วารสารธรรมศาสตร์ ปีที่ 44 ฉบับที่ 1 พ.ศ. 2568 (115-141)

กระบวนการสร้างสรรค์แนวเพลงซินธ์ป๊อปของวรันธร เปานิล และการโหยหาอดีตที่เชื่อมโยงประสบการณ์ชีวิตของแฟนเพลง

สุพิชญา คำเขียน* และธนสิน ชุตินธรานนท์
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วันที่รับบทความ 12 ธันวาคม พ.ศ. 2566
วันที่แก้ไขบทความ 5 มีนาคม พ.ศ. 2567
วันที่ตอบรับบทความ 25 มีนาคม พ.ศ. 2567

บทคัดย่อ

บทความวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ทำความเข้าใจและศึกษากระบวนการในการสร้างสรรค์เนื้อหาเพลงซินธ์ป๊อปของวรันธร เปานิล ซึ่งเป็นศิลปิน ที่หยิบเอาเสน่ห์ของแนวเพลงซินธ์ป๊อปที่มีต้นกำเนิดในยุคเก่ามาร่วมสร้างสรรค์ในเพลง จนได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องในอุตสาหกรรมเพลงไทยในปัจจุบัน ผ่านมุมมองของผู้ส่งสารในฐานะผู้ประพันธ์เพลง และศึกษาการโหยหาอดีตที่เชื่อมโยงประสบการณ์ชีวิตของแฟนเพลงในฐานะของผู้รับสาร โดยบทความชิ้นนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ผ่านกระบวนการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ประพันธ์เพลงโดยตรง จำนวน 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญทางด้านดนตรีศึกษา ที่ได้แบ่งปันมุมมองถึงคุณค่าของดนตรีในมิติที่สัมพันธ์กับการใช้ชีวิต จำนวน 1 ท่าน และ แฟนเพลงของวรันธร เปานิล ที่ได้รับสัญลักษณ์ top fans จากแพลตฟอร์มเฟซบุ๊ก จำนวน 10 ท่าน ประกอบกับการรวบรวมเนื้อหาผ่านบทสัมภาษณ์ออนไลน์ของ วรันธร เปานิล และข้อมูลเชิงเอกสารที่เกี่ยวข้อง ผลการวิจัยพบว่า ในด้านกระบวนการสร้างสรรค์เพลงประกอบไปด้วย 1) มุมมองในเชิงทัศนคติ ได้แก่ การตีความในแนวเพลง รากฐานความทรงจำในอดีต และ แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์เพลง และ 2) เชิงกระบวนการ ได้แก่ การระดมความคิด กระบวนการสร้างสรรค์เพลง และ การออกแบบแนวคิดของเพลง ในส่วนของการจัดกลุ่มเนื้อหา ภายใต้กรอบแนวคิดของการโหยหาอดีตผ่านเพลง จะเห็นได้ว่า แฟนเพลงสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ชีวิตซึ่งเกี่ยวข้องกับกลุ่มอารมณ์และความรู้สึกมากที่สุด รองลงมา คือ กลุ่มของสถานะความสัมพันธ์ และกลุ่มของสถานการณ์ ตามลำดับ ซึ่งล้วนแล้วแต่มีแกนกลางในการเชื่อมโยงความรู้สึกจากประสบการณ์ส่วนตัว (personal experience) และ ประสบการณ์ชีวิต (lived experience) ของแฟนเพลงเป็นหลัก โดยผู้วิจัยคาดหวังว่างานวิจัยชิ้นนี้ จะเกิดองค์ความรู้ รวมถึงแนวปฏิบัติในการสร้างสรรค์เพลงซึ่งเป็นประโยชน์ต่อวงการอุตสาหกรรมแนวเพลงซินธ์ป๊อปของไทย รวมไปถึงความรู้ความเข้าใจต่อพฤติกรรมในการรับสารและตอบสนองต่ออารมณ์และการโหยหาอดีตที่เกิดขึ้นกับผู้ฟัง ซึ่งเป็นประโยชน์กับ ผู้ประพันธ์เพลง รวมถึงศิลปิน ที่ต้องการผลิตสื่อ และ สร้างสรรค์รูปแบบการนำเสนอเพลงให้หลากหลายและตรงกลุ่มเป้าหมายแฟนเพลงมากขึ้น

คำสำคัญ: การสร้างสรรค์เพลง; การโหยหาอดีต; ประสบการณ์ชีวิต; ซินธ์ป๊อป; วรันธร เปานิล

* **ผู้รับผิดชอบบทความ: supitchbell@gmail.com** **DOI: xx.xxxxx/tujournal.xxxx.x**

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 115 18/4/2568 BE 15:08

Thammasat Journal, Volume 44. No. 1, 2025 (115-141)

The creation synthpop songs of Waruntorn Paonil and nostalgia that linking life experiences of fans

Supitchaya Kamkhien* and Thanasin Chutintaranond
Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University

Received 12 December 2023
Received in revised 5 March 2024
Accepted 25 March 2024

Abstract

This research article aims to understand and examine the process of creating synthpop song content by Waruntorn Paonil, an artist who integrates the charm of vintage synthpop genre into her songs, making her music continuously popular in the Thai music industry. The study explores this process from the perspective of the songwriter as the messenger and examines how nostalgia in her music connects to the life experiences of fans as receivers of the message. This qualitative research study gathered data through in-depth interviews with two composers directly involved in the music creation process, one expert in music education who shared insights on the value of music in relation to everyday life, and ten fans of Waruntorn Paonil who received the Top Fan badge on Facebook. Additionally, data was gathered through online interview contents with Waruntorn Paonil and an analysis of documentary sources. The research findings indicate that the music creation process consists of: 1) the attitudinal perspective, which includes song interpretation, the foundation of past memories, and inspiration for songwriting, and 2) the process, which involves brainstorming, song composition, and conceptual design. In terms of content categoraization under the framework of nostalgia in music, it was found that fans primarily connect with life experiences related to emotions and feelings, followed by relationship status, and then specific life situations. All of these categories share a common core-establishing emotional connections through fans' personal experiences and lived experiences. The researcher expects that this research will generate knowledge and practical guidelines for creating music, benefitting to the Thai synthpop music industry. Additionally, it contributes to a deeper understanding of audience behavior in message reception, emotional responses, and nostalgia. These insights are beneficial to song writers and artists who seek to produce music and develop diverse music presentation formats that better align with their target audience.

Keywords: song creation; nostalgia; life experiences; synthpop; Waruntorn Paonil

* **Corresponding author: supitchbell@gmail.com** **DOI: xx.xxxxx/tujournal.xxxx.x**

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 116 18/4/2568 BE 15:08

ที่มาและความสำคัญ

'เพลง' เป็นศาสตร์แขนงหนึ่งในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่กำลังได้รับความนิยม และสามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจของประเทศให้เกิดขึ้นได้อย่างต่อเนื่อง จากฐานข้อมูลรายสาขาอุตสาหกรรมดนตรีของไทย ในแง่มูลค่าทางเศรษฐกิจ โดยหน่วยงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หรือ CEA พบว่าสัดส่วนการเติบโตของธุรกิจอุตสาหกรรมเพลง มีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นตั้งแต่ปี พ.ศ. 2557 ซึ่งมีมูลค่าเศรษฐกิจประมาณ 1,150 ล้านบาท จนถึงปี พ.ศ. 2561 ซึ่งมีมูลค่าเศรษฐกิจเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วถึง 1,478 ล้านบาท (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2563) ต่อเนื่องมาถึงปัจจุบันที่ธุรกิจเพลงไทยเติบโตแบบขีดสุดจนเรียกได้ว่าเป็นยุคของ music second wave หรือ การเติบโตในระดับที่ 2 ซึ่งในปี พ.ศ. 2566 ที่ผ่านมา สามารถทำรายได้สูงถึง 5,000 ล้านบาท โดยนักวิชาการในแวดวงธุรกิจสร้างสรรค์ยังคาดว่ามีแนวโน้มขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในอนาคต (STANDARD, 2023) ไม่เพียงเท่านั้น อุตสาหกรรมเพลง ยังถูกผลักดันจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องหลายส่วน ให้กลายเป็นทรัพย์สินทางปัญญา ที่สามารถสร้างเป็น 'จุดขาย' ที่สำคัญของประเทศ อันสะท้อนได้จากการกำหนดแผนยุทธศาสตร์พัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาดนตรี ที่มีจุดประสงค์หลักเพื่อส่งเสริมมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ และยกระดับความหลากหลายของดนตรีในระดับสากล ตามวิสัยทัศน์ที่ว่า "ประเทศไทยเป็นผู้นำด้านความหลากหลายทางดนตรีในเวทีโลก" (Thailand as a leading country of music diversity in-line with international stage) (ThaiPR.net, 2021) สิ่งนี้สะท้อนให้เห็นคุณค่าของสื่อเพลงไทย ที่ไม่เพียงแต่จะสร้างความบันเทิงในเชิงสุนทรีย์เท่านั้น แต่ยังสามารถผลักดันให้เติบโตท่ามกลางยุคเศรษฐกิจดิจิทัลที่ก้าวไปข้างหน้าอย่างไม่มีสิ้นสุด

ในปัจจุบัน อุตสาหกรรมเพลงไทยประกอบไปด้วยแนวเพลงที่หลากหลาย เสมือนเป็นตัวเลือกให้แก่ผู้ฟัง ได้บริโภคผลงานเพลงตามความชื่นชอบและสนใจได้อย่างเสรี ความน่าสนใจของแนวเพลงหนึ่งซึ่งผู้วิจัยเล็งเห็นถึง 'การมีอยู่' และแทรกซึมในวงการเพลงไทยสากลมาตั้งแต่อดีต แต่การศึกษาในเชิงวิชาการในไทยกลับยังน้อยอยู่มาก คือ "ซินธ์ป๊อป (synthpop)" แนวเพลงนี้มีต้นกำเนิดในแถบตะวันตกตั้งแต่ยุคเก่า ซึ่งอาจเลือนหายไปตามความนิยมในช่วงเวลาต่าง ๆ อยู่บ้าง แต่ศิลปินไทยในปัจจุบันได้ให้ความสนใจ และเลือกเสน่ห์ของอดีตเหล่านั้นมาสร้างสรรค์และผสมผสานใหม่ให้เป็นผลงานเพลงที่หลากหลายมากขึ้น ซินธ์ป๊อปนั้นมีเอกลักษณ์ที่เกิดจากเสียงสังเคราะห์เป็นหลัก โดยแนวเพลงมุ่งนำเสนอกลิ่นของแนวดนตรีดิสโก (disco) และบรรยากาศความเป็นอยู่ดั้งเดิมผ่าน เทคโนซินธิไซเซอร์ (techno synthesizer) (Borthwick, 2020) ซึ่งปัจจุบันกำลังได้รับความนิยม และมักถูกใช้ในการเป็นสื่อตัวแทนของการนำเสนอชุดเนื้อหา (content) เพลงแบบยุคเก่าที่ถูกนำมาสร้างสรรค์ใหม่ (new retro wave) โดยอาศัยกลไกการตลาดแบบโหยหาอดีต เป็นยุทธศาสตร์สำคัญที่ทำให้เพลงสามารถเข้าถึงผู้ฟังได้ง่ายขึ้น

เมื่อลองมองย้อนกลับมาในแวดวงศิลปินเพลงซินธ์ป๊อปของไทย จะเห็นได้ว่า วรันธร เปานิล เป็นที่รู้จักในฐานะศิลปินหญิงที่ได้รับความนิยมและโดดเด่นด้วยแนวเพลงประเภทนี้ตั้งแต่ผลงานเพลงแรก อย่าง 'เหงา เหงา (insomnia)' ด้วยเสน่ห์เสียงหวานเฉพาะตัวที่ไพเราะ เนื้อเพลงที่เรียบเรียงเข้ากับกระแสสังคมด้วยวลีที่ให้เข้าใจง่ายและติดหู ทำให้ในช่วงเดือนตุลาคม พ.ศ. 2565 ที่ผ่านมา วรันธร เปานิล ได้มีโอกาสจัดคอนเสิร์ตใหญ่ที่ชื่อว่า 'Inksyland ดินแดนขยี้ใจ' ก่อนทำการแสดงมินิ

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 117 18/4/2568 BE 15:08

คอนเสิร์ตเดี่ยวที่ประเทศอเมริกา และ ประเทศญี่ปุ่น ความนิยมผลงานเพลงจากวรันธร เปานิล จากผู้ฟังที่มีฐานแฟนเพลงเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง เป็นแรงกระเพื่อมสำคัญ ที่ทำให้วงการสื่อเพลงไทยหันมาให้ความสนใจและจับตามองกับแนวเพลงที่เรียกว่า ซินธ์ป๊อป มากยิ่งขึ้น

เอกลักษณ์เฉพาะตัวที่โดดเด่นของแง่มุมของแนวเพลงซินธ์ป๊อปนี้ ยังเกี่ยวข้องกับแนวคิดที่ชื่อว่าการโหยหาอดีต ซึ่งสามารถเชื่อมโยงจินตนาการเฉพาะ และความทรงจำให้เกิดขึ้นได้ โดยผู้ฟังสามารถสร้างความทรงจำนั้นให้เกิดขึ้นได้อีกครั้งผ่าน การโหยหาอดีตที่ถูกสร้างขึ้นได้เองจากอิทธิพลของความคุ้นเคย และเหตุการณ์ที่จำเพาะเจาะจง การเชื่อมโยงอดีตที่เกิดขึ้นกับประสบการณ์ที่ผ่านมาแล้วของผู้ฟัง ไม่เพียงแต่เชื่อมโยงกับแนวดนตรีเพียงอย่างเดียว แต่อาศัยกระบวนการในการถ่ายทอดองค์ประกอบของเนื้อหาผ่าน ‘เนื้อเพลง’ ซึ่งสัมพันธ์กับทัศนะของจตุพร สีม่วง ที่กล่าวว่า “ดนตรีสามารถบ่งบอก วิวัฒน์ หรือการเปลี่ยนแปลงไปของยุคสมัยต่าง ๆ ทั้งในแง่ของการเจริญด้านวัฒนธรรม รวมไปถึงภูมิหลังของเรื่องราวในอดีต ผ่านการศึกษาวรรณศิลป์” ดังนั้นการให้คุณค่ากับกระบวนการ การวิเคราะห์ชั้นเชิงการใช้ภาษาจากผลงานเพลง จึงเป็นหนึ่งในกลวิธีที่ทำให้เราเข้าถึงเจตนาของผู้ประพันธ์ที่ต้องการนำเสนอในผลงานเพลงนั้นได้เป็นอย่างดี (จตุพร สีม่วง, 2561) สอดคล้องกับ วิทยานิพนธ์ เรื่องการโหยหาอดีตผ่านเพลงไทยสากลยุค 90’s ของธัญพร เฮงวัฒนาอาภา ที่พบว่าการนำเพลงไทยที่ได้รับความนิยมอย่างมากในอดีต เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการประกอบฉากภาพยนตร์เรื่องแฟนฉัน ทำให้บทเพลงเป็นที่จดจำของผู้ชม และสามารถเชื่อมโยงเหตุการณ์ความทรงจำในอดีตให้สัมพันธ์กับเรื่องราวที่ปรากฏในภาพยนตร์ได้ (ธัญพร เฮงวัฒนาอาภา, 2564) สิ่งนี้สะท้อนให้เห็นความสำคัญของการใช้ภาษาและกลวิธีสื่อสารที่ปรากฏผ่านเนื้อเพลง และเป็นหลักฐานทางการศึกษา ที่ทำให้ทราบว่าองค์ประกอบของเพลงสามารถเชื่อมโยงความทรงจำที่มีในอดีตของผู้ฟังให้เกิดขึ้นผ่านเพลงได้เช่นกัน

ในแง่มุมของต้นกำเนิดแนวเพลงซินธ์ป๊อป มีความเกี่ยวข้องกับการส่งต่อทางวัฒนธรรม การครอบงำทางอุดมการณ์รวมถึงกระบวนการผลิตซ้ำทางสังคม (social reproduction) จึงกล่าวได้ว่าผลงานเพลงของวรันธร เปานิล เป็นตัวแทนหนึ่งของสื่อสร้างสรรค์ ที่อาศัยกระบวนการดังกล่าวที่เป็นตัวแปรสำคัญให้เกิดการหยิบยกชิ้นส่วนของเสน่ห์ในยุคเก่าในช่วงปี 80s มาสร้างสรรค์ขึ้นใหม่อีกครั้งในยุคปัจจุบันนั้น เป็นที่น่าตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับ การส่งต่อมุมมองของการโหยหาอดีตที่เชื่อมโยงประสบการณ์ชีวิตของแฟนเพลงในฐานะผู้รับสาร จะมีจุดเหมือน หรือ แตกต่าง กับความตั้งใจในการสื่อสารเนื้อหาผ่านเพลงอย่างไร เป็นข้อคำถามที่ผู้วิจัยต้องการศึกษา จึงเป็นเหตุผลให้บทความวิจัยชิ้นนี้ ได้ย้อนกลับไปศึกษาทบทวนถึงกระบวนการในการสร้างสรรค์เนื้อหาของเพลง ตั้งแต่ต้นทางในฐานะผู้ประพันธ์เพลง เพื่อใช้เป็นข้อมูลสำคัญ ในการสะท้อนกระบวนการสำคัญในการนำเสนอผลงานเพลง จากผู้ส่งสารมาสู่ผู้รับสารในฐานะผู้ฟังได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์ที่สุด

โดยท้ายที่สุดผู้วิจัยมีความคาดหวังว่า บทความวิจัยชิ้นนี้จะมีคุณค่าในแง่ของงานเชิงวิชาการที่ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของกระบวนการคิด ที่ต้องการนำเสนอผ่านบทเพลง ซึ่งถือเป็นการประดิษฐ์ทางวัฒนธรรม (culture invention) และสามารถใช้องค์ความรู้ที่ได้จากการค้นคว้านี้ เป็นฟันเฟืองสำคัญ ให้เกิดการผลักดันอุตสาหกรรมเพลงซินธ์ป๊อปไทยให้เป็นที่ประจักษ์ และพร้อมเป็นแรงขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ให้มีมูลค่าทางเศรษฐกิจในระดับต่อไป

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 118 18/4/2568 BE 15:08

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์เนื้อหาในผลงานเพลงของวรันธร เปานิล

2. เพื่อศึกษาการโหยหาอดีตที่เชื่อมโยงประสบการณ์ชีวิตของแฟนเพลงผ่านแนวเพลงซินธ์ป๊อปของ วรันธร เปานิล

ขอบเขตงานวิจัย

1. การศึกษากระบวนการสร้างสรรค์เนื้อหาเพลงของวรันธร เปานิล มีขอบเขตในการคัดเลือกบุคคลซึ่งเป็นผู้ประพันธ์เพลงและมีชื่อปรากฏเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมหลักในการประพันธ์เนื้อร้อง (Lyrics) ในผลงานเพลงของวรันธร เปานิล โดยกำหนดให้มีประสบการณ์เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมเพลงไทยในด้านใดด้านหนึ่ง อาทิ นักร้องนำ นักดนตรี หรือโปรดิวเซอร์ (Producer) ที่เกี่ยวข้องกับสาขาอาชีพไม่ต่ำกว่า 5 ปี เพื่อสะท้อนทัศนคติและมุมมองในการทำเพลงในเบื้องลึก โดยได้ข้อสรุปรายชื่อของผู้ประพันธ์เพลง จำนวน 2 ท่าน ได้แก่ ธารณ ลิปตพัลลภ (นักประพันธ์เพลง และนักดนตรีวง Lipta) กับปณิธิ เลิศอุดมธนา (นักประพันธ์เพลง และนักร้องนำวง Fellow Fellow) และ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านดนตรีศึกษาในเชิงวิชาการ ซึ่งมีประสบการณ์การสอนและคลุกคลีในอุตสาหกรรมเพลงในฐานะนักร้องนักดนตรี จำนวน 1 ท่าน ได้แก่ ผศ. ดร.วิชฏาลัมพก์ เหล่าวานิช (ประธานสาขาวิชาดนตรีศึกษา คณะครุศาสตร์ และอดีตหัวหน้าพาร์เทเนอร์คณะนักร้องประสานเสียงสวนพลู)

2. บทความวิจัยชิ้นนี้มุ่งนำเสนอผลงานเพลงของวรันธร เปานิล ซึ่งเป็นตัวแทน เพลงซินธ์ป๊อปของศิลปินไทยที่ได้รับความนิยม ในฐานะเพลงกระแสหลัก (main stream) โดยกำหนดให้เพลงที่ใช้ศึกษา เป็นผลงานเพลงของวรันธร เปานิลที่เป็นต้นฉบับ และโดยจำกัดรูปแบบเป็นผลงานเดี่ยวไม่รวมกับเพลงประกอบภาพยนตร์ หรือผลงานเพลงโคเวอร์ (cover version) โดยมีขอบเขตในการศึกษาตั้งแต่ผลงานเพลงแรกที่ครอบคลุม ระหว่าง ปี พ.ศ. 2559 ถึง พ.ศ. 2566 โดยปรากฏชื่อผลงาน และปีที่ปล่อยในระบบสตรีมมิ่งออนไลน์ จำนวนทั้งสิ้น 18 เพลง ดังนี้

2.1)	เหงา เหงา (Insomia)	(2559)	2.10)	อยากเริ่มต้นใหม่กับคนเดิม (Repeat)	(2563)
2.2)	Snap	(2559)	2.11)	สายตาหลอกกันไม่ได้ (Eyes Don’t Lie)	(2564)
2.3)	ฉันต้องคิดถึงเธอแบบไหน (Cloudy)	(2560)	2.12)	เก่งแต่เรื่องคนอื่น (Expert)	(2565)
2.4)	เกี่ยวกันไหม? (You?)	(2560)	2.13)	กลับก่อนนะ (Goodbye)	(2565)
2.5)	ยังรู้สึก (Old Feelings)	(2561)	2.14)	INK	(2565)
2.6)	ความลับมีในโลก (Secret)	(2561)	2.15)	Last Train	(2565)
2.7)	ดีใจด้วยนะ (Glad)	(2562)	2.16)	ชอบอยู่คนเดียว	(2565)
2.8)	รอหรือพอ (Stay)	(2562)	2.17)	โลกที่ยังมีเธออยู่ด้วยกัน	(2565)
2.9)	ลบไม่ได้ช่วยให้ลืม (Erase)	(2563)	2.18)	คนใหม่เขาดูแลอยู่	(2566)

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 119 18/4/2568 BE 15:08

วิธีดำเนินการวิจัย

บทความเรื่องนี้เป็นการวิจัยแบบเชิงคุณภาพ ซึ่งประกอบไปด้วยการศึกษาเนื้อหา (narrative research) เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของแนวเพลงซินธ์ป๊อป และพัฒนาการทางตะวันตกและในประเทศไทย เบื้องต้นเพื่อให้เห็นเอกลักษณ์ที่ชัดเจนของแนวเพลง ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลแลกเปลี่ยนในการสัมภาษณ์เชิงลึก กับผู้ประพันธ์เพลงหลักของวรันธร เปานิล จำนวน 2 ท่าน โดยแนวทางของข้อคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์อยู่บนพื้นฐานของกระบวนการในการทำเพลงโดยทั่วไปของผู้ประพันธ์ ซึ่งมีเนื้อหาครอบคลุมเกี่ยวกับทัศนคติต่อแนวเพลงซินธ์ป๊อป และแรงบันดาลใจและแนวคิดหลักในการสร้างสรรค์เนื้อเพลง เพื่อให้ทราบถึงกระบวนการที่อาศัยความคิดสร้างสรรค์ในการประพันธ์เพลงก่อนที่จะได้ผลผลิตสุดท้ายเป็นเพลงซินธ์ป๊อปของวรันธร เปานิล จากนั้นสรุปชุดข้อมูลที่ได้ในรูปแบบของแผนผังองค์ความรู้นำไปประกอบกับข้อมูลที่ได้จากการศึกษากลวิธีการนำเสนอการโหยหาอดีตที่เชื่อมโยงประสบการณ์ชีวิตของแฟนเพลงผ่านแนวเพลงซินธ์ป๊อป ผู้วิจัยกำหนดคุณสมบัติพื้นฐานของแฟนเพลงที่คัดเลือก ต้องได้รับสัญลักษณ์ท็อปแฟน (top fans) ในเฟซบุ๊กหลักอย่างเป็นทางการของศิลปิน เพื่อเป็นตัวชี้วัดสะท้อนให้เห็นถึงการติดตามความเคลื่อนไหวของแฟนเพลง รวมถึงระดับของการเข้าถึงข้อมูล (engagement) ที่น่าเชื่อถือระหว่างแฟนคลับกับช่องทางออนไลน์ของศิลปิน ด้วยวิธีการคัดเลือกสุ่มแบบอย่างง่าย จำนวน 10 ท่าน จากนั้นทำการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยมีข้อคำถามครอบคลุมประเด็นเกี่ยวกับการรับรู้และความรู้สึกส่วนบุคคลที่หวนนึกถึงเรื่องราวในอดีตของตนเองผ่านผลงานเพลงต่าง ๆ ที่อยู่ในขอบเขตการวิจัย จำนวน 18 เพลง โดยอาศัยกรอบของแนวคิดการเชื่อมโยงความทรงจำอัตชีวประวัติ (autobiographical memory) แบบปัจเจกบุคคล มาสร้างข้อคำถามหลักที่ใช้ในการสัมภาษณ์แฟนเพลง จากนั้นทำการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เชี่ยวชาญทางด้านดนตรีศึกษา จำนวน 1 ท่าน เพื่อในวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของปรากฏการณ์นี้กับภาพรวมในระดับสังคมบนพื้นฐานเชิงวิชาการ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ตรวจสอบคุณภาพของแนวคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์จากการประเมินความถูกต้องของข้อมูลโดยอาจารย์ที่ปรึกษา โดยมีความเห็นให้ปรับแก้จากแนวสัมภาษณ์แบบโครงสร้าง เป็นกึ่งโครงสร้าง (semi-structure Interview) ซึ่งมีความยืดหยุ่นและเปิดโอกาสให้ผู้ถูกสัมภาษณ์เชิงลึก สามารถแสดงความคิดเห็นต่อข้อคำถามแบบปลายเปิด และเป็นประโยชน์ต่อการวิเคราะห์ความสำคัญของแนวเพลงนี้ในเชิงมิติสังคมต่อไป

แนวคิดในการวิจัยและการทบทวนวรรณกรรม

1) พัฒนาการของแนวเพลงซินธ์ป๊อปกับการโหยหาเสน่ห์ความเก่าในอดีต

ซินธ์ป๊อป (synthpop) มาจากคำว่า ซินธิไซเซอร์ป๊อป (synthesizer Pop) หรือ อิเล็กโทรป๊อป (electro pop) ถูกจำกัดความว่าเป็นแนวเพลงที่มีเสียง (sound) ดนตรีที่เป็นเอกลักษณ์อันเกิดจากเสียงสังเคราะห์ (synthesizer) โดยประวัติความเป็นมาของซินธ์ป๊อปค่อนข้างยาวนาน และเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมแนวเพลงประเภทอื่น ๆ ที่มีส่วนช่วยหล่อหลอมให้ซินธ์ป๊อปมีพื้นที่แสดงตัวตนของตนเองดังที่ปรากฏในปัจจุบัน อ้างอิงส่วนหนึ่งของบทความ History of synthpop: into the digital age โดย สตวตซ์ บอร์ธวิค (stuart Borthwick) และ รอน มอย (Ron Moy) (Borthwick, 2020) ทำให้ทราบว่า ซินธ์ป๊อปมีจุดเริ่มต้นที่ชัดเจนช่วงปี ค.ศ. 1974 ถึง ค.ศ. 1984 ซึ่งมีรากเหง้าของจุดกำเนิดที่

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 120 18/4/2568 BE 15:08

ค่อนข้างผสมผสานและหลากหลาย โดยในปี ค.ศ. 1979 ซินธ์ป๊อปได้รับฉายาว่าเป็นแนวเพลงแบบทีนไอดอล (teen idol) และถูกใช้เป็นเพลงป๊อปบ่งบอกเอกลักษณ์และแสดงความเป็นตัวตนของผู้คนในยุคนั้นได้อย่างชัดเจน

ถึงแม้ว่าซินธ์ป๊อปจะเป็นแนวเพลงที่รู้จักแพร่หลายมากขึ้น แต่บทความเรื่อง Why Synthwave isn't Synthpop ของ Preston Cram (Cram, 2021) ทำให้เราเห็นกระบวนการในการสร้างสรรค์เพลงในปัจจุบันที่มุ่งไปที่การพาณิชย์มากกว่าการคงไว้ซึ่งต้นฉบับ (original) อันเห็นได้ชัดเจนจากกลยุทธ์การตลาดแบบโหยหาอดีต (nostalgia marketing) กล่าวคือ ซินธ์ป๊อปกลายเป็นแนวเพลงที่ถูกผสมผสานในมิติของดนตรีที่ซับซ้อนมากขึ้น โดยส่วนหนึ่งจากเสียงสะท้อนของผู้ที่เกี่ยวข้องในวงการเพลง อ้างว่าซินธ์ป๊อปเป็นรูปแบบใหม่ของแนวเพลงที่มีการดัดแปลงและพัฒนาขึ้นด้วยวิธีการผลิตซ้ำ เพื่อทำให้เพลงกลายเป็นสินค้าที่ตอบโจทย์ดนตรีเพื่อการค้าในยุค 80s (80's commercial pop) นี่อาจเป็นหนึ่งในเหตุผลที่ทำให้ซินธ์ป๊อปเป็นแนวเพลงที่ถูกบรรจุไว้ด้วยกลิ่นอายของดนตรีที่ต้องการทำให้ผู้ฟังหวนนึกถึงเสน่ห์ของการโหยหาอดีตในช่วงยุค 70s ถึง 80s ได้

จากการทบทวนวรรณกรรมของ Ballam Cross (2021) ในบทความวิจัย เรื่อง " Recostructed nostalgia: Aesthetic commonalities and self-soothing in chillwave, synthwave, and vaporwave" โดยทำการศึกษาผ่านกระบวนการวิเคราะห์ตัวบท (Textual analysis) ร่วมกับการใช้แบบสอบถามออนไลน์ (online questionaire) เพื่อสำรวจความคิดเห็นของกลุ่มแฟนเพลงที่มีต่อแนวเพลง 3 ประเภท อันได้แก่ chillwave synthwave และ vaporwave ซึ่งในกระบวนการสร้างสรรค์เพลง ล้วนผสมผสานไปด้วยกลิ่นอายของการถวิลหาอดีตอยู่อย่างน่าสนใจ จากองค์ประกอบของเทคนิคจากการประพันธ์ทำนองให้สอดคล้องกับรูปแบบของกระแสดนตรียุคก่อนที่ได้รับความนิยมแล้ว ยังมีรูปแบบของการประพันธ์เพลงที่เป็นเอกลักษณ์และสื่อถึงชุดเนื้อความที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในช่วงเวลาอดีตร่วมด้วย โดยจากการวิเคราะห์ตัวบท พบว่า ผู้ประพันธ์เพลง มักพรรณนาเนื้อหาของเพลงที่สื่อสารผ่านเรื่องราวเกี่ยวกับความทรงจำ รวมถึงจินตนาการในปัจจุบันที่ย้อนเวลากลับไปในอดีต ซึ่งอาจเชื่อมโยงกับวันเวลาที่จำเพาะเจาะลง และสถานที่ที่มีความสำคัญในช่วงเวลาที่ผ่านมา โดยกระแสของแนวเพลงเหล่านี้สามารถนำไปสู่การผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมในเชิงโครงสร้าง ยกตัวอย่างการเกิดสไตล์เพลง ซึ่งได้รับความนิยมเช่นกันอย่างซิตีป๊อป (city pop) ที่มีการนำเอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นมาสร้างสรรค์แนวเพลงให้เป็นเอกลักษณ์มากขึ้น

โดยผลจากการใช้แบบสอบถามออนไลน์ พบว่าผู้ฟังมีการโหยหาอดีตที่สัมพันธ์กับภาวะที่เรียกว่า 'ความคิดถึงที่สร้างขึ้นใหม่' (reconstructed nostalgia) ซึ่งเป็นตัวแปรสำคัญ ที่ทำให้แฟนเพลงสามารถตระหนักรู้ถึงการมีอยู่ของห้วงความจำในอดีตแบบรู้เท่าทันและเต็มใจที่จะให้เกิดขึ้นกับตนเอง โดยสิ่งนี้เป็นภาวะสำคัญ ที่ทำให้ผู้คนเกิดการแลกเปลี่ยนความทรงจำ และประสบการณ์ในอดีตแก่กัน นับเป็นวิธีการหนึ่งที่ผู้ฟังใช้เพื่อหลบหนีจากโลกแห่งความเป็นจริงที่วุ่นวาย และพึงพอใจที่จะเสพแนวดนตรีเพื่อรำลึกถึงความหลังและช่วงเวลาแห่งความสุขในอดีต ในภาพรวมของบทความวิจัยเรื่องนี้ทำให้เราเห็นอิทธิพลของแนวเพลงแบบซินธ์ ที่สามารถเชื่อมโยงการโหยหาอดีต ให้เกิดขึ้นระหว่าง

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 121 18/4/2568 BE 15:08

ผู้ประพันธ์ และศิลปิน ไปสู่ผู้ฟังให้เกิดขึ้นได้จริง และมีนัยในการเกิดภาะเกี่ยวกับการโหยหาอดีตผ่านบทเพลงหลังจากรับฟังเพลงในขอบเขตการวิจัย (Ballam-Cross, 2021)

Lee (2006) เขียนบทความวิจัยเรื่อง “Reliving the '80s: Nostalgic implementation of the '80s pop music in the media” โดยพบว่า ตลาดเพลงเก่ากลายเป็นเครื่องมือ ที่ใช้ในการกระตุ้นเศรษฐกิจอย่างเฟื่องฟูในปัจจุบันมากขึ้น โดยเฉพาะเพลงที่มีกลิ่นความเป็น 80s จะช่วยดึงดูดให้ผู้ฟังกลับเข้าสู่ห้วงแห่งการโหยหาอดีตอีกครั้ง โดยตัวแปรสองเรื่องที่ผู้วิจัยมองว่ามีความสำคัญ และนำไปสู่การสรุปเพื่อตอบโจทย์งานชิ้นนี้คือ การโหยหาอดีตจากดนตรีในยุค 80s ซึ่งมีความเป็นต้นฉบับ (original) และการสร้างเพลงใหม่ที่ได้รับแรงบัลดาลใจมาจากยุค 80s (remaster) มีความสัมพันธ์กันอย่างไร ผ่านการรวบรวมบทความที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับตลาดการโหยหาอดีต (nostalgia marketing) ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน จนเปรียบเสมือนเป็นการ “ฟื้นคืนชีพ” ให้กับวงการอุตสาหกรรมดนตรีเก่าได้กลับมามีบทบาทในโลกปัจจุบันผ่านการนำเสนอด้วยเนื้อหาที่เข้ากับบริบทสังคมมากขึ้น

อันนำไปสู่ข้อสรุปที่น่าสนใจว่า การโหยหาอดีตเป็นกุญแจสำคัญที่สามารถขับเคลื่อนอุตสาหกรรมเพลงเก่าให้กลับมามีตัวตนอีกครั้งในโลกปัจจุบัน ทั้งจากเพลงที่เป็นต้นฉบับและเพลงที่ถูกนำมาสร้างใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเข้าถึงคนรุ่นใหม่ที่ไม่ได้มีช่วงเวลาของเพลงในอดีต สามารถเข้าถึงความเป็นอดีตของเวลานั้น ผ่านประสบการณ์ร่วมที่ได้รับจากการฟังเพลง ในรูปแบบการส่งต่อจากรุ่นสู่รุ่น ซึ่งเป็นหนึ่งในลักษณะเด่นของวัฒนธรรมการบริโภคเพลงที่โดดเด่นในยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodern) โดยบทความวิจัยที่นำมาอ้างอิงนี้ มีความต้องการที่จะสร้างคุณค่าของการศึกษา รูปแบบการสร้างสรรค์เพลงที่นำวัตถุดิบของความเก่าแบบซินธ์ป๊อป กลับมาปรับเปลี่ยนตามสมัยนิยมให้เป็นเอกลักษณ์มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานของผู้วิจัยที่ต้องการยกระดับอุตสาหกรรมเพลงซินธ์ป๊อปของไทย เพราะมองว่าสามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้เช่นกัน (Lee, 2006)

2) การเชื่อมโยงความทรงจำของมนุษย์ และ หลักการของความจำอัตชีวประวัติ

มนุษย์มีความทรงจำอยู่ 2 ประเภท ประกอบไปด้วย ความทรงจำความเคยชิน (habit memory) ซึ่งเกิดจากการปฏิบัติ ฝึกฝน ท่องจำ และ ความทรงจำบริสุทธิ์ (pure memory) ซึ่งเป็นความทรงจำที่ถูกเก็บไว้ในรูปแบบภาพตามการรับรู้ในแต่ละช่วงเวลา ความทรงจำประเภทนี้จะผ่านกระบวนการคัดเลือก ตัดทิ้ง โดยกระบวนการการคัดเลือกโดยธรรมชาติ (natural selection) เพื่อให้ความจำในส่วนที่เหลือ เพียงพอต่อการระลึกถึงในภายหลังรวมถึงการบรรจุข้อมูลอื่น ๆ ลงในสมองตามกลไกของร่างกาย โดยความทรงจำบริสุทธิ์จะผ่านกระบวนการที่เรียกว่า ‘การผลิตซ้ำ’ โดยกระตุ้นให้เกิดการหวนนึกถึงอีกครั้งเมื่อมนุษย์เผชิญกับเหตุการณ์ที่เชื่อมโยงกับความทรงจำเก่า ๆ ที่มีคุณค่าของตนเอง ในขณะที่ความทรงจำที่เกิดขึ้นในปรากฏการณ์การโหยหาอดีต มักเริ่มต้นจาก ความคิดและความรู้สึกในระดับบุคคล สามารถใช้สื่อสร้างสรรค์ อาทิ ภาพยนตร์ นวนิยาย ศิลปะการแสดง หรือ บทเพลง กระตุ้นให้เกิดการรื้อฟื้นอดีตนั้นกลับคืนมาอีกครั้ง สิ่งเหล่านี้เรียกว่า ภาพตัวแทนของอดีต ที่ทำหน้าที่ในการคงไว้ซึ่งเรื่องราวที่รับรู้การมีอยู่ของมัน แบบสืบต่อกันมา (Kelly, 1986)

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 122 18/4/2568 BE 15:08

ความจำอัตชีวประวัติ (autobiographical memory) นับว่าเป็นรูปแบบความทรงจำสำคัญที่สร้างเสริมให้มนุษย์ มีการตระหนักรู้ในหน้าที่ของตนเอง และมีพื้นฐานทางความคิด ที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน อันสอดคล้องกับพื้นฐานค่านิยมของสังคม โดยการลำดับเวลาของความทรงจำที่มากมายที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงชีวิตของมนุษย์เหล่านั้นมีตัวกลางในการเชื่อมโยง ผ่านสิ่งที่เรียกว่าปรากฏการณ์โหยหาอดีต ความจำอัตชีวประวัติ ถูกจัดเป็นความทรงจำในรูปแบบผสม ประกอบไปด้วยความจำเชิงความหมายเกี่ยวกับวิถีชีวิตของคน (sematic memory) และความจำเชิงบริบท (contextual memory) นับเป็นความจำที่ทำให้มนุษย์สามารถจดจำและชี้วัดช่วงเวลาอดีตได้ชัดเจนมากขึ้น ภาพรวมของความจำเหล่านี้ เกิดขึ้นผ่านปรากฏการณ์ที่เรียกว่า reminiscence bump โดยมีอิทธิพลภายใต้เงื่อนไข ดังนี้ (Merritt, 2018)

1) เหตุการณ์ที่จดจำได้เหล่านั้น มีความสำคัญอย่างมากกับชีวิตของผู้จดจำ

2) เป็นเหตุการณ์สะเทือนอารมณ์ หรือส่งผลต่อความรู้สึกของผู้จดจำอย่างรุนแรง

3) เป็นเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับจุดเปลี่ยนในชีวิต (transition points)

จากการทบทวนงานวิจัย จะเห็นได้ว่า reminiscence bump มักเกิดขึ้นอย่างชัดเจนในช่วงวัยประมาณ 20 ปี เนื่องจาก เป็นช่วงวัยที่เกิดการเปลี่ยนผ่าน หรือ มีเหตุการณ์ในชีวิตเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางต่าง ๆ มากที่สุด ทั้งในเรื่อง การเรียน การงาน ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว หรือ คนรักเพื่อนร่วมงาน โดยเหตุการณ์ในอดีตที่ทำให้เกิดการจดจำนี้ เปรียบเสมือนการย้ำเตือนภาพลักษณ์ของผู้จดจำ ที่เรียกว่า ตัวตนในการเล่าเรื่อง (The narrative self) และสะท้อนตัวตนผ่านพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในอดีตเพื่อส่งต่อไปยังอนาคตได้เช่นเดียวกัน โดยผู้วิจัยนำหลักการข้างต้นมาเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างกรอบคำถามประกอบกับการสัมภาษณ์เชิงลึกแฟนเพลงของวรันธร เปานิล เพื่อทำความเข้าใจความรู้สึกนึกคิด รวมไปถึงการรับรู้ผ่านเพลงของแต่ละบุคคล เพื่อให้ได้ข้อมูลประกอบการสรุปผลที่ครอบคลุมและครบถ้วนที่สุด

ผลการศึกษา

ตอนที่ 1 ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์เนื้อหาในผลงานเพลงของวรันธร เปานิล

<u>การตีความของแนวเพลง และ ความเข้าใจเกี่ยวกับซินธ์ป๊อปของผู้ประพันธ์</u>

แทน Lipta (ธารณ ลิปตพัลลภ) และข้าว Fellow Fellow (ปณิธิ เลิศอุดมธนา) ให้นิยามของแนวเพลงซินธ์ป๊อป ในฐานะของผู้ประพันธ์เพลงที่คลุกคลีอยู่กับวงการดนตรี และได้รับหน้าที่หลักเป็นโปรดิวเซอร์ (producer) ให้กับผลงานเพลงของวรันธร เปานิล ว่าเป็น ’ตัวแทนของยุคเปลี่ยนผ่านทางดนตรี’ ถึงแม้ว่าทั้งสองท่านจะมีความชื่นชอบในแนวเพลงป๊อปเป็นหลัก แต่ปฏิเสธไม่ได้เลยว่าซินธ์ป๊อปคือความท้าทายของศิลปินนักทำเพลง ที่ต้องให้ความสนใจในเรื่องของความเป็นมา รวมไปถึงเอกลักษณ์เฉพาะตัวเพื่อจะนำมาผสมผสานในทุกผลงานเพลงของอิ้งค์ วรันธร เปานิล

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 123 18/4/2568 BE 15:08

> "ตอนที่ได้รับโจทย์ในการเป็นโปรดิวเซอร์ของอิ้งค์ พวกเราค่อนข้างกลับไปทำการบ้านกันหนักเหมือนกัน เพราะจริง ๆ แล้วแนวเพลงในช่วง 60s - 80s - 90s มันมีมานานก่อนเราเกิดอีก มันคือยุคเปลี่ยนผ่านแนวดนตรีของคนทั้งโลก อย่าง 60s ถึง 70s เป็นยุคเพลงโซล เพลงส่วนมากเลยเน้นไปทางฝั่งของคนผิวสีเป็นส่วนใหญ่ จริง ๆ ตัวพี่ข้าว (ปณิธิ เลิศอุดมธนา) เอง ก็เสพเพลงของเดอะบีทเทิลส์ (The Beatles) ที่กำลังดัง มีกระแสในในช่วงนั้นเยอะมากพอสมควร หรือเพลงของไมเคิล แจ๊คสัน (Michale Jackson) ที่กำลังมาในช่วงนั้นเหมือนกัน หลังจากยุคนั้นก็ส่งต่อมาให้แนวพังก์ (Punk) ของซินธ์ป๊อป เพลงมันมีพัฒนาการของมันอยู่ เราเห็นความน่าสนใจในจุดนี้ กลายเป็นส่วนหนึ่งในการตั้งโจทย์กันตั้งแต่แรกเลยว่า แนวเพลงของของอิ้งค์ มันต้องมีเสน่ห์ของกลิ่นเก่า ๆ ให้เป็นเอกลักษณ์มากที่สุดด้วย"
>
> (ธารณ ลิปตพัลลภ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 พฤษภาคม 2566)

หากวิเคราะห์จากส่วนหนึ่งของการสัมภาษณ์ดังกล่าว จะเห็นได้ว่าสิ่งสะท้อนจากแง่มุมของคำว่า 'ตัวแทนของยุคเปลี่ยนผ่านทางดนตรี' ของแนวเพลงซินธ์ป๊อป เป็นรูปแบบของการต่อต้านทางวัฒนธรรมที่เห็นได้ชัดเจนรูปแบบหนึ่ง แม้หลายคนมองว่า เพลงมีหน้าที่หลักในการสร้างเสริมความบันเทิงให้เกิดกับผู้ฟังเป็นหลัก แต่ในขณะเดียวกัน ในอีกแง่หนึ่ง เสียงเพลงอาจถูกใช้เป็นตัวแทนของการปฏิวัติขนบธรรมเนียมประเพณีดั้งเดิมบางประการ ที่ฝังรากลึกอยู่ในสังคมมาอย่างยาวนาน เช่นเดียวกันกับซินธ์ป๊อป ที่ขึ้นชื่อว่าเป็นแนวเพลงที่แสดงปฏิกิริยาตอบสนองต่อพังก์ร็อก (punk rock) เนื่องจากในยุคนั้น ผู้ฟังเริ่มปฏิเสธเพลงในกระแสแบบเดิมที่ซ้ำซากจำเจ (Cram, 2021) อันนำไปสู่การปฏิรูปรูปแบบของแนวเพลงแบบใหม่ ที่เริ่มก่อตัวขึ้นจากนักร้องชื่อว่าเดล แชนนอน (Del Shannon) ได้ออกซิงเกิลเพลงที่ชื่อว่า 'Run away' และเริ่มใช้เปียโนที่มีเสียงอิเล็กทรอนิกส์เข้ามาผสมผสาน โดยถึงแม้ว่าในช่วงแรก กระแสตอบรับจากผู้ฟัง จะตีตรางานเพลงของเขาว่ามีความเชยแบบ ร๊อกแอนด์โรล (rock and roll) แต่เสียงอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นหนึ่งในเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของแนวเพลงซินธ์ป๊อป ได้สร้างข้อต่อสำคัญในวงการเพลง และจุดประกายให้นักดนตรีรุ่นต่อไป เริ่มหยิบยกมาเป็นแนวทางต้นแบบในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองมากขึ้น นอกจากนี้ แนวเพลงซินธ์ป๊อปกลายมาเป็นหนึ่งในแนวเพลงที่สามารถสะท้อนวัฒนธรรมในช่วงหลังสมัยใหม่ (post-modern) โดยก่อนหน้านี้ในช่วงปลายปี 70s เกิดวิกฤติการณ์การต่อต้านกรอบกระแสแฟชั่นเครื่องแต่งกายแบบเดิมของกลุ่มวัยรุ่นที่ต้องการความหลากหลายมากขึ้น ทำให้การนำเสนอภาพลักษณ์ของสไตล์ซินธ์ป๊อปมาพร้อมการผสมเสื้อผ้าแบบข้ามสไตล์ หรือที่เรียกว่ามิกซ์แอนด์แมทช์ (mix and match) ประกอบกับมุมมองทางเรื่องเพศที่เริ่มเปิดกว้างและมีความลื่นไหล (gender fluid) อาทิ เดวิด โบวี ที่ได้รับฉายาว่า 'Fabric Of Universe' ศิลปินซินธ์ป๊อปในตำนานที่เป็นดั่งเส้นใยที่ถักทอจักรวาลทางเสียงเพลง (SYNTHKID, 2020) และการเปิดกว้างทางด้านศิลปะการแต่งกายที่สร้างแรงกระเพื่อมให้วงการเพลงโลกมาจนถึงปัจจุบัน

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 124 18/4/2568 BE 15:08

แนวคิดดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงการวางแนวดนตรีที่ใช้ประกอบในการสร้างสรรค์เพลงของวรันธร เปานิล จากส่วนหนึ่งของบทสัมภาษณ์เชิงลึก ที่ ธารณ ลิปตพัลลภ กล่าวเสริมว่า

> "ทำความเข้าใจก่อนว่า ซินธิไซเซอร์ คือ ดนตรีสังเคราะห์ เป็นเสียงที่เกิดจากเครื่องดนตรีจริงมาทำการสังเคราะห์ สังเกตได้จากเสียงกลองที่เป็นเอกลักษณ์แบบดนตรีในยุคเก่า ยกตัวอย่าง ที่ได้ยินในเพลงเกี่ยวกันไหม เราออกแบบให้มีการผสมผสานดิสโกให้ได้กลิ่นความเป็น 80s นิด ๆ ในมุมมคนทำเพลง เราเลยต้องสร้างไลน์ดนตรีบางไลน์ ที่อิ้งค์สามารถเล่นตามและทำให้คนฟังจดจำเพลงเพลงนั้นได้ เพราะฉะนั้นตรงนี้มันเลยเป็นเอกลักษณ์ของเพลงอิ้งค์เหมือนกัน ที่พอฟังแล้วจะได้ยิน เสียงกลอง กับ เสียงเบลล์ ชัดขึ้นมา ถ้าลองสังเกตในหลาย ๆ เพลงของอิ้งค์ การหยิบเครื่องดนตรีมานำเสนอจะคล้ายกันหมดเลย พวกเราจะไม่ใส่เสียงกีต้าร์อะคูสติก และ เสียงกลองจริงลงไป แต่เราจะออกแบบให้เสียงคีย์บอร์ดแบบซินธิไซเซอร์ที่เป็นเอกลักษณ์ของซินธ์ป๊อปมีความเด่นชัดมากที่สุด"
>
> (ธารณ ลิปตพัลลภ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 พฤษภาคม 2566)

<u>ฐานรากของความทรงจำในอดีต กับการหุ้มห่อแขนงของดนตรีด้วยแนวเพลงแบบซินธ์ป๊อป</u>

ทัศนคติของผู้ประพันธ์เพลงที่มีต่อแนวเพลงซินธ์ป๊อปผ่านการศึกษา เรียนรู้ และทำความรู้จักจากบทสัมภาษณ์ข้างต้น สะท้อนให้ผู้วิจัยเห็นถึงการเชื่อมโยงระหว่างเสน่ห์ความเก่าของแนวเพลงประเภทนี้ กับความทรงจำในอดีตที่ถูกใช้เป็นเครื่องมือในการทำความเข้าใจซินธ์ป๊อปให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ความทรงจำที่อ้างถึงนั้น คือความหมายของประโยคคำถามที่ ธารณ ลิปตพัลลภ ชวนทำความเข้าใจระหว่างการสัมภาษณ์กับคำว่า 'เราโตมากับเพลงแบบไหน ?' เพราะช่วงชีวิตที่มีคุณค่า ในวัยเด็ก เป็นขุมทรัพย์สำคัญที่ทำให้ผู้ประพันธ์เพลงสามารถดึงเอาความผูกพันที่มีต่อช่วงเวลาในอดีตเหล่านั้น มาเป็นแหล่งข้อมูลที่สำคัญในการเขียนเพลงของวรันธร เปานิล ซึ่งสะท้อนได้จากช่วงหนึ่งของบทสัมภาษณ์ดังนี้

> "พี่กับพี่ข้าว (ปณิธิ เลิศอุดมธนา) โตมากับค่ายเบเกอรี่มิวสิค รวมทั้งเพลงพี่เบิร์ดที่ดังมาก ๆ ในตอนนั้น ย้อนกลับไปมองว่าเราอยู่ในสิ่งแวดล้อมของเพลงแบบไหนถ้าให้เห็นภาพก็เป็นสมัยค่ายโดโจ ซิตี้ เช่น โปรเจคเฮช (Project H) พลอย หอหวัง หรือ ช่วยเก็บผ้าเช็ดหน้า ของไทรอัมพ์ คิงดอม (Triump Kingdom) มันทำให้รู้เลยว่า พวกเราต่างเกิดมาพร้อมกับกลิ่นอายของโดโจ ซิตี้ เลยได้ไอเดีย อยากทำเพลงของอิ้งค์จากจุดร่วมที่มีเหมือนกันจากเพลงที่เราโตมาพร้อมกับมัน เหมือนเป็น

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 125 18/4/2568 BE 15:08

หมุดหมายแรก ของการเริ่มต้นทำเพลงด้วยกันกับทีม พอเอาจุดเริ่มต้นมาจากแนวเพลงยุคเก่าที่เราชื่นชอบ ผสมรวมกับแนวเพลงซินธ์ป๊อปที่เป็นโจทย์หลักของเพลงอิ้งค์ เราเลยเอาซินธิไซเซอร์มาแตกให้เพลงมันมีการเติบโตอย่างที่ควรจะเป็น แล้วหุ้มแรงบันดาลใจจริง ๆ จากเพลงในความทรงจำของเราไว้อีกชั้นนึง”

(ธารณ ลิปตพัลลภ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 พฤษภาคม 2566)

ในขณะที่ วรันธร เปานิล ได้ให้ทัศนคติเกี่ยวกับความชื่นชอบส่วนตัวของเพลงยุคเก่าแบบซินธ์ป๊อป ในแง่มุมเชิงบวกเกี่ยวกับเพลงในยุค 80s จากการบังเอิญได้ฟังเพลงของวงอิเล็คทริคยูสท์ (Electric Youth) ซึ่งเป็นดนตรีแนว 80s จากวิทยุระหว่างขับรถ ทำให้เกิดความชื่นชอบในเสน่ห์ซินธ์ป๊อป จนกลายมาเป็นแนวเพลงที่สามารถนำเสนอความเป็นตนเอง ผ่านผลงานเพลงตั้งแต่ชุดแรกจนปัจจุบัน อีกทั้งยังเปรียบเปรยความนิยมการฟังเพลงของผู้ฟังในมุมมองที่ว่า ‘เพลงซินธ์เปรียบเสมือนแฟชั่น’ ที่มีรูปแบบการเกิดขึ้นแบบหมุนวน มีการเลิกนิยมไปบ้าง แต่สุดท้ายก็สามารถวนกลับมาเป็นกระแสได้ใหม่ สอดคล้องกับส่วนหนึ่งของบทสัมภาษณ์ออนไลน์ของวรันธร ที่กล่าวว่า (STANDARD, 2018)

“อิ้งค์เกิดไม่ทัน 80s แต่ส่วนตัวเราชอบฟังเพลงแบบ 80s ที่ย้อน ๆ กลับไป เพราะเนื้อหา หรือคนที่มันอยู่ในเนื้อเพลง มันมีความใสซื่อตรงไปตรงมา และความรู้สึกมันเรียล (Real) เราฟังเนื้อหาแล้วสัมผัสได้ว่ามันมีความจริงใจและน่ารักผสมอยู่ในนั้น”

(วรันธร เปานิล, บทสัมภาษณ์ออนไลน์ จาก The Standard: Multiple Eargasms EP.22 อิ้งค์ วรันธร จากสมาชิกเกิร์ลแบนด์สู่ศิลปินซินธ์ป๊อปซาวด์ 80)

ความทรงจำที่มีเกี่ยวกับแนวเพลงนี้ของวรันธร เปานิล จึงไม่ได้เกิดขึ้นในลักษณะของการย้อนกลับไปมีความผูกพันในต้นกำเนิดของแนวเพลงเสียทีเดียว เพียงแต่เป็นการจำลองความรู้สึกของตนเอง ให้อยู่ในแวดล้อมของมวลเสน่ห์ของความเก่าที่สัมผัสได้จากซินธ์ป๊อปแทน สิ่งนี้สัมพันธ์กับปรากฏการณ์ที่เรียกว่า ความคิดถึงที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ (Reconstructed nostalgia) ที่ได้กล่าวไปในแนวคิดที่เกี่ยวข้องเบื้องต้น อันมีบทบาทสำคัญในการสร้างความทรงจำในเชิงบวก กับอดีตที่ความรู้สึกนึกคิดเราจำลองให้เกิดขึ้น แม้ไม่ได้สัมผัสช่วงเวลาเหล่านั้นโดยแท้จริง ซึ่งสอดคล้องกับบทความวิจัยของ Paul Ballam-Cross ที่ให้การเปรียบเปรยว่าในการศึกษาก่อนหน้าว่า แนวเพลงซินธ์ มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นดังความงามที่ปลอบประโลมตนเอง จากการเยียวยาปัจจุบันอันปวดร้าว จากอดีตที่ถูกสร้างขึ้นผ่านเพลงของผู้ฟัง (Ballam-Cross, 2021) สิ่งนี้สะท้อนได้ว่า แม้ วรันธร เปานิล จะเกิดไม่ทันในยุคต้นกำเนิดของแนวเพลงนี้ แต่การผลิตซ้ำของสังคมผ่านวัฒนธรรมการฟังเพลงของซินธ์ป๊อปที่กลับมาเป็นกระแสอีกครั้ง ทำให้ตนเองหลงใหลไปกับเสน่ห์ของเพลง เหมือนได้ย้อนเวลากลับไปในช่วงเวลาที่มีความสุขในอดีตอีกครั้งหนึ่ง ซึ่งสะท้อนจากส่วนหนึ่งของบทสัมภาษณ์ออนไลน์ที่กล่าวว่า

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 126 18/4/2568 BE 15:08

> “ ..คือเรารู้สึกว่า ซินธ์ มันมีเสน่ห์ตรงที่มีหลายเสียงในเพลงเดียว สิ่งหนึ่งที่โดดเด่นมาก คือ ทำให้เพลงนั้นมีสีสันมากขึ้น เราดีใจนะ ที่มีคนรู้จักซินธ์ป๊อปเพราะเรา หรือว่าบางคนมาฟังเพลงของเราแล้วทำให้เขานึกถึงสมัยก่อนที่เคยฟังเพลงสไตล์นี้ เพราะส่วนตัว เราฟังก็ทราบได้ทันทีว่า มันเป็นกลิ่นอายของยุค 80s มากอยู่แล้ว” (echo, 2562)
>
> (วรันธร เปานิล, บทสัมภาษณ์ออนไลน์ จาก Celebrities: INK WARUNTORN จากเกิร์ลกรุ๊ปสู่สาวซินธ์ป๊อป, 20 กรกฎาคม 2561)

<u>แรงบันดาลใจ และการมีส่วนร่วมของศิลปินที่ใช้ในการเขียนเพลง</u>

การวิเคราะห์ในส่วนนี้ผู้วิจัยมุ่งความสนใจไปที่กระบวนการในการสร้างสรรค์เนื้อเพลงของเพลงซินธ์ป๊อป ที่ต้องการทราบจากผู้ประพันธ์เพลง เกี่ยวกับแรงบันดาลใจที่ใช้ในการเขียนเพลงทั้งหมดที่อยู่ในขอบเขตการศึกษาของบทความวิจัยเรื่องนี้ ผ่านการแลกเปลี่ยนมุมมองและการจัดกลุ่มพัฒนาการของผลงานเพลงโดยภาพรวมทั้งหมดของวรันธร เปานิล ได้ข้อสรุปว่า แก่นหลักของการประพันธ์เพลงได้แรงบันดาลใจมาจากประสบการณ์ส่วนตัวของผู้ประพันธ์เป็นสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของบันดูล่า (Bandura) ที่กล่าวถึงอิทธิพลที่มีผลต่อกลยุทธ์การเรียนรู้มนุษย์ 2 ประการ ได้แก่ ด้านเฉพาะบุคคล และด้านสิ่งแวดล้อม โดยมี ‘ประสบการณ์’ เป็นหนึ่งปัจจัยสำคัญ ที่ช่วยให้เกิดการพัฒนาทางสติปัญญา (Abeles, 2010) โดยหมายรวมการมีประสบการณ์ทางอ้อมจากการรับรู้ผ่านผู้อื่น หรือ ประสบการณ์ตรงจากการที่ตนเองสร้างขึ้น ดังนั้นการที่ผู้ประพันธ์มีประสบการณ์อันเกี่ยวเนื่องกับความทรงจำในอดีต ย่อมสามารถสื่อสารชุดเนื้อหาที่ปรากฏในเนื้อเพลงให้มีเนื้อหาโหยหาอดีตได้เช่นกัน ประกอบกับธรรมชาติภาษาไทยที่ละเมียดละไม ยิ่งผนวกรวมให้เนื้อเพลงสามารถตีความได้อย่างลึกซึ้งและน่าฟังมากขึ้น เมื่อใช้เกณฑ์ดังกล่าว ทำให้สามารถแบ่งผลการศึกษาที่ได้ ออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 แบ่งตามแรงบันดาลใจในการประพันธ์เพลงที่มาจากประสบการณ์จริงส่วนตัวของผู้ประพันธ์ จากจำนวนทั้งสิ้น 10 เพลง ได้แก่ เพลง เหงา เหงา (Insomia) เพลง ดีใจด้วยนะ (Glad) เพลง ลบไม่ได้ช่วยให้ลืม (Erase) เพลง อยากเริ่มต้นใหม่กับคนเดิม (Repeat) เพลง กลับก่อนนะ (Good bye) เพลง โลกที่มีเธออยู่ด้วยกัน เพลง Snap เพลง ฉันต้องคิดถึงเธอแบบไหน (Cloudy) เพลง เก่งแต่เรื่องคนอื่น (Expert) และเพลง Last train

สะท้อนจากส่วนหนึ่งของบทสัมภาษณ์เชิงลึกที่ผู้ประพันธ์ให้ทัศนะเกี่ยวกับประสบการณ์ในการเขียนเพลง ดังนี้

> “บอกก่อนเลยว่า หลายเพลงมาจากประสบการณ์ส่วนตัวของผู้แต่งจริง ๆ ทั้งของพี่ด้วย ทั้งของอิ้งค์เองด้วย อย่างเพลง เริ่มต้นใหม่กับคนเดิม ก็แต่งมาจากประสบการณ์ความรักของพี่เองตรง ๆ เลย เป็นสิ่งที่อยากสื่อสารออกมาในช่วงที่เรากำลังอินกับความรักช่วงนั้น หรือ เพลง โลกที่มี

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 127 18/4/2568 BE 15:08

เธออยู่ด้วยกัน เพลงนี้พวกเราแต่งที่ชะอำ หมดทิชชู่กันไปเป็นภูเขา เราใช้พลังในการแต่งไปจนจะหมดเลยวันนั้น มันยากเหมือนกันนะ เพราะเนื้อเพลงมันเล่าถึงญาติของเขา (วรันธร เปานิล) ที่เสียไป ถ้าได้ลองฟัง เราจะเห็นภาพจากเพลงเป็นฉาก ๆ เลยจากเนื้อเพลงที่แต่งด้วยกัน เช่นท่อน *เธอยังนั่งรอฉันตรงที่เก่า เสื้อตัวเดิมที่คุ้นเคย กับรอยยิ้มที่ดูไม่เหนื่อยเลย* รู้ไหมอิ้งค์ได้แรงบันดาลใจตั้งต้นมาจากการที่เขาไปดูหนังเรื่อง ดอกเตอร์สเตรนท์ (Dr. Strangth) แล้วเห็นว่าโลกมันมีหลายมิติ แบบคู่ขนานอะไรแบบนี้ครับ พอเขาได้ไอเดียจากตรงนี้ เลยลองมาเชื่อมกับเรื่องราวของตัวเอง ให้ความหมายประมาณ ว่าถึงแม้ในโลกนี้เราจะไม่ได้อยู่ด้วยกันแล้ว แต่หวังในใจลึก ๆ ว่ามันจะมีอีกสักภพไหมนะ ที่จะได้เจอกันอีกครั้ง”

(ธารณ ลิปตพัลลภ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 พฤษภาคม 2566)

กลุ่มที่ 2 แบ่งตามแรงบันดาลใจในการประพันธ์เพลงที่ไม่ได้มาจากประสบการณ์จริงส่วนตัวของผู้ประพันธ์ จากจำนวนทั้งสิ้น 8 เพลง ได้แก่ เพลง เกี่ยวกันไหม (You ?) เพลง ยังรู้สึก (Old feeling ?) เพลง ความลับมีในโลก (Secret) เพลง รอหรือพอ (Stay) เพลง สายตาหลอกกันไม่ได้ (Eyes don’t lie) เพลง ชอบอยู่คนเดียว เพลง INK และ เพลง คนใหม่เขาดูแลอยู่

ส่วนหนึ่งของบทสัมภาษณ์เชิงลึกที่ผู้ประพันธ์ให้ทัศนะเกี่ยวกับประสบการณ์ในการเขียนเพลงมีดังนี้

“อย่างบางเพลง ตัวพี่เองก็ได้แรงบันดาลใจมาจากการนั่งคุยเล่นกันกับพี่แทน (ธารณ ลิปตพัลลภ) กันนะ เช่น เพลง เก่งแต่เรื่องคนอื่น ก็มาจากการพูดลอยของวลียอดฮิตในอินเทอร์เน็ต ตอนนั้นว่า *“เก่งเหลือเกิ้น เก่งแต่เรื่องคนอื่นหน่ะ”* อะไรแบบนี้ มันสามารถจุดประกายไอเดียเพลงเพลงขึ้นมาได้จริง ๆ หรือเพลง ชอบอยู่คนเดียว จริง ๆ แล้วได้ไอเดียจากที่อิ้งค์ไปเห็นคำที่กำลังไวรัลในเน็ตช่วงนั้นอีกเหมือนกัน พวกเรามองว่ามันสื่อสารง่ายดี ฟังแล้วเข้าใจง่าย เลยเอามาต่อยอด พอได้กลับไปมองดูแล้ว หลาย ๆ เพลงก็ได้ไอเดียมาจากการใช้ชีวิตประจำวันปกติของเราที่ไม่ได้คาดเดาเอาไว้เลยด้วยซ้ำ”

(ปณิธิ เลิศอุดมธนา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 พฤษภาคม 2566)

แต่ถึงอย่างไรก็ดี จากการรวบรวมข้อมูลข้างต้นเห็นได้ชัดว่า หากพิจารณาในแง่ของความแตกต่างในการสื่อสารชุดเนื้อหาผ่านเพลงแก่ผู้ฟัง ทำให้ทราบว่า แรงบันดาลใจในการประพันธ์เพลง สามารถมาจากประสบการณ์จริง หรือ ไม่ได้มาจากประสบการณ์จริงได้ทั้งสิ้น มวลความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นไม่มีรูปแบบ หรือ กรอบใดกำหนดตายตัว สิ่งเหล่านี้ต่างสามารถเป็นแรงบันดาลใจสำคัญที่ทำให้เกิดการ

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 128 18/4/2568 BE 15:08

เชื่อมโยงกับผู้ฟังได้อย่างดีเช่นเดียวกัน แต่อาจมีข้อแตกต่างที่สังเกตได้บางประการ จากเพลงที่ได้แรงบันดาลมาจากประสบการณ์จริง สามารถถ่ายทอดรายละเอียดเฉพาะเจาะบางอย่างลงไปในเพลง และทำให้เพลงนั้นมีเสน่ห์และเป็นที่น่าจดจำมากขึ้น แต่ยังคงอยู่ในกรอบแนวคิดของการโหยหาอดีตเดิมอยู่ อาทิ เพลง โลกที่มีเธออยู่ด้วยกัน ที่ศิลปินใช้รายละเอียดความทรงจำที่มาจากชีวิตจริง ถ่ายทอดเนื้อหาผ่านเพลงได้ลึกซึ้ง เห็นภาพเป็นฉากได้ชัดเจนมากขึ้น ซึ่งสะท้อนได้จากส่วนหนึ่งของการสัมภาษณ์เชิงลึกแฟนเพลง ที่ให้ทัศนะกับเพลงข้างต้นดังนี้

> "เพลงนี้เป็นเพลงที่พี่อิ้งค์เขียนมาให้คุณย่า ซึ่งตัวเราเองก็ใช้ชีวิตอยู่กับคุณย่ามาตั้งแต่เด็ก จนวันหนึ่งท่านเสียไป ตอนเราได้ฟังเพลงนี้ครั้งแรก มันตรงกับชีวิตเรามากจนน้ำตาไหล ฟังแล้วทำให้ย้อนคิดถึงเรื่องราวในวัยเด็ก ที่เคยได้อยู่ด้วยกัน มีความสุขด้วยกัน กินข้าวพร้อมกัน ขับรถไปส่งที่โรงเรียน เรารู้สึกอยากกอด อยากทำทุกอย่างที่เราเคยทำ แต่รู้ว่าคงทำได้แค่ฝัน ช่วงเวลาที่เราเห็นภาพมาก ๆ คือท่อนที่ร้องว่า *ฉันหวังที่จะได้ยินเธอเรียกชื่อฉันอีกครั้งจริง ๆ* ตรงนี้มันย้ำให้ความทรงจำทุกอย่างวนกลับมา ถ้าได้มีโอกาส ก็คงไม่ขออะไรมาก ขอแค่ได้ยินคุณย่าเรียกชื่อเราอีกสักครั้ง ได้แค่นั้นก็พอแล้วค่ะ"
>
> (ผู้ให้สัมภาษณ์ ข (นามสมมติ), การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 พฤษภาคม 2566)

<u>กระบวนการทำงานของผู้ประพันธ์และศิลปินในการทำเพลง</u>

ขั้นตอน หรือ รูปแบบ (pattern) ในกระบวนการทำงานของผู้ประพันธ์เพลง เป็นอีกหนึ่งปัจจัยหลักที่ทำให้ เพลงมีเอกลักษณ์และลายเซ็นต์ของวรันธร เปานิล ที่ชัดเจน จากการสัมภาษณ์เชิงลึกจะเห็นได้ว่า ผู้ประพันธ์และทีม มีกระบวนการในการระดมความคิดและสร้างสรรค์สิ่งที่ต้องการเล่าผ่านเพลงอย่างเป็นระเบียบแบบแผน ซึ่งสามารถสรุปเป็น 3 ขั้นตอน ได้ดังนี้

1) การระดมความคิด (brainstorm)

ผู้ประพันธ์มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ในทุกผลงานเพลง เพื่อให้เนื้อหาของเพลงที่ต้องการสื่อสารถูกนำเสนอใน ผ่านการกำหนดอารมณ์ตรงตามที่ต้องการ โดยไอเดีย หรือ ความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้น จะต้องผ่านความเห็นชอบและได้รับส่วนร่วมในการออกความคิดเห็นจากวรันธร เปานิล ซึ่งเป็นศิลปินเจ้าของเพลงด้วย เพื่อให้ทิศทางการเล่าเรื่องผ่านเพลง เป็นไปอย่างตรงประเด็นและสมบูรณ์ตรงตามความตั้งใจของผู้ประพันธ์และศิลปิน จากการสัมภาษณ์ยังสะท้อนให้ผู้วิจัยเห็นความใกล้ชิดผูกพันกันระหว่างกันในการทำงานของทั้ง ธารณ ลิปตภัลลภ ปณิธิ เลิศอุดมธนา และวรันธร เปานิล ที่เป็นปัจจัยสำคัญในการทำงานร่วมกัน ให้เป็นไปในลักษณะของ ทีมเวิร์ค (teamwork) มากกว่าการรับผิดชอบต่อหน้าที่ในตำแหน่ง 'คนแต่งเพลง ให้ นักร้อง' สิ่งนี้นอกจากจะเสริมให้ผู้สร้างสรรค์เพลงมีความเข้าใจในตัวบทเพลงไปในทิศทางเดียวกัน ยังเสริมให้บรรยากาศระหว่างการแลกเปลี่ยน

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 129 18/4/2568 BE 15:08

ไอเดียผลงานการทำเพลงเต็มไปด้วยความสุขและสนุกสนาน แม้จะปะปนไปด้วยโจทย์ของการทำงานที่มีความเครียดและกดดันด้วยก็ตาม กระบวนการทำงานในลักษณะนี้สอดคล้องกับ โมเดลฐานคติการทำงานที่มีประสิทธิภาพของบุคคล ของ Robbins (2005) ที่กล่าวถึงปัจจัยย่อยของบริบท (context) เกี่ยวกับบรรยากาศของความไว้วางใจกัน (climate of trust) ที่ประกอบไปด้วย ความน่าเชื่อถือ ความไว้วางใจกัน เป็นองค์ประกอบหลักที่ผลักดันให้งานประสบความสำเร็จในเชิงผลลัพธ์ได้) (อิงครัต จันทร์วงศ์, 2566)

2) กระบวนการทำเพลง (song making process)

จากการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า ในกรณีผลงานเพลงของวรันธร เปานิล นั้นผู้ประพันธ์เพลงทำหน้าที่หลักเป็น โปรดิวเซอร์ (producer) ประเภท ซองไรท์เทอร์ (song writer) กล่าวคือ โปรดิวเซอร์ในลักษณะนี้มีหน้าที่หลักในการแต่งเพลง ในส่วนของเนื้อร้องและทำนองเป็นหลัก โดยส่งต่อในส่วนของรายละเอียดการเรียบเรียงดนตรี หรือ มิกซ์มาสเตอร์ (mix, master) ให้แก่ทีมงานที่เกี่ยวข้อง อาทิ music arranger หรือ sound engineer ในการตรวจงานต่อไป ดังจะเห็นได้จากส่วนหนึ่งของบทสัมภาษณ์ดังนี้

> "ต้องบอกว่าทุกเพลงของอิ้งค์ เรามาคุยกันเพื่อเขียนเนื้อเพลงกันก่อน เพราะพวกพี่เป็นโปรดิวเซอร์ประเภทที่เรียกว่า ซองไรท์เตอร์ (song writer) คือเราจะเน้นเนื้อหาที่อยากสื่อสารจากเพลงนั้นเป็นหลักก่อน จากนั้นค่อยลองเอาเนื้อเพลงที่ได้ ไปใส่กับทำนองในคีย์บอร์ด แล้วค่อยมาลงความเห็นกันว่า จังหวะของแต่ละเพลง มันควรจะเร็ว หรือ ช้า พอลงตัวเท่าที่พวกเราอยากได้แล้ว เราจะส่งเพลงไกด์อันนี้ ไปดูรายละเอียดกับทีมเพลงอีกรอบหนึ่งครับ"
>
> (ธารณ ลิปตภัลลภ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 พฤษภาคม 2566)

ความน่าสนใจของกระบวนการย่อยในการเขียนเนื้อเพลงของผู้ประพันธ์ คือ การกำหนดลักษณะของ ซองฟอร์ม (song form) หรือ การวนท่อน ที่ช่วยเสริมให้เพลงนั้นมีลักษณะอันเป็นที่ง่ายต่อการเปิดรับและจดจำเพลงนั้น ๆ ของแฟนเพลง ซึ่ง ปณิธิ เลิศอุดมธนา กล่าวเสริมในประเด็นส่วนนี้ว่า

> "เรื่องของ ซองฟอร์ม[1] หรือ การวนท่อน พี่ว่ามันเป็นแพทเทิร์น (Pattern) ที่ฝังอยู่ในดีเอ็นเอของพี่แทน (ธารณ ลิปตภัลลภ) ไปแล้วครับ พูดได้ว่าเป็นทักษะหลักสำคัญของคนทำดนตรีเลย ในเชิงกระบวนการของการทำเพลงเอง เรามีบาร์ของหลักการที่รู้ว่าเพลงนี้ ควรต้องเล่า

[1] ซองฟอร์ม (song form) เป็น ลักษณะของเพลงที่มีทำนองหลัก 3 ลักษณะ โดยมีส่วนกลางเป็นส่วนที่แตกต่างไปจากส่วนต้นและท้าย มีรูปแบบเป็น ABA หรือ AAB หรือ AABA กล่าวคือมีการวนซ้ำท่อนอีกครั้งหนึ่งซึ่งมักพบได้ในเพลงป๊อปทั่วไป (จิรวัฒน์ โคตรสมบัติ. (2012). คีตลักษณ์ https://sites.google.com/site/mrjisclassroom/xngkh-prakxb-dntri/khit-laksn-form)

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 130 18/4/2568 BE 15:08

เนื้อหาตรงเวิร์ส[2] ไหน หรือ เล่นเป็นคำพูดในช่วงเวลาไหนเป็นออโตเมติกในหัวเลย บางเพลงเราเดาได้ ว่าควรวนท่อน เข้าฮุก[3] เพลง อย่างไรให้คนฟังจดจำง่าย อย่างเช่นเพลงเร็ว เราจะไม่เสียเวลากับท่อนเวิร์สเยอะครับ รีบรวบเนื้อหาไปสนุกกับท่อนฮุกเลยจะดีกว่า ซึ่งจะช่วยทำให้เพลงมันมีความกลมกล่อมเวลาฟังครั้งแรกแล้วติดหูมากที่สุด"

(ปณิธิ เลิศอุดมธนา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 พฤษภาคม 2566)

ลักษณะของการวนซ้ำท่อน หรือ การเรียบเรียงตามข้อกำหนดของซองฟอร์มดังที่ ปณิธิ ให้ทัศนะข้างต้น มีคำอธิบายในเชิงจะเกี่ยวข้องกับหลักการเชิงจิตวิทยาและวิชาเศรษฐศาสตร์ที่เรียกว่า ภาวะชอบสิ่งที่คุ้นเคย หรือ mere exposure effect (ชัชพล เกียรติขจรธาดา, 2017) กล่าวคือ สมองของคนเราสามารถที่จะจดจำโครงสร้างของเพลงที่ไม่จำเจซ้ำซาก แต่ในขณะเดียวกัน ต้องไม่แปลกใหม่เกินไปจนทำให้เกิดความสับสน รูปแบบของโครงสร้างเพลงข้างต้น จึงเป็นจุดกึ่งกลางที่สมดุลระหว่างเพลงที่มีท่อนของการวนซ้ำ ผสมเข้ากับความแปลกใหม่จากท่อนแทรกสลับไปมาอย่างลงตัว ซึ่งส่งผลให้สมองเกิดการจดจำ และติดหู หลักการที่หยิบยกมานำเสนอนี้เป็นฐานของวิธีการสร้างสรรค์เพลงสำคัญที่สะท้อนให้เห็นว่าผู้ประพันธ์เพลงของวรันธร มีการเลือกใช้มาผสมผสานกับผลงานเพลงเพื่อให้ผู้ฟังเข้าถึงไปกับเพลงมากขึ้น

3) การออกแบบแนวคิดของเพลง (song conceptual design)

หลังจากที่ได้เนื้อหาหลักที่ต้องการสื่อสาร รวมถึงการเขียนเนื้อเพลงแล้ว ต่อจากนั้นจะเป็นการกำหนดธีม (theme) หรือ คอนเซ็ปท์ (concept) ประกอบการเล่าเรื่องผ่านเพลงนั้น ๆ เพื่อให้แฟนเพลงเข้าใจและมีภาพจำกับเพลงตรงตามโจทย์ที่ต้องการนำเสนอมากขึ้น การสื่อสารในลักษณะนี้อาศัยหลักการของ การเล่าเรื่อง (storytelling) มาประกอบกับการนำเสนอในเชิงคอนเซ็ปท์อีกชั้นหนึ่ง เพื่อให้เกิดการเรียงร้อยเนื้อหาของเพลงที่ต่อเนื่องและเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

หากพิจารณาจากข้อมูลเชิงเอกสาร ได้แก่ อัลบั้มเพลงของวรันธร เปานิล จะเห็นได้ชัดเจนว่า การออกแบบถูกนำเสนอในลักษณะของสี ที่บ่งบอกความรู้สึกผ่านเพลงเป็นหลัก กล่าวคือ ศิลปินตั้งใจใช้เพลงที่สัมพันธ์กับโทนสี เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดอารมณ์ของเพลงไปสู่ผู้ฟัง โดยใช้โทนสีที่สดใสแทนเพลงที่มีความหมายในเชิงบวก อาทิ มีความหวัง หรือ สมหวังในความรักและโทนสีหม่น ดำเทา ในเพลงที่มีความหมายเป็นนัยในเชิงลบ อาทิ ผิดหวัง หรือ เสียใจ เป็นต้น ซึ่งสะท้อนแนวคิดนี้ได้จากส่วนหนึ่งของบทสัมภาษณ์ออนไลน์ที่ได้จากวรันธร เปานิล ที่กล่าวว่า

---

[2] เวิร์ส (verse) คือ ท่อนที่นำเสนอเนื้อหาหลักของเพลง โดยปกติจะมีการใช้เนื้อร้องที่ไม่ซ้ำกัน (Krissaka Tankritwong. (2023). ท่อนเพลงมีแบบใดบ้าง *song structure* ที่คนทำเพลงควรรู้. https://verycatsound.com/blog-song-structure/)

[3] ฮุก (hook) หรือ เรียกว่าท่อนคลอรัส (chorus) คือ ท่อนที่มีเนื้อหาที่เป็นที่จดจำได้มากที่สุดในเพลง และมีการวนซ้ำหลายรอบ (ibid)

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 131 18/4/2568 BE 15:08

"เราใช้คอนเซ็ปท์ของสี เพื่อสื่อให้เห็นว่าแต่ละเพลง มันเป็นมายังไง ทำให้ความรู้สึกที่ถ่ายทอดออกมาของแต่ละเพลง *มันที่ถูกเล่าผ่านสี* เพราะเวลาเราร้องเพลง เราจินตนาการเพลงนั้นเหมือนสี เวลาเรามอง มองสีแล้วรู้สึกอะไร ก็ต้องการให้เพลงนั้นมันถ่ายทอดความรู้สึกไปถึงคนดูเหมือนกัน เพลงในอัลบั้มทุกเพลงที่ทำ มันรวบรวมความรู้สึก หรือความเป็นอิ้งค์ จากอัลบั้มก่อนหน้าที่ผ่านมาหมดเลย ถ้าดูจากเพลงที่ผ่านมาตั้งแต่อีพีอัลบั้ม (Ep album) ถ้าใครที่ได้ฟัง มันจะเหมือนเพลงแทนผู้หญิงที่เติบโตขึ้น ในแง่มุมของความรักที่กล้าชัดเจนกับความรู้สึกมากขึ้น"

(วรันธร เปานิล, บทสัมภาษณ์ออนไลน์ จาก Coming of Age | EP. 95 | 6 Turning Points ตลอด 27 ปีในชีวิตจนเป็น INK WARUNTORN, 1 มีนาคม 2022)

ตอนที่ 2 ศึกษาการโหยหาอดีตที่เชื่อมโยงประสบการณ์ชีวิตของแฟนเพลงผ่านแนวเพลงซินธ์ป๊อปของ วรันธร เปานิล

ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์เชิงลึกกับแฟนเพลงวรันธร เปานิล จำนวน 10 ท่าน โดยใช้แนวคำถามในลักษณะกึ่งโครงสร้าง (semi-structure Interview) เชิงปลายเปิด โดยมีหัวข้อในการซักถามครอบคลุมประเด็นเกี่ยวกับการรับรู้ และความรู้สึกแบบปัจเจกบุคคลที่เกิดขึ้นผ่านเพลง โดยแฟนเพลงแต่ละท่านจะมีทัศนคติและแง่มุมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในขณะทำการสัมภาษณ์ ที่มีการเชื่อมโยงประสบการณ์ชีวิตในอดีตของตนเองที่เกิดขึ้นผ่านเพลงแตกต่างกันไป ซึ่งผู้วิจัยจะทำการรวบรวมข้อมูลและ คำสำคัญ (keywords) ที่สะท้อนจากการสัมภาษณ์ ภายใต้การตีความจากกรอบแนวคิดหลักของการวิจัยที่ว่า การโหยหาอดีตนั้นสัมพันธ์กับ 'ความจำอัตชีวประวัติ' (autobiographical memory) (Conway, 2000) ซึ่งสร้างขึ้นจากประสบการณ์ส่วนตัว อันมีอิทธิพลเสริมมาจาก บุคคล เวลา และสถานที่ที่สัมพันธ์กับบุคคล จากนั้นผู้วิจัยนำกรอบแนวคิดหลักข้างต้นมาปรับใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (textual analysis) เพื่อสร้างเป็นหลักเกณฑ์ในการแบ่งกลุ่มการรับรู้ผ่านเพลงของแฟนเพลง โดยมีรายละเอียดดังนี้

กลุ่มที่ 1 การโหยหาอดีตที่เกิดขึ้นจากอารมณ์และความรู้สึก (emotional and feeling)

การรับรู้ของแฟนเพลง ที่กล่าวถึงอารมณ์และความรู้สึกที่เกิดขึ้นหลังจากได้ฟังเพลงเป็นหลัก อาทิ ความรู้สึกเศร้าใจ มีความสุข เสียใจ สงสัย รู้สึกเป็นที่รัก ในส่วนของอารมณ์ที่เกิดขึ้น อาทิ อารมณ์โกรธ หงุดหงิดใจ เป็นต้น

กลุ่มที่ 2 การโหยหาอดีตที่เกิดขึ้นจากสถานะความสัมพันธ์ (relationships)

การรับรู้ของแฟนเพลง ที่กล่าวถึงสถานะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล หรือ กลุ่มบุคคลเป็นหลัก อาทิ คนรัก เพื่อน สมาชิกในครอบครัว แฟนเก่า พี่น้อง เป็นต้น

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 132 18/4/2568 BE 15:08

กลุ่มที่ 3 การโหยหาอดีตที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ (situation)

การรับรู้ของแฟนเพลง ที่กล่าวถึงสถานการณ์บางอย่าง ที่กระตุ้นให้ผู้ฟังมีประสบการณ์บางประการเชื่อมโยงกับที่แห่งนั้น ซึ่งหมายรวมถึงองค์ประกอบเสริมของกลุ่มสถานการณ์ อันได้แก่ เวลา (time) สถานที่ (place and space) และ บรรยากาศ (atmosphere) ที่ประกอบกันเกิดเป็นสถานการณ์ที่เฉพาะเจาะจง โดยไม่ได้เป็นไปตามปกติของชีวิตประจำวันทั่วไป และส่งผลให้เกิดการหวนคิดถึงช่วงเวลาในอดีตที่ผ่านมาแล้ว

โดยเมื่อใช้หลักเกณฑ์ในการวิเคราะห์ข้างต้น มาเป็นหลักในการจัดกลุ่มแง่มุมในการโหยหาอดีตของแฟนเพลง แยกย่อยตามแต่ละผลงานเพลงของวรันธร เปานิล ได้ผลการศึกษาปรากฏในรูปแบบตามตารางเปรียบเทียบกับการโหยหาของผู้ประพันธ์ที่จัดกลุ่มโดยใช้หลักเกณฑ์เดียวกันผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึก ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการศึกษาการโหยหาอดีตของ ผู้ประพันธ์เพลง เทียบกับ แฟนเพลงศิลปินวรันธร เปานิล จากการใช้หลักเกณฑ์ การแบ่งกลุ่ม ที่อาศัยกรอบแนวคิดความจำอัตชีวประวัติ

ชื่อเพลง	การโหยหาอดีตของผู้ประพันธ์	การโหยหาอดีตของแฟนเพลง
เหงา เหงา	อารมณ์และความรู้สึก	อารมณ์และความรู้สึก
snap	สถานะความสัมพันธ์	สถานะความสัมพันธ์ และ อารมณ์และความรู้สึก
ฉันต้องคิดถึงเธอแบบไหน	สถานะความสัมพันธ์	สถานะความสัมพันธ์ และ อารมณ์และความรู้สึก
เกี่ยวกันไหม	อารมณ์และความรู้สึก	อารมณ์และความรู้สึก
ยังรู้สึก	อารมณ์และความรู้สึก	อารมณ์และความรู้สึก
ความลับมีในโลก	อารมณ์และความรู้สึก	อารมณ์และความรู้สึก
ดีใจด้วยนะ	อารมณ์และความรู้สึก	อารมณ์และความรู้สึก และสถานการณ์
รอหรือพอ	อารมณ์และความรู้สึก	อารมณ์และความรู้สึก
ลบไม่ได้ช่วยให้ลืม	อารมณ์และความรู้สึก	อารมณ์และความรู้สึก
อยากเริ่มต้นใหม่กับคนเดิม	อารมณ์และความรู้สึก	อารมณ์และความรู้สึก
สายตาหลอกกันไม่ได้	อารมณ์และความรู้สึก	อารมณ์และความรู้สึก
เก่งแต่เรื่องคนอื่น	สถานะความสัมพันธ์	สถานะความสัมพันธ์
กลับก่อนนะ	อารมณ์และความรู้สึก	อารมณ์และความรู้สึก
INK	สถานะความสัมพันธ์	สถานะความสัมพันธ์
Last train	สถานการณ์	สถานการณ์
ชอบอยู่คนเดียว	อารมณ์และความรู้สึก	อารมณ์และความรู้สึก
โลกที่มีเธออยู่ด้วยกัน	อารมณ์และความรู้สึก	อารมณ์และความรู้สึก
คนใหม่เขาดูแลอยู่	อารมณ์และความรู้สึก	อารมณ์และความรู้สึก

ที่มา: ออกแบบตารางผลการศึกษาโดยผู้เขียน และส่วนหนึ่งขององค์ความรู้จากกรอบแนวคิดความทรงจำอัตชีวประวัติ (Conway, M. A., & Pleydell-Pearce, C. W. (2000).)

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 133 18/4/2568 BE 15:08

จากผลการศึกษาข้างต้น เห็นได้ว่าแฟนเพลงของวรันธร เปานิล ต่างมีการรับรู้เชิงเนื้อหาผ่านเพลงตรงกันกับผู้ประพันธ์เกือบทั้งหมด แสดงให้เห็นว่า การรับรู้เนื้อหาอันก่อให้เกิดการโหยหาอดีตในภาพรวมของทุกผลงานเพลงนั้น สามารถถ่ายทอดเนื้อหาของสารที่ผู้ประพันธ์ต้องการจะสื่อผ่านเพลงไปถึงแฟนเพลงได้ นำไปสู่การพิจารณาตัวกลาง หรือปัจจัยหลักสำคัญซึ่งเชื่อมโยงกับการรับรู้ของแฟนเพลง อันนำไปสู่การจัดกลุ่มการโหยหาอดีตที่แตกต่างกันจากบทสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า ปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญและส่งผลให้เกิดการโหยหาอดีตของแฟนเพลง ผ่านเพลงอย่างมากคือ 'ประสบการณ์ส่วนตัว' (personal experience) กล่าวคือ ประสบการณ์ส่วนตัว เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ชั่วขณะ (moment-to-moment) ที่เคยเกิดขึ้นในอดีตที่เผชิญมาโดยตรง และเฉพาะเจาะจงแตกต่างกันไปแบบปัจเจกบุคคล ประสบการณ์ส่วนตัว มักมีการกล่าวถึง หรือเล่าซ้ำให้บุคคลอื่นฟัง อาทิ ช่วงเวลาที่สำคัญของชีวิตในขณะใดขณะหนึ่ง สิ่งนี้มีอิทธิพลอย่างมากในการกำหนดการรับรู้ผ่านเพลงที่ส่งผลให้เกิดการโหยหาอดีตนั้น ๆ ซึ่งเมื่อพิจารณาจากภาพรวมของผลงานเพลงทั้งหมดของวรันธร เปานิล สามารถจัดกลุ่มเนื้อหาที่ผู้ประพันธ์มุ่งสื่อสารผ่านเนื้อเพลง ได้ 2 ประเด็น ได้แก่ เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับมุมมองเรื่องความรัก และ เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับช่วงเวลาที่สำคัญในชีวิต

ประเด็นแรก ในส่วนเนื้อหาของเพลงที่เกี่ยวข้องกับมุมมองเรื่องความรัก เนื้อเพลงมีการนำเสนอเรื่องราวของอารมณ์และความรู้สึก อาทิ ความเสียใจ ความเศร้า ความตื่นเต้น มีความหวัง สถานะความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับเพลงบุคคลอื่น อาทิ เพื่อนจากสถานะเฟรนด์โซน (friend zone) คนรักเก่า คนที่แอบรัก รวมถึงเหตุการณ์เฉพาะเจาะจงบางอย่างในเพลง สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นเนื้อหาสำคัญที่สามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์ส่วนตัวของแฟนเพลงได้เกือบทั้งสิ้น อาทิเช่น ผู้ให้สัมภาษณ์ที่มีประสบการณ์ความรักอยู่ในวัยเรียน จะเชื่อมโยงการโหยหาอดีตในกลุ่มของความรู้สึก แอบรัก แอบชอบเพื่อน เป็นหลัก หรือ ผู้ให้สัมภาษณ์ที่มีประสบการณ์ตรงด้านความรักมากกว่าท่านอื่น อาจเชื่อมโยงการโหยหาอดีตในกลุ่มของสถานะความสัมพันธ์ที่ชัดเจนมากกว่า

ประเด็นที่สอง ในส่วนเนื้อหาของเพลงที่เกี่ยวข้องกับช่วงเวลาสำคัญในชีวิต ในที่นี้อาจเป็นกลุ่มของเพลงที่มีเนื้อหาเล่าถึงช่วงเวลาในชีวิตที่จำเพาะเจาะจง อาทิ เพลง คนใหม่เขาดูแลอยู่ของวรันธร เปานิล ก็มีเนื้อหาของเพลงที่เปิดโอกาสให้แฟนเพลงสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ชีวิตส่วนตัวของตนเองเข้ากับมุมมองนี้ของเพลงได้เช่นกัน จากทั้งสองประเด็นสะท้อนให้เห็นว่า สิ่งเหล่านี้เป็นเหตุการณ์ปกติที่มนุษย์ทุกคนล้วนเคยเผชิญ จัดได้ว่า การโหยหาอดีตที่เกิดขึ้นมีสาเหตุส่วนหนึ่งมาจาก 'ประสบการณ์จากการใช้ชีวิต' (lived experience) ของมนุษย์ในชีวิตประจำวันทั้งสิ้น โดยบูร์เนอร์ได้ชี้ให้เห็นว่า ประสบการณ์ในการใช้ชีวิตดังกล่าวนี้ เป็นสิ่งเฉพาะตัวของมนุษย์แต่ละคน เราไม่เพียงแต่มีส่วนในการสร้างประสบการณ์นั้นในฐานะผู้กระทำ หากยังถูกหล่อหลอมจากการกระทำนั้นด้วย (พัฒนา กิตติอาษา, 2546) กล่าวคือ ประสบการณ์การใช้ชีวิต มักไม่ได้ทำให้ผู้เผชิญ เกิดการนึกย้อนถึงในขณะใดขณะหนึ่ง และสร้างความตระหนักให้แก่บุคคลในลักษณะของเรื่องราวในอดีต ที่สะท้อนให้เห็นซึ่งการใช้ชีวิตของตนเองในช่วงเวลาที่ผ่านมา

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 134 18/4/2568 BE 15:08

จากผลของการจัดกลุ่มโดยอาศัยเกณฑ์ของกรอบแนวคิดความจำอัตชีวประวัติ ดังตารางแสดงผลข้างต้น สะท้อนให้เห็นว่า ประสบการณ์การใช้ชีวิต และประสบการณ์ส่วนตัว ที่แฟนเพลงมีในลักษณะใกล้เคียง หรือ เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับผู้ประพันธ์ อาทิเช่น การผิดหวังในความรัก หรือ สูญเสียบุคคลอันเป็นที่รัก เป็นสิ่งซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้อย่างปกติธรรมดามนุษย์จำเป็นต้องก้าวผ่านเพื่อการเติบโต และต่างมีโอกาสได้ลิ้มลองรสชาติของประสบการณ์อดีตในลักษณะดังกล่าว สิ่งนี้สะท้อนให้เห็นว่า เพลง คือ หัวใจสำคัญในการถ่ายทอดเนื้อหาจากผู้ประพันธ์ไปสู่ผู้รับสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน ประกอบกับเป็นสื่อที่สามารถกระตุ้นให้ผู้ฟังเกิดปรากฏการณ์การโหยหาช่วงเวลาที่สำคัญของชีวิตผ่านประสบการณ์ของตนเองได้

ความน่าสนใจอีกประการหนึ่งที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับแฟนเพลง คือ เพลงของวรันธร เปานิล สามารถสร้างการรับรู้เพื่อนำไปสู่การโหยหาอดีตเกี่ยวกับตัวตนของตัวเองได้ กล่าวคือ โดยปกติแล้ว เรามักโหยหาอดีตในเรื่องของความรู้สึกที่เคยเกิดขึ้นในอดีต หรือ นึกถึงความสัมพันธ์ที่เคยเกิดขึ้นกับบุคคลอื่น ซึ่งมีตัวแปรของสถานที่ หรือเหตุการณ์ที่เฉพาะเจาะจงมาเกี่ยวข้อง แต่ในขณะเดียวกันบางเพลงสามารถสร้างการรับรู้ให้แฟนเพลงถึงการมีอยู่ของตนเองในอดีต และได้ทบทวนช่วงเวลาในชีวิตที่มีคุณค่าจนถึงปัจจุบัน ยกตัวอย่าง จากส่วนหนึ่งของบทสัมภาษณ์ที่ว่า

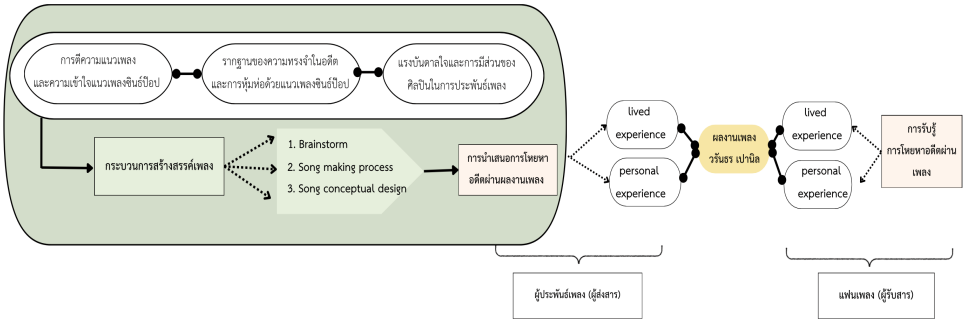
> "เพลงของพี่อิ้งค์ ไม่ได้ทำให้ผมอินจากเนื้อเพลงที่มันเศร้าเท่านั้นครับ มันทำให้ผม *คิดถึงสิ่งที่ตัวเองเคยได้ทำพลาดไปในอดีต* บางทีเราพยายามก้าวต่อไป และลืมมัน แต่ท้ายที่สุดแล้ว ต่อให้พยายามลบมันออกไป ทุกครั้งเวลาคิดย้อนไปจะผ่านไปกี่ปี มันก็ยังฝังใจ เลยกลายเป็นสิ่งเตือนใจเวลาจะทำอะไรต่อไปก็ต้องคิดดี ๆ และทำใจยอมรับความจริงให้ได้"
>
> (ผู้ให้สัมภาษณ์ ช (นามสมมติ), การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 พฤษภาคม 2566)

สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่า เมื่อการโหยหาอดีตเป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งในการสร้างตัวตนของมนุษย์แต่ละคน สิ่งนี้จึงเป็นรูปแบบการรับรู้ วิธีคิด หรือวิธีการให้ความหมายประสบการณ์ชีวิตในอดีตที่มนุษย์แต่ละคนใช้ผลิต ปรับแต่ง หรือทำความเข้าใจเรื่องเล่าส่วนตัว (Private narrative) ของตนเองเช่นกัน (พัฒนา กิตติอาษา, 2546)

จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยที่ได้เห็นมุมมองและความคิดเห็นที่เกิดขึ้นผ่านเพลง อันนำไปสู่การโหยหาอดีตในกลุ่มที่ผู้วิจัยนำเสนอไปข้างต้น พบว่า ท้ายที่สุดแล้ว เมื่อเราได้คิดถึงเรื่องราวที่เคยเกิดขึ้นในอดีต จะมีความรู้สึกต่อการเกิดขึ้นเหตุการณ์นั้นเชิงบวกและลบแตกต่างกันไป ถึงแม้ว่าจะเป็นตัวอย่างเพลงของศิลปินเดียวกัน แต่การรับรู้ของแฟนเพลงต่างแตกต่างกันไป อยู่บนพื้นฐานของตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ในอดีตที่แต่ละคนเผชิญมาแตกต่างกัน

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 135 18/4/2568 BE 15:08

อภิปรายผล



ภาพประกอบ 1 แผนผังองค์ความรู้ที่เชื่อมโยงเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์เพลงในมุมของผู้ประพันธ์และการรับรู้ในเนื้อหาของเพลงผ่านการเชื่อมโยงประสบการณ์ชีวิตของแฟนเพลง

ที่มา: สรุปแผนภูมิองค์ความรู้โดยผู้เขียน

จากแผนผังการศึกษาข้างต้น สะท้อนให้เห็นองค์ความรู้รวบยอด ที่เกิดจากการรวบรวมข้อมูลในรูปแบบการสัมภาษณ์ และการค้นคว้ารูปแบบเอกสาร โดยสามารถตอบข้อคำถามแยกย่อยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ตั้งไว้ได้ดังนี้

(1) ในส่วนของการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์เพลงในมุมมองผู้ประพันธ์ ผลการศึกษาทำให้ทราบถึงแบบแผนในการผลิตผลงานเพลงซินธ์ป๊อปของวรันธร เปานิล โดยมีลักษณะเด่นสำคัญ คือ ทัศนคติรวมถึงความรู้ความเข้าใจที่มีต่อแนวเพลงซินธ์ป๊อปของผู้ประพันธ์เอง ในส่วนนี้อาจเรียกได้ว่า เป็น “กระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์” ในการออกแบบเนื้อหา หรือ แนวคิดหลัก (concept) ของผู้ประพันธ์ ประกอบกับ “ทักษะในเชิงปฏิบัติงาน” ที่ผู้ประพันธ์เพลงจำเป็นต้องมีและจำเป็นต้องได้รับการฝึกฝน พัฒนาฝีมือในสายอาชีพของตนเองอยู่เสมอ องค์ประกอบสองส่วนนี้ทำให้เพลงซินธ์ป๊อปของวรันธร เปานิล มีเอกลักษณ์ที่ชัดเจน และมีความเป็นเอกภาพ (unity) กล่าวคือ ผู้ฟังสามารถรับรู้ถึงลักษณะเด่นและระบุได้ถึงกลิ่นอาย ในเพลงของ วรันธร ได้อย่างชัดเจนแม้ฟังครั้งแรก ซึ่งหากพิจารณาแล้วจะเห็นได้ว่าลักษณะเด่นที่สำคัญประการหนึ่งของแนวเพลงซินธ์ป๊อปที่สะท้อนจากแง่มุมของการประพันธ์เพลง ได้แก่ การเลือกใช้เสียงของเครื่องดนตรีที่ให้มวลอารมณ์ของความคลาสสิค และเก่าแบบ 80s คือ ซินธิไซเซอร์ ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญที่ผู้ประพันธ์ระบุไว้ระหว่างการสัมภาษณ์ เพราะเมื่อใดที่ตัวเพลง ขาดเสน่ห์ของเสียงอิเล็กทรอนิกส์ดังกล่าวไป ก็จะถือว่าไม่ใช่แนวเพลง ซินธ์ป๊อปที่สมบูรณ์ในแบบที่ควรจะเป็น ซึ่งสัมพันธ์กับบทวิเคราะห์ของ Borthwick ที่มองว่า ตำราทางดนตรี (musical texts) แต่ดั้งเดิมของแนวเพลงนี้ คือการสร้างเสียงสังเคราะห์ด้วย ซินธิไซเซอร์ ซึ่งให้มวลอารมณ์ ‘ห่างไกลจากความเป็นจริง’ กล่าวคือ แต่ดั้งเดิมมีการปรับเปลี่ยนแนวเพลงที่จำเจตามความนิยมออกแล้วใส่เสียงสังเคราะห์เข้าไปแทนเพื่อให้เกิดความสดใหม่ของความล้ำสมัยในยุคนั้น เมื่อนำองค์ประกอบของซินธิไซเซอร์มาใช้อีกครั้งจากไลน์ดนตรีที่เคยนิยมในอดีต จึงทำให้ผู้ฟังเกิดความจำเพาะเจาะจงจากแนวเพลงอื่น ๆ เปรียบเป็นสุนทรียศาสตร์เฉพาะตัวที่โดดเด่น ซึ่งเห็นได้ชัดในแนวเพลงซินธ์ป๊อป (Borthwick, 2020)

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 136 18/4/2568 BE 15:08

(2) ส่วนของการศึกษาการโหยหาอดีตที่เชื่อมโยงประสบการณ์ชีวิตของแฟนเพลง ทำให้ทราบว่า องค์ประกอบสำคัญที่ผู้ฟังสามารถรับรู้ได้ผ่านเพลงอันนำไปสู่การโหยหาอดีตนั้น ประกอบไปด้วย กลุ่มของอารมณ์และความรู้สึก กลุ่มสถานะความสัมพันธ์ และกลุ่มสถานการณ์ โดยลักษณะสำคัญที่ทำให้แฟนเพลงแต่ละท่านสามารถรับรู้ผ่านเพลงได้แตกต่างกันนั้น ขึ้นกับตัวกลางสำคัญที่ปรากฏในการวิจัย คือ ประสบการณ์ของผู้ฟัง หรือ แฟนเพลง กล่าวคือ เป็นตัวแปรสำคัญที่ทำให้มนุษย์เกิดการเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ที่ผ่านมาแล้วในอดีต แต่มีคุณค่าต่อตัวเราในแง่มุมใดมุมหนึ่ง การเชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์ที่มีผลต่ออารมณ์ และการโหยหาอดีตที่เกิดขึ้นสัมพันธ์กับทัศนะของ Frederick ที่มองว่า การโหยหา เป็นการแสดงออกถึงความซับซ้อนของอารมณ์มนุษย์ และมีทำหน้าที่หลักในการต่อต้านความเศร้าและความเหงาที่เกิดขึ้นในช่วงชีวิตที่ผ่านมาได้ (Ballam-Cross, 2021) ประกอบกับ จากการวิเคราะห์ในมุมมองผู้รับสารยังสะท้อนให้เห็นว่า เพลงสามารถสื่อสาร เรื่องราวความรักที่ฝังใจ หรือ เป็นตัวแทนของกำลังใจที่มาจากบุคคลสำคัญ อันทำให้ผู้ฟังสามารถใช้คุณค่าของเสียงเพลง เป็นเครื่องมือสำคัญในการประกอบสร้างอดีตที่ปลอบประโลมเราให้เกิดขึ้นในใจ เพื่อก้าวผ่านช่วงเวลาที่โหดร้ายมาถึงปัจจุบัน ดังคำกล่าวที่ว่า “อดีตที่หอมหวาน คือ ยาสมานแผลในโลกปัจจุบัน” (Bailey, 2022)

โดยหากเชื่อมโยงถึงความสอดคล้องกัน ระหว่างกระบวนการการสร้างสรรค์เพลงในมุมของผู้ประพันธ์เพลง และการเชื่อมโยงกับผลวิเคราะห์ในส่วนของการรับรู้การโหยหาอดีตผ่านเพลงจากแฟนเพลง จะสังเกตได้ว่า การที่แฟนเพลงสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ที่เกิดขึ้นผ่านแนวเพลงซินธ์ป๊อปของวรันธร เปานิล ได้นั้นส่วนหนึ่งมาจากฐานรากของความตั้งใจในการสร้างสรรค์เพลงของมุมผู้ประพันธ์ที่อาศัยการถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับมุมมองความรักที่มีคุณค่าในแต่ละช่วงชีวิตผ่านเพลง สิ่งเหล่านี้เป็นสาระสำคัญที่สามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของแฟนเพลงได้ ทั้งนี้ไม่ว่าจะเป็น ประสบการณ์การใช้ชีวิต (lived experience) ในเส้นเวลาต่าง ๆ ของมนุษย์ที่เสริมสร้างให้เราเป็นเราจนถึงวันนี้ และประสบการณ์ส่วนตัว (personal experince) ที่ประกอบไปด้วยเหตุการณ์และความรู้สึกที่สัมพันธ์กับความทรงจำในอดีตที่มีคุณค่า สิ่งนี้สะท้อนความสำคัญ ในการมีอยู่ของเสียงเพลงที่สัมพันธ์กับทัศนะของนักวิชาการทางด้านดนตรีศึกษา ที่มองว่า เพลงเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตและมีคุณค่ามากเกินกว่าสื่อบันเทิงรื่นเริงใจ หากเราได้ศึกษาในเชิงกระบวนการและได้เห็นบทบาทหน้าที่ที่เพลงสร้างคุณูปการแก่คนในสังคม ดังส่วนหนึ่งของบทสัมภาษณ์เชิงลึกดังนี้

> “เมื่อใดที่เพลงสามารถเข้าถึงใจของผู้คน หรือมันทัชชิ่ง (touching) กับใครได้ ไม่ว่าจากเนื้อเพลงหรือทำนอง เราจะได้ประโยชน์จากการเสพสื่อนั้น เพราะเพลงมีพลังและอิทธิพลต่อผู้คนและสังคมในแง่ใดแง่หนึ่ง ในเชิงของธุรกิจเพลง อาจมีจุดประสงค์เพื่อสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจให้นำไปสู่ความนิยมระดับที่กว้างขึ้น แต่ในมุมของคุณค่าทางจิตใจที่เพลงมีต่อตัวเรา จะช่วยพัฒนาชีวิตเราให้มีความสุขจากการถูกเติมเต็มด้วยเสียงเพลงได้”
>
> (วิชฎาลัมพก์ เหล่าวานิช, การสื่อสารส่วนบุคคล, 24 พฤษภาคม 2566)

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 137 18/4/2568 BE 15:08

จากการศึกษา ทั้งในแง่มุมของผู้ประพันธ์ซึ่งสร้างสร้างสรรค์เพลง และ แฟนเพลงที่ให้ทัศนะที่สัมพันธ์กับตนเอง ผ่านผลงานเพลงของวรันธร เปานิล ผู้วิจัยได้ข้อชวนอภิปรายในการจัดกลุ่มของตาราง แสดงผลข้างต้น ที่จะเห็นได้ว่า ในภาพรวม แฟนเพลงมีการรับรู้ผ่านเพลง ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มที่ 1 คือ การโหยหาอดีตที่เกิดขึ้นจากอารมณ์และความรู้สึก (emotional and feeling) มากที่สุด ซึ่งประเด็นนี้สามารถขยายความจากความสัมพันธ์กรอบแนวคิด โครงสร้างแห่งความรู้สึกได้ (structure of feelings) กล่าวคือ มนุษย์มีการใช้ความรู้สึกนำพาและเชื่อมโยงประสบการณ์ต่าง ๆ รอบตัว มาเก็บไว้เพื่อเรียกใช้และหนุนนำแนวทางให้ก้าวไปข้างหน้าในอนาคต (Williams, 2011) ดังนั้น การรับรู้ที่เห็นเด่นชัดที่สุดผ่านการสัมภาษณ์กับแฟนเพลง คือ ความรู้สึกที่เกิดขึ้นในจิตใจทันทีหลังจากได้ฟังเพลง ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า ความรู้สึกที่เกิดขึ้น อาจมีอิทธิพลอย่างมากที่ทำให้มนุษย์ หวนคิดถึงช่วงเวลาที่มีคุณค่าและอยากจดจำในอดีต ผ่านประสบการณ์ของตนเองที่มีร่วมกันผ่านเพลงของวรันธร เปานิล จากส่วนหนึ่งของการสัมภาษณ์แฟนเพลง ดังนี้

> "เพลง ลบไม่ได้ช่วยให้ลืม เป็นเพลงที่เราฟังแล้ว *รู้สึก* หน่วงในใจ เรารู้ตัวเองว่ายังมูฟออน (move on) จากคนเก่าไม่ได้จริง ๆ เหมือนวนลูป ความรู้สึกกลับมารักคนเดิมซ้ำ ๆ อีกครั้ง เขาอยู่ในทุกช่วงชีวิตของการเติบโตของเรา พอเราผ่านไปที่เดิม ๆ ทำอะไรที่เคยทำด้วยกันแบบเดิม ๆ กินอาหารที่ชอบแบบเดิม ๆ ยิ่งย้ำว่าเป็นความทรงจำที่เรายังไม่เคยลืมกับคนคนหนึ่งได้เลย"
>
> (ผู้ให้สัมภาษณ์ ค (นามสมมติ), การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 พฤษภาคม 2566)

ทั้งนี้หากพิจารณาต่อยอดผ่านกรอบแนวคิดโครงสร้างแห่งความรู้สึกในแง่มุมอื่น ๆ ของอุตสาหกรรมเพลงซินธ์ป๊อป อาจกล่าวได้ว่า เป็นปรากฏการณ์ที่สามารถเกิดขึ้นแบบข้ามรุ่น โดยอาศัย 'เพลง' เป็นสื่อกลางในการส่งต่อ และ ผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมได้ ในขณะเดียวกันก็เหนี่ยวนำให้เกิดการสร้างอารมณ์และความรู้สึกที่โหยหาอดีตผ่านเพลง รวมถึงประสบการณ์ร่วมอย่างเป็นแบบแผนกับกลุ่มคนในสังคม ในรุ่นใดรุ่นหนึ่งที่มีประสบการณ์ทางดนตรีและบทเพลงร่วมกัน โดยเฉพาะในบริบทของแนวเพลงซินธ์ป๊อป ที่มีรากต้นกำเนิดมาจากยุค 80s ทำให้เกิดการส่งต่อแบบซ้ำแล้วซ้ำเล่าจากรุ่นสู่รุ่นมายังปัจจุบัน มุมมองของผู้ฟังต่อแนวเพลงนี้จึง สามารถสะท้อนออกมาได้ 2 ประเด็น ได้แก่

1) แนวเพลงซินธ์ป๊อปที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้น จากการเห็นคุณค่าและซาบซึ้งไปกับต้นกำเนิดของเพลงยุคเก่า และส่งต่ออารมณ์และความรู้สึกร่วมที่มีในเพลงนั้นไปยังผู้อื่น หรือการเชื่อมโยงประสบการณ์ส่วนตัวเข้ากับช่วงเวลาที่มีคุณค่าในอดีต ที่ส่งผลต่อชีวิตและความเป็นอยู่เชิงบวกในปัจจุบัน ที่อาจเป็นเหตุผลส่วนหนึ่งให้เกิดการถ่ายทอดความประทับใจและความทรงจำร่วมนั้นไปสู่ลูกหลาน หรือคนในครอบครัว ด้วยหวังว่าแนวเพลงนี้จะช่วยปลอบประโลมจิตใจไปกับความสวยงามของอดีต ท่ามกลางความว้าวุ่นใจในสังคมยุคปัจจุบัน

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 138 18/4/2568 BE 15:08

2) มิติของกลไกทางการตลาด อาจมองว่าแนวเพลงซินธ์ป๊อป คือหนึ่งในเครื่องมือที่กระตุ้นให้แฟนเพลงคุ้นชินกับผลิตภัณฑ์ทางสื่อที่เคยมีมาในอดีตได้ เมื่อนำแนวคิดนี้ มาวิเคราะห์ร่วมกับช่องว่างระหว่างวัยของกลุ่มแฟนเพลงที่แตกต่างกัน อาจทำให้เพลงซินธ์ป๊อปอาจถูกมองว่า เป็นแนวเพลงที่มีไว้เพื่อนำเสนอความเป็นตัวตนแบบฉาบฉวย สอดคล้องกับมุมมองเรื่องโครงสร้างแห่งความรู้สึก ที่ปรากฏในเพลง 90s ของธัญพร เฮงวัฒนาอาภา ที่กล่าวว่า วัฒนธรรมป๊อปรวมไปถึงแนวเพลงที่เกิดขึ้นมักสัมพันธ์กับชนชั้นของคนในสังคม (class) โดยชนชั้นกลางมีพฤติกรรมในการบริโภคสัญลักษณ์ (symbolism) เพื่อเป็นการแสดงออกถึงอัตลักษณ์บางอย่างที่ตนเองอยากเป็น (need identities) สิ่งนี้จึงเป็นหนึ่งในบทสะท้อนของคุณค่า (value) ที่ชนชั้นกลางมีให้แก่เพลงเก่าในอดีต ในมุมมองที่สดใส มีชีวิตชีวา มีทางเลือก มากกว่าความเก่าแก่ หรือล้าสมัย (ธัญพร เฮงวัฒนาอาภา, 2564)

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง การโหยหาอดีตและการประกอบสร้างความทรงจำร่วมในแนวเพลงซินธ์ป๊อปของโพลีแคทและวรันธร เปานิล ได้รับการสนับสนุนจาก “ทุนอุดหนุนการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาจากบัณฑิตวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เพื่อเฉลิมฉลองวโรกาสที่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวทรงเจริญพระชนมายุครบ ๗๒ พรรษา” (The Scholarship from the Graduate School, Chulalongkorn University to commemorate the 72nd anniversary of his Majesty King Bhumibol Aduladej is gratefully acknowledged)

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

จตุพร สีม่วง. (2561). *คีตประพันธ์*. ขอนแก่น: หจก.โรงพิมพ์คลังนานาวิทยา.

จิรวัฒน์ โคตรสมบัติ. (2555). *คีตลักษณ์*. สืบค้น 2 กุมภาพันธ์ 2567, จาก https://sites.google.com/site/mrjisclassroom/xngkh-prakxb-dntri/khit-laksn-form

ชัชพล เกียรติขจรธาดา. (2560). *ทำไมเพลงป๊อปต้องมีท่อนฮุก?*. the standard. สืบค้น 20 กุมภาพันธ์ 2567, จาก https://thestandard.co/hook-lyrics/

ธัญพร เฮงวัฒนาอาภา. (2564). การโหยหาอดีตผ่านเพลงไทยสากลยุค 90’s. [วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พัฒนา กิติอาษา. (2546). *มานุษยวิทยากับการศึกษาปรากฏการณ์โหยหาอดีตในสังคมไทยร่วมสมัย*. : แปลนพริ้นติ้ง.

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์. (2563). *รายงานการศึกษาการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาดนตรี ปี 2563*. สืบค้น 2 กุมภาพันธ์ 2567, จาก https://article.tcdc.or.th/uploads/media/2022/6/1/media_4-CEA-Music-Final-Report.pdf

อิงครัต จันทร์วงศ์. (2566). *ปัจจัยการทำงานเป็นทีมที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน ของข้าราชการกรมศุลกากรจังหวัดสงขลา.* [สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. https://kb.psu.ac.th/psukb/bitstream/2016/18108/1/6410521548.pdf

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 139 18/4/2568 BE 15:08

echo. (2561, 20 กรกฎาคม). *INK WARUNTORN : จากเกิร์ลกรุ๊ปสู่สาวซินธ์ป๊อป | Celebrities.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=5-mX3uEoEEg

Krissaka Tankritwong. (2567, 6 เมษายน). *ท่อนเพลงมีแบบใดบ้าง* Song Structure ที่คนทำเพลงควรรู้. https://verycatsound.com/blog-song-structure/

SYNTHKID. (2563). BOWIE'S LEGACY: *เพราะการสนับสนุนศิลปินรุ่นหลังคือมรดกล้ำค่าจากราชาเพลงร็อกในตำนาน*. สืบค้น 25 มกราคม 2567, จาก https://www.unlockmen.com/david-bowie-legacy/

ThaiPR.net. (2564). *T-Pop ดนตรีและความบันเทิงที่สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ*. สืบค้น 25 มกราคม 2567, https://www.ryt9.com/s/prg/3274144

The Standard. (2566, 1 กันยายน). *อุตสาหกรรมเพลงกลับสู่จุดรุ่งเรือง (อีกครั้ง) เป็นที่มา GMM Music x RS Music ถูกดันเข้าตลาดหลักทรัพย์ฯ*. สำนักข่าวเดอะสแตนดาร์ด. https://thestandard.co/the-music-industry-returns-to-its-heyday-again/

The Standard. (2561, 23 กุมภาพันธ์). *Multiple Eargasms EP.22 อิ้งค์ วรันธร จากสมาชิกเกิร์ลแบนด์สู่ศิลปินซินธ์ป๊อปซาวด์ 80*. สำนักข่าวเดอะสแตนดาร์ด. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=kVE3BbSa7Fo&t=584s

<u>ภาษาอังกฤษ</u>

F. Abeles, Harold & A. Custodero, Lori. (2010). *Critical issues in music education : contemporary theory and practice* (O. U. Press, Ed.). https://global.oup.com/ushe/product/critical-issues-in-music-education-9780197533956?cc=th&lang=en&.

Bailey, R., & Pico, J. (2022). *Defense Mechanisms.* National Institutes of Health. https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK559106/

Ballam-Cross, P. (2021). Reconstructed nostalgia: Aesthetic commonalities and self-soothing in chillwave, synthwave, and vaporwave. *Journal of Popular Music Studies*, *33*(1), 70-93. https://doi.org/10.1525/jpms.2021.33.1.70

Borthwick, S. (2020). *Synthpop: into the digital age*. https://doi.org/0.4324/9781315024561-8

Conway, M. A., & Pleydell-Pearce, C. W. . (2000). The construction of autobiographical memories in the self-memory system. *Psychological review*, *107*, 261-288. https://doi.org/https://doi.org/10.1037/0033-295x.107.2.261

Cram, P. (2021, June 20). *Why Synthwave Isn't Synth Pop (And Why It Matters)*. https://electrozombies.com/magazine/article/why-synthwave-isnt-synthpop-and-why-it-matters/#Early_British_synth_pop_from_Ultravox_1982

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 140 18/4/2568 BE 15:08

Kelly, W. W. (1986). Rationalization and Nostalgia: Cultural Dynamics of New Middle-Class Japan. *American Ethnologist*, 13(4), 603-618. https://doi.org/10.1525/ae.1986.13.4.02a00010

Lee, J. H. (2006). *Reliving the '80s: Nostalgic implementation of the '80s pop music in the media* [University of Nevada]. Las Vegas. https://digitalscholarship.unlv.edu/rtds/1946/

Merritt, P. (2018, May 24). *Cognition lecture 6 7: Autobiographical memory* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=sI2DSlK48uw&t=22s

Williams, R. (2011). *The long revolution*. Parthian Books.

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 141 18/4/2568 BE 15:08