



จิตวิญญาณแห่งนักรบ ผลงานสร้างสรรค์บทประพันธ์สำหรับกีตาร์ และ อิเล็กทรอนิกส์



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรดุริยางคศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาสังคีตวิจัยและพัฒนา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2560

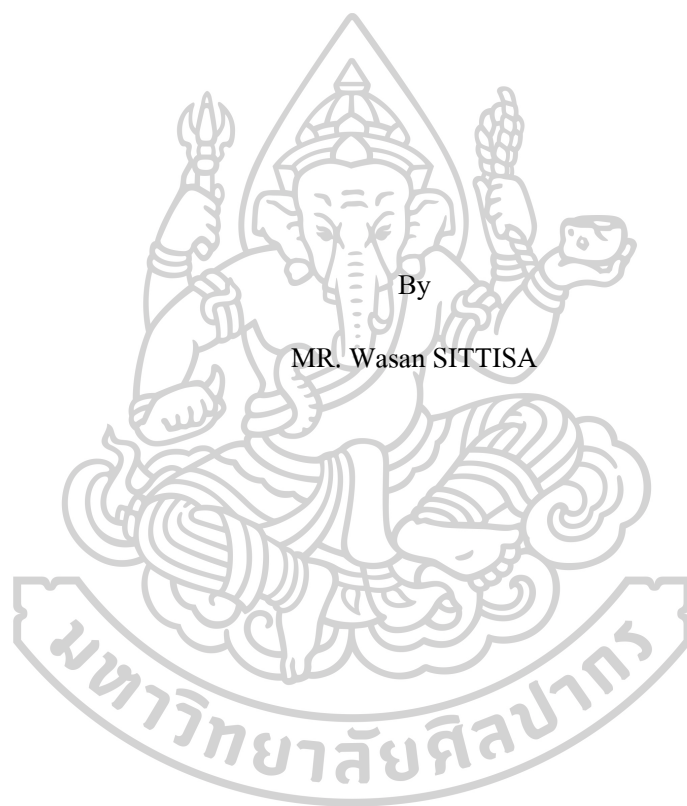
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

จิตวิญญาณแห่งนักรบ ผลงานสร้างสรรค์บทประพันธ์สำหรับกีตาร์ และ อิเล็กทรอนิกส์



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรดุริยางคศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสังคีตวิจัยและพัฒนา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2560
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

MIND OF BUSHIDO FOR GUITAR AND ELECTRONICS



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Music (Music Research and Development)

Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2017

Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ	จิตวิญญาณแห่งนักรบ ผลงานสร้างสรรค์บทประพันธ์ สำหรับกีตาร์ และ อิเล็กทรอนิกส์
โดย	วสันต์ สิทธิธา
สาขาวิชา	สังคีตวิจัยและพัฒนา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เอกราช เจริญนิษฐ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรดุริยางคศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(ดร. ยศ วณีสอน)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เอกราช เจริญนิษฐ์)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ดร. รุจิภาส ภูชนันญนฤภัทร)



58701327 : สังคีตวิจัยและพัฒนา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท

คำสำคัญ : ศิลปินเอ็กซ์เพรสชันนิสม์, การออกแบบเสียง, นายพนธ์พันธ์ วิชชุกิจมงคล

นาย วสันต์ สิทธิธา: จิตวิญญาณแห่งนักรบ ผลงานสร้างสรรค์บทประพันธ์สำหรับกีตาร์ และ อิเล็กทรอนิกส์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เอกราช เจริญนิตย์

งานวิจัยนี้เกิดขึ้นเพื่อศึกษากระบวนการทำงานและการสร้างสรรค์งานของศิลปินเอ็กซ์เพรสชันนิสม์(Expressionism)รุ่นใหม่คือ นายพนธ์พันธ์ วิชชุกิจมงคล ซึ่งเป็นศิลปินที่มีกระบวนการทำงานและยังรวมถึงกระบวนการฝึกฝนจิตใจที่มีความเป็นเอกลักษณ์สูงมากซึ่งผู้วิจัยสังเกตเห็นในจุดนี้ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะทำการศึกษากิจการงานของศิลปินท่านนี้เพื่อนำกระบวนการและ องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษามาใช้เป็นวัตถุดิบ และ โครงสร้างในการประพันธ์เพลงที่จะแสดงออกถึงตัวศิลปิน เพื่อที่จะเผยแพร่ตัวตนของเขา และ สิ่งที่ผู้วิจัยได้สัมผัสจากการศึกษาเรียนรู้ ออกสู่สาธารณะชนในรูปแบบใหม่

นายพนธ์พันธ์ วิชชุกิจมงคล เป็นศิลปินเอ็กซ์เพรสชันนิสม์รุ่นใหม่ที่มีฝีมือและความสามารถที่อยู่ในระดับที่ได้รับการยอมรับถึงขั้นที่มีนักสะสม(Collector)จับจองผลงานของเขา ตั้งแต่เป็นเพียงภาพร่างทำให้เขาสามารถสร้างรายได้จากงานศิลปะของเขาได้อย่างมากมาย และ ในขณะเดียวกันเขาก็ยังเป็นผู้ให้ที่ดี ด้วยการบริจาคเงินให้โครงการการกุศลมากมายรวมทั้งการทะนุบำรุงพุทธศาสนาที่เขาเคารพ และ นายพนธ์พันธ์ ยังเป็นนักสะสมชุดเกราะของนักรบญี่ปุ่นในสมัยโบราณ(Samurai)รวมทั้งงานศิลปะจากประเทศญี่ปุ่นอีกมากมาย ซึ่งเขาไม่เพียงแต่สะสมเท่านั้นหากแต่ยังศึกษาถึงวิถีการดำรงชีวิต และ วิถีการปฏิบัติ และนำมาปรับใช้ในการสร้างสรรค์งานของเขาได้อย่างน่าสนใจ

ผู้วิจัยเลือกที่จะใช้การสร้างสรรค์งานแบบ การออกแบบเสียง(Sound Design) และการแปลงสัญญาณเสียงแบบอนาล็อก(Analog sound processing) บนกีตาร์เพื่อสร้างบทประพันธ์นี้ขึ้นโดยจะมีรูปแบบเป็น บทประพันธ์สำหรับกีตาร์ และ การแปลงสัญญาณเสียงแบบอนาล็อก(Analog sound processing) ที่มีชื่อว่า "Mind of Bushido for guitar and electronics"

58701327 : Major (Music Research and Development)

Keyword : Sound design, Expressionism artist, Mr.Phonphan Wichukijmongkol

MR. WASAN SITTISA : MIND OF BUSHIDO FOR GUITAR AND ELECTRONICS

THESIS ADVISOR : ASSISTANT PROFESSOR DR. EK-KARACH CHAROENNIT

This research was conducted to study the working processes and The work of the new Expressionism artist is Mr.Phonphan Wichukijmongkol who is an artist with a work process and also a very unique mental training process. Researchers have seen this point, So the researcher interested to study his work to bring the processing and knowledge from the study to use as raw materials and structures. In the song to express the artist's mind . In order to disseminate his identity and what the researcher has learned from the study to public in a new style.

Mr.Phonphan Wichukijmongkol is a new generation of expressionism artist who are full of skill and creativity so his work being collected by collector now. His art work can made him earn a lot of money event if it's just a sketching , at the same time he was a great contributor. He donated money to many charity projects, including preserving Buddhism, which he respected, and Mr.Phonphan Wichukijmongkol also a collector of ancient Japanese warriors suite (Samurai), as well as artwork from Japan. He did not just collect but study the way of life and the way of thinking and adapted it to his works.

So researchers choose to use Sound Design and analog sound processing on the guitar to create this composition. Instrumentation for the guitar and analog sound processing called "Mind of Bushido for guitar and electronics"

กิตติกรรมประกาศ

ขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ของผู้วิจัยที่คอยสนับสนุนในด้านต่างๆมาโดยตลอด

และขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.เอกราช เจริญนิศย์ ที่มอบความรู้ คำแนะนำ และแรงบันดาลใจต่างๆในการสร้างสรรค์บทประพันธ์ ที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ขึ้นมา อีกทั้งยังคอยแนะนำให้คำปรึกษาในการ ทางวิทยานิพนธ์จนออกมาสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร. รุจิภาส ภูษณ์บุญฤทธิ์ ที่ให้คำแนะนำให้คำปรึกษาในการทำวิทยานิพนธ์จนออกมาสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีและยังแนะนำเทคนิคต่างๆมากมายที่ใช้ในการสร้างสรรค์งานประพันธ์

ขอขอบพระคุณอาจารย์ ดร. ยศ วัฒนีสอน กรรมการคุมสอบวิทยานิพนธ์ที่ให้คำแนะนำให้คำปรึกษาในการทำวิทยานิพนธ์จนออกมาสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี อีกทั้งยังแนะนำแนวทางการปรับปรุงเพื่อการทำงานวิจัยทางวิชาการต่อไปอีกด้วย

ขอบคุณ นายพนธ์พันธ์ วิชชุกิจมงคล สำหรับการทำงานศิลปะที่ขอดเยี่ยมและความยินดีที่จะถ่ายทอดตัวตนออกมาให้เห็นและยังขอขอบคุณในความเป็นเพื่อนพี่น้องมาร่วมสิบปี

และขอขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ และสหายร่วมโลกทุกคน ที่คิดสิ่งที่ดี และ ทำสิ่งที่ดีต่อโลกที่ผู้วิจัยอาศัยอยู่



วสันต์ สิทธิธา

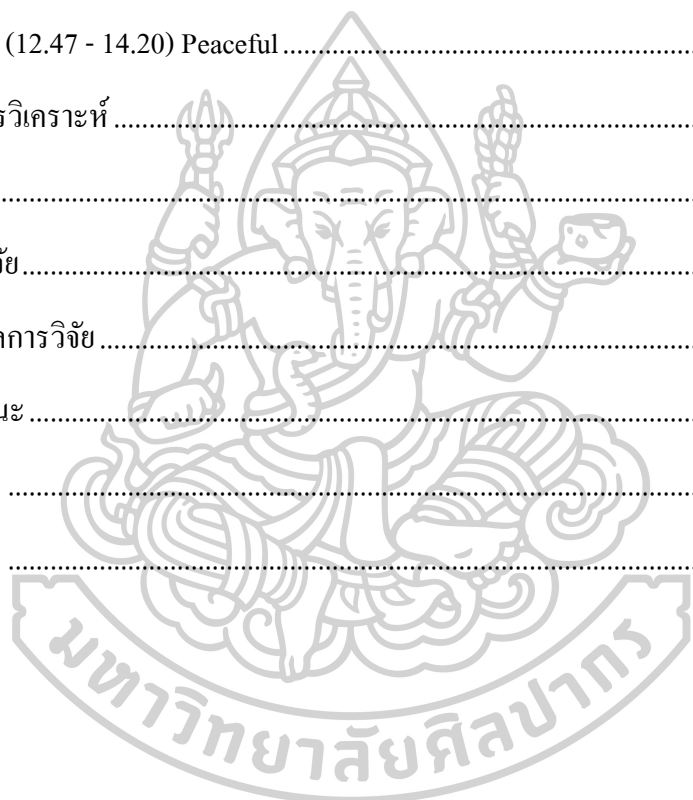
สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง	ฅ
สารบัญรูปภาพ	ฉ
บทที่ 1	1
บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	2
จุดมุ่งหมาย และ วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	2
ขอบเขตของการศึกษา	2
วิธีและขั้นตอนของการวิจัย	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
บทที่ 2	4
บทความ วรรณกรรม และ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
2.1.บทความ วรรณกรรม และ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทางด้านงานศิลปะ	4
ศิลปะ Expressionist	4
ศิลปะ เยอรมัน เอ็กซเพรสชันนิสม์ (German Expressionism).....	6
ระหว่างความผิดเพี้ยนและนามธรรม.....	7
ล้างมลทินให้กับโลก	8
2.2.บทความ วรรณกรรม และ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทางด้านดนตรี	8

ดนตรีอิมเพรสชันนิสต์ (Impressionism Music)	8
แนวคิดแบบ Formalism.....	9
แนวคิดแบบRealism.....	9
Expressionism	10
Styles ที่แตกต่างกันของฝรั่งเศสและอิตาลี	11
Metastaseis	12
Lontano (1976).....	12
Experimental music (ดนตรีทดลอง)	13
ระบบเสียงแบบTonal	14
จุดจบของระบบTonality	14
Early Electronic Music in Europe.....	15
Japanese Music	16
2.3.บทความ วารสารกรรม และ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคที่ใช้ในการประพันธ์	17
Sound Design	17
Electro Acoustic.....	18
Modulation Synthesis.....	18
Delay 18	
Reverb	19
Overdrive	20
Guitar pedal effect.....	20
2.4.ผลงาน และ ศิลปินที่ผู้วิจัยศึกษาเป็นแบบอย่าง.....	21
John Cage.....	21
Toru Takemitsu	22
George Harrison.....	24

บทที่ 3	26
แผนการดำเนินงานและหลักการในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	26
3.1.การเก็บรวบรวมข้อมูลเบื้องต้น.....	26
ลงพื้นที่กับศิลปิน (พณพันธ์)	26
3.2.รวบรวมวัตถุดิบจากศิลปิน.....	31
3.3. ศึกษความเป็นวัตถุดิบทางเสียงและเหตุการณ์ทางเสียงและแทนด้วยเทคนิคการ Analog sound processing.....	31
Delay 32	
Ring Modulation	32
Extended technique	33
รูปแบบ (Shape) ของเพลง.....	34
3.4.อุปกรณ์ที่ใช้ในการประพันธ์	35
อุปกรณ์ Electronic	35
อุปกรณ์ Pedal.....	35
อุปกรณ์ประเภท Cable	36
อุปกรณ์ประเภท Instrument	36
อุปกรณ์ ที่ใช้ในการ Extended.....	36
บทที่ 4	37
วิเคราะห์บทประพันธ์.....	37
พาร์ทที่ 1 (0.02 - 0.56) The wind.....	42
พาร์ทที่ 2 (1.17 - 2.29) 2nd Wind.....	42
พาร์ทที่ 3 (2.30 - 2.56) Bouncing on the water	43
พาร์ทที่ 4 (3.07 - 3.54) Meditate.....	43
พาร์ทที่ 5 (3.55 - 4.02) 2nd Meditate.....	44

พาร์ทที่ 6 (4.03 - 4.25) Immidietly change.....	44
พาร์ทที่ 7 (4.28 - 5.50) Samurai's blade.....	45
พาร์ทที่ 8 (6.00 - 7.05) Material.....	46
พาร์ทที่ 9 (7.10 - 9.50) Ring mod on beautiful mind.....	47
พาร์ทที่ 10 (9.55 - 10.35) The fighting.....	47
พาร์ทที่ 11 (10.40 - 12.46) Stable.....	48
พาร์ทที่ 12 (12.47 - 14.20) Peaceful.....	48
สรุปผลการวิเคราะห์.....	49
บทที่ 5.....	50
สรุปผลการวิจัย.....	50
อภิปรายผลการวิจัย.....	50
ข้อเสนอแนะ.....	50
รายการอ้างอิง.....	52
ประวัติผู้เขียน.....	54



สารบัญตาราง

หน้า

No table of figures entries found.

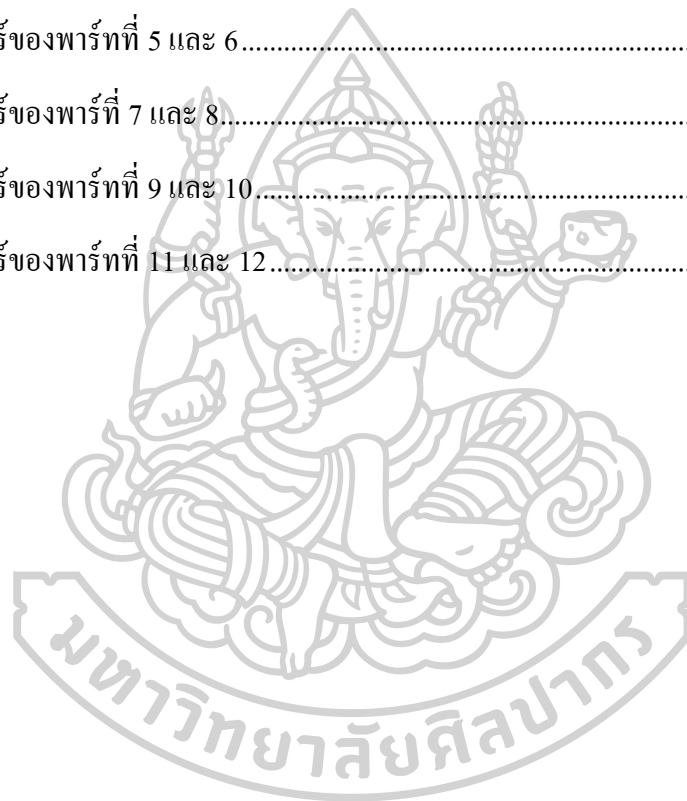


สารบัญรูปภาพ

หน้า

รูปที่ 1 Edvard Munch ศิลปิน Expressionist (1863 - 1944)	6
รูปที่ 2 วาสซิลี คานดิสกีอิม โพรไวเซชัน 9 Improvisation 9 1910, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 110 x 110 ซม. สตูดิโอการ์ท, Staatsgalerie Stuttgart	7
รูปที่ 3 เคลาด์ เดอบุสซี (Claude-Achille Debussy)	9
รูปที่ 4 จอห์น เคจ (JohnMilton Cage Jr.5) นักประพันธ์ชาวอเมริกัน (1912 - 1992).....	22
รูปที่ 5 ตัวอย่าง Score เพลง 4.33 โดย John Cage.....	22
รูปที่ 6 Toru Takemitsu นักประพันธ์ชาวญี่ปุ่น	23
รูปที่ 7 หน้าปกอัลบั้ม Electronic Sound.....	25
รูปที่ 8 แสดงนาย พนพันธ์ วิชุกิจมงคล (ศิลปิน) ถ่ายเมื่อ 15 มกราคม พ.ศ. 2559	27
รูปที่ 9 แสดงตัวอย่างชุดเกราะจาก Collection ของศิลปิน ซึ่งเป็นของโบราณและหาได้ยากมาก	27
รูปที่ 10 แสดงเทวรูป และ รูปสลักต่างๆ จากศิลปะ โบราณจากญี่ปุ่นที่ศิลปิน ได้มาจากการประมูล	28
รูปที่ 11 แสดงผลงานชิ้นใหม่ที่ศิลปินกำลังสร้างสรรค์อยู่ขณะที่ดำเนินงานวิจัยนี้	28
รูปที่ 12 แสดงศิลปินและของสะสมของเขา.....	29
รูปที่ 13 แสดงภาพร่าง ของงานเฉพาะที่ศิลปินสร้างเพื่อผู้วิจัย.....	30
รูปที่ 14 แสดงภาพผลงานตัวอย่างชื่อ ความกลัว.....	30
รูปที่ 15 แสดงSpectrogram จาก Spectroscope ในโปรแกรม MAX/MSP	33
รูปที่ 16 แสดงรูปแบบของ Wave Form เป็นการเว้นวรรคประโยค	34
รูปที่ 17 แสดงShape ของเพลงท่อนแรก เมื่อ Analyse ผ่าน Spectroscope.....	35
รูปที่ 18 หน้าปกของสกอร์	38
รูปที่ 19 คำอธิบายเบื้องต้นเกี่ยวกับผลงานการประพันธ์	38
รูปที่ 20 คำอธิบายการต่อวงจรจากกีตาร์ผ่านระบบเอฟเฟคและไปสู่ระบบการบันทึกเสียง	39

รูปที่ 21 คำอธิบายการต่อวงจรรอยงาละเอียด.....	39
รูปที่ 22 สัญลักษณ์อธิบายการเซตพารามิเตอร์ของเอฟเฟลคเบื้องต้น.....	40
รูปที่ 23 คำอธิบายอักษรย่อที่ใช้เรียกชนิดของเอฟเฟลคที่มชี้ในการประพันธ์.....	40
รูปที่ 24 คำอธิบายอักษรย่อที่ใช้เรียกชนิดของเอฟเฟลคที่มชี้ในการประพันธ์.....	41
รูปที่ 25 สกอร์ของพาร์ทที่ 1 และ 2.....	42
รูปที่ 26 สกอร์ของพาร์ทที่ 3 และ 4.....	43
รูปที่ 27 สกอร์ของพาร์ทที่ 5 และ 6.....	44
รูปที่ 28 สกอร์ของพาร์ทที่ 7 และ 8.....	45
รูปที่ 29 สกอร์ของพาร์ทที่ 9 และ 10.....	46
รูปที่ 30 สกอร์ของพาร์ทที่ 11 และ 12.....	48



บทที่ 1

บทนำ

เนื่องจากในปัจจุบันมีศิลปินมากมายทั้ง ศิลปินรุ่นเก่า และ ศิลปินรุ่นใหม่ ที่ยังมีอายุน้อย ที่มีความสามารถและทักษะที่สมควรได้รับการยอมรับที่มากขึ้น จากการศึกษาโดยการลงพื้นที่พูดคุยกับศิลปินจิตรกรรม ทำให้ผู้วิจัยพบว่าศิลปินแต่ละคนนั้นมีหลักการในการสร้างสรรค์งานที่มีเอกลักษณ์ของตนเองค่อนข้างสูงและน่าสนใจที่จะเข้าไปทำการศึกษา และ เรียนรู้

ผู้วิจัยเลือกที่จะสร้างผลงานสร้างสรรค์นี้โดยอ้างอิงจาก หลักการ และ แนวคิดในการทำงานของศิลปินเอ็กซ์เพรสชันนิสม์รุ่นใหม่ มากความสามารถ และ ได้รับรางวัลจากหลายสาขาการประกวด และยังมีคุณสมบัติสนมกันอย่างยิ่งกับผู้วิจัยตั้งแต่สมัยเรียน คือ นายพนธ์พันธ์ วิชชุกิจมงคล (จากนี้จะเรียกแทนว่า ศิลปิน) เพื่อนำองค์ความรู้นั้นมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานประพันธ์นี้ โดยศิลปินท่านนี้มีความถนัดในการสร้างผลงานจิตรกรรม โดยใช้เทคนิคต่างๆ เช่น สีน้ำมัน ปากกาสี การปิดทองคำเปลว และเทคนิคอื่นๆทางศิลปะอีกมากมาย

ในปัจจุบันผู้วิจัยได้ศึกษาและมีความสนใจในเรื่องของการใช้ เอฟเฟคสำหรับกีตาร์ (Pedal Effect) และ การออกแบบเสียง (Sound Design) ผู้วิจัยจึงจับเอาสองศาสตร์นี้มาใช้ร่วมกันโดยใช้พื้นฐานจากการที่ผู้วิจัยมีความถนัดในการเล่นกีตาร์ไฟฟ้า (Electric Guitar) ผู้วิจัยจึงเลือกใช้เสียงของกีตาร์ไฟฟ้าเป็นเสียงหลักและรวบรวมเอาศาสตร์ที่สนใจ และ เทคนิคที่ได้ทดลอง อาทิเช่น Reverb , Delay , Distort หรือแม้แต่ การใช้ Extended Technique มาใช้เพื่อพยายามอธิบายสิ่งที่ผู้วิจัยได้รับจากการลงพื้นที่ศึกษา กระบวนการทำงาน และ แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน

ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าการสร้างสรรค์งานในรูปแบบนี้ยังไม่แพร่หลายเป็นวงกว้างซักเท่าไรนัก และผู้วิจัยเองมีความปรารถนาที่จะนำเสนอตัวตนของศิลปินให้เป็นที่รู้จักในรูปแบบของผู้วิจัยเองจึงทำให้เกิดความคิดริเริ่มในการสร้างผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ขึ้นมาโดยมีชื่อว่า “ Mind of Bushido for guitar and electronics” โดยแบ่งเป็น 12 พาร์ทย่อยๆตามโอเดียนและคอนเซ็ป (Concept) ในแต่ละพาร์ท

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จากการสืบค้นหาข้อมูลและการวิเคราะห์ของผู้วิจัยทำให้เห็นว่าในวงการศิลปะนั้นมีศิลปินเอ็กซ์เพรสชันนิสต์รุ่นใหม่เกิดขึ้นเป็นจำนวนมากแต่ยังมีน้อยคนที่เป็นที่รู้จักหรือได้รับการยอมรับเท่าที่ควร ผู้วิจัยเล็งเห็นปัญหาในจุดนี้จึงเลือกที่จะสร้างผลงานประพันธ์ในรูปแบบของ การออกแบบเสียง (Sound Design) นี้ขึ้นมาเพื่อเผยแพร่ถึงกระบวนการการทำงาน และ กระบวนการความคิด ของศิลปิน เอ็กซ์เพรสชันนิสต์รุ่นใหม่ ที่มีแนวทางเป็นของตนเอง และสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาอย่างต่อเนื่อง และเพื่อที่จะ แสดงให้เห็นถึง ปฏิสัมพันธ์ (Interactive) ที่มีต่อกันของศิลปะทั้งสองแขนง (จิตรกรรม และ ดนตรี) ทั้งในแง่ของภาพรวมของประวัติศาสตร์ และ ในแง่ของศิลปินสองคน (ผู้วิจัย และ นายพนธ์พันธ์ วิชชุกิจมงคล) ที่มีความปฏิสัมพันธ์กันผ่านผลงานสร้างสรรค์นี้

จุดมุ่งหมาย และ วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวคิดของ นายพนธ์พันธ์ วิชชุกิจมงคล(ศิลปิน) ในการสร้างงานจิตรกรรม
2. เพื่อนำแนวคิด และ กระบวนการทำงานของ ศิลปิน มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย
3. เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกภายใน และ ลักษณะทางกายภาพของศิลปิน ออกมาในรูปแบบของงานอนาล็อกโพรเซสซิงซาวด์ดีไซน์ (Analog processing sound design)
4. เพื่อเผยแพร่ความสามารถของศิลปินให้เป็นที่รู้จัก
5. เพื่อเผยแพร่งานในรูปแบบของอนาล็อกโพรเซสซิงซาวด์ดีไซน์ (Analog Processing Sound Design)

ขอบเขตของการศึกษา

1. ศึกษาตัวศิลปินจิตรกรเอ็กซ์เพรสชันนิสต์รุ่นใหม่หนึ่งคน คือ นาย พนธ์พันธ์ วิชชุกิจมงคล
2. ศึกษาแนวคิดทางศิลปะเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Expressionism Art)
3. ศึกษารูปแบบของงาน อนาล็อกโพรเซสซิงซาวด์ดีไซน์ (Analog Processing Sound Design)
4. สร้างสรรค์บทประพันธ์ร่วมสมัยในรูปแบบอนาล็อกโพรเซสซิงซาวด์ดีไซน์ (Analog Processing Sound Design)

วิธีและขั้นตอนของการวิจัย

ขั้นตอนเตรียมการ

1. ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ที่มีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับหัวข้อวิทยานิพนธ์ที่สนใจ
2. ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. ศึกษาบทประพันธ์ที่เกี่ยวกับอนาล็อกโพรเซสซิงซาวด์ดีไซน์ (Analog Processing Sound Design)
4. ศึกษาและทดลองใช้ออนาล็อกโพรเซสเซอร์ (Analog processor) ที่จะใช้ในการประพันธ์

ขั้นตอนการดำเนินการ

1. ศึกษาแนวคิดของศิลปะเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Expressionism Art)
2. ศึกษาเทคนิคการประพันธ์เพลงแบบอนาล็อกโพรเซสซิงซาวด์ดีไซน์ (Analog Processing Sound Design)
3. ลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลจากศิลปิน นายพนธ์พันธ์ วิชชุกิจมงคล
4. นำข้อมูลที่ได้จากศิลปินมาถอดความและวิเคราะห์
5. สร้างสรรค์บทประพันธ์เพลง “Mind of Bushido for Guitar and Analog Pedal Processing”
6. เสนอบทผลงานสร้างสรรค์บทประพันธ์ต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขผลงานของผู้วิจัยต่อไป

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้เรียนรู้กระบวนการทำงานของศิลปินเอ็กซ์เพรสชันนิสต์ (นาย พนธ์พันธ์ วิชชุกิจมงคล)
2. ได้นำความรู้ แนวคิด และแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค้งานของศิลปินมา ประยุกต์ใช้ใน งานสร้างสรรค์ของผู้วิจัย
3. ได้เผยแพร่ชื่อของศิลปินเอ็กซ์เพรสชันนิสต์รุ่นใหม่ที่มีความสามารถ
4. ได้แสดงตัวตนของศิลปินออกมาทางผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบอนาล็อกโพรเซสซิงซาวด์ดีไซน์ (Analog Processing Sound Design)
5. สร้างสรรค้งานประพันธ์ดนตรีที่แปลกใหม่ให้กับผู้ฟัง

บทที่ 2

บทความ วรรณกรรม และ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งหมวดหมู่ของการศึกษายบทความ วรรณกรรม และ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเป็นหัวข้อดังนี้

- 2.1.บทความ วรรณกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทางด้านงานศิลปะ
- 2.2.บทความ วรรณกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทางด้านดนตรี
- 2.3.บทความ วรรณกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคที่ใช้ในการประพันธ์
- 2.4.งาน และศิลปิน ที่ผู้วิจัยศึกษาเป็นแบบอย่าง

2.1.บทความ วรรณกรรม และ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทางด้านงานศิลปะ

เนื่องจาก ผู้วิจัยเลือกที่จะศึกษาแนวคิดและวิธีการทำงานของศิลปินเอ็กซ์เพรสชันนิส รุ่นใหม่ ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องศึกษาทั้งในด้านของประวัติศาสตร์ศิลปะ และเทคนิคต่างๆ เพื่อที่จะทำความเข้าใจในตัวศิลปินได้มากขึ้น

ศิลปะ Expressionist

Expressionism หรือ ลัทธิแสดงพลังอารมณ์ (Expressionism) คือ ขบวนการทางวัฒนธรรมที่เริ่มขึ้นในเยอรมนี เมื่อต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 ที่เป็นปฏิกิริยาต่อปฏิฐานนิยม (Positivism) และ ขบวนการศิลปะอื่นๆ เช่น ธรรมชาตินิยม (Naturalism) และ ศิลปะอิมเพรสชันนิส It sought to express the meaning of “being alive” วัตถุประสงค์ของขบวนการนี้ก็เพื่อการแสวงหาความหมายของ “ความรู้สึกมีชีวิตชีวา” (being alive) และประสบการณ์ทางอารมณ์แทนความเป็นจริงทางวัตถุ แนวโน้มของศิลปินกลุ่มนี้จะบิดเบือนความเป็นจริงเพื่อที่จะแสดงผลที่มีต่ออารมณ์ และเป็นศิลปะอัตวิสัย (Subjective Art Form) เอ็กซ์เพรสชันนิสมีปรากฏในงานศิลปะหลายรูปหลายแบบที่รวมทั้ง จิตรกรรม, วรรณกรรม, การละคร, ภาพยนตร์, สถาปัตยกรรม และดนตรี และมักจะเป็นคำที่มีนัยยะถึงอารมณ์รุนแรงภายใน (Angst) โดยทั่วไปแล้วจิตรกร เช่น แม็ทไทฮัส กรีนวอลด์ และเอลเกรโก ก็อาจจะเรียกได้ว่าเป็นจิตรกรเอ็กซ์เพรสชันนิส แม้ว่าจะเป็นคำที่มักจะใช้กับงานศิลปะของคริสต์ศตวรรษที่ 20 ก็ตาม

หลักสุนทรียภาพของพวกเขายู่ที่การแสดงออกอย่างรุนแรงเกินความจริงมีการบิดผันรูปทรงต่างๆ ให้อูหูมนเวียน มีการเคลื่อนไหวแสดงเส้นอย่างเด่นชัดชอบใช้สีดำ (ต่างจากลัทธิ อิมเพรสชันนิสม์ที่ไม่ใช้สีดำเพราะถือว่าสีดำไม่มีอยู่ในธรรมชาติของแสง) และใช้สีที่ตัดกันอย่างรุนแรง ชอบในรูปทรงง่าย ๆ แต่สามารถสร้างอารมณ์อย่างถึงขีดสุด

คำว่า “ลัทธิเอกซ์เพรสชันนิสม์” และ “ศิลปินเอกซ์เพรสชันนิสต์” ปรากฏขึ้นครั้งแรกในบทความเกี่ยวกับศิลปะใน ค.ศ.1911 ซึ่งแต่ดั้งเดิมนั้นเข้าใจกันว่าเป็นศิลปะแบบอวองการ์ด (Avant - Garde Music) ในยุโรป พอล คัสซีเรอร์ (ค.ศ.1871 - 1926) นักธุรกิจทางด้านศิลปะแห่งเมืองเบอร์ลิน ได้ใช้คำกล่าวกับภาพเขียนและภาพพิมพ์อันเต็มไปด้วยความรู้สึกของ เอ็ดวาร์ด มุงค์ (Edvard Munch) (1863 - 1944) เพื่อจำแนกความแตกต่างระหว่างงานนอร์วีเจียน (Norwegian Works) ออกจากงานอิมเพรสชันนิสต์ คำเดียวกันนี้ถูกใช้โดยนักประวัติศาสตร์ศิลปะ ชื่อ วิลเฮล์ม วอร์ริงเงอร์ (ค.ศ.1881 - 1965) ในหนังสือพิมพ์ชวาร์ตซ์บับเดือนสิงหาคม ค.ศ.1911 เพื่อแสดงลักษณะพิเศษในงานศิลปะของ ปอล เซซาน (ค.ศ.1839 - 1906), วินเซนต์ แวน โก๊ะ (ค.ศ.1853 - 1890), และ อองรี มาติส (ค.ศ.1869 - 1954) (โวลฟ์, 2552)

เมื่อผู้วิจัยค้นคว้าหาข้อมูลแล้ว คำว่า เอกซ์เพรสชันนิสต์ นั้นเป็นเหมือนการบอกกล่าวความหมายของคำด้วยตัวมันเอง การออกเสียงที่เหมือนคำอุทานและการเปล่งเสียงที่ดูรวบรัดไม่ได้เป็นเพียงแค่โครงสร้างหรือคำลีแบบที่สืบทอดกันมาเท่านั้น แต่ยังเป็นการสื่อความคิดที่ชัดเจนและชาญฉลาดอีกด้วย กระนั้นความประทับใจถือเป็น เรื่อง จอมปลอมในความเป็นจริง มันเป็นการขยายความหมายในเชิงปรัชญาเป็นการสร้างสรรค์คำโดยต่อเนื่องด้วยสัญลักษณ์และการอุปมาและทำให้คำนั้นคงไว้ซึ่งความคลุมเครืออย่างจงใจสามารถเข้าใจได้เพียงผู้คิดริเริ่มเท่านั้น ด้วยสัญลักษณ์เฉพาะอันกระด้างและสูงส่งของศิลปะเอกซ์เพรสชันนิสต์ เปรียบคั่งน้ำอมฤตของผู้ร่วมอยู่ในขบวนการ แต่ในขณะที่เดียวกันก็เชื่อเชียวคำวิพากษ์วิจารณ์ด้วย ดังเช่นที่ เอากุสท์ มัคเคเค บอกจินตนาการรุ่นหลังว่าบางทีความหมายของการแสดงออกที่พวกเขาใช้อาจหมายถึง “มันยิ่งใหญ่เกินกว่าสิ่งที่ต้องการกล่าวถึง ”



รูปที่ 1 Edvard Munch ศิลปิน Expressionist (1863 - 1944)

ศิลปะ เยอรมัน เอ็กซเพรสชันนิสม์ (German Expressionism)

หลังจากศิลปะแบบโฟวิสม์ กลายเป็นความเคลื่อนไหวทางศิลปะที่ตื่นเต้นที่สุดในประวัติศาสตร์ความเป็นมาของศิลปะต้นศตวรรษที่ 20 ต่อมาราวๆ ค.ศ. 1907 ก็มีศิลปินฝรั่งเศสอื่นๆ มาร่วมด้วย เช่น บราค รูโอ และเมทซิงเจอร์ในนครมิวนิค ศิลปินกลุ่มหนึ่งได้จัดแสดงภาพโดยใช้ชื่อว่า เยอรมัน เอ็กซเพรสชันนิสม์ ศิลปินกลุ่มนี้ต้องการแสดงออกทางศิลปะ อย่างเสรีที่สุดโต่งตามอารมณ์ความรู้สึก และความต้องการที่รู้สึกภายใน ศิลปินได้แบ่งแนวคิดแสดงออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรก เรียกว่า กลุ่มสะพาน (The Bridge) เป็นศิลปินวัยหนุ่ม ชอบแสดงศิลปะที่สะท้อนความสับสนของสังคมเมือง เศรษฐกิจ เพศ และศาสนา แสดงความสกรปรกของสังคม ความเหลวแหลก ความหลอกลวงด้วยสี รุนแรง ดังภาพของเอนเซอร์และภาพการเดินรำชีวิตของมุงค์ แสดงภาพสะท้อนศาสนา ด้วยความรู้สึกโหดร้าย น่าเกลียด ขยะแขยง แสดงความรัก ความโลภ ความตาย เพื่อเตือนให้สังคมตระหนัก ใน ความไม่แน่นอน แสดงภาพส่วนใหญ่หนักไปทางจิตวิทยาและสังคม กลุ่มที่สอง ชื่อว่า กลุ่มม้าสีน้ำเงิน (The Blue Rider) แสดงความรู้สึกสนุกสนาน ร่าเริง ด้วยการใช้เส้นและลีลาของสี ศิลปินในกลุ่มนี้มี

มาร์ค (1880-1916) และ วาซีลี คันดินสกี (Wassily Kandinsky 1866-1944) แต่ที่น่าเสียดายที่ มาร์คต้องตายเสียก่อนในการรบที่เวอร์ดัน ส่วนแคนดินสกีแสดงผลงานต่อไป และเป็นผู้ริเริ่มแนว การเขียนแบบแอบสแตรกอาร์ท (Abstract Art)



รูปที่ 2 วาซซิลี คานดินสกีอิมโพรไวเซชัน 9 Improvisation 9
1910, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 110 x 110 ซม. สตูดิโอการ์ท, Staatsgalerie Stuttgart

ระหว่างความผิดเพี้ยนและนามธรรม

หลักเกณฑ์ของศิลปะประเภทนี้ คือ ความเชื่อของศิลปะประเภทนี้กับการฉายภาพของชีวิตที่ดีและจริงนั้น เต็มไปด้วยแง่มุมในเรื่องของความขัดแย้ง หนึ่งในหมายถึงเรื่อง ของอัตวิสัยที่สูง ส่วนอีกหนึ่งหมายถึงระเคการหมกมุ่นแต่ในเรื่องปัจเจกและการยอมจำนนต่อจกกาล สิ่งนี้ถูกสะท้อนออกมาในลักษณะของบทประพันธ์แบบเอ็กซ์เพรสชันนิสต์ละครเวที และงานศิลปะ

จุดเริ่มต้นของพัฒนาการนั้น สิ่งสำคัญที่สุด คือ ต้องเอาชนะการพรรณนาภาพอันนิ่งเฉยของธรรมชาติในแบบอิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism) และสัมผัสเพียงแผ่วเบาไปยังพลังอารมณ์ของคนด้วยการใช้สีที่สดใสอย่างไม่ต้องคิดและลดรูปทรงให้ดู “หยาบ” กฎทัศนคติคือ การยึดมั่นในเรื่องกายวิภาค สิ่งที่เห็นตามธรรมชาติและสีสันให้ถือว่าเป็นเรื่องเล็กน้อยหรือไม่มีความหมายอะไรเลย แต่ความผิดเพี้ยนและการนำเสนอที่เกินจริงต่างหากที่เป็นสิ่งที่มีค่าเท่าๆ กัน สำหรับใช้ในการถอดความข้อเท็จจริงที่เห็นจากโลกใบนี้ไปสู่จิตใจ เรื่องของจิตวิญญาณในศิลปะ เป็นชื่อหนังสือที่มีชื่อเสียงมาจนถึงปัจจุบันของคาดินสกี เขาเขียนหนังสือเล่มนี้จบใน ค.ศ.1910 และตีพิมพ์ใน ค.ศ.1911 พัฒนาการในเรื่องศิลปะของภาวะจิตใจ ซึ่งคานดินสกี (Wassily Kandinsky) เรียกว่า “ภาวะแห่งจิตวิญญาณ” นั้นเริ่มต้นที่ภาพเขียนบนท่อนอันเกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์ ซึ่งเป็นจุดเปลี่ยนจุดหนึ่งในประวัติศาสตร์ศิลปะ เป็นสิ่งที่คานดินสกี และกลุ่มเบลลาเอไรเทอร์ยึดถือมาตลอด (ไวล์ฟ, 2552)

ล้างมลทินให้กับโลก

ค.ศ.1926 แอร์นสท ยูงเงอร์ (ค.ศ.1895 - 1989) อธิบายความรู้สึกเมื่อย้อนกลับไปในช่วงก่อนสงครามโลกครั้งที่หนึ่งเกิดขึ้นว่า “ สงครามก็แค่ นำความสง่างาม พลัง และเกียรติมาสู่เรา สำหรับเราแล้วดูเหมือนเป็นการแสดงความเป็นลูกผู้ชาย และความสนุกสนานร่าเริงถูกลบลดหายไป เมื่อวัยเยาว์ เลือดท่วมทุ่งหญ้าจนเปียกชุ่ม ไม่มีความตายใดที่ดีกว่านี้ในโลก ” มีศิลปินเพียงไม่กี่คนที่มิถูกมึดกันความลุ่มหลงในเรื่องนี้ซึ่งแตกต่างโดยสิ้นเชิงกับบาร์ลัคและโครินซ์ ที่ถือว่าเสียงของพวกเขา คือเสียงของผู้รักชาติและคสามลุ่มหลงในสงครามนั้นก็ได้แผ่ขยายออกไปจนทั่วยุโรป

จากการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับลัทธิ Expressionism ผู้วิจัยได้พบว่า มีศิลปินไม่น้อยเลยที่เชื่อว่าสงครามคือศิลปะในการแสดงออกทางความกล้าหาญและความเป็นชาย ซึ่งเป็นการแสดงออกที่คล้ายคลึงกับศิลปะ Expressionism เหตุนี้จึงทำให้เกิดลัทธินิยมสงครามขึ้นและเชื่ออย่างปักใจว่า สงครามนั้นเป็นรูปแบบหนึ่งของการแสดงอารมณ์ออกมาเท่านั้น

จากการศึกษาของผู้วิจัยทำให้ทราบว่า ศิลปะแบบเอ็กซ์เพรสชันนิสต์ นั้นพยายามที่จะเอาชนะการพรรณนาภาพอันนิ่งเฉยของธรรมชาติในศิลปะแบบอิมเพรสชันนิสต์ ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ดนตรีแบบอิมเพรสชันนิสต์ (Impressionism Music) ด้วยเพื่อนำข้อมูลมาประกอบการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยเอง(โวลท์, 2552)

2.2.บทความ วรรณกรรม และ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทางด้านดนตรี

ดนตรีอิมเพรสชันนิสต์ (Impressionism Music)

ดนตรีที่เกิดขึ้นในตอนปลายของศตวรรษที่ 19 ล่วงไปจนถึงช่วงต้นของศตวรรษที่ 20 โดยหากกล่าวจริงๆ แล้วดนตรีในยุคนี้เริ่มขึ้นจาก นักประพันธ์ชาวฝรั่งเศสชื่อ Claude Achille Debussy โดยใช้ลักษณะของบันไดเสียงแบบเต็ม หรือที่เรียกว่า Whole - tone Scale และยังใช้คอร์ดลักษณะของ Augmented มีการใช้คอร์ดคู่ 6 ขนานทำให้เกิดลักษณะของดนตรีในอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งลักษณะของเสียงจากบันไดเสียงนี้เองทำให้เกิดความรู้สึก ลึกลับ ไม่แน่ชัด และมีความรู้สึก คล้ายๆ จะใช่ แต่ไม่ใช่บางอย่าง ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ที่เด่นชัดมากในดนตรี impressionism ที่มาของชื่อ Impressionism นี้เป็นชื่อของศิลปะการวาดภาพที่เกิดขึ้นในฝรั่งเศส โดยมีศิลปินที่รู้จักกันอย่างดี เช่น Monet ,Renoir ซึ่งเป็นศิลปะที่ประกอบจากการใช้จุดไม่เหมือนการระบายสีทั่วไป แต่กลายเป็นลักษณะของภาพวิิวได้ ทางดนตรีได้นำชื่อนี้มาใช้ นอกจาก Debussy แล้วยังมี Maurice Ravel และ Schönberg (ผลงานยุคแรกๆ)(หนูนุ่ม, .2559)



รูปที่ 3 เคลาด์ เดอบุสซี (Claude-Achille Debussy)
นักประพันธ์ชาวฝรั่งเศส (1862 - 1918)

แนวคิดแบบ Formalism

ดังที่ เอ็ดวาร์ด ฮานสลิก (Edward Hanslick) บอกว่า “ดนตรีที่ดีหรือนดนตรีที่มีความงามนั้นจะต้องไม่แสดงหรือเลียนแบบถึงสิ่งใดเลย” ซึ่งนั่นหมายความว่า ดนตรีจะต้องเป็นดนตรีแบบที่ไม่พยายามจะสื่อความหมายและต้องเป็นดนตรีที่แสดงความงามของดนตรีเท่านั้น Hanslick ยังกล่าวอีกว่าดนตรีที่ว่าเป็นคือดนตรีบริสุทธิ์หรือ Absolute Music เพราะฉะนั้นเราอาจจะพูดได้ว่า Hanslick เป็นพวก Formalism อย่างเต็มรูปแบบ ซึ่งแนวคิดแบบ Formalism นั้น มักจะมองความงามของรูปร่างรูปทรงหรือในทางดนตรีคือการมองความงามจากตัวดนตรีเองในแง่ของเทคนิคและตัวฟอร์ม โดยไม่เอาอารมณ์มาใส่ในงานดนตรีอย่างที่ Hanslick กล่าวคือดนตรีที่มีเนื้อร้องก็ถือว่าเป็นดนตรีบริสุทธิ์แล้ว เราอาจกล่าวได้ว่า Formalism เป็นแนวคิดเชิงรูปแบบนิยมที่มองความงามของตัวงานอย่างแท้จริงโดยอิงจากฟอร์ม (Form) หรือพูดง่ายๆ คือ เรื่องของรูปแบบ อย่างที่ โชนเบิร์กกล่าวว่า หากให้ฟอร์มไปเราก็สามารถแต่งเพลงที่ดีได้จริงหรือ? ถ้าแนวความคิดแบบ Formalism แล้วนั้นคงจะเป็นไปได้ (Kania, 2011)

แนวคิดแบบ Realism

หาก Formalism พยายามบอกเราว่า ศิลปะที่ดีนั้นไม่ควรจะนำเสนอการเลียนแบบใดๆ เลย Realism คงตอบกลับว่า ศิลปะที่ดีคือการเลียนแบบสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติหรือพยายามเลียนแบบสิ่งที่ ดาเห็นและถ่ายทอดออกมาซึ่งจะแตกต่างจาก Formalism ที่มองความงามเกิดจากรูปทรงหรือเสียงที่ไม่พยายาม

จะ Represent อะไรเลย นี่อาจจะเป็นอีกหนึ่งสิ่งที่จะมาตอบเราได้ว่าการให้เทคนิคหรือฟอร์มมานั้นจะทำให้เราสร้างสรรค์งานที่ดีได้จริงหรือไม่(Kania, 2011)

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษา ทั้งแนวความคิดแบบ Formalism และ Realism ซึ่งเป็น ขั้วที่ตรงข้ามกันอย่างสิ้นเชิง ทำให้ผู้วิจัยได้พบว่า การที่นำเสนอสิ่งใดออกมา นั้นถ้าอิงจากแนวความคิดทั้งสองแบบนี้จะมีจุดร่วมกันอยู่ที่การ Represent บางสิ่ง และ ไม่ Represent บางสิ่ง จากจุดนี้ทำให้ผู้วิจัยรู้ถึงการใช้สิ่งหนึ่งเพื่อ Represent ถึงอีกสิ่งหนึ่ง เช่นถ้าผู้วิจัยต้องการถ่ายทอดความเป็น ตัวของศิลปินผ่านทางเสียงในแนวความคิดแบบ Realism ผู้วิจัยจะต้องใช้ดนตรีแบบ Acoustic หรือ Music Concrète เพื่อแสดงถึงตัวศิลปิน แต่ หากผู้วิจัยใช้แนวความคิดแบบ Formalism นั้นผู้วิจัย จะไม่สามารถ Represent อะไรได้เลย เพราะแนวความคิดแบบ Formalism นั้นจะต้องไม่พยายามแสดงออกถึงอะไรเลยนอกจากตัวดนตรีเอง

Expressionism

หาก Formalism พยายามบอกเราว่า Form สำคัญอยู่เหนืออารมณ์และศิลปะไม่จำเป็นจะต้อง Represent อะไรไปมากกว่าตัวศิลปะเอง Expressionism คือ อีกหนึ่งรูปแบบที่ สุดขั้วทางด้านอารมณ์โดยชาว Expressionism กล่าวว่า ศิลปะหรือดนตรีที่ดีนั้นควรจะถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึก ถ้าดนตรีหรือศิลปะ ไร้อารมณ์ก็ไร้อรรถาธิบาย จะเห็น ได้ชัดๆเลยว่าช่างต่างกันอย่างสุดขั้วสำหรับ Formalism และ Expressionism ซึ่งไม่แปลกเพราะมันต่างเกิดจากคนสองกลุ่มที่มีวิธีการตัดสินใจและประเมินความงามของศิลปะและดนตรีอย่างแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง ซึ่งแน่นอนรวมไปถึงวิธีการสร้างงานด้วย ทางฝั่ง Formalism ซึ่งเชื่อในเรื่องของรูปแบบจะใช้ฟอร์มและรูปแบบทางดนตรีในการสร้างงานในขณะที่ Expressionism อาจจะสร้างงานโดยใช้เพียงอารมณ์ (Kania, 2011)

จากข้อมูลข้างต้นข้าพเจ้าได้นำเสนอข้อมูลของอีกรูปแบบต่างๆของการสร้างสรรค์ผลงานหรือให้คุณค่าต่อผลงาน Formalism เชื่อในเรื่องของรูปแบบและให้คุณค่ากับตัวดนตรีเอง Representation หรือ Realism ซึ่งนิยมความงามของดนตรีที่พยายามเลียนแบบธรรมชาติและ แบบของ Expressionism ซึ่งให้ความสำคัญกับดนตรีที่แสดงถึงอารมณ์ เราจะเห็นได้ว่าในแต่ละบริบทของดนตรีมันจะถูกให้ค่าเสมอเพราะฉะนั้นเราอาจจะกล่าวได้ว่าคุณค่าของตัวดนตรีนั้น มันขึ้นอยู่กับบริบทไม่ใช่ตัวมันเอง เช่น หากเอาดนตรีที่มีเนื้อร้องและถ่ายทอดอารมณ์ไปให้พวก Formalism ฟังมันจะไม่ถูกให้ค่าหรือความงามเลยแต่หากว่าให้กลุ่มของ Expressionism ฟังเขาอาจจะตีค่าความงามของมันได้ เราจะเห็นว่ามันขึ้นอยู่กับบริบทไม่ใช่ตัวดนตรีเอง และนี่เป็นเพียงหลักการตีค่าความงาม ซึ่งเราไม่สามารถระบุเจาะจงได้ว่าแบบไหนถึงดีและแบบไหนถึงจะงามแต่มันอยู่ที่บริบท ผู้วิจัยจึงเลือกให้

ความหมายกับดนตรีแบบเอ็กซ์เพรสชันนิสต์ (Expressionism Music) เพื่อแสดงออกถึงอารมณ์ และความคิดของศิลปิน

Styles ที่แตกต่างกันของฝรั่งเศสและอิตาลี

ตั้งแต่ปี ค.ศ.1700 นั้นเริ่มมีข้อโต้แย้งกันทางดนตรี โดยเราจะเริ่มจากทางฝั่งของฝรั่งเศส ซึ่งทางฝรั่งเศสนั้นระเบียบแบบแผนได้รับการยอมรับ นำไปสู่การกำหนดมาตรฐานของรสนิยมที่ดี ซึ่งยึดมั่นในเหตุผลและวิธีการ อันแตกต่างจากพฤติกรรมความหลงใหลและกิเลส ซึ่งนั่นแสดงให้เห็นว่าฝรั่งเศสนั้น มีความเชื่อว่าดนตรีที่ดีคือ ดนตรีที่เป็นไปตามฟอร์มหรือทฤษฎีที่เขากำหนดมาแล้ว และดนตรีที่ทำนอกเหนือจากนั้นคือดนตรีที่ไม่ดี (จริงๆ หรือ?) ด้วยความที่ฝรั่งเศสเคารพในกฎมากนั้น อาจแสดงให้เห็นถึงความกลัวที่จะออกนอกกฎของคนเหล่านั้นก็เป็นได้ ซึ่งช่างต่างกันมาก เมื่อเทียบกับทางฝั่งอิตาลี ซึ่งเขาเหล่านั้นกล้าที่จะท้าทายและละเว้นกฎทั้งหมดเพราะเชื่อว่าหลักการสำคัญได้ถูกซ่อนไว้ในสัญชาตญาณของเราแล้ว การโต้แย้งของทั้งสองฝ่ายที่ต่างหยิบยกแนวคิดมนุษยนิยมขึ้นเป็นหลักการพื้นฐาน ซึ่งกฎเกณฑ์ต่างๆนั้นไม่ต่างอะไรกับบทสำเร็จรูปของความบันเทิง ซึ่งท้ายสุดแล้วยังไม่มีข้อสรุปถึงแนวคิดของทั้งสอง

ด้วยความที่ว่าเรื่องนี้พูดถึงเกี่ยวกับ “Bad aesthetics” ดังนั้นเราจะมาว่ากันด้วย เรื่อง อะไรคือ Good Aesthetics และอะไรคือ Bad aesthetics ดังคำกล่าวของ โจนเบิร์ก เราอาจจะพูดได้ว่าการประพันธ์เพลงในยุคก่อนซึ่งมีกฎเกณฑ์และฟอร์มมากมาย ซึ่งในข้อดีฟอร์มเหล่านั้นเป็นคั้งป้ายชี้ทางแก่เหล่านักประพันธ์ทั้งหลายว่าควรไปในทางใด ควรทำอะไร อย่างนี้ถูกนะ และทุกคนก็เลือกที่จะเชื่อในป้ายบอกเหล่านั้นเพราะเขาต่างเชื่อว่ามันจะนำผลงานของเขาไปสู่ความยิ่งใหญ่ดังเช่นเดียวกับเหล่านักประพันธ์ในอดีต ซึ่งมันเป็นจริงๆ และเป็นจริงๆมาหลายร้อยปี ด้วยการที่ ผู้เสพงานอย่างเราถูกเป่าให้เชื่อมาตลอดว่างานแบบไหนถึงดีและเราก็ยินดียินยอมตามกับเขาด้วยเพราะคนหมู่มากเห็นเช่นนั้น

จากมูลเหตุข้างต้น เราค่อนข้างสรุปได้อย่างง่ายดายถึงเรื่องของขนบของดนตรีตะวันตก ที่ผ่านมามีในอดีตว่ามันเป็นส่วนสำคัญในการสร้างงานที่ดีจริงหรือไม่ ? หรือมันเป็นแบบแผนที่เราทำตามกันมากกว่าหลายศตวรรษโดยไม่เคยเอะใจเลยว่ามันจริงหรือที่ว่าสร้างงานแบบนี้แล้วจะดี นอกเหนือจากนั้นแล้วไม่ดี บุคคลต่างๆ ในดนตรีศตวรรษที่ 19 และ 20 ได้พิสูจน์ให้เราเห็นแล้วว่าไม่เสมอไปโดยเราอาจจะกล่าวได้อีกว่า ดนตรีนั้นไม่ควรจะมีแบบแผนที่ชัดเจนและเป็นสิ่งที่ไม่ควร ดีค่าเป็นอย่างยิ่งในงานดนตรียุคใหม่ๆที่ได้ก้าวเหนือขนบเดิมๆไปแล้วแต่เราก็ก้าวไม่ได้ว่าดนตรีที่เป็นไปตามขนบในอดีตนั้นไม่ดีเพราะบางครั้งบางคราวคุณค่าของดนตรีนั้นขึ้นอยู่กับบริบทของมัน ในแต่ละยุคสมัยเสียมากกว่า ผู้วิจัยจึงเลือกการใช้ดนตรีทดลอง (Experimental Music) ในการสร้างสรรค์งาน เพื่อแสดงถึงการหลุดออกจากระบบ Tonality และขนบที่มีมา

จากคำกล่าวของทาเคมิตสึ (Toru Takemitsu, 1930 - 1966) นักประพันธ์เพลงและนักเขียนบทความที่ว่าด้วยเรื่องของสุนทรียศาสตร์และทฤษฎีดนตรี ซึ่งขึ้นชื่อในเรื่อง การหลอมรวมศาสตร์แห่งธรรมชาติและปรัชญาทั้งตะวันตกและตะวันออกเข้าไว้ด้วยกันเพื่อสร้างเสียงที่มีเอกลักษณ์เฉพาะของตนเองตัวอย่างจากผลงานของ โทรู ทาเคมิตสึ (Toru Takemitsu) หรือ นักประพันธ์เพลงอีกหลายต่อหลายท่าน เช่น กิโยร์กี ลีเกติ และ อียานิส เซนาคิส (Iannis Xenakis) แสดงให้เห็นถึงความเกี่ยวข้องกันของศาสตร์แห่งศิลปะ ปรัชญาและธรรมชาติ

เราจะเห็นได้ว่าจากข้อมูลดังกล่าวได้กล่าวถึงนักประพันธ์เพลงในศตวรรษที่ 19 และ 20 อย่าง ทาเคมิตสึ, ลีเกติ, และเซนาคิส ซึ่งเป็นนักประพันธ์ที่สร้างงานโดยหลีกเลี่ยงจากขนบของ ดนตรีตะวันตกโดยสิ้นเชิง

Metastaseis Metastaseis

บทประพันธ์นี้เป็นบทประพันธ์ที่อุทิศแก่ Maurice Le Roux บทประพันธ์นี้ ประพันธ์สำหรับวงออเครสตรา ประกอบด้วยบรรเลงทั้งหมด 61 คน แนวดนตรีทั้งหมด 61 แนวที่แตกต่างกัน เทคนิคที่ใช้ในการประพันธ์ ส่วนใหญ่จะเน้นที่เทคนิคการรูดสาย (Glissando) ของกลุ่มเครื่องสายโดยเทคนิคดังกล่าวได้ผ่านกระบวนการคิดของเขามาอย่างเป็นระบบเพื่อสร้างมวลเสียงที่มีขนาดใหญ่และมีความเป็นปัจเจกในแต่ละแนว เพื่อสร้างเสียงของพื้นที่ให้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องเปรียบเสมือนปริมาตรความดังของเสียงสอดคล้องกับผิวเชิงบรรทัด (Ruled Surface) ที่เป็นแนวคิดทางคณิตศาสตร์ และจากการคำนวณเทคนิคการรูดสายของกลุ่มเครื่องสายก็ได้มีความสำคัญต่อเขามากมายจนส่งผลให้เกิดแนวคิดทางด้านสถาปัตยกรรม ฟิลิปส์ พาวิลเลียน (Philips Pavilion) ณ Brussels Exposition ในนามของ เลอ คอบูซีเยอร์ (Le Corbusier) โครงสร้างของชั้นคู่ตัวโน้ตจะประกอบไปด้วยความต่อเนื่องของความเข้มของเสียงและสีต้นเสียง เกิดจากการผสมผสาน แนวคิดเกี่ยวกับรูปทรงเรขาคณิตที่มีการเคลื่อนที่ในลักษณะเฉพาะ การจัดวางเสียงให้มีความสัมพันธ์และนำไปสู่การจัดลำดับคุณลักษณะเสียงที่มีความกังวานซึ่งเป็นก้าวแรกของการใช้ความน่าจะเป็นมาคำนวณเกี่ยวกับจำนวนที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องบนงานประพันธ์ดนตรี(ปลื้มญาติ, 2555)

จากการศึกษาบทประพันธ์ข้างต้นผู้วิจัยได้หยิบยืมเทคนิคการรูดสาย (Glissando) มาใช้เป็น Extended Technique บนกีตาร์เพื่อสร้างมวลเสียงที่ไม่ปกติในงานประพันธ์ของผู้วิจัย

Lontano (1976)

ด้วยความที่ ลีเกติ (György Ligeti) เองได้รับอิทธิพลอย่างมากจาก โซลทาน โคดาเย และ เบลา บาร์ตอก เขาจึงได้สร้างผลงานดนตรีไฟฟ้าจนมีชื่อเสียงในระดับนานาชาติ ทดลอง การสม

ผลงานเสียงในรูปแบบที่ไม่เคยมีนักประพันธ์คนใดเคยทำมาก่อน ใช้หลักการคำนวณและหลักการทางวิทยาศาสตร์ ผลงานส่วนมากของ ลีเกติ จึงจะเน้นไปในเรื่องของการสร้างเสียงที่มีความหนาเป็นมวลผสม

บทเพลง Lontano เป็นบทประพันธ์สำหรับ วอเคลสตรา รูปแบบของบทประพันธ์ จึงใช้เนื้อดนตรีที่หลากหลายแนวระดับย่อยเป็นหัวใจหลักในการประพันธ์ ซึ่ง ลีเกติ กล่าวอ้างถึงการได้รับอิทธิพลมาจากรูปแบบการประพันธ์ให้มีความสอดคล้องกับเนื้อดนตรีประเภทแนวระดับย่อยซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของเขา รูปแบบการประพันธ์จะเป็นการเล่นโน้ตตัวเดียวกันแต่ต่างชนิดเครื่องดนตรี เพื่อสร้างสีสันเสียงที่มีความหนา ก่อนจะมีการเคลื่อนที่ของระดับเสียง มวลเสียงขนาดใหญ่มีการไล่เลียนแคนอน (Canon)แนวทำนองมีลักษณะคล้ายกันแต่เริ่มไม่พร้อมกัน มีการควบคุมระดับความเข้มของเสียงโดยมีระดับที่เบาที่สุดคือ PPPP กระทั่งดังที่สุด คือ FFFF แต่ส่วนใหญ่จะถูกควบคุมอยู่ในระดับ PPPP - P มีการควบคุมลักษณะเสียงโดยใช้คำสั่งในลักษณะต่างๆที่ชัดเจน (ปฐมัญญาติ, 2555)

จากบทวิเคราะห์งานประพันธ์ของนักประพันธ์ทั้งสองไม่ว่าจะเป็น เซนาคิส หรือ ลีเกติ ก็ตามเราจะเห็นได้ว่าทั้งคู่ไม่มีการอิงขนบหรือกฎเกณฑ์เดิมๆของการประพันธ์ดนตรีเลยแต่กลับพยายามทดลองความเป็นไปได้ใหม่ๆ ที่ลึกลับหนีจากกรอบเดิมๆ ของดนตรีและยังเป็น สิ่งที่ช่วยยืนยันเป็นอย่างดีถึงการทดลองสิ่งใหม่ๆ สำหรับแนวทางการประพันธ์ดนตรีโดยไม่คำนึงถึงขนบเดิมๆเลย

จากข้อมูลทั้งหมดทั้งแนวความคิดต่างๆ ด้านศิลปะ และด้านปรัชญา รวมถึงการวิเคราะห์บทเพลงของนักประพันธ์เพลงยุคใหม่ทำให้เราสามารถกล่าวได้ว่ารูปแบบ หรือ Form ทางดนตรีนั้นไม่จำเป็นต้องการประพันธ์ผลงานทางดนตรีให้ออกมาดีแต่อย่างใดเพราะดูจากตัวอย่างต่างๆ แม้กระทั่งทฤษฎีใหม่ๆ ที่นักประพันธ์ในยุคใหม่ตั้งแต่ศตวรรษที่ 19 เป็นต้นมาใช้เพื่อลึกลับหนีจากอะไรเดิมๆ ที่ทำต่อกันมาเป็นพันปี ซึ่งผลก็เห็นได้ชัดอยู่แล้วว่าสำเร็จอย่างมาก ผู้วิจัยจึงเลือกที่จะใช้วิธีการใหม่ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานที่พยายามลึกลับหนีจากกรอบการประพันธ์เพลงเดิม ๆ โดยเลือก การออกแบบเสียง (Sound Design) ที่ผ่านการสังเคราะห์เสียงจากกระบวนการทาง อนุลอก (Analog Processing)

Experimental music (ดนตรีทดลอง)

ในแง่ของดนตรีในศตวรรษที่ 20 ดนตรีทดลองหรือ Experimental Music นั้นเกิดจากการกระทำเพื่อลึกลับหนีสิ่งเก่า ๆ ในวัฒนธรรมดนตรีแต่นานมาซึ่งการทดลองเหล่านี้นำมา ซึ่งรูปแบบและแนวทางใหม่ๆ ในการประพันธ์เพลงซึ่งอาจจะกล่าวถึงและอธิบายได้ในหัวข้อต่อไป

ระบบเสียงแบบTonal

เราอาจจะพูดได้ว่าหัวใจของระบบเสียงของดนตรีตะวันตกที่เราเรียกว่าระบบ Tonal นั้นคือ การสร้างความขัดแย้ง (Tension) โดยการบาลานซ์คู่ตรงข้ามของเสียงสองชนิด คือ Consonant และ Dissonant และคู่ตรงข้ามนี้เองได้นำไปสู่ขบับว่าด้วยการคลาย (Resolution) ของเสียงที่เป็นDissonant ไปสู่เสียงที่เป็น Consonant ซึ่งเป็นกฎเกณฑ์การเคลื่อนที่แบบทางเดียวและอย่างที่เราู้กันมักจะจบลงที่ Consonant เสมอเราจะสังเกตได้ว่าหลักการเคลื่อนที่ทางเดียวของดนตรีตะวันตกนี้เป็นไปตามกรณีเดียวกันกับเรื่องของ “เวลา” ในศาสนาคริสต์ ซึ่งเดินทางเป็นเส้นตรงสู่วันพิพากษาโลกและแตกต่างโดยสิ้นเชิงกับวิถีคิดแบบพุทธหรือวิธีนับเดือนปีแบบชาวตะวันออกซึ่งเน้นในการเคลื่อนที่เป็นวงกลม

เราจึงอาจกล่าวได้ว่า Form และทุกสิ่งทุกอย่างในดนตรีตะวันตก โดยเฉพาะเรื่องของ Culmination หรือจุด Climax ของเพลงจัดเป็นถือว่าเป็นเรื่องสำคัญที่สุดของการแต่งเพลงให้อยู่ในขนบนิยมหรืออยู่บนเรื่องของ Form นั้นเอง

เราจะเห็นได้ว่า ตลอดระยะเวลาอันยาวนานของระบบ Tonal นั้น นักแต่งเพลง ตั้งแต่ยุคโรแมนติกลงมาข้มนิยมใช้เสียง Dissonant มากขึ้นทำให้หูของผู้ฟังเริ่มคุ้นชินกับเสียงหยาบกระด้างนั้นและในท้ายที่สุด วากเนอร์ก็ได้พัฒนาขอบเขตความเป็นไปได้ของดนตรีในระบบ Tonal มาจนสุดทางทั้งเรื่องของ Tension และด้วยจุดนี้เองทำให้นักแต่งเพลงในสมัยนั้นรู้สึกอึดอัดและคิดค้นหาวิธีใหม่ๆ ในการพัฒนางานประพันธ์ของตน(ภัทรเดชไพศาล, 2557)

จากเรื่องของ ระบบ tonal เราจะเห็นได้ว่าขนบและแบบแผนที่มีมานั้นยังถูกเปลี่ยนแปลงและท้าทายอยู่เรื่อย ๆ ด้วยความอยากรู้ของมนุษย์ ถ้าหากเช่นนั้นเราคงกล่าวอย่างเต็มปากไม่ได้ นักว่างานที่ดีต้องมาจากฟอร์มหรือแบบแผนที่เราที่เรียนกันมาเพียงอย่างเดียว

จุดจบของระบบTonality

ราวกับการหนีจากความจำเจที่เราทำตามกันมาจนถึงศตวรรษที่ 19 เราถูกบอกว่าเพลงจะต้องมี Tonality คือ เพลงจะต้องมีโทนหลักและชุดของตัวโน้ตต้องสอดคล้องกับโทนนั้นเราจะเห็นได้จากเพลงต่างๆ เช่น Sonata in C มีการบอกอย่างชัดเจนว่าเพลงนี้อยู่ในคีย์ C และมี C เป็น Tone centerของเพลงโดยเนื้อหาด้านในจะวนเวียนอยู่ในTone center และมีฟอร์มชัดเจนและยังมีเรื่องของ Consonant และ Dissonant ซึ่งจะมีความชัดเจนในเรื่องของทิศทางของเพลง ซึ่งมีการเปิดด้วยความ Consonant และนำเข้าสู่บทที่เป็น Dissonant และคลี่คลายลงสู่ Consonant ซึ่งเป็นสูตรสำเร็จที่ชี้ให้เห็นว่า รากฐานของดนตรีตะวันตกเชื่อในเรื่องของเวลาที่เคลื่อนเป็นเส้นตรงจากอดีตไปสู่วันพิพากษาตามประคำภีร์ แต่เมื่อเราเดินทางมาถึงศตวรรษที่ 20 เราก็ได้รู้จักกับชายคนหนึ่งที่เปลี่ยนแปลงและทำลายระบบนั้นลงคือ โชนเบอร์ก (Arnold Schoenberg) ซึ่งเขาได้ทำการถอนราก

ถอน โคนระบบTonalityด้วยการใช้Motifเล็กๆในการพัฒนาทำนองโดยยกโน้ตให้สูงขึ้นหรือต่ำลง ขยายออกหรือหดเข้าหรือกระทั่งเล่นจากหลังมาหน้าเขาถือ ผู้นำเข้าสู่ยุค Avant Gard อย่างแท้จริง จนคนเรียกเทคนิคของเขาว่า Atonality คือ การความไม่มี Tonality นั้นเองตัว โชนเบิร์ตเองได้พัฒนา เทคนิคของตนจนกลายเป็น Twelve Tone หรือ Serialmusic(ภัทรเดชไพศาล, 2557)

นอกจาก โชนเบิร์ตแล้ว ยังมี เดอบุสซี่ ซึ่งเห็นได้อย่างชัดเจน ในเรื่องของชาวคัมเบร ตะวันออกด้วยความที่ เดอบุสซี่หลงใหลในดนตรี Gamelan ของอินโดนีเซียทำให้เกิดทิศทางของ ท่วงทำนอง ซึ่งขัดแย้งกับขนบของดนตรีตะวันตกแบบเดิม โดยสิ้นเชิง โดยเฉพาะลีลาของบันได เสียงหาเสียงแบบตะวันออกยิ่งฟังชัดจนมากทำให้ระบบการคลี่คลายจาก Dissonantสู่ Consonantไม่ จำเป็นอีกต่อไปและเดอบุสซี่ยังจัดงานของตนเองว่าอยู่ในกระแส Symbolism แบบเดียวกับกับกี

นอกจากเดอบุสซี่แล้วยังมีเวอลและบาร์ท็อคในต้นศตวรรษที่20อีกด้วยที่ทำงานซึ่งไม่ อิงจากขนบหรือฟอร์มจากอดีต ทำให้ศูนย์กลางของดนตรียุคนั้นพร่าเลือนและไม่อาจจะระบุว่า เพลงอยู่ในบันไดเสียงอันใดอันหนึ่งได้ เราอาจพูดได้ว่าจุดที่ทำให้ระบบTonal และขนบแบบเก่าของ ดนตรีตะวันตกล่มสลายลงนั้น เกิดจากความอึดตัวของการพัฒนาและการเข้ามาของดนตรีตะวันออก (ภัทรเดชไพศาล, 2557)

Early Electronic Music in Europe

Before Tape Recording

ก่อนสงครามโลกครั้งที่สองเครื่องบันทึกเสียงและเครื่องบันทึกแผ่นดิสก์เป็นวิธีการเดียวในการบันทึกและเล่นเสียง การบันทึกเสียงบนแผ่นฟิล์มเป็นเทคโนโลยีที่มีในช่วงทศวรรษที่ 1930 Lee De Forest ผู้ประดิษฐ์หลอดสุญญากาศ (Audion Vacuum Tube) เป็นผู้พัฒนาเทคโนโลยีด้านเสียง แสงคนแรก ๆ กระบวนการ De Forest ที่เรียกว่า Phonofilm ได้รับการเผยแพร่ในปี ค.ศ. 1919 ประมาณสิบปีก่อนการนำเทคโนโลยีที่หลากหลายมาใช้ในการสร้างภาพยนตร์ ในกระบวนการ Phono-Film สัญญาณเสียงถูกแปลงเป็นรูปคลื่นไฟฟ้าและบันทึกภาพบนขอบของภาพเคลื่อนไหว ชาวคัมเบรถูกสร้างขึ้นใหม่อีกครั้งโดยใช้เซลล์ตาแมว (Photoelectric Cell) เพื่อแปลงระหว่างการเล่น ภาพเคลื่อนไหว คุณภาพของเสียงที่บันทึกด้วยออปติคอลไม่ได้ดีไปกว่าการบันทึกแผ่นดิสก์ในเวลา นั้นแต่กระบวนการบันทึกและเล่นวิดีโอแบบสองขั้นตอนและอุปกรณ์พิเศษทำให้เสียงบนแผ่นฟิล์ม น้อยลงสำหรับผู้แต่งมากกว่าเทคโนโลยีอื่น ๆ ยังคงศิลปะของ Splicing เสียงเป็นนี้เริ่มต้นให้กับ อุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่เสียงแสงถูกใช้เพื่อประสานเนื้อหาเสียงกับภาพเคลื่อนไหว การทดลองทาง ดนตรีที่ จำกัด ด้วยการสร้างเสียงโดยตรงโดยใช้การบันทึกภาพยนตร์ออปติฟายได้กระทำโดยจอห์น วิทนี (John Whitney) (1917-95) และ เจมส์ วิทนี (James Whitney) (1922) สำหรับภาพยนตร์ทดลอง

ในปี 1940 นักแต่งเพลงบางคน ได้แก่ John Cage ยังคงจับตามองเกี่ยวกับเทคโนโลยีการบันทึกเสียงดังกล่าว(Holmes, 2002)

จากบทความดังกล่าวเราได้เห็นการพัฒนาของดนตรี Electronic ในฝั่งยุโรป ทำให้เราทราบถึงแหล่งที่มาที่ไปของการใช้ Tape recording และกระบวนการ De Forest ซึ่งมีประโยชน์ต่อการบันทึกเสียงและทำให้ ผู้วิจัยเลือกที่จะใช้การบันทึกเสียงแบบ Manual

Japanese Music

ดนตรีญี่ปุ่น

หลังจากที่ญี่ปุ่นเปิดประเทศติดต่อกับโลกภายนอก ราว ค.ศ. 1868 อิทธิพลของดนตรีจากภายนอกเช่น จีน เกาหลี อินเดียและดนตรีตะวันตก ได้เข้าไปมีอิทธิพลต่อดนตรีญี่ปุ่น ทำให้ดนตรีญี่ปุ่นแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ ดนตรีดั้งเดิม ดนตรีคลาสสิกตะวันตก และดนตรีสมัยใหม่

ดนตรีงากุ (GAGAKU)

ดนตรีงากุ (GAGAKU) เป็นดนตรีที่บรรเลงประกอบบทเพลงที่ใช้ในราชสำนัก มีความสง่างาม ขณะบรรเลงต้องนั่งตัวตรง จังหวะไม่กำหนดตายตัว นักดนตรีจะต้องฟังกันเองภายในวง เครื่องดนตรีที่ใช้มีทั้งเครื่องสาย เครื่องลมไม้และเครื่องตีต่างๆ

ดนตรีราชสำนักญี่ปุ่น Gagaku

ละคร โนะ (NOH) เป็นศิลปะการแสดงชั้นสูงของญี่ปุ่น เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมละคร การเต้นรำ และดนตรี เล่นเฉพาะในหมู่พวกซามูไร สังคมชั้นสูง เป็นละครที่มีแบบแผน ดนตรีที่ใช้ประกอบละคร มีความสำคัญมาก มีทั้งการขับร้องเดี่ยว ขับร้องประสานเสียงและการบรรเลงดนตรีประกอบ ลักษณะของการบรรเลงดนตรีแบบมีจังหวะที่แน่นอนกับจังหวะที่ไม่แน่นอนพร้อม ๆ กันด้วยเครื่องดนตรีต่างชนิดกัน ทำให้เกิดรูปพรรณของดนตรีที่แปลกและน่าสนใจเครื่องดนตรีที่ใช้ในละคร โนะมีเสียง 4 ชิ้น คือ ขลุ่ยไม้ไผ่ 1 เล่า สำหรับบรรเลงทำนองเพลง เครื่องดนตรีที่เหลือจะเป็นกลองชนิดต่างๆ 3 ชิ้น

ละครบุนรากุ (BUNRAKU) เป็นการแสดงละครหุ่นประกอบดนตรีที่มีชื่อเสียงของญี่ปุ่น ดนตรีที่ใช้บรรเลงประกอบละครหุ่นเรียกว่ากิดายู (GIDAYU) วงเล็กที่สุดจะประกอบด้วยผู้แสดง 2 คน คือ นักร้อง (TAYU) 1 คน และผู้คิดซามิเซ็น 1 คน นักร้องจะต้องทำหน้าที่ทั้งพากย์และร้องเพลงไปด้วยกัน

ละครคาบูกิ (KABUKI)

ละครคาบูกิ (KABUKI) เป็นการแสดงละครเพื่อความสำราญ เดิมเล่นโดยหญิงบริการ ต่อมากำหนดให้ผู้ชายเล่นเท่านั้น เรื่องราวที่เล่นจะเกี่ยวกับเรื่องกึ่งประวัติศาสตร์และเรื่องราวของ

ชีวิตผู้คนในสมัยเอโดะ (1603 – 1868) เครื่องดนตรีที่ใช้บรรเลงประกอบละครคาบูกิ คือ กลอง ขลุ่ย ซามิเซ็น และนักร้อง

เครื่องดนตรีญี่ปุ่น

ดนตรีญี่ปุ่นมีการพัฒนามาเป็นระยะเวลานาน มีการสร้างเครื่องดนตรีในแต่ละประเภทจำนวนมาก เครื่องดนตรีญี่ปุ่นที่เป็นที่รู้จักของชาวต่างชาติมี 4 ชนิด คือ

- บิวา (BIWA) คือ เครื่องดีดที่มีลักษณะคล้ายลูกแพร์ปรกติมี 4-5 สาย
- โกโตะ (KOTO) คือ เครื่องสายที่เล่นโดยการดีด มีสาย 13 สาย คล้ายกับเงของจีน
- ซากุฮาชิ (SHAKUHACHI) คือ ขลุ่ยไม้ไผ่มี 5 รู ความยาวของขลุ่ยจะมีเพียงขนาด

เดียวคือ 54.5 ซม. ไม้ไผ่ที่นำมาใช้ทำขลุ่ยต้องมีข้อใหญ่ และระหว่างข้อไม้จะยาวกว่าปรกติ ขณะเป่าขลุ่ยจะทำมุม 45 องศา (กับริมฝีปาก)

ซามิเซ็น (SHAMISEN) คือ เครื่องดีด 3 สาย ปรกติจะเล่นประกอบนักร้อง เป็นเครื่องดนตรีที่สามารถนำมาบรรเลงได้ทั้งดนตรีพื้นบ้านและดนตรีสมัยใหม่ถ้า บรรเลงร่วมกับโกโตะ จะเรียกว่า SANGEN (Nextblog)

2.3.บทความ วรรณกรรม และ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคที่ใช้ในการประพันธ์

Sound Design

การออกแบบเสียงมีความสัมพันธ์กับศิลปะเกี่ยวกับเสียงที่ค่อนข้างคล้ายคลึงกับการออกแบบตามแบบศิลปะ เพียงศิลปะพยายามที่จะแสดงออกทางความคิดเพื่อประโยชน์ของตัวศิลปะเองโดยทั่วไปแล้วเราสามารถพูดได้ว่า ศิลปะบางครั้งอาจเป็นนามธรรม แต่การออกแบบมักเป็นรูปธรรม (Gibbs, 2007) ดังเช่น การที่ผู้วิจัยได้นำความเป็นนามธรรมนี้จากวิถีชีวิตของศิลปินมาสู่การออกแบบที่เป็นรูปธรรม

การปรากฏตัวล่าสุดของการออกแบบ Msound เป็นการศึกษาและการปฏิบัติอาจถูกมองว่าคล้ายคลึงกับ วิธีที่ โซนิคอาร์ต (Sonic Art) เกิดขึ้น ในบางประเด็นอย่างน้อยนี้เป็น ผลมาจากเทคโนโลยีที่จำเป็นในการเริ่มใช้งานได้ง่าย แต่มุมมองนี้เป็นเพียงส่วนเดียวของเรื่องเท่านั้น มีเหตุผลที่เชื่อได้ว่า วัฒนธรรมของชนเผ่าโบราณได้ตระหนักถึงประโยชน์ของเสียงที่เป็นส่วนหนึ่งของสภาพแวดล้อมของพวกเขาและประวัติศาสตร์ที่บันทึกไว้ได้เพิ่มไปด้วยการสนับสนุนสำหรับการใช้เสียงที่ออกแบบโดยจงใจมาตลอด

ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้ อนุลอกเอฟเฟคเพดเดิล (Analog Pedal Effect) ในการสร้างสรรค์งาน ซาวด์ดีไซน์ และทำให้เห็นถึงผลลัพธ์ของการสร้างสรรค์ที่น่าสนใจและสามารถพัฒนาต่อได้อีกในภายภาคหน้า

Electro Acoustic

อิเล็กทรอนิกส์ เป็นคำที่ใช้อธิบายการเปลี่ยนแปลงสัญญาณจากเสียงไปเป็นไฟฟ้า วิธีการเปลี่ยนเสียงต่างๆ ไปเป็นสัญญาณไฟฟ้า ทำได้ง่ายๆ โดยการบันทึกเสียงผ่านไมโครโฟนและแปลงสัญญาณจากไฟฟ้าผ่านลำโพงกลับกลายเป็นเสียงอีกครั้ง รวมไปถึงการประมวลผลต่างๆ ผ่านกระบวนการทางไฟฟ้า ทั้งการสังเคราะห์เสียงขึ้นมาใหม่ หรือเปลี่ยนแปลงคุณลักษณะ เนื้อเสียง ความสั้น-ยาว หรือความหนาแน่นของเสียงให้มีความหลากหลายมากขึ้น เมื่อมีการจัดวางเสียงเหล่านั้นอย่างมีศิลปะแล้ว ก็จะถูกเรียกว่า “ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์” หรือ “ดนตรีที่มีส่วนผสมของไฟฟ้า” นั่นเอง (lab5soundworks)

Modulation Synthesis

Ring Modulation คือ การนำเอาสัญญาณหนึ่ง มาปรับระดับความดังของอีกสัญญาณหนึ่ง โดยวิธีการคำนวณใช้การเอาค่าสัญญาณทั้งสองมาคูณกัน โดยเสียงหลักจะเรียกว่า Carrier Signal และเสียงที่นำมา Modulate เรียก Modulator Signal ถ้า Modulator Signal เป็นเสียงที่มีความถี่ Hz ที่ต่ำ (Low Frequency) เสียงที่ได้จะฟังออกมาเป็นเสียงเหมือน Tremolo (Tremolo คือ ลักษณะของการสังเคราะห์เสียงชนิดนี้จะทำให้เสียงนั้นสั้น)

ในด้านของกีตาร์นั้น ริงโมเดชัน (Ring Modulation) ถูกใช้โดยนักดนตรีแนวอวองการ์ด (Avant-Garde) ในยุค 50s อย่างที่บอกไปข้างต้นด้วยรูปแบบของ ริงโมเดชันทำให้เสียงกีตาร์เกิดความไม่เสถียรและสร้างเสียงที่ไม่เข้ากันหรือที่เรียกว่า ดิสโซแนนซ์ซาวด์ (Disonance Sound) และเสียงที่เหมือนกับโลหะอีกด้วย

Delay

Delay คือ รูปแบบของการสร้างเสียงตามหลังจากเสียงจริงซึ่งมีด้วยกันหลากหลายประเภท เช่น

- Tape Echo : ชนิดของ ดีเลย์ (delay) ที่ใช้เทปบันทึกแบบแอนะล็อกเพื่อสร้างเอฟเฟค ย้อนกลับไปในอดีต ผู้ผลิตและวิศวกรสร้างเสียงดีเลย์โดยการใช้เล่นเครื่องเทป โดยทั่วไปสัญญาณจะถูกส่งไปยังเครื่องบันทึกเทปแยกต่างหาก (จากเครื่องที่ใช้สำหรับการแสดง) ซึ่งได้รับการตั้งค่าให้ตรวจสอบออกจากหัวอ่าน ความล่าช้าเล็กน้อยที่เกิดขึ้นระหว่างเวลาที่สัญญาณถูกนำส่งและเมื่อใน

ที่สุดก็ออกมาจากหัว อ่าน ให้สัญญาณล่าช้ากลับไปทำการบันทึกโดยที่เวลาในการเกิดดีเลย์สามารถปรับได้โดยการเปลี่ยนความเร็วของเทปที่ใช้สำหรับการหน่วงเวลา ฟีดแบ็ค (Feedback) หรือเสียงสะท้อนหลายอย่างอาจเกิดขึ้นได้โดยการกำหนดเส้นทางสัญญาณดีเลย์ กลับเข้าสู่เครื่องบันทึกและอื่นๆ และยังมีผลที่แปลกใหม่ที่ถูกสร้างขึ้น โดยการเปลี่ยนความเร็วของเครื่อง ในขณะที่สัญญาณถูกส่งผ่านไป เมื่อใช้การร้องอย่างละเอียดจะส่งผลให้ แต่ผลกระทบที่น่าทึ่งอื่น ๆ ใต้ง่ายเช่นกัน

- Digital Delay : เป็นอีกหนึ่งชนิดของการสร้างเสียงตามซึ่งมีการโปรเซสสัญญาณเสียงแบบดิจิทัล (Digital) โดยจะมีการบันทึกเสียงจริงเอาไว้ก่อนแล้วเล่นมันอีกครั้งหลังจากเวลาที่กำหนดโดยสามารถกำหนดได้ทั้ง เวลา ความยาว และจำนวนครั้ง Digital delay บางชนิดยังสามารถกำหนดค่าของโทน (Tone) ของเสียงตามได้ด้วย

- Analog Delay : เป็นอีกหนึ่งชนิดของดีเลย์ ซึ่งความแตกต่างของ อนาล็อกดีเลย์ และดิจิทัลดีเลย์ คือ การใช้วงจรด้านในที่จะทำให้เสียงตามของอนาล็อกดีเลย์มีไม่มีความคมชัดเท่ากับดิจิทัลดีเลย์ แต่สิ่งนี้คือ มนต์เสน่ห์ของอนาล็อกดีเลย์ที่ทำให้ผู้คนมากมายเลือกใช้

- Ping pong delay (Panning Delay) : เป็นอีกหนึ่งชนิดย่อยๆที่อยู่ในดิจิทัลดีเลย์ Ping Pong Delay นั้นมีลักษณะตามชื่อของมัน คือ การสร้างเสียงตามที่สะท้อนไปมาระหว่างสองฝั่งซ้าย - ขวา ซึ่งเราสามารถกำหนดค่าของการ แพน (Pan) หรือความเร็ว หรือกระทั่งความกว้างของการสะท้อนนี้ได้

- Reverse Delay : อีกหนึ่งชนิดของดีเลย์ที่ให้เสียงและผลลัพธ์ที่ค่อนข้างประหลาดและไม่ธรรมดาโดยการทำงานของดีเลย์ชนิดนี้ นั้นจะทำการบันทึกเสียงต้นและเล่นออกมาอย่างจับปล้นแต่เป็นการกลับเสียงโดยเริ่มเล่นจากหางเสียงย้อนมาหาหัวเสียง

- Modulation Delay : คือ การสร้างเสียงตามที่ใช้เอฟเฟคต่างๆ เข้าไปด้วยในเนื้อเสียงตามขึ้นอยู่กับชนิดและการประค้ำพารามิเตอร์ต่างๆ เช่น เสียงคอรัส (Chorus) หรือ แพลงเจอร์ (Flanger) เป็นต้น

Reverb

การสะท้อนความถี่ขึ้นอยู่กับความถี่: ความยาวของการเน่าเปื่อยหรือเวลาก้องกังวานได้รับการพิจารณาเป็นพิเศษในการออกแบบสถาปัตยกรรมของช่องว่าง ซึ่งจำเป็นต้องมีเวลาสะท้อนเฉพาะเพื่อให้ได้ประสิทธิภาพสูงสุดสำหรับกิจกรรมที่ตั้งใจไว้ เมื่อเทียบกับเสียงสะท้อนที่ชัดเจนซึ่งมีค่าต่ำสุดที่ 50 ถึง 100 มิลลิวินาทีหลังจากเสียงเริ่มต้นการสะท้อนคือการเกิดการสะท้อนที่มาถึงในเวลาที่น้อยกว่าประมาณ 50 มิลลิวินาที เมื่อเวลาผ่านไปความกว้างของการสะท้อน จะค่อยๆลดลงเป็นศูนย์ การสะท้อนเสียงไม่ได้ จำกัด อยู่ที่ช่องว่างภายในอาคารที่มีอยู่ในป่าและสภาพแวดล้อม

กลางแจ่งอื่น ๆ ที่สะท้อนอยู่เสียงสะท้อนเกิดขึ้นตามธรรมชาติเมื่อมีคนร้องเพลงพูดหรือเล่นเครื่องดนตรีในห้อง โถงหรือพื้นที่ที่พื้นผิวที่สะท้อนแสงได้ เสียงก้องมักจะถูกเพิ่มด้วยเสียงอิเล็กทรอนิกส์ของนักร้องและเครื่องดนตรี นี่ทำในระบบเสียงสดและการบันทึกเสียงโดยใช้เอฟเฟ็กต์ หน่วยเอฟเฟ็กต์ที่มีความสามารถในการสร้างเสียงก้องกังวานเรียกว่า Reverbs

Overdrive

เอฟเฟคประเภทโอเวอร์ไดร์ (Overdrive) นั้นเกิดขึ้น โดยความบังเอิญโดยเกิดจากมือกีตาร์ ในยุคนั้นเล่นเสียงกีตาร์ของพวกเขาผ่านแอมป์ที่มีหลอดสุญญากาศที่แตกอยู่ ซึ่งเกิดจากการเร่งเสียงดังเกินขีดจำกัดของหลอดนั้นทำให้เสียงที่ได้เป็นเสียงแตกๆที่มีค่าของเกนสูงจึงได้มีการนำจุดนี้มาพัฒนาต่อเป็นเอฟเฟคประเภท โอเวอร์ไดร์พี และ ดิสทอร์ชัน ในเวลาต่อมา

Guitar pedal effect

ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันนักดนตรีมีตัวช่วยในการสร้างสรรค์เสียงมากมายไม่ว่าจะเครื่องดนตรีชนิดไหน โดยผู้วิจัยเลือกใช้กีตาร์ ในการสร้างสรรค์ผลงานที่ชื่อว่า “Mind of Bushido for Guitar and Electronics” ซึ่ง ในส่วนของ “Electronics” ที่ผู้วิจัยกล่าวถึงนี้ ผู้วิจัยหมายถึง การใช้กีตาร์เพดเดิลเอฟเฟค (Guitar Pedal Effect) ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยให้ความสนใจและศึกษาอยู่

ย้อนกลับไปในยุคที่ดนตรีแบบบิกแบนด์แจ๊สเฟื่องฟูและผู้เล่นในตำแหน่งเครื่องเป่าเป็นคารานำของวง โดยที่มือกีตาร์ในยุคนั้นต้องการที่จะโซโล่ในแบนด์ แต่เสียงกีตาร์ที่ผ่านแอมป์ (Amplifier) ในยุคนั้นให้เสียงที่บางและไม่หนาพอที่จะโซโล่ในวงใหญ่ๆได้ และในปี ค.ศ.1930s นั้นเอง ทาง Rickenbacker ได้สร้าง Clunky Vibrola Spanish Guitar with motorized ขึ้นโดยติดไว้ที่ตำแหน่งสะพานสาย (Bridge) ของกีตาร์เพื่อสร้างเสียง ไวบราโต (Vibrato) และต่อมาในปี ค.ศ.1940s DeArmond ได้ผลิตเอฟเฟคกีตาร์ที่แยกอิสระออกมาเป็นตัวแรกของโลกในรูปแบบของเสียง เทรมโมโล (Tremolo) แต่มือกีตาร์ทั้งหลายก็ยังคงมองหาการสร้างเสียง รีเวิร์บ (Reverb) และ อีโค่ (Echo) ที่เป็นธรรมชาติ เหมือนตอนที่พวกเขาสัมผัสได้จากการซาวด์เช็ค (Sound check) ในคอนเสิร์ตฮอลล์ต่างๆ อย่างไรก็ตาม ได้มิมือกีตาร์ชื่อว่า Duane Eddy ได้ทำการประกอบถังใส่น้ำเหล็กถึง 500 แกลลอน เข้ากับลำโพงในอีกด้านหนึ่งและใช้ไมโครโฟนจ่อที่อีกด้านของถังเพื่อสร้างเสียง อีโค่ (Echo) ขึ้นเพื่อใช้ในการบันทึกเสียง แต่อย่างไรก็ตามวิธีนี้ก็ยังไม่สามารถใช้ในการแสดงสดได้อยู่ดี

ต่อมาในปีค.ศ.1950s ผู้ผลิตตู้แอมป์จำนวนมากได้เริ่มใส่เอฟเฟคต่างๆ เช่น เทรมโมโล (Tremolo) อีโค่ (Echo) รีเวิร์บ (Reverb) ลงในแอมป์ของพวกเขาและถูกใช้อย่างแพร่หลายในศิลปินอย่าง Chet Atkins, Luther Perkins และ Roy Orbison โดยเราจะได้ยินได้อย่างชัดเจน ในเพลงที่ปัจจุบันนี้เราเรียกว่าคลาสสิกร็อกแอนด์โรล หรือซาวด์แบบ สแลปแบ็ค (Slapback) ต่อมาในปีราวๆ

คศ.1960s ได้มีการใช้เอฟเฟค เทปเบส (Tape Base) คือ การใช้ม้วนเทปในการสร้างเสียง เอคโค่ (Echo) นั้นเองและถูกใช้มากในซาวด์แบบ บริติชบีทร็อก (British Beat Rock)

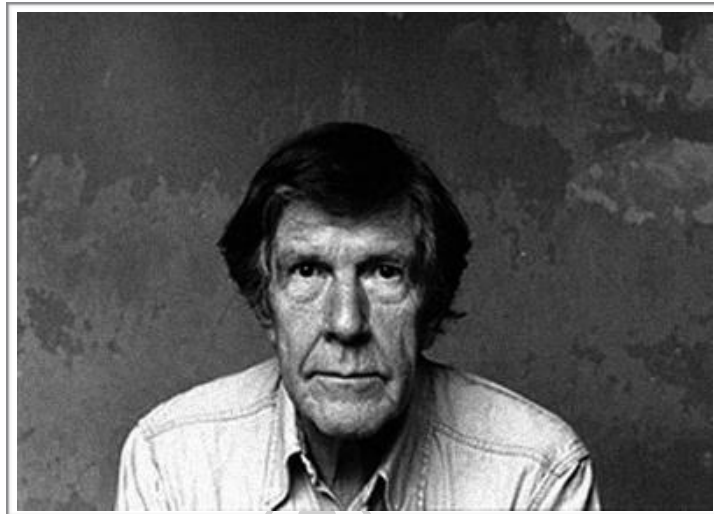
ในเวลาต่อมา เอฟเฟคกีตาร์ ส่วนใหญ่ได้พลังงานมาจากหลอดสุญญากาศ (Vacuum Tubes) ซึ่งทั้งใหญ่ ปรอบาง และ มีราคาแพง ซึ่งไม่เหมาะสมเอาเสียเลยกับการใช้ในการแสดงสดบนเวที ดังนั้นในปี ราวๆ คศ.1960s ได้มีการใช้สิ่งที่เรียกว่า ทรานซิสเตอร์ (Transistor) อย่างแพร่หลาย และนั่นคือเวลาเดียวกับที่เหล่าวิศวกรทางด้านเอฟเฟคได้ใส่มันลงไปในเอฟเฟคและสร้างเอฟเฟค เพคเคิ้ลอย่าง ยูนิไวบ์ (Uni - Vibe) ที่ จิมมีเฮนดริกซ์ (Jimi Hendrix) ใช้ในเพลง Machine gun ของเขา และหลังจากยุค 70s เป็นต้นมาวงการเอฟเฟคก็แพร่หลายขึ้นมากหลังจากการใช้ทรานซิสเตอร์ ทำให้การผลิตเอฟเฟคเพิ่มขึ้นและหลากหลายขึ้นในเวลาต่อมา

2.4.ผลงาน และ ศิลปินที่ผู้วิจัยศึกษาเป็นแบบอย่าง

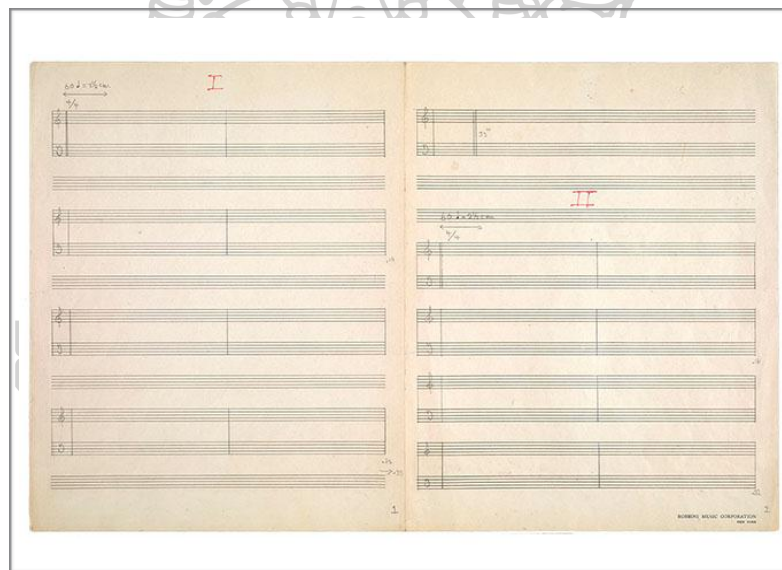
John Cage

จอห์น เคจ (John Milton Cage Jr.) นักแต่งเพลงชาวอเมริกันผู้มีบทบาทสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงแนวคิดทางด้านสุนทรียศาสตร์ โดยเฉพาะสิ่งที่ Cage เรียกว่า “ เสียงของความเงียบ ” ซึ่งนำไปสู่รูปแบบดนตรีแบบใหม่ในอเมริกาช่วงปี 1950 (ภัทรเดชไพศาล, 2557)

บทประพันธ์ที่โด่งดังของ จอห์น เคจ เป็นที่รู้จักกันดีในชื่อ 4.33 ซึ่ง จอห์น เคจ ได้กล่าวถึงงานของเขาไว้ว่า หากสัญลักษณ์ให้หยุดเล่นในการประพันธ์ดนตรีคือส่วนหนึ่งของเพลงแล้วทำไมเขาจะใช้เพียงสิ่งนั้นในการสร้างสรรค์ผลงาน ไม่ได้เขาจึงเลือกที่จะใช้ตัวหยุดเพื่อสร้างโอกาสให้ผู้ชมได้รับฟังเสียงรอบตัว เช่นเสียงใบไม้ไหว เสียงการหายใจ เสียงคนขยับเก้าอี้ แม้กระทั่งเสียงในความคิดของตัวเอง จากการวิเคราะห์ของผู้วิจัย ผู้วิจัยเห็นว่าการกระทำนี้ของ จอห์น เคจ ใกล้เคียงกับแนวคิดแบบเซน (Zen) ของญี่ปุ่นจริงๆ นั่นคือการปล่อยให้ธรรมชาตินำพาไปและรับรู้ทุกสรรพเสียงอย่างมีสติ



รูปที่ 4 จอห์น เคจ (JohnMilton Cage Jr.5) นักประพันธ์ชาวอเมริกัน (1912 - 1992)

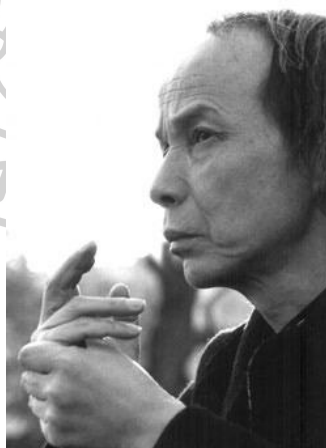


รูปที่ 5 ตัวอย่าง Score เพลง 4.33 โดย John Cage

Toru Takemitsu

นักแต่งเพลงชาวญี่ปุ่น (เกิดวันที่ 8 ต.ค. 1930 โตเกียวประเทศญี่ปุ่นเสียชีวิต 20 ก.พ. 1996 โตเกียว) ได้รับการยกย่องให้เป็นที่รู้จักไปทั่วโลกสำหรับผลงานที่ผสมผสานประเพณีของดนตรีคลาสสิกตะวันตกเข้ากับเสียงของเครื่องดนตรีภาคตะวันออกแบบดั้งเดิม Biwa (กีตาร์คอสั้น) และ Shakuhachi (ขลุ่ยไม้ไผ่) นอกจากนี้ดนตรีแบบอนุกรม (Serial Music) และ Musique Concrète

องค์ประกอบของเขายังมีการใช้รูปแบบของการเปลี่ยนแปลงทางอิเล็กทรอนิกส์ของเสียงดนตรีและความเงียบเพื่อให้เราได้ตระหนักถึงสิ่งที่เขาคิดว่ามันได้หายไป นอกเหนือจากผลงานคอนเสิร์ตแล้วเขายังแต่งเพลงประกอบภาพยนตร์มากกว่า 90 เรื่อง ได้แก่ Woman In The Dunes (1964) และ Ran (1985) Takemitsu ส่วนใหญ่ศึกษาดนตรีด้วยตนเองถึงแม้ว่าเขาจะได้ศึกษาเป็นช่วง ๆ กับนักแต่งเพลง Yasuji Kiyose เป็นครั้งแรกที่เขาแสดงในที่สาธารณะในปี 1950 และในปีต่อมาก็ได้ร่วมสร้างกลุ่มดนตรีทดลองใหม่ขึ้นมา ผลงานชิ้นแรกๆ ของ Takemitsu เพื่อดึงดูดความสนใจของนานาชาติ ได้แก่ Requiem For Strings (1957) ซึ่งเป็นผลงานขอมินิมอลของเขา Igor Stravinsky และ Aaron Copland ได้สังเกตเห็นถึงความสำคัญกับดนตรีของเขาและเริ่มออกแสดงในต่างประเทศ ออกเคสตราหลักก็เริ่มมีการจัดคอมมิชชั่นและทำผลงานของเขาด้วยเช่นกันสิ่งที่เป็นผลงานที่ดีที่สุดของเขาคือ November Steps (1967) เพลงต่อมาของ Takemitsu สะท้อนถึงอิทธิพลของ Claude Debussy, George Gershwin และ Olivier Messiaen และรวมองค์ประกอบของความเข้ากันของโทนเสียงเข้ากับเพลงอนุกรม (Serial Music) นอกจากนี้เขายังอ้างว่าสวนแบบญี่ปุ่นเป็นแรงบันดาลใจให้โครงสร้างเพลงของเขาแสดงให้เห็นถึงผลงานของฟุงกะเกะที่เข้าสู่ Pentagonal Garden (1978) และ Tree Line (1988) Takemitsu มีส่วนร่วมในงานเทศกาลดนตรีสมัยใหม่และเป็นผู้อำนวยการ Space Theatre ในงาน Expo '70 ในเมืองโอซาก้าประเทศญี่ปุ่น ในบรรดารางวัลของเขา ได้แก่ Gravemeyer Award (1994) และ Glenn Gould Prize (1996) งานชิ้นสุดท้ายของ Takemitsu คือผลงานประพันธ์สำหรับขลุ่ยและเขากำลังทำงานในโอเปร่าครั้งแรกในช่วงที่เขาเสียชีวิต



รูปที่ 6 Toru Takemitsu นักประพันธ์ชาวญี่ปุ่น

George Harrison

จอร์จ แฮร์ริสัน (George Harrison) เกิดเมื่อวันที่ 25 กุมภาพันธ์ ปี คศ.1943 ณ เมืองลิเวอร์พูล (Liverpool) ประเทศอังกฤษ เป็นที่รู้จักกันในนามของ มือกีตาร์ และ นักแต่งเพลงจากวงดนตรีสี่เต่าทอง เดอะบีทเทิลส์ (The Beatles) จอร์จในวัยเด็กนั้นมีความหลงใหลในดนตรีร็อกแอนด์โรลและได้รับอิทธิพลส่วนใหญ่มาจากนักดนตรีบลูส์และร็อกแอนด์โรลในยุคนั้น อาทิเช่น คาลส์ เพอล์สกิน (Carl Perkins), ลิทเติล ริชาร์ด (Little Richard), บัดดี้ ฮอลลี (Buddy Holly) เป็นต้น

เขาได้เข้าร่วมวงที่มีชื่อว่า The Quarrymen โดยการเชิญชวนจาก พอล แมคคาร์ทีนีย์ (Paul McCartney) และ เพื่อนหนุ่มวัยรุ่นของเขาที่ชื่อ จอห์น เลนนอน (John Lennon) ด้วยวัยของ จอร์จเพียงแค่ว่า 14 ปี ในขณะที่เขาเป็นน้องสุดของวงทันที หลังจากนั้นไม่นาน เส้นทางดนตรีอาชีพของพวกเขาได้ชัดเจนขึ้น จนกระทั่งเปลี่ยนชื่อวงเป็น The Beatles และได้ริงโก้สตาร์มาแทนที่ ปีท เบสส์ (Pete Best) ในตำแหน่งกลอง และ เป็นที่รู้จักในนาม The Beatles

หลังปี คศ.1965 จอร์จ ได้สร้างสิ่งน่าประหลาดใจให้กับวงการดนตรี โดยการผสมผสานดนตรีตะวันออกเข้ากับการเรียบเรียงเพลงของพวกเขาและเริ่มใช้มันเป็นเพลงประกอบภาพยนตร์ของพวกเขา และได้ทำให้เสียงซิตาร์ (Sitar) เป็นที่รู้จักในหมู่ผู้ฟังเพลงชาวตะวันตกโดยการผสมผสานเสียงซิตาร์ (Sitar) ลงในเพลงของ จอร์จ เลนนอน (John Lennon) ในเพลง Norwegian Wood หลังจากนั้นไม่นานวง Rock อย่าง The Rolling Stones ก็ได้ทำเช่นเดียวกัน และ ต่อมาการทดลองทั้งหมดของ จอร์จ ก็ได้ถูกบรรจุลงในอัลบั้มของ The Beatles ที่มีชื่อว่า Revolver Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band และในปี 1969 จอร์จ ได้ร่วมมือกับ Zapple Record ซึ่งเป็นค่ายเพลงลูกของค่ายเพลงอย่าง Apple Record โดยเขาได้ร่วมสร้าง LP อัลบั้มที่มีชื่อว่า Electronic Sound โดยเป็นโปรเจกต์ดนตรีในรูปแบบของ ดนตรีอาร์วองการ์ด (Avant - gard Music) โดยใช้เสียงของ ม็อกซินธิไซเซอร์ (Moog Synthesizer) บรรเลงร่วมกับวงดนตรี และการใช้เทคนิคต่างๆ ทางเสียง โดยเขาได้เริ่มโปรเจกต์นี้มาตั้งแต่ในปี คศ.1968 ในลอสแอนเจลิส สหรัฐอเมริกา เขาเริ่มมันในงานที่เขาโปรดิวซ์ให้กับศิลปินที่ชื่อว่า แจ็คกี้ โลมาคส์ (Jacky Lomax) ในผลงานเพลงที่มีชื่อว่า "No Time or Space" โดยได้รับการปรับแต่งซินธิไซเซอร์ โดยนักประพันธ์ในสายดนตรีทดลองชาวอเมริกันที่มีชื่อว่า เบอรรี่ คราเส (Bernie Krause) และหลังจากที่ จอร์จได้ครอบครอง Moog synthesizer ของเขาและนำมามันกลับมาที่อังกฤษ จากนั้นก็ได้ทำการบันทึกเสียงเพลงที่มีชื่อว่า "Under the mersey wall" และได้ทำการทดลองอีกมากมายที่บ้านของเขาเอง โดยที่เขา ไม่มีความรู้เกี่ยวกับเจ้าเครื่องจักรชิ้นนี้เลยแต่มันเกิดเป็นวัตถุดิบมากมายที่เขานำมาใช้ในอัลบั้ม และหน้าปกอัลบั้มก็มาจากภาพวาดที่จอร์จวาดขึ้นโดยเขาพยายามจะวาดห้องออฟฟิศของ เดเรก เทย์เลอร์ (Derek Taylor) ใน Apple Studio และสื่อถึงช่วงเวลาที่เขากำลังทำงาน



รูปที่ 7 หน้าปกอัลบั้ม Electronic Sound

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษางานต่างๆ ของจอร์จ แฮร์ริสัน (George Harrison) ซึ่งผู้วิจัยสนใจเป็นอย่างมากในแง่ที่เขานั้นเป็นนักดนตรีที่หลงใหลในดนตรีร็อกแอนด์โรลมาก่อนและจึงมาศึกษาดนตรีตะวันออกและตามมาด้วยความสนใจในดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งมีส่วนคล้ายคลึงกับผู้วิจัยมากทำให้ผลงานการประพันธ์งานของผู้วิจัยส่วนหนึ่งมีแรงบันดาลใจมาจากงานของจอร์จ ซึ่งใช้เทคนิคทาง อิเล็กทรอนิกส์ ร่วมกับการใช้เครื่องดนตรีเป็นส่วนประกอบภายในงานของเขาเอง

บทที่ 3

แผนการดำเนินงานและหลักการในการสร้างสรรค์ผลงาน

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงานดนตรี ชาวคีโตไซน์ชื่อ “Mind of Bushido for Guitar and Electronics” ผู้วิจัยได้แบ่งการดำเนินงานและแผนในการสร้างสรรค์เป็นส่วนด้วยกันดังนี้

- การเก็บรวมข้อมูลเบื้องต้น
- รวบรวมวัตถุดิบจากศิลปิน
- ศึกษาความเป็นวัตถุดิบทางเสียงและเหตุการณ์ทางเสียงและแทนด้วยเทคนิคการ Analog sound processing
- อุปกรณ์ที่ใช้ในสร้างสรรค์ผลงาน

3.1.การเก็บรวบรวมข้อมูลเบื้องต้น

ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ Expressionism และทฤษฎีต่างๆ ในประวัติศาสตร์ศิลปะทั้งในด้านของ จิตรกรรมดนตรี และ ปรัชญาการใช้ชีวิตทั้งในเรื่องของแนวคิดแบบ Expressionism และ วิถีบูชิโด

ลงพื้นที่กับศิลปิน (พนพันธ์)

ผู้วิจัยได้เข้าไปพบกับตัวศิลปินเองซึ่งอันที่จริงตัวศิลปินและผู้วิจัยมีความสนิทสนมกันอย่างมากมานับสิบปีแล้วและได้เฝ้ามองเส้นทางทางศิลปะของเขามาโดยตลอด ผู้วิจัยจึงเลือกที่จะสะท้อนสิ่งที่ผู้วิจัยเห็นและสัมผัสจากชายผู้นี้ไปสู่ผู้ฟัง



รูปที่ 8 แสดงนาย พนพันธ์ วิชชุกิจมงคล (ศิลปิน) ถ่ายเมื่อ 15 มกราคม พ.ศ. 2559

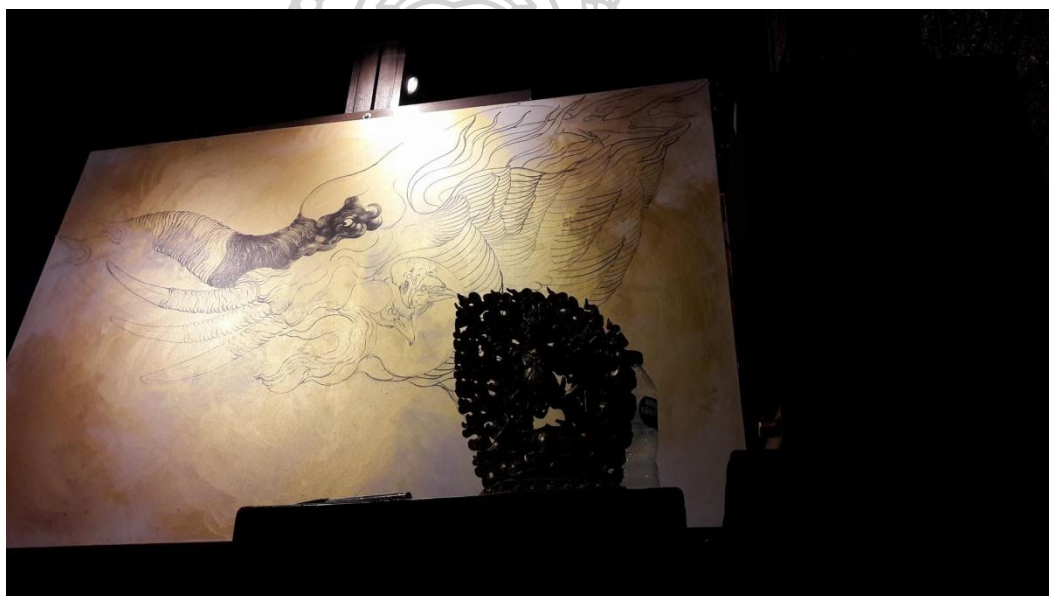
ผู้วิจัยเริ่มจากการลงพื้นที่พูดคุยและใช้เวลาร่วมกันและสอบถามถึงสิ่งที่สนใจ แรงบันดาลใจ และอิทธิพล ต่องานจึงได้ทราบถึง เรื่องของการฝึกจิตแบบ Bushido และการศึกษาวิถีแห่ง ซามูไร แบบ ญี่ปุ่นทำและ ตัวศิลปินยังเป็นนักสะสม ศิลปะแบบญี่ปุ่นด้วยอีกด้วย ทั้ง รูปสลัก ภาพเขียน เทวรูป ดาบ และ ชุดเกราะ



รูปที่ 9 แสดงตัวอย่างชุดเกราะจาก Collection ของศิลปิน ซึ่งเป็นของโบราณและหาได้ยากมาก



รูปที่ 10 แสดงเทวรูป และ รูปสลักต่างๆ จากศิลปะ โบราณจากญี่ปุ่นที่ศิลปิน ได้มาจากการประมูล



รูปที่ 11 แสดงผลงานชิ้นใหม่ที่ศิลปินกำลังสร้างสรรค์อยู่ขณะที่ดำเนินงานวิจัยนี้
(ถ่ายเมื่อ 14 เมษายน พ.ศ.2560)



รูปที่ 12 แสดงศิลปปืนและของสะสมของเขา
(ถ่ายเมื่อ 14 เมษายน พ.ศ.2560)

จากการเก็บข้อมูลโดยการสอบถามและการสัมภาษณ์ นายพนธ์พันธ์ และการที่ได้เป็นเพื่อนกันมารวม 10 ปี ได้คลุกคลีและร่วมกันทำงานศิลปะกันมาตั้งแต่สมัยมัธยม และยังเป็นเพื่อนร่วมคลับมอเตอร์ไซค์ (Motorcycle Club) เดียวกัน

นาย พนธ์พันธ์ ได้สร้างงานศิลปะชิ้นมาหนึ่งชิ้น ซึ่ง นาย พนธ์พันธ์ ให้คอนเซ็ปงานว่านี่คือ “ ความกลัว ” เทคนิค : สีน้ำมันบนผ้าใบ และ ปิดทองคำยลเพื่อให้ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและการทำงานของเขาดังแต่จุดเริ่มต้นการคิดงาน ถึงกระบวนการทั้งหมดโดยผู้วิจัยเฝ้าสังเกตการณ์อยู่ตลอดเวลาโดยตัวศิลปินเองให้คำอธิบายในเชิง Symbolics ไว้ดังนี้

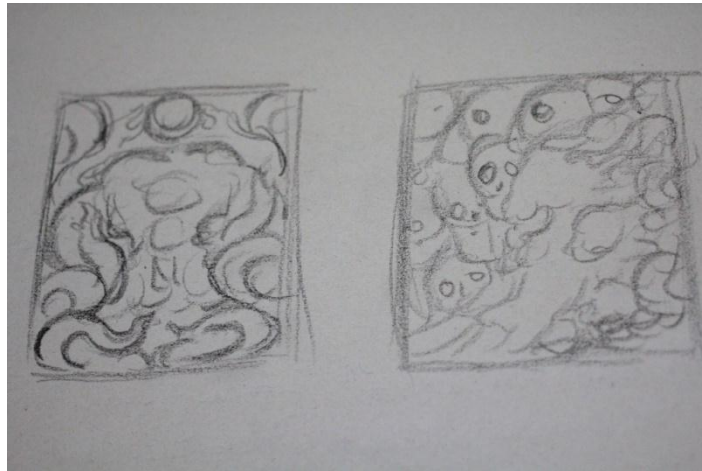
ช้าง เป็น ตัวแทนของชาติและแผ่นดิน

เสือ เป็น ตัวแทนของทั้งผู้พิทักษ์ และ ยังแสดงออกถึงผู้ทำลายการแสดงออกโดยการวาดแววในดวงตาเสือเพียงหนึ่งข้างแสดงออกถึงการเพิกเฉยในหน้าที่ผู้พิทักษ์แต่กลับเป็นผู้ทำลายเสียแทน

อีกา เป็น สัญลักษณ์ของความเร้นแค้นและลางร้ายในกาลต่างๆ

เขาแพะที่ออกมาจากหัวเสือ แสดงถึง สิ่งที่ผู้พิทักษ์แอบซ่อนเร้นอยู่อาจจะแฝงมากับความไม่หวังดีก็เป็นได้

สีทอง แสดงถึง สิ่งที่สำคัญที่สุดที่ช้างเกิดไว้บนหัวแต่กลับถูกสีอากำลังขบอยู่



รูปที่ 13 แสดงภาพร่าง ของงานเฉพาะที่ศิลปินสร้างเพื่อผู้วิจัย



รูปที่ 14 แสดงภาพผลงานตัวอย่างชื่อ ความกลัว

3.2. รวบรวมวัตถุดิบจากศิลปิน

หลังจากการที่ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ใช้ชีวิตร่วมกับศิลปินแล้วผู้วิจัยจึงเลือกหยิบนำเอาช่วงเวลาของการนั่งสมาธิและเจริญจิตของศิลปินมีพื่อที่จะสื่อถึงตัวศิลปิน โดยการร่วมทำกิจกรรมนี้กับศิลปินนั้นคือการนั่งสมาธิและระหว่างกิจกรรมนั้นได้มีการสอบถามกันเป็นระยะถึงสิ่งที่เกิดและสิ่งที่ศิลปินคิด และ ตระหนักได้ระหว่างการนั่งสมาธิโดยสิ่งที่ผู้วิจัยเลือกมาใช้มีดังนี้

- จิตใจที่เต็มเปี่ยมไปด้วยสมาธิ หรือจะเรียกได้ว่าจิตใจที่สงบมั่นคงเมื่อผ่านการทำสมาธิมาอย่างช้านานจะทำให้จิตใจมั่นคงไม่ไหวหวั่นต่อสิ่งเร้ารอบข้างหรือความคิดที่ไม่สงบ

- สิ่งรบกวนภายนอก หรือสิ่งที่กระทบต่อร่างกายทั้งความร้อน ความหนาว ความรู้สึก หรือแม้กระทั่งขาที่เป็นเหน็บชาถือว่าเป็นสิ่งรบกวนทั้งหมด

- สิ่งรบกวนภายใน หรือสิ่งรบกวนที่เกิดจากความรู้สึกนึกคิดภายในจิตใจ จิตใจที่วุ่นวาย จิตที่ไม่สงบเพราะความคิดบางอย่างที่ไม่สามารถกำจัดออกจากห้วงความนึกนั้นไปได้ซึ่งจะรบกวนให้จิตใจสับสน

- วัตถุ จากการพูดคุยและร่วมทำกิจกรรมกับศิลปิน ทำให้ผู้วิจัยได้รู้แม้ว่าตัวศิลปินเองจะนิยมในการสะสมสิ่งของต่างๆจากวัฒนธรรมของชาวมุไร แต่กระนั้นแล้ว สิ่งของเหล่านี้ก็เป็นเพียงวัตถุที่บางครั้งก็ส่งผลร้ายทำให้เกิดความทุกข์ ความอยาก และ กิเลส เช่นกัน

- อาวุธ มีศุภามิต ฉู๋ปุ่นโบราณเคยกล่าวไว้ว่า “ ชาวมุไรที่ดีจะรู้จักรอ และ เก็บคมดาบเอาไว้ใช้เมื่อจำเป็นและกับคนที่สมควรเท่านั้น ” คำกล่าวนี้สอดคล้องกับสิ่งที่ศิลปินเองต้องการสื่อว่าสติ และ ปัญญา ก็เปรียบดั่งอาวุธ ที่จะใช้ในการฟาดฟันเพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของเขา และเขาเลือกที่จะเจริญสติ นั่งสมาธิ และ ใช้มันกับการสร้างสรรค์งานของเขา และ อาวุธนี้ยังรวมไปถึงการที่ศิลปินเชี่ยวชาญในด้านศิลปะการต่อสู้ต่างๆอีกด้วย

3.3. ศึกษาเป็นวัตถุดิบทางเสียงและเหตุการณ์ทางเสียงและแทนด้วยเทคนิคการ Analog sound processing

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลทำให้ผู้วิจัยได้ภาพเขียนหนึ่งภาพที่จะเป็น Material สำคัญในการวิเคราะห์และสร้างสรรค์ผลงานประพันธ์ ผู้วิจัยเลือกใช้ Extended Guitar , และ Experimental Delay technique , Panning , และ Ring modulation ทุกขั้นตอนจะใช้ Pedal effect แบบ Manual ทั้งหมด โดยการ เชื่อมต่อแบบ Stereo chanel และใช้เพียง 2 Track เท่านั้น เหตุผลที่ผู้วิจัยเลือกที่จะ

ใช้การ Plug แบบ Manual ด้วยเพราะต้องการเสียงในรูปแบบของ Vintage และ เป็นการทำงานบนพื้นฐานของ Hardware เท่านั้น โดยใช้ Electric part เป็นเพียงการบันทึกเท่านั้น ดังเช่น การทำงานของ ศิลปินที่ทำงานร่วมกัน ซึ่งทำงานผ่านอุปกรณ์ Hardware ทั้งหมด

Delay

ผู้วิจัยใช้ Delay เข้ามาควบคุมสัญญาณความสงบโดยการเพิ่ม Parameter ของ repeat และ time ขึ้นทำให้การซ้ำกันของ Delay คือการ Feedback มากขึ้น เป็นการจำลองเสียงในหัวหากคนเราเจริญสติแต่ยังไม่ปล่อยวางสิ่งเหล่านั้นจะกลายเป็นสิ่งที่วนไปวนมา ซ้ำไปซ้ำมา ทำให้จิตที่สงบเลื่อนกลางไป ฉะนั้น Concept ของการใช้ Delay ของผู้วิจัยนั้น คือสิ่งรบกวนจากภายใน คือ ใช้ Feedback ของตัวเอง ก่อความตัวเอง สร้างความวุ่นวายในตัวเองดังเช่นความคิดของตัวเอง

ผู้วิจัยนิยามชนิดของ Delay ตาม Concept ที่ใช้ดังนี้

Tape Echo : แสดงถึงภาพสะท้อนจากในอดีต

จากการที่ผู้วิจัยได้พูดคุยและคลุกคลีกับตัวศิลปินจึงทำให้รู้ว่าเขาไม่ใช่เพียงแค่สะสมวัตถุทางศิลปะญี่ปุ่นเท่านั้นเขายังศึกษาถึงอดีตของมันด้วย Multi head delay : ความสับสนภายในใจ ผู้วิจัยเคยสอบถามเรื่องแรงบันดาลใจและสิ่งเร้าให้เกิดอารมณ์ในทางศิลปะของตัวศิลปินเองตัวศิลปินเองได้ตอบว่าบางครั้งความสับสนใจใจก็เป็นสิ่งเร้าชั้นดีที่ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ขึ้นมาได้

Auto Volume delay : สมาธิ และ สติ ความนิ่งเงียบของจิตใจ

การตั้งจิตเป็นสมาธิ ถือเป็นสิ่งสำคัญของนักรบ ซึ่งตัวศิลปินเองได้เจริญจิตให้ตั้งอยู่ในสมาธิเป็นประจำ

ผู้วิจัยได้ใช้การเปลี่ยน Time ของ Delay ทำให้เกิดการ Pitch Blend ขึ้น

Ring Modulation

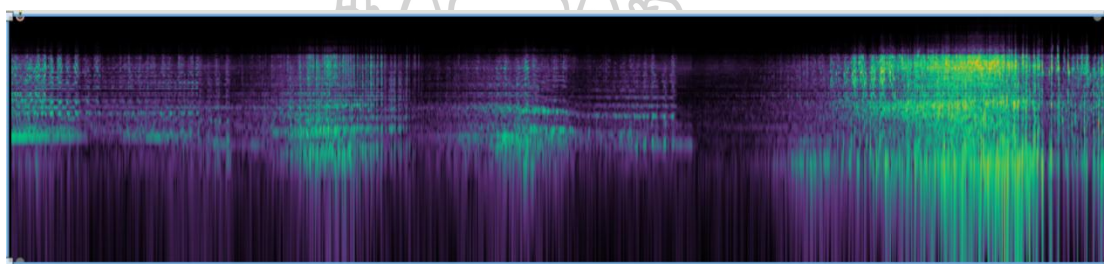
หากการใช้ Delay ที่เปรียบความยุ่งเหยิงภายในใจมาก่อนความสงบของจิตใจ การใช้ Ring Modulation ก็คือการก่อกวนภายนอก โดยผู้วิจัยใช้การ Ring Modulation จาก Line6 MM4 modulation modeller สร้างเสียงในการสร้างการก่อกวนจากภายนอกโดยเริ่มจากการใช้ Frequency ที่ต่ำ ไล่ไป สูง และกลับมาค้ำงที่กลาง จากนั้น ใช้การปรับ Mix หรือค่าการ Ring Modulation ค่อยๆ มากขึ้น โดยที่มีการใช้ Delay เข้ามาช่วยอีก เพื่อจะสื่อถึงสิ่งภายนอกที่รบกวนจิตใจอันสงบได้กลายเป็น

มาเป็นสิ่งในใจ หากเราเปิดรับสิ่งเร้าเหล่านั้นเข้ามา สิ่งรบกวนภายนอกจะกลายเป็นความยุ่งเหยิงภายในและทำลายความสงบของจิตใจที่กำลังเป็นสมาธิได้

Extended technique

Glissando (รูดสาย)

ผู้วิจัยเลือกวิธีการ Glissando โดยการใช้ เหยียด 10TWD เพื่อจะสื่อถึงความไม่สงบ สิ่งรบกวนที่มาจากเงินทอง เงินตรา สื่อกลางการแลกเปลี่ยนของโลก สิ่งแทนความมั่งคั่งของโลก แต่มันยังเป็นวัตถุที่สร้างสิ่งรบกวนต่อจิตใจได้ในวิถีสุนัขโค่นั้น เงินตรา เงินทอง ต้องได้มาอย่างสมศักดิ์ศรีเท่านั้น ผู้วิจัยจึงเลือกใช้เหยียดรูดไปกับสายซึ่งเป็นสายที่ตั้งเสียงไว้อย่างพอดี เหนือ เช่น ทางสายกลาง ไม่ตึง หรือหย่อนเกินไป แต่สัมผัสเตือนด้วยอำนาจแห่งเงินตรา (ใช้ในท่อนแรก ของเพลง)



รูปที่ 15 แสดง Spectrogram จาก Spectroscope ในโปรแกรม MAX/MSP ของเทคนิค Glissando โดยใช้เหยียด 10 NTD

ลีลา : ศิลปินที่ผู้วิจัยทำงานร่วมด้วยนั้น ไม่เพียงแต่ทำงานศิลปะแต่ในทุกๆงานศิลปะของเขานั้นล้วนมีการฝึกจิตอยู่ด้วยเสมอราวกับว่าจิตใจ พุ่กัน ปากกา ผ้าใบ เป็นสิ่งที่ใช้กำหนดจิต และ สมาธิ ผู้วิจัยจึงแสดงออกถึงลีลานั้นจากการใช้ เสียงที่มีมูฟเมนต์ของการปรับค่า Time ของ Delay เพื่อ Shape เสียงตาม และยังใช้ การรูดสาย (Glissando) แทน การฉีกเปรงของพุ่กัน

ศิลปะการต่อสู้ : นอกจากการเข้าไปคลุกคลีใช้ชีวิตกับศิลปินแล้วผู้วิจัยยังได้ลงมือต่อสู้ ไซ่แล้วครับ ต่อสู้จริงๆ เนื่องด้วยตัวศิลปินเองได้ฝึกปรือในศิลปะการต่อสู้หลายแขนงและด้วยความที่ผู้วิจัยเป็นเพื่อนของศิลปิน ตัวศิลปินเองจึงอยากจะถ่ายทอดมาให้ผู้วิจัยบ้าง จึงได้ทำการทดลองต่อสู้กันจริง โดยมีทั้งทักษะ คาบชามูไร คาริมบิท มวยไชยา และการปกป้องพื้นฐาน จากลีลาการต่อสู้นี้ ผู้วิจัยแทนความดุเดือดและท่วงท่าอันสวยงามนี้ด้วยการใช้ Shape ของ Distortion เพื่อเพิ่มความ Aggressive ให้เนื้อเสียงของกีตาร์ และ Shape มันด้วย Chorus เพื่อสื่อถึงความสวยงามของท่วงท่า และยังใช้ Ping Pong Delay เพื่อแสดงถึงการ Bouncing ในท่วงท่า Foot Step ของการต่อสู้ต่างๆ

การฝึกจิต : แก่นแท้แห่งการทำงานศิลปะที่แท้จริงของตัวศิลปินเองคือการฝึกจิตที่มั่นคง การกำหนดจิตให้เป็นสมาธิอยู่บ่อยครั้ง และ นั่นคือสิ่งที่ทำให้ผลงานของตัวศิลปินเองมีพลัง อย่างเห็นได้ชัด ด้วย เรื่อง ของการฝึกจิตนี้ ผู้วิจัยได้ร่วมเจริญจิตสมาธิและ สังเกตการ ทำให้ผู้วิจัยเลือกใช้ การ Harmonic (เทคนิคการเตะเบาๆระหว่างเฟรตของเครื่องสายพร้อมกับดีด) สร้างเสียงที่ เหมือนกับกระดิ่ง และ ระฆัง และ ใช้ Ring Modulation ในการสร้าง Harmony ขึ้นในเสียงกีตาร์ ทำให้คล้ายกับเสียงระฆังและกระดิ่งจำนวนมาก แสดงถึงการฝึกจิต

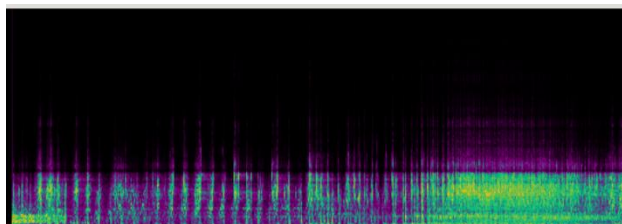
รูปแบบ (Shape) ของเพลง

ผู้วิจัยเลือกใช้ Extended technique โดยการใช้เหรียญ ขูดสายกีตาร์(Glissando) และ ให้ Echo ทำหน้าที่ของมันโดยการสร้างเสียงสะท้อน เป็นจังหวะ และ การ Auto volume Delay สร้าง ความสับสน

ในช่วงกลางของ Part นี้จะประกอบด้วย Melody ใน chord D แต่จะถูก Filter โดย Ring Modulation ทำให้จากความสดใสของคอร์ดเมเจอร์ถูก Distort ด้วยเสียง Low Frequency ของ Ring Modulation ทำให้สร้างความคลุมเครือแก่เมโลดี้ และ เริ่มการ Distort และเพิ่มขึ้นเรื่อยๆจนถึงจุด หนึ่ง ลด Ring Modulation ลงเหลือแค่เมโลดี้ และ จบลงใช้รูปแบบ Shape เพลง แบบการกำหนด ลมหายใจและการฝึกจิตและสมาธิแบบชาบูไร และยังเป็นรากฐานของรูปแบบการประพันธ์เพลงในดนตรี Traditional ของญี่ปุ่น



รูปที่ 16 แสดงรูปแบบของ Wave Form เป็นการเว้นวรรคประโยค
แบบการกำหนดลมหายใจแบบดนตรีญี่ปุ่น



รูปที่ 17 แสดงShape ของเพลงท่อนแรก เมื่อ Analyze ผ่าน Spectroscope
ในโปรแกรม MAX/MSP

3.4.อุปกรณ์ที่ใช้ในการประพันธ์

อุปกรณ์ในการใช้สร้างสรรค์บทประพันธ์เป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้ประพันธ์ได้ จำแนกดังนี้

อุปกรณ์ Electronic

คอมพิวเตอร์ Mac book pro 13 นิ้วเนื่องจากผู้วิจัยได้ใช้งานระบบปฏิบัติการ OS X อย่างชำนาญ และเป็นระบบปฏิบัติการที่เหมาะสมสำหรับการสร้างสื่อผสมเป็นอย่างมาก

ชาวคั่นการ์ด Audio Interface : Scarlett 2i2 เป็น Audio Interface ที่ผู้วิจัยมีการใช้งานอยู่ประจำซึ่งสามารถใช้งานได้เป็นอย่างดี

ลำโพง Monitor : Adam A7X ผู้วิจัยเลือกใช้สำหรับแสดงผลของเสียงและความถี่ต่างๆ ในการประพันธ์

โปรแกรม Logic pro X ใช้ในการจัดวางเสียง

โปรแกรม Izotope RX ใช้ในการ Analyze

โปรแกรม MAX / MSP ใช้ในการสังเคราะห์และ สร้างเสียง สังเคราะห์

อุปกรณ์ Pedal

Line6 DI4 Delay Modeller ใช้สร้าง Delayed Situation ชนิดต่างๆ

Line6 Mm4 Modulation Modeller ใช้สร้าง Modulation ชนิดต่างๆ

Dan Electro Fab Echo Jhs Mod ใช้สร้าง Echo Situation

Tc Electronics Flashback ใช้สร้าง Delayed Situation

Tc Electronics Mojo Mojo Drive ใช้สร้างเสียง Distort

Cmatmod Signa Drive ใช้สร้างเสียง Distort

อุปกรณ์ประเภท Cable

Whildwhild Cable

Lava Cable

Mogami Cable

อุปกรณ์ประเภท Instrument

กีตาร์ Greco 1989 Japan

อุปกรณ์ ที่ใช้ในการ Extended

เหรียญ 10 NTD



บทที่ 4

วิเคราะห์บทประพันธ์

บทประพันธ์นี้ใช้รูปแบบการนำเสนอในรูปแบบของดนตรีทดลอง (Experimental Music) โดยการใช้เทคนิค อนาคตซาวด์โพรเซสซิง (Analogsound Processing) ผ่านเพดล (Pedal) เพื่อสร้างและแสดงลักษณะ และแนวทางการใช้ชีวิตของ ศิลปินเอ็กซ์เพรสชันนิสม์รุ่นใหม่ คือ นายพนธ์พันธ์ วิชญกิจมงคล ซึ่งเป็นศิลปินรุ่นใหม่ที่มีความสามารถและยังมีวิธีการดำรงชีวิตที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว และรสนิยมทางศิลปะที่น่าสนใจอีกด้วย ให้ออกมาในรูปแบบของงานประพันธ์ดนตรี ซึ่งเป็นศิลปะแขนงที่ผู้วิจัยได้เรียนรู้และมีความเชี่ยวชาญ

เนื่องด้วยจากตัวศิลปิน (นายพนธ์พันธ์ วิชญกิจมงคล) เป็นผู้หลงใหลในศิลปะตะวันออกอย่างศิลปะของญี่ปุ่นเป็นอย่างมาก และยังเป็นนักสะสมชุดเกราะของเหล่าซามูไรในยุคต่าง ๆ มากมาย จากการพูดคุยตัวศิลปินเองยังมีการเจริญจิตในรูปแบบของ เช่น คือ การกำหนดจิตและสมาธิ รวมถึงการฝึกศิลปะการใช้ดาบแบบซามูไรอีกด้วย ผู้วิจัยจึงเลือกให้รูปแบบของดนตรีญี่ปุ่น โดยมีคอนเซ็ป (Concept) ทางด้านเทคนิค ดังนี้

โดยผู้วิจัยได้สร้างสกอร์ (Score) ขึ้นมาในรูปแบบของ Describing score เพื่ออธิบายกรรมวิธีในการสร้างเสียงและการโปรเสสซิงทั้งหมดที่ใช้ในการสร้างผลงานการประพันธ์ชิ้นนี้ขึ้นมาโดยมีรูปแบบของสกอร์ ดังนี้

***MIND OF BUSHIDO
FOR GUITAR AND
ELECTRONICS***

by

Wasan Sittisa

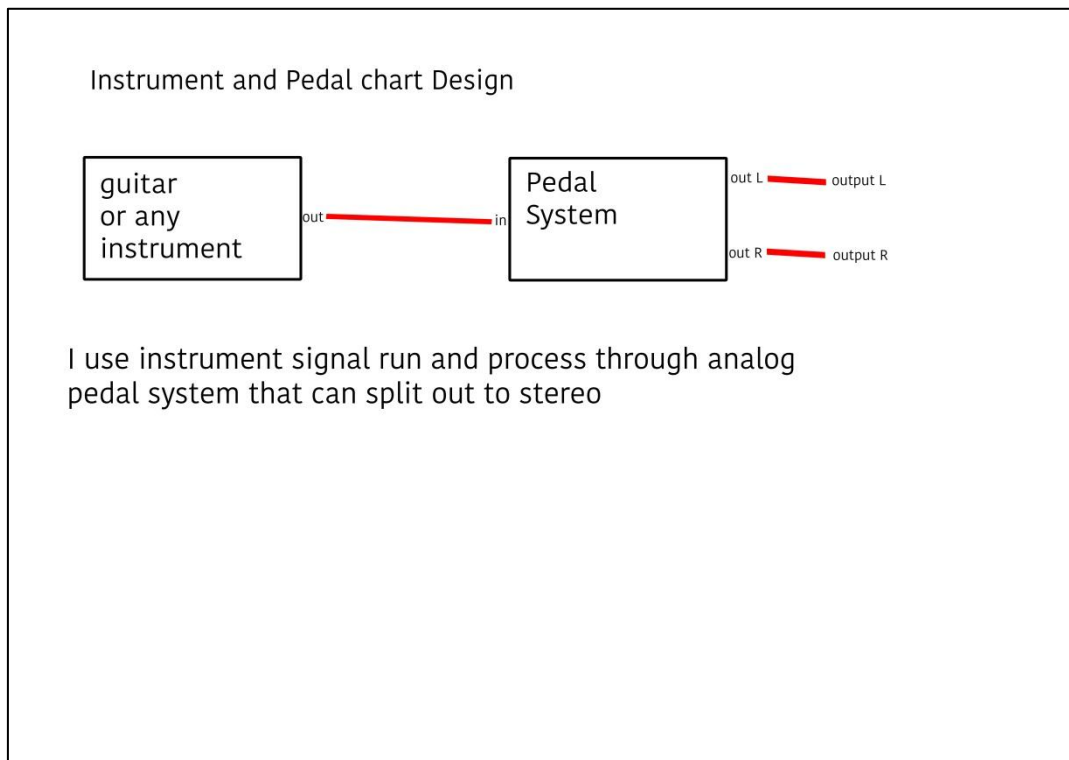
Collaborate with Phonphan Witchukijmongkol (Expressionism Artist)



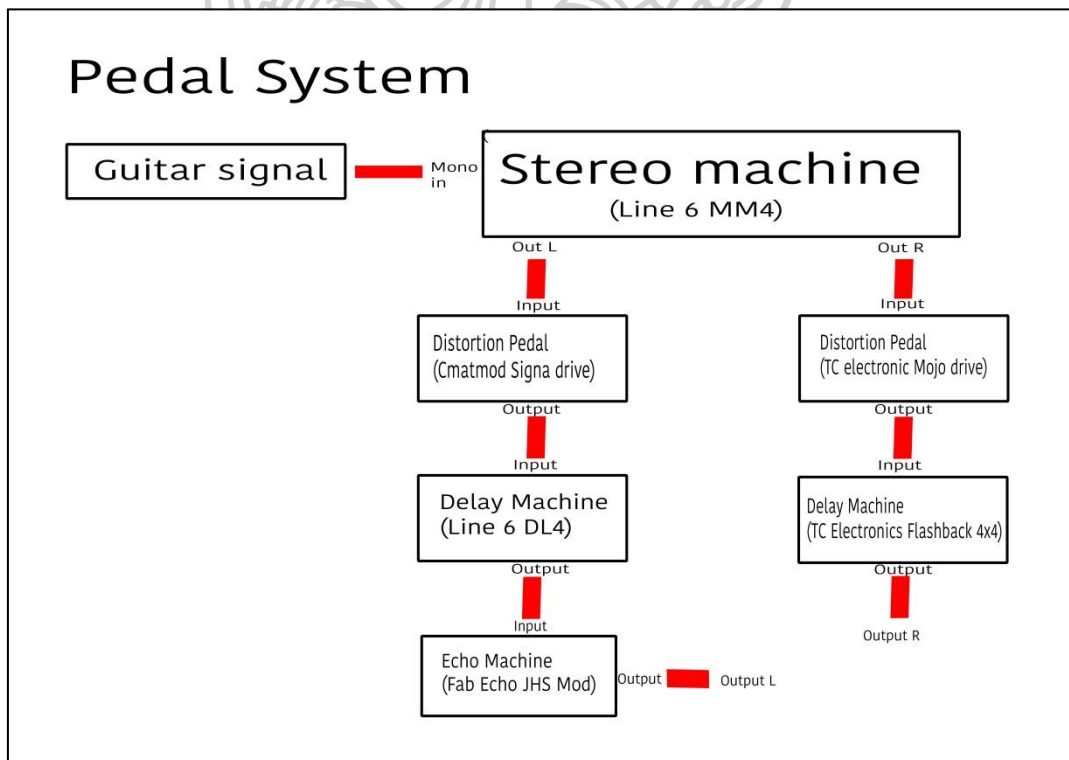
รูปที่ 18 หน้าปกของสกอรี

This composition piece is basicly for guitar with manual pedal and analog sound processing, But it can be any instrument with applying and the result will never be the same , It's depent on what instument you use and what kind of pedal you use, so as you know this one is an experimental and gesture score,

รูปที่ 19 คำอธิบายเบื้องต้นเกี่ยวกับผลงานการประพันธ์



รูปที่ 20 คำอธิบายการต่อวงจรจากกีตาร์ผ่านระบบเอฟเฟคและไปสู่ระบบการบันทึกเสียง



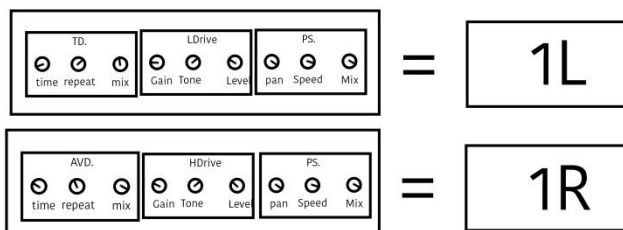
รูปที่ 21 คำอธิบายการต่อวงจรอย่างละเอียด

Score Describing

Notation and Symbol

Parameter

Most of a processing thing in this composition is depend on parameter on pedal,
So I'll use a symbol for let you know how the parameter goes, and a little change on parameter by text,



รูปที่ 22 สัญลักษณ์อธิบายการเซตพารามิเตอร์ของเอฟเฟคเบื้องต้น

Score Describing

Notation and Symbol

Delay , Modulation , Distortion ' s Option

As you see I use atleast 3 delay machine and one modulation machine and also distortion machine for this composition
so every machine could be more option for different kind of delay type,
And the symbol is,

Delay (Line6 DL4 , TC Electronics Flashback , Danelectro Fab Echo JHS MOD)

TD. = Tube Delay
ED. = Echo delay
ATV. = Auto volume Delay
DD. = Digital Delay
MH. = Multi Head Note
RD. = Reverse Delay

รูปที่ 23 คำอธิบายอักษรย่อที่ใช้เรียกชนิดของเอฟเฟคที่มชใช้ในการประพันธ์

Score Describing

Notation and Symbol

Modulation (Line6 MM4)

PS. = Panning stereo

DM. = Dimension

BDR. = Bass and Drum Rotary

FM. = FM Synthesis

AC. = Analog Chorus

Overdrive and Distortion

LDrive = Low gain drive (TC Mojo mojo drive)

HDrive = Hi gain drive (Cmatmod Signa Drive)

รูปที่ 24 คำอธิบายอักษรย่อที่ใช้เรียกชนิดของเอฟเฟกต์ที่มใช้ใน การประพันธ์

ผู้วิจัยได้ทำการประพันธ์เพลง โดยสร้างเป็นผลงานเพลง ชื่อ “ Mind of Bushido for Guitar and Electronics ” โดยแบ่งเป็นพาร์ทย่อยๆ ทั้งหมด 12 พาร์ทตามคอนเซ็ป และ เทคนิคโดยมีบทวิเคราะห์ ตามสกออร์ ดังนี้

Time Line	0.00 0.02 - 0.56 THE WIND		1.17 - 2.29 2nd WIND
Guitar	Normal picking with harmonic technique on E, G and B string by improvising follow Delay beat from Tube delay,		Use your left hand mute all string and use Coin sweep from top E to low E start with gently and be stronger by parameter on Dynamic line
L Signal Line Pedal Parameter Shape	1L	Space	1L with a little bit more gain on LDrive
R Signal Line Pedal Parameter shape	1R		1R with a little bit more gain on HDrive
Concept, Spiritual description	As a wind pass by and let the grain of thinking from past(Tube Delay) and another thing that slowly effected the meditation,		A second wave of wind that blow up a bit stronger
Dynamic (not just a volum also in clude the how aggressive of gesture)	PP 0.02  PP 0.56		PP 1.17 - 1.37 - 1.57 - 2.17 - 2.23 P

รูปที่ 25 สกอร์ของพาร์ทที่ 1 และ 2


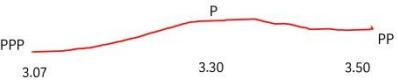
พาร์ทที่ 1 (0.02 - 0.56) The wind

ในพาร์ทนี้ ผู้วิจัยต้องการที่จะจำลองการพัดของลมตามลักษณะที่ศิลปิน (นายพนธ์พันธ์ วิชชุกิจมงคล) บอกเล่าว่า ขณะที่เราทำสมาธิเราจะรู้สึกได้แม้กระทั่งลมเบาๆ ที่เข้ามากระทบต่อร่างกาย ใบหน้าและหากจิตใจไม่เข้มแข็งพอก็อาจจะ โอนอ่อนตามลม นั้นจนละเลยการกำหนดสมาธิไปได้

โดยผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคการเล่นสายเปล่าบนกีตาร์ที่สาย E G B ตามลำดับโดยการเตะเบาๆ ที่สายเพื่อสร้าง ฮาร์โมนิคซาวด์ (Harmonic) โดยทำการเล่นและสังเกตเสียงตามที่เกิดจาก Tube Delay และเล่นล้อยกกันกับเสียงตามนั้น เพื่อสร้างการไล่ระดับกันเหมือนลมที่ค่อยๆ พัดเข้ามา

พาร์ทที่ 2 (1.17 - 2.29) 2nd Wind

ในพาร์ทนี้ ผู้วิจัยยังคงต้องการที่สื่อถึงลมเหมือนในพาร์ทแรก แต่เร่งความรุนแรงขึ้น โดยการเพิ่มเกน (Gain) ที่เอฟเฟค H Drive เพื่อสร้างเสียงที่ดังขึ้นและดิสทอร์ท (Distort) ได้ง่ายขึ้นอีกด้วย ทั้งนี้ในพาร์ทนี้อาจจะเปรียบเหมือนลมที่ค่อยๆ แรงแขึ้นหลังจากที่ลมในตอนแรกหยุดลง

Time Line	2.30 - 2.56 BOUNCING ON THE WATER		3.07 - 3.54 MEDITATE
Guitar	2.30 - 2.39 Add more heavy glissando follow the dynamic line , 2.41 - 2.50 Do a glissando but make it feels like a bouncing thing on string 2.51 - 2.56 long scratch		Started to use 10NTD coin to do slowly glissando on G string follow the dynamic line ,
L Signal Line Pedal Parameter Shape	1L Add more Delay's Repeat parameter since 2.40 - 2.56	SPACE	1L Add more panning lenght parameter and slow down the panning time
R Signal Line Pedal Parameter shape	1R Add more Delay's Repeat parameter since 2.40 - 2.56		1R Add more panning lenght parameter and slow down the panning time
Concept , Spiriuual description	Meditation is like a making the water to be calm but when the grain of thinking come to the water ,Meditate will make it just bouncing above,		Try to bring the space in mind from slowly panning and clearly speed panning
Dynamic (not just a volum also in clude the how agressive of gesture)			

รูปที่ 26 สกอร์ของพาร์ทที่ 3 และ 4

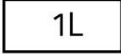
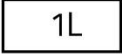


พาร์ทที่ 3 (2.30 - 2.56) Bouncing on the water

ในพาร์ทนี้ ผู้วิจัยได้เริ่มมีการใช้เหรียญ 10NTD (New Taiwan Dollar) ในการค่อย ๆ รูดสายทำให้เกิดมีดของเสียงมากมาย และยังได้ทำการเพิ่มค่าการเล่นซ้ำ (Repeat Time) ของคอร์ดของทั้งสองสัญญาณซ้ายและขวา เพื่อจำลองและสื่อถึงบางสิ่งๆ ที่ตกกระทบบนผิวน้ำ โดยผู้วิจัยได้แทน ผิวน้ำ ที่ว่านี้ด้วยความนิ่งสงบของเสียงและใช้เสียงที่เกิดจากการเล่นซ้ำของมีดเสียงที่เกิดจากการรูดสายด้วยเหรียญ 10NTD นั้นแทนความคิดย่อยๆ ที่พยายามที่จะผ่านลงมาในน้ำแต่กลับทำได้แค่ตั้งอยู่บนผิวน้ำ โดยมีการไล่ โดนามิค (Dynamic) จาก P ไปจนถึง FF โดยโดนามิค ในที่นี้ไม่ได้หมายถึงความดัง หากแต่หมายถึง ค่าความหนาแน่นของมีดของเสียงที่ผู้วิจัยต้องการให้รู้สึกว่ามี การตั้งอยู่บนผิวน้ำนั่นเอง

พาร์ทที่ 4 (3.07 - 3.54) Meditate

ในส่วนนี้ ผู้วิจัยต้องการจำลองการทำสมาธิหรือการดำรงสมาธิให้ได้หลังจาก พาร์ทที่ 3 ได้มีสิ่งๆ ที่มาตกกระทบทำลายความเป็นสมาธิลงด้วยการลดค่าการเล่นซ้ำ (Repeat Time) ลงและเพิ่มค่า Panning Length ในส่วนของเอฟเฟค สเตอริโอแพนนิ่ง เพื่อสร้างความคมชัดในการแพนนิ่งของเสียงจากซ้ายสู่ขวา

ขวาลู่ซ่าย อย่างชัดเจน เพื่อแสดงออกถึงความมุ่งมั่นในการรักษาจิตที่เป็นสมาธิไว้ และ ปล่อยให้จิตนั้นเคลื่อนผ่าน จากซ่ายสู่ขวาลู่ซ่าย ขวาลู่ซ่าย อยากรีบง่ายและชัดเจน โดยจะกำหนดไดนามิคไว้ที่ PPP ไปจนถึงไม่เกิน P เพื่อป้องกันการคิศาจที่อาจจะเกิดขึ้นได้

Time Line	3.55 - 4.02 2nd MEDITATE	4.03 - 4.25 IMMIDIETLY CHANGE
Guitar	On this short time make a bouncing from dropping coin on a string	Gently do a glissanodo on D string and play with pedal by parameter while glissanding ,
L Signal Line Pedal Parameter Shape		 Play with delay speed so quickly to make a spring sound , Follow the dynamic line,
R Signal Line Pedal Parameter shape		
Concept , Spiriual description	Just a breif of grain again , for decorating the last part,	Try to copy the changing of mind by using delay speed to change a stable sound to spring that unstable,
Dynamic (not just a volum also in clude the how aggressive of gesture)	p	Delay time parameter . 

รูปที่ 27 สกอร์ของพาร์ทที่ 5 และ 6

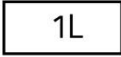
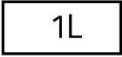
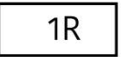

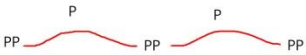
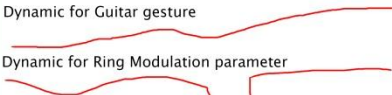
พาร์ทที่ 5 (3.55 - 4.02) 2nd Meditate

ในส่วนนี้เป็นเหมือนส่วนสั้นๆ ที่เป็นผลที่หลงเหลือจากส่วนที่แล้ว คือ การใช้เหรียญ 10NTD ปล่อยให้ร่วงลงกระทบบนสายเปล่าๆ เพื่อสร้างเสียงในการทรานสิชัน (Transition) สู่ท่อนต่อไปเท่านั้น

พาร์ทที่ 6 (4.03 - 4.25) Immidietly change

ในพาร์ทนี้ ผู้วิจัยได้ทำการรูดสายด้วยเหรียญ 10NTD บนสาย D ของกีตาร์ และทำการเล่นกับค่าของ ความเร็ว (Speed Time) บนเอฟเฟคดีเลย์โดยนับปล้นเพื่อสร้างเสียงที่คล้ายกับสปริงเพื่อแทนความไม่มั่นคงของจิตใจที่แปรเปลี่ยนไปตามกาลเวลา โดยผลที่ได้จากการเปลี่ยนค่าความเร็วในการสร้าง

เสียงตามโดยฉับพลันนั้นจะทำให้เกิดเสียงในรูปแบบของ สปริงซาวด์ (Spring Sound) และยังทำให้ระดับเสียง (Pitch) นั้นเปลี่ยนไปอย่างรวดเร็วอีกด้วยเพื่อเปรียบเทียบให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของจิตใจที่ง่ายดายเมื่อเป็นไปตามกาลเวลา

Time Line	4.28 - 5.50 SAMURAI'S BLADE	6.00 - 7.05 MATERIAL
Guitar	Still use 10NTD coin to do a glissando but on B string ,	Use 10NTD coin make a noise by glassando on B sting the G then both the do it more aggressive on B follow the dynamic line,
L Signal Line Pedal Parameter Shape	 Play with volume on LDrive and also speed time on delay but slowly	 Add Ring modulation pedal on this part and change the tone color by change pitch knob parameter on it slowly,
R Signal Line Pedal Parameter shape		
Concept , Spiriuual description	Making sound like a knife gently cut through	By using Ring modulation pedal on this part for make some robotic sound on pure guitar sound to show how pure mind can be changed by material thing,
Dynamic (not just a volum also in clude the how aggressive of gesture)		Dynamic for Guitar gesture  Dynamic for Ring Modulation parameter



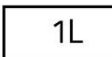
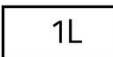
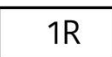
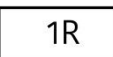
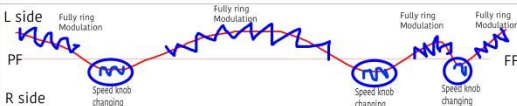
พาร์ทที่ 7 (4.28 - 5.50) Samurai's blade

ในส่วนนี้ ผู้วิจัยยังคงใช้เทคนิคเดิมในการรูดสายโดยใช้เหรียญ 10 NTD อย่างซ้ำๆ แต่เปลี่ยนเป็นการรูดบนสาย B ของกีตาร์ซึ่งจะให้เสียงที่ต่างจากการรูดสาย G D หรือ Low E เพราะสาย B นั้นไม่มีการหุ้มด้วยโลหะที่พันรอบๆ ดังสายที่ว่าทำให้เสียงที่ได้จะไม่มีเสียงของการขูดลงบนพื้นที่ขรุขระ แต่ จะได้เสียงของการขูดเหล็กลงบนเหล็กแทน โดยผู้วิจัยใช้เสียงนี้แทนเสียงของการเนียนของคมดาบที่ค่อยๆเนียนตัดผ่านกันไปอย่างซ้ำๆ และด้วยการเพิ่มค่า Volum บน เอฟเฟค LDrive ทำให้เสียงของการเนียนนั้นชัดเจนขึ้น โดยไล่ตามไดนามิกใน Dynamic Line เป็นระลอกแบบคลื่นลม

พาร์ทที่ 8 (6.00 - 7.05) Material

ในพาร์ทที่ 8 นี้ผู้วิจัยต้องการที่จะสร้างเสียงที่ดูเป็นโลหะ และเสียงสังเคราะห์อย่างชัดเจนบนเสียงเดิม โดยการเพิ่มเอฟเฟกต์ที่มีชื่อว่า ริง โมดูเลชัน (Ring Modulation) โดยการทำงานของเอฟเฟกต์ นี้คือ การที่ใส่เสียงหนึ่งเข้าไปกระดกกับเสียงต้นและทำให้เกิดการบิดเบี้ยวและความผิดเพี้ยนของระดับเสียงได้ โดยถ้าหากเรากำหนดค่าของเสียงที่จะเข้ามากระทบเป็นเสียงที่มี เฟรควเอนซี (Frequency) ที่ต่ำมากๆ จะทำให้เกิดการสั่นสะเทือนของเสียงได้ โดยทั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้ริง โมดูเลชัน ในการสร้างเสียงที่ดูเป็นเสียงสังเคราะห์ เพื่อแสดงให้เห็นถึงจิตใจที่สงบแต่ถูกบิดเบือน โดยสิ่งที่เป็นวัตถุสังเคราะห์ทำให้เกิดเสียงในแบบหุ่นยนต์ (Robotic Sound) และ การผิดเพี้ยนของเสียง



Time Line	7.10 - 9.50 RING MOD ON BEAUTIFUL MIND	9.55 - 10.35 THE FIGHTING
Guitar	Play nomal chord on string, D / A / Bm7 / G / and repeat it again and again, try to play it most beautiful as you can,	Back to do a glissando again on E and B string (Both) start with gently and more aggressive by the dynamis line, while doing this play with pedal by parameter dynamic,
L Signal Line Pedal Parameter Shape	 still with Ring modulation Pedal by full Mix parameter on it	 Still with Fully Ring modulation mix prameter, Add more repeat time on delay pedal and play it by dynamic line,
R Signal Line Pedal Parameter shape	 Play with speed parameter on delay pedal	 Play on speed knob on delay when the sound panning by R side,
Concept , Spiriual describtion	This will be important part to show how beautiful melody and chord can be disturbed by Ring modulation to represent to pure mind on meditation disturbed by material thing ,	This part is about fighting between pure mind and thinking that disturb it by using fully ring modulation and fully panning for make a sound run around like try to reach to exit and everytime that sound pan to R side will be disturbed by increasing and decreasing the delay speed immidietly ,
Dynamic (not just a volum also in clude the how aggressive of gesture)	First play it gently then when you know it can't be beautiful so play more aggressive to try to make sound go through the ring mod sound by the way that you know it can't but still try that make thing more worst,	

รูปที่ 29 สกอร์ของพาร์ทที่ 9 และ 10

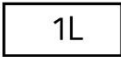
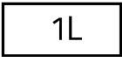
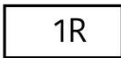
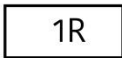
พาร์ทที่ 9 (7.10 - 9.50) Ring mod on beautiful mind

ในส่วนนี้ ผู้วิจัยใช้การเล่นคอร์ดปกติ โดยใช้คอร์ดโพเพอร์สชันบนคีย์ D ประกอบด้วยคอร์ด D A Bm7 และ G เพื่อสร้างเมโลดี้และท่วงทำนองที่สวยงาม ในขณะที่เดียวกันก็เซตค่าพารามิเตอร์ ของริงโมดูเลชัน (Ring modulation) ไปที่ Full เพื่อสร้างการรบกวนขั้นสูงสุดเท่าที่ริงโมดูเลชัน จะสามารถทำได้ หลังจากนั้นผู้วิจัยก็จะพยายามเล่นให้มันออกมาสวยงามที่สุด แต่ผลลัพธ์ที่ได้ ก็ยังคงเป็นเสียงที่ผิดเพี้ยนและบิดเบี้ยวอยู่ดี ทั้งนี้เพื่อจะสื่อถึงการถูกบิดเบือนและการถูกรบกวนจากปัจจัยภายนอกในระหว่างของการกำหนดสมาธิ และจิตใจที่สวยงามที่ถูกความคิดทางวัตถุกลบเกลื่อนไว้ให้ผิดเพี้ยนและบิดเบี้ยวไปในที่สุดต่างๆ ที่พยายามแล้วที่จะคงความสวยงามไว้ ก็มีโอกาสด้านทานสิ่งที่มารบกวนได้

พาร์ทที่ 10 (9.55 - 10.35) The fighting

ในพาร์ทนี้ ผู้วิจัยต้องการสื่อถึงการต่อสู้เพื่อหาทางออกของจิตใจที่พยายามจะเป็นสมาธิแต่ก็ยังถูกรบกวนด้วยสิ่งต่างๆมากมาย โดยการ ใช้ สเตอริโอแพนนิ่ง (Stereo Panning) โดยปรับค่าพารามิเตอร์ของการแพนให้ช้าและชัดเจนที่สุด แต่การอัตราของการแพนนั่นตั้งไว้ที่มากที่สุด เพื่อให้เห็นความแตกต่างของการแพนอย่างชัดเจน และเมื่อเสียงวิ่งจากฝั่งหนึ่งซึ่งถูกรบกวนด้วยการปรับ ค่าความเร็วของเสียงตาม (Delay Speed) อย่างฉับพลันเพื่อหนีไปยังอีกฝั่งที่คาดว่าจะสงบกว่า กลับถูกรบกวนด้วย การใช้ ริงโมดูเลชันด้วยค่าของการโมดูเลชันที่สูงสุดทำให้เกิดความสับสนและอึดอัด เพื่อแสดงให้เห็นถึงการที่จิตใจพยายามหาแหล่งที่สงบแต่ไม่สามารถทำได้แม้จะหนีไปที่ใดก็ตาม



Time Line	10.40 - 12.46 STABLE	12.47 - 13.20 PEACEFUL
Guitar	Play normal chord on string, D / A / Bm7 / G / and repeat it again and again, try to play it most beautiful	Nothing need to play .
L Signal Line Pedal Parameter Shape	 No ring modulation ,	
R Signal Line Pedal Parameter shape		
Concept , Spiritual description	This part is doing the same thing as the " Ring mod on beautiful mind " part but no disturbing by ring modulation and speed changed on delay to show how beautiful of mind that represent by harmony and chord progression,	Peaceful
Dynamic (not just a volum also in clude the how aggressive of gesture)	Play it gently calm.	<hr/>

รูปที่ 30 สกอร์ของพาร์ทที่ 11 และ 12

พาร์ทที่ 11 (10.40 - 12.46) Stable

ในส่วนนี้ ผู้วิจัยต้องการแสดงราวกับว่าการพยายามที่จะสงบลงของจิตใจได้บรรลุผลแล้ว โดยการปลดริง โมดูเลชั่นออกทำให้เหลือเพียงเม โลดี้และท่วงทำนองที่ไพเราะสวยงามพร้อมทั้งค่าพารามิเตอร์ของทั้งสองสัญญาณ (R และ L) ที่มีมาตั้งแต่เริ่มต้นเป็นค่ามาตรฐาน เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสงบที่ปราศจากสิ่งรบกวน

พาร์ทที่ 12 (12.47 - 14.20) Peaceful

ในส่วนนี้จะหลงเหลือเพียงแค่ทางเสียงจากส่วนที่แล้วและค่อยๆหายไปเป็นการแสดงถึงความสงบที่ตามมาจากทั้งหมด

สรุปผลการวิเคราะห์

จะเห็นได้ว่าจากบทประพันธ์ “Mind of Bushido for Guitar and electronics” นั้น ผู้วิจัยได้พยายามแสดงออกถึงขั้นตอนและลำดับขั้นที่เกิดขึ้นขณะที่ศิลปินพยายามที่จะทำสมาธิก่อนที่จะเริ่มคิดค้นหรือสร้างสรรค์ โดยเริ่มจากการเริ่มต้นทำสมาธิจนกระทั่งมีบางอย่างมารบกวนจิตใจ ไปจนถึงจิตใจที่ไม่สงบและกลับมาสงบอีกครั้ง โดยผู้วิจัยได้พยายามแสดงให้เห็นสิ่งทั้งหมดนี้ โดยการใช้สิ่งที่ผู้วิจัยถนัด นั่นคือ ศาสตร์ของ ซาวด์ดีไซน์ (Sound Design) ผ่านการใช้อนาล็อกเพดเดิ้ลเอฟเฟกต์ (Analog Pedal Effect) เพื่อพยายามที่จะแสดงถึงสิ่งต่างๆ นี้ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปินที่ผู้วิจัยสนใจและมีวิธีการสร้างงานและการดำรงชีวิตที่น่าสนใจอย่าง นายพนธ์พันธ์ วิชชุกิจมงคล ทั้งนี้ผลการทดลองและสร้างสรรค์ทั้งหมดนี้จะถูกส่งมอบให้ศิลปินเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการแสดงงานของเขาเองในอนาคตต่อไป



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย

จากแนวคิดของผู้วิจัยที่ต้องการสร้างสรรค์งานประพันธ์เพลงในรูปแบบของ Analog Sound Design ที่อ้างอิงข้อมูล และแนวคิดจากศิลปินอิเล็กทรอนิกส์พรสวรรค์รุ่นใหม่ ชื่อ นายพนธ์พันธ์ วิชชุกิจมงคล นำไปสู่การศึกษาเทคนิค แนวคิด วิธีการประพันธ์เพื่อสร้างงานทดลองขึ้นมา โดยนำเทคนิคการใช้ Analog Pedal และ การ Ring Modulation รวมถึง เทคนิคเกี่ยวกับ Delay มาผสมผสานกับแนวคิดที่ได้จากศิลปิน (นายพนธ์พันธ์ วิชชุกิจมงคล) เพื่อสร้างสรรค์งานที่มีชื่อว่า Mind of Bushido for Guitar and Electronics ซึ่งเป็นงานที่ ผู้วิจัย ได้ถ่ายทอด แนวความคิด อิทธิพล และวิธีการทำงานของศิลปินที่ ผู้วิจัย ศึกษา ออกมาในรูปแบบของ ศิลปะ Sound design ซึ่งเป็นมุมมองการถ่ายทอดศิลปะแบบ อิเล็กทรอนิกส์ นิสต์ของผู้วิจัย และ ยังได้สร้างสรรค์ผลงานที่จะแสดงตัวตนของตัวผู้วิจัยเองอีกด้วย

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผู้วิจัยได้เข้าใจมากขึ้นเกี่ยวกับหลักการในการคิด และการทำงานของศิลปิน (นายพนธ์พันธ์ วิชชุกิจมงคล) ซึ่งทำให้เขาได้รับความสำเร็จในทางศิลปะจิตรกรรมในทุกวันนี้
2. ผู้วิจัยได้ถ่ายทอดแนวความคิด หลักการในการดำเนินชีวิต และความงามแบบที่ตัวศิลปิน เป็นออกมาในรูปแบบของบทประพันธ์ Sound Design ในรูปแบบของผู้วิจัยเอง
3. ผู้วิจัย ได้เผยแพร่ชื่อของศิลปินรุ่นใหม่ให้เป็นที่แพร่หลายยิ่งขึ้นผ่านงานวิจัยนี้

ข้อเสนอแนะ

1. สำหรับการต่อยอดจากงานวิจัยนี้นั้นผู้วิจัยเห็นว่ายังคงมีศิลปินรุ่นใหม่อีกมากมายที่เกิดขึ้นในปัจจุบันและเขาเหล่านั้นยังรอการที่จะ ได้เผยแพร่ออกสู่สาธารณชน ซึ่งผู้วิจัยเสนอว่าควรเข้าไปทำการสำรวจและศึกษาพวกเขาอย่างแท้จริง
2. ในการศึกษาต่อยอดนั้นผู้วิจัยแนะนำให้ศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับศิลปะแขนงอื่นและประเภทอื่นด้วย เช่น งานปั้น ประติมากรรม งานหล่อ หรือ กระทั่งศึกษางานดนตรี เพื่อสร้างงานดนตรี

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ไม่มากนักน้อยต่อผู้ที่สนใจการ
สร้างสรรค์งานดนตรีในรูปแบบ Sound Design และ รวมถึงผู้ที่กำลังศึกษาเกี่ยวกับ ศิลปินรุ่นใหม่ และ
ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยนี้จะเป็นส่วนช่วยในการเผยแพร่ผลงานของศิลปินเอ็กซ์เพรสชั่นนิสต์รุ่นใหม่
อย่าง นายพนธ์พันธ์ วิชญกิจมงคล ให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น



รายการอ้างอิง

Gibbs, T. (2007). *The Fundamentals of Sonic Art & Sound Design*: AVA book production.

Holmes, T. (2002). *Electronic and Experimental Music*: Routledge.

Kania, T. G. a. A. (2011). *THE ROUTLEDGE COMPANION TO PHILOSOPHY AND MUSIC*
(pp. 201): Routledge.

lab5soundworks. Electro Acoustic. Retrieved from <http://www.lab5soundworks.com>

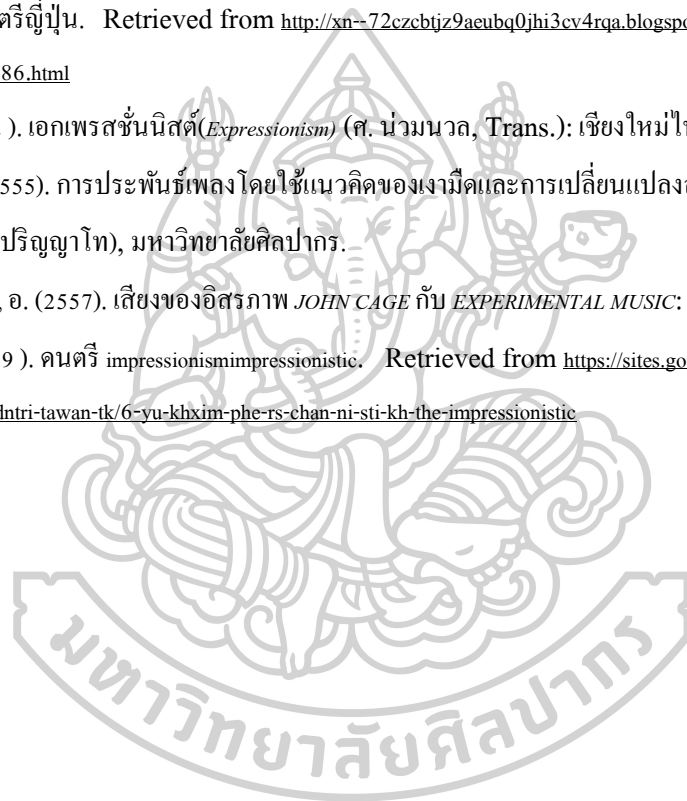
Nextblog. ดนตรีญี่ปุ่น. Retrieved from http://xn--72czcbtjz9aebq0jhi3cv4rqa.blogspot.com/2013/10/blog-post_386.html

โวลล์, น. (2552). เอกเพรสชันนิสต์ (*Expressionism*) (ศ. น่วมนวล, Trans.): เชียงใหม่ไฟน์อาร์ท.

ปลื้มญาติ, ว. (2555). การประพันธ์เพลงโดยใช้แนวคิดของเจมส์และ การเปลี่ยนแปลงสภาวะรูปทรง. (วิทยานิพนธ์
ระดับปริญญาโท), มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ภัทรเดชไพศาล, อ. (2557). เสียงของอิสรภาพ *JOHN CAGE* กับ *EXPERIMENTAL MUSIC*: Blacklist

หนู่ม, จ. (.2559). ดนตรี impressionismimpressionistic. Retrieved from <https://sites.google.com/site/28846dd/yukh-smay-dntri-tawan-tk/6-yu-khxim-phe-rs-chan-ni-sti-kh-the-impressionistic>





ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นาย วสันต์ สิทธิธา
วัน เดือน ปี เกิด	12 กันยายน 2535
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	สำเร็จการศึกษาระดับประถมจาก โรงเรียนสหบำรุงวิทยา(นครปฐม) สำเร็จการศึกษาในระดับมัธยมต้นจาก โรงเรียนคงทองวิทยา(นครปฐม) สำเร็จการศึกษาในระดับมัธยมปลายจาก โรงเรียนสิรินธรราชวิทยาลัย (นครปฐม) สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรี สาขาดุริยางคศาสตร์สากล คณะ ศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ(กรุงเทพมหานครฯ) ปัจจุบันกำลังศึกษาในระดับปริญญาโทสาขาสังคมวิทยาและพัฒนา มหาวิทยาลัยศิลปากร(กรุงเทพมหานครฯ)
ที่อยู่ปัจจุบัน	242 หมู่ 5 ตำบลสามง่าม อำเภอดอนตูม จังหวัดนครปฐม 73150
ผลงานตีพิมพ์	จิตวิญญาณแห่งนักรบ ผลงานสร้างสรรค์บทประพันธ์สำหรับกีตาร์ และ อิเล็กทรอนิกส์

