แก้กันไปแก้กันมาเป็นปกติครับ...”

(สุธี แสงเสรีชน. 2565: สัมภาษณ์)

เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง ที่ตรงนั้น มีฉันทหรือเปล่า (Where We Belong) ที่ได้เชิญผู้กำกับมาร่วมกำกับดนตรีประกอบภาพยนตร์เพื่อให้ตรงตามโจทย์ที่ต้องการ จากคำสัมภาษณ์ของ ธนชัย อุชชิน กล่าวว่

“...งานนี้มันก็รีบไปประมาณ 3 ที่ จนกระทั่งครั้งที่ 3 พี่เชิญคงเดชมากำกับเซลโลแทนเรา เพราะว่าคงเดชรู้สึกว่ามันยิ่งน้อยไป อาจจะต้องการการเค้นอารมณ์มากกว่านี้ อยู่ที่จริตด้วยว่าเราเป็นคนที่ยากสร้างอารมณ์คนขนาดไหน เอาให้เขาร้องให้เลยรีเปล่า มันแล้วแต่ความซาดิสต์ของผู้กำกับเลย บางทีเราอาจจะซาดิสต์ระดับนี้ ไม่ต้องไปสร้างจนเขาน้ำตาทะเล็ก เราต้องเข้าใจผู้กำกับ อันนี้เป็นเรื่องแรก เราก็ไม่ได้รู้ใจเขาขนาดนั้น เราอาจจะรู้สึกว่าไม่มั่นใจที่เราว่าประมาณนี้ก็พอแล้ว ซึม ๆ แต่คงเดชบอกว่าไม่ได้ ก็เลยบอกให้เขากำกับเอง มันเลยทำมือเล่นใหญ่ตามที่ต้องการ คือเราใหญ่ได้ แต่เราไม่รู้ว่าใหญ่แค่ไหนที่เขาต้องการ นี่คือวิธีการของหนังเรื่องนี้ เพลงประกอบมันจะต่างจากงานเพลงส่วนตัวตรงที่เราต้องตอบโจทย์ต่าง ๆ ทำให้ลงตัวกับหนังมากที่สุด หรือแม้กระทั่งความยาวของฉากนั้น ๆ จะจบลงในนาทิตี่เท่าไร มันจะต้องมีการประยุกต์ การปรับเพื่อที่จะทำให้ลงตัวแล้วทั้งพอดี ก็เลยเป็นเรื่องของเทคนิคด้วย เป็นงานจัดวางที่ให้สอดคล้องกับโจทย์ของหนังครับ...”

(ธนชัย อุชชิน. 2565: สัมภาษณ์)

### 1.2.8.2 การรับชมภาพยนตร์พร้อมดนตรีประกอบหลายรอบ

การรับชมภาพยนตร์พร้อม ๆ กับดนตรีประกอบที่ได้ผ่านกระบวนการสร้าง เรียบร้อยแล้วหลาย ๆ รอบทำให้ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบสามารถมองเห็นข้อผิดพลาดและทำการ แก้ไขได้ทันที โดยการแก้ปัญหาในลักษณะจะต้องอาศัยเวลาที่มีมากพอจนสามารถแก้ไขผลงานได้ สมบูรณ์

การแก้ไขปัญหของเฉพาะหน้าของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ได้แก่ คิดถึงวิทยา (The Teacher's Diary) ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ (Heart Attack) พรจากฟ้า (A Gift) ฉลาดเกมส์โกง (Bad Genius) คือการรับชมภาพยนตร์พร้อมกับ เสียงดนตรีที่สร้างหลายรอบและพยายามแก้ไขผลงานให้สมบูรณ์ภายในระยะเวลาที่มากพอ จาก คำสัมภาษณ์ของ วิชญ วัฒนศัพท์ กล่าวว่า

“...สิ่งที่ยากที่สุดก็คือก็ดูมันอีกที อีกสองสามหน ก็ดี เหมือนกันนะ หรือแบบไม่ดี ไม่ได้ ก็แก้ ตราบใดที่มีเวลาเราก็ เปลี่ยนได้หมด ไม่ได้เป็นเรื่องเอาอีโก้มาชนกัน เราโชคดีที่ได้ ทำงานกับคนที่เอางานเป็นที่ตั้งแล้วทำยังไงก็ได้ให้งานดีกว่า เดิม เวลาที่มีอีกก็ยังดีไปได้อีก สิ่งที่เราคิดว่ามันดีหมด เพราะทุกคน เปิดใจที่จะเจออะไรใหม่ ๆ กันหมด แล้วมันก็จะไปเจออะไร บางอย่างที่ดี ไม่ว่าหนึ่งเป็นแบบไหนมีสิ่งที่ยากอยู่เสมอ สิ่งที่ยากคือการจะสื่อสารกับคนจำนวนมากให้ได้ความเห็นร่วมกัน ได้ยังไง เพราะว่าประสบการณ์เราต่างกัน รสนิยมเราก็ต่างกัน เพราะฉะนั้นจุดพอดีที่มันจะสามารถทำให้คนหมู่มากรู้สึกไป ด้วย สมมติว่าเทียบการทำหนังอินดี้ซักเรื่องหนึ่งกับหนังที่สื่อสาร กับคนมาก ๆ แบบแมสแบบที่จีดีเอชทำ การทำหนังอินดี้มันจะ ยากในการที่เราเข้าถึงผู้กำกับคนนั้นว่าลึก ๆ เขาคิดอะไร เขาก็ จะพูดน้อย แต่การที่เราต้องทำให้คนจำนวนมากหัวเราะ ชาบซึ่ง น้ำตาไหลไปกับเรามันก็ยากเหมือนกัน มันมีท่าทีที่เราต้องเข้าไป ถึง เราเจอคาแรคเตอร์นั้นแล้วเราจะไปถึงคาแรคเตอร์แต่ละ เรื่องได้ยังไงที่มันจะทำให้หนังมันสำเร็จในแง่ของความรู้สึกคนดู ไม่ได้เกี่ยวกับว่ามันจะขายได้เท่าไร คนที่เข้าไปดูยังรู้สึกในทาง

ที่เราวางแผนไว้หรือมากกว่านั้น หรือว่าโดยมากคนจำนวนหนึ่ง  
รู้สึกในสิ่งที่เราประมาณไว้ สมมติถ้าเราทำฉากเศร้าแล้วคน  
หัวเราะมันก็ไม่ถูก แต่ว่าถ้าบางคนน้ำตาไหลพราก บางคนรีน ๆ  
บางคนเฉย ๆ ก็ยังพอได้นะ แต่เป้าหมายของการเดินทางไปถึง  
คือเราสามารถทำให้มันไปถึงความรู้สึก จากจุดเอไปยังจุดบีของ  
หนังนั้นได้คือสำเร็จ...”

(วิชญ วัฒนศัพท์. 2565: สัมภาษณ์)

สัมพันธ์กับผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง ซามูไร อโยธยา (Yamada) ที่ได้แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าด้วยการค้นหาความลงตัวของการสร้างเสียงดนตรีในช่วงท้ายจบ  
จากนั้นจึงกลับไปแก้ไขในช่วงต้นให้สมบูรณ์ จากคำสัมภาษณ์ของ ปภัศศิลป์ คีตวงศ์วัชร กกล่าวว่า

“...พอผู้กำกับดูม้วนที่หนึ่งประมาณ 20 นาทีแรกของ  
หนัง เขาจะคอมเมนต์ว่าตรงไหนเอา ตรงไหนไม่เอา ตรงไหน  
เอาออก ตรงไหนเพิ่ม ตรงไหนยาวขึ้น อิมโหนดที่เขาชอบก็จะไป  
ขยายต่อ อิมโหนดที่เขาอยากได้เพิ่มเราก็จะมีมาร์คไว้ว่าเราต้อง  
เติมอะไร แล้วก็ในขณะที่เราต้องแก้ม้วนที่หนึ่ง ม้วนที่สองเขาก็  
ถือมาด้วย เราก็ต้องทำต่อไป เราจะนัดเขาอีกหนึ่งสัปดาห์  
เพราะฉะนั้นครั้งต่อไปที่เขามาเขาจะได้ดูม้วนที่หนึ่งที่แก้ไข  
และไปม้วนที่สองเลย เราจะวนม้วนหนึ่งม้วนสองทำอย่างนี้ต่อ  
เป็นจิ๊กซอว์ไปเรื่อย ๆ จนถึงวันสุดท้าย 5 ม้วนจบเรื่องนะครบ  
สิ่งที่ครูเจอจากที่ลงมือทำเองคือสมมติเราทำไปตั้งแต่ม้วนหนึ่ง  
จนจบม้วนห้าแล้วเราไปเจอตอนจบ บางที่เป็นเรื่องอิม อารมณ์  
หนัง เรื่องของตัวเองละคร หรือบางที่เราไปเจออะไรที่เป็นเรื่องของ  
ความละเอียดในหนัง ครูมีความรู้สึกว่าต่อให้เป็นหนังแอ็กชัน  
แบบนี้ก็จะมีวัฒนธรรมหรือความผูกพันของตัวเองละคร บางที่เรา  
ไปเจอม้วนห้าแล้วกลับมาดูม้วนหนึ่งใหม่ เราจะมีความรู้สึกว่า  
ม้วนที่หนึ่งก็ยังไม่ดีเพราะว่าเราเหมือนยังจับทางไม่อยู่ ไม่แม่น  
ไปเริ่มดีตรงสามสี่ห้า ครูก็จะกลับมาแก้หนึ่งใหม่ เติมวนไป แล้ว  
ครูก็ดูทั้งเรื่อง ถ้าครูได้ภาพมา ครูจะดูไปก่อนหนึ่งเรื่องโดยที่

เงียบ ๆ แล้วดูว่ามันคืออะไร สีอะไร อะไรคือสิ่งที่มันแต่งที่สุด มาหาเรา แล้วก็พยายามจับมันให้ได้ว่าตรงไหนคือจุดที่เด็ดที่สุดในเรื่องนั้นหรือในซีนนั้น หน้าทีของครูก็คือครูจะดึงอารมณ์ของภาพออกมาโดยที่ไม่ต้องมีเสียงอะไร เสียงพูดไม่ต้องมี แล้วค่อยเติมลงไปทีละชิ้น...”

(ปกัสศิลป์ คีตวงศ์วัชร. 2565: สัมภาษณ์)

### 1.2.8.3 การตั้งเสียงให้ดนตรีหลายแนวสามารถบรรเลงร่วมกันได้

การตั้งเสียง (Tuning) เป็นวิธีการแก้ปัญหาที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบต้องให้ความสำคัญเพื่อทำให้เครื่องดนตรีไทยและเครื่องดนตรีสากลสามารถบรรเลงร่วมกันได้ เนื่องจากเครื่องดนตรีไทยและเครื่องดนตรีสากลมีบันไดเสียงที่ต่างกัน

ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง คนโขน (Kon Khon) ได้ตั้งใจใช้เทคนิคการตั้งเสียง (Tuning) ดนตรีไทยกับดนตรีสากลที่ในทีแรกไม่มีความเข้ากันให้สามารถมาบรรเลงร่วมกันได้ จากคำสัมภาษณ์ของ เจษฎา สุขทรามร กล่าวว่า

“...ดนตรีไทยที่เล่นในฟิล์มไม่ได้ตั้งเสียงให้เข้ากับสากล เพราะงั้นความยากอันหนึ่งคือพี่ต้องเล่นดนตรีฝรั่งของพี่ให้เข้ากับเขาให้ได้ อาจารย์บรูซสอนว่าเนื่องจากเครื่องดนตรีไทยการเทียบเสียงไม่ได้ตรงกับสากล วิธีการที่จะผสมวงมี 3 วิธีหนึ่งคือตั้งเสียงไทยให้ตรงสากล สองคือตั้งเสียงสากลให้ตรงไทย วิธีที่สามคือไม่ตั้งเสียง ดนตรีอัดสดจากสถานที่จริงคือเสียงที่อัดจากกองถ่ายที่ต้องใช้คณะดนตรีไทยแท้ดั้งเดิม ซึ่งพี่ตัวตั้งใจว่าคนโขนเป็นของไทยแท้ดั้งเดิม เพราะฉะนั้นวงนั้นเขาเล่นแบบไทยแท้ ไม่ได้ตั้งเสียง ก็เป็นหน้าที่ของเราที่ต้องช่วยเขา คราวนี้เราเลยเหลือ 2 วิธีคือตั้งเสียงฝรั่งให้ตรงไทยซึ่งพอตั้งเสียงปรากฏว่าเราทำงานไม่ได้เพราะว่ามันสร้างอารมณ์อะไรไม่ได้เลย เราใช้วิธีที่อาจารย์บรูซสอนไว้ว่าก็เล่นฝรั่งไปเลย แต่ต้องหาวิธีหลบ มีอยู่ 2-3 อย่างด้วยกันอย่างเช่นวิธีหนึ่งคือขณะที่ดนตรีไทยเล่นโน้ตบางโน้ตแล้วเราจะต้องเล่นโน้ตของเรา กดคีย์บอร์ดไฟฟ้าโน้ตนี้สูงไปนิด โน้ตที่อยู่ติดกันเลยก็ต่ำไปนิด ก็

อาจจะต้องใช้หลายวิธีซึ่งแต่ละฉากก็จะต่างกันไปในะครับ วิธีที่หนึ่งคือถ้าวิ่งได้วิ่งแบบเขามาเราไม่มา มาในที่ที่เขาว่างอันนี้รอด ซึ่งบางที่ใช้วิธีนี้ได้ผล แต่บางที่ใช้ไม่ได้เพราะเขาเล่นไม่หยุดเลย เราอาจใช้วิธีที่สองคือโน้ตของเราที่ไม่ตรง เราหลบไปเล่นชั้นคู่แปดของระดับเสียงที่ต่ำมาก ๆ เพราะในดนตรีไทยเครื่องที่เล่นแนวทำนองจะเล่นอยู่ในย่านเสียงกลาง ย่านเสียงร้องของผู้หญิง ย่านที่ต่ำมาก ๆ ไม่ค่อยมี เราหลบไปชั้นคู่แปดของระดับเสียงล่าง ๆ พอหลบไปไกล ๆ ก็สามารถสร้างอารมณ์ได้ แต่พอหลบไปไกล ๆ บางที อารมณ์บางอารมณ์มันก็ไม่เหมาะ มันก็ต้องใช้โน้ตย่านเดียวกัน ซึ่งพอเป็นโน้ตย่านเดียวกันมันก็จะกัดกันซี่กัน ก็ใช้ตัวบิดเสียงของคีย์บอร์ดกดแบบว่าดันไปนิดนึงเพื่อให้มันพอดี แล้วก็ค้างมือไว้ แล้วก็กดไป ก็เป็นวิธีแก้ปัญหาเพื่อให้งานมันเดินได้ครับ สำหรับคนไหนไม่มีการอ้างอิง สิ่งที่เราทำคือ อันที่หนึ่งภาพเป็นยังไง เนื้อเรื่องเป็นยังไง ดนตรีไทยที่มีเสียงอยู่หรือไม่มีเสียงอยู่เป็นยังไง แล้วต้องการอะไร แล้วเราก็สร้างเข้าไป ถ้าไม่ใช่ก็สร้างใหม่ประมาณนั้น...”  
(เจษฎา สุขทรามร. 2565: สัมภาษณ์)



## 2. ลักษณะของดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์

ลักษณะของดนตรีประกอบภาพยนตร์ในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ (พ.ศ. 2553-2565) สาขาดนตรีประกอบยอดเยี่ยม (Best Original Score Award) จำนวน 11 เรื่อง มีความแตกต่างกันออกไปอย่างสิ้นเชิงเนื่องจากแนวของภาพยนตร์แต่ละเรื่องไม่เหมือนกัน โดยลักษณะของดนตรีประกอบขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่องหรือโจทย์ที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบได้รับจากผู้อำนวยการสร้างและผู้กำกับภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ

จากการวิเคราะห์ลักษณะของดนตรีประกอบภาพยนตร์ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทย จำนวน 11 เรื่อง ผ่านหลักเกณฑ์การวิเคราะห์ตามทฤษฎีดนตรี (Music Theory) ทั้งหมด 4 หลักเกณฑ์ ดังนี้

1. ลีลาของดนตรี หมายถึง วิธีทางการประพันธ์ของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบที่ใช้เทคนิคต่าง ๆ ซึ่งมีเอกลักษณ์เฉพาะตน
2. สัดส่วนทำนอง หมายถึง สัดส่วนที่พอดีของระดับเสียงหลายเสียงที่นำมาเรียงร้อยติดต่อกันพร้อมกับจังหวะจนกลายเป็นหนึ่งเดียว
3. เสียงประสาน หมายถึง ส่วนประกอบสำคัญของดนตรีที่เกิดขึ้นในแนวตั้งซึ่งเป็นผลมาจากการนำโน้ตหลายตัวที่รวมกันเป็นคอร์ดมาเล่นประสานพร้อมกัน
4. สีสันทันของดนตรี หมายถึง คุณลักษณะของเสียงซึ่งทำให้เครื่องดนตรีแต่ละชนิดมีความแตกต่างกัน

จากการวิเคราะห์ลักษณะของดนตรีประกอบภาพยนตร์พบว่า สามารถแบ่งข้อค้นพบจากการวิเคราะห์ลักษณะของดนตรีประกอบในภาพยนตร์ จำนวน 11 เรื่อง ได้ทั้งหมด 3 ประเด็น ได้แก่ การผสมผสานดนตรีตะวันออกและดนตรีตะวันตก การใช้บันไดเสียงเพื่อสร้างอิมิตดนตรี การใช้องค์ประกอบทางด้านเสียงอื่น ๆ

### 2.1 การผสมผสานดนตรีตะวันออกและดนตรีตะวันตก

การสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่มีความเกี่ยวข้องกับภาคพื้นเอเชียต้องอาศัยการผสมดนตรีตะวันออกที่เป็นทำนองหลักให้เข้ากับดนตรีตะวันตกเป็นพื้นหลังเพื่อให้สอดคล้องกับเรื่องราวในภาพยนตร์ จากการวิเคราะห์ลักษณะของดนตรีประกอบภาพยนตร์พบว่า ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบมีการเลือกวัตถุดิบทางดนตรีเพื่อสร้างดนตรีประกอบที่ผสมผสานดนตรีตะวันออกและดนตรีตะวันตก 2 ลักษณะด้วยกัน ได้แก่ การผสมแนวดนตรีหรือลีลาของดนตรี การผสมเครื่องดนตรีหรือสีสันทันของดนตรี

### 2.1.1 การผสมแนวดนตรีหรือลีลาของดนตรี

การผสมแนวดนตรีหรือลีลาของดนตรีเป็นส่วนสำคัญที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบต้องสรรหาและผสมแนวดนตรีให้เหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อเรื่องในภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ ผ่านการค้นหาข้อมูลเพื่อศึกษาธรรมชาติของโน้ตดนตรีและดึงเอกลักษณ์ของแนวดนตรีประเภทนั้นออกมาแนวดนตรีที่ได้รับการผสมปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ จำนวน 4 เรื่อง ดังนี้

#### 1. ซามูไร อโยธยา (Yamada)

ภาพยนตร์เรื่อง ซามูไร อโยธยา (Yamada) (นพพร วาทิน, 2553) ได้มีการผสมดนตรีจาก 3 วัฒนธรรมให้เข้ากันอย่างลงตัวโดยที่ไม่เสียเอกลักษณ์เดิม ได้แก่ ดนตรีคลาสสิกตะวันตก ดนตรีไทย ดนตรีญี่ปุ่น ทั้งยังคงส่งเสริมกันและกันจนมีความแปลกใหม่เฉพาะตัว

ดนตรีคลาสสิกตะวันตกได้ดำเนินทำนองอยู่บนบันไดเสียงเพนตาโทนิค (Pentatonic Scale) ซึ่งเป็นบันไดเสียงที่พบส่วนใหญ่ในดนตรีเอเชียปรากฏในนาฬิกาที่ 00:24-01:29 ที่เป็นเครดิตตอนต้นเรื่องซึ่งถูกบรรเลงด้วยวงออเคสตราเพื่อนำเสนอดนตรีโดยมีทำนองกับเสียงประสานดำเนินอยู่บนบันไดเสียง Bb Minor ที่ให้กลิ่นอายและบรรยากาศของภาคพื้นตะวันออก ก่อนที่จะกลับมาอยู่บนบันไดเสียง Db Major ทิศทางของดนตรีให้ความรู้สึกฮึกเหิมสอดคล้องกับภาพที่เกี่ยวข้องกับการสู้รบของวีรชนคนกล้าในสงครามเพื่อปกป้องประเทศชาติบ้านเมือง



ภาพประกอบ 2 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง ซามูไร อโยธยา

ที่มา: นพพร วาทิน. (2553). ซามูไร อโยธยา. นพพร วาทิน. ไทย: มหาภาพย์.

ดนตรีไทยมีส่วนในการสร้างบรรยากาศที่แสดงถึงวิถีชีวิตของคนไทยในสมัยอยุธยา ได้แก่ นาที่ที่ 02:29-02:55 ฉากประลองฝีมือการต่อสู้ของ ขาม ต่อหน้า พระนเรศวร และ พระครู เริ่มต้นด้วยเสียงต่ำของกลุ่มเครื่องสาย ก่อนที่จะตามด้วยเสียงเครื่องดนตรีไทยคือตะโพน เปิงมาง และปี่ชวา นาที่ที่ 14:30-15:23 และนาที่ที่ 19:23-19:52 มีการใช้ดนตรีซ้ำในทำนองเดียวกันโดยมี ซอคู่และฉิ่งบรรเลงซ้ำ นาที่ที่ 15:28-15:45 นาที่ที่ 20:00-22:05 นาที่ที่ 25:17-25:44 และนาที่ที่ 32:21-34:52 ได้เพิ่มระนาดเอก ขลุ่ย และฉาบเข้ามาเพื่อสร้างความสนุกสนานรื่นเริง



ภาพประกอบ 3 วิดิทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง ซามูไร อโยธยา  
ที่มา: นพพร วาทิน. (2553). ซามูไร อโยธยา. นพพร วาทิน. ไทย: มหากาพย์.

ดนตรีญี่ปุ่นเปรียบเสมือนเป็นตัวแทนสำคัญของ ยามาตะ และชาวญี่ปุ่นที่ได้ตั้งรกรากอยู่ในประเทศไทยสมัยอยุธยา ได้แก่ นาที่ที่ 06:31-08:19 ฉากงานเลี้ยงภายในหมู่บ้านญี่ปุ่นนำเสนอดนตรีพื้นบ้านอันเป็นวัฒนธรรมของญี่ปุ่นที่มีการขับร้องและบรรเลงดนตรีพื้นบ้านด้วยเสียงของกลองญี่ปุ่นที่ใช้ประกอบงานสำคัญต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นงานเทศกาล งานรื่นเริง งานที่เกี่ยวข้องกับศาสนาและความเชื่อ นาที่ที่ 28:30-29:30 ฉากยามาตะนั่งเป่าขลุ่ยชิโนบูได้ใช้เสียงเครื่องดนตรีญี่ปุ่นคือขลุ่ยริวเทกิและขลุ่ยโนกังเข้ามาร่วมด้วย

นอกจากนี้กลุ่มเครื่องกระทบของดนตรีตะวันตกและดนตรีตะวันออกปรากฏหลายฉากเพื่อสร้างอารมณ์กับสื่อสารให้ผู้ชมเข้าใจในทิศทางเดียวกันโดยไม่จำเป็นต้องมีบทสนทนาของตัวละคร โดยเฉพาะฉากต่อสู้ซึ่งกลุ่มเครื่องกระทบได้เปรียบเสมือนกับเป็นตัวแทนของคนในแต่ละเชื้อชาติ ไม่ว่าจะเป็นตะโพน เปิงมาง และกลองสะบัดชัยที่ได้เป็นตัวแทนของชาวไทย หรือแม้แต่กลองไทโกะที่เป็นตัวแทนของชาวญี่ปุ่น ได้แก่ นาที่ที่ 51:12-52:57 ฉากที่ยามาตะพยายามฝึกฝนมวยไทย นาที่ที่ 1:10:00-1:13:58 ฉากต่อสู้กับกลุ่มนักรบ นาที่ที่ 1:24:27-1:27:07 ฉากที่ยามาตะและขามต่อสู้กับ คุโรดะ



ภาพประกอบ 4 วิดิทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง ซามูไร อโยธยา

ที่มา: นพพร วาทิน. (2553). ซามูไร อโยธยา. นพพร วาทิน. ไทย: มหากาพย์.

## 2. เอคโค จีวัก้องโลก (Echo Planet)

ภาพยนตร์เรื่อง เอคโค จีวัก้องโลก (Echo Planet) (คมภิญญ์ เข้มกำเนิด, 2555) ได้มีการใช้ดนตรีประกอบ 4 ชนิดเพื่อสร้างเรื่องราว อารมณ์ และบรรยากาศให้สอดคล้องกับภาพตามเจตนาของ ชาดิซาย พงษ์ประภาพพันธ์ ที่รับหน้าที่เป็นผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบ ได้แก่ ดนตรีเคาะยาง ดนตรีแจ๊ส ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ดนตรีคลาสสิกร่วมสมัย

ดนตรีเคาะยางปรากฏในฉากหมู่บ้านชาวกะเหรี่ยงที่มีพิธีบูชาธรรมชาติหน้าที่ที่ 12:37-13:15 เนื้อร้องมีการใช้ภาษากะเหรี่ยงซึ่งนำมาประกอบเพื่อสร้างบรรยากาศเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจถึงบริบทของตัวละคร สถานการณ์ และสถานที่เสมือนว่าได้อยู่ในหมู่บ้านชาวกะเหรี่ยง โดยห้องของดนตรีมีจำนวน 16 ห้อง เครื่องดนตรีที่ปรากฏ ได้แก่ กีตาร์โปร่ง กลอง สามารถแยกองค์ประกอบได้ดังนี้

1. ด้านทำนองดำเนินบนบันไดเสียง Bb Major มีช่วงเสียงไม่กว้างมากเหมาะแก่การเป็นเพลงร้อง มีการใช้ขั้นคู่เสียงระหว่างโน้ตที่หลากหลายผสมกับการใช้เสียงเอื้อนซึ่งทำให้ตัวทำนองมีความคล้ายคลึงกับดนตรีพื้นบ้านของชาวกะเหรี่ยง

2. ด้านเสียงประสานดำเนินเสียงประสานง่าย ไม่ซับซ้อน ประกอบไปด้วยคอร์ด ดังนี้

Bb	Bb	Bb	Bb	Gm
Gm	F	Bb	Bb	Gm7
Gm7	Gm7	Gm	Gm	F
F	Bb	Bb	Bb	Gm
Gm	F	Bb	Bb	Bb

I	I	I	I	iv
iv	V	I	I	iv7
iv7	iv7	iv	iv	V
V	I	I	I	iv
iv	V	I	I	I

ภาพประกอบ 5 ตัวอย่างโน้ตของภาพยนตร์เรื่อง เอคโค จีวัก้องโลก

3. ด้านจังหวะมีอัตราจังหวะของบทเพลง (Time Signature) คือ 4/4 ทั้งหมดซึ่งเป็นอัตราจังหวะแบบธรรมดา (Simple Time) และมีอัตราความเร็ว (Tempo) เท่ากับ 98

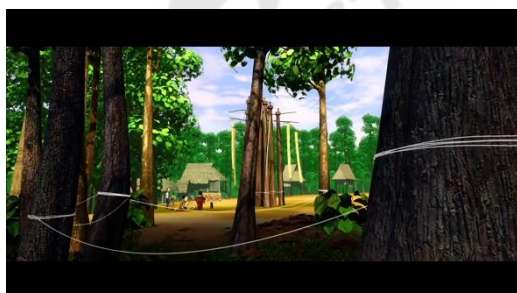
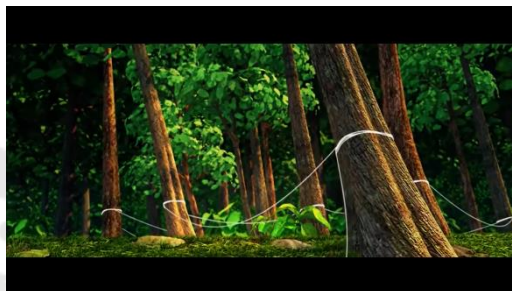
4. ด้านสีสันทันของเสียงเป็นการผสมผสานระหว่างกีตาร์ เครื่องกระทบ และเสียงร้อง โดยที่เสียงร้องทำหน้าที่เป็นแนวทำนองหลักของบทเพลง กีตาร์ทำหน้าที่บรรเลงแนวเสียงประสาน เครื่องกระทบทำหน้าที่ในการประกอบจังหวะให้บทเพลงมีความสมบูรณ์ขึ้น ตัวดนตรีถูกบรรเลงบนพื้นผิวดนตรีแบบ Homophonic Texture โดยมีการใช้คอร์ดประสานเสียง

Echo (R1M03) Kra-Yang Music

ภาพประกอบ 6 ตัวอย่างโน้ตของภาพยนตร์เรื่อง เอกโค่ จี๊วข้องโลก

ที่มา: ชาติชาย พงษ์ประภาพันท์. (2565).

ดนตรีกะย้างมีผลต่อภาพที่ปรากฏในการสื่อความหมายถึง ชาวกะเหรี่ยงคอยาว หรือ ชาวกะยัน หรือชื่อเรียกอื่น ๆ ได้แก่ กะยัง กะยาง กะย้าง กะจ๋าน คะยัน กะจ้าง ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่อพยพย้ายถิ่นฐานจากสาธารณรัฐแห่งสหภาพเมียนมาร์มาตั้งรกรากบริเวณภาคเหนือตอนบนของประเทศไทยตั้งแต่อดีต (ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, 2562) และกลายเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีดนตรีชาติพันธุ์เป็นตัวแทนเผ่าพันธุ์ (ศรัณย์ นักรบ, 2557) โดยทำให้ผู้ชมเหมือนอยู่ท่ามกลางธรรมชาติ



ภาพประกอบ 7 วีดิทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง เอกโค่ จี๊ว่ก้องโลก  
ที่มา: คมภิญญา เข็มกำเนิด. (2555). เอกโค่ จี๊ว่ก้องโลก.  
อัจฉรา กิจกัญจนานันท์. ไทย: กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ.

ดนตรีแจ๊สได้ปรากฏในฉากที่เครื่องบินส่วนตัวของแซมพาหน่อวา จ๋อเป และเจโปได้นั่งเครื่องบินเพื่อเดินทางไปยังแคปิตัลสเตตซึ่งเป็นเมืองที่มีดีกรีฟ้าที่ให้ความรู้สึกเหมือนมหานครนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา ตัวดนตรีจึงเป็นรูปแบบของดนตรีแจ๊สที่มีต้นกำเนิดอยู่ในประเทศสหรัฐอเมริกาโดยกลุ่มชาติพันธุ์ของคนผิวดำที่มีบรรพบุรุษเป็นชาวแอฟริกัน มีลักษณะของการสร้างสรรค์และบรรเลงดนตรีแบบด้นสด รวมถึงการร้องโต้ตอบกัน (คมสันต์ วงศ์วรรณ, 2551) ในนาทิตี่ 33:57-34:39 เครื่องดนตรีที่ปรากฏ ได้แก่ แซกโซโฟน ทรัมเบ็ต สโโลดทรอมโบน กลองชุด สามารถวิเคราะห์และแยกองค์ประกอบได้ ดังนี้

1. ด้านทำนองดำเนินอยู่บนบันไดเสียง F Major โดยมีการนำเทคนิคต่าง ๆ ทางด้านการประพันธ์เพลงมาพัฒนาทำนองให้เกิดความหลากหลายมากยิ่งขึ้นเช่น การนำโมทีฟของเพลงมาบรรเลงซ้ำแต่เปลี่ยนระดับเสียง หรือซ้ำของทำนองหลักแต่เปลี่ยนสีสันทันของเสียง

2. ด้านเสียงประสานเป็นดนตรีสไตล์แจ๊สที่มีเสียงประสานของดนตรีมีความซับซ้อนและมีคอร์ดเจ็ดเป็นองค์ประกอบหลักของดนตรี เช่น Dominant Minor 7th Chord หรือ คอร์ดที่มีการวางแนวเสียงที่ต่างไปจากดนตรีทั่วไป

3. ด้านจังหวะสำคัญของดนตรีแจ๊สที่ใช้ในฉากถูกแบ่งออกเป็นสามส่วนคือ ทำนองเสียงประสาน และแนวเบส โดยที่สามส่วนนี้มีความสัมพันธ์กัน ลักษณะจังหวะตายตัว แนวเบสจะบรรเลงพร้อมกันกับจังหวะของเครื่องกระทบโดยมีค่าเป็นโน้ตตัวดำ ทำนองเคลื่อนที่เร็วเป็นสองเท่าของแนวเบส เช่น โน้ตเชบิตหนึ่งชั้นหรือโน้ตเชบิตสองชั้น เสียงประสานเป็นแนวที่เปลี่ยนอัตราความเร็วช้ากว่าแนวเบส เช่น เป็นโน้ตตัวกลมหรือโน้ตตัวขาว องค์ประกอบที่สำคัญของดนตรีคือการบรรเลงในจังหวะซัดซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของดนตรีแจ๊ส

4. ด้านสีสันทันของเสียงที่ใช้ในบทเพลงอยู่ในรูปแบบของวงบิ๊กแบนด์ประกอบด้วยกลุ่มเครื่องเป่าลมทองเหลืองคือแซกโซโฟนที่ทำหน้าที่บรรเลงทำนองหลัก กลุ่มเครื่องลิ่มนิ้วคือเปียโนที่ทำหน้าที่บรรเลงแนวเสียงประสาน กลุ่มเบสและกลุ่มเครื่องกระทบที่ทำหน้าที่เป็นจังหวะให้กับวง

โดยดนตรีแจ๊สมีผลต่อภาพที่ปรากฏในด้านของการสื่อความหมายถึงชาวตะวันตกที่เริ่มทำดนตรีประเภทนี้ขึ้นมาเพื่อสร้างความสนุกสนาน





ภาพประกอบ 8 วีดิทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง เคนโค่ จี๊วก้องโลก  
 ที่มา: คมภิญญ์ เข้มกำเนิด. (2555). เคนโค่ จี๊วก้องโลก.  
 อัจฉรา กิจกัญจนาสน์. ไทย: กันทนา แอนิเมชัน สตูดิโอ.

ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ปรากฏในฉากที่ไฟไฟเป็นตัวแทนของแสงยูวีที่ทะลุชั้นบรรยากาศ มาสู่โลกและทำลายแคปซูลสเตทจนแซมและหน่อวาต้องวิ่งหนีซูลมุนวูนวาย นาทีที่ 41:55-42:12 เครื่องดนตรีที่ปรากฏ ได้แก่ เครื่องสังเคราะห์เสียง ไวโอลิน กลอง ดนตรีให้ความรู้สึกรุนแรง วุ่นวาย ทั้งยังผสมกับความตื่นเต้นเร้าใจในเวลาเดียวกัน ผู้ประพันธ์ใช้เทคนิคในการประพันธ์ที่หลากหลาย เพื่อสร้างบรรยากาศผ่านดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งเป็นรูปแบบของดนตรีที่เกิดขึ้นสมัยศตวรรษที่ 20 ซึ่งถูกประพันธ์เพื่อบรรเลงด้วยเครื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ที่เกิดจากคลื่นความถี่และมีสีสันของเสียงที่ต่างจากเสียงของเครื่องดนตรีประเภทธรรมชาติ (คมสันต์ วงศ์วรรณ, 2551) สามารถแยกองค์ประกอบได้ ดังนี้

1. ด้านทำนองสร้างขึ้นจากบันไดเสียง F Natural Minor ให้ความรู้สึกตื่นเต้นทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมกับตัวภาพยนตร์
2. ด้านเสียงประสานมีการดำเนินเสียงประสานที่มีความสลับซับซ้อนกว่าปกติ โดยที่อยู่บนพื้นฐานของบันไดเสียง F Natural Minor
3. ด้านจังหวะมีการใช้อัตราความเร็วที่มีความตื่นเต้นเร้าใจและลึนระทึกเพื่อให้เกิดความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวของดนตรีที่สอดคล้องกับตัวละครในภาพยนตร์ตลอดเวลา ทั้งยังประกอบกับการใช้ส่วนโน้ตที่ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวไปข้างหน้า เช่น โน้ตสามพยางค์ (Triplet)
4. ด้านสีสันของเสียงมีความหลากหลาย ทั้งการใช้เครื่องดนตรีจากวงออเคสตราและเสียงดนตรีอิเล็กทรอนิกส์เข้ามาประกอบเพื่อเล่าเรื่องราว รวมถึงสร้างอารมณ์และบรรยากาศ สามารถแบ่งเครื่องดนตรีเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ดังนี้
  - 4.1 กลุ่มเครื่องดนตรีที่ทำหน้าที่เล่นแนวทำนองหลักกับเสียงประสานคือเฟรนช์ฮอร์นและกลุ่มเครื่องสายที่ทำหน้าที่เป็นทั้งเสียงประสานและประกอบจังหวะ
  - 4.2 กลุ่มเครื่องดนตรีที่ทำหน้าที่ประกอบจังหวะกับสร้างเสียงประกอบ ได้แก่ กลุ่มเครื่องกระทบและดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ที่ได้มีการใช้เครื่องสังเคราะห์เสียงซึ่งสามารถประดิษฐ์เสียงแปลกประหลาดที่ไม่เคยมีอยู่มาก่อนได้

ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์มีผลต่อภาพที่ปรากฏในด้านของการสื่อความหมายและเป็นตัวแทนของเครื่องจักรหรือหุ่นยนต์ที่ไม่มีชีวิตและถูกสร้างด้วยนักวิทยาศาสตร์



ภาพประกอบ 9 วีดิทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง เอกโค่ จิวก๊องโลก  
 ที่มา: คมภิญญ์ เข้มกำเนิด. (2555). เอกโค่ จิวก๊องโลก.  
 อัจฉรา กิจกัญจนาสน์. ไทย: กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ.

ดนตรีคลาสสิกร่วมสมัยปรากฏในฉากที่แสงสีเขียวจากธรรมชาติพุ่งตรงไปโจมตีผีไฟ หลังจากทีทุกคนช่วยกันปิดพลังงานโดยไม่ใช่ไฟฟ้าทั่วโลกในนาทิตี่ 1:12:11-1:13:25 เครื่องดนตรีที่ปรากฏ ได้แก่ ไวโอลิน เครื่องเป่า เครื่องกระทบ กลอง สามารถแยกองค์ประกอบได้ ดังนี้

1. ด้านทำนอง ถูกแบ่งออกเป็นสี่ส่วน โดยที่ส่วนแรกได้ดำเนินอยู่บนบันไดเสียง C Major ส่วนที่สองอยู่บนบันไดเสียง A Major และบันไดเสียง B Major ก่อนที่ส่วนสุดท้ายกลับมาอยู่บนบันไดเสียง C Major

2. ด้านเสียงประสาน ไม่ซับซ้อน อยู่บนพื้นฐานของบันไดเสียงที่มีการเปลี่ยนกุญแจเสียงระหว่างการบรรเลงเพื่อทำให้นดนตรีสามารถสื่ออารมณ์ตรงกับฉากในภาพยนตร์ เริ่มที่กุญแจเสียง C Major แล้วเปลี่ยนเป็น A Major และ B Major ก่อนที่จะกลับมาที่ C Major

3. ด้านจังหวะ เป็นแบบธรรมดา อัตราความเร็วประมาณ 120 bpm ซึ่งให้ความรู้สึกที่มีชีวิตชีวา

4. ด้านสีสันของเสียง ผู้ประพันธ์ใช้รูปแบบวงดนตรีแบบวงออเคสตราขนาดใหญ่ โดยแต่ละกลุ่มเครื่องดนตรีทำหน้าที่หลากหลายและแตกต่างกัน ในตอนต้นเริ่มด้วยกลุ่มเครื่องสายบรรเลงแนวเสียงประสาน ตามด้วยกลุ่มเครื่องลมทองเหลืองที่เล่นแนวทำนองหลักในรูปแบบของการประโคมพร้อมกับกลุ่มเครื่องสายเล่นแนวทำนองสอดประสาน



ภาพประกอบ 10 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง เอคโค จีวักองโลก  
ที่มา: คมภิญญ์ เข็มกำเนิด. (2555). เอคโค จีวักองโลก.  
อัจฉรา กิจกัญจนาสน์. ไทย: กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ.

Echo R5 M03

Violin 1

Violin 2

Echo R5 M03

ภาพประกอบ 11 ตัวอย่างไนต์ของภาพยนตร์เรื่อง เอคโค จี๊ว๊กองโลก  
 ที่มา: ชาติชาย พงษ์ประภาพันท์. (2565).

### 3. พรจากฟ้า (A Gift)

ภาพยนตร์เรื่อง พรจากฟ้า (A Gift) (จิระ มะลิกุล และคณะ, 2559) เป็นภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นเพื่อระลึกถึงและถวายเป็นพระราชกุศลแด่ พระบาทสมเด็จพระมหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ด้วยเหตุนี้จึงได้มีการใช้บทเพลงพระราชนิพนธ์ที่ได้ทรงพระราชนิพนธ์ภายในภาพยนตร์ จำนวน 3 บทเพลง ได้แก่ ยามเย็น ในดวงใจนิรันดร์ พรปีใหม่

ลักษณะของบทเพลงพระราชนิพนธ์ใน พระบาทสมเด็จพระมหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร มีลักษณะที่แตกต่างกันออกไป ดังนี้ (ภาธร ศรีกรานนท์, 2559)

#### 1. ยามเย็น (Love at Sundown)

เพลงพระราชนิพนธ์ยามเย็น เป็นเพลงพระราชนิพนธ์ใน พระบาทสมเด็จพระมหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ที่อยู่ในรูปแบบเพลง 32 ห้อง หรือในชื่อ Ballad Form (A-A-B-A) มีการใช้คอร์ด Augmented Seventh และโน้ต Chromatic ในหลายจุดของบทเพลง เพลงยามเย็นมีทำนองหลัก 2 ทำนอง โดยทำนองแรกจะปรากฏในท่อน A ทั้ง 3 ท่อน ส่วนทำนองที่ 2 จะปรากฏในท่อน B เพลงพระราชนิพนธ์ยามเย็นเป็นไปตามรูปแบบนิวออร์ลีนส์แจ๊ส โดยเป็นรูปแบบดั้งเดิมของดนตรีแจ๊สที่มีต้นกำเนิดมาจากชาวแอฟริกัน-อเมริกันในแถบเมืองนิวยอร์ก รัฐหลุยเซียนา ทางตอนใต้ของประเทศสหรัฐอเมริกา

#### 2. ในดวงใจนิรันดร์ (Still on My Mind)

เพลงในดวงใจนิรันดร์ เป็นเพลงแบบ Simple Binary มีรูปแบบ A-A' เมื่อแรกเริ่มที่ทรงพระราชนิพนธ์เพลงนี้ทรงกำหนดให้เป็นจังหวะสวิงปกติ แต่เพลงนี้ได้รับความนิยมในการนำไปใช้เป็นเพลงเต้นรำจึงมักนำไปเรียบเรียงเป็นจังหวะรุมบ้าซึ่งเป็นดนตรีลาตินอเมริกัน พระบาทสมเด็จพระมหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ทรงพระราชนิพนธ์เพลงนี้ทั้งทำนองกับเนื้อร้องด้วยพระองค์เอง และทรงพระกรุณาโปรดเกล้าโปรดกระหม่อมให้ ศาสตราจารย์ ดร.ประเสริฐ ณ นคร แปลเนื้อร้องเป็นภาษาไทย

#### 3. พรปีใหม่ (New Year Greeting)

เพลงพรปีใหม่ ถือว่าเป็นเพลงพระราชนิพนธ์ที่ไม่มีลิขสิทธิ์ เนื่องจาก พระบาทสมเด็จพระมหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ได้ทรงพระราชทานเพลงนี้เป็นของขวัญปีใหม่แก่ประชาชนชาวไทยและราษฎรทุกคนได้เป็นเจ้าของร่วมกัน เพลงนี้มีรูปแบบของเพลง โดยในทีแรกไม่ได้มีเนื้อร้อง มีรูปแบบเพลง 32 ห้อง หรือในชื่อ Ballad Form (A-A-B-A)

วิชญ วัฒนศัพท์ ที่ทำหน้าที่เป็นผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง พรจากฟ้า (A Gift) ได้ัญเชิญบทเพลงพระราชนิพนธ์ทั้ง 3 บทเพลงมาเป็นธีมดนตรีซึ่งเชื่อมโยงกับเนื้อหาที่ ถูกแบ่งเป็น 3 ตอนภายในภาพยนตร์ได้แก่

#### 1. ยามเย็น (Love at Sundown)

ภาพรวมของดนตรีประกอบตอนยามเย็นเป็นดนตรีที่ฟังสบาย สนุกสนาน ขี้เล่นเข้ากับลักษณะเด่นของตัวละคร มีสไตล์ของดนตรีที่หลากหลาย ได้แก่ การเดินเบสและเสียงประสานที่เป็นรูปแบบของดนตรีแจ๊สในนาทิตี่ 00:55-01:55 การนำบทเพลง Korobeiniki ที่เป็นเพลงพื้นบ้านของรัสเซียในศตวรรษที่ 19 มาเรียบเรียงใหม่ในรูปแบบของวงออร์เคสตราในนาทิตี่ 05:07-05:55 การใช้เทคนิคทางดนตรีต่าง ๆ เพื่อช่วยให้ภาพยนตร์น่าสนใจ เช่น การใช้ความเงียบหรือช่องว่าง การใช้เสียงประสานและคอรัสของเครื่องสายที่มีความกระด้างในนาทิตี่ 20:39-20:56

บทเพลงยามเย็นฉบับเต็มที่ปรากฏในช่วงท้ายของตอนยามเย็นถูกเรียบเรียงขึ้นมาใหม่สำหรับ A Cappella ที่ได้ใช้เสียงร้องโดยปราศจากเครื่องดนตรีผสมกับท่าเต้นที่เป็น Body Percussion เพื่อสร้างความคุ้นชินให้แก่ผู้ชมในนาทิตี่ 25:20-26:34 ก่อนที่จะนำเสนอแบบเต็มรูปแบบในนาทิตี่ 34:29-38:05 นอกจากเพลงยามเย็นจะเป็นธีมดนตรีหลักของตอนยามเย็นแล้ว ทำนองหลักอีกส่วนที่เป็นเสมือนธีมดนตรีหลักของภาพยนตร์ที่ใช้เครื่องเป่าหลายชิ้นได้ปรากฏในหลายช่วงเช่นกัน ได้แก่ นาทิตี่ 27:21-28:36 นาทิตี่ 38:09-38:52 นาทิตี่ 40:42-41:25



ภาพประกอบ 12 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง พรจากฟ้า

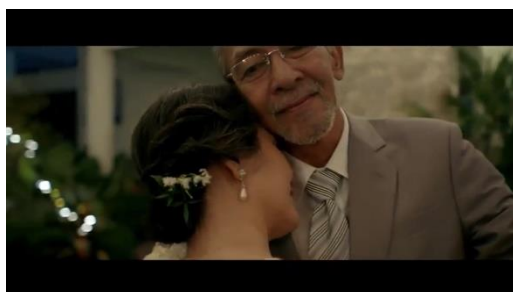
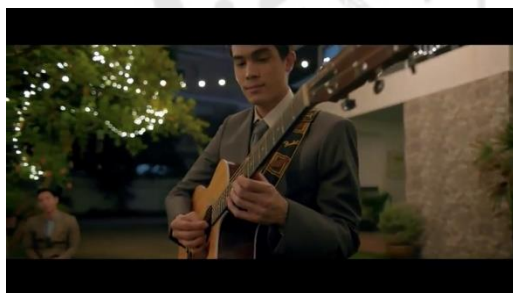
ที่มา: จิระ มะลิกุล และคณะ. (2559). พรจากฟ้า.

วรรณฤดี พงษ์สิทธิศักดิ์ และคณะ. ไทย: จีดีเอช ห้าห้าเก้า.

## 2. ในดวงใจนิรันดร์ (Still on My Mind)

ภาพรวมของดนตรีประกอบตอนในดวงใจนิรันดร์เป็นดนตรีที่คอยขับเน้นอารมณ์ต่าง ๆ ของตัวละครและผู้ชม โดยตัวดนตรีในฉากสูงจะออกมาในรูปแบบของความสว่างสดใสเพื่อเข้ากับอารมณ์ของภาพยนตร์ในนาทิตั้งที่ 54:05-54:15 ตรงกันข้ามกับฉากเศร้าที่จะเน้นบันไดเสียงไมเนอร์ (Minor Scale) ที่ให้อารมณ์หม่นหมอง เศร้า ทุกซักระทม สะเทือนใจซึ่งปรากฏในนาทิตั้งที่ 59:02-59:43 โดยถูกแบ่งอย่างชัดเจนว่าส่วนไหนเป็นบทพูดกับส่วนไหนเป็นดนตรี ในช่วงแรกเป็นเสียงพูดล้วน ๆ อย่างเดียวเพื่อดำเนินเรื่องราว ส่วนช่วงกลางและช่วงท้ายจะเป็นเสียงดนตรีล้วน ๆ เพื่อขับเคลือนอารมณ์ของภาพยนตร์ให้ชัดเจนมากขึ้น

บทเพลงในดวงใจนิรันดร์ปรากฏในนาทิตั้งที่ 42:06-43:16 เพื่อสร้างความคุ้นเคยให้แก่ผู้ชมผ่านเปียโนและกีตาร์ ก่อนที่จะถูกนำเสนออย่างเต็มรูปแบบโดยมีวงออเคสตราเป็นพื้นหลังในนาทิตั้งที่ 1:22:10-1:24:37 ซึ่งเป็นฉากสำคัญสุดท้าย



ภาพประกอบ 13 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง พรจากฟ้า

ที่มา: จิระ มะลิกุล และคณะ. (2559). พรจากฟ้า.

วรรณฤดี พงษ์สิทธิศักดิ์ และคณะ. ไทย: จีดีเอช ห้าห้าเก้า.



### 3. พรปีใหม่ (New Year Greeting)

ภาพรวมของดนตรีประกอบในตอนพรปีใหม่ได้เน้นไปที่การจัดองค์ประกอบของเสียงให้เข้ากับฉากหรืออารมณ์ของภาพยนตร์ ทั้งยังนำดนตรีหลายประเภทเข้ามาผสมผสานอย่างลงตัว ไม่ว่าจะเป็นดนตรีร็อคที่ถูกแต่งขึ้นใหม่คือเพลง Fight For Your Dreams ดนตรีลูกทุ่งที่ถูกแปลเนื้อร้องเป็นภาษาอินเดียคือเพลงสาวอีสานรอรัก รวมถึงการจัดวางองค์ประกอบของเสียงซึ่งเกิดขึ้นในชีวิตประจำวันให้สอดคล้องกับเรื่องราวของกลุ่มมนุษย์เงินเดือนผู้มีใจรักในเสียงดนตรี เช่น ฝึเท้า แก้วชัยยับ กระจาดขปลิวผสมเสียงที่ถูกออกแบบเพื่อสร้างความตื่นเต้นในนาทีที่ 1:34:02-1:35:43

บทเพลงพรปีใหม่ปรากฏในหลาย ๆ ฉากของตอนพรปีใหม่ ได้แก่ นาทีที่ 1:33:51-1:34:01 ฉากที่ หลง นอนเล่นแซกโซโฟน นาทีที่ 1:58:50-2:00:07 ฉากซ้อมดนตรีกลางทุ่งของหลง กับ คิม และเพื่อน ๆ นาทีที่ 2:05:39-2:08:27 ฉากที่พนักงานทุกคนได้เล่นดนตรีร่วมกันต่อหน้าผู้บริหาร นาทีที่ 2:10:14-2:12:10 เครดิตท้ายเรื่องที่ปรากฏรายชื่อนักแสดงในภาพยนตร์ทั้งหมด



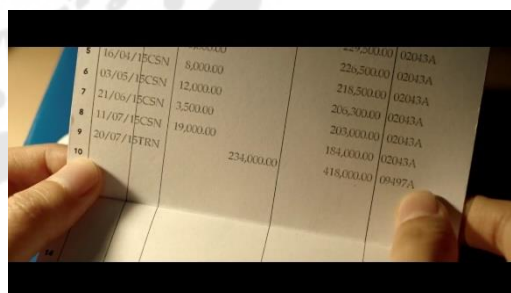
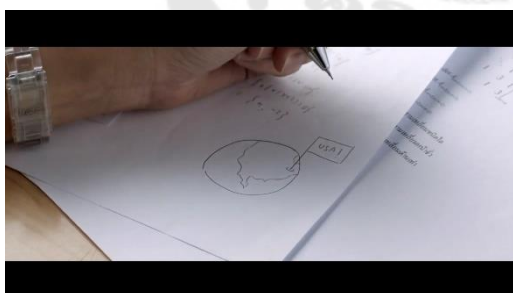
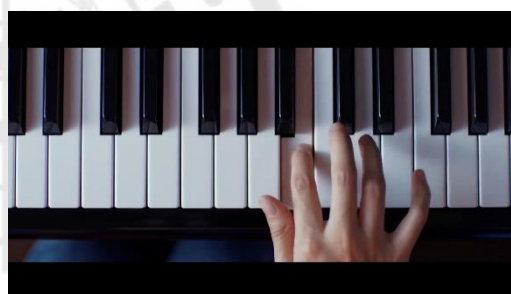
ภาพประกอบ 14 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง พรจากฟ้า

ที่มา: จิระ มะลิกุล และคณะ. (2559). พรจากฟ้า.

วรรณฤดี พงษ์สิทธิศักดิ์ และคณะ. ไทย: จีดีเอช ห้าห้าเก้า.

#### 4. ฉลาดเกมส์โกง (Bad Genius)

ภาพยนตร์เรื่อง ฉลาดเกมส์โกง (Bad Genius) (นัฐวุฒิ พูนพิริยะ, 2560) ได้มีการใช้ดนตรีประกอบที่หลากหลายและมีจุดเด่นจำนวนมาก ทั้งในด้านของรูปแบบของดนตรี วัตถุประสงค์ เทคนิค การจัดวางองค์ประกอบ ทางดนตรีซึ่งมีความแปลกใหม่และไม่ซ้ำ ตัวดนตรีคอยส่งเสริมเรื่องราวในทิศทางเดียวกันโดยไม่ทิ้งช่องว่างให้เกิดความเงียบ ได้แก่ นาทีที่ 01:55-02:25 ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งเกิดจากเครื่องสังเคราะห์เสียงแทนเครื่องดนตรีจริง นาทีที่ 04:58-06:19 เสียงกีตาร์ที่ถูกดีดด้วยนิ้วตัวเดียวก่อนเพลงมาร์ชของโรงเรียนกรุงเทพวิปัญญา นอกจากนี้ยังมีการนำเพลงคลาสสิกของคีตกวีระดับโลกมาต่อกันในฉากที่ ลิน โกงข้อสอบ ได้แก่ นาทีที่ 22:31-22:39 เพลง Für Elise ของลูโดวิก ฟาน บีโธเฟิน นาทีที่ 22:43-22:53 เพลง Minuet ของโยฮัน เซบาสเตียน บาค นาทีที่ 22:55-23:05 เพลง Piano Sonata No. 11 ของโวล์ฟกัง อมาเดอุส โมสาร์ท นาทีที่ 23:06-24:03 เพลง Turkish March ของโวล์ฟกัง อมาเดอุส โมสาร์ท นาทีที่ 28:12-29:14 เพลง Queen of The Night จากอุปรากรเรื่องขลุ่ยวิเศษของโวล์ฟกัง อมาเดอุส โมสาร์ท



ภาพประกอบ 15 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง ฉลาดเกมส์โกง

ที่มา: นัฐวุฒิ พูนพิริยะ. (2560). ฉลาดเกมส์โกง. จิระ มะลิกุล และคณะ. ไทย: จีดีเอช น้าห้ำแก้ว.

จุดเด่นสำคัญของดนตรีประกอบภาพยนตร์ในเรื่องนี้คือการใช้เสียงประกอบพิเศษที่ ถูกออกแบบขึ้นใหม่ในรูปแบบที่ซ้ำเป็นลูปวงกลมไม่รู้จบด้วยเสียงดนตรีที่ถูกสร้างมาจากวัตถุบิ เพียงไม่กี่อย่างก่อนที่จะถูกเติมวัตถุบิใหม่ในขณะที่เรื่องราวในภาพยนตร์กำลังเคลื่อนที่ไปสู่ จุดวิกฤตสูงสุด (Climax) เพื่อสร้างมิติและความตื่นเต้นที่ไม่อาจคาดเดาได้ว่าจะเกิดอะไรขึ้น ได้แก่ นาฬิกาที่ 03:34-04:36 เสียงเครื่องสาย เครื่องเป่า และเครื่องกระทบ นาฬิกาที่ 1:44:48-1:48:48 เสียง ไวโอลินและเชลโลหลายตัว การเน้นเสียงประกอบนอกจากให้โดดเด่นขึ้นมา เช่น เสียงนาฬิกา เสียงดินสอที่เขียนกับแผ่นกระดาษ เสียงลม



ภาพประกอบ 16 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง ฉลาดเกมส์โกง

ที่มา: นัฐวุฒิ พูนพิริยะ. (2560). ฉลาดเกมส์โกง. จิระ มะลิกุล และคณะ. ไทย: จีดีเอช ห้ามห้าห้าห้า.

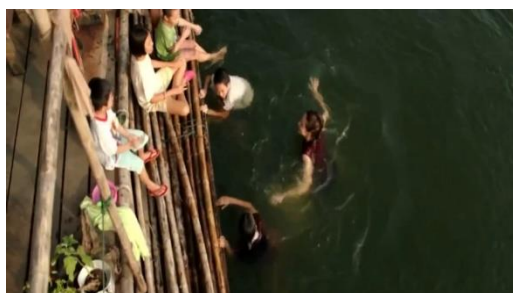
## 2.1.2 การผสมเครื่องดนตรีหรือสีสั่นของคนตรี

การผสมเครื่องดนตรีหรือสีสั่นของคนตรีเป็นส่วนสำคัญที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบต้องสรรหาและผสมเครื่องดนตรีให้สอดคล้องและเหมาะสมกับอุปนิสัยส่วนตัว ชาติพันธุ์ของตัวละคร และปมหลังของเนื้อเรื่องผ่านการทดลองเพื่อสร้างอรรถรสและมิติให้แก่ภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ เครื่องดนตรีที่ได้รับการผสมปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ จำนวน 3 เรื่อง ดังนี้

### 1. คิดถึงวิทยา (The Teacher's Diary)

ภาพยนตร์เรื่อง คิดถึงวิทยา (The Teacher's Diary) (นิธิวัฒน์ ธราธร, 2557) ได้มีการใช้เครื่องดนตรีอะคูสติคโดยไม่ใช้ไฟฟ้าหรือการใช้เครื่องสังเคราะห์เสียงเข้ามาช่วยตามเจตนาของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบอย่าง วิชญ วัฒนศัพท์ ที่ต้องการนำเสนอความเป็นภาคพื้นเอเชีย

เสียงดนตรีที่ถูกผสมเข้ากับเสียงประกอบนอกจากในช่วงแรกได้ทำหน้าที่เหมือนเสียงประกอบ (Sound Effect) ที่ดึงอารมณ์ให้เด่นชัด ถูกแบ่งออกเป็นช่วงสั้น ๆ โดยกระจายอยู่ในฉากต่าง ๆ รูปแบบของคนตรีมีจุดเชื่อมโยงที่เหมือนกันคือมีเครื่องดนตรีที่ส่วนใหญ่เป็นเครื่องสายอะคูสติคที่บ่งบอกถึงความสบายคล้อยอยู่ท่ามกลางธรรมชาติเช่นเดียวกับโรงเรียนที่ สอง และ แอน ต้องมาเป็นครูประจำ รวมถึงมีคอร์ดกับอัตราจังหวะที่ถูกใช้ซ้ำ ได้แก่ นาที่ที่ 02:30-04:10 นาที่ที่ 41:32-42:52 เสียงกีตาร์ เบส กลองบรรเลงเป็นพื้นหลังในอัตราจังหวะพอดีด้วยความดังและความเบาสลับกัน นาที่ที่ 06:37-07:12 นาที่ที่ 24:33-25:42 เสียงเครื่องสายอะคูสติคผสมไวโอลินเพิ่มความหนักแน่น นาที่ที่ 33:53-35:37 เสียงร้องของเด็กเป็นตัวแทนของเด็กทุกคนในโรงเรียนแห่งนี้



ภาพประกอบ 17 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง คิดถึงวิทยา

ที่มา: นิธิวัฒน์ ธราธร. (2557). คิดถึงวิทยา. จิระ มะลิกุล และคณะ. ไทย: จีทีเอช.

ตัวดนตรีที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้เน้นความเป็นธรรมชาติโดยไม่ปรุงแต่งด้วยการบรรเลงด้วยอัตราจังหวะและแนวดนตรีที่แตกต่างกัน ทว่าเครื่องดนตรีและรูปแบบวงดนตรีมีลักษณะคล้ายกัน ได้แก่ นาที่ที่ 08:36-09:32 เสียงลูกแซก เม้าท์ออกแกน กีตาร์ เปียโนที่เล่นเพื่อสร้างบรรยากาศต่างจังหวัด นาที่ที่ 59:58-1:02:46 เสียงดนตรีคลาสสิกที่ดำเนินบนบันไดเสียงไมเนอร์ (Minor Scale) เพื่อให้เข้ากับฉากที่แอนรู้ความจริงเรื่อง หนู่ม โดยเริ่มต้นจากเปียโนแล้วจึงตามด้วยเครื่องสาย



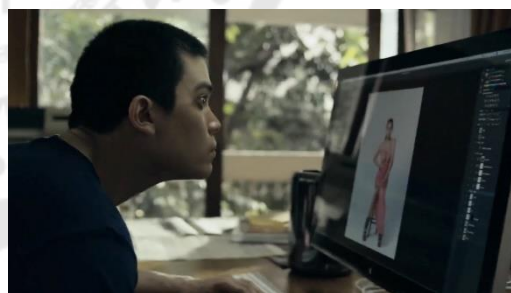
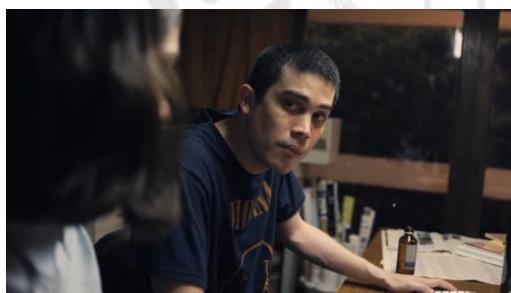
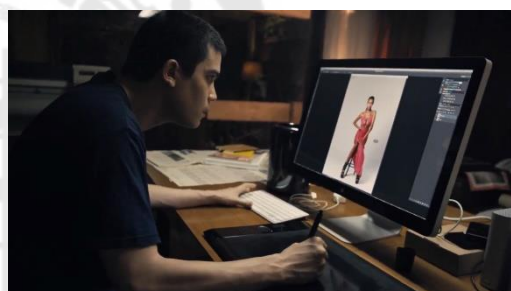
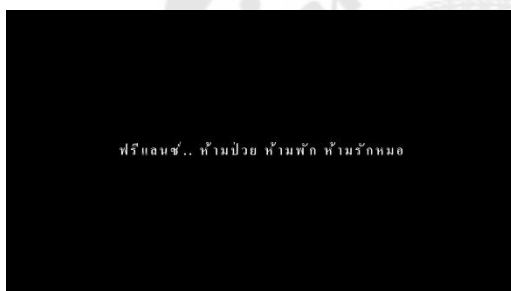
ภาพประกอบ 18 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง คิดถึงวิทยา

ที่มา: นิธิวัฒน์ ธรรมาร. (2557). คิดถึงวิทยา. จิระ มะลิกุล และคณะ. ไทย: จีทีเอช.

นอกจากนั้นยังมีการใช้เทคนิคพิเศษคือ Glissando ซึ่งเป็นเทคนิคการร่อนจากระดับเสียงหนึ่งไปยังอีกระดับหนึ่งของเครื่องดนตรีบางชนิด เช่น เครื่องเป่า เครื่องสาย เครื่องลิ่มนิ้ว โดยในภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการดีดกีตาร์พร้อมใช้นิ้วรูตสายกีตาร์ รวมถึงมีการใช้เสียงที่ถูกออกแบบพิเศษเพื่อสร้างความตื่นเต้น ได้แก่ นาที่ที่ 06:22-06:25 ฉากตกใจแมงมุมซึ่งเกาะอยู่บนหนังสือ นาที่ที่ 09:30-09:35 ฉากลุ้นว่าจะมีอะไรออกมาจากก๊อกน้ำหรือไม่ นาที่ที่ 26:08-26:23 ฉากพบศพลอยมาติดอยู่ที่ห้องน้ำ

## 2. ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ (Heart Attack)

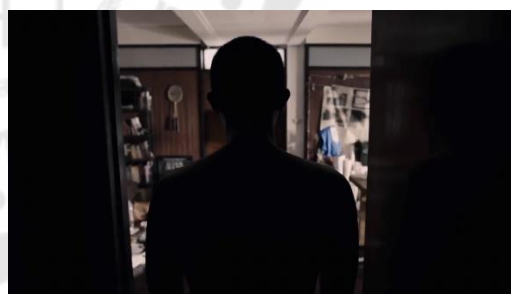
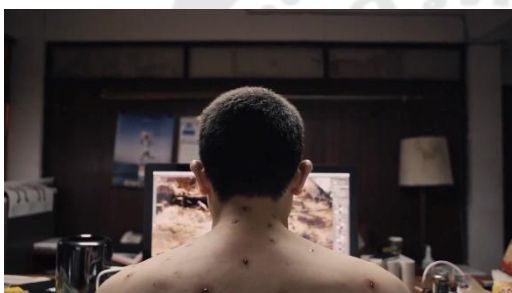
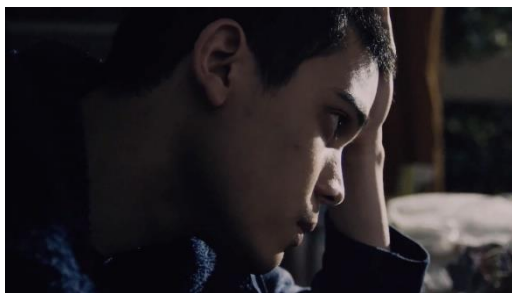
ภาพยนตร์เรื่อง ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ (Heart Attack) (นวนิยายรางวัลซีไรต์, 2558) มีขั้นตอนการสร้างดนตรีประกอบที่เป็นไปตามเจตนาของ วิชญ วัฒนศัพท์ ในฐานะผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์กับ นวพล อังรรัตนฤทธิ ในฐานะผู้กำกับภาพยนตร์ ในรูปแบบของดนตรีฟรีแจ๊ส (Free Jazz) ที่เปิดโอกาสให้นักดนตรีถ่ายทอดความรู้สึกผ่านเครื่องดนตรีอย่างไม่มีขีดจำกัดโดยไม่ได้คำนึงถึงหลักทฤษฎีแต่อย่างใดผ่านการด้นสดแบบพร้อมเพรียงกัน (Collective Improvisation) จนทำให้เกิดเสียงกระด้างซึ่งเป็นลักษณะพิเศษของดนตรีชนิดนี้ (ธีรช เลหาวิระพานิช, 2564) ได้แก่ เครื่องกระทบ เครื่องเป่า และเครื่องสาย ปรากฏในนาทียุ่ 01:48-05:55 ฉากที่ ยูน กำลังทำงานเริ่มต้นด้วยเสียงเครื่องเป่าครึ่งเสียงจนทำให้เกิดกลุ่มโทนเสียงที่ไม่ลงรอยแต่อยู่ใกล้กัน (Tone Cluster) ก่อนจะตัดอารมณ์ด้วยเสียงเครื่องดนตรีชนิดอื่น ๆ ที่ถูกวางทับเพื่อสร้างความรู้สึกเร่งเร้าสอดคล้องกับภาพ ได้แก่ กลองสแนร์ กลองชุด ทูบา ฉาบ



ภาพประกอบ 19 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ  
ที่มา: นวพล อังรรัตนฤทธิ. (2558). ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ.

จิระ มะลิกุล และคณะ. ไทย: จีทีเอช.

นอกจากการรวมหมู่จะเป็นจุดเด่นที่อยู่ในภาพยนตร์เรื่องนี้แล้ว การปรากฏตัวของรูปแบบในดนตรีอื่น ๆ ยังเป็นสิ่งที่ช่วยสร้างความน่าสนใจ ได้แก่ นาที่ที่ 12:22-13:33 ฉากรักษาอาการป่วยในโรงพยาบาลเอกชนซึ่งเป็นดนตรีวอลซ์ที่เริ่มจากเครื่องเป่าตามด้วยเครื่องสาย นาที่ที่ 1:48:05-1:50:03 ฉากนั่งทำงานจนเกินขีดจำกัดเป็นดนตรีร็อคที่เริ่มจากเครื่องดนตรีชิ้นเดียวคือเบสด้วยระดับเสียงเบา ก่อนจะเพิ่มก็ตาร์ไฟฟ้ากับกลองชุดเพื่อดำเนินถึงจุดวิกฤตสูงสุด (Climax)



ภาพประกอบ 20 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ  
ที่มา: นวพล อ่างรัตนฤทธิ์. (2558). ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ.

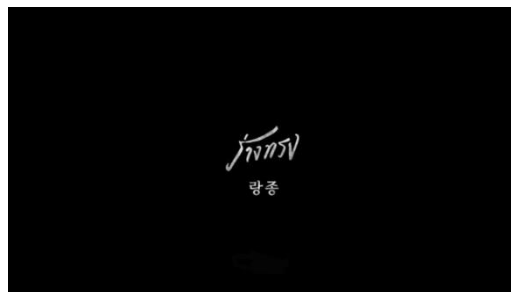
จิระ มะลิกุล และคณะ. ไทย: จีทีเอช.

ดนตรีประกอบในภาพยนตร์เรื่องนี้อิงอารมณ์ของตัวละครหลักคือ ยุ่น เป็นส่วนใหญ่ ในครั้งแรกนำเสนองานวิถีชีวิต การทำงาน และอาการป่วย ตัวดนตรีจึงเต็มไปด้วยความเร่งรีบ วุ่นวาย และยุ่งเหยิง แต่เมื่อเรื่องราวดำเนินมาถึงกลางเรื่องที่ยุ่นได้พบกับ หมออิม และเริ่มต้นการรักษาทางการแพทย์จนทำให้ตระหนักถึงชีวิตที่ไม่สามารถทำงานตลอดเวลาโดยไม่มีอาการพักเหมือนกับเครื่องจักรที่ไม่มีชีวิต ตัวดนตรีจึงมีลักษณะที่นุ่มนวลและสงบมากขึ้น จากที่ใช้เครื่องดนตรีหลายชิ้นจึงเหลือเพียงชิ้นเดียว

### 3. ร่างทรง (The Medium)

ภาพยนตร์เรื่อง ร่างทรง (The Medium) (บรรจง ปิสิญญะกุล, 2564) ได้มีการใช้ดนตรีพื้นเมืองของภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทยเป็นส่วนประกอบหลัก ชาติชาย พงษ์ประภาพันธ์ ได้ประดิษฐ์เสียงของ แคน หมายถึง เครื่องดนตรีเก่าแก่ที่นิยมเล่นร่วมกับการละเล่นพื้นเมืองของชาวอีสานที่อาศัยอยู่ทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย มีเสียงครบเจ็ดเสียงทั้งเต็มเสียงและครึ่งเสียง แคนแบ่งเป็นแคนหก แคนเจ็ด แคนแปด และแคนเก้า หมอแคนหรือผู้ชำนาญในการเป่าแคนมักสืบเชื้อสายจากบรรพบุรุษที่เป็นหมอแคน (เจริญชัย ชนไพโรจน์, 2546)

ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ได้ใช้เสียงเป็นตัวแทนความหลอนโดยใช้แคนเก้าที่มีขนาดใหญ่ที่สุดและมีเสียงต่ำที่สุดคล้ายเสียงเบสด้วยกุญแจเสียง D Minor ร่วมกับเทคนิคนิ้วเดี่ยวนิ้วเดียวซึ่งเป็นเทคนิคเฉพาะที่ใช้นิ้วกดปุ่มแคนลูกที่ 1 บริเวณแพชวา โดยมีทั้งการเป่าครั้งเดียวและเป่าหลายครั้ง ได้แก่ นาทีที่ 00:53-02:37 นาทีที่ 03:17-04:35 นาทีที่ 09:03-09:17



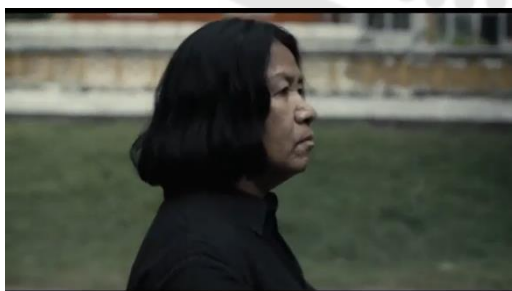
ภาพประกอบ 21 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง ร่างทรง

ที่มา: บรรจง ปิสิญญะกุล. (2564). ร่างทรง. นา ฮง-จิน และ บรรจง ปิสิญญะกุล.

ไทย และ เกาหลีใต้: จีดีเอช ห้าห้าเก้า และ โซว์บ็อกซ์.



ลูกเล่นอันเป็นจุดเด่นที่สำคัญคือการใช้ความดังและความเบาของเสียง รวมถึงการสร้างเสียงประสานแบบปิดที่ใกล้ชิดในชั้นคู่ที่มีระยะห่างไม่เกิน 1 ช่วงคู่แปดเพื่อให้ภาพยนตร์เกิดมิติในนาที่ที่ 16:35-17:14



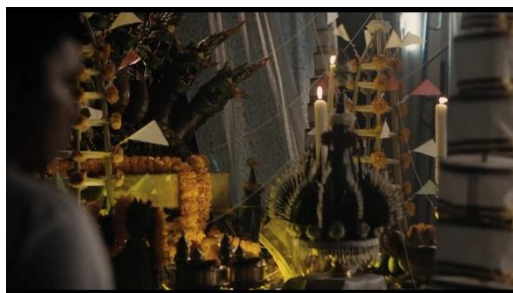
ภาพประกอบ 22 วิดิทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง ร่างทรง  
 ที่มา: บรรจง ปิสิญญะกุล. (2564). ร่างทรง. นา ฮง-จิน และ บรรจง ปิสิญญะกุล.  
 ไทย และ เกาหลีใต้: จีดีเอช ห้าห้าเก้า และ โซว์บอกร์.

การใช้เสียงเป็นตัวแทนของตัวละครหลักและปฐมหลังในฉากต่อกัน เริ่มต้นด้วยเสียง  
ออร์แกนที่เป็นเครื่องดนตรีที่เกี่ยวข้องกับการประกอบพิธีกรรมทางศาสนาคริสต์ในนาที่ที่ 46:12-46:29  
ตามด้วยเสียงแคนที่เป็นตัวแทนสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ชาวบ้านนับถือคืออย่าบาหยันในนาที่ที่ 46:30-46:47



ภาพประกอบ 23 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง ร่างทรง  
ที่มา: บรรจง ปิสัญญะกุล. (2564). ร่างทรง. นา ฮง-จิน และ บรรจง ปิสัญญะกุล.  
ไทย และ เกาหลีใต้: จีดีเอช ห้าห้าเก้า และ ไชวบอกร์.

รวมถึงการใช้เสียงของวงมโหรีอีสานที่เป็นดนตรีพื้นเมืองที่มีบทบาททางวัฒนธรรม และการประกอบพิธีกรรมสำคัญของชาวไทยที่ได้อาศัยอยู่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือในฉากที่มิ่ง และครอบครัวอยู่ในงานพิธีทรงเจ้าเข้าผีของ สันติ ผสมเสียงประกอบที่เป็นเสียงต่ำลากต่อเนื่อง จำนวนมากจากเครื่องสังเคราะห์เสียงจนกลายเป็นเสียงส่วนใหญ่ที่ได้ปรากฏและมีความโดดเด่น ในภาพยนตร์เรื่องนี้ในนาทีที่ 1:11:53-1:13:10



ภาพประกอบ 24 วิดิทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง ร่างทรง

ที่มา: บรรจง ปิสัญธนะกุล. (2564). ร่างทรง. นา ฮง-จิน และ บรรจง ปิสัญธนะกุล.

ไทย และ เกาหลีใต้: จีดีเอช ห้าห้าเก้า และ โซว์บ็อกซ์.

## 2.2 การใช้บันไดเสียงเพื่อสร้างอิมดนตรี

การสร้างอิมดนตรีเพื่อเป็นส่วนสำคัญของดนตรีประกอบภาพยนตร์ทำให้ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ต้องเลือกบันไดเสียงหลักที่มีความเหมาะสมกับเรื่องราวและบรรยากาศในภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ จากการวิเคราะห์ลักษณะของดนตรีประกอบภาพยนตร์พบว่า ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบมีการเลือกใช้บันไดเสียงเพื่อสร้างอิมดนตรี 2 ลักษณะด้วยกัน ได้แก่ บันไดเสียงเพนตาโทนิค บันไดเสียงไมเนอร์

### 2.2.1 บันไดเสียงเพนตาโทนิค

การเลือกใช้บันไดเสียงเพนตาโทนิคเป็นส่วนสำคัญที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบนำมาสร้างอิมดนตรีหลักเพื่อคลุมเรื่องราวและบรรยากาศของภาคพื้นเอเชียที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ บันไดเสียงเพนตาโทนิคที่ใช้สร้างอิมดนตรีปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ จำนวน 2 เรื่อง ดังนี้

#### 1. คนโขน (Kon Khon)

ภาพยนตร์เรื่อง คนโขน (Kon Khon) (ศรัณยู วงษ์กระจ่าง, 2554) ได้มีกระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่ผสมดนตรีของสองวัฒนธรรมที่มีความแตกต่างกันคือดนตรีไทยและดนตรีคลาสสิกตะวันตกทั้งในด้านของเทคนิค โครงสร้างทางดนตรี พื้นผิว รวมถึงการตั้งเสียง (Tuning) ให้บรรเลงร่วมกันได้ที่ เจษฎา สุขทรามร ในฐานะของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบได้รับการถ่ายทอดการตั้งเสียง 3 รูปแบบมาจาก บรูซ แกสตัน ได้แก่ การตั้งเสียงเครื่องดนตรีสากลให้เข้ากับเครื่องดนตรีไทย การตั้งเสียงเครื่องดนตรีไทยให้เข้ากับเครื่องดนตรีสากล การไม่ตั้งเสียงแต่ใช้เสียงดั้งเดิมของเครื่องดนตรี โดยรูปแบบของการตั้งเสียงที่ได้นำมาใช้คือรูปแบบที่สองและรูปแบบที่สาม รูปแบบที่สองถูกใช้เมื่อมีเสียงเดี่ยวของเครื่องดนตรีไทยเล่นคู่กับเครื่องดนตรีสากล ได้แก่ นาที่ที่ 02:30-03:36 การขับร้องเพลงไทยเดิมโดยมีกลุ่มเครื่องสายบรรเลงประกอบทำนองหลัก (Accompaniment) ทำนองไทยเดิมปรับเสียงให้อยู่ในบันไดเสียงตามแบบแผนของตะวันตก เพื่อที่จะใส่คอร์ดและเสียงประสานได้ นาที่ที่ 03:44-04:43 การผสมผสานกันระหว่างเครื่องดนตรีไทยและเครื่องดนตรีสากล เริ่มต้นด้วยเสียงระนาดเอกที่มีการตั้งเสียงให้เข้ากับดนตรีสากลตามด้วยเสียงซอคู่โดยมีกลุ่มเครื่องสายบรรเลงเป็นพื้นหลัง

ส่วนรูปแบบที่สามเป็นรูปแบบที่พบมากที่สุดเนื่องจากมีการใช้เสียงของวงปี่พาทย์ดั้งเดิมที่ไม่มีการตั้งเสียงทั้งเรื่อง ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบได้ผสมรูปแบบที่สามกับเทคนิคอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นการทำให้เครื่องดนตรีสากลบรรเลงในช่วงเสียงต่ำเพื่อหลีกเลี่ยงเสียงที่กัดกับช่วงเสียงสูงของเครื่องดนตรีไทย หรือแม้แต่วิธีการบรรเลงสลับกันโดยเวลาที่ดนตรีไทยบรรเลงจะไม่ใส่ดนตรีสากลแทรกลงไป แต่รอให้ดนตรีไทยหยุดบรรเลงแล้วค่อยใส่ดนตรีสากลลงไป

ริมดนตรีหลักที่เป็นทำนองสำคัญของภาพยนตร์เรื่องนี้จะปรากฏขึ้นในช่วงต้นของภาพยนตร์ในนาทิตี่ 00:00-02:29 ถูกนำเสนอด้วยเสียงเครื่องกระทบ กีตาร์ กลองชุดตามลำดับ แล้วจึงเล่นทำนองเดิมซ้ำกับเพิ่มเครื่องดนตรีเข้ามาเมื่อถึงจุดวิกฤตสูงสุด (Climax) โดยปรากฏอีกครั้งในนาทิตี่ 1:07:13-1:08:12 ในรูปแบบของเปียโนเพื่อให้เข้ากับฉากเศร้า ก่อนจะปรากฏเป็นครั้งสุดท้ายในนาทิตี่ 1:23:30-1:25:10 ในรูปแบบวงออเคสตราในฉากย้อนอดีต

ดนตรีประกอบภายในภาพยนตร์เรื่องนี้ทำหน้าที่สร้างอารมณ์และความรู้สึกของตัวละคร รวมถึงบรรยากาศภายในเรื่องที่กำลังดำเนินชีวิต ตัวดนตรีจะตั้งเครื่องตามด้วยเช่นกัน โดยอาศัยการประสานเสียงกระด้างและการเน้นจังหวะหนักขึ้น ทว่าในฉากที่แสดงถึงความรัก ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่าง ซาด และ แรม ตัวดนตรีมีความละมุนอ่อนหวานด้วยการใช้เสียงประสานที่สว่างเพื่อสื่ออารมณ์ของตัวละครให้คนดูเข้าใจและคล้อยตามได้ง่าย ทั้งยังสอดคล้องกับภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์

ในกระบวนการสร้างดนตรีประกอบที่เป็นส่วนของดนตรีไทยมีเสียงระนาดเอกเป็นตัวแทนของชาติ ผู้ที่รับผิดชอบในส่วนนี้คือ ชัยยุทธ โตสง่า ได้ทำหน้าที่ออกแบบและประดิษฐ์โน้ตของระนาดเอกออกมาในรูปแบบที่ไม่ตายตัวจนกลายเป็นจังหวะอิสระที่ยากต่อการลอกเลียนแบบหรือแม้แต่คาดเดาได้อย่างง่ายดายเพื่อสื่อถึงฉากการร่วมรักโดยที่ไม่ได้เกิดจากความสมัครใจของซาดและ รำไพ ซึ่งเกิดขึ้นในวังวนตมหาและภาวะภายในขณะของ คุรุหยด ในนาทิตี่ 1:04:10-1:05:34 เครื่องดนตรีที่ปรากฏคือระนาดเอกซึ่งได้บรรเลงด้วยไม้แข็งที่มีเสียงแข็งกร้าวและดูดันร่วมด้วยเทคนิคพิเศษต่าง ๆ ที่ต้องอาศัยความชำนาญและการฝึกฝนหลายปีสำหรับการบรรเลงระนาดเอกโดยเฉพาะ ได้แก่ สะบัด ขยี้ รัว กรอ คาบลูกคาบดอก

----	- คี รั มี	--- มี	----	----	----	- รั คี ลี	--- มี
----	----	ค ล ช ล	--- ล	----	----	- มี - มี	- มี - มี
----	ค ร ล ช ม ร	ค ล ร ม ช	ม ร ค ล ร	ม ช ม ร ค ล	---	มี	----
----	- ม ร ค	--- ร	----	ค ม ร ช	ค ม ร ช	ค ม ร ช	ร ค - ร
----	----	ค ร ม ช ม ร	ค ร ค ร ม ช	ม ร ค ล ร	ม ช ม ร ค ล	ค ล ช ม	ค ล ช ม
----	ค ล ช ม	ช ม ช ม	ค ล ช ม	ค ล ช ม	ช ม ช ม	ค ล ช ม	ช ม ช ม
----	ค ล ช ม	ค ล ช ม	ค ล ช ม	ค ล ช ม	ร ---	----	----
----	----	----	----	----	- ม ร ค	- มี รั คี	-- มี ชี

ภาพประกอบ 25 ตัวอย่างโน้ตของภาพยนตร์เรื่อง คนไขน



ภาพประกอบ 26 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง คนขายหนัง

ที่มา: ศรัณยู วงษ์กระจ่าง. (2554). คนขายหนัง.

สมศักดิ์ เตชะรัตนประเสริฐ. ไทย: สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล.

สำหรับเครื่องประกอบจังหวะคือกลองไทยที่ ราชศักดิ์ เรืองใจ เป็นผู้ประดิษฐ์ปรากฏเสียงของเครื่องกระทบที่มีลีลากับรูปแบบการบรรเลงที่ไม่ตายตัวเพื่อสร้างมิติที่ยากต่อการคาดเดาได้ว่ากำลังจะเกิดเหตุการณ์อะไรในภาพยนตร์ ได้แก่ นาทีที่ 45:11-45:30 และนาทีที่ 48:30-49:57



ภาพประกอบ 27 วิดิทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง คนไขน  
 ที่มา: ศรัณยู วงษ์กระจ่าง. (2554). คนไขน.  
 สมศักดิ์ เตชะรัตนประเสริฐ. ไทย: สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล.

การแสดงโขนในประเทศไทยนิยมแสดงเรื่องราวเกียรติที่มีที่มาจากมหากาพย์รามายณะของประเทศอินเดียเช่นเดียวกับหลายประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โขนไทยเป็นศิลปะการแสดงชั้นสูงที่แตกต่างจากประเทศอื่นในรายละเอียดของการแสดง ทั้งยังมีที่มาเก่าแก่ตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานี ในราชสำนักและตามบ้านขุนนางชั้นสูงจะมีการฝึกหัดการแสดงโขนเพื่อใช้แสดงในงานมหรสพหลวง พิธีต่าง ๆ สำหรับความบันเทิง และเป็นสื่อเรียนรู้ทางวัฒนธรรมที่สอดแทรกคติธรรมต่าง ๆ ศิลปะการแสดงโขนได้เผยแพร่ไปสู่ประชาชนโดยสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่นในปัจจุบัน การสืบทอดมีการพัฒนารายละเอียดการแสดงจนกลายเป็นเอกลักษณ์ เช่น ท่ารำ ท่าเต้น เครื่องแต่งกาย บทโขน บทร้อง เพลง และดนตรีที่ใช้บรรเลง โดยวงดนตรีที่ใช้สำหรับการแสดงโขนคือ วงปี่พาทย์เครื่องห้า ประกอบด้วยเครื่องดนตรี 5 ชนิดหรือปัญจดุริยางค์ ได้แก่ ฆ้องวงเล็ก ฆ้องวงใหญ่ ปี่ใน กลองทัด ตะโพน ทำหน้าที่บรรเลงเพลงหน้าพาทย์ประกอบกิริยาอาการหรือบรรเลงกำหนดกิริยาอาการของตัวละคร ได้แก่ เทพเจ้า ฤๅษี มนุษย์ อมนุษย์ สัตว์ หากมีการรำไปตามท่วงทำนองเพลงหน้าพาทย์จะเป็นการรำหน้าพาทย์ (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2562)

เพลงหน้าพาทย์ หมายถึง เพลงที่ใช้บรรเลงสำหรับประกอบอากัปกิริยาและอารมณ์ของตัวละครในการแสดงโขน หรือสามารถใช้เพลงหน้าพาทย์เพื่อบรรเลงประกอบพิธีกรรมต่าง ๆ เช่น พิธีไหว้ครู พิธีครอบครูดนตรีไทยและนาฏศิลป์ พิธีที่เป็นมงคลอื่น ๆ ข้อสังเกตของเพลงหน้าพาทย์คือเป็นเพลงชั้นสูงที่มีความศักดิ์สิทธิ์ ด้วยเหตุนี้จึงทำให้นักดนตรีบรรเลงเพลงหน้าพาทย์ตามขนบของการบรรเลงดนตรีไทยดั้งเดิมโดยที่ไม่ได้มีการปรับปรุง แต่งเติม หรือนำมาดัดแปลงจากของเก่า สามารถแบ่งประเภทของเพลงหน้าพาทย์ทั้งหมด 3 ประเภท ได้แก่ เพลงหน้าพาทย์ธรรมดาหรือเพลงหน้าพาทย์ปรกติที่ใช้เพลงโหมโรงบรรเลงประกอบพิธีไหว้ครู พิธีครอบครู หรือการแสดงทั่วไป เพลงหน้าพาทย์ชั้นกลางที่ใช้สำหรับผู้แสดงโขนที่เป็นตัวละครเอกที่มียศสูงศักดิ์ เพื่อแสดงอิทธิฤทธิ์การแปลงกาย และเพลงหน้าพาทย์ชั้นสูงหรือเพลงหน้าพาทย์พิเศษที่ใช้บรรเลงในโอกาสพิเศษสำหรับประกอบพิธีไหว้ครูและใช้สำหรับผู้แสดงโขนและละครที่เป็นตัวละครเอกซึ่งมียศสูงศักดิ์เพื่อแสดงอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ การแปลงกาย การรำยมนต์คาถา การชูปชวีต (ภาคม บำรุงสุข, 2557)



การใช้ดนตรีไทยคือเพลงหน้าพาทย์ที่บางครั้งเป็นดนตรีพื้นหลังเพื่อสร้างอารมณ์และบางครั้งเป็นดนตรีในฉากที่ถูกบันทึกในระหว่างการถ่ายทำภาพยนตร์ โดยส่วนใหญ่เป็นเพลงหน้าพาทย์ชั้นกลางที่ตัวละครหลักในเรื่องเป็นผู้แสดงโขนจากบทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอน พรหมมาศ และ ตอน นางลอย โดยมีการใช้ซ้ำในหลายฉาก ได้แก่ นาทีที่ 03:43-03:53 เพลงร่ำลาเดี่ยว นาทีที่ 08:02-08:46 เพลงเชิดเร็ว นาทีที่ 09:06-09:55 เพลงเชิดช้า นาทีที่ 13:57-15:25 เพลงระบำอุทอง นาทีที่ 15:35-16:43 เพลงเชิดช้า นาทีที่ 30:32-30:43 เพลงเชิดเร็ว นาทีที่ 33:53-34:05 เพลงทองย่อน นาทีที่ 34:16-34:39 เพลงเชิดช้าออกเชิดเร็ว นาทีที่ 34:47-34:55 เพลงลีลากระทุ้ม นาทีที่ 34:58-35:03 เพลงลีลากระทุ้ม นาทีที่ 35:09-35:20 เพลงร่ำลาเดี่ยว นาทีที่ 35:26-35:37 เพลงจีนขิมเล็ก นาทีที่ 36:07-36:58 เพลงพญาโศก (เดี่ยวปี่ใน) นาทีที่ 39:04-39:41 เพลงร่ำลาเดี่ยว นาทีที่ 39:54-40:39 เพลงกราวนอก นาทีที่ 41:08-42:04 เพลงเชิดเร็ว นาทีที่ 50:43-50:57 เพลงสาธุการ นาทีที่ 51:17-51:32 เพลงซ่างประสานงา นาทีที่ 51:47-54:18 เพลงเชิดเร็ว นาทีที่ 54:38-54:45 เพลงแขกตาเสือ นาทีที่ 54:50-55:53 เพลงลิงโลด นาทีที่ 1:25:57-1:27:30 เพลงร่ำลาเดี่ยว นาทีที่ 1:30:05-1:31:33 เพลงฉิ่งกระบอก นาทีที่ 1:33:48-1:35:15 เพลงเชิดช้า นาทีที่ 1:38:25-1:38:40 เพลงกราวรำ



ภาพประกอบ 28 วิดิทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง คนโขน

ที่มา: ศรัณยู วงษ์กระจ่าง. (2554). คนโขน.

สมศักดิ์ เตชะรัตนประเสริฐ. ไทย: สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล.

## 2. 9 ศาสดรา (The Legend of Muay Thai: 9 Satra)

ภาพยนตร์เรื่อง 9 ศาสดรา (The Legend of Muay Thai: 9 Satra) (พงศา กรศรี และคณะ, 2561) ได้ใช้ดนตรีประกอบสำหรับการถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละครและบรรยากาศในฉากต่าง ๆ ผ่านวงวงออเคสตราจริงที่มีระบบการบันทึกเสียงซึ่งช่วยให้ภาพยนตร์เกิดมิติ ทั้งยังได้มีธีมดนตรีหลักที่ภายหลังถูกนำไปพัฒนาจนได้กลายเป็นส่วนประกอบต่าง ๆ ของดนตรีประกอบ ภาพยนตร์ทั้งเรื่อง ได้แก่ นาที่ที่ 00:23-00:57 ฉากกองทัพยักษ์ใช้เสียงประกอบซึ่งได้ถูกออกแบบกระบองของยักษ์กระทบกับพื้น ไซ้ตรวนนักโทษ ฝนตกฟ้าร้อง โดยเสียงเครื่องสายย่ำจังหวะหนักแน่นเพื่อประกอบทำนองที่มีเสียงต่ำที่บรรเลงด้วยกลุ่มเครื่องทองเหลืองคือทรมโบน ทูบา และทรมเบ็ตซึ่งเป็นตัวแทนของตัวละครยักษ์ นาที่ที่ 02:49-05:39 ฉากต่อสู้ของ จมื่นพันธ์วรเดช กับพรานทมิฬ มีการใช้เทคนิคในการประพันธ์หลากหลายเพื่อสร้างอารมณ์ร่วม ได้แก่ อัตร่าจังหวะเร็ว เสียงประสานที่กระด้าง เสียงกลุ่มเครื่องกระทบและกลุ่มเครื่องทองเหลือง



ภาพประกอบ 29 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง 9 ศาสดรา

ที่มา: พงศา กรศรี และคณะ. (2561). 9 ศาสดรา.

ศิริโรตม์ เสตะพันธุ์ และคณะ. ไทย: เอ็ม พิคเจอร์ส เอ็นเตอร์เทนเมนท์.

ริธึมดนตรีหลักในภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกนำเสนอในหลายฉากเพื่อเป็นเหมือนตัวแทนของ อี๊ด ดำเนินอยู่บนบันไดเสียง B Major ริธึมดนตรีหลักประกอบด้วยโน้ต B A# D# E C# ถูกพัฒนา ด้วยเทคนิคพิเศษสำหรับการประพันธ์ดนตรีต่าง ๆ ได้แก่ การเปลี่ยนท่วงทำนองเสียง การขยายค่าโน้ต การย่อค่าโน้ต การพลิกกลับ ก่อนที่จะนำไปประกอบไว้ในส่วนต่าง ๆ เพื่อเพิ่มสีสันให้กับภาพยนตร์ โดยเฉพาะฉากต่อสู้ที่ผู้ชมได้ยินริธึมดนตรีที่ถูกพัฒนาและยังไม่ถูกพัฒนามากที่สุด ได้แก่ นาที่ที่ 07:35-08:50 นาที่ที่ 31:52-32:40 เช่นเดียวกับตัวละครสำคัญอื่น ๆ ที่มีทำนองหลักเป็นของตัวเอง ไม่ว่าจะเป็น วาตะ ตัวละครลิงที่ทำให้ตัวทำนองนั้นที่คล้ายเสียงของเครื่องดนตรีไทยคือระนาดเอก มีความขี้เล่น ทะเล้น ชุกชุกในนาที่ที่ 35:08-35:38 เสี่ยวหลาน มีเชื้อชาติดั้งเดิมเป็นชาวหมิงทำให้ ตัวทำนองมีสำเนียงของดนตรีจีนจากเครื่องดนตรีประจำตัวของเสี่ยวหลานคือกู่เจิงผสมผสานกับ สำเนียงของดนตรีไทยจากเครื่องดนตรีประจำตัวของอี๊ดคือขลุ่ยบนบันไดเสียง C Major ในนาที่ที่ 56:18-57:35



ภาพประกอบ 30 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง 9 ศาสดรา

ที่มา: พงศา กรศรี และคณะ. (2561). 9 ศาสดรา.

ศิริโรตม์ เสตะพันธุ์ และคณะ. ไทย: เอ็ม พิคเจอร์ส เอ็นเตอร์เทนเมนท์.

บันไดเสียงเพนตาโทนิคถือว่าเป็นบันไดเสียงสำคัญที่ใช้ในภาพยนตร์เรื่องนี้ในหลายช่วงเพื่อเป็นดนตรีพื้นหลังและบรรยายบรรยากาศต่าง ๆ ได้แก่ นาทีที่ 09:18-12:04 จากความวุ่นวายในตลาดได้มีการใช้กลิ่นอายของความเป็นดนตรีตะวันออกกับการใช้อัตราส่วนของจังหวะที่หลากหลาย นาทีที่ 13:21-13:50 จากอึดฝึกริชาการต่อสู้ที่เสียงดนตรีมีการจัดวางองค์ประกอบเพื่อทำให้ผู้ชมเกิดความตื่นเต้น นาทีที่ 24:25-30:55 จากถล่มหมู่บ้านนางแอ่นที่มีหลากหลายอารมณ์ด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นแรงเร้า ฮึกเหิม ระทึกขวัญ โศกเศร้าทำให้โน้ตดนตรีมีความลื่นไหลไปตามอารมณ์เพื่อสนับสนุนฉากในภาพยนตร์โดยที่ไม่ได้แบ่งท่อนอย่างชัดเจน แต่มีท่อนเชื่อมเพื่อเปลี่ยนอารมณ์โดยใช้ความดังและความเบาของเสียงกับการเปลี่ยนบทบาทของเครื่องดนตรีจากกลุ่มเครื่องดนตรีที่บรรเลงหลักเป็นกลุ่มเครื่องดนตรีที่บรรเลงรองเพื่อเป็นดนตรีพื้นหลังแทน



ภาพประกอบ 31 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง 9 ศาสตรา

ที่มา: พงศา กรศรี และคณะ. (2561). 9 ศาสตรา.

ศิริโรตม์ เสตะพันธู์ และคณะ. ไทย: เอ็ม พิคเจอร์ส เอ็นเตอร์เทนเมนท์.

# 9 SATRA

Guqin

# 6M39

"Guqin & Flute Duet"

RYAN SHORE

[4 Clicks]

Relaxed, Tranquil ♩ = 90

mf

1 3 2 3 4

♩ = 82

5 6 7 8

♩ = 104

f

9 10 11 12

13 14 15 16 3

9 SATRA  
Guqin

- 2 -

6M39

"Guqin & Flute Duet"

Musical score for measures 17-20. The score is written for a piano with a treble and bass clef. The melody is in the treble clef, and the accompaniment is in the bass clef. The key signature has one flat (B-flat). The time signature is 4/4. The notes are: 17: G4, A4, B4, C5; 18: G4, A4, B4, C5; 19: G4, A4, B4, C5; 20: G4, A4, B4, C5.

Musical score for measures 21-26. The score is written for a piano with a treble and bass clef. The melody is in the treble clef, and the accompaniment is in the bass clef. The key signature has one flat (B-flat). The time signature is 4/4. The notes are: 21: G4, A4, B4, C5; 22: G4, A4, B4, C5; 23: G4, A4, B4, C5; 24: G4, A4, B4, C5; 25: G4, A4, B4, C5; 26: G4, A4, B4, C5. A dynamic marking of *mf* is present in measure 26.

Musical score for measures 27-32. The score is written for a piano with a treble and bass clef. The melody is in the treble clef, and the accompaniment is in the bass clef. The key signature has one flat (B-flat). The time signature is 4/4. The notes are: 27: G4, A4, B4, C5; 28: G4, A4, B4, C5; 29: G4, A4, B4, C5; 30: G4, A4, B4, C5; 31: G4, A4, B4, C5; 32: G4, A4, B4, C5.

ภาพประกอบ 32 ตัวอย่างโน้ตของภาพยนตร์เรื่อง 9 ศาสดรา  
ที่มา: สุทธิ แสงเสวีชน. (2565).

## 2.2.2 บันไดเสียงไมเนอร์

การเลือกใช้นันไดเสียงไมเนอร์เป็นส่วนสำคัญที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบนำมาสร้างธีมดนตรีเพื่อคลุมเรื่องราว อารมณ์ และบรรยากาศที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน บันไดเสียงไมเนอร์ที่ใช้สร้างธีมดนตรีปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ จำนวน 1 เรื่อง ดังนี้

### 1. จันดารา ปัจฉิมบท (Jan Dara 2: The Finale)

ภาพยนตร์เรื่อง จันดารา ปัจฉิมบท (Jan Dara 2: The Finale) (พันธุ์เทวนพ เทวกุล, 2556) มีการใช้ธีมดนตรีหลักชื่อ “จันดารา” ที่สร้างขึ้นจากบันไดเสียง Bb Harmonic Minor โดยเพิ่มเครื่องหมายแปลงเสียง (Accidentals) เพื่อให้ทำนองไพเราะและสมบูรณ์มากขึ้น ปรากฏอยู่ใน 5 ช่วง ได้แก่ นาทีที่ 00:22-01:30 นาทีที่ 06:52-08:37 นาทีที่ 23:20-26:18 นาทีที่ 44:17-46:08 นาทีที่ 1:53:43-1:57:55 สามารถแบ่งเป็น 4 ท่อน ดังนี้

1. ท่อนที่ 1 เริ่มจากห้องที่ 2 ถึงห้องที่ 18 เป็นท่อนที่ทำให้ผู้ชมคุ้นเคยและจดจำง่าย ทั้งยังนึกถึงบรรยากาศเก่า ๆ เนื่องจากอยู่ในช่วงเสียงสูง โดยที่มีเชลโลบรรเลงทำหน้าที่ทำนองหลัก และมีไวโอลินสอดเป็นเสียงประสานถึงช่วงท้าย ทำนองมีเอกลักษณ์เฉพาะ มักปรากฏอยู่ในช่วงที่ไม่มีบทพูดของตัวละคร



ภาพประกอบ 33 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง จันดารา ปัจฉิมบท

ที่มา: พันธุ์เทวนพ เทวกุล. (2556). จันดารา ปัจฉิมบท.

สมศักดิ์ เตชะรัตนประเสริฐ. ไทย: สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล.

2. ท่อนที่ 2 เริ่มจากห้องที่ 19 ถึงห้องที่ 26 เป็นท่อนที่นำดนตรีที่มีจังหวะหรือทำนอง สั้นที่สุดในช่วงของความยาว (Motive) บางส่วนที่เป็นโน้ตเข็บตหนึ่งขึ้นจากท่อนที่ 1 มาพัฒนาต่อ ยอด ทว่าทำนองอยู่ในช่วงเสียงที่ต่ำกว่าท่อนที่ 1 โดยโน้ตส่วนใหญ่ยังคงเหมือนเดิมเพื่อให้ผู้ชม จดจำ รูปแบบของดนตรีเป็นวงออเคสตรา ตัวทำนองถูกบรรเลงโดยเครื่องสาย การเรียบเรียงเสียง ประสานแบ่งออกเป็น 4 ส่วนคือ ทำนองหลัก เสียงประสาน จังหวะ และพื้นหลัง เครื่องดนตรีที่มี เสียงสูง เช่น ไวโอลินทำหน้าที่บรรเลงทำนอง ส่วนเครื่องดนตรีที่มีเสียงกลางค่อนไปทางเสียงต่ำ เช่น วิโอลาและเชลโลทำหน้าที่ในส่วนเสียงประสาน เครื่องดนตรีที่มีเสียงต่ำและเครื่องกระทบ ทำหน้าที่เป็นตัวเน้นหัวเสียงเพื่อให้ดนตรีมีความมั่นคงยิ่งขึ้น ส่วนพื้นหลังมีฮาร์ปที่คอยเล่นโน้ต ที่เป็นโน้ตประดับเพื่อสร้างบรรยากาศ



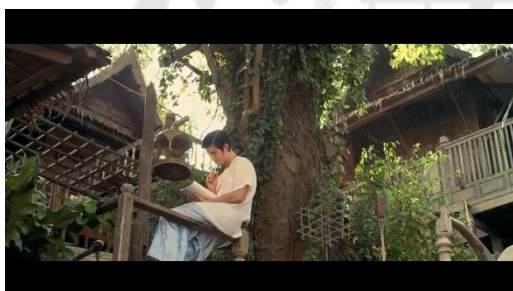
ภาพประกอบ 34 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง จันดารา ปัจจุบันบท

ที่มา: พันธุ์เทวนพ เทวกุล. (2556). จันดารา ปัจจุบันบท.

สมศักดิ์ เตชะรัตนประเสริฐ. ไทย: สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล.



3. ท่อนที่ 3 เริ่มจากห้องที่ 27 ถึงห้องที่ 34 เป็นท่อนที่นำดนตรีที่มีจังหวะหรือทำนองสั้นที่สุดในช่วงของความยาว (Motive) บางส่วนที่เป็นโน้ตตัวดำประจุดและเป็นโน้ตเข็บบีตหนึ่งชั้น เช่นเดียวกับท่อนที่ 2 ถูกนำมาพัฒนาต่อยอดด้วยการเพิ่มเทคนิคทางดนตรีต่าง ๆ เพื่อสร้างความแปลกใหม่ให้รู้สึกถึงความแตกต่างออกไปจากท่อนอื่น ๆ เช่น การเปลี่ยนขั้นคู่ (Interval Change) การเปลี่ยนจังหวะ (Rhythm Change) โดยโน้ตส่วนใหญ่ยังคงเหมือนเดิมเพื่อทำให้ผู้ชมจดจำต่างกันตรงที่การใช้ความดังและความเบาของเสียงในบางจุดเพื่อเพิ่มอารมณ์โดยที่ไม่รบกวนบทสนทนาของตัวละคร

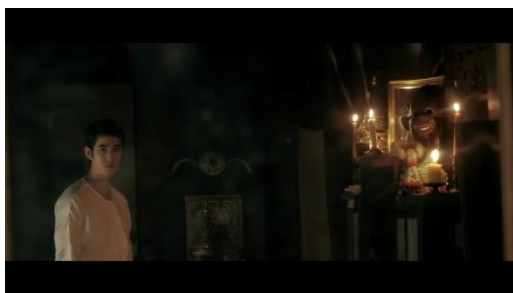


ภาพประกอบ 35 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง จันดารา ปัจฉิมบท

ที่มา: พันธุ์เทวนพ เทวกุล. (2556). จันดารา ปัจฉิมบท.

สมศักดิ์ เตชะรัตนประเสริฐ. ไทย: สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล.

4. ท่อนที่ 4 เริ่มจากห้องที่ 35 ถึงห้องที่ 55 เป็นท่อนกลับต้นที่ได้นำไนต์จากท่อนที่ 1 มาใส่โดยที่ไม่ได้พัฒนาต่อยอดเป็นทำนองใหม่เหมือนท่อนที่ 2 และท่อนที่ 3 เพื่อตอกย้ำให้ผู้ชมสามารถจดจำธีมดนตรีหลัก โดยที่ท่อนนี้เป็นบทสรุปของทำนองหลักซึ่งตัวดนตรีมีขนาดความยาวมากกว่าปกติเนื่องจากได้นำทำนองเต็มมาใช้โดยไม่ได้มีการตัดบางส่วนเหมือนในฉากอื่น ๆ ของภาพยนตร์



ภาพประกอบ 36 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง จันดารา ปัจฉิมบท

ที่มา: พันธุ์เทวนพ เทวกุล. (2556). จันดารา ปัจฉิมบท.

สมศักดิ์ เตชะรัตนประเสริฐ. ไทย: สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล.

ธีมดนตรีหลักจะปรากฏในฉากสำคัญที่เกี่ยวข้องกับตัวละครหลักที่เป็นชื่อเรื่องของภาพยนตร์นั้นคือ จัน วิสนันท์ หรือ จัน ดารา โดยเครื่องดนตรีที่ได้ปรากฏ ได้แก่ ไวโอลิน วิโอลา เซลโล ฮาร์ป เครื่องกระทบ ธีมดนตรีหลักช่วยสร้างอารมณ์และบรรยากาศให้เป็นไปได้ในทิศทางเดียวกันโดยสอดคล้องกับแก่นสำคัญของเรื่องราวในภาพยนตร์ที่ว่าด้วยเรื่องอำนาจ ความรัก การเสพลังवास การเปิดเผยให้เห็นถึงธาตุแท้ของมนุษย์ที่เต็มไปด้วยกิเลสตัณหา การใช้ไม้ต๋องเสียงทำให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ เช่น ความลึกลับซับซ้อน ความเศร้าโศกเสียใจ ความยั่วยวนทางเพศ ความลุ่มหลง เป็นต้น

The image shows a musical score for Violin and Cello parts. The Violin part is written on a single staff with a treble clef and a key signature of three flats (B-flat major/D minor). The Cello parts are written on two staves with a bass clef and the same key signature. The score is numbered from 2 to 55. The music features a mix of eighth and sixteenth notes, with some measures containing triplets and slurs. The overall mood is somber and dramatic, consistent with the text's description of the film's themes.

ภาพประกอบ 37 ตัวอย่างไม้ต๋องของภาพยนตร์เรื่อง จันดารา ปัจฉิมบท  
ที่มา: ชาติชาย พงษ์ประภาพันธ์. (2565).

## 2.3 การใช้องค์ประกอบทางด้านเสียงอื่น ๆ

การสร้างดนตรีประกอบสำหรับใช้ในภาพยนตร์แต่ละเรื่องมักเกิดจากการทดลองใช้ องค์ประกอบทางด้านเสียงอื่น ๆ ของผู้ประพันธ์เพื่อสร้างเสียงดนตรีให้โดดเด่นและแตกต่าง จาก การวิเคราะห์ลักษณะของดนตรีประกอบภาพยนตร์พบว่า ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบมีการใช้ องค์ประกอบทางด้านเสียงอื่น ๆ 1 ลักษณะด้วยกัน ได้แก่ เสียงสังเคราะห์และความเงียบ

### 2.3.1 เสียงสังเคราะห์และความเงียบ

เสียงสังเคราะห์และความเงียบเป็นเทคนิคที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบตั้งใจจัดวาง เพื่อสร้างมิติในภาพยนตร์ การใช้เสียงสังเคราะห์และความเงียบปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ จำนวน 1 เรื่อง ดังนี้

#### 1. ที่ตรงนั้น มีฉันหรือเปล่า (Where We Belong)

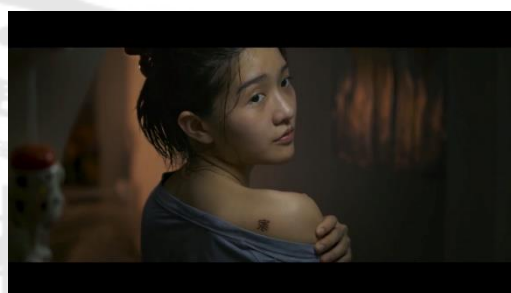
ภาพยนตร์เรื่อง ที่ตรงนั้น มีฉันหรือเปล่า (Where We Belong) (คงเดช จาตุรันต์รัศมี, 2562) มีกระบวนการสร้างดนตรีประกอบที่แตกต่างจากภาพยนตร์เรื่องอื่นตรงที่เป็นดนตรีมินิมัล (Minimal Music) ซึ่งได้สร้างมาจากวัตถุหรือหน่วยดนตรีน้อยที่สุด มีความเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน มีการเปลี่ยนแปลงทีละน้อย และมีการใช้ซ้ำซึ่งเป็นเทคนิคสำคัญที่ขาดไม่ได้ของดนตรีประเภทนี้ (จุฬิมณี สุทัศน์ ณ อยุธยา, 2565) ธนชัย อุชชิน ในฐานะผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบได้จัดวางตามที่ คงเดช จาตุรันต์รัศมี ในฐานะผู้กำกับภาพยนตร์ที่ต้องการนำเสนอความบริสุทธิ์โดยใช้วัตถุบีน้อย แต่คุ้มค่า

ริมดนตรีที่เป็นทำนองหลักซึ่งถูกนำเสนอในหลายช่วงของภาพยนตร์ได้ผสมผสานกับ ดนตรีประกอบที่ถูกทดลองขึ้นใหม่ให้มีหลายมิติ ได้แก่ นาที่ที่ 03:06-04:40 เสียงใส ๆ ของอคูเลเล่ ที่ดูไร้เดียงสาซึ่งสื่อถึง ชู และ เบล ที่ยังคงเป็นวัยรุ่น นาทที่ 22:37-23:05 ฉากที่ชุนึกย้อนถึงตอนที่ แม่กำลังตากผ้าเป็นกีตาร์ที่ผสมกับเครื่องสังเคราะห์เสียง (Synthesizer) ที่ให้ความรู้สึกแปลกใหม่ แต่เศร้าในเวลาเดียวกัน นาทที่ 24:20-24:54 เสียงที่เกิดจากเครื่องสังเคราะห์เสียงลากคอร์ดค้างไว้ ก่อนที่จะเพิ่มโน้ตตัวอื่น ๆ เข้ามาเพื่อทำให้เกิดการเปลี่ยนคอร์ดและสร้างทิศทางที่แข็งแรงให้กับตัว ดนตรี แล้วจึงบรรจบพร้อมไปกับเสียงทูปอาหารบนเตียง นาทที่ 28:39-30:32 ฉากที่ย่าของเบลกำลัง คิดถึงอดีตเป็นเสียงเปียโนที่เป็นตัวแทนของเรื่องราวที่เคยเกิดขึ้นจริงในอดีตผสมเครื่องสังเคราะห์ เสียงที่คอยตอกย้ำว่าเรื่องราวที่เคยเกิดขึ้นจริงในอดีตผ่านพ้นมาแล้ว นาทที่ 35:26-36:45 ทำนอง หลักปรากฏอีกครั้งเพื่อทำให้ผู้ชมเกิดความคุ้นชิน



ภาพประกอบ 38 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง ที่ตรงนั้น มีฉันหรือเปล่า  
 ที่มา: คงเดช จาตุรันต์รัศมี. (2562). ที่ตรงนั้น มีฉันหรือเปล่า.  
 โสฬส สุขุม และ ชาลิต บุญนาค. ไทย: ซีเจ เอ็นเตอร์เทนเมนต์.

นอกจากนั้นมีการใช้เสียงดนตรีประเภทอื่น ๆ ที่ได้สร้างอารมณ์กับบรรยากาศ ได้แก่ นาที่ที่ 35:20-38:06 ดนตรีแจ๊สซึ่งช่วยให้ผ่อนคลาย นาที่ที่ 40:01-43:37 และนาที่ที่ 49:13-49:53 ดนตรีคล้ายกันคือกังวานและมีเสียงต่ำที่ลากต่อเนื่องให้ความรู้สึกเหมือนตกอยู่ในห้วงความคิด



ภาพประกอบ 39 วิดีทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง ที่ตรงนั้น มีฉันหรือเปล่า

ที่มา: คงเดช จาตุรันต์รัศมี. (2562). ที่ตรงนั้น มีฉันหรือเปล่า.

โสฬส สุขุม และ ชาลิต บุญนาค. ไทย: ซีเจ เอ็นเตอร์เทนเมนต์.

การใช้เครื่องดนตรีหลักคือเปียโนเป็นจุดเด่นสำคัญภายในภาพยนตร์เรื่องนี้ซึ่งช่วยสร้างมิติจนทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วม ได้แก่ นาที่ที่ 01:25:35-01:29:52 เสียงเปียโนเรียบง่ายและไม่หวือหวา ทว่าทิศทางของทำนองและทางเดินคอร์ดช่วยสร้างมิติ นาที่ที่ 01:35:40-01:44:19 ตัวดนตรีเริ่มต้นด้วยความช้าและความเร่งเข้าตามลำดับ จนกระทั่งดำเนินถึงจุดหนึ่งจึงกลับมาเบา โดยมีเปียโนคอยขับเคลือนอารมณ์ของตัวละครร่วมกับกลุ่มเครื่องสาย นาที่ที่ 01:57:20-02:00:27 เสียงดนตรีเกิดจากวัตถุที่มีจำนวนน้อยชิ้นแต่ให้ความรู้สึกมากโดยผสมกับความเงียบได้ลงตัว

Where We Belong

1. time: 02:46-04:31 ✓ **ส่วนที่ 1 ME 21**  
 scene: บรรยากาศการเคมียังมีร้านในคอนเสิร์ต หนัก สีขาวทึมๆ ซึมเศร้า  
 ref: note: ใช้เพลง sweet sin an speed 84 หรือ 80% **ใช้ DR หน่อยได้ reverb หน่อย**

2. time: 09:01-09:51 ✓ ✓ **ส่วนที่ 2**  
 scene: ผู้ที่เป็นไปเลือกซื้อกระเป๋าเดินทาง แล้วจากนั้นก็มาขายของมือสอง แต่จากนั้นก็ไป  
 ด้วย ผู้ที่เป็นไปเดินห้างแล้วเดินเบียดเบียด เวลาลงรถก็เดินไปหาของกลางทาง  
 ref: เพลงเดินกับจากแรก **ใช้ เพลง TRACK หน่อย หรือ DR**  
 note:

3. time: 12:52-13:54 ✓ ✓ **ส่วนที่ 3**  
 scene: ผู้ที่เป็นไปเดินห้างแล้วเดินเบียดเบียด เวลาลงรถก็เดินไปหาของกลางทาง  
 ref: เพลงเดินกับจากแรก  
 note:

4. time: 21:27-22:11 ✓ ✓ **ส่วนที่ 4**  
 scene: ผู้ที่เป็นไปเดินห้างแล้วเดินเบียดเบียด เวลาลงรถก็เดินไปหาของกลางทาง  
 ref: เพลงเดินกับจากแรก  
 note: **ใช้ LO หรือ DR EQ**  
**ใช้ PAD**

Note ส่วนที่ 3

7. time: 22:52-23:29 ✓ **ส่วนที่ 5**  
 scene: ทัศนียภาพที่เห็นจากอาคารริมแม่น้ำไปตึกตึกสูงๆ ถัดมาบ้านพักที่มี X-ray ผนัง  
 มากๆ ตามตึกตึกสูงๆ เห็นวิวแม่น้ำ  
 ref: ซิมโฟนีต่างๆ  
 note: ตามต้นฉบับ **ใช้ จังหวะ LOW**

8. time: 22:58-24:50 ✓ **ส่วนที่ 6**  
 scene: เวลามาบ้านพัก  
 ref: ซิมโฟนีต่างๆ **Simon**  
 note: **ใช้ จังหวะ LOW**

9. time: 27:07-29:03 ✓ **ส่วนที่ 7**  
 scene: ทัศนียภาพที่เห็นจากอาคารริมแม่น้ำไปตึกตึกสูงๆ ถัดมาบ้านพักที่มี X-ray ผนัง  
 มากๆ ตามตึกตึกสูงๆ เห็นวิวแม่น้ำ  
 ref: ซิมโฟนีต่างๆ  
 note: **ใช้ จังหวะ LOW**

10. time: 34:00-35:20 ✓ **ส่วนที่ 8**  
 scene: ไปสถานี แล้วไปเดินเล่นตาม ไปบ้านพัก  
 ref: เพลง jazz  
 note: เพลง jazz ที่มีความเป็นแบบ ความเป็น city life

11. time: 35:00-38:06 ✓ **ส่วนที่ 9**  
 scene: ทัศนียภาพที่เห็นจากอาคารริมแม่น้ำไปตึกตึกสูงๆ ถัดมาบ้านพักที่มี X-ray ผนัง  
 มากๆ ตามตึกตึกสูงๆ เห็นวิวแม่น้ำ  
 ref: เพลง jazz  
 note: เพลง jazz ที่มีความเป็นแบบ ความเป็น city life

10. time: 38:27-41:15 ✓ **ส่วนที่ 10**  
 scene: ทัศนียภาพที่เห็นจากอาคารริมแม่น้ำไปตึกตึกสูงๆ ถัดมาบ้านพักที่มี X-ray ผนัง  
 มากๆ ตามตึกตึกสูงๆ เห็นวิวแม่น้ำ  
 ref: เพลง jazz  
 note: เพลง jazz ที่มีความเป็นแบบ ความเป็น city life

11. time: 41:25-42:00 ✓ **ส่วนที่ 11**  
 scene: ทัศนียภาพที่เห็นจากอาคารริมแม่น้ำไปตึกตึกสูงๆ ถัดมาบ้านพักที่มี X-ray ผนัง  
 มากๆ ตามตึกตึกสูงๆ เห็นวิวแม่น้ำ  
 ref: เพลง jazz  
 note: เพลง jazz ที่มีความเป็นแบบ ความเป็น city life

12. time: 47:47-48:37 ✓ **ส่วนที่ 12**  
 scene: ทัศนียภาพที่เห็นจากอาคารริมแม่น้ำไปตึกตึกสูงๆ ถัดมาบ้านพักที่มี X-ray ผนัง  
 มากๆ ตามตึกตึกสูงๆ เห็นวิวแม่น้ำ  
 ref: เพลง jazz  
 note: เพลง jazz ที่มีความเป็นแบบ ความเป็น city life

13. time: 57:35-57:55 ✓ **ส่วนที่ 13**  
 scene: ทัศนียภาพที่เห็นจากอาคารริมแม่น้ำไปตึกตึกสูงๆ ถัดมาบ้านพักที่มี X-ray ผนัง  
 มากๆ ตามตึกตึกสูงๆ เห็นวิวแม่น้ำ  
 ref: เพลง jazz  
 note: เพลง jazz ที่มีความเป็นแบบ ความเป็น city life

12. time: 01:10:39-01:12:26 ✓ **ส่วนที่ 14**  
 scene: ทัศนียภาพที่เห็นจากอาคารริมแม่น้ำไปตึกตึกสูงๆ ถัดมาบ้านพักที่มี X-ray ผนัง  
 มากๆ ตามตึกตึกสูงๆ เห็นวิวแม่น้ำ  
 ref: เพลง jazz  
 note: เพลง jazz ที่มีความเป็นแบบ ความเป็น city life

13. time: 01:19:45-01:20:30 ✓ **ส่วนที่ 15**  
 scene: ทัศนียภาพที่เห็นจากอาคารริมแม่น้ำไปตึกตึกสูงๆ ถัดมาบ้านพักที่มี X-ray ผนัง  
 มากๆ ตามตึกตึกสูงๆ เห็นวิวแม่น้ำ  
 ref: เพลง jazz  
 note: เพลง jazz ที่มีความเป็นแบบ ความเป็น city life

14. time: 01:25:05-01:28:20 ✓ **ส่วนที่ 16**  
 scene: ทัศนียภาพที่เห็นจากอาคารริมแม่น้ำไปตึกตึกสูงๆ ถัดมาบ้านพักที่มี X-ray ผนัง  
 มากๆ ตามตึกตึกสูงๆ เห็นวิวแม่น้ำ  
 ref: เพลง jazz  
 note: เพลง jazz ที่มีความเป็นแบบ ความเป็น city life

17. time: 01:34:50 ✓ **ส่วนที่ 17**  
 scene: ทัศนียภาพที่เห็นจากอาคารริมแม่น้ำไปตึกตึกสูงๆ ถัดมาบ้านพักที่มี X-ray ผนัง  
 มากๆ ตามตึกตึกสูงๆ เห็นวิวแม่น้ำ  
 ref: เพลง jazz  
 note: เพลง jazz ที่มีความเป็นแบบ ความเป็น city life





## บทที่ 5

### สรุปผลการศึกษาวิจัย

งานวิจัยเรื่อง แนวคิดและกระบวนการสร้างดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ มีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. แนวคิดและกระบวนการในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์
  - 1.1 แนวคิดในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์
  - 1.2 กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์
2. ลักษณะของดนตรีประกอบที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์



## สรุปผลการวิจัย

### 1. แนวคิดและกระบวนการในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์

งานวิจัยเรื่อง แนวคิดและกระบวนการสร้างดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ สามารถสรุปผลงานวิจัยได้ 2 ประเด็น ดังนี้

#### 1.1 แนวคิดในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์

แนวคิดในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์ของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบพบว่า มีจุดร่วมที่เหมือนกันและจุดต่างที่แตกต่างกันขององค์ประกอบหลายประการ สามารถแบ่งข้อค้นพบจากการวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ได้ทั้งหมด 4 ประเด็น ดังนี้

#### ตาราง 6 แนวคิดในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์

แนวคิดในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์			
หัวข้อ	แนวคิด	ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์	
หน้าที่ของ ดนตรีประกอบ ภาพยนตร์	สนับสนุนอารมณ์ บรรยากาศ และแสดงความรู้สึกตัวละคร	วิชญ วัฒนศัพท์ ชาติชาย พงษ์ประภาพร สุธี แสงเสรีชน เจษฎา สุขทรามร ธนชัย อุชชิน ปภัตศิลป์ คีตวงศ์วัชร	
	ช่วยส่งเสริมให้ภาพยนตร์เกิดอรรถรส	สุธี แสงเสรีชน ปภัตศิลป์ คีตวงศ์วัชร ธนชัย อุชชิน เจษฎา สุขทรามร	
	เพิ่มหรือลดความรู้สึกที่มีต่อระยะเวลาในการรับชม	ชาติชาย พงษ์ประภาพร	
	สร้างอารมณ์ให้หนักแน่น	ชาติชาย พงษ์ประภาพร	
	เบี่ยงเบนความสนใจของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์	ชาติชาย พงษ์ประภาพร	
	ข้ามเวลาและผ่านเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์	วิชญ วัฒนศัพท์	
	ต้องไม่รบกวนบทสนทนาของตัวละคร	เจษฎา สุขทรามร ธนชัย อุชชิน	
	ลักษณะของ ดนตรีประกอบ ภาพยนตร์	ต้องไม่ซ้ำเรื่องราวที่กำลังจะเกิดขึ้นก่อนที่ภาพจะปรากฏ	วิชญ วัฒนศัพท์ ปภัตศิลป์ คีตวงศ์วัชร
		ต้องมีความเป็นหนึ่งเดียวกับภาพยนตร์	ชาติชาย พงษ์ประภาพร
		ต้องอยู่โดยที่ผู้ชมไม่รู้ตัว	สุธี แสงเสรีชน

ตาราง 6 (ต่อ)

แนวคิดในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์		
หัวข้อ	แนวคิด	ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์
บันไดเสียง	ส่วนใหญ่เป็นบันไดเสียงไมเนอร์ (Minor Scale) เนื่องจากมีความหลากหลายและมีลักษณะของเสียง ที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์กับความรู้สึก ซึ่งทำให้ผู้ชมเชื่อมโยงกับชีวิตจริงได้ง่ายดายกว่า บันไดเสียงเมเจอร์ (Major Scale) โดยไม่รู้สึกโดดจนเกินไป	วิชญ วัฒนศัพท์ ชาติชาย พงษ์ประภาพันธ์ ปภัศศิลป์ คีตวงศ์วัชร
	การใช้ธีมดนตรีเป็นส่วนประกอบของการสร้าง ดนตรีประกอบช่วยให้ภาพยนตร์ทั้งเรื่องถูกปกคลุม ให้เป็นหนึ่งเดียวและช่วยให้การนำเสนอแก่นสำคัญ ของเนื้อเรื่องในภาพยนตร์มีประสิทธิภาพ	ปภัศศิลป์ คีตวงศ์วัชร เจษฎา สุขทรามร ชาติชาย พงษ์ประภาพันธ์ ชาติชาย พงษ์ประภาพันธ์ สุธี แสงเสวีชน
ธีมดนตรี	การไม่ใช้ธีมดนตรีเป็นส่วนประกอบของการสร้าง ดนตรีประกอบเนื่องด้วยแนวดนตรีที่ปรากฏในภาพยนตร์ ไม่มีความเกี่ยวข้องกันหรือมีจำนวนมากเกินไป จนทำให้ไม่เป็นหนึ่งเดียวกัน	วิชญ วัฒนศัพท์ ธนชัย อุชชิน ชาติชาย พงษ์ประภาพันธ์

## 1.2 กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์

กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์ของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบพบว่า เริ่มต้นตั้งแต่การรับโจทย์และแปลความต้องการ การได้รับดนตรีอ้างอิงและการสร้างตัวอย่างดนตรี การสร้างและเรียบเรียงดนตรี การบันทึกเสียงจากเครื่องดนตรี การผสมเสียงให้เป็นส่วนหนึ่งของ ภาพ สามารถแบ่งข้อค้นพบจากการวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ได้ทั้งหมด 8 ประเด็น ดังนี้

ตาราง 7 กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์

กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์		
หัวข้อ	กระบวนการสร้าง	ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์
การรับโจทย์และแปลความต้องการ	ทำความเข้าใจโจทย์ที่ได้รับจากภาพยนตร์ตัวอย่าง พูดคุยกับผู้อำนวยการสร้างและผู้กำกับภาพยนตร์ ที่มีความต้องการที่เป็นนามธรรมและรูปธรรม แล้วจึงพยายามคาดเดา แปลภาษา และสร้างให้เป็นเสียง	ชาติชาย พงษ์ประภาพันธ์ ปภัทศิลป์ คีตวงศ์วัชร เจษฎา สุขทรามร สุธี แสงเสรีชน ธนชัย อุชชิน วิชญ วัฒนศัพท์
	การได้รับดนตรีอ้างอิงจากผู้กำกับภาพยนตร์	สุธี แสงเสรีชน ธนชัย อุชชิน
การสร้างตัวอย่างดนตรี	การสร้างตัวอย่างดนตรีโดยผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบ	เจษฎา สุขทรามร ปภัทศิลป์ คีตวงศ์วัชร ชาติชาย พงษ์ประภาพันธ์ ชาติชาย พงษ์ประภาพันธ์ ชาติชาย พงษ์ประภาพันธ์ วิชญ วัฒนศัพท์
	ใช้เป็นแนวทางในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์ เพื่อให้ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบสามารถเข้าใจแก่นของเรื่องและตัวละครในเรื่องที่สามารถนำไปต่อยอดในกระบวนการสร้างดนตรีประกอบในภายหลัง	ปภัทศิลป์ คีตวงศ์วัชร ชาติชาย พงษ์ประภาพันธ์ สุธี แสงเสรีชน
บทภาพยนตร์	ไม่ใช่เป็นแนวทางในการสร้างดนตรีประกอบ เนื่องจากผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบได้รับภาพยนตร์ที่ถูกตัดจากผู้กำกับภาพยนตร์เรียบร้อยแล้ว และขั้นตอนการสร้างดนตรีประกอบเป็นขั้นตอนช่วงท้ายของการสร้างภาพยนตร์ที่ไม่จำเป็นต้องใช้บทภาพยนตร์	เจษฎา สุขทรามร วิชญ วัฒนศัพท์ ธนชัย อุชชิน
	เพื่อเป็นแนวทางเนื่องด้วยระหว่างการถ่ายทำภาพยนตร์ มักเกิดการเปลี่ยนแปลงที่ไม่ตรงกับบทภาพยนตร์ชุดแรก	

ตาราง 7 (ต่อ)

กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์		
หัวข้อ	กระบวนการสร้าง	ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์
เทคนิคในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์	การค้นคว้าเครื่องดนตรีที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบถนัดเป็นพิเศษเพื่อสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์	ธนชัย อุชชิน สุธี แสงเสรีชน วิชญ วัฒนศัพท์
	การศึกษาธรรมชาติของโน้ตเพื่อตั้งเอกลักษณ์	ชาติชาย พงษ์ประภาพรพันธ์ เจษฎา สุขทวามร
	การวางเสียงประกอบก่อนเพื่อให้กลบดนตรีประกอบ	ปภัลศิลป์ คีตวงศ์วัชร
		ธนชัย อุชชิน
องค์ประกอบสำคัญอื่น ๆ ของการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์	การเลือกใช้เครื่องดนตรีเพื่อตัวแทนของเรื่องราว อารมณ์ บรรยากาศ และตัวละครในภาพยนตร์	ปภัลศิลป์ คีตวงศ์วัชร ชาติชาย พงษ์ประภาพรพันธ์ สุธี แสงเสรีชน
	การเลือกใช้นักดนตรีเพื่อถ่ายทอดสิ่งที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบต้องการ	เจษฎา สุขทวามร วิชญ วัฒนศัพท์ ชาติชาย พงษ์ประภาพรพันธ์ ชาติชาย พงษ์ประภาพรพันธ์
		ธนชัย อุชชิน
		ปภัลศิลป์ คีตวงศ์วัชร
บทบาทของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์	ทำให้เกิดความเรียบด้วยการทิ้งช่องว่างให้ในภาพยนตร์	ชาติชาย พงษ์ประภาพรพันธ์ สุธี แสงเสรีชน
	ทำให้เสียงเป็นส่วนหนึ่งของภาพ	เจษฎา สุขทวามร สุธี แสงเสรีชน
		วิชญ วัฒนศัพท์
ปัญหา	การสื่อสารที่ไม่ตรงกัน	ปภัลศิลป์ คีตวงศ์วัชร
	การทำงานภายใต้ระยะเวลาที่จำกัด	ธนชัย อุชชิน
		ชาติชาย พงษ์ประภาพรพันธ์
	การไม่มีประสบการณ์ในการสร้างดนตรีประกอบของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบ	สุธี แสงเสรีชน
แนวทางในการแก้ปัญหา	การแก้ไขงานให้ตรงตามความต้องการของผู้กำกับภาพยนตร์	ชาติชาย พงษ์ประภาพรพันธ์ สุธี แสงเสรีชน ธนชัย อุชชิน
	การรับชมภาพยนตร์พร้อมดนตรีประกอบหลายรอบเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและมองเห็นข้อผิดพลาดก่อนที่จะทำการแก้ไขได้ทันที	วิชญ วัฒนศัพท์ ปภัลศิลป์ คีตวงศ์วัชร
	การตั้งเสียงให้ดนตรีหลายแนวสามารถบรรเลงร่วมกันได้	เจษฎา สุขทวามร

## 2. ลักษณะของดนตรีประกอบที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์

ลักษณะของดนตรีประกอบที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์พบว่า สามารถแบ่งข้อค้นพบจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ (พ.ศ. 2553-2565) สาขาดนตรีประกอบยอดเยี่ยม (Best Original Score Award) ได้ทั้งหมด 3 ประเด็น ได้แก่ การผสมผสานดนตรีตะวันออกและดนตรีตะวันตก การใช้บันไดเสียงเพื่อสร้างอิมิตดนตรี การใช้องค์ประกอบทางด้านเสียงอื่น ๆ

ตาราง 8 ลักษณะของดนตรีประกอบภาพยนตร์

ลักษณะของดนตรีประกอบที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์		
หัวข้อ	ลักษณะของดนตรีประกอบ	รายชื่อภาพยนตร์
การผสมผสานดนตรีตะวันออกและดนตรีตะวันตก	การผสมแนวดนตรีหรือลีลาของดนตรี	ชามูโร โอโยธา (Yamada)
		เอคโค่ จี๊ก้องโลก (Echo Planet)
		พรจากฟ้า (A Gift)
	การผสมเครื่องดนตรีหรือสีสั่นของดนตรี	ฉลาดเกมส์โกง (Bad Genius)
		คิดถึงวิทยา (The Teacher's Diary)
การใช้บันไดเสียงเพื่อสร้างอิมิตดนตรี	บันไดเสียงเพนตาโทนิค	ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ (Heart Attack)
		ร่างทรง (The Medium)
	บันไดเสียงไมเนอร์	คนไขน (Kon Khon)
		9 ศาสตร์ (The Legend of Muay Thai: 9 Satra)
การใช้องค์ประกอบทางด้านเสียงอื่น ๆ	เสียงสังเคราะห์และความเงียบ	จันดารา บัจฉิมบท (Jan Dara 2: The Finale)
		ที่ตรงนั้น มีฉันหรือเปล่า (Where We Belong)

## อภิปรายผล

งานวิจัยเรื่อง แนวคิดและกระบวนการสร้างดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ สามารถอภิปรายผลงานวิจัยได้ 2 ประเด็น ดังนี้

### 1. แนวคิดและกระบวนการในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์

#### 1.1 แนวคิดในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์

แนวคิดในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์ของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบ สามารถอภิปรายผลงานวิจัยได้ 3 ประเด็น ดังนี้

#### 1. หน้าที่และลักษณะของดนตรีประกอบภาพยนตร์

ดนตรีประกอบมีหน้าที่ของดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่ช่วยในการเล่าเรื่องราวซึ่งมีส่วนเกี่ยวข้องกับอารมณ์ บรรยากาศ ความรู้สึกของตัวละคร ช่วยส่งเสริมให้ภาพยนตร์เกิดอารมณ์ เพิ่มหรือลดความรู้สึกที่มีต่อระยะเวลาในการรับชมของผู้ชม สร้างอารมณ์ให้นักแสดง เบี่ยงเบนความสนใจของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์ ชำมเวลาและผ่านเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ ซึ่งหน้าที่เหล่านี้เป็นไปตามลักษณะของดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่ต้องมีความเป็นหนึ่งเดียวกับภาพยนตร์โดยทำหน้าที่คอยสนับสนุนอยู่เบื้องหลัง ไม่รบกวนบทสนทนาของตัวละคร อยู่โดยที่ผู้ชมไม่รู้ตัว ไม่ชี้แนะเรื่องราวที่กำลังจะเกิดขึ้นก่อนที่ภาพจะปรากฏขึ้นมา ดนตรีประกอบภาพยนตร์เป็นส่วนประกอบสำคัญที่ช่วยให้ภาพยนตร์เกิดความสมบูรณ์แบบที่สุด แต่ก็ไม่แย่งความสำคัญของภาพหรือความสนใจของผู้ชมภาพยนตร์ที่กำลังเกิดขึ้นในขณะที่รับชมภาพยนตร์ ดนตรีประกอบมีบทบาทสำคัญมากต่อภาพยนตร์จนไม่อาจแยกให้ขาดออกจากกันได้ ทว่าในด้านของการแสดงตัวตนนั้นถือว่าน้อยเพราะต้องอยู่โดยไม่เป็นที่โดดเด่น ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ผู้ชมภาพยนตร์ส่วนใหญ่ไม่ทันได้สังเกตเห็น ดนตรีประกอบที่ดีไม่ได้ขึ้นอยู่กับหน้าที่หรือลักษณะที่นำไปใช้งานอย่างเดียวนั้น หากแต่ยังขึ้นอยู่กับเครื่องดนตรี แนวดนตรี บันไดเสียงและองค์ประกอบทางด้านเสียงอื่น ๆ ที่ผู้ประพันธ์ได้คัดสรรและนำไปใช้ในการสร้างเสียงดนตรีอีกด้วย สอดคล้องกับที่ Claudia Gorbman กล่าวไว้ว่า หลักการประพันธ์ 6 ประการ ได้แก่ 1. ความล่องหน 2. ความไร้การได้ยิน 3. เครื่องแสดงอารมณ์ 4. การกำหนดลำดับการเล่าเรื่อง 5. ความต่อเนื่อง 6. ความเป็นเอกภาพ (Claudia Gorbman อ้างถึงใน อุทัย นิรติกุลชัย, 2547) ทั้งยังสอดคล้องกับที่ Mark Evans กล่าวไว้ว่า บทบาทพื้นฐานสำคัญ 7 บทบาท ได้แก่ 1. ดนตรีประกอบสร้างความจริงจังหรือสร้างความผ่อนคลายให้แก่ระยะเวลาที่ดำเนินไปในแต่ละช่วงของภาพยนตร์ 2. ดนตรีประกอบสะท้อนอารมณ์และบรรยากาศหลายชั้น 3. ดนตรีประกอบสะท้อนความคิดเห็นของผู้ประพันธ์ ดนตรีประกอบและมิติใหม่ 4. ดนตรีประกอบสร้างความขนานหรือสร้างการกระทำ 5. ดนตรีเป็น

องค์ประกอบหรือเป็นเวลาหรือเป็นสถานที่ภายในภาพยนตร์ 6. ดนตรีเป็นองค์ประกอบของความตลก 7. ดนตรีประกอบสร้างความเป็นหนึ่ง (Mark Evans, 1975)

## 2. บันไดเสียงไมเนอร์ (Minor Scale)

บันไดเสียงไมเนอร์ (Minor Scale) เป็นบันไดเสียงที่พบในดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ส่วนใหญ่เพราะมีลักษณะของเสียงที่สามารถถ่ายทอดความรู้สึกและเร้าอารมณ์ซึ่งทำให้ผู้ชมเชื่อมโยงกับความรู้สึกที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง โดยไม่รู้สึกลึบจนเกินไปได้ง่ายกว่าบันไดเสียงเมเจอร์ (Major Scale) ความแตกต่างของบันไดเสียงเมเจอร์และบันไดเสียงไมเนอร์อยู่ที่โครงสร้างทางดนตรีต่าง ๆ และส่วนประกอบของบันไดเสียงที่ส่งผลต่อการสร้างอารมณ์ โดยบันไดเสียงเมเจอร์ที่ให้ความสุข ร่าเริง สดใสสามารถสร้างความแตกต่างทางอารมณ์ที่สูงและโดดเด่นเห็นได้ชัดเมื่อถูกดำเนินไปสู่บันไดเสียงไมเนอร์ ในขณะที่บันไดเสียงไมเนอร์ที่ให้ความเศร้า รันทด ทุกข์ระทมสามารถสร้างความรู้สึกที่กลืนด้วยการเพิ่มหรือลดจนกลายเป็นเนื้อเดียวกันเมื่อดำเนินไปสู่บันไดเสียงเมเจอร์ ทั้งยังส่งเสริมปมต่าง ๆ ที่มีความขัดแย้ง (Conflict) ซึ่งเป็นจุดสำคัญที่คอยเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ทั้งนั้น การที่ผู้ประพันธ์สร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์ให้รู้สึกถึงอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ไม่ได้ขึ้นอยู่กับบันไดเสียงตามหลักทฤษฎีดนตรีเพียงอย่างเดียว หากแต่ยังขึ้นอยู่กับจังหวะและความสัมพันธ์ของคอร์ดด้วยเช่นกัน สอดคล้องกับที่ David Sonnenschein กล่าวไว้ว่า ดนตรีประกอบภาพยนตร์สามารถเป็นเครื่องแสดงความหมายทางอารมณ์โดยใช้ดนตรีเป็นตัวกลางในการสื่อสาร (David Sonnenschein อ้างถึงใน วิทยา วรมิตร, 2555)

## 3. ธีมดนตรี (Theme Music)

ธีมดนตรี (Theme Music) เป็นการนำทำนองหลักเพียงหนึ่งทำนองที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อเล่าเรื่องราว เร้าอารมณ์ สร้างบรรยากาศ และเป็นตัวแทนของตัวละครมากระจายจนเกิดเป็นทำนองใหม่ที่มีหลายรูปแบบและมีความหลากหลายทางอารมณ์โดยยังคงทำนองหลักดั้งเดิมเป็นส่วนประกอบไว้ ธีมดนตรีมักปรากฏในหลายช่วงของภาพยนตร์โดยเริ่มตั้งแต่ช่วงแรกที่เป็นเพียงส่วนประกอบหนึ่งจนถึงช่วงท้ายที่ถูกบรรเลงแบบเต็มรูปแบบ ทั้งยังเป็นตัวแทนของเรื่องราวและตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยในอดีตมีความเชื่อว่าภาพยนตร์ควรมีธีมดนตรีที่ถูกบรรเลงโดยวงออเคสตราขนาดใหญ่เป็นส่วนประกอบเป็นส่วนใหญ่ ทว่าในปัจจุบันนั้น ธีมดนตรีไม่ได้มีความจำเป็นต่อภาพยนตร์อีกต่อไปแล้ว การใช้ธีมดนตรีเป็นส่วนประกอบของการสร้างดนตรีประกอบช่วยให้ภาพยนตร์ทั้งเรื่องถูกปกคลุมให้เป็นหนึ่งเดียวและช่วยให้การนำเสนอแก่นสำคัญของเนื้อเรื่องในภาพยนตร์มีประสิทธิภาพ แต่ก็มีผู้ประพันธ์บางคนเลือกที่จะไม่ใช้ธีมดนตรี เนื่องจากแนวดนตรีที่ปรากฏในภาพยนตร์ไม่มีความเกี่ยวข้องกันหรือมีจำนวนมากเกินไปจนทำให้ไม่เป็นหนึ่ง



เดียวกันหรือเลือกใช้ทำนองเพียงแค่มือกีตาร์เพื่อสร้างการ จดจำให้แก่ผู้ชมเท่านั้น ทั้งนี้ทั้งนั้น การใช้ธีมดนตรีหรือการไม่ใช้ธีมดนตรีขึ้นอยู่กับผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่คัดสรรและจัดวางให้เหมาะสมกับเรื่องราว อารมณ์ บรรยากาศ และตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์ สอดคล้องกับที่ ฌ็อง-ฌัก อีแซก กอว์ไว้วา ธิม (Theme) ที่ย่อมาจาก ธีมดนตรี (Theme Music) หมายถึง การสร้างทำนองหลักหนึ่งทำนองแล้วนำไปพัฒนาในหลายรูปแบบและลีลาที่ต่างกัน (ฌ็อง-ฌัก อีแซก, 2564)

## 1.2 กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์

กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์ของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์สามารถอภิปรายผลงานวิจัยได้ 3 ประเด็น ดังนี้

### 1. การรับโจทย์เพื่อสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์

การรับโจทย์เพื่อสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์เป็นขั้นตอนแรกของกระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่มีความเป็นนามธรรมสูง การสื่อสารความต้องการและความคิดระหว่างผู้กำกับและผู้ประพันธ์ดนตรีจึงเป็นเรื่องยาก ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบและผู้กำกับจึงต้องใช้วิธีสื่อสารโดยอาศัยเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อทำความเข้าใจให้ตรงกัน ได้แก่

1.1 การใช้บทภาพยนตร์เป็นแนวทางในการสร้างดนตรีประกอบเพื่อให้ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบสามารถเข้าใจแก่นของเรื่องและตัวละครในเรื่องซึ่งนำไปต่อยอดในกระบวนการสร้างดนตรีประกอบในภายหลัง แต่ก็มีผู้ประพันธ์บางคนไม่ใช้บทภาพยนตร์เป็นแนวทางในการสร้างดนตรีประกอบเพราะผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบได้รับภาพยนตร์ที่ถูกตัดต่อจากผู้กำกับภาพยนตร์เรียบร้อยแล้วและขั้นตอนการสร้างดนตรีประกอบเป็นขั้นตอนช่วงท้ายของการสร้างภาพยนตร์ที่ไม่จำเป็นต้องใช้บทภาพยนตร์เพื่อเป็นแนวทางเนื่องด้วยระหว่างการถ่ายทำภาพยนตร์มักเกิดการเปลี่ยนแปลงที่ไม่ตรงกับบทภาพยนตร์ชุดแรก

1.2 การพูดคุยเพื่อรับฟังความต้องการของผู้กำกับภาพยนตร์มักมีลักษณะเป็นนามธรรมสูง ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบจึงต้องพยายามแปลและเปลี่ยนความต้องการที่อยู่ในรูปแบบของนามธรรมของผู้กำกับให้กลายเป็นรูปธรรมด้วยเสียงดนตรี สอดคล้องกับที่ James Wierzbicki กล่าวไว้ว่า ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบจะทำงานตามคำสั่งของผู้สร้างภาพยนตร์ที่มีความรู้ด้านดนตรีหรืออาจไม่มีความรู้ในศาสตร์นี้ (James Wierzbicki, 2009)

1.3 การได้รับดนตรีอ้างอิงในเบื้องต้นทำให้ผู้ประพันธ์เข้าใจความต้องการที่แท้จริงของผู้กำกับภาพยนตร์และมองเห็นภาพรวมของเรื่องราวทั้งหมด

1.4 การสร้างตัวอย่างดนตรีในลักษณะคร่าว ๆ เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้กำกับภาพยนตร์และนำไปทดสอบกับภาพ

## 2. ขั้นตอนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์

กระบวนการสร้างดนตรีประกอบเริ่มต้นด้วยการที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบสร้างแนวคิดและเรียบเรียงดนตรี จากนั้นจึงมีส่งดนตรีที่ประพันธ์ขึ้นให้ผู้อำนวยการสร้างหรือผู้กำกับภาพยนตร์ลงความเห็นเป็นระยะ ๆ ก่อนที่นำไปสู่กระบวนการตัดต่อและทดสอบเสียงร่วมกับภาพเพื่อให้พร้อมสำหรับการฉายในโรงภาพยนตร์ สอดคล้องกับที่ พงศธร โปษยานนท์ กล่าวไว้ว่า ขั้นตอนในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1. เสนอแนวความคิด 2. กระดานสรุป 3. รูปแบบ (พงศธร โปษยานนท์, 2560a) 4. พุดคุย 5. คิวดนตรี (พงศธร โปษยานนท์, 2560b) ทั้งยังสอดคล้องกับที่ ศิริพันธ์ เจริญรัต กล่าวไว้ว่า คุณสมบัติของการเป็นผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่ดี 4 ประการ ได้แก่ 1. ต้องเรียนรู้และเข้าใจเรื่องทฤษฎีดนตรี สามารถเลือกเครื่องดนตรีเพื่อนำมาใช้ให้เหมาะสมกับเรื่องราวและอารมณ์ในภาพยนตร์ ศึกษาและฟังเพลงทุกแนวในหลายประเทศ 2. เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่ใช้สำหรับการบันทึกเสียงและเรียบเรียงดนตรี วิธีการใช้คลังเสียงที่เป็นแหล่งรวมเสียงของเครื่องดนตรีทุกชนิด 3. สร้างทำนองของดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่ดูง่ายไม่ต่างจากเพลงฮิตทั่วไป ถึงแม้ว่าการเรียบเรียงดนตรีจะต่างจากเพลงทั่วไปเนื่องจากต้องทำให้ดนตรีประกอบเข้ากับเนื้อเรื่องและบรรยากาศของภาพยนตร์ 4. เรียนรู้ประสบการณ์การทำงานจากผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบมากความสามารถที่มีชื่อเสียงระดับโลก อาทิเช่น จอห์น วิลเลียมส์ ฮันส์ ซิมเมอร์ เป็นต้น (ศิริพันธ์ เจริญรัต, 2561)

2.1 การค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับแนวดนตรีและเครื่องดนตรีที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบไม่ถนัดหรือไม่รู้จักมาก่อน

2.2 การค้นหาทีมงานที่เป็นนักดนตรีเพื่อเป็นตัวแทนในการถ่ายทอดสิ่งที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบต้องการและสามารถบรรเลงเครื่องดนตรีให้เข้ากับฉากต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาพยนตร์เพราะผู้ประพันธ์ไม่สามารถบรรเลงเครื่องดนตรีทุกอย่างได้ด้วยตนเอง โดยนักดนตรีบางคนอาจมีความสามารถในการคิดงานร่วมกับผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบจนได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของทีมผู้ประพันธ์ไปโดยปริยาย

2.3 การค้นสด (Improvisation) ที่เป็นการทดลองสร้างดนตรีประกอบอันเกิดจากการใช้ความสามารถและทักษะในการบรรเลงเครื่องดนตรีที่ถนัดของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบคลอไปกับภาพจนพบทำนองที่ใช้ในภาพยนตร์โดยมีอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นเทคโนโลยีในปัจจุบันเป็นตัวช่วย

## 3. ปัญหาและการแก้ปัญหาของการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์

3.1 ปัญหาของการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์ ได้แก่

3.1.1 การสื่อสารที่เกิดจากการที่ดนตรีมีความเป็นนามธรรมสูงจนทำให้การพูดคุยเพื่อทำความเข้าใจระหว่างผู้กำกับและผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบออกมาไม่ตรงกัน

3.1.2 การที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบไม่เคยมีประสบการณ์ในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์จนกระทั่งได้ทดลองและค้นคว้าจนสร้างผลงานได้สำเร็จ ทั้งนี้ ผู้ประพันธ์ดนตรีจำนวนมากไม่ได้ร่ำเรียนมาในสาขาดนตรีประกอบภาพยนตร์หรือแม้แต่สาขาดนตรีก็ตามแต่มีประสบการณ์เป็นนักดนตรีหรือนักแต่งเพลงทั่วไปมาก่อน

3.1.3 ระยะเวลาในการทำงานที่จำกัดอันเกิดมาจากกระบวนการสร้างภาพยนตร์ที่ไม่ได้เป็นไปตามกรอบเวลาที่ถูกลงไว้จนทำให้ผลลัพธ์ของงานไม่มีประสิทธิภาพเนื่องจากกระบวนการสร้างดนตรีประกอบอยู่ภายใต้ข้อจำกัดด้านเวลาและดนตรีประกอบเป็นขั้นตอนที่อยู่ช่วงท้ายของกระบวนการผลิตภาพยนตร์ (Post-production) ซึ่งมักมีเวลาไม่มากนัก

### 3.2 การแก้ปัญหาของการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์ ได้แก่

3.2.1 การรับชมภาพยนตร์หลาย ๆ รอบพร้อมกับดนตรีประกอบที่ได้ผ่านกระบวนการสร้างเรียบร้อยแล้วเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและมองเห็นข้อผิดพลาดก่อนที่จะทำการแก้ไขได้ทันที

3.2.2 การแก้ไขผลงานให้ตรงตามความต้องการของผู้กำกับภาพยนตร์หรือแก้ไขผลงานไม่ให้ซับซ้อนเกินไป

3.2.3 การใช้เทคนิคในการตั้งเสียง (Tuning) เพื่อให้ดนตรีไทยและดนตรีสากลสามารถบรรเลงร่วมกันได้ในที่สุด

## 2. ลักษณะของดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์

ลักษณะของดนตรีประกอบภาพยนตร์ จำนวน 11 เรื่อง ที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ (พ.ศ. 2553-2565) สาขาดนตรีประกอบยอดเยี่ยม (Best Original Score Award) สามารถอภิปรายผลงานวิจัยได้ 3 ประเด็น ดังนี้

1. การผสมผสานดนตรีตะวันออกและดนตรีตะวันตกเกิดจากการที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบได้เลือกวัสดุดิบทางดนตรีที่มีความเกี่ยวข้องกับภาคพื้นเอเชียเพื่อใช้สร้างดนตรีประกอบให้สอดคล้องกับเรื่องราวในภาพยนตร์ ได้แก่

1.1 การผสมแนวดนตรีหรือลีลาของดนตรี ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ จำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ ซามูไร อโยธยา (Yamada) เอคโค จีวักองโลก (Echo Planet) พรจากฟ้า (A Gift) ฉลาดเกมส์โกง (Bad Genius) เกิดจากการที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบได้คิดค้นและผสมเทคนิคทางดนตรีโดยใช้ลูกเล่นต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นจังหวะ ทำนอง เสียงประสานเพื่อให้เกิดเป็นลีลาของ

ดนตรีที่แปลกใหม่เพราะต้องการสร้างความเป็นเอกลักษณ์ที่ทำให้ผู้ชมเกิดการจดจำในครั้งแรกที่ได้ยิน สอดคล้องกับที่ วิบูลย์ ตระกูลฮุ้น กล่าวไว้ว่า ลักษณะดนตรีในยุคปัจจุบันยังสอดคล้องกับลักษณะของดนตรีในศตวรรษที่ 20 ที่ผู้ประพันธ์ได้พยายามคิดค้นลักษณะใหม่ ๆ ดังนี้ 1. การดำเนินเสียงประสานของดนตรีร่วมสมัยไม่ได้อยู่ในกรอบของแบบแผนดั้งเดิม 2. รูปแบบจังหวะมีลักษณะที่ซับซ้อนร่วมสมัยมากขึ้น 3. ผู้ประพันธ์ได้นำเทคนิคและวิธีการใหม่มาใช้กับแนวท่วงของ (วิบูลย์ ตระกูลฮุ้น, 2558)

1.2 การผสมเครื่องดนตรีหรือสีส่นของดนตรี ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ คิดถึงวิทยา (The Teacher's Diary) ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ (Heart Attack) ร่างทรง (The Medium) เกิดจากการที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบได้ผสมเครื่องดนตรีและใช้เทคนิคเฉพาะของเครื่องดนตรีนั้น ๆ เพราะต้องการนำเอกลักษณ์ของเครื่องดนตรีมาใช้ในเป็นเครื่องมือในการสร้างความรู้สึกร่วมกันของค้บระกอบสำคัญของดนตรีประกอบที่มีความคล้ายคลึงกันคือลีลาของดนตรีและสีส่นของดนตรีมักถูกผูกให้อยู่คู่กันจนไม่สามารถแยกให้ขาดออกจากกันได้โดยอิงตามหลักการปฏิบัติมากกว่าทฤษฎี เนื่องจากการที่ผู้ประพันธ์เลือกลีลาของดนตรีในการสร้างดนตรีประกอบจะต้องเลือกเครื่องดนตรีให้เข้ากับลีลาของดนตรีโดยไม่ขัดแย้งกัน โดยลีลาของดนตรีจะเน้นไปที่การใช้สไตล์ของดนตรีในการเล่าเรื่องให้เป็นหนึ่งเดียว ในขณะที่สีส่นของดนตรีจะเน้นไปที่การใช้เอกลักษณ์ของเสียงของเครื่องดนตรีในการดำเนินเรื่องสร้างอารมณ์ความรู้สึก และเป็นตัวแทนของตัวละคร สอดคล้องกับที่ วิบูลย์ ตระกูลฮุ้น กล่าวไว้ว่า ลักษณะดนตรีในยุคปัจจุบันสอดคล้องกับลักษณะของดนตรีในศตวรรษที่ 20 ที่ผู้ประพันธ์ได้พยายามคิดค้นลักษณะใหม่ ๆ ได้แก่ สีส่นของเสียงแปรผันตามการประสมวงร่วมสมัยที่กลายเป็นวงแบบใหม่ การคิดค้นของผู้ประพันธ์จึงทำให้องค์ประกอบมีความโดดเด่นขึ้นมา โครงสร้างและความยาวบทประพันธ์ไม่ได้อยู่ภายใต้อิทธิพลทางโครงสร้างหรือสังคีตลักษณะแบบดั้งเดิม (วิบูลย์ ตระกูลฮุ้น, 2558) ทั้งยังสอดคล้องกับที่ Alan Belkin กล่าวไว้ว่า การเรียบเรียงเครื่องดนตรีสามารถเป็นเครื่องแสดงความหมายทางอารมณ์โดยใช้ดนตรีเป็นตัวกลางในการสื่อสารได้ (Alan Belkin อ้างถึงใน ธีรเดช แพร์คุณธรรม, 2556)

2. การใช้บันไดเสียงเพื่อสร้างธีมดนตรีเกิดจากการที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบได้นำคุณสมบัติของบันไดเสียงมาใช้ในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์ ได้แก่

2.1 บันไดเสียงเพนตาโทนิค ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ คนโขน (Kon Khon) 9 ศาสตรา (The Legend of Muay Thai: 9 Satra) เพราะเป็นบันไดเสียงที่

พบเป็นส่วนใหญ่ในดนตรีเอเชียที่สอดคล้องกับเรื่องราว บรรยากาศ และพื้นเพของตัวละครในภาพยนตร์ที่เกิดขึ้นในภาคพื้นเอเชีย

2.2 บันไดเสียงไมเนอร์ ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ จำนวน 1 เรื่อง คือ จันดารา บัจฉิมบท (Jan Dara 2: The Finale) เพราะเป็นบันไดเสียงที่สามารถถ่ายทอดความรู้สึกและร่ำอาารมณ์ที่รันทด หดหู่ ทุกข์ระทมซึ่งสอดคล้องกับแก่นสำคัญของเรื่องราวในภาพยนตร์ที่ว่าด้วยเรื่องอำนาจ ความรัก การเสพสังวาส การเปิดเผยให้เห็นถึงธาตุแท้ของมนุษย์ที่เต็มไปด้วยกิเลส ตัณหา

3. การใช้องค์ประกอบทางด้านเสียงอื่น ๆ เกิดจากการที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบได้ทดลองใช้องค์ประกอบทางด้านเสียงประเภทอื่น ๆ เพื่อส่งเสริมให้เสียงดนตรีเกิดมิติที่โดดเด่นและเข้ากับเรื่องราวในภาพยนตร์ ได้แก่

3.1 เสียงสังเคราะห์และความเงียบ ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ จำนวน 1 เรื่อง คือ ที่ตรงนั้น มีฉันหรือเปล่า (Where We Belong) เกิดจากการที่ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบได้จัดวางเสียงดนตรีที่สร้างจากเครื่องสังเคราะห์เสียง (Synthesizer) และความเงียบให้เป็นส่วนหนึ่งของดนตรีประกอบเพราะต้องการสร้างมิติและแนวดนตรีที่เป็นดนตรีมินิมัล (Minimal Music) เพื่อให้มีความแตกต่างไม่ซ้ำใคร สอดคล้องกับที่ พุทธิ ศุภเศรษฐศิริ กล่าวไว้ว่า ประเภทของเสียงในภาพยนตร์ ได้แก่ เสียงพูดของผู้แสดง (Dialog) เสียงบรรยาย (Narration) เสียงดนตรี (Music) และเสียงประกอบ (Sound Effect) ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ภาพยนตร์สามารถแสดงเรื่องราวต่าง ๆ ให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจได้กว้างและลึกซึ้งมากขึ้น (พุทธิ ศุภเศรษฐศิริ และคณะ, 2555)

การที่ดนตรีประกอบภาพยนตร์จะสมบูรณ์แบบจนได้รับรางวัลไม่ใช่เพราะได้ผ่านกระบวนการสร้างตามหลักทฤษฎีอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่ยังเกิดจากการใช้แนวคิดเชิงสร้างสรรค์และความเชี่ยวชาญเฉพาะของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบเพียงไม่กี่คนในประเทศไทยที่พยายามสร้างเสียงดนตรีให้เกิดความแตกต่างจนกลายเป็นที่ยอมรับและได้สร้างมาตรฐานใหม่ที่มีคุณภาพให้แก่วงการภาพยนตร์ไทย ทั้งยังสอดคล้องกับหลักเกณฑ์ในการให้รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ได้แก่ 1. การประพันธ์ดนตรีขึ้นใหม่ ไม่ลอกเลียน (Original) 2. ลีลาของดนตรี (Style) 3. สัดส่วนของท่วงทำนอง (Rhythmic) 4. การเรียบเรียงเสียงประสาน (Harmony) 5. สีสันของดนตรี (Tone Color) โดยเหตุผลที่ทำให้ผลงานออกมามีคุณภาพได้รับการยอมรับเกิดมาจากการช่วยกันเล่าเรื่องราว ร่ำอาารมณ์ สร้างบรรยากาศให้เกิดขึ้นในภาพยนตร์ ความลงตัว และองค์ประกอบรวมของทีมงานทุกภาคส่วน การทุ่มเทแรงกายแรงใจและใช้ประสบการณ์ของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบ

### ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง แนวคิดและกระบวนการสร้างดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ดังนี้

#### 1. ด้านวิชาการ

การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับดนตรีประกอบภาพยนตร์ควรได้รับการขยายขอบเขตขององค์ความรู้ในแขนงนี้ด้วยการต่อยอดและทำวิจัยเชิงลึกในระดับอุดมศึกษาให้เป็นที่แพร่หลายสืบไป

#### 2. ด้านวิชาชีพ

การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับดนตรีประกอบภาพยนตร์ควรได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลหรือองค์กรที่มีส่วนเกี่ยวข้องเพื่อส่งเสริมให้ศิลปะแขนงนี้กลายเป็นวิชาชีพที่สามารถผลิตดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทยให้มีคุณภาพและประสบความสำเร็จในอนาคต



## บรรณานุกรม

- Daniel Goldmark et al. (2007). *Beyond the Soundtrack: Representing Music in Cinema*. California: University of California Press.
- Ennio Morricone et al. (2013). *Composing for the Cinema: The Theory and Praxis of Music in Film Paperback*. Maryland: Scarecrow Press.
- Filmlifestyle. (2022). *What Is A Film Score? Definition, Examples & Tips*. Retrieved From <https://filmlifestyle.com/what-is-a-film-score/>
- James Wierzbicki. (2009). *Film Music: A History*. London: Routledge.
- Kathryn Kalinak. (2013). *Film Music: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Mark Evans. (1975). *Soundtrack: The Music of The Movies*. New York: Hopkinson and Blake.
- Olajide Paris. (2018). *Know The Score: The Psychology of Film Music*. Retrieved From <https://www.filmindependent.org/blog/know-score-psychology-film-music/>
- Richard Devis. (1999). *Complete Guide to Film Scoring: The Art and Business of Writing Music for Movies and TV*. Boston: Berklee Press.
- Steven Saltzman. (2005). *Music editing for Film and Television : The Art and the Process*. Massachusetts: Focal Press.
- Tony Thomas. (1997). *Music for the Movies* (2nd ed.). California: Silman-James Press.
- กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (2562). โชน : มรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติรายการแรกของประเทศไทย กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กรุงเทพธุรกิจ. (2562). รู้จัก "Sampling" การนำเพลงเก่ามาใส่เพลงใหม่จาก *I Will Survive* สู่ *After Like*. สืบค้นจาก [https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/lifestyle\\_entertainment/1023653](https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/lifestyle_entertainment/1023653)
- กองบรรณาธิการคัลเจอร์. (2562). 28 ปี รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ กับบทบันทึก 'ครั้งแรก' ที่เคยเกิดขึ้นในความทรงจำ. สืบค้นจาก <https://thestandard.co/28th-thailand-national-film-association-awards/>
- เกษมสันต์ พรหมสุภา. (2539). รูปแบบ หน้าที่และการผลิตดนตรีประกอบภาพยนตร์ไทย :

กรณีศึกษาระหว่างปี พ.ศ. 2516-2534. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต).

มหาวิทยาลัยมหิดล, นครปฐม. สืบค้นจาก

[http://www.tnrr.in.th/?page=result\\_search&record\\_id=304582](http://www.tnrr.in.th/?page=result_search&record_id=304582)

โกวิทย์ ชันธศิริ. (2558). ดุริยางคศิลป์ตะวันตก เบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ข่าวเด่นวันนี้. (2562). สองดีเจคู่หูคู่ซี้ สร้างสรรค์สังคม บาบาร่าวาวา ร่วมงานออกสการ์เมืองไทยสุดยิ่งใหญ่ที่ 1 ของคนไทย “สุพรรณหงส์” รางวัลเกียรติยศแห่งวงการภาพยนตร์ไทย. สืบค้นจาก [https://www.todayhighlightnews.com/2019/03/1\\_3.html?m=1](https://www.todayhighlightnews.com/2019/03/1_3.html?m=1)

คงเดช จาตุรันต์รัศมี. (2562). ที่ตรงนั้น มีฉันหรือเปล่า. โสฬส สุขุม และ ชาลิต บุณนาค. ไทย: ซีเควเ็นเตอร์เทนเมนต์.

คมภิญญา เข้มกำเนิด. (2555). เอกโค่ จิว่ก้องโลก. อัจฉรา กิจกัญญาสนน์. ไทย: กันตนา แอนิเมชันสตูดิโอ.

คมสันต์ วงศ์วรรณ. (2551). ดนตรีตะวันตก. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จิตพิสุทธิ์ เกตุกระทีก. (2559, กรกฎาคม-ธันวาคม). การวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอและเนื้อหาโปสเตอร์ภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์ระดับชาติ. วารสารวิชาการระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 8(2), 18-36. สืบค้นจาก

<http://203.131.210.100/ejournal/wp-content/uploads/2017/03/JC-Journal-v8n2.pdf>

จิระ มะลิกุล และคณะ. (2559). พรจากฟ้า. วรรณฤดี พงษ์สิทธิศักดิ์ และคณะ. ไทย: จีดีเอช ห้าห้าเก้า.

จุฑาทิพย์ โคตรประทุม. (2559). ภาพยนตร์ไทย. กรุงเทพฯ: สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม กลุ่มเลขานุการคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ.

จุฬมณี สุทัศน์ ณ อยุธยา. (2565). ดนตรีตะวันตกในคริสต์ศตวรรษที่ 20. กรุงเทพฯ: อัมปีทรีเอชั่นส์.

เจริญชัย ชนไพโรจน์. (2546). แคนวอและโป่งกลาง. อุบลราชธานี: ศิริธรรมออฟเซ็ท.

ณรงค์ ปรารงค์เจริญ. (2566). *Chaotic Noises of Silence Rime*. สืบค้นจาก

[https://www.thailandphil.com/wp-content/uploads/2022/08/2022-program-](https://www.thailandphil.com/wp-content/uploads/2022/08/2022-program-TICF.pdf?fbclid=IwAR3ly-)

[TICF.pdf?fbclid=IwAR3ly-](https://www.thailandphil.com/wp-content/uploads/2022/08/2022-program-TICF.pdf?fbclid=IwAR3ly-)

[ggJaciUuivNOgJ1stqTbxq\\_tXbfMD84LLqNeVtK1z1egttBYNZQR8](https://www.thailandphil.com/wp-content/uploads/2022/08/2022-program-TICF.pdf?fbclid=IwAR3ly-ggJaciUuivNOgJ1stqTbxq_tXbfMD84LLqNeVtK1z1egttBYNZQR8)

ณรุทธิ สุทธิจิตต์. (2548). สังคีตนิยม: ความซาบซึ้งในดนตรีตะวันตก (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ:



สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณัชชา พันธุ์เจริญ. (2563). สังคีตลักษณะและการวิเคราะห์ (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณัชชา พันธุ์เจริญ. (2564). พจนานุกรมศัพท์ดุริยางคศิลป์ (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เดอะแบนด์มิวสิกสคูล. (2564). ดนตรีประกอบภาพยนตร์. สืบค้นจาก

<https://thebandmusicschool.com/2021/03/21/ดนตรีประกอบภาพยนตร์/>

โดม สุขวงศ์. (2555). สยามภาพยนตร์. กรุงเทพฯ: ลินคอร์น โปรโมชั่น.

ไทย พีบีเอส. (2563). เมื่อภาพยนตร์ขาดดนตรีไม่ได้. สืบค้นจาก

<https://www.thaipbspodcast.com/article/radio/34/เมื่อภาพยนตร์ขาด+“ดนตรี”+ไม่ได้>

ธีรเดช แพร์คุณธรรม. (2556). การวิเคราะห์ดนตรีประกอบภาพยนตร์: กรณีศึกษาภาพยนตร์เรื่อง  
“ปืนใหญ่จอมสลัด” ประพันธ์โดยชาติชาย พงษ์ประภาพันท์. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญา  
มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ. สืบค้นจาก

<http://ir.swu.ac.th/xmlui/handle/123456789/4065?show=full>

ธีรช เล่าหีระพานิช. (2564). แจ๊ส : สุนทรียภาพแห่งเสียงเสรี. กรุงเทพฯ: ธนาเพชร.

นพพร วาทิน. (2553). ซามูไร อโยธยา. นพพร วาทิน. ไทย: มหากาพย์.

นริศร เต็มชัยธนโชติ. (2561). การสะท้อนสังคมไทยที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยร่วมสมัยรางวัล  
สุพรรณหงส์ พ.ศ. 2550-2559 (การประชุมนำเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา ครั้งที่  
13). สืบค้นจาก

<https://rsujournals.rsu.ac.th/index.php/rgrc/article/download/754/521/>

นฤชิต เสงวัฒนาภามา และ ปรีดา อัครจันทโชติ. (2560). การใช้เสียงเพื่อสร้างความรู้สึกล้วนใน “หนัง  
ผี” ไทย. วารสารนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 35(1), 49-62. สืบค้นจาก

<https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jcomm/article/view/158049/114454>

นवल อารังรัตนฤทธิ. (2558). ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ. จิระ มะลิกุล และคณะ.

ไทย: จีทีเอช.

นัฐวุฒิ พูนพิริยะ. (2560). ฉลาดเกมส์โกง. จิระ มะลิกุล และคณะ. ไทย: จีทีเอช ห้ามห้าห้าห้า.

นิธิวัฒน์ ธรรม. (2557). คิดถึงวิทยา. จิระ มะลิกุล และคณะ. ไทย: จีทีเอช.

บรรจง ปิสัญญะภูกุล. (2564). ร่างทรง. นา ฮง-จิน และ บรรจง ปิสัญญะภูกุล. ไทย และ เกาหลีใต้: จีดี  
เอช ห้ามห้าห้าห้า และ โซวบอกรี.

- แป๊ะไต้. (2563). 10 บทเพลงบันไดใจจากภาพยนตร์ผู้ดนตรี. สืบค้นจาก <https://www.beartai.com/lifestyle/433976>
- ปรวัณ แพทยานนท์. (2556, มกราคม-มิถุนายน). ตัวละครและสไตล์การแสดงในบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย : กรณีศึกษาภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์สุพรรณหงส์. วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 14(2), 78-86. สืบค้นจาก <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jica/article/view/15169/13911>
- พงศธร โปษยานนท์. (2560a). ขั้นตอนการทำดนตรีประกอบภาพยนตร์โดยละเอียดที่คนทำหนังอย่างคุณควรรู้! (1). สืบค้นจาก <https://www.pongsathornpmusic.com/single-post/the-process-of-film-scoring-1>
- พงศธร โปษยานนท์. (2560b). ขั้นตอนการทำดนตรีประกอบภาพยนตร์โดยละเอียดที่คนทำหนังอย่างคุณควรรู้! (2). สืบค้นจาก <https://www.pongsathornpmusic.com/single-post/the-process-of-film-scoring-2>
- พงศา กรศรี และคณะ. (2561). 9 ศาสตร์. ศิโรตม์ เสตะพันธุ์ และคณะ. ไทย: เอ็ม พิคเจอร์ส เอ็นเตอร์เทนเมนท์.
- พจี บำรุงสุข. (2563). ปรากฏการณ์เพลงดนตรีประกอบภาพยนตร์ไทยยุคบุกเบิก. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาดุขฎิบัณฑิต). มหาวิทยาลัยมหิดล, นครปฐม.
- พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ และคณะ. (2555). ภาพยนตร์ไทย: อัตลักษณ์และสื่อวัฒนธรรมของไทย. กรุงเทพฯ: วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พันธุ์เทวนพ เทวกุล. (2556). จันดารา ปัจฉิมบท. สมศักดิ์ เตชะรัตนประเสริฐ. ไทย: สหมงคลฟิล์มอินเตอร์เนชันแนล.
- ไพบูรณ์ คะเชนทรพรรค. (2548). เสียงในภาพยนตร์. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ภาคม บำรุงสุข. (2557). ตำราเครื่องเอก 1. กรุงเทพฯ: สาขาวิชาดนตรีไทย ภาควิชาดนตรี คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์. (2562). ในหนังมีเพลง. นนทบุรี: ภาพพิมพ์.
- ภาธร ศรีกรานนท์. (2559). บทเพลงพระราชนิพนธ์: การวิเคราะห์และสังเคราะห์ทางดนตรีศึกษา. กรุงเทพฯ: จามจุรีโปรดักส์.
- วิทยา วรมิตร. (2555). ดนตรีประกอบภาพยนตร์ไทยระหว่างปี พ.ศ. 2542-2552. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาดุขฎิบัณฑิต). มหาวิทยาลัยมหิดล, นครปฐม.
- วิทวัส พลช่วย และ เอกราช เจริญนิธย์. (2563). การศึกษาองค์ประกอบของดนตรีไทยในภาพยนตร์

- เชิงอนุรักษ์ศิลปะวัฒนธรรมไทย. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาโท). มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม. สืบค้นจาก <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/3368>
- วิบูลย์ ตระกูลอุ้น. (2558). ดนตรีศตวรรษที่ 20. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิภาวี นูรพาเดชะ. (2557). หลับตาหูหนึ่ง. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- วิระชัย ตั้งสกุล และ ภัทรวดี จันทระภา. (2547). ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์. นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- วิสิฐ อรุณรัตน์นนท์. (2557). ภาพยนตร์ ศิลปะแขนงที่ 7. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ศรัณย์ นักรบ. (2557). ดนตรีชาติพันธุ์วิทยา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ศรัณยู วงษ์กระจ่าง. (2554). คนโชน. สมศักดิ์ เตชะรัตนประเสริฐ. ไทย: สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล.
- ศิริพันธ์ เจริญรัตน์. (2561). การทำเพลงประกอบภาพยนตร์และละครโทรทัศน์. สืบค้นจาก <http://www.soundstagemag.com/main/index.php/magazine-articles/technology-av-media/1221-2018-10-04-09-14-20>
- ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร. (2562). กลุ่มชาติพันธุ์: กะเหรี่ยงคอยาว. สืบค้นจาก <https://www.sac.or.th/databases/ethnic-groups/ethnicGroups/64>
- สง่า กาญจนาคพันธุ์. (2541). หนังไทยในอดีต. กรุงเทพฯ: วัชรินทร์การพิมพ์.
- สถน โรจนตระกูล. (2559). ดนตรีนิยม. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ. (2565a). ประวัติสมาพันธ์. สืบค้นจาก <https://www.mpc.or.th/ประวัติสุพรรณหงส์>
- สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ. (2565b). ประวัติสุพรรณหงส์. สืบค้นจาก <https://www.mpc.or.th/ประวัติสุพรรณหงส์>
- สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม. (2563). ๗๐ สุดยอดภาพยนตร์ไทยในสมัยรัชกาลที่ ๙. กรุงเทพฯ: สำนักนโยบายและยุทธศาสตร์ สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม.
- สุกรี เจริญสุข. (2550). ดนตรีเพื่อพัฒนาศักยภาพของสมอง. นครปฐม: วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สุวรรณณี สุระเชษฐมสัน. (2558, กรกฎาคม-ธันวาคม). การวิเคราะห์ผลงานและปัจจัยที่มีผลต่อบทภาพยนตร์ไทยระดับคุณภาพช่วงปี พ.ศ. 2548-2551. วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 21(2), 123-132.

- สืบค้นจาก <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/archkmitl/article/view/47515/39391>
- อดิภพ ภัทรเดชไพศาล. (2555). เสียงของความเปลี่ยนแปลง. กรุงเทพฯ: สมมติ.
- อนงค์นาฏ รัศมีเวียงชัย. (2547). ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์. นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- อุทัย นิวัติกุลชัย. (2547). ดนตรีประกอบภาพยนตร์. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ปทุมธานี.
- เอกอมร เขี่ยมศิริรักษ์. (2549). การวิพากษ์แนวเรื่องเล่าในเพลงประกอบภาพยนตร์ไทย. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ. สืบค้นจาก [http://researchgateway.in.th/search/result\\_search/fca947a02426a02b491e2b43b66f61dc7647fa790ee22a90a20b94dc56d25194](http://researchgateway.in.th/search/result_search/fca947a02426a02b491e2b43b66f61dc7647fa790ee22a90a20b94dc56d25194)





ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

ชีวประวัติ ประสบการณ์และผลงานของผู้ให้สัมภาษณ์

## ปภัศศิลป์ คีตวงศ์วัชร

ชื่อ-สกุล	ปภัศศิลป์ คีตวงศ์วัชร
ชื่อเล่น	จ๊อบ
วัน เดือน ปี เกิด	15 กันยายน 2510
ภูมิลำเนาเดิม	อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี ประเทศไทย
ที่อยู่ปัจจุบัน	กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2518 ประถมศึกษาตอนต้น โรงเรียนโรจน์เสรีอนุสรณ์ พ.ศ. 2521 ประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนอัสสัมชัญอุบลราชธานี พ.ศ. 2528 มัธยมศึกษา โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ พ.ศ. 2532 ปริญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง
ประสบการณ์	พ.ศ. 2533 เริ่มเรียนดนตรีที่โรงเรียนศศิธิยะ พ.ศ. 2531 เริ่มเป็นนักดนตรีสนับสนุนร่วมกับศิลปินในเครือ RS พ.ศ. 2533 เริ่มเป็นนักดนตรีสนับสนุนร่วมกับศิลปินในเครือ Grammy พ.ศ. 2538 เริ่มทำงาน ณ ค่ายเพลงแมสคอมอินเตอร์ พ.ศ. 2555 ร่วมก่อตั้ง Najo Music พ.ศ. 2556 เริ่มเป็นอาจารย์พิเศษ วิชาดนตรีเพื่อการสื่อสาร คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี พ.ศ. 2558 เริ่มเขียนนิตยสาร Sound Dimension คอลัมน์ In Studio
ผลงาน	พ.ศ. 2533 รายการยุทธการขยับเหงือก พ.ศ. 2543 อั้งยี่ ลูกผู้ชายพันธุ์มังกร พ.ศ. 2547 2508 ปิดกรมจับตาย พ.ศ. 2549 มอ๘ พ.ศ. 2551 นาคปรก (In the Shadow of the Naga) พ.ศ. 2553 ซามูไร อโยธยา (Yamada) พ.ศ. 2559 ละครเถียนมีมี รักเธอชั่ววันจันทร์ พ.ศ. 2562 รายการฮัลโหลซูปตาร์ พ.ศ. 2566 รายการร้องข้ามเวลา ฯลฯ



ภาพประกอบ 41 บรรยายกาศสัมภาษณ์ ปภัสศิลป์ คีตวงศ์วัชร  
เมื่อวันที่ 1 กันยายน 2565



**เจษฎา สุขทรามร**

<b>ชื่อ-สกุล</b>	เจษฎา สุขทรามร
<b>ชื่อเล่น</b>	ไอ้
<b>วัน เดือน ปี เกิด</b>	20 พฤศจิกายน 2512
<b>ภูมิลำเนาเดิม</b>	อำเภอบ้านนา จังหวัดนครนายก ประเทศไทย
<b>ที่อยู่ปัจจุบัน</b>	กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย
<b>วุฒิการศึกษา</b>	พ.ศ. 2517 ประถมศึกษา โรงเรียนวัดเลขธรรมกิตติ์ (กรีเมธอุทิศ) พ.ศ. 2524 มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านนา “นายกพิทยากร” พ.ศ. 2527 มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) พ.ศ. 2537 ปริญญาตรี ครุศาสตรบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
<b>ประสบการณ์</b>	พ.ศ. 2532 ร่วมวงออกเคสตราจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พ.ศ. 2537 ร่วมวงซีเปีย พ.ศ. 2539 เริ่มทำอัลบั้มเพลงร่วมกับศิลปินในเครือ Grammy พ.ศ. 2548 ร่วมวงดูบาดู พ.ศ. 2548 เริ่มทำงาน ณ ค่ายเพลงสนามหลวงมิวสิก พ.ศ. 2558 เริ่มทำงาน ณ ค่ายเพลงเทโร มิวสิก
<b>ผลงาน</b>	พ.ศ. 2534 วิถีคนกล้า พ.ศ. 2544 คอนเสิร์ตเพื่อเพื่อน พ.ศ. 2545 O Modeling พ.ศ. 2547 ซีอุย พ.ศ. 2547 เจ้าสาวผัดไทย พ.ศ. 2551 อีติมตายแน่ พ.ศ. 2551 คอนเสิร์ตเพลงประภาส 1 พ.ศ. 2554 คนโขน (Kon Khon) พ.ศ. 2556 Another by คุณไอ้ พ.ศ. 2560 Slot Machine - THE MOTHERSHIP พ.ศ. 2564 สารคดีสี่สัปดาห์ ฯลฯ



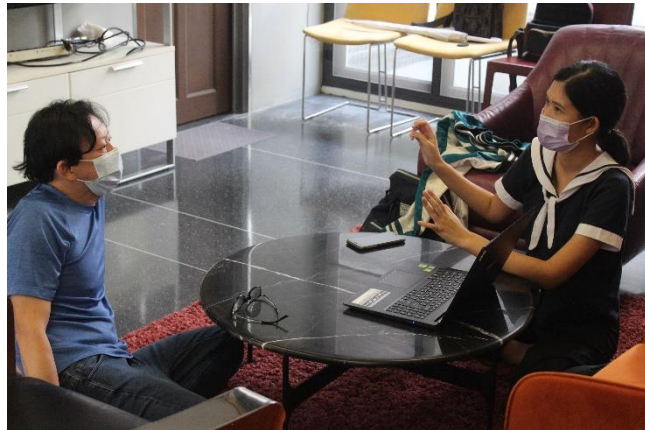
ภาพประกอบ 42 บรรยากาศสัมพันธ์ เจษฎา สุขทรามร  
เมื่อวันที่ 8 กันยายน 2565

## ชาติชาย พงษ์ประภาพันธ์

ชื่อ-สกุล	ชาติชาย พงษ์ประภาพันธ์
ชื่อเล่น	ป๊อ
วัน เดือน ปี เกิด	28 พฤศจิกายน 2511
ภูมิลำเนาเดิม	อำเภอหนองม่วง จังหวัดลพบุรี ประเทศไทย
ที่อยู่ปัจจุบัน	กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2523 ประถมศึกษา โรงเรียนทองทาบทพิทยา พ.ศ. 2529 มัธยมศึกษา โรงเรียนเทพศิรินทร์ พ.ศ. 2533 ปริญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยรังสิต พ.ศ. 2538 วิทยาลัยดนตรีเบิร์กลีย์ (Berklee College of Music) สาขาวิศวกรรมด้านเสียง รัฐแมสซาชูเซต ประเทศสหรัฐอเมริกา
ประสบการณ์	พ.ศ. 2522 ร่วมวงดุริยางค์โรงเรียนทองทาบทพิทยา พ.ศ. 2524 ร่วมวงดุริยางค์โรงเรียนเทพศิรินทร์ พ.ศ. 2530 ร่วมชมรมดนตรีมหาวิทยาลัยรังสิต พ.ศ. 2534 เข้าร่วมการประกวดแต่งเพลงโฆษณาผู้ชายไร้สารตะกั่ว พ.ศ. 2536 เก็บเกี่ยวองค์ความรู้ด้านดนตรี ณ วิทยาลัยดนตรีเบิร์กลีย์ พ.ศ. 2540 เริ่มทำงาน ณ ค่ายเพลงโปป รีคอร์ด
ผลงาน	พ.ศ. 2542 นางนาก พ.ศ. 2544 บางระจัน พ.ศ. 2549 ก้านกล้วย พ.ศ. 2550 แผลด (Alone) พ.ศ. 2553 กวน มึน โฮ (Hello Stranger) พ.ศ. 2555 เอคโค จีวัก้องโลก (Echo Planet) พ.ศ. 2556 จันดารา บั๊จฉิมบท (Jan Dara 2: The Finale) พ.ศ. 2557 ฝากไว้..ในกายเธอ (The Swimmers) พ.ศ. 2562 แสงกระสือ (Inhuman Kiss) พ.ศ. 2564 ร่างทรง (The Medium) ฯลฯ



ภาพประกอบ 43 บรรยายศาสตร์สัมภาษณ์ ชาติชาย พงษ์ประภาพินทร์  
เมื่อวันที่ 25 กรกฎาคม 2565



ภาพประกอบ 44 บรรยายกาศสัมภาษณ์ ชาติชาย พงษ์ประภาพันธ์  
เมื่อวันที่ 4 ตุลาคม 2565

## วิชญ วัฒนศัพท์

ชื่อ-สกุล	วิชญ วัฒนศัพท์
ชื่อเล่น	โหน่ง
วัน เดือน ปี เกิด	5 ตุลาคม 2517
ภูมิลำเนาเดิม	อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น ประเทศไทย
ที่อยู่ปัจจุบัน	กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2529 ประถมศึกษา โรงเรียนสาธิตมอดินแดง มหาวิทยาลัยขอนแก่น พ.ศ. 2533 มัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น พ.ศ. 2538 ปริญญาตรี สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ประสบการณ์	พ.ศ. 2535 ร่วมวงทีโบน พ.ศ. 2537 ร่วมวงละอองฟอง พ.ศ. 2542 ร่วมก่อตั้ง Hualampong Riddim พ.ศ. 2563 ร่วมวง The Photo Sticker Machine
ผลงาน	พ.ศ. 2546 กุณภาพันธุ์ พ.ศ. 2548 เพื่อนสนิท พ.ศ. 2550 พลอย พ.ศ. 2552 รถไฟฟ้ามาห่านะเธอ พ.ศ. 2554 SuckSeed ห่วยขั้นเทพ พ.ศ. 2555 เคาท์ดาวน์ (Countdown) พ.ศ. 2557 คิดถึงวิทยา (The Teacher's Diary) พ.ศ. 2558 ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ (Heart Attack) พ.ศ. 2559 พรจากฟ้า (A Gift) พ.ศ. 2560 ฉลาดเกมส์โกง (Bad Genius) พ.ศ. 2563 อ้าย...คนหลอกลวง (The Con-Heartist) ฯลฯ



ภาพประกอบ 45 บรรยากาศสัมภาษณ์ วิชาญ วัฒนศัพท์  
เมื่อวันที่ 15 สิงหาคม 2565

**สุทธิ แสงเสรีชน****ชื่อ-สกุล**

สุทธิ แสงเสรีชน

**ชื่อเล่น**

ไก่อ

**วัน เดือน ปี เกิด**

28 สิงหาคม 2511

**ภูมิลำเนาเดิม**

กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

**ที่อยู่ปัจจุบัน**

กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

**วุฒิการศึกษา**

พ.ศ. 2520 ประถมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสหคุณพิทยา

พ.ศ. 2523 ประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสมิติโชติ

พ.ศ. 2526 มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนปานะพันธุ์วิทยา

พ.ศ. 2529 ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

พ.ศ. 2531 ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

พ.ศ. 2533 ปริญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช

**ประสบการณ์**

พ.ศ. 2529 ร่วมวงแกรนด์เอ็กซ์

พ.ศ. 2547 ร่วมเป็นกรรมการหลักประจำรายการปฏิบัติการล่าฝัน

พ.ศ. 2548 เริ่มทำงาน ณ ค่ายเพลงเลิฟอีส

พ.ศ. 2556 ร่วมเป็นผู้ช่วยโค้ชของรายการเดอะวอยซ์ไทยแลนด์

พ.ศ. 2562 ร่วมก่อตั้ง Lido Connect

**ผลงาน**

พ.ศ. 2544 ละครทายาทอสูร

พ.ศ. 2545 ละครดาวหลงฟ้า ภูผาสีเงิน

พ.ศ. 2548 คอนเสิร์ต Dan &amp; Beam Unseen

พ.ศ. 2552 คอนเสิร์ต Tor+ Valentine

พ.ศ. 2554 คอนเสิร์ต RAPTOR 2011

พ.ศ. 2556 คอนเสิร์ต Born to be BEN

พ.ศ. 2558 คอนเสิร์ต แสตมป์ฟ้าผ่า

พ.ศ. 2561 9 ศาสตรา (The Legend of Muay Thai: 9 Satra)

พ.ศ. 2562 แม่นาคพระโขนง เดอะมิวสิคัล ฯลฯ





ภาพประกอบ 46 บรรยากาศสัมภาษณ์ สุทธิ แสงเสรีชน  
เมื่อวันที่ 13 กันยายน 2565

**ธนชัย อุษชิน**

<b>ชื่อ-สกุล</b>	ธนชัย อุษชิน
<b>ชื่อเล่น</b>	ป๊อด
<b>วัน เดือน ปี เกิด</b>	24 พฤษภาคม 2514
<b>ภูมิลำเนาเดิม</b>	อำเภอสะเดา จังหวัดสงขลา ประเทศไทย
<b>ที่อยู่ปัจจุบัน</b>	กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย
<b>วุฒิการศึกษา</b>	พ.ศ. 2526 ประถมศึกษา โรงเรียนเซนต์คาเบรียล พ.ศ. 2532 มัธยมศึกษา โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย พ.ศ. 2536 ปริญญาตรี ครุศาสตร์บัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
<b>ประสบการณ์</b>	พ.ศ. 2527 ร่วมวง Tin พ.ศ. 2535 ชนะการประกวดดนตรีเวทีไค้กมิวสิกอวอร์ด พ.ศ. 2536 ร่วมวง Z-MYX พ.ศ. 2537 ร่วมวงโมเดิร์นด็อก พ.ศ. 2537 เก็บเกี่ยวองค์ความรู้ด้านดนตรี ณ ประเทศสหรัฐอเมริกา พ.ศ. 2549 เริ่มทำงานเบื้องหลังร่วมกับวง Saliva Bastards
<b>ผลงาน</b>	พ.ศ. 2537 คอนเสิร์ต Dog on Stage World Tour พ.ศ. 2544 คอนเสิร์ต Moderndog: Love Me Love My Life พ.ศ. 2545 คอนเสิร์ต The Very Common of Moderndog พ.ศ. 2548 คอนเสิร์ต WAKE UP AT TEN พ.ศ. 2552 คอนเสิร์ต Moderndog Private Performance พ.ศ. 2552 คอนเสิร์ต 5-3-15 พ.ศ. 2554 SuckSeed ห่วยขั้นเทพ พ.ศ. 2557 คอนเสิร์ต Thailand Happiness Street Festival พ.ศ. 2558 คอนเสิร์ตเพลงประภาส 2 พ.ศ. 2560 คอนเสิร์ต MODERNDOG 22 พ.ศ. 2562 ที่ตรงนั้น มีฉันหรือเปล่า (Where We Belong) พ.ศ. 2565 คอนเสิร์ต THE VERY NORMAL OF MODERNDOG ฯลฯ



ภาพประกอบ 47 บรรยายกาศสัมภาษณ์ ธนชัย ชูชื่น  
เมื่อวันที่ 29 กันยายน 2565



ภาคผนวก ข  
บทสัมภาษณ์ฉบับเต็ม

## ปภัสศิลป์ ศิววงศ์วัชร

ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง ซามูไร อโยธยา (Yamada)

Q: แนวคิดในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?

A: ในตอนแรก ถ้าย้อนกลับไปงานนี้ งานซามูไรอโยธยามันจะเป็นเขาทำเทรลเลอร์ก่อน เทรลเลอร์เป็นถ่ายในสตูดิโอไม่ใช่ตัวที่เราเห็นในสื่อหรือในโรงหนังที่เราเห็น ซึ่งมันเป็นเหมือนคล้าย ๆ ทำเป็นตัวอย่างงานไปขายสปอนเซอร์ตอนนั้นแต่ทำเหมือนจริงมาก ทำเหมือนคือเอาคนที่เล่นเป็นยามาตะนักแสดงคนนั้นครับเซกิ แล้วก็เอาพวกมวยไทย เอาพวกครูมวย พวกสักยันต์ พวกตีกลองสะบัดชัยมาทำภาพเดโมประมาณซักเกือบ 15 นาที โครงร่างมันเป็นบทภาพยนตร์ เราก็จะเห็นในเล่มหนังมันไม่มีภาพเลย เราดูพล็อตเรื่องคร่าว ๆ ผู้กำกับและเจ้าของหนังก็คือพีมด-นพพร วาทีนที่ตอนนี้เป็นเจ้าของไทยไฟท์ พีมดบอกว่าเขามีพล็อตเรื่องนี้ซึ่งเป็นเรื่องจริงของออกญาเสนาภิมุขซึ่งเป็นองครักษ์ของพระนเรศวรในตอนนั้น แล้วเขาจะทำเรื่องนี้คือเป็นเรื่องเกี่ยวกับสองวัฒนธรรมญี่ปุ่นกับไทย ซึ่งเรื่องวัฒนธรรมก่อน เขาส่งเป็นเดโมเป็นตัวที่ถ่ายในสตูดิโอหมดเลย โดยที่เอานักแสดงแต่ละคนเข้าไปอยู่ในสตูดิโอแล้วก็แต่งตัวตามแนวคิดในเรื่อง แล้วก็ตัดมาโดยที่เขาวางเพลงโกดะให้ครูกลองสะบัดชัยเป็นแบบไหน ญี่ปุ่นเป็นแบบไหน แล้วมีสำหรับยามาตะเป็นยังไง คนไทยเป็นยังไง แล้วก็ตัวเทรลเลอร์นั้นมีคนแต่งตัวเหมือนตัวละครญี่ปุ่นสมัยก่อนที่เป็นนักรบโบราณ เป็นครั้งแรกที่ครูเห็นตัวละครโบราณของญี่ปุ่นคือของไทยเราเห็นมาเยอะแล้ว โดยละเอียดก็โครงแรกเริ่มมาจากอย่างนั้น ครูทำเพลงประกอบให้คล้าย ๆ เป็นเดโมความยาวประมาณ 15 นาที เขาส่งภาพมา ครูก็ทำตามอารมณ์ที่เขาต้องการ พอส่งผู้กำกับผ่านปุ๊บ ต่อมาเราเข้าไปทำงานเหมือนจริงก็คือเวลาเราทำหนังเสร็จ เราต้องเข้าไปในห้องมิกซ์เช่นห้องเสียงกันตนาหรือห้องเสียงรามอินทรา หนังในยุคนั้นจะเข้าไปมิกซ์ที่ห้องเสียงรามอินทราหรือห้องเสียงกันตนาที่ท่าเกี่ยวกับเฉพาะฟิล์ม ทำเหมือนจริงมิกซ์เป็นระบบ 5.1 แล้วก็ครูเดาว่าเขาเอาตรงนั้นไปฉายให้ญี่ปุ่นเพื่อมาร่วมทำหนังกัน ตอนขึ้นงานเป็นอย่างนี้

Q: วิธีการจัดการกับโจทย์ที่ได้รับเป็นอย่างไร?

A: ที่นี้หลังจากที่ตัวเดโมที่หนึ่งเสร็จ รู้สึกเขาเอาไปคุยกับญี่ปุ่น คุยกับบริษัทหนังว่าจะทำเรื่องนี้ ซึ่งจากวันแรกที่เขาเดโมจนเริ่มถ่ายหนังกันจริง ๆ เกือบ ๆ 3 ปีกว่าหนังเรื่องนี้จะได้เปิดกล้อง นั่นหมายความว่ามันจะมีตัวเพลงตัวแนวคิดอยู่กับครูประมาณ 3 ปี ซึ่งเทรลเลอร์นั้นถือว่าดีมาก แล้ว

มันหาไม่ได้ในยูทูป แล้วยังยุค 10 ปีที่แล้วการบันทึกเสียงหรือภาพมันไม่ได้เหมือนสมัยนี้ แต่ว่ามันดี  
มาก ๆ ประมาณ 3 ปีเขาถึงจะเริ่มนำดกถ่าย ในส่วนของครูก็จะมีตัวนี้อยู่ในมือแล้ว แนวคิดก็คือมี  
ความเป็นไทยผสมญี่ปุ่นนะครับ ตัวละครเอกเป็นคนญี่ปุ่นที่หนีการต่อสู้ของญี่ปุ่นมาอยู่ที่เมืองไทย  
ตามเรื่อง

**Q: ลักษณะของดนตรีประกอบภาพยนตร์ควรเป็นอย่างไร?**

**A:** เรื่องของความรู้สึกในวัย 40 ต้น ๆ เวลาเรามองหนังประเภทนี้เป็นหนังบราฆ่าฟันอย่างเดียว  
ในตอนนั้น แล้วเราไม่เข้าใจว่าต้องมีอะไรที่แรงตลอดหรือฉากที่ตัวละครสองคนเจอกัน ตัวเด่นจาก  
ญี่ปุ่นกับตัวเด่นของไทย หรือฉากที่พี่เอก สรพงศ์ลับดาบ ในตอนแรกในวัยนั้นครูกองว่ามันต้อง  
ใหญ่โต มันต้องอลังการ ซึ่งที่นี้ผู้กำกับเขาก็บอกว่าเขาไม่อยากจะอะไรใหญ่โต เขาอยากได้อะไรที่  
แบบมิตรภาพ ซอฟต์ ๆ จริง ๆ มันเป็นเรื่องที่ซอฟต์ ๆ ก็ได้ เพราะ ๆ ก็ได้ ที่นี้พอเราลองใส่เข้าไป  
แล้วพบว่ามันดีจริง ๆ ก่อนหน้านั้นมันคือฮอลลีวูดอะไรอย่างนี้ บางทีมันไม่จำเป็นต้องใส่อะไรใหญ่  
ๆ เสมอ ต่อให้มันเป็นหนังบรกันก็ตาม คือครูค้นพบบางอย่างจากเรื่องนี้เหมือนกัน ที่นี้พอเราดูหนัง  
มากขึ้น เราฟังอะไรเยอะขึ้น เราก็ไปเจอในหนังต่างประเทศที่ดนตรีมันดีจังเลย

**Q: วิธีคิดดนตรีประกอบภาพยนตร์เป็นอย่างไร?**

ครูทำเรื่องนี้ในช่วงที่อายุเป็นอีกแบบ เพราะฉะนั้นวิธีคิด วิธีมองหนังมีส่วนนะลูก ครูมีความรู้สึก  
หนังเรื่องหนึ่ง ภาพหนึ่งภาพ คนทำสกอร์ 10 คนมานั่งดูเขาก็ทำไม่เหมือนกัน มันอยู่ที่ความรู้สึกและ  
อยู่ที่อายุด้วย สมมติว่าอายุเราเมื่อตอน 30 ดูภาพนี้เราเฉย ๆ แต่พออายุเปลี่ยนไป 40 50 บางทีดู  
ภาพเดียวกัน นิ่งร้องไห้ก็มี ภาพเดิมนี่แหละ แล้วครูคิดว่าถ้าเกิดคนจับประเด็นหรืออารมณ์ตรงนี้ได้  
มันสามารถดึงบางอย่าง สมมติเราเจอภาพนี้แล้วมันจุกอก บางทีเสียงที่ใส่เข้าไป สำหรับครูมันไม่  
ต้องเยอะมาก บางทีมันมีในตัวเอง แต่ว่าเรื่องทั้งหมดทั้งหมดที่จะเป็นอย่างนี้ได้คือรอบของการ  
ทำกับมันด้วยเหมือนกัน คือในตอนที่เราอายุยังน้อย บางทีการมองของเรามันก็ยังไม่ได้อะไร

**Q: เสียงมีความสำคัญต่อภาพอย่างไร?**

**A:** มันสำคัญมาก คือบางทีเราดูหนังขึ้นหนังขึ้น ๆ นิ่งเนี่ย ถ้าไม่มีเสียง เราเห็นนางเอกร้องไห้หรือมันพูด  
อะไรกันไม่รู้ เราจะเฉย ๆ แต่พอเราเปิดเสียงมาขึ้นเดียวกันมันทำให้มีเพลง มีน้ำตาไหล มีคำพูด  
บาง ๆ เบา ๆ เหมือนกับกระซิบบมา มีเพลงปล่อยูกที่ถูกเวลามันจะทำให้คนร้องไห้ได้เลย นั่น  
หมายความว่าสำหรับครูมันมีผลมาก ๆ นะครับ แล้วครูก็เชื่อว่าถ้าเราจับประเด็นได้ถูก แม้แต่คน

ทำหน้าที่ ผู้กำกับก็ตาม หรือคนที่ทำสกอร์ทุกวันนี่ก็ตาม แต่ว่ามันต้องส่งอารมณ์ให้กันด้วยนะ ไม่ใช่พยายามจะไปบีบเขาว่าคุณต้องร้องให้ตรงนี้ คือไม่บังคับกัน

**Q: หน้าที่ของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?**

A: เดิมนี่เราใช้วิธีนี้ คือสมมติถ้าเราได้ภาพมา เราจะดูไปก่อนหนึ่งเรื่อง แล้วเวลาเราไปสอนเด็กที่มือครูเอาหนังสือไปวาง เราจะให้เขาดูภาพก่อนแล้วปิดเสียง ไม่มีเสียง แล้วค่อย ๆ ให้เขาทำความเข้าใจแบบนั้น ดูเรื่องไปก่อนโดยที่เงียบ ๆ ก่อน แล้วก็ดูว่ามันคืออะไรมันสื่ออะไร อะไรคือสิ่งที่มันแต่งที่สุดมาหาเราแล้วก็พยายามจับมันให้ได้ว่าตรงไหนคือจุดที่เด็ดที่สุดในเรื่องนั้นหรือในซีนนั้น หน้าที่ของเราก็คือ หนึ่งเราจะดึงอารมณ์ออกมาก่อน ดึงอารมณ์ของภาพโดยที่ไม่ต้องมีเสียงอะไร เสียงพูดเสียงอะไรไม่ต้องมี แล้วค่อยเติมลงไปทีละชิ้น มาถึงปัจจุบันนี้เราจะคิดแบบนี้

**Q: ลายเซ็นที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวคืออะไร?**

A: มีคนบอกว่ามันเป็นลายมือบางอย่างซึ่งรู้ว่ามันเป็นเรื่องของอารมณ์มากกว่า สมมติเราทำดนตรีประกอบหรือทำเพลงอัลบั้ม ทำซิงเกิลหรือทำอะไรก็ได้แต่ หนึ่งคือเรื่องอายุด้วย ตอนเราอายุ 30 เราทำเพลงรอกมาก ต่อให้เป็นเพลงเศร้า เพราะอะไร เพราะว่าใส่เครื่องดนตรีเต็มไปหมด พออายุ 40 เราเปลี่ยน พออายุ 50 เราเปลี่ยน เรามีความรู้สึกว่าบางที่ยิ่งเพลงเศร้า เครื่องดนตรีมันยิ่งน้อยขึ้น สมมติหนึ่งเศร้าอยู่ในห้องห้องหนึ่ง แล้วมีด ๆ อยู่ หนูคิดดูเฟอร์นิเจอร์เต็มไปหมดมันรก เราก็มีความรู้สึกว่ายิ่งเศร้า อย่าเพิ่งเอาอะไรไปยึดใส่เขาเยอะ แต่ว่าโอเคสำหรับเพลงแพชั่นเขาอาจจะไม่ได้คิดอย่างนี้ แต่ว่านั่นมันคือแพชั่น แต่สำหรับเราถ้าเราจะสื่อเรื่อง สมมติหนึ่งเศร้า ๆ อยู่ มีด ๆ เครื่องดนตรีต้องไม่เยอะ แต่ว่าเน้นอะไร เมโลดี้ คอร์ด หรือการที่จะไปตีกับเสียงพูดเขา หรือสิ่งหนึ่งที่อาจจะไม่ทำคือเราไม่สไปดก่อน ไม่สไปดแล้วจะเกิดอะไร เราไม่เอาดนตรีไปสไปดเด็ดขาด แต่ว่าคนอื่นไม่รู้ อย่างเช่นเดี๋ยวมันจะตาย เราไม่ทำให้มันตายก่อนแล้วค่อยทำ เราจะไม่สไปดคนเดียว

**Q: ระยะเวลาในการคิดงานนานเท่าใด?**

A: ไม่นาน ๆ คือนานมัยสำหรับคุณมันอาจจะไม่นานถ้าคิดออก ส่วนใหญ่มันมีเวลากำหนด เช่นวันนี้ภาพมาแล้ว เขานัดอีกสองอาทิตย์ มันต้องมาแล้ว ต้องรันแล้วว่ามันหนึ่งต้องเสร็จ เพราะฉะนั้นมันก็เป็นการทำเข้าไปก่อนจนกว่าไปเจออะไรที่ดี อันนี้ดีเอามาขยาย อันนี้ไม่ดีในที่สุดก็ปิด ทำมันใหม่ ใส่เข้าไป ใช้วิธีนี้ บางที่เราไปเจออะไรดี ๆ ตอนทำแล้วก็เอาตรงนั้นมาเรียบเรียง

ตกแต่งไปใส่ข้างหน้า ในที่สุดมันก็จะเชื่อมกันไปหมด แต่มันเป็นไปได้อย่างมากที่ทำอันแรกแล้วเจอ ส่วนใหญ่มันต้องทำไปซั๊กพัก อันนี้ดี ทำไปทำมา อันนี้ดี กลับไปที่อันนี้ใหม่อะไรประมาณนี้ หลัง ๆ ลงคอมพิวเตอร์ ต้องลงคอมพิวเตอร์ เพราะว่าหนึ่งคือจำได้ แต่ถ้าไม่อยู่กับคอมพิวเตอร์ยังไงก็โทรศัพท์อัด ครูจะลงแอปเปียวินแล้วก็ใช้เครื่องโทรศัพท์อีกเครื่องอัดเอาไว้ สมมติว่าถ้าเราอยู่บนรถหรืออะไรก็ได้แล้วแต่ แต่ถ้าอยู่ห้องทำงานอยู่บ้านลงคอมพิวเตอร์ก่อนเลย ลงคอมพิวเตอร์ไว้เป็นโครง แล้วพอมานั่งอีกที่ มันอาจจะเปลี่ยนไปก็ได้ มันอาจจะดีกว่าเดิมหรืออาจจะสู้อันเดิมไม่ได้ ใช้วิธีนี้

#### Q: การใช้ธีมดนตรีเป็นอย่างไร?

A: จริง ๆ แล้วมันจะมีอยู่ไม่เกิน 5 ธีมใหญ่ ถ้าเราไปฟังดี ๆ กลับไปกลับมาดูหลาย ๆ รอบ จุดที่เป็น แอ็กชันสู้กันจริง ๆ มันเป็นกลอง เรื่องของกลองสะบัดชัยหรือกลองอะไรที่เราได้ยินกันอยู่ ทุกวันนี้ใช้เยอะ แต่ว่าตอนนั้นเหมือนชาวตีพวกนี้มันเริ่มมาในหนัง ตอนนั้นมีเรื่องที่เราต้องไปดูเป็นเรฟเฟอเรนซ์คือมหาบุรุษขามูไรที่ทอม ครูซเล่น ก็เป็นฮันส์ ซิมเมอร์ทำดนตรีประกอบ แล้วมันเป็นกลอง ญี่ปุ่นไทโกะ ตอนนั้นเราต้องใช้ไทโกะกับสะบัดชัยมารวมกันนะลูก เพราะฉะนั้นพอเป็นชิ้นที่สู้กัน ส่วนใหญ่จะเป็นกลอง ย้อนกลับไปเรื่องแรก ๆ ที่ครูบอกว่าที่เขาสู้กันแล้วครูไปใส่เมโลดี้อะไรเต็มไปหมดแล้วมันไม่ได้ยิน มันกลายเป็นกลอง สังเกตดูว่าหนังแบบนี้เขาจะใส่พวกกลองคือมันอยู่ตรงนั้นได้ดีสุด แล้วหาจังหวะหยุด หาจังหวะเปลี่ยน หาจังหวะดาวน์ อิน เอ้าท์เอาเอง ตรงนั้นจะดี แล้วพอจากวันนั้นเราก็ฟังมาถึงเรื่องอื่น ๆ มันกลายเป็นมันจะใช้สูตรนี้กันหมดเลย ถ้าสู้กันเมื่อไหร่ ถ้าเป็นหนังพีเรียดยุคส่วนใหญ่เป็นกลอง แล้วค่อยเติมพวกออร์เคสตร้าก็ค่อยว่ากันไป แล้วแต่สีสันทของหนัง

#### Q: กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์เป็นอย่างไร?

A: จากนั้นพอเขาถ่ายเสร็จเขาจะตัดเป็นม้วนฟิล์ม ตอนนั้นเรายังถ่ายเป็นฟิล์มอยู่ ในปีนั้นมีประมาณ 5 ม้วน เขาจะส่งกราฟแรกม้วนที่หนึ่งมาให้เราดูก่อน ซึ่งเราจะไม่เห็นทั้งเรื่อง เราจะเห็นแค่ ม้วนที่หนึ่งประมาณซัก 20 นาทีแรกไม่เกินครึ่งชั่วโมงของหนังมาทีละม้วน เพราะฉะนั้นเราเห็นตั้งแต่แรก แล้วที่ส่งมาเป็นภาพเขาวางเพลงไกด์ไกด์ก็คือเพลงชั่วคราวซึ่งสำหรับครูมีความรู้สึกว่าเป็นเพลงชั่วคราวมันเป็นอะไรที่ทำให้ผู้กำกับติด ส่วนใหญ่ผู้กำกับติดเพลงชั่วคราวเพราะบางทีไปเอาสกอร์จากฮอลลีวูด มันอลังการ มีออร์เคสตร้าทั้งวงเล่น แล้วเราจะทำยังไงให้ผู้กำกับลืมซึ่งมันเป็นเรื่องยากมากสำหรับครู ครูเชื่อว่าคนทำเพลงประกอบหลาย ๆ คนจะรู้สึกว่ามันต้องทำจนทำให้เขา



ลืมนั่งทำงานคนเดียวเพื่อให้เขาลืมนั่งจากฮอลลิวูดที่อัดกัน 40-50 คน อันนั้นมันจะยากตอนคิด เพราะฉะนั้นตอนคุณได้มันหนึ่งมาแล้ว คุณก็ใช้เวลานัดผู้กำกับว่าขอเวลาสองอาทิตย์ในการทำมันหนึ่ง คุณก็ดูตั้งแต่แรก แต่ว่าเรามีธีมบางธีมอยู่เมื่อ 3 ปีที่แล้ว ซึ่งธีมแรกมันมีหลายอันที่คุณถือว่าเป็นธีมหลักแล้วกันที่มันเป็นแก่นของเรื่องได้ ทีนี้พอเราได้มันหนึ่งมาคุณก็จะทำตามเหตุการณ์บรรยากาศของเรื่องว่าเออมันควรจะเป็นยังไง ประมาณซัก 20 นาทีของเรื่อง ถ้าทุกคนเข้าไปดูตอนนั้นก็ประมาณ 20 นาที คุณใช้เวลาทำไม่เกินสองอาทิตย์ พอสองอาทิตย์แล้วก็นัดผู้กำกับกับทีมงานเข้าไปดูห้องอัดที่บ้าน ตอนนั้นก็ทำห้องอัดเป็นสตูดิโอส่วนตัวอยู่แถวมินบุรี นัดวันที่หนึ่งเข้าไปดูว่าประมาณนี้ได้มั๊ย ทิศทางของดนตรี แต่ว่าก่อนหน้านั้นมันจะมีเพลงตัวอย่างซึ่งเราก็ต้องปิดเพลงตัวอย่างไปแล้วเอาเพลงที่แต่งใหม่ใส่เข้าไปวางนะครับ แต่ว่าคุณจะใช้วิธีนี้คือจากการที่คุณทำมาตั้งแต่เรื่องแรก คุณทำดนตรีประกอบภาพยนตร์มาประมาณสิบกว่าเรื่องนะครับ มันก็จะมีการเรียนรู้ว่าถ้าเป็นหนังแอ็กชัน ไม่รู้ว่าคนทำดนตรีประกอบคนอื่นทำแบบนี้รีเปล่า แต่คุณทำแบบนี้คือสมมติมีฉากแอ็กชันตีกันสู้กันต่อยกัน คุณวางเสียงดาบเสียงต่อเสียงอะไรเข้าไปก่อน คือนั่งวางทีละเสียงในแต่ละฉาก เพื่ออะไร เพื่อว่าเวลาเราเอาเพลงใส่เข้าไป เราจะรู้ว่าย่านความถี่หรือเพลงหรือเครื่องดนตรีที่คุณทำมันชนกับเขามั๊ย เพราะว่าเรื่องแรก ๆ ที่คุณทำ คุณไม่ได้ทำแบบนี้คือสร้างเมโลดี้ สมมติขึ้นที่เขายกพวกตีกัน เราไปทำเมโลดี้ชะงวยงามมาก แต่พอไปอยู่ในหนังมันเจอเสียงดาบเสียงปืน เมโลดี้ที่ทำไปมันไม่ไหล คุณก็เข้าใจว่าทำไมพวกฮอลลีวูดถึงต้องอัดออกเคสตราแบบมาเต็ม เพราะว่ามันสู้กันได้ สมมติถ้าเราใส่อะไรบาง ๆ ไปยังงั้นมันก็สู้พวกซาวด์เอฟเฟคไม่ได้ หลัง ๆ คุณเลยใช้วิธีว่าถ้ามียิงกันมีตีกันมีฟันกันคุณก็วางเอฟเฟคไปก่อนเพื่อเวลาเราวางดนตรีเราจะได้ว่าเวลารวมกันมันเป็นอย่างไง อันนี้คือวิธีการของคุณนะ เพราะฉะนั้นเวลาผู้กำกับมาดูกราฟที่หนึ่ง ผู้กำกับจะได้ยินเอฟเฟคด้วย หรือแม้แต่เสียงนอกฉากหรือเสียงบรรยาย บางทีเขาวางเป็นบทหรือเป็นเสียงใครก็ไม่รู้เป็นทีมงานซึ่งคุณมีความรู้สึกว่ามันไม่สมจริง เราก็จะใช้วิธีพากย์เข้าไป คุณจะวางเสียงคือใกล้เคียงของจริงมาก คุณมีความรู้สึกเดโมสำหรับคุณเป็นอย่างนี้ พอผู้กำกับฟังเขาจะรู้ว่าตรงนี้มีเสียงนี้ ตรงนี้มีเสียงตีกัน ตรงนี้มีดนตรีมา คุณมีความรู้สึกว่าเป็นการจำลองสถานการณ์ที่ใกล้เคียงที่สุด ค่อนข้างเหมือนจริง ทีนี้พอผู้กำกับมาดูมันหนึ่งที่หนึ่งประมาณ 20 นาทีแรกของหนัง พอเขามาดูปั๊บ เขาก็จะคอมเมนต์ว่าตรงไหนเอา ตรงไหนไม่เอา ตรงไหนเอาออก ตรงไหนเพิ่ม ตรงไหนยาวขึ้น ธีมไหนที่เขาชอบก็ไปขยายต่อ ธีมไหนที่เขาอยากได้เพิ่มก็คือจากวันแรกเนี่ยเขาก็จะคอมเมนต์ เราก็จะมีจดมีมาร์คไว้ว่าเราต้องเติมอะไร เอาอะไรเพิ่ม เอาอะไรออก

แล้วก็ในขณะที่เราต้องแก้ม้วนที่หนึ่ง ม้วนที่สองเขาก็ถือมาด้วย เราก็ต้องทำต่อไป เราจะนัดเขาอีกหนึ่งสัปดาห์ เพราะฉะนั้นครั้งต่อไปที่เขามาเขาจะได้ดูม้วนที่หนึ่งที่แก้ไขแล้วก็ไปม้วนที่สองเลย สำหรับคุณจะเป็นอย่างนั้นนะซึ่งไม่รู้ว่าคนอื่นเป็นยังไง และคุณนี้เป็นยังไง แต่สำหรับคุณเป็นอย่างนี้นะครับ เพราะฉะนั้นเราจะวนม้วนหนึ่งม้วนสองทำอย่างนี้ต่อไปเป็นจิ๊กซอว์ไปเรื่อย ๆ นะครับ แล้วก็จนถึงวันสุดท้าย 5 ม้วนจบเรื่องนะครับ ทีนี้สิ่งที่ครูเจอจากที่ลงมือทำเองคือสมมติเราทำไปตั้งแต่ม้วนหนึ่งไปจนจบม้วนที่ห้าแล้วเราไปเจอตอนจบ บางทีมันเป็นเรื่องของธีม เรื่องของอารมณ์หนัง หรือเรื่องของตัวละคร หรือบางทีเราไปเจออะไรที่มันเป็นเรื่องของความละเอียดในหนัง คือคุณมีความรู้สึกว่าต่อไปให้เป็นหนังแอ็กชันแบบนี้มันก็จะมีวัฒนธรรมหรือความผูกพันของตัวละครอะไรเงื่อบางทีเราไปเจอข้างหลังลูก เราไปเจอม้วนที่ห้าแล้วกลับมาดูม้วนที่หนึ่งใหม่ เราจะมีความรู้สึกว่าม้วนที่หนึ่งก็ยังไม่ดีเพราะว่าเราเหมือนยังจับทางไม่อยู่ ยังจับไม่แม่น แต่ว่ามันไปเริ่มดีตรงสามสี่ห้าคุณก็จะกลับมาแก้หนึ่งใหม่ เติมไปวนไปอย่างนี้ แล้วคุณก็ดูทั้งเรื่องประมาณนี้

**Q: อุปสรรคในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?**

**A:** อุปสรรคของคุณคือใช้เวลานานมากเพราะคุณทำคนเดียว บางซีนนะลูก เช่น ซีนยามาตะเดินเข้ามาแล้วให้บัวขาวตอยแล้วกัน ซึ่งตรงนั้นมันประมาณไม่ถึงนาที แต่มันวนไปวนมา ซึ่งเราใช้เวลาอยู่กับตรงนั้นนาน บางซีนคือ 1 นาที 30 วิ 40 วิ แต่เราอยู่กับตรงนั้นเป็นวัน กลับไปกลับมา กลับไปกลับมา กลับไปกลับมาอย่างนี้ คืออาจเป็นเพราะคุณทำคนเดียว ในเบื้องต้นคุณจะขึ้นสกอร์คนเดียวเป็นไกด์ก่อน แล้วถ้าเกิดคุณต้องการขอ ชลยูญี่ปุ่นมาเล่น เราต้องวางไกด์ให้เขา เราจะคิดคนเดียวแล้วทีนี้ใช้วิธีไหนคือสมมติเราคิดโครงสกอร์ก่อนเป็นเดโมคล้าย ๆ ทำเดโมเพลงนั่นแหละ แล้วซีนนี้เป็นอย่างนี้นะ 40 วินีจะวางเป็นโครงเหมือนกับทำเป็นเดโม แล้วผู้กำกับเขาดูว่าโอเคมั๊ย พอโอเคเราก็ค่อยเอาพวกขอ พวกชลยูจริง เสียงร้องฮูฮามาลง ครูเชื่อว่าหลาย ๆ คนควรทำแบบนี้เพราะว่าสมมติเราทำธีมที่มันเต็มรูปแบบแล้วมันไม่ได้ใช้ นั่นหมายความว่าเราอัดจริงไปหมดแล้วเพราะฉะนั้นสำหรับคุณทำเป็นไกด์สำหรับตัวเองไว้ก่อน แต่ว่าไกด์ของคุณ เขาต้องฟังแล้วเห็นภาพเกือบ 90 เปอร์เซ็นต์เหมือนกันในซีนนั้น ๆ เพราะฉะนั้นอุปสรรคของคุณคือใช้เวลาในแต่ละซีนนานด้วยความที่ตอนนั้นเทคโนโลยีมันไม่เหมือนปัจจุบัน คือชาวคังบ้างตัวถ้าใช้โปรแกรมทำเพลงสมัยนี้ซอฟต์แวร์ตัวนี้ ครูไหลตมาแล้วกดตัวเดียวให้มันเป็นวงออเคสตราวิ่งไปเลย แต่สมัยนั้นมันไม่มีซัก 10 กว่าปีที่แล้ว แต่มันโอเคตามยุคสมัย เพราะฉะนั้นอุปสรรคของคุณในตอนนั้นคือเรื่องเวลา แล้วก็เรื่องของเทคโนโลยีในตอนนั้นมันไม่เหมือนตอนนี้ครับ แต่โอเคเราก็ผ่านมันมาได้ ครู

สังเกตผู้กำกับประเทศไทยไม่ชอบให้หนังตัวเองเจียบ ครูสังเกตหลายคนเพราะบางที่เราเข้าไปดูหนังทำไม่มีเพลงเสร็จแล้วมีเพลงอีก มีเพลงอีก มันกลายเป็นแบบเราได้ข้อสรุปบางที่เราอยากจะเจียบด้วย บางชิ้นเราว่าเราปล่อยเจียบดีกว่า แต่ผู้กำกับต้องเอา ตรงนี้ขอหน่อย บางที่เพลงติดเพลงติดเพลงติดเพลงสำหรับครูบางที่มันเยอะไป สำหรับครูคือบางจุดปล่อยให้เจียบก่อน พอเจียบปุ๊บมีอะไรสำคัญขึ้นมาบางที่มันลึกกว่า แต่ว่าสิ่งที่เจอในผู้กำกับเรื่องนี้บางที่เขาจะไม่ค่อยปล่อยให้หนังตัวเองเจียบ เพราะฉะนั้นเราดูหนังเราจะเจอว่าทำไมเพลงเต็มไปหมดเลย สำหรับครูเจออย่างนี้ ซึ่งไม่รู้คนทำสกอร์คนอื่นเป็นปัญหาหรือเปล่านะ ครูมีความรู้สึกว่ามันเยอะเกินไป เพลงนี้ใช้ไปแล้ว ธีมนี้ใช้ไปแล้ว มาอีกแล้ว ครูมีความรู้สึกว่ามันเยอะเกินไป

#### Q: บันไดเสียงมีผลต่อการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์หรือไม่?

A: สมมติถ้าเราดูหนังเยอะมาก ๆ แล้วเราจับพวกเปียโน คีย์บอร์ด ก็ตำไป ส่วนใหญ่นะ ครูให้ร้อยเรื่องที่หนูดูเทรลเลอร์ฝรั่ง ส่วนใหญ่เป็นฝรั่ง เพราะหนังแนวนี้ของไทยปัจจุบันไม่ค่อยมี ไม่ค่อยทำ ส่วนใหญ่หนังไทยมันจะเป็นอีกแบบ เป็นตลก เป็นผี เป็นไต่บ้าน หนังสือสันแบบนี้ไม่มี แต่มันไปมีในเกาหลี ในสตรีมมิ่ง ในหนังฝรั่ง ครูให้ 90 เปอร์เซนต์เป็นไมเนอร์หมดเลย ส่วนใหญ่เป็นไมเนอร์ มีน้อยมากที่เมเจอร์จะโผล่มาเมื่อสมหวัง เมื่อสว่าง เมื่อมันสดใสขึ้น แต่ส่วนใหญ่เป็นไมเนอร์หมด แล้วก็ชาวดัตช์ของหนังสไตล์นี้มันคล้าย ๆ กัน เราเอาเรื่องนึงไปใส่อีกเรื่องนึง ปรากฏว่ามันใส่กันได้ แต่ว่ามันมีบางคนที่เขาพยายามฉีก ฉีกจากว่าบางที่ด้วยความที่มันคล้ายกัน ไมเนอร์เหมือนกัน เมเจอร์ไม่ได้ เวลาบรรดาฆ่าฟันหรือเวลาหม่นหมองเมเจอร์ยังงี้ก็ไม่เข้า สเกลที่บอกก็คือส่วนใหญ่ถ้าเป็นเรื่องราวแบบนี้ต้องไมเนอร์ แล้วไมเนอร์อะไรก็คล้าย ๆ กัน ไมเนอร์แล้วมีอะไรเข้ามา หรือบางคนกดชาวดัตช์ตัวเดียว แล้วกลายเป็นเราได้ยินจากหนังปัจจุบันนี้ คือเขาคงพยายามหาอะไรที่ฉีกจากเมื่อ 5 ปี 10 ปีที่แล้ว พอมาถึงทุกวันนี้ สมมติหนูดูหนังที่มาจากต่างประเทศ บางที่สกอร์มันพยายามที่จะหาอะไรใหม่ ๆ เหมือนกัน เพราะฉะนั้นสเกลถ้าเป็นหนังลักษณะนี้ส่วนใหญ่เป็นไมเนอร์นะครั้บ ยิ่งเรื่องนี้เป็นไมเนอร์ แล้วที่นี้วิธีของครูในเรื่องส่วนใหญ่จะเป็นคีย์เดียวกัน สมมติ E Minor จะเป็นเมเจอร์ก็เป็น G E Minor A Minor B Minor อยู่แถว ๆ นี้ กลับไปกลับมา ทำอย่างนี้ทำไม เพราะว่าเราไม่สามารถทำเพลงยาว ๆ ไปได้ทั้งเรื่อง 20 นาที 30 นาทีเป็นไปไม่ได้ ต้องไปที่ละธีม ทีละธีม ทีละธีม แล้วเอาธีมพวกนั้นมาต่อกัน E Minor ก็ต่อไป G ก็ได้ ไป A Minor ไป B Minor ได้หมด เพราะฉะนั้นควรเป็นสเกลที่มันเชื่อมกันด้วยเพราะมันจะเป็นเรื่องเดียวกันได้ คือเราไม่ได้ทำวันเดียวจบเพราะมันเยอะมันยาว คิวประมาณซัก 50-60 คิวต้องทำให้มันเชื่อมกัน

**Q: ปัญหาที่พบในกระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?**

A: พุดรวม ๆ ได้มัย ซึ่งมันก็เจอในเรื่องนี้แหละ แล้วก็เจอในเรื่องอื่นด้วย ความยากที่หนึ่งคือในประเทศไทยบางที่ผู้กำกับเขาทำตามคนจ่ายดั่งค์ ค่ายหนัง คนที่เขาเอาทุนมา เพราะฉะนั้นมันมีเรื่องเวลาเช่นมีเวลาจำกัด ครูเคยทำหนังเรื่องหนึ่งซึ่งมีผู้กำกับโทรมาบอกให้ทำหนึ่งอาทิตย์ หนูคิดดูสิคนทำสกอร์หนึ่งอาทิตย์เท่านั้น มันแทบจะเป็นไปไม่ได้ เพราะว่าต้องรีบไปฉายที่ประเทศอะไรไม่รู้ จำไม่ได้ ครูทำหนึ่งอาทิตย์ แล้วครูก็อดหลับอดนอน นี่คือปัญหาของหนังในประเทศไทย คือสิ่งที่ครูไม่ชอบในการทำงานแบบนี้คือเวลา หนึ่งเดือนสำหรับหนังเรื่องหนึ่งครูว่าหนึ่งเดือนกำลังดี ทำไปแล้วมาดู ทำไปแล้วมาดู แต่ว่าเรื่องนั้นคือต้องทำจบภายในหนึ่งอาทิตย์ แล้วปัญหามีอะไรอีก เช่นบางที่ตัดม้วนที่หนึ่งมาแล้วเป็นแบบนี้ เราก็วางดนตรีตาม สกอร์ตาม จังหวะนู่นนี่นั่นเป๊ะมาก แล้วเขาไปชอยออก เขาจะไม่เพิ่มหรือถ้าเพิ่มก็น้อยมาก เพราะว่าเหมือนเขาไปตัดให้เจ้าของหนังดูคนจ่ายดั่งค์ดู ตรงนี้เอาออกเถอะ มันก็เลยกลายเป็นว่าเราต้องมาทำสกอร์เปลี่ยนตาม อีกข้อหนึ่งที่มีความรู้สึกว่าเป็นปัญหา ไม่ชอบ แต่ว่าไม่ได้เป็นแบบนี้ทุกคน มีผู้กำกับบางคนที่ยังทำงานด้วยกันตอนนี้ก็เห็นว่าในวงการภาพยนตร์มันไม่ค่อยโอเคหรอก ถ้าเต็ม 10 ครูให้ประมาณ 6 จากเมื่อก่อนบางคนเขาผันตัวมาทำลงช่องต่าง ๆ พวกซีรีส์ พวกอะไรอย่างนี้ ปัญหาอย่างหนึ่งที่ครูมีความรู้สึกว่ามันสร้างปัญหาให้คนทำสกอร์คือวันแรกที่ผู้กำกับเรียกเราให้ไปคุยหรือบริฟในที่ประชุม เขาบอกว่าเขาจะพาหนังเรื่องนี้ไปทางนี้ มีไม่กี่คนหรอกที่จบมาแล้วเขาไปทางนี้ พอจบแล้วเขาไปทางนั้นบ้าง ไปทางนั้นบ้าง หนีออกมัย พอทำไปแล้วเขาเลี้ยวไปเลี้ยวมา อันนี้ 10 คนเป็นอย่างนี้ซัก 8-9 คน แต่มีบางคนที่เขาจะไปทางนี้แล้วเขาไปทางนี้จริง ๆ แล้วครูมีความรู้สึกว่าถ้าเราเจอผู้กำกับแบบนั้น ในที่สุดหนังเขาจะซัด

**Q: ความแตกต่างของภาระงานที่ได้ทำในวงการดนตรีคืออะไร?**

A: ครูโชคดีที่ทำหลายอย่าง แต่ทุกอย่างเกี่ยวกับดนตรี คืออย่างเมื่อกี้เป็นมิวสิกไดเรคเตอร์ มิวสิกไดเรคเตอร์คืออะไร คือเราต้องฟังเพลงเยอะมาก ตั้งแต่ลูกทุ่ง หมอลำ แจ๊ส แดนซ์ เพลงเก่า เพลงใหม่ ย้อนมาตั้งแต่ยุคคุณสุรพลมาถึงทุกวันนี้ มาถึงทรีแมนดาวน มาถึงทิลลีเบิร์ดส์ เพราะว่าเราก็ต้องบอกเขาได้ว่าร้องแบบนี้ จังหวะแบบนี้ เข้าตรงนี้ เพลงบางที่ยาว 4-5 นาทีก็ต้องตัดเหลือ 3 นาทีนะครับ อันนี้คือส่วนของรายการทีวีซึ่งครูทำตรงนี้มาจะ 30 ปีแล้วซึ่งมันก็เกี่ยวกับเพลงอยู่ดี หรือแม้แต่การทำอัลบั้มเพลงในค่ายเพลงแกรมมี่ อาร์เอส มันก็เป็นเพลงอยู่ดี มันก็คือการประพันธ์

การเป็นโปรดิวเซอร์ มีคนมาเขียนเนื้อ มีคนมาอัดกีตาร์ให้ มีคนมาอัดคอร์ด มีคนมา믹ซ์เพลงให้ อันนั้นคือในส่วนของอัลบั้มเพลงนะลูก หรือแม้แต่การประพันธ์สกอร์ภาพยนตร์ สกอร์ซีรีส์ เพลงนำละคร เพลงโฆษณา ซึ่งมันยังงี้ก็อยู่กับดนตรีอยู่ดี ทีนี้แล้วถ้าถามว่าครูชอบอะไร อย่างนี้ครูก็ชอบมันสนุก แต่ที่ชอบที่สุดในสิ่งที่ตัวเองชอบเป็นคือที่เป็นสกอร์แบบนี้แหละ อันนี้คือชอบมาก รู้สึกว่าจากวันแรกมันไม่มี วันที่เราคุยกับผู้กำกับมันไม่มี แล้วทีนี้พอผ่านไปซักเดือนสองเดือนมันมีขึ้นมา แล้วมันทำทนายที่ว่าเราจะพาเรื่องนี้ไปทางไหนดี บางเรื่องที่เราเองทำไม่ชอบก็มี โดยเฉพาะหนังไทยที่คนจะบ่นว่าบทมันไม่โอเค หนังบางเรื่องทำไมครูทำได้เร็ว เพราะว่าบทมันดีมาก ไม่มีเพลงนะลูก มันยังสนุกเลย ทีนี้พอเอาเพลงอะไรใส่เข้าไปยังงั้นมันก็สนุก ซึ่งในประเทศไทยเนี่ยมันน้อยเรื่องมากที่จะเป็นแบบนี้ คือถ้าเราตัดดนตรีออกไปปิดเสียงแล้วฟังเขาพูดมันก็สนุกแล้ว ครูอยากให้คนไทยทำหนังอย่างนั้นก่อน มันเหมือนเราดูซีรีส์ฝรั่งเพลงไม่ค่อยมีเลยแต่ทำไมมันถึงสนุกมาก ซีรีส์เกาหลีเพลงน้อยมากแต่ทำไมมันเจ๋งจังเลย ก็อยากให้เขาทำอย่างนั้นให้ได้ก่อน แล้วทีนี้พอใส่อะไรเข้าไปมันสนุกเพิ่มขึ้นไปอีก ทีนี้เราเจอว่าหนังมาประมาณหนึ่ง แล้วเขาก็บอกจ๊อบช่วยเอาสกอร์ช่วยหน่อย บางทีมันช่วยกันไม่ได้ลูก บางทีหนังไม่สนุกก็ไม่สนุก ต่อให้เราไปเอาอะไรมาเล่น มันไม่สนุกจริง ๆ อันนี้อาจจะเป็นปัญหาของภาพยนตร์ไทย ครูใช้วิธีนี้คือครูใช้หลักการของการทำเพลงอัลบั้มที่ทำให้ศิลปิน เมื่อก่อนเราจะทำเป็น 10 เพลง พอเราเอา 10 เพลง เราจะทำเลยไป 15 เพลงแล้วมาเลือก บางที 20 เพลงแล้วมาเลือก เพราะฉะนั้นครูใช้วิธีการนั้น สมมติสกอร์เรื่องนี้มีร้องหรือไม่มีร้อง จะร้องเป็นคำหรือจะร้องเป็นสุภาพ หรือจะเป็นโซโล่ไวโอลิน โซโล่กีตาร์ โซโล่อะไรก็ได้แล้วแต่ ครูใช้วิธีการเดียวกันแต่ทำให้มันเข้ากับภาพกับเรื่อง วิธีการทำยังไง คือสำหรับครูทำอย่างนี้ ครูเป็นมือคีย์บอร์ด เปียโน แล้วครูต้องไปคุมมือกีตาร์ บางทีเราไม่รู้ว่ธรรมชาติกีตาร์มันเป็นยังไง บางทีเราวางอะไรด้วยคีย์บอร์ดให้กีตาร์เล่นมันไม่เข้ากัน ครูก็จะใช้วิธีจ้างครูสอนกีตาร์มาสอนครูที่บ้าน ครูเรียนกีตาร์เพื่อที่จะได้บอกมือกีตาร์ ครูเรียนไวโอลินเพื่อที่จะได้บอกมือไวโอลิน เครื่องดนตรีสำคัญหลาย ๆ อย่างครูไปเรียนรู้มันก่อน แต่ว่าคือเรียนให้รู้ธรรมชาติ คือไม่เก่งหรอก เล่นกีตาร์พอได้ เล่นไวโอลินพอได้ แต่ว่าเราจะได้ว่าอารมณ์มันคืออะไร มันไม่เหมือนเปียโนที่มันเป็นเสียงไวโอลิน ไม่เหมือน เปียโนที่มันเป็นเสียงกีตาร์ ยังงั้นก็ไม่เหมือน แต่ว่าทุกเครื่องดนตรีมันจะมีธรรมชาติของมัน เพราะฉะนั้นครูใช้วิธีนี้ ต่อให้เป็นทำเพลงอัลบั้มหรือทำสกอร์ประกอบภาพยนตร์ครูจะไปเรียนเล่นกีตาร์พอได้จะได้บอกมือกีตาร์ ลูก ไวโอลินเราจะได้ว่าวางถูก ธรรมชาติเขาเป็นแบบนี้ นี่คือวิธีของครู

**Q: เหตุผลของการคว่ำรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์คืออะไร?**

A: คือคุณทำภาพยนตร์ประมาณ 10 กว่าเรื่องใช้เวลา 10 กว่าปีนะครับ แต่ว่าทำควบคู่กับรายการทีวี ทำควบคู่ไปกับการแต่งเพลง เป็นโปรดิวเซอร์อยู่ในค่ายเพลง คือทำไปด้วยกัน คราวนี้ดนตรีประกอบภาพยนตร์ทำไมถึงได้รางวัลชอยย้อนกลับไปเรื่องแรกคือเรื่องอั้งยี่ ลูกผู้ชายพันธุ์มังกร พี่หนู่ย อำพลเล่นหนังของไฟว์สตาร์ มันเป็นเรื่องแรก แล้วคุณทำงานแบบไหน คุณไม่เคยเรียนสกอร์ในภาพยนตร์ไม่เคยเรียนจริง ๆ แล้วตอนนั้นคุณทำเรื่องแรก พี่บ๊อบมาจากเบิร์กลีย์ไปทำงานนากเป็นสกอร์ที่แบบมันโคตรดีเลยลูก แล้วเราก็ไปฟัง แล้วตอนนั้นทำพร้อม ๆ กัน แล้วคุณมววัดมาก แล้วคุณก็ไปดู โห เพลงขนาดนี้เลย กลับบ้านมาเพลงยังติดหู ึ่งในหัว เขาทำยังไง เจ๋งมาก นั่นคือครั้งแรกที่เราารู้สึกว่าเพลงมันติดหัว แต่ว่าเรื่องแรกของครูนั่นสะเปะสะปะเพราะเราไม่เคยเรียนมาอะไรคือริธึมดนตรี ตัวละครนี้ไม่มีเพลง ตัวละครมาเจอกันมีเพลงอีก เพลงอะไรไม่รู้เต็มไปหมดเลย เรื่องแรกครูสะเปะสะปะ แต่เข้าชิงรางวัลสูงนางนาก ครั้งแรกที่ครูทำครูเจอนางนากครูเจอพี่บ๊อบเลย แล้วไปนั่งงานประกาศรางวัลด้วยกัน คือเขาได้อยู่แล้วแหละ ที่นี้กรรมการเขาก็เดินมากกระซิบบอกว่าเพลงดีนะ แต่มันเยอะไป แล้วครูไม่เข้าใจ โเค่ ทำไมเราจำนางนาก เพราะว่าเขาไม่เยอะ เขามีไม้กั๊กแล้วเขาไปแตกเอา แต่เราตัวละครนี้ไม่มีเพลงตัวละครนี้ไม่มีเพลง นั่นคือครั้งแรกที่ครูแบบโอเคเราต้องศึกษาแล้วเพราะเราจะทำงานนี้ถ้าเราชอบงานนี้จริง ๆ เราก็ศึกษาว่าสกอร์ของพี่บ๊อบหรือสกอร์ของฝรั่งเป็นไง เขามีริธึมดนตรีหลักแล้วไปแตกเอา จริง ๆ นับไปไม่ถึง 10 ริธึมด้วยซ้ำ แล้วก็ไปแตกเป็นคิวเอา แต่ครูเนี่ยเต็มไปหมด ครูก็เลยศึกษามาจนถึงวันนี้ แล้วถามว่าหลังจากนั้นเราทำไมได้รางวัล เรื่องที่ครูได้รางวัลเรื่องนี้พี่บ๊อบก็อยู่ เข้าชิงด้วยกัน แต่พี่บ๊อบได้รางวัลไปเยอะมาก เพราะฉะนั้นครูรู้สึกว่ามันก็ได้อะไรจริง ๆ หลังจากวันนั้นเราศึกษา ดู ๆ หลังจากเรื่องแรกก็ทำมาจนมันจับทางได้ มันมีวิธีก่อนที่เราจะทำก็คือเราก็ฟัง แล้วก็วิธีของครูคือที่ครูเล่าให้ฟังว่าถ้ามันมีเสียงบรรยายก็จะเอาเสียงตัวเองอัดเข้าไป มีเสียงต่อยตีสู้กันก็วางไปที่ละเสียง นั่นหมายความว่าพอเพลงมันไปอยู่ มันพอดีลูก มันทำงานพอดี เพราะว่าเราจำลองเสียงอื่น ๆ มาหมดแล้ว เพลงมันก็เลยทำงานพอดีที่ของมัน มันเป็นเรื่องของย่านความถี่หรือเรื่องการได้ยินของคนด้วย หรือแม้แต่ที่ผู้กำกับบอกว่าฉากที่เขาไปเจอดาบญี่ปุ่น แล้วตอนแรกเราก็ใส่อะไรแรง ๆ ไป มันเจ๋งมาก แต่ไม่ใช่เขาบอกเบา ๆ ถามว่าทำไมถึงได้รางวัล มันเหมือนเราจับทางอารมณ์ได้ เราจับหลาย ๆ อย่างได้ มันพอดี ประจวบ มันเหมาะ แล้วบทเขาก็โอเค การแอ็กชันโอเคด้วย ครูว่ามันประกอบกันไปหมด มันกลายเป็นว่าพอเรื่องนั้นออกไปฉายในโรงโดยที่ยังไม่รู้ด้วยว่าตัวเองได้หรือไม่ได้อะไร มันยังไม่มี

การประกาศรางวัล มีผู้กำกับคือคุณเอกชัย เอื้อครองธรรมได้เข้าไปดูหนังเพื่อที่จะหาคนมาทำ สกอร์ละครเวทีพอดี ละครเวทีเขาเป็นละครเวทีเกี่ยวกับมวย เกี่ยวกับแอ็กชันแต่เป็นแอ็กชันที่ ทันสมัย เขาก็เข้าไปดูเรื่องนี้แล้วเขาโทรไปหากันตนานว่าใครทำสกอร์เรื่องนี้ ช่วยตามมาหน่อย แล้ว สุดท้ายครูก็ได้เข้าไปคุยกับผู้กำกับคนนี้ได้ทำงานกันมา จากวันนั้นจนถึงวันนี้ก็ยังทำกันอยู่ นั่นหมายความว่ารางวัลมีผลกับชีวิตเหมือนกัน หนึ่งคือมันต้องงานให้ครูเต็มไปหมดเลย เยอะแยะ มากมายเต็มไปหมด แม้แต่งานสอนที่มหา'ลัยไปเป็นอาจารย์พิเศษหรืออะไรก็แล้วแต่ หรือแม้แต่ การต่อรอง เช่นสมมติว่าผมขออันนี้ผมขออันนั้น เขาจะเชื่อเรามากขึ้น อันนั้นมันคือสิ่งที่ช่วยเราได้ เหมือนกัน พองานแบบนี้เราขออันนี้เราพูดอันนี้ เขาฟัง เขาเชื่อ

**Q: รู้สึกอย่างไรที่คนภายนอกรู้จักผลงานมากกว่าเจ้าของงาน?**

A: รู้สึกดี เพราะว่าครูเป็นคนเก็บตัวมากคือไม่ชอบออกสื่อ แล้วเชื่อว่าหลายคนเป็นแบบนี้ คนที่เป็น แบบครูจะชอบเก็บตัว แล้วเอางานออกไปพูด จริง ๆ ถ้าพูดถึงงานครูหรืองานหลาย ๆ คน ถ้าบอก ไป มันเป็นงานที่คนรู้จักเยอะมาก ๆ แต่ว่าไม่รู้สิ ครูมีความรู้สึกที่เราไม่ชอบ เหมือนพอมึงงาน สัมภาษณ์ ยิ่งถ้าหนูเอากล้องมาถ่ายออกทีวีนะ ครูมีความรู้สึกว่ามันยากมากที่เราจะพูดให้เขา เข้าใจภายในไม่กี่นาที ครูมีความรู้สึกที่เราชอบแบบนี้ เราชอบแบบนี้จริง ๆ ไม่ได้เสแสร้งหรืออะไร เรามีความรู้สึกว่าให้งานมันพูด แล้วเด็กปัจจุบันมันมีหลายคนมากที่พูดไม่รู้เรื่อง แต่งานเขาดีมาก สรุปว่าชอบนะที่โยนงานลงไป สมมติทำเพลงเสร็จโดยที่เราไม่ต้องบอกว่าใครทำ พอโยนลงไปปั๊บ 10 คน ถ้าชอบเพลงเราซัก 7 คน ครูโอเค ครูแฮปปี้ ครูขอเท่านั้นพอ

**Q: ความแตกต่างระหว่างเพลงทั่วไปและดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?**

A: ยิ่งสั้นยิ่งยาก คือครูพอมาถึงทุกวันนี้ สิ่งที่ทำเยอะมาก ใช้งานมากขึ้นคือเพลงโฆษณา เพลงไต เตลรายการที่ล่าสุดทำแค่ 20 วิ หนูคิดดูสิ หนูจะเล่าเรื่องยังไงให้จบภาพใน 20 วิ ยากมาก ยิ่งสั้นยิ่ง ยาก แล้วไม่ใช่ว่ายิ่งสั้นเครื่องดนตรีน้อย ไม่ใช่ ไตเตลรายการ 20 วิ มันไม่มีเวลาที่จะเกริ่นอินโทร มันต้องชัดเลย ภายใน 20 วินาทีต้องบอกเลยว่ามันคือตัวนี้ ซึ่งอันนี้ยากกว่าชิ้นหนึ่งที่ 40 วิแล้วกรอ ไปกรอมาได้ ภาพมันช่วยเราได้ถูกมัย แต่ไตเตลรายการมันไม่ค่อยมีอะไรมาช่วยเรานะ

**Q: ดนตรีประกอบช่วยสนับสนุนภาพยนตร์อย่างไร?**

A: ช่วยมาก คือช่วงที่เราทำเยอะ ๆ หรือมาถึงทุกวันนี้ ผู้กำกับเขาบอกว่าเพลงช่วยชีวิตเขา แต่ว่า เราก็อยากบอกว่าถ้าเราได้ของดีมา มันแทบไม่ต้องช่วยชีวิตกันเลย เช่นหนังที่มันดีอยู่แล้ว ใส่อะไร

ไปมันก็ดี ดีมากดีน้อยแล้วแต่คนทำ คือถ้ามันไปอยู่ในมือคนอื่นมันก็อาจจะเป็นอีกแบบหนึ่ง แต่ยังไงมันก็ดี นึกออกมั๊ยลูก เพลงอาจจะเปลี่ยนไป คือด้วยความที่โปรดักชันส์ไทยบทมันก็ไม่สุด ไม่เด่น บางเรื่องอย่างหนึ่งสร้างปัญหาของครูมากคือหนังตลกที่รู้สึกไม่ตลก ที่นี้มันไม่รู้จะใส่ยังไง เพราะว่าหนังบทมันไม่ตลก แล้วเราจะไปใส่ไปปรับรูปแบบคาเฟ้ก็ไม่ได้ แล้วพยายามจะมาเป็นตลกแบบฮอลลีวูดที่ดีสมัยเวลาตลกด้วยบทผู้กำกับไทยก็ไม่เกิดโดยเฉพาะผู้กำกับที่เป็นตลกมากำกับ มันจะกลายเป็นคาเฟ้ที่เราเห็นทุกวันนี้ อันนี้ไม่ได้ว่าใครแต่ว่ามันทำให้สไตล်หนังมันเสียเหมือนกัน มันเปลี่ยนไปเหมือนกัน ก็สิ่งที่คุณไม่ชอบคือหนังตลกที่มันไม่ตลก แล้วเขาก็เลยบอกว่าจ้ะเอาเพลงช่วยหน่อย พอเพลงช่วยหน่อย ถ้าเรื่องไม่ตลกมันช่วยอะไรไม่ได้มากหรอก เพราะฉะนั้นคำที่ได้ยินก็คือ โห สกอร์ของจ๊อบมันช่วยหนัง ชูบชีวิตหนัง ซึ่งถามว่าเราชอบมั๊ย เราไม่ชอบเลย เพราะว่ามันทำให้เพลงทำงานหนักมาก คนทำเพลงทำงานหนักมาก เรามีความรู้สึกว่าเรื่องมันอยู่แค่นี้ แล้วเขาบอกให้เอาเพลงมาช่วย มันช่วยไม่ได้จริง ๆ ในเมื่อหนังมันไม่ทำงานมันก็ไม่ทำงาน เพราะฉะนั้นถ้าหนังมาดีดนตรีช่วยส่งไปกันใหญ่เลย แต่ถ้าหนังมาประมาณนึงดนตรีก็อาจจะได้ประมาณนึง



เจษฎา สุขทรามร

ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง คนโขน (Kon Khon)

**Q: แนวคิดในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?**

A: คือมีความเป็นไทยมัย คือด้วยตัวหนังมันบังคับอยู่แล้วไง บังคับอยู่แล้วว่ามันต้องไทย เพราะฉะนั้นมันก็ไทยโดยที่สมมติพี่ไม่ทำอะไรเลยนะ มันก็มีฉากที่มีดนตรีไทยของเขาครับ ก็เป็นหน้าพาทย์ตามโขนที่เขาถ่ายมาจากกองถ่ายเลย หรือบางอันไม่ได้ถ่ายจากกองถ่ายแต่ว่าต้องการ อันนี้ พี่ตัวพี่ป้อมเขาก็ทำหรือกันกับพี่ แล้วพี่ป้อมเขาก็มาเล่นให้เพื่อที่จะให้ใช้ตรงนั้นอะไรอย่างนี้ก็มี หรือบางอันก็สร้างขึ้นใหม่

**Q: บทภาพยนตร์มีผลต่อการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์หรือไม่?**

A: เขามาส่งมาให้อ่านหน้าเบ้อเร่อเลย ทำตามมัยหรือ บางคนเขาอาจจะทำแบบนั้น แต่พี่จะบอกว่าเขาส่งมาให้พี่ก็อ่าน อ่านหมดด้วย แต่พี่ไม่เคยแบบว่าเอาหน้าองก์หนึ่ง หรือว่าบทที่เจ็ด หรือว่า เลิฟซีนมาดู ไม่เคยเลย ไม่เคยเลย พี่ทำเพลงประกอบหนัง พี่ไม่ได้ทำเพลงประกอบเอกสาร นี่ คำพูดพี่โอ้

**Q: กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์เป็นอย่างไร?**

A: เครื่องดนตรีไทยทั้งหมดอัดที่บ้านพี่และวงเล็บว่าบ้านพี่ไม่ได้เป็นห้องอัดด้วย แต่ว่าพี่ใช้ความรู้เรื่องเสียงก็คือเราก็ไม่ใช่ไมค์ความไวสูง ก็ใช้ไมค์ความไวต่ำที่เรียกว่าไดนามิกไมค์ ถ้าเรียนวิศวกรรมดนตรีมันก็จะมีความรู้ขั้นนี้ ซึ่งไมค์พวกนี้มันก็ไม่แพงนะครับเพราะความไวมันต่ำมันก็ถูกราคาไมโครโฟนมันก็ประมาณแบบไม่กี่พันบาท เพียงแต่ว่าพี่มีไอ้แบบนี้อยู่หลายตัว ถ้าเป็นชอของ คุณอัมที่ใช้ฉากนี้ใช้ไมค์ตัวนี้ ระยะเวลาของพี่ป้อมที่เป็นไม้แข็งและใช้ในฉากนี้ใช้ไมค์นี้อะไรแบบนี้ แล้วก็ไดนามิกไมค์มันเป็นไมค์ที่ น้องได้ยินเสียงเพลงห้องข้าง ๆ มัย ได้ยินเสียงนกร้องข้างนอกมัย ถ้าเอาไมค์มาจ่อปากน้องเสียงพวกนี้ไม่เข้า มันไม่ใช่ว่าแพงแล้วมันจะดีทุกครั้ง ถ้าเราอยู่ในสถานที่ที่เสียงรบกวนมันเยอะ ไมค์ที่ราคาถูกแล้วมันรับได้ไม่กว้างมากไม่ไกลมากมันกลายเป็นข้อดี คือพี่ต้องพยายามประหยัดทุกอย่างเพื่อเหลือตังค์ไปทำอเคสตราซึ่งในที่สุดมันไม่เกิดนะ ที่นี้ดนตรีไทย ทั้งหมดอัดที่บ้านพี่และเป็นห้องที่ไม่ได้มีการบุผนังอะไรทั้งสิ้น แบบนี้เลย ซึ่งมันก็ทำให้พี่มีเวลาว่างมีเวลาที่จะทำให้พี่ป้อมหรือว่าคุณกบ สองคนนี้จะมาทดลองกับพี่เขาก็สนุกด้วย เพราะตอนนั้น พี่ทำพี่ไม่ได้คิดว่าพี่ทำแล้วจะรวย พี่คิดอย่างเดียวว่ามีโอกาสมาพี่อยากทำจั่งเลย อยากทำอย่างนี้

มานานแล้ว แล้วทำให้ดี ๆ อดหลับอดนอน ช่างมันเถอะ บางอันเรารู้สึกว่าน่าจะมีโดยที่ผู้กำกับเขา อาจจะไม่ได้ขอหรือบอกด้วยซ้ำว่าไม่ต้องมี แต่เรารู้ว่ามันน่ามี อย่างเช่น มันจะมีฉากที่พระเอกพบ นางเอกครั้งแรก นางเอกนั่งเรือแล้วพระเอกก็ห้อยโหน คราวนี้ที่รู้สึกว่ามันน่ามี แล้วพีก็รู้ว่ามัน น่าจะเป็นกลอง ถึงแม้ว่าฉากนี้พีตัวไม่ได้ขอให้มี แต่พีรู้สึกว่ามันน่ามี แต่เขาก็ไม่ได้ห้ามนะ เขาบอกโอ้ พีต้องการที่ฉากนี้ ช่วงเวลานี้ อันอื่นก็แล้วแต่โอ้ โอ้อยากมีก็มี โอ้คิดว่าไม่อยากมีก็ไม่ต้องมี อะไร แบบนี้ หรือบางอันโอ้อยากมีแต่พีไม่อยากมี ถ้าโอ้ทำมาแล้วพีอาจจะไม่เอา อันนี้พีก็ประมาณแบบ มันจะต้องมีอะไรซักอย่างแหละที่ทำให้มันสอดคล้องกับการห้อยโหนด้วย แล้วก็แสดงถึงความรู้สึก ของตัวละครสองตัวคือพระเอกที่ห้อยโหนกับนางเอกที่นั่งเรือแล้วไม่เคยเห็นกันมาก่อน แต่พอเจอกันปั๊บก็รู้สึกพิเศษ พีเลยนัดคุณกบ ราชศักดิ์มาที่บ้าน เพราะพีคิดว่าฉากนี้ไม่เกี่ยวกับขนาดแน่ ๆ แล้วฉากนี้ไม่น่าจะดนตรีฝรั่งอะไรเยอะหรืออก ไม่น่าใช่ เพราะว่าชุดที่นางเอกนั่งมาในเรือมันชุดไทย ๆ ผ้าที่พระเอกเขานุ่งมันก็ไม่ใช้กางเกงยีนส์ใส เออละ ะขนาดไม่ได้ทำไง ก็นัดคุณกบมาบ้าน เขาก็ เอาอุปกรณ์มาเต็มรถเลย ก็เป็นพวกเครื่องกระทบไทยทั้งหลาย แล้วก็มาทดลองตีเล่น คืออยู่กันยัน เข้า ก็ตีเล่นกันไป อะไรเหมาะไม่เหมาะ แล้วพอเริ่มจะเสียงนี้เวิร์ค เสียงนี้ไม่เวิร์คก็ออกมัย เรา ก็เลือกเครื่องดนตรีได้ว่าขึ้นไหนใช้ ขึ้นไหนไม่ใช้ ขึ้นนี้ตอนตกน้ำมันต้องเป็นเสียงนี้ ขณะที่กำลัง โหนก็ต้องรัว แล้วก็ต้องตีให้ตรงด้วย พุดง่าย ๆ ก็คือดูจอบแล้วก็ตี แล้วถ้าไม่ได้ก็เอาใหม่ แล้ว กลายเป็นว่าพีตัวชอบ ซึ่งทีแรกทีพีทำพีรู้สึกว่ามันยากสุดเลย ตอนที่เขาเอาหนังที่ตัดทั้งเรื่องมา ให้ดู พีรู้สึกว่ามันยากชิบหายเลย แต่ปรากฏว่าขั้นตอนการทำมันสนุกมาก มันอาจจะดูนาน นานในการเลือกเอาเครื่องดนตรีขึ้นไหน เอาเครื่องกระทบขึ้นไหน แล้วมันจะเติมไฟฟ้าหรือว่ามัน จะไม่เติม ถ้าไม่เติมไฟฟ้า ตอนลงน้ำพีรู้สึกว่าจมน เพราะฉะนั้นพีต้องเลือกเสียงคีย์บอร์ดมา เสียง ไหนดี เอาซินธ์ตัวไหนดี ตัวนี้มันเพราะแต่มันไม่จมน้ำ ตัวนี้มันจมน้ำแต่มันลงไม่ลึก ตัวนี้ลงน้ำแต่ มันลึกเกินไป แล้วไอ้ตรงนั้นมันเป็นคลองไทยแคบ ๆ ไม่ใช่มหาสมุทร เพราะฉะนั้นความกว้างของ เสียงมันก็จะผิดกับการรับรู้ของผู้ชมหนึ่งว่ามันไม่ใช่ อีกฉากที่ยากคือฉากปล้ำกัน เลิฟซีน แต่ ว่าตอนที่พีทำไม่ได้รู้สึกว่ายากเท่าฉากห้อยโหน ซึ่งตอนที่ลงมือทำมันไม่ได้ยากนะ เพราะว่าถ้าเรา เขียนเกี่ยวกับการสร้างเพลงประกอบหนังมันจะมีการไต่ระดับของอารมณ์ สมมติเขาทำอะไรกันมัน มีเริ่มต้น แล้วมันก็จะมียุคสุดยอด เพราะฉะนั้นเริ่มต้นแล้วไปถึงจุดสุดยอด หลังจุดสุดยอดมีคลาย ปม บางอันถึงจุดสุดยอดแล้วจบเลยปิดฉาก บางอันถึงจุดสุดยอดแล้วมีคลายปม ตอนกำลังคลาย ปมครู่เข้ามาเห็น เกิดอีกอย่างนึง ฉากนี้ก็เลยใช้วิธีทำงานเดียวกันกับที่ทำฉากห้อยโหน แต่ว่า

เปลี่ยนคนจากคุณกบ ราชศักดิ์เป็นพี่ป้อม ชัยยุทธ พี่ป้อมมาหน่อย พี่ป้อมก็มาที่บ้าน แล้วก็ค่อย ๆ เล่นไป เอาแบบยาก ๆ เร็ว ๆ ซับซ้อน ไม่มีใครเล่นได้ ให้พี่ป้อมเล่นให้ดูหลายแบบ แล้วเราก็ดูหนังไปด้วย พี่ป้อมก็ดูหนังไปด้วยแล้วแกก็เล่นไป เล่นไป เล่นไป บางอันบอกพี่ป้อมไม่ต้องดูดีกว่า เดี่ยวพี่เครียด เล่นอะไรออกมาก็ได้ ฟังอย่างเดียว พี่ก็ดูจอลอย่างเดียว อันนี้เจ๋ง อันนี้เจ๋ง อันนี้น่าใช้ พอเราเจอของที่น่าใช้เราก็ให้เขาเล่นแล้วเราอัด แล้วเราลองไปวางตรงจุดสุดยอดสรุปว่าเวิร์ค แต่พี่ว่าต้องยาวกว่านี้อีกนิดแล้วดูว่านี่อีกนิดตอนท้าย ค่อย ๆ ทำไป ซึ่งตอนนั้นเป็นความสนุกครับ สนุกกันไปเรื่อย แล้วก็เนื่องจากงบไม่ได้เยอะ แล้วเราตั้งใจว่าจะอัดออกเคสตรา เราต้องเก็บเงินไว้เพื่ออัดออกเคสตราซึ่งตอนนั้นสตูดิโอ 28 ยังไม่ได้สร้างห้องอัด เราก็ต้องไปหาหอประชุมใหญ่ ๆ เข้าตอนนั้นก็คือศูนย์วัฒนธรรมฯ หอเล็กซึ่งค่าเช่าวันละ 7 หมื่นบาทนี่ก็ออกมัย แล้วนักดนตรีออกเคสตราสมมติถ้าเราต้องการวงขนาด 40 คน คนละ 5 พัน แล้วเขาทำงานให้เรา 3 ชั่วโมง แล้วก่อนที่พวกเขาจะมาเราต้องเอาระบบอัดเข้าไปติดตั้ง ระบบอัดที่มันมีไมค์เยอะ ๆ ก็ต้องไปติดตั้งก่อนที่เขาจะมาอะไรอย่างนี้ ก็ใช้ตั้งคัมहाศาล

**Q: หน้าทีของดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?**

**A:** คือเพลงประกอบหนังมันมีไว้ทำอะไร มันช่วยในการเล่าเรื่อง ช่วยในการสร้างความรู้สึกให้ผู้ชมเขารู้สึกตามที่หนังเรื่องนี้หรือที่ทีมงานหรือผู้กำกับที่เขาสร้างเขาอยากจะทำให้ผู้ชมรู้สึก ฉากนี้หวาน ๆ ก็หวาน ๆ ฉากนี้เศร้าก็เศร้า คืออันที่หนึ่งก็คือพยายามที่จะสร้างอารมณ์ความรู้สึกอันนี้ตามที่ทางทีมงานผู้สร้างและผู้กำกับอยากได้ ก็น่าจะชัดสั้น ๆ มันจะเศร้า มันจะตลก อะไรอย่างนี้ อีกอันคือบางอย่างที่เราเห็นหรือเราดูหรือเราได้ฟังเสียงอื่น ๆ ที่เขามีอยู่แล้ว ทั้งบทสนทนาที่เขาคุยหรือทั้งเสียงเอฟเฟคที่เกิดขึ้นในกองถ่ายจริง ๆ หรือที่คนออกแบบเสียงเขาได้ทำเพิ่มเข้าไป หรือว่าดนตรีไทยที่เล่นอยู่ไกล ๆ สมมติเขาทะเลาะกันหน้าบ้านแต่ดนตรีไทยไปเล่นในบ้าน นอกจากเพลงของเราจะต้องสอดคล้องกับหนังแล้ว มันก็ต้องสอดคล้องกับอื่น ๆ ที่เขามีอยู่แล้วด้วย อย่างเช่นนางเอกจะพูดคำพูดสำคัญคำนี้ขึ้นมาตรงนี้ ดนตรีของพี่ต้องทำให้ไม่กวนเขา ถ้าไปเล่นอะไรก ๆ บังเสียงเขาอันนี้น่าจะไม่เหมาะ แล้วก็อาจจะต้องทำให้คนดูมีอารมณ์ร่วมมานิดนึงขณะที่เขากำลังหันหน้ามาอีกที แล้วพอเขากำลังจะพูดเราก็หนีมันไปเพื่อให้เขาพูด พอเขาพูดจบปั๊บเขาหันหน้ามาอีกทางเราก็เล่นอะไรบางอย่างเพิ่มเข้าไปเพื่อให้ส่งไปอีกฉากนึง ชื่อคนไหนนี่ดูจริงจัง รักชาติ ความขลัง ความสะเทือนใจ ความภูมิใจ เหมือนกับโหมโรง ชื่อเรื่องสำคัญ เวลามีน้อง ๆ มาคุยกับพี่ซึ่งพี่จะบอกว่าไม่ใช่เฉพาะพี่นะ ทุกคนตอบเหมือนกันหมด เวลาพี่แต่งเพลงพี่คิดอะไรก่อน พี่บอกว่าพี่

คิดชื่อเพลงก่อน แล้วพีจะบอกว่าไปถามบอย โกสิยพงษ์หรือว่ากบ บิ๊กแอส ฟองเบียร์หรือใครที่แต่งเพลงเพราะ ๆ แล้วดั่ง แล้วไม่ใช่ดั่งเพลงเดี่ยวจบ แม้แต่โทศมิตร มีเพลงไอ้สองเนี่ย ไปถามเลย ชื่อเพลงเขามาก่อน เพราะนั่นสิ่งที่พีทำหมายถึงว่าสิ่งที่พี แล้วก็พีป้อมและคุณกบช่วยกันทำเนี่ยคือพีไม่ได้มาเล่นคีย์บอร์ดเพื่อให้คนรู้สึกว่พีใช้คีย์บอร์ดรุ่นนี้แพงชิบหาย หรือว่พีใช้คอร์ดแบบว่า C Major 7#11 นึกออกมั๊ย หรือพีใช้แซมพลิงออกเคสตราของเบอร์ลินหรือของลอนดอนซิมโฟนี่อะไรอย่างนี้ ไม่ สิ่งที่เราทำคือฉันทดนตรีหนุ่มหนังเรื่องคนโชนและคนโชนเป็นดนตรีไทย แต่ในบางฉากที่พระเอกนางเอกเขายิ้ม ๆ ใ้กันแล้วมันไม่ได้มีดนตรีไทย พีก็มีเปียโน แต่เปียโนอันนั้น ถ้าลองเอาไปเปิดต่อดนตรีไทยในหนังเรื่องเดียวกันมันต่อได้นะ มันจะไม่เหมือนกับอยู่ ๆ เล่นอันนี้มาแล้วเอาเปียโนของเพลงฝรั่งมาวางนะ เพราะว่าเปียโนอันนั้นมันจะมีบางอย่างที่พีดึงเอามาจากโน้ตดนตรีไทยที่พีฟังจากในหนังนั้นแหละ ของพีจะไม่ใช่แบบคิดโน้ตอะไรของพีขึ้นมา แล้วพีก็เล่นอันนี้ขึ้นมา ไม่ เพราะว่าไม่มันจะโดดและไม่เป็นเนื้อเดียวกัน

**Q: การสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นลำดับที่เท่าไร?**

**A:** เรื่องที่สี่ แต่ว่าสามเรื่องแรกก็ไม่ได้ดั่ง แล้วหลังจากนั้นก็ไม่ได้ทำอีกเลย คือจะบอกว่าได้รางวัลแล้วไม่ได้มีคนมาจ้างให้พีทำ คนนี้กว่ อ้อ คุณได้รางวัลไ้ม้ย เดี่ยวคุณจะได้ไปทำเพลงนางสาวไทย คุณจะได้ทำเพลงแม่น้ำแคว หรือว่รับเสด็จ หรือสวรรคต หรืออะไรอย่างนี้ไ้ม้ย ไม่มี เพลงประกอบหนังเรื่องอื่นอย่างนี้ไม่มี หลังจากเรื่องนั้นแล้วก็เงียบ ก็ไม่ได้ทำอีกเลย ตอนทำเรื่องนี้พีชอบ ถามว่าชอบทำเพลงประกอบหนังมั๊ย ชอบทำ ถ้ามันได้ทำสิ่งที่ชอบมันจะชอบ ผู้กำกับที่เราถูกอัยาศัยจ้าง แล้วก็สไตล์ของหนังของเขาหรือเนื้อเรื่องหรืออะไรอย่างนี้ที่เราชอบ พีอาจจะไม่ค่อยชอบบางอย่างแต่ว่ก็เป็นเรื่องที่เลิก อย่างเช่น ณ วันนั้นพีรู้สึกว่ตัวละครที่เป็นตัวละครที่อายุน้อย ยกเว้นตัวผู้ร้ายนะ ตัวอายุน้อยแสดงแข็งแกร่งหมดเลยสำหรับพี แต่พีก็เข้าใจ เราก็เข้าใจได้ว่เขาก็ต้องหาคนรุ่นใหม่เพื่อให้น่าสนใจ แล้วคนรุ่นใหม่บางคนเขาอาจจะหน้าตาดีและนิสัยดี แต่เขาอาจจะยังไม่ชำนาญในเรื่องบางเรื่อง ในเรื่องการตีความอารมณ์หรืออะไรอย่างนี้ ซึ่งก็เข้าใจได้

**Q: บันไดเสียงมีผลต่อการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์หรือไม่?**

**A:** มันมีส่วนเกี่ยวข้อง แต่มันไม่ใช่ร้อยเปอร์เซ็นต์หรอก เพราะว่าเพลงสนุกมากมายทั้งโลกก็เป็นไมเนอร์แล้วคอร์ดเดี่ยวด้วย มันอยู่ที่จังหวะหรือการเรียงลำดับด้วย อย่างเพลงอีสานหมอลำไมเนอร์เลยนะ แต่ว่าสมมตินะ สมมติกดคอร์ดเดี่ยวแล้วกดเบา ๆ สมมติเปียโน กดเมเจอร์คอร์ดกับกดไม

เนอร์คอร์ด อันนี้มีผล สมมติมีภาพของเด็กผู้หญิงคนนึงนั่งอยู่แล้วทำหน้าที่นางเอก ๆ ถามว่าไมเนอร์ เกี่ยวมั๊ย เกี่ยว แต่ว่าไมร์รอยเปอร์เซนต์ อยู่ที่องค์ประกอบอื่น เล่นดีดั่ง สมมติดีดคอร์ดเดิม ไม่ได้ เสร้าแล้ว นี่แค่ความดั่งมีผล ความดั่งหรือว่าสีสันของเสียงหรือว่าวิธีการเรียงกัน เพราะฉะนั้นถ้า ใครบอกว่าไมเนอร์สเกลเสร้า เราก็บอกว่ามันช่วยนะ จริง ๆ ทฤษฎีมันมาจากการเก็บข้อมูลและ วิเคราะห์ ก็จริงนะ มันมีส่วนจริง แต่ว่ามันต้องมึงองค์ประกอบอื่น ๆ ที่ครบ เขาเป็นว่าถ้าใครที่เป็น นักดนตรีแกะเพลง หมายถึงว่านักดนตรีที่เล่นเปียโนอะไรอย่างนี้แล้วแกะเพลง หรือว่าน้อง ๆ ที่ทำ เพลงประกอบหนัง ถ้าได้ไปดูหนังเรื่องนี้ แล้วสังเกตดนตรีที่เป็นดนตรีฝรั่งทั้งหลาย ไม่ว่าจะเป็ นเปียโนตัวเดียวในฉากที่นางเอกเหงา หรือว่าออกเคสตราที่มันมาถมฉากข้าง หรือว่าฉากที่พระเอก นางเอกเจอกัน หรือว่าฉากที่สู้กันกระโดดข้ามคูน้ำ โน้ตฝรั่งที่พีไป พีไปนำมาจากโน้ตดนตรีไทย แล้วเอามาทดลองเอามาบิดเอามาประยุกต์ คือไม่ใช่แค่พีไปตัดเสียงนี้ ออกมัย เช่นฉากตื่นตื่นไป เอาทิมปานีมาตี ไม่ ทิมปานีของพีพีไปศึกษาทดลองทัดในโซน หรือว่าโน้ตเปียโนของพีตรงฉากเหงา ๆ พีไปศึกษาโน้ตปีพาทย์ที่เป็นฉากเสร้าของนางสีดามาแล้วพีไปเอาอันนี้มา ขยั้น มันจึงเข้ากับหนัง ไม่งั้นสมมติพีไปเอาโน้ตเกาหลิมมา โน้ตโมสาร์ท หรือนักเปียโนแจ๊ส สมมติใครดี หรือออกสการ์ ปี เตอร์สัน หรือจอห์น เลเจนด์มันจะไม่เข้า เป็นเพนตาโทนิค แต่ว่าสมมติถ้าพีเล่นเพนตาโทนิคด้วย มือขวาเปียโน คนทั่วไปจะใช้ C หรือ A Minor หรือ F พีอาจจะใช้คอร์ด F# แต่มีอันหนึ่งที่มันแตกต่าง เนื่องจากพีบังเอิญได้เรียนแจ๊สมาเยอะในช่วงเวลาหนึ่ง แล้วพีก็ได้เรียนวิธีทำเพลงแบบประหลาด ๆ บ้า ๆ บอ ๆ ที่แบบคนฟังไม่รู้เรื่องอยู่พักใหญ่ ๆ แล้วพีก็รู้สึกว่ามันดี แล้วพีก็เอาวิธีใช้คอร์ดพวกนี้ มาใช้ แล้วคอร์ดพวกนี้เวลาเอามาใช้เนี่ย พอใช้วิธีของอาจารย์บรูซคือเรื่องของฝรั่งก็ไม่ต้องตั้งเสียง ไทยก็ไม่ต้องตั้งเสียง แล้วเอามาทดลองหา ๆ แล้วก็ดูจากโน้ตหนังด้วย แล้วดนตรีไทยที่เขาเล่นไว้ให้ เราแล้วไม่ว่าจะเป็นของจากโน้ตหนัง ของพีตัวหรือของจากที่พีปอมเล่นก็แล้วแต่ แล้วเราก็ทดลอง ก็ ต้องมีเวลาหา

**Q: การใช้ธีมดนตรีเป็นอย่างไร?**

**A:** มันต้องมี ไซ้ ในคนไหนก็มีนะ ถ้าไม่มีแล้วเลอะเทอะ แต่ว่าธีมอาจจะมิตัวแปรของมัน ในสตาร์ วอร์สเนื่องจากว่าไม่ได้ใช้เพลงพื้นบ้านของฮังกาเรียน ของอเมริกันหรือของคนอินเดียแดง จอห์น วิลเลียมส์แต่งหมดเลย เพราะฉะนั้นเราจะได้ยินสิ่งนั้นเด่นชัดจนรู้สึกว่ามันเด่นชัดเป็นพิเศษ แต่ว่า พอเป็นหนังที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับไซ้และไซ้มีดนตรีเป็นพื้นหลัง ดนตรีปีพาทย์ในไซ้ ถึงแม้ว่าจะ เป็นเพลงชั้นสูง เป็นเพลงหน้าพาทย์ชั้นสูงเพราะใช้กับศิลปะชั้นสูง แต่มันเป็นดนตรีพื้นหลังคือหนุน

อยู่ข้างหลังให้ไม่เบื่อและช่วยสร้างอารมณ์ของความโกรธความรักความตลกความตื่นเต้นอยู่ แต่  
ว่าถ้าเราไม่ใช่นักดนตรีไทยที่เล่นเพลงชั้นสูงมา สมมติว่าถ้าเป็นน้องตีซิมที่เรียนตีซิมสัปดาห์ละ 1  
ชั่วโมง อาจจะเพิ่งเริ่มเรียนลาวดวงเดือน แล้วก็เรียนเพลงทยอยญวน แล้วก็เรียนลาวกระเตงเล็ก  
แล้วก็อยากเล่นลาวแพนแต่ว่าเล่นช้า ๆ เพราะยังเล่นท่อนยากไม่ได้ แค่นี้เขาก็เรียนซิมมา 2 ปีแล้ว  
ถามว่าเขาจะจำแนวระนาดเอกของฉกยกรบในโขมครามเกียรติได้มั๊ย หมายถึงว่าให้ร้องเมโลดี้ของ  
ระนาดเอกในตอนยกรบ ร้องไม่ได้ไง

**Q: การสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์ใช้แหล่งอ้างอิงจากที่ใด?**

A: พี่จะบอกว่าปรกติแล้ว เวลาที่คนคุยกับพี่เรื่องการอ้างอิง พี่บอกว่าคุณคิดว่าปิกัสโซ่กับโมนาลิซ่า  
หรือแวนโก๊ะมีแหล่งอ้างอิงรีเปลา่ ไม่มี คือจะบอกว่าการอ้างอิงมันมีข้อดีในแง่ของการสื่อสาร กรณีที่  
จะไปขอร้องหรืออ้างอิงจากคนทำงานร่วมกันว่าเราจะไปคล้าย ๆ อันนี้ แต่ว่าสำหรับคนไหนไม่มีการ  
อ้างอิง สิ่งที่เราทำคือ อันที่หนึ่งภาพเป็นยังไง เนื้อเรื่องเป็นยังไง แล้วดนตรีไทยที่มีเสียงอยู่หรือไม่มี  
เสียงอยู่เป็นยังไง แล้วต้องการอะไร แล้วเราก็สร้างเข้าไป ถ้าไม่ใช่ก็สร้างใหม่ประมาณนั้น แล้วก็อีก  
อันก็คือด้วยบัพที่มีอยู่ ด้วยอุปกรณ์ที่เรามี ด้วยคนที่เรามี แล้วเก่งแค่ไหนไม่เก่งเรื่องนั้น อันนี้ก็จะ  
ตัวแปร ในที่สุดแล้วคือไม่ได้มีการหาแหล่งอ้างอิง แต่ด้วยการถูกบังคับ ด้วยตัวแปรทุกตัวมันก็เลย  
ออกมาเป็นแบบนี้ แค่นั้นแหละ

**Q: ความสำคัญของการเป็นผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?**

A: เราทำเพลงประกอบหนังนะ พี่ไม่ได้แต่งเพลงให้ตัวพี่ดูเด่น หรือไม่ได้แต่งเพลงให้หนังร้องหรือ  
ระนาดหรือซอ หน้าที่เราก็คือช่วยให้คำพูดคำนี้ของนางเอกใช้มากขึ้นกว่าการดูแต่หนังเปล่า ๆ หรือ  
ในขณะที่ทุกคนรื่นเริง หน้าตาทุกคนในหนังดูรื่นเริง ดนตรีที่อยู่ในฉากดูรื่นเริง แต่ว่ามีคน ๆ หนึ่งเศร้า  
อยู่ เราต้องทำอันนี้ให้คนดูเขารู้สึกให้ได้

**Q: กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์เป็นอย่างไร?**

A: เริ่มงานคือพี่ตัว ศรัณยู วงษ์กระจ่างโทรศัพท์มาคุยว่าเขากำลังทำหนังไทยเกี่ยวกับโขมครามเรื่อง  
คนโขมคราม แล้วก็อยากให้เราพี่ดูแลเรื่องดนตรี ซึ่งในหนังนี้มีหลายฉากที่ดนตรีเป็นดนตรีไทยเดิมที่ถ่าย  
จากกองถ่าย หมายถึงว่ามีการแสดงโขมคราม ก็จะมีดนตรีเล่น ทั้งการซ้อม เช่น อาจจะมีแค่ระนาด  
กลอง แค่อสองคน แล้วก็ก็มีตัวละคร อาจจะเป็นครู อาจจะเป็นพระเอกหรือใครก็ได้แต่เนี่ยซ้อมก็ได้  
หรืออาจจะเป็นโรงละคร มีเวทีใหญ่ นักแสดงโขมครามเป็นสิบ ๆ คน แล้วก็มีการวงดนตรีวงใหญ่อะไรพวกนี้

เสียงดนตรีไทยส่วนหนึ่งจะเป็นดนตรีไทยที่เล่นจริงและอัดจริงจากกองถ่ายนะครับ แล้วก็อาจจะมีบางส่วนที่เป็นเพลงที่เป็นดนตรีไทยที่ถูกบันทึกเสียงไว้แล้วเอามาเปิดใช้ในบางฉากก็มีประมาณนั้น แล้วก็บางส่วนเนี่ยก็ก็ต้องสร้างดนตรีสากลเติมเข้าไป แล้วบางส่วนก็จะไม่มีดนตรีไทย อาจจะเป็นฉากที่พระเอกเคียด นางเอกเศร้าหรืออะไรอย่างนี้ครับก็ต้องสร้างดนตรีเข้าไป อันนี้ก็ประมาณเท่าที่ผู้กำกับเล่าให้ฟังนะครับ แล้วก็ในช่วงแรกที่เขาโทรมาหาพี่เนี่ย หนังสือเขายังไม่ได้ถ่ายจริง แต่ว่ามีทำโครงเรื่องขยายไว้แล้วก็คือสถานที่ไม่จริง เสื้อผ้าไม่จริง แต่ว่ามีการทำตัวอย่างบางส่วนมาให้ได้เห็นแล้วว่านักแสดงคนไหนแสดงเป็นใคร ตัวละครสำคัญมี ฉากสำคัญมีพวกนี้ไว้หมดแล้ว เขาก็ส่งตัวอย่างมาให้ดู นี่ก็คือในขั้นเริ่มต้น หลังจากที่หารือกันในช่วงแรกเนี่ยพี่ตัวเขาบอกว่าเขาตั้งใจอัดออกเคสตราจริง ซึ่งถ้าเขาไม่อัดจริงเนี่ย ที่แรกตอนนั้นพี่ก็กะว่าพี่ไม่รับนะ ไม่สนุก แล้วมันก็จะมีความที่ออกเคสตราปลอมทำไม่ได้ คือถ้ามันเป็นฉากที่ทรงพลัง ออกเคสตราปลอมทำได้ดีแล้วบางทีทำได้ดีกว่าออกเคสตราจริงเพราะว่าออกเคสตราปลอมมันอัดมาจากพวกเบอร์ลิน พวกโซเวียต พวกเยอรมันอะไรแบบนี้ที่แบบเล่นเก่งแล้วมีพลัง แล้วเครื่องดนตรีดี แล้วก็ห้องดี ทีนี้ไอ้แนวแบบนั้น นักดนตรีไทยเราพลังไม่เยอะเท่า นั้น หรือพลังเยอะแต่จำนวนคนที่พลังเท่า นั้นไม่เยอะ ของเราอาจจะมีแค่ 5 คนที่ทำได้แบบนั้น แต่ของเขามี 70 อะไรแบบนี้ แต่ว่าบางอย่าง อย่างเช่น สมมติฉากเหงา ๆ ที่มีเซลดโกล่น แล้วมันค่อย ๆ ดิ่งขึ้น แล้วก็จากที่โน้ตมันนิ่ง ๆ มันเริ่มมีการขยับนิ้วสั้น ๆ แล้วมันก็ถี่ขึ้นเรื่อย ๆ ของปลอมมันทำไม่ได้ หรือถ้ามันทำได้มันก็จะทำได้ไม่เป็นธรรมชาติแล้วมันจะไม่สอดคล้อง สมมติว่าถ้าเป็นนักดนตรีจริงเราสามารถบอกให้คุณมองตาดูนักแสดงที่เป็นนางเอกอย่างนั้นนะ แล้วพอเขาเริ่มที่จะหรีตาดินนิ่งแล้วคุณก็เปลี่ยนเป็นแบบนี้ มันก็จะช่วยให้ส่งอารมณ์ ซึ่งของปลอมมันทำพวกนี้ไม่ได้ อีกอันหนึ่งก็คือเท่าที่พี่เคยทำ ของปลอมเวลามันจะออกกลิ่นบางกลิ่น เขาเรียกว่าอรรถรสบางอย่างของดนตรีที่ไม่ใช่ฝรั่ง เช่น ความเป็นจีนบางอย่างหรือว่าอะไรบางอย่างของไทย ถ้ามันไม่ใช่คนไทยเล่นไวโอลินจริง ป้อนด้วยคีย์บอร์ดไม่ว่าจะเป็นแซมพลังไม่ว่าจะเป็นรุ่นแพง ๆ มันก็จะไม่ได้อะไร ซึ่งอันนี้มันเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรมของไทย เพราะฉะนั้นอรรถรสมันไม่ค่อยชัดเท่าไร ครั้งแรกที่คุยกันเดิมตั้งใจเป็นออกเคสตราจริงก็เลยรับแต่ปรากฏว่าตอนหลังก็ไม่จริงเพราะงบบหมด ก็รับทำงานไป แล้วก็พอพี่ตัวเขาไปถ่ายจริง เริ่มถ่ายไปอะไรไปเขาก็เริ่มส่งความคืบหน้ามาให้ดูเรื่อย ๆ แล้วเขาก็จะบอกว่าช่วงไหนอยากได้อะไร บางช่วงอยากให้มันฮิปสอปผสม บางช่วงอยากให้แบบไทยเดิมแท้ ๆ บางช่วงอยากให้ผสมออกเคสตราให้มันใหญ่ขึ้น บางช่วงอยากให้ผสมอิเล็กทรอนิกส์เพราะมันอาจจะมีเรื่องที่เกี่ยวข้องกับไซศาสตร์

อะไรนิดหน่อยในเรื่องความเชื่อของคนดนตรีไทยอะไรแบบนี้ครับ หรือบางช่วงเขาบอกว่าอันนี้แล้วแต่เลย เป็นอะไรก็ได้ หรือบางช่วงเขาบอกว่าบางช่วงพีไม่ได้ยากให้มี แต่ถ้าคนทำดนตรีรู้สึกว่ายากจะลงใส่ก็ลงใส่มา ก็ลองดูประมาณนั้น ไปขั้นที่สองคือเขาก็ส่งหนังที่ถ่ายจริงแล้วตัดมาคร่าว ๆ ส่งมา ส่งมา เราก็ทำตามไป ซึ่งเขาก็มีความต้องการของเขาว่าอันนี้พียากได้ฟังก่อน อันนี้ยากที่จะเอาไปใช้งานก่อนเพราะบางทีเอาไปโปรโมทหรือทำนู่นนี่ หรือบางอันมันเกี่ยวข้องกับท่ารำท่าเต้นหรืออะไรบางอย่าง หรือเอฟเฟคบางอย่างที่ทางทีมตัดต่อที่เขาทำเอฟเฟคพากย์เขาก็จะต้องทำ เพราะฉะนั้นบางอันอาจจะต้องการด่วน บางอันรอได้อะไรอย่างนี้ประมาณนั้น อันนี้คือช่วงที่สอง พอถึงช่วงที่สามเนี่ยหนังก็ตัดต่อเรียงมายาวทั้งเรื่องแล้ว อาจจะไม่ได้ร้อยเปอร์เซ็นต์แต่ก็ 80 อาจจะมียับ อันนี้เคยมีถูกถอดทิ้งเลย อันนี้ไม่เคยมีถูกใส่เพิ่มเลย ทำทีหลัง เราก็เอาของที่เรากำไว้เอามาวาง นี่คือขั้นตอน ซึ่งตามแผนเดิมพอถึงตอนนี้ พอเขาทำหนังจนสมบูรณ์เรียบร้อยแล้วก็จะไปอัดออกเคสตราจริงกัน ซึ่งปรากฏว่ามีบางอย่างของเขาที่เขาต้องถ่ายซ่อมแล้วมันเป็นทุนมหาศาล แล้วมีบางอย่างของเขาที่ต้องถ่ายเพิ่ม อย่างเช่น ถ้าน้องดูในหนังมันจะมีฉากแรก ๆ เลยที่มีผู้หญิงสูงวัยนั่งอยู่ที่เก้าอี้แล้วก็นั่งคุย อันนั้นเดิมไม่มีแล้วอยู่ ๆ มันก็โผล่มา ซึ่งแบบมันไม่ได้ช่วยให้รู้เรื่องขึ้น ซึ่งอันนั้นพอเห็นบีบ เฉพาะไฟก็สีแสด สีแสดนี่ค่าออกเคสตรา ตรงนั้นต้องมีทำไม แต่ก็ไม่ใช้หนังเรา คนลงทุนเขาอาจจะอยากมีหรือพียั่วอยากมี แล้วเราก็รับปากแล้วว่าเราจะช่วยก็โอเค ประมาณนั้น ซึ่งถ้าตามแผนเดิมหลังจากที่หนังตัดเสร็จสมบูรณ์จะอัดออกเคสตราก็ไม่ได้อัด ซึ่งพียไม่ได้อัดก็ต้องเกิดสิ่งหนึ่งคือดนตรีที่มันเป็นเปียโน ที่มันเป็นเสียงคีย์บอร์ดไฟฟ้าทั้งหลายก็ใช้ที่ที่เล่นโกดไว้หมายถึงว่าเล่นจริงอยู่แล้ว แต่ว่าอันที่มันเป็นออกเคสตราที่วางแผนว่าจะอัดก็ไม่ได้อัด พียก็ต้องมาเล่นใหม่ให้เนียนกว่าเดิม แต่ก็ไม่ได้เนียนสุด ๆ เนื่องจากว่ารายละเอียดบางอย่างของการเล่นปลอมด้วยแซมพลิง ด้วยคีย์บอร์ดมันไม่เท่ากับนักดนตรีจริง อันนี้ก็คือขั้นตอนทั้งหมด พอทำตรงนี้เสร็จพียก็เตรียมไฟล์ที่เป็นไฟล์เสียง ทางพียตัวเขาก็แจ้งไว้แล้วว่าทางห้องเสียงคือเสียงจากในฟิล์มที่ถ่าย หรือเสียงที่เพิ่มเป็นพวกทำเสียงเอฟเฟค หรือดนตรีของพียอะไรแบบนี้ทั้งหมดจะถูกส่งไปรวมที่ห้องอัดรวมอินทรา เพราะฉะนั้นก็คือพียต้องเตรียมไฟล์พวกนี้ทั้งหมดส่งให้ทางผู้กำกับงานของพียก็จบเท่านั้น

**Q: การรวมตัวของทีมผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เกิดขึ้นได้อย่างไร?**

**A:** คือพีย่อม-ชัยยุทธ โตสง่าซึ่งเสียชีวิตไปแล้ว เขาเป็นนักระนาดเอกฝีมือดีที่สุดคนหนึ่งของประเทศ แล้วก็ในสมัยที่พียตัวหนุ่ม ๆ พียตัวเคยเป็นพระเอกละครโทรทัศน์ชื่อเรื่องว่าระนาดเอก เป็น



เรื่องเกี่ยวกับดนตรีไทย แล้วพี่ป้อมเนี่ยเป็นศิลปินที่เล่นระนาดทั้งหมดของพระเอก แล้วตอนที่ถ่ายมือก็คือมือพี่ป้อม แล้วพี่ป้อมก็เป็นคนเก่งมาก ๆ แบบมีวงแบงค็อก ไซโลโฟน เป็นวงบอยไทยกับพี่ชายเขาคือขุนอิน ประมาณนั้น ทีนี้เนื่องจากว่าพี่ตัวเขามีความใกล้ชิดกับพี่ป้อมตั้งแต่ตอนนั้น แล้วก็พี่ตัวเป็นเพื่อนกับพี่อิทธิสุนทร เป็นรุ่นพี่รุ่นน้องหรือเพื่อนรุ่นใกล้ ๆ หรือเพื่อนกันประมาณนี้ อิทธิสุนทรทำหน้าที่ร้องโหมโรงแล้วมีขุนอิน พี่ชาย เพราะฉะนั้นครุฑยูทำหน้าที่คนโขน แต่อิทธิสุนทรไม่ได้โง่ ก็ต้องช่วยยุทธ น้องชายขุนอิน เนื่องจากว่าเราต้องการนักดนตรีไทยที่เก่ง แล้วก็หัวสมัยใหม่ เพื่อที่จะมาช่วยกันกับพี่ในการสร้างบางอย่างเหมือนที่เล่าให้ฟังที่แรกว่ามันมีดนตรีไทยที่อัดจากกองถ่าย แล้วมันก็จะมิดนตรีไทยที่ไม่ได้อัดจากกองถ่าย นั่นก็คือต้องเป็นคนนี้ แล้วก็บังเอิญพี่ป้อมจริง ๆ พี่ป้อมเขาอายุเยอะกว่าพี่ประมาณเยอะ ใ้อีโห อย่างน้อย ๆ 5 ปี แต่ว่าเราเข้าปีหนึ่งที่จุฬาฯ รุ่นเดียวกัน เราอยู่ห้องเดียวกัน เพราะว่าพี่ป้อมเขาไปไลโดเอนอยู่ในวงการดนตรีไทยมายาวนาน เก่งมาก แล้วก็อายุเยอะ แล้วเขารู้สึกว่าเขาอยากเรียนแบบจริงจัง เขาก็มาสอบ เพราะฉะนั้นพี่กับพี่ป้อมก็เรียนด้วยกัน 4 ปี เจอหน้ากันทุกวัน อยู่คณะก็ทำดนตรีไทยฝรั่งผสมกัน คือสนิทกันอยู่แล้ว พี่กับพี่ป้อมสนิทกันอยู่แล้ว แล้วพี่ตัวกับพี่ป้อมเขาก็สนิทกันตอนนั้น แล้วตัวหนึ่งคนโขนมันต้องการทั้งสองอัน พี่ตัวเขาบอกอยากให้มีป้อมร่วมงานกับไอ้ เราก็บอกได้ ผมชอบ ผมสนิทกันอยู่แล้วครับ ก็เลยเกิดสิ่งนั้น อีกคนหนึ่งคือคุณกบ-ราชศักดิ์ เรื่องใจ ซึ่งคุณกบเนี่ยเป็นรุ่นน้องที่รักมากของพี่ป้อม เขาก็เป็นรุ่นน้องที่เรียนตาม ๆ กันมา แล้วตัวคุณกบเล่นระนาดทุ้มเก่งมาก แล้วก็เล่นกลองไทยเก่ง ทีนี้เนื่องจากมันเป็นเรื่องที่ต้องมีฉากต่อสู้ มีนั่นมีนี่อะไรอย่างนี้ เพราะฉะนั้นนอกจากพี่กับพี่ป้อม พี่คิดว่าเราจะต้องมีคนที่เป็นคนเล่นเครื่องกระทบซักคนหนึ่ง จริง ๆ มีอย่างอื่นด้วยนะครับ มีเรื่องซอ เรื่องอะไรต่าง ๆ แต่ว่าพวกซอ พวกอะไรแบบนี้ พี่ก็คิดเกิดขึ้นมา แล้วก็ไปเชิญคนมาเล่น ซึ่งก็เป็นคุณอ้ม กอไผ่ อ้ม ฟองน้ำที่สี่ซอ ก็เป็นเพื่อนกันที่รู้จัก ชอบพอกันอยู่ แต่ว่าพาร์ทซอของเขาอาจจะไม่ได้เข้มข้นยาวนาน มันมาแค่ตรงนี้สั้น ๆ หรือว่าคุณสมนึก เขาก็เป็นคนเป่าปี่ เจ้าของเสียงปี่อันนี้ ก็เป็นศิษย์เอกของอาจารย์จำเนียร ศรีไทยพันธุ์ ศิษย์เอกเรื่องขลุ่ยและปี่ใน ทีนี้สองคนนี้เป็นคนเก่งที่เราเชิญมาช่วยนิด ๆ ซึ่งอย่างนี้มีหลายคน แต่ว่าไม่ได้ร่วมประพันธ์ดนตรี ไม่ได้ร่วมกันเรียบเรียง เพราะฉะนั้นในกลุ่มเนี่ยครับทำงานก็มี 3 คน หลัก ๆ เป็นพี่ แล้วก็บางอันที่จะต้องเกี่ยวข้องกับระนาด ก็เป็นพี่ป้อม บางอันที่จะต้องเกี่ยวข้องกับเครื่องกระทบก็เป็นคุณกบ บางอันที่จะต้องเป็นอย่างอื่นที่สองคนนี่เขาอาจจะไม่ได้ชำนาญ แต่ว่าสองคนนี่เขาก็มีความรู้เรื่องดนตรีไทยมากกว่าพี่เิง พี่ป้อมก็จะบอกว่าไอ้ถ้าเป็นฉากนี้แบบนี้ไอ้ต้องใช้เพลงนี้หมายถึงว่าเมโลดี้ของเพลงไทยเดิม ส่วนของพี่

พีก็เอาเคเมโลดี้แล้วถ้าเมโลดี้ไม่ใช่ ใช้อย่างอื่นได้มั้ย พีปอมบอกมันไม่ได้ เพราะมันคือตรงนี้ มันต้องใช้อันนี้ แต่ไอ้ต้องเลือกเอา ไอ้จะใช้เปียโนบรรเลงหรือเอาขลุ่ยไทยหรือจะซอกก็แล้วแต่

**Q: ปัญหาที่พบในกระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?**

**A:** คือเรื่องงานที่มีคุณภาพ พี่ว่ามันจะมีตัวแปร เรื่องเวลาเป็นตัวแปรหนึ่งที่เกี่ยวข้อง ๆ ครับ เป็นตัวแปรหนึ่ง แต่พี่ว่าตัวแปรอื่น ๆ ก็เกี่ยวข้อง อย่างเช่นการสื่อสารเหมือนหนังเรื่องนั้นที่จะเอาลูกทุ่งแต่ไม่บอกพี่ แต่บอกว่าจะเอาแจ๊สอะไรอย่างนี้ พี่ก็จะโดนอะไรประหลาด ๆ ซึ่งมันก็เป็นสีสัน ความยากมีอีก ที่พี่คิดว่าที่แรกพี่นึกว่าฉากห้อยโหนมันจะยาก นื่องต้องนึกอย่างนี้ครับ ถ้าต้องการเหงา พี่ก็เล่นเปียโน ก็เหงาแล้วไง ต้องการตื่นเต้นใช้มั๊ย พี่ก็มีกลองมา พระเอกชกกับผู้ร้ายใช้มั๊ย ที่แบบกระโดดข้ามคาน้ำซากกัน กลองรัว ก็ตื่นเต้นแล้วไง แต่ว่าพระเอกห้อยโหนแถววัลย์ แล้วนางเอกนั่งเรือ นั่งเรือเสร็จสบตากัน แล้วพระเอกตกลงน้ำ พี่จะใช้สเกลอะไร ที่แรกพี่ว่ามันยาก ปราบกฎว่าไม่ มันก็สนุกใช้มั๊ย เหมือนที่เล่าว่าคุณกบก็มาที่บ้าน ลองตีฆ้องตีนี้ไป แต่ที่ยากคืออย่างนี้ มันมีอยู่ 2-3 ฉาก พี่ว่าพี่ทำเสร็จแล้วไง เสร็จแล้วดีด้วย พี่ตัวก็ชอบ แต่ด้วยเหตุผลอะไรซักอย่างนึง เขาต้องตัดใหม่ หดสั้นลง อาจด้วยเวลาทั้งหมดทั้งเรื่องที่มีเกินกว่าที่โรงหนังทั่วไปฉายนี่ออกมั๊ย แล้วบางฉากมันตัดไม่ได้ เขาก็ต้องมาตัดบางอันที่เขาจะตัดได้ พอเขาตัดปั๊บ ช่วยใจ เหมือนกับเราเล่าเรื่อง สมมติอย่างเช่นฉากเลิฟซีนอย่างนี้ เขาเริ่มจากการแบบคนที่อยากจะทำอะไรกับคนนี้ แต่คนนี้ก็กลัว ถามว่าอยากมั๊ยอยากเพราะเขาสวย แต่ว่าเขาเป็นเมียครูก็ไม่ควรมั๊ย แต่นี่ออกมั๊ยมันก็เริ่มจากตรงนี้ แล้วพอเขาตัดภาพออกไป หัววิตรองนี้ แล้วเขาเลื่อนชน กลายเป็นนรกของพี่เลย นี่คือปัญหา ปัญหาของพี่ในหนังเรื่องนี้ก็คืออันนี้ แล้วอย่างฉากที่พระเอกอยู่กลางทุ่ง วิ่งไปกลางทุ่ง แล้วมีน้ำ ๆ มีโคลน ๆ เขาเสียใจ แล้วก็บ้าคลั่ง ฉากนั้นก็เหมือนกัน สองฉากนี้ตอนทำคือโคตรง่าย ทางพี่เลย ก็ไมเนอร์สเกลไง เศร้า ๆ แล้วพอน้ำมันลงไปใต้น้ำ โคลนเลอะ คอร์ดเป็นอย่างนี้ใช้มั๊ย พอพี่เขาตัด อ้าวตอนต้นได้ ทำได้ แต่ข้างในเนี่ย ก็พี่สร้างอันนี้มาแล้วไปนี่ไปนี่ คือพุดง่าย ๆ คือมีหนึ่งถึงสิบ เขาเอาสามออก แล้วเขาเอาเจ็ดออก แล้วเขาเลื่อนชน เขาเลื่อนภาพแล้วได้ ดีขึ้นด้วย คนดูไม่เบื่อ แล้วหนังทั้งองค์เขาไม่เสีย เพราะความยาวรวมจากที่มันเกินมามันก็พอดีแล้ว แต่ว่าแล้วไอ้สามกับเจ็ดดนตรีที่นี่ถอดออกแล้วพี่เลื่อนแล้วต่อไม่เนียนไง

**Q: วิธีการแก้ปัญหาเป็นอย่างไร?**

A: ลองไปเรื่อย มีคำตอบเดียวครับ ลองไปเรื่อยจนได้ ซึ่งบางทีมันไม่ได้สมบูรณ์เท่าตอนที่เรากำลังทำเมื่ออันที่หนึ่งถึงสิบ โดยตัวเรา เราารู้สึกว่ามันไม่ดีเท่าอันนั้น แต่ก็รอด หมายถึงว่าก็รอดมาได้เหมือนเรียนจบแต่ไม่ได้สี่หมัดประมาณนั้น ดนตรีไทยที่เล่นในฟิล์ม ไม่ได้ตั้งเสียงให้เข้ากับสากล เขาเล่นของเขาแบบปี่พาทย์โขนของกรมศิลปากรโดยอาจารย์มีดเลย เขาไม่ได้ตั้งเสียงให้ตรงกับ Bb ของฝรั่ง เพราะฉะนั้นความยากอันหนึ่งคือที่ต้องเล่นดนตรีฝรั่งของพี่ให้เข้ากับเขาให้ได้ อันนี้คือความยาก แต่บังเอิญพี่โชคดี สมัยที่พี่เรียนคือปรกติใครเรียนกับครูคนนี้ก็เรียนกับครูคนเดียว แล้วห้ามเรียนกับครูคนไหน ของพี่คือครูคนไหนเก่งพี่ไปเรียนหมด เรียนเสียตั้งค์ เรียนไม่เสียตั้งค์ อาจารย์บรูซสอนอยู่อักษรฯ พี่ก็ไปเรียน ไม่จ่ายเงินลงทะเบียน แต่พี่หนีเรียนวิชาภาษาอังกฤษ แล้วพี่ก็ไปนั่งอยู่กับอาจารย์บรูซทุกอาทิตย์ไม่เคยเรียนภาษาอังกฤษเลย บังเอิญพี่โชคดีคือสมัยพี่อยู่มัธยม พี่อยู่บ้านน่าน้องสาวแม่ซึ่งสามีเป็นฝรั่ง แล้วตอนอยู่มัธยมฯ ปลายพี่เก่งภาษาอังกฤษมาก แล้วตอนที่พี่สอบเข้าสถาปัตย์ พี่ไม่ต้องเรียนภาษาอังกฤษ ตอนอยู่เทอม 1 เทอม 2 ที่สถาปัตย์ เพราะว่าคะแนนของพี่เลยไปแล้ว เพราะฉะนั้นตอนที่พี่อยู่จุฬาฯ พี่ก็ไม่เรียนภาษาอังกฤษใน ขณะเดียวกันตอนอยู่มัธยมฯ พี่เรียนสายวิทย์ พี่เรียนฟิสิกส์เคมีชีววะ พี่อาจจะไม่ค่อยชอบเคมีและไม่ค่อยชอบชีววะ แต่พี่เก่งฟิสิกส์มาก เพราะฉะนั้นพอพี่มาเรียนที่มหาวิทยาลัยที่จุฬาฯ แล้วพี่ก็ต้องเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ทั่วไป พี่ก็ไม่เรียนใน เพราะฉะนั้นพี่ก็เลยเอาชั่วโมงเหล่านี้ไปเรียนกับครูช่าง อาจารย์ชนประคัลภ์ จันทร์เรือง ที่คณะอักษรฯ พี่ก็เอาช่วงเวลานี้ไปนั่งเรียน แล้วพี่ก็ได้นั่งเรียนแล้ว อาจารย์บรูซก็สอนว่าเนื่องจากเครื่องดนตรีไทย การเทียบเสียงไม่ได้ตรงกับสากล วิธีการที่จะผสมวงมี 3 วิธี หนึ่งตั้งเสียงไทยให้ตรงสากล สองคือตั้งเสียงสากลให้ตรงไทย ซึ่งอาจารย์บรูซมีคีย์บอร์ด ไฟฟ้ายามาฮา DX7 ที่เขาตั้งทุกคีย์ให้ตรงกับระนาดไทยเลย ซึ่งก็ต้องเป็นคนเก่งเรื่องพวกนั้น วิธีที่สามคือไม่ตั้งเสียง ซึ่งพี่ทดลองทำวิธีที่สองมาแล้วในหนึ่งคนโขนแล้วพบว่าไม่เวิร์ค เพราะว่าดนตรีฝรั่งที่พี่ใส่เข้าไปมันเสริมเรื่องความยิ่งใหญ่ เสริมเรื่องความขลังศักดิ์สิทธิ์ของไสยศาสตร์ หรือเสริมเรื่องอารมณ์เศร้าอะไรแบบนี้ พอพี่ตั้งเสียงแบบไทยปั๊บ ไมเนอร์คอร์ดของมันไม่เกิดผลอันนั้น พี่ก็เลยต้องใช้แบบว่าของวงครุมีดเล่นมาอย่าง ฆระมศิลป์ฯ หรือว่าโขนในสวนมะพร้าวของพี่ตัวที่ พระเอกไปเล่นอยู่ในที่กระจอก ๆ แล้วก็มึระนาดที่มีระนาดไม่เก่ง เพี้ยน ๆ เขามาอย่าง ไร ของฝรั่งของพี่ก็ไม่ตั้งเสียง พี่ก็ใช้เวลาเยอะขึ้นครับ อยางงานของพี่ป้อมนี่คือง่ายเพราะแกตั้งเสียง พี่ก็ชัดไป หรือว่าซอของอ้อมที่เขาเล่นด้วยระดับเสียงแบบฝรั่งแต่ด้วยสำเนียงไทย อันนี้พี่ก็ใส่คีย์บอร์ดเสริมได้ ก็เป็นความยาก ก็ต้องมีวิธีการค้นหาอะไรอย่างนี้ เนื่องจากดนตรีไทยกับสากลเสียงมันไม่ได้

ตรงกัน อาจจะตรงบ้างบางโน้ต แต่ส่วนใหญ่จะไม่ตรง ดนตรีอัดสดจากสถานที่จริงคือเสียงที่อัดจากกองถ่ายที่ต้องใช้คณะดนตรีไทยแท้ดั้งเดิม ซึ่งพี่ตัวก็ตั้งใจว่าคนไหนเป็นของไทยแท้ดั้งเดิม เพราะฉะนั้นวงนั้นเขาก็จะเล่นแบบไทยแท้ เขาก็จะไม่ได้ตั้งเสียงอยู่แล้ว ก็เป็นหน้าที่ของเราที่ต้องช่วยเขา คราวนี้เราเลยเหลือ 2 วิธีคือตั้งเสียงฝรั่งให้ตรงไทยซึ่งพอตั้งเสียงไปบีบปรากฏว่าเราทำงานไม่ได้เพราะว่ามันสร้างอารมณ์อะไรไม่ได้เลย เราก็ใช้วิธีที่อาจารย์บรูซสอนไว้ว่าก็เล่นฝรั่งไปเลย แต่ต้องหาวิธีหลบ มีอยู่ 2-3 อย่างด้วยกันอย่างเช่นวิธีหนึ่งคือขณะที่ดนตรีไทยเล่นโน้ตบางโน้ตแล้วเราจะต้องเล่นโน้ตของเรา กดคีย์บอร์ดไฟฟ้าโน้ตนี้สูงไปนิด โน้ตที่อยู่ติดกันเลยก็ต่ำไปนิด ก็อาจจะต้องใช้หลายวิธีซึ่งแต่ละฉากก็จะต่างกันไปนะครับ วิธีที่หนึ่งคือถ้าวันได้วัน วันแบบเขามาเราไม่มา มาในที่ที่เขาว่างอันนี้รอด ซึ่งบางที่ใช้วิธีนี้ได้ผล แต่บางที่ใช้ไม่ได้เพราะเขาเล่นไม่หยุดเลย เราอาจใช้วิธีที่สองคือโน้ตของเราที่ไม่ตรงเนี่ย เราหลบไปเล่นชิ้นคู่แปดของระดับเสียงที่ต่ำมาก ๆ เพราะในดนตรีไทย เครื่องที่เล่นแนวทำนองจะเล่นอยู่ในย่านเสียงกลาง ย่านเสียงร้องของผู้หญิง ย่านเดียวกับเสียงร้องผู้หญิงเยอะ ย่านที่แบบต่ำมาก ๆ ไม่ค่อยมี เราก็หลบไปชิ้นคู่แปดของระดับเสียงล่าง ๆ พอหลบไปไกล ๆ ก็สามารถสร้างอารมณ์ได้ แต่พอหลบไปไกล ๆ บางที อารมณ์บางอารมณ์มันก็ไม่เหมาะ มันก็ต้องใช้โน้ตย่านเดียวกัน ซึ่งพอเป็นโน้ตย่านเดียวกันมันก็จะกีดกันที่กันก็ใช้ตัวบิดเสียงของคีย์บอร์ดกดแบบว่าดันไปนิดนึงเพื่อให้มันพอดี แล้วก็ค้ำมือไว้ แล้วก็กดไป ก็เป็นวิธีแก้ปัญหาเพื่อให้งานมันเดินได้ครับ

#### Q: อุปสรรคในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?

A: คือมีหนังไทยเรื่องหนึ่งที่พี่ทำดนตรีประกอบ พี่ทำดนตรีประกอบสี่เรื่องเท่านั้น สองเรื่องเป็นแค่ส่วนเล็ก ๆ ไปช่วยรุ่นพี่ ไปช่วยครูเล็ก ๆ ตอนไปช่วยครูคือช่วยลอกโน้ต แล้วไปอยู่ในการทำอันนั้น เรื่องวิถีคนกล้า คนที่ทำเพลงอันนี้คืออาจารย์หนู ฮันตระกูลซึ่งพี่เคยเรียนออกเคสตร้ากับเขา แล้วพี่ก็แบบไปช่วยลอกโน้ต ไม่ได้เยอะด้วยนะ แค่ว่าส่วน เพราะตอนนั้นคนที่ไปเรียนกับอาจารย์ก็เยอะ ใจ่อทำอันนี้ คนนี้ทำอันนี้ ซึ่งใจ่ออาจจะช่วยทำงานอื่นอยู่ด้วย แต่ช่วยทำอันนี้นิดหนึ่งนิดเดียว พี่ช่วยลอกโน้ตน้อยมากแต่ได้เห็นว่าเป็นแบบมีใจใหญ่ ๆ มีออกเคสตร้าแล้วอาจารย์ดูจอลแล้วอาจารย์ก็คุมวงแล้วมีสกอร์อยู่อย่างนี้ เราก็ได้เห็นได้ร่วมนิดหน่อย มีอีกเรื่องคือซ็อย พี่ช่วยเรียบเรียงดนตรีแค่สองฉากสั้น ๆ เท่านั้นและคุมวงออกเคสตร้า อีกเรื่องหนึ่งคืออิติมตายแนกก็ได้เอาเพลงมาลิฮวนนำมาทำเป็นเหมือนเปียโนเกาหลี เทดี เพราะมาก พอมาเป็นเปียโนเกาหลีแล้วมันเท่ แล้วก็อีกเรื่องหนึ่ง เป็นหนังตลก ประมาณว่าเจอคนที่เป็นคนติดต่อนี่ให้ทำดนตรี เขาไม่ใช่ผู้กำกับ แล้วเขาบอกพี่ว่าอยาก

ได้แจ๊ส ตอนนั้นพี่เพิ่งทำดูบาดูมา แต่ว่าพอทำสกอร์เสร็จไปแล้วคือพี่ไม่เคยเจอตัวผู้กำกับเลยนะ  
ไม่เคยเจอเลย นี่คืออุปสรรค มีพี่คนหนึ่งบอกว่าเอาแจ๊ส พี่ทำแจ๊สให้เพราะเขาเป็นลูกค้า ไม่ได้คิดว่า  
เราชอบไม่ชอบ เหมาะไม่เหมาะ เขาขอมาเราก็ทำตามที่เขาขอ ปรากฏว่าพอส่งงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว  
มีคนบอกว่าผู้กำกับอยากได้ลูกทุ่ง เนี่ย ปัญหา แปลว่าที่เหนื่อยมากกับเขาหลายเดือนก็เหนื่อยฟรี  
แล้วก็เหลือเวลาสั้น ๆ ให้พี่รีบแก้ งานพี่ก็ห่วย แล้วพี่ก็เหนื่อยมาก แล้วพี่ก็ทำงานสองเท่าแต่ได้เงิน  
เท่านี้ละ ถ้ารู้ว่าลูกทุ่งตั้งแต่แรกเขาก็ได้ของดีแล้วเราก็เหนื่อยน้อยด้วยนะ

**Q: ระยะเวลาในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์นานเท่าใด?**

A: เฉพาะพี่ป้อมกับคุณกบมาบ้านพี่เอาเป็นว่าสามเดือนแน่ ๆ แต่ไม่ใช่ทุกวัน ไม่ใช่ทุกวัน สาม  
เดือนอย่างน้อยในช่วงนั้น แต่ก่อนนั้นต่างหาก หรือพอแบบพี่ป้อมเล่นไว้แล้วคุณกบเล่นไว้แล้วแล้ว  
พี่ตัดัดหนังใหม่ อันนี้ก็อีกเรื่องนึง แต่เฉพาะที่สองคนนั้นมาบ้านพี่เรื่อย ๆ แล้วเดี๋ยวมีคนอื่นมา  
บ้างก็ประมาณสามเดือน แต่ถ้ารวมตั้งแต่วันแรกที่พี่ตัวโทรมาจนเราส่งไปให้เขาไปตัดรวมกับเสียง  
เอฟเฟคอะไรอย่างนี้ก็ประมาณเป็นปีนะ ไซ้ ๆ เป็นปี

**Q: เหตุผลของการคว้ารางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์คืออะไร?**

A: คำถามนี้เป็นคำถามที่พี่อยากตอบที่สุดเลย คนอื่นเขาไม่อยากตอบ บางคนเงินตัวเอง ของพี่  
เนี่ย พี่คิดว่าอย่างนี้ครับ ในแต่ละปีมันจะมีคนผลิตหนังแล้วในหนังจะมีเพลง พี่คิดว่าเหตุผลมีเยอะ  
มากเลยนะ พี่ว่าน้องอาจจะต้องเรียงไปเลย ของพี่จะดูวิชาการฉิบหายเลย อันที่หนึ่งเลยคือพวก  
หนังไทยทั้งปีนั้นมีผล ก็หนังไทยทั้งปีนั้นเขาทำเรื่องนั้น เรื่องนั้น เรื่องนั้น สมมติเป็นหนังตลก  
โดยเฉพาะถ้าเป็นหนังตลกไทย ๆ ยากมากที่จะได้รางวัล คือพี่ว่าด้วยเนื่องจากในปีนั้นคนอื่นเขาก็  
ทำอะไรของเขา น้องอาจจะไปเสิร์ชแล้วไปแปะแนบเป็นเอกสารแนบ คือทั้งปีนั้นถ้าเกิดเขาทำอะไร  
ที่ไม่เข้าท่า พี่ไม่ต้องทำดีมากหรอกพี่ทำดีกว่าเขานิดนึงพี่ได้รางวัลแล้ว อันนี้คำพูดพี่ นี่คือข้อที่หนึ่ง  
คู่แข่งทำอะไร แล้วฉันทำอะไร อันที่หนึ่งคือในปีนั้นหนังไทยทั้งหมดเขาทำอะไรกัน แล้วผู้เข้าชิงทั้ง  
5 ก็ต้องถูกคัดเลือกก็คือ 5 ของทั้งประเทศของทั้งปีนั้น 5 นั้นมีใครบ้างถูกมั้ย อันนี้เป็นตัวแปรที่  
หนึ่ง เกี่ยวเลย สมมติว่าคนได้ทำเกี่ยวกับโนรา แล้วคนอีสานทำเรื่องหมอลำ แล้วคนเหนือทำเรื่องปี่  
จุม แล้วเดี๋ยวคนอัมพวาทำเรื่องชอกะลามะพร้าวนี้ก็ออกมัย แล้วเป็นเรื่องของลายแกะสลักอะไร  
แบบนี้ ที่นี้แหละพี่ไม่ได้แล้วละ แต่ว่า ณ ตอนนั้นมันไม่มีใครทำแบบนี้แล้วเราทำแบบนี้ใช้มัย อันที่  
สองคือคณะกรรมการทั้งหมด ไม่ใช่ท่านเดียว เขาเล็งหาอะไร เขาชอบอะไร ไม่ชอบอะไร รสนิยม

ของกรรมการทุกท่าน แต่ละท่าน พวกนี้ก็เกี่ยวข้อง ข้อสองสำคัญ แต่ละปีกรรมการเปลี่ยนท่านไปบ้างไม่เปลี่ยนบ้างแล้วแต่ แต่ก็นี่แหละครับ กรรมการทุกท่านเขาชอบ ไม่ชอบอะไร แล้วเขาต้องหาอะไร เพราะว่ารางวัลคือสุพรรณหงษ์เนี่ยคือหงส์ทองคำ แล้วหงส์เป็นของสูง แล้วเกี่ยวข้องกับความเป็นชาติไทย เพราะฉะนั้นหนังแบบมนุษย์ต่างดาว สมมติน้องนั่งคุยกับพี่ แล้วชักพิกน้อง กลายร่างเป็นปีศาจ แล้วน้องก็กินพี่ แล้วน้องก็เหาะขึ้นไปบนฟ้า แล้วก็มีคนเอาปืนออกมายิงน้อง เป็นปืนเลเซอร์ แล้วเป็นหนังไทย แล้วได้สุพรรณหงษ์ อาจจะได้นะ แต่ยากมาก การที่พี่ได้รางวัล ไม่ได้แปลว่า โหเก่ง แต่มันคือความลงตัวของทีมนี้ บทหนัง เรื่องราวของหนังนี้ แล้วก็ดนตรีไทยที่ กรมศิลป์ ที่ครูมิด หรือดนตรีไทยพื้นบ้าน ชาวบ้านอนาถาที่อยู่ตามท้องไร่ท้องนาของพี่ตัวในบางฉาก อันนี้คือตัวแปรที่หนึ่ง เขาคือของที่ดีแล้วเขาเข้ากับหนังอยู่แล้ว เพียงแต่ว่าเนื่องจากดนตรีไทย ไม่มีคอร์ด ดนตรีไทยไม่มีความวิ้งของเสียงคีย์บอร์ดไฟฟ้า หรือว่าดนตรีไทยไม่มีชาวด์ประกอบ เหมือนที่ออกเคสตรา เวลาสมมติอย่างฉากข้างที่มันหักวงอะไรอย่างนี้ นี่ก็ออกมัย ดนตรีไทยไม่ได้มีความอะไรอย่างนั้น เพราะฉะนั้นสิ่งที่พี่ช่วยคือเสริมของพวกนี้เข้าไปโดยไม่เสียหนังและไม่เสีย ดนตรีไทย คือจะถามว่าได้รางวัลเพราะอะไร สิ่งพี่ทำคือพี่พยายามทำให้หนังยังคงเป็นหนังและ ดนตรีไทยยังคงเป็นดนตรีไทย สิ่งพี่ใส่เข้าไปคนดูอาจจะได้ยินหรือไม่ได้ยินไม่รู้ แต่ว่าดนตรีไทยยัง ต้องอยู่เหมือนเดิม พี่คิดว่าอันนี้เป็นสิ่งที่อาจจะทำให้มีความเกี่ยวข้องด้วย อย่างเช่นพี่ดูหนังไทย บางเรื่องพอจะใส่ของต่างประเทศเข้าไป ของฝรั่งเข้าไป คีย์บอร์ดไฟฟ้า ก็ตัวร เบียโน แล้วไทยนั้น อยู่ไหน แล้วพี่ก็โชคดีที่พี่ได้พี่ป้อม-ชัยยุทธ โต้ส่งกับคุณกบ-ราชศักดิ์ เรื่องใจ คือเขาก็มาช่วยใน ส่วนที่พี่ไม่ถนัด แล้วทั้งหมดก็ลงตัว คราวนี้รางวัลเนี่ยพี่คิดว่ามันเป็นความลงตัวของบทหนัง เนื้อ เรื่องในหนัง แล้วก็ดนตรีไทยทั้งหมดที่มากับหนังที่พี่ไม่ได้ทำ เขามาของเขาเนะครับ แล้วก็ทีมพี่สาม คนก็มาช่วยเติม พี่คิดว่าที่ได้ก็คือมันเป็นความลงตัว ซึ่งใส่ความลงตัวนี้ในหนังไทยที่เป็นหนังย้อน ยุคหาความลงตัวอันนี้ได้ยาก ทางกรรมการเขาก็คงจะแบบว่าพวกคุณอุตสาหะทำได้ขนาดนี้ แล้ว บังเอิญคู่แข่งก็เป็นอันอื่น เพราะฉะนั้นคุณก็คงเหมาะสม พี่ก็คิดว่าการได้รางวัลน่าจะมาจากตัว แปรทุกตัว มันไม่ใช่เพราะพี่โอเก่ง พี่โอเลยได้ ไม่ ๆ สมมติถ้าพี่โอทำนะ แล้วพี่โอไม่มีพี่ป้อมมา เล่นระนาดฉากเลิฟซีน พี่โอไม่มีคุณกบมาเล่นกลองในฉากโหมเชือกก็จะได้ไม่ได้ออก

**Q: ความแตกต่างของบทบาทนักดนตรีและผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?**

**A:** อืม พี่รู้สึกที่พี่สนุกกับการเปลี่ยนนะ เหมือนได้ไปเที่ยวคนละที่ เหมือนได้สนุกกับเพื่อนคนละ กลุ่ม ส่วนตัวพี่รู้สึกเป็นความสนุก แต่มันก็มีความยากว่าแล้วถ้าเราจะทำให้มันดีถึงจุดเท่านี้ก็ต้อง

ขยันมาก แต่มันจะมีวิธีขยันอันนึงครับ คือพี่บังเอิญค้นพบอะไบบางอย่างแล้วรู้สึกว่ามันเวิร์ค คือตอนที่พี่เรียนศิลปะตอนที่เรียนสถาปัตย์เนี่ย พี่ต้องเรียนประวัติศาสตร์ศิลปะ แล้วตอนที่พี่เรียนดนตรีพี่ก็ได้เรียนประวัติศาสตร์ดนตรี ซึ่งประวัติศาสตร์ดนตรีเวลาที่เรียนในมหา'ลัยเขาก็จะสอนว่า บีโธเฟ่น โมซาร์ท บาคมาก่อนซึ่งอันนั้นพี่เอามาใช้กับอย่างอื่นที่พี่ทำ เวลาจะทำเพลงประกอบหนัง พี่ก็ไปศึกษามาว่าแล้วมันเริ่มจากอันไหนนะ อ้อ มันมาจากหนังเงียบ ขาวดำ แล้วก็มีพี่น้องคุณึ่งที่เป็นฝรั่งเศสสร้างโรงหนังแล้วให้คนมาดูหนังเงียบ ทุกคนก็ดู มาทั้งเมืองเลย ชายดี รวยเลย แล้วคนก็เบื่อ เอาดนตรีมาเล่นสด มีเปียโน ให้นักถึงซาร์ลี แซปลิน ยุคนั้นนะจำนักเปียโนมา จะเล่นเพลงอะไรไม่รู้แล้วแต่ ฉายหนังไปด้นสดไป วันนี้เพลงนี้ะพ่วงนี้หนังเรื่องเดียวกันเล่นเพลงอื่น แล้วมันก็ค่อย ๆ พัฒนามา แล้วตอนหลังก็เริ่มมีเสียงในฟิล์ม แล้วหลังเสียงในฟิล์มก็เริ่มมีการพากย์เสียงทับเข้าไปอะไอย่างนี้ พี่สนุกกับทั้งสองแบบแหละ แต่ถ้าให้พี่ทำอย่างเดียวพี่จะเบื่อมาก เหมือนแบบให้อยู่กับใครคนเดียวถึงเขาจะดีแต่อยู่นาน ๆ ก็ไม่ไหว ส่วนลายเซ็นไม่มี เอาจริง ๆ ไม่มี แต่มีคนบอกว่าพี่มี แต่พี่ก็รู้สึกว่าพี่ไม่มีนะ เอาน้องฟังเพลงอะไรที่พี่ทำบ้าง ไม่ใช่ผู้ชาย อันนี้แนวนี้ มีคนเขาบอกว่าเพลงแจ๊สคนไทยไม่ฟัง พี่ทำแล้วขึ้นอันดับหนึ่งเลย ก็สมัยแม่พี่เด็ก ๆ สุนทรภรณ์ดังที่สุดแล้วเป็นโคตรแจ๊สเลย คนยังชอบเลย

**Q: รู้สึกอย่างไรที่คนภายนอกรู้จักผลงานมากกว่าเจ้าของงาน?**

**A:** ชอบ ๆ เพราะว่าเวลาไปไหนพี่ไม่ยอมให้คนรู้จัก คนบางคนเขาชอบให้คนรู้จักแต่พี่ไม่ใช่ เพราะพี่ก็อาจจะมีเรื่องอะไรชั่ว ๆ หรือพี่ก็อาจจะมีคุณภาพเรียบริ่อย อย่างเช่นแบบพี่ไม่ชอบนั่งเรียบริ่อยไง พี่ก็ชอบนั่งอย่างนี้ซึ่งมันดูไม่สุภาพไง พี่กินเสียงดัง กินแล้วเลอะ ๆ เคี้ยวไม่ปิดปากอะไรอย่างนี้ แล้วพี่ก็แบบเราก้เกรงใจเวลาคนมาทัก เราก้อยากคุยกับเขา แต่บางที่พี่รีบ หรือบางที่พี่กำลังคิดงานอยู่ไง แล้วมันกำลังคิดออก อ้าว แล้วเขาก็มาทักพี่ จริง ๆ แล้วพี่ไม่ได้ชอบให้คนรู้จัก แต่เวลามีคนสัมภาษณ์แบบนี้ดีใจนะ

ชาติชาย พงษ์ประภาพันท์

ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง เอกโค่ จี๊ว่ก้องโลก (Echo Planet)

Q: แนวคิดในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?

A: แนวคิดของเอกโค่คือเป็นหนังแฟนตาซี จริง ๆ แอนิเมชันทุกเรื่องมันเป็นแฟนตาซีหมดเพราะว่ามันเป็นหนังการ์ตูน มันไม่ใช่เรื่องจริง เป็นเรื่องที่เราสร้างขึ้นมา เพราะฉะนั้นวิธีที่จะทำให้หนังการ์ตูน ทำให้คนดูตามไปแล้วเชื่อ คือวิธีทำหนังคือมันต้องทำให้คนดูเชื่อใช่ไหม เพราะฉะนั้นหนังการ์ตูนหรือหนังแฟนตาซีพวกนี้ วิธีที่ทำให้คนดูเขาเชื่อคือต้องใช้ดนตรีประกอบเล่าเรื่องเยอะ ฟูแพบจะแบบทุกวินาทีของเรื่องมีดนตรี มันค่อย ๆ บอกเขา ค่อย ๆ เล่าเรื่อง คือหนังมันมี 3 อัน คือเรื่อง เรื่องของอารมณ์หมายถึงจะเศร้า สนุก หรือว่าตื่นเต้น อารมณ์ของหนัง แล้วก็บรรยากาศ 3 อันนี่คือหัวใจของหนังคือการเล่าเรื่อง แต่การเล่าเรื่องแบ่งเป็น 3 อย่าง คืออารมณ์ บรรยากาศ แล้วก็เรื่อง เพราะฉะนั้นดนตรีประกอบของแอนิเมชันมันจะทำหน้าที่พวกนี้หนัก ขยายอารมณ์ก็ต้องขยายเยอะ ๆ ขยายบรรยากาศ ทุกอย่างมันจะทำหน้าที่หนักกว่าหนังที่ใช้คนแสดงทั่วไป

Q: วิธีการจัดการกับโจทย์ที่ได้รับเป็นอย่างไร?

A: คอนเซ็ปต์คือเอาบทเป็นหลัก พอได้บทเป็นหลักเราจะรู้ว่าหนังแต่เรื่องมันควรจะมีดนตรีแบบไหน คือพออ่านเสร็จ ถ้าทำเป็นจนชำนาญแล้วมันจะรู้ว่าหนังเนี่ยมันมีบรรยากาศ มันควรได้ดนตรีประมาณไหนใช่ไหม พอทำเป็นแล้วอ่านเสร็จปุ๊บเราจะเดาได้ว่ามันควรจะเป็นเพลงแบบไหน ควรเป็นป๊อป เป็นเปียโนตัวเดียว เป็นแจ๊ส เป็นเวลดิมิวสิค เป็นดนตรีแนวไหนประเทศไหนที่มันจะเสริมบรรยากาศในหนัง ที่มันเข้ากับหนัง หรืออย่างเอกโค่เนี่ยเรามีอิเล็กทรอนิกส์ใช่ไหม เรามีดนตรีภาคเหนือมีเวลดิมิวสิค แล้วก็เรามีเพลงร้องที่เป็นภาษากะเหรี่ยง เอกโค่มีดนตรีแจ๊สบ้าง คือทำยังไงให้มันเข้ากับเรื่องเขา แล้วเอกโค่มีหลายพาร์ท มีของชาวเขาด้วยใช่ไหม มีอเมริกาด้วย มีชาวเขาดูด้วย แล้วก็มีส่วนที่ดนตรีมันจะเป็นเวลดิมิวสิคของชาวเขา แล้วก็อิเล็กทรอนิกส์ เพราะหนังเป็นไซไฟนิด ๆ ดนตรีมันจะเป็นอิเล็กทรอนิกส์ แล้วพอมันไปรับรู้ความเป็นอเมริกามันก็จะมีดนตรีสากลดนตรีแจ๊ส เข้ามาผสม มันหมายถึงการที่วัฒนธรรมมันแตกต่างกันระหว่างชาวเขากับอเมริกา เด็กชาวเขากับคนเชื้อแซมเป็นลูกประธานาธิบดีอเมริกา มันบังคับให้ต้องมีดนตรีหลายแนว เพราะมันเป็นเรื่องของชนชาติ เด็กชาวเขาไปเจอไปเล่นไปเที่ยวอะไรที่นวยอร์ค แต่เขาไม่ได้ใช้คำว่านวยอร์ค เขาใช้คำว่าแคปิตัลสเตท นั่นแหละ มันเป็นเรื่องของชนชั้น ภาษา แรงบันดาลใจเหนือ



แรงบันดาลใจมันยากนะ พอเป็นอาชีพแล้วไม่ต้องมีแรงบันดาลใจ มันต้องทำ แรงบันดาลใจจะว่าไปมันสนุกนะ แต่จริง ๆ จะสนุกมันก็ไม่สนุก หนึ่งการ์ตูนมันยาก เหนื่อย ปรกติทำหนังไทยหนังคนแสดง 2-3 เดือนประมาณนี้เสร็จ ของหนึ่งการ์ตูนมันต้อง 6 เดือน ต้องลงแรง ที่เสียแรงกายแรงใจเยอะ จริง ๆ มันโหด แต่มันก็สนุกอีกแบบนะ ยิ่งงานหนักพองานมันเสร็จก็โล่งอก จริง ๆ มันก็สนุกกว่า ทำท่ายกกว่าหนังคนแสดง แรงบันดาลใจคือโจทย์มันยากมั้ง โจทย์มันน่าสนุก พอมาทำการ์ตูนแล้วยากจริง น่าทำ มันสนุก

**Q: วิธีคิดดนตรีประกอบภาพยนตร์เป็นอย่างไร?**

A: มันเป็นจินตนาการ พอถึงเวลาจริง ๆ ไม่มีนะ ร่างไว้ว่ามันควรเป็นยังไงอย่างนี้ไม่มีนะ สมมติพอคิดอะไรออกเราลงคอมพิวเตอร์ มันไม่ได้เป๊ะ คิดปุ๊บก็ถูกปั๊บ มีมือถือเนี่ย พอนึกเมโลดี้อะไรออกเราก็ต้ม เคียวลิม เร็วสุดนะ ฮัม ๆ แล้วก็ให้มันก็เก็บไว้ ถ้าเกิดมัวแต่เดินไปหาเครื่องนั่งอัดบางทีลืมน้อยๆซะนั่งก็อัดให้มันได้เมโลดี้แล้วก็เอาไปใส่ วิธีนี้สะดวกสุด ใช้ปากฮัม

**Q: ความสำคัญของการเป็นผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?**

A: จริง ๆ เราใส่ที่เป็นเราทุกอย่างเลย คือทุกสาขานะ ไม่ว่าจะเป็นคนสตูดิโอ แต่งหน้า ทำผม แต่งตัว ทุกโปรดักชั่นส์ ทุกแผนก รวมถึงดนตรีประกอบ ทุกหน้าที่ช่วยกันเล่าเรื่อง วิธีจริง ๆ คือช่วยกันเล่าเรื่องนะ สมมติแต่งกายเขาก็ต้องออกแบบเสื้อผ้าอะไรพวกนี้ให้มันเข้ากับหนัง ช่วยให้หนังมันไปในทิศทางเดียวกัน แต่งกาย แต่งหน้าอะไรพวกนี้ พวกโปรดักชั่นส์ดีไซน์ จริง ๆ เนี่ย จุดประสงค์หลัก ๆ ของการหนังมันคือช่วยการเล่าเรื่อง พอมีบท ทุกคนอ่านบท ทุกคนเข้าใจบท แล้วต่างฝ่ายก็ไปทำหน้าที่ของตัวเอง แต่จุดหมายหลักคือเขาต้องช่วยกันเล่าเรื่อง ช่วยออกแบบเครื่องแต่งกาย ออกแบบโลเคชั่น ดนตรีประกอบก็ต้องดีไซน์ให้มันสอดคล้องกับเรื่อง ให้สอดคล้องกับบทแล้วมันไปในทิศทางเดียวกัน ดนตรีประกอบก็เหมือนกัน พอเราพยายามเอาตัวเองเข้าไปใส่ ยังไงซะมันก็อย่าเกินหนัง อย่าให้มันหลุดจากหนัง เราจะมีวิธีการของตัวเอง มีลายเซ็นของตัวเอง แต่ยังไงซะเนี่ยก็อย่าทำให้มันโดดไปจากหนัง เราจะมีเทคนิคที่เราเฉพาะตัวที่เราชำนาญ ก็ทำยังไงก็ได้ให้มันเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ไปตามทีผู้กำกับอยากให้เป็น อย่าไปขโมยซีนหนัง อย่าไปเด่นกว่าหนัง

**Q: เสียงมีความสำคัญต่อภาพอย่างไร?**

A: มันไม่มีอะไรเลย มันไม่มีอะไรให้จับได้เลย ไม่มีอากาศจริง เป็นภาพวาดมาจากการ์ตูน มันไม่ได้ถ่ายหนังจริง บรรยากาศ ดนตรีก็จะทำให้พวกนี้มีอยู่จริง มันเร็ว การ์ตูนมันเร็ว พอมันเร็ว ดนตรีมัน

ทำให้ช้าได้ คือถ้าเกิดภาพช้า ดนตรีมันก็ทำให้เร็วได้ไง คือเราทำให้คนไม่เบื่อครับ เวลาที่สมมติ ภาพเนี่ยมันช้า ๆ แล้วเรากลับคนดูเบื่อ ดนตรีก็บรรเลงเร็วขึ้น ทำให้คนดูไม่รู้สึกรู้ว่ามันยืดยาด นำ เบื่อ ดนตรีจะเปลี่ยน เล่นป๊อปเปลี่ยน เล่นป๊อปเปลี่ยน เปลี่ยนแพทเทิร์นไปเรื่อย ๆ สองบาร์เปลี่ยน สองบาร์เปลี่ยน ดึงให้คนดูกลับเข้ามา ไม่ให้ล่องลอย แล้วถ้าอันไหนที่การ์ตูนมันเดินเร็ว ๆ ดนตรี มันก็ยืด ทำให้คนดูไม่รู้สึกรู้เร็ววะ หนึ่งที่มัน 80 นาทีของการ์ตูนจริง ๆ มันยาว เพียงแต่ว่าเวลาทำ ซอย ๆ จนเร็ว แต่จริง ๆ มันยาวมากนะ เหมือนหนึ่ง 3 ชั่วโมง การ์ตูน 80 นาทีไม่ได้รู้สึกรู้ว่ามันสั้น ที่ ทำไว้ใช้เวลาพอ ๆ กัน น่าจะเสียเวลากว่าด้วย พูดถึงบรรยากาศช่วงหนึ่ง คือหนึ่งเนี่ย หัวใจมันคือ บรรยากาศนะ หัวใจของเรื่องคือบรรยากาศ เราเอาบรรยากาศเป็นช่วงไหน นักแสดงเนี่ยอยู่ใน บรรยากาศไหน อยู่ในความรู้สึกไหน อยู่ในสถานที่นี้เขาได้ความรู้สึกไหนได้อารมณ์ไหนมากกว่า บรรยากาศของเรื่อง มันแล้วแต่ภาษาที่ใช้อธิบายกันนะ ผมใช้คำว่าบรรยากาศครับ

**Q: กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์เป็นอย่างไร?**

A: คือพอเขาอ่านบทป๊อป บางทีเราก็ได้ยินเมโลดี้ไ่มั้ย ได้ยินแนวเพลงที่เราได้จากอ่านบท แล้วก็ได้อินว่าหนึ่งเรื่องนี้ใช้เพลงเยอะเพลงน้อย พออ่านบทป๊อปเรารู้ได้ว่าบางทีพอมันเป็นแฟนตาซีมันก็ต้องมีเพลงเยอะ บางเรื่องพออ่านเสร็จป๊อปมันเป็นหนังอินดี้ ทุนน้อย ๆ หนึ่งว่าง ๆ หนึ่งเงียบ ๆ อ่านไปก็รู้ว่าดนตรีเยอะดนตรีน้อย อ่านบทก็รู้เลย อย่างเอคโคไคไม่มีริธึม ไม่มี ก้านกล้วยนี่มีนะ แต่พอถึงเอคโคไค อ่านเสร็จป๊อปมันไม่ได้ยินริธึม แปลกนะ ทำไมไม่มีไ่มั้ย เรื่องของมันเป็นเด็กชาวเขา แต่ว่ามันจะมีร้องนานานาน มันก็คล้าย ๆ ว่าจะเป็นที่ดินดนตรี แต่ก็ไม่ได้เป็นริธึมหลัก คือความชัดเจนในการดำเนินเรื่องมันไม่มีอะไรที่เด่น ๆ จนเราได้ยินว่าเพลงนี้เพลงเดียวคลุมได้ทั้งเรื่อง เป็นอย่างนี้เยอะนะ ไม่ใช่ทุกเรื่องจะมีริธึมดนตรี หลาย ๆ เรื่องอย่างร่างทรงอ่านเสร็จป๊อปมีริธึมดนตรีแต่ไม่ได้เด่นไป ๆ มา ๆ มันก็ไม่ได้ใช้อะไรอย่างนี้ ไม่ได้ใช้จนเด่น มันไม่มีอะไรตายตัว เรื่องนี้มันมีช่วงทำย มันมีเพลงทำไว้ก่อนให้เสร็จ พูดยังไงดี คือทำให้เสร็จล่วงหน้าแล้วเขาเอาไปทำการ์ตูนทีหลังมีอยู่ 3 ช่วง นึกออกมั้ย คือมันเป็น 3 ซีควอนซ์ ต้องการให้เพลงเสร็จก่อน อันแรกคือช่วงที่มันโลกร้อน ช่วงการ์ตูน ช่วงนั้นนะเพลงเสร็จก่อน แล้วเขาเอาไปทำแอนิเมชันทีหลัง เพลงที่สองเพลงหนึ่งนั้นน่าครับ เราก็เสร็จก่อน แล้วอันที่สามคือช่วงทำยเรื่องที่มันปิดไฟ ช่วงเฉลย อันนั้นก็ดนตรีเสร็จก่อน สามช่วงสั้น ๆ นะเหมือนสามเพลงเป็นสามคิว ตอนทำยเรื่องก็ตั้งแต่ปิดไฟ นอกนั้นคัทติ้งเสร็จก่อน หนึ่งการ์ตูนจะเป็นอย่างนี้มีเพลงไซว์

**Q: บทภาพยนตร์มีผลต่อการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์หรือไม่?**

A: ทางกันตนาติดต่อมาให้ทำ ส่งบทมาให้อ่าน พอเริ่มอ่านบทเริ่มทำมันจะมีขั้นตอนหนึ่งคือมันจะมีเพลงร้อง หนึ่งนั่นนะ อันนั้นทำก่อน ได้เพลงเสร็จแล้วเขาเอาไปใส่แอนิเมชัน เราก็ทำดนตรีส่งให้คงเดชแต่งเนื้อ พอแต่งเนื้อเสร็จก็ได้เนื้อมาแล้วก็ทำดนตรีทำอะไรเสร็จร้องเสร็จก็มีไปอัดที่กะเหรียงคอยาว คือก่อนที่ไปอัดเนี่ยมันมีไกด์แล้ว เป็นเพลงคงเดช แล้วเราทิ้งไว้ก่อนหนึ่งเพราะเราอยากได้ภาษากระยาง เรามีท่อนหนึ่งที่แบบหนึ่งนั่นนะ แล้วก็เนื้อร้องกะเหรียงคอยาว เราแบ่งเยอะ เราจะทิ้งช่วงนี้ไว้ เราจะไปภาคเหนือไปเผ่านี้แล้วให้เขาแต่งเนื้อให้ แต่ตอนที่ เป็นไกด์เราใช้ท่อนนี้เป็นภาษาอื่นก่อน ภาษามั่ว พอทำเสร็จแล้วเราก็ไปอัดเสียงไปแต่งเนื้อภาษาเขาเรียกกระยางที่นู่น แล้วก็ไปอยู่ที่นู่นแล้วก็แต่งเนื้อท่อนที่เราเผื่อไว้จนจบ นี่คือวิธีการทำเพลง เพลงนี้ เพลงหนึ่งนั่นนะก็ได้สุพรรณหงส์นะ เป็นเพลงดังใช่ไหม เป็นเพลงดังด้วย แล้วก็กระบวนการมันจะเป็นช็อต ๆ นะ มันไม่สามารถเล่าได้ตั้งต้นจนจบ บางอันอย่างนี้เราทำเอง เราก็ได้ระดับหนึ่ง เราได้เมโลดี้ที่เราคิดขึ้นมาเอง แต่พอไปที่เผ่าเนี่ย ไปทำเพลงเนี่ย เขาก็มีนักดนตรีของเขาเล่นกีตาร์ เขาก็ได้บรรยายภาคตอนเราไปอยู่นู่นคือดนตรีที่เขาเล่นเราไม่มีทางทำได้หรอก มันเป็นคนตรีพื้นบ้านเขา เขาก็ได้ดนตรีพื้นบ้านของเขา มาประกอบเมโลดี้เราด้วย จังหวัดแม่ฮ่องสอน บินไปนู่น ตอนต้นเรื่องทีจ่อเปวี่งเล่นมันจะมีดนตรีกระยางอยู่ มีเมโลดี้กระยางอยู่ครับ ฟังแล้วมันจะนึกถึง ส่วนใหญ่เราจะรู้กันเองนะ คนที่ไปจะรู้ทันทีว่าดนตรีอันนี้เป็นเพลงกระยาง แต่ว่าเราไม่สามารถทำดนตรีกระยางได้ สมมติเขาส่งให้พี่ทำดนตรีกระยาง พี่ก็จะมีเมโลดี้แบบนี้ เมโลดี้พี่ แต่ว่าที่เราไปฟังที่นู่นมันมีโน้ตมีการเคลื่อนของดนตรีที่มันเป็นดนตรีพื้นเมือง เราเอาตรงนั้นนะ เขาเรียกว่ากรู๊ฟมาทำ บทเสร็จอยู่แล้ว แต่ตัวเพลงตรงกระยางเนี่ยสั่งทำทีหลังด้วยคือดนตรีเราไปเสร็จแล้วนะ แต่พอเราไปได้ยินแล้วมันดีเราก็เอามา คือวิธีการทำดนตรีเนี่ยเขายังไม่ต้องทำให้มันเสร็จใช่ไหม เขาก็ถึงขั้นตอนที่เป็นขั้นตอนของแอนิเมชัน ตัวการ์ตูนก็กาง ๆ ก็เดิน ๆ ไปอย่างนี้ จนมันเป็นท่อน ๆ คือทิมมิ่งมันได้ เราก็ดูแบบกาง ๆ แต่มีเสียงพากย์ แต่ว่าทิมมิ่งของเรื่องได้แล้วแหละ คัทติ้งมันได้ เราทำดนตรีเลย ไม่ต้องรอหนังเสร็จ ไม่ต้องรอให้เขาทำแอนิเมชันเสร็จ ไม่ต้องถึงกับร้อยเปอร์เซ็นต์ได้คัทติ้งก่อน ทุกเรื่องได้คัทติ้งก่อนแต่ภาพมันยังไม่สมบูรณ์ ก็คือพอมันทำไปเรื่อย ๆ ทำไปเรื่อย ๆ มันก็ปรกติทั่วไป ผู้กำกับก็แก้เรื่อย ๆ ค่อย ๆ ทำไป เจออะไรก็แก้ กระบวนการมันมีแค่นี้แหละครับ แล้วก็อัดสด ใช้ดนตรีสด บางเพลงเยอะ บางเพลงน้อย

**Q: บันไดเสียงมีผลต่อการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์หรือไม่?**

A: จำเป็นในเรื่องอารมณ์มากกว่า ถ้าเกิดมีอารมณ์เศร้า อารมณ์น่ากลัว ดนตรีประกอบ 80 เปอร์เซ็นต์เป็นไมเนอร์หมดครับ เพราะว่าอารมณ์ไข่ม้อย อะไรที่พอมีอารมณ์เข้ามา อารมณ์รักต้องรักแบบว่าหม่น ๆ นะ ไม่ใช่รักแบบป๊อ ถ้ารักแบบป๊อจะเป็นเมเจอร์ คือเมเจอร์มันจะเป็นทางใส แต่ทางหม่นจะเป็นไมเนอร์ คือมันแทบจะแบบเรื่องเดียวกันหมดนะ คือหนึ่งเนียพอเวลาอยู่ไกล ๆ หนึ่งเป็นเรื่องของระยะ คนดูกับจอนเนียมันจะไกลนะ พอไกลปุ๊บความชัดของภาพมันจะเบลอนิดนึง มันจะไม่คม อันนี้มันเป็นประสบการณ์ดี เรื่องเสียงเนียพอมันใส เพราะด้วยความไกล พอมันใสปุ๊บมันก็ใสไม่ได้นะ ถ้ามันไกลเสียงที่มันแหลม ๆ มันจะดู ต้องลบให้มันทุ ๆ นิด ๆ มันจะได้ไม่ใสกริ่งแล้วเข้าหูแหลม ๆ ชัด ๆ ไม่มี มันจะกลมกล่อมด้วยระยะ ยิ่งหนึ่งยิ่งไกลเสียงจะมัว ๆ หน่อย ไม่รู้พอมันมีเรื่องอะไรนะมันก็จะไมเนอร์ เมเจอร์แทบจะไม่ค่อยใช้ แต่ว่าเมเจอร์มันจะเป็นหนังการ์ตูน มันจะใส ๆ การ์ตูนมันจะเมเจอร์เยอะ หนึ่งตลก หนึ่งทั่วไป หนึ่งอะไรพวกนี้ นอกนั้นหนังผี หนังรัก แอ็กชัน เป็นไมเนอร์หมดเลย แล้วพอเราทำดนตรีประกอบเยอะ ๆ ไปจะชอบเพลงไมเนอร์ พอเจอเพลงป๊อปที่มันเป็นไมเนอร์มันจะเข้าหูทันที ทั้ง ๆ ที่เพลงป๊อปเนียเป็นเมเจอร์ทั้งนั้น 70 เปอร์เซ็นต์เป็นเมเจอร์นะ แต่พอเวลาเจอเพลงไมเนอร์มันจะเพราะกว่าเพลงอื่นนิด ๆ พวกนี้มันมีการเล่าเรื่อง มีเรื่องอารมณ์เศร้า เรื่องอารมณ์หม่น ๆ ครึ้ม ๆ มันจะไม่เนอรัลหมด ไมเนอร์ครับ ดนตรีประกอบส่วนใหญ่ไมเนอร์ แต่อย่างทีบอก ถ้าหนังรัก รักเศร้า ๆ จะไมเนอร์ รักเพราะ ๆ แต่ถ้าสมหวัง พอรักดำเนินเรื่องมาถึงช่วงสมหวังก็จะเป็นเมเจอร์ คือพอเรื่องมันคลี่คลาย ทุกอย่างพอไมเนอร์มาหมด จะมีน่ากลัวอะไรก็แล้วแต่ แต่พอเรื่องมันเข้าปมคลี่คลายเสร็จปุ๊บ เป็นแฮปปี้เอนด์อะไรอย่างนี้ พอมันคลี่คลายจะมีเมเจอร์เข้ามาช่วยเล่า จบแล้วนะ ทุกอย่างถูกเฉลย เมเจอร์ส่วนใหญ่เฉลยหนัง ช่วยให้หนังคลี่คลาย ช่วยเล่าตอนจบ

Q: เหตุผลของการคว่ำรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์คืออะไร?

A: ได้รางวัลเนียจะว่าไปมันพุดยาก ถ้าเกิดเป็นหนังการ์ตูนนะ ถ้าเกิดเข้าชิงแล้วมีเรื่องไหนเป็นหนังการ์ตูน ส่วนใหญ่เรื่องนั้นได้เพราะว่ามันยาก แล้วใช้ความอึดสูง แล้วมันต้องใช้เพลงเยอะ ถ้าทำไม่ถึงจริงก็ทำให้หนังสนุกไม่ได้

## ชาติชาย พงษ์ประภาพันท์

### ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง จันดารา บัณฑิต (Jan Dara 2: The Finale)

#### Q: แนวคิดในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?

A: พี่จะโยงมาบรรยายภาคหมด คือเราทำยังไงให้บรรยายภาคมันเป็นสิ่งที่น่าสนใจ ทั้งเพลง ธีมดนตรี คือทำให้หนังมันแพงขึ้น พอมันแพงขึ้น บรรยายภาคมันไม่เคยรู้สึก มันไม่ซ้ำกับเรื่องอื่น มันก็จะได้บรรยายภาคใหม่ ๆ

#### Q: ระยะเวลาในการคิดงานนานเท่าใด?

A: แล้วแต่เรื่อง คือบางเรื่องนี่มันก็อ่านเสร็จแล้ว 2-3 วันก็นี่ก็ออกนะ คือส่วนใหญ่บางเรื่องนี่ก็สไตลเพลงออกแล้วก็นี่ก็ออกด้วย นี่ก็เมโลดี้ เรื่องนี้ควรมีธีมดนตรี เรื่องนี้ไม่ควรมีธีมดนตรี อย่างเวลาอ่านบทจันดารา เราจะได้ยิน เราจะรู้สึกว่า เออ มันต้องมีธีมดนตรี มันต้องมีเมโลดี้อะไรซักอย่างที่โยงและใช้เมโลดี้ที่เล่าหนังได้ทั้งเรื่อง คือจันดารานี้มันมีธีมของมันเป็นเรื่องของอำนาจทางเช็กส์ แล้วพอมันมีเมโลดี้ที่มันถ่ายทอดเรื่องพวกนี้จบแล้วมันบรรเลงได้ทั้งเรื่อง เวลาเราจะโยงบรรยายภาค โยงเรื่อง โยงให้คนดูเข้าไปอยู่ในหนัง อยู่ในความรู้สึกของหนัง เพลงนี่ก็จะทำงานทันที ถ้าเกิดธีมดนตรีกับธีมของเรื่องเป็นธีมเดียวกัน ใช้เมื่อไหร่ก็ได้ อันนี้มันทำให้หนังเล่าเรื่องง่ายขึ้น การเขียนธีมดนตรีทำให้วิธีเล่าเรื่องในหนังง่ายขึ้น แต่ยุคนี้มันจะน้อยแล้วละ แต่เมื่อก่อนสมัยก่อนเกือบ 10 ปี 20 ปีที่แล้วมีหนังที่มีเมโลดี้

#### Q: การใช้ธีมดนตรีเป็นอย่างไร?

A: มันเป็นโปรดักชันส์ครับ อยู่ที่เรื่องที่เขาจะเล่า บรรยายภาคที่เขาจะเล่า พออ่านปุ๊บมันก็จะรู้เลยว่า บรรยายภาคมันไม่เหมือนกัน โปรดักชันส์ไม่เหมือนกัน ของพี่อู๋จะมีต๊อ ๆ ครึ้ม ๆ น่ากลัว ดิบ ๆ กว่า มันจะดำ ๆ น่ากลัว ๆ แต่พอหนังหอม มันสว่างกว่า มันเป็นแอ็กชัน หนังมันใหญ่กว่า สเกลมันใหญ่กว่า ของพี่อู๋สเกลมันจะอินดี้หน่อย ๆ หนังเขาเล็กกว่า ของหอมหนังนี่ใหญ่กว่า โปรดักชันส์ใหญ่กว่า คือใหญ่ทั้งโลเคชัน ทั้งเครื่องแต่งกาย คือหน้าหนังมันใหญ่ แต่งหน้าเสื้อผ้าเอาจริงนะ แต่อย่างของพี่อู๋เป็นหนังย้อนยุค เก๋ ๆ ไซ้มัย มันก็อยู่ในอีกอารมณ์หนึ่ง ถ้าเกิดริเริ่มคล้ายกันนะ ยาก หมายถึงว่าบรรยายภาคเดียวกัน สมมติหอมอยากจะทำให้เหมือนของพี่อู๋เลย เพราะเราจะหนีแนวดนตรีไม่ออก แต่หนีแนวมันหนีได้เพราะว่าจันดาราหนังมันใหญ่กว่า ความต่างอยู่ที่โปรดักชันส์ แต่สิ่งที่มันต้องเหมือนกันคือธีม ความรู้สึกที่ได้ฟังเสร็จปุ๊บมันจะมีเรื่องเดียวกัน เรื่องของ

อำนาจ เรื่องของอารมณ์เซ็กซ์ การอ้างอิงก็ดึงธีมเรื่องของเก่ามาได้ อย่างธีมนี้ก็ทำยังไงให้ได้ธีม เดิม คือเพลงนี้พอเปิดปุ๊บได้ความหมายเดียวกันเพราะมันคลุมธีมเดียวกัน เรื่องมันเรื่องเดิมแต่แค่ อยู่คนละยุค แต่ธีมคือธีมเดิม ธีมเป็นเรื่องของอำนาจ ความสวยงาม ความรัก ความพิศواس เขาก็ ยึดให้มี 2 ภาคที่แต่จริง ๆ ธีมเดียวกัน

**Q: กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์เป็นอย่างไร?**

A: กระบวนการมันมาจากตั้งแต่ภาคแรกก่อน คือคิดธีมดนตรีมาก่อน ได้ธีมดนตรีเสร็จแล้วก็ส่งให้ หม่อมมฟัง หม่อมมปรีฟแล้วก็เอาไปใช้ คือมันต่างกับจินตนาการภาคแรกของพี่อู๋ คือได้ธีมหลัก ได้ธีม ไฮซินธ์ 3 คิว แต่ของหม่อมมเนี่ยไม่มีไฮซินธ์ มันไม่ได้ยิน เขาไม่ได้เน้นความเป็นไฮซินธ์ แต่มีตัวอื่น คุณบุญเลื่องมี แต่ว่าวิธีการของภาคสองมันจะใหญ่กว่าของพี่อู๋เพราะว่าโปรดักชันส์มันใหญ่กว่า ด้วยความเป็นสองภาค ภาคแรกมันจะไม่เข้มข้นเท่าภาคสองนะ หมายถึงความเป็นดนตรี ปฐมบท มันจะไม่เข้มข้น มันจะน้อย ๆ หน่อย ธีมหลักมันยังใช้ไม่ได้เต็มที่ด้วยซ้ำ เมโลดี้ที่คิดไว้มันจะไป ใช้กับภาคปัจฉิมบทมากกว่า ในปฐมบทได้ใช้นิดเดียวไม่กี่ครั้ง คือธีมมันยังไม่เข้มข้น มันจะไปสู่ ปัจฉิมบท ในปฐมบทความเป็นธีมมันยังไม่แข็งแรง ไปแข็งแรงเอาตอนหลัง มี ๆ ต้องมีอยู่แล้ว เพราะว่าดารามาเคยบอกตอนอัดเสียงที่กันตนาว่าหม่อมมเคยเอาไปเปิดให้นักแสดงฟัง แล้วก็มี เครื่องดนตรีบางอันที่มันต้องใช้ของจริง เยอะ ๆ อัดเยอะ พวกไวโอลินทั้งหลาย เครื่องสายทั้งหลาย อัดเยอะ ใช้ดนตรีสดเยอะ นักดนตรีก็สำคัญ คือคนทำเนี่ยสมมติเราเสร็จในคอมพ์ ทุกอย่างที่ทำใน คอมพ์เสร็จแล้วเราจะได้ฟังร้อยเปอร์เซ็นต์ มันจะได้ความสมบูรณ์โดยเราสมบูรณ์แล้วในตัว คอมพิวเตอร์มันจบ พอฟังจบทั้งเพลงเราจะรู้ว่าเพลงนี้สมบูรณ์หรือยัง ถ้าเกิดไม่สมบูรณ์ควรเล่น สดใหม่บ้าง บางครั้งเอาเครื่องดนตรีมาให้เล่นสด นักดนตรีก็ต้องถ่ายทอดที่เราอยากได้ ถ้าเกิดเขา เล่นเพราะแต่ไม่ตรงกับที่เราอยากได้มันก็ไม่ถูก มันก็ไม่ตรงเรื่องอยู่ดี จริง ๆ กำลังจะบอกว่าคนทำ ดนตรีควรที่จะถ่ายทอดความเศร้าได้ แล้วถ่ายทอดอารมณ์ได้ ความเศร้า ความเหงา ความน่ากลัว พอเราจ้างให้นักดนตรีเขาก็ต้องอธิบายว่าเราอยากได้อะไร ซึ่งนักดนตรีก็ต้องเก่งด้วย มันก็เป็น อาชีพนะ เขาจะอัดให้เรา เราก็ต้องเลือกแล้วแหละว่าคนนี้อัดให้เราได้รีเปล่า นักดนตรีก็สำคัญครับ

**Q: อุปสรรคในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?**

A: แก่ ทำใหม่ จริง ๆ แล้วเนี่ยอุปสรรคของคนทำดนตรีประกอบคืออย่าทำให้ขโมยซีนหนัง อย่าให้ มันล้ำไปจากหน้าหนัง คือดนตรีมันยิ่งดียิ่งไม่ได้ยินซะม๊าย บางทีถ้าเกิดทำไปแล้วผู้กำกับแก้มันก็

อาจจะเป็นเรื่องเราเล่าเรื่องไม่ตรงกับที่เขาเล่า เขามาถึงตรงนี้แล้ว เขาอยากให้เราช่วยเล่าอย่างนี้ แล้วเราเล่าไม่ตรงทาง เราเล่ากันคนละเรื่อง ก็ส่วนใหญ่ไม่มีแหละ แต่บางอันที่มันยาก ๆ ซับซ้อนเกินไปก็จะมี ทุกเรื่องมันจะมีควีสองควิที่ยาก ๆ มีอยู่เรื่อย ๆ เล่าไม่ตรงกัน เราทำไปแล้วไม่ใช่สิ่งที่เขาอยากได้ ไม่ได้ไปตรงกับสิ่งที่เขาถ่ายทอด แล้วอีกอันที่เป็นอุปสรรคน่าจะเป็นเรื่องของถ้าเกิดมือใหม่ คนทำดนตรีประกอบเนี่ยเขาจะมีเรื่องของไดนามิก แต่ว่าถ้าทำเป็นแล้ว ทำมานานก็จะไม่มีปัญหา แต่ถ้าเด็กใหม่ สมมติเขายังเด็กอยู่ คือดนตรีประกอบมันต้องใช้ไดนามิกเยอะนะ ไดนามิกคือเวลาเราทำเพลง เราถ่ายทอดเป็น สมมติว่าเราเล่นดนตรีแล้วตรงไหนมันเศร้า เราทำให้คนฟังเศร้า คล้อยตามได้ ช่วงไหนดัง เราก็เล่นให้ไม่หนักหูได้ เล่นเพลงดังได้โดยไม่หนักหู นั่นคือไดนามิกดี ดังได้แต่ไม่หนักหูแล้วมันก็สนุก เพลิน ๆ คือดนตรีประกอบจะใช้พวกนี้เยอะ ดังแล้วไม่หนักหู เพราะก็เพราะ เหนงาก็เหงา พอถ่ายทอดพวกนี้เป็นมันจะทำให้ดนตรีเล่าเรื่องถูก แต่ถ้าเกิดบางคนอย่างเบสิกไม่แน่นพอ เวลาทำเพลงก็จะแข็ง ๆ ฟังดูรก ๆ มันไม่ได้เศร้าพอ ไม่ได้เล่าเรื่อง แต่ว่าคือพวกนี้มันเป็นเรื่องความเศร้า ความสนุก ความมืด เราต้องถ่ายทอดอารมณ์พวกนี้ให้ได้ เรื่องพวกนี้มันอยู่ที่เบสิก ส่วนใหญ่ที่ทำกันแล้วไปไม่สุดเพราะว่าเบสิกเขาไม่ดี อันนี้เป็นเรื่องของคนทำเยอะแยะ เช่น สมมติมันมีเพลงเป็นเพลงแจ๊ส แล้วอ่านบทป๊อปโปรดักชันส์เป็นเพลงแจ๊ส แล้วเป็นเพลงแจ๊สที่มันต้องใช้เครื่องจริง ใช้เปียโนจริง ใช้เครื่องเป่า ใช้แซกจริง พวกนี้ดนตรีแข็ง ๆ ทำไม่ได้หรอก หนังสือที่มันอาศัยความเป็นดนตรีอะคูสติคก็ต้องใช้กีตาร์โปร่งจริง ๆ ไซม์ยี้ แค่ตัวเดียวเครื่องก็ทำไม่ได้แล้ว มันจะได้ความอะคูสติค คือเรื่องไหนที่ใช้ความอะคูสติคคอมพ์ไม่มีทางทำได้ เปียโนยังพอได้นะ เยอะแยะ มีเปียโนให้เลือก พวกไวโอลิน พวกใช้เครื่องไวโอลินถ่ายทอดตัวเดียวไวโอลินตัวเดียวเครื่องก็ทำไม่ได้แล้ว เสียงมันเพราะ แล้วก็แซกโซโฟน เครื่องที่มันเป็นอะคูสติคสามเครื่องแล้ว ต้องใช้เครื่องจริง

**Q: ลักษณะของดนตรีประกอบภาพยนตร์ควรเป็นอย่างไร?**

A: เพราะมันเป็นเล่าเรื่อง คือพอเล่าเรื่องเราต้องการเล่าเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ ค่อย ๆ เล่าไป เพลงก็เล่าตั้งแต่ต้นเรื่อง เรื่องพาไป บทพาไป

**Q: ลายเซ็นที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวคืออะไร?**

A: สไตล์ของแต่ละคนมีอยู่จริง สไตล์ของพีเทรอส มันพูดไม่ถูก มันแล้วแต่หนัง สไตล์ของพีอาจจะ เป็นพวกมีริธึม ซึ่งปัจจุบันวิธีเล่ามันก็ไม่ค่อยได้ใช้ริธึมอยู่แล้ว หนังสือใหญ่ ๆ โปรดักชันส์ใหญ่ ๆ

อลังการ แต่ละคนมีวิธีการไม่เหมือนกัน จริง ๆ ที่เราอยากทำคือทำให้มันน่าสนใจนะ ทำให้หนังมันแพ่งขึ้น สนุกขึ้น เราคิดแคอย่างนี้แหละ เราคิดแคอยากให้เห็นมันสนุกขึ้น ไม่น่าเบื่อ ให้หนังมันมีมูลค่ามากขึ้น แล้วก็ทำให้คนทำงาน ทำให้โปรดิวเซอร์ ทำให้ผู้กำกับชอบที่จะทำงานกับเรา ไว้ใจ พอทำเสร็จปุ๊บเราทำให้เขารู้สึกว่าเขาไว้ใจเราแล้วเขาก็สบายใจที่ให้เราทำ เราคิดตรงนี้มากกว่านะ เราก็ตั้งใจทำนั่นแหละ ทำเต็มที่ ทำให้มันสุด พอเขารู้สึกว่าเขาไว้ใจ เขามีความซื่ออกซื่อใจ เขาก็กลับมาหาเราอีก เป็นการทำงานทั่วไปแหละครับ เป็นการทำงานเรียกลูกค้า เป็นงานบริการ ไม่ได้คิดว่าพอทำเสร็จแล้วต้องมีตัวตน เพลงต้องดี แต่ว่าเราทำให้หนังเขาดีขึ้น ทำให้เขารู้สึกว่าเขาอยากจ่าย เขาจ่ายแล้วเขาคุ่ม ทุกอาชีพนะ จ่ายหมื่นก็เกินหมื่น ก็คุ้มค่าไม่รู้สึกเสียดายตังค์ เขาอุตสาหามาใช้บริการเราก็ทำเต็มที่ คิดอย่างนี้มากกว่า ไม่ได้คิดอย่างอื่น เราทำได้ดีขนาดไหนเท่าไรก็ใส่เข้าไป ไม่มีก็ไม่มีเรื่องนี้ทำได้เท่านั้นนะ อื่นเรื่องให้แค่นี้พอ เอาให้ดีทุกเรื่อง เสร็จแล้วก็ทำให้ดีที่สุด ทุกอาชีพแหละ ด้วยความเป็นมืออาชีพ เราก็ทำให้เขาพอใจ ไม่เสียดายตังค์

**Q: เหตุผลของการคว่ำรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์คืออะไร?**

A: คืออย่างนี้ คือดนตรีประกอบที่เป็นดนตรีรางวัลเพลงมันจะเข้าตา พอดูปุ๊บดนตรีเรื่องนี้มันเข้าตากรรมการ เวลาเราดูหนังประกวด คือดนตรีประกอบมันจะมีกลุ่มที่มันเข้าหนังประกวดกับไม่เข้าหนังประกวดนะ เรื่องไหนที่มันอยู่ในส่วนที่เข้าหนังแนวประกวด ดนตรีเพราะ กล่อม อันนี้ใคร ๆ ก็ได้ยิน โปรดักชันส์มันเป็นโปรดักชันส์ประกวด เครื่องแต่งกาย โลเคชัน โปรดักชันส์ดีไซน์ จันดารา มันเป็นแนวหนังประกวดนิด ๆ เพราะว่ามันมีดนตรีเพราะ มีดนตรีเมโลดี้ แต่จริง ๆ เนี่ย หน้าที่หลักของดนตรีประกอบมันไม่ใช่ทำเสร็จแล้วต้องได้รางวัล ไซม์บี้ หน้าที่หลักมันคือต้องทำให้หนังดี หนังสนุกขึ้น บรรยากาศแพ่งขึ้น โปรดักชันส์ดูดี จุดประสงค์ของหนังมันไม่ได้จำเป็นต้องมีเมโลดี้เพราะ ๆ เพื่อประกวดได้รางวัล มีหนังดี ๆ เยอะเยอะที่ดนตรีดีแต่ไม่ได้รางวัล เพราะฉะนั้นทำไม่ถึงได้รางวัลเนี่ยอาจเป็นเพราะอยู่ในโซนหนังแนวประกวด มีเมโลดี้เพราะ ๆ ความเป็นดนตรีของเรื่องนี้ คนดูได้ยิน แต่จริง ๆ คนดูไม่ควรได้ยินนะ ยิ่งดียิ่งไม่ได้ยิน สิ่งสำคัญของดนตรีประกอบมันต้องจมเข้าไปในหนัง กลืนเข้าไป แต่พออยู่ช่วงที่โผล่ขึ้นมาแล้วคนดูก็จะได้ยินเมโลดี้เพราะ ๆ

**Q: รู้สึกอย่างไรที่คนภายนอกรู้จักผลงานมากกว่าเจ้าของงาน?**

A: รู้จักเพลงเรามากกว่าตัวเราดีสิ มันแล้วแต่เรื่อง อยู่ที่ว่าเขาเอาไปฟังเพราะอะไรมากกว่า ฟังเล่น ๆ หรือฟังประกอบหนัง ตอนเด็ก ๆ ตอนเริ่มทำแรก ๆ เราชู้สึก เพราะเราอยากทำให้คนรู้จัก นาน ๆ



ไปโดยหน้าที่แล้วดนตรีประกอบมันเหมือนโปรดักชันส์แผนกอื่นนะ มันเป็นคนเบื้องหลัง พวกปิดทองหลังพระ คนที่มันจะได้ชื่อเสียงก็ติดารากับผู้กำกับ คนดูเขาก็ดูแค่นี้ ดูดาราแสดง ดูบท ด้วยความเป็นหนังไทยก็จะยิ่งเล็กเข้าไปกันใหญ่ เราก็มีหน้าที่ทำให้หนังสมบูรณ์ขึ้น มันก็มีฟลุคไม่ก็เรื่องหรรษาที่ทำให้คนรู้จักชื่อเราบ้าง ก็จะมีนางนาก มีก้านกล้วย มีโหมโรงที่แบบดนตรีโดน ๆ เข้าตา พวกนี้เป็นดนตรีรางวัล แต่ว่าหน้าที่หลักไม่ใช่หน้าที่นี้นะ อย่างที่บอกไป หน้าที่หลักทำให้หนังสมบูรณ์ ไปในทิศทางเดียวกัน สนุก ไปอย่างที่เขาอยากได้ เรื่องไหนที่โชว์ดนตรีหนักก็จะได้หน้าหน่อย ถ้าเขาไม่โชว์ก็ไม่ใช่ไร นี่แหละคือดนตรีประกอบภาพยนตร์ อย่าไปคิดมาก ต้องทำใจ ดีด้วยซ้ำ ถ้าเกิดเราไปดังมาก ๆ คนคาดหวังนะ อยู่หนึ่ง ๆ อย่างนี้สบายกว่า แล้วแต่คน ไม่ใช่ไร



## วิษณุ วัฒนศัพท์

### ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง คิดถึงวิทยา (The Teacher's Diary)

#### Q: แนวคิดในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?

A: คิดถึงวิทยามันเป็นหนังที่ออกไปข้างนอกเมืองไปอยู่กับธรรมชาติ มีความเหนือหน่อย ๆ อะไรแบบนี้ เราก็เริ่มนึกถึงอะไรที่มันอะคูสติก นึกถึงเมโลดี้อะไรที่ไม่ได้มีความเป็นไทยขนาดนั้น แต่ว่ามีความเป็นเอเชีย สำหรับเรานะ ฟังแล้วรู้สึกได้ว่าเป็นแถว ๆ บริเวณนั้น ไม่ใช่อยู่ในกรุงเทพฯ อยู่ในภูเก็ต ก็จะคนละแบบกัน แล้วเรื่องนั้นก็ใช้เมโลดี้จากเครื่องดนตรีที่เป็นพิณผสมกับกีตาร์ มีเสียงร้องของเด็กอะไรๆ เพราะมันมีบรรยากาศความเป็นครู นักเรียน ในซีนเราก็ใช้เด็กเป็นคนร้องเมโลดี้ แต่ว่าในโครงมันมีทั้งกีตาร์คือมันมีเครื่องดนตรีธรรมดาแหละ แต่เราจะฉาบด้วยอะไรให้มันเกิดพื้นผิวและคาแรคเตอร์ของหนังที่มันเกิดจากเสียงดนตรี

#### Q: วิธีคิดดนตรีประกอบภาพยนตร์เป็นอย่างไร?

A: สนใจแค่เวลาที่มีมันโดนพีมาก ๆ เป็นตอนที่เรานึกออกว่าเราจะทำแบบนี้แหละในหนังเรื่องนี้ สมมติเรื่องคิดถึงวิทยาตอนที่เด็กร้อง เด็กคนนั้นคือลูกพี่เอง ยังอนุบาลอยู่เลย แล้วตอนที่คิดเมโลดี้ ออก แล้วเขาป่วยด้วย ตอนเช้าวันนั้นพี่ก็เลยให้เขาร้องดู แล้วมันรู้สึกดี สิ่งที่เราคิดเอาไว้ตอนที่เราทำเพลง เสียงเด็กทำให้มันทำงาน แล้วพอดูในซีน ไข่แล้ว สิ่งที่เราหาอยู่ โม่แมนท์แบบนี้ต่างหากที่สำคัญสำหรับพี่ คอมพิวเตอร์มันช่วยเยอะ แต่พื้นฐานเราเล่นเปียโน บางทีคิดไม่ออกก็มานั่งเล่นเปียโน ถ้าเป็นกีตาร์ก็มาเล่นกีตาร์ บางทีก็คิดออกบนถนน เราก็ฮัมใส่มือถือ บางทีก็คิดออกในวันอื่นที่ไม่เกี่ยวกับหนังเรื่องนี้ด้วย อันนี้ดีก็ลองไปเปิด อันนี้ดีก็ลองไปเล่น สิ่งที่ทำให้มันต่างจากดนตรีปกติคือมันต้องรู้ภาพ มันอาจจะเวิร์คในที่เรารู้สึก แต่ถ้าไม่เวิร์คเราก็ต้องปรับมัน

#### Q: ดนตรีประกอบช่วยสนับสนุนภาพยนตร์อย่างไร?

A: มันเป็นคนละเรื่องกัน แต่ว่ามันต้องสนับสนุนกัน สมมติว่าหนังอิเล็กทรอนิกส์มากแต่เราอยากได้ดนตรีเรโทรซึ่งจริง ๆ มันคนละเรื่องกัน แต่พอมันเอาไปจับคู่กันแล้วเวิร์ค มันไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องเดียวกันก็ได้ แต่ว่ามันต้องสนับสนุนกันแล้วพอดี หรือว่ามันต้องได้บรรยากาศที่ถูกต้องหรือสามารถเล่าเรื่องนั้นได้จริง ๆ อันนั้นมันจะสำคัญว่า พอเราทำงานไปเรื่อย ๆ แล้วการที่เราค้นหาเหมือนตอนเราเรียนเป็นนักศึกษาว่าแนวคิดมันคืออะไร บางทีเราไม่ได้ถามอะไรแบบนั้นนะ เราจะถามว่ามันเป็นยังไงเหอ บางทีเราก็ถามถึงที่มาเลยประมาณนี้ ไม่รู้ว่าเรียกมันว่าอะไรเหมือนกัน

มันจะไม่ใช่แบบว่าตั้งชื่อไว้ก่อน มันอาจเป็นทางที่กำลังพอดี สมมติเราทำดนตรีอย่างคิดถึงวิทยา จะเรียกมันว่าอะไร มันก็เป็นดนตรีโมเดิร์นที่บางท่อนก็เป็นแทบจะเป็นแบบโมเดิร์นหรือคเลย์ แต่ว่า ดันมีพิณเล่นอยู่ด้วยอะไรแบบนี้ เพราะฉะนั้นมันตอบยากว่าคืออะไร เพียงแต่ว่าบรรยากาศบางอย่าง ที่เราต้องการมันเกิดขึ้นรีเปลา เพราะฉะนั้นการพยายามจะถามว่าแนวคิดคืออะไรตอบยาก บางที ในการทำงานจริง ๆ ก็ไม่ได้มานั่งพูดกัน ตอนที่เรานำเสนอเราไม่ได้มานั่งบอกว่าก่อนที่ดูผมเล่า แนวคิด เพราะว่าคนที่ไปดูเขาไม่อยากจะ ฟูดถึงคนที่นั่ง เราไม่ได้ไปยื่นอธิบายหน้าโรงว่าจากนี้รับ คุณจะได้ชมแนวคิดของผมคืออย่างนี้คุณจะได้สัมผัส ไม่มี เขาปะทะตรงกับหนังเลย เพราะฉะนั้นสิ่งที่ เราทำงาน ถ้าหนังมันทำงานแปลว่ามันทำงาน ถ้ามันไม่ทำงานก็ไม่ทำงาน ชื่อ ๆ เลย เพราะฉะนั้น คำอธิบายมันไม่ได้ช่วยอะไร สมมติเราอยากจะแก้ฉากนี้ เราทำแบบนี้แล้วเราพยายามที่จะอธิบาย ร้อยแปดพันเก้ามากแค่ไหนให้ผู้กำกับโปรดิวเซอร์ฟัง จริง ๆ มันลึกซึ้งนะ ก็ไม่รู้ลึกไป ไม่ว่าเราจะ อธิบายด้วยอะไรก็ตาม ถ้ามันไม่รู้สึกลับมันจบ มันไม่ใช่งานศิลปะที่เขวอนไว้แล้วมีคำอธิบาย ไม่มีไ มันเป็นการกระทำของคนดู เพราะฉะนั้นไม่ต้องสนใจว่าแนวคิดคืออะไร มันได้ มันรู้สึกผิดแปลกมัย มันทำงานแล้วมันสนับสนุน มันเล่าเรื่องรีเปลา นี่สำคัญสุด ถ้ามันเล่าเรื่องแล้วพาเราไปอีกที่หนึ่งได้ ไม่ว่าจะพาเราจมอยู่กับเรื่องนั้น พาความรู้สึกเราเคลื่อนไปข้างหน้า หรือพาความรู้สึกย้อนกลับ ไป เรื่องที่เคยผ่านมาก็ได้หมด อยู่ที่ว่าสมเจตนาที่เราตั้งไว้รีเปลา มันไม่ได้สำคัญว่ามันเรียกว่าอะไร หรือว่าแนวคิดมันคืออะไร เราอาจจะตั้งไว้ในใจแค่ว่าสีโทนประมาณนี้นะ สมมติเราหาคาแรคเตอร์ ของมันเจอแล้วมันก็ไม่ได้ชื่อตรงขนาดนั้น พอทำไปซักรูปหนึ่งเราก็ไม่ไหวแล้ว มันซ้ำกัน เราต้องการ อะไรบางอย่างเพื่อมาทำให้ความรู้สึกเปลี่ยนแล้วก็เปลี่ยนเลย จริง ๆ มันมีหลักด้วย จริง ๆ มันเป็น ประสบการณ์แล้วก็เป็นหลัก หลักสำนึกปรกติเรียกว่าสามัญสำนึกปรกติ เวลาเราทำเสร็จแล้วเรา พยายามจะนั่งดูโดยที่แบบไม่ได้เป็นคนทำ ให้คิดแบบคนดู ก็คือว่านั่งดูแบบปล่อย ถ้าตรงนี้เราจะ สนใจ เราก็ไม่ได้มานั่งฟังว่าตรงนี้เราทำอย่างนี้ เราพยายามนั่งดูแบบคนที่ปรกติดูแล้วก็รู้สึกกับมัน อยู่ ๆ ก็ดัง อันนี้แหลมขึ้นมาไม่ได้ ก็จะมีรู้สึกอะไรแบบนั้น แล้วมันก็ไม่ใช่ว่าเรื่องแบบว่าทำไมดนตรีนี้ มันมาอยู่ในแนวนี้ ดนตรียุค 80 มาตลอดทำไมอันนี้โผล่มาได้ แต่ถ้ามันอยู่แล้วมันเวิร์คเราก็ทำนะ

**Q: การใช้ธีมดนตรีเป็นอย่างไร?**

**A:** ส่วนตัวเลยนะ ส่วนตัวเราไม่ค่อยเชื่อเรื่องนั้นเท่าไร คือไม่ได้รู้สึกว่าจะต้องทำอะไร บางอย่างที่เป็นเมโลดี้จำ แต่ว่าไม่ได้ปฏิเสธนะ แต่รู้สึกว่ามันอาจจะเสียงหรือมันอาจจะ เป็นอะไรก็ตาม เป็นเมโลดี้ก็ได้ เป็นอะไรก็ได้ที่มาแล้วรู้สึกคุ้นเคย ซึ่งอาจจะไม่ต้องเป็นเมโลดี้ก็ได้ เป็น

เสียงร้องก็ได้ เป็นเสียงอันนี้มาแล้วจะรู้สึกเชื่อมโยง สมมติเราเล่าเสียงสำคัญด้วยก็ตำราก็ตำราก็ต้องมา คล้าย ๆ กันแต่ไม่เหมือนกัน แล้วไม่ได้คิดว่ามันจะต้องเป็นแบบนั้น อันนี้เป็นทัศนคตินะ แต่ว่าสุดท้ายถ้ามันทำแล้วมันเวิร์คเราก็ทำ ไม่ได้แบบคิดว่ามันจะต้องมีธีม แต่ถ้ามันมีแล้วมันเวิร์คเราก็ทำ อย่างคิดถึงวิทยามันมีก็ตำราก็มันให้ความรู้ที่ใส บางทีเราก็ใช้มันไปเรื่อย ๆ บ่อย ๆ ก็เกิดความรู้สึกแบบนั้นที่มันซ้ำกันโดยที่ไม่จำเป็นจะต้องเป็นเมโลดี้ ธีมเมโลดี้ ธีมดนตรี คือไม่ต้องเป็นเพลง ไม่ต้องเป็นเสียง แต่เป็นพื้นผิวดนตรีก็ได้ เราคิดอะไรเป็นแบบนี้ การที่เราพูดถึงว่าธีมมันไม่จำเป็นต้องเป็นธีมดนตรี แต่ว่าเราหมายถึงว่าต้องมีอะไรบางอย่างที่มันซ้ำ ๆ เพราะว่ามันมนุษย์เรารับรู้ได้จากการที่เราเคยประสบพบเจออย่างหนึ่งแล้วมาเจออีกทีหนึ่ง มันจะเกิดความผูกพัน เราก็เห็นอะไรเป็นแบบนั้นเหมือนกัน แต่มันไม่จำเป็นต้องเป็นเพลง ก็จะใช้อะไรแบบนี้บ่อย ๆ เอาจริง ๆ คนเราไม่ได้จำขนาดนั้น แต่คนเราจะคุ้น ๆ บางทีเราก็ใช้วิธีที่คุ้นแล้วไม่ทำแบบนั้นเหมือนกัน เหมือนสมมติว่าเราต้องการให้คนตกใจแล้วเราค่อย ๆ เน้น ๆ มันไม่ตกใจ มันจะตกใจตอนที่ไม่ว่ามันจะมาตอนไหน เพราะฉะนั้นถ้าเราต้องการที่จะหักหลังคนฟังหรือคนที่คิดว่ามันจะเกิดแบบนั้นคือเราจะทำอีกแบบ เป็นเรื่องของกรวางแผนอะไรแบบนี้ ที่คิดเรื่องเดียวกันคือความคุ้นเคยกับความไม่คุ้นเคยหรือว่าบรรยากาศที่เปลี่ยนไป ความวังเวงในหนังผี ความวังเวงที่มันเปลี่ยนแปลงเสียงดนตรีที่เปลี่ยนไป ก็จะคิดเรื่องอะไรแบบนี้มากกว่าว่าจำเป็นต้องมีธีมดนตรีไว้เปล่า บางทีมันมีเราไม่ได้ตั้งต้นว่าทุกเรื่องมันจะต้องมี แต่ว่าถ้าทำที่อันนั้นมันทำให้มีแล้วเวิร์คก็จะทำ

**Q: อุปสรรคในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?**

**A:** เคยทำมาทุกอย่างครับ จำนวนวันน้อยมาก จำนวนวันเยอะมาก ๆ มันแล้วแต่เลยครับ สองเดือนเนี่ยก็เป็นค่าปรกติที่แบบว่าก็โหดในการทำงาน เดือนนึงก็เคยทำ สองอาทิตย์ก็เคยทำ คือหนังมันโดนกำกับด้วยเดดไลน์ของการขาย แล้วหนังมันก็รันมาเรื่อย ๆ โดยมากคนที่ทำหน้าที่ทั้งหมดเขาก็ให้เวลาถ่ายซ่อมแล้วซ่อมอีก แล้วก็กินเวลามา สมมติเราแพลนไว้ 50:50 แล้วก็ตัดต่อแล้วก็ไม่ชอบ ตัดไปตัดมา เวลาช่วงที่เหลือมันก็จะน้อยลงไปในน้อยลงไปในน้อยลงไป ก็เข้าใจได้ แต่ว่ามันจะทำให้งานที่เราควรใจจดใจจ่อหรือการที่เราพยายามจะคิดอะไรบางอย่างให้เกิดคาแรคเตอร์ออกมามันทำไม่ได้เพราะเวลามันจำกัด เพราะฉะนั้นถ้ามีเวลา เมื่อนอกมีเป็นปี ๆ มันก็เทียบไม่ได้ เพราะว่าสเกล สมมติว่าหนังประเทศเราอีตร้อยล้าน หนังจีนฮิตพันล้าน หนังต่างประเทศคุณไปอีกสองพันล้าน ก็แล้วแต่ ค่าทำงานก็ต่างกัน เวลาที่ทุ่มเทก็ต่างกัน อันนี้ก็เข้าใจ คราวนี้เวลาก็แล้วแต่

โดยมากตอนนี้มีเวลาน้อยก็ไม่รับเลย เพราะนอกจากทรมานตัวเองแล้ว งานก็อาจจะไม่ดี มันต้องใช้เวลา บางทีเราก็คิดไม่ออก หรือบางทีแบบนี้ก็ได้แต่มันดีได้กว่านี้

**Q: กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์เป็นอย่างไร?**

A: ปกติเวลาทำหน้าที่จีดีเอชคือแต่ละผู้กำกับเขาทำหลายแบบ บางทีเขาก็แต่งเพลงก่อน บางทีก็มีการตัดบางฉากแล้วเราก็เริ่มทำเพลง บางทีก็เป็นตัดบอกโทมมิ่งเสร็จแล้วเราก็อยคิดเพลง จีดีเอชจะเป็นหมวดที่เขาได้ลองวางเพลงแล้ว เขาก็จะทดลองตัดในหลายรูปแบบ ทดลองทำเพลงในหลายรูปแบบมาแล้วว่าเพลงมันเป็นยังไง แล้วเขาก็จะเอาเพลงเอาตัวหนังไปทดสอบกับคนดูในหลาย ๆ กลุ่มเป้าหมายของเขา ที่จีดีเอชนี้มีห้องฉายของเขาเอง นอกจากดูการตัดที่ดูโดยผู้กำกับ โปรดิวเซอร์ให้บริหารดู เขาก็ยังให้กลุ่มเป้าหมายที่เขาคาดหวัง สมมติว่าเป็นพนักงานบัญชีหรือเป็นคนทั่วไปที่ดูหนังไม่ได้ดูลึกซึ้ง สนุกมัย ตลกมัย เศร้ารีเปล่า แล้วก็มึระดมความคิดเห็น อันนั้นเป็นขั้นตอนที่เขาทำกัน นั้นผมจะไม่เข้าไปอยู่ในขั้นตอนนั้น ผมจะอยู่ขั้นตอนที่เขาตัดต่อเรียบร้อยแล้วเขาวางดนตรีเรียบร้อยแล้ว สิ่งที่ผมได้ดูวันแรกคือการตัดต่อ การดีไซน์ รวมทั้งการวางเพลงที่จะเป็นทางนำไปให้ผมทำทั้งก่อนจบงาน ในหมวดจีดีเอชก็จะเป็นประมาณนี้หมดเลย คือปกติหนังสมัยก่อนมันจะโดนตัดแหง ๆ เพราะว่ามีวนหนังมัน 20 นาที หนังเรื่องนี้ 5 ม้วน 6 ม้วน 7 ม้วน แล้วปกติเขาจะลองทำม้วนแรกแล้วลองขายว่าประมาณนี้โอเคมั้ยแล้วเขาเริ่มทำม้วนอื่น แต่ว่าเวลาผมทำผมไม่ได้รู้สึกแบบนั้น เพราะผมรู้สึกที่ผมเข้าใจก่อนที่เขาอยากได้และผมก็อยากเล่าให้ฟังว่าความคิดเห็นผมต่อหนังเรื่องนี้บวกกับความคิดเห็นคุณมันออกมายังไง เพราะฉะนั้นเวลาที่ผมทำ เวลาที่ผมขายงานกลับไปผมจะทำตั้งแต่ต้นจนจบเลย เพราะฉะนั้นเวลาที่เขาดู เขาก็จะดูเหมือนที่ผมดูก็ได้ในสิ่งที่ผมทำตั้งแต่ต้นจนจบ หรือดูเป็นช่วง ๆ เวลาที่ผมทำงาน เวลาที่ผมเริ่มทำก็จะพบว่าฉากรักประมาณนี้ ผมก็จะทำมันไปจนมันจบ พอทำจบทั้งม้วนทั้งหมดผมก็จะไปทำอย่างอื่น เสร็จแล้วก็จะกลับมาดูมัน อย่างน้อยลิม ๆ ไปแล้วก็ดูว่าอันไหนที่เราารู้สึกว่าไม่ชอบ แล้วมาร์คไว้ว่าไม่เวิร์คสำหรับเราเอง ดูอีกทีแล้วเรายังนำตาไหลแสดงว่าทำงาน อันนี้ตลกอันนี้ไม่ตลก อันนี้แรงไป เดี่ยวเราไปลดทอน เพราะงั้นข้อดีของวิธีการทำงานส่วนตัวของผมก็คือพอทำเสร็จแล้วผมมีเวลาที่จะมาดูตั้งแต่ต้นยันจบแล้วผมทำน้ำหนักรักมัน สมมติว่าฉากที่มันมีดนตรีที่มีความสัมพันธ์กัน เช่น สมมติมีฉากรักที่เราต้องการจะทำให้ความรู้สึกมันเกิดมาก ๆ ผมก็จะเริ่มทำเมโลดี้ที่มันคล้าย ๆ กันหรือจะเรียกธีมดนตรีก็ได้ มันเป็นส่วน ๆ แล้วเราก็ค่อย ๆ คลี่คลายแล้วค่อย ๆ หยอดเข้าไปในจุดสำคัญแล้วพอคนเริ่มคุ้นชินกับเมโลดี้มันก็จะไปทำงาน เพราะฉะนั้น

การที่ผมทำทั้งหมด ผมก็จะรู้ว่าน้ำหนักแบบนี้มันไม่เกิดหรือว่ามันเกิด ความน่ากลัว สมมติว่าเป็นหนังผีความน่ากลัวแบบนี้เราใช้ไปเรื่อย ๆ ไม่เวิร์คก็ต้องมีวิธีอื่น ก็เลยมีเวลาให้ตัวเองที่จะดูมันอีกที ก่อนที่จะขายเขาทั้งหมด นี่เป็นวิธีการทำงาน

**Q: วิธีการจัดการกับโจทย์ที่ได้รับเป็นอย่างไร?**

A: สิ่งที่ผมต้องทำก็คือว่าในการที่เขาเลือกเพลงมาวางมันก็ได้อารมณ์ประมาณนี้ แล้วเขาก็จะบรีฟว่าสิ่งที่วางไว้แบบนี้เพราะอะไร มาร์คจุดเข้าออกตรงนี้ถูกต้องแล้ว อะไรประมาณนี้ นี่คือแบบเบสิกนะ เข้าตรงนี้ออกตรงนี้ อารมณ์ประมาณนี้ หรือว่าที่วางแบบนี้ไม่ชอบนะแต่อยากมีอะไรก็ตามที่ให้อารมณ์แบบนี้ ให้มันสนุกกว่านี้ ให้มันเศร้ากว่านี้ ให้มันโง่งมงายกว่านี้ ให้มันเบาหวานกว่านี้ หรือว่าทั้งหมดที่วางอันนี้ก่อนนี้ไม่ชอบเลย ช่วยไปหาหน่อย แต่อยากให้มีมันเข้าตรงนี้และออกตรงนี้ อยากให้มีความเร็วประมาณนี้ แล้วแต่ละเรื่องเลย เหมือนเขาทำหนังพอได้ฟุตเทจเขาก็หาทิศทางลองตัดแล้วเอามาผสมกัน เขาก็ได้เคมีประมาณนี้แหละ แล้วสิ่งที่เรามาทำก็คือว่าเราก็ฟังว่าเขามีความเห็นต่อหนังที่เขาตัดเสร็จแล้วและเพลงที่เขาวางเป็นยังไง แล้วสิ่งที่ทำขั้นตอนไปในการทำงานของผมก็คือแล้วผมล่ะมีความเห็นต่อสิ่งที่เขาทำยังไง อันนี้มันไม่เป็นมาตรฐานชาวบ้าน เป็นเรื่องส่วนตัวของผมคือผมจะเชื่อความรู้สึกแรกที่ได้ดู ผมจะใช้ความรู้สึกคล้าย ๆ กับคนที่ดูหนังครั้งแรกเหมือนกัน เพราะผมไม่เคยดูมาก่อน ฉะนั้นขึ้นโหม่งที่ผมประทับใจ ผมรู้สึกตลก สนุก อันนี้เศร้าจัง อันนี้มันก็เป็นความหมายว่าดนตรีมันเวิร์ค มันทำงาน ประมาณนั้นแหละทำงาน เสียงตรงนี้ที่เข้าตรงนี้มาตลกดี ผมก็จะมาร์คไว้ในใจไม่ได้บอกเขาอะ ผมก็จะมาร์คไว้เวลาผมทำงาน ผมก็จะรู้ว่าอันนี้ประมาณนี้เวิร์ค อันนี้ไม่เวิร์คดูแล้วแบบขัด หรือบางอันที่ผมมีความเห็นเรื่องมันค่อนข้างเป็นขึ้นที่สำคัญก็จะบอกว่าขอลองวิธีของผมนะ เพราะผมยังรู้สึกว่าจะตรงนี้ฟังแล้วไม่สมูท ขั้นตอนเป็นประมาณนี้ แล้วผมก็จะหายไปเพื่อทำสกอร์ของผมเอง

**Q: ความยากที่พบในกระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?**

A: ถ้าขั้นตอนที่ยากของการทำงานก็คือการหาแคแรคเตอร์หรือว่าพื้นผิวดนตรีสำหรับหนังเรื่องนั้นว่ามันจะมีอะไรเป็นพิเศษที่เราอยากจะทำให้เกิดบรรยากาศของดนตรีที่ห่อหุ้มหนังเรื่องนี้แล้วมันเล่าบรรยากาศหลายอย่าง เพราะบางอย่างในหนังพูดไม่หมด เช่น ปี พ.ศ. อาจบอกบางที่ ธรรมเนียมของตัวเองละคร อะไรประมาณนี้ มันเป็นบรรยากาศต้องเล่าผ่านดนตรี หรือว่าการข้ามเวลา เราก็ต้องหาวิธีที่มีท่ามาตรฐานบ้างไม่มาตรฐานบ้างเพื่อที่จะทำให้มันห่อหุ้มหนังเรื่องนี้แล้วทำให้รู้สึก

มันเป็นของหนังเรื่องนั้น เพื่อที่จะทำให้บรรยากาศโดยรวมมันโดนห่อ คล้ายกับการแก้สี่หนัง พอสุดท้ายมันต้องแก้เพื่อให้ทั้งหมดเป็นก้อนเดียวกัน แล้วการที่เขาตัดต่อหนังมาแล้ววางเพลงจากความหลากหลายของเรื่อง เขาอาจเอาเรื่องนั้นเรื่องนี้มาวาง ดนตรีมันจะแตกต่างกันมาก หน้าที่ของเราก็คือทำให้มันเป็นก้อนเดียวกัน ทำให้มันอยู่ด้วยกัน ยกเว้นแต่ว่าความตั้งใจของการทำสกอร์หนังเรื่องนั้นต้องการไม่ให้มันซ้ำกันเลย



## วิษณุ วัฒนศัพท์

ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ  
(Heart Attack)

**Q: แนวคิดในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?**

A: ฟรีแลนซ์มันก็มีความคาดเดาไม่ได้กับเหตุการณ์เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา แล้วก็ลุ้น ๆ ระทึกอีกแบบหนึ่ง แล้วมันก็จะแบบงง ๆ แล้วก็แบบไม่รู้ที่เราอยู่ในสภาวะไหนกันแน่ เพราะฉะนั้นดนตรีก็จะมาจะไปไม่มีแบบแผน

**Q: วิธีคิดดนตรีประกอบภาพยนตร์เป็นอย่างไร?**

A: ไม่มีเลย ฟรีแลนซ์ก็จะหนักมากเพราะว่าต่อเขาวางไว้เป็นเพลงที่ค่อนข้างจะมีแต่กลอง แล้วตอนเราบันทึกเสียงกัน เราก็ไปห้องอัด เชิญนักดนตรีแจ๊สมา แล้ววันแรกเราให้มือกลองเล่นไปอัดไปดูจากที่ตัดต่อไป ก็คือมองจอ เขาไม่เคยดูหนังด้วย แล้วเขาก็มองเกิดอะไรขึ้น เราผู้เคยดูหนัง ก็หยุดก่อนที่ไปต่อครับ โดยที่ไม่ได้แต่งเพลงไว้ก่อนด้วย แล้วอีกวันหนึ่งเราก็เอาสิ่งที่เราตกลง เราอัดเรียบร้อยกับมือกลอง มันก็จะมีคนเล่นทูบา เครื่องเป่า เบสใหญ่ ๆ มีคลาริเน็ต มีแซกโซโฟนกับทรัมเป็ตแล้วก็เล่นอะไรก็ได้เลยเพื่อให้เกิดความสับสนตื่นเต้นเหมือนพระเอก เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่มันคาดเดาไม่ได้ มันก็จะเกิดการทำเพลงโดยที่ไม่ได้มีแม่แต่อะไรเลย มันก็จะมีพื้นผิวเดียวกัน แต่ว่ามันไปตามสถานการณ์ มันแล้วแต่ แล้วเราควบคุมอะไรไม่ได้ แล้วสิ่งที่เราก็คือว่าเยอะเกินขอเริ่มใหม่ อันนี้โอเค แล้วเราก็ไปสระสระที่บ้านอีกที่ ตัดต่ออันนี้มาปะ ตรงนั้นเลื่อนมาไว้ตรงนี้นั่น มันเกิดเป็นสกออร์

**Q: วิธีการจัดการกับโจทย์ที่ได้รับเป็นอย่างไร?**

A: แต่ว่าสิ่งที่คนทั่วไปไม่ค่อยได้เรียนรู้คือเวลาเราเชี่ยวชาญอะไร เราต้องมีวันแปลภาษา เคยดูใครม่อนมัย เหมือนที่พี่เล่าว่าเวลาผู้กำกับเขาอยากได้สีฟ้า ๆ กว่านี้หน่อย เราจะเข้าใจเขายังไง เราจะรู้มัยว่าเขาหมายถึงแบบนี้ มันอาจจะนิมิตไม่ได้ในทันที เราอาจจะทดลองกับเขาบางที หรือถ้าเราทำกับเขามาหลายเดือนแล้วเราจะแปลภาษาเขาออก เข้าใจว่าที่เขาติดอยู่เนี่ยคืออะไร อันนี้เป็นทักษะที่ไม่ได้สอนในมหา'ลัย แล้วก็ต้องฝึกฝนเอาเองคือต้องเข้าใจคนที่ไม่ได้อยู่ในสายนั้นแล้วเขารู้สึกต่อเรื่องนั้นอย่างจริงจัง แล้วไม่ใช่ไปแบบว่าคุณไม่มีความรู้ทางดนตรีเลยแล้วคุณจะมาวิจารณ์อะไรเรา คุณไม่เข้าใจคอร์ด ทางเดินคอร์ดมันไปเป็นแบบนี้แล้วสวยงาม เขาไม่ต้องรู้เรื่องนี้ เขาแค่รู้



ว่าอยากได้สี่พามากกว่านี้หน่อย เราต้องเข้าใจให้ได้ว่านี่คืออะไร และพอเราเข้าใจสิ่งนี้เนี่ย และเราแปลความรู้สึกหรือท่าทีของเขา อันนี้คือจะตอบคำถามว่าจะทำยังไงถึงจะโน้มน้าวผู้กำกับ คือ ตราบใดที่เราเข้าใจความหมายที่เขาพูดถึงในนามธรรมหรือว่าในรูปธรรมที่เขาอธิบายไม่ชัดเจน เราแปลเขาออกมัยต่างหาก ทีนี้ถ้าเราอ่านออก สมมติเราอ่านออกตั้งแต่การตัดต่อครั้งสุดท้ายที่เรา ได้ดู แล้วเราไม่ได้ไปบ้ำทำอีกแบบนึง หรือว่าทำอีกแบบนึงแล้วเราลองดู แล้วเราเข้าใจความหมาย ของเขาเราก็แค่เปลี่ยนมันหรือแค่ให้เขาเปลี่ยนมาเห็นอีกแบบที่อาจเวิร์ค มันเป็นเรื่องถ้าเราจับจ้อง อยู่ที่งาน และเราก็เห็นอยู่เสมอว่าทำยังไงถึงงานเวิร์ค ไม่ได้แบบว่าความเหนื่อยของเรามันสูญเปล่า ถ้าทำงานเยอะ ๆ ก็ก็จะเห็นว่าผู้กำกับถ่ายมาหลายคิดที่โดนตัดทิ้งไม่ได้อยู่ในหนัง ทั้งเงินเป็นล้าน ๆ เพื่อให้หนังทั้งหมดมันเวิร์ค มันไม่ต่างจากเราที่ทำเพลงในซินส์สำคัญแล้วมันไม่เวิร์คก็เปลี่ยนมัน เพราะว่าเป้าหมายมันไม่ได้อยู่ที่ว่าเราจะเอาแบบนี้ เป้าหมายอยู่ที่ว่ามันเวิร์คหรือเปล่า หรือต่อให้เรา คิดว่ามันเวิร์ค เขารู้สึกไม่เวิร์ค มันก็ต้องไม่เวิร์ค มันจะไปเวิร์คเพราะเราบอกว่าเวิร์คไม่ได้ มันไม่ใช่ การโน้มน้าว เอาน่า หยวน ๆ ไม่ใช่แบบนั้น เป็นแบบว่ารู้สึกร่วมกัน มันเป็นเคมีของการบอกกัน ความรู้สึกบอกกัน การแบ่งปัน การบอกความรู้สึกโดยตรงไปตรงมา การแสดงความคิดเห็นจริง ไม่ได้แสดงความคิดเห็นเพื่อฆ่า สมมติว่าตอนที่เรายางาน บางทีก็แบบว่าติดอยู่นิดนึงทำไงดีนะ พี่แกบอกพี่โหน่งลองเอาท่อนนี้มาไว้ข้างหน้า ท่อนนี้ไปไว้ข้างหลัง แล้วก็นั่งดูด้วยกัน ตรงนี้ตัดออก ตรงนี้เว้นนะ แล้วให้เสียงชาวดีดีไซน์เข้ามา อ้าวเวิร์ค แล้วลองกันไปลองมา มันไม่ใช่คณิตศาสตร์ที่ มันมีตอบชัดเจนว่ามันคืออะไร มันแล้วแต่ว่าการทดลองนั้นเรามีเวลาทดลองมัน เราเปลี่ยนแปลง และเรามองมันยังไง แล้วเราเลือกซักอย่างนึงเพราะมันเป็นการรับผิดชอบร่วมกัน

**Q: บันไดเสียงมีผลต่อการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์หรือไม่?**

A: มันไม่ตรงไปตรงมาขนาดนั้น รู้มั๊ยว่าเพลงเซ็งที่เขาเซ็งกันนะคอร์ดไมเนอร์นะ ไม่เกี่ยว เพียงแต่ ว่าในบันไดเสียงในคอร์ดของฝรั่ง เวลาที่เราเล่นเมเจอร์แล้วไปไมเนอร์มันจะหม่นอารมณ์ ในขณะที่ เล่นเมเจอร์อยู่ คอร์ดที่หนึ่งไปคอร์ดที่สี่มันจะสว่างขึ้น พอไปคอร์ดที่ห้าแล้วจะเพราะขึ้น สมมติ เล่นกีตาร์คีย์ C ก็ารู้สึกอยู่ตรงนี้แล้ว พอ C7 อยากไปไหนก็ไป F ก็จะถึงที่สว่าง พอเล่น G พอจำ G7 ก็อยากกลับไป C ลงไป A Minor เริ่มหม่น พอไป E Minor หม่นแต่มันเหมือนจะดีนะ แต่ว่า ดันกลับไป A Minor แล้วไป D Minor แล้วไป F สว่างขึ้น ไป G ไป C7 ไป F อีกที มันก็จะยิ่งไปอีกน้อ อีก มันไม่ได้ตรงไปตรงมาขนาดว่าคอร์ดไหนคืออะไร สมมติผมเล่น A Minor แล้วผมเล่นอีกคีย์หนึ่งที่ เป็น C Minor ไป Bb Minor เล่นไมเนอร์ไปเรื่อย ๆ มันก็กลายเป็นเพลงที่คาดเดาไม่ได้ มันบอก

ไม่ได้หรอกว่ามันทำอะไร สมมติเราเล่นเมเจอร์ สมมติ G A B สลับ ในความรู้สึกมันก็เป็นอีกแบบ การบอกว่าคอร์ดให้ความรู้สึกยังไงมันก็จริงส่วนหนึ่ง แต่ว่าความสัมพันธ์ของคอร์ดต่างหากที่จะทำให้เกิดความรู้สึก อย่างที่บอกถ้าเป็น A Minor ตลอดเวลาเป็นเชิงก็แฮปปี้ พอเชิงที่เล่นปีที่ซ้ำมาก ๆ รสชาติก็ไม่เหมือนกัน มันไม่ได้ชื่อตรงขนาดนั้น มันอยู่ที่ความสำคัญของเมโลดี้ คอร์ด แล้วก็วิธีเจตนา เพลงแดนซ์ทั่วไปของเกาหลีเนี่ยที่มัน ๆ ไมเนอร์ทั้งนั้น เพลงเด่นรำของแอฟริกัน พวกพื้นเมืองทั้งหมดในโลกไมเนอร์หมด แต่มันอธิบายได้ว่าเมเจอร์มันรักตามหลักการดนตรี

### Q: กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์เป็นอย่างไร?

A: ยังไงเขาต้องชอบ มันไม่ใช่การหว่านล้อม ไม่ใช่การอธิบายแนวคิด แต่ถ้าความรู้สึกที่เราทำมันเปลี่ยนไปอีกแบบนึงเราต้องพิสูจน์ว่ามันเวิร์ค จริง ๆ มันอาจจะไม่ใช่แค่ผู้กำกับ เวลาเราตรวจงานมันมีทั้งคนตัดต่อ มีทั้งโปรดิวเซอร์ มันมีอีกหลายฝ่ายที่จะถกกันแต่ละฉาก บางฉากที่เรามีความเห็นอีกแบบแล้วมันก็แบบดีม๊ยะ บางทีก็ต้องตกลึกกันแบบว่าน่าจะเวิร์ค มันเป็นความเห็นจริง ๆ มันคืองานกลุ่ม มันไม่ใช่งานเดี่ยวที่เราทำอัลบั้มของตัวเอง หรือว่ามันไม่ใช่งานอัดที่มีคนหนึ่งคนที่เขาสามารถทำได้ทุกอย่าง ผู้กำกับไม่สามารถทำงานดนตรีได้ เขาก็มีความรู้สึกอันหนึ่งที่เขายากจะไปอีกแบบ เขาก็มีวิธีอีกแบบนึงแต่เขาอาจจะไม่มั่นใจ เขาอาจจะเคยทำแบบนี้มาแล้วทดลองมาแล้วจะดีม๊ยะ เขาอาจจะต้องปรึกษากันหรือเราอาจจะต้องให้ความเห็น สิ่งที่ยากที่สุดก็คือก็ดูมันอีกที ดูมันอีกสองสามหน ก็ดีเหมือนกันนะ หรือแบบไม่ดี ไม่ได้ แก้กคือแก้ ทราบไตที่มีเวลาเราก็เปลี่ยนได้หมด มันไม่ได้เป็นเรื่องเอาอีโก้มาชนกัน เวลาทำงานไปเรื่อย ๆ พอดีเราโชคดีที่ได้ทำงานกับคนที่เอางานเป็นที่ตั้ง เวลาที่เอางานเป็นที่ตั้งแล้วทำยังไงก็ได้ให้งานดีกว่าเดิม ดีกว่าอีก สมมติเวลามีอีกก็ยังดีไปได้อีก ฉะนั้นการที่เราจะคุยเฉพาะที่ตรงงานไม่ได้หมายความว่าไม่ได้ฟังเกลียดกัน มันไม่ใช่แบบนั้น สิ่งที่คิดมามันดีหมด เพราะทุกคนเปิดใจที่จะเจออะไรใหม่ ๆ กันหมด แล้วมันก็จะไปเจออะไรบางอย่างที่พอดี สมมติอย่างในมุมที่ผมทำงานนะ สมมติว่าสกอร์เราผ่านหมด ตอนที่ขายงานให้ผู้กำกับและโปรดิวเซอร์ฟัง ผมจะไปนั่งทำที่บ้าน มิกซ์จนชอบ ดูแล้วชอบ ผมจะไปใช้ห้องเสียงที่กันตนา ไปมิกซ์เพลงทั้งหมดของผมในระบบเซอร์ราวด์ ซึ่งอยู่ที่บ้านผมไม่เป็นเซอร์ราวด์ จะเป็นแบบลำโพงธรรมดา สองลำโพง แล้วผมก็เอาสิ่งนี้แยกจากเล็กน้อยไปนั่งกับเอ็นจิเนียที่ผมคุ้นเคย แล้วมิกซ์ให้มันดีเป็นสภาวะแวดล้อมแบบในโรงภาพยนตร์ จนผมชอบมากที่สุดแล้ว ผมก็ให้ทุกคนมาดูในสิ่งที่ผมทำ แล้วพอถึงช่วงที่ทุกอย่างเรียบร้อยแล้วเนี่ย เขาก็ต้องเอาสกอร์ไปผสมกับทำเสียง ซึ่งช่วงนั้นผมไม่เข้าเลยนะ ซึ่งหลายคนก็เข้านะแบบคอมโพสเซอร์บางคน

ก็อยากเข้าไปฟังว่าเขาจะทำอะไรกับดนตรีของเราบ้าง แต่สิ่งที่ผมรู้สึกก็คือว่ามันเป็นงานกลุ่ม ผมพอใจของผมแล้ว จังหวะการตัดสินใจในขั้นสุดท้ายของผู้กำกับและโปรดิวเซอร์ ผมไม่ควรจะทำให้เขาเอะใจหรือว่าเตะดนตรีของพี่โหน่งไม่ได้นะ ผมก็จะบอกเขาว่าแล้วแต่ ซึ่งหลายครั้งพอวันที่ฉายหรือระหว่างนั้นที่เจอกัน เขาก็บอกว่าพี่โหน่งขยับเพลงพี่นะ บางอันปิดเสียงบางเสียง เพราะว่าสมมติถ้าผมเป็นคนที่โฟกัสกับงานแบบนี้ แล้วก็จมกับความรู้สึกเชื่อว่าตัวเองอุตสาหกรรม รู้สึกว่าตอนนี้ไม่ได้นะ ตอนนี้ต้องการ ดนตรีตรงนี้มันถึงจะทำงาน ผมอาจจะมองในแง่ของคนที่ทำดนตรีแต่ผู้กำกับกับโปรดิวเซอร์เขามองในแง่ของคนที่อยู่ตรงนั้น ดนตรีเป็นส่วนประกอบหนึ่งกับเสียงอื่น ฉะนั้นการตัดสินใจขั้นสุดท้ายว่าเสียงอะไรจะทำงานยังไงเป็นเรื่องของเขา สมมติเขาวางแผนว่าตรงนี้เป็นเสียงพูด เขาจะปิดเสียงพูดแล้วดันดนตรีขึ้น แล้วตรงนี้แข็งแรงเขาก็ทำ หรือว่าดนตรีที่เราทำแทบตายแล้วพอมีซัฟวอร์ทุกอย่างไม่เวิร์ค พอปิดบู๊ปเวิร์คเลย เขาก็มีสิทธิ์ ผมก็มีหน้าที่ว่าเพราะมันเป็นงานกลุ่มไง ไม่มีหน้าที่ต้องไปปกป้อง ไม่ได้ สมมติผมนั่งอยู่ ทำอย่างนี้ได้ไง ทำแบบนี้ไม่ได้ เราไม่ต้องสู้แบบนั้น เพราะสิ่งสำคัญคือภาพที่คนจะได้เห็น ประสบการณ์ที่คนจะได้ดูมันสำคัญ ความต่อเนื่องของความรู้สึก สิ่งที่จะเล่า จริง ๆ ในโครงการอันยาวไกลของจีดีเอช เขียนบทสองปีกว่าจะถ่ายหกดเดือนถึงปี ผมจะมาเจอเขาในช่วงท้าย ๆ ของความพยายามทั้งสามปีของเขา ผมจะเอาอีโก้ของผมไปแปะ ไม่ถูกนะ เพราะว่าจริง ๆ ทั้งก่อนนี้เขาอยู่กับมันจนเข้าใจ ผมแค่มัวโอเคียบางอย่างที่จะมาเสริมให้เขาไปต่อ ซึ่งเขามีสิทธิ์ที่จะเลือกที่จะใช้มันหรือไม่ใช้มันตั้งแต่แรกอยู่แล้ว ผมก็เลยเป็นคอมโพสิชันเซอร์ที่ตั้งใจที่จะไม่ไป จริง ๆ บางทีเขาก็อยากให้ไปนะ แต่เราบอกไม่เอา เพราะเรารู้สึกว่าประเด็นที่ควรโฟกัสในมิชชันสุดท้ายไม่ได้อยู่ที่ว่าดนตรีจะเป็นยังไง อยู่ที่ว่าหนังมันจะเป็นยังไงมากกว่า ก็มีถอดขึ้นดนตรี สลับท่อนนั้นมาปะท่อนนี้ แล้ววันที่ไปดูรอบเพลสก็จะมีเซอร์ไพรส์ แล้วก็รู้สึกเวิร์คไม่เวิร์ค ทำไมตรงนี้ถึงดังไป แต่เราก็จะไม่รู้สึกโกรธ มันเป็นงานกลุ่ม พี่แก้งบอกว่าหนังเป็นการแสดงความคิดเห็นต่อเรื่องนั้น ผมทำดนตรีผมก็มีความคิดเห็นต่อเรื่องนี้ในมุมมองของผม ผู้กำกับ สมมติว่าผู้กำกับสิบคนมาทำหนังเรื่องเดียวกันแต่ทำไม่เหมือนกัน ให้คอมโพสิชันเซอร์สิบคนมาทำสิบคนก็ไม่เหมือนกัน ผมมีความเห็นต่อหนังเรื่องนี้เป็นแบบนี้ โปรดิวเซอร์เห็นแบบนี้ ผู้กำกับเห็นแบบนี้ นักแสดงที่อ่านบทก็เล่นแบบนี้แทนที่จะเล่นแบบนี้ก็มีความเห็น เพราะฉะนั้นงานกลุ่มที่มันเกิด มันเติบโต มันมีชีวิต มันก็จะเกิดการผสม จับนั้น ขยับนี้

**Q: ความแตกต่างของภาระงานที่ได้ทำในวงการดนตรีคืออะไร?**

A: พี่เริ่มทำมาตั้งแต่ปี 1999 ยี่สิบสามปี พี่ทำมาประมาณ 60 เรื่อง บางทีก็จะทำไปด้วย  
ประสบการณ์ มันก็จะเริ่มเข้าใจ สมัยก่อนไม่เป็นแบบนี้ละ สมัยก่อนรับงานของตัวเอง โกรธเวลา  
ใครแ่้งงาน ตอนวัยรุ่นนี่เป็นนะ แต่ว่าพอทำไปเรื่อย ๆ ก็เข้าใจมันมากขึ้น เขาก็เข้าใจเรามากขึ้น  
การที่มองเห็นงานเป็นหลัก ตอนเด็กไม่เป็น ตอนวัยรุ่นนี่แบบเปรี้ยว โตขึ้นก็เข้าใจ จริง ๆ มันเป็น  
งานที่เราทำงานด้วยใจ เราขัดเกลาได้อีกในเวลาเท่าที่มีอันน้อยนิด



## วิชญ วัฒนศัพท์

### ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง พรจากฟ้า (A Gift)

#### Q: แนวคิดในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?

A: พรจากฟ้าทำเหมือนกันคือมีเพลงที่วางไว้ แต่ว่าพรจากฟ้าด้วยความเป็นหนังที่เชื่อมโยงกับรัชกาลที่ 9 แล้วเป็นเพลงพระราชานิพนธ์ โดเนอาเพลงพระราชานิพนธ์พวกผมต้องมาทำเพลงร้องของหนังด้วย แล้วก็มีการเอาเพลงพวกนั้นมาทำเป็นสกออร์ทด้วย เพราะฉะนั้นบางอย่างมันเชื่อมโยงสมมติว่าในหนังบางช่วงของต้น สิ่งที่เขาวางเพลงเขาก็จะวางเพลงใด ๆ แต่ว่าเจตจำนงที่บอกกับพี่คืออยากได้ Still on My Mind ให้มันห่อหุ้มหนังหนังเรื่องนี้ เราก็บรรยายภาพประมาณนี้ ฉากนี้เล่นแบบนี้ สมมติบางฉากที่มีวงเล่นเปียโนกับซันนี่เล่นกีตาร์ ฉากนั้นก็ทำขึ้นมาก่อนถ่าย มันจะมีหลายอันที่ต้องทำก่อนเพื่อจะไปถ่าย แต่อันนี้ก็เป็นที่ปรกติของการถ่ายทำ มันก็มีบางอันบางส่วนทำที่หลังบางทีก็ต้องทำก่อนเพื่อไปถ่ายครับ ฉากที่เขาเชื่อมโยงกันก็ต้องออกแบบให้ว่าเขาเล่นเปียโนกันตั้งแต่เล่นไม่เป็นยังไง ส่วนพาร์ทอื่น ๆ ในหนังคล้าย ๆ กันคือมีเพลงที่วางไว้ประมาณหนึ่ง แล้วเราก็จะมีไอเดียต่อเรื่องนั้นยังไง

#### Q: วิธีการจัดการกับโจทย์ที่ได้รับเป็นอย่างไร?

A: คือมันมีวิธีที่หลากหลายมากที่เราจะทำเพลง ทำตรงไหนก็ได้ จริง ๆ มันไม่มีอะไรผิดถูก ก็แล้วแต่เลยว่า เราเรียกว่าสคูล แต่ละผู้กำกับ แต่ละโปรดักชันส์เข้าสู่ที่จะทำหนังมีวิธีของเขาเองที่เขาจะเข้าถึงเพื่อจะไปถึงจุดมุ่งหมายของเขา เราก็ไปอยู่ในขั้นตอนเขา ถ้ามันจะทำตรงไหนเราก็ทำตรงนั้น เพราะสุดท้ายสำคัญที่สุดคือตอนสุดท้ายมันเวิร์คมัย แค่นั้นเอง มันคล้าย ๆ กับเป็นวิธีการของแต่ละที่ จีดีเอชทำแบบนี้ พี่ตุ้ม เป็นเอกทำแบบนี้ แต่ละสำนักจะไม่เหมือนกัน มีวิธีการเข้าถึงวิธีการทำหนังไม่เหมือนกัน

#### Q: ความสำคัญของดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?

A: ถ้ามันจำเป็นต้องใช้ ถ้าคิดว่าตรงนี้ควรใช้ก็ใช้ ตรงที่มันไม่คิดว่าไม่ใช้ก็ไม่ใช้ ก็จะใช้เฉพาะที่สำคัญเท่านั้น เพราะถ้าใช้เกร่อไปความรู้สึกที่พิเศษมันก็จะไม่เกิด ตรงช่วงสำคัญหรือซีนที่จะต้องเปลี่ยน อะไรที่มันจะเล่าแบบนี้ก็จะใช้ ก็จะใช้แล้วก็จะไม่ใช่ เวลาที่มีเพลงที่เราคุ้นบางที่มันก็เป็นดาบสองคม คือมันทำงานแน่นอน แต่ข้อเสียก็คือว่ามันอาจจะทำให้เราหลุดออกไปจากหนัง แล้วเราก็ได้ยินเหมือนคนร้องแต่ไม่มีคนร้องแต่เราก็ได้ยินว่าคนร้องอะไร อันนี้ก็ไม่ควรเกิด จังหวะพอดี

ของการทำงานพอดีก็คือคนรู้สึกก่อนแล้วเป็นดนตรีก็ตามมาแล้วก็ค้นความรู้สึกขึ้นพร้อมกัน เพราะฉะนั้นถ้าเราไปนำแล้วเกิดไดยินเมโลดี้อันนี้คุ้นแล้วก็ไดยินเลย ความรู้สึกคนจะออกจากหนังสืออันนี้ไม่ควรเกิดขึ้น สำหรับวิธีการทำงานสกอร์ของพี่น้องก็คือทำยังไงก็ได้ให้คนนั่งเกาะอยู่ที่ความรู้สึก ต่อให้เพลงนั้นดังที่สุด คุณก็จะไม่หลุดจากหนังสือ ถ้าวันไหนคนรู้สึกเพลงเพราะจังเลยก็ลืมไปแล้วว่าเนื้อเรื่องคืออะไร เพราะฉะนั้นสิ่งที่สำคัญที่สุดคือความพอดีของทุกอย่างของการเรียบเรียง การเว้นช่องว่าง สมมติว่าเราคุยกัน ถ้าสมมติเราคุยข้างล่าง ดนตรีมันวิ่งตลอดเวลา ก็จะรวบวงสิ่งที่เราคุย แต่ว่าถ้าการออกแบบดนตรีนี้มันจะมีแบบขณะที่เราคุยเรื่องสำคัญ ดนตรียังไม่ได้เล่นโน้ตสำคัญ พอเราหยุด พอเราเริ่มคิดอะไรบางอย่างมันก็จะเป็นเรื่องของช่องว่าง การทิ้งช่องว่าง มันถึงทำงาน มันถึงมีเหตุที่มันจะมี เพราะว่าในชีวิตจริงเวลาเราคุยกันออกกรสชาติหรือว่าคุยแล้วตื่นตื่น หรือว่าคุยเรื่องผีแล้วน่ากลัวมันไม่ต้องมีเพลงแต่เราารู้สึกได้ เพราะฉะนั้นการมีเพลง มีดนตรีที่ประกอบอยู่ มันจะต้องอยู่ในที่ที่สำคัญพอที่มันจะต้องมีอยู่ มันถึงจะทำให้หนังสือเดินไปข้างหน้าด้วยตัวมันเอง แล้วก็ดนตรีมันคอยทำงาน ไม่ใช่แค่ดนตรี เป็นเสียงทุกอย่างด้วย เอฟเฟค เสียงชาวดดีไซน์ต่าง ๆ ฉากนี้เงียบมีแต่ดนตรี ฉากนี้ไม่มีดนตรีมีแต่พูด ในหนังสือมันมีธาตุอะไรบ้างล่ะ เสียงพูด เสียงดนตรี เสียงชาวดดีเอฟเฟค เสียงชาวดดีไซน์ เสียงบรรยากาศ อะไรในตรงนี้ที่มันสำคัญ ที่กำลังเล่าเรื่องอยู่ สมมติเราคุยกันอยู่แล้วบทพูดสำคัญ ตอนที่เรานั่งอยู่ความเงียบอาจจะสำคัญ หรือว่าพอเงียบเสร็จ แล้วนานเกินไปก็มีอะไรบางอย่างที่เราเปลี่ยนบรรยากาศ หรือบางที่ไม่พูดอะไรเลยมีแต่ดนตรีก็เล่าเรื่องเหมือนกัน คือวิธีตรงนี้เราต้องมองเห็นตัวโครงสร้างก่อนแต่เวลาทดสอบว่ามันเวิร์คมั๊ยให้ใช้ความรู้สึก คือเราต้องเห็นว่าสิ่งที่เรากำลังออกแบบอยู่ตอนนี้เรายังอยากให้คนรู้สึกจากอันนั้นจากอันนี้จังเลย พอทุกอย่างประกอบกันเนี่ย การตัดสินใจสุดท้ายมันอยู่ที่ความรู้สึกว่าแค่นี้พอนะหรือว่าขออีกหน่อยนึง บ่อยครั้งที่เวลาทำหนังสือไปแล้วเขาตัดต่อไปแล้วแบบไม่พอขอเพลงอีกนิดนึง หรือว่าภาพไม่พอขออีกสามเฟรม แค่นี่สามเฟรมสี่เฟรมความรู้สึกเปลี่ยนมหาศาลเลย หรือว่าสมมติมีเสียงตัวแสดงพูดอยู่อย่างนี้แล้วเพลงมา แล้วเขียบเสียงตัวแสดงนิดนึงให้เพลงมีพื้นที่อะไรอย่างนี้ มันก็มีการออกแบบกลับไปกลับมา สุดท้ายหนังสือก็จะกลม ก็ดีขึ้นกว่าเดิมครับ

**Q: กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์เป็นอย่างไร?**

**A:** พรจากฟ้ามีสามตอนไม่เหมือนกัน มันเหมือนทำหนังสือสามเรื่องเลย ทำทีแต่ละเรื่องก็จะไม่เหมือนกันเลย แต่ว่าจริง ๆ มันเป็นเรื่องดราม่ามากนะในความรู้สึกเรา คือตอนแรกอาจจะใส ๆ แต่ว่าตอนหลัง ๆ ก็จะเริ่มดราม่าเรื่อย ๆ โดยเฉพาะตอนต้นนี่ดราม่ามาก สำหรับเรามันไม่ใช่การคิดว่า

แนวคิดของสกอกรในเรื่องนี้คืออะไร เพราะของเราคือพื้นผิวดนตรีมันคืออะไร คาแรคเตอร์มันควรจะ  
เป็นอะไร มันอาจไม่สามารถนิยามได้ด้วยคำด้วยซ้ำ เช่นสมมติเราบอกว่าพรจากฟ้าเราจะทำอะไร  
ก็ได้ที่จะตอบความรู้สึกของแต่ละฉากให้มันทำงานที่สุด มีอันนึงก็คือพรจากฟ้านี้โชคดีมากคือตอน  
นั้นเรา จิตใจช่วยมงานกับทางมหา'ลัยมหิดล แล้วพอดีเป็นโครงการของในหลวงรัชกาลที่ 9 แล้ว  
อาจารย์สุกรีก็อยากจะผลักดันวงดนตรีที่พี่โอของเขา แล้วอยากทำโครงการนี้ร่วมกัน เราเลยโชคดี  
ที่ได้ทำสกอกรหนึ่งและเอาสิ่งที่เราทำไปเล่นเพื่อให่วงออเคสตรา 60 ชิ้น แล้วก็ไปเล่นอัดเสียงที่  
มหิดล แล้วก็โชคดีกว่านั้นคือพี่ใหญ่ คุณบตีวิทยาลัษฏริยางคศิลป์เป็นลูกศิษย์ของอาจารย์สุกรีอยู่  
อิลลินอยส์ อเมริกา แล้วก็ไปมือเรียบเรียงของวงออเคสตราที่นู่น เขาร่วมงานกัน ผมก็ทำเพลง  
ตอนทำเสร็จแล้วก็ส่งที่ผมทำไปให้เขาเรียบเรียงเพื่อจะมาเล่น คราวนี้ความต่างของเวลาก็คือ  
เวลาเมืองไทยกับอเมริกาไม่ตรงกัน ผมทำงานตอนกลางวัน ตอนเย็นผมก็ส่งไปให้ทางนู่น กลางคืน  
ผมก็นอน ทางนั้นก็ทำ แล้วก็ส่งโน้ตมาอีกเช้าวันนึง ตอนเย็นบ่าย ๆ ก็เริ่มอัดเสียงวงดนตรีก็วนลูป  
ประมาณอาทิตย์นึงจนเสร็จ ทำให้หนังเรื่องนี้โดนฉาบด้วยเสียงที่มันจริงกว่าเรื่องอื่น ๆ ที่เคยทำ  
มันก็ช่วยการผลักดันไปถึงดราม่านั้นทำงานมากกว่าเดิม จากที่เราเคยอัดสมมติเราทำแซมเพิลที่  
บ้านด้วยเครื่องดนตรีใช้คอมพิวเตอร์ที่มันแซมพ์มาจากเสียงจริงเราต้องพยายามทำให้มันเหมือน  
แต่อันนี้มันจริงเลย เราก็แค่ไปยื่นดูสิ่งที่เขาเล่นมันเป็นอย่างที่เรต้องการมัย มีอะไรผิดมัย มันได้  
ความรู้สึกนั้นมัย พอได้ปั๊บคอนดักเตอร์เขาก็หันมาถามเราว่าโอเคมัย โอเคก็จบ แล้วก็ไปขึ้นต่อไป  
มันก็เลยพิเศษกว่าเรื่องอื่น ๆ มันก็มีพื้นผิวดนตรีอีกแบบนึงซึ่งมากกว่าปกติ

**Q: บทภาพยนตร์มีผลต่อการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์หรือไม่?**

**A:** คือพี่อยู่ในกระบวนการที่เห็นการตัดต่อครั้งสุดท้ายแล้ว จริง ๆ ไม่ต้องอ่าน คือเวลาเขาทำ  
หนังเนี่ย เขามีบทที่เสร็จสมบูรณ์สำหรับการออกไปถ่าย พอถ่ายเสร็จแล้ว บทมันก็เหมือนแผนที่  
เขาไปถ่ายแล้วเขาก็ไปเจออะไรบางอย่าง พอถ่ายมาทั้งหมดเขาก็ไปตัดเขาก็ไปเจออีกหลายอย่าง  
เจตจำนงเริ่มแรกที่มันเป็นบทกับการตัดต่อครั้งสุดท้ายมันก็เลยไม่เหมือน มันเหลืออะไรบางอย่าง  
ไม่เหลืออะไรบางอย่าง ซึ่งถามว่าคอมโพสิเซอร์ต้องรู้มัย ถ้าเป็นเรื่องที่ต้องรู้แล้วไม่อยู่ในการตัดต่อ  
เขาจะเล่า สมมติว่าเขาต้องการให้บรรยากาศอะไรบางอย่างที่ไม่อยู่ในนี้เลยแล้วเขาอยากบอกให้  
เราทำผ่านดนตรีเขาจะบอก แต่ว่าเราไม่ต้องอ่านบท สำหรับการกำกับที่นี้เนะ มันเดินทางมาถึงจุด  
ที่มันจะกลายเป็นสิ่งที่เขาจะเล่าแล้ว แมสเสจข้างต้นเป็นยังไงมันก็ไหล เราไม่ต้องรู้ก็ได้ ยกเว้นว่า

มันยังไม่ได้เกิดขึ้น อย่างเรื่องอื่น ๆ เขาอยากให้เราเข้าใจและเห็นแล้วรู้สึกยังไงโดยที่ยังไม่เห็นภาพ ถ้าเห็นการตัดต่อครั้งสุดท้ายแล้วไม่ต้องอ่านบทก็ได้ แต่ว่าถ้าไม่มีอะไรเลยก็ต้องอ่านบท

**Q: ความแตกต่างระหว่างเพลงทั่วไปและดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?**

A: ยากหมดเลย สิ่งที่เหมือนกันก็ต้องมีวุ้นแปลภาษาเหมือนกัน ที่วิทูเคยเขียนมันแปลว่าอะไร พี่โหม่ง ท่อนนี้ต้องกว้าง ๆ และสว่างกว่านี้อีก วิกี้คล้าย ๆ กับเป็นผู้กำกับ แล้วก็เป็นนักแสดงด้วย แล้วดันเป็นคนคิดบทด้วย และเป็นคนที่เขาตัวเองออกไปคือมากกว่าหนัง เขาเอาตัวเองออกไปตามที่ต่าง ๆ เพราะฉะนั้นเขาต้องเชื่อมั่นมากแล้วก็ต้องรู้สึกกับมันมาก ตอนที่ทำกับวีแบบนี้เลย พี่แกทุกโน้ตเลย เลือกกัน อันนี้ไม่ใช่ อันนี้ใช่ ซ่อมแก้มิกซ์จนแฮปปี้ ที่ทุกคนได้ฟังผ่านการแก้มหาศาล มันก็จะยาก ไม่ได้มีอะไรง่ายเลยซักอย่าง แต่มันไม่ได้หมายความว่าเราต้องมีความทุกข์กับมัน ถ้าเราโฟกัสกับงาน เหมือนกัน เหมือนที่พี่เล่า ถ้าเราโฟกัสกับงาน ถ้าเราเข้าใจแล้วไม่ว่าต้องร้องเพลงนี้ไปตลอดชีวิต เขาเอาไปร้องทุกที่เลยนะ คนจะเห็นเขา คือหนัง สมมติถ้าวีแสดงหนัง วีแสดงเป็นบทนั้น คนก็จะเห็นวีจากบทนั้น บนตัวตนที่ไม่ใช่ตัวตนวี แต่ว่าเวลาพอออกเป็นวี คือตัวเขาเลย เรื่องที่เขาพูดเป็นเรื่องของเขาเลย ออกไปปะทะกับคนดูตรง ๆ ทุกครั้งที่เล่น เพราะฉะนั้นถ้าไม่เชื่อสิ่งนี้มันทรมานนะ ยากมันก็ยากกว่า วัดกันไม่ได้ สมมติว่าหนังความยาว 90 นาที เพลงความยาว 3 นาทีก็ไม่ได้ง่ายนะ เพราะว่า 3 นาทีเรายังต้องลงดีเทลลึกเข้าไปอีก ลึกเข้าไปอีก ลึกกระทั่งเสียง เหมือนหนังเลย เสียงที่ไม่มีใครได้ยิน ตกลงกันว่าเว้นหรือไม่เว้น บางทีก็คุยกันซັกซັกเลย เอาใจดี เพลงก็เหมือนกันคือมีเสียงบางอย่างที่คนดูไม่รู้หรือว่าข้างหลังเป็นยังไง ทุกคนได้ยินอันสุดท้าย อันนี้ดังมาก อันนี้ไม่ดัง มันผ่านกระบวนการแบบนี้เหมือนกัน วิธีการเหมือนกัน วุ้นแปลภาษาเหมือนกัน มีเจตจำนงในการเล่าเรื่องเหมือนกัน สมมติว่าถ้าพี่พูดถึงเรื่องเมโลดี้นี้ คู่ ๆ มาอีกที ในเพลงก็มีนะ พอเรามองเป็นเพลงมันก็คือ 3 นาทีแห่งการจดจำ มีโชว์เริ่มต้น เหมือนหนังมีองก์เหมือนกัน มีท่อนธรรมดาที่ค่อย ๆ เล่าเรื่องและมีท่อนฮุคที่ทำให้คนจดจำและเป็นใจความสำคัญของเรื่อง แล้วกลับมาเป็นท่อนธรรมดาที่สอง คือโครงสร้างมันอาจไม่เหมือนกัน เจตนาของการทำเหมือนกันคือการเล่าเรื่องหนึ่งเรื่องผ่านเวลา 90 นาทีกับเล่าเรื่องหนึ่งเรื่องผ่านเวลา 3 นาที 4 นาที การใจจดใจจ่อก็ต่างกัน ช่วงเวลาเหมือนกัน เอาจึงสมมติหนังมันมีช่วงเวลาในการทำความรู้สึกกับตัวละครเยอะ โอกาสแห่งความอินมีมาก เพลงทำยังไงให้คำนั้นโดนคำนี้โดน มันทำงานคนละแบบแต่ข้อดีของเพลงคือมันฟังซ้ำ หนังมันแบบว่าการตีตัวอีกที่ต้องอีกรอบสองชั่วโมงนะ เพราะฉะนั้นประสบการณ์ฟังเพลงมันเลยซ้ำได้ ครั้งที่หนึ่งฟังก่อน โหโดนเลยฟังอีก โหเข้าใจเนื้อมากกว่าเดิม



ดันไปดูเอ็มวีอีก มีภาพประกอบ อินไปกว่าเดิม มันก็ทำงานคนละแบบ แต่ว่าสิ่งที่ทำเหมือนกันคือ เจตนาคือการจะเล่าเรื่องซักหนึ่งเรื่อง หรือว่าเรามีความคิดเห็นต่อเรื่องนี้ยังไง สมมติเพลงวีอย่างนี้ มีความคิดเห็นต่อถึงความรัก หนึ่งฟรีแลนซ์ แต่อุบัติถึงมีความคิดเห็นต่อฟรีแลนซ์ต่อการใช้ชีวิตในการทำงานยังไง จริง ๆ มันเหมือนกัน เพียงแต่เราต้องมองให้ออก เหมือนที่พี่บอกในหนังมีไฟท์ที่จะเป็นเรื่องราวที่เราสนใจ มีฉากหน้า มีฉากหลัง มากเกินไปก็รบกวนเรื่องที่เล่า น้อยเกินไปก็โล่งใจเหมือนกันหมด เพลง หนึ่ง

### Q: เสียงมีความสำคัญต่อภาพอย่างไร?

A: ในภาพยนตร์มีคนบอกพี่ไม่ได้พูดเอง 50 เปอร์เซ็นต์คือเสียงและ 50 เปอร์เซ็นต์คือภาพ เสียงไม่ได้หมายถึงแค่ดนตรีนะ เสียงหมายถึงคำพูด เสียงบรรยากาศ เสียงทุกอย่าง 50 เปอร์เซ็นต์คือภาพ ตัดอย่างนี้ออกไปมันก็จะขาดทุกอย่าง ไม่มีภาพก็อาจจะเป็นละครวิทยุ มีภาพไม่มีเสียงก็อาจเป็นหนังแต่ก่อนที่เราไม่รู้ว่าเขาพูดอะไร อาจจะมีคำบรรยายได้ภาพ ก็เหมือนเราดูคลิปแล้วเราปิดเสียง บางที่เราดูเราก็รู้สึกได้ มันก็ทำงานเหมือนกัน และเมื่อนำมาประกอบกันที่พอดีมันจะทำงานในวิธีคนละแบบกัน แต่ว่าสนับสนุนกันและกัน จริง ๆ มันแทบจะเหมือนกันด้วยซ้ำ ภาพมีการตัดภาพจางซ้อน การตัดภาพทันที การเปลี่ยนสี การตัดภาพแบบกระชั้นชิด ภาพอดีต เบลอ ดนตรีก็เหมือนกัน ใส่เทคนิคย้อนกลับ ใส่เอคโค มันเป็นแบบว่าคล้าย ๆ กัน มันมีวิธีเล่าเหมือนกัน สิ่งที่เหมือนกันคือมันมีตัวดำเนินเรื่อง สมมติเราทดลองภาพหนึ่งภาพมันก็มีจุดไฟท์ที่เราต้องการ ดนตรีก็เหมือนกัน เสียงทุกเสียงก็เหมือนกัน เราต้องการจับจ้องเพื่อจะหาที่มาและที่ไป เหมือนกัน พอประกอบกันแล้วได้รับการวางแผนอย่างดีมันจะทำงาน ทำงานให้เรื่องที่เล่ามันไปถึงที่มันจะไป ถามว่าดนตรีต้องเชื่อมกันมั้ยในแง่ทฤษฎีก็ไม่จำเป็น แต่สิ่งที่มันต้องเชื่อมกันคือว่าเหตุที่มันมีที่มาด้วยกัน สมมติว่าเป็นภาพที่พนักงานออฟฟิศทำงานอยู่ แต่มีเสียงเพลงมีดนตรีมันจะให้ความรู้สึกอีกแบบนึง มันอาจจะเล่าบางอย่างที่เป็นแอสเสจสำคัญ นึกออกมั๊ย สมมติเป็นภาพที่จิ้งก่ากำลังต่อสู้ แต่มีเสียงที่เป็นดนตรีอุปรากรเล่นอยู่ข้างล่างซึ่งไม่เชื่อม แต่มันอาจทำงาน อยู่ที่ว่าเหตุแห่งการที่มีคืออะไร คำพูดที่ว่าเชื่อมกันคือมันต้องทำงานด้วยกัน มีเหตุแห่งการมี ไม่ได้หมายความว่าต้องเป็นแบบนี้แบบนี้

## วิษณุ วัฒนศัพท์

### ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง จลาตเกมส์โกง (Bad Genius)

**Q: แนวคิดในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?**

A: มันก็เหมือนกัน แล้วก็จริง ๆ ทางที่เขาวางเพลงมาจริง ๆ ก็ไม่ได้ต่างไม่ได้ไกลจากที่เราทำมาก แนวคิดของการทำดนตรีที่เขาว่าไว้หรือว่าสิ่งเขาบริพเราคือมันจะเป็นมันจะมีอะไรที่ซ้ำ ๆ แต่ค่อย ๆ เปลี่ยนแปลง สมมติมันจะเกิดลูบอะไรบางอย่างที่แบบรู้สึกว่ามันวนเวียนอยู่แต่มันจะค่อย ๆ เปลี่ยนแปลง มันก็จะพีคพีคพีคไปถึงจุดจุดหนึ่งปั๊บ เหมือนจะพีคสุดแล้ว มันก็จะยังไปต่ออีก ให้อาการเป็นเหมือนเกลียว สมมติเราขึ้นเกลียวขึ้นไปเรื่อย ๆ ค่อย ๆ หมุนไปแล้วมันก็ยังไปต่ออีก สมมติถ้าเป็นดนตรีปรกติพอเราเปลี่ยนท่อนมันไปอีกท่อน เพราะฉะนั้นความรู้สึกของความกดดันของการทำข้อสอบ ความตื่นเต็นของสิ่งธรรมดา ที่จริงมันธรรมดา มันไม่ใช่ออกไปวิ่งไล่ล่า มันแค่ นั่งทำข้อสอบ แล้วมันไม่ได้เร่งเร้าแบบออกไปวิ่ง มันวิ่งวน ๆ แล้วค่อย ๆ เครียด มีโน้ตบางอันที่วนแล้วก็ยังไปต่อ มันก็จะเกิดความรู้สึกที่แบบไปได้ก็ไปได้อีกไปได้อีกไปได้อีกไม่รู้จะจุดจบอะไรจะ ความรู้สึกอะไร มันก็จะเป็นคีย์หลักของการทำงานของสกอร์ในเรื่องนี้ แล้วก็ใช้วิธีการเปลี่ยน เปลี่ยนพาร์ทด้วยเสียงที่มันเข้ามาใหม่ทีละหน่อย ๆ ค่อย ๆ สูงขึ้น หรือบางที่ต้องการเปลี่ยนอารมณ์ไปเลยก็เปลี่ยนอีกแบบหนึ่ง สมมติว่าตอนที่วิ่งลงไปในสถานีรถไฟใต้ดินตรงนั้นก็เปลี่ยนเป็นเชลโลแทน เสียงเชลโลแบบโหด ๆ จริง ๆ มันให้ความรู้สึกแบบอิเล็กทรอนิกส์แต่ไม่ใช่ แต่ว่าวิธีเดียวกันคือซ้ำและวน ค่อย ๆ ไปทีละหน่อย ๆ แล้วมันก็เลยเกิดแรงกดดันต่อคนดู แล้วก็ความรู้สึกแบบเมื่อไหร่จะไปซักที เมื่อไหร่จะพ้นซักที

**Q: หน้าที่ของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?**

A: ชื่อมันบอกเรียบร้อยแล้วเลย ดนตรีประกอบภาพยนตร์ ดนตรี ประกอบ ภาพยนตร์ นั่นสิ่งที่เป็นหลักคือภาพยนตร์ ดนตรีมีหน้าที่ประกอบภาพยนตร์แค่นั้น ไม่ว่าจะมันจะดัง มันจะขึ้นอยู่ตอนไหนก็แล้ว มันมีหน้าที่แค่ประกอบภาพยนตร์ ถ้าไม่ประกอบภาพยนตร์ก็ไปทำอัลบั้ม ไปเล่นคอนเสิร์ต เพราะฉะนั้นสิ่งที่มันต้องทำเสมอคือมันมีความสำคัญคือประกอบภาพยนตร์ ประกอบในที่นี้ถ้าเป็นอย่างไรเราเอง ความรู้สึกนั้นต้องอยู่ได้เรื่องที่เราเล่าด้วย มันจะขึ้นมาก็ได้ แต่ว่าคนจะต้องไม่ได้ยินดนตรีก่อนเรื่องไป ต่อให้ได้ยินดนตรีแต่เราต้องไม่ใช่แต่เสียงมานะ คนจะไม่ทันรู้ว่ามันมาแล้ว มันมาแล้วแต่คุณยังไม่รู้ สมมตินี่ก็ถึงละครก็ได้ เวลาดูละคร ด้วยความที่สิ่งแวดล้อมควบคุมไม่ได้ มีหมาเห่า ล้างจ

ล้างจาน ฉากเศร้าบางทีก็ต้องเล่นเปียโนเศร้ามาก่อนพักนึงแล้วค่อยเศร้า แต่หนังมันไม่เป็นแบบนี้  
 นั้น หลังการที่เราโดนบล็อกโดนห้ามไปไหนแล้วให้จดจ่อกับมัน มันก็จะมีศิลปะของการมาไปที่เรา  
 จะต้องค่อย ๆ มาแล้วทำให้เขาไม่ทันได้รู้ว่ามันมีอยู่ แล้วเรื่องก็ดำเนินไป พอเรื่องหักเหหนึ่ง  
 ความรู้สึกก็เปลี่ยน ค่อย ๆ ดันกันไป แล้วค่อย ๆ ลง แล้วมันก็จะเกิดความรู้สึกที่เขาเชื่อในสิ่งที่มัน  
 เกิดขึ้นในจอ มันก็จะทำให้เขาอิน ตามมันไป

**Q: กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์เป็นอย่างไร?**

**A:** ทั้งก่อนก็แทบจะเป็นอิเล็กทรอนิกส์หมดเลย มันก็จะทำงาน ก็จะนึกถึงความรู้สึกทันทีตอนเชื่อม  
 กับความที่แล้วที่ยังไม่มีภารกิจ คือเล่นไม่ได้เหมือนกันแต่มีเสียงที่ให้บรรยากาศเดียวกัน เป็น  
 ความรู้สึกอีกแบบ

**Q: ความยากที่พบในกระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?**

**A:** มันยากหมดเลย สำหรับส่วนตัวนะ ไม่ว่าจะหนังจะเป็นแบบไหนมันมีสิ่งที่มันยากอยู่เสมอ สิ่งที่  
 ยากคือการจะสื่อสารกับคนจำนวนมากให้ได้ความเห็นร่วมกันได้ยังไง เพราะว่าประสบการณ์เรา  
 ต่างกัน รสนิยมเราก็ต่างกัน เพราะฉะนั้นจุดพอดีที่มันจะสามารถทำให้คนหมู่มากรู้สึกไปด้วย  
 สมมติว่าเทียบการทำหนังอินดี้ซักเรื่องหนึ่งกับหนึ่งที่สื่อสารกับคนมาก ๆ แบบแมสแบบที่จีดีเอชทำ  
 การทำหนังอินดี้มันจะยากในการที่เราจะเข้าถึงผู้กำกับคนนั้นว่าลึก ๆ เขาคิดอะไร เขาก็จะพูดน้อย  
 จะต้องทำสีฟ้ากว่านี้หน่อย สีฟ้าคืออะไร อันนี้เราก็จะเข้าใจยาก แต่การที่เราจะต้องมาทำให้คน  
 จำนวนมากหัวเราะ ซาบซึ้งน้ำตาไหลไปกับเรานั้นก็ยากเหมือนกัน ฉะนั้นการเทียบว่าหนังแต่ละ  
 เรื่องมันจะยากหรือเปล่านั้นมันมีท่าทีที่เราต้องเข้าไปถึง คือสมมติเราเจอคาแรคเตอร์นั้นแล้วเราจะไป  
 ถึงคาแรคเตอร์แต่ละเรื่องได้ยังไงที่มันจะทำให้หนังมันสำเร็จในแง่ของความรู้สึกของคนดู ไม่ได้  
 เกี่ยวกับว่ามันจะฉายได้เท่าไร คนที่เข้าไปดูยังรู้สึก อย่างน้อยรู้สึกในทางที่เราได้วางแผนไว้ หรือ  
 อาจจะไปมากกว่า หรือว่าโดยมากคนจำนวนหนึ่งเขายังรู้สึกในสิ่งที่เราประมาณไว้ สมมติถ้าเราทำ  
 ฉากเศร้าแล้วคนหัวเราะมันก็ไม่ถูก แต่ว่าถ้าบางคนน้ำตาไหลพราก บางคนร้อง ๆ บางคนเฉย ๆ ก็  
 ยังพอได้นะ แต่เป้าหมายของการเดินทางไปถึงคือเราสามารถทำให้มันไปถึงความรู้สึก จากจุดเอ  
 ไปยังจุดบีของหนังนั้นได้ก็คือสำเร็จ เพราะฉะนั้นความยากมันอยู่ตรงนั่นเอง

**Q: ความสำคัญของดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?**

A: มันช่วยได้ทุกอย่าง ช่วยข้ามเวลาก็ได้ การข้ามเวลานอกจากเวลาที่ผ่านไปหรือว่าสมมติเราจะข้ามเวลาในฉากที่อยู่ ๆ มันผ่านเวลาไป ดนตรีก็ช่วยทำให้เราผ่านเวลา แต่ถ้าต้องการทำให้ผ่านเวลาแล้วความรู้สึกเขายังคงเดิม ดนตรีก็ทำได้เหมือนกัน สมมติเขายังจมกับความเศร้านั้นอยู่ ผ่านไปสิบปีแล้วเนี่ย มันขึ้น 10 ปีแต่ว่าดนตรียังเป็นเหมือนเดิม แล้วความรู้สึกเขาเดินอยู่ริมถนนบนบรรยากาศที่เปลี่ยนไปแล้วแต่ดนตรีเหมือนเดิมมันก็ยังคงอยู่ สมมติว่าถ้าฉากเดียวกัน ผ่านไป 10 ปีแล้วดนตรีสดใสแล้วเขาเดินช้า ๆ เหมือนเดิมแต่ดนตรีอีกแบบนึงมันก็จะเล่าว่า 10 ปีเขาเริ่มเปลี่ยนไป ดนตรีใสขึ้น หรือว่าจมดิ่งกว่าเดิม ดนตรีก็สามารถทำอะไรได้แบบนั้น สิ่งที่ดนตรีทำได้อีกคือ ดนตรีไม่มีคำพูด เราไม่ได้ร้องยกเว้นจะเป็นเพลงร้อง เราพูดถึงดนตรีประกอบคือมันไม่ต้องพูด แต่มันสามารถเล่าได้ว่ารู้สึกยังไง รู้สึกแบบไหน ใครรู้สึกอยู่ บางทีขึ้นเดียวกัน สมมติในฉบับในคลับที่เขากำลังสนุกรสนานกันมีคนที่นั่งเฉย ๆ อยู่ สมมติเราเปิดปรกติเป็นเพลงดัง ๆ อยู่ ๆ เพลงหายไป มีเพลงที่แบบน้อย ๆ เงียบ ๆ เราก็จะเล่าถึงตัวละครนั้นยังงี้ บางทีก็ทำแบบนั้นได้ ทำให้เราโฟกัสกับบางอย่าง หรือว่าตอนที่ม่ี่ฆาตกรรม กำลังเกิดฆาตกรรม ดนตรีเร็ว ๆ มาปั๊บแล้วเป็นฉากสำคัญที่มีดกำลังจะเสียชีวิต แล้วดนตรีเปลี่ยนเป็นเพลงคลาสสิกช้า ๆ หรือว่าเพลงที่เป็นกลุ่มเด็ก มันก็จะทำงานอะไรแบบนั้นโดยที่มันจะเล่าความรู้สึกเป็นพิเศษจากความแตกต่างของการมาไปจริง ๆ ทำได้เหมือนทุกอย่างแต่มันไม่ได้พูดออกมา มันเหมือนเสียงบรรยากาศรอบ ๆ ที่มันก็จะเล่าซึ่งอันนี้คนดูอาจจะไม่รู้ว่าจะไม่ทันสังเกตด้วยซ้ำ มีเสียงอีกหลายเสียงที่อยู่ในภาพยนตร์ที่เราทำเต็มไปหมดเลย เพราะฉะนั้นมันก็จะเล่าความเปลี่ยนแปลงบางอย่างที่ต่อให้เราจำไม่ได้ พวกคนที่ทำเบื้องหลังยังทำอยู่เต็มไปหมดเลย แล้วรวมทั้งเพลงด้วย เพลงก็จะทำอะไรแบบนั้นเหมือนกัน เพลงมันอาจชัดกว่าคนอื่น ชัดกว่าชาวดีวีดีไซน์ แต่ที่จริงทำหน้าที่เหมือนกันก็คือสนับสนุนเรื่องเล่าในจังหวะที่จำเป็นด้วยความสามารถในหน้าที่ของตัวเอง

**Q: เหตุผลของการคว้ารางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์คืออะไร?**

A: ตอบไม่ได้ครับ ถามว่าทำไมงานไม่ได้รางวัลอาจจะยากกว่า พี่ทำมา 60 กว่าเรื่องเพิ่งได้สี่เรื่องเองนะ ก็ได้ติดกัน ก็ไม่ได้ ตอบไม่ได้ ไม่ได้เป็นคนเลือก ให้เรื่องที่ยากกว่านี้ก็ได้ เช่น ทำให้ถึงมีคนให้เราทำสกอร์เยอะ ทำไมเจดีเอชให้เราทำบ่อย อันนี้ก็ตอบไม่ได้เหมือนกัน เพราะเราไม่ใช่คนที่แบบว่าเดินเข้าไปในบริษัท พี่ปี่นี่มีงานอะไรให้ผมทำบ้าง ตั้งแต่เราเริ่มทำมาเราอยู่บ้าน แล้วก็ไม่เคยเข้าไปเจอใครในโลกนี้เวลาที่เขามีงานผู้กำกับกันหรือว่ามีสังสรรค์กันไม่เคยไปเลยนะ งานที่เราทำแต่ละงานเราก็เข้าไปเล่าโครงการแล้วก็มีคนอยากให้เราทำ แล้วก็เดินมาชวนเราทำแค่นี้เลย



คนฟังก็เศร้า บางคนฟังก็เพราะ มันเป็นศิลปะผสมความบันเทิง ความบันเทิงมันเร้าอารมณ์ สดใส แสบปี้ เศร้า อะไรก็ได้ มันก็ทำงานแบบนั้น คนดูจะรู้สึกยังไงก็แล้วแต่ ไม่ต้องรู้รายละเอียด ไม่ต้องรู้ว่าใครกำกับด้วยนะ มันอาจจะช่วยทำให้คนตัดสินใจเข้าไปดูง่ายขึ้น แต่เราไม่ได้รู้สึกอะไรเพราะไม่สนใจมาตลอดเวลาดังแต่เริ่มทำมา พอเราทำไปแล้วคนที่เขาอยากให้เราทำ ผู้กำกับชอบ บางอันเขาชอบมาก เขาหันมาขอบคุณเรา เรารู้สึกมากแค่นี้พอแล้ว หลังจากนั้นคือกำไรล้วน ๆ นอกนั้นก็เห็นการควบคุมแล้ว

**Q: ความแตกต่างของบทบาทนักดนตรีและผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?**

**A:** ทำหนังคล้าย ๆ กับทำเพลงในสตูดิโอที่ไม่เห็นคนดูแล้วคาดหวังว่าคนดูจะรู้สึก แต่ว่าเวลาออกไปเล่นดนตรีจะเป็นอีกแบบหนึ่ง สิ่งที่เราทำพีคแบคมันกลับมาเลย สมมติคนกำลังอิน เสร็จแล้วก็ลุกเต้น เพลงที่ซาบซึ้ง หรือเพลงนี้เครียดคนจมดิ่งก็จะเห็นเลย ความต่างมันจะอยู่ตรงนี้ แต่ว่าถ้าทำเพลงเสร็จปล่อยเอ็มวี คนดูก็ได้ดูเอ็มวี ก็ความรู้สึกคล้าย ๆ กับการทำหนังนั่นแหละ สิ่งที่เราเตรียมไว้คนจะรู้สึกยังไง แต่พอไปเล่นก็จะเป็นอีกแบบหนึ่ง มันจะไม่เหมือนกัน ฉะนั้นชีวิตที่เรานักดนตรี การที่เราคิดกับตัวเองแล้วคาดหวังว่าคนจะรู้สึกยังไงมันก็จะมีความรู้สึกแบบหนึ่ง ใต้ตอนที่หนังรอบเพลส ผมจะชอบไปดูที่ภาวาลัยที่พาราคอนเพราะโรงใหญ่มาก ผมเห็นพี่แกชอบยืนอยู่ที่บันได ผมเลยพบว่าตรงนี้มันดีเพราะได้เห็นพีคแบคคนดูคล้าย ๆ กับเล่นคอนเสิร์ตครั้งแรก คือคนดูเวลารอบเพลสคนเยอะ ๆ แฟนคลับ นักข่าว เต็มไปหมดเลย แล้วในขณะที่ดูเราก็จะรู้ว่าซีนนี้ทำงาน คนฮิ้ว คนหัวเราะ ซีนนี้ที่เคยคิดว่าตลกกลับเงียบ ซีนนี้ที่เราจะตั้งต้นมีตลก ประมาณ 10 วิผ่านไปตลก คนยังไม่หายตลกกลายเป็นไม่ทำงาน เราก็จะเห็นอะไรแบบนี้ แล้วมันแก้อะไรไม่ได้ แต่เป็นคำตอบคล้าย ๆ กับเล่นสด เราก็จะมาร์คในใจ มีอันหนึ่งที่เคยทำกับเอ็นจีเนียมิกซ์หนึ่งช่วงหนึ่ง ช่วงนั้นทำกับเขาก่อน คือตอนที่เอาดนตรีไปวาง ท่อนนั้นะ ใต้ตอนที่พระเอกเดิน เราปิดทุกเสียงเงียบ แล้วตอนฟังในห้องมิกซ์เสียง มันดีมาก รู้สึกแบบ โห อยู่ดี ๆ เสียงที่มีหายไป จากที่มีนิก มีกา มีเสียงคน พอดตัดบ๊ีบ หายไปจริง ๆ หายแบบเกลี้ยงเลย แล้วปรากฏว่าวันที่ฉาย เราก็ลองดูซีนที่เราตั้งใจ แล้วปรากฏว่าโรงหนังมันไม่เงียบไป มัลติเพล็กซ์โรงข้าง ๆ กำลังฉายตุ้ม ๆ หลังจากนั้นก็เลยเป็นมาร์คในใจเสมอมา ห้ามเงียบเสียง แต่ว่าต้องทำเสียงให้เงียบ ทำเสียงให้มันรู้สึกว่ามันเงียบ มันต้องมีเสียงอะไรบางอย่างที่ไปบรรยายกาศมันรู้สึกเงียบ อันนี้เป็นประสบการณ์ส่วนตัวเหมือนกันที่ไปภาวาลัยเพื่อจะได้กากบาทว่าอันนี้เวิร์ค อันนี้ไม่เวิร์ค อันนี้คนไม่เก็ต แต่ว่าแก้อะไรไม่ได้เพราะมันฉายแล้ว มาร์คไว้ในใจ ก็เป็นการเรียนรู้ คล้าย ๆ กับการออกเป็นเล่นคอนเสิร์ต เล่น

แล้วเวิร์ค ไม่เวิร์ค คอนเสิร์ตประหลาดชนิดหนึ่งตรงที่เล่นกับคนกลุ่มนี้เวิร์ค เล่นเฟสติวัลไม่เวิร์ค แล้วแต่ บางทีก็เปลี่ยนกันต่อนั้นเลย มันคือข้อดีของการไปเล่นคอนเสิร์ต เสน่ห์มันก็เลยต่างกัน การคิดแบบถ้วนถี่ คิดวน ๆ มั่นใจแล้วปล่อยมันไป กับเห็นพีคแบคแล้วทำเลยมันก็เป็นอีกแบบหนึ่ง สำหรับเราการได้ทำสองอย่างมันบาลานซ์ชีวิต จริง ๆ เป็นคนโชคดีคือทำดนตรีแหละแต่ว่ามีวงตัวเอง ทำโปรดิวซ์ ทำให้คนอื่น ทำหนัง ทำโฆษณา ก็เลยมีโอกาสหลากหลาย สมมติถ้าเราเป็นวงร็อก เราต้องทำเพลงร็อกแบบนี้ตลอดไป แต่เรามีโอกาสที่แตกต่างโดยเฉพาะทำหนัง คนมีทุนให้ทำวงออกเคสท์ร่าก็ได้ ทำอิเล็กทรอนิกส์ก็ได้ ทำเป็นดนตรีทางเหนือก็ได้ เอาเครื่องดนตรีไทยมาอัดก็ได้ถ้ามันไปกับหนัง เหมือนเราได้เล่นสนุกกับอะไรมหาศาลที่เกี่ยวกับดนตรี ไม่มีเกษียณ ก็เลยค่อนข้างจะโชคดี รวมถึงวิกฤตโควิดที่ผ่านมา คือถ้าสมมติเราเป็นนักดนตรีแล้วต้องออกไปเล่นกลางคืนทุกครั้งแล้วเขาสั่งปิด มันก็จะแย่ แต่อันนี้ไม่ต้องออกไปเล่นเพราะมีงานที่เขาต้องเตรียมเพื่อจะไปฉายก็เลยค่อนข้างโชคดีที่อยู่ในโปรดักชันส์ที่มีอะไรทำ

## สุธิ แสงเสรีชน

### ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง 9 ศาตรา

(The Legend of Muay Thai: 9 Satra)

#### Q: แนวคิดในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?

A: แนวคิดนะครับถ้าจะละเอียดจริง ๆ แล้ว 9 ศาตราเป็นเรื่องที่ที่ตอนแรกเราตีโจทย์ว่าในความ เป็นไทยมันมีหลายอย่าง เช่นเราอยากได้ไทยแบบเกมรีเปล่า เกมที่มันมีรีอครีเปล่าอะไร๊ ตอนแรก เดโมที่ทำกันมา มีรีอครีเยอะมากเลยแบบว่าเป็นเหมือนพวกเกมต่อสู้หน่อย ๆ แล้วก็พอเราอยาก ให้ธีมมันใหญ่ขึ้น เราก็เลยเปลี่ยนเป็นสกอร์ทางด้านพวกวงออเคสตราอะไรพวกนั้นมากกว่า แต่ก็ ยังสดจริง ๆ ตอนแรกที่เขียนเป็นแบบว่า โอเค มันอาจมีลูบของพวกทันสมัยเข้ามาผสมบ้าง ผสม กับออเคสตราซึ่งจริง ๆ เราได้ฟังอย่างนี้อยู่เยอะตามพวกดนตรี แต่ว่าอันนี้มันมีความเป็นไทยบวก เข้ามา แต่ถามว่าแนวคิดที่บอกว่าจะเอาเครื่องดนตรีไทยเข้ามาผสมด้วยมัย พี่บอกที่ไม่ดีกว่า หมายความว่าเราอาจจะไม่ได้มีปมวยในการผสม แต่ว่าเราทำยังไงให้เมโลดี้ของไทยออกมามากที่สุด เมโลดี้ที่เป็นเพนตาโทนิคของทางด้านโซนเอเชียของเรา แนวคิดมันก็จะเหมือนเหมือนกับที่เราตีโจทย์ ของผู้กำกับก่อน เราต้องบริฟกัน ผู้กำกับบางทีอาจจะไม่ได้รู้เรื่องดนตรีมากนัก แต่ว่าโดยส่วนใหญ่ ข้อดีของผู้กำกับคือบางทีเขาก็จะหาโกด์มาวางคร่าว ๆ ว่าจะเป็นอย่างไง อันนี้เป็นแนวคิดว่าสิ่งที่เขา อยากรู้คืออะไรนะครับ

#### Q: วิธีการจัดการกับโจทย์ที่ได้รับเป็นอย่างไร?

A: หลังจากนั้นเราก็จะมาตีโจทย์เรื่องขึ้น อย่างตอนแรกเปิดมาเนี่ยมันเป็นเรื่องของยักษ์ที่เหยียบ หัวกะโหลก ก่อนคำทำนาย เปิดประตูมาแล้วเห็นยักษ์เหยียบกะโหลกทั้งอันแล้วเดินเข้าไป ธีมพวก นี้มันต้องมีความใหญ่ แนวคิดของธีมยักษ์ เมืองเป็นยังไง ยักษ์เป็นยังไง คาแรคเตอร์ต่าง ๆ ต้องตี โจทย์ให้แตก แล้วก็หนังเรื่องนี้มีความหลากหลายในคาแรคเตอร์อยู่พอสมควร เพราะฉะนั้นในเรื่อง ของตัวละครต่าง ๆ เราต้องเอาไปคิดว่าธีมของเรื่องจะเป็นยังไง ซึ่งแต่ละตัวมีหลายเชื้อชาติด้วย อย่างตัวเสี่ยวหลานก็เป็นจีน สาเหตุที่เป็นจีนทำไม่รู้มัยครับ เพราะว่าเราจะไปขายจีน อันนั้นก็ เป็นสาเหตุหนึ่งและเราก็ต้องมาแก้โจทย์ทางด้านดนตรีด้วยครับ ในแง่ของธีมตัวละครคาแรคเตอร์ ทั้งหมดตอนที่วางไว้เนี่ย ไรอัน ซอว์เขาวางได้ดีมากคือเขาส่งมาก่อนที่เราจะแก้ เขาจะเป็นโน้ตที่ เขาทำธีมมาเลย แล้วหลังจากนั้นเมโลดี้ทุกตัวก็จะมาล้อกับตัวนี้ไม่ว่าจะช้าหรือเร็วหรืออะไรก็ตาม



เพราะฉะนั้นเนี่ยคนฟังก็จะได้รับรู้ว่าธิมนี้คือธิมของฮ็อต ของตัวเอก ธิมของเทหะยักษา ซึ่งตอนแรกก่อนจะปรับพีก็บอกว่าสูงไปนิดนึง ยักษ์มันน่าจะใหญ่ขึ้นก็จะบอกเขาทางด้านดนตรีว่าขอความดีกว่านี้ น่ากลัวกว่านี้ ในส่วนของเสียงหวานมีความเป็นจีน เราก็จะใช้กุ้เจิงเข้ามาเป็นตัวหลัก ซึ่งเราคุยตอนแรกจะเป็นกุ้ฉิน แต่ว่าเนื่องด้วยทางคนที่แต่งเรื่อง ผู้กำกับที่แต่ง ผู้กำกับนี่คือคนที่เขาทำเรื่องด้วย เขาก็จะเขียนไว้เลยว่ากุ้ฉิน เพราะว่าป็นลูกขุนนาง ลูกขุนนางเนี่ยจะใช้กุ้ฉิน เพราะเครื่องดนตรีนี่จะเป็นตัวเลือกสำหรับคนชั้นสูง กุ้เจิงก็จะป๊อปหน่อย เพราะฉะนั้นตอนแรกเราจะใช้กุ้ฉินแล้วก็ให้คนไทยเล่นนะครึบ ทดลองอัดดู ทางผู้ผลิตเขาบอกว่ามันฟังยาก ฟังไม่เพราะ เพราะว่ามันคล้าย ๆ กับพิณเกาหลี มันจะไม่มีเฟรต ถ้าเป็นกุ้เจิงจะมีเฟรต อันนี้มันไม่มีเฟรตเพราะฉะนั้นมันจะเพี้ยนง่าย ตรงนี้ก็เลยเปลี่ยนเครื่องดนตรีจากกุ้ฉินไปเป็นกุ้เจิงเพราะความป๊อปแล้วก็ความใสกว่า ซึ่งก็โอเคเพราะว่าเวลาเป็นกุ้เจิงมันมีความเป็นผู้หญิงมากกว่า มันใส กรีดกราย แต่ถ้ากุ้ฉินจะมีความเสียงต่ำ โทนต่ำกว่าแล้วมันดูเข้มแข็ง มันจะได้คนละโทนกัน เพราะฉะนั้นถ้าเสียงหวานเข้มแข็งในใจ กุ้ฉินก็เหมาะเหมือนกัน แต่ถ้าดูรูปลักษณ์ กุ้เจิงก็เหมาะ ไซ้มัย ไซ้มัย อันนี้เราก็ต้องตีความ เพราะฉะนั้นถ้าใจทย์บอกว่าทางผู้ผลิตอยากได้เพื่อความป๊อปเพื่อการขายด้วยส่วนนี้ เราก็ต้องจัดการให้ ก็คือเปลี่ยนหมดเลย

**Q: บันไดเสียงมีผลต่อการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์หรือไม่?**

A: จริง ๆ แล้วถ้าตามที่เราเรียนมาเราก็รู้กันอยู่แล้วว่าไอ้ตัวบันไดเสียงบ่งบอกไม่ว่าจะเป็นอารมณ์บรรยากาศ สำคัญที่สุดคือบรรยากาศ อารมณ์ของตัวละคร เน้นอนว่าเมเจอร์มันใสแหละ ไมเนอร์มันเศร้าไปถึงน่ากลัวไปถึงอะไรต่าง ๆ ได้เนาะครึบ อารมณ์ต่าง ๆ ที่เป็นความถี่ห่างของโน้ตมันก็สำคัญในการที่จะบอกว่ามันเร่งเร้ากระชับ เพื่อจะต่อสู้หรือมันจะผ่อนคลายหรือว่ามันจะเป็นการวิ่งไล่จับของวาตะ คือพวกนี้พีว่าไม่ว่าจะเป็นในด้านสองแกนคือเรื่องของตัวที่เป็นสเกลต่าง ๆ หรือว่าจะเป็นตัวจังหวะต่าง ๆ มันต้องไปคู่กัน เพราะว่าในบันไดเสียงอย่างเดียวมันอาจจะเปลี่ยนอารมณ์จากจังหวะที่เปลี่ยนไปเพราะว่าบันไดเสียงมันก็บอกอารมณ์แค่ตรงนี้ แต่ถ้ามันถูกสลัหรือการสลัตัวของตัวโน้ตมันก็มีผล หรือการข้ามโน้ตมันก็มีผล ไม่ว่าจะบันไดเสียงอะไรต่างกันมันจะถูกหล่อหลอมใหม่หมายความว่าถ้าเราไล่ไปตามสเกลมันก็คือสเกล แต่ถ้าเราข้ามไปเมื่อไหร่ ข้ามไปคอร์ดเสียงกระด้างที่มีความตึงเครียดแล้วคลายโน้ตกลับมา หรือกลับคอร์ดเสียงกระด้างไปเรื่อย ๆ มันก็เกิดความน่ากลัวขึ้นอะไรอย่างนี้ครึบ

**Q: ความสำคัญของดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?**

A: ความสำคัญคือที่ว่าจริง ๆ แล้วดนตรีประกอบคืออยู่โดยที่คนไม่รู้ครับ แต่ว่าสามารถที่จะนำพาอารมณ์ของฉากนั้น ๆ หนึ่งนั้น ๆ ไปจนจบได้โดยที่ถ้ามันเด่นเกินไปมันก็จะไปทำลายสิ่งที่เขาเห็นมันมีวิธีการที่บางที่ที่รู้สึกว่ามันมีช่องว่างหมายถึงว่าจะต้องนึกถึงการที่พูดบทสนทนาใช้มั๊ยครับ พวกดนตรีของหนังที่ว่ามันต้องนึกถึงการส่งตรงนี้ให้พูด ส่งตรงนี้ให้มีการเบาดนตรีลง การเน้นดนตรีขึ้นมา แล้วก็ตัวที่สามารถสร้างบรรยากาศ คือบางครั้งภาพไม่มีอะไรเลย ภาพมืด ๆ แต่ว่าเสียงมาแล้ว เราารู้เลยว่ามันจะเกิดอะไรขึ้น เพราะฉะนั้นที่ว่าคนเราสามารถที่จะรับรู้จากเสียงแล้วจินตนาการไปก่อนภาพได้ การทำงานของดนตรีประกอบก็อย่างที่บอกเมื่อสักครู่ บรรยากาศอารมณ์ คาแรคเตอร์ตัวละคร แล้วก็อีกชั้นต่าง ๆ การแสดงการกระทำของตัวละครต่าง ๆ แล้วก็อารมณ์ของตัวละครไม่ว่าจะเป็นอารมณ์ที่อยู่ข้างนอกและอยู่ข้างใน คือข้างในบางที่ตัวละครมันไม่ได้แสดงออกอะไร แต่ว่าดนตรีจะทำให้รู้ว่าตอนนี้มันเศร้าอยู่หรือว่าคิดอะไรอยู่ใช้มั๊ย บางที่สมมติเขานั่งเฉย ๆ แบบนี้ ดนตรีมาจะเป็นอะไร ให้เขารู้สึกยังไง ลองนึกถึงว่าแค่คนนั่งอยู่เฉย ๆ แล้วดนตรีกำลังคิดคำนึงแบบไหน คิดคำนึงแบบคนรัก คิดคำนึงเศร้าที่เสียคนรักไป สองอันนี้ไม่เหมือนกัน แต่เขานั่งอยู่เฉย ๆ

**Q: หน้าที่ของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?**

A: คือเราเนี่ยจะได้ภาพมาก่อน ภาพและเสียงก็ได้ เพราะฉะนั้นบางอันมันก็ไม่ได้มีเสียงมา เพราะฉะนั้นสิ่งที่เราได้เห็นคือสิ่งที่เราจะต้องมาสร้างเสียง ความสัมพันธ์ของคนทำก็คือว่าพอแบ่งแล้วจะทำยังไงให้มันอยู่บนนั้นไปได้ด้วยกันครับ มันอยู่ที่คนทำด้วยนะ มันต้องตีความ ถึงมีคนี่ต่าง ๆ หมายถึงว่าผู้ประพันธ์ดนตรีที่ต่าง ๆ กันไป แต่ละคนตีความไม่เหมือนกัน บางทีคนนี่มองอาจจะใส่แบบเต็มทีเดียว แต่อีกคนมานิดเดียวแค่เปียโนอย่างเดียว เพราะฉะนั้นความสัมพันธ์ของภาพและเสียงขึ้นอยู่กับการตีความของผู้ประพันธ์ดนตรีด้วยในการที่จะมองภาพนั้น ๆ ออกมาให้เสียงเพลงประกอบนะครับ ดนตรีบางครั้งไม่จำเป็นต้องเยอะมาก การคำนวณความสำคัญของดนตรีกับภาพ เช่นตรงนี้มันเป็นฉากเด็กเราก็ต้องใช้เสียงที่มันอาจจะเรียบ อาจจะเป็นเสียงนิ่ง ๆ หรืออะไรก็ตามที่มันเข้ากับบรรยากาศ อาจจะเป็นเปียโนอย่างเดียวก็ได้ครับ แต่ถ้าเป็นธีมใหญ่ที่จะต้องสู้มันต้องมีพลังของดนตรีขึ้นมามากขึ้นอะไรประมาณนั้น เราก็ต้องดูตามลักษณะของสิ่งที่เราเห็นเป็นหลัก

**Q: การใช้ธีมดนตรีเป็นอย่างไร?**

A: จริง ๆ แล้วพวกนี้ตีความตามใจชอบของเราแหละ พูดจริง ๆ แล้วแต่ละคนไม่เหมือนกัน ธีมของแต่ละตัวที่ดูจากคาแรคเตอร์ว่ามันเป็นยังไงมากกว่า มันลึกแค่ไหน มันดูแค่ไหน อารมณ์มันเป็นยังไง ตรงนี้แบบจะมีเป็นวัยไหนด้วยนะ วัยเด็ก วัยผู้ใหญ่อะไรอย่างนี้ ก็ตีความความเป็นธรรมชาติของความเป็นคน

**Q: กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์เป็นอย่างไร?**

A: ก็จริง ๆ แล้วไม่ได้เป็นคนสายทำพวกสกอร์หนัง แต่เป็นคนทีหลัก ๆ ทำเพลงป๊อปทั่วไป แล้วก็ทำละครเวที อันนี้ก็จะมีส่วนนิดหน่อยในการที่ดูเรื่องพวกสกอร์ พอดีรู้จักกับทางคนที่เขาทำ 9 ศาสตร์คือเหวง เทพลีลา แล้วก็ณัฐที่เป็นบริษัทอีกคู่ ตอนนั้นเป็นบริษัทอีกคู่ที่เข้ามาติดต่อครับ แล้วก็เขาเนี่ยอยากได้คนทำเพลงที่เป็นคนที่ไม่เคยได้รับที่ไหนด้วย แล้วก็เขาเห็นแบบที่ทำนู่นทำนี่ทำละครเวทีอะไรมาเลยเข้ามาติดต่อ แล้วก็เอาตัวอย่างเล็ก ๆ มาให้ดู เป็นตัวอย่างที่เป็นมวยไทยที่เป็นแอนิเมชันที่เขาทำสำหรับนำเสนอ เราก็ดู โห มันดีมากเลยนะ เราก็รู้สึกว่ามันน่าทำก็เลยตกลงไปทำกับเขาครับ หลังจากนั้นก็เริ่มต้นด้วยการคุยแนวคิดของเรื่องราวทั้งหมดก่อนว่ามันจะเป็นยังไง มันเป็นเพลงแบบไหน แล้วก็หนังเกี่ยวกับอะไรนะครับ ขั้นตอนก็คือเราคุยแนวคิดของทั้งหมดก่อนว่าเป็นยังไงแล้วก็พี่ก็จะหาทีมในการทำนะครับ คือเวลาทำพวกนี้มันจะต้องมีคนที่ทำสกอร์เก่ง ๆ มาช่วย เราก็จะเป็นไดเรคเตอร์ ไดเรคเตอร์ก็คือจะกำหนดทิศทางในรูปแบบต่าง ๆ คนที่มาช่วยในทีมแรกเนี่ยจะเป็นคนที่ตั้งต้นของ 9 ศาสตร์เลยก็จะมีคุณภูตินันท์ ซ้อมมด ภูตินันท์ แล้วก็คุณอึ้งนะครับที่เป็นคนทำพวกสกอร์ สองคนเนี่ยเขาจะมาช่วยกัน เขาก็จะแบ่งหน้าที่กันทำ พี่ก็แจกกงานไปว่าคนนี้ทำส่วนนี้ คนนี้ทำส่วนนี้ เท่ากับช่วงแรกทั้งหมดตอนเริ่มต้นเราแบ่งไว้ประมาณถ้าได้ดู 9 ศาสตร์ อย่างตอนนั้นคือเราจะไปจนถึงจบที่ออกกับจมื่นตกลงไปแล้วลายน้้าขึ้นมาแล้วเผ่าไปได้ไปเห็น อันนี้คือจบขึ้นที่เราได้ใจหทัยอันแรกมาเลย เวลาเราได้ใจหทัยตัวนี้มา เราจะต้องตีความหมายถึงว่าเอามาดูเรื่องราวทั้งหมดเป็นยังไงซึ่งตอนนั้นเนี่ยมันไม่ได้ออกมาสมบูรณ์ ต้องบอกก่อนว่าเวลาที่เราได้หนังออกมา มันไม่ได้เป็นหนัง มันจะเป็นแบบตอน ๆ เป็นตอน ๆ นะครับ อันนั้นมันเป็นสิ่งที่เราจะต้องมาจับเอาเอง แล้วก็ถามว่าต้องการความเป็นไทยมากแค่ไหน เรื่องมันเป็นเรื่องแห่งความเป็นไทยอยู่สูง เพราะฉะนั้นเราก็เลยต้องมาจับดู เราเรียงลำดับก็คือว่าเราก็มาหาทีมแล้วก็เพื่อมาดูโครงสร้างของเพลงว่าจะเป็นยังไง คาแรคเตอร์ของเพลงเป็นยังไง เราตกลงกันโดยที่เอาอีกทีมเป็นตัวหลักครับ ในนั้นมันมีอยู่ครบเลย มีฉากแอ็กชัน มีตอนที่เริ่มต้นที่บรรยากาศของทะเล จะมีหมด เริ่มต้นมันจะเป็นยักษ์ กองทัพยักษ์ จนกระทั่งไปเป็นอันที่แอ็กชันจบไปจบที่

ทะเลคือมีทั้งสองฝั่ง ทั้งยักษ์ แล้วก็คน อันนี้ก็เป็นตัวเริ่มต้น เราก็ทำกันไปจนเสร็จแล้วก็ไปที่การเรียบเรียง คือแต่ละคนก็จะทำหน้าที่ที่ที่แจก และพี่ก็ตรวจงาน โดยพี่จะเริ่มโครงให้ก่อน ทำโครงให้คร่าว ๆ ว่าโครงจะเป็นประมาณนี้ ประมาณนี้ แล้วก็ทำไกด์ไปแล้วก็ส่งเข้าไปเรียบเรียงทำเสียงประสานต่อ ทั้งหมดยังไม่ได้อัดจริง ทั้งหมดเป็นเครื่องซินธิไซเซอร์ เป็นเดโม แล้วหลังจากตัวนี้เสร็จเราไปฉายที่โรงพร้อมหนังที่ทำแอนิเมชันเสร็จประมาณหนึ่งเพื่อจะทดสอบกลุ่มผู้ชมว่าเป็นยังไง เราจะได้ทดสอบดูว่าภาพกับเสียงไปด้วยกันมั้ยแล้วก็กับลำโพงใหญ่เป็นยังไง ซึ่งตอนนั้นมันไม่ได้มีรูปแบบสมบูรณ์แต่ว่าเป็นแค่ไกด์เท่าที่เราจะทำได้ หลังจากนั้นเนี่ยมันจะมีการเปลี่ยนแปลงนิดหน่อยตรงที่ว่าทางด้านผู้ผลิตต้องการอัปเดตหนังเลยย้ายทีมอังกฤษ หมายถึงว่าทีมอังกฤษตอนแรกเป็นคนไทย เขาขอเปลี่ยนไปเป็นไรอันซึ่งเป็นคนทำดนตรีประกอบ เนื่องจากเขาต้องการให้สเกลหนังใหญ่ขึ้น เป็นที่ยอมรับของระดับสากล แล้วก็อยากจะไปตีตลาดทางด้านต่างประเทศด้วยความคิดของทางผู้ผลิตเขาคิดว่าเป็นอย่างนั้น น่าจะเอาคนของทางนี้มา เพราะฉะนั้นทีมไทยก็เท่ากับว่าเป็นตัวจุดเริ่มให้เขา เป็นตัวที่ทำให้ไรอันเขาไปทำต่อนะครับ หลังจากที่ไรอันทำเราก็มีกซ์ไปแล้วก็บันทึกเสียง แล้วก็อัดออกเคสตราที่ต่างประเทศก็คือมาซิโดเนียครับ ในระหว่างนั้นก็แก้กันไปแก้กันมาเป็นปรกติครับ จนกระทั่งจบขั้นตอนนี้ เอมมาวางโรงหนัง ทางนู้นจะมีกซ์มาระดับหนึ่งประมาณหนึ่งแล้วเราก็มาลงเสียงอีกทีที่กันตนา นะครับ แล้วพี่จะนั่งมีกซ์อยู่กับคุณวิซาร์ดที่กันตนา นะครับ ตอนแรกสุดเราคิดว่าจะมีกซ์ที่ 5.1 แต่เราเปลี่ยนเป็นดอลบี แอทมอสซึ่งมันต่างกันเยอะเลย ตอนแรกเราคิดสเกลซัท 5.1 หรือ 7.1 หรือ 9.1 แต่ว่าที่จีนไม่อยากจะธรรมดาเพราะว่าโรงหนังที่จีนรองรับดอลบี แอทมอส ก็เป็นเรื่องภาระของทางทีมผู้ผลิตที่จะต้องมาหาทางทำ เพราะฉะนั้นเรื่องนี้ก็ต้องทำดอลบี แอทมอส แล้วก็มีกซ์แบบนั้นไปฉายที่จีน ขั้นตอนนี้มีกซ์ก็ถือว่าจบ หลังจากนั้นเป็นส่วนของการหนังเขาไปจัดการส่วนการจัดจำหน่ายเอง เรื่องนี้เนี่ยพูดจริง ๆ แล้วต้องยกความสำคัญให้คุณไรอัน ซอว์เป็นหลักนะครับ เพราะว่าเขาเป็นคนทำตัวดนตรีทั้งหมดเลย แต่ว่าในส่วนที่เราทำเนี่ย เราก็ได้แต่เป็นคนเริ่มต้นในฉากแรกซึ่งสร้างคาแรคเตอร์ของตัวหลักตอนต้นเรื่องทั้งหมดเลยที่ไปให้เขาทำอีกทีนึง เพราะฉะนั้นเนี่ย คาแรคเตอร์ของพี่จริง ๆ ก็คือพี่เป็นคนสนุกแล้วคิดอะไรแปลก ๆ เกี่ยวกับดนตรี บางทีเราจะเป็อกกับการที่ทำอะไรบางอย่าง ยกตัวอย่างเช่นเวลาไปทำมิวสิคัลอะไรอย่างนี้ เราไม่อยากจะบรอดเวย์ เราก็คิดว่ามิวสิคัลมันต้องเป็นอย่างอื่นได้ เพราะฉะนั้นดนตรีที่ประกอบเนี่ย เราก็อยากจะใส่อะไรที่แปลกออกไป แต่เรื่องข้อจำกัดของ 9 ศาสตร์คือเราต้องไว้ใจไรอัน ซอว์เป็นหลัก เพราะฉะนั้นต้องให้ลายเซ็นกับเขา

**Q: บทภาพยนตร์มีผลต่อการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์หรือไม่?**

A: อ่านตลอด แก้กันเยอะ คือบทมันแก้เยอะเลยต้องอ่านบ่อย คือบท 9 ศาสตร์ตอนแรก เกือบสองชั่วโมงเนาะ มันเป็นบทเก่าที่แบบทำกันยาวมากเลย แล้วทำกันไปเยอะแล้วตัดทิ้งไปเยอะจนกระทั่งเหลือ 90 นาที แก้กันด้วย ตัดออก ส่วนมากจะทอน คือเนื่องด้วยผู้อำนวยการสร้างเนี่ย เขาได้เงินมาลงทุนสูงมากเลย เขาก็อยากให้ประสบความสำเร็จมาก ๆ เลยก็จะไปอินเตอร์ให้ได้ เพราะฉะนั้นก็เลยเป็นโจทย์หลักที่เขาจะต้องทำทุกอย่างให้มันโกอินเตอร์

**Q: ความแตกต่างระหว่างเพลงทั่วไปและดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?**

A: สำหรับพี่ไช้มั้ยครับ ก็สองอันนี้มันอยู่คนละหน้าที่ แต่ว่าอยู่ในงานดนตรีเหมือนกัน ไช้ แต่ว่าจุดสำคัญคือเวลาทำงานเพลงทั่ว ๆ ไปมีเนื้อร้อง มันถูกกำหนดด้วยเนื้อร้องได้ นำทิศทางคนไปตามทิศทางที่เนื้อร้องกำหนดได้ แต่ดนตรีประกอบเนี่ย ตัวทำนองตัวเมโลดี้ตัวจังหวะมันจะต้องนำคนไปได้ด้วยตัวมันเองซึ่งไม่มีเนื้อร้อง อันนี้ศาสตร์พวกละครเวทีหรืออะไรก็ตามสามารถทำให้คนร้องให้ได้ ทำให้คนหัวเราะ ตลกกับมัน รู้สึกกับมันได้ ตีงเครียดหรือว่ากำลังต่อสู้กันอย่างดุเดือดพวกนี้คือตัวจังหวะตัวทำนองตัวดนตรีทั้งหมดต้องสื่อสาร เพราะฉะนั้นเนี่ยมันจะแยกกันตรงที่เป็นดนตรีธรรมดาทั่วไปที่เราสื่อสารด้วยเนื้อร้องกับตัวดนตรีที่สื่อสารด้วยดนตรี เพลงยาว ๆ จริง ๆ แล้วอยู่ที่บท บทเป็นตัวนำพาเราไปนะ คือถ้าเรามองตามความยาวเราจะไม่มีทางไปถึงมันได้เลย ให้ทำเพลงชั่วโมงไร้จะทำไฉน พี่ขอยกตัวอย่างละครเวทีอย่างนี้ ละครเวทีมีทั้งหมดแบบ 30 เพลงอย่างนี้จะทำได้ไง แต่ว่าเราก็ดูตามบทไป แล้วก็ให้มันลอยขึ้นมา ไช้ ให้มันลอยขึ้นมา เราต้องมีแรงบันดาลใจมาจากเรื่อง ถ้าเราทำตัวไม่ว่าจะเป็นหนัง ละคร เพลง ละครเวทีเนี่ยก็มาจากเรื่องก่อน ถ้ามันให้แรงบันดาลใจเราได้ก็แปลว่าเรารับรู้ถึงความรู้สึกของมัน แล้วมันก็จะมาถ่ายทอดที่ดนตรี

**Q: ปัญหาที่พบในกระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?**

A: ปัญหาแรกที่เจอคือทางด้านดนตรีก่อนแล้วกันนะ ทางด้านดนตรีก็คือว่าการที่พี่บอกว่ามันมีหลายคาแรคเตอร์ ตอนแรกที่เราทำกันเนี่ยมีความผสมของดนตรีที่ค่อนข้างลงตัวที่ทำกันเองระหว่างคนไทย พอเราโยนงานตัวนี้ไปให้ไรอัน ซอว์บีบ ไรอัน ซอว์ไม่เข้าใจในเรื่องของเมโลดี้ไทยกับจีนอะไรอย่างนี้ มันมีความต่างนิดหน่อย ถ้าเราฟังรู้คือจริง ๆ เป็นเอเชียอาคเนย์เหมือนกันหมด แต่ว่าการไหลของโน้ตบางอันเราจะคุ้นเคยกับดนตรีแบบที่เขาทำมา การไหลของเสียงก็จะต่างกัน

เพราะฉะนั้นนี่ก็ต้องมานั่งไล่โทนกันนิดนึงให้เขาฟัง ตอนนี่ที่เขาทำมาฟังเป็นออกจิ้น ๆ หมดเลย หรือบางทีบางครั้งก็มีไปแขกนิดหน่อยครับ ตัวนี่จะเป็นตัวที่เราต้องแก้ปัญหา เนื่องจากการทำงาน ยากขึ้นด้วยระยะทางไกล เราก็ต้องใช้เฟสไทม์กัน วิดีโอคอลกัน แล้วค่อยเขียนอีกทีนึงว่าปรับตรงนี้เป็นอย่างไร แล้วก็ในส่วนการทำเพลงจะมีปัญหาเรื่องของความต้องการหลาย ๆ ฝ่าย เช่น ผู้กำกับ นักลงทุนก็คือผู้อำนวยการสร้าง แต่ละคนเขาก็จะมีความอยากได้ไม่เหมือนกัน เช่นตรงนี้บางคนอยากได้เศร้ามากเลย อยากได้เศร้าเถะสุด ๆ อะไรอย่างนี้ ผู้กำกับก็อาจจะไม่เห็นด้วย หรือตรงนี้นั้นจะต้องเป็นท่อนพวกอารมณ์ต่าง ๆ คนเรามองไม่เหมือนกัน เพราะฉะนั้นเราต้องประนีประนอมกับเขาให้ได้ เพราะว่าถ้าเรามีหน้าที่เป็นไดเรกเตอร์เนี่ยก็ต้องอธิบายให้ได้กับทุกคนว่าอันนั้นคืออะไรนะ ปัญหาพวกนี้นั้นก็จะเกิดขึ้นอยู่ตลอดระยะทางรวมถึงเวลาที่เราไปทำกับทางไรอัน ซอร์ ซึ่งเวลาส่งเดโมกลับมาแล้วเนี่ยมันไม่ได้เป็นไปตามที่คิด หรือว่ามันอ่อนไป หรือว่าดนตรีไม่ได้แบบสร้างอารมณ์มากพอ เราก็จะพยายามปรับกับเขาไปเรื่อย ๆ คือตลอดระยะเวลา 4 ปีก็เยอะมาก กู๋เจ็ญเนี่ย ตอนนั้นทำกู๋เจ็ญเพลงหลัก ๆ เป็นเพลงที่เล่นบนเรือ อันนั้นพีพีทำ อันนั้นพีพีแต่ง ตอนแรกเรามาอัดกันก่อน มาทำไกด์ก่อน ตอนแรกทีพีพีทำมันจะบู๊กว่านี้ และมีการต่อสู้กันระหว่างขลุ่ยของอ้อดกับกู๋เจ็ญของเสี่ยวหลาน มันเป็นการต่อสู้กันด้วยการเล่นกันสนุกกัน แต่ว่าทางผู้ผลิตไม่ค่อยชอบ รู้สึกมันดูไปหรืออะไรอย่างนี้ครับ เราก็เลยตัดออก ตอนแรกเราบันทึกเสียงด้วยคนไทยที่จะเป็นไกด์จริง ๆ แล้วกู๋เจ็ญถูกมาอัดช่วงหลัง ๆ หลังจากทีไรอัน ซอร์ทำทุกอย่างเสร็จหมดแล้ว เราก็จะให้คนที่เป็นคนจีนแล้วก็เป็นอาจารย์กู๋เจ็ญมาอัดให้ เราก็ใช้การอัดออนไลน์เพราะว่าเขาอยู่ปักกิ่ง เราก็นั่งฟังที่บ้าน จริง ๆ สิ่งที่เขาฟังเราได้ยินจากลำโพงที่มีคุณภาพสูงพอสมควรครับ แต่ว่าเรื่องของการที่เราบอกอะไรก็มันสื่อสารยากนิดนึง แต่ว่าจริง ๆ แล้วอันนั้นมันก่อนโควิด แต่ว่าถ้าหลังโควิดเราจะเข้าใจมันมากขึ้น เพราะว่าตอนโควิดเราอยู่แต่ออนไลน์หมด สื่อสารกันออนไลน์ เพราะฉะนั้นค่อนข้างยากเพราะว่าการทำงานข้ามประเทศมันก็ยังไม่ใช่สะดวกเท่าไรครับ การมิกซ์ก็เป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญ เพราะว่าไม่ว่าให้เราทำดนตรีแทบตายยังไง ถ้ามิกซ์ไม่ดีมันจะไม่เพราะ ส่วนมากคนจะลืมว่าการที่เราปรับสมดุลดนตรีมันเป็นมาตรฐานหนึ่งเลยใช่ไหมครับ ไม่ว่าจะเป็นการเล่นสดในวงก็ต้องปรับสมดุลกันเองครับ เพราะฉะนั้นเนี่ยสิ่งที่ทำมามันไม่ได้สมดุล หมายความว่าแต่ละขั้นตอนที่อยู่ในแทร็คมันไม่ได้สมดุล คือหลังจากทีไรอัน ซอร์ทำดนตรีมาแล้วเป็นสเต็ม เขาเรียกว่าสเต็ม สเต็มคือการอัดเสียงกลุ่มเครื่องดนตรีต่าง ๆ ไม่ได้แบบว่ามีมิกซ์สำเร็จ หลังจากเราได้มาแล้วเราก็ต้องมาปรับสมดุลใหม่อีกทีนึง เขาปรับสมดุลมาประมาณนึงแล้วก็บางอย่างเรารู้สึกว่าพลังไม่พอ เราก็อาจจะ

มาทำให้มันมากขึ้น หรือว่าการแยกเนื่องจากระบบของโปรแกรมมันเยอะมาก หลายช่องมาก เพราะฉะนั้นเราก็ต้องวางกระจายตัวเสียงให้ดี ๆ เช่นบางที่เสียงร้องอยู่ตรงหน้า เสียงร้องมันอยู่ตรงโซนนี้ เราต้องหลบดนตรีออกไป ดนตรีจะไปสลับสนุน ดนตรีขึ้นนี่อยู่ข้างหน้าได้เพราะมันเป็นเครื่องประกอบจังหวะ ดนตรีด้านหลังอาจจะเป็นดนตรีที่แผ่ปกคลุมอยู่ เพราะฉะนั้นนอกจากการที่พวกเขาทำวงสกรูของเพลงแล้วเราต้องนึกถึงชาวดีดีไซน์ มันเป็นเรื่อง ๆ ชาวดีดีไซน์ด้วยว่ามันจะเป็นยังไง บางทีมันจะมีเสียงประกอบนอกจากของคนที่ทำซาวด์เอฟเฟค มันก็คีย์กันอยู่ มันก็ ๆ ระหว่างเสียงกัน มันคนละคีย์กัน เราก็ทำให้เข้ากันนิดหน่อยหมายความว่าไปนี่ ๆ เอา บางทีถ้าให้ดนตรีแก้ก็แก้ยากอยู่แล้ว จะทำยังไง หนึ่งก็คือจะมิกซ์ตำแหน่งไหนให้รู้สึกต่างกัน สองก็คือว่าเราจะปรับโทนยังไงไม่ให้มันตีกัน ถ้าเป็นพวกแอ็กชันคัม ๆ ไม่ค่อยกววนเท่าไรหรอก แต่ถ้าเป็นเสียงประกอบที่มีโทนขึ้นมาเมื่อไหร่ก็ต้องมานั่งแก้ครับ

**Q: เสียงมีความสำคัญต่อภาพอย่างไร?**

A: ใช่ ๆ แน่แน่นอน อันนี้แน่นอนอยู่แล้ว มีผลเยอะ หมายถึงว่าแอนิเมชันมันก็ไม่ค่อยอะไรเลยเอย่างที่บอก จริง ๆ แล้วหนังทุกเรื่อง สมมติถ้าเป็นพวกหนังนอกกระแสหรือเป็นหนังอะไรที่เจียบ ๆ จะเลือกได้ว่าดนตรีมาตรงไหน แต่ว่าถ้าเป็นแอนิเมชันคือต้องตอบโจทย์ของอารมณ์ทุก ๆ อย่างเลย เพราะว่าหนึ่งคือกลุ่มเป้าหมายเราค่อนข้างมีความได้ตั้งแต่โตจนถึงเด็ก เพราะฉะนั้นเด็กต้องการความเร็วตลอดเวลาด้วยเหมือนกัน เพราะฉะนั้นดนตรีมันเป็นตัวที่ทำให้เรามีอะไรได้ยินตลอด แล้วก็เรื่องพวกซาวด์เอฟเฟคอะไรพวกนี้คือเราต้องทำหมดเลย ต้องไปโยนหินจากภูเขาลงมาอะไรแบบนี้ ต้องไปอัด ใช่ ๆ ทางทีมซาวด์เอฟเฟคต้องแบบว่านั่งทำกันคือเขาทำมาแล้วเราก็มานั่งฟังกันอะไรเงี้ยผมไปเก็บจากภูเขาแล้วปล่อยหินลงมา แล้วก็ฉากไหนที่แก๊นเยอะมากเลย ใช่ที่ลากตั้งแต่เผ่าไม้ที่เดินมาก็แบบใช่ตอนแรกเสียงมันเล็ก เขาใช่ใช่จริง ๆ ใช่จริง ๆ เวลาใช่กระทบพื้นเสียงมันเล็กมาก แต่ว่าที่บอกใช่มันต้องก้อนใหญ่มากเลยนะ เกือบสมอเรือเลย เกือบใช่สมอคือแบบเวอร์ได้ ให้มันรู้สึกหนักขึ้นอะไรอย่างนี้ ก็เลยช่วยเพิ่มให้หน่อย เขาก็ไปสรรหาเสียงมาให้จนได้ว่าแบบโอเค ใช้ได้แล้วเราก็ดู ๆ ในขั้นตอนที่เป็นเสียงทั้งหมด ยกเว้นนอกเหนือจากตัวดนตรีแล้วนะ พวกเสียงต่าง ๆ ที่เข้าถึงเรามันเป็นสิ่งสำคัญ

**Q: วิธีคิดดนตรีประกอบภาพยนตร์เป็นอย่างไร?**

A: คือจริง ๆ แล้วต้นสดก่อนนะ ด้วยสายพีที่เป็นคนทำแบบไม่ได้เป็นคนคล่องโน้ตขนาดนั้น พวกสายโน้ตก็จะแบบว่าสามารถจะเขียนโน้ตไปได้ใช่ไหม พื่ออยากได้ยินมากกว่า เป็นสายที่ต้องฟัง ถ้านึกในห้วงน้ำจะฮัมใส่ ไซ่ อย่างน้อยที่สุดตัวที่เป็นเมโลดีหลักหรือจังหวะหลักพวกนี้เราจะต้องคิดไว้ก่อน แต่พวกตัวที่เป็นเมโลดีถ้าเรานึกได้เราก็จะรีบจำไม่จั่งจะลืม

**Q: เหตุผลของการคว่ำรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์คืออะไร?**

A: เรื่องนี้ได้ก็พีว่าในหลาย ๆ เรื่องด้วยแหละครับ เนื่องจากว่ามันเป็นหลาย ๆ อย่างเลย เพราะว่าทั้งทีมีผู้สร้างคนที่ทำเขามีความตั้งใจมากจริง ๆ ในทีมนดนตรีก็ถือว่าลงทุนอย่างสูงนะครับ ไม่ว่าจะเป็นการที่เราใช้คุณไรอัน ซอร์เป็นคนจัดการขั้นตอนสุดท้าย แล้วก็รวมถึงมิทซ์เสียงต่าง ๆ รวมถึงการที่มันเป็นหนังแอนิเมชัน ไม่มีเสียงจริงเลย หมายความว่านอกจากดนตรีแล้วต้องคำนึงถึงตัวเสียงประกอบซาวด์เอฟเฟคด้วยซึ่งเวลาที่เป็นหนังทั่ว ๆ ไปที่เราไปอัดในโลเคชัน เราก็จะใช้ไมค์และเรามีเสียงประกอบนอกจาก เรามีอะไรที่มันไม่เจียบ แล้วมันเป็นจริงเพราะว่าเราอัดจากตัวเรา แต่เวลาเราเป็นแอนิเมชันเราจะได้รับความเจียบมาอย่างเดียว แล้วก็ขั้นตอนของหมวดการอัดเสียงของการพากย์เสียงเนี่ยก็เป็นอีกอันหนึ่งที่ค่อนข้างโหดมาก นอกเหนือจากตัวที่เป็นดนตรีแล้ว ดนตรีเนี่ยยังมีการทำงานกับดนตรี แต่ตัวหลักที่จะดึงอีกอันหนึ่งคือเรื่องของการให้เสียงก่อนที่จะเห็นแอนิเมชัน นั่นคือต้องแสดง เราใช้นักแสดงในการที่จะเล่นก่อนแล้วก็ถ่ายรูปถ่ายวิดีโอไว้ดูปากดูหน้าตาดูอะไร แล้วก็อัดเสียงไปแล้วในห้องอัด แต่ว่าพีก็ให้ใช้ไมค์ตัวไมค์บูมจ่อเพราะให้เขาเล่นจริงซึ่งโดยปรกติเราจะเห็นหนังส่วนมากจะเอามายืนพากย์เฉย ๆ แต่ว่าเรื่องนี้อยากทำอะไรใหม่ ๆ ขึ้นมา อยากให้มันมีแอ็กชัน อยากให้มันมีความรู้สึกมากขึ้นก็เลยลองใช้วิธีนี้ดู ซึ่งมันก็ได้โดนามิกนะ ได้โดนามิก คือไม่ต้องแบบเห็นข้างหน้ามาอย่างเดียว แต่ได้การเคลื่อนไหวอะไรต่าง ๆ

**Q: รู้สึกอย่างไรที่คนภายนอกรู้จักผลงานมากกว่าเจ้าของงาน?**

A: ก็ดีนะ สำหรับพีดีนะ ชอบ ๆ เวลาที่มีคนเข้ามาแล้วบอกว่าเราทำแนวนี้ดี เช่นเมื่อก่อนทำเพลงแล้วอยู่ดี ๆ มีเด็กรุ่นใหม่ ๆ มาบอกชอบอัลบั้มนี้มากเลย อาจจะไม่รู้ว่าเป็นใครก็ได้เนะ นิ่ง ๆ ค่อย ๆ ก็นั่งอยู่แล้วชอบอัลบั้มนี้มากเลย เราก็ดีใจไม่ต้องรู้จักก็ได้ คือเวลาทำเพลงไปเหมือนกับเรามีลูกซักคนมั่ง แล้วก็พอเสร็จแล้วก็คือเขาก็ต้องโตไป เราไปกำหนดเขาไม่ได้ คือเราก็ทำออกมา คือเพลงมันเป็นสิ่งที่เราสร้างขึ้นมาแล้วเราก็ให้คนอื่นมาฟัง เรารู้ว่าเป็นยังไง แต่คนอื่นมองมันยังไง เพราะฉะนั้นเนี่ยสิ่งที่คนมองแล้วเขารู้สึก ยิ่งถ้าคนรู้สึกกับมันเยอะมันก็จะทำให้เรารู้สึกดีว่าเขามาดูงาน



ของเรา แล้วก็งานนี้อาจจะไปสถิตอยู่ในความรู้สึกใดความรู้สึกหนึ่งของเขา บรรยากาศชีวิต ช่วงชีวิตของเขาอะไรอย่างนี้ ช่วงที่พี่ทำเพลงละครเยอะ ๆ ก็จะมีคนที่มาบอกว่านี่ก็ถึงตอนอนุบาล เล่นก็ฟ้าสีอยู่ใช้เพลงนี้ หรือว่าเพลงทายาทอสูรเมื่อก่อน คนก็จะบอกว่าจำได้ เมื่อก่อนกลัวแทบแย่ แค่นี้เราก็แฮปปี้แล้ว 9 ศาสดาเป็นเรื่องแรกที่ทำของหนัง คือเมื่อก่อนพี่จะทำของตัวเองทำเพลงเป็นเพลงประกอบที่มีเนื้อร้องเฉย ๆ อย่างหกตายทำตายอะไรอย่างนี้ครับ แต่ก็ไม่ได้ทำสกอร์เพราะว่าส่วนมากจะไม่ค่อยมีเวลา มันต้องใช้เวลาเยอะ

**Q: ความแตกต่างของบทบาทนักดนตรีและผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?**

**A:** คือจริง ๆ รักดนตรีเหมือนเดิม หมายความว่าเราโตมาด้วยการแบบเป็นคนอยากไปเป็นศิลปินแบบคัลท์ การที่เข่าวงคืออยากเป็นแบบคัลท์ คือไม่ได้อยากเป็นนักร้อง ก็อยากเล่นอยู่ข้างหลัง แต่ว่าพอไปอยู่ข้างหน้าได้ก็โอเค เราก็ได้รับความรู้สึกดี ๆ มาแล้วก็เอามาเป็นตัวที่มาต่อยอดเราได้ เช่นตอนนี้เราต้องทำงานเบื้องหลังอยู่กับคนข้างหน้า และเราจะรู้ว่าเขาจะต้องทำยังไงอย่างนี้ครับ ซึ่งแต่ละขั้นตอนในชีวิตตั้งแต่แกรนด์เอ็กซ์มา แกรนด์เอ็กซ์เป็นจุดเริ่มต้นที่ดี เพราะว่ามันเป็นตัวที่ทำให้เรารู้จักกับมืออาชีพ สิ่งสำคัญที่สุดก็คือว่าเราเป็นมือสมัครเล่นหรือว่าเป็นเด็กบ้าน ๆ คนหนึ่งวันที่เราขึ้นมาเราเจอกับมืออาชีพมันทำให้เราต้องแบบถีบตัวขึ้นมาเยอะ แล้วเราก็ได้เจอ ได้ความรู้ สมัยก่อนห้องอัดมันยากมากเพราะว่าเครื่องไม้เครื่องมือไม่มีแล้วมันแพง การที่เราได้จากคนที่แบบใช้เทปคาสเซ็ทในการอัดเพลง เราเข้าไปห้องอัดซึ่งมันมีเทปม้วนใหญ่ ๆ เราไม่มีทางที่จะมีที่บ้านได้ เพราะฉะนั้นการที่เราเข้าไปในวงกับมืออาชีพแล้วเนี่ย จริง ๆ แล้วถือว่าเป็นกำไร แล้วก็นั่นคือสิ่งที่เปิดโลกเราว่ามันเป็นอย่างนี้ เขาทำงานกันแบบนี้ มาตรฐานเป็นแบบนี้อะไรก็เครื่องไม้เครื่องมือบอร์ดใหญ่ ๆ มันเป็นอย่างนี้ เราไม่เคยเห็นเราก็ได้เห็น ตั้งแต่นั้นก็จุดประกายว่าเราอยากเป็นอะไร เห็นคนมิกซ์ เราชอบ อยากมิกซ์เราก็มิกซ์ เราก็หัดมิกซ์ เห็นคนเรียบเรียง เราก็อยากเรียบเรียงบ้างทุก ๆ อย่างคือมันเกิดจากแรงบันดาลใจที่เราได้เห็นสิ่งเหล่านี้ครับ

ธนชัย อุษชิน

ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง ที่ตรงนั้น มีฉันหรือเปล่า (Where We Belong)

Q: แนวคิดในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?

A: แรงบันดาลใจคือความออร์แกนิกเนอะ มีความรู้สึกว่ามีเรื่องของความเป็นเรื่องของสภาวะของวัยรุ่นที่มันกำลังค้นหาแล้วกำลังรู้สึกถึงความขัดแย้ง รู้สึกถึงการเติบโต มันเป็นสภาวะที่ค่อนข้างบริสุทธิ์ ยังไม่ได้เกิดการตกผลึกอะไรขนาดนั้น เราเลยรู้สึกว่าเครื่องดนตรีมันคงต้องการความบริสุทธิ์ที่สุด ออกจะมีนิมอลด้วยซ้ำ แล้วก็มีความใส มีช่องว่างให้เกิดการคิด การรู้สึกในหนังแล้วด้วยอารมณ์และสีโทนของหนังมันมีความว่าง มันมีความนิ่ง มันมีความสงสัยอะไรอยู่ในนั้น เราก็ดึงไอ้แนวคิดของหนังตัวนี้มาทำ ใช้ดนตรีที่เป็นสภาวะสอดคล้องกัน คิดว่ามีความเป็นหนังที่สมบูรณ์เรื่องหนึ่งของผู้กำกับเป็นการตกผลึกของคงเดชเลยแหละ มีความค่อนข้างลึก เป็นหนังลึกเรื่องหนึ่ง แล้วก็เป็นเรื่องที่จับใจคนได้ แม้ว่ามันมีความเป็นอินดี้ แต่มันก็จับใจคนในวงกว้างได้ด้วย เป็นการผสมผสานระหว่างแมสแล้วก็ความเป็นอินดี้ที่อยู่ด้วยกันในหนังเรื่องเดียวได้กลมกล่อมมาก

Q: หน้าที่ของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?

A: มีหน้าที่คือทำภาพทำให้สิ่งที่อยู่ในหัวผู้กำกับออกมาให้ตรงที่สุด บางครั้งอาจจะไม่ได้ทำเพลงด้วย อาจจะสร้างความเจียบอย่างนี้ นึกออกมั๊ย บางครั้งความเจียบคือสิ่งที่ผู้กำกับอาจจะต้องการแล้วเราดันไปเติม สมมติว่าเราเป็นนักดนตรี เรารู้สึกว่ามันควรจะมิดนตรี หน้าที่ของเราคือสร้างดนตรี เปล่าเลย บางครั้งตรงนี้ผู้กำกับอาจจะต้องการความนิ่ง ความเจียบหรือต้องการแค่โน้ตเดี่ยวอะไรแบบนี้ เราต้องรู้อะไร ไม่ใช่แค่ดนตรีจะไปตอบโจทย์ทุกอย่าง เห็นภาพมั๊ย

Q: บันไดเสียงมีผลต่อการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์หรือไม่?

A: คิดว่ามีนะ คิดว่ามีแต่ว่าในส่วนของการขึ้นนี้เราแทบไม่ได้เน้นที่ความคิดนะ ไม่ได้เน้นที่หลักการของระบบดนตรีเลยครับ เราจะเน้นอารมณ์เป็นหลัก อารมณ์ที่เกิดขึ้นมา หลาย ๆ ครั้งที่เป็นการทดลองอาจจะใช้การดันสดเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย คือเหมือนกับเราหลุดเข้าไปในซีนนั้นเลย แล้วก็บรรเลงสิ่งที่เรารู้สึกหลังจากนั้น บางอย่างเกิดขึ้น มันไม่ได้เกิดขึ้นจากการที่เรามีหลักการว่าเพลงนี้มันควรจะไมเนอร์ มันควรจะเมเจอร์นะ อาจจะไม่ได้ใช้ส่วนนั้นเลย แต่อาจจะเป็นเรื่องของเครื่องดนตรีว่าตรงนี้ใช้เชลโลแล้วเหมาะนะ ตรงนี้แค่เปียโนอยู่เฉยนะ ตรงนี้มันดูง่าย ๆ ผ่อนคลาย

เหงา ๆ นิดหนึ่งใช้คุณเลเลดี้มัยอะไรอย่างนี้ มันก็เลยจะเป็นลักษณะของการเอาอารมณ์ขึ้นมาก่อน การใช้เรื่องหลักการเรื่องระบบของทฤษฎีดนตรี อาจจะไม่ค่อยตรงกับวิธีชาวบ้านเขาทำกัน

**Q: เสียงมีความสำคัญต่อภาพอย่างไร?**

A: คือทั้งภาพและเสียงมันก็เป็นตัวนำพาเนอะ เป็นตัวนำพาให้เพลงมันเกิดขึ้น เสียงเนี่ยรวมไปถึงบรรยากาศทั้งหมด มันก็เป็นเสียงอากาศ เสียงที่ลอยอยู่ เสียงประกอบนอกจากทั้งหลาย มันก็เป็นสิ่งที่ทำให้เราจะเลือกปรับดนตรีของเราให้มันอยู่ในเสียงประกอบนอกจากนั้นได้พอดีเนอะ เพราะว่าบางทีตัวเสียงประกอบนอกจากเองมันคือดนตรีชนิดหนึ่งสำหรับเรา แล้วการที่เราเอาดนตรีเข้าไปอยู่ในนั้นด้วยมันคือการที่เราเล่นกับอีกเครื่องดนตรีหนึ่ง เราต้องดูว่าเราจะถอยหรือเราจะเกินหรือเราจะพอดีแค่ไหน เราจะล้ำมัยหรือเราจะถอยออกมาต่าง ๆ และตรงเนี่ยรวมกับการมิกซ์หนึ่งอีกเป็นหน้าที่ของคนทำหนึ่งว่าเขาจะให้ความสำคัญกับอะไรอย่างนี้ ตรงนี้เพลงอาจแทบไม่มีบทบาท อาจะรองพื้น รองไกล ๆ อะไรก็ได้ อันนี้ก็เป็นเรื่องของผู้กำกับกับคนที่จะตัดสินใจในเรื่องซาวด์แล้วหน้าที่ของเราก็คือเราสร้างดนตรีให้เข้ากับฉากนั้น ๆ แต่ว่าการที่จะไปผสมอันนั้นบางทีมันเกินหน้าที่ของเราแล้ว

**Q: ลายเซ็นที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวคืออะไร?**

A: ลายเซ็นของพีก็คือความไม่เป็นสูตรสำเร็จ ความไม่สูตรสำเร็จคือสไตล์ของพีเสมอมา ไม่ว่าจะเป็นการทำงานศิลปะสาขาไหน หมายถึงตัวตนของเราตัวตนของพีเองจะเป็นเรื่องของแบบการไม่ยึดติดอยู่กับสูตรสำเร็จใด ๆ ทุกอย่างเป็นไปได้ ถ้าเรารู้สึกว่าใช่

**Q: กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์เป็นอย่างไร?**

A: เออ ต้องบอกว่าอันนี้เป็นดนตรีประกอบเรื่องแรกในชีวิตพีเนอะ เพราะว่าพีก็อยู่ในสายเพลงฝั่งเชิงการค้าฝั่งเพลงป๊อป ก็ที่ผ่านมามีประสบการณ์ก็คือการทำอัลบั้มของตัวเอง ของวงโมเดิร์นด็อก แล้วก็แสดง เล่นคอนเสิร์ต อันนี้คืองานหลัก ๆ แล้วก็ได้รับการติดต่อจากคองเดชให้มาทำดนตรีประกอบเรื่องนี้เป็นเครื่องแรกในชีวิต จริง ๆ เนี่ยจะว่าไปในชีวิตจริง ๆ เนี่ยเคยทำดนตรีประกอบให้หนังจบของคองเดชตอนคองเดชอยู่ปี 4 คองเดชเป็นนักเรียนฟิล์มที่ลาดกระบังไง คองเดชก็ต้องทำหนังจบแล้วก็แบบมาชวน ป๊อด ช่วยทำเพลงประกอบหนังสั้นให้หนึ่งอะไรอย่างนี้ อันนั้นคือประสบการณ์แรกจริง ๆ ซึ่งมันยังเป็นงานนักศึกษาเนอะ ยังไม่ใช่งานที่อยู่ในระบบเชิงพาณิชย์ ซึ่งครั้งนี้ คองเดชก็มีความตั้งใจเลือกเราเนืองจากว่าเห็นว่าเราเป็นความตั้งใจของผู้กำกับแหละที่จะ

เลือกใช้คนที่ทำเพลงที่ไม่ได้อยู่ในสายตรงของการทำดนตรีประกอบ เป็นวิถีทางเลือก หรือว่าเป็นมุมมองของการใช้ทางเลือก ต้องการไอดีจากคนนอกสายของการทำเพื่อให้ได้สิ่งที่คนในสายอาจจะไม่ได้คิดแบบนี้ ซึ่งตอนแรกเราเองเราก็ไม่มีความมั่นใจที่จะรับงานนี้ แต่เมื่อคงเดซียืนยันว่านี่คือไอดีของเขาที่จะให้เราซึ่งเป็นคนนอกสายมาลองทำเลยเป็นสิ่งที่เรามั่นใจ โอเค เขาต้องการสิ่งนี้จากเรา ส่วนกระบวนการเนี่ย พี่คิดว่ามันเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างพี่กับผู้กำกับมากกว่าคือพอพี่ได้เริ่มทำเนี่ย พี่ก็ได้เรียนรู้กับมันไปด้วย และสิ่งที่พี่เข้าใจสำหรับทำเพลงประกอบหนังเนี่ยก็คือว่า จริง ๆ แล้วเรา หน้าทีของเรา เราเหมือนดีไซเนอร์ที่ต้องนำเสนออารมณ์และสีโทนที่ผู้กำกับมีอยู่ในหัวของเขาอยู่แล้ว เรามีหน้าที่ทำภาพนั้นให้ปรากฏ นั่นหมายความว่าเราอาจจะสร้างเพลงสร้างดนตรีที่เราคิดว่ามันดี มันเพราะ มันใช่แล้ว แต่นั่นอาจจะไม่ใช่สิ่งที่ผู้กำกับอยากได้หรือสิ่งที่ผู้กำกับเห็นในตัวของเขา ในหัวของเขา เพราะฉะนั้นโจทย์ของเราเนี่ยคือการทำที่เราจะต้องเข้าไปในใจของเขาให้ได้ว่าใจเขาคิดอะไรอยู่วะ เขาอยากได้อารมณ์อย่างนี้เอง จะเรียกว่าเป็นการทำงานตอบโจทย์ก็ได้เนาะ มันจะไม่เหมือนงานที่สร้างเพลงของตัวเอง นี่กลับมาเปรียบเทียบกับงานส่วนตัวนะ งานส่วนตัวของเราคือว่าในหัวเราคืออะไร ในใจของเราคืออะไร เราเอาสิ่งนั้นเปิดเผยออกมา แต่ว่าสำหรับงานประกอบหนัง เราต้องรู้จักใจของผู้กำกับว่าเป็นอย่างไร ดังนั้นกระบวนการที่บอกว่าจะเริ่มทำงานด้วยกันเนี่ย เรียกว่าคอลแลป สิ่งพี่คิดว่าคอลแลปคือว่าผู้กำกับเนี่ยได้ปูเพลงคร่าว ๆ ที่เป็นเพลงจากที่มีอยู่แล้วแหละที่ผู้กำกับไปหยิบจากตรงนั้นตรงนี่ของคนอื่นมาปูให้เราดูพร้อมกับหนัง ให้เราจับอารมณ์และสีโทนที่เราเห็นทางของเขา แต่ไม่ได้หมายความว่าเราจะไปคัดลอกหรือว่าไปบิดลายพวกนั้นมาเป็นลายของหนังของคงเดช ไม่ใช่อย่างนั้นเลย เราแค่ไปจับคุณสมบัติของสิ่งที่คงเดชวางไว้ ซึ่งพี่คิดว่าอันนี้มันก็เป็นส่วนหนึ่งที่จะทำให้เราได้เข้าใจเขามากขึ้นระดับหนึ่งแล้วเหมือนอย่างพี่บอกเมื่อกี้ว่าเราจะต้องทายใจของผู้กำกับให้ได้ แต่อันนี้เขาวางมาให้ เราก็เริ่มรู้จักเขามาระดับหนึ่ง พอนี่ออกม้ายี่ พี่นี่พอนึกออกตรงนี้เสร็จปั๊บ พี่ก็เริ่มทำเพลงบรรเลงต่าง ๆ เหล่านี้ด้วยกระบวนการแบบเราที่ไม่ได้เป็นลักษณะเขียนสกอร์แล้วก็เรียกนักดนตรีมาบรรเลงอะไรอย่างนี้เราจะไปเป็นลักษณะของการที่แบบเหมือนเราทำเพลงในอัลบั้มเราเลย คือเราเรียกนักดนตรีมาอยู่ร่วมกันเลย แล้วเราก็แจมกันตรงนั้นเลยเพื่อสร้างตรงนั้น แล้วเราอัดสิ่งตรงนั้นเอาไว้ทั้งหมด แล้วมันก็ขึ้นอยู่ตอนวิจารณ์นั่นแหละว่าเราจะเลือกใช้ส่วนไหนหรือตรงใช้ตรงไหนไม่ใช่อะไรอย่างนี้อาจจะต่างจากคนเขียนสกอร์คนอื่นเนอะ แต่ว่ามันก็จะมีส่วนด้วยที่เราารู้สึกว่าเมโลดีควรจะเป็นอย่างนี้น้อย่างนั้นอะไรแบบนี้ คิดว่าเราในส่วนตัวของพี่ พี่เป็นผู้กำกับอีกทีหนึ่ง ผู้กำกับในฝั่งเพลงอีกที

แล้วเราก็มีนักแสดงคือนักดนตรี มีด้วย ก็มีหยิบชิ้นนั้นขึ้นมา ก็ตำหรือว่าอูคูเลเล่หรือว่าเปียโน อะไรแบบนี้ เราก็อาจจะมีความหยอด ๆ เราจะมึนนักดนตรีจริง ๆ ที่เขารับบริฟจากเราอีกทีหนึ่งซึ่งอยู่ด้วยกันตรงนั้น ออกไปทางนั้นนะ ออกไปทางอารมณ์นี้ ลองสร้างดู มันคืองานถึงการทดลองนะ มีความกึ่ง ๆ การทดลองเพราะนี่คือเรื่องแรกแล้วก็ไม่ใช่อาชีพโดยตรงของเราใช้มัย มันคือการที่เปิดจอหนัง เล่นกันตรงหน้า คือดูหนังแล้วก็แบบ ไซ่ ไม่ใช่ มันจับพลันกันตรงนั้นเลย อาจจะมีเรื่องจิ้งหะมาบ้าง หรือเรื่องของแบบลีลาจิ้งหะรองพื้นมาหน่อยอะไรต่าง ๆ แต่เรื่องนี้ค่อนข้างจะใช้ความออร์แกนิกนะ ด้วยความที่หนังมีความดิบ ๆ นิดหนึ่ง แล้วก็มีความคิดเห็น คงเดชอาจจะเห็นความคิดเห็นตรงนี้ในเราด้วยมั้ง แล้วมันคงพอดีกับแมสเสจของหนัง หนังมันมีเรื่องของความบริสุทธิ์ เรื่องของชีวิตวัยรุ่นที่กำลังค้นหาแล้วก็เป็นเรื่องของเด็กที่กำลังทดลองหาคำตอบ มันก็อยู่ในสภาวะเดียวกับเราซึ่งเป็นคนทำเพลงประกอบหนังที่อยู่ในสภาวะนั้นเหมือนกันคือค้นหาเหมือนกัน มันก็เลยเป็นการเหมาะสมกันในเชิงสภาวะนะที่ว่า ผู้กำกับเขาก็มอง เขาก็เข้าใจมองเนอะ คือถ้าใช้คนทำสกอร์มีอาชีพเลยก็อาจจะได้อีกแบบหนึ่งไปเลย อิมไปเลย หรือว่าเป็นอีกรูปแบบหนึ่งอะไรอย่างนี้ มันก็จะมีเรื่องของความคาดเดาไม่ได้ หรือการหยิบเครื่องดนตรีที่ใช้อูคูเลเล่คือมันเป็นเรื่องของออร์แกนิกเข้ามาใช้ ไม่ว่าจะเป็เซลล์ โอเอมือเซลล์จริง ๆ มาแล้วก็เล่นกันสด ๆ ตรงนั้น ซึ่งทั้งหมดทั้งมวลนี้พี่ก็ต้องส่งให้ผู้กำกับได้ดู คงเดชก็จะได้ตรวจงานในแต่ละขั้นตอนซึ่งส่วนแรกก็ถูกล้างทิ้งเลย คือเราคิดว่ามันเพราะแล้ว มันโอเค มันง่าย ๆ เราดูเราก็ว่าสมูทแล้ว แต่ปรากฏว่ามันไม่ใช่ที่เราทำไม่ตินะ อันนี้เลยทำให้เราเข้าใจว่า อ้อ มันไม่ใช่ว่าเพลงไหนที่ดีก็ได้แต่มันเป็นเพลงที่ตรงกับใจของผู้กำกับรีเปลา เพราะฉะนั้นงานนี้มันก็รีไปประมาณ 3 ทีครับ รีไป 3 ทีเพราะว่าทำยังไงจะรู้จักใจของผู้กำกับให้มากที่สุด จนกระทั่งครั้งที่ 3 เนี่ย พี่เชิญคองเดชเนี่ยมากำกับเซลล์เลย บอกเขากำกับแทนเรา เพราะว่าคองเดชรู้สึกว่ามันยังน้อยไปอะไรอย่างนี้ ความรู้สึกของเขาอาจจะต้องการการค้นอารมณ์มากกว่านี้ ในเรื่องของหนังเนี่ย จริง ๆ หนังคือการปรุงแต่งเนอะ แล้วก็เป็นการย้อมอารมณ์คน ชักจูงอารมณ์คน มันมีความแบบเอาเพลงไปใส่ ไปโหมให้เขาเกิดอารมณ์ขึ้น ทีนี้พี่ว่ามันอยู่ที่จิตต์ด้วยว่าเราเป็นคนที่ยากจะไปสร้างอารมณ์คนขนาดไหน เอาให้เขาร้องให้เลยรีเปลานี้ก็ออกมัย มันแล้วแต่ความซาติสท์ของผู้กำกับเลย บางทีเราอาจจะมีความซาติสท์ระดับนี้ สมมติเต็ม 10 เราก็อาจจะมีซัก 6 พอแล้ว ไม่ต้องไปสร้างจนเขาน้ำตาทะเล็กอีก แต่ที่พี่บอกว่างี้ เราต้องรู้ว่าผู้กำกับต้องการ ตรงนี้ต้องใส่ไปเลย 10 แล้วให้คนน้ำตาแตกสมมติเนะ อันนี้คือเราต้องเข้าใจผู้กำกับ ถ้าผู้กำกับเขารู้ ถ้าเขามีคนหนึ่งที่ทำเพลงประกอบหนังที่เข้าใจเขาแบบว่าเชื่อมโยงกัน เขาก็

อาจจะแบบแค้โยนหนังไปเลย นายเอ็งรู้เลยว่าถ้าถึงตรงนี้ คงเดห้ต้องการให้คนน้ำตาไหลเลย หรือตรงนี้คนครึกขื้นมาอะไรอย่างนี้แบบรู้ใจกัน ทีนี้อันนี้มันเป็นเรื่องแรกเนอะ เราก็ยังไม่ได้รู้ใจเขาขนาดนั้น เราอาจจะรู้สึกทำไมเม้นท์นี้เราว่าประมาณนี้ก็พอแล้ว ซึม ๆ ก็พอ แต่คงเดห้บอกว่าไม่ได้ คงเดห้อาจจะต้องการหนักกว่านี้ก็เลยบอกให้เขากำกับเองเลย มันก็เลยทำมือแบบเล่นใหญ่ คือให้มันใหญ่ตามทีมันต้องการอะไรแบบนี้ คือเราใหญ่ได้ แต่เราไม่รู้ว่ใหญ่แค้ไหนทีเขาต้องการ นี่คืวิธีการของหนังเรื่องนี้ ค้ค่อนข้างไม่มีเลย ด้วยความสนิทกันนี้แหละเลยทำให้มีความเป็นเพื่อนมากกว่า ไม่ค่อยเหมือนการทำงานในระบบ มีความค่อนข้างคุ้งง่าย ๆ รู้สึกว่น่าจะเป็นข้อดีของการทีเป็นเพื่อนกันก็เลยไม่ได้รู้ว่เรากำลังทำงานไปส่งลูกค้ะไรอย่างนี้ ส่งหนังเลย ตอนนั้นเหมือนคงเดห้เียทำหนังมาเสร็จแล้วละ เหมือนตัดมาให้แล้วด้วย อืม ๆ หรือแม้กระทั่งเพลงทีคงเดห้ปุมมาก็ค่อนข้างเหมือนกับเขาเห็นสิ่งทีเขาต้องการพอสมควร แต่ว่าเขาจะให้ใครทำพาร์ทตรงนี้ เขาอาจจะมองเห็นเรว่เราอาจจะทำแล้วมันพอดี ไม่เยอะไป ไม่ได้ดูมืออาชีพ มีความคาดเดาไม่ได้ มีความเป็นทางเลือก ดนตรีทางเลือกอะไรอย่างนี้

**Q: วิธีคิดดนตรีประกอบภาพยนตร์เป็นอย่างไร?**

A: คืพีคิดว่ามันเป็นเรื่องของการออกนอกสูตรสำเร็จ และสิ่งนี้น่าสนใจ พีคิดว่ามันทำให้หนังมีเสน่ห์ คืเราพอจะเดาออกเวลาเราดูหนังฟอร์มยักษ์หรืออะไรก็ตาม พอจะเดาอาการออกว่่าท่อนนี้หนังขื้นนี้มาดนตรีจะเป็นแบบนี้ มีการโหมออกเคสตราเต็มวงแบบนี้อะไรอย่างนี้ มันเหมือนจะมีสูตรทีพอจะเดาได้ว่าท่อนนี้ต้องร้องให้ ต้องโดนอะไรโหมใส่ ต้องร้องให้แน่นอน แต่พอเป็นเรื่องของการใช้ความเป็นทางเลือกดนตรีทางเลือกเข้ามา ขอแปลค้ว่าอัลเทอร์เนทีฟว่่าตัวเลือกแล้วกัน อาจจะไม่ใช่อัลเทอร์เนทีฟในแบบแนวดนตรีอัลเทอร์เนทีฟหรือค้ัลเทอร์เนทีฟแบบนั้น แต่หมายถึงว่่าตัวเลือก คืนอกเหนือจากสูตรสำเร็จ มันจะทำให้หนังมีเสน่ห์เฉพาะตัว อาจจะมีควมอินดีหรืออะไรแบบนี้หนังเรื่องนี้อินดีมาก ไม่เน้นแมส ก็อยู่ที่ว่่าผู้กำกับจะวางทิศทางหนังของเขาไปทางไหน คืหนังเรื่องนี้ค่อนข้างพรีนะ จะไม่ค่อยได้ยี้ดในเชิงนั้น แต่เขามีเพลงทีมันเป็นเพลงเด่นทีมันแข็งแรงอยู่แล้วทีคงเดห้แต่งนะ ซึ่งเพลงนี้เรียกว่าเป็นเพลงแมสเสจของหนังเรื่องนี้อยู่แล้วเนอะ บังเอิญว่่าผู้กำกับเขียนเพลงได้ไง ผู้กำกับเป็นนักร้องเป็นนักแต่งเพลงด้วยเนอะ เขามีเพลงของเขา แล้วเพลงเนี้ยมันก็แทบจะเป็นคำพูดหรือเป็นบทสนทนาของตัวละครนางเอกอยู่แล้ว พีก็รู้สึกว่่าพีก็ทำงานต่อจากตรงนั้นด้วยนะเพราะว่่าอารมณ์ของเพลงออกมาแล้ว อารมณ์ควมเศร้า ความเหงา ความสงสัย ความล้บสนอะไรอย่างนี้มันอยู่ในเพลงนำภาพยนตร์ทีผู้กำกับเขียนมาแล้วบีเอ็นเค็ร้อง แล้ว

มีเวอร์ชันที่ทำโดยคุณเจ เจตมณต์แห่งสมอลล์รูม ทำเอาไว้ ถูกใช้ในการโปรโมทอะไรก็ตามเนี่ย แต่เมื่อไปอยู่ในหนังสือมันถูกถอดออกมาเป็นแค่เสียงกีตาร์โปร่งตัวเดียว ที่เพื่อนนางเอกเป็นคนเล่นด้วยก็กีตาร์โปร่ง เล่นเป็นส่วนประกอบในหนังสือที่ไม่ได้ใช้เพลงตัวเต็มนะ เพราะฉะนั้นก็เลยเป็นเพลงที่อยู่ในหนังสือด้วย แต่มันคล้าย ๆ เป็นเพลงที่ค่อนข้างบอกภาพรวมของหนังสือ ซึ่งสำหรับหนังสือเรื่องนี้พีก็ได้รับฟังเพลงนำมาก่อนด้วยก็ทำให้พีค่อนข้างเห็นสีโทน คาแรคเตอร์ของหนังสือด้วย อย่างที่บอกว่าผู้กำกับเขาก็แต่งเพลงเองได้นะ มันก็เลยกลายเป็นว่าคอลแลปกัน เราเห็นสิ่งที่เขาสร้างไปด้วย สิ่งที่เขาสร้างในส่วนของเพลงนำ ไม่ใช่แค่ภาพ เป็นลักษณะพิเศษของผู้กำกับ สำหรับพีคิดว่าความที่เพลงประกอบมันมีโจทย์เนอะ มันจะต่างจากงานเพลงส่วนตัวตรงที่เราต้องตอบโจทย์ต่าง ๆ ทำให้ลงตัวกับหนังสือมากที่สุด หรือแม้กระทั่งความยาวของฉากนั้น ๆ จะจบลงในนาทิตี่เท่าไร มันจะต้องมีการประยุกต์ การปรับเพื่อที่จะทำให้มันลงแล้วมันฟังได้พอดี มันก็เลยเป็นเรื่องของเทคนิคด้วย ไม่ใช่แค่ว่าอารมณ์เพลงอย่างเดียว ต้องจัดวาง เป็นงานจัดวางที่ให้สอดคล้องกับโจทย์ของหนังสือครับ

**Q: อุปสรรคในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?**

A: อุปสรรคคือการที่เรายังไม่เข้าใจว่าจริง ๆ แล้วผู้ทำเพลงประกอบเนี่ย หน้าที่ที่แท้จริงคืออะไร สำหรับเราเนอะ มันไม่ใช่แค่คนเขียนเพลงแน่ ๆ มันไม่ใช่แค่คนสร้างดนตรีแน่ ๆ ไม่ใช่แค่นั้น แต่มันคือการเข้าใจหนังและเข้าใจผู้กำกับ พีคิดว่าเข้าใจผู้กำกับสำคัญสุดเลย เพราะว่าหนังก็คือตัวผู้กำกับ นั่นแหละ หนังคือผู้กำกับ รสนิยม ทุกอย่างที่อยู่ในหนังสือนั้นบอกรายละเอียดของผู้กำกับทั้งหมดเลย ไม่ว่าจะเป็นมุมกล้อง ไม่ว่าจะเป็นแสงสี มันคือรสนิยมของเขาเลยครับ จังหวะการพูด การเลือกตัวแสดงคือสิ่งที่เขาเห็นภาพในหัวหนังในหัวของเขาเป็นยังไง ด้วยความที่เป็นรสนิยมหรือความตั้งใจ หรือความต้องการของผู้กำกับ อุปสรรคคิดว่าเป็นเรื่องของการที่เราเข้าถึงเขาได้แค่ไหน แล้วก็เป็นเรื่องของเขาด้วยที่เขาบริฟเราได้เคลียร์แค่ไหน อันนี้คือสิ่งสำคัญของทั้งสองฝั่ง คือฝั่งหนึ่งก็ต้องทำให้อีกฝั่งเข้าใจ แล้วอีกฝั่งก็พยายามที่จะเข้าใจเพื่อที่จะได้นำสิ่งที่ต้องการในหัวของผู้กำกับออกมาได้ใช่ไหมครับ ซึ่งถามว่าอุปสรรคอันนี้เป็นอุปสรรคมากมัย พีคิดว่ามันเป็นแค่การค้นหาคืออาจจะแค่แบบไปแล้วมันผิดทางแล้วเรามาเริ่มใหม่ พีว่ามันเป็นกระบวนการมากกว่าที่จะเริ่มค้นคว้าไปด้วยกัน เหมือนคล้าย ๆ หนังสือเรื่องนี้เลย เหมือนคล้าย ๆ ตัวแสดงของหนังสือนี้ที่แบบว่ากำลังหาทางออกว่าฉันจะไปทิศไหนอะไรอย่างนี้ พีว่ามันสนุกตรงที่มันทำให้เราทำงานแบบค่อนข้างเอาตัวลงไป ไม่ได้เป็นงานทำส่งโจทย์ทำส่งไปทำส่งงานเฉย ๆ มันเป็นเรื่องของการที่เข้า

มาปฏิสัมพันธ์กับมันเยอะ ความยากมีอยู่อันเดียวก็คือเราต้องทำให้ถูกใจผู้กำกับครับ ต้องเอาภาพในหัวของผู้กำกับออกมาให้ได้ มันเป็นงานที่ไม่ง่าย

**Q: เหตุผลของการคว้ารางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์คืออะไร?**

A: พี่ว่ามันเป็นองค์ประกอบร่วมของทั้งตัวหนังของทุกภาคส่วนเลยละ อาจจะไม่ได้มองว่ามันเป็นความดีเด่นที่ดนตรีของเราอย่างเดียว มันก็เป็นเรื่องที่ว่าตัวอารมณ์ ตัวนักแสดง ภาพที่ถ่ายบรรยากาศมันพากันมาลงพอดี เพลงก็เป็นส่วนประกอบหนึ่งที่มันคิดว่าน่าจะสอดคล้อง ที่ได้รางวัลคิดว่าน่าจะเป็นเพราะมันผสมเข้ากับหนังได้พอดีมากกว่านะ คิดว่าอย่างนั้น คิดว่าน่าจะได้ชิงนะ คือดูหนังแล้วรู้สึกว้าว เออ มันได้ แต่ว่าคือเราดูหนังเราก็ไม่ได้มานั่งฟังเพลงเรา ไม่ได้มาฟังว่าเพลงเราเป็นยังไง โน้ตไหนอะไร คือเรารู้สึกว่ามันไปกับหนัง เรารู้สึกว่าหนังมันได้คือภาพรวมของหนังมันได้ เรารู้สึกว่าเราเป็นส่วนหนึ่ง ส่วนของเราคงจะส่งเสริมได้ดีนะ แต่อันนี้ต้องขอยอมรับว่าเป็นผลงานของคงเดชเลย เพราะเขากำกับผมอีกทีไง เขากำกับผมทำให้ผมกับทีมงานทำ ไม่ขอรับเครดิตไว้คนเดียว ทีมงานมีอาจารย์นับคนนึง แล้วทำกันในห้องครัวด้วย ประหลาดมาก อัลเทอร์เนทีฟมาก ทุกอย่างอัดตรงโต๊ะกินข้าว เออ เอาที่วิวางอยู่ตรงนั้น ไม่ได้ทำในห้องอัดนะ ไม่ได้เข้าสตูดิโอนะ ทำกลางบ้าน ไปขอรูปจากพี่จิมได้ ถัดจากโต๊ะทำงานก็มีใส่กรอกอีसानมีอะไรวางอยู่เผื่อไว้ ทำกันกลางบ้านของอาจารย์นับแล้วก็มน้ำจิมนะ น้ำจิมนี่จะเป็นคนคอยชอยแต่ละท่อน แต่ละท่อน ท่อนนี้ต้องการอะไร อันนี้ต้องการอะไร ผมก็เป็นเหมือนผู้กำกับอีกทีนึง กำกับแก๊งอีกทีนึง แต่ผมอยู่ภายใต้การกำกับของคงเดช เพราะฉะนั้นจะบอกว่าที่ออกมาได้แบบนี้เพราะคงเดชนี่แหละที่มันแก้แล้วแก้อีกจนมันใช่ คือถ้าให้เอาของเราเดี่ยว ๆ จากเราแท้ ๆ ล้วน ๆ มันอาจจะไม่ถึงจุดนี้นะ ต้องคิดว่าเป็นผลงานของผู้กำกับที่เขาคุมทุกภาคส่วนให้ได้ตั้งใจเขา คิดว่าความเป็นผู้กำกับเนี่ยมันมีความเอาแต่ใจสูงนะ เพราะมันต้องได้อย่างที่เหมือนภาพในหัวเขาใช้มัย แล้วใครที่เอาแต่ใจสูงสุดก็จะได้ตามใจที่สุด ได้ตั้งใจที่สุด

**Q: ความแตกต่างของบทบาทนักดนตรีและผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?**

A: ก็คือนักดนตรีก็จะเข้าใจดนตรี แต่นักดนตรีที่จะเข้าไปประกอบต้องเข้าใจการประกอบ หมายถึงว่าต้องประกอบให้เป็น หมายถึงว่าเอาตัวเองผสมเข้าไปอยู่ในนั้นได้ บทบาทจึงต่างกันไง นักดนตรีก็อาจจะนำเสนอสิ่งที่อยู่ในใจของตัวเอง แต่เมื่อไปเป็นเพลงประกอบแล้ว คุณจะต้องรู้ว่าคุณประกอบอยู่กับอะไรและคุณจะไปอยู่ในนั้นอย่างไรที่มันเหมาะสมที่สุด เบื้องหน้าและเบื้องหลัง



จริง ๆ โอกาสในการทำเบื้องหลังยังน้อยอยู่ ในชีวิตนะ ในชีวิตเคยโปรดิิวซ์วงมาแคว้งตัวเอง อัลบั้มตัวเองคือวงชาไลวาบาดสตาดส์เนอะ เมื่อปีประมาณ 2006 แล้วก็เคยทำภาพยนตร์อยู่แค่เรื่องเดียวเป็นดนตรีประกอบก็เลยมีประสบการณ์เบื้องหลังไม่มากนัก ถามว่าชอบมั๊ยก็ชอบเป็นระยะ คือทำแล้วก็สนุกดี แต่ชีวิตค่อนข้างจะต้องมาอยู่ในส่วนสร้างงานตัวเองซะเยอะ หรือไม่ก็แสดงดนตรี งานแสดงดนตรีนี้แทบจะเป็นงานหลัก

**Q: รู้สึกอย่างไรที่คนภายนอกรู้จักผลงานมากกว่าเจ้าของงาน?**

A: จริง ๆ ไม่ได้คิดอะไรมูมนั้นเลย เพราะคิดว่าหน้าที่ของเรามากกว่า มองในเชิงหน้าที่ว่า ณ จุดนี้เรามีหน้าที่ที่จะต้องมอบหรือนำเสนอสิ่งใด เราก็ทำหน้าที่นั้นให้เต็มที่ เรื่องผลตอบแทนหรือการมองเห็นมันเป็นผลพลอยได้ที่เราคิดว่ามันไม่ใช่เรื่องใหญ่นัก แต่ถ้าจะมองให้เป็นเรื่องใหญ่ เราก็คิดว่าความต่อเนื่องต่างหากที่จะทำให้คนจะเริ่มเห็นตัวตนของเรา ไม่ว่าจะเป็นที่ไหนซึ่งก็ทำเบื้องหลังอะไรอย่างนี้ ซึ่งทุกคนจะได้รู้ได้เห็นเริ่มเห็นชัดขึ้น หนึ่งเรื่องนี้ใช้พีโหนด ตัวตนมันจะชัดขึ้นจากความต่อเนื่องของการทำงาน พี่ว่าอันนี้สำคัญที่สุด แล้วมันน่าจะเป็นเกี่ยวกับทุกอาชีพด้วยนะ เราจะสร้างตัวตนของเราขึ้นมาก็ด้วยความต่อเนื่อง ไม่ใช่ความสำเร็จแค่ชั่วข้ามคืน มันน่าจะเป็นการเกื้อหนุนกัน หนุนกัน สำหรับตัวพี่เองนะ เพราะว่าพี่ว่าเมื่อเราเข้าไปใช้เวลากับงานสายเสียงคือตัวดนตรีเยอะ เราอาจจะต้องการถอยออกมาจากมันบ้าง แล้วเราก็มีงานภาพรองรับ แล้วเมื่อเราเข้าไปใช้เวลากับงานภาพเนี่ย บางทีไอดีของงานเพลงมันจะขึ้นมาคือส่วนตัวพี่มันมีทั้งภาพและเพลง มันเป็นสองการแสดงออก ด้านหนึ่งคือการวาดภาพ ด้านหนึ่งคือดนตรี ที่นี้มันสมดุลกัน เพราะเมื่อไหร่ที่เราอยู่แต่ดนตรีอย่างเดียว เราออกไปแสดงดนตรี เล่นเพลง แล้วถ้าเป็นงานจ้างต้องเล่นเพลงวน ๆ ซ้ำ ๆ กับดนตรีเก่า ๆ เหมือนเดิมทำให้เราหมดไฟได้ การที่เราได้หลุดออกมาทางสายภาพมันทำให้เราแบบเปลี่ยนสไตล์ เปลี่ยนศาสตร์ เปลี่ยนนูเป็นตาอย่างนี้ แต่มันใช้ก่อนเดียวกันคือก่อนอารมณ์ความรู้สึกนึกคิด แค่เปลี่ยนนูกับตาเท่านั้นเอง เมื่อเรามีทวารทั้งหลายแล้วเราสลับทวาร ศัพท์พระ สองอย่างนี้มันก็ทำให้เกิดความสมดุลกัน ก็เลยเป็นการสร้างสมดุลที่ดีสำหรับตัวเรา

ชาติชาย พงษ์ประภาพันท์

ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง ร่างทรง (The Medium)

Q: แนวคิดในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?

A: หนังทั่วไปกับหนังผีมันไม่เหมือนกัน หนังทั่วไปก็มีอีกหลายอย่างนะ ดนตรีหนังผีมันเป็นซาวด์เอฟเฟค เป็นหนังซาวด์ดีไซน์ หนังหลอน ๆ ต้องมีเสียงหลอน ๆ ใส่เข้าไป แต่จริง ๆ หนังผีมันมีอีกหลายแบบนะ ก็แล้วแต่ด้วย ไม่มีอะไรที่มันพันธ มันจะมีทั้งยากทั้งง่ายทุกแนว หนังรักยาก ๆ ก็มี หนังรักง่าย ๆ ก็มี เขียนโน้ตนี้ไม่มีเลย ทั้งเรื่องไม่มี ใส่เป็นซาวด์เอฟเฟคมันจะใส่อะไรก็ได้นะ จริง ๆ บาร์แต่ละบาร์ที่มันมีห้องหนึ่งห้องสองห้องสาม หมายถึงโน้ตเพลงมันมีบาร์ที่หนึ่งบาร์ที่สองแทบไม่ต้องเกี่ยวเลยนะ จับยึด ๆ ใส่ ๆ ยึด ๆ เหมือนทำเอฟเฟคเลย เหมือนใส่เสียงระเบิดแต่เป็นใส่เสียงหลอน ๆ แทน ไม่ค่อยมีเรื่องของดนตรีเข้ามาเกี่ยวซะเท่าไร แต่มันมีไม่กี่เพลงนะที่มันอยู่เป็นเรื่องของดนตรีจริง ๆ ในเรื่องมีประมาณ 10 คิว น้อย มีเครื่องดนตรีจริง ๆ น้อย ส่วนใหญ่เป็นซาวด์ดีไซน์สกอร์ มีกลอง มีแคน มีปี่ มีนิตเดียว แคนี่ สากลไม่มี ถ้ามีก็มีนิต ๆ เป็นพวกเครื่องสาย เสียงเครื่องสาย เสียงเปียโน แต่ไม่ได้เป็นเพลงนะ ใจค้ำว่าเป็นเพลงไม่มี

Q: การใช้ธีมดนตรีเป็นอย่างไร?

A: ธีมของร่างทรง มีแคนนี่แหละ เป็นชื่อย่าบาหยัน เสียงแคนเนี่ยแหละ คือเวลาเราจะสื่อความหมายของเรื่องย่าบาหยันจะใช้เสียงดนตรีที่เป็นแคน เสียงแคนเนี่ยแหละ ตัวแทนย่าบาหยันใช้ประมาณ 3-4 ครั้ง ไม่เกิน 4 นั่นแหละบางทีเราไม่รู้คืออะไร เสียงซาวด์ดีไซน์ พอลหาเสียงที่มันได้ปั๊บ ตึงตึงตึงตึง ทำให้มันหลอน เสียงอะไรก็ได้ มันไม่มีชื่ออะ มันเป็นพวกเสียงซาวด์เอฟเฟค เสียงจากในคอมพ์ เขาเรียกว่าซาวด์ดีไซน์สกอร์ เออ ไม่มี พยายามแล้วไม่มี คือมันแล้วแต่วิธีการ ไม่มี พอดูทั้งเรื่องเราไม่ได้ยินว่าตรงนี้จะต้องมีธีมของมึง แต่ย่าบาหยันมันตึงได้ แล้วแต่เรื่อง พอดูปั๊บก็รู้แล้วว่ามันจะตึงให้ใครมาเด่น ๆ เป็นธีมได้รีเปล่า ตั้งแต่บทแล้ว อ่านบทก็ได้แต่ย่าบาหยัน แต่คนอื่นไม่มี

Q: วิธีการจัดการกับโจทย์ที่ได้รับเป็นอย่างไร?

A: วิธีการที่มันลำบากเพราะว่าผู้กำกับอยากได้เสียงแคนเข้ามาประกอบในเรื่อง แต่เราก็ดูในยูทูปดูในสื่อต่าง ๆ เสียงแคนที่มันเป็นหนังผีมันหายาก ส่วนใหญ่มันจะรีนเรจเฮง ๆ จะเข็งกันอย่างเดียวถ้าเกิดเราพิมพ์ไป ประกอบหนังผียากใจ ต้องดีไซน์วิธีการเป่าใหม่ ไปเป่าที่มหาสารคาม มี

เพื่อนอยู่ที่มหาสารคามแล้วเขาก็หานักดนตรีให้ นักดนตรีก็เป็นนั่นแหละ ตอนแรกก็จะเอาพวกครูเพลง เขาเรียกหมอแคนที่แบบแก่ ๆ แต่เพื่อนบอกว่าพวกหมอแคนเขาเป็นครูรุ่นใหม่ พอเราจะสั่งให้เขาบิด ๆ ฉีกจากชนบเขาไม่ยอม เขาก็เลยเอาเด็กมาเป่าให้ เด็กที่มันเป่าเก่ง ๆ หน่อยแต่ทำให้ลองเขาก็ลองให้ ก็เอาของเด็กพวกนี้มาทำแล้วเขาก็ได้อย่างที่เราอยากได้ ไม่เคยมีใครเป่าแบบนี้ ตัวเขาเองยังไม่รู้เลย มันเป็นการทดลอง ก็พอไปมหาสารคาม เขาให้ลูกศิษย์เอาแคนมาหลาย ๆ อันให้เลือก ก็มีตัวยาว ๆ ที่เห็นในรูป มันจะมีเสียงต่ำเป็นเสียงเบสแต่จำไม่ได้มันคีย์อะไร แล้วเขามี E Minor G Minor A Minor แคนมันมีหลายเสียง แล้วเขาก็ลองเป่าให้เรา ฟังก็อยากได้เสียงต่ำ ๆ นั่นแหละ มันก็ลองผิดลองถูก ช่วงแรก ๆ ก็บอกนักดนตรีให้เป่าแปลก ๆ หลาย ๆ อย่างจนเขาจับทางออกว่าเป่ายังไงดีอะไรอย่างนี้ แต่ก็มีหลายเครื่อง มันมี 4-5 เครื่องนะ เครื่องเล็ก เครื่องใหญ่ ก็ให้เขาเป่า แล้วเราเอาแต่ละเสียงมันลองเอามาผสมกันเอง เขาไม่ได้เป่าเสร็จแล้วมันจะได้ตามเพลงเลยนะ เขาจะเป่าเล่น ๆ เป่าตรงนั้นที่ตรงนี้ที่ เราก็ดึงเอาบางคำดึงบางท่อนดึงบางเสียงเอมารวมอีกทีหนึ่ง แล้วพอมันไม่พอเราใส่ซินธ์เพิ่มอีกนะ สมมติความกว้างของเสียงแคนอยู่ตรงนี้แล้วตัดมามีต่ำมีสูงเราก็ใส่อยู่ได้แค่นี้ แต่ว่าในสกอเราต้องการเสียงสูงอีก ฟีกก็จะใช้เสียงอื่นที่ไม่ใช่แคนเป็นแคนหลอก ซินธ์ที่มันอยู่ในความกว้างของเสียงสูง ๆ เอามาผสมกันอีกทีหนึ่ง ไม่มีใครรู้ แต่มันมีทั้งแคนจริงและแคนปลอม

#### Q: วิธีคิดดนตรีประกอบภาพยนตร์เป็นอย่างไร?

A: เกี่ยวกับสารคดีรีเปลา่ เออ ๆ มันก็มีแหละ ก็หนังต้น ๆ เรื่องมันก็พูดเยอะ ให้มันดูจริง ๆ ต้นเรื่องก็พูดเยอะ ๆ ไซ้ ครึ่งเรื่องขึ้นไปนะดนตรีจะเยอะ จะว่าไปตอนทำก็ดูเหมือนเพลงจะน้อยนะ ตอนอ่านบทแต่แรกเหมือนเพลงจะน้อย ๆ เพราะมันเป็นสารคดีไซ้มี๊ ตัดไปตัดมาตรงที่เป็นสกอมันน้อยไป แต่ชาวดีไซน์มันเยอะ ก็เลยกลายเป็นเยอะอยู่ดี จริง ๆ มันเป็นเรื่องของเวลาด้วยครับ สมมติถ้าเขาปล่อยให้พูดเยอะ ๆ ย้วย ๆ ยาว ๆ หนึ่งก็จะ 3 ชั่วโมงกว่า 4 ชั่วโมงไซ้มี๊ เป็นสารคดีมันอาจจะเปื้อ ๆ นาน ๆ เขาก็เลยมีวิธีการให้มันกระชับขึ้น หนึ่งเร็วขึ้น ก็เอาเพลงมาช่วย สกอมันทำให้หนึ่งเร็วขึ้น ช่วยเล่าเรื่อง หนึ่งก็จะดูเร็ว ๆ สำหรับฟีนะ แต่ฟิวว่ามันช้าได้กว่านี้ ด้วยความที่มันเป็นสารคดีด้วยมั้ง ฟิวถ้าช้ากว่านี้ดี แต่แล้วแต่ ไม่รู้ ฟิวรู้สึกว่าหนึ่งมันเร็ว เหมือนว่าหนึ่งมันเร็ว ตอนอ่านบทเรารู้สึกว่ามันช้า ก็มันอยู่ที่วิธีการคนตัดมากกว่า ผู้กำกับกับคนตัดเขาอยากเล่าแบบนี้แล้วแต่นะว่าคนอื่นกำกับก็จะออกมาแนวอื่นได้ครับ

**Q: หน้าทีของผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?**

A: คล้าย ๆ ก็เป็นหนังผี เราก็เลือกเสียงจนหลอน ก็หลอนจนเท่ หลอนจนแบบน่ากลัวดีนะ น่ากลัวแต่ว่าเป็นหนังดี มันไม่ใช่ที่น่ากลัวแบบละเทะ น่ากลัวแบบหนังดูดี ใช้คำว่าอะไรดี คือพวกนี้มันเป็นเรื่องของ การเลือกเสียง เลือกแล้วเอามาผสม ผสมแล้วมีมิติใหม่ มีสูง มีต่ำ แล้วก็ช่วยกันเล่าเรื่อง ให้เรื่องมันไปในทิศทางเดียวกัน มันพูดให้เข้าใจง่าย ๆ ยาก เราต้องเล่าเรื่องเป็น ที่สำคัญคือต้องเล่าเรื่องให้เป็นก่อน คนทำดนตรีเนี่ย คนทำดนตรีประกอบ ให้อะไรที่ตัวเองเล่นดนตรีเป็นเล่นให้เก่งขนาดนั้นเนี่ย เป็นเรื่องที่ไม่สำคัญไปเลย เรื่องประสบการณ์ของความเป็นนักดนตรีลึ้มไป พอมาทำดนตรีประกอบมันต้องเปลี่ยนเป็นคนเล่าเรื่อง เราต้องเล่าเรื่องเป็นก่อน เสร็จแล้วเราก็ต้องหาเสียงมา ช่วยให้เสียงที่เราทำมามันช่วยเล่าเรื่องไปแล้วสนุกมัย พอเล่าเสร็จสนุกก็เปล่า มันเข้ากับหนังเปล่าอะไรอย่างนี้ ก็ขึ้นตอนเยอะ นี่แหละดนตรีประกอบ ต้องเล่าเรื่อง มันหนีไม่พ้นเรื่องเล่าเรื่อง หนีไม่พ้นเรื่องการให้บรรยากาศ 3 ข้อ บรรยากาศ อารมณ์ แล้วก็เล่าเรื่อง

**Q: กระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์เป็นอย่างไร?**

A: กระบวนการวิธีมันเป็นเรื่องของจิตเอชนะ เขาก็จะวางเพลงไว้ ก็มีเพลงวางเป็นไกด์ไว้ แต่ว่าเรื่องนี้มันให้เหมือนไกด์มากไม่ได้เพราะเป็นหนังต่างประเทศ มันเสียงการโดนฟ้อง ก็เลยทำเหมือนแบบเปลี่ยนจากไกด์มาเยอะกว่าเดิมให้ไม่เหมือนไกด์เลย เรื่องนี้จริงจังกว่า ซีเรียสกว่า ก็เลยบิดไปไกลหน่อย เปลี่ยนเพลงเลยแหละ จะมีแค่เจตนาเฉย ๆ เจตนายังเหมือนเดิม เจตนายังได้ อารมณ์ทิศทางอะไรเหมือนเดิม แต่ว่าเปลี่ยนตัวเพลง จังหวะน่าจะยังเหมือนเดิม แล้วก็พอทำหมดเรื่องนี้พอเสร็จส่วนของผู้กำกับไทยก็ต้องไปให้นา ฮง-จินอนุมิติแล้วก็กลับมาทำอีกรอบ ทำสกอรัสของรอบก็แก้เยอะ คนตัดกับผู้กำกับช่วยกันวางเพลงไกด์ จิตเอชเป็นค่ายมาตรฐานสูง โปรดักชันส์ซีเรียส โปรดักชันส์คล้าย ๆ กับทำหนังโฆษณา โปรดักชันส์วางเพลงแบบเนียบ โปรดักชันส์จะเนียบกว่าเป็นงานสตูดิโอ เรียกว่างานมาตรฐานสูง ขึ้นตอนของเขาใกล้ ๆ ฮอลลีวูด เขาเรียกว่าหนังสตูดิโอพวกนี้ก็มันคล้าย ๆ โฆษณา ตัดเสร็จแล้ว วางไกด์เนียบ โปรดักชันส์เหมือนเสร็จแล้ว แต่ว่าสกอรัสเป็นไกด์เฉย ๆ แล้วคอมโพสิเตอร์ต้องเอาสกอรัสมาทำใหม่ ไม่ได้ง่ายเลย ยาก ๆ หลายคนก็มาช่วยกันทำครับ แต่อย่างหม่อมน้อยอย่างหนังไทยรุ่นเก่าเป็นอินดี้ วิธีการมันอินดี้ ผู้กำกับคนเดียวตัดสินใจคนเดียว ไม่มีทีมงานใหญ่ ๆ หนังไทยเมื่อก่อนเป็นอย่างนั้นหมด ซึ่งก็ดี ได้อย่างเสียอย่าง มีลายเซ็น มีลายเซ็นก็ดี แต่ว่าส่วนใหญ่ไม่ดีมันก็ไม่มีคนมาบอก เอาเท่าไกด์เขาก็โอแล้วนะ คือเขา

วางโจทย์เขามาวางไกด์มาขอให้ได้เท่าไกด์ก็โอแล้ว แต่ตรงไหนที่ดีกว่าไกด์เขาก็ดีนะ แต่หนังสืออื่น ๆ ไกด์เขาหลวม ๆ เลย ใช้น้ำ ไม่ใช้น้ำ วางด้วยไกด์หลวม ๆ ใช้น้ำใช้ จบ ขอแค่ทิศทางตรง ไม่ได้มีเก็บรายละเอียดเหมือนจีดีเอชเยอะ เหมือนหนังสือโฆษณา งานโฆษณามันจุกจิก ทำที่นี้หมดแหละ ถ้าส่วนของดนตรีประกอบทำที่นี้หมด แต่ถ้าเป็นเสียงซาวด์เอฟเฟค กันตนาทำ แต่ร่างทรงมันมีส่วนของเขาเรียกว่าสกอร์ที่เป็นซาวด์ดีไซน์ สกอร์มี 2 แบบ สกอร์ที่เป็นเครื่องดนตรีใช้มัย มีโดเรมีฟาซอลพวกนี้ แต่ว่าอีกอันนึงเป็นสกอร์ซาวด์ดีไซน์ เป็นเสียงที่ไม่มีโน้ต คล้าย ๆ พวกซาวด์เอฟเฟคมาทำเป็นสกอร์ เสียงหลอน ๆ มันมี 2 แบบ เขาเรียกซาวด์ดีไซน์สกอร์

**Q: ความแตกต่างระหว่างเพลงทั่วไปและดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?**

A: เพลงสกอร์ยาว ๆ กับเพลงเดี่ยวใช้มัย ก็ยากตรงมีเนื้อร้องละมั้ง ก็ทำยังไงให้เพลงเดี่ยวมันคุมเรื่องที่เขาอยากใส่เพลง จริง ๆ มันง่ายกว่าเยอะเพราะมันเพลงเดี่ยว แต่สกอร์มัน 2 ชั่วโมงใช้มัย แต่สกอร์บางอันมันแค่แป๊บเดียวก็เสร็จ 15 วิ 30 วิสั้น ๆ แต่เพลงนำถึงแม้ 2-3 นาที 4 นาทีมันต้องทำให้คนฟังแล้วเพราะ มันคนละเจตนา เพลงนำทำกับคงเดชมืดตลอด แต่งกับคงเดชบ่อย ทำเรื่อย ๆ นะเพลงร้อง แต่จริง ๆ มันง่ายตรงที่ประเด็นมันง่าย เนื้อหามันชัด แคเราหาถูกให้เจอว่าเราจะใช้คำยังไงดี แล้วเราก็เล่าเรื่อง พวกนี้มันหาถูก หาประเด็น หาคำให้เจอนั้นแหละ มันต้องสะสม เพราะอย่างน้อยพอเราเกิดมาปั๊บก็ต้องเข้าเรียนดนตรี เข้าเรียนประถมฯ มัธยมฯ ใช้มัย ไล่ช่วงนั้นมันเป็นเวลาที่เราเล่นเป็นวง เล่นดนตรี อัดเอง ไปเรียนดนตรีอะไรก็แล้วแต่ มันยังไม่มีหนังเข้ามาเกี่ยวหรอก แล้วพอมาถึงมัธยมฯ เข้ามหา'ลัยก็จะเล่นอยู่เล่นเพลงป๊อป เอาที่เป็นหลักนะ ก็จะเล่นงานวัด เล่นงานเขามาจ้างก็ไปเล่น แล้วหลังจากนั้นก็ต้องซื้อเครื่องมาลองเองทำอะไรแบบนี้ ลองแต่งเพลง ลองทำแบ็คกิ้งแทร็ค คือมันต้องรู้จักเทคโนโลยีก่อน วิธีใช้เครื่อง เสร็จแล้วก็ต้องมานั่งแต่งเพลง เราก็เข้าโหมดแต่งเพลงเป็นแล้ว เข้าโหมดทำดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ เข้าโหมดโปรดักชันส์ คือตอนแรกเป็นเรื่องดนตรีก่อนนะแล้วก็เข้าโหมดโปรดักชันส์แล้วก็แต่งเพลง คือมันต้องผ่านการแต่งเพลงเป็นก่อนแล้วด้วย แล้วถึงมาดนตรีประกอบ พอมาดนตรีประกอบเนี่ย ก็กว่าจะเป็นมันก็ต้องเปลี่ยนเป็นโหมดอะไร มันต้องเล่าเรื่องอีกนะใช้มัย คราวนี้ดนตรีไม่เกี่ยวแล้ว แล้วคราวนี้มันก็จะไปด้วยกันระหว่างการทำเพลงไปด้วยแล้วก็เล่าเรื่องดูหนังไปด้วยแล้วก็เป็นเรื่องของความชำนาญว่าตรงนี้จะต้องตั้งเบาขนาดไหน มิกซ์ยังไง แล้วก็ไปถึงตรงไหนของหนัง มีระยะ เป็นเรื่องของประสบการณ์ กว่ามันจะซงเข้าที่กินอร่อย 40 กว่า กว่ามันจะเข้าใจวิธีการ ฝรั่งไม่เป็น อายุ 30 กว่าฝรั่งอาจจะได้นะเพราะว่าเขามีมาเก่าแก่ เขาสืบทอด เขาถ่ายทอดกันง่ายนะ รุ่นต่อรุ่นคงเร็ว

กว่านี้ แต่เราไม่มีนะ เพิ่งจะมีเอาปีช่วงพีเนี่ย พีโหนด มีพีต่อยอะไรพวกนี้ มีอยู่ไม่กี่คนหรอก พีว่ามีไม่เกิน 10-20 คนที่แบบว่าทำเป็น ก็เนี่ยต้อง 40 กว่า 40 อัพ แต่ว่ารุ่นหลังจากนี้ก็เร็วขึ้นแล้ว มันก็จะมีเด็ก ๆ เข้ามา ต่อไป 30 กว่าก็น่าจะทำงานเร็วขึ้น

**Q: ความยากที่พบในกระบวนการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?**

**A:** มีฉากที่มึงฆ่าตัวตายใช้มัย ที่เศร้า ๆ ที่เดินไปแล้วก็ฆ่าตัวตาย นั่นไม่ได้ยินเพลงเลยนะ อันนั้นนะ โคตรสุดของสกอร์เลยนะ ที่มันเศร้า ๆ แล้วเดินจนมึงตัดสินใจว่ามันต้องฆ่าตัวตายแล้วหม่น ๆ ต้องทำให้หม่น ให้เพลงมันหม่นจนมึงต้องฆ่าตัวตายใช้มัย ต้องเล่าเรื่องจนให้มันถึงหม่นจนมันต้องตัดสินใจฆ่าตัวตาย ยากมัยละ แล้วคนก็ไม่รู้หรือว่าที่มันเศร้า คือมันเศร้ามีหลายเบอร์ก่อนหน้านั้นมันก็ผิดหวังใช้มัย โดนนู่น โดนนี่ โดนด่าโดนอะไร แต่ว่าไอ้ช่วงระหว่างที่มันจะตัดสินใจถึงกับต้องฆ่าตัวตาย ดนตรีมันทำงานไง มันมีเบอร์เศร้าของมัน พีต้องกด ๆ กดให้โศกสุด แต่ว่าคนดูไม่ได้ยินหรอก แต่จะรู้สึกว่ามันมืด มันดำ แล้วก็ลงเอยที่มันฆ่าตัวตาย คนดูจะเชื่อ ฆ่าตัวตายตอนที่มันอยู่ในห้องน้ำ ตอนที่มันกรีดแขน ตรงนั้นมันต้องทำให้คนดูเชื่อว่ามันถึงกับกรีดแขนได้เลยช่วยกันเล่า ทำให้เชื่อครับ ซึ่งมันเป็นเพลงเดียวกับตรงเครดิตตอนจบนะ เอาเพลงนั้นมาเป็นเครดิตตอนจบ ใช้สองครั้ง นา ฮง-จินเขาได้ยินเพลงนี้ เขาชอบมากอะไรแบบนี้ คิวนี้ น่าภูมิใจสุดเลยที่ดูเป็นอารมณ์สุดนะ ที่เหลือก็เป็นบรรยากาศ เออ ยิ่งเล่าก็ยิ่งนึกออก ช่วงที่มันโศกเศร้า ตรงนั้นนะ มัน ก็ดนตรีทำให้ตรงฉากโศกเศร้าไม่น่าเกลียดมาก ถ้าดูไปดูมานะ คือมันต้องเบี่ยงเบนประเด็นไปใช้ ไม่งั้นคนจะไปดูโฟกัสความไป แต่จริง ๆ เราต้องเบี่ยงประเด็นให้มันขลัง เป็นเรื่องของผีเข้า ให้ผีเฮี้ยน คือตรงนั้นจากนั้นต้องเฮี้ยนที่สุดเลยเพื่อคนจะได้รู้ว่าไอ้ตอนที่มันเห็นนมมันไม่ได้ดูเป็นภาพเรทอาร์ แต่มันเป็นเรื่องความเฮี้ยน จุงเข้าไป จุงเข้าไป แล้วคือนั้นทำหลายชั้นนะ ทำสกอร์เสร็จชั้นหนึ่งทำอีกชั้นหนึ่งทับเพื่อให้ได้ยินสกอร์ ฉากที่จิตใจใช้มัย ก็ตรงนมเนี่ยแหละ ก็มันดี เพราะมันจะมีเสียงกรีด เสียงคนโวยวาย เสียงฉีกเสื้อผ้า เสียงตรงนั้นเยอะไปหมดเลย ตอนแรก ๆ ที่มีเกดไม่ได้ยินสกอร์เลยครับ สกอร์นี้โดนชาวด์เอฟเฟคทับไปหมดเลย แต่คราวนี้หน้าที่เราจะทำยังไงให้สกอร์ได้ยิน ถม ๆ ถมจนแบบแน่น ๆ ยังไงก็ได้ยิน วุ่นวายไปหมดแหละ แต่พวกนี้มันไม่ได้ทำให้เพื่อคนดูได้ยินนะ แต่ทำให้มันเฮี้ยนนะ ทำให้มันสนุกในเรื่องของความเฮี้ยน ตอนท้าย ๆ ไม่มีอะไรนะ ทำไปตามเกม แต่ก็อยากตอนเลือกเสียงนี้แหละ เสียงนุ่นเสียงนี้ หนังสือถ้าเกิดมีเวลาให้เลือกเสียงเยอะ ๆ ได้ของดีแน่นอน สนุกแต่ว่าเลือกเสียงนาน เราก็ต้องมีหน้าที่มีเสียงเยอะ ๆ พอเรามีเสียงเยอะ ๆ เนี่ยต้องไล่ฟังให้หมดก็นาน ไซ้ แต่ก็มันแหละ หนังสืออยู่ที่เสียง

**Q: บทภาพยนตร์มีผลต่อการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์หรือไม่?**

A: ร่างทรงนี่ยอมให้อ่านเพราะผู้กำกับไว้ใจ ถ้าอันไหนที่เขาเสียงเขาไม่ส่งเลยนะ เขาไม่ส่งบทมาให้ อ่าน แต่อย่างไ้ตรง บรรจงเขาให้อ่าน ซึ่งพี่ก็เอามาทำโอ้เสียงแคนอันนั้น เสียงเครื่องดนตรี เอามาทำก่อนได้ ซึ่งพอเขาตัดเสร็จ แต่เสียงแคนพี่เอามาทำทีหลัง พอเขาได้ยินเขาก็เอามาใส่เพิ่ม ได้เหมือนกัน เปลี่ยนช่วงต้นของเรื่องที่เขาวางอย่างอื่นไว้แล้วก็เอาแคนมาใส่ ดีกว่าไ้ด มีหลายอันที่มันดีกว่าไ้ดนะ แล้วเขาก็โอ้พอเขาเห็นว่าดีกว่าไ้ด

**Q: ลายเซ็นที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวคืออะไร?**

A: มีตรงแคนเนี่ยแหละ สไตลตัวเองเรื่องนี้มันไม่รู้มันเป็นสไตลรีเปล่า แต่ว่าหนังผีมันเป็นวิธีการทำหนังผีของเราเนี่ยแหละ ก็เอาเสียงนี้ยำ ๆ แต่ว่าไป ๆ มา ๆ เนี่ย มันก็ต้องทำให้มันดูดีนะ ทำให้เป็นเสียงที่ดี ใช้คำว่าอะไรดี ถ้าภาษาพูดคือต้องทำให้หนังมันจะแพงหน่อย โปรดัคชันส์มันจะต้องแบบดูมีราคาหน่อย มีเสียงเท่ ๆ ฟังปั๊บแล้วเท่ ๆ สมมติวิธีการที่เราเลือกเสียง อยู่ที่ว่าเราเลือกเสียงแล้วเราเลือกขำนาฏขนาดไหน พวกนี้มันเป็นรสนิยมของคนเลือก ถ้าว่ายากก็ยากตรงที่เราเลือกเสียงนาน มันมีเสียงเยอะจนเราไม่รู้ว่าจะเมื่อไหร่เราจะหาเจอซักที หา ๆ หมุน ๆ จนเมื่อมือ มันไม่มีคีย์นะ เป็นชั่วโมง ก็นั่งหา โอ๊ย เมื่อไหร่จะหมด มันยากตอนหาเสียงเนี่ยแหละ หนังผียากตอนหาเสียง จนกว่าจะได้เสียงที่ถูกใจมันยาก เครื่องดนตรีมันมีเครื่องหนึ่งเครื่องใช้มัย สมมติวงซิมโฟนีเนี่ย มันจะมีเครื่องสาย มีเครื่องเป่าทองเหลือง มีเครื่องเป่าลมไม้ มีเครื่องกระทบ มี 4 ก้อนใช้มัย เครื่องดนตรีมีอยู่แค่ 4 ก้อนนะ คลาริเน็ต ฟลูต เครื่องดนตรีมันจำกัด แต่โอ้พวกหนังผีพวกนี้ เครื่องดนตรีมหาศาล มันเป็นซาวด์เอฟเฟค มันเยอะกว่าเป็นร้อยเท่า ก็ค่อย ๆ หา ไม่เจอก็เปลี่ยน กว่าจะมาประกอบกลายเป็นสกออร์ก่อนหนึ่งไม่รู้หาเสียงเท่าไร เป็นพัน ๆ เสียง อย่างเครื่องดนตรีมีเครื่องดนตรีจำกัด มีกลอง มีเบส มีกีตาร์ มีเปียโน ก็ทำอยู่แค่นั้น แต่พวกนี้มันเป็นซาวด์ดีไซน์ ห่า ๆ หา แล้วหาอีก จนกว่ามันจะเป็นเพลงที่มันดูดีนะ ฟังแล้วขายลูกค้าผ่าน คือทำเสร็จต้องเดาด้วยว่าลูกค้าชอบหรือเปล่า ผ่านมัย เหม้มัย เจ้งมัย แล้วก็เดาคคนดูด้วยนะ ก็ถ้าเกิดเราชอบ คนอื่นก็น่าจะชอบนะ ตัวเราต้องมั่นใจก่อน

**Q: อุปสรรคในการสร้างดนตรีประกอบภาพยนตร์คืออะไร?**

A: โควิด เพราะว่าไปรดิวิเซอร์เขามาเมืองไทยไม่ได้ใช้มัย ก็คุยกันออนไลน์ เขาก็ประชุมผ่านออนไลน์เพื่อให้มาแก้กัน ถ้าเกิดเขามาที่นี้ได้แล้วก็แก้กันที่นั่นมันก็เร็ว อุปสรรคน่าจะเป็นโควิด แล้วก็

ทำให้งานมันช้าลงนะ มันขายที่เกาหลีก่อนไชน่า มีเวลาไม่เยอะมากแต่ก็ทัน บ้านเราขายช้า เขาไปขายเกาหลีไปขายประเทศอื่นก่อนไชน่าก่อนที่โรงหนังเราเปิด เราเปิดปลายปีขายช้า เขาไปกันหมดแล้ว พอเขาขายที่อื่นเสร็จก็มีหนังเกือบนแต่ยังดูกันได้นะ ก็ยังมีคนดู ต่างจังหวัดเขาไม่ได้ตามในเน็ต ก็นี่แหละอย่างที่บอก โควิดแหละครับ เป็นเรื่องของนา ฮง-จิน เป็นเรื่องปัญหาหระหว่างการทำงานที่สองที่ ต่างคนต่างอยู่ ไม่เคยทำงานด้วยกัน ผมก็ตาม ๆ เขาแก้เราก็กั งานมันมีหลายแบบนะ บางเรื่องเราก็ตัดสินใจได้เต็มที่ บางเรื่องเราก็กเป็นเบ้เต็มที่ เหมือนเป็นลูกมือเต็มที่ อยากแก้ก็แก้ บางที่ไม่ต้องอะไรมากหรอก ลูกพี่สั่งเราก็กั พอเป็นอาชีพเราแล้วยังไงก็ต้องทำได้ จริง ๆ หนังผีมันง่ายนะจะว่าไป ถ้าเกิดใช้เสียงเป็นแล้วนะ ทำซาวด์เป็น มีเสียงเยอะ ๆ มีเสียงในเครื่องเยอะ ๆ ซ้อมมาเก็บตุนไว้เยอะ ๆ สะสมไว้เยอะ ๆ ก็ต้องคอยอัปเดต ต้องไปตามค่ายที่มันขายเสียงไปอัปเดตไปสมัครเอาไว้ เขาก็ส่งอีเมลว่าเขามีอะไรออกมาบ้าง ก็คอยดูอยู่เรื่อย ๆ มีเสียงแบบไหนบ้าง ก็คอยอัปเดตเสียงอยู่เรื่อย ๆ ซ้อมตุน ๆ ความยากเพราะว่ามันเป็นหนังเกาหลี แล้วคราวนี้เขาจะมีคำว่าเวลด์ ซีเนม่าเพราะเป็นกลุ่มตลาดเขา อย่างหนังไทยเรามองก็เป็นเฉพาะกลุ่มตลาดของหนังไทยไชน่า แต่นา ฮง-จินเขาใช้คำว่าเวลด์ซีเนม่า เขามองในตลาดโลก ก็เลยแบบต้องเดาใจเขาอีกทีนึง ต้องยอมนา ฮง-จิน เหมือนได้ศึกษาด้วยนะ ไปเรียนวิธีการ ได้ทำกับผู้กำกับเกาหลีเราก็ได้ความรู้ไปด้วย ยากก็เปล่า มันยากแต่ทนได้ ยากเหมือนกัน แต่เรารู้ว่ามันยากเลยทำตัวเป็นแต่แรก ถ้าไม่เคยรู้จักก็คงปรับกันนานว่าทำอะไรกันยังไง แต่พอเขารู้ว่าเราทำอะไรยังไงก็ตรงไหนได้ไม่ได้ ตรงไหนแก้ก็แก้ มันก็ไม่ใช่ง่ายนะ แก้ก็แก้แก้ แก้ก็เยอะ แต่แก้แก้ รู้ทางกันแล้ว เขาเอาเนียบ แก้ก็ ต้องแก้ เหมือนทำโฆษณาทำกับโต้ง ก็มันเป็นงานละเอียดงานโฆษณา มันงานหลาย ๆ คนตัดสินใจ อย่างนี้โปรดักชันส์สตูดิโอมันใช้หลายคนตัดสินใจ หลายคนช่วยกันเคาะว่าโอเคหรือไม่ โอเค ก็จะยุ่ง แต่ว่าก็ต้องยอมวิธีการเขา งานสตูดิโอ งานละเอียด เขามีขั้นตอนมีมาตรฐานว่าถ้าเขาออกมาอย่างนี้คนจะดู เขาต้องทดสอบว่าออกมาอย่างนี้คนจะยอมรับนะ เห็นมั้ยว่าหนังจีดีเอชจะมีคนดูอยู่ตลอดครับ ออกมาปั้บการตลาดมีขั้นตอน แล้วมันก็ไม่เจ็บตัว แต่ละเรื่องมันเจ็บน้อย โต้ง เก่ง จัดการดูแลคนเป็นฝูงนะ เนี่ยข้อดีของโต้ง คุณคนเก่ง คุณทีมงาน แล้วแต่ละคนที่เลือกมาเนี่ยก็ไม่ใช้ธรรมดาอะ แล้วก็ต้องดูแล มันต้องอย่างนี้ คนที่เป็นโปรดิวเซอร์ที่ดีนั้นต้องเป็นคนอย่างนี้แล้ว จัดการคนรอบ ๆ เก่ง ๆ ในขณะเดียวกันก็ไปกำกับด้วย

**Q: เหตุผลของการคว่ำรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์คืออะไร?**



A: ไม่คาดหวังเลย มันมีความรู้สึกแต่แรกว่ามันไม่ใช่หนังประกวด ไม่ใช่ชนะ มันเป็นเรื่องที่คนไม่ค่อยได้ยินเพลง เขาได้ยินแต่เสียงแคนนั่นแหละ แต่ว่าไอ้สกอร์ข้างในเนี่ย มันเป็นสกอร์จมนึง สกอร์ชาวดีดีไซน์ จมเข้าไปในหนัง ไม่มีใครได้ยินสกอร์หรอก น้อย คนที่ได้อินก็อย่างที่พี่เคยบอก คนตัดผู้กำกับ คนที่ได้เคยดูมาก่อน





ภาคผนวก ค  
เรื่องย่อภาพยนตร์

## ซามูไร อโยธยา (Yamada)



ภาพประกอบ 48 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง ซามูไร อโยธยา

ที่มา: หนังสื. (2553). ซามูไร อโยธยา.

สืบค้นจาก <https://www.nangdee.com/title/html/2543/ซามูไรอโยธยา.html>

เรื่องราวของ ยามาตะ นางามาสะ (เซกิ โอะเซกิ) ซามูไรชาวอาทิตยอุทัยที่มาตั้งรกรากอยู่ที่หมู่บ้านญี่ปุ่น ครั้งรัชกาลสมเด็จพระนเรศวรมหาราชแห่งกรุงอโยธยา เขาเคยร่วมรบในคราวสงครามยุทธหัตถีฝากฝีมือให้ปรากฏแก่แผ่นดินอโยธยาจนเลื่องชื่อ แม้เสร็จศึกยุทธหัตถีแล้ว อโยธยาก็หาได้มาความสงบสุขไม่ เนื่องจากมีกลุ่มชายฉกรรจ์แต่งกายเป็นทหารหงสาวดีออกปล้นฆ่าชาวสยาม ยามาตะ ได้รับมอบหมายจากหัวหน้าหมู่บ้านญี่ปุ่นให้ออกค้นหาคนร้าย แล้วเขาก็ทราบความจริงอันแสนอัปยศว่ากลุ่มชายฉกรรจ์เหล่านั้นเป็นชาวญี่ปุ่น โดยมี คุโรดะ รองหัวหน้าหมู่บ้านญี่ปุ่นเป็นหัวหน้า การที่ยามาตะล่วงรู้ความลับของ คุโรดะ ทำให้เขาถูกละทิ้งทอดทิ้งทำร้ายจนปางตาย แต่โชคดีที่กลุ่มของขาม กลุ่มคนไทยจากหมู่บ้านป่าแก้วมาช่วยไว้ได้

หมู่บ้านป่าแก้ว เป็นหมู่บ้านผลิตนักรบและตีดาบ ฝึกการรบด้วยยุทธวิธีต่าง ๆ โดยมี พระครู (สรพงษ์ ชาตรี) วัดป่าแก้ว เป็นที่เคารพนับถือของคนในหมู่บ้าน และมีหลวงราชเสนาเป็นหัวหน้าคอยดูแลความสงบในหมู่บ้าน

ยามาตะ ถูกนำมาที่หมู่บ้านป่าแก้วในสภาพบาดเจ็บ ขาม ให้น้องสาวของเขาชื่อ จำปา (ธรรมรส ใจชื่น) กับ กระถิน เด็กหญิงแสนแค้นแก้วผู้ช่วย จำปา คอยรักษาพยาบาลจน ยามาตะ มีอาการดีขึ้น จำปา เป็นหญิงไทยที่เก่งกาจบ้านการเรือนทุกอย่าง โดยเฉพาะเรื่องกับข้าวและการปรุงยาสมุนไพร ยามาตะ แข็งแรงขึ้นเขาทราบจาก จำปา ว่าผู้ที่ช่วยเขาคือ ขาม ยามาตะ ไปขอบคุณ ขาม ถึงโรงตีดาบและได้เห็นการฝึกมวยไทยที่ลานวัดทำให้เขาอยากฝึกบ้าง

เขาทำประลองวิชามวยไทยกับ ใส้เสื่อ (สมบัติ ปัญญาเมฆ) นายเลือก (สมจิต จงจอหอ) ของพระนเรศวรที่เข้ามาฝึกฝนมวย และวิชาการต่อสู้ให้กับชายฉกรรจ์ในหมู่บ้านที่จะเข้าคัดเลือก นายเลือก แต่ ยามาตะ ก็พ่ายแพ้แก่ ใส้เสื่อ จนได้รับบาดเจ็บต้องให้ จำปา พยายามอยู่หลายครั้ง ในที่สุด ขาม เห็นความมุ่งมั่นของ ยามาตะ จึงบอกความลับว่าคนที่จะสอนมวยให้เขาได้มีเพียงคนเดียวเท่านั้นคือ พระครู

ยามาตะ รบเร้าให้ พระครู สอนมวยให้ พระครู ให้ ยามาตะ ผูกตัวเป็นศิษย์ตาม ประเพณี ยามาตะ ยอมทำทุกอย่าง เพราะลึก ๆ ในใจแล้วเขาคิดแค้น คุโรตะ ตั้งใจที่จะเอาวิชามวยและอาวุธไปต่อสู้ชำระแค้นกับ คุโรตะ อยู่ทุกลมหายใจ ยามาตะ ยอมรับวิชาไสยศาสตร์คงกระพันชาตรีของไทย เขาสักยันต์และอาบน้ำว่านตามพิธีกรรมของ พระครู และร่ำเรียนวิชามวยไทยจนเก่งกล้าสามารถกระทั่ง ใส้เสื่อ มิอาจล้มเขาได้ ตลอดเวลาที่อยู่ในหมู่บ้าน ยามาตะ ได้รับการดูแลจาก จำปา และ กระถิน เป็นอย่างดี ความใกล้ชิดทำให้ก่อเกิดเป็นความรัก หากแต่ทั้งสองไม่ยอมเปิดเผยความในใจต่อกัน ด้วย จำปา ต้องสงวนท่าทีแบบหญิงไทย ส่วน ยามาตะ คิดเสมอว่าภารกิจของเขาคือกลับไปแก้แค้น คุโรตะ ให้สำเร็จเสียก่อน

หมู่บ้านป่าแก้วเตรียมการคัดเลือกนายเลือกเพื่อเป็นกองทหารกล้าของสมเด็จพระนเรศวร ซึ่งในครั้งนั้นพระองค์ได้เสด็จมาที่หมู่บ้านเพื่อทอดพระเนตรการคัดเลือกด้วยพระองค์เอง ยามาตะ ขอเข้ารับการคัดเลือกด้วย และเขาก็สามารถฝ่าฟันคู่แข่งมาตลอด โดยมี จำปา คอยให้กำลังใจอยู่เสมอไม่ห่างในที่สุด ยามาตะ ก็ได้รับการคัดเลือกเป็นนายเลือก ในวันนั้นเองทหารลาดตระเวนทราบข่าวดีส่งทหารมาลอบสังหารพระนเรศวร จึงมากกราบทูลให้ทรงทราบ พระครูให้นายเลือกที่เพิ่งได้รับการคัดเลือกออกไปปราบทหารลาดตระเวนซึ่งเป็นทหารของชนเผ่าต่าง ๆ ริมชายแดนอโยธยา กลุ่มของ ยามาตะ สามารถปราบกองทหารลาดตระเวนของหงสาวดีได้สำเร็จ

เสร็จศึกครั้งนั้น ยามาตะ เตรียมตัวเข้ารับราชการเป็นนายเลือก แต่จิตใจที่คุ่มแค้นของเขา ทำให้เขาคิดจะชำระแค้นกับ คุโรตะ ให้รู้ผลไป เขาคิดว่าความลับที่สู้เก็บไว้ในใจ มิอาจบอกแก่ผู้ใดได้ว่าเหตุใดเขาจึงหนีตายมาอยู่ที่หมู่บ้านป่าแก้วจะได้รับการสะสางจากใจเสียที

เขากล่าวลาจำปาบอกเป็นนัยว่าเขามีใจต่อเธอ และจะกลับมาเพื่อเธอ ด้วยความรักที่จำปา มีต่อ ยามาตะ เธอจึงเป็นห่วงเขามาก ในที่สุดเธอบอกเรื่อง ยามาตะ ลาไปหมู่บ้านญี่ปุ่นให้ ขาม ผู้เป็นพี่ชายทราบ ขาม ออกไปช่วย ยามาตะ ด้วยสำนึกว่ายามาตะเคยช่วยชีวิตตนไว้เมื่อคราวสู้รบกับทหารชนเผ่าของหงสาวดี และทั้งสองสาบานเป็นพี่น้องกันที่ลานใกล้หมู่บ้านญี่ปุ่น คุโรตะ ผิดสัญญาไม่ยอมออกมาสู้รบตัวต่อตัวกับยามาตะหากแต่นำนินจาออกมาฆ่าร้าย ยามา

คะ โชคดีที่ ขาม ช่วย ยามาตะ ไว้ได้แต่แล้ว ยามาตะ ก็ต้องเสียใจที่ ขาม เสียชีวิตในครั้งนั้น จำปา เสียใจที่พี่ชายมาจากไป ยามาตะ สัญญาว่าจะรักเธอและดูแลเธอตลอดไป เยี่ยงที่ ขาม เคย ปกป้องเธอ ยามาตะ ลาจาก จำปา เข้าไปรับราชการเป็นทนายเลือก เพื่อปกป้องรักษาแผ่นดิน สยามมิให้ตกเป็นของผู้ใด ด้วยสำนึกอยู่ตลอดเวลาว่า “แม้มิใช่แผ่นดินเกิด แต่จักขอเป็นแผ่นดิน ตาย”



## คนโขน (Kon Khon)



ภาพประกอบ 49 ไปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง คนโขน  
ที่มา: สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล. (2554). คนโขน.

สืบค้นจาก <http://sahamongkolfilm.com/saha-movie/kon-khon-movie-2554/>

เบื้องหน้าคือความวิจิตรตระการตา เบื้องหลังคือค้นหาและมาหาแห่งนาฏกรรม...

เรื่องคนโขนนี้เกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2508 เล่าเรื่องราวของ “ชาติ” (อภิญญา รุ่งพิทักษ์มานะ) เด็กกำพร้าที่ถูกครูโขนฝีมือดีอย่าง “ครูหยด” (สรพงษ์ ชาตรี) เลี้ยงดูและฝึกหัดโขนให้ตั้งแต่เล็ก ๆ จนกระทั่งเติบโตใหญ่มีฝีมือกลายเป็นศิษย์เอกในคณะโขนของครูหยด อีกทั้งชาติยังได้รับความช่วยเหลือและกำลังใจที่ดีเสมอมาจากเพื่อนรักอย่าง “ตือ” (กองทุน พงษ์พัฒนะ) และ “แรม” (นันทวัฒน์ ชวราชภูมิ) ที่สนิทสนมรักใคร่ผูกพันกันมาตั้งแต่วัยเด็ก

ด้านครูหยดก็ได้มองเห็นแววที่จะเอาดีทางด้านนี้ของชาติ และคิดจะเปิดตัวชาติในบทบาทพระรามเป็นครั้งแรกในงานแสดงโขนประจำปีครั้งใหญ่ที่วัดอ่างทอง เส้นทางชีวิตของชาติดูเหมือนจะไร้ซึ่งอุปสรรคในการก้าวตามความฝัน เพื่อมุ่งสู่จุดสูงสุดของชีวิตนักแสดงโขนตามความทะยานอยากในวัยหนุ่มของเขา

แต่เมื่อ “ครูเสก” (นิรุตติ ศิริจรรยา) อดีตเพื่อนรักของครูหยดที่ปัจจุบันกลายมาเป็นศัตรูตัวฉกาจด้วยปมแค้นฝังลึกได้รับรู้เรื่องการแสดงของคณะครูหยดจึงหาวิธีกลั่นแกล้งไม่ให้ครูหยดได้แสดงโขนที่วัดนี้ ซึ่งก็เข้าทางหลานชายสายเลือดโขนของครูเสกอย่าง “คม” (ขจรพงศ์ พรพิสุทธิ) คู่อริเก่าของชาติที่ต้องการแก้แค้นและเอาคืนชาติอย่างสาสมเช่นกัน

บางครั้งเราก็ต้องพบกับฝันร้ายโดยไม่รู้ตัว...

เหมือนเคราะห์ซ้ำกรรมชด เมื่อปัญหาที่ถาโถมเข้ามาหาครุฑหยดและชาตินั้นไม่ใช่แค่  
มายาแห่งนาฏกรรมโชนอันเกิดมาจากความอาฆาตแค้นไม้สิ้นสุดของครุเสกและคมเพียงอย่าง  
เดียวเท่านั้น แต่ชาดยังหลงเข้าไปในวังวนแห่งต้นหาคะที่ก่อเกิดจาก “รำไพ” (พิมลรัตน์ พิศลย  
บุตร) เมื่อยุ่นลูกของครุฑหยดที่จ้องจะเข้าหาชาดทุกครั้งที่มีโอกาส รวมทั้งมิตรภาพระหว่างเพื่อนรัก  
อย่างชาด แรม และตือที่ถูกสั่นคลอนลงอย่างไม่คาดฝัน นั้นเป็นเหตุให้ชีวิตของชาดชวณเชและ  
พลิกผันไปอย่างไม่ทันตั้งตัว

จากสุดท้ายของชาดจะสามารถกลับลำและไปถึงฝั่งฝันได้หรือไม่ ถึงเวลาที่ชาดจะต้อง  
ต่อสู้เอาชนะด้านมืดของตัวเอง และพิสูจน์ให้ทุกคนเห็นว่า “ดีชั่วอยู่ที่ตัวทำ หาใช่หัวโขนที่สวมใส่”



## เอคโค โฉว้ก้องโลก (Echo Planet)



ภาพประกอบ 50 ไปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง เอคโค โฉว้ก้องโลก

ที่มา: สนุกดอทคอม. (2555). เอคโค โฉว้ก้องโลก.

สืบค้นจาก <https://www.sanook.com/movie/32263/>

ณ ใจกลางป่าลึกของเมืองไทย สองพี่น้องชาวกะเหรี่ยง หน่อวา และ จ่อเป ได้ช่วยชีวิตแซม ลูกชายประธานาธิบดีแห่งแคปิตัลสเตทไว้จากอุบัติเหตุในป่าหมอก

ในช่วงเวลาเดียวกันนั่นเอง ภาวะโลกร้อนได้เพิ่มขึ้นจนเกินขีดจำกัด ก่อกำเนิดเป็นปีศาจคลื่นความร้อน B.U.C.T. ที่ขยายตัวขึ้นอย่างรวดเร็ว และอาละวาดบุกกินพลังงานเป็นอาหารสร้างความเสียหายให้กับเมืองใหญ่ ๆ ทั่วโลก

ในที่สุดผู้นำโลกจึงประชุมกัน และมีมติให้ดำเนินโครงการ Cool Bomb เพื่อขจัด B.U.C.T. ให้สิ้นซากไป แต่จะมีใครบอกได้ว่า นี่จะเป็นวิธีช่วยโลกได้อย่างแท้จริง?

คงมีเพียงจ่อเปเท่านั้นที่รับรู้ได้ถึงเสียงเรียกของธรรมชาติ ซึ่งบอกกับเขาว่าเทคโนโลยีไม่ใช่ทางออกที่ถูกต้อง วิธีเดียวที่จะช่วยให้โลกรอดพ้นจากมหันตภัยครั้งนี้ได้ก็คือการหยุดใช้พลังงานทุกอย่าง

เวลาเหลือไม่มากแล้ว จ่อเป หน่อวา และแซม จะหยุด B.U.C.T. และ Cool Bomb ได้ทันการณ์หรือไม่



## จันดารา ปัจฉิมบท (Jan Dara 2: The Finale)



ภาพประกอบ 51 ไปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง จันดารา ปัจฉิมบท  
ที่มา: กระปุกดอทคอม. (2556). เรื่องย่อ จันดารา ปัจฉิมบท.

สืบค้นจาก <https://movie.kapook.com/view53489.html>

จันดารา ปัจฉิมบท บทสรุปแห่งการล้างแค้น พลิกผันชะตาชีวิตอันมิอาจคาดเดา

โศกนาฏกรรมชีวิตของ จัน ดารา แวดล้อมไปด้วยผู้คนรอบข้างที่สะท้อนมวลอารมณ์แห่งความรัก ความใคร่ ความเคียดแค้น กิเลสตัณหา และกามารมณ์อันนำมาซึ่งการพลิกผันในชะตากรรมอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

หลังจากเกิดเหตุการณ์ร้ายขึ้นในบ้านพิจิตรวานิช ทำให้ จัน ดารา (มาริโอ้ เมาเร่อ) และเคน กระทั่งทอง (ชัยพล จูเลียน พูพาร์ท) สหายสนิทของเขาต้องหนีภัยอันเกิดจากการกระทำอันเหี้ยมโหดของ คุณหลวงวิสนันท์เดชา (ศักราช ฤกษ์ธำรงค์) ผู้ที่เขาคิดว่าเป็นพ่อบังเกิดเกล้ามานานถึง 17 ปี ไปพำนักอยู่กับ คุณท้าวพิจิตร์รักษา (รัตเกล้า อามระดิษ) ผู้เป็นญาติผู้ใหญ่คนเดียวที่ยังมีชีวิตอยู่ที่เมืองพิจิตร์ ช่วงระยะเวลาที่อยู่ที่นี่ จันเป็นสุขทั้งกายใจและรู้สึกถึงอิสรภาพของชีวิตอย่างแท้จริง เขายังคงติดต่อกับ จดหมายกับ ไฮซินธ์ (สาวิกา ไชยเดช) เพื่อนหญิงในดวงใจอันเป็นรักบริสุทธิ์ของเขาอยู่เสมอและคาดหวังว่าจะเริ่มต้นชีวิตใหม่อันสดใสที่เมืองนี้พร้อม ๆ กับการตามค้นหาพ่อแท้ ๆ ของเขาไปด้วย

แต่เหมือนโชคชะตากลับแก้งให้วันขึ้นคืนสุขอยู่กับเขาเพียงไม่นาน เมื่อในที่สุดจันก็ได้ล่วงรู้ความจริงอันไม่คาดฝันเรื่องพ่อผู้ให้กำเนิดแท้จริงที่เขารอคอยมานานจากปากคำของ ร้อยตำรวจเอกเรื่องยศ (เรื่องศักดิ์ ลอยชูศักดิ์) ผู้กุมความลับอันน่าอดสูเกี่ยวกับตระกูลพิจิตรวานิชนี้ไว้มาตลอดทั้งชีวิต

ฉันพยายามทำให้ผ่านช่วงชีวิตอันแสนทุกข์ทรมานนี้ไปได้ จนกระทั่ง น้ำवाद (บงกช คงมาลัย) ได้เดินทางมาแจ้งข่าวเรื่องคุณหลวงล้มป่วยลงอย่างฉับพลัน เนื่องจากเกิดเหตุบางอย่างขึ้นกับ คุณแก้ว (โซ นิธิโนะ) และ คุณขจร (ณัฐฐ์ เทพหัสดิน ณ อยุธยา)

และแล้วสงครามแห่งการชำระแค้นและทวงคืนทุกอย่างให้กลับมาเป็นของเขาและตระกูลพิจิตรวานิชก็ได้เปิดฉากขึ้นในทันทีตามคำสั่งเสียสุดท้ายของคุณท้าวยายผู้คอยบงการและพลิกผันชะตาชีวิตของฉันให้ตกอยู่ในด้านมืดอย่างคาดไม่ถึง

ฉันกลับมาอย่างสง่าผ่าเผยในฐานะเจ้าของบ้านคนใหม่และมีสิทธิในทรัพย์สินสมบัติและอำนาจทั้งหมดภายในบ้าน แต่เท่านั้นยังไม่สะแกใจของเขา เมื่อสัตว์ร้ายและต้นหาวาคะในใจปะทุออกมาอย่างรุนแรง เมื่อเขาเห็นภาพ คุณบุญเลื่อง (รฐา โพธิ์งาม) กับคุณหลวงยังรักใคร่กันเป็นอย่างดี ฉันจึงใช้เสน่ห์แห่งความเป็นชายหนุ่มรูปงามหลอกล่อจนคุณบุญเลื่องตกเป็นของเขาอย่างสมยอม และเมื่อคุณหลวงได้เห็นภาพร่วมรักอันเวิ้งว้างของทั้งคู่ทำให้เขาลิ้นสติและกลายเป็นอัมพาตไปในที่สุด

กระจกเงาแห่งความชั่วร้ายได้สะท้อนภาพคุณหลวงมาสู่ตัวฉันอย่างไม่มีผิดเพี้ยน

การล้างแค้นอันน่าขยะแขยงนี้ดูเหมือนจะปิดฉากอย่างสมบูรณ์แบบด้วยชัยชนะของฉันดาราแต่เพียงผู้เดียว ถ้าเขาไม่ได้รับบทเรียนชีวิตอันยิ่งใหญ่จากศัตรูคู่อาฆาตอย่างคุณแก้วที่เอาคืนฉันอย่างสาสม รวมถึงคนรอบข้างที่คอยห่วงใยเขาเสมอมาอย่างน้ำवाद เคนและคุณบุญเลื่องที่คอย ๆ ตีตัวออกห่างจากฉันไปเรื่อย ๆ

อำนาจและทรัพย์สินสมบัติมีค่าอะไร หากไร้คนที่รักและห่วงใยเราอย่างจริงใจอยู่เคียงข้าง

เตรียมพร้อมสู้บทสรุปของหายนะแห่งกรรมค้นหา โศกนาฏกรรมแห่งการจองเวร บทสรุปอันยิ่งใหญ่ของการช่วงชิง พลิกผันชะตาชีวิตอันมิอาจคาดเดา

## คิดถึงวิทยา (The Teacher's Diary)



ภาพประกอบ 52 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง คิดถึงวิทยา

ที่มา: สนุกดอทคอม. (2557). หนังสือคิดถึงวิทยา.

สืบค้นจาก <https://www.sanook.com/movie/37310/>

ปีการศึกษา 2555 “สอง” (ปี สุกฤษฎี วิเศษแก้ว) อดีตนักกีฬามวยปล้ำตกอับต้องผันตัวเองมาเป็นครูยังโรงเรียนแห่งหนึ่งที่ว่าจะไปถึงต้องออกเดินทางตั้งแต่เช้ามีด ขึ้นรถผ่านผืนป่าลงเรือฝ่าผืนน้ำหลายชั่วโมง โรงเรียนซึ่งตั้งอยู่กลางเขื่อน โอบล้อมด้วยภูเขาและผืนน้ำอันกว้างใหญ่ “โรงเรียนบ้านแก่งวิทยา สาขาเรือนแพ”

โรงเรียนแห่งนี้ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้เด็ก ๆ ลูกชาวประมงที่ไม่มีโอกาสออกไปนอกเขื่อนได้มีโอกาสเรียนหนังสือ สองต้องสอนเด็ก ๆ สุดแสนที่แม่จะมีเพียง 4 คน แต่ก็ล้วนเรียนกันคนละชั้นกันหมด แอมเขายังต้องสอนเด็ก ๆ ทุกวิชาทุกชั้นเรียนด้วยตัวคนเดียว ยิ่งไปกว่านั้นเขายังต้องทนกับสภาพที่ไม่มีทั้งไฟฟ้า น้ำประปา หนาวซ้ำต้องเผชิญกับความเหงาที่ไม่สามารถติดต่อใครได้เพราะที่โรงเรียนนี้ไม่มีสัญญาณโทรศัพท์

สิ่งเดียวที่พอจะช่วยให้สองคลายเหงาได้คือไดอารี่เล่มหนึ่งที่ถูกลืมทิ้งไว้ของ “แอน” (พลอย เฌอมาลย์ บุญยศักดิ์) ครูคนเก่าที่เพิ่งย้ายออกไป แอนเขียนจดพิ้อถึงชีวิตของเธอและครูทุกคนที่มาสอนที่นี่ว่านอกจากจะลำบากแล้วยังต้องเลิกกับแฟนทุกราย ถึงขนาดตั้งฉายาให้โรงเรียนนี้ว่า “ถ.ท.ว. ถูกทิ้งวิทยา”

สองอ่านเรื่องของแอนผ่านสมุดเล่มนี้เสมือนเธอเป็นเพื่อนเพียงคนเดียวที่เข้าใจหัวอกของเขา จนกลายเป็นความผูกพันผ่านตัวหนังสือที่ยิ่งอ่านเขาก็ยิ่งเฝ้าคิดถึงตัวจริงของเธอ แต่แม้สองจะอยากเจอแอนแค่ไหน เขาก็ไม่รู้ว่าจะไปพบเธอได้อย่างไร...

ปีการศึกษา 2556 โชคชะตานำพาให้แอนกลับมาสอนที่โรงเรียนแห่งนี้อีกครั้ง ทว่าสอง  
กลับไม่ได้อยู่ที่นั่นแล้ว แอนพบไดอารี่ที่เธอลืมทิ้งไว้ พอแอนเปิดอ่านก็ต้องแปลกใจเมื่อได้พบกับ  
ลายมือของสองที่เขียนต่อจากสิ่งที่เธอเคยเขียนไว้ เขาระบายความรู้สึกในใจตลอดช่วงเวลาที่สอน  
อยู่ที่นี้ โดยเฉพาะความหวังที่เขาอยากจะได้พบกับแอนสักครั้ง แอนไม่รู้ว่าสองจากไปเพราะอะไร  
ตอนนี้เขาอยู่ที่ไหนหรือแม้กระทั่งว่าเขาเป็นใคร แต่การได้รู้ว่ามีคนอื่นที่เคยอยู่ในที่แห่งนี้เดียวกับ  
เธอคอยเฝ้าคิดถึงแต่เธอ ความรู้สึกในการกลับมาสอนที่โรงเรียนแห่งนี้อีกครั้งของแอนก็เปลี่ยนไป  
จากเหมือนถูกทิ้งกลายมาเป็นคิดถึง

คิดถึงใครสักคนที่แม้แต่เธอก็ยังไม่เคยได้พบมาก่อน...



## ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ (Heart Attack)



ภาพประกอบ 53 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ  
ที่มา: สนุกดอทคอม. (2558). ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ.

สืบค้นจาก <https://www.sanook.com/movie/53731/>

ยุ่น (ชานัน สุวรรณเมธานนท์) ชายวัย 30 คือฟรีแลนซ์มีอิทธิพล ที่งานยุ่งที่สุดในประเทศไทย ความสุขของฟรีแลนซ์อย่างยุ่น นอกจากการได้เห็นงานเต็มปฏิทิน ไม่เว้นวัน เสาร์ อาทิตย์ และวันหยุดราชการก็คือ งานเร่ง งานด่วน งานที่ลูกค้าแก้ไม่รู้จบ มันเป็นความท้าทายที่นักรบมืออาชีพแบบเขาต้องทำให้ได้ โดยไม่มัวไปเสียเวลาตำลึงคำ จึงไม่น่าแปลกใจว่าทำไม เจ้ (วิโอเลต วอเทียร์) โปรดิวเซอร์รุ่นน้องจากเอเจนซีโฆษณาถึงจ่ายงานให้เขาทำอย่างสม่ำเสมอ จนเต็มปฏิทินล่วงหน้าไปหลายเดือน ทุกครั้งที่เจ้โทรมา ยุ่นจะรู้ว่าความสนุกกำลังจะเริ่มขึ้นอีกครั้ง แต่มีลูกค้าอยู่รายหนึ่งที่เขาไม่สามารถเอาชนะได้ นั่นคือร่างกายของเขาเอง

หลังจากผ่านการอดนอน 5 คืนติดเพื่อทำงานชิ้นหนึ่ง ยุ่นเริ่มมีผื่นแดง ๆ ขึ้นตามตัว ร่างกายบังคับให้เขาไปโรงพยาบาล เขาไม่อยากไปเลยเพราะเสียเวลาทำงาน ร่างกายเลยแจกผื่นให้ลามใส่ตัวเขามากขึ้นแหม่งเลย เขาจึงต้องเดินทางไปโรงพยาบาลรัฐ (ด้วยความงก ก็ฟรีแลนซ์ ต้องรู้จักเซฟเงินเพื่ออนาคตที่ไม่มั่นคง) ที่นั่นเขาได้เจอกับลูกค้าอีกคน คือ หมออิม (ดาวิกา โฮร์เน่) หมออิมก็เหมือนหมอโรงพยาบาลรัฐทั่วไปที่ยุ่งจนหัวฟู แต่ที่ไม่เหมือนหมอคนอื่น ๆ คือ เธออายุพอ ๆ กับยุ่น และยุ่นรู้สึกดีกับเธอจนถึงขั้นเงิน

การพบกันในแต่ละเดือนของยุ่นและหมออิมเปรียบเสมือนการออกเดทที่ทั้งคู่มีเวลาพบกันสั้น ๆ (เนื่องจากโรงพยาบาลรัฐ คนไข้เยอะ) ยุ่นต้องรออีก 30 วัน กว่าที่จะได้เจอหมอครั้งต่อไป และวันนั้นก็ต้องรอคิวหน้าห้องตรวจอีก 3 ชั่วโมง (เนื่องจากคนไข้เยอะอีกเช่นกัน)

ตั้งแต่ไปหาหมอมิม ยุ่นก็รู้สึกว่าคุณทำงานช้าลงอย่างไม่มีเหตุผล เจ้ต้องตามมา  
กระซางงานจากเขาบ่อยขึ้น ยุ่นไม่รู้เป็นเพราะอะไร การทำงานช้าลงนี้เป็นอาการข้างเคียงของ  
อะไรหรือเปล่า และการคิดถึงใครสักคนระหว่างทำงานนี้เป็นโรคที่รักษาให้หายได้หรือไม่



## พรจากฟ้า (A Gift)



ภาพประกอบ 54 โพสต์เตอร์ภาพยนตร์เรื่อง พรจากฟ้า  
ที่มา: สะพานเหล็ก. (2559). พรจากฟ้า [เรื่องย่อ/ตัวละคร].  
สืบค้นจาก <https://www.metalbridges.com/pohnjakfah/>

พบกับสามเรื่องราวของคู่รักที่ผูกพันกันด้วยดนตรี โดยแต่ละตอนใช้ชื่อตามเพลงบทเพลง  
พระราชนิพนธ์อย่างเพลงยามเย็น เพลง Still on My Mind และเพลงพรปีใหม่

“ยามเย็น”

เป็นเรื่องราวของ ปีม หนุ่มเจ้าชู้ รับบทโดย นาย ณภัทร และ แป้ง รับบทโดย วี วิโอเล็ต  
ที่ทั้งคู่ต้องมาทำหน้าที่เป็นสแตนด์อินท่านทูตและภรรยาของท่านทูตเพื่อซ่อมคิวในงานเลี้ยงอำลา  
ของนักเรียนทุนรัสเซีย เขาทั้งคู่ได้พบกับความรักแรกพบและการจากลา

“Still on My Mind”

เป็นเรื่องราวของ ฟา รับบทโดย มิว นิษฐา ตัดสินใจลาออกจากบริษัทออกแกในเซอร์เพื่อ  
ออกมาดูแลคุณพ่อที่ป่วยจากการเป็นโรคอัลไซเมอร์ โดยเป้าหมายของเธอคือการเล่นเพลงโปรด  
ของแม่อย่างเพลง “Still on My Mind” เพื่อเรียกความทรงจำดี ๆ ของพ่อกลับมาให้เขา โดยได้รับความ  
ความร่วมมือจาก เอ รับบทโดย ชันนี่ สุวรรณเมธานนท์ ช่างจูนเปียโน ระหว่างที่เธอกำลังซ้อม  
เปียโนอยู่นั้นความรักก็เกิดอย่างไม่รู้ตัว

“พรปีใหม่”

เป็นเรื่องราวของ หลง รับบทโดย เต๋อ ฉันทวิชช์ หนุ่มขี้อวดที่ตัดใจจากการเล่นวงดนตรี  
ของเขาที่เล่นกันมา 10 ปีแต่ไม่ประสบความสำเร็จสักที หลงจึงยอมทิ้งความฝันของตัวเองแล้วผัน  
ตัวมาเป็นพนักงานออฟฟิศคนหนึ่ง แต่แล้วทำให้เขาได้พบกับ คิม รับบทโดย หนูนา หนึ่งธิดา

พนักงาน HR ฝ่ายบุคคลที่รู้ประวัติว่าเขาเคยเป็นนักดนตรีอาชีพมาก่อน เธอพยายามผลักดันให้เขามาเป็นร่วมในวงดนตรีสมัครเล่นแบบงู ๆ ปลา ๆ ของเธอในออฟฟิศเพื่อเป็นของขวัญแต่เพื่อนร่วมงานทุกคนในวันส่งท้ายปี





## ฉลาดเกมส์โกง (Bad Genius)



ภาพประกอบ 55 โพสต์เตอร์ภาพยนตร์เรื่อง ฉลาดเกมส์โกง

ที่มา: สะพานเหล็ก. (2560). ฉลาดเกมส์โกง [เรื่องย่อ/ตัวละคร/จีดีเอช/ตัวอย่าง].

สืบค้นจาก <https://www.metalbridges.com/chalardgamesgoeng-gdh-2017/>

ทุกครั้งที่ฝนดินสอลงกระดาษสอบล้วนมีความหมาย ลิน (ชุติมณฑน์ จึงเจริญสุขยิ่ง) นักเรียนสายเรียนดี เจ้าของเกรดเฉลี่ย 4.00 ทุกปีการศึกษา แต่ด้วยการที่เธอมักจะต้องช่วยบอกข้อสอบให้กับเพื่อนชื่ออย่าง เกรช (อิชยา ฮอสุวรรณ) นักเรียนสายกิจกรรมแต่ผลการเรียนกลับสวนทางและ พัฒน์ (ธีรดนัย ศุภพันธุ์ภิญโญ) เด็กที่เติบโตมาในครอบครัวที่ร่ำรวยในและมีแนวคิดว่าเงินซื้อทุกอย่างได้แม้กระทั่งคำตอบของข้อสอบ ทำให้ ลิน ถูกคิดธุรกิจให้ลอกข้อสอบนี้ขึ้นมาได้และสร้างรายได้ให้เธออย่างเป็นกอบเป็นกำ

และเมื่อการสอบสุดท้ายทำอย่าง STIC ใกล้เข้ามาถึง นักเรียนหลายร้อยคนต่างคาดหวังจะนำคะแนนสอบเหล่านี้เปิดทางเข้าสู่เหล่ามหาลัยชั้นนำ ลินจึงได้รับโจทย์ใหม่ในการบอกข้อสอบสุดท้ายครั้งนี้ โดยเธอตัดสินใจบินไปสอบที่ประเทศที่เวลาเร็วกว่าไทยเพื่อรีบนำมาบอกข้อสอบแก่เหล่าลูกค้าของเธอ โดยเธอต้องหาผู้ช่วยอย่าง แบงค์ (นน ชานน สันตินธรกุล) นักเรียนทุนคู่แข่งที่ไม่ชอบการทุจริตใด ๆ ในขณะที่เดิมพันเงินรางวัลที่สูงมากขึ้น ความยากในการโกงข้อสอบและความปลอดภัยของพวกเขาสูงขึ้นเช่นกัน

## 9 ศาสตรา (The Legend of Muay Thai: 9 Satra)



ภาพประกอบ 56 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง 9 ศาสตรา

ที่มา: หนังสือ. (2561). 9 ศาสตรา.

สืบค้นจาก <https://www.nangdee.com/title/html/4980/9-ศาสตรา.html>

“๙ ศาสตรา” เป็นเรื่องราวการผจญภัยของเด็กหนุ่มคนหนึ่งที่จะตาลิขิตให้มากอบกู้อาณาจักรรามเทพนคร แผ่นดินปีศาจของเขาให้รอดพ้นอำนาจทมิฬของยักษ์ ผู้ก่อความทุกข์เข็ญให้ประชาราษฎร์ เป็นการเดินทางที่ต้องอาศัยทั้งโชคชะตาและวิชายุทธอย่างมีคุณธรรม

“อ๊อด” ชายหนุ่มแห่งโพ้นทะเลคือผู้ที่ถูกลิขิตมาให้รับภารกิจอันยิ่งใหญ่ในการกอบกู้อาณาจักรพร้อมกับพลพรรคเพื่อนพ้องที่มีทั้งอาวุธและยุทธวิธีตามวิถีตะวันออก ไม่ว่าจะเป็น “เสี่ยวหลาน” โจรสลัดอากาศชาวจีน เธอเป็นสาวงามนักแม่นปืนจากกองเรือเหาะทะยานเมฆ พร้อมด้วยลิงทโมนนามว่า “วาทะ” รวมถึง “อสูรสี่ชาติ” ยักษ์สี่ดวงร่างใหญ่ใจดี ส่วนอ๊อดนั้นได้รำเรียนศิลปะการต่อสู้มวยไทยที่เคยหายสาบสูญจากक्रमวยอันดับหนึ่งของแผ่นดินและได้ฝึกฝนเคียวกรำอย่างหนักมาโดยตลอดเพื่อเตรียมต่อสู้กับหมู่มวลอธรรม อ๊อดจะคว่ำชัยชนะในศึกครั้งใหญ่กับกองทัพโหดทมิฬหึมาของยักษ์ได้หรือไม่ จะมีวีรบุรุษคนใดมาช่วยปลดปล่อยประชาชนที่ตกเป็นทาสจากอำนาจมืดนี้ได้หรือไม่

## ที่ตรงนั้น มีฉันหรือเปล่า (Where We Belong)

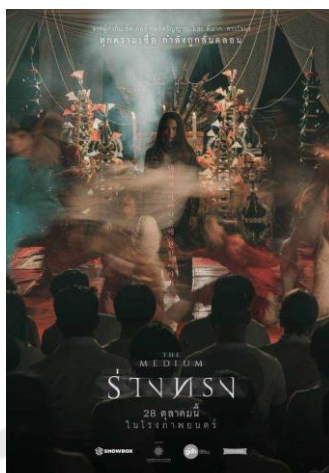


ภาพประกอบ 57 ไปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง ที่ตรงนั้น มีฉันหรือเปล่า  
ที่มา: กระปุกดอทคอม. (2562). เรื่องย่อ ที่ตรงนั้น มีฉันหรือเปล่า.

สืบค้นจาก <https://movie.kapook.com/view211356.html>

เป็นเรื่องราวของผู้หญิงสองคน คือ “ซู” (เจนนิษฐ์ โอ่ประเสริฐ) และ “เบลล์” (แพรวา สุธรรมพงษ์) เพื่อนรักที่สนิทกันยิ่งกว่าเพื่อนสนิท แต่ก็ไม่เคยเป็นมากกว่านั้น ในวัยที่ถึงเวลาเปลี่ยนแปลง ซูผู้ที่รู้สึกว่าคุณเองเกิดผิดที่มาตลอด เกลียดบ้านเกิด เกลียดที่แม่เสียชีวิต จนไปถึงเกลียดที่ต้องสืบทอดกิจการก๋วยเตี๋ยวหมูเลี้ยงที่ต้องตื่นมาขายทุกวัน และโอกาสก็มาถึงเมื่อซูได้ทุนไปเรียนต่อเมืองนอก การเดินทางครั้งนี้อาจเป็นตัวเดียวที่เธอจะไม่กลับมาอีก ความรักของเพื่อนอย่างเบลล์จะรั้งซูให้ไม่ไปไม่ได้หรือไม่ หรือสุดท้ายความรักคือการปล่อยไป ที่เบลล์ทำได้คือการช่วยซูจัดการกระเป๋าครั้งสุดท้ายเท่านั้น

## ร่างทรง (The Medium)



ภาพประกอบ 58 โพสต์เตอร์ภาพยนตร์เรื่อง ร่างทรง

ที่มา: กระปุกดอทคอม. (2564). เรื่องย่อ ร่างทรง.

สืบค้นจาก <https://movie.kapook.com/view243554.html>

เรื่องราวของครอบครัวหนึ่งในภาคอีสานของไทยที่ได้สืบเชื้อสายร่างทรง 'เทพบาหยัน' มาหลายชั่วอายุคน ซึ่งเชื่อกันว่าจะเลือกแต่ร่างของผู้หญิงเพื่อสืบทอดทายาท โดยมี 'นิม' เป็นผู้สืบทอดสายเลือดร่างทรงคนปัจจุบัน ก่อนที่จะพบว่าเริ่มมีอาการแปลกประหลาดหลายอย่างเกิดขึ้นกับ 'มิ่ง' หลานสาวคนเดียวของตระกูลที่คาดกันว่าน่าจะถูกรับเลือกให้เป็นทายาทร่างทรงคนต่อไป แต่มิ่งกลับมีอาการน่ากลัวขึ้นเรื่อย ๆ จนสมาชิกในครอบครัวเริ่มสงสัยกันว่า สิ่งเข้ามาอยู่ในร่างของมิ่งอาจจะไม่ใช่เทพบาหยันอย่างที่ทุกคนคิด



ภาคผนวก ง

หนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

ที่ อว 8718/2623



บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ  
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

25 ตุลาคม 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร บริษัท จีดีเอช ห้าห้าเก้า จำกัด

เนื่องด้วย นางสาวพรชา จุลินทร นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสื่อและนวัตกรรมการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “แนวคิดและกระบวนการสร้างดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์” โดยมี อาจารย์ ดร.อภิเชษฐ์ กำภู ณ อยุธยา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลโน้ตสกอ์ของดนตรี ประกอบทั้งหมด (ถ้ามี) จาก ภาพยนตร์ เรื่อง คิดถึงวิทยา ภาพยนตร์ เรื่อง ฟรีแลนซ์..ห้ามป่วย ห้ามพัก ห้ามรักหมอ ภาพยนตร์ เรื่อง ฉลาดเกมส์โกง ที่ประพันธ์ขึ้นโดย คุณวิชญ วัฒนศัพท์ และโน้ตสกอ์ของดนตรีประกอบทั้งหมด (ถ้ามี) จาก ภาพยนตร์ เรื่อง ร่างทรง ที่ประพันธ์ขึ้นโดย คุณชาติชาย พงษ์ประภาพันธ์ เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

อนุญาตให้ใช้สกอ์จากภาพยนตร์เพื่อการศึกษา

ปรีชาวรรณ ภูากุล

ผู้อำนวยการฝ่ายจัดจำหน่าย โรงภาพยนตร์  
บริษัท จีดีเอช ห้าห้าเก้า จำกัด

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 088 022 8233

ภาพประกอบ 59 หนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เมื่อวันที่ 25 ตุลาคม 2565



ภาคผนวก จ  
ประกาศหอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน)

ประกาศหอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน)  
เรื่อง ผลการคัดเลือกเพื่อรับทุนสนับสนุนวิทยานิพนธ์ด้านภาพยนตร์  
ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๖

\*\*\*\*\*


ตามที่หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) ได้เปิดรับสมัครโครงการวิทยานิพนธ์ด้านภาพยนตร์ เพื่อ  
คัดเลือกให้ทุนสนับสนุนวิทยานิพนธ์ด้านภาพยนตร์ ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๖ นั้น

หอภาพยนตร์ขอประกาศรายชื่อโครงร่างวิทยานิพนธ์ด้านภาพยนตร์ที่ได้รับคัดเลือกเพื่อให้ได้ทุน  
สนับสนุน ทุนละ ๓๐,๐๐๐ บาท จำนวน ๑ ทุน ดังนี้

๑. แนวคิดและกระบวนการสร้างดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์  
แห่งชาติ สุพรรณหงส์ โดยนางสาวพรชชา จุลินทร

จึงประกาศมาเพื่อทราบโดยทั่วกัน

ประกาศ ณ วันที่ ๗ เมษายน พ.ศ. ๒๕๖๖

  
(นางสาวซิลดา เอี่ยมสำอางจิต)  
ผู้อำนวยการหอภาพยนตร์

ภาพประกอบ 60 ประกาศหอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน)  
เมื่อวันที่ 7 เมษายน 2566



## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	พรชา จุลินทร
วัน เดือน ปี เกิด	5 มีนาคม 2541
สถานที่เกิด	จังหวัดนนทบุรี ประเทศไทย
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2563 ปริญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดนตรีไทย (เกียรตินิยมอันดับหนึ่ง) คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ พ.ศ. 2566 ปริญญาโท ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อและนวัตกรรมสื่อสาร (ภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล) วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 219/149 ซอยงามวงศ์วาน 47 แยก 6 (ชั้นเขต 2/6) ถนนงามวงศ์วาน แขวงทุ่งสองห้อง เขตหลักสี่ กรุงเทพมหานคร 10210
รางวัลที่ได้รับ	ทุนสนับสนุนวิทยานิพนธ์ด้านภาพยนตร์ ประจำปีงบประมาณ 2566 จาก หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน)