



การออกแบบภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงผ่านเทคนิคการถ่ายภาพทิวทัศน์
ในรูปแบบซินีมาติกเพื่อเป็นกำลังใจให้วัยรุ่นผ่านพ้นความเศร้าโศก
The Design of Music Video through Cinematic Landscape
Photography to Encourage Youth Transcend Grief

อรไพลิน ดุลยพิچارณ์ วรรณพร ชูจิตารมย์ และ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์

ศิลปมหาบัณฑิต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต, ompailin1@gmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษานี้เป็นวิจัยเชิงคุณภาพที่มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับความเศร้าโศกสำหรับนำไปผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นประกอบเพลง รวมถึงเพื่อออกแบบและผลิตสื่อภาพยนตร์และเพลงไทยสากล ผ่านเทคนิคการถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบซินีมาติกสำหรับให้กำลังใจวัยรุ่นผ่านพ้นความเศร้าโศก โดยมีขอบเขตการศึกษาคือกลุ่มเป้าหมายกลุ่มวัยรุ่นเพศชายและหญิงที่มีอายุ 15-24 ปี ผ่านการศึกษาแหล่งอ้างอิงที่น่าเชื่อถือ ตลอดจนกระบวนการผลิตสื่อในปัจจุบัน ซึ่งวิธีการดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนเตรียมการผลิต ขั้นตอนการผลิต และหลังการผลิต ด้วยเครื่องมือในการวิจัยคือค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเมื่อได้ศึกษากลุ่มวัยรุ่นจำนวน 30 คน ผ่านแบบสอบถามความพึงพอใจ พบว่าผลการวิจัยได้ผลอยู่ในเกณฑ์ดี

จากผลการวิจัยนำไปสู่การสรุปได้ว่า ‘การออกแบบภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงผ่านเทคนิคการถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบซินีมาติกเพื่อเป็นกำลังใจให้วัยรุ่นผ่านพ้นความเศร้าโศก’ สามารถสื่อสารให้กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าใจเกี่ยวกับบริบทของความเศร้าโศก ชื่นชอบในความสวยงามของการออกแบบจากและตัวละคร และภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงสามารถให้กำลังใจในยามที่รู้สึกเศร้าโศกได้ดี

คำสำคัญ: ภาพยนตร์, เพลง, ภาพยนตร์สั้นประกอบเพลง, การถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบซินีมาติก, ความเศร้าโศก

ABSTRACT

This study was qualitative research aimed to study information about grief for the production of the music video, including designing and producing movie media and Thai songs through cinematic landscape photography to encourage youth to transcend grief. The delimitation of the population was targeted at youth males and females aged 15-24 years, by the study of credible sources as well as the current media production process. The research method was divided into 3 steps such as pre-production, production, and post-production. The instruments were mean and standard deviation, when studying a group of 30 youths by the satisfaction questionnaire, it was found that the major research findings indicated that got results in good criteria.

The results lead to the conclusion that ‘THE DESIGN OF MUSIC VIDEO THROUGH CINEMATIC LANDSCAPE PHOTOGRAPHY TO ENCOURAGE YOUTH TRANSCEND GRIEF’ can be communicated to



the target audience understanding the context of grief, a favorite in the beauty of scenes and the character's design. The music video can encourage when they feel grief very well.

Keywords: Movies, Music, Music Video, Cinematic Landscape Photography, Grief

1. บทนำ

วัยรุ่นเป็นวัยแห่งการเจริญเติบโตสู่วุฒิภาวะหรือวัยที่พัฒนาจากสภาวะความเป็นเด็กไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ (Horrocks, 1973, p. 391, อ้างถึงใน กัทรินาฏ บุญชู, 2543, น. 10) โดยทั่วไปในช่วงวัยรุ่นนั้น เด็กมักรู้สึกสับสนทางอารมณ์มากกว่าในวัยที่ผ่านมา เนื่องด้วยความเกี่ยวพันอันสลับซับซ้อนหลายประการ เช่น ร่างกายเติบโตเต็มที่ ต้องวางตัวในสังคมกับเพื่อนต่างเพศและเพื่อนต่างวัย ยังไม่ทราบแน่ชัดในความถนัด ความสนใจ ความต้องการ และบุคลิกภาพของตนเองเหล่านี้ ส่งผลให้วัยรุ่นมีความลังเลใจ ไม่แน่ใจ และไม่ทราบว่าสิ่งที่ถูกที่ควรนั้นเป็นเช่นไร ทั้งในด้านความประพฤติ ความปรารถนา ความรับผิดชอบ และนิสัยใจคอ ขณะเดียวกันวัยรุ่นยังต้องรับมือกับแบบผู้ใหญ่ที่ต้องอยู่ภายใต้ข้อกำหนดของระบบการศึกษา ฐานะเศรษฐกิจ ครอบครัว ความนิยมของท้องถิ่น โรงเรียน และสังคมส่วนรวม ซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญต่อชีวิต จิตใจ อารมณ์ ความต้องการของตนเอง และบุคคลที่เกี่ยวข้อง (Fuhrmann, 1990, อ้างถึงใน ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549, น. 336-339)

บ่อยครั้งที่วัยรุ่นต้องการใช้เวลาอยู่กับคนที่สนิทใจ ทั้งยังมีมุมมองใกล้เคียงกัน ผ่านความสัมพันธ์อันครอบครัว เพื่อน และคนรัก เพราะคนเหล่านี้เปรียบเสมือนพื้นที่ที่ท่าให้กล้าแสดงความเป็นตัวตนออกมา หากวันหนึ่งความสัมพันธ์ดังกล่าวต้องยุติลง วัยรุ่นมัก 'เศร้าโศก' และมองอัตลักษณ์ของตนเองเป็นด้านลบ เช่น รู้สึกว่าตนเป็นคนไร้ค่า ไม่เป็นที่รักที่ต้องการ ไม่ดีพอ ฯลฯ เหล่าวัยรุ่นมักประจบประแจงเพื่อความเจ็บปวดได้ง่าย และเมื่อต้องเผชิญกับการสูญเสียคนสำคัญในชีวิต การขาดประสบการณ์และทักษะในการจัดการปัญหา อันอาจก่อให้เกิดความเจ็บปวดทางอารมณ์ที่ไม่สามารถรับมือได้ ความโศกเศร้าจึงเป็นภาวะที่พบได้เมื่อบุคคลต้องเผชิญกับความสูญเสีย ถือเป็นกระบวนการตอบสนองตามธรรมชาติ โดยเฉพาะการสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รัก ซึ่งเป็นการสูญเสียอย่างสมบูรณ์และถาวร (ศรีรัตน วัฒนธรรนันท์, 2560, น. 1)

ดร.กาย วินซ์ นักจิตวิทยาด้านสภาวะทางอารมณ์ สมาคมจิตวิทยาอเมริกัน (2562, น. 113) ได้เผยแพร่ผลการศึกษาทางวิทยาศาสตร์ว่า ความเศร้าโศกจากการสูญเสียมีผลกระทบต่อสมอง ร่างกาย ความรู้สึกนึกคิด พฤติกรรม และสุขภาพจิตในแบบที่รุนแรงและคาดไม่ถึงทั้งในระยะสั้นและระยะยาว คนเหล่านี้ต้องเผชิญกับความเครียด ทั้งยังเสี่ยงต่อการเป็นโรคซึมเศร้าอีกด้วย

ด้าน อลิสเบท คับเบลอร์-รอส นักจิตวิทยาชาวสวีเดนได้กล่าวถึง 5 ปฏิกริยาของการปรับตัวเมื่อเกิดความสูญเสีย (5 Stages of Grief) ผ่านทฤษฎีคับเบลอร์-รอส ได้แก่ (1) ช็อกและปฏิเสธความจริง (2) โกรธ (3) ต่อรอง (4) เศร้า และ (5) ยอมรับ ซึ่งการที่จะผ่านพ้นจากปัญหาหรือความรู้สึกเหล่านี้ไปได้ ผู้เศร้าโศกเองจะต้องเรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการทางจิตใจที่เกิดขึ้น เพื่อที่จะสามารถใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับความสูญเสียได้นั่นเอง (กิตพร ตั้งจิตพิพร, 2560, น. 2-3)

ในขณะที่ความโศกเศร้าได้กลายเป็นประเด็นในการศึกษาต่าง ๆ ในช่วงเวลาที่ผ่านมา 'เสียงเพลง' ก็ได้รับการศึกษาว่าสามารถปลุกเร้าอารมณ์ด้านบวกผ่านความทรงจำส่วนตัวได้ เพราะในแง่ของบริบทดนตรี แม้จะ



เป็นการฟังเพลงที่ทำให้หวนนึกถึงเรื่องดีหรือเรื่องเศร้าเพียงใด แต่วิธีนี้จะช่วยให้ผู้ที่ฟังเพลงสามารถรับรู้ถึงอารมณ์ที่เกิดขึ้น ณ ขณะปัจจุบัน ทำให้เกิดเป็นความสุขขึ้นมา ซึ่งในทางวิทยาศาสตร์เรียกกระบวนการนี้ว่า กลไกเหนี่ยวนำ (Induction Mechanism) ผ่านสิ่งเร้าที่จะเหนี่ยวนำอารมณ์ของเราให้รู้สึกบางอย่าง ตั้งแต่การพบเห็นบางเรื่อง การจินตนาการ ประสบการณ์ทางกาย รวมไปถึงการแสดงออกที่ตนเองรับรู้ ซึ่งสิ่งที่มีอิทธิพลมากที่สุดสำหรับความทรงจำที่ฝังอยู่ในส่วนต่าง ๆ ของสมองก็คือเสียงดนตรี (Maksimainen, Wikgren, Eerola, and Saarikallio, 2018)

จากคุณสมบัติของเสียงเพลงดังกล่าว สื่อภาพยนตร์ประกอบเพลงจากการศึกษาในครั้งนี้ จึงอาจเป็นเครื่องมือที่จะเข้ามาช่วยแก้ปัญหาให้วัยรุ่นได้รับกำลังใจผ่านภาพทิวทัศน์ที่สวยงาม เนื่องจากผลการสัมภาษณ์ผู้คน 20,000 คนในอังกฤษพบว่า การออกไปใช้ชีวิตท่ามกลางสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติสัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง สามารถช่วยให้ผู้ที่อยู่ภายใต้แรงกดดันในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งผ่อนคลายจากความรู้สึกตึงเครียดและมีจิตใจที่สงบมากยิ่งขึ้น (White, 2019) ส่งผลให้วัยรุ่นสามารถอยู่ร่วมกับความเจ็บปวด รู้เท่าทัน ตลอดจนเยียวยาหัวใจของตนเองให้กลับมามีความสุขได้ในยามที่สูญเสียบุคคลอันเป็นที่รัก ดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับความเศร้าโศกสำหรับนำไปผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงสำหรับให้กำลังใจวัยรุ่นผ่านพื้นที่ความเศร้าโศก

2.2 เพื่อออกแบบและผลิตสื่อภาพยนตร์ ผ่านเทคนิคการถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบซินีมาติกและเพลงไทยสากลสำหรับให้กำลังใจวัยรุ่นผ่านพื้นที่ความเศร้าโศก

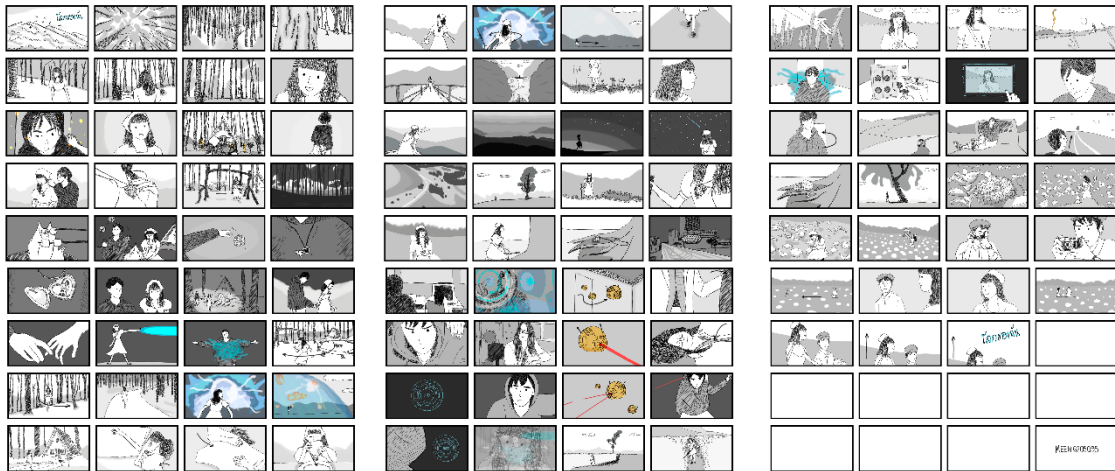
3. การดำเนินการวิจัย

จากการศึกษาเรื่อง ‘การออกแบบภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงผ่านเทคนิคการถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบซินีมาติกเพื่อเป็นกำลังใจให้วัยรุ่นผ่านพื้นที่ความเศร้าโศก’ มีลำดับขั้นตอน ดังนี้

3.1 ขั้นเตรียมการผลิต (Pre-Production)

3.1.1 ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับความเศร้าโศก และวิเคราะห์แนวทางในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงสำหรับให้กำลังใจวัยรุ่น โดยกำหนดแนวคิด วัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย กระทั่งคัดเลือกเป็นประเด็นที่จะนำมาใช้ในภาพยนตร์ผ่านเทคนิคการถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบซินีมาติกและเพลงไทยสากล

3.1.2 เริ่มเขียนสิ่งต่าง ๆ ที่ต้องการให้มีในภาพยนตร์ประกอบเพลง เช่น บทภาพยนตร์สั้น เขียนเรื่องย่อ บรรยายเกี่ยวกับตัวละคร และฉากที่จะนำมาใช้ในภาพยนตร์



รูปที่ 1 บทภาพของภาพยนตร์
ที่มา: อรไพลิน คุณยพิจารณ์, 2564

3.1.3 ลงมือผลิตเพลง (Music Production) เริ่มจากเขียนเนื้อเพลงและติดต่อสตูดิโอเพื่อตกลงแนวทางร่วมกันเกี่ยวกับแนวคิดเสียง เมื่อได้โครงดนตรีมาแล้วจะเข้าสู่กระบวนการบันทึกเสียงจริง ภายใต้การดูแลของโปรดิวเซอร์มืออาชีพ ที่จะควบคุมโดยการแก้ไขระดับเสียงให้สัมพันธ์กัน (Mixing) เพื่อให้เครื่องดนตรีและเสียงร้องในแต่ละท่อนมีความน่าฟัง ส่งเสริมกัน อันจะนำไปสู่ขั้นตอนก่อนเผยแพร่ (Mastering) เพื่อให้แทร็กเพลงที่ออกมามีความไพเราะที่สุดเมื่อถูกนำไปเปิดในทุกสื่อ



รูปที่ 2 หน้าต่างขณะแก้ไขตกแต่งเสียง
ที่มา: ฌณัญญารงค์ นุชสวาท, 2563



3.1.4 ออกแบบการผลิต เช่น กำหนดอารมณ์ของเพลงและภาพ โทนนีที่ใช้ ออกแบบฉากและตัวละคร กำหนดมุมกล้องและการใช้เทคนิคพิเศษที่เหมาะสมผ่านบทบาท (Storyboard) และจัดทำภาพแบบเคลื่อนไหว (Animatic) เพื่อให้เห็นองค์รวมของภาพยนตร์ที่ชัดเจน



รูปที่ 3 การออกแบบตัวละคร
ที่มา: อรโพธิ์น คุณยพิจารณ์, 2564

3.1.5 จัดหาวัสดุอุปกรณ์สำหรับการผลิต ตั้งแต่จัดหาทีมงานในกองถ่าย เช่น จัดหานักแสดงที่เหมาะสมกับบทบาทของตัวละคร ฯลฯ จัดเตรียมเสื้อผ้า อุปกรณ์ประกอบฉาก อุปกรณ์การถ่ายทำ และติดต่อขอใช้สถานที่สำหรับถ่ายทำ

3.1.6 จัดทำคู่มือเตรียมถ่ายทำ (Breakdown Script) ที่บอกให้ทราบถึงกำหนดการและรายละเอียดการถ่ายทำ เช่น ลำดับการถ่ายก่อนหลัง ฉากที่จะถ่าย ตัวละครที่ปรากฏ อุปกรณ์ประกอบที่ต้องเตรียม เสื้อผ้าที่ต้องใช้เข้าฉาก และหมายเหตุที่บันทึกไว้ ฯลฯ

3.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

ขั้นตอนการดำเนินการถ่ายทำตามที่กำหนดไว้ในคู่มือเตรียมถ่ายทำ ซึ่งในขั้นตอนนี้จะเป็นการเดินทางไปยังสถานที่สำหรับถ่ายทำ ดังนี้

3.2.1 การดำเนินการถ่ายทำภาพยนตร์ หรือที่เรียกสั้น ๆ ว่า ‘ออกกอง’ ในส่วนนี้จะเป็นการบันทึกภาพและเสียงตามคู่มือ ซึ่งต้องอาศัยฝีมือของนักแสดงที่ต้องฝึกซ้อมบทอย่างแม่นยำ เพื่อความสะดวกเมื่อเข้าฉาก ขณะเดียวกันอาจมีการเพิ่มเติมพูดแทรกหรือแก้ไขเนื้อเรื่องบางส่วนเพื่อขยายรายละเอียด (Insert) ให้นำประทับใจยิ่งขึ้น



รูปที่ 4 บรรยายการถ่ายทำที่มีนักแสดง
ที่มา: อร ไพลิน คุณยพิจารณ์, 2564

3.3 ขั้นหลังการผลิต (Post-Production)

ขั้นตอนสุดท้ายของการสร้างสรรค์ผลงานหลังการถ่ายทำ ที่จะช่วยให้การลงแรงที่ผ่านมาสอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย และออกมาสู่สายตาผู้ชมอย่างสมบูรณ์แบบและครบองค์ประกอบทั้งในด้านภาพและเสียง แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน ได้แก่

3.3.1 สร้างเทคนิคพิเศษจากคอมพิวเตอร์ (Computer Generated Imagery: CGI) โดยสร้างภาพเหนือจริงผสมกับภาพที่ถ่ายทำมาแล้ว (Live Action) ผ่านงานสามมิติด้วยโปรแกรม Unreal Engine ตลอดจนสร้างบรรยากาศของภาพที่สวยงามด้วย Adobe After Effects และเคลือบสีของภาพ (Color Grading) เพื่อความสมบูรณ์ของวิดีโอด้วยโปรแกรม Davinci Resolve ก็เป็นอันเสร็จเรียบร้อย



รูปที่ 5 สร้างภาพจากคอมพิวเตอร์ในโปรแกรม Unreal Engine
ที่มา: อร ไพลิน คุณยพิจารณ์, 2564



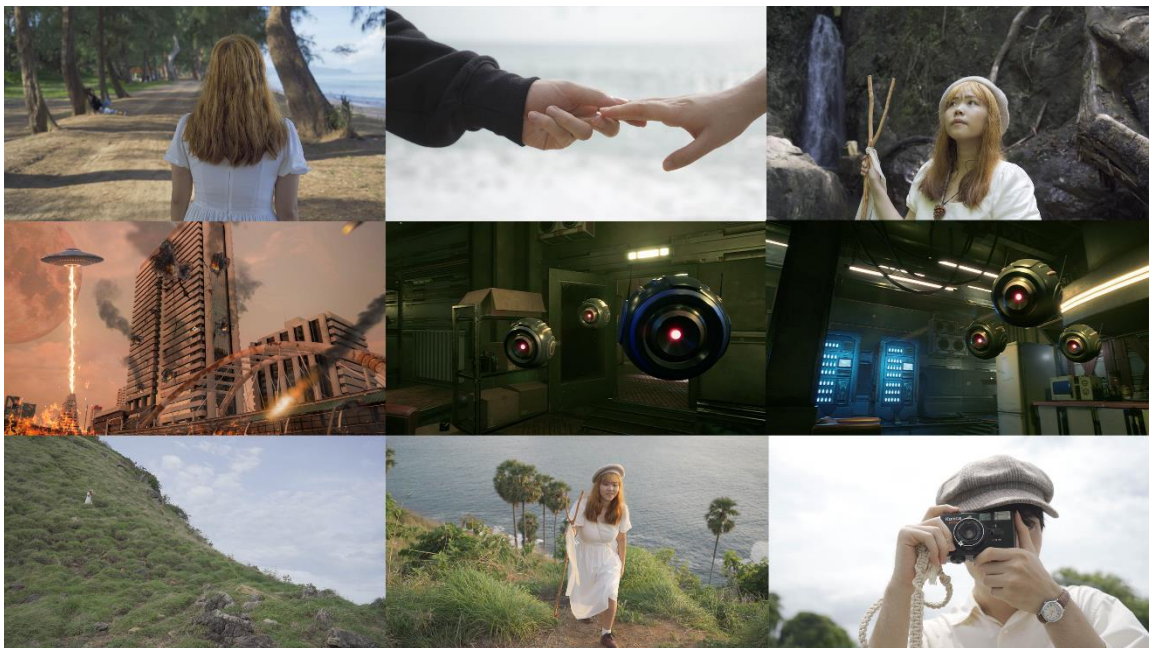
3.3.2 การลำดับภาพ หรือที่เรียกกันว่า ‘การตัดต่อ’ โดยขั้นตอนนี้เป็นกรร้อยเรียงวิดีโอที่ได้จากขั้นตอนการผลิตให้ออกมาเป็นเรื่องราว จากการเลือกสถานการณ์ตามลำดับก่อนและหลังตามที่ได้กำหนดไว้ในบทบาท (Storyboard) ซึ่งในที่นี้จะใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro ก่อนส่งโปรคิวเซอร์นำไปลงเสียงเพลงประกอบและเอฟเฟกต์เสียงที่เหมาะสม

3.4 การศึกษาผลจากกลุ่มตัวอย่าง

หลังจากขั้นหลังการผลิตจะเข้าสู่ขั้นตอนของการนำผลงานไปเผยแพร่ลงบนช่องทางออนไลน์ที่เข้าถึงได้ง่ายอย่างเว็บไซต์ยูทูป และสอบถามความคิดเห็นผ่านแบบสอบถามจากกลุ่มเป้าหมายวัยรุ่นเพศชายและหญิงที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี จำนวน 30 คน

4. ผลการวิจัย

4.1 ผลงาน ‘การออกแบบภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงผ่านเทคนิคการถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบจินมาติก เพื่อเป็นกำลังใจให้วัยรุ่นผ่านพ้นความเศร้าโศก’ ความยาว 5 นาที ดังภาพ



รูปที่ 6 ตัวอย่างจากภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงฉบับสมบูรณ์
ที่มา: อรไพลิน คลยพิจารณ์, 2564

4.2 จากการศึกษากลุ่มเป้าหมายวัยรุ่นเพศชายและหญิงที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี จำนวน 30 คน โดยนำเสนอและเผยแพร่ภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงเรื่อง ‘โลกของฉัน’ ความยาว 3-5 นาที ผ่านแบบสอบถามความคิดเห็นโดยข้อมูลประกอบผลการวิจัย ดังนี้

4.1.1 เพศชายจำนวน 15 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 50 และเพศหญิงจำนวน 15 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 50 จากผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด



4.1.2 จากการสอบถามในครั้งนี้ได้แบ่งช่วงอายุของกลุ่มเป้าหมายออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ กลุ่มที่มีอายุตั้งแต่ 15-18 ปี จำนวน 10 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 33.33 ถัดมาคือกลุ่มที่มีอายุตั้งแต่ 19-21 ปี จำนวน 12 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 40 และสุดท้ายคือกลุ่มที่มีอายุตั้งแต่ 22-24 ปี จำนวน 8 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 26.66 ดังที่แสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แบบประเมินความพึงพอใจการออกแบบภาพยนตร์สั้นประกอบเพลง 'โลกของฉัน'

คำถาม	ค่าเฉลี่ย	SD	แปลผล
1. ความเข้าใจเกี่ยวกับบริบทของความเศร้าโศก	3.80	0.84	ดี
2. ความสวยงามด้านออกแบบฉากและตัวละคร	3.60	0.85	ดี
3. สามารถให้กำลังใจในยามที่รู้สึกเศร้าโศกได้	3.90	0.80	ดี
รวม	3.76	0.83	ดี

หมายเหตุ เกณฑ์การแปลผลจากคะแนนค่าเฉลี่ย

4.50 - 5.00 หมายถึง ดีมาก

3.50 - 4.49 หมายถึง ดี

2.50 - 3.49 หมายถึง ปานกลาง

1.50 - 2.49 หมายถึง พอใช้

1.00 - 1.49 หมายถึง ปรับปรุง

โดย อรไพลิน ดุลยพิจารณ์

จากตารางที่ 1 สามารถสรุปได้ว่าภาพยนตร์ประกอบเพลง 'โลกของฉัน' จากการศึกษา 'การออกแบบภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงผ่านเทคนิคการถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบจินตนิมิตเพื่อเป็นกำลังใจให้วัยรุ่นผ่านพ้นความเศร้าโศก' ได้ผลอยู่ใน 'เกณฑ์ดี' ในค่าเฉลี่ย 3.76 ซึ่งกลุ่มเป้าหมายที่ได้รับชมให้ความเห็นว่าสื่อภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงเรื่องนี้ช่วยเพิ่มความเชื่อมั่นให้กับตนเอง สร้างพลังบวกในการดำเนินชีวิต สามารถให้กำลังใจในยามที่รู้สึกเศร้าโศก และใช้ส่งต่อให้กับคนใกล้ชิดได้

5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 ด้านเนื้อหาของภาพยนตร์สามารถสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับบริบทของความเศร้าโศกผ่านบทภาพยนตร์สั้น ภาพทิวทัศน์ที่น่าเสนอ รวมถึงความรู้สึกต่าง ๆ ที่ตัวละครหลักเผชิญ นอกจากนี้การออกแบบของตัวละครที่น่าเสนอยังมีความน่ารักเข้ากับกลุ่มอายุของวัยรุ่น เรื่องราวมีความน่าสนใจ มีฉากที่ชวนให้ตื่นเต้นและรู้สึกตามตลอดทั้งเรื่อง

5.2 ในแง่บทเพลงมีความไพเราะ เนื้อเพลงชวนให้ร้องตามง่ายแม้รับชมเพียงรอบเดียว และช่วยให้เข้าใจเนื้อหาของภาพยนตร์ ถึงแม้จะเป็นเพลงเศร้าแต่โดยองค์รวมแล้วช่วยทำให้เกิดความรู้สึกอบอุ่นหัวใจ ขณะเดียวกันยังมีการให้ข้อคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์อีกด้วยว่าความสุขที่แท้จริงคือการที่เราารู้สึกรักตัวเอง ทำให้พร้อมที่จะก้าวต่อไป หากต้องพบกับความสูญเสีย



5.3 ข้อเสนอแนะจากแบบประเมินความพึงพอใจในครั้งนี้ได้ให้คำแนะนำถึงการเพิ่มระยะเวลาการเล่าเรื่องหรือลดทอนรายละเอียดบางอย่างลงในบางฉากที่อาจดูเข้าใจยากและซับซ้อน เพื่อเพิ่มความชัดเจนของอารมณ์ที่ต้องการจะสื่อสาร

จึงสรุปได้ว่าการศึกษานี้จะทำให้วิทยุรู้ได้เห็นกระบวนการและลักษณะต่าง ๆ เกี่ยวกับบริบทความเศร้าโศก รวมถึงได้รับรู้ว่าสื่อภาพยนตร์ประกอบเพลงเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมสำหรับการให้กำลังใจวิทยุรู้เมื่อต้องเผชิญกับการสูญเสีย ทำให้กลับมามีความสุขในชีวิตได้ นอกจากนี้ในส่วนผู้วิจัยเองก็ยังได้รับข้อมูลเกี่ยวกับความเศร้าโศกที่เป็นประโยชน์สำหรับนำไปผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงไทยสากลที่เรียบเรียงขึ้นใหม่ รวมถึงในอนาคตผลงานวิจัยยังสามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดเป็นภาพยนตร์โฆษณา ภาพยนตร์สั้น หรือภาพยนตร์แบบเต็มเรื่อง โดยอาจสอดแทรกบทเพลง การถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบชินีมาติกและเทคนิคพิเศษที่น่าสนใจมาผสมผสานและสื่อสารประเด็นใหม่ ๆ เพื่อสร้างความหลากหลายในวงการเพลงและวงการภาพยนตร์ในประเทศไทยมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กาย วินซ์. (2561). *สูญเสียแค่ไหน ก็ไม่เสียศูนย์* (พิมพ์ครั้งที่ 1). แปลจาก How to Fix a Broken Heart. แปลโดย วรธนา วงษ์ฉัตร. กรุงเทพฯ: มูฟ พับลิชชิง.
- ฉณัญญารักษ์ นุชสวาท. โปรคิวเซอร์เพลง และอาจารย์พิเศษคณะดุริยางค์และศิลปภาพยนตร์ มหาวิทยาลัย กรุงเทพฯ. (สัมภาษณ์, 8 พฤษภาคม 2563)
- ฉิรพร ตั้งจิตติพร. (2560). *Bereavement Care* [ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์]. เอกสารเผยแพร่กรมการแพทย์ กระทรวงสาธารณสุข, 2-3.
- ภัทรินาฏ บุญชู. (2543). *ความชุกของภาวะซึมเศร้าและความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านจิตสังคมกับภาวะซึมเศร้าของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จังหวัดอุบลราชธานี*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารจิตวิทยา (สุขภาพจิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- ศรินรัตน์ วัฒนธรรนันท. (2560). *ความโศกเศร้าจากการสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รัก: บทพยาบาล*. *วารสารพยาบาลสภาวิชาชีพไทย*, 10 (1) มกราคม-มิถุนายน, 14-18.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2549). *จิตวิทยาพัฒนาการ* (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แพร่พิทยาอินเตอร์เนชั่นแนล.
- Horrocks, S. (2018). *What Does "Cinematic" Even Mean Now?*. Retrieved 1 December 2020 from <https://momofilmfest.com/what-does-cinematic-even-mean-now/>
- Maksimainen, J., Wikgren, J., Eerola, T., & Saarikallio, T. (2018, December). *The Effect of Memory in Inducing Pleasant Emotions with Musical and Pictorial Stimuli*. *Nature (Scientific Reports)*, Retrieved 5 October 2020 from <https://www.nature.com/articles/s41598-018-35899-y>
- White, M. (2019). *Two-hour 'dose' of nature significantly boosts health – study (The Guardian)*. Retrieved 13 June 2019 from <https://www.theguardian.com/environment/2019/jun/13/two-hour-dose-nature-weekly-boosts-health-study-finds>