



มุมมองสนามเด็กเล่นผ่านเสียง: การศึกษากระบวนการทัศน์ของสิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต

โดย
นายณณิก ตันศรีสกุล

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาตรีวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสังคมศึกษาและวัฒนธรรม
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2554
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

มุมมองสนามเด็กเล่นผ่านเสียง: การศึกษากระบวนการทัศน์ของสิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต

โดย
นายณณิก ตันศรีสกุล

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาตรีวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสังคมศึกษาและพัฒนาศาสตร์
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2554
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

THE PLAYGROUND FROM MUSICAL PERSPECTIVE: STUDY OF ANIMATE AND
INANIMATED PARADIGMS

By
Nanick Tansrisakul

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree
MASTER OF MUSIC
Program of Music Research and Development
Graduate School
SILPAKORN UNIVERSITY
2011

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้วิทยานิพนธ์เรื่อง “มุมมองของสนามเด็ก
เล่นผ่านเสียง การศึกษากระบวนการทัศน์ของสิ่งมีชีวิต และสิ่งไม่มีชีวิต ” เสนอโดย นายณณิก ตันศรีสกุล
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาตรีวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสังคมวิทยาและ
พัฒนา

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ธารทัศนวงศ์)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1. อาจารย์ ดร.อโนทัย นิติน
2. อาจารย์ ดร.Jean-David, Stephane Caillouet

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(อาจารย์เด่น อยู่ประเสริฐ)
...../...../.....

..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.จิรเดช เสตะพันธุ์)
...../...../.....

..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.อโนทัย นิติน)
...../...../.....

..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.Jean-David, Stephane Caillouet)
...../...../.....

สาขาวิชาสังคีตวิจัยและพัฒนา (การประพันธ์เพลง)

ณณิก ตันศรีสกุล : มุมมองของสนามเด็กเล่นผ่านเสียง การศึกษากระบวนการทัศนของสิ่งมีชีวิต และสิ่งไม่มีชีวิต อ.ที่ปรึกษา : ดร.อโนทัย นิตินน. 94 หน้า.

บทความวิจัยชิ้นนี้นำเสนอถึงกระบวนการสร้างสรรค์บทเพลง “สนามเด็กเล่น” ของผู้วิจัยที่เกิดจากการที่ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะถ่ายทอดกระบวนการทัศนของสิ่งมีชีวิต และสิ่งไม่มีชีวิต ผ่านประสบการณ์ทางเสียงที่เกิดขึ้นในสนามเด็กเล่น โดยที่ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับเสียงที่เกิดขึ้นจากบทประพันธ์ในสามลักษณะ ได้แก่ 1) เสียงที่เกิดขึ้นจริงในสนามเด็กเล่น 2) เสียงของเครื่องดนตรีที่เป็นการเล่นแบบบุคลิกลักษณะของเสียงที่เกิดขึ้นจริง และ 3) เสียงจริงที่ถูกบิดเบือนไป เสียงที่เกิดขึ้นจากบทประพันธ์ในทั้งสามลักษณะนี้จะสะท้อนถึงสภาวะของผู้วิจัยที่มีต่อ “สิ่งมีชีวิต” และ “สิ่งไม่มีชีวิต” กับการเปลี่ยนสภาวะระหว่างสองสถานะ โดยผู้วิจัยได้เริ่มกำหนดให้เสียงของเด็กที่เกิดขึ้นในสนามเด็กเล่น เป็นตัวแทนของ “สิ่งมีชีวิต” และเสียงของเครื่องเล่นในสนามเด็กเล่นสะท้อนถึงสภาวะของ “สิ่งไม่มีชีวิต” ซึ่งทั้งสองสภาวะ จะถูกทำให้เปลี่ยนแปลงโดยเสียงรบกวนที่มีที่มาจากไฟฟ้า อันเป็นตัวแทนของ “สิ่งมีชีวิต” ที่ถูกสร้างขึ้นจาก “สิ่งไม่มีชีวิต” และเป็นสิ่งรบกวนที่จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของกระบวนการทัศนต่อสภาวะของ “สิ่งมีชีวิต” และ “สิ่งไม่มีชีวิต”

สาขาวิชาสังคีตวิจัยและพัฒนา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2554

ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ 1. 2.

PROGRAM : MUSIC RESEARCH AND DEVELOPMENT (MUSIC COMPOSITION)

NANICK TANSRISAKUL : THE PLAYGROUND FROM A MUSICAL PERSPECTIVE: A
STUDY OF ANIMATE AND INANIMATED PARADIGM.

THESIS ADVISORS : ANOTHAI NITIBHON. 94 pp.

In this paper, the researcher will explain the process behind his composition 'The Playground'. The work explores the "Animated" and "Inanimated" paradigms within the environment of the children's playground. Three categories of materials will be used: 1) the real sounds of the playground (pre-recorded sources); 2) Compositions for acoustic instruments imitating the gestures of the actions within the playground as well as the sounds they produce; 3) Electroacoustic musical reinterpretations of the original materials recorded in the playground. These three contrasting sound worlds are developed and interwoven to form a composition reflecting on the ideas of 'Animated' and 'Inanimated'. In this context, the 'Animated' paradigm relates to the sound of children playing while 'Inanimated' represents the sound of still objects in the playground. A third element is introduced in the idea of 'Noise' emanating from electric sources. This is a metaphor for communication devices such as Radios, televisions or mobile phones. This is used within the composition to symbolize the idea of change, the moments lived and how those moments are later filtered through our memory.

Program of Music Research and Development Graduate School, Silpakorn University Academic Year 2011

Student's signature

Thesis Advisors' signature 1. 2.

กิตติกรรมประกาศ

งานประพันธ์ชุดเพลง สนามเด็กเล่น ชุดนี้สำเร็จได้ด้วยคำแนะนำจากผู้ทรงคุณวุฒิหลายท่าน ซึ่งได้สละเวลาอันมีค่าให้คำปรึกษา คำแนะนำและความรู้เหล่านั้นได้ก่อให้เกิดบทประพันธ์เพลงนี้ขึ้นมา ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณท่านอาจารย์และผู้ทรงคุณวุฒิมา ณ ที่นี้

ดร.อโณทัย นิติพน และ ดร. Jean-David Caillouët อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ให้คำปรึกษาความรู้ ความช่วยเหลือและโอกาส จนสามารถทำให้งานประพันธ์ชุดเพลงนี้เสร็จสมบูรณ์

ดร.เด่น อยู่ประเสริฐ และ ดร.จิรเดช เสตะพันธุ์ กรรมการคุมสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ซึ่งให้คำแนะนำเกี่ยวกับการเขียนวิทยานิพนธ์

อาจารย์ทุกท่านในคณะดุริยางคศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คุณพ่อ คุณแม่ และครอบครัว สำหรับการทุกสิ่งทุกอย่างที่มอบให้ในชีวิต

เพื่อน พี่ และน้องทุกท่าน สำหรับกำลังใจที่มีมาเสมอ

คุณวีระศักดิ์ งามวงศ์ธนชัย และคุณนิธิ จันทร์ชมเชย ที่ร่วมกันทำวิทยานิพนธ์ ช่วยเหลือแนะนำ และให้คำปรึกษากันมาตลอด

นักดนตรี นักประพันธ์เพลงทุกท่าน สำหรับแรงบันดาลใจในการศึกษา และการสร้างสรรค์ผลงานทางดนตรี

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญภาพ	ซ
บทที่	
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญ	1
ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	3
ขอบเขตการศึกษา.....	3
ขั้นตอนการศึกษา.....	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
2 ข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสรรค์.....	4
ข้อมูลจากประสบการณ์ตรงที่ได้จากการรับรู้เสียงที่เกิดขึ้นในสนามเด็กเล่น.....	4
แนวทางเพลงที่ผู้วิจัยศึกษา.....	5
อิทธิพลจากงานของศิลปินท่านอื่น.....	9
3 บทวิเคราะห์งานประพันธ์และเทคนิควิธีการประพันธ์.....	13
เสียงที่เกิดขึ้นจริง มีวลีค คงแคร็ต (Music Concrete).....	13
เสียงของเครื่องดนตรีที่เป็นการเลียนแบบบุคลิกลักษณะของเสียงที่เกิดขึ้นจริง.....	15
บทประพันธ์แบบอีเล็กโตรอคูสติก (Electroacoustic).....	17
4 แนวทางการประพันธ์เพลง สนามเด็กเล่น (Playground).....	20
ท่อน 1 เสียงอะไร (What Sound?).....	22
ท่อน 2 แยกตัว (Seperation).....	29
ท่อน 3 รบกวน (Disturbance).....	38
ท่อน 4 หล่อหลอม (Merge).....	44
ท่อน 5 การละเล่น (Game).....	47
5 บทสรุป	51
บรรณานุกรม	52
ภาคผนวก	53
ภาคผนวก ก โน้ตเพลง สนามเด็กเล่น (Playground)	55
ท่อน 1 เสียงอะไร (What Sound?).....	58
ท่อน 2 แยกตัว (Seperation).....	71
ท่อน 3 รบกวน (Disturbance).....	82
ท่อน 4 หล่อหลอม (Merge).....	88
ท่อน 5 การละเล่น (Game).....	89
ประวัติผู้วิจัย	94

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	แสดงคำสั่งของเพลง คอบรา.....	11
2	แสดงโครงสร้างของเพลง เซฟเวอร์	14
3	แสดงการใช้เครื่องดนตรีเลียนแบบเสียงการกระทำ.....	15
4	แสดงตัวอย่างเพลง เทวค.....	16
5	แสดงให้เห็นถึงโครงสร้างของท่อน โหมโรง.....	17
6	แสดงให้เห็นถึงโครงสร้างของท่อน กระทบ.....	18
7	แสดงให้เห็นถึงโครงสร้างของท่อน หลง.....	18
8	แสดงให้เห็นถึงโครงสร้างของท่อน กำเนิดใหม่.....	19
9	แสดงให้เห็นถึงโครงสร้างของท่อน เสียงอะไร.....	22
10	แสดงช่วง A ของท่อน เสียงอะไร.....	23
11	แสดงช่วง B และ C ของท่อน เสียงอะไร.....	24
12	แสดงช่วง D และ E ของท่อน เสียงอะไร.....	25
13	แสดงช่วง F และ G ของท่อน เสียงอะไร.....	26
14	แสดงช่วง H และ I ของท่อน เสียงอะไร.....	27
15	แสดงช่วง K ของท่อน เสียงอะไร.....	28
16	แสดงให้เห็นถึงโครงสร้างท่อน แยกตัว.....	30
17	แสดงช่วง A ของท่อน แยกตัว.....	31
18	แสดงถึงทำนองหลักที่แสดงถึงอารมณ์ในการเล่น.....	32
19	แสดงช่วง D ของท่อน แยกตัว.....	32
20	แสดงช่วง E ของท่อน แยกตัว.....	33
21	แสดงช่วง F ของท่อน แยกตัว.....	34
22	แสดงช่วง G ของท่อน แยกตัว.....	34
23	แสดงช่วง H ของท่อน แยกตัว.....	35
24	แสดงช่วง I ของท่อน แยกตัว.....	36
25	แสดงช่วง J ของท่อน แยกตัว.....	36
26	แสดงช่วง K ของท่อน แยกตัว.....	37
27	แสดงให้เห็นถึงโครงสร้างเพลง มอญซ่อนผ้า.....	39
28	แสดงช่วง A ของท่อน มอญซ่อนผ้า.....	39
29	แสดงช่วง B ของท่อน มอญซ่อนผ้า.....	40
30	แสดงช่วง C ของท่อน มอญซ่อนผ้า.....	40
31	แสดงโน้ตเพลง ดีจับ.....	41
32	แสดงช่วง L ของท่อน กระต่ายขาเดียว.....	42
33	แสดงช่วง M ของท่อน กระต่ายขาเดียว.....	43
34	แสดงให้เห็นถึงโครงสร้างท่อน หล่อหลอม.....	44

ภาพที่		หน้า
35	แสดงให้เห็นถึงโครงสร้างท่อน การละเล่น.....	49
36	แสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในช่วงไล่จับ.....	50

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา (Introduction)

สนามเด็กเล่นเป็นหนึ่งในสถานที่สำคัญในวัยเด็กโดยเป็นพื้นที่ที่เด็กๆ ได้มารวมตัวกันเพื่อเรียนรู้และทำกิจกรรมหลายอย่างร่วมกัน ตามแนวความคิดของของผู้นิยาม องค์ประกอบหลักของสนามเด็กเล่นนั้นประกอบไปด้วย “เครื่องเล่น” ซึ่งเป็นสิ่งไม่มีชีวิตและเป็นวัตถุที่ถูกกระทำ และ “เด็ก” ซึ่งเป็นสิ่งมีชีวิตและทำหน้าที่เป็นคนเล่น ซึ่งเมื่อสองสิ่งมารวมกันก็จะทำให้เกิดกิจกรรมที่สนุกสนาน เต็มไปด้วยจินตนาการ และเสียงมากมาย

หากเราสร้างมุมมองย้อนกลับและสลับบทบาทของ “เครื่องเล่น” และ “เด็ก” โดยให้ “เครื่องเล่น” ซึ่งเป็นวัตถุกลายเป็นสิ่งมีชีวิต และ “เด็ก” ซึ่งเป็นสิ่งมีชีวิตและเป็นคนเล่นกลับกลายเป็นวัตถุและเป็นสิ่งไม่มีชีวิต จึงทำให้เกิดคำถามตามมาว่า สภาพของการสลับบทบาทซึ่งกันและกันจะสร้างให้เกิดสถานการณ์อย่างไร เช่นหากเครื่องเล่นที่อยู่เฉยๆและไม่มีเด็กมาเล่น และสร้างสภาพของการมีชีวิต จะสามารถสื่อสารได้จะแสดงความรู้ผ่านเสียงออกมาอย่างไร และเด็กเมื่อถูกเครื่องเล่นซึ่งกลายเป็นสิ่งมีชีวิตเล่นจะเป็นอย่างไร สภาพเหล่านี้สามารถที่จะสะท้อนถึงสภาพการณ์ในสังคมปัจจุบันที่คอมพิวเตอร์หรือเครื่องไฟฟ้าที่เดิมถูกออกแบบมาให้ทำหน้าที่อำนวยความสะดวกให้กับมนุษย์ กลับมาเป็นสิ่งควบคุมผู้ใช้งานเสียเอง และทำให้บทบาทและสถานะของคำว่า “สิ่งมีชีวิต” และ “สิ่งไม่มีชีวิต” เปลี่ยนไป

นักออกแบบทางเสียงชาวสเปนชื่อว่า ฟรานซิสโก โลเปซ (Francisco López, 1964-)¹ ได้กล่าวไว้ว่า “เราไม่สามารถรับรู้ถึงสถานะความเป็นจริงของเสียงได้อย่างแท้จริง เพราะแม้แต่ความเข้าใจที่เรามีเกี่ยวกับพื้นที่ความเป็นจริงของเสียงที่เราได้ยิน ก็เป็นเพียงจินตนาการของเราเอง” จากคำกล่าวนี้ ทำให้ผู้นิยามมีความสนใจที่จะถ่ายทอดกระบวนการทัศน์ของสิ่งมีชีวิต และสิ่งไม่มีชีวิต ผ่านประสบการณ์ทางเสียงที่เกิดขึ้นในสนามเด็กเล่น โดยผู้นิยามมีมุมมองว่า เสียงเป็นปัจจัยหนึ่งที่สามารถสร้างจินตนาการเพื่อเปลี่ยนแปรสถานะของความเป็นจริง เสียงสามารถสร้างสถานะที่ทำให้ผู้ฟังได้รับรู้ถึงมุมมองที่ย้อนกลับจากสถานะความเป็นจริง และการเรียนรู้มุมมองที่แตกต่างนั้นจะทำให้เราได้มองเห็นถึงคุณค่าของสิ่งต่างๆ ได้

ผลงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้นิยามได้ศึกษาแนวทางการผสมดนตรีอิเล็กทรอนิกส์กับเครื่องดนตรีอคูสติค โดยใช้การผสมผสานกับบทประพันธ์ที่ผู้นิยามได้เคยประพันธ์มาเป็นหลัก โดยได้ทำการศึกษาแนวทางในการประพันธ์ 3 แนวทาง ได้แก่ 1. การใช้เครื่องดนตรีอคูสติคเลียนแบบเสียงธรรมชาติ 2. การประพันธ์ดนตรีในแนวทางของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์อคูสติค และ 3. การผสมผสานเครื่องดนตรีอคูสติคกับเสียงสังเคราะห์เข้าด้วยกัน โดยผู้นิยามได้ให้ความสำคัญกับการศึกษาวัตถุดิบหลักในการประพันธ์

¹ Christoph Cox and Daniel Warner, **Audio Culture: Readings In Modern Music**, (New York: The Continuum International Publishing Group, 2006), 82.

ซึ่งเป็นเสียงของสนามเด็กเล่น และเสียงของเด็กที่ถูกบันทึกมา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ โทนี กิบส์ ที่กล่าวไว้ในหนังสือ เดอะ ฟันดาเมนทัล ออฟ โซนิค อาร์ตส์ แอนด์ ซาวด์ ดีไซน์ (The Fundamentals of Sonic Arts & Sound Design, 2007) ว่า “ในโลกของการประพันธ์ เสียงได้ถูกมองว่าต่ำชั้นกว่าดนตรีที่เป็นรูปแบบดั้งเดิม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการวิเคราะห์และวิจารณ์ในการศึกษาดนตรีแบบตะวันตกที่มุ่งเน้นการศึกษาที่อยู่ในระบบของโน้ตเพลงมากกว่าที่จะเชื่อในหูของตนเอง การประพันธ์เสียงนั้นต้องการทั้งการพัฒนา การรับรู้สิ่งใหม่ และการเข้าใจถึงการเป็นนักประพันธ์ ฉันจึงได้แนะนำว่าการวิเคราะห์ผลงานควรเป็นแบบที่รับรู้จากการได้ยินเสียง มากกว่าการที่นำเสนอผ่านตัวหนังสือหรือโน้ตเพลง”²

จดหมายของ ลุยจิ รุสโซโล (Luigi Russolo, 1883-1974) ได้เขียนถึงนักประพันธ์ฟรานเชสโก ปราเทลลา (Francesco Pratella, 1880-1955) ไว้ว่า “ไม่ควรมีกำแพงกั้นระหว่างเสียงเครื่องดนตรีปกติกับเสียงที่เกิดขึ้นตามท้องถนนหรือโรงงาน”³ ผลงานวิจัยชิ้นนี้ไม่มีจุดมุ่งหมายที่จะชี้แนะว่าเสียงควรมีพื้นที่ในทางดนตรีมากกว่าเสียงของเครื่องดนตรี แต่เป็นเพียงการนำเสนอ เรื่องราวผ่านเสียง ทั้งเสียงของสิ่งแวดล้อม เสียงของไฟฟ้า เสียงของเครื่องดนตรี และมุ่งเน้นที่จะให้การพบกันของเสียงเหล่านี้ข้ามพ้นซึ่งกำแพงแห่งการปิดกั้นการรับรู้ทางเสียงของเรา

² Tony Gibbs, *The Fundamentals of Sonic Arts & Sound Design*, (Lausanne: AVA Publishing, 2007), 159.

³ Tony Gibbs, *The Fundamentals of Sonic Arts & Sound Design*, (Lausanne: AVA Publishing, 2007), 22.

ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์การประพันธ์เพลง ดังนี้

1. เพื่อสื่อถึงมุมมองย้อนกลับของสนามเด็กเล่นผ่านเสียง
2. เพื่อสร้างสภาวะของจินตนาการที่ใช้เสียงเป็นผู้บอกเล่าเหตุการณ์ อารมณ์ความรู้สึก

และแนวคิด

3. เพื่อเป็นการสร้างบทเพลงที่กระตุ้นความสนใจของผู้ฟังโดยทั่วไป ได้สัมผัสการเปิดกว้างทางมิติของการรับรู้กระบวนการทัศน์ที่ไร้ขอบเขต

ขอบเขตการศึกษา

ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการประพันธ์เพลง ดังนี้

1. เป็นบทประพันธ์เพลงในรูปแบบของการจัดวางเสียงผสมผสานกับเครื่องอคูสติก

ขั้นตอนของการศึกษา

ในการประพันธ์เพลงบทนี้ ผู้ประพันธ์ได้กำหนดขั้นตอนการประพันธ์ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาแนวคิดในทางดนตรีที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการทัศน์ของสิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต
2. ศึกษาเทคนิคในการประพันธ์เพลงทั้งในแนวทางของอิเล็กทรอนิกส์และการประพันธ์สำหรับเครื่องดนตรี
3. กำหนดสังคีตลักษณ์ของบทประพันธ์ ประกอบด้วยโครงสร้างใหญ่จำนวน 5 ท่อน แต่ละท่อนแบ่งออกเป็นตอนๆ ได้ เช่น มีตอน A ตอน B หรือส่วนเชื่อม
4. กำหนดสถานที่เพื่อที่จะไปทำการบันทึกเสียงเพื่อนำมาเป็นวัตถุดิบที่ใช้ในการประพันธ์
5. สร้างองค์ประกอบต่างๆ ของบทประพันธ์ โดยการพัฒนาจากเสียงหลัก ให้มีความสอดคล้องกัน เพื่อส่งเสริมให้บทประพันธ์ได้บรรยายเรื่องราวได้ชัดเจนยิ่งขึ้น
6. จัดแนวของเครื่องดนตรีแต่ละแนว โดยพิจารณาถึงเสียงที่ถูกจัดวาง และความเหมาะสมของเครื่องดนตรีที่จะใช้ในแต่ละช่วง
7. นำเสนอเป็นรูปเล่มวิทยานิพนธ์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผู้วิจัยคาดว่าจะบทประพันธ์บทนี้จะก่อให้เกิดประโยชน์ดังต่อไปนี้

1. เป็นแนวทางในการศึกษาเพื่อการสร้างสรรคบทประพันธ์เพลงบทต่อไป
2. เผยแพร่บทประพันธ์เพลงในรูปแบบวิชาการ
3. เพื่อสร้างประสบการณ์ทางดนตรีที่เปิดกว้างของมิติการรับรู้กระบวนการทัศน์ที่ไร้ขอบเขตให้กับผู้ฟัง

บทที่ 2

ข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสรรค์

ข้อมูลจากประสบการณ์ตรงที่ได้จากการรับรู้เสียงที่เกิดขึ้นในสนามเด็กเล่น

สนามเด็กเล่นนั้นเป็นพื้นที่เล็กๆที่มีไว้สำหรับให้เด็กมารวมกันทำกิจกรรมต่างๆ โดยองค์ประกอบของสนามเด็กเล่นประกอบหลักๆก็จะประกอบไปด้วย พื้นที่ เครื่องเล่น เด็ก โดยทั้งหมดนี้มีทั้งองค์ประกอบที่เป็นสิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต สิ่งมีชีวิตก็คือ เด็ก สิ่งไม่มีชีวิตก็คือเครื่องเล่น ซึ่งเพื่อองค์ประกอบเหล่านี้มารวมกันก็จะทำให้เกิดกิจกรรมที่เต็มไปด้วยจินตนาการ

เสียงนั้นเป็นสิ่งที่จะสามารถบ่งบอกถึงอารมณ์และความรู้สึกได้ ทั้งเสียงของสิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต การให้ความสำคัญและจัดวางเสียงสามารถสร้างความรู้สึกละเอียดอ่อนให้สิ่งไม่มีชีวิตเปลี่ยนสถานะเป็นสิ่งมีชีวิตได้ หรือแม้กระทั่งเปลี่ยนความรู้สึกของสิ่งมีชีวิตเป็นสิ่งไม่มีชีวิตได้เช่นกัน

เสียงที่เกิดขึ้นในสนามเด็กเล่นก็จะมีทั้งเสียงของเด็กที่เล่นกันเอง เสียงของเด็กที่เล่นเครื่องเล่น เสียงบรรยากาศรอบๆเช่นเสียงผู้ใหญ่มาดูแลเด็ก เสียงธรรมชาติเช่นลม และสัตว์ที่อยู่ในพื้นที่ของสนามเด็กเล่น กิจกรรมที่เกิดขึ้นในสนามเด็กเล่นนั้นมีทั้ง กิจกรรมที่เด็กเล่นกับเครื่องเล่นคนเดียว เด็กเป็นกลุ่มเข้ามาเล่นเครื่องเล่น เด็กเล่นกันเอง และสุดท้ายก็คือการเลิกเล่น กิจกรรมเหล่านี้ก็จะมีเสียงที่แตกต่างกันและจะสามารถบ่งบอกถึงอารมณ์และความรู้สึกของสิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต

การพูดถึงการมีชีวิตและไม่มีชีวิตของ “สิ่งมีชีวิต” และ “สิ่งไม่มีชีวิต” ทำให้เราได้เห็นถึงคุณค่าของทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวเรา และตระหนักถึงคุณค่าของสิ่งเหล่านี้ที่มีต่อประสบการณ์ชีวิตของเรา

จากเรื่องราวที่กล่าวมาในขั้นต้นนี้ ผู้วิจัยจึงคิดที่จะนำเอาเสียงต่างๆที่เกิดขึ้น ในสนามเด็กเล่นนั้นมาจัดวางให้เห็นถึงการมีชีวิตและไม่มีชีวิตระหว่างเครื่องเล่นและเด็กในสนามเด็กเล่น

แนวทางการประพันธ์เพลงที่ผู้วิจัยศึกษา

⁴อิเล็กทรอนิกส์ (Electroacoustic)

อิเล็กทรอนิกส์คือศัพท์ที่ใช้แพร่หลายในการอ้างอิงถึงแนวดนตรีที่เป็นผลผลิตมาจากการจัดวางของเสียงที่มาจากการบันทึกและการประมวลผลของเสียง ผ่านออกมาจากลำโพง

ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์มีต้นกำเนิดในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 โดยเฉพาะอย่างยิ่งในงานของ 2 กลุ่ม นักประพันธ์มิวสิกคองครีต (Musique Concrète) ในปารีสประเทศฝรั่งเศส และ อิเล็กทรอนิกส์ (Elektronische Musik) ในเมืองโคโลญจน์ประเทศสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ทั้งหมด ถูกสร้างขึ้นมาจากเทคโนโลยีของอิเล็กทรอนิกส์ ที่มนุษย์สร้างขึ้นในแขนงต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการทดลองทางวิทยาศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์หรือเทคโนโลยีใหม่ๆ โดยจะต้องเกี่ยวข้องกับวงจรไฟฟ้า เช่นหลอดสุญญากาศที่ควบคุมการไหลของกระแสไฟฟ้าในวิทยุหรือโทรทัศน์ ผลงานประพันธ์แบบนี้ได้สร้างเสียงที่เครื่องดนตรีอคูสติกไม่สามารถทำได้ในการใช้ออเครสตราแบบดั้งเดิม

ที่เมืองโคโลญจน์ นักประพันธ์เพลงที่มีชื่อว่า เฮร์เบิร์ต อีเมอร์ท (Herbert Eimert, 1897-1972) และนักฟิสิกส์ ชื่อ เวอร์เนอร์ เทเยอร์ เอปเปเลอร์ (Werner Meyer-Eppler, 1931-1960) ได้ประพันธ์เพลงอิเล็กทรอนิกส์ที่จะเน้นการสังเคราะห์เสียงอิเล็กทรอนิกส์เท่านั้น โดยเป็นพื้นฐานของการสังเคราะห์เสียงจาก เสียงที่ไม่มีโอเวอร์โทน (Sine Wave) เอปเปเลอร์ ได้ลองสร้างการประพันธ์แบบใหม่ขึ้นมา โดยเริ่มต้นจากการทำเพลงด้วยการคงอยู่ของโน้ตตัวเดียว การทดลองต่อมาของการสร้างเนื้อเสียงและความดังเบา ความแตกต่างระหว่าง มิวสิกคองครีต และ อิเล็กทรอนิกส์ มิวสิกที่ได้ถูกผสมผสานโดยผลงานของ คาร์ลไฮนซ์ สตอกเฮาเซน (Karlheinz Stockhausen, 1928-2007) ที่ชื่อว่า *เกอซังแดร์ยุงลิงเกอ* (Gesang der Jünglinge, 1955–1956)

⁵มิวสิกคองครีต (Music Concrète)

มิวสิกคองครีตคือการดัดแปลงเสียงธรรมชาติที่ได้ถูกบันทึกมา โดยที่เสียงธรรมชาติเหล่านี้รวมไปถึงเสียงที่มนุษย์สร้างขึ้น และเสียงของเครื่องดนตรีทั้งแบบดั้งเดิมและเสียงของเครื่องดนตรีที่ถูกคิดค้นขึ้นมาใหม่ การสร้างดนตรีมิวสิกคองครีตประกอบไปด้วยสามขั้นตอนหลักๆคือ 1) การเลือกสถานที่ 2) การบันทึก 3) การดัดแปลงเสียง

⁴ Tony Gibbs, *The Fundamentals of Sonic Arts & Sound Design*, (Lausanne: AVA Publishing, 2007), 25.

⁵ David Cope, *Techniques Of The Contemporary Composer*, (New York : Schirmer, 1997), 168.

แหล่งที่มาของมิวสิกคองครีตรวมไปถึงเสียงของ ลม สายฟ้า เสียงถนน เสียงปืน เสียงน้ำตก เสียงเครื่องเคาะ เสียงมนุษย์ เสียงหัวใจ เสียงเครื่องบิน เสียงเซลโล่ เสียงออร์แกน เสียงวิทยุ เสียงชุดลูกโป่ง เสียงร้องคอรัส เสียงเวลาตอนกลางคืน เสียงนาฬิกาเดิน เสียงเด็กเล่นกัน เสียงดังสายเปียโน เสียงป๊อปแตร และอื่นๆ

การบันทึกเสียงนั้นโดยมาตรฐานแล้วมีอยู่สองวิธีคือ อนาล็อกและดิจิทัล นักประพันธ์ส่วนใหญ่เลือกที่จะบันทึกในแบบดิจิทัลเนื่องจาก 1) ลดการเกิดเสียงรบกวนที่จะเกิดขึ้นระหว่างการแปลงเสียง 2) ขจัดปัญหาความยุ่งยากจากการใช้เทปบันทึกเสียง 3) สามารถใช้คอมพิวเตอร์ติดตั้งเสียงได้อย่างสะดวก

⁶ซาวด์สเคป (Soundscape)

ซาวด์สเคปหรือเสียงจากธรรมชาติ ประกอบไปด้วยทุกเสียงในสถานที่ใช้ในการศึกษา ทั้งเสียงธรรมชาติหรือเสียงที่ถูกสร้างขึ้นเช่น ดนตรี หรือเทป ซึ่งการศึกษาของซาวด์สเคปคือการศึกษาเรื่องนิเวศวิทยาของเสียง

ซาวด์สเคปอาจถูกมองว่าเป็นเสียงที่ถูกบันทึกและบรรเลงเพื่อสร้างบรรยากาศหรือสร้างประสบการณ์ต่างๆจากสิ่งแวดล้อมนั้นๆ รวมไปถึงการประพันธ์เพลงที่สร้างจากเสียงที่ได้พบเจอและบันทึก และสามารถที่จะนำมาประพันธ์เป็นบทเพลงได้

แนวทางในการสร้างดนตรีซาวด์สเคปนั้นรวมถึงการดัดแปลงเสียง นักประพันธ์มีหน้าที่ตกแต่งเสียงธรรมชาติตามความต้องการ เช่นเดียวกันกับนักวาดภาพที่ใช้สีมาเป็นฉากในการวาดภาพ

⁷อินดีเทอร์มิเนซี (Indeterminacy)

อินดีเทอร์มิเนซีคือดนตรีที่มีผลลัพธ์ออกมาไม่เหมือนกัน หรือผลลัพธ์ได้มาจากการบวนการเปิดโอกาสให้นักดนตรีหรือนักประพันธ์ได้เลือกใช้วัตถุดิบขณะแสดง โดยอาจจะมีแนวทางในการเลือกวัตถุดิบจากผู้ประพันธ์

ดนตรีในแบบอินดีเทอร์มิเนซี เริ่มขึ้นในช่วงศตวรรษที่ 20 ในเพลงของ ชาลส์ ไอฟส์ (Charles Ives, 1874-1954) และได้พัฒนาต่อในช่วงทศวรรษที่ 1930 โดย อองรี โคเวล (Henry Cowell, 1897-1965) และสืบทอดต่อมายัง จอห์น เคจ (John Cage, 1912-1992) นักประพันธ์ดนตรีทดลองในช่วงต้นปี 1951 และมีกลุ่มที่ติดตามผลงานแนวทางที่ซึ่งประกอบไปด้วย เอิล บราวน์

⁶ Tony Gibbs, *The Fundamentals of Sonic Arts & Sound Design*, (Lausanne: AVA Publishing, 2007), 27.

⁷ David Cope, *Techniques Of The Contemporary Composer*, (New York: Schirmer, 1997), 161.

(Earle Brown, 1926-2002), มอร์ตัน เฟลด์แมน (Morton Feldman, 1926-1987) และ คริสเตียน วูล์ฟ (Christian Wolff, 1934-)

กระบวนการของดนตรีอินดีเพนเดนซีนั้นสามารถแบ่งได้ออกเป็น 5 หมวดหมู่ ได้แก่

1. การใช้การวาดภาพกราฟฟิก

บทประพันธ์ส่วนใหญ่ประเภทนี้จะเป็นการบอกคำแนะนำให้กับผู้เล่น ยกตัวอย่าง เช่น บทประพันธ์ที่มีรูปวงกลมมาหนึ่งรูป ซึ่งอาจทำให้ผู้บรรเลงสับสนได้ คำสั่งจึงเป็นสิ่งที่ทำให้ บทเพลงนั้นสามารถที่จะสื่อสารได้ ดังนั้นผู้ประพันธ์จึงได้กำหนดคำสั่งไว้โดย ให้แบ่งบทประพันธ์ ออกเป็น 3 ท่อน โดยท่อนแรกให้นักถึงวงกลมข้างใน ท่อนสองให้นักถึงสี่เหลี่ยมข้างนอก ท่อนสาม เป็นการให้ทั้งสองภาพคือวงกลมและสี่เหลี่ยมมาทับกัน โดยที่ภาพสี่เหลี่ยมนั้นใช้แทนเปียโน ส่วน วงกลมเป็นเสียงร้องที่วนอยู่ข้างใน

2. การใช้โน้ตแบบดั้งเดิมแต่ประพันธ์ดนตรีโดยใช้ระบบการจัดวางที่ผู้เล่นสามารถ ตัดสินใจได้อิสระ

บทประพันธ์ในกลุ่มที่สองนี้คล้ายคลึงกับกลุ่มแรก แต่สัญลักษณ์ที่ใช้ในการบันทึก เป็นการบันทึกโน้ตแบบดั้งเดิม ตัวอย่างเช่น บทประพันธ์ที่กำหนดไว้เพียง แค่ว่าของตัวโน้ตและ น้ำหนัก แต่ไม่ได้บอกถึงเครื่องดนตรี จำนวนผู้บรรเลง โดยเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้บรรเลงสามารถที่จะตัดสินใจเอง

3. การที่ผู้บรรเลงสามารถที่จะตัดสินใจได้อย่างอิสระ

ในกลุ่มที่สาม การบันทึกโน้ตจะเป็นการบันทึกกลุ่มโน้ตและให้ผู้บรรเลงสามารถที่จะ บรรเลงโดยใช้วิธีต้นสดและตีความด้วยตนเอง โดยกลุ่มโน้ต บริเวณ เป็นการบอกขอบเขตในการ ต้นสด โดยที่จะมีผลลัพธ์ของการบรรเลงที่ไม่เหมือนกัน และการให้ข้อมูลบทประพันธ์นั้นขึ้นอยู่กับ นักประพันธ์และคนบรรเลง ยกตัวอย่างเช่น บทประพันธ์ให้กลุ่มโน้ต ให้ระยะของน้ำหนัก ค่าของ ความสั้นยาว และค่าความยาวโน้ต โดยผู้บรรเลงนั้นมีความอิสระที่จะจัดวางองค์ประกอบเหล่านี้ โดยผู้บรรเลงแต่ละครั้งจะแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับการเล่นและการแลกเปลี่ยนกระบวนการจัดวางของ นักประพันธ์และบรรเลง

4. การที่ผู้ประพันธ์ตัดสินใจในการจัดวางตำแหน่งอิสระ

เป็นลักษณะบทประพันธ์ที่สร้างมาเป็นท่อนสั้นๆหลายท่อน โดยที่แต่ละท่อนนั้น สามารถจัดวางได้ตามใจคนเล่น ยกตัวอย่างเช่น บทประพันธ์อาจจะมีท่อนเพลงมาให้ 9 ท่อนเพลง พร้อมกับบอกถึงกลุ่มของน้ำหนักที่ให้เลือก โดยที่ผู้บรรเลง สามารถจัดวางได้อย่างอิสระโดยจะเล่น ซ้ำกี่ครั้งก็ได้ และสำหรับกลุ่มของน้ำหนักมีข้อกำหนดว่า การเลือกจะใช้น้ำหนักดังหรือเบาขึ้นอยู่กับ น้ำหนักที่เลือกไว้ในท่อนก่อนหน้า โดยถ้าท่อนต่อไปโน้ตมีระดับเสียงที่ต่ำกว่าโน้ตของกลุ่มก่อน หน้า ท่อนต่อไปต้องเลือกน้ำหนักที่เบากว่า ถ้าโน้ตของทั้งสองท่อนมีระดับเสียงที่เท่ากันก็ให้เลือก น้ำหนักที่เท่ากัน

5. การที่ผู้ประพันธ์เป็นผู้ตัดสินใจทิศทางของเพลง แต่วัตถุดิบในการบรรเลงนั้นผู้ บรรเลงเพลงสามารถที่จะเลือกได้อย่างอิสระ

บทเพลงในลักษณะนี้จัดว่าเป็นกลุ่มที่มีความไม่แน่นอนน้อยที่สุด โดยการที่มีรูปแบบโน้ตเป็นกลุ่มโน้ตเชื่อมต่อกันหลายๆกลุ่ม โดยมีคำนิยามกลุ่มนี้ว่า “ชตอแคซติค (Stochastic)” คือการสุ่มเหตุการณ์โดยที่สามารถคาดเดาผลลัพธ์ได้ ตัวอย่างบทประพันธ์เช่น การแบ่งกลุ่มนักร้องเสียงประสานเสียงจำนวน 40 คน ออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แบ่งเป็น โซปราโน อัลโต เทเนอร์ เบส และเลือกระดับเสียงมาหนึ่งระดับเสียงโดยใช้เสียงร้อง "อา" และห้ามมิให้แต่ละคนลอกเลียนแบบเสียงของนักร้องคนอื่น โดยผลลัพธ์ที่ออกมาของนั้นจะเป็นเสียงที่ไม่ใช่ชิ้นคู่เสียงกลมกล่อม (Consonant) แต่ผลที่เกิดขึ้นจะสามารถคาดเดาได้ถึงเนื้อเสียง ซึ่งเป็นผลงานที่น่าออกแสดงได้ง่ายแต่ผลลัพธ์จากการประพันธ์จะดูเหมือนกับมีความซับซ้อนมาก

อิทธิพลจากงานของศิลปินท่านอื่น

ลูค เฟอรรารี (Luc Ferrari, 1929-2005)

ผลงานของศิลปินท่านนี้ที่มีต่อผู้วิจัย คือ ⁸*เปรสเคว เรน (Presque Rien, 1967-1970)*

เปรสเคว เรน เป็นผลงานที่ ลูค เฟอรรารี ได้แรงบันดาลใจจากการที่ได้ใช้เวลาทั้งวันในการบันทึกเสียงของธรรมชาติที่ชายหาดยูโกสลาเวีย และได้นำเสียงที่บันทึกมาเรียบเรียง

เปรสเคว เรน นั้นแปลว่า “เกือบจะไม่มีอะไรเลย ยามพระอาทิตย์ขึ้นที่ชายหาด” เป็นผลงานในรูปแบบของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ (Electroacoustic) โดยมีแนวคิดที่ว่าเป็นการใช้สถานที่เพียงสถานที่และช่วงเวลาเดียว เป็นโครงสร้างหลักในการพัฒนาท่อนเพลงในแต่ละท่อน โดยผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างท่อนที่สองคือ *เปรสเคว เรน หมายเลข 2 - เอนลี คอนทินิว ลา นูท แคนส์ มา เทเท มัลติเพล (Presque Rien No. 2 - ainsi continue la Nuit dans ma Tête multiple)* ซึ่งเป็นแนวคิดของการบรรยาย แต่ไม่ใช่เป็นการเล่าเรื่อง เป็นการค้นหาเสียงในช่วงเวลาว่ามีเสียงที่บรรยายถึงอะไรบางอย่างอยู่ในช่วงเวลานั้น โดยลูค เฟอรรารีได้ใส่เสียงที่เขาได้มองว่าเป็นเสียงที่ปรากฏอยู่ในชีวิตประจำวันลงไปด้วย เพื่อสร้างให้ผู้ฟังเห็นภาพของชีวิตประจำวัน

สตีฟ ไรช์ (Steve Reich, 1936-)

ผลงานของศิลปินท่านนี้ที่มีต่อผู้วิจัย คือ ⁹*ทรีเทลส์ (Three Tales, 1998-2002)*

ทรีเทลส์ เป็นผลงานที่ สตีฟ ไรช์ ได้ทำงานร่วมกับวีดิทัศน์ที่สร้างโดย เบอริล โครอท (Beryl Korot, 1945-) โดยที่หลังจากที่ทั้งสองได้ร่วมทำงานกันในผลงานที่ชื่อ *เดอะ เคฟ (The Cave, 1994)* ในช่วงต้นทศวรรษที่ 1990 ทั้งสองศิลปินได้จินตนาการถึงผลงานของศตวรรษที่ 20 โดยได้เลือกเหตุการณ์มาสามเหตุการณ์ได้แก่การระเบิดของเรือเหาะ ฮินเดนเบิร์กในเมืองนิวเจอร์ซีย์ปี 1937 การทดสอบปรมาณูในที บิกินี เอโทล และการโคลนนิ่งแกะดอลลีในปี 1997 โดยจากสามเหตุการณ์นี้ สตีฟ ไรช์ได้แบ่งออกเป็นสามท่อนได้แก่ 1) *ฮินเดนเบิร์ก (Hindenberg)* 2) *บิกินี (Bikini)* และ 3) *ดอลลี (Dolly)* โดยที่ สตีฟ ไรช์ ได้ใช้มุมมองถึงศตวรรษที่ 20 ว่าเป็นยุคที่ถูกเคลื่อนที่โดยเทคโนโลยี บวกกับการเคลื่อนไหวของมนุษย์ขณะที่ทำงานในอดีต ก่อนที่ผู้วิจัยได้สนใจที่จะนำแนวทางในการประพันธ์มาใช้ได้แก่ท่อน *ฮินเดนเบิร์ก*

ท่อน *ฮินเดนเบิร์ก* เป็นท่อนที่วีดิทัศน์แสดงการสร้างเรือเหาะโดยการ กระทำของมนุษย์แบบยุคเก่า การเดินขบวน และบทสนทนาของคน ซึ่ง สตีฟ ไรช์ ได้เรียบเรียงเครื่องดนตรีโดยอิงอยู่บนการกระทำของบุคคลที่อยู่ในวีดิทัศน์ ประกอบกับการเสริมอารมณ์ต่างๆด้วยการจัดวางองค์ประกอบทางดนตรี โดยที่มุ่งเน้นไปในการใช้จังหวะและเสียงประสานแบบซ้ำๆ และบทพูดที่ปรากฏเป็นระยะ

⁸ Luc Ferrai, *Presque Rien* [CD], (INA-GRM, 2008)

⁹ Steve Reich and Beryl Korot, *Three Tales* [CD], (Nonesuch, 2003)

จากผลงาน *ทรีเทิลส์* ของ สตีฟ ไรซ์ ผู้วิจัยสามารถนำเอาแนวคิดมาประยุกต์ใช้ในบทประพันธ์ของผู้วิจัยโดยในเรื่องของการเลียนแบบการกระทำต่างๆของมนุษย์ และการเสริมอารมณ์ด้วยการจัดวางองค์ประกอบทางดนตรี

จอห์น ซอร์น (John Zorn, 1953-)

จอห์น ซอร์น เป็นนักประพันธ์ชาวอเมริกันและนักแซกโซโฟน ผลงานของศิลปินท่านนี้ที่มีอิทธิพลต่อผู้วิจัย คือ ¹⁰*คอบรา* (*Cobra*, 1984)

คอบรา เป็นบทประพันธ์ ในรูปแบบของอินดีเทอร์มินีซี ผสมกับแนวคิดของเกมพีช และ ไพล์การ์ด

คอบรา เป็นการจับคู่ความสัมพันธ์ระหว่างเกมเด็กเล่นที่ชื่อว่า "capture-the-flag" จอห์น ซอร์น ได้ผสมผสานการวางแผนการเดินสวดหลากหลายแบบ และได้เรียบเรียงระบบให้เข้าใจง่ายผ่านสัญลักษณ์มือ ในตัวเพลงไม่มีวาทยากร แต่ใช้กรรมการ คือผู้ที่คอยดูสมาชิกในวงเพื่อบรรเลงหรือหยุดบรรเลง กรรมการมีหน้าที่ในการถือใบคำสั่งเพื่อให้คนในวงได้เห็นและเตรียมตัวว่าบรรเลงอะไร และคอยให้สัญญาณในช่วงจังหวะตก ซึ่งในโน้ตเพลงได้บอกถึงการกระทำบนแผ่นใบคำสั่ง และสัญลักษณ์มือของคนในวงที่ไว้ใช้ให้สัญญาณ โดยการบรรเลงนั้นจะขึ้นอยู่กับสมาชิกในวงที่จะเป็นคนกำหนดรูปแบบและทิศทางของเพลง

การบรรเลงเริ่มต้นโดย การที่กรรมการรอให้สมาชิกในวงยกมือส่งสัญญาณและกรรมการจะเลือกผู้บรรเลงและสื่อสารโดยทำสัญลักษณ์ตามโน้ตเพลงเพื่อเลือกระบบการเดินสวด และสัญลักษณ์นี้ในการบอกการกระทำที่อยู่ในระบบ ผู้บรรเลงสามารถสื่อสารระหว่างกันในการให้คิว และเมื่อถึงเวลาที่ผู้บรรเลงทุกคนพร้อมแล้ว กรรมการจะลดมือลงเพื่อส่งสัญญาณถึงจังหวะตกและเริ่มบรรเลง เวลาในการเรียกครั้งต่อไปจะขึ้นอยู่กับกรรมการ นอกจากนี้ยังมีระบบกองโจร ซึ่งคือการที่คนบรรเลงบรรเลงนอกเหนือคำสั่ง หรือเป็นผู้สั่งให้ระบบเปลี่ยนทั้งหมด ระบบกองโจรจะถูกระงับโดยการแอบทำสัญลักษณ์ปาดคอให้กับกรรมการ โดยที่จะต้องให้ผู้เล่นที่อยู่ในกองโจรเห็น เกมจะจบลงเมื่อระงับแนวของ “กองโจร” สำเร็จ บทเพลงจะจบลงเมื่อใครคนใดในกองโจรส่งสัญญาณจบ โดยกรรมการสามารถเลือกวิธีการจบได้ ความยาวของเพลงนั้นอยู่ที่ประมาณ 15 นาที

¹⁰ David Slusser, *Cobra Notes* [Online], Accessed 1 March 2012, Available from www.4-33.com/scores/cobra/cobra-notes.html

MOUTH	1.		POOL	players not playing <u>may</u> come in; players already playing stop or radically change the quality of what they are playing
	2.		RUNNER	caller selects players to come in at downbeat, others stop
	3.		SUBSTITUTE	those playing <u>must</u> stop; those not playing <u>must</u> come in
	4.		SUB CROSSFADE	those playing fade out while those not playing fade in
NOSE	1.		DUOS	choose someone to play with, any length, any number of times
	2.		TRADES	chains of traded solos by pointing, anyone can start another up
	3.		EVENTS 1, 2 or 3	one, two or three singular sonic occurrences at will
	4.		BUDDIES	like duos, but once
EYE	1.		CARTOON TRADES	loud, outlandish gesture, pass to anyone
	2.		ORDERED CARTOON TRADES with guests	to left or right player can draft one or more to join their turn
EAR	1.		G = G	same <u>group</u> of players radically change the music at downbeat
	2.		M = M	players pick substitutes who try to play the same <u>music</u>
	3.		VOLUME Δ	crescendo, decrescendo or abrupt change as prompted
HEAD	1.		SOUND MEMORY 1	write down what you're playing; reproduce when called
	2.		SOUND MEMORY 2	a second set
	3.		SOUND MEMORY 3	a third; any memory number can be recalled
PALM	1.		CUT	silence, as abrupt ending to the piece
	2.		CODA	5 to 10 second resolution, natural ending; stop on final downbeat
	3.		HOLD & FADE	at downbeat, sustain your note and decay

Palm cues can be flagged off up to 3 times by making another non-ending call.

ภาพที่ 1 แสดงคำสั่งของเพลง คอบรา
(จอห์น ซอร์น : คอบรา)

ลักษณะสำคัญของแนวความคิด หลักและเทคนิคที่ใช้ในการสร้างบทประพันธ์

ท่อน 1

อิเล็กทรอนิกส์ (Electroacoustic)

การจัดวางเสียงจากทางซ้ายไปขวาและขวาไปซ้าย

การเลียนแบบเสียงจริงโดยเครื่องดนตรี โดยใช้เทคนิคพิเศษของเครื่องดนตรี

จัดวางเป็นรูปวงรีโดยที่ให้เครื่องที่มีระดับเสียงต่ำอยู่ตรงกลาง เครื่องที่มีระดับเสียงสูงอยู่

ริมซ้ายและขวา

ท่อน 2

อิเล็กทรอนิกส์

การเลียนแบบเสียงจริงที่แสดงถึง "สิ่งมีชีวิต" และ "สิ่งไม่มีชีวิต" ผ่านเครื่องดนตรี

การสร้างทำนองหลัก เพื่อเป็นตัวแทนของอารมณ์

การสลับหน้าที่ของ เสียงที่แสดงถึง "สิ่งมีชีวิต" และ "สิ่งไม่มีชีวิต" และอารมณ์

จัดวางเป็นรูปวงรีโดยที่ให้เครื่องที่มีระดับเสียงสูงอยู่ตรงกลาง เครื่องที่มีระดับเสียงต่ำอยู่

ริมซ้ายและขวา

ท่อน 3

อิเล็กทรอนิกส์

ใช้เฉพาะเครื่องที่มีระดับเสียงสูง

การตัดแปะเสียง (Collage)

การนำทำนองดั้งเดิมจากดนตรีประกอบการละเล่นมาใช้โดยตรง

การเลียนแบบการกระทำที่เกิดการละเล่นโดยใช้เครื่องดนตรี

ใช้เฉพาะเครื่องดนตรีที่มีช่วงเสียงสูง

ท่อน 4

อิเล็กทรอนิกส์

การผสมเสียงสองเสียงเข้าด้วยกัน

ท่อน 5

อินดีเทอร์มินาซี (Indeterminacy)

เกมพีซ (Game Piece)

การนำกติกาของการละเล่นมอญซ่อนผ้า มาเป็นโครงสร้างในการประพันธ์

บทที่ 3

บทวิเคราะห์งานประพันธ์และเทคนิควิธีการประพันธ์

1. เสียงที่เกิดขึ้นจริง มิวสิค คงครีต (Music Concrete)

ปีแอร์ เชฟเฟอร์ (Pierre Schaeffer, 1910-1995) ได้กล่าวถึงแนวคิดของอคูสมัติค (Acousmatic) ไว้ว่า “การปกปิดที่มาของเสียงมิได้เกิดจากความบกพร่องทางเทคนิค หรือเป็นความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นโดยมิได้เจตนา หากแต่เป็นการสร้างข้อตกลงเบื้องต้นสำหรับผู้ฟัง ในการสร้างสถานะใหม่ให้กับวัตถุนั้นๆ”¹¹

จากแนวความคิดนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดมาสร้างสรรค์ บทประพันธ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ชื่อว่า *เชฟเวอร์ (Shaver)* ซึ่งเป็นการนำเอาเสียงของเครื่องโกนหนวดมาทำเป็นเสียงของเครื่องดนตรีชนิดหนึ่งที่ขับเคลื่อนได้ โดยขั้นตอนแรกเริ่มจากแรงบันดาลใจในการนำเสียงของวัตถุเพียงแค่หนึ่งชิ้นมาประยุกต์ใช้โดยการจัดวางหลายรูปแบบจนสร้างสภาวะให้ผู้ฟังรู้สึกว้าวัตถุนั้นเปลี่ยนสภาพไปจากเดิม โดยในกรณีนี้ผู้วิจัยได้เห็นว่าเครื่องโกนหนวดเป็นวัตถุที่เคลื่อนที่ไม่ได้ แต่กลับมีลักษณะเสียงที่คล้ายกับเครื่องดนตรี ซึ่งทำให้ผู้ฟังรับรู้ถึงสภาวะของการเคลื่อนที่ จึงได้เกิดแนวความคิดในการที่จะผสมผสานสองคุณลักษณะของวัตถุที่ถึงแม้จะเป็นไปไม่ได้ในทางกายภาพ แต่สามารถเกิดขึ้นได้ในปรากฏการณ์ทางเสียง

ผู้วิจัยได้เลือกที่จะใช้เสียงของเครื่องโกนหนวดเพียงเครื่องเดียวในการผลิตเสียงต่างๆ โดยไม่จำกัดการถูกกระทำว่าจำเป็นที่จะต้องเป็นลักษณะวิธีการใช้ตามปกติของเครื่องโกนหนวด เสียงที่ผู้วิจัยได้ทำการบันทึกรวมไปถึง เสียงการทำงานและเสียงการทำงานที่ขัดข้องของเครื่องโกนหนวด เสียงเร่งความเร็วของเครื่องโกนหนวด เสียงเครื่องโกนหนวดกำลังโกนหนวด เสียงเครื่องโกนหนวดกระทบกับน้ำ เสียงการตกกระทบบนพื้นของเครื่องโกนหนวด เสียงประกอบเครื่องโกนหนวด เสียงเหวี่ยงเครื่องโกนหนวด เสียงของเครื่องโกนหนวดที่ค่อยๆ ขยับออกไปจากเครื่องบันทึกเสียง ซึ่งหลังจากการบันทึกเสียงและคัดเลือกเสียงแล้ว ผู้วิจัยได้กำหนดโครงสร้างของเพลงและจัดวางบทประพันธ์ตามแนวคิดโดย ทำการจัดวางเสียงให้เหมือนกับรูปแบบของเครื่องดนตรี ที่มีความเร็ว มีการเดินทางในทิศทางที่หลากหลาย มีการปะทะ การซ่อมแซม และสร้างสภาวะให้เป็นเหมือนกับการเดินทางของเครื่องโกนหนวด โดยแบ่งบทประพันธ์ออกเป็น 4 ช่วง

ในช่วงที่ 1 ผู้วิจัยเริ่มจากการใช้เสียงของการประกอบเครื่องโกนหนวด และตามมาด้วยเสียงของเครื่องโกนหนวดที่ขัดข้อง เพื่อต้องการที่จะสื่อให้เห็นถึงเครื่องโกนหนวดเดินทางอยู่ในที่ที่มีอุปสรรคอยู่

ในช่วงที่ 2 จะเป็นเสียงเครื่องโกนหนวดกับน้ำ เพื่อสื่อว่าเครื่องกำลังเดินทางผ่านน้ำ

¹¹ Christoph Cox and Daniel Warner, *Audio Culture: Readings In Modern Music*, (New York: The Continuum International Publishing Group Inc., 2006), 77.

ในช่วงที่ 3 เป็นเสียงของเครื่องโกนหนวดที่โดนเหวี่ยงไปมา โดยเพื่อสื่อว่าเครื่องโกนหนวดได้ออกจากอุปสรรคและออกเดินทางอย่างอิสระ

ในช่วงที่ 4 เป็นเสียงของเครื่องโกนหนวดที่ค่อยๆยกสูงขึ้นจากระดับของไมโครโฟน เพื่อสื่อให้เห็นว่าเครื่องโกนหนวดกำลังบินขึ้นไป และเสียงสุดท้ายคือเสียงของเครื่องโกนหนวดที่ตกลงมาสู่พื้นดิน เพื่อสื่อว่าเมื่อเครื่องโกนหนวดได้เดินทางมาจนถึงจุดสูงสุดแล้วก็ได้ตกลงมา



ภาพที่ 2 แสดงโครงสร้างของเพลง *เซฟเวอร์*
(ณณิก ตันศรีสกุล : *เซฟเวอร์*)

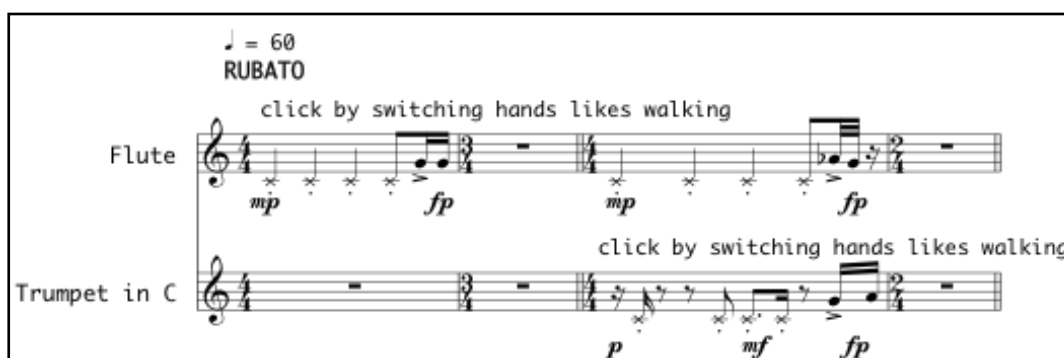
จากบทเพลง *เซฟเวอร์* ผู้วิจัยได้นำเอาแนวคิดมาประยุกต์ใช้ในบทเพลงต่อไปโดยจัดวางเสียงเพียงเสียงเดียวแต่เปลี่ยนลักษณะเสียงให้มีหลายๆลักษณะ โดยทำให้ราวกับว่าสิ่งของนั้นมีชีวิตและสภาวะใหม่ขึ้นมา ซึ่งเมื่อเสร็จสิ้นการประพันธ์แล้ว ผู้วิจัยยังได้ดัดแปลงให้เสียงที่ได้จากการประพันธ์นั้นให้กลายเป็นเสียงที่สามารถบรรเลงได้ด้วยเครื่องดนตรีเปียโน ซึ่งเป็นการส่งผ่านวัตถุดิบในการประพันธ์ระหว่างแนวทางในการประพันธ์ที่แตกต่างกันอีกด้วย

2. เสียงของเครื่องดนตรีที่เป็นการเลียนแบบบุคลิกลักษณะของเสียงที่เกิดขึ้นจริง

จากการศึกษาบทประพันธ์เพลงโอเปร่า เดอะ ทรี เทลส์ ของ สตีฟ ไรซ์ ที่มีการผสมเสียงของเครื่องดนตรีกับเสียงพูด ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจในเรื่องความสัมพันธ์ของเสียงพูด - เสียงในธรรมชาติ กับเสียงที่สามารถบรรเลงได้โดยเครื่องดนตรี โดยผู้วิจัยได้เริ่มทำการทดลองที่จะสร้างสรรค์บทเพลงที่การเลียนแบบบุคลิกลักษณะของเสียงที่เกิดขึ้นจริงโดยเครื่องดนตรีในบทประพันธ์ *เทวัก*

บทประพันธ์ *เทวัก* (Thewak)

ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจในการประพันธ์มาจากการได้เห็นภาพที่อ้างถึงพิธีกรรมเดินวนรอบสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในพิธีฮัจจ์ของศาสนาอิสลาม โดยได้นำเอาจังหวะของการเดิน ผสมผสานกับเสียงของคำพูดว่า “เสียงไหน” และเริ่มต้นด้วยการด้นสด กับผู้แสดงอีกหนึ่งคน ซึ่งในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยได้สังเกตจังหวะของการเคลื่อนไหว ก้าวเดิน จังหวะและระดับเสียงของการพูด ความเข้มของเสียง (Dynamics) การควบคุมลักษณะเสียง (Articulations) และบทสนทนาระหว่างผู้แสดงสองคนโดยผู้วิจัยได้บันทึกเสียงไว้และได้ทำการวิเคราะห์และถ่ายทอดออกมาเป็นบทประพันธ์สำหรับ ทรัมเปตและฟลูต โดยยังคงลักษณะของบทสนทนา จังหวะ ระดับเสียง ความเข้มและลักษณะของเสียงไว้



ภาพที่ 3 แสดงการใช้เครื่องดนตรีเลียนแบบเสียงการกระทำ
(ฉณิก ตันศรีสกุล : *เทวัก*)

บทวิเคราะห์งานประพันธ์

ผู้ประพันธ์ได้เริ่มจากการด้นสดโดยที่กำหนดคำอธิบายมาจากแนวคิดของภาพวาดโดยให้คนสองคนเดินรอบเสาโดยกำหนดว่าให้เดินทั้งหมด 4 ก้าวแล้วให้พูดคำว่า "เสียงไหน" โดยกำหนดไปอีกว่าให้ทำให้ครบ 10 รอบ ภายใน 1 นาที และบันทึกไว้เพื่อถอดเสียงเพื่อมาสร้างเป็นบทประพันธ์ (ภาพที่ 4)

The image displays a musical score for two instruments: Flute (Fl.) and Trumpet in C (C Tpt.). The score is written in 4/4 time and includes various dynamics and tempo markings.

Tempo and Dynamics:

- Flute (Fl.):**
 - Measures 1-4: mp , fp , mp , fp
 - Measures 5-8: p , mf , fp , p , f , mf , fp
 - Measures 9-12: p , f , mf , mp , fp , f , p , mp , mf , fp
 - Measures 13-16: f , p , mp , mf , fp , p , f , mf , mp , fp
- Trumpet in C (C Tpt.):**
 - Measures 1-4: p , mf , fp
 - Measures 5-8: f , p , mf , fp , f , p , mp , mf , fp
 - Measures 9-12: p , f , mf , mp , fp , p , f , mf , mp , fp
 - Measures 13-16: f , p , mp , mf , fp , p , f , mf , mp , fp

Tempo Markings:

- Measures 1-4: $\text{♩} = 60$, RUBATO
- Measures 5-8: $\text{♩} = 70$
- Measures 9-12: $\text{♩} = 80$
- Measures 13-16: $\text{♩} = 100$, $\text{♩} = 120$

Annotations:

- Measures 1-4: "click by switching hands likes walking"
- Measures 5-8: "click by switching hands likes walking"

ภาพที่ 4 แสดงตัวอย่างเพลง เทวค
(ฉณิก ตันศรีสกุล : เทวค)

ผู้ประพันธ์ได้เลือกเครื่องฟลูต และ ทรัมเป็ต โดยขั้นตอนการบันทึกนั้นเริ่มด้วยฟลูต ซึ่งบรรเลงด้วยวิธีเคาะคีย์ โดยใช้สองมือสลับกันเพื่อสื่อถึงการเดิน แล้วเป่าเสียงที่กำหนดขึ้นมาแทนคำว่า "เสียงไหน" ต่อด้วยทรัมเป็ตที่บรรเลงตามมาตามที่ได้บรรเลงต้นสดไว้ และจัดวางรูปประโยคต่างๆตามเสียงที่ได้บันทึกไว้ โดยดัดแปลงเพียงเล็กน้อยเพื่อให้เหมาะสมตามความน่าสนใจของบทเพลง

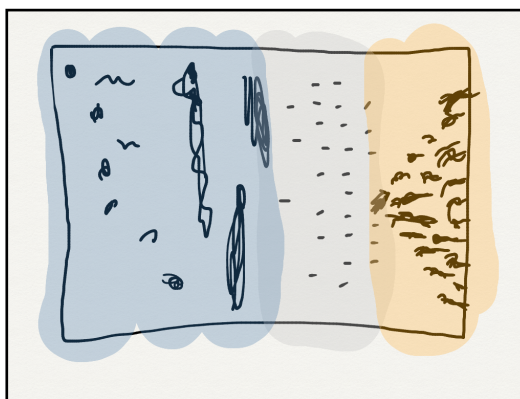
สำหรับเพลง เทวค ผู้วิจัยสามารถนำเอาแนวคิดมาประยุกต์ใช้ในบทเพลงต่อไปในหัวข้อของการเลียนแบบเสียงต่างๆด้วยเทคนิคพิเศษของเครื่องดนตรี (Extended Techniques)

3. บทประพันธ์แบบอิเล็กทรอนิกส์ (Electroacoustic)

ผู้วิจัยได้ทดลองประพันธ์เพลงในรูปแบบของบทประพันธ์อิเล็กทรอนิกส์ ในงานที่ชื่อว่า *มือ (Hands)* ซึ่งได้มีการนำเอาเสียงของมือที่ทำการกิจกรรมต่างๆ และสร้างเสียงที่มีลักษณะที่แตกต่างกัน โดยมีแนวคิดในการประพันธ์เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ ที่มนุษย์นั้นเป็นผู้สร้าง ผู้พิทักษ์ และผู้ทำลาย มือจะสื่อความหมายถึงการกระทำที่เกิดขึ้นโดย “ฝีมือมนุษย์” และนำไปสู่บทสรุปของเหตุการณ์ที่เมื่อความหายนะผ่านไป มนุษย์และธรรมชาติต้องร่วมกันสร้างความอุดมสมบูรณ์ขึ้นมาใหม่

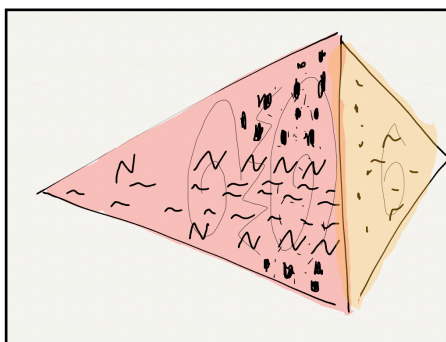
โดยจากแนวคิดนี้ผู้วิจัยได้สร้างโครงสร้างของบทประพันธ์ที่ประกอบไปด้วยท่อนทั้งหมด 4 ท่อนได้แก่ 1. *โหมโรง (Introduction)* 2. *กระทบ (Impact)* 3. *หลง (Lost)* 4. *กำเนิดใหม่ (Rebirth)* และได้กำหนดขอบเขตของเสียงที่จะใช้ในการประพันธ์ให้เป็นเพียง 1. เสียงของมือ 2. เสียงของธรรมชาติได้แก่ใบไม้ ดิน น้ำ และ 3. เสียงของวัสดุได้แก่ กระดาษ พลาสติก กระจก ซึ่งเสียงทุกเสียงที่กล่าวมานั้นจะกำเนิดเสียงจากการใช้มือเป็นตัวกระทบ เช่นมือกระทบมือทำให้เกิดเสียง ประมือ กรีด ทูบ มือกระทบธรรมชาติทำให้เกิดเสียง ฉีกของใบไม้ กระทบน้ำ ชุดดิน เป็นต้น และเสียงมือกระทบกับวัสดุได้เสียง ฉีกกระจก ขยำกระดาษ ดึงถุงพลาสติก เป็นต้น ซึ่งหลังจากเสร็จสิ้นการบันทึกเสียง ก็เริ่มเข้าสู่ขั้นตอนการประพันธ์ ที่จะนำเสียงมาเรียบเรียงกันเป็นเรื่องราวต่างๆ ดังนี้

1. *โหมโรง (Introduction)* นำเสนอเหตุการณ์ในโลกเกิดขึ้นด้วยน้ำมือมนุษย์ มนุษย์สร้างเทคโนโลยี สถาปัตยกรรม อุตสาหกรรม ทำให้ความสำคัญของชาตินั้นลดน้อยลง ผู้วิจัยได้ใช้วัตถุดิบในการประพันธ์เป็นเสียงของมือกับกระป๋องแทนการกำเนิดของหุ่นยนต์ และทำให้ผู้ฟังรู้สึกถึงความเคลื่อนไหวของหุ่นยนต์โดยการเพิ่มความหนาแน่นของเสียง ตามด้วยเสียงของมือกับกระดาษ ที่ค่อยๆ ปรากฏขึ้น สื่อถึงเสียงของโรงงานอุตสาหกรรม ตามด้วยเสียงของมือกับพลาสติก ที่มีคุณลักษณะของเสียงคล้ายกับเสียงของไฟ และเพิ่มความเข้มข้นของเนื้อดนตรี (Texture) ขึ้นเรื่อยๆ และเมื่อพัฒนาจนถึงจุดสูงสุดแล้ว ก็พังทลายลงไปสู่ความเงียบ



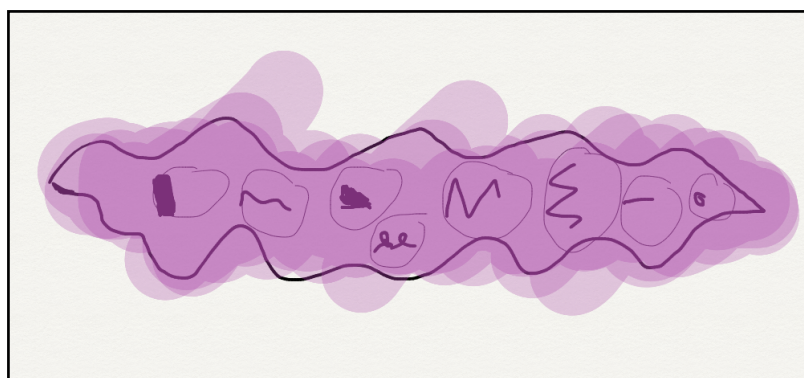
ภาพที่ 5 แสดงให้เห็นถึงโครงสร้างของท่อน โหมโรง
(ณณิก ตันศรีสกุล : ท่อน โหมโรง จากเพลง *มือ*)

2. *กระทบ (Impact)* กล่าวถึงเหตุการณ์เมื่อโลกเต็มไปด้วยสิ่งของมากมายที่มนุษย์สร้าง มนุษย์เริ่มที่จะแก่งแย่งกันด้วยความรุนแรง เพื่อที่จะได้สิ่งที่ตนต้องการมาโดยไม่รู้ไม่ว่าเป็นการทำลายธรรมชาติและตัวมนุษย์เอง ในช่วงนี้ผู้วิจัยได้เลือกที่จะนำเอาเสียงของมือที่กระทบกับมือมาจัดวาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเสียงที่สื่อถึงการปะทะและให้มีเนื้อของดนตรี จาก บางไปสู่ความหนาแน่น และกลับไปสู่ความบาง เพื่อสื่อให้เห็นถึงการปะทะและสูญเสีย



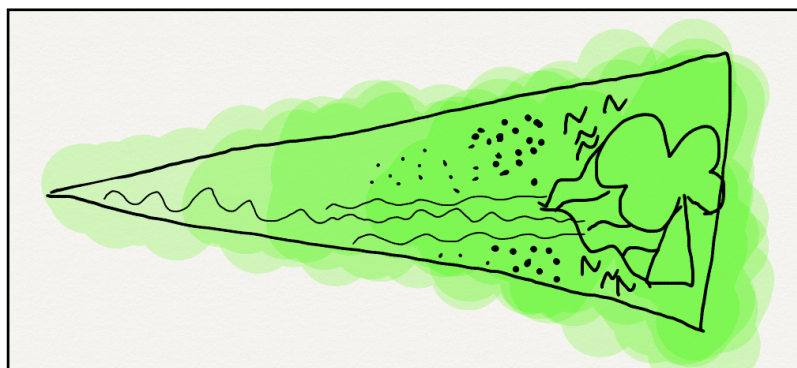
ภาพที่ 6 แสดงให้เห็นถึงโครงสร้างของท่อน *กระทบ*
(ฉณิก ตันศรีสกุล : ท่อน *กระทบ* จากเพลง *มือ*)

3. *หลง (Lost)* สื่อถึงสิ่งที่ตามมาหลังจากแย่งชิงกันของมนุษย์ เหลือไว้เพียงแต่เศษซากของความเป็นมนุษย์ที่มีแต่ความล้มเหลวและสูญเสีย ผู้วิจัยได้ใส่เทคนิคของเสียงสะท้อน (Echo) เข้าไปเพื่อสื่อถึงเงาร่างของเสียงมากกว่าเนื้อเสียง เพื่อให้สอดคล้องกับสภาวะความสูญเสียในแนวคิดของเพลง รวมไปถึงความรู้สึกของสภาวะไร้ทิศทาง



ภาพที่ 7 แสดงให้เห็นถึงโครงสร้างของท่อน *หลง*
(ฉณิก ตันศรีสกุล : ท่อน *หลง* จากเพลง *มือ*)

4. *กำเนิดใหม่ (Rebirth)* กล่าวถึงช่วงเวลาหลังจากความสูญเสียที่มนุษย์ต้องช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ในการฟื้นฟู และกลับมาเห็นความสำคัญของธรรมชาติ ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกที่จะใช้เสียงของมือที่สัมผัสกับวัสดุที่เป็นธรรมชาติ สื่อความถึงการฟื้นคืนชีวิตของสิ่งต่างๆ



ภาพที่ 8 แสดงให้เห็นถึงโครงสร้างของท่อน *กำเนิดใหม่*
(ณณิก ตันศรีสกุล : ท่อน *กำเนิดใหม่* จากเพลง *มือ*)

ภาพที่ 8 นั้นแสดงให้เห็นถึงโครงสร้างเพลง ซึ่งจากบทประพันธ์นี้ ผู้วิจัยสามารถนำเอาแนวคิดมาประยุกต์ใช้ในบทเพลงต่อไป โดยเฉพาะในเรื่องของการวางแนวคิดให้มีความสัมพันธ์กันในแต่ละท่อนเพลง รวมไปถึงการเล่าเรื่องราวต่างๆผ่านการจัดวางทางเสียง

บทที่ 4

แนวทางการประพันธ์เพลงสนามเด็กเล่น (Playground)

ก่อนที่จะเริ่มสร้างสรรคงานชุดสนามเด็กเล่น (Playground) ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดของ ลูค เฟอร์รารี ในงานประพันธ์เพลงชุด *เปรสคว เรน* โดยลูค เฟอร์รารีได้กล่าวไว้ว่า “โดยตอนแรก นั้นแนวคิดของเพลง *เปรสคว เรน* นั้นไม่ได้เกี่ยวข้องกับดนตรีเลย หากแต่ถ้าคิดย้อนไปถึงช่วงยุค ศตวรรษที่ 60 แนวคิดของดนตรีจะจัดให้เสียงของดนตรี (Music) อยู่ข้างหนึ่งและเสียงรบกวน (Noise) อยู่ข้างหนึ่ง” ในช่วงเวลานั้นเฟอร์รารีไม่ได้เข้าร่วมในความขัดแย้งนี้ หากแต่มุ่งความสนใจไปที่การสร้างสรรคงานที่มาจากความรู้สึกภายในโดยไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงงานสร้างสรรค์ชิ้นอื่นๆ จะถูกจัดอยู่ในหมวดหรือประเภทใด คำว่าแนวคิด ในความเห็นของเขานั้น ไม่สามารถที่จะถูกอธิบายได้ด้วยคำว่าประเภทของสุนทรียะ หรือเทคนิควิธี แต่เป็นเพียงแนวความคิด ซึ่งหมายถึงว่าแนวความคิด ซึ่งไม่สามารถจับต้องได้ และเป็นเพียงแรงบันดาลใจที่ถูกถ่ายทอดออกมาผ่านผู้สร้างสรรคงาน¹² ซึ่งจากแนวคิดนี้ ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะใช้เทคนิควิธีในการสร้างสรรคงานที่มีได้เพียงจำกัดแต่เพียงแค่การจัดวางเสียงหรือการประพันธ์สำหรับเครื่องดนตรี แต่ให้ความสำคัญกับการถ่ายทอดแนวความคิดผ่านเสียงหลากหลายรูปแบบ มากกว่าเทคนิควิธีการในการถ่ายทอด

นอกจากนี้เฟอร์รารียังได้มีแนวคิดที่จะเลือกวัตถุดิบในการประพันธ์โดยศึกษาเสียงจากสถานที่เพียงสถานที่เดียว ในช่วงเวลาเดียวกัน และเลือกเสียงที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน (Only one place - only one time - a certain acoustics - components) รวมไปถึงเทคนิควิธีในการผสมผสานเสียงที่เกิดขึ้นจริงในสถานที่ กับเสียงที่ถูกทำให้แปรเปลี่ยนไป

อีกบทประพันธ์ที่ผู้วิจัยศึกษาได้แก่บทเพลง *รีเควียม (Requiem, 1993)* ที่ประพันธ์โดย มิเชล ช็อง (Michel Chion, 1947-) ซึ่งมีแนวคิดที่จะทดสอบความสามารถของความทรงจำของผู้ฟังท้าทายความสามารถในการปะติดปะต่อเรื่องราวของความทรงจำเสียงขึ้นเล็กๆที่อยู่ในจินตนาการของผู้ฟัง¹³ ทำให้ผู้วิจัยเกิดความสนใจที่จะใช้กระบวนการในการจัดการกับความทรงจำของเสียง มาประยุกต์กับการถ่ายทอดกระบวนทัศน์และการเปลี่ยนแปลงสถานะของ “สิ่งมีชีวิต” และ “สิ่งไม่มีชีวิต” ในสนามเด็กเล่น

ผู้วิจัยได้เลือกที่จะนำเสนอบทประพันธ์ชุด *สนามเด็กเล่น* ใน 5 ท่อน โดยเริ่มต้นจาก

1. การนำเสนอเสียงที่ผ่านการจัดวางใหม่ของสนามเด็กเล่น
2. เสียงจริงของสนามเด็กเล่น ผสม

¹² Robert Adlington, *Sound Commitments*, (New York: Oxford University Press, 2009), 5.

¹³ Sarah L. Jacobs and Paul Rudy, *Noise, Dissonance and Twentieth-Century Spiritual Crisis; Synchresis in Chion's Requiem*, (Ann Arbor: Scholarly Publishing Office, University of Michigan Library, 2006), 18.

ผสมกันกับเสียงของเครื่องดนตรี 3. เสียงของสิ่งรบกวนที่จะสร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับกระบวนการทัศน์ของ “สิ่งมีชีวิต” และ “สิ่งไม่มีชีวิต” 4. เสียงของสิ่งรบกวนกับเสียงของเด็ก และ 5. เสียงของการ ดันสดจากวัตถุดิบในการประพันธ์ที่ปรากฏในตอนก่อนหน้านี้

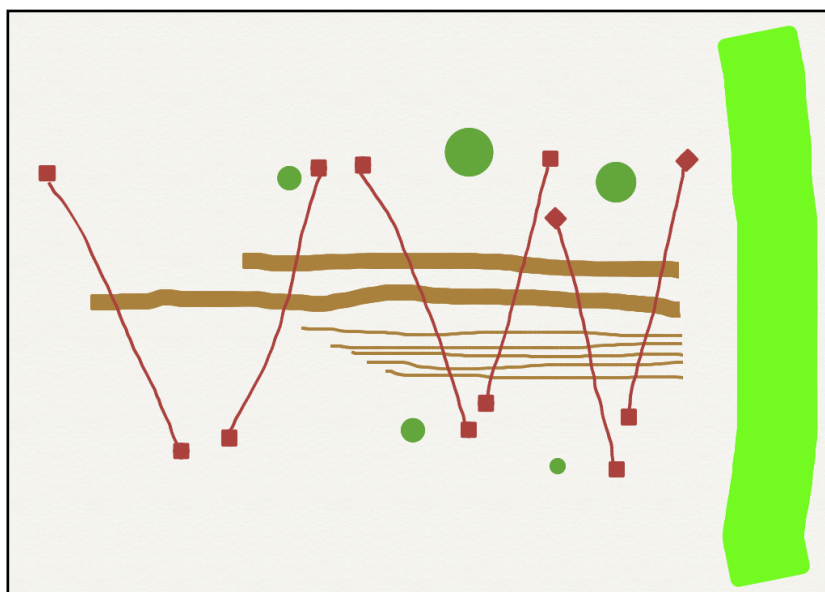
แนวความคิดของการประพันธ์จะกล่าวถึงความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต การกระทำและการแยกออกจากกัน การดึงดูดเข้าหา การผสมผสาน การแปรเปลี่ยน โดยมุ่งเน้นให้เห็นถึงช่วงเวลาที่แตกต่างกันของสถานะความสัมพันธ์ระหว่าง “สิ่งมีชีวิต” และ “สิ่งไม่มีชีวิต”

ท่อน 1 เสียงอะไร (What Sound?)

การนำเสนอเสียงที่ผ่านการจัดวางใหม่ของสนามเด็กเล่น (เสียงของเด็ก)

จากแรงบันดาลใจของการประพันธ์ นำไปสู่แนวทางการนำเสนอเรื่องราวของเด็ก ตาบอดหนึ่งคนอยู่ในสนามหญ้าแห่งหนึ่งและได้ยินเสียงของเด็กอีกกลุ่มที่กำลังเล่นกัน จึงเกิด ความสนใจและวิ่งเข้าไปหา โดยที่เด็กก็ได้วิ่งตามเสียงไปเรื่อยๆ จนเมื่อพบกับกลุ่มเด็กอีกกลุ่มหนึ่ง ก็จะเข้าไปเล่นด้วยกัน

โครงสร้างของบทประพันธ์นี้ผู้วิจัยได้กำหนดความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดกับเสียงโดย เลือกใช้เสียงที่นำมาใช้เป็นวัตถุดิบสำหรับการประพันธ์ได้แก่ 1. เสียงของเด็กตาบอด สื่อด้วย เสียงวิ่ง 2. เสียงกลุ่มเด็ก สื่อด้วยเสียงเด็กที่กำลังเล่นกัน เสียงร้องเพลง เสียงเรียก และ 3. เสียงของ สนามหญ้าได้แก่เสียงเดิน วิ่งบนหญ้า เมื่อผ่านขั้นตอนการบันทึกเสียง ผู้วิจัยได้ทำการจัดวางเสียง ทั้งหมดไว้ด้วยกัน โดยให้ความสำคัญกับ 1. ทิศทางการเคลื่อนที่ของเสียง 2. ความเร็วของการ เคลื่อนที่ และ 3. มิติของเสียงตามโครงสร้างของบทเพลงที่ได้มีการออกแบบไว้แล้วตามการตีความ ของแนวคิดของ “สิ่งมีชีวิต” และ “สิ่งไม่มีชีวิต”



ภาพที่ 9 แสดงให้เห็นถึงโครงสร้างของเพลง เสียงอะไร
(ณณิก ตันศรีสกุล : ท่อน เสียงอะไร จากเพลง สนามเด็กเล่น)

หลังจากการบันทึกเสียง ผู้วิจัยได้ลงมือประพันธ์ตามแนวคิดและโครงสร้างเพลงที่ตั้งไว้ โดยเริ่มจาก การนำเสียงมาเรียงกันเป็นเรื่องราวต่างๆ และจัดวางให้เสียงเริ่มต้นจากเสียงของการเดิน บนสนามหญ้า เพื่อให้คนฟังรู้สึกที่กำลังอยู่ในพื้นที่ที่นำเสนอ นั้นเป็นสนามหญ้า

ช่วง A

ผู้วิจัยได้นำเสียงวังของเด็กมาจัดวางโดยใช้วิธีการย้ายเสียงจากลำโพงซ้ายมายังลำโพงขวา เพื่อให้คนฟังรู้สึกว่ามีเด็กคนหนึ่งกำลังวิ่งอยู่บนสนามหญ้า ประกอบกับเสียงของเครื่องดนตรีเล่นจากฝั่งซ้ายมายังฝั่งขวา โดยเริ่มจาก ไวโอลินแนวที่หนึ่ง ไวโอลินแนวที่สอง วิโอลา เชลโล คอนทราเบส บาสซูน คลาริเน็ต โอโบ แล้วจบด้วยเสียงของฟลูต โดยในช่วงแรกที่เป็นเสียงของเครื่องสาย จะใช้การสุม่เล่นบนจังหวะที่กำหนดโดยใช้เทคนิคพิเศษของเครื่อง และนำไปสู่ช่วงหลังของท่อนที่บรรเลงเครื่องลม และใช้ระดับเสียงเดียวกันเพื่อให้เห็นถึงความปลอดภัยของการศึกษาผ่านเสียงของเครื่องดนตรี (ภาพที่ 10)

ภาพที่ 10 แสดงช่วง A ของท่อน เสียงอะไร

(ณณิก ตันศรีสกุล :ท่อน เสียงอะไร จากเพลง สนามเด็กเล่น)

ช่วง B และ C

ผู้วิจัยได้นำเสียงของเด็กที่พูดว่า “ฮาโหล” มาจัดวางร่วมกับเสียงของเด็กที่วิ่งจากทิศทางขวาไปสู่ทางซ้าย เพื่อให้คนฟังรู้สึกว่าการกำลังมองหาอะไรบางอย่างอยู่ โดยผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคพิเศษต่างๆในการบรรเลงได้แก่ การเคาะคีย์ การสุมโน้ต การสีหลังหย่อง และการเป่ากระแทก โดยเริ่มบรรเลงจากเครื่องลมด้านขวาสุดของวงได้แก่ ฟลูต ไล่ผ่านมายังไวโอลินที่อยู่ทางซ้าย เพื่อเป็นการใช้เครื่องดนตรีได้เลียนแบบทิศทางการวิ่งของเด็ก (ภาพที่ 11)

The musical score for Picture 11 is divided into two sections, B and C. Section B starts with a Flute (FL) part marked *p* and *mp*. Section C features a Clarinet (CL) part marked *mf* and *f*, with a *slap tongue* articulation. The woodwind section (Ob., CL, Bar.) has a *key click randomly as fast as possible* instruction. The string section (Cb., Vc., Vla., Vln. II, Vln. I) is marked *arco* and has dynamics *f*, *mp*, and *pp*. The score includes various musical notations like dynamics (*p*, *mp*, *mf*, *f*, *pp*), articulations (*slap tongue*, *key click randomly as fast as possible*), and a tempo marking (*key click randomly as fast as possible*).

ภาพที่ 11 แสดงช่วง B และ C ของท่อน เสียงอะไร

(ณณิก ตันศรีสกุล : ท่อน เสียงอะไร จากเพลง สนามเด็กเล่น)

ช่วง D และ E

ผู้วิจัยได้นำเสียงของเด็กกลุ่มหนึ่งที่กำลังหัวเราะ มาจัดวางร่วมกับเสียงของเครื่องเล่น ล้อหมุนซึ่งอยู่ทางด้านขวาของผู้ฟัง ต่อด้วยเสียงของเด็กคนแรกวิ่งจากทิศทางทางซ้ายมาหาทางขวา เพื่อเสริมให้คนฟังจินตนาการถึงสถานการณ์ที่เด็กคนแรกได้ยินเสียงของกลุ่มเด็กและเครื่องเล่นแล้ว จึงเกิดความสนใจจึงวิ่งมาค้นหาแต่ยังไม่เจอกับเด็กกลุ่มนั้น โดยในทางเสียงจะมีการใช้เครื่องสาย บรรเลงโดยเทคนิคของการเคาะเครื่อง ประกอบกับเสียงของการวิ่งของเด็ก (ภาพที่ 12)

The musical score is divided into two sections, D and E, with time markers 00:24 and 00:30. The score is written in 4/4 time. The instruments and their parts are as follows:

- Flute (FL):** Section D starts with a whole rest. Section E starts with a whole rest. Section F starts with a half note G4, marked *p* and *pp*.
- Oboe (Ob.):** Section D starts with a whole rest. Section E starts with a whole rest. Section F starts with a half note G4, marked *mp* and *p*.
- Clarinet (Cl.):** Section D starts with a whole rest. Section E starts with a whole rest. Section F starts with a half note G4, marked *mf* and *mp*.
- Bassoon (Bsn.):** Section D starts with a whole rest. Section E starts with a whole rest. Section F starts with a half note G4, marked *f* and *mf*.
- Cello (Cb.):** Section D starts with a whole rest. Section E starts with a whole rest. Section F starts with a half note G4, marked *ff* and *pizz.*
- Violoncello (Vc.):** Section D starts with a whole rest. Section E starts with a whole rest. Section F starts with a half note G4, marked *mf* and *ff*.
- Viola (Vla.):** Section D starts with a whole rest. Section E starts with a whole rest. Section F starts with a half note G4, marked *mf* and *f*.
- Violin II (Vln. II):** Section D starts with a whole rest. Section E starts with a whole rest. Section F starts with a half note G4, marked *mp* and *mf*.
- Violin I (Vln. I):** Section D starts with a whole rest. Section E starts with a whole rest. Section F starts with a half note G4, marked *p* and *mp*.

ภาพที่ 12 แสดงช่วง D และ E ของท่อน เสียงอะไร

(ฉนิท ตันศรีสกุล : ท่อน เสียงอะไร จากเพลง สนามเด็กเล่น)

ช่วง F และ G

ผู้วิจัยได้นำเสียงของเครื่องเล่นกระดานล้นมาเป็นเสียงแรกในการเริ่มต้นช่วงเพลง และนำไปสู่เสียงตะโกนของเด็กในคำว่า “มาเล่นด้วยกันไหม” ซึ่งจัดวางไว้ทางซ้าย หลังจากนั้นก็จะ เป็นเสียงของเด็กคนแรกวิ่งจากทางขวามาหาทางซ้าย และวิ่งกลับไปทางขวาประกอบกับเสียงของเครื่องดนตรีที่ใช้เทคนิคเคาะคีย์ เพื่อให้คนฟังรู้สึกว่าคุณเด็กคนแรกพยายามวิ่งไปตามเสียงแต่ยังไม่พบ (ภาพที่ 13)

4

10:37 10:40

FL

G

Ob.

Cl.

Bsn.

Cb.

Vc.

Vla.

Vln. II

Vln. I

mp

mf

mf

f

slap tongue with key click

arco

f

p

mf

p

mp

p

pp

ภาพที่ 13 แสดงช่วง F และ G ของท่อน เสียงอะไร

(ฉนิท ตันศรีสกุล : ท่อน เสียงอะไร จากเพลง สนามเด็กเล่น)

ท่อน H และ I

ที่ใช้ในการประพันธ์ในท่อนนี้ได้แก่เสียงของเครื่องเล่นซิงช้า และเสียงตะโกนของเด็ก “มาเล่นด้วยกันไหม” ซึ่งจัดวางไว้ทางซ้าย ตามด้วยเสียงของเด็กคนแรกที่วิ่งจากทางซ้ายมาหาทางขวา และวิ่งกลับไปทางซ้าย ผสมกับเทคนิคเคาะคีย์และเคาะเครื่องประกอบเสียงของการวิ่ง เพื่อให้คนฟังรู้สึกว่าคุณเด็กคนแรกพยายามวิ่งไปตามเสียงอีกครั้งแต่ก็ยังไม่พบต้นกำเนิดของเสียงนั้น (ภาพที่ 14)

The musical score for Picture 14 is divided into two sections, H and I, separated by a double bar line. Section H (00:58) features a Flute (FL) staff with a dynamic marking of *p* and a 'เคาะคีย์' (key tapping) instruction. Section I (01:02) features a Bassoon (Bsn.) staff with a dynamic marking of *f* and a 'เคาะคีย์' instruction. The lower staves (Cb., Vc., Vla., Vln. II, Vln. I) show various musical notations, including triplets and dynamic markings like *mp*, *p*, and *f*. Performance instructions like 'pizz. สุ่มโน้ต' (pizzicato random notes) are present for the lower strings.

ภาพที่ 14 แสดงช่วง ท่อน H และ I ของท่อน เสียงอะไร
(ณณิก ตันศรีสกุล : ท่อน เสียงอะไร จากเพลง สนามเด็กเล่น)

ท่อน J

ผู้วิจัยได้ต้องการที่จะสร้างความรู้สึกที่เด็กกำลังใช้สมาธิอย่างตั้งใจ และได้เลือกให้เสียงกระซิบของเด็ก เพื่อทำให้เกิดความรู้สึกตั้งใจในการฟัง นำเสียงของเด็กกระซิบว่า “มาเล่นด้วยกันไหม” เพื่อให้คนฟังรู้สึกที่เด็กพยายามใช้สมาธิฟังเสียงอย่างตั้งใจ

ท่อน K

ผู้วิจัยได้นำเสียงของเด็กที่วิ่งสลับไปมาจากทางขวาไปทางซ้าย ทางซ้ายไปทางขวา และทางขวากลับไปทางซ้ายมาใช้ในการประพันธ์อีกครั้ง โดยมีเสียงของเด็กและสนามเด็กเล่นอยู่ตรงกลางในการรับรู้ของผู้ฟัง และในช่วงสุดท้ายผู้วิจัยได้เลือกที่จะจัดวางให้มีช่วงที่ไม่มีเสียงเป็นระยะสั้นๆ ก่อนที่จะมีเสียงของเด็กตะโกนขึ้นมาว่า “มาเล่นด้วยกันไหม” เป็นครั้งสุดท้าย เพื่อให้คนฟังจินตนาการถึงเวลาที่เด็กหยุดวิ่ง เพื่อฟังเสียงตะโกนของเด็กอีกกลุ่ม และจบลงด้วยเสียงของเด็กออกวิ่งอีกครั้ง (ภาพที่ 15)

The image displays a musical score for a piece titled 'เสียงอะไร' (What Sound). The score is written for a large ensemble, including Flute (Fl.), Clarinet (Cl.), Bassoon (Bsn.), Cello (Cb.), Violoncello (Vc.), Viola (Vla.), Violin II (Vln. II), and Violin I (Vln. I). The score is divided into two systems. The first system shows the Flute, Clarinet, Bassoon, and Cello parts. The Flute part starts with a dynamic of *p* and ends with *mp*. The Clarinet part starts with *mp* and ends with *mf*. The Bassoon part has a dynamic of *mf* and ends with *f*. The Cello part has a dynamic of *mf* and ends with *f*. The second system shows the Violoncello, Viola, Violin II, and Violin I parts. The Violoncello part starts with *f* and ends with *p*. The Viola part starts with *mf* and ends with *p*. The Violin II part starts with *mp* and ends with *p*. The Violin I part starts with *p* and ends with *mp*. The score includes various musical notations such as dynamics, articulation marks, and performance instructions like 'key click randomly as fast as possible' and 'slap tongue'.

ภาพที่ 15 แสดงท่อน K ของท่อน เสียงอะไร

(ดนตรี ดนตรีสากล : ท่อน เสียงอะไร จากเพลง สนามเด็กเล่น)

ท่อน 2 แยกตัว (Seperation)

การนำเสนอเสียงจริงของสนามเด็กเล่น ผสมผสานกันกับเสียงของเครื่องดนตรี
ที่เป็นการเล่นแบบบุคลิกลักษณะของเสียงที่เกิดขึ้นจริง

เพลงในท่อนที่ 2 แยกตัว เริ่มต้นจากการที่เสียงของสนามเด็กเล่นปรากฏอยู่เบื้องหน้าของผู้ฟัง และแสดงให้เห็นถึงความสนุกสนานในสนามเด็กเล่น ในท่อนนี้ผู้วิจัยจะใช้เครื่องดนตรีต่างๆ มาเป็นตัวแทนของการแสดงอารมณ์ที่สะท้อนการกระทำที่เกิดขึ้นในสนามเด็กเล่น ผู้วิจัยได้แบ่งท่อนของการประพันธ์เป็นสามท่อน ตามเสียงของเครื่องเล่นได้แก่ ล้อหมุน กระดานลื่น เก้าอี้ชิงช้า และใช้เสียงของเด็กที่เคลื่อนที่จากเครื่องเล่นหนึ่งไปยังอีกเครื่องเล่นหนึ่งเป็นตัวเชื่อมระหว่างสองช่วง โดยเริ่มต้นจากหนึ่งเครื่องเล่นไปยังอีกหนึ่งเครื่องเล่น นำไปสู่ช่วงสุดท้ายที่เด็กเลิกเล่นเครื่องเล่นกลับไปเล่นกันเอง

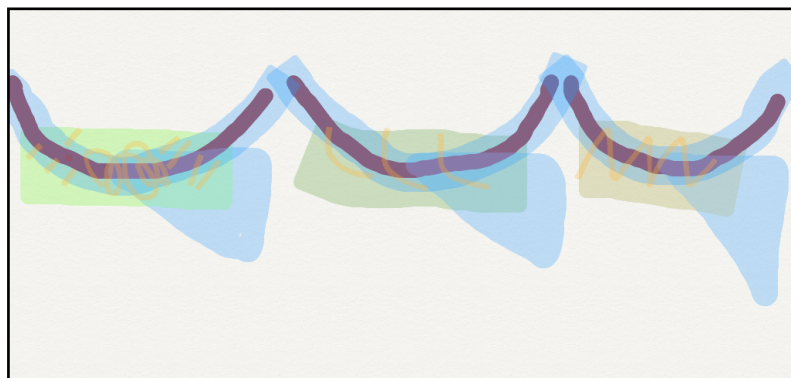
ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของเสียงที่นำมาเป็นวัตถุดิบสำหรับการประพันธ์ไว้ 3 ส่วน ได้แก่ 1.เสียงของเด็ก 2. เสียงของเครื่องเล่น (ล้อหมุน กระดานลื่น เก้าอี้ชิงช้า) และ 3. เสียงของเครื่องดนตรี ที่จะทำหน้าที่เสริมความชัดเจนของอารมณ์และการกระทำของเด็กและเครื่องเล่น

หลังจากการบันทึกเสียง ผู้วิจัยได้ลงมือประพันธ์ตามแนวคิดและโครงสร้างเพลงที่ตั้งไว้ โดยเริ่มจาก การนำเสียงมาเรียงกันเป็นเรื่องราวต่างๆ เริ่มจากให้วางเสียงของสนามเด็กเล่นที่มีเด็กเล่นกับเครื่องเล่น เพื่อสร้างให้คนฟังรู้สึกถึงพื้นที่ที่นำเสนอว่าเป็นพื้นที่ของสนามเด็กเล่น นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ใส่เสียงเครื่องเล่นที่ได้บันทึกแยกมาเสริมลงไป โดยช่วงท้ายของแต่ละท่อนผู้วิจัยได้แยกเสียงเครื่องเล่นออกจากเด็กโดยให้เด็กมีเสียงอยู่ทางขวา ส่วนเครื่องเล่นมีเสียงออกไปทางซ้าย เพื่อให้คนฟังรู้สึกได้ว่าเด็กได้เบียดและเลิกเล่นไป โดยจะเคลื่อนที่จากเครื่องเล่นล้อหมุน ไปยังกระดานลื่น และไปจบที่เก้าอี้ชิงช้าเป็นครั้งสุดท้าย

โดยในช่วงของ ล้อหมุน จะเป็นช่วงที่เสียงมีการเคลื่อนไหวมากที่สุดและมีความเข้มข้นของเสียงสูงที่สุด และพัฒนาไปจนเสียงค่อยๆแยกทิศออกจากกัน ในช่วงที่สองจะเป็นเสียงเด็กเล่นกับกระดานลื่นโดยจะใช้เครื่องดนตรีเคลื่อนไหวตามเสียงกระดานลื่น โดยในช่วงนี้จะมีระยะเวลาน้อยกว่าช่วงแรก ช่วงสุดท้ายจะเป็นช่วงของเด็กที่เล่นกับเก้าอี้ชิงช้า ซึ่งสื่อโดยเสียงเครื่องดนตรีที่ไล่เรียงกันทำให้รู้สึกเหมือนกับโดนเหวี่ยง โดยช่วงนี้จะมีระยะเวลาน้อยกว่าช่วงแรกและช่วงที่สอง สื่อให้เห็นถึงสถานะที่เด็กเริ่มเบียดหรือสมาธิสั้นลง

ผู้วิจัยได้ทำการเรียบเรียงเครื่องดนตรีโดยแบ่งเครื่องดนตรีออกเป็นกลุ่มเครื่องลมและกลุ่มเครื่องสาย โดยตั้งเครื่องลมตั้งอยู่ที่ตำแหน่งทางขวาและเครื่องสายในตำแหน่งทางซ้าย โดยเลือกเครื่องดนตรีกลุ่มเครื่องลม ได้แก่ ฟลูต โอโบ คลาริเน็ต บาสซูน สื่อความหมายถึงสิ่งมีชีวิตหรือเด็ก และเลือกเครื่องดนตรีกลุ่มเครื่องสายได้แก่ ไวโอลิน วิโอลา และเชลโล โดยสื่อความหมายถึงเครื่องเล่นหรือสิ่งไม่มีชีวิต นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ทดลองในเรื่องของการจัดวางของเสียงให้สัมพันธ์กับทิศทางของการเคลื่อนที่ของการกระทำอีกด้วย

ในท่อนที่ 2 นี้จะเริ่มจากเสียงของเครื่องลมที่เลียนแบบเสียง ของการกระทำของเด็ก โดยในที่นี้คือการที่เด็กวิ่งเข้ามาในสนามเด็กเล่นและเล่นเครื่องเล่นล้อหมุน ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้เสียงเครื่องลมบรรเลงระดับเสียงตามเสียงตะโกนของเด็กแต่มีการจัดวางให้เสียงของเด็กไม่ถูกกลดความสำคัญจนเกินไป



ภาพที่ 16 แสดงให้เห็นถึงโครงสร้างท่อน แยกตัว
(ฉณิก ตันศรีสกุล : ท่อน แยกตัว จากเพลง สวนเด็กเล่น)

ช่วงล่อหมุน

ช่วง A

เริ่มมาในช่วง A เป็นช่วงที่ผู้วิจัยนำเสนอเสียงของเด็กที่ได้ยินเสียงของเครื่องเล่นล่อหมุน แล้วจึงวิ่งเข้าไปหา โดยเสียงของเครื่องลมจะเลียนแบบเสียงเด็กวิ่งจากทางขวามาทางซ้าย และเสียงของเครื่องสายจะเลียนแบบการเหวี่ยงของล่อหมุน (ภาพที่ 17)

00:00

เด็กวิ่งเข้าหาล่อหมุน

การกระทำของสิ่งมีชีวิต

♩=120

A

Flute

Oboe

Clarinet in Bb

Bassoon

Contrabass

mf

tr

mf

tr

mf

mf

sfz

p

f

การกระทำของสิ่งไม่มีชีวิต

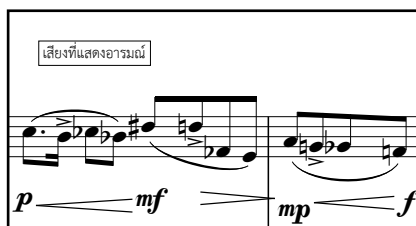
ภาพที่ 17 แสดงช่วง A ของท่อน แยกตัว
(ฉณนิก ตันศรีสกุล : ท่อน แยกตัว จากเพลง สนามเด็กเล่น)

ช่วง B

จะยังไม่นำเสนอเสียงของเครื่องดนตรีในช่วงนี้เพื่อให้ผู้ฟังมุ่งความสนใจไปที่เสียงของสนามเด็กเล่น เป็นจุดสำคัญ

ช่วง C

ในช่วง C ผู้วิจัยได้ใช้เสียงของเครื่องลมเลียนแบบการกระทำของเด็ก และให้เครื่องสายเลียนแบบการเคลื่อนไหวของเครื่องเล่นล่อหมุนที่มีการเหวี่ยงอย่างคงที่ และทำให้เกิดเสียงของการเสียดสีกันของวัสดุ พร้อมกับการนำเสนอเสียงใหม่เพิ่มเติมได้แก่ เสียงที่จะสื่ออารมณ์ในการเล่น ผู้วิจัยได้ใช้เสียงของเครื่องดนตรีแทนเสียงของเครื่องเล่นที่อยู่รอบๆเด็ก บรรเลงทำนองที่สะท้อนถึงอารมณ์ของเด็ก (ภาพที่ 18)



ภาพที่ 18 แสดงถึงทำนองหลักที่สื่อถึงอารมณ์ในการเล่นของเด็ก
(ณณิก ตันศรีสกุล : ท่อน แยกตัว จากเพลง สนามเด็กเล่น)

โดยที่ทำนองหลักนี้จะปรากฏอยู่เป็นระยะๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงที่ผู้วิจัยต้องการจะสื่อถึงอารมณ์ที่เกิดจากการเล่น

ช่วง D

ในช่วง D เป็นช่วงที่เสียงของเด็กและเสียงของเครื่องเล่นกำลังค่อยๆ แยกออกจากกัน โดยผู้วิจัยได้สลับเครื่อง คลาริเน็ต และ บาสซูน เดิมบรรเลงเสียงที่อยู่ในพื้นที่ตรงกลาง มาบรรเลงทำนองหลัก และเครื่อง ฟลูต และ โอโบ ทางด้านขวาของวง บรรเลงเสียงเลียนแบบการกระทำ เพื่อให้คนฟังรู้สึกถึงการแยกออก และการหมุนเปลี่ยนของอารมณ์ในด้านของเครื่องสาย แนวทำนองที่สื่ออารมณ์ได้เริ่มเข้ามาแทรกในแนวของ ไวโอลินแนวที่หนึ่ง และ ไวโอลินแนวที่สอง

A musical score snippet for Section D, marked with a 'D' in a box. It shows multiple staves for different instruments: Flute (FL), Oboe (Ob.), Clarinet (CL), Bassoon (Bsn.), Cello (Cb.), Viola (Vla.), and Violin II (Vln. II). The dynamics are marked as *mf* (mezzo-forte) and *f* (forte). The score includes various musical notations such as notes, rests, and slurs. A label 'เครื่องที่แยกกันเล่นออกมาจากกัน' (Instruments playing separately) is present at the top.

ภาพที่ 19 แสดงช่วง D ของท่อน แยกตัว
(ณณิก ตันศรีสกุล : ท่อน แยกตัว จากเพลง สนามเด็กเล่น)

ช่วง E

ในช่วง E เป็นช่วงที่เสียงของเครื่องเล่นล่อหมุนและเด็กได้แยกออกกันอย่างสิ้นเชิง ซึ่งในท่อนนี้แนวทำนองที่สื่ออารมณ์ ได้ค่อยๆเข้ามาอยู่ในแนวการบรรเลงของเครื่องเล่นทั้งหมด (ภาพที่ 20)

01:18

ช่วงที่ล่อหมุนกับเด็กได้แยกออกจากกัน

40 E

FL.

Bsn.

Cb.

Vc.

Vla.

Vln. II

Vln. I

ภาพที่ 20 แสดงช่วง E ของท่อน แยกตัว

(ฉนิท ตันศรีสกุล : ท่อน แยกตัว จากเพลง สนามเด็กเล่น)

ช่วงกระดานลื่น

ช่วง F

ในช่วง F จะเริ่มต้นด้วยเสียงของกระดานลื่น จากทางด้านซ้าย ที่ดึงดูดให้เด็กวิ่งเข้าไปหา (ภาพที่ 21)

01:42
ช่วงตัววิ่งเข้าหากระดานดำ

53 F

FL. trill p f

Ob. p f

CL. p f

Bsn. mf

Cb. p f p ff

ภาพที่ 21 แสดงช่วง F ของท่อน แยกตัว
(ฉณนิกร ตันศรีสกุล : ท่อน แยกตัว จากเพลง สนาวมเด็กเล่น)

ช่วง G

ช่วง G เลียนแบบการเล่นของเด็กบนกระดานลื่น ผสมผสานกับแนวทำนองที่แสดงถึงอารมณ์ของเด็ก ที่ปรบเพลงโดยเครื่องเป่า และตามมาด้วยทำนองหลัก (ภาพที่ 22)

02:00
เด็กเล่นกระดานลื่น

61 G

FL. f

Ob. f

CL. f

Bsn. f mf ff mf

Cb. p f p

Vc. p f

ภาพที่ 22 แสดงช่วง G ของท่อน แยกตัว
(ฉณนิกร ตันศรีสกุล : ท่อน แยกตัว จากเพลง สนาวมเด็กเล่น)

หลังจากนั้นได้มีการเปลี่ยนให้เสียง มีการเคลื่อนไหวตามการกระทำของเด็ก และกลับมาใช้แนวทำนองที่สื่ออารมณ์อีกครั้งในช่วงห้องที่ 71-76

ช่วง H

ในช่วง H เป็นการแทรกแซงของเสียงสื่ออารมณ์ในแนวของเครื่องเล่น ซึ่งคล้ายกับช่วงแรกของเพลง (ภาพที่ 23)

The image shows a musical score for a string ensemble. The score is for a section labeled 'H' with a tempo marking of 02:46. The instruments listed are FL (Flute), Cb. (Cello), Vc. (Violoncello), Vla. (Viola), Vln. II (Violin II), and Vln. I (Violin I). The score includes dynamics such as *p* (piano), *ff* (fortissimo), and *mf* (mezzo-forte). The section is marked with a double bar line and a repeat sign.

ภาพที่ 23 แสดงช่วง H ของท่อน แยกตัว
(ฉนิภ ตันศรีสกุล : ท่อน แยกตัว จากเพลง สนามเด็กเล่น)

ช่วงเครื่องเล่นชิงช้า

ช่วง I, J และ K

ช่วง I จะเริ่มต้นด้วยเสียงของชิงช้าที่อยู่ทางด้านซ้ายของผู้ฟัง และเสียงของเด็กที่วิ่งเข้าไปหาเด็กได้ยินเสียงของเครื่องชิงช้าจากทางด้านซ้าย จึงวิ่งเข้าไปหา (ภาพที่ 24) ก่อนที่จะนำไปสู่ช่วง J ที่เป็นช่วงสั้นๆ และมีเพียงแค่เสียงของเด็กที่เล่นกับชิงช้า (ภาพที่ 25) และจบลงด้วย K ที่จะมีเสียงที่สื่อถึงการที่เด็กแยกออกจากชิงช้าเป็นระยะเวลาสั้นๆ ก่อนที่จะมีเสียงของการตกกระทบ เป็นครั้งสุดท้ายในช่วงตอนจบของท่อนแยกตัว (ภาพที่ 26)

02:55

ช่วงเดี่ยวโซฟา โซฟา

89 I

FL. *mp* *mf*

Ob. *mp* *mf*

CL. *f*

Bsn. *mf*

Cb. *pizz.* *sfz*

ภาพที่ 24 แสดงช่วง I ของท่อน แยกตัว
(ฉนิท ตันศรีสกุล : ท่อน แยกตัว จากเพลง สนมเด็กเล่น)

03:01

ฉากเดี่ยวโซฟา

92 J

FL. *f* *mp* *ff*

Ob. *mp* *f* *p* *ff*

CL. *mp < f* *f* *ff*

Bsn. *f* *p* *ff*

Cb. *pizz.* *p* *f* *arco*

Vc. *p* *f* *arco*

Via. *pizz.* *p* *f* *arco*

Vln. II *p* *f* *arco*

Vln. I *pizz.* *f* *pizz.* *sf*

ภาพที่ 25 แสดงช่วง J ของท่อน แยกตัว
(ฉนิท ตันศรีสกุล : ท่อน แยกตัว จากเพลง สนมเด็กเล่น)

03:12

จึงชี้กับเด็กและออกจากกัน

K

Fl.

Cb.

Vc.

Via.

Vln. II

Vln. I

arco

p

f

mf

arco

mf

arco

mf

sf

ภาพที่ 26 แสดงช่วง K ของท่อน แยกตัว
(ฉนิท ตันศรีสกุล : ท่อน แยกตัว จากเพลง สนามเด็กเล่น)

ท่อน 3 รบกวน (Disturbance)

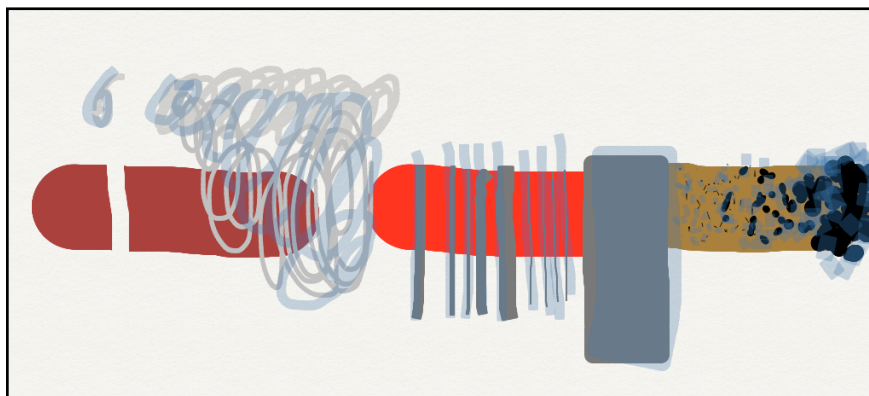
นำเสนอเสียงของสิ่งรบกวน

ที่จะสร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับกระบวนการทัศน์ของ “สิ่งมีชีวิต” และ “สิ่งไม่มีชีวิต”

ในท่อนนี้จะเป็นการเชื่อมต่อกันกับท่อนที่สองที่สื่อให้เห็นว่าเด็กแยกออกจากตัวเครื่องเล่นและมาจับกลุ่มเล่นกันเอง โดยที่ระหว่างการเล่นนั้นจะมีเสียงจากไฟฟ้าได้แก่ วิทย์ ทวี เทป และคลื่นโทรศัพท์มาเป็นตัวแทรกแซงและดึงความสนใจเด็กให้เข้าไปหาเครื่องไฟฟ้านั้น ก่อนที่จะนำไปสู่อีกท่อนที่นำเสนอการเปลี่ยนแปลงของกระบวนการทัศน์ของ “สิ่งมีชีวิต” เป็น “สิ่งไม่มีชีวิต”

สำหรับวัตถุประสงค์ในการประพันธ์ ผู้วิจัยได้เลือกใช้ 1. เสียงบันทึกของเด็กที่กำลังเล่นการละเล่นไทยสี่ประเภทได้แก่ มอญซ่อนผ้า งูกินหาง รีรีข้าวสารและโพงพาง และ 2. เสียงที่มาจากบทประพันธ์สำหรับเครื่องดนตรีบนแนวคิดของการละเล่น มอญซ่อนผ้า ตีจับ และกระต่ายขาเดียว และ 3. เสียงที่มาจากไฟฟ้าได้แก่วิทย์ ทวี เทป และคลื่นโทรศัพท์ โดยผู้วิจัยได้แบ่งโครงสร้างการประพันธ์เป็นสี่ช่วงตามช่วงเสียงที่เข้ามารบกวน และที่ผู้วิจัยยังได้จับคู่การเล่นกับเสียงรบกวนโดยเชื่อมความสัมพันธ์ทางการกระทำได้แก่ 1. *การละเล่นมอญซ่อนผ้า* ซึ่งเป็นการละเล่นที่ใช้การสุ่มเลือกคนที่จะวิ่งไล่จับกัน จับคู่กับ *เสียงคลื่นวิทยุ* ที่เป็นการสุ่มหาช่อง และสร้างเสียงที่ทำให้เกิดสภาวะเหมือนกับเด็กถูกกลืนเข้าไปในช่องความถี่นั้น 2. การละเล่น *งูกินหาง* ที่เป็นการละเล่นที่ผลัดกันถามตอบกัน จับคู่กับ *เสียงโทรศัพท์* ที่ผลัดช่องไปเรื่อยๆโดยทำให้เป็นเหมือนกับเด็กกำลังผลัดกันถามตอบกับโทรศัพท์ 3. การละเล่น *รีรีข้าวสาร* ที่เป็นการละเล่นที่เดินวนเป็นวงกลม ผู้วิจัยได้จับคู่กับ *เสียงเทป* ที่วนเป็นวงกลม โดยทำให้เหมือนเสียงเด็กถูกดึงเข้าไปในวังวนของเสียงเทป และ 4. การละเล่น *โพงพาง* ซึ่งเป็นการละเล่นที่ไล่จับกันแบบวุ่นวาย ผู้วิจัยได้จับคู่กับ *เสียงโทรศัพท์* ที่นำมาเรียงกันให้ดูวุ่นวาย เหมือนกับการที่โทรศัพท์ทำให้เกิดความวุ่นวายในชีวิตของเด็ก

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้เพิ่มแนวคิดในการนำเอาเสียงของเครื่องดนตรีที่ปรากฏในท่อนสองมาเปลี่ยนให้เป็นเสียงที่ถูกบันทึก เพื่อแสดงให้เห็นถึงสภาวะที่อารมณ์ความรู้สึกและการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นจริงในโลกของกายภาพ ถูกแปรเปลี่ยนไปเป็นโลกเสมือนจริงของไฟฟ้า เพื่อย้ำถึงแนวคิดที่ความแตกต่างระหว่างกระบวนการทัศน์ของ “สิ่งมีชีวิต” และ “สิ่งไม่มีชีวิต” ที่กำลังถูกแทรกแซง



ภาพที่ 27 แสดงให้เห็นถึงโครงสร้างท่อน มอญซ่อนผ้า
(ฉนิภัก ต้นศรีสกุล : ท่อน רבקונ จากเพลง สนามเด็กเล่น)

ช่วงมอญซ่อนผ้า

ในช่วงแรกจะเป็นเสียงของเด็กที่เล่นการละเล่นมอญซ่อนผ้า เป็นระยะเวลา 1 นาที จนกระทั่งเสียงของไฟฟ้าแทรกเข้ามาในอีกทิศทางหนึ่งซึ่งตรงกันข้ามกับทิศทางของเสียงที่เริ่มต้น และตามมาด้วยทำนองเพลง มอญซ่อนผ้า ในท่อน A (ภาพที่ 27) เด็กก็ได้ตะโกนถามว่า “อะไรหลอคะ”



ภาพที่ 28 แสดงช่วง A ของท่อน มอญซ่อนผ้า
(ฉนิภัก ต้นศรีสกุล : ท่อน רבקונ จากเพลง สนามเด็กเล่น)

เมื่อเสียงวิทยุเข้ามาแทรกประกอบกับท่อน มอญซ่อนผ้า ในครั้งที่สอง (ภาพที่ 28) เสียงของเด็กก็จะเริ่มถูกดึงเข้าไปในเสียงวิทยุ และเมื่อมีเสียงของไฟฟ้าเข้ามาแทรกในช่วงสุดท้าย เสียงของเด็กก็จะค่อยๆถูกกลืนเข้าไปในทิศทางของไฟฟ้า (ภาพที่ 30)

29 B

FL. *mp* *f* *p* *f*

Obo. *mp* *f* *mp* *f*

CL. *mp* *f* *mp* *f*

Vln. I *f* *mf* *f* *mf*

Vln. II *mp* *f* *mp* *f*

ภาพที่ 29 แสดงช่วง B ของท่อน มอญซ่อนผ้า
(ฉนิท ตันศรีสกุล : ท่อน รบกวณ จากเพลง สนามเด็กเล่น)

40 C

FL. *p* *mp* *p* *f*

Obo. *p* *mp* *f* *ff*

CL. *p* *mp* *f* *ff*

Vln. I *p* *mp* *f* *ff*

Vln. II *p* *mp* *f* *ff*

ภาพที่ 30 แสดงช่วง C ของท่อน มอญซ่อนผ้า
(ฉนิท ตันศรีสกุล : ท่อน รบกวณ จากเพลง สนามเด็กเล่น)

ช่วงงูกินหาง

หลังจากที่เสียงคลีนวิทย์หยุดลงพร้อมกับเสียงเปิดโทรทัศน์ ก็จะเข้าสู่ท่อนที่สองที่เป็นเสียงของเด็กในการละเล่นงูกินหาง ที่เริ่มต้นด้วยเด็กร้องเพลงงูกินหาง ตะโกนว่า “แม่งูเอ๋ย” ในครั้งที่สอง ก็จะมีเสียงโทรทัศน์ที่มีเสียงเพลงก็แทรกเข้ามาแทนที่ เพื่อสร้างความแตกต่างและสร้างสภาวะของการรบกวนเนื่องจากเพลงที่ใช้แทรกเป็นเพลงมอญซ่อนผ้า เพื่อสื่อถึงการรบกวน เช่นเดียวกันกับการใช้เพลงตีจับ แทรกไปกับเสียง “ตี” ที่บรรเลงอยู่ เพื่อเลียนแบบการละเล่นตีจับ และสร้างสภาวะของการรบกวนคล้ายกับการรบกวนของโทรทัศน์ (ภาพที่ 31) และสลับกันกับเสียงของเด็กไปจนจบช่วงเพลง

ภาพที่ 31 แสดงโน้ตเพลงช่วง ตีจับ

(ณณิก ตันศรีสกุล : ท่อน รบกวน จากเพลง สนามเด็กเล่น)

ช่วงรีริข้าวสาร

ในช่วงที่สาม เป็นช่วงที่ต่างกับช่วงอื่นตรงที่จะเป็นการจัดวางเสียงของเด็กที่เล่นการละเล่นรีริข้าวสารให้อยู่ในคลื่นรบกวน โดยเริ่มต้นจากการที่ได้ร้องเพลงรีริข้าวสารในทิศทางหนึ่ง และเมื่อเสียงเทปที่มีแนวทำนองของเพลงรีริข้าวสารแทรกเข้ามา ก็จะส่งผลให้เสียงของเด็กมีการเคลื่อนที่เป็นวงกลมตามทิศทางการเคลื่อนไหวของเทป

ช่วงโพงพาง

ในช่วงสุดท้ายจะเป็นเสียงของเด็กกับการละเล่นโพงพาง และได้มีการนำทำนองที่ปรากฏในตอนที่สองได้กลับมาใช้อีกครั้ง โดยการกลับมาครั้งนี้ทำนองจะสื่อถึงการละเล่นกระต่ายขาเดียว (ภาพที่ 32) ซึ่งจะแทรกอยู่ในเสียงของโทรศัพท์ ตามด้วยเสียงของเด็กเล่นการละเล่นโพงพาง จนเมื่อเด็กตะโกนคำว่า “กินปลาเป็น” เสียงของการละเล่นกระต่ายขาเดียวก็จะกลับมาแทรกอีกครั้ง (ภาพที่ 33)

The image displays a musical score for a symphonic band or orchestra. It consists of two systems of staves. The first system includes staves for Flute (FL), Oboe (Ob), Clarinet (Cl), Violin I (Vln. I), and Violin II (Vln. II). The second system includes staves for Flute (FL), Oboe (Ob), Clarinet (Cl), Violin I (Vln. I), and Violin II (Vln. II). The score includes dynamic markings (p, mp, mf, f) and a section labeled 'L' (Lento) starting at measure 112. The music is in 2/4 time and features a mix of melodic lines and rests.

ภาพที่ 32 แสดงช่วง L ของท่อน กระต่ายขาเดียว

(ณณิก ตันศรีสกุล : ท่อน กระต่ายขาเดียว จากเพลง สนามเด็กเล่น)

ภาพที่ 33 แสดงช่วง M ของท่อน กระจ่ายชาเดียว
(ฉนิท ตันศรีสกุล : ท่อน กระจ่ายชาเดียว จากเพลง สนามเด็กเล่น)

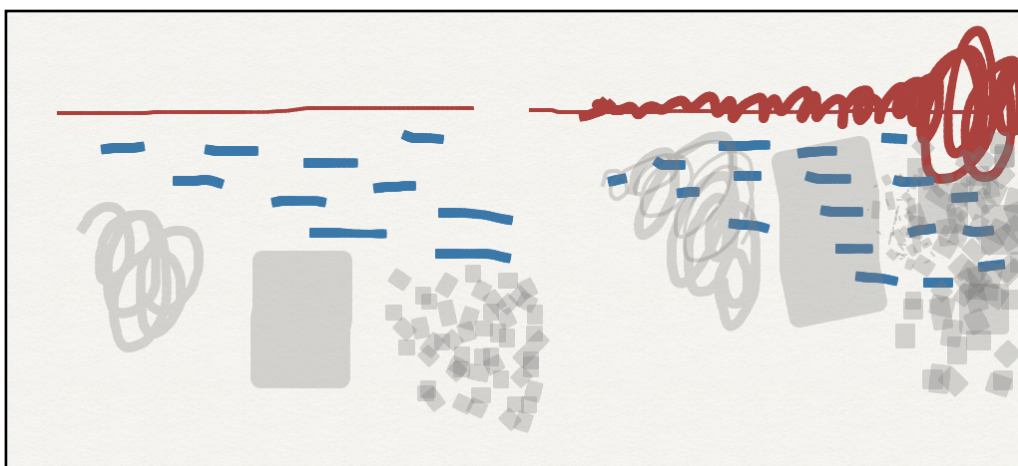
ในช่วงนี้เสียงทั้งหมดจะเกิดควบคู่กับเสียงรบกวนจากลำโพง โดยจะสอดแทรกเสียงสั้นและรบกวนของโทรศัพท์ เพื่อเสริมให้เห็นถึงสภาวะการแทรกแซงของเทคโนโลยี ทวีความรุนแรงขึ้นจนกระทั่งเสียงของเทคโนโลยีเหล่านี้จะกลืนเสียงที่เด็กเล่นการละเล่นโพงพางไป

ท่อน 4 หล่อหลอม (Merge)

ภาพสะท้อนของความเปลี่ยนแปลง

ต่อเนื่องจากท่อนที่สามที่เด็กถูกอิทธิพลของไฟฟ้าเปลี่ยนแปลงไป ทำให้เกิดคำถามถึงสถานะของความเปลี่ยนแปลงของเด็ก (สิ่งมีชีวิต) โดยผู้วิจัยได้เลือกที่จะถ่ายทอดสถานะของความเปลี่ยนแปลงผ่านความฝันของเด็กคนแรกที่เหนื่อยแล้วกลับมานอน และแสดงให้เห็นถึงการที่เด็กเริ่มได้รับอิทธิพลจากเสียงต่างๆที่เข้ามาแทรกแซงจนเด็กกลายเป็นผู้ถูกควบคุม ถูกกระทำ หรือเปลี่ยนรูปไปเป็นสิ่งไม่มีชีวิตซึ่งเป็นการนำเสนอถึงการเปลี่ยนแปลงของกระบวนทัศน์จาก “สิ่งมีชีวิต” เป็น “สิ่งไม่มีชีวิต”

ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของเสียงในการประพันธ์ให้มีความเกี่ยวข้องกับเสียงในท่อนอื่นๆ โดยเลือกใช้เสียงที่ปรากฏแล้วในท่อนที่ 1-3 แต่มีการเปลี่ยนสถานะของการสร้างเสียงจากเสียงที่เกิดขึ้นโดยอิสระ (เด็กเล่นกัน) ให้กลายเป็นเสียงของเด็กที่ถูกบังคับให้ร้องเพลงการละเล่น รวมไปถึงเสียงไฟฟ้าและเสียงของสิ่งรบกวนที่ปรากฏมาก่อนในท่อนที่สาม แต่จะไม่ปรากฏเสียงของเครื่องดนตรีเพื่อสร้างให้เสียงของไฟฟ้าที่ปรากฏนั้นมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น และสามารถที่จะแสดงถึงสถานะที่ไร้อารมณ์ความรู้สึกซึ่งเดิมถูกสื่อด้วยเสียงของเครื่องดนตรีแต่กลับไม่ปรากฏในท่อนนี้ โดยผู้วิจัยจะเน้นไปที่การจัดวางเสียงแบบ ผสมเสียงบันทึกทั้งหมดเข้าด้วยกัน เพื่อแสดงให้เห็นว่าเด็กได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของไฟฟ้าไปแล้ว



ภาพที่ 27 แสดงให้เห็นถึงโครงสร้างท่อน หล่อหลอม

(ณณิก ตันศรีสกุล : ท่อน หล่อหลอม จากเพลง สนามเด็กเล่น)

อุปกรณ์ที่ใช้ในการดัดแปลงเสียงได้แก่

1. โปรแกรม ซาวด์แฮค (Soundhack)

1.1 โปรแกรมเสริม เฟส โวคอร์ดเดอร์ (Phase Vocoder) ใช้ในการยืดเสียง

1.2 โปรแกรมเสริม มิวเทชัน (Mutation) ใช้ในการรวมเสียงสองเสียงเข้าด้วยกัน จนเป็นเนื้อเสียงเดียวกัน

1.3 โปรแกรมเสริม คอนโวลูชัน (Convolution) ใช้ในการรวมเสียงสองเสียงเข้าด้วยกัน โดยเนื้อเสียงยังคงเดิม

2. โปรแกรม เอเบลดัน ไลฟ์ (Ableton Live)

2.1 โปรแกรมเสริม ซิมเพลอร์ (Simpler) ใช้ในการบรรเลงเสียงเป็นตัวโน้ต

ช่วงรวมตัว

หลังจากการบันทึกเสียง ผู้วิจัยได้ลงมือประพันธ์ตามแนวคิดและโครงสร้างเพลงที่ตั้งไว้ โดยเริ่มจาก การนำเสียงมาเรียงกันเป็นเรื่องราวต่างๆ โดยที่เริ่มจากการไม่มีเสียง เพื่อให้ผู้ฟังรู้สึกถึงช่วงเวลานอนที่เงียบ ตามด้วยกรนของเด็กที่นำไปสู่เสียงของเด็กที่โดนบังคับให้ร้องเพลง *มอญซ่อนผ้า* อยู่ในทิศทางด้านซ้ายของผู้ฟัง ตามมาด้วยเสียงคลื่นวิทยุ โดยผู้วิจัยจะแบ่งช่วงของการประพันธ์ในท่อนนี้เป็น 3 ช่วงดังนี้

ช่วงที่ 1 เป็นเสียงของเด็กถูกบังคับให้ร้องเพลง *งูกินหาง* ที่ปรากฏอยู่ทางด้านซ้ายและตามด้วยเสียงโทรทัศน์ที่อยู่ทางด้านขวา

ช่วงที่ 2 เป็นเสียงของเด็กถูกบังคับให้ร้องเพลง *รีรีข้าวสาร* ทางด้านซ้าย และเสียงของเทปอยู่ทางด้านขวา

ช่วงที่ 3 เป็นเสียงของเด็กถูกบังคับให้ร้องเพลง *โพงพาง* ที่อยู่ทางด้านซ้าย และเสียงโทรศัพท์ทางด้านขวา โดยที่เสียงที่อยู่ทางด้านซ้ายและด้านขวาจะค่อยๆ เคลื่อนที่เข้ามาหากัน เพื่อให้ผู้ฟังรู้สึกว่าเสียงในความฝันของเด็กนั้นกำลังค่อยๆ มารวมตัวกัน จนกระทั่งเสียงของเด็กและเสียงรบกวนมารวมตัวกันอยู่ตรงกลางของผู้ฟัง

ช่วงหล่อหลอม

ในท่อนหลังผู้วิจัยได้จัดวางเสียงของเด็กที่ถูกบังคับให้ร้องเพลง *มอญซ่อนผ้า* ซ้ำกันเป็นระยะเวลานาน เพื่อให้ผู้ฟังรู้สึกว่าเด็กกำลังละเมอ โดยผู้วิจัยได้แบ่งช่วงการประพันธ์ออกเป็น 8 ช่วงดังนี้

ช่วงที่ 1 ผู้ประพันธ์ได้ใช้เสียงร้องเพลง *มอญซ่อนผ้า* ของเด็กมาขยายออกด้วยโปรแกรมซาวด์แฮค โดยใช้โปรแกรมย่อย เฟส โวคอร์ดเดอร์ และ ใช้โปรแกรมเอเบลดัน ไลฟ์ เพื่อสร้างเสียงประสานจากเสียงบันทึก และให้ได้เสียงที่ผู้ฟังรู้สึกเหมือนอยู่ในเวลาของความฝัน เสริมด้วยเสียงของเด็กเล่น *มอญซ่อนผ้า* ที่แทรกเข้ามาเป็นเหมือนกับความทรงจำ

ช่วงที่ 2 เป็นเสียงของ *มอญซ่อนผ้า* ที่ผสมกับเสียงวิทยุ ด้วยโปรแกรมย่อยคอนโวลูชัน ในโปรแกรมซาวด์แฮค

ช่วงที่ 3 ใช้เสียงของเด็กร้องคำว่า “ตี” ผสมกับ เสียงของคลื่นรูปไซน์ (Sine wave) ด้วยเทคนิค ซาวด์แอสก ในโปรแกรมซาวด์แอสก

ช่วงที่ 4 เป็นเสียงของเด็กร้องเพลง *กีนาง* ที่ยืดออก ด้วยโปรแกรมเสริม เฟสโวกอร์เดอร์ ในโปรแกรมซาวด์แอสก

ช่วงที่ 5 เป็นเสียงของเด็กร้องเพลง *รีรีข้าวสาร* ที่ผสมกับเสียงเทป ด้วยโปรแกรมเสริม มิวเทชัน ในโปรแกรมซาวด์แอสก

ช่วงที่ 6 เป็นเสียงของเด็กร้องเพลง *โพงพาง* ที่ผสมกับ *เสียงรบกวนในลำโพง* ด้วยโปรแกรมเสริม คอนโวลูชัน ในโปรแกรมซาวด์แอสก เพื่อสร้างให้ผู้ฟังรู้สึกถึงเสียงรบกวนที่ทำให้ความทรงจำในความฝันของเด็กบิดเบือน

ช่วงที่ 7 เป็นเสียงละเมอที่ถูกดัดแปลงด้วยโปรแกรมย่อยไมโครเฟสเซอร์ (Microphaser) ในโปรแกรมโลจิก (Logic) เพื่อทำให้ผู้ฟังรู้สึกถึงเด็กที่โดนเปลี่ยนแปลงในโลกความเป็นจริงด้วย และเปลี่ยนจาก “สิ่งมีชีวิต” กลายเป็น “สิ่งไม่มีชีวิต”

ช่วงที่ 8 ผู้วิจัยได้เลือกใช้เสียงโทรศัพท์ดังขึ้นแล้วมีผู้รับสาย เป็นการสร้างความต่อเนื่องจากเสียงเด็กร้องเพลง *โพงพาง* ผสมกับเสียงโทรศัพท์ เพื่อให้ผู้ฟังได้จินตนาการว่าเด็กได้ตื่นขึ้น เพราะถูกปลุกให้ตื่นจากความฝันและเป็นการจบท่อนเพลงเป็นการจบท่อน

ท่อน 5 การละเล่น (Game)

(สภาวะที่ความแตกต่างระหว่างกระบวนทัศน์ของสิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต สูญสลายไป)

แนวคิด

จากแนวคิดของ จอห์น เคจ (John Cage, 1912-1992) ในหนังสือ โนเทชัน (Notation, 1969) ที่ได้กล่าวไว้ว่า “สองประโยคเกี่ยวกับโน้ตเพลง - โน้ตเพลงเป็นเพียงร่างสัญญาคร่าวๆระหว่างผู้ประพันธ์และผู้แสดง เพื่อประโยชน์ของผู้ฟัง”¹⁴ ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะนำเสนอแนวทางที่จะให้ผู้บรรเลงสร้างสรรค์ดนตรี โดยใช้ความทรงจำและความเข้าใจจากเสียงที่ได้บรรเลงมาในช่วงก่อนหน้านั้น เพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้บทเพลง สามารถที่จะมีการเติบโตของเสียงไปได้ด้วยตัวเอง

ในท่อนเพลงนี้ผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคการประพันธ์ที่ชื่อว่าเกมพีซ (Game Piece) โดยเกมพีซเป็นแนวคิดของดนตรีทดลอง ที่มีพื้นฐานมาจากนักประพันธ์ชื่อ จอห์น ซอร์น ซึ่งเป็นการควบคุมการดนตรีแบบไม่มีการเรียบเรียงเพลงล่วงหน้า เป็นการบรรเลงที่อิสระแต่อยู่บนกติกา เช่นเดียวกันกับเกมกีฬา โดยเกมพีซนั้นจะประกอบไปด้วยกฎในการดนตรี สัญลักษณ์มือ และการดัดที่คอยบอกการกระทำ อีกทั้งยังเป็นตัวควบคุมทิศทางและการพัฒนาของดนตรี¹⁵

จากทั้งสี่ท่อนที่ผ่านมาได้แสดงให้เห็นถึงสภาวะของการเปลี่ยนกระบวนทัศน์ระหว่าง “สิ่งมีชีวิต” กับ “สิ่งไม่มีชีวิต” โดยการที่เด็กได้ถูกไฟฟ้าทำให้กลายเป็นสิ่งไม่มีชีวิต ทำให้สิ่งที่หลงเหลืออยู่คืออารมณ์ความรู้สึกที่กลายเป็นอิสระจาก “สิ่งมีชีวิต” และ “สิ่งไม่มีชีวิต” จากท่อนที่สองที่อารมณ์ปรากฏขึ้นในฐานะที่เป็นส่วนเชื่อมโยงกันระหว่างเด็ก (“สิ่งมีชีวิต”) กับ เครื่องเล่น (“สิ่งไม่มีชีวิต”) แต่เมื่อเข้าสู่ท่อน 5 เด็กได้เปลี่ยนสภาวะกลายเป็นสิ่งไม่มีชีวิต อารมณ์ความรู้สึกที่เคยเกิดขึ้นจึงเป็นเพียงร่องรอยที่ยังหลงเหลืออยู่บนเครื่องเล่น และกลับมีชีวิตของตนเอง (กลายเป็น “สิ่งมีชีวิต”)

หน้าที่ของผู้เล่น

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกกติกาของการละเล่นต่างๆในท่อน 3 มาเป็นตัวกำหนดแนวทางในการดนตรีในท่อนนี้ โดยอิงอยู่บนกติกาของการละเล่นมอญซ่อนผ้า และแบ่งหน้าที่ของผู้บรรเลงออกเป็น

1. คนหนี (Runner) คือคนที่บรรเลงโน้ตตามที่กำหนดจนจบโดยไม่ให้คนไล่บรรเลงโน้ตเดียวกันพร้อมกันได้
2. คนไล่ (Chaser) คือคนที่ต้องบรรเลงโน้ตเดียวกันกับคนหนีให้ได้
3. กรรมการ (กรรมการ) มีหน้าที่คอยคุมการเล่นโดยการที่ตรวจสอบว่าคนไล่บรรเลงโน้ตเดียวกันกับคนหนีหรือไม่และหยุดรอบการเล่นนั้นๆ

¹⁴ John Cage, **Notation**, (New York: Something Else Press, 1969), 33.

¹⁵ Scott Maykrantz, **John Zorn's Game Pieces** [Online], Accessed 1 March 2555, Available From <http://www.scottmaykrantz.com/zorn05.html>

โดยการบรรเลงทั้งหมดนี้ผู้บรรเลงสามารถที่จะเล่นโดยเล่นวนไปเรื่อยๆจนกว่าจะพอใจ

วัตถุดิบที่ใช้ในการประพันธ์เพลงในท่อนนี้ได้แก่ 1. กติกาหรือคำสั่งในเพลง 2. ป้ายคำสั่งแยกของกรรมการ 3. กระดาษโน้ต

แนวทางการประพันธ์

สำหรับแนวทางในการประพันธ์นั้น ผู้วิจัยได้เลือกกติกาของการละเล่นมอญซ่อนผ้าที่ปรากฏในท่อน 3 มาเป็นตัวกำหนดแนวทางในการต้นสดในท่อนนี้ โดยอิงอยู่บนกติกาของการละเล่นมอญซ่อนผ้า โดยจะแบ่งออกเป็น 2 ช่วง ได้แก่ 1. ช่วงเลือก และ 2. ช่วงไล่จับ

ตำแหน่งและหน้าที่ของคนเล่น ของช่วง “เลือก” ได้แบ่งออกเป็น 1. กรรมการ (วาทยากร) ที่จะเป็นผู้คอยคุมคนในวงด้วยป้ายคำสั่ง และคอยดูสถานการณ์เริ่มต้นเล่นไล่จับ และเปลี่ยนท่อน 2. คนในวง (นักดนตรี) จะเลือกบรรเลงระดับเสียงที่ไม่ซ้ำกันขึ้นมาหนึ่งระดับเสียงและเล่นวนไปให้เหมือนกับการปรบมือ และคอยดูว่าใครจะถูกเลือกให้เล่นไล่จับ 3. มอญ (นักดนตรี) จะบรรเลงทำนองมอญซ่อนผ้าวนไปเรื่อยๆ และเลือกได้ว่าจะไล่จับกับใคร โดยการบรรเลงระดับเสียงเดียวกับคนนั้น

ในช่วง “ไล่จับ” จะแบ่งบทบาทหน้าที่ออกเป็น 1. คนไล่ ที่มีหน้าที่สุมและบรรเลงชุดโน้ตให้ซ้ำกับคนหนี 2. คนหนี เป็นการสุมบรรเลงชุดโน้ตไม่ให้ซ้ำกับคนไล่ 3. คนในวงมีหน้าที่บรรเลงตามคำสั่งกรรมการ 4. กรรมการที่มีหน้าที่คอยดูสถานการณ์และคุมคนในวง

วิธีเล่น

1. ช่วงเลือก

ในช่วงเลือกจะเริ่มจากการที่จะให้ทุกคนที่ไม่ได้เป็นมอญเลือกระดับเสียงมาคนละระดับเสียงโดยไม่ซ้ำกัน หลังจากนั้นจะนำไปสู่การบรรเลงที่ผู้เล่นทุกคนเล่นเลียนแบบลักษณะของการปรบมือรอบวงโดยจะใช้ระดับเสียงเดียว จนกระทั่งเป็นการนำเสนอผู้บรรเลงที่แทนผู้เล่นที่เป็นมอญ โดยจะไม่มีการบรรเลงระดับเสียงสุดท้าย จนกว่าผู้บรรเลงที่เล่นเป็นมอญจะตัดสินใจที่จะบรรเลงเพื่อส่งต่อระดับเสียงสุดท้ายให้กับผู้บรรเลงคนใด และจะนำเข้าไปสู่ช่วงบรรเลงไล่จับ ที่ผู้เป็นกรรมการสามารถ ที่จะควบคุมความเข้มของเสียงและความเร็วได้

2. ช่วงไล่จับ

ในช่วงไล่จับ ผู้บรรเลงเป็นคนไล่และคนหนีจะบรรเลงตามระดับเสียงที่บันทึกไว้ในบทประพันธ์ โดยเลือกบรรเลงประโยคใดประโยคหนึ่ง จากห้าประโยคที่ได้กำหนดไว้ โดยแต่ละประโยคจะเป็นวัตถุดิบจากท่อนที่ 1 และท่อนที่ 3 โดยผู้บรรเลงเป็นผู้ไล่จับต้องพยายามที่จะสุมเสียงประโยคให้ตรงกับผู้บรรเลงเป็นคนหนี และต้องบรรเลงให้พร้อมกันจึงจะถือว่าจับได้ โดยจะมีกรรมการเป็นคนคอยดูว่าจับได้แล้วจึงจะแจ้งให้เริ่มเกมใหม่ โดยสามารถที่จะบรรเลงวนไปได้เรื่อยๆจนกว่าจะพอใจ และคนที่เป็กรรมการในท่อนนี้มีหน้าที่ที่สามารถควบคุมความเข้มของเสียงและความเร็วเฉพาะของคนในวงที่ไม่ใช่คนไล่จับได้

ความเป็นไปได้ที่จะเกิดขึ้น

สำหรับความเป็นไปได้ที่จะเกิดขึ้นในบทประพันธ์ท่อนนี้นั้นจะสามารถแบ่งออกได้เป็น

1. ผู้บรรเลงเป็นมอญสามารถที่จะบรรเลงได้พร้อมกับผู้บรรเลงเป็นคนไล่ตามได้ตั้งแต่ต้น

2. ผู้บรรเลงเป็นมอญสามารถที่จะบรรเลงได้พร้อมกับผู้บรรเลงเป็นคนไล่ตามได้ช่วงกลางประโยค

3. ผู้บรรเลงเป็นมอญสามารถที่จะบรรเลงได้พร้อมกับผู้บรรเลงเป็นคนไล่ตามได้ที่โน้ตสุดท้ายของประโยค

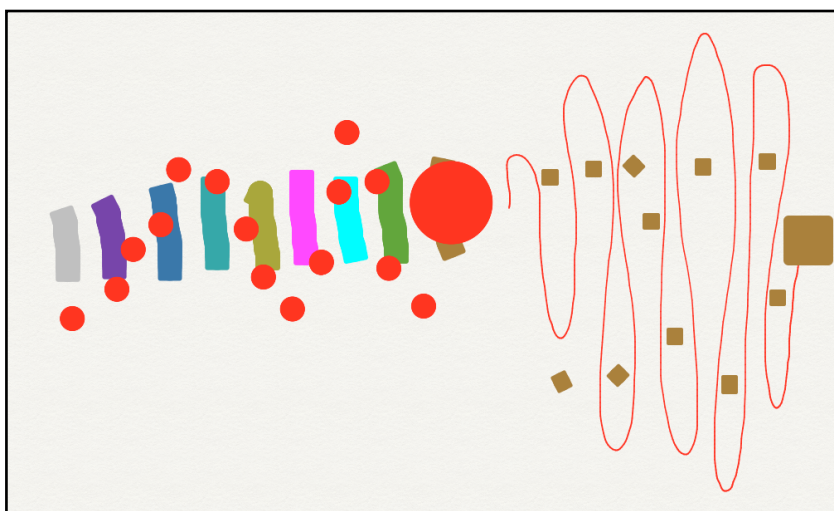
และในช่วงไล่จับจะสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 สถานการณ์ได้แก่

1. ผู้บรรเลงเป็นคนไล่จับสามารถที่จะบรรเลงพร้อมกับผู้บรรเลงเป็นคนหนีได้ตั้งแต่ต้นประโยค

2. ผู้บรรเลงเป็นคนไล่จับสามารถที่จะบรรเลงพร้อมกับผู้บรรเลงเป็นคนไล่ตามได้ช่วงกลางประโยค

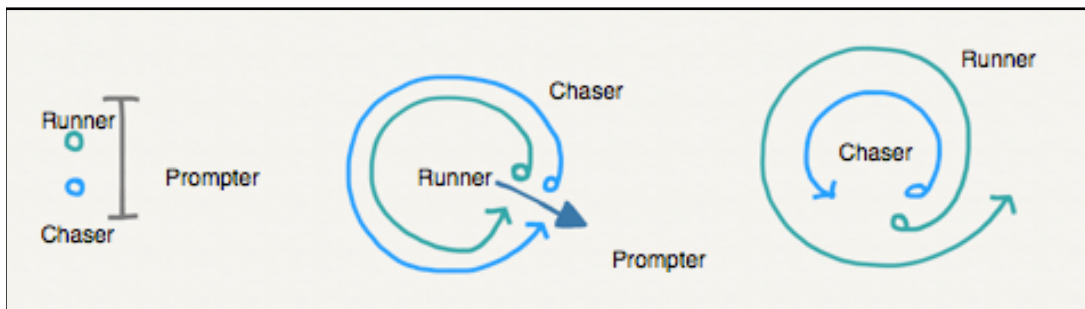
3. ผู้บรรเลงเป็นคนไล่จับสามารถที่จะบรรเลงพร้อมกับผู้บรรเลงเป็นคนไล่ตามได้ที่โน้ตสุดท้ายของประโยค

4. มีผู้บรรเลงผิดไปจากแนวทำนองที่ประพันธ์ไว้และกรรมการจะสั่งหยุดผู้บรรเลงในทันที



ภาพที่ 35 แสดงให้เห็นถึงโครงสร้างท่อน การละเล่น

(ณณิก ตันศรีสกุล : ท่อน การละเล่น จากเพลง สนมเด็กเล่น)



ภาพที่ 36 แสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในช่วงไล่จับ
(ฉนิท ตันศรีสกุล : ท่อน *การละเล่น* จากเพลง *สนามเด็กเล่น*)

ภาพที่ 36 แสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้ 3 ทางที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการบรรเลง ได้แก่ 1. สภาวะที่คนหนีและคนไล่ ทันกันตั้งแต่เริ่มต้นและนำไปสู่การจบบทเพลง 2. สภาวะที่คนหนี และคนไล่เคลื่อนที่ทันกันเมื่อบรรเลงไปชั่วระยะหนึ่ง และ 3. สภาวะที่คนไล่ ไม่สามารถที่จะบรรเลงอยู่ในอัตราความเร็วเดียวกันกับคนหนีได้ และบทเพลงก็จะดำเนินต่อไปจนกว่าความเร็วของทั้งสองผู้บรรเลงเท่ากัน

บทที่ 5

บทสรุป

จากการทดลอง ผู้วิจัยได้แสดงให้เห็นถึงกระบวนการในการสร้างสรรค์งานดนตรีที่มีรากฐานมาจากการพัฒนาแนวคิด การสังเกตปรากฏการณ์ที่อยู่รอบตัว และใช้เครื่องมือของดนตรีในการนำเสนอมุมมองที่แตกต่าง การสร้างสภาวะของจินตนาการที่ใช้เสียงเป็นผู้บอกเล่าเหตุการณ์ อารมณ์ความรู้สึก และแนวคิด สุดท้าย เสียงของสนามเด็กเล่นในการรับรู้ของผู้ฟังอาจมีความแตกต่างกัน ความเข้าใจในเรื่องของ “สิ่งมีชีวิต” และ “สิ่งไม่มีชีวิต” ที่ผู้วิจัยพยายามที่จะนำเสนออาจจะสร้างมุมมองและความหมายใหม่ให้กับปรากฏการณ์ของปัจจุบัน

เสียงของเด็ก สนามเด็กเล่น ไฟฟ้า เครื่องมือสื่อสาร และเครื่องดนตรี ล้วนแล้วแต่มีความหมายทั้งในมิติของความเป็น “สิ่งมีชีวิต” และ “สิ่งไม่มีชีวิต” หากแต่ขึ้นอยู่กับผู้ประพันธ์ที่เป็นผู้จัดวางเสียง ที่สร้างให้เกิดความหมายและกระบวนการทัศน์ใดๆ ผู้วิจัยคาดหวังว่า ผลงานวิจัยชิ้นนี้อาจจะนำไปสู่แนวทางในการสร้างสรรค์งานประพันธ์ดนตรีหรือศิลปะ ที่มีได้เพียงแค่คำนึงถึงความหมายที่ถูกรับรู้โดยปกติ หากแต่เป็นการแสวงหาแนวทางที่สื่อความหมายใหม่ให้กับผู้เสพ อันจะนำไปสู่การเปิดกว้างของมิติการรับรู้กระบวนการทัศน์ที่ไร้ขอบเขต

บรรณานุกรม

ณัชชา โสคติยานุรักษ์. **พจนานุกรม ศัพท์ดุริยางคศิลป์**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.

ณรงค์ฤทธิ์ ธรรมบุตร. **การประพันธ์เพลงร่วมสมัย**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552.

Cox, Christoph and Warner, Daniel. **Audio Culture: Readings In Modern Music**. New York: The Continuum International Publishing Group, 2006.

Cope, David. **Techniques Of The Contemporary Composer**. New York: Schirmer, 1997.

Glbbs, Tony. **The Fundamentals of Sonic Arts & Sound Design**. Lausaunne: AVA Publishing, 2007.

Adlington, Robert. **Sound Commitments**. Oxford: Oxford University Press, 2009.

Jacobs, Sarah L. and Rudy, Paul. **Noise, Dissonance and Twentieth-Century Spiritual Crisis; Synchresis in Chion's Requiem**. Ann Arbor: Scholarly Publishing Office, University of Michigan Library, 2006.

Cage, John. **Notation**. New York: Something Else Press, 1969.

Maykrantz, Scott. **John Zorn Game's Piece** [Online], Accessed 1 March 2012, Available from <http://www.scottmaykrantz.com/zorn05.html>

Slusser, David. **Cobra Notes** [Online]. Accessed 1 March 2012, Available from <http://4-33.com/scores/cobra/cobra-notes.html>

Ferrai, Luc. **Presque Rien** [CD]. INA-GRM, 2008

Reich, Steve and Korot, Beryl. **Three Tales** [CD]. Nonesuch, 2003

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

Playground (สนามเด็กเล่น)

ชุดเพลง *สนามเด็กเล่น* ได้รับแรงบันดาลใจมาจากความสนใจที่จะถ่ายทอดกระบวนการทัศน์ของสิ่งมีชีวิต และสิ่งไม่มีชีวิต ผ่านประสบการณ์ทางเสียงที่เกิดขึ้นในสนามเด็กเล่น โดยผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับเสียงที่เกิดขึ้นจากบทประพันธ์ในสามลักษณะ ได้แก่ 1) เสียงที่เกิดขึ้นจริงในสนามเด็กเล่น 2) เสียงของเครื่องดนตรีที่เป็นการเลียนแบบบุคลิกลักษณะของเสียงที่เกิดขึ้นจริง และ 3) เสียงจริงที่ถูกบิดเบือนไป เสียงที่เกิดขึ้นจากบทประพันธ์ในทั้งสามลักษณะนี้จะสะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการทัศน์ของผู้วิจัยที่มีต่อ “สิ่งมีชีวิต” และ “สิ่งไม่มีชีวิต” กับการเปลี่ยนสภาวะระหว่างสองสถานะ โดยผู้วิจัยได้เริ่มกำหนดให้เสียงของเด็กที่เกิดขึ้นในสนามเด็กเล่น เป็นตัวแทนของ “สิ่งมีชีวิต” และเสียงของเครื่องเล่นในสนามเด็กเล่น สะท้อนถึงสภาวะของ “สิ่งไม่มีชีวิต” ซึ่งทั้งสองสภาวะ จะถูกทำให้เปลี่ยนแปลงโดยเสียงรบกวนที่มีที่มาจากไฟฟ้า อันเป็นตัวแทนของ “สิ่งมีชีวิต” ที่ถูกสร้างขึ้นจาก “สิ่งไม่มีชีวิต” และเป็นสิ่งรบกวนที่จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของกระบวนการทัศน์ต่อสภาวะของ “สิ่งมีชีวิต” และ “สิ่งไม่มีชีวิต”

เพลง *สนามเด็กเล่น* ประกอบด้วย 5 ท่อน

เสียงอะไร

แยกตัว

รบกวน

หล่อหลอม

การละเล่น

รายการเครื่องดนตรี

1 Flute
1 Oboe
1 Clarinet
1 Bassoon

2 Violins
1 Viola
1 Violoncello
1 Contrabass

1 Record Player

ความยาวประมาณ 20 นาที
(Duration ca. 20 minutes)

Score in C

ข้อความสำหรับการแสดง

แผ่นซีดีสำหรับประกอบบทประพันธ์ชุดนี้ประกอบไปด้วยข้อมูลเสียง 3 ข้อมูล

1. ส่วนของเสียงเทป
2. ส่วนของเสียงเทปที่ประกอบกับเครื่องดนตรีในรูปแบบตัวอย่าง
3. ส่วนของเสียงเคาะจังหวะไว้สำหรับส่งไปยังหูฟังของวาทยากร

ข้อมูลโปรแกรมโลจิก (Logic) ซึ่งประกอบไปด้วยวัตถุที่พร้อมสำหรับการซ้อมและการแสดง

Performance Notes

The CD accompanying this score contains three audio files:

1. The tape part.
2. The tape part with instrumentation in a demo form.
3. The click track which can be added into a sequencer and sent to a separate output to the conductor's headphones.

A logic session file is included as well. This contains all necessary materials already organised ready for rehearsal and performance.

สนามเด็กเล่น - เสียงอะไร

จากแรงบันดาลใจของการประพันธ์ นำไปสู่แนวทางการนำเสนอเรื่องราวของเด็กตาบอดหนึ่งคนในสนามหญ้าแห่งหนึ่งได้ยินเสียงของเด็กอีกกลุ่มที่กำลังเล่นกัน จึงเกิดความสนใจและวิ่งเข้าไปหา โดยที่เด็กได้วิ่งตามเสียง จนได้เจอกับกลุ่มเด็กแล้วเข้าไปเล่นด้วยกัน

รายการเครื่องดนตรี

- 1 Flute
- 1 Oboe
- 1 Clarinet
- 1 Bassoon

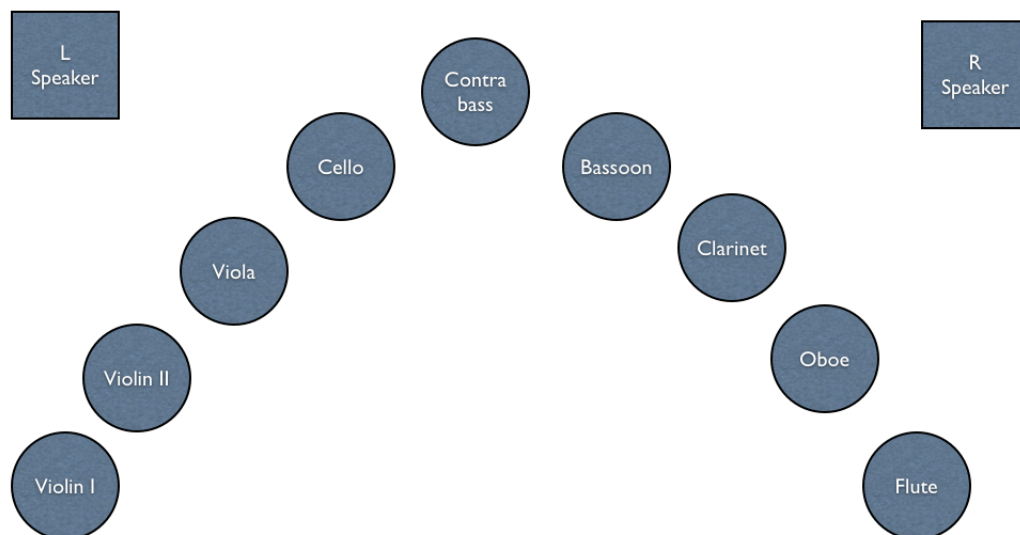
- 2 Violins
- 1 Viola
- 1 Violoncello
- 1 Contrabass

- 1 Record Player

การจัดวงดนตรี

จากซ้ายไปขวา - Violin I, Violin II, Viola, Cello, Bass, Bassoon, Clarinet, Oboe, Flute

ภาพตัวอย่างการจัดรูปวง



สนามเด็กเล่น

"เสียงอะไร"

00:00

วัดครึ่งสี่หนึ่งจากซ้ายไปขวา

A ♩ = 120

Flute

Oboe

Clarinet in Bb

Bassoon

Contrabass

Violoncello

Viola

Violin II

Violin I

flz.

$p > pp$

$mp > p$

$mf > mp$

$f > mf$

pizz.

ff

sul pont.

norm.

arco

สั่นโน้ต

$mf > f$

pizz.

สั่นโน้ต

$mp < 6 < mf$

เคาะเครื่อง

$p < mp$

00:16 00:20

ฮานาเว? วิหารที่ต่อเนื่องจากฮานาเว

9 B C นาคะทึบ

FL. *p* *mp*

Ob. *mp* *mf* 5

CL. *mf* *f* key click randomly as fast as possible

Bsn. *f* slap tongue

Cb. *f* *p* arco

Vc. *mf* *p* arco

Vla. *mp* *p* arco

Vln. II *p* *pp* arco

Vln. I *pp* arco

00:25 00:30

อ้อทูน D E ว่างครึ่งโอง

14

FL. *p* *pp*

Ob. *mp* *p*

Cl. *mf* *mp*

Bsn. *f* *mf*

Cb. *ff* pizz.

Vc. *mf* *ff* เคาะเครื่อง

Vla. *mf* *f* 7 เคาะเครื่อง

Vln. II *mp* *mf* 6 เคาะเครื่อง

Vln. I *p* *mp* เคาะเครื่อง

00:37 00:40

การตามเล่น วิเศษพิณ ๔

19

F

G

ส่วนไม้ค

Fl.

Ob.

Cl.

Bsn.

key click randomly as fast as possible

slap tongue with key click

mf

f

f

arco

f

p

arco

mf

p

arco

mp

p

arco

p

> pp

arco

pp

Cb.

Vc.

Vla.

Vln. II

Vln. I

24

Fl. *p* > *pp*

Ob. *mp* > *p*

Cl. *mf* > *mp*

Bsn. *f* > *mf*

Cb. *ff* pizz.

Vc. arco *f* > *ff* *pizz.* *f*

Vla. *mf* 6 *f*

Vln. II *mp* > *mf* *เคาะเครื่อง*

Vln. I *sul pont.* *p* > *mp* *norm.*

The first system of the musical score features four staves: Flute (FL.), Oboe (Ob.), Clarinet (CL.), and Bassoon (Bsn.). The Flute part begins with a breath mark (H) at measure 30. The Oboe, Clarinet, and Bassoon parts enter at measure 31 with a dynamic marking of *p*. The Oboe and Clarinet parts have a dynamic marking of *mp*, while the Bassoon part has a dynamic marking of *f*. The music is written in treble clef for all instruments.

[illegible]

01:08

มาเล่นด้วยกันไหม(คนเดียว)

36 J

Fl.

Ob.

Cl.

Bsn.

Cb.

Vc.

Vla.

Vln. II

Vln. I

The image shows a musical score page for a symphony orchestra. The page is numbered 67 in the top right corner. At the top left, there is a time signature of 01:08 and a tempo marking 'มาเล่นด้วยกันไหม(คนเดียว)'. Below this, there is a measure number 36 and a 'J' time signature. The score is written for eight instruments: Flute (Fl.), Oboe (Ob.), Clarinet (Cl.), Bassoon (Bsn.), Contrabass (Cb.), Viola (Vla.), Violin II (Vln. II), and Violin I (Vln. I). The staves are arranged in two groups of four. The first group contains Flute, Oboe, Clarinet, and Bassoon. The second group contains Contrabass, Viola, Violin II, and Violin I. The score is mostly empty, with some rests and a 'J' time signature. The 'J' time signature is located at the beginning of the first staff (Flute) in the first measure of the first system.

01:14

K

38

FL. *p* *mp*

Ob. *mp* *mf* *5*

CL. *mf* *f* *key click randomly as fast as possible*

Bsn. *f* *slap tongue*

Cb. *f* *p* *arco*

Vc. *mf* *p* *arco*

Vla. *mp* *p* *arco*

Vln. II *p* *> pp* *arco* *sul pont.* *mp*

Vln. I *pp* *p* *mp* *arco* *5*

42

Fl. *p* > *pp* *p* < *mp* *สั่นไม้ค*

Ob. *mp* > *p* *mp* < *mf* *เคาะคีย์ 5*

Cl. *mf* > *mp* *key click randomly as fast as possible*

Bsn. *f* > *mf* *f* *slap tongue with key click*

Cb. *pizz.* *ff* *arco* *f* > *p*

Vc. *pizz.* *สั่นไม้ค* *f* > *ff* *arco* *mf* > *p*

Vla. *เคาะเครื่อง* *mf* > *f* *arco* *mp* > *p*

Vln. II *norm.* *mf* *arco* *p* > *pp*

Vln. I *arco* *pp*

01:32

L

01:48

M

47

Fl.

Ob.

Cl.

Bsn.

Cb.

Vc.

Vla.

Vln. II

Vln. I

สนามเด็กเล่น - แยกตัว

การเล่นในสนามเด็กเล่นในสนามเด็กเล่นของเด็ก ที่มีทั้งการกระทำของเด็ก เครื่องเล่น และอารมณ์ โดยนำเสนอตั้งแต่การเล่นถึงแยกออกจากกัน

รายการเครื่องดนตรี

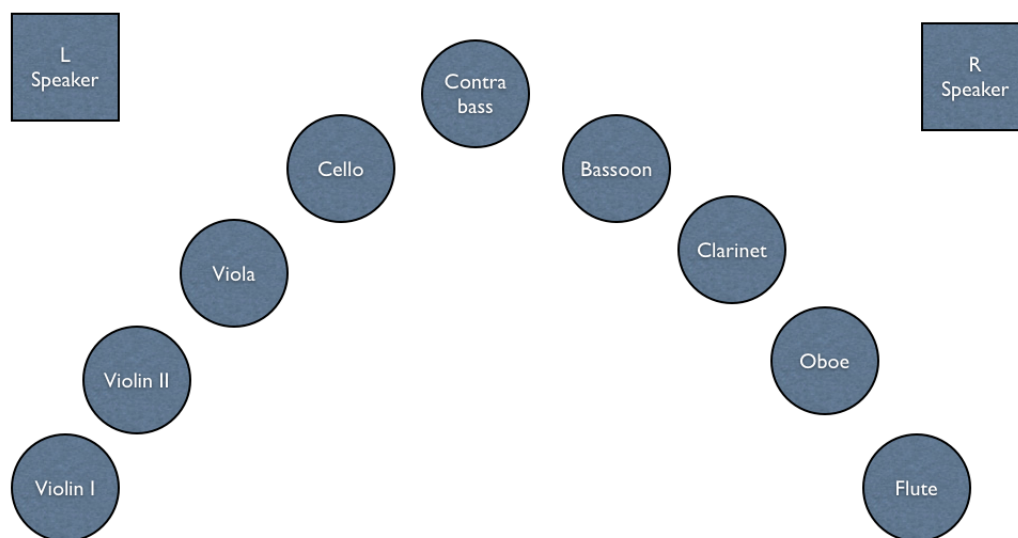
- 1 Flute
- 1 Oboe
- 1 Clarinet
- 1 Bassoon
- 2 Violins
- 1 Viola
- 1 Violoncello
- 1 Contrabass

- 1 Record Player

การจัดวงดนตรี

จากซ้ายไปขวา - Violin I, Violin II, Viola, Cello, Bass, Bassoon, Clarinet, Oboe, Flute

ภาพตัวอย่างการจัดรูปวง



สนามเด็กเล่น

"แยกตัว"

00:00 00:10 00:18

เด็กวิ่งเข้าหาแม่ตอน
การกระซำของสิ่งมีชีวิต
ช่วงเครื่องเล่นตอน
เด็กเล่นเครื่องเล่นตอน

♩=120

A **B** **C**

Flute *mf* *tr*

Oboe *mf* *tr*

Clarinet in Bb *mf* *tr*

Bassoon *mf* *sfz*

Contrabass *p* *f*



เสียงเครื่องเล่นตอน

11

Fl. *p* *mf* *mp* *f* *p*

Ob. *fp* *mf* *f* *p* *mp* *mf*

Cl. *mf* *f* *mp* *mf* *mp*

Bsn. *p* *f* *p* *f*

Cb. *pizz.* *f*

Vc. *pizz.* *f*

17

Ob.

CL.

Bsn.

Cb.

Vc.

mf

f



20

Ob.

CL.

Bsn.

Cb.

Vc.

Vla.

mf

lv.

Musical score for measures 31-33. The score includes parts for Flute (FL), Oboe (Ob.), Clarinet (CL), Bassoon (Bsn.), Contrabass (Cb.), Violoncello (Vc.), Viola (Via.), Violin II (Vln. II), and Violin I (Vln. I). Measure 31 features a trill (tr) in the Flute and Oboe parts. Measure 32 shows a triplet in the Bassoon and Violin II parts. Measure 33 includes a forte (f) dynamic marking in the Violin I part.



Musical score for measures 34-37. The score includes parts for Flute (FL), Oboe (Ob.), Contrabass (Cb.), Violoncello (Vc.), Viola (Via.), Violin II (Vln. II), and Violin I (Vln. I). Measure 34 features a trill (tr) in the Flute and Oboe parts. Measure 35 shows a mezzo-forte (mf) dynamic marking in the Viola and Violin II parts. Measure 36 includes a mezzo-forte (mf) dynamic marking in the Violin II part. Measure 37 includes a forte (f) dynamic marking in the Flute part.

Musical score for measures 31-33. The score includes parts for Flute (FL), Oboe (Ob.), Clarinet (Cl.), Bassoon (Bsn.), Contrabass (Cb.), Violoncello (Vc.), Viola (Via.), Violin II (Vln. II), and Violin I (Vln. I). Measure 31 features a trill (tr) in the Flute and Oboe parts. Measure 32 shows a dynamic shift from *p* to *f* in the Flute and Oboe parts. Measure 33 features a trill (tr) in the Flute and Oboe parts, and a dynamic shift from *p* to *f* in the Flute and Oboe parts. The Bassoon part has a triplet of eighth notes in measure 31. The Violin I part has a triplet of eighth notes in measure 32. The Viola part has a triplet of eighth notes in measure 32. The Violin II part has a triplet of eighth notes in measure 32. The Violoncello part has a triplet of eighth notes in measure 32. The Contrabass part has a triplet of eighth notes in measure 32.



Musical score for measures 34-37. The score includes parts for Flute (FL), Oboe (Ob.), Clarinet (Cl.), Bassoon (Bsn.), Contrabass (Cb.), Violoncello (Vc.), Viola (Via.), Violin II (Vln. II), and Violin I (Vln. I). Measure 34 features a trill (tr) in the Flute and Oboe parts. Measure 35 shows a dynamic shift from *p* to *f* in the Flute and Oboe parts. Measure 36 features a trill (tr) in the Flute and Oboe parts. Measure 37 features a trill (tr) in the Flute and Oboe parts. The Bassoon part has a triplet of eighth notes in measure 34. The Violin I part has a triplet of eighth notes in measure 34. The Viola part has a triplet of eighth notes in measure 34. The Violin II part has a triplet of eighth notes in measure 34. The Violoncello part has a triplet of eighth notes in measure 34. The Contrabass part has a triplet of eighth notes in measure 34.

01:58

ช่วงที่เสียงทุ้มกับเสียงใสสลับกัน

40 **E**

FL.

Bsn.

Cb.

Vc.

Vla.

Vln. II

Vln. I



46

Cb.

Vc.

Vla.

Vln. II

Vln. I

53 **F**

Fl. *mf* *p* *f* *tr* *p* *f*

Ob. *tr* *p* *f*

Cl. *tr* *p* *f* *tr* *p* *f*

Bsn. *mf* *p* *f* *tr* *p* *f*

Cb. *p* *f* *p* *ff*

The image shows a musical score for the song "The Rose Tree". At the top left, there is a logo consisting of two slanted parallel lines. The score is written for five instruments: Oboe (Ob.), Clarinet (Cl.), Bassoon (Bsn.), Cello (Cb.), and Violoncello (Vc.). The music is in 4/4 time and features a key signature of one flat (B-flat). The score is divided into measures by vertical bar lines. Dynamic markings such as *pp* (pianissimo), *mp* (mezzo-piano), *f* (forte), and *mf* (mezzo-forte) are used throughout. Performance instructions like "5" and "3" with arrows indicate fingerings or breath marks. The lyrics "The Rose Tree" are written below the Cello and Violoncello staves. The score ends with a double bar line and a repeat sign.

[illegible][illegible]

83

12-16

FL

Cb.

Vc.

Vla.

Vln. II

Vln. I

p

ff

mf

p

ff

86

Cb. f tr

Vc.

Vla. f p f 3

Vln. II p f 6

Vln. I p f 5 3

==

87

Fl. mf mf

Ob. mp mf

Cl. f

Bsn. mf $pizz.$

Cb. sfz

02:54

ส่วนเครื่องสาย ซอ

03:01
เช็กโน้ตในคีย์

92 J

FL f mp ff tr

Ob. mp f p ff tr

Cl. $mp < f$ f p ff tr

Bsn. mf ff

Cb. $pizz$ p 3 3 f $arco$ p f

Vc. p f

Vla. $pizz$ 6 f $arco$ sfz

Vln. II sfz

Vln. I f sfz

03:12
จับตัวโน้ตในคีย์และออกจากรูป

97 K

FL

Cb. $arco$ p 5 f

Vc. p 5 f

Vla. $arco$ mf 5 p 5

Vln. II mf

Vln. I $arco$ mf 5 f

สนามเด็กเล่น - รบกวณ

! การที่ได้ถูกแทรกแซงโดยเสียงใหม่ นั่นคือเสียงของไฟฟ้า ซึ่งได้ดึงดูดเด็กไปยังอีก
โลกหนึ่ง

รายการเครื่องดนตรี

1 Flute

1 Oboe

1 Clarinet

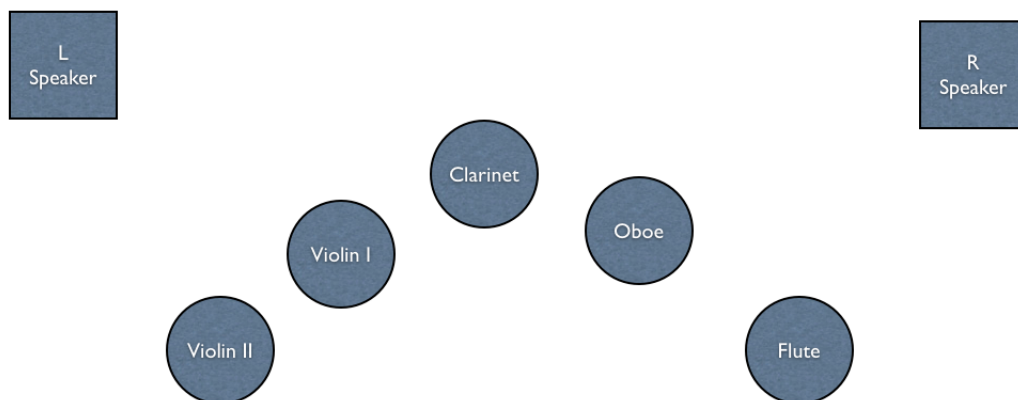
2 Violins

1 Record Player

การจัดวงดนตรี

จากซ้ายไปขวา - Violin I, Violin II , Clarinet, Oboe, Flute

ภาพตัวอย่างการจัดรูปวง



สนามเด็กเล่น

"รบกวน - ตีจับ"

02:57 03:07 03:24
 02:57 03:07 03:24
 D E F

39 12 12 12 2 2 2 2
 Fl. 12 12 12 2 2 2 2
 Ob. 12 12 12 2 2 2 2
 Cl. 12 12 12 2 2 2 2
 Vln. I 12 12 12 2 2 2 2
 Vln. II 12 12 12 2 2 2 2

03:32 03:51
 03:32 03:51
 G H

84 12 12 12 2 2 2 2
 Fl. 12 12 12 2 2 2 2
 Ob. 12 12 12 2 2 2 2
 Cl. 12 12 12 2 2 2 2
 Vln. I 12 12 12 2 2 2 2
 Vln. II 12 12 12 2 2 2 2

04:10 04:21
 04:10 04:21
 I J

95 12 12 12 2 2 2 2
 Fl. 12 12 12 2 2 2 2
 Ob. 12 12 12 2 2 2 2
 Cl. 12 12 12 2 2 2 2
 Vln. I 12 12 12 2 2 2 2
 Vln. II 12 12 12 2 2 2 2

04:34 04:45
 04:34 04:45
 K

109 12 12 12 2 2 2 2
 Fl. 12 12 12 2 2 2 2
 Ob. 12 12 12 2 2 2 2
 Cl. 12 12 12 2 2 2 2
 Vln. I 12 12 12 2 2 2 2
 Vln. II 12 12 12 2 2 2 2

สนามเด็กเล่น

"จับกวน - กระต่ายขาเดียว"

05:23

เสียงฆ้องวง

L

112 13

Fl. 13

Ob. 13

Cl. 13

Vln. I 13

Vln. II 13

p *p* *mf* *f*

mp *mf* *f*

135

Fl. *p* *mp* *mf* *f*

Ob.

Cl. *p* *mp* *mf* *f*

Vln. I *mp* *mf* *f*

Vln. II *p* *mp* *mf* *f*

160

Fl. *p* *mp* *mf* *f*

Ob.

Cl. *p* *mp* *mf* *f*

Vln. I *p* *mp* *mf* *f*

Vln. II *p* *mp* *mf* *f*

6:21

เสียงฆ้องวง

M

195

Fl. *mf*

Ob. *f*

Cl. *f* *mf* *mp*

Vln. I *mf*

Vln. II *mf*

255

FL. *mf*

Ob. *f*

CL. *f* *mf* *mp* *p*

Vln. I *mf* *f*

Vln. II *mf*

261

FL.

Ob. *mf*

CL. *mf*

Vln. I *mp*

Vln. II *mf*

269

FL. *mp* *f* *f*

Ob. *mf* *f*

CL. *mp* *mf* *mp* *f*

Vln. I *p*

Vln. II *p* *mp*

สนามเด็กเล่น - หล่อหลอม

การเปลี่ยนสภาวะของเด็กโดยการที่ถูกไฟฟ้าควบคุม ทำให้จากเด็กที่เป็น “สิ่งมีชีวิต” ในตอนแรก กลายเป็น “สิ่งไม่มีชีวิต”

รายการเครื่องดนตรี

1 Record Player

สนามเด็กเล่น - การละเล่น

นำเสนอความทรงจำที่อยู่ในสนามเด็กเล่น

รายการเครื่องดนตรี

- 1 Flute
- 1 Oboe
- 1 Clarinet
- 1 Bassoon
- 2 Violins
- 1 Viola
- 1 Violoncello
- 1 Contrabass

สนามเด็กเล่น

“การละเล่น”



(Dynamic และ Tempo ขึ้นอยู่กับผู้เล่น)

ป้ายคำสั่งของกรรมการ

8

1R

2R

เล่นวนไปเรื่อยๆ เล่นวนรอบเดียว เล่นวนสองรอบ

Q

P

คนอื่นๆหยุดเล่น คนอื่นๆเล่นต่อ

C

จับได้

E

จบเกม

V

Λ

ทั้งวงเล่นเบาลง

ทั้งวงเล่นดังขึ้น

fast

slow

ทั้งวงเล่นเร็วขึ้น

ทั้งวงช้าลงขึ้น

ประมาณ 10 bpm ประมาณ 10 bpm

ตำแหน่งและหน้าที่ของคนเล่น

ท่อนเลือก

กรรมการ (หรือ วาทยากร) = เป็นคนคอยคุมคนในวงด้วยป้ายคำสั่ง และคอยดูสถานะการบอกให้เริ่มเล่นไล่จับ เพื่อเปลี่ยนท่อน

คนในวง (หรือ นักดนตรี) = ให้แต่ละคนเลือกเล่นโน้ตที่ไม่ซ้ำกันขึ้นมาหนึ่งโน้ตและเล่นวนไปให้เหมือนกับการปรบมือ และคอยดูว่าใครจะถูกเลือกให้เล่นไล่จับ

มอญ (หรือ นักดนตรี) = เล่นทำนองมอญซ้อนผิววนไปเรื่อยๆ และคอยเลือกว่าจะไล่จับกับใคร โดยการเล่นโน้ตตัวเดียวกับคนนั้น

ท่อนไล่จับ

คนไล่ (หรือ นักดนตรี) = สุ่มเล่นชุดโน้ตให้ซ้ำกับคนหนี

คนหนี(มอญ) (หรือ นักดนตรี) = สุ่มเล่นชุดโน้ตไม่ให้ซ้ำกับคนไล่

คนในวง (หรือ นักดนตรี) = เล่นตามคำสั่งกรรมการ

กรรมการ (หรือ วาทยากร) = คอยดูสถานการณ์และคุมคนในวง

วิธีเล่น

ช่วงเลือก

1. เริ่มจากให้ทุกคนที่ไม่ได้เป็นมอญเลือกโน้ตมาคนละโน้ตโดยไม่ซ้ำกัน
2. ให้ทุกคนเล่นพร้อมกันเลียนแบบการปรบมือโดยใช้โน้ต (Pitch) เดียว
3. ให้คนเป็นมอญเล่นทำนองมอญซ่อนผ้าเข้ามา โดยที่โน้ตตัวสุดท้ายจะถูกเว้นไว้

จนกว่าคนเป็นมอญพร้อมที่เลือกที่จะวางโน้ตสุดท้ายลงที่ใคร โดยการวางคือการเล่นโน้ตตัวเดียวกับใครซักคนในวง แล้วจึงเข้าสู่ช่วงไล่จับ

*คนที่เล่นกรรมการ (วาทยากร) สามารถควบคุมความเข้มของเสียง (Dynamics) และความเร็ว (Tempo) ของนักดนตรีทั้งหมด ได้

ช่วงไล่จับ

1. เมื่อในถึงในช่วงไล่จับ ให้คนไล่และคนหนีเล่นตามโน้ตในกระดาน โดยที่ให้เลือกเล่นประโยคใดประโยคหนึ่งในห้าประโยคที่กำหนดขึ้นมา โดยแต่ละประโยคจะเป็นวัตถุดิบจากท่อนแรกและท่อนที่สาม

2. คนไล่จับจะต้องสุ่มเลือกประโยคในตรงกับคนหนี และต้องเล่นให้พร้อมกันจึงจะถือว่าจับได้ โดยจะมีกรรมการเป็นคนคอยดูว่าจับได้แล้วหรือยังแล้วจึงบอกให้เริ่มเกมใหม่ โดยสามารถเล่นวนไปได้เรื่อยๆจนกว่าจะพอใจ

*คนที่เล่นกรรมการ (วาทยากร) สามารถควบคุมความเข้มของเสียง (Dynamics) และความเร็ว (Tempo) เฉพาะของคนในวง (ที่ไม่ใช่คนไล่จับ) ได้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ นายณณิก ตันศรีสกุล

วัน เดือน ปีเกิด 25 มกราคม 2532

สถานที่เกิด กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

ประวัติการศึกษา มัธยมศึกษา

โรงเรียนโยธินบูรณะ กรุงเทพมหานคร

ดุริยางคศาสตร์บัณฑิต สาขาดนตรีแจ๊ส

คณะดุริยางคศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร