



การสร้างสรรค์อิเล็กทรอนิกส์ดนตรีเฮาส์ “Timeline”



โดย

นายจิรัตน์ พัดประดิษฐ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรดุริยางคศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาสังคีตวิจัยและพัฒนา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2563

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

การสร้างสรรค์อิเล็กทรอนิกส์ดนตรีเฮาส์ “Timeline”



โดย
นายจิรัตน์ พัดประดิษฐ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรดุริยางคศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสังคีตวิจัยและพัฒนา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2563
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

“TIMELINE” THE CREATIVE ELECTRONIC HOUSE MUSIC



By
MR. Jirath PATPRADIT

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Music (Music Research and Development)
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2020
Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ	การสร้างสรรค์อิเล็กทรอนิกส์ดนตรีเฮาส์ “Timeline”
โดย	จิรัตน์ พัดประดิษฐ์
สาขาวิชา	สังคีตวิจัยและพัฒนา แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เอกราช เจริญนิตย์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรดุริยางคศาสตรมหาบัณฑิต

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)

พิจารณาเห็นชอบโดย

.....ประธานกรรมการ

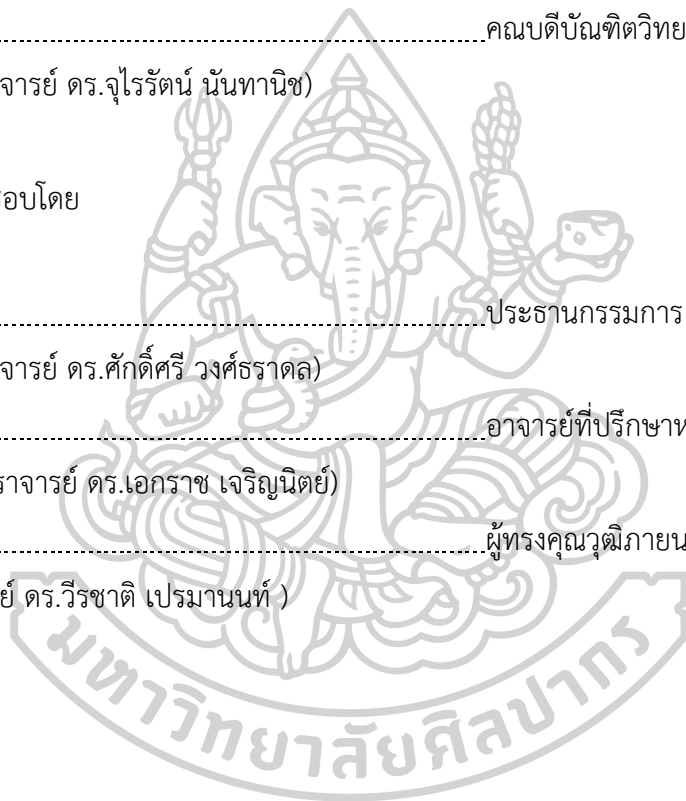
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ศรี วงศ์รัตล)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกราช เจริญนิตย์)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

(ศาสตราจารย์ ดร.วีระชาติ เปรมานนท์)

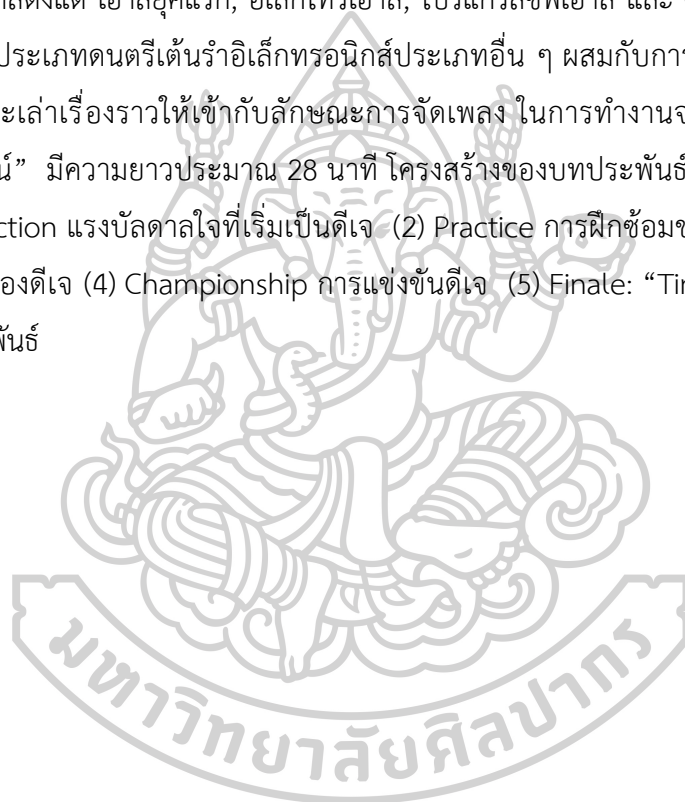


621020003 : สังคีตวิจิตรและพัฒนาศาสตร์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท

คำสำคัญ : ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แดนซ์, ดีเจ, ดนตรีเฮาส์, การประพันธ์เพลง

นาย จิรนต์ พัดประดิษฐ์: การสร้างสรรค์อิเล็กทรอนิกส์ดนตรีเฮาส์ “Timeline” อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เอกราช เจริญนิตย์

บทประพันธ์เพลง “ไทม์ไลน์” ประพันธ์ขึ้นเพื่อศึกษาความเป็นมาและลักษณะของดนตรีเฮาส์ โดยผ่านการใช้เทคนิคการประพันธ์เพลงต่าง ๆ ตามเนื้อหาที่กำหนดไว้ และลักษณะดนตรีต่าง ๆ ของดนตรีเฮาส์ตั้งแต่ เฮาส์ยุคแรก, อิเล็กโทรเฮาส์, โปรแกรสซีฟเฮาส์ และ ดนตรีคอมเพล็กซ์ไทรร่วมไปถึงการใช้ประเภทดนตรีเต้นรำอิเล็กทรอนิกส์ประเภทอื่น ๆ ผสมกับการประพันธ์เพื่อสร้างความแตกต่าง และเล่าเรื่องราวให้เข้ากับลักษณะการจัดเพลง ในการทำงานจนไปถึงเวทีแข่งขันของดีเจ “ไทม์ไลน์” มีความยาวประมาณ 28 นาที โครงสร้างของบทประพันธ์แบ่งออกเป็น 5 กระบวนการ (1) Introduction แรกบัลลาดใจที่เริ่มเป็นดีเจ (2) Practice การฝึกซ้อมของดีเจ (3) Work Scene การทำงานของดีเจ (4) Championship การแข่งขันดีเจ (5) Finale: “Timeline” บทสรุปสุดท้ายของบทประพันธ์



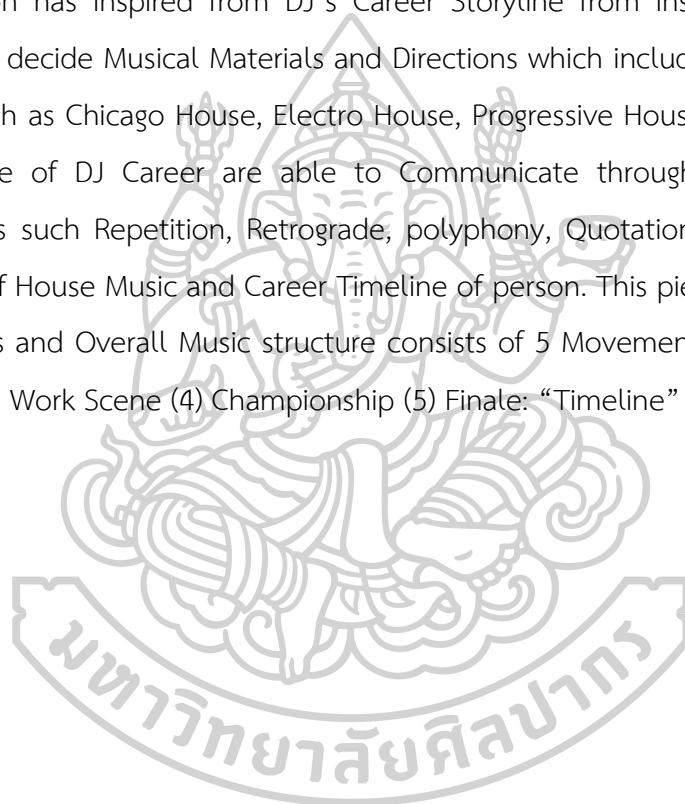
621020003 : Major (Music Research and Development)

Keyword : Electronic Dance Music, DJ, House Music, Music Composition

MR. JIRATH PATPRADIT : “TIMELINE” THE CREATIVE ELECTRONIC HOUSE MUSIC

THESIS ADVISOR : ASSISTANT PROFESSOR EK-KARACH CHAROENNIT, Ph.D.

“Timeline” a House Music Composition was composed with the purpose to create a composition that compose from musical style of house music, to study the Genres of House music, DJ and Composition to explore the creativity further. This composition has Inspired from DJ’s Career Storyline from Inspiration to Debut as content to decide Musical Materials and Directions which included House Music Sub-Genres such as Chicago House, Electro House, Progressive House and Complexro. In each scene of DJ Career are able to Communicate through Music Composition Techniques such Repetition, Retrograde, polyphony, Quotation and to present the Timeline of House Music and Career Timeline of person. This piece with a duration of 28 minutes and Overall Music structure consists of 5 Movements (1) Introduction (2) Practice (3) Work Scene (4) Championship (5) Finale: “Timeline”



กิตติกรรมประกาศ

งานสร้างสรรค์อิเล็กทรอนิกส์ดนตรีเฮาส์ "Timeline" นี้เสร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความช่วยเหลือและการให้คำปรึกษาจากอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกราช เจริญนิത്യ ที่ได้มอบความรู้ คำปรึกษาในทุกขั้นตอนของการทำวิทยานิพนธ์ ทั้งข้อมูลวิจัยและการประพันธ์ดนตรี ขอขอบคุณคณะอาจารย์ที่เป็นคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ทุกท่าน และขอขอบคุณคณาจารย์คณะดุริยางค์ศาสตร์ สำหรับความรู้ในด้านดนตรีที่ยกระดับความรู้ความเข้าใจในศาสตร์ด้านดนตรีแก่ผู้วิจัยมากขึ้นยิ่งขึ้น

เนื่องด้วยโรคระบาดโควิด 19 ที่เป็นอุปสรรคในการเรียนอย่างมาก ขอขอบคุณเพื่อนร่วมชั้นที่ดูแลในช่วงระหว่างเรียนและพากันจนจบการศึกษาช่วงหนึ่งในโรคระบาดที่รุนแรงในประวัติศาสตร์ ขอขอบคุณดีเจ และนักประพันธ์ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แดนซ์ที่เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานนี้ขึ้นมา

และสุดท้ายขอขอบคุณ คุณพ่อและคุณแม่ ที่เลี้ยงดู และให้สนับสนุนทางการศึกษามาโดยตลอด

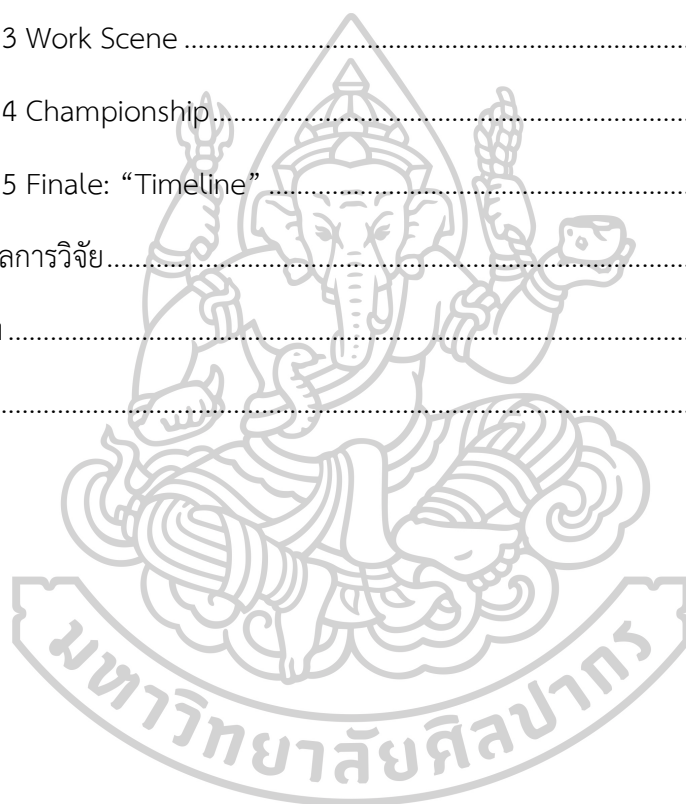


จิรัตน์ พัดประดิษฐ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฌ
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
1.3 ขอบเขตของการวิจัย.....	2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
1.5 นิยามศัพท์.....	2
บทที่ 2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	3
2.1 ดนตรีเฮาส์ (House Music).....	3
2.2 ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์.....	11
2.3 ดีเจ.....	15
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	24
บทที่ 3 แผนการดำเนินงานละเอียดวิเคราะห์การสร้างสรรค์บทประพันธ์.....	26
3.1 ค้นหาและรวบรวมข้อมูล.....	26
3.2 ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล.....	26
3.3 การประพันธ์เพลง.....	26

3.4 อุปกรณ์ในการผลิตเสียง	34
3.5. เผยแพร่ผลงานประพันธ์.....	41
3.6. นำเสนอผลงานวิจัย	41
บทที่ 4 บทวิเคราะห์การประพันธ์	42
กระบวนที่ 1 Introduction.....	42
กระบวนที่ 2 Practice.....	48
กระบวนที่ 3 Work Scene	51
กระบวนที่ 4 Championship.....	56
กระบวนที่ 5 Finale: “Timeline”	61
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย.....	64
รายการอ้างอิง	65
ประวัติผู้เขียน.....	68



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 ตัวอย่าง โครงร่างส่วนประกอบของกระบวนที่ 1	28
ตารางที่ 2 ตัวอย่าง โครงร่างส่วนประกอบของกระบวนที่ 2	29
ตารางที่ 3 ตัวอย่าง โครงร่างส่วนประกอบของกระบวนที่ 3	30
ตารางที่ 4 ตัวอย่าง โครงร่างส่วนประกอบของกระบวนที่ 4	31
ตารางที่ 5 ตัวอย่าง โครงสร้างส่วนประกอบของกระบวนที่ 5	32
ตารางที่ 6 ตารางแผนการทำงานประพันธ์ดนตรี	33



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 จังหวะกลองสำหรับดนตรีเฮาส์.....	4
ภาพที่ 2 ตัวอย่างจังหวะกลองในดนตรีเฮาส์ในโปรแกรมเรียงเรียงดนตรี	4
ภาพที่ 3 ตัวอย่างสเปกโตรแกรม เพลง Weekend โดย Skrillex.....	6
ภาพที่ 4 ตัวอย่างสเปกโตรแกรม เพลง Sunshine โดย David Guetta และ Avicii	7
ภาพที่ 5 ตัวอย่างความแตกต่างระหว่าง ดนตรีเฮาส์ (ห้องที่ 1 - 2) และ ดนตรีเทคโน (ห้องที่ 3 - 4)	11
ภาพที่ 6 Robert Moog กับเครื่องเสียงสังเคราะห์ของเขา.....	11
ภาพที่ 7 โครงสร้าง Sound Envelope ที่ประกอบด้วย ADSR.....	13
ภาพที่ 8 Pierre Schaeffer กับเครื่อง phonogene ในสตูดิโอของเขา ปี1951 ถ่ายโดย Serge Lido	14
ภาพที่ 9 DJ Nutty (Nuttadate Watanalogkundate) ซ้าย, DJ Qbert (Richard Quitevis) ขวา	15
ภาพที่ 10 การแข่งขันแบบ Head to Head.....	19
ภาพที่ 11 ตัวอย่าง การแข่งขันแบบ Showcase (DJ Nutty ในงาน Red Bull 3Style Thailand National Final 2019)	19
ภาพที่ 12 หน้าปกของแผ่นเสียง super duck breaks ซ้าย, electronic battle weapon ขวา... 21	
ภาพที่ 13 DJ J. Espinosa ผู้ชนะ Red Bull Music 3Style 2019 ที่ ไทเป, ไต้หวัน.....	22
ภาพที่ 14 โปรแกรม Ableton Live 10.....	34
ภาพที่ 15 โปรแกรมจำลองเครื่องสังเคราะห์เสียง Massive	34
ภาพที่ 16 โปรแกรมเสียงสังเคราะห์ Sylenth1.....	35
ภาพที่ 17 โปรแกรมอุปกรณ์เสริม (Plugin).....	36
ภาพที่ 18 โปรแกรม Native Instruments' Kontakt 5.....	36

ภาพที่ 19 โปรแกรม Traktor Pro 3.....	37
ภาพที่ 20 Alonso sound’s Artist Series “Alonso Hardwell Sylenth1 Soundset Vol. 1... 38	
ภาพที่ 21 ชุดเสียง Vengeance EDM Essentials Vol.1.....	39
ภาพที่ 22 ชุดเสียง FX ELEMENTS: PROGRESSIVE EDITION VOL 2.....	40
ภาพที่ 23 เสียงสังเคราะห์สำหรับบรรเลงทำนองหลักในตอน A	42
ภาพที่ 24 เสียงนอยล์ช่วง 50 วินาทีแรกของกระบวนที่ 1.....	43
ภาพที่ 25 ทำนองหลักของกระบวนที่ 1	43
ภาพที่ 26 การตั้งค่าซินธิไซเซอร์สำหรับบรรเลงทำนองหลักของกระบวนที่ 1.....	44
ภาพที่ 27 ท่อนหลักของกระบวนที่ 1.....	45
ภาพที่ 28 ช่วงเชื่อมระหว่าง จุดพักของบทเพลง และ กลับเข้าหาท่อนที่นำเสนอส่วนประกอบของ ตอน A.....	46
ภาพที่ 29 กระบวนที่ 1 ห้องที่ 115 ถึง 122.....	47
ภาพที่ 30 ทำนองหลักของกระบวนที่ 2.....	48
ภาพที่ 31 การใช้ประโยค Phrase Shifting ที่วางแผนไว้ในตอน B.....	48
ภาพที่ 32 ผลลัพธ์ประโยคที่ใช้เทคนิค Phrase Shifting บรรเลงร่วมกันแนวทำนองประกอบอื่น ๆ 49	
ภาพที่ 33 ชุดเสียงที่ใช้สำหรับบรรเลงเสียงเซลโลในบทประพันธ์.....	50
ภาพที่ 34 ปลั๊กอินจำลองเสียงกลองไฟฟ้า.....	50
ภาพที่ 35 ทำนองหลักของกระบวนที่ 3.....	51
ภาพที่ 36 ตัวอย่างท่อน Chorus ของกระบวนที่ 3.....	52
ภาพที่ 37 การจัดเรียงส่วนประกอบบทโปรแกรม Ableton Live.....	52
ภาพที่ 38 ซินธิไซเซอร์ Sylenth1 สำหรับ บรรเลงทำนองหลัก.....	53
ภาพที่ 39 เปรียบเทียบทำนองต้นฉบับ(บน) กับทำนองที่ถูกดัดแปลงแล้ว (ล่าง).....	54
ภาพที่ 40 ตัวอย่างการใช้เทคนิคพัฒนาทำนองจาก ต้นฉบับ (บน), ดัดแปลงแล้ว (ล่าง).....	55
ภาพที่ 41 ทำนองหลักของท่อน A ห้องที่ 1 ถึง 8 และ 49 ถึง 56.....	56

ภาพที่ 42 ทำนองหลังและเบสในช่วงดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ของกระบวนที่ 4 57

ภาพที่ 43 ทำนองหลังและเบสในช่วงดนตรีเบรกบีท ของกระบวนที่ 4 57

ภาพที่ 44 ทำนองหลักห้องที่ 109 ถึง 144 ที่ได้เลือกใช้ สังคีตลักษณ์ AABA เป็นโครงสร้างการ
ประพันธ์..... 58

ภาพที่ 45 ท่อนเชื่อม (Transition) ระหว่างตอน B และ A 59

ภาพที่ 46 ห้อง 193 ทำนองหลักที่ถูกเปลี่ยนกุญแจเสียงสูงขึ้นเป็นกุญแจเสียง G Minor 60

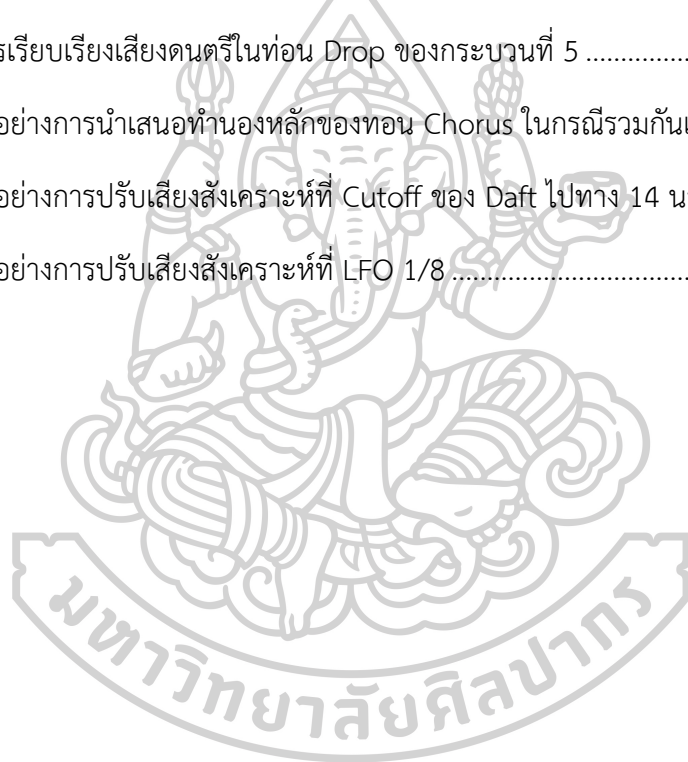
ภาพที่ 47 ตัวอย่างการจัดวางเสียงซินธิไซเซอร์ในโปรแกรม Ableton Live 60

ภาพที่ 48 การเรียบเรียงเสียงดนตรีในท่อน Drop ของกระบวนที่ 5 61

ภาพที่ 49 ตัวอย่างการนำเสนอทำนองหลักของท่อน Chorus ในกรณีรวมกันเป็น 1 แนวทำนอง ... 62

ภาพที่ 50 ตัวอย่างการปรับเสียงสังเคราะห์ที่ Cutoff ของ Daft ไปทาง 14 นาฬิกา 63

ภาพที่ 51 ตัวอย่างการปรับเสียงสังเคราะห์ที่ LFO 1/8 63



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันดนตรีเฮาส์มีบทบาทของดนตรีปรากฏขึ้นในดนตรีสมัยนิยมในรูปแบบต่าง ๆ วัตถุประสงค์คือ เพื่อศึกษาความเป็นมาและลักษณะดนตรีเฮาส์ โดยดนตรีเฮาส์นั้น เป็นหนึ่งในดนตรีเต้นรำยุคใหม่ที่ได้รับความนิยมจากผู้ฟังทั่วโลก และสามารถเข้าถึงบุคคลทั่วไปได้ง่าย ด้วยหนึ่งในสาเหตุว่าในประเทศไทยยังขาดการทำงานประพันธ์ดนตรีศิลปะที่เกี่ยวกับดนตรีเฮาส์ แม้ว่าดนตรีเฮาส์จะปรากฏในสถานที่ต่าง ๆ ไม่ว่าจะ ห้างสรรพสินค้า, สถานบันเทิง และคอนเสิร์ตของศิลปิน, กลุ่มนักร้อง/นักดนตรี หรือ ดีเจ เป็นต้น

ดนตรีเฮาส์จะมีแนวย่อยแบ่งออกเป็นหลายประเภท แต่ยังคงปรากฏแกนหลักของดนตรีเฮาส์อยู่ แม้ว่าจะเปลี่ยนเครื่องดนตรี, สีสัน ก็ตาม แต่ไม่ใช่เรื่องง่ายที่จะนำส่วนประกอบของดนตรีชนิดนี้มาประพันธ์ให้เกิดงานลักษณะนี้ แต่หากย้อนกลับไปในบทประพันธ์ในยุคก่อนหน้าที่มีการนำบทเพลงเต้นรำหรือจังหวะจากดนตรีเต้นรำต่าง ๆ มาใช้ในบทประพันธ์ดนตรีแบบอื่น ผู้ศึกษาคาดหวังว่าการประพันธ์ที่มีดนตรีสมัยนิยมมาเกี่ยวข้องอย่างดนตรีเฮาส์ ผสมในดนตรีศิลปะ จะทำให้ผู้ฟังเข้าใจ, รู้สึกคุ้นชินกับลักษณะจังหวะของบทเพลงง่ายขึ้น ในส่วนของงานประพันธ์วิจัยนี้สามารถนำไปสู่การพัฒนาเทคนิคการประพันธ์ดนตรีอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการดนตรีเฮาส์ได้ แต่ด้วยหนึ่งในประเภทนักดนตรีที่บรรเลงดนตรีเฮาส์ และดนตรีเต้นรำอิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ ที่ปรากฏในกระแสหลักในช่วงต้นศตวรรษที่ 21 คือ ดีเจ (DJ)

จุดมุ่งหมายของการนำเสนอนี้คือ การนำลักษณะของดนตรีเฮาส์มาประยุกต์เพื่อประพันธ์เป็นดนตรีศิลปะ ผู้วิจัยจึงนำเอาเรื่องราวของอาชีพดีเจ มาถ่ายทอดผ่านงานประพันธ์ด้านดนตรี โดยเลือกที่จะใช้แนวทางการประพันธ์ด้วยลักษณะดนตรีเฮาส์ บรรเลงด้วยการบรรเลงแบบดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ และนำแรงบันดาลใจจากเรื่องราวของบทบาทหน้าที่ของอาชีพดีเจเป็นตัวกำหนดโครงสร้างสัจทัศน์เพื่อดำเนินเรื่องราวของบทประพันธ์

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความเป็นมาและลักษณะของดนตรีเฮาส์
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการประพันธ์ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ โดยประพันธ์บนลักษณะดนตรีของดนตรีเฮาส์ รวมถึงใช้ความเป็นมาของอาชีพดีเจผ่านการกำหนดสังคีตลักษณ์และส่วนประกอบของการประพันธ์
3. เพื่ออธิบายบทประพันธ์ แสดงแนวคิดการประพันธ์และการตีความของ ผู้วิจัย

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

บทประพันธ์เพลง ประกอบด้วยบทประพันธ์เพลง ที่มีความยาวประมาณ 25 นาที ประกอบด้วย 5 กระบวน

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. บทประพันธ์เพลงนี้สามารถก่อให้เกิดประโยชน์ด้านแนวทางการศึกษาการสร้างสรรค์บทประพันธ์เพลง
2. ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาเทคนิคการประพันธ์เพลงที่เกี่ยวกับดนตรีเต้นรำมากขึ้น
3. ผู้วิจัยคาดว่าการศึกษาวิจัยนี้สามารถก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้ศึกษาดนตรีเฮาส์และการทำงานของดีเจ

1.5 นิยามศัพท์

1. ดนตรีเฮาส์ คือ หนึ่งในแนวดนตรีเต้นรำอิเล็กทรอนิกส์ ที่มีความเร็วตั้งแต่ 120 ถึง 130
2. ดีเจ คือ นักแผ่นเสียงเพลง ในงานวิจัยนี้ดีเจ หมายถึง คลับดีเจ, นักเปิดแผ่นเสียงที่ใช้เครื่องมืออย่าง เครื่องเปิดแผ่นเสียง หรือ เครื่องดีเจระบบดิจิทัล (รวมถึงเครื่องที่ประกอบด้วยคอมพิวเตอร์) หรือ หมายถึง นักเปิดดนตรีในบริบทของนักดนตรีแบบหนึ่ง ไม่ได้หมายถึง นักจัดรายการวิทยุ (Radio DJ)

บทที่ 2

วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ดนตรีเฮาส์ (House Music)

ความเป็นมาของดนตรีเฮาส์

คำว่า เฮาส์ เป็นที่รู้จักกันในชื่อของรูปแบบหลักในดนตรีเต้นรำ เบื้องหลังดั้งเดิมของดนตรีเฮาส์มาจาก ดนตรีใต้ดินที่ รัฐนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา ในช่วงทศวรรษ ค.ศ 1970 ก่อนที่จะเกิดกระแสสิ้นสุดดนตรีดิสโก้ (Death of Disco) ที่ดนตรีดิสโก้ได้รับความนิยมน้อยลง ซึ่งดนตรีเฮาส์เป็นการสืบทอดต่อหรือพัฒนาต่อจากดนตรีดิสโก้ (Disco) และกลายเป็นส่วนประกอบสำคัญของดนตรีในคลับ ตั้งแต่ตอนกลางของช่วงทศวรรษ ค.ศ 1980 ที่มาของคำว่า เฮาส์ ที่นำมาใช้เป็นชื่อของดนตรีประเภทนี้ มาจากงานเลี้ยงตอนกลางคืนในคลับที่ชื่อว่า “Warehouse” แม้จะมีจุดเริ่มพัฒนาที่นิวยอร์ก แต่ดนตรีนี้มีความโดดเด่นมากที่ รัฐชิคาโก ซึ่งในหนังสืออ้างอิงไม่น้อยระบุว่า เป็นเมืองต้นกำเนิดและพัฒนาดนตรีเฮาส์

ลักษณะของดนตรีเฮาส์

โดยปกติแล้วดนตรีเฮาส์มักใช้อัตราจังหวะ 4/4 และบันไดเสียงไหนก็ได้ซึ่งขึ้นกับแนวเพลงของดนตรีเฮาส์ ตัวอย่างเช่น ดิสโก้เฮาส์ มักจะประพันธ์ด้วยกุญแจเสียงเมเจอร์ ในขณะที่ดนตรีเทคเฮาส์ มักประพันธ์ด้วยกุญแจเสียงไมเนอร์ ด้วยที่มาของการผลิตดนตรีเฮาส์ มาจาก 1 ใน 3 ทาง เช่น ทุกอย่างมาจากการ นำเสียงหรือวัตถุดิบที่มีอยู่แล้วมาใช้ (Sampled) และเรียบเรียงใหม่, มีเพียงแค่บางส่วนที่มีอยู่แล้ว, และทั้งหมดนั้นได้วางโปรแกรมไว้ หรือ ทั้งเพลงนั้นถูกสร้างด้วยเครื่องดนตรีจำลองในระบบดิจิทัล วิธีการนั้นขึ้นอยู่กับสไตล์ของดนตรีเฮาส์ที่เลือกจะประพันธ์ แต่อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยก็เป็นผู้กำหนดสีสันให้เข้ากับบทเพลง, วัตถุประสงค์ และโครงสร้างในการประพันธ์ของผู้วิจัยที่วางไว้

ในด้านการพัฒนาลักษณะดนตรีเฮาส์จากจุดเริ่มต้นจนถึงปัจจุบัน ดนตรีเฮาส์ได้แบ่ง แนวเพลงย่อยออกไปตามคุณลักษณะ สีสันของเสียงที่นำมาใช้ประพันธ์ เช่น Electro House, Future House, Progressive House, Deep House (เป็นแนวย่อยที่ใกล้เคียงกับดั้งเดิม) รวมไปถึงแนวย่อยที่ได้รับอิทธิพลจากดนตรีต่างพื้นที่หรือแนวเพลงอื่น อย่าง Tropical House ที่ได้รับอิทธิพลจากดนตรีละตินและดนตรีแดนซ์ฮอลล์ (Dancehall Music) เป็นต้น

จังหวะของดนตรีเฮาส์

จะมีเสียง Open Hihat ทุก 1/8 และ closed hat บน สลัดในจังหวะ 1/16 snare ก็เกิดขึ้น ในจังหวะที่ 2 และ 4 พร้อมกับ กระเดื่องที่เล่นทุกจังหวะตก เช่น อัตราจังหวะ 4/4 จะเล่น 4 ครั้งต่อ ห้อง และเป็นหนึ่งในการสร้างลูป (Loop) หลักสำหรับหลายแนวเพลงของดนตรีเต้นรำ ซึ่งในที่นี่รวม ไปถึงดนตรีเฮาส์

♩ = 125

Drum Set

The musical notation shows a drum set pattern in 4/4 time. The tempo is 125 BPM. The notation includes a snare drum (S) on beats 2 and 4, a hi-hat (H) on every beat, and a kick drum (K) on every beat. The pattern is: S H K S H K S H K S H K S H K S H K.

ภาพที่ 1 จังหวะกลองสำหรับดนตรีเฮาส์

เป็นที่ทราบโดยทั่วไป ดนตรีเฮาส์ อาศัยการขับเคลื่อน มากกว่าแนวดนตรีเต้นรำอื่น ๆ ซึ่ง สามารถนำไปใช้ได้หลากหลายวิธี โดยทั่วไปจะใช้เทคนิคที่นำเสนอความแตกต่างเล็กน้อยของจังหวะ เพื่อสร้างแรงผลักดันในจังหวะดนตรี ซึ่งรวมไปถึงการเล่นกระเดื่องเข้าไป แต่ขยับสแนร์ หรือ เสียงปรบมือ เร็วกว่าเล็กน้อย เป็นการผลิตการพรางในจังหวะเล็กน้อยที่ตามแบบอย่างของดนตรีเฮาส์หลาย ๆ แนว

The screenshot shows a DAW interface with a drum set arrangement. The tracks listed are: Ride 909, Crash 909, Crash 909, Tom Hi 909, Tom Mid 909, Hi-hat Open 909, Tom Low 909, Hi-hat Closed 909, Tom Low 909, Hi-hat Closed 909, Kick b 909, Snare b 909, Clap 909, Snare 909, Rim 909, and Kick 909. The arrangement shows a sequence of notes for each track, including a 'Clap 909' and 'Kick 909'.

ภาพที่ 2 ตัวอย่างจังหวะกลองในดนตรีเฮาส์ในโปรแกรมเรียบเรียงดนตรี

สำหรับกระเบื้องของดนตรีเฮาส์ ซินธิไซเซอร์ดั้งเดิมที่ถูกเลือกในเป็นกลอง คือ “Roland TR-909” แต่ปัจจุบันไม่เป็นที่นิยมเนื่องจากการผลิตเสียงที่ใช้ย่านต่ำไม่เพียงพอ สำหรับการสร้างแรงส่งในดนตรีตามที่นักประพันธ์ต้องการ หนึ่งในสิ่งที่เป็นองค์ประกอบสำคัญของดนตรีเฮาส์คือ ลูป (Loop) เป็นเสียงป๊อปปี้ที่มีความสั้นและไม่ปะติดปะต่อ โดนนำความรู้สึกของความตึง-เบา ให้แก่ดนตรีมากขึ้น และสามารถแยกแยะหว่างแนวดนตรีเฮาส์ให้แตกต่าง ซึ่งเป็นสไตล์ที่หมายถึง อย่ง ฟังก์ ก็เฮาส์, เฟรนช์เฮาส์ และ ดิสโกเฮาส์ ใช้จังหวะที่สั้นไหลไปด้วยกันไม่ว่าจะแนวไหน เช่น มินิมอล และ เทคเฮาส์จะมีเครื่องดนตรี ที่เสียงสั้น กระชับ ให้ความรู้สึกเหมือนถูกควบคุมในดนตรี

ทำนองเบส (Bassline) เป็นทำนองย่านเสียงต่ำที่มีความสัมพันธ์กับคอร์ดที่ถูกกำหนดไว้ ใช้ประกอบในย่านเสียงต่ำ เพื่อเสียงประสาน, ประกอบจังหวะ รวมไปถึงการขับเคลื่อนบทเพลง

ข้อกำหนดของการใส่ลายเบสนั้น ควรคำนึงถึงลักษณะดนตรีของบทเพลง, ความเหมาะสมและความสามารถของผู้เล่น ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะสะท้อนกลับไปหาถึงพื้นฐานของความคิดของนักประพันธ์กับบทเพลงในการเลือกใช้วิธีการใดในการประพันธ์

ลักษณะการใส่ของลายเบสนั้นประกอบด้วย

- การเล่นโน้ตตัวที่ 1 ของคอร์ดเล่นเป็นทำนองเบส (Root Bass)
- การเล่นขึ้นคู่ 8 บน-ล่าง ของโน้ตตัวเดียวกัน (Octave Basslines)
- การเล่นโน้ตตัวที่ 1 และ 5 ของคอร์ด (Root and Fifth Basses)
- การเล่นโน้ตหลักทั้ง 3 ตัวของคอร์ด (Triadic Basses)
- การเล่นขึ้นคู่ 6 และ 7 (Sixth and Seventh Chord Basses)
- การนำสเกล 5 โน้ตมาบรรเลง (Pentatonic Basslines)
- การบรรเลงขึ้นคู่ 2 ไมเนอร์ หรือครึ่งเสียง (Chromatic Basslines)

ประเภทดนตรีย่อยของดนตรีเฮาส์

ดนตรีคอมเพล็กซ์โทร (Complexro Music)

เป็นลักษณะดนตรีย่อยจากอิเล็กทรอนิกส์เฮาส์ ใช้เสียงสังเคราะห์ออกแบบเสียงหลายรูปแบบ โดยมักมีเสียงลักษณะที่แข็ง, หนัก สลับหรือบรรเลงประสานกับเสียงสังเคราะห์ที่อ่อนกว่า เสียงที่ได้รับ

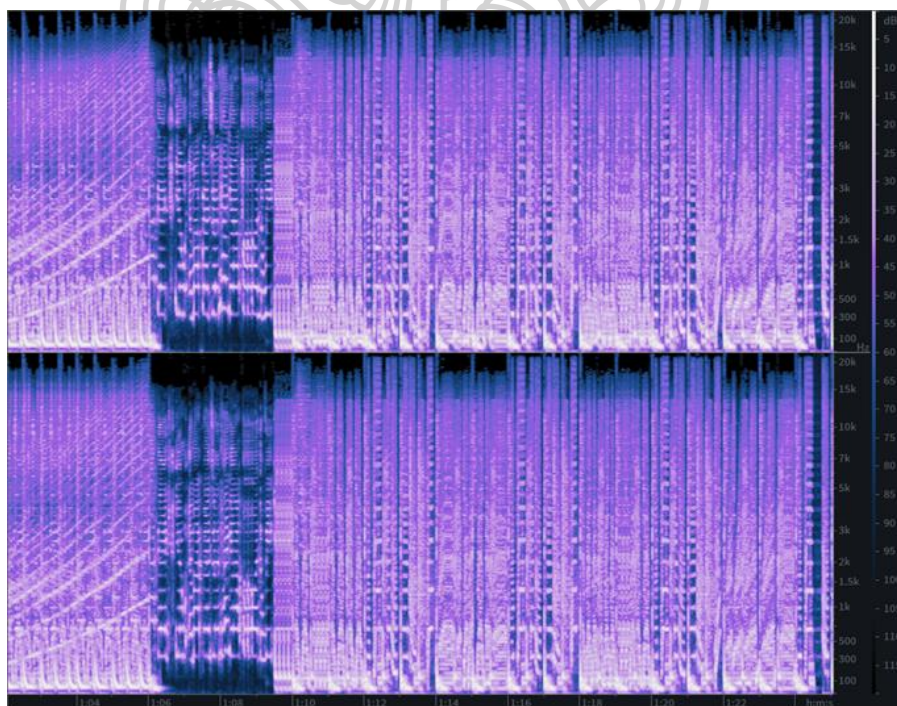
แรงบัลดาลใจจากเกมส์ การกรวัก (Growl) เสียงที่เกิดจากการทดลอง นำมาบรรเลงต่อกันหรือประสานกัน ลักษณะแนวทำนองจะมีความเหมือนขัดข้อง (Glitch)

ดนตรีคอมเพล็กซ์โทร ได้รับอิทธิพลจากดนตรีดีบัสเตป (Dubstep) และ ฟิดเจทเฮาส์ (Fidget House) ในด้านการเลือกสีันของเสียงสังเคราะห์เสียงของเครื่องดนตรี การเรียบเรียงเสียงสิ่งทีระบุความแตกต่างระหว่างดนตรีคอมเพล็กซ์โทร กับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์เฮาส์อื่น ๆ คือ การเรียงทำนองในลักษณะเหมือนขัดข้อง (Glitch) การใช้เสียงสังเคราะห์ที่หลากหลาย การเปลี่ยนแปลงภายในรายละเอียดของเสียงสังเคราะห์สีันของเสียงกับแนวทำนองมากกว่า ในขณะที่ลักษณะอิเล็กทรอนิกส์เฮาส์ประเภทอื่น ที่ใช้เสียงเครื่องดนตรีบรรเลงทำนองหลังน้อยขึ้นกว่าทำสามารถระบุแนวทำนองหลักได้ชัดเจนกว่า

ตัวอย่างศิลปินที่มีชื่อเสียงในด้านดนตรี Complexro

Kill The Noise, Knife Party, The M Machine, Skrillex, Virtual Riot, Wolfgang Gartner, Teddyloid

และการประพันธ์ช่วงซ้ำ (Breakdown) ของดนตรีก็สามารถ



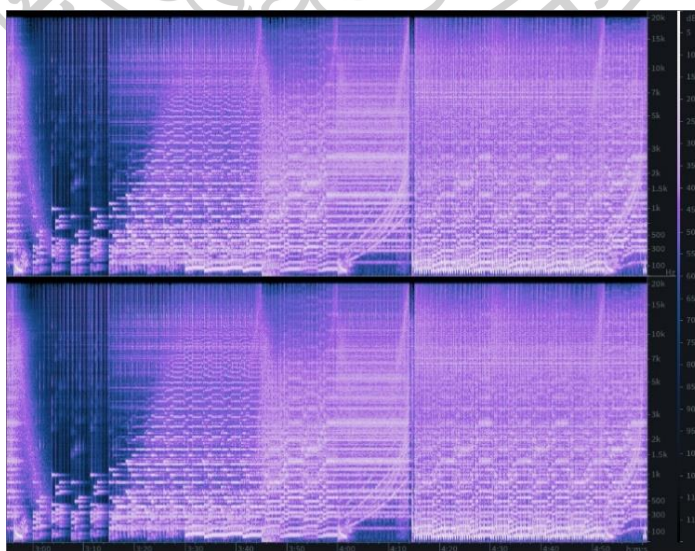
ภาพที่ 3 ตัวอย่างสเปกโตรแกรม เพลง Weekend โดย Skrillex

โพรเกรสซีฟเฮาส์ (Progressive House)

โพรเกรสซีฟเฮาส์ เป็นหนึ่งในแนวดนตรีย่อยของแนวดนตรีเฮาส์ มีการใช้ชุดจังหวะโครงสร้างคล้ายคลึงดนตรีเฮาส์ประเภทอื่น ๆ แต่ลักษณะของสีสันทันของเสียงจะมีความเบา และมีความกว้างมากกว่า เสมือนเป็นการขับเคลื่อนพลังงานให้สูงขึ้นเรื่อย ๆ

หลังจากการถูกพัฒนาของดนตรีเฮาส์ที่รัฐชิคาโก ได้เผยแพร่ความนิยมไปสู่นอกประเทศ จึงทำให้มีดนตรีเฮาส์ที่ถูกพัฒนาในนอกประเทศในช่วงต้นทศวรรษ ค.ศ 1990 ซึ่งหนึ่งในนั้นคือ ดนตรีโพรเกรสซีฟเฮาส์ ที่ถูกพัฒนาในประเทศอังกฤษ โดยในยุคแรก เป็นการนำเสนอส่วนประกอบทางของดนตรี เป็นการเข้า-ออก ของชิ้นส่วนประกอบทางดนตรี จึงทำให้มีลักษณะคล้ายกับดนตรีเทคโนที่ใช้หลักการที่คล้ายกันแต่แตกต่างกันที่สีสันทันของเสียง, เสียงสังเคราะห์ที่เลือกใช้ จนไปถึงบรรยากาศของเสียง

ในช่วงยุคต้นศตวรรษที่ 21 หลังจากดนตรีโพรเกรสซีฟเฮาส์ได้รับอิทธิพลจากดนตรีทรานส (Trance music) ซึ่งจากนั้นโครงสร้างของดนตรีดำเนินจาก break - build-up ไปสู่ท่อน drop หมายความว่าโครงสร้างของดนตรีมีความชัดเจนมากกว่าดนตรีโพรเกรสซีฟเฮาส์ในช่วงแรก ทำให้นิยมคำว่า Progressive ที่ความได้ว่าเป็น การเกิดขึ้น (Happening), การพัฒนา (Developing) ซึ่งสอดคล้องกับการพัฒนาส่วนประกอบของดนตรีที่มีความหนาแน่น การส่งพลังงานในบทเพลงจากช่วงนี้ไปสู่อีกช่วงที่มีความรู้สึกสูงขึ้นเรื่อย ๆ พร้อมกับมวลเสียงมากขึ้นจากการเพิ่มขึ้นของแต่ละทำนอง และการผสมของเสียงสังเคราะห์หรือเครื่องดนตรี



ภาพที่ 4 ตัวอย่างสเปกโตรแกรม เพลง Sunshine โดย David Guetta และ Avicii

ตัวอย่างชื่อศิลปินที่มีชื่อผลงานด้านดนตรีโพรเกรสซิฟเฮาส์

Avicii (Tim Bergling), Swedish House Mafia (Axwell, Sebastian Ingrosso, Steve Angello), Nicky Romero (Nick Rotteveel), Leftfield

ดนตรีดิสโก้

ดนตรีดิสโก้ (Tammy J., Emmett G., 2011) เป็นหนึ่งในแนวดนตรีที่มีความสำคัญ ตั้งแต่ช่วงกลางทศวรรษ 1970 จนถึงช่วงปี 1980 เมื่อดนตรีก็บวฒนธรรมที่เกี่ยวข้องสถาบันบันเทิงเริ่มชบเซา คำว่า ดิสโก้ มาจากภาษาฝรั่งเศส Disc (แผ่นบันทึกเสียง) และ Bibliothèque (ห้องสมุด) เป็นคำว่า Discothèque โดยคำนี้เป็นชื่อของสถานบันเทิงแห่งหนึ่งที่ประเทศฝรั่งเศส เป็นที่เป็นเพลงอเมริกันซึ่งในช่วงนั้นถูกสั่งห้ามไม่ให้เปิด ต่อมาได้ถูกนำเสนอเป็นชื่อของยุคดนตรีกลางคืน “Le Discothèque” จนกระทั่งเป็นชื่อลักษณะทางดนตรีของดนตรีดิสโก้เป็นที่รู้จักและมีชื่อเสียงในช่วงทศวรรษ 1970

ในความเป็นดนตรีของดิสโก้ ได้รับอิทธิพลจากดนตรีโซลและฟังก์ ในช่วงท้ายของทศวรรษ 1960 โดยเริ่มแรกนำเสนอดนตรีที่ผสมโดยดีเจ ลักษณะดนตรีนั้น ประกอบด้วย เสียงนักร้องนำ, จังหวะกลองเป็น Four on the floor ซึ่งเบสและกระเดื่องเพิ่มความสำคัญในแต่ละจังหวะบนอัตราจังหวะ 4/4 และขจัดความแบ็คบีท backbeat โดยความโดดเด่นของขเบ็ตสองชั้นเป็นหน่วยย่อยในเพลง ซึ่งถูกนำเสนอด้วย hi-hat ความปรากูจังหวะชัดที่น้อย การนำเสียงเครื่องสายใช้ในดนตรีบ่อยครั้งจังหวะของดนตรีละตินอย่างซิมบา หรือ รุมบา ได้ถูกนำมาใช้ในดนตรีบางบทเพลงเช่นกัน และนำส่วนประกอบต่าง ๆ เหล่านี้มาซ้อนเป็นชั้น ๆ บทพื้นฐานจังหวะกลอง Four on the floor ด้านความเร็วของบทเพลงมักอยู่ประมาณ 120 จังหวะต่อนาที ซึ่งทำให้เพลงสามารถตามและเชื่อมต่อกันในแนวดนตรีเดียวกันได้ติดขัดน้อยที่สุด

ถึงดนตรีดิสโก้จะได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในระดับทั่วโลก แต่ก็ยังมีกระแสต่อต้านจากผู้ฟังดนตรีแนวอื่น ซึ่งหนึ่งในช่วงนั้นคือ สถานีวิทยุคนตรีร็อค ที่ได้รับผลกระทบจากความคลั่งไคล้ดนตรีดิสโก้ของผู้ฟัง จึงเริ่มการสนับสนุนกิจกรรมต่อต้านดนตรีดิสโก้ ที่ด้านตัวดนตรีและส่วนประกอบต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับดนตรีดิสโก้และทั้งวัฒนธรรม เช่น ยา, เพศทางเลือก และ นักแสดงดนตรีชาวอเมริกันเชื้อสายแอฟริกา ซึ่งทั้งหมดได้ถูกสนับสนุนและยอมรับอย่างน้อยโดยผู้ฟังดนตรีกระแสหลักที่เป็นคนผิวขาว โดยผลลัพธ์ของกิจกรรมนี้ทำให้ช่วงเวลาออกอากาศของดนตรีจากคนผิวสีลดลง จึงเป็นที่มาของคำว่า “การสูญสิ้นของดนตรีดิสโก้ (Death of Disco)” หรือ “ดิสโก้ไม่ภิรมย์

(Disco Suck)” ในช่วงทศวรรษปี 1980 ดนตรีดิสโก้ก็ยังคงแสดงในสถาบันเท็งส์ไต้ล Urban มีแต่ซบเขาลง ซึ่งเหล่านี้ส่งผลถึงการพัฒนาดนตรีแนวใหม่ในอย่างดนตรีเฮาส์ในเวลาต่อมา

ตัวอย่างบทเพลงดิสโก้ที่มีชื่อเสียง

ABBA – Dancing Queen

Bee Gees - Stayin' Alive (1977)

CHIC - Le Freak (1978)

Gloria Gaynor - I Will Survive (1978)

Michael Jackson - Don't Stop 'Til You Get Enough (1979)

Michael Jackson – Thriller (1984)

Village People – YMCA (1980)

ดนตรีเทคโน

ดนตรีเทคโน (Tammy J., Emmett G., 2011) เป็นหนึ่งในแนวดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แดนซ์ มีความเร็วตั้งแต่ 120 จนถึง 150 มีต้นกำเนิดมาจาก เมืองดีทรอยต์ รัฐมิชิแกน ประเทศสหรัฐอเมริกา ช่วงทศวรรษ ค.ศ 1980 ซึ่งมีชื่อเสียงในด้านอุตสาหกรรมยานยนต์ เครื่องดนตรีที่ใช้สร้างแนวเพลงนี้ ประกอบด้วย ซินธิไซเซอร์, กลองไฟฟ้า โปรแกรมเสียงสังเคราะห์ และเครื่องดนตรีไฟฟ้าต่าง ๆ

ดนตรีเทคโนนั้นมียุคประกอบทางดนตรีร่วมกับแนวดนตรีประเภทอื่นอย่าง House, Synth-pop, Disco, New wave แต่สุดท้ายการพัฒนาของดนตรีแนวนี้ก็ยังคงความเป็นอนาคต (Futuristic) ความงามแบบดีทรอยต์ โดยลักษณะทางดนตรีของแนวดนตรีได้สะท้อนส่วนสำคัญของดนตรีเต้นรำยุคใหม่เช่นเดียวกับการสร้างเสียงที่อ้างอิงความเป็นอนาคต ประวัติศาสตร์ของดนตรีเทคโนมักมีความเกี่ยวข้องกับการพัฒนาของเทคโนโลยีดนตรี ซึ่งคล้ายกับดนตรีเฮาส์และดิสโก้ ด้วยความที่ดนตรีเทคโนมี จังหวะกลองเป็น Four on the floor ซึ่งเบสและกระเดื่องเพิ่มสำคัญในแต่ละจังหวะบนอัตราจังหวะ 4/4 ในช่วงแรกของดนตรีเทคโน นักแต่งเพลงได้ร่วม จังหวะขัดเข้าร่วมกับองค์ประกอบของดนตรีฟังก์ และเสียงสังเคราะห์แบบดนตรีซินธิป็อป สีสันแห่งความเป็นอนาคตที่ถูกใช้ในดนตรีเทคโนให้ความแปลกใหม่กับดนตรีเต้นรำอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งสีสันและลักษณะเสียงเหล่านี้เกิดจากการทดลองทำเสียงใหม่ที่มีความเครื่องจักร ดนตรีเทคโนนั้นไม่มีทำนองหลักหรือทำนองเบสที่โดดเด่น พื้นผิวของดนตรีเทคโนจากดีทรอยต์โดยปกติแล้วจังหวะและสีสันถูกให้ความสำคัญมากกว่าทำนอง

หลัก โดยการพัฒนาบทเพลงนั้นมักปรากฏการเพิ่มมวลชั้นของเสียง (Building up) ให้มีจังหวะชัด และซับซ้อนขึ้น รวมไปถึงการเข้าและออกของแต่ละชั้นเสียง

บทเพลงดนตรีเทคโนโลยีที่มีชื่อเสียง

Model 500 - NO UFO'S (1985)

Cybotron - Alleys Of Your Mind (1981)

Jeff Mills - Changes Of Life (1992)

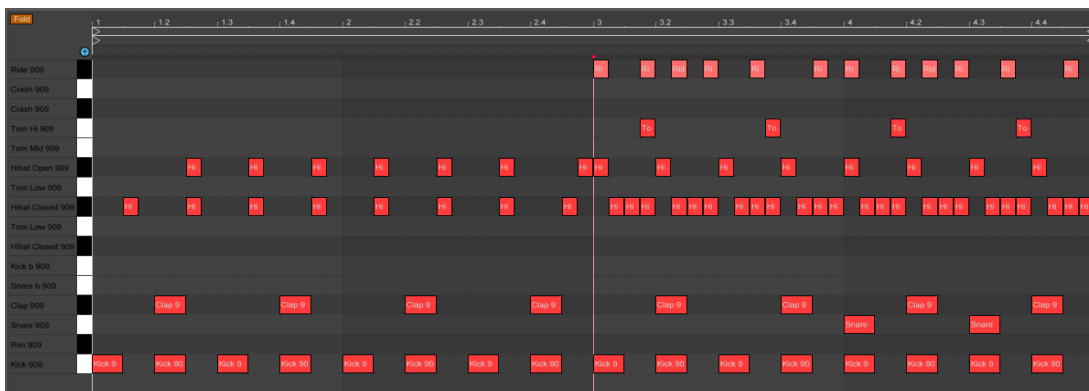
Reese & Santonio Bounce Your Body To the Box (1988)

Charlotte de Witte – Remember (2018)

ความแตกต่างระหว่างดนตรีเฮาส์และดนตรีเทคโนโลยี

ดนตรีเทคโนโลยี มีต้นกำเนิดจากเมือง Detroit, รัฐ Michigan ประเทศสหรัฐอเมริกา ปรากฏขึ้นในช่วงกลาง ถึงปลายทศวรรษที่ 1980 มีความเร็วจังหวะตั้งแต่ 120 ถึง 150 เครื่องดนตรีสามารถประกอบด้วยเครื่องดนตรีไฟฟ้าต่าง ๆ เช่น กลองไฟฟ้า (Roland's TR-808 และ TR-909), ซี้เควนเซอร์, ซินธิไซเซอร์ และโปรแกรมสร้างบทเพลง รูปแบบของดนตรีนี้เกิดจากการได้รับอิทธิพลของดนตรีสไตล์แอฟริกันอเมริกัน เช่นเดียวกับ ดนตรีเฮาส์, ฟังก์ และ อิเล็กโทร

จากตัวอย่างสามารถสังเกตได้ถึงรายละเอียดของเครื่องกระทบที่มากกว่าของดนตรีเทคโนโลยี ถึงแม้จะยังคงอ้างอิงรูปแบบการเหยียบกระเดื่องทุกตัวคำของห้อง (four to the floor rhythm) และการใส่ Clap หรือ Snare ที่จังหวะที่ 2 และ 4 เหมือนกัน แต่ว่า รายละเอียดของเทคโนโลยีมีเยอะมากกว่าและเน้นจังหวะชัด จึงทำให้อารมณ์และสีสันของบทเพลงแตกต่างกันกับดนตรีเฮาส์ที่ฟังง่ายกว่า ด้วยสัดส่วนจังหวะ, สีสันและวัตถุดิบที่มีความง่ายกว่า



ภาพที่ 5 ตัวอย่างความแตกต่างระหว่าง ดนตรีเฮาส์ (ห้องที่ 1 - 2) และ ดนตรีเทคโน (ห้องที่ 3 - 4)

2.2 ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์

ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ คือ ประเภทของดนตรีที่ใช้เทคโนโลยี, คังแคร์ต, แหล่งกำหนดเสียงที่ถูกสังเคราะห์ และ การจัดวางองค์ประกอบที่เข้าใจตามสัญชาตญาณ (Road, Curtis. 2015) โดยดนตรีประเภทนี้มักประกอบด้วยการใช้เครื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์, เครื่องดนตรีดิจิทัล, คอมพิวเตอร์ และ เทคโนโลยีดนตรีที่มีระบบวงจร ซึ่งแนวดนตรีที่อยู่ในประเภทดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ เช่น อะคูสมติก (Acousmatic), ซาวด์สเคป (Soundscape), นอยส์ (noise), กลิทช์ (glitch), ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ (Electroacoustic Music) เป็นต้น และจากเทคโนโลยีการผลิตเสียงก็พัฒนาต่อยอดจนใช้กับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แดนซ์ในการสร้างสรรค์เสียงใหม่ ๆ



ภาพที่ 6 Robert Moog กับเครื่องเสียงสังเคราะห์ของเขา

ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์และดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แดนซ์ (Electronic Music and Electronic Dance Music)

ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แดนซ์ (Electronic Dance Music) หรืออักษรย่อที่เรียกกันว่า อีดีเอ็ม (EDM) เป็นการจัดประเภทของดนตรีเต้นรำ ถูกสร้างจากแนวคิดของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์และการใช้เครื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งแต่ละแนวดนตรี (Musical Genres) จะมีส่วนประกอบทางดนตรีไม่ว่าจะ ลักษณะแนวทำนองหลัก (Melody), ความเร็ว (Tempo), จังหวะกลอง (Drum Pattern) การใช้เสียงเครื่องดนตรี (Instrumentation) นำไปสู่การพัฒนาคุณลักษณะเด่นของแต่ละแนวเพลงที่แตกต่างกันออกไป

ในที่นี้ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างชื่อแนวดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แดนซ์ เช่น ดับสเตป (Dubstep), เบรกบีท (Breakbeat), ทรัมแอนด์เบส (Drum and bass), อิเล็กโทร (Electro), ฮิปฮอป (Hip Hop), ดนตรีแทร็ป (Trap), ยูเคการาจ (UK Garage), แทรนซ์ (Trance), ฟิวเจอร์เบส (Future Bass), ดิสโก้ (Disco), เทคโน (Techno), และ ดนตรีเฮาส์ (House Music) เป็นต้น

การสังเคราะห์เสียง (Sound Synthesis)

วุฒิชยา เครือเนียม ได้ศึกษาเกี่ยวกับการสังเคราะห์เสียงไว้ว่า ออสซิลเลเตอร์ (Oscillators) คือแหล่งกำเนิดเสียง ออสซิลเลเตอร์จะทำหน้าที่ผลิตเสียงต้นฉบับหรือปล่อยคลื่นความถี่ซึ่งจะได้ยินในรูปแบบเสียงต่าง ๆ แล้วจะถูกนำไปผ่านเครื่องสังเคราะห์เสียงซินธิไซเซอร์ (Synthesizer) ออสซิลเลเตอร์จะปล่อยสัญญาณมาในรูปแบบของคลื่นเสียง (Waveform) โดยแต่ละคลื่นเสียงก็จะมีรูปแบบที่ต่างกันออกไป รูปแบบของคลื่นจะทำงานต่อเนื่องขึ้นอยู่กับความเร็วและระดับเสียงสูง - ต่ำ ดังนั้นถ้าออสซิลเลเตอร์ปล่อยคลื่นความถี่ซ้ำและต่อเนื่อง ก็จะเกิดรูปแบบของคลื่นความถี่ที่มีระดับเสียงต่ำลงด้วยเช่นกัน

รูปแบบหลักของคลื่นเสียงที่ออสซิลเลเตอร์สร้างขึ้นคือ

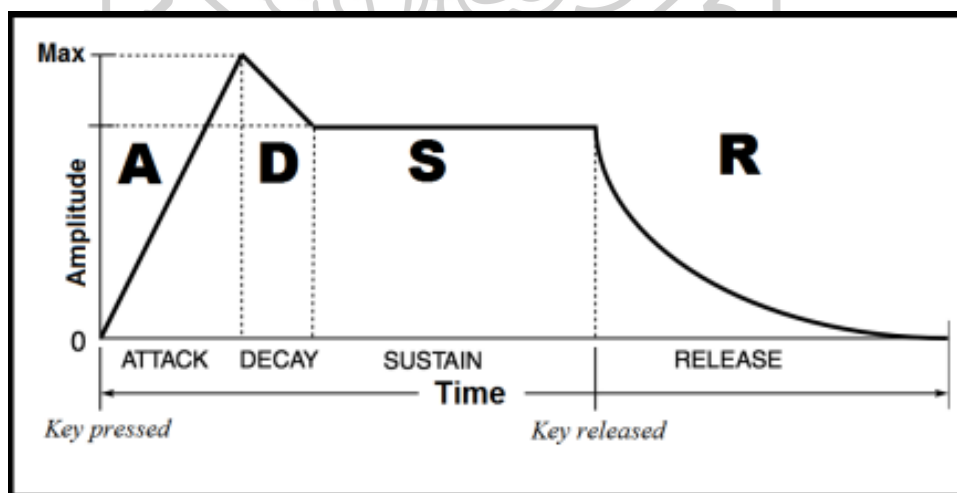
- Pulse Wave รูปแบบความกว้างและสูงของเสียง แต่ละคลื่นเท่ากันสม่ำเสมอ
- Saw Wave รูปร่างคล้ายกับฟันบนใบเลื่อยทำให้เกิดเสียงโทนแหลมกระด้าง
- Square Wave รูปร่างเป็นทรงสี่เหลี่ยมทำให้เกิดโทนต่ำที่แน่นขึ้น
- Triangle Wave รูปร่างเป็นทรงสามเหลี่ยมโทนจะมีความแหลมกระด้างน้อยกว่า Saw Wave

- Sine Wave รูปร่างที่ลื่นและราบเรียบลักษณะเหมือนตัว S แบบแนวนอน โทนเสียงเบา นุ่มนวล
- Noise ไม่ได้เป็นรูปแบบของคลื่นเสียงแต่เป็นแหล่งกำเนิดอีกรูปแบบหนึ่งของเสียง

Envelopes ของเสียง คือสิ่งที่เรียกจาก การพัฒนาของแอมพลิจูดของเสียง นำเสนอเสมือนในอุดมคติที่เชื่อมกับจุดพีคของคลื่นเสียง (Bianchini, R., Cipriani, A. 2001) การเปลี่ยนแปลงของเสียงในระยะเวลาหนึ่ง โดย Envelopes ประกอบไปด้วย แอ็ทแทค, ดีเคลย์, ซัสเทน, รีลีส แต่ไม่จำเป็นว่าทุกเสียงจะต้องมีองค์ประกอบดังกล่าวครบ เช่น บางประโยคเสียงไม่มี ซัสเทน Envelope ของเสียงมีความแตกต่างกันระหว่างที่มาของเสียงจนถึงประเภทของที่มาของเสียง เช่น เสียงเครื่องดนตรีหรือคอสติกจะมีการสลายของเสียงตามธรรมชาติ ในขณะที่เสียงสังเคราะห์จะสลายไปตามการวางโปรแกรมสังเคราะห์ที่วางไว้ โดยเสียงสังเคราะห์

วุฒฒิชา เครื่องเเนียม ได้อธิบายความหมายของ ADSR ไว้ดังนี้

- แอ็ทแทค (Attack) เริ่มตั้งแต่จุดกำเนิดเสียงไปจนถึงจุดที่เสียงดังที่สุด
- ดีเคลย์ (Decay) จุดที่เสียงดังที่สุดและค้างไว้
- ซัสเทน (Sustain) นี้คือจุดที่เสียงคงตัวลงมาและเริ่มสลายไป
- รีลีส (Release) จุดระหว่างเวลาการสลายของเสียงไปจนถึงจุดที่เสียงทั้งหมดสิ้นสุดลง



ภาพที่ 7 โครงสร้าง Sound Envelope ที่ประกอบด้วย ADSR

Musique Concrete

มิวสิคคองครีต (Musique Concrete) เป็นดนตรีไฟฟ้าที่กำเนิดในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ดนตรีประเภทนี้หมายถึง ดนตรีที่สร้างขึ้นโดยการบันทึกเสียงอะคูสติค (เสียงธรรมชาติ เช่น เสียงร้อง, เสียงสิ่งของ หรือเสียงเครื่องดนตรี) แล้วนำไปตัดแปลง ตัดต่อ เล่นย้อนกลับ ตัดแปลงความเร็ว (ในระบบของเทปจะเป็นการเปลี่ยนแปลงอัตราความถี่ของเทป) หรือนำไปผสมกับดนตรีไฟฟ้าแบบอื่น ๆ เช่นกัน ผู้ริเริ่มดนตรีแนวนี้ได้แก่ ปีแอร์ เชฟเฟอร์ (Pierre Schaeffer) นักประพันธ์เพลงชาวฝรั่งเศส ซึ่งผลงานแรก ๆ ของเขาเป็นบทเพลงที่บันทึกจากเสียงจริงของรถไฟที่นำไปตัดต่อและตัดแปลงโดยใช้เทคนิคของเทปบันทึกเสียง (ณรงค์ฤทธิ์ ธรรมบุตร, 2552)



ภาพที่ 8 Pierre Schaeffer กับเครื่อง phonogène ในสตูดิโอของเขา ปี 1951 ถ่ายโดย Serge Lido

2.3 ดีเจ

ดีเจ คืออะไร

ดีเจ (DJ) เป็นอักษรย่อมาจากชื่อเต็มว่า Disc jockey หรือแปลว่า ผู้เปิดแผ่นเสียงดนตรี ให้แก่ผู้ฟัง ประกอบไปด้วย ดีเจวิทยุ (Radio DJ) กับ ดีเจที่มีบทบาทเป็นนักดนตรี เช่น คลับดีเจ (Club DJ), นักเปิดแผ่นเสียง (turntablists) เป็นต้น ซึ่งในงานวิจัยนี้จะกล่าวถึงเนื้อหาของดีเจที่มีบทบาทเป็นนัก-ดนตรี โดยดีเจมีหน้าที่เปิดดนตรีให้แก่ผู้ฟัง รวมถึงคิดวิธีผสมเพลงขึ้นมาใหม่จากเพลงที่มีอยู่แล้วมาผสมกับวัตถุดิบใหม่ด้วยกระบวนการทางดนตรี เช่น การดันสด, การเล่นบรรเลง ประกอบ เป็นต้น



ภาพที่ 9 DJ Nutty (Nuttadate Watanalogkundate) ซ้าย, DJ Qbert (Richard Quitevis) ขวา

ทักษะเบื้องต้นสำหรับดีเจ และ ฝึกเริ่มต้นอย่างไร

การผสมจังหวะ

การผสมจังหวะ (Beatmixing) เป็นการบวนการทำให้ความเร็วของ เพลงที่เตรียมร่อนนั้น ตรงกันกับเพลงที่กำลังเล่นให้ผู้ฟัง ที่เล่นไปพร้อมกันสักพัก จากนั้นจึงลดเสียงเพลงที่ออกลำโพง และ เพิ่มเสียงเสียงที่เตรียมไว้ค่อย ๆ ดังขึ้น เพื่อเข้าสู่เพลงใหม่ สิ่งสำคัญของต้องคำนึงถึงในการผสม จังหวะ คือ จังหวะตก (Downbeats) ที่ตรงกันให้มากที่สุด การผสมจังหวะมักบรรเลงบนกลุ่มของ 8

จังหวะตก และมักไม่บรรเลงบนแนวเสียงร้อง การจัดจังหวะให้เข้ากันนั้นสามารถทำได้โดย การหมุนฐานแผ่นเสียงเพียงเล็กน้อยในทิศทางให้เพลงเร็วขึ้น - ช้าลง หรือ การใช้ที่ปรับ Tempo ควบคุมความเร็วช้า-เร็ว เพื่อให้เพลงมีการเล่นจังหวะตกตรงกัน

ไม่ใช่ทุกเพลงที่จะผสมดนตรีได้ลงตัว ถ้าหากความเร็วของเพลงที่กำลังเล่นออกลำโพงนั้นมีความเร็วที่ เร็วกว่า หรือ ช้ากว่า เพลงที่จะต้องการผสม เนื่องด้วยความแตกต่างกันเกินไปของความเร็วและลักษณะดนตรีที่ทำให้ไม่เข้ากัน ดังนั้นจึงเป็นสาเหตุที่ชุดเพลงโดยทั่วไปมักไม่ผสมเพลงข้ามแนวที่แตกต่างกันเกินไปอย่างเช่น ดนตรีฮิปฮอป กับดนตรีทรานซ์ (Trance Music) เพราะว่าดนตรีฮิปฮอปมีความเร็วที่ช้ากว่าดนตรีทรานซ์มาก

สำหรับการเลือกเพลงที่จะผสมจังหวะด้วยกัน หนึ่งในทางเลือกคำแนะนำโดยยึดจากการเลือกเพลงที่ชื่อว่า “กฎร้อยละ 4” โดย DJ Chuck Fresh ซึ่งก็คือควรเลือกเพลงที่มีความเร็วแตกต่างกันแค่ร้อยละ 4 ไม่ว่าจะเร็วกว่าหรือช้ากว่า เช่น เพลงที่กำลังเปิดมีความเร็ว 100 ไม่ควรเลือกเพลงที่เร็วกว่า 104 หรือช้ากว่า 96 เพราะหากเกินจาก 4% จะทำให้ผู้ฟังรู้ความขัดได้อย่างชัดเจน

ในแง่อุปกรณ์ที่ใช้อย่าง Vinyl Turntable, CDJ (CD DJ), Digital DJ Controller อาจมีความแตกต่างกันในการใช้งานกับความสะดวกและอำนวยความสะดวกในการผสมเพลง และเปิดเพลงง่ายขึ้น เช่น หากเป็น เครื่องดีเจแบบ Turntable จะสังเกตคู่มือของเพลงจากเส้นบนแผ่นเสียง ส่วนระบบดิจิทัลสามารถดูได้บนโปรแกรม ภาพจำลองไฟล์เสียงกำลังเล่นระหว่างกันซึ่งง่ายของต่อดีเจที่จะวางแผนคิวเพลงว่าจะเชื่อมต่อเพลงหรือใช้เทคนิคอะไร ณ ตำแหน่งไหนได้ง่าย แต่อย่างไรก็ตาม การขยับจังหวะให้จังหวะตกตรงกันนั้น อาศัยทักษะการฟังและทักษะทางดนตรี (Musicianship) เป็นสิ่งที่สำคัญ

แนวทางการสร้างสรรค์การผสมบทเพลง

ในการผสมเพลงนอกจากเป็นการเชื่อมต่อระหว่างเพลง 1 และ 2 ที่เข้าออกด้วยการซ้อนกันแล้ว ยังสามารถนำเทคนิคการบรรเลงของเครื่องดีเจมาใช้กับ สิ่งที่แตกต่างกันอย่างระหว่าง Turntable กับเครื่องดีเจแบบดิจิทัล มีไม่เหมือนกัน

- Slamming หรืออีกชื่อว่า Cutting เป็นการตัด อ้างอิงกับการนับ 8 จังหวะ เว้นแต่ว่าไม่มีการเล่นซ้อนเข้ามาของอีกเพลง แต่จะเป็นการตัดเพลงที่กำลังเล่นแล้วเพลงที่ 2 เข้ามาทันที การสแลมมิ่งเป็นการเชื่อมเพลงที่ไม่เน้นมวลเหมือนการผสมเพลงที่มีการซ้อนกัน แต่ก็ยังเป็นอีกวิธีที่สามารถใช้กับการเชื่อมเพลงที่เข้ากันยากได้ หรือสามารถข้ามระหว่างแนวดนตรีได้เช่นกัน

- Sample Slamming สิ่งที่แตกต่างกันกับ Slamming คือการใช้การ แชนเบิ้ล หรือการสแคลชแผ่น โดยใช้เสียงจากเพลงที่จะเล่นถัดไปและเล่นเป็นประโยคเพื่อเชื่อมพร้อมกันให้ผู้ฟังได้เตรียมตัวไปสู่เพลงถัดไป

นอกจาก 2 ตัวอย่างข้างต้นแล้วยังมีเทคนิคอีกหลายแบบเช่น Backspin, Looping, Phrasing, Dropouts, Treble Kicks, The Bounce, Hits และ Beat Juggling

สิ่งที่ไม่ควรทำในการผสมบทเพลง

- ไม่ควรผสมเพลงบนท่อนร้อง 2 เพลง เพราะจะทำให้เสียงตึกกัน
- ไม่ควรลดความเร็วของเพลงที่กำลังเปิดอยู่ เพราะทำให้บรรยากาศนั้นลดลง
- ไม่มีความจำเป็นต้องผสมทุกอย่างเกินความจำเป็น ในบางกรณีนั้นเพลงที่ถูกขอ,เสนอ อาจไม่เข้า กับเพลงที่กำลังเปิด สามารถรอที่จะเปิดในโอกาสที่ดีกว่า

การสแคลช (Scratch)

การสแคลชเป็นการถูแผ่นเครื่องเล่นบนแผ่นเสียง (หรือเครื่องดีเจ) เพื่อสร้างเสียงใหม่ ซึ่งสามารถใช้ประกอบและต้นสดที่ในการบรรเลง เสียงที่จะออกมาขึ้นกับการเลือกเสียงที่จะถูโดยแตกต่างกันจากคลื่นความถี่, คุณภาพ, ประเภทของเสียง (เสียงร้อง, เสียงกระเดื่อง เป็นต้น) โดยปกติดีเจจะใช้แผ่น (หรือไฟล์แผ่นเสียง) ที่เรียกว่า “Scratch Record” ซึ่งเป็นแผ่นเสียงที่รวมเสียงที่เหมาะสมสำหรับใช้สแคลชแผ่นเสียงและทำนองดนตรีเบื้องต้นไว้ให้สำหรับดีเจสร้างท่อนเชื่อมระหว่างเพลงประกอบในการบรรเลง

ตัวอย่างของ Scratch Record เช่น Super Seal โดย DJ Q-Bert, Scratch Sounds No. 2 โดย DJ Woody

ตัวอย่างรายชื่อการสแคลชสำหรับดีเจมีดังต่อไปนี้

- Baby Scratch
- Chirp
- Crab
- Drag
- Fade
- Forward Cut

- One Click Flare
- Reverse Cut
- See Saw
- Slice
- Tear
- Transform

การจัดโปรแกรมการแสดงดนตรี (Music Set)

โปรแกรมการแสดงในที่นี้ (Music Set) คือ กลุ่มของเพลงที่มีลักษณะดนตรี และ ความเร็วใกล้เคียงกัน โดยปกติแล้วมักจะเริ่มจากความเร็วที่แน่นอน สามารถดึงพลังงานของผู้ฟังออกมาได้มากขึ้น ทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี สนุกสนานกับการฟัง

ในส่วนของการเลือกเพลงในชุดเพลงนั้นมีหลายปัจจัย เช่น แนวดนตรี (House, Dubstep, Boombaton, Drum & Bass เป็นต้น), ความต้องการของผู้ฟัง, เนื้อหาที่จะสื่อสารกับผู้ฟัง, การตกลงระหว่างผู้จ้างกับดีเจ (เช่น ชิมงาน ฯลฯ) และลักษณะดนตรีของดีเจ แต่โดยจุดประสงค์ของการจัดชุดเพลงเพื่อเป็นการดึงพลังให้ผู้ฟังสนุกสนานกับดนตรีและแสดงความสามารถของดีเจ

การเรียบเรียงเพลง (Remixing)

การรีมิกซ์ เป็นการนำบทเพลงมาเรียบเรียงดนตรีใหม่ หรือ ประพันธ์ส่วนประกอบเพิ่มโดยอ้างอิงจาก ส่วนประกอบดั้งเดิมหลักของบทเพลง ซึ่งสิ่งที่สามารถหาส่วนประกอบเพื่อรีมิกซ์ได้ เช่น 1. การนำเสียงจากต้นฉบับในรูปแบบ Multi Track Recording, Stem 2.การผลิตเสียงส่วนประกอบของบทเพลงขึ้นมาใหม่โดยอิงจากส่วนประกอบดั้งเดิม (Reproduction) เป็นต้น แต่นอกจากการเรียบเรียงในห้องอัดแล้ว ยังมีกรรีมิกซ์ด้วยอุปกรณ์ดีเจระหว่างการแสดงสดเช่นกัน ซึ่งเป็นการใช้เทคนิคการผสมเพลง และฟังก์ชันอื่นที่นอกเหนือพื้นฐานที่อุปกรณ์มีตามความต้องการ, ทักษะ และสุนทรียะของดีเจ

การแข่งขันดีเจ

การแข่งขันดีเจ มักพบปรากฏ 2 ลักษณะ เฮดทูเฮด (Head to Head) และ การแสดง (Showcase)

เฮดทูเฮด ตามความหมายคือ การแข่งระหว่าง 2 คน หรือกลุ่ม ซึ่งเผชิญหน้ากันระหว่างผู้แข่งขัน แต่การแข่งแบบการแสดง ผู้แข่งขันจะแสดงสิ่งที่ตัวเองได้เตรียมตัวไว้ โดยจัดผู้เข้าแข่งขันแสดงตามลำดับ



ภาพที่ 10 การแข่งขันแบบ Head to Head



ภาพที่ 11 ตัวอย่าง การแข่งแบบ Showcase (DJ Nutty ในงาน Red Bull 3Style Thailand National Final 2019)

เครื่องมือและส่วนประกอบที่ถูกใช้ในการแข่งขัน

ท่าทาง (Body Tricks)

ประกอบการบรรเลง ซึ่งสามารถสร้างความบันเทิงให้แก่ผู้ชม และเสริมการแสดงให้น่าติดตามซึ่งอาจมีการล้อเลียนฝ่ายตรงข้าม หรือการสื่อสารกับผู้ชม ซึ่งท่าทางที่ถูกใช้ในการแสดงได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมดนตรีฮิปฮอป

Mark Katz ได้ระบุไว้ในหนังสือ Groove Music ว่า ในยุคแรก ๆ ดีเจหลายคนนั้นเป็น หรือเคยเป็นนักเต้น (บ็อบบอย, บี้เกิร์ล) จึงเป็นประสบการณ์ที่มีอิทธิพลแก่การบรรเลงและการแข่งขันของพวกเขา

การเล่นคำ (Word Play)

การเล่นคำเป็นการเปิดเสียงคำพูด, บทพูดเพื่อใช้สื่อสารประกอบการบรรเลงแสดง หรือสื่อถึงฝ่ายตรงข้าม ซึ่งในที่นี่สามารถใช้เป็นการล้อเลียนฝั่งตรงข้าม หรือเป็นการสื่อสารแสดงความมั่นใจ และสร้างความบันเทิงแก่ผู้ชม เสียงพูดมักปรากฏในการเปิดและถูกนำทูลผ่านเสียงตามโมทีฟ, ดัดแปลงเสียง

แผ่นเสียงสำหรับใช้บรรเลง (Battle Records)

แผ่นเสียงชุดที่ร่วมส่วนประกอบทางดนตรี สำหรับใช้ระหว่างการบรรเลง เพื่อผสมดนตรี, สร้างเสียงใหม่ที่เกิดจากการปรับเสียงหรือฉีกแผ่นเสียงและบรรเลงประกอบ โดยแผ่นเสียงนี้ประกอบด้วย samples จากเพลง, บทพูดจากภาพยนตร์ (film dialogue) หรือบทพูดอื่น ๆ , เสียงประกอบ (sound effects), ชุดเสียงกลอง (drum loops) เสียงคำพูด “Ah” และ “Fresh” สลับกับเสียงสแนลล์

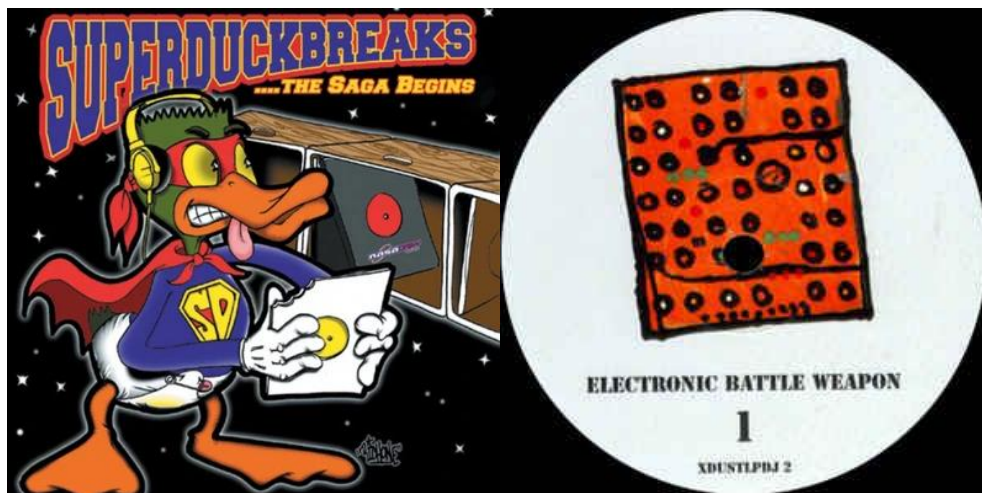
จากส่วนประกอบที่กล่าวมาข้างต้นรวมอยู่ในแผ่น เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการบรรเลงแก่ดีเจ

ตัวอย่างของ Battle Records

Super Duck Breaks โดย DJ Babu

Ultimate Beats and Breaks โดย Street Beat Records แก่ไขโดย “BreakBeat Lou” Flores

Electronic Battle Weapon โดยศิลปิน The Chemical Brothers



ภาพที่ 12 หน้าปกของแผ่นเสียง super duck breaks ซ้าย, electronic battle weapon ขวา

ตัวอย่างเวทีการแข่งขันดีเจ

- DMC World DJ Championships
- Redbull 3style
- New Music Seminar
- ตามท้องถิ่นของแต่ละประเทศอย่าง เช่น ProPlugin Digital DJ Thailand Challenge 2014, ProPlugin Lady DJ 2016

Red Bull 3Style

เป็นการแข่งขันดีเจที่จัดขึ้นโดย ตั้งแต่ปี ค.ศ 2010 โดยบริษัท Red Bull GmbH โดยมีการประชาสัมพันธ์จุดประสงค์ และเป้าหมายว่า

“การแข่งขันเพื่อค้นหาสุดยอดดีเจ ที่มีเทคนิคและทักษะการเล่นที่แปลกใหม่แตกต่างจากดีเจทั่วไป รวมไปถึงความคิดสร้างสรรค์ในการเลือกเพลงที่จะต้องมียังน้อย 3 สัปดาห์มาต่อกัน เพื่อโชว์พลังในการแสดง ที่จะดึงดูดผู้ชมและกรรมการให้สนุกไปกับโชว์ของดีเจ ดีเจสามารถเล่นได้ทั้ง

scratching, mixing หรืออะไรก็ตามที่ถนัดภายใต้อุปกรณ์ที่กำหนด มาเป็นอาวุธในการแข่งขันภายในเวลา 15 นาที”

ซึ่งปี ค.ศ 2015 เป็นปีแรกที่บริษัท Redbull จัดการแข่งขัน Red Bull 3Style Thailand ที่ประเทศไทย



ภาพที่ 13 DJ J. Espinosa ผู้ชนะเลิศ Red Bull Music 3Style 2019 ที่ไทเป, ไต้หวัน

ตัวอย่างกฎของการประกวด Red Bull 3Style National Final (South Africa)

ข้อมูลจากเว็บไซต์การแข่งขัน Red Bull 3Style National Final ประเทศแอฟริกาใต้ ได้ระบุข้อมูลไว้ว่า ผู้เข้าแข่งขันมีเวลา 15 นาที ที่ต้องทำให้ผู้ชม และกรรมการประทับใจด้วย ความคิดใหม่ (ความเป็นตัวตนของผู้เข้าแข่งขัน), ความคิดสร้างสรรค์ และ ความสามารถ ผู้เข้าแข่งขันต้องบรรเลงอย่างน้อย 3 แนวเพลง ดังนั้นผู้เข้าแข่งขันจึงต้องวางแผนและจัดชุดเพลงที่แสดงความเป็นตัวเองของผู้เข้าแข่งขันอย่างแท้จริง

อุปกรณ์ เครื่องเล่นแผ่นเสียง 2 เครื่อง (2 turntables หรือ Cds), มิกเซอร์ 1 เครื่อง, อุปกรณ์มีดีไม่เกิน 2 เครื่อง

ในเกณฑ์การตัดสินได้แบ่งออกเป็น 3 หัวข้อ ประกอบด้วย

ความเป็นต้นตำหรับของตนเอง (ORIGINALITY) - 40%

หนึ่งในความสามารถสำคัญของดีเจ นำเพลงมาใช้ แล้วเพิ่มความเป็นตัวตนของดีเจและสร้างประสบการณ์ใหม่กับการผสมเทคนิคกับแพชั่นที่ต่างออกไปจากคนอื่น ๆ โดยใช้ส่วนประกอบของเพลง ทหาทางที่ทางที่ทำให้ความเป็นปัจเจกชัดเจนในชุดเพลง โดยท้าทายผู้แข่งขันให้ได้คิดว่า ทำอย่างไรที่จะสร้างสรรค์โดยใช้ดนตรีและอุปกรณ์ของผู้แข่งขัน นำเสนอไอเดียใหม่และท้าทายความประทับใจให้แก่ผู้ชม

ทักษะ (SKILLS) - 25%

ส่วนประกอบที่จะถูกพิจารณาในการประเมินทักษะมี

- การมิกซ์ การเรียบเรียงดนตรี, ความต่อเนื่องในการดำเนินและตำแหน่งที่ถูกลงของชุดเพลง, เวลาของ-การเชื่อม (Beat Matching, Fading และอื่น ๆ)
- การตัดต่อดนตรีสด ซึ่งอาจประกอบด้วยเทคนิค beat juggling, การสแคลซ์, การใช้คิวในการเข้าตำแหน่งดนตรี
- การประเมินผู้ชม ว่าดีเจจะปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ของผู้ชมระหว่างการแสดงอย่างไร
- การนำเสนอโดยภาพรวม ดีเจจะรวมทักษะทั้งหมดกับชุดดนตรีอย่างสมดุลอย่างไร

การเลือกดนตรี (MUSIC SELECTION) - 20%

สำหรับชุดเพลง มีเวลาในการบรรเลง 15 นาทีเพื่อให้ผู้ชมและกรรมการประทับใจ โดยชุดดนตรีจะบงบอกความเป็นตัวเองในฐานะดีเจ เพลงที่ผู้แข่งขันจะใช้และทำให้ทุกคนจดจำผู้แข่งขัน โดยต้องต้องการเห็นการเลือกดนตรีและความเป็นตัวเองของผู้แข่งขัน

การตอบสนองจากผู้ชม (CROWD RESPONSE) - 15%

การที่ผู้ชมตอบสนองกับการแสดงของดีเจ เป็นตัวประเมินได้ว่างานสร้างสรรค์จะไปในทิศทางใด

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ธีรปรกรณ์ ศรีบาลแจ่ม ได้ทำงานวิจัยเรื่อง “บีบอยบิท : สื่อสร้างสรรค์จากวัฒนธรรมบีบอยไทย” ซึ่งวัตถุประสงค์ของการวิจัยของงานวิจัยนี้คือ เพื่อศึกษาเสียงของวัฒนธรรมบีบอยที่สะท้อนผ่านการเต้นของกลุ่มบีบอย (B-boy) ในประเทศไทย, เพื่อวิเคราะห์ และคัดเลือกเสียงที่สำคัญ และน่าสนใจของวัฒนธรรมบีบอยที่สะท้อนผ่านการเต้นของกลุ่มบีบอย (B-boy) ในประเทศไทยมาเป็นพื้นฐานในการประพันธ์เพลง เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการประพันธ์เพลงในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic) โดยใช้เทคนิคและวิธีการวิเคราะห์เสียงของวัฒนธรรมบีบอยที่สะท้อนผ่านการเต้นของกลุ่มบีบอยในประเทศไทยมาผสมผสานกับอัตราจังหวะของแนวดนตรีเบรกบีท (Break Beat) ผ่านมุมมองของผู้วิจัย

ผู้วิจัยได้แบ่งการประพันธ์เพลงออกเป็น 2 ส่วน ด้วยกันซึ่งมี

ส่วนที่ 1 นำเสนอเรื่องราวของวัฒนธรรมบีบอยตะวันตกและบีบอยในประเทศไทยโดยนำภาพมาตัดต่อ จัดวางและคิควิเคราะห์แนวดนตรีประกอบในรูปแบบสารคดี จัดวางรูปแบบการประพันธ์ดนตรีประกอบสารคดีออกเป็น 4 ช่วง ในแต่ละช่วงแบ่งย่อยโดยใช้เวลาเป็นเครื่องกำหนดใช้เวลาประมาณช่วงละ 8-15 นาที

ส่วนที่ 2 คิควิเคราะห์เสียงจากสภาพแวดล้อมผสมผสานกับแนวดนตรีเบรกบีทเพื่อให้เกิดดนตรีแนวใหม่ในเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อสื่อให้ผู้ฟังเกิดความรู้สึกเสมือนว่าได้เดินทางไปยังสถานที่นั้น ๆ จึงได้นำเสียงสภาพแวดล้อมมาจัดวางไว้ช่วงแรกของเพลงเพื่อสื่อถึงการเดินทางออกจากบ้านไปยังป้อมพระสุเมรุเพื่อฝึกซ้อมกิจกรรมการเต้นบีบอย

ณัฐพล ดีคำ ได้ทำงานวิจัยเรื่อง “การประพันธ์เพลงร่วมสมัยจากแนวความคิดของดนตรีดีบี” เขาได้ศึกษาหลักการทํางานและรับรู้การบิดเบือนของเสียงในดนตรีดีบี และนำมาตีความเป็นแนวทางในการประพันธ์เพลงโดยทํากราวิเคราะห์บทประพันธ์ ได้แก่

1. การจำลองเสียงสะท้อนของเสียง (Reverb)
2. การจำลองเสียงก้อง (Echo)
3. การจำลองเสียงเสมือนจริงที่เปล่งออกมาหลังจากเสียงจริงสิ้นสุดแล้ว (Delays)
4. การกำหนดตำแหน่งเสียงเครื่องดนตรี (Spatialization)
5. การวนหรือการทำซ้ำ (Loop)
6. การกรองเสียง (Filter)

ผู้วิจัยได้นำเอาการตีความเทคนิคทั้ง 6 เป็นแนวทางการสร้างสรรค์บทประพันธ์ที่มีแนวคิดมาจากดนตรีดีบี โดยผลลัพธ์ของการวิจัยนี้ได้ออกมาเป็นบทประพันธ์ 3 บทที่ใช้เทคนิคจากการตีความนี้ ประกอบด้วยบทเพลง ละ, 88888888, และดริม โดยบททดลองนำแนวคิดหลักจากการทํางานและการปรุงแต่งดัดแปลงเสียงทั้ง 6 อย่าง มาร่วมกับเทคนิคการประพันธ์

ซึ่งณัฐพล ดีคำ ได้ใช้การบันทึกโน้ตดนตรีในรูปแบบดั้งเดิม ผสมกับการกำกับการระบุดาค่าที่จะต้องปรับบนอุปกรณ์สังเคราะห์เสียงและเทคนิคการสร้างเสียงของเครื่องดนตรี โดยบทประพันธ์ Natural Synthetic บรรเลงด้วยเครื่องดนตรี ฟลูต, ไวโอลิน 1, ไวโอลิน 2, วิโอล่า, เชลโล, เสียงมนุษย์ และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ตามที่ได้กำกับและอธิบายไว้ในเอกสาร อีกทั้งยังได้ระบุไว้ในสรุปของงานวิจัยว่า บทประพันธ์ได้ใช้แนวคิดการจำลองเสียงในลักษณะต่าง ๆ ความหวังของเวลา การเสียงมิติของเสียง เป็นการบ่งบอกถึงการควบคุมลักษณะเสียงและสีสันเสียง

บทที่ 3

แผนการดำเนินงานละเอียดวิเคราะห์การสร้างสรรค์บทประพันธ์

งานวิจัยเรื่อง การประพันธ์เพลงจากการบวนการของดนตรีเฮาส์ เป็นการศึกษาและรวบรวมองค์ความรู้เพื่อสังเคราะห์การประพันธ์เพลงร่วมสมัยบนแนวความคิดจาก ดนตรีเฮาส์ โดยแบ่งขั้นตอนการวิจัย ออกเป็น 5 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1. ค้นหาและรวบรวมข้อมูล

3.1.1 ศึกษาข้อมูลจากตำรา, งานวิจัย, บทสัมภาษณ์, บทความวิชาการ, บทความวิจัย และ สารคดี

3.1.2 วิเคราะห์บทประพันธ์ที่มีความใกล้เคียงกับแนวดนตรีเฮาส์ หรือได้รับอิทธิพลจากดนตรีเฮาส์

3.2. ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล

3.2.1 วิเคราะห์จากแหล่งความรู้จากตำรา, งานวิจัย, บทความวิชาการและบทความวิจัย

3.2.2 การนำข้อมูลที่ได้ศึกษามาทดลองใช้กับตนเอง ตีความ และอ้างอิงเป็นเหตุผลของแนวคิดในการประพันธ์เพลงที่จะส่งผลไปถึงการเลือกวัตถุดิบในการประพันธ์เพลง

3.3. การประพันธ์เพลง

หลังจากวิเคราะห์ข้อมูลออกมาแล้วตีความเพื่อ จึงประพันธ์บทเพลงร่วมสมัยที่ใช้ลักษณะดนตรีบนแนวความคิดของดนตรีเฮาส์และเนื้อหาจากสิ่งที่เกิดขึ้นของอาชีพดีเจ ที่ความยาวร่วมกันประมาณ 30 นาที โดยคาดคะเนไว้ว่า กระบวนการประมาณ 5 นาที

ในด้านเครื่องดนตรีที่จะใช้บรรเลงสิ่งที่ประพันธ์แล้วสร้างเสียงกับจัดวางเสียงบนโปรแกรมผลิตดนตรี (Digital Audio Workstation) ใช้ซินธิไซเซอร์และเครื่องดนตรีเสียงสังเคราะห์บรรเลงทั้งหมด โดยการปรับ oscillators ผสมเสียงเพื่อให้เสียงต่าง ๆ ตามลักษณะและสีสันทันของเสียงที่ต้องการ เพื่อใช้ในการบรรเลงทำนองและเสียงประสานที่ประพันธ์ขึ้น ส่วนกลองจะเป็นเสียงจาก Drum Machine TR-909, เสียงกลองจากในการบรรเลงเสียงกลองที่ประพันธ์ ดังนั้นงานประพันธ์นี้จะออกมาเป็น ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างเสียงด้วยระบบดิจิทัล

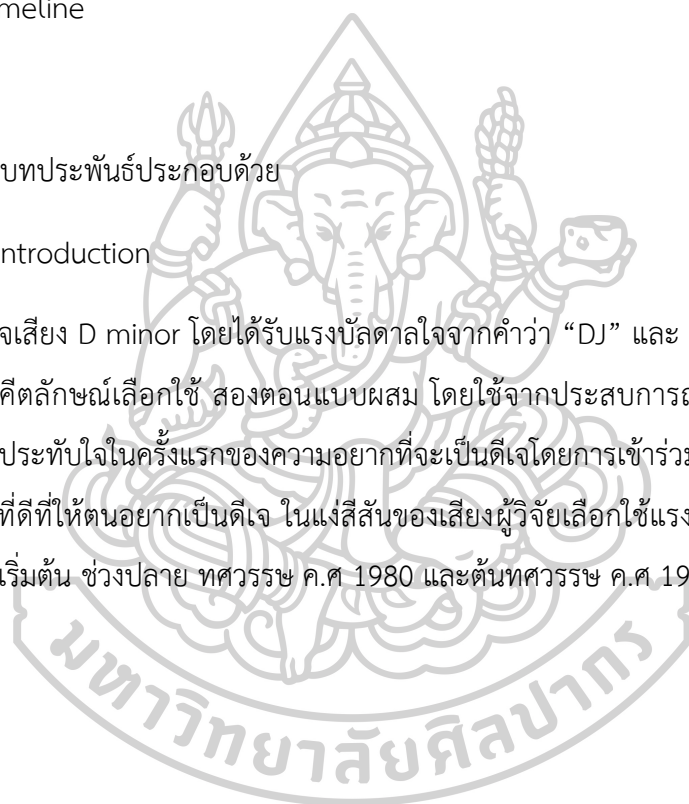
บทประพันธ์ประกอบด้วย 5 กระบวน

1. Introduction
2. Practice
3. Work Scene
4. DJ's Championships
5. Timeline

โครงสร้างของบทประพันธ์ประกอบด้วย

กระบวนที่ 1 Introduction

กุญแจเสียง D minor โดยได้รับแรงบันดาลใจจากคำว่า “DJ” และ “Disco” จึงออกมาเป็น ดีไมเนอร์, สัญลักษณ์เลือกใช้ สองตอนแบบผสม โดยใช้จากประสบการณ์ของผู้วิจัยและผู้ที่เคย ประสบ ความประทับใจในครั้งแรกของความอยากที่จะเป็นดีเจโดยการเข้าร่วมงาน, การได้เห็น หรือมี ประสบการณ์ที่ดีที่ให้นอนอยากเป็นดีเจ ในแง่สีสันของเสียงผู้วิจัยเลือกใช้แรงบันดาลใจจากเสียงของ ดนตรีเฮาส์ยุคเริ่มต้น ช่วงปลาย ทศวรรษ ค.ศ 1980 และต้นทศวรรษ ค.ศ 1990



Introduction

Section	Intro	A		Development (B)		A'
Content	Presenting Noise that been synthesized from Party Recording On the House Music Drum Pattern	Repeated Fragment from Section A And Presenting main Ostinato	The Material is Fully Presenting	Trans	Transition	Repeat Materials from Section A
			And inserting each layer as development			
			Bass and Synth Pattern as Counterpart appear			Fully Present the Material from Section A Including Main Theme
Mins.	0.55	1.57	3		4	5.10
						Outro

ตารางที่ 1 ตัวอย่าง โครงร่างส่วนประกอบของกระบวนที่ 1



กระบวนที่ 2 Practice

เริ่มต้นบทประพันธ์ด้วยท่วงเสียง A minor ในท่อน A แล้วเปลี่ยนท่วงเสียงเข้าหา E minor ในท่อน B สังเกตลักษณะสองตอนแบบผสม ลักษณะดนตรีอ้างอิงจากดนตรีมินิมอล ที่ใช้การซ้ำที่เหมือนกับการฝึก Beatmatching ที่จะต้องฝึกฟังดนตรีให้เข้ากัน และเทคนิคการผสมเพลงอื่น ๆ ของดีเจ และสิ่งที่สามารถทำได้ในดนตรีเฮาส์

Practice

Section	Intro	A	Development (B)		A'
Content	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">Repeated Fragment from Section A</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">And Presenting main Ostinato</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">And inserting each layer as development</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">Trans</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">Presenting Phrase Shifting techniques by Shifting an Ostinato until the rhythm perform as the Original Pattern</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">Repeat Materials from Section A</div>
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">Presenting Main Ostinato with other Element</div>			<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">Adding Countermelody</div>
Mins.	0.45	1	2	3	3.53
					5.10

ตารางที่ 2 ตัวอย่าง โครงร่างส่วนประกอบของกระบวนที่ 2

กระบวนที่ 3 Work Scene

ใช้แรงบันดาลใจจากลักษณะงานของดีเจ ที่จะต้องมีการจัดชุดเพลงเพื่อทำให้ผู้ฟังสนุกไปกับดนตรีและบรรยากาศของงาน อาจจะใช้เทคนิค Quotation การเพลงที่มีชื่อเสียงมาใช้ในบทประพันธ์ โดยเป็นการเสนอความหลากหลายของบทเพลงที่จะต้องทำการแสดง รวมไปถึงสถานการณ์ที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการทำงาน โดยเน้นอารมณ์ไปทางสนุกสนานมีชีวิตชีวา (lively) ในเชิงงานเลี้ยงสังสรรค์



Work Scene (In The Club)

Section	Intro	A		Development (B)			A'		
Content	Repeated Fragment from Melody	Main Melody	Saw Chord become the main presentation	Trans	Quoted songs 1. Blackpink – Boombayah (F minor) 2. BTS – DNA (C Minor/E Major) 3. Lady Gaga – Rain On Me (E Major) *performer be able to use your own materials to perform in Development Section *			Repeat Materials from Section A Adding more percussion And Counter melody from 3 rd part of Section B	
Mins.	1	2	2.30	3	4	5	6	7	

ตารางที่ 3 ตัวอย่าง โครงร่างส่วนประกอบของกระบวนที่ 3

กระบวนที่ 4 DJ's Championships

อ้างอิงถึงการแข่งขันดีเจ ทั้งรูปแบบการปะทะ กับส่วนประกอบของทำนองที่มีหลายรูปแบบ พร้อมกับใช้การแบ่งดนตรีเป็น 2 กลุ่มที่ปะทะกัน และ Bi-Tonality หรือ Polytonality เพื่อสร้างสีสันที่บิดออกไปจากปกติ โดยให้สื่อถึงการแข่งขัน เพราะจากการหาข้อมูลปรากฏออกมาว่าโปรแกรมการแสดงของดีเจที่ใช้ในการแข่งขันมีความหลากหลายในตัวดนตรี และสีสันของดนตรี จึงตีความและเลือกใช้เป็นวัตถุดิบเหล่านี้ในการประพันธ์และอาจเกิดสิ่งแปลกใหม่ที่อาจเกิดขึ้นในบทประพันธ์



Championship

Section	Intro	A	Development (B)	C
Content	Begin with Drum and then Fragment from Sec A will follow	Main theme Vinyl Scratching that fit in house music pattern Verse Chorus	Trans Must Contain -Bi-Tonality and Polytonality - 2 Musical Phrase or Materials Against each other - Call And Response type of Phrase -There will be 1 part for Tempo Modulation from 128 to 64	New Developed Materials from Section A and B Presenting the Progressive House Style
	Mins.	1	2.30	3 4 5 6 7

ตารางที่ 4 ตัวอย่างโครงสร้างส่วนประกอบของกระบวนที่ 4

กระบวนที่ 5 Timeline

กุญแจเสียง D minor สังกีตลักษณะแบบดนตรีสมัยนิยม ประกอบด้วย Verse/Chorus 2 รอบ ตามด้วยท่อน Bridge แล้วจบด้วยท่อน Chorus โดยใช้ทำนองหลักจากกระบวนที่ 1 และ ส่วนประกอบอื่น ๆ จากแต่ละกระบวนมาพัฒนาประกอบในบทเพลง โดยลักษณะดนตรีย่อยของ ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ที่ชื่อว่า คอมเพล็กซ์โทร (Complextro) ในช่วงศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นการสรุป เรื่องราวทั้งหมดตั้งแต่จุดเริ่มต้นจบที่กระบวนสุดท้าย

Finale: Timeline

Section	Intro	Verse	Chorus	Verse	Chorus	Bridge	Chorus
Content	Fragment and Melody from Mov 1	Put Main Melody from Mov 1 and Changes the synth and create more layers of synths to support melody on the background	Complextro Style of Drop included growl, Wobbles Glitchy Style of Synth	Open with piano chord progressions Repeated Material From Verse 1	Repeat Materials From Chorus Section with Some Changes	Breakdown half of Speed with Drum at 1 and 3, Synths and Chord Progression Accompaniment as Dubstep type. Trans	Repeat Materials From Chorus Section with Some Changes
Mins.	0.14	1.07	1.44	2.22	3	3.22	5.10

ตารางที่ 5 ตัวอย่างโครงสร้างส่วนประกอบของกระบวนที่ 5

ในด้านเวลาการทำงานได้วางแผนการทำงานไว้เดือนละ 2 กระบวน แสดงในช่วง พร้อมเตรียมความเรียบร้อยก่อนการแสดง 1 เดือน ซึ่งอาจจะแสดงในภาคการศึกษาที่ 2 เดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ 2564

ตารางการทำงานประพันธ์					
เพลง	กันยายน (ครั้งแรก)	กันยายน (ครั้งหลัง)	ตุลาคม (ครั้งแรก)	ธันวาคม (ครั้งหลัง)	ธันวาคม (ปลาย เดือน)
Introduction					
Practice					
Work Scene					
DJ's Championship					
Finale: Timeline					

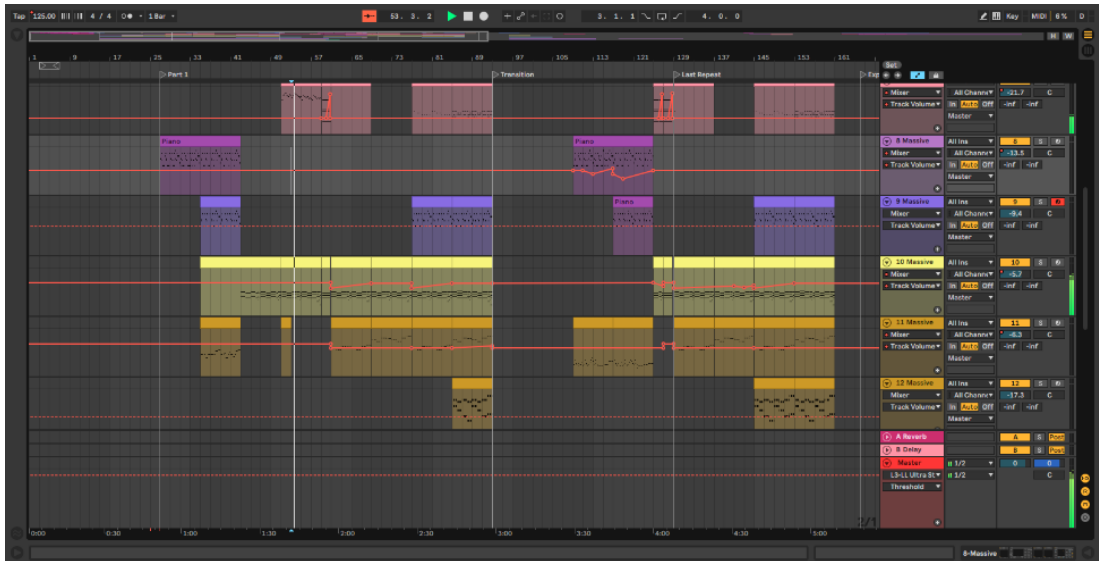
ตารางที่ 6 ตารางแผนการทำงานประพันธ์ดนตรี



3.4 อุปกรณ์ในการผลิตเสียง

- โปรแกรม Ableton Live 10 สำหรับผลิตดนตรี

ผู้วิจัยเลือกโปรแกรมนี้เนื่องจากมีความเคยชินกับสภาพแวดล้อมของระบบ และการความสะดวกในการปรับการตั้งค่า parameter ของเสียงในโปรแกรมเสริมต่าง ๆ



ภาพที่ 14 โปรแกรม Ableton Live 10

- โปรแกรมจำลองเครื่องสังเคราะห์เสียง Massive



ภาพที่ 15 โปรแกรมจำลองเครื่องสังเคราะห์เสียง Massive

- โปรแกรมเสียงสังเคราะห์ Sylenth1

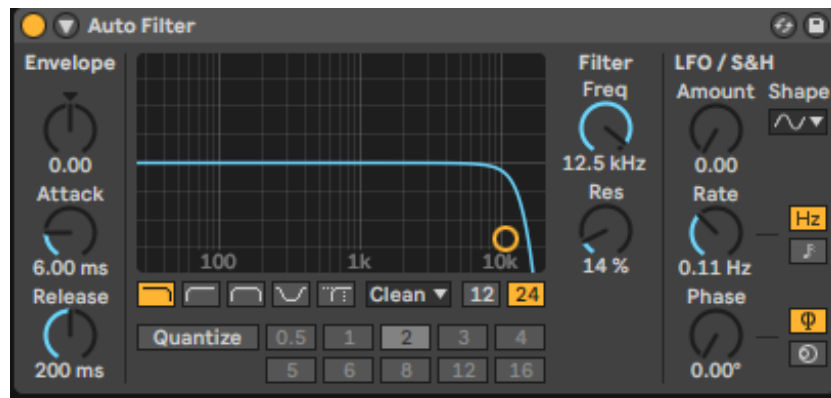


ภาพที่ 16 โปรแกรมเสียงสังเคราะห์ Sylenth1

ผู้วิจัยต้องการโปรแกรมเสียงสังเคราะห์มากกว่า 1 เพื่อความสะดวกในการผลิตเสียง เพราะแต่ละอุปกรณ์ทั้ง 2 มีออสซิลเลเตอร์พื้นฐานเพิ่มมาให้ใช้งานต่างกัน ซึ่งในกรณี Massive ผู้วิจัยจะคุ้นเคยกับการปรับเสียง

- โปรแกรมอุปกรณ์เสริม (Plugin) ใช้ในการตัดแปลงและปรับแต่งเสียง





ภาพที่ 17 โปรแกรมอุปกรณ์เสริม (Plugin)

- โปรแกรมจำลองเสียงเครื่องดนตรี Kontakt

ผู้วิจัยต้องการใช้เสียงเครื่องดนตรีเสมือนจริง เช่น บรรเลงเสียงเปียโน, เครื่องสาย (String Instruments), เครื่องลมทองเหลือง (Brass Instruments) เป็นต้น โดยในที่นี้ ผู้วิจัยเลือกที่จะใช้เสียงเครื่องเปียโน ในกระบวนที่ 1 2 4 5), เซลโล (กระบวนที่ 2) และทรัมเป็ต (กระบวนที่ 4)



ภาพที่ 18 โปรแกรม Native Instruments' Kontakt 5

- โปรแกรมสำหรับเครื่องดีเจ

ในกรณีนี้ผู้วิจัยมีเครื่องดีเจที่อิงกับระบบของโปรแกรม Traktor Pro จึงเลือกที่จะใช้โปรแกรมนี้ ซึ่งหากใครมีอุปกรณ์ที่เหมาะสมกับระบบอื่น หรือสะดวกที่จะบรรเลง อย่าง Serato dj, virtual dj, Algoriddim's Djay และอื่น ๆ สามารถใช้ได้ตามความสะดวก ส่วนข้อแตกต่างของแต่ละโปรแกรม จะเป็นระบบการใช้งาน การเชื่อมต่อ และความเหมาะสมกับเครื่อง



ภาพที่ 19 โปรแกรม Traktor Pro 3

- Alonso Hardwell Sylenth1 Soundset Vol. 1

ชุดเสียงนี้รวมการตั้งค่าสำเร็จรูปสำหรับซินธิไซเซอร์ Sylenth1 โดยผู้วิจัยเลือกใช้เสียง Supersaw สำหรับการบรรเลงทำนองหลัก และบรรเลงประกอบ ซึ่งในชุดเสียงนี้ยังมีการตั้งค่าอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นผลิตเสียงเบส, pad, sound fx ประกอบจังหวะด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 20 Alonso sound's Artist Series "Alonso Hardwell Sylenth1 Soundset Vol. 1

ที่มา <https://www.alonso-sound.com/product/alonso-hardwell-sylenth1-soundset/>

- Vengeance EDM Essentials Vol.1

ผู้วิจัยเลือกใช้เสียง กลองจากชุดเสียง เนื่องจากเป็นเสียงกลองที่มีความแน่น เข้ากับลักษณะดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แดนซ์ยุคใหม่ ซึ่งแตกต่างจากเสียงกลองไฟฟ้า TR-909 แต่ในชุดเสียงนี้ก็ยังมีเสียงสำหรับใช้

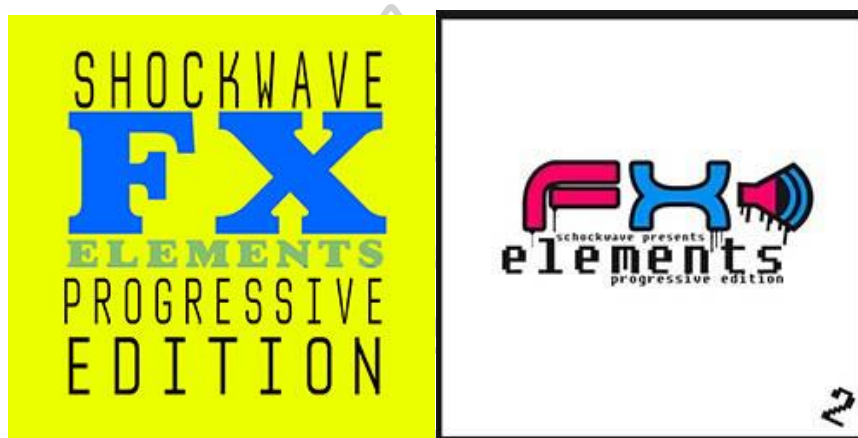


ภาพที่ 21 ชุดเสียง Vengeance EDM Essentials Vol.1

ที่มา <https://www.vengeance-sound.com/samples.php>

- FX ELEMENTS: PROGRESSIVE EDITION VOL 2

ชุดเสียงนี้ประกอบด้วย เสียงนอยส์และเสียงประกอบต่าง ๆ สำหรับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แดนซ์ ซึ่งสามารถใช้ขับเคลื่อนแรงส่งไปสู่ท่อนต่อไป สร้างท่อนเชื่อมได้ ผู้วิจัยเลือกที่จะใช้เสียงนอยส์เพื่อนำมาสนับสนุนและเป็นพื้นหลังของดนตรี



ภาพที่ 22 ชุดเสียง FX ELEMENTS: PROGRESSIVE EDITION VOL 2

ที่มา <https://www.dancemidisamples.com/product/fx-elements-progressive-edition-vol-2/>

3.5. เผยแพร่ผลงานประพันธ์

3.4.1 กำหนดวันซ้อมกับผู้เล่น

3.4.2 เลือกสถานที่ทำการแสดง

3.4.3 เผยแพร่สู่สาธารณชน

- การแสดงเดี่ยวผลงานประพันธ์ดนตรี
- การเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์
- การเผยแพร่ผ่านการประชุมวิชาการ

3.6. นำเสนอผลงานวิจัย

นำเสนอผลงานในรูปแบบวิทยานิพนธ์ การเผยแพร่ในการประชุมวิชาการ หลังจากสรุปผลการวิจัยและได้รับการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา แล้วจึงนำเสนอเป็น ผลงานวิจัยที่สมบูรณ์



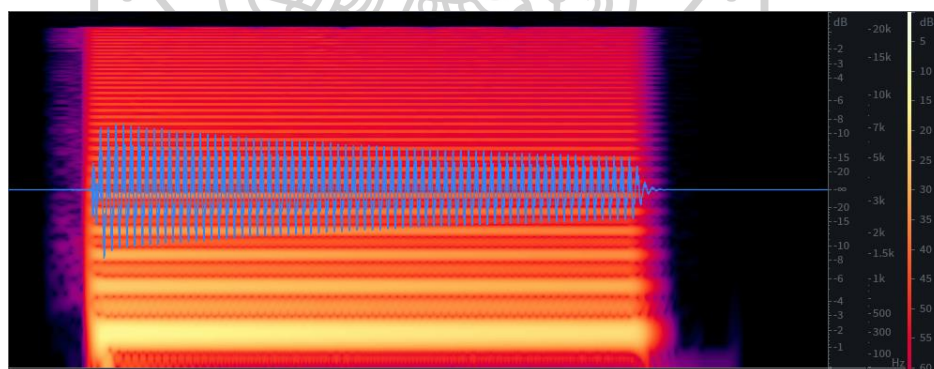
บทที่ 4

บทวิเคราะห์การประพันธ์

ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์บทประพันธ์ทั้งหมด 5 กระทบ โดยแต่ละกระทบได้กำหนดวัตถุประสงค์ตามเนื้อหาที่กำหนด บทประพันธ์นี้ใช้วิธีการวิจัยแบบเดียวกันทั้งหมด แต่แตกต่างกันที่เนื้อเรื่องอ้างอิงจากเส้นเรื่องของอาชีพที่ศึกษา, ลักษณะย่อยของดนตรีเฮาส์และเทคนิคการประพันธ์ของแต่ละกระทบนำเสนอ

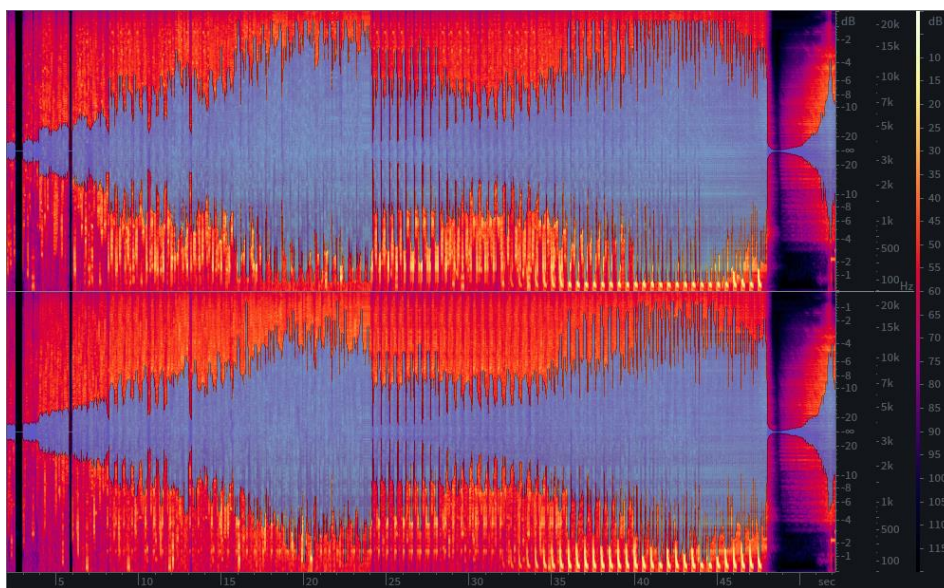
กระทบที่ 1 Introduction

ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจจากดนตรีเฮาส์ในยุคแรก ช่วงปลายทศวรรษที่ ค.ศ 1980 ประพันธ์ด้วยการเลือกกุญแจเสียง D Minor ความเร็วที่ 125 BPM เครื่องดนตรีประกอบด้วยเสียงกลองไฟฟ้า (TR-909), ซินธิไซเซอร์ที่บรรเลงเสียงสังเคราะห์ Sawtooth Wave ซึ่งในยุคแรกของดนตรีเฮาส์จะมีการใช้เสียงสังเคราะห์ที่แตกต่างจากปัจจุบัน ค่อนข้างมีการปรับแต่งที่ง่ายกว่าเพื่อเป็นนำเสนอจุดเริ่มต้นของเรื่องราวทั้งหมด



ภาพที่ 23 เสียงสังเคราะห์สำหรับบรรเลงทำนองหลักในตอน A

กระบวนที่ 1 เปิดตัวการใช้ Noise จากการบันทึกแสดงดนตรีเฮาส์ที่ผู้วิจัยได้ไป นำมาสังเคราะห์ให้กลายเป็นเสียง Noise เพื่อแสดงถึงการระลึกถึงประสบการณ์ก่อนหน้าอย่าง ดนตรีทดลองในช่วงยุค ค.ศ 1950, ดนตรีดิสโก้ซึ่งถูกใช้เป็นจังหวะเรียบเรียง เสมือนเป็นต้นอิทธิพล และการต่อสู้กับ การทุกขุมคามของกระแสต้านลบที่ต่อต้านดนตรีของคนผิวสี



ภาพที่ 24 เสียงนอยส์ช่วง 50 วินาทีแรกของกระบวนที่ 1

จากนั้น เข้าสู่แนวทำนองหลักในกุญแจเสียง D-Minor โดยแนวทำนองนั้นถูกประพันธ์ขึ้นมา ด้วยแนวคิดการซ้ำ และตัดแปลงโน้ตในประโยคให้แตกต่างกันเพื่อความต่อเนื่องของดนตรี

♩ = 125

Lead Synth *mp*

ภาพที่ 25 ทำนองหลักของกระบวนที่ 1

สำหรับเสียงสังเคราะห์สำหรับบรรเลงทำนองหลัก ผู้วิจัยเลือกใช้ออสซิลเลเตอร์เสียง Square – Saw และปรับค่าเริ่มต้นทุกอย่าง เนื่องจากผู้วิจัยได้เสียงที่มีลักษณะเหมือนวิดีโอเกมยุค 90's และบทเพลงดนตรีเฮาส์อื่น ๆ ในยุคนั้น จึงตรงตามความต้องการของผู้วิจัย



ภาพที่ 26 การตั้งค่าซินธิไซเซอร์สำหรับบรรเลงทำนองหลักของกระบวนที่ 1

จากนั้น ห้องที่ 51 นำเสนอทำนองหลักใหม่ซึ่งมีหน้าที่เป็น Chorus ของบทประพันธ์ซึ่งเปลี่ยน โดยผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากการสังสรรค์ในสถานบันเทิง วิดีโอ และ สารคดีในช่วงยุคทศวรรษ ค.ศ 1990

51

T.1

T.2

Bass

TR-909

53

T.1

T.2

Bass

TR-909



ภาพที่ 27 ท่อนหลักของกระบวนที่ 1

สำหรับช่วงเชื่อมต่อระหว่างตอน ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจจากการ นำเสนอกลองของเพลง Your Love โดยศิลปิน Frankie Knuckles ซึ่งเป็นบทเพลงแรก ๆ ของดนตรีเฮาส์ เป็นการหักมุมด้วยการลดแนวทำนองที่บรรเลงจนเหลือแค่กลอง และปรับระดับเสียงจนเบาสุด แล้วเพิ่มระดับความดังกลับขึ้นมาเรื่อย ๆ เพื่อเข้าหาการซ้ำตอน A ครั้งสุดท้าย

97

T.1

T.2

Bass

TR-909

99

T.1

T.2

Bass

TR-909

ภาพที่ 28 ช่วงเชื่อมระหว่าง จุดพักของบทเพลง และ กลับเข้าหาท่อนที่นำเสนอส่วประกอบของ
ตอน A

หลังจากการส่งด้วยการรัว Snare ความเร็วโน้ต 1/8 แล้ว และคอร์ด D Minor ที่ใช้โน้ต A ที่มีเสียงสูงส่งพลังงานสำหรับเข้าท่อนถัดไป แล้วจึงบรรเลงตอน A-2 ที่มีหน้าที่เป็นท่อน Chorus ของบทเพลงและจบกระบวนลง

14

115

T.1

T.2

Bass

TR-909

119

T.1

T.2

Bass

TR-909

121

T.1

T.2

Bass

TR-909

ภาพที่ 29 กระบวนที่ 1 ห้องที่ 115 ถึง 122

หลังจากที่ได้รวม Phrase Shifting กับแนวทำนองอื่นเข้าร่วมกันแล้วจะได้ดนตรีออกมา
ลักษณะที่ยังคงความเป็นดนตรีเฮาส์ ด้วยทำนองหลัก และแนวบรรเลงประกอบ

11

81

Vc.

Vc.

Pno.

Dr.

85

Vc.

Vc.

Pno.

Dr.

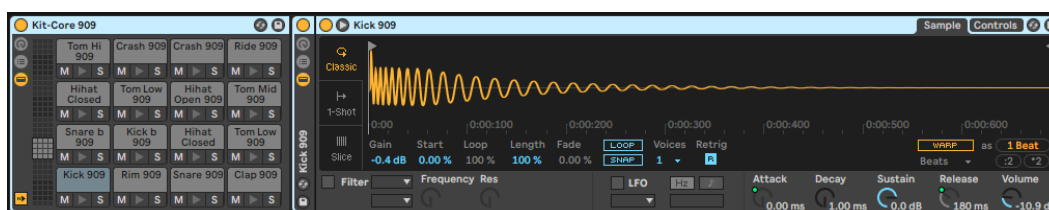
ภาพที่ 32 ผลลัพธ์ประโยคที่ใช้เทคนิค Phrase Shifting บรรเลงร่วมกันแนวทำนองประกอบอื่น ๆ

เครื่องดนตรีจำลองสำหรับบรรเลงทำนองหลัก ผู้วิจัยเลือกใช้ Session String โดย e-instruments และเลือกโหมด Staccato เนื่องจากเสียงสั้นอย่าง Staccato จะช่วยให้ได้ยินความต่างระหว่างจังหวะชัดเจน ในที่นี้ผู้วิจัยอิงจากบทเพลง Piano Phase โดย Steve Reich ที่บทประพันธ์ของเขาบรรเลงด้วยเปียโน



ภาพที่ 33 ชุดเสียงที่ใช้สำหรับบรรเลงเสียงเชลโลในบทประพันธ์

กลองที่ใช้ในกระบวนที่ 1, 2 และ 3 เป็นเสียงกลอง 909 ที่มีอยู่ในโปรแกรม Ableton Live



ภาพที่ 34 ปลั๊กอินจำลองเสียงกลองไฟฟ้า

กระบวนที่ 3 Work Scene

กระบวนที่ 3 ประพันธ์บนกุญแจเสียง G# Minor โดยอ้างอิงจากลักษณะดนตรี โพรเกรสซีฟเฮาส์ (Progressive House) ใช้เทคนิคการพัฒนาทำนองด้วยการจำกัดช่วง (Limited Intervals) และการคัดทำนอง (Quotation) ในการประพันธ์ กระบวนนี้ได้ประพันธ์บนสังคีตลักษณ์สามตอน โดยตอน B จะเป็นส่วนที่แตกต่าง และเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถนำวัตถุดิบทางดนตรีที่ตนเองคิดมาบรรเลงได้ในบทประพันธ์ในตอน B แล้วหาทางเชื่อมดนตรี กลับเข้าสู่ตอนที่ 3 (A') จบการบรรเลงบทประพันธ์

ทำนองหลักของตอน A ประกอบด้วยโน้ต F# โดยโมทีฟได้แรงบันดาลใจจากประโยคที่ว่า “In The Club, Everybody on The Floor” โดยใช้การดำเนินทำนองแบบโน้ตตัวเดียว ซึ่งอ้างอิงจากเทคนิคการจำกัดช่วง

Synth.

Synth.

ภาพที่ 35 ทำนองหลักของกระบวนที่ 3

หลังจากจบการนำเสนอทำนองหลังโน้ตตัวเดียวที่ผู้วิจัยอธิบายไว้ข้างต้น ก็ได้ส่งเข้าทำนองหลักท่อนต่อไป ซึ่งก็คือท่อน Chorus ของบทประพันธ์นี้ ในที่นี้ผู้ประพันธ์ได้นำเสนอด้วยเสียงคอร์ดเป็นทำนองหลัก มีส่วนประกอบอื่น ๆ และ แนวทำนองประกอบบรรเลงควบคู่กัน

ภาพที่ 36 ตัวอย่างท่อน Chorus ของกระบวนที่ 3

ภาพที่ 37 การจัดเรียงส่วนประกอบบทโปรแกรม Ableton Live

ผู้วิจัยเลือกเสียง Supersaw จากชุดเสียง Alonso Hardwell Sylenth1 Soundset Vol. 1
ในการบรรเลงทำนองหลักของกระบวน



ภาพที่ 38 ซินธิไซเซอร์ Sylenth1 สำหรับ บรรเลงทำนองหลัก

สำหรับตอน B ของกระบวนนี้ ผู้วิจัยต้องการจำลองการเปิดเพลงในงานสังสรรค์ ซึ่งการทำงานของดีเจมักจะมีการเปิดเพลงตามกระแสความนิยมเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ฟัง ผู้วิจัยจึงเลือกคัดทำนองจาก 3 เพลงที่มีชื่อเสียงและติดชาร์ต Billboard ซึ่งได้เลือกบทเพลง และ อ้างอิงความสัมพันธ์ระหว่างบทเพลงด้วยกฎแจเสียง โดยหวังจะให้การเชื่อมระหว่างตอนด้วย Common Tone

1. “Boombayah” โดยกลุ่มศิลปิน Blackpink (F Minor)
2. “DNA” โดยกลุ่มศิลปิน BTS, (C Minor)
3. “Rain on Me” โดยศิลปิน Lady gaga (E Major)

กระบวนการประพันธ์ตอน B ผู้วิจัยได้นำทำนองหลักและส่วนประกอบมาดัดแปลงด้วยการย้อนกลับ (Retrograde), การสลับที่ของทำนอง, การเปลี่ยนโน้ตบางส่วน ซึ่งผู้วิจัยไม่ต้องการที่จะหยิบเพลงต้นฉบับมาใช้ตรง ๆ และสามารถเป็นตัวช่วยให้กับผู้ที่น่าบทประพันธ์ไปบรรเลงในอนาคต

หลังจากการนำเพลงที่คัดทำนองมาเรียบเรียง ได้แสดงการนำเสนอความคิดสร้างสรรค์ในการทำงานของดีเจ ดีความจากคาดหวังส่วนประกอบใหม่ ๆ จากผู้ชม และนำเสนอเทคนิคเพิ่มเติมให้แก่บทเพลงและเทคนิคการเชื่อมเพลงพื้นฐานบรรเลงเพลง



ภาพที่ 39 เปรียบเทียบทำนองต้นฉบับ(บน) กับทำนองที่ถูกดัดแปลงแล้ว (ล่าง)

สำหรับส่วนอื่นในตอน B ตามที่ระบุ ผู้วิจัยนำเอาทำนองจากเพลง Rain on me ของ Lady gaga (Stefani Joanne Angelina Germanotta) นำมาดัดแปลงด้วยการใช้เทคนิคถอยหลัง (Retrograde) ซึ่งด้วยสีสันทันจากกัญแจเสียง ทำให้อย่างคงสีสันทันของบทประพันธ์เดิม

♩ = 125



ภาพที่ 40 ตัวอย่างการใช้เทคนิคพัฒนาทำนองจาก ต้นฉบับ (บน), ดัดแปลงแล้ว (ล่าง)

อย่างไรก็ตามสำหรับ ตอน B (Section B) ผู้ประพันธ์เปิดอิสระให้กับผู้ที่จะนำบทประพันธ์ไปแสดงต่อ โดยสามารถดัดส่วนที่ผู้ประพันธ์เรียบเรียงไว้ แล้วนำวัตถุดิบหรือบทเพลงที่ผู้บรรเลงต้องการเล่นแทนได้ตามความคาดหวังของผู้ประพันธ์ ที่ต้องการนำเสนอเทคนิคการเชื่อมระหว่างบทเพลงที่แตกต่างกัน

กระบวนที่ 4 Championship

กระบวนที่ 4 เริ่มบทประพันธ์ด้วยกุญแจเสียง F# Minor ในตอน A และจบด้วย G Minor ในตอนจบที่เป็นการย้อน (ตอน A') ภาพรวมของบทประพันธ์ใช้สังคีตลักษณะแบบสามตอน (A, B, A') โดยเลือกที่จะประพันธ์จากลักษณะของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ (Electro House) กระบวนนี้ผู้วิจัยต้องการแรงบันดาลใจจากนำเสนอการแข่งขันดีเจ โดยได้แรงบันดาลใจจากการแข่งขันดีเจต่าง ๆ ทั้งประเภทการแสดง และประเภท 1 ต่อ 1 ซึ่งไม่ว่าแบบไหนดีเจจะต้องแสดงเทคนิคการบรรเลงผ่านการจัดวางดนตรีสำหรับการแสดง เนื่องด้วยการแข่งขันดีเจจะต้องมีการผสมเพลง ไม่ว่าจะเป็นลักษณะดนตรีที่เหมือนหรือต่างกัน ซึ่งผลที่ได้คือความหลากหลายของวัตถุดิบเพื่อนำไปสู่การตอบรับที่พึงพอใจของผู้ชม จากการศึกษาการแข่งขันต่าง ๆ ได้ใช้ดนตรีหลากหลายแนวในการแข่งขัน ผู้วิจัยจึงหยิบโครงสร้างภาพรวมของดนตรี, การเชื่อมดนตรี และเทคนิคอื่น ๆ ออกมาเป็นการเลือกวัตถุดิบบทประพันธ์

ทำนองหลักของกระบวนเปิดมาด้วยกุญแจเสียง F# Minor ผู้วิจัย เลือกที่จะประพันธ์ทำนองหลักห้องที่ 49 ถึง 56 (8 ห้องหลังตามตัวอย่างข้างใต้) แล้วจึงลดทอนจำนวนโน้ตสำหรับเป็นทำนองสำหรับท่อน Verse (ห้องที่ 1 ถึง 8) ที่ค่อย ๆ เข้าหาท่อน Chorus

$\text{♩} = 128$

ภาพที่ 41 ทำนองหลักของท่อน A ห้องที่ 1 ถึง 8 และ 49 ถึง 56

ตอน B จะนำเสนอการผสมความต่างของกุญแจเสียง โดยเป็นการนำทำนองหลักในกระบวนที่ 2 มาเปลี่ยนกุญแจเสียงจาก A Minor เป็น D Minor เปลี่ยนลักษณะดนตรีจากสไตล์เฮาส์ เป็นดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ (Electro Music) ซึ่งทำให้ต้องเปลี่ยนจังหวะของกลองและหน่วยย่อยทำนองของทำนองประกอบ



ภาพที่ 42 ทำนองหลังและเบสในช่วงดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ของกระบวนที่ 4

ในส่วนที่ 2 ของตอน B ผู้วิจัยนำแนวทำนองหลักของกระบวนมาย้อนกลับ (Retrograde) แล้วเปลี่ยนกุญแจเสียงจาก F# Minor ไปสู่ A Minor ประพันธ์บนลักษณะดนตรีเบรกบีท (Breakbeat Music) ซึ่งบางส่วนของการเล่นประกอบได้รับแรงบันดาลใจจาก ดนตรีดีสโก และดนตรีฟังก์ (ซึ่งเป็นดนตรีต้นอิทธิพลของแนวดนตรีฮิปฮอป และเบรกบีท) ทั้ง 2 ส่วนของการปรับแต่งดนตรี ได้นำเสนอด้วยเทคนิค Bitonality ซึ่งเป็นการบรรเลงพร้อมกันของ 2 กุญแจเสียงที่ต่างกันอย่างแนวทำนองหลัก และแนวทำนองเบส เหตุผลในการเลือกเสนอเทคนิคนี้ เกิดจากการตีความของการแข่งขันที่มีคู่ต่อสู้ การประทะกัน จึงใช้เป็นการประทะกันของทำนองที่ต่างกุญแจเสียง



ภาพที่ 43 ทำนองหลังและเบสในช่วงดนตรีเบรกบีท ของกระบวนที่ 4

ห้องที่ 109 ถึง 144 ในส่วนนี้ ผู้วิจัยนำทำนองหลักมาจัดวางด้วยโครงสร้าง AABA 32 ห้อง แบบดนตรีแจ๊ส แต่เพิ่ม 4 ห้องสำหรับเป็น Transition เสริมเข้าไปหลังจากห้องที่ 8 จำนวน 4 ห้อง โดยได้รับแรงบัลดาลใจจากการแข่งขันดีเจ New Music Seminar ที่ดีเจท่านหนึ่งได้นำเสนอวัตถุดิบใหม่เป็นที่เรียบร้อยแล้วจึงสร้างประโยคเสริมขึ้นมาเพิ่มเติม โดยผู้วิจัยมองว่าเป็นการขัด Contrast ระหว่าง วัตถุดิบทางดนตรีซึ่งสามารถสร้างความน่าสนใจให้กับผู้ชมได้

♩ = 128

109

113

117

121

125

127

129

133

137

141

143

ภาพที่ 44 ทำนองหลักห้องที่ 109 ถึง 144 ที่ได้เลือกใช้ สังคีตลักษณ์ AABA เป็นโครงสร้างการประพันธ์

ในท่อนเชื่อมระหว่าง B2 กลับเข้าหา A (ในส่วน Pre-Chorus ก่อนทำนองหลักแบบตัวอย่าง
ห้องที่ 49) ผู้วิจัยเลือกที่จะสร้างความแตกต่าง ด้วยการลดความเร็วของดนตรีลงครึ่งหนึ่ง จาก 128
เป็น 64 ในท่อนเชื่อม โดยดึงทำนองหลักจาก B-2 เข้ามาใช้เล่นปะทะกับทำนองหลัก A แล้วจึงให้เร่ง
ความเร็วขึ้น จาก 64 กลับเข้าสู่ 128 เพื่อย้อนกลับท่อน A

170

T.1

T.2

T.3

Bass

174

T.1

T.2

T.3

Bass

$\text{♩} = 128$

ภาพที่ 45 ท่อนเชื่อม (Transition) ระหว่างตอน B และ A

หลักจากที่จบท่อนเชื่อมแล้วกลับสู่ท่อน A ได้มีการวนทำนองหลักในคีย์ F# Minor แล้ว
เปลี่ยนกุญแจเสียงขึ้นครึ่งเสียงเป็น G Minor โดยผู้วิจัยต้องการเปลี่ยนสีสนของบทเพลง ด้วยทำนอง
เดียวกันแต่ต่างคีย์ ต่างสี ทำให้สร้างบรรยากาศที่แตกต่างตอนก่อนหน้า เหมือนการประกาศชัยชนะ
ในการแข่งขัน หรือเป็นบทสรุปของกระบวนการที่การแข่งขันจบลงแล้วทุกคนฉลองด้วยกัน

191

T.1

T.2

T.3

Bass

193

T.1

T.2

T.3

Bass

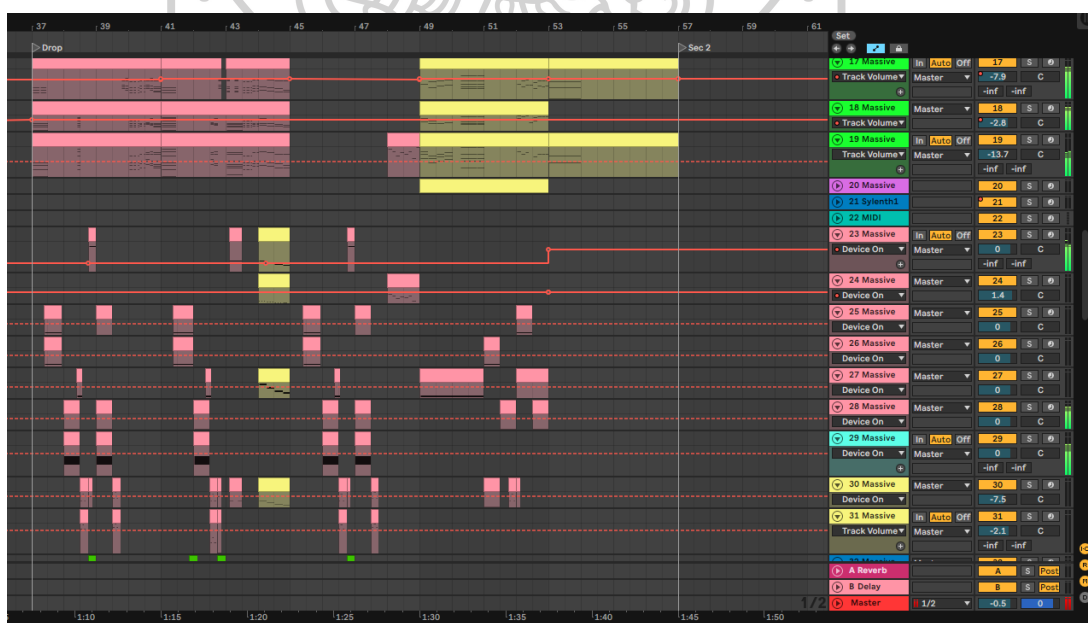
ภาพที่ 46 ห้อง 193 ทำนองหลักที่ถูกเปลี่ยนกุญแจเสียงสูงขึ้นเป็นกุญแจเสียง G Minor

ภาพที่ 47 ตัวอย่างการจัดวางเสียงซินธิไซเซอร์ในโปรแกรม Ableton Live

กระบวนที่ 5 Finale: “Timeline”

ประพันธ์บนกุญแจเสียง D Minor ผู้วิจัยต้องการนำส่วนประกอบทางดนตรีของกระบวนที่ 1 มาเรียบเรียงลักษณะทางดนตรีใหม่ (Remix) เพื่อนำเสนอเรื่องราวบทสรุปจากต้นทางสู่ปลายทาง การระลึกเรื่องราวตั้งแต่ต้นโดยนำทำนองหลักจากกระบวนที่ 1 เปลี่ยนความเร็ว จาก 125 เป็น 130 อ้างอิงจากลักษณะดนตรีคอมเพล็กซ์โทร (Complextro Music) ที่มีลักษณะทำนองเสมือนขัดข้อง (Glitch) โดยใช้เสียงเคราะห์ในลักษณะต่าง ๆ ผสมกัน เจตนาของผู้วิจัยต้องการนำเสนอความแตกต่างที่ชัดเจนของส่วนประกอบทางดนตรี หากอยู่ในแนวเพลงย่อยและยุคที่ต่างกัน

กระบวนที่ 5 เป็นบทสรุปของบทประพันธ์ตั้งแต่กระบวนที่ 1 ถึง 4 และการนำสิ่งที่ศึกษามาประยุกต์ใช้กับกระบวนสุดท้าย โดยเป็นการนำกระบวนที่ 1 มาเรียบเรียงดนตรีใหม่, การผสมเสียง และการประพันธ์บนจังหวะของดนตรีเฮาส์ แต่กระบวนที่ 5 มีความแตกต่างกับกระบวนอื่น ๆ เนื่องจากลักษณะการประพันธ์ของดนตรีคอมเพล็กซ์โทรที่ “ที่มีลักษณะทำนองเสมือนขัดข้อง” ทำนองจะมี ช่วงเสียง (Pitch Range) ที่กว้างกว่า การเพิ่มเติมส่วนประกอบทางดนตรีเข้าไปมีความหลากหลายมากกว่า จำนวนเสียงของเครื่องดนตรีที่ใช้สำหรับเฉพาะ 1 ท่อน กระบวนที่ 5 ใช้เสียงไม่ต่ำกว่า 6 – 8 เสียงเบสสังเคราะห์ ในขณะที่ดนตรีประเภทอื่นใช้เพียง อย่างน้อย 4 ลักษณะเสียงผสมกัน ทั้งหมดนี้เพื่อความหลากหลายเสียงและการขับเคลื่อนทางดนตรี



ภาพที่ 48 การเรียบเรียงเสียงดนตรีในท่อน Drop ของกระบวนที่ 5

สำหรับการเรียงเรียงทำนอง ในแต่ละเสียงที่ผู้ประพันธ์เรียบเรียง ผู้ประพันธ์ได้ตั้งค่า LFO ของแต่ละเสียงสังเคราะห์ให้ไว้แตกต่างกัน ตั้งแต่ 1, 1/4, 1/8, 1/16 เพื่อลักษณะเสียงที่แตกต่าง เมื่อนำมาต่อกัน จะได้ความเป็นทำนอง เหมือนการใช้เทคนิคโน้ตตัวเดียวในการประพันธ์ทำนอง

ภาพที่ 49 ตัวอย่างการนำเสนอลำนำหลักของท่อน Chorus ในกรณีรวมกันเป็น 1 แนวทำนอง

สำหรับเสียงสังเคราะห์ของกระบวนนี้ ผู้วิจัยเลือกที่จะตั้งค่าเสียงหลายรูปแบบ เพื่อนำมาใช้ซ้อนกันและสร้างชั้นของเสียง ทั้งเสียงต่าง กันและเสียงเหมือนกัน และนำมาใช้เล่นคนละชั้นด้วยโน้ตที่ต่างชั้นคู่เสียง และมีลักษณะเสียงแบบอื่นมาบรรเลงเสริมเพื่อสร้างชั้นเสียงให้กับทำนองให้มีความแน่นหนาของเสียงมากพอที่จะสร้างความเป็นทำนองที่เหมือนหลายเครื่องเล่นเดียวกันในเวลาเดียวกัน (Unison) ดำเนินไปสู่เสียงส่วนอื่นที่เล่นในเวลาต่อมา ทำให้ทำนองเพลงมีความต่อเนื่อง



ภาพที่ 50 ตัวอย่างการปรับเสียงสังเคราะห์ที่ Cutoff ของ Daft ไปทาง 14 นาฬิกา



ภาพที่ 51 ตัวอย่างการปรับเสียงสังเคราะห์ที่ LFO 1/8

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย

การประพันธ์ดนตรีเฮาส์ต้องไม่ว่าจะลักษณะดนตรีย่อยแบบไหนต้องอาศัยความเข้าใจของลักษณะดนตรีที่จะประพันธ์ เพื่อลดเวลาการทำงานจากความไม่รู้ ไม่เข้าใจและสามารถพัฒนาส่วนประกอบทางดนตรีให้ได้ตรงความต้องการของผู้วิจัย ดนตรีเฮาส์แต่ละแบบแม้จะมีความคล้ายคลึง แต่ด้วยการพัฒนาจากต่างพื้นที่และความคิดสร้างสรรค์หาสิ่งใหม่ ทำให้มีเนื้อเสียง ส่วนประกอบของดนตรีแตกต่างกันออกไป อย่าง Progressive House และ ดนตรีคอมเพล็กซ์โทร ที่มีลักษณะเสียงต่างกันอย่างมาก

หลังจากผู้วิจัยได้ทดลองแสดงงาน ข้อเสนอแนะหลังการแสดงของผู้วิจัยได้ว่า โดยปกตินักดนตรีจะแสดงโดยการเปิดเพลงและใส่เทคนิคทางดนตรีที่เชื่อมต่อไปเพลงหรือนำส่วนประกอบของเพลงต่าง ๆ มาผสมกันในการแสดงสด แต่หากเป็นงานดนตรีศิลปะ (Art Music) การกำหนดเทคนิคการบรรเลงบนเครื่องดีเจที่เหมาะสมสามารถระบุข้อมูลไว้ในโน้ตเพลงเพื่อเป็นทางเลือกให้กับผู้บรรเลงบนเครื่องดีเจ อย่างน้อยสามารถช่วยให้ผู้บรรเลงบทเพลงมาสามารถตัดสินใจเพื่อสร้างเสียงที่จะบรรเลงได้ง่ายขึ้นสำหรับกรณีดนตรีศิลปะ เพราะถึงแม้ว่าดนตรีที่เกี่ยวกับดีเจ ที่มักจะมีเรื่องการอิมโพรไวส์มาเกี่ยวข้อง แต่การกำหนดจุดมุ่งหมาย รายละเอียด หรือคำอธิบาย ยังคงเป็นสิ่งที่ยังคงสร้างความชัดเจนและสะดวกสบายในการตัดสินใจในการบรรเลงเสียงให้กับนักดนตรี

ข้อสรุปที่ผู้วิจัยได้จากการวิจัยครั้งนี้ คือ ดนตรีเฮาส์ มีความชัดเจนในด้านส่วนประกอบและโครงสร้างของลักษณะดนตรี ซึ่งประกอบด้วย ลักษณะจังหวะ (Rhythmic Pattern), Lick, สีสันของเครื่องดนตรี (Tone Color) การสื่อสารผ่านส่วนประกอบเหล่านี้ ไม่ว่าจะมีการผสมเทคนิคอย่าง Phrase Shifting ที่ทำให้จังหวะเปลี่ยน แต่โดยรวมของดนตรียังคงความเป็นดนตรีเฮาส์จากแนวทำนองประกอบจังหวะ จึงเป็นการระบุความชัดเจนของลักษณะของดนตรีเฮาส์

บทประพันธ์ดนตรีเฮาส์ Timeline ประกอบด้วย 5 กระบวนผสมกันของดนตรีเฮาส์แต่ละประเภทที่กำหนดไว้ ตั้งแต่ยุคเริ่มต้นจนถึงยุคศตวรรษที่ 21 มีความยาวประมาณ 28 นาที ที่นำเสนอบทเพลงที่ได้รับแรงบันดาลใจจากพัฒนาการของดนตรีเฮาส์และอาชีพดีเจ

รายการอ้างอิง

Brewster, B. B., Frank . (2013). *Last Night a DJ Saved My Life: The History of the Disc Jockey*. USA: Headline Book Publishing.

Broughton, F. (2019). Scratch DJ Pioneer DJ Qbert on the Art of Turntablism. Retrieved from <https://daily.redbullmusicacademy.com/2019/01/qbert-interview/>

Cipriani, A. G., Maurizio . (2010). *Electronic Music and Sound Design - Theory and Practice with Max/MSP - volume 1*. Italy: ConTempoNet s.a.s.

Collins, N. (2017). *The Cambridge Companion to Electronic Music* (2nd ed.). UK: Cambridge University Press.

Cope, D. (1997). *Techniques of the contemporary composer* (1st ed.): Schirmer Books.

Fresh, C. (2004). *How To Be a DJ*. USA: Thomson Course Technology.

Hewitt, M. (2009). *Composition for Computer Musicians*. Canada: Course Technology PTR.

Hugill, A. (2019). The Digital Musician. In (3rd ed.). USA: Taylor & Francis Group.

Influential DJ Battle Routines and Turntablism Performances. (2019). Retrieved from <https://electronicmusiccollective.com/influential-dj-battle-routines-and-turntablism-performances/>

Katz, M. (2012). *Groove Music The Art and Culture of the Hip-Hop DJ*. USA: Oxford University Press.

Krigger, T. (2018). The rules of Red Bull 3Style. Retrieved from <https://www.redbull.com/za-en/the-rules-of-red-bull-3style>

Lee, S. N., Aleqs . (2020). Check out the winning set from Red Bull 3Style champion IX J. Espinosa. Retrieved from <https://www.redbull.com/int-en/j-espinosa-red-bull-3style-taiwan-winning-set>

Paterson, D. (2010). My hero Bob Moog. Retrieved from <https://www.theguardian.com/books/2010/jan/09/moog-my-hero-don-paterson>

Price III, E. G. K., Tammy L. & Maxile, Horace J. , Jr. (2011). *Encyclopedia of African American music*. USA: Greenwood.

Red Bull 3Style World DJ Championships IX. - Thailand National Final. (2019). Retrieved from <https://www.redbull.com/int-en/galleries/Red-Bull-3Style-World-DJ-Championships-IX---Thailand-National-Final>

Roads, C. (2015). *Composing Electronic Music: A New Aesthetic*. USA: OXFORD UNIVERSITY PRESS

Snoman, R. (2019). *Dance Music Manual* (4th ed.). USA: Taylor & Francis Group.

Vassilakis, P. Physical attributes of acoustic waves - Part I: Introduction. Retrieved from <http://acousticlab.org/RECA220/PMFiles/Module02a.htm>

Webber, S. (2008). *DJ Skills: The essential guide to Mixing and Scratching* (1st ed.). USA Focal Press.

YOUNG, R. (2012). Pierre Schaeffer and the Birth of Musique Concrète. Retrieved from <https://www.frieze.com/article/music-22>

ณรงค์ฤทธิ์ ธรรมบุตร. (2552). การประพันธ์เพลงร่วมสมัย.

กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณัฐพล ดีคำ. (2554). การประพันธ์เพลงร่วมสมัยจากแนวความคิดของดนตรีตรีตึ๊บ.

(ดุริยางคศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.

ธีรปกรณ์ ศรีบาลแจ่ม. (2557). ป็บอยป็ท : สื่อสร้างสรรค์จากวัฒนธรรมป็บอยไทย.

(ดุริยางคศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.

พันธุ์เจริญ, ณ. (2560). สังคีตลักษณ์และการวิเคราะห์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เกศกะรัต.

วุฑฒิชยา เครือเนียม. (2560). บทประพันธ์ชาวตึ๊สเคบ: จิตวิญญาณแห่งปรางค์กึ๊.

(ดุริยางคศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.

สุนทร ตาลจะโปะ. (2560). จังหะ ฝ้าใหม่เมืองปักธงชัย: การประพันธ์เพลงโดยใช้แนวคิดจากฝ้าใหม่”

(ดุริยางคศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพมหานคร.



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล จิรัตน์ พัดประดิษฐ์
วัน เดือน ปี เกิด 10 ธันวาคม 2539
สถานที่เกิด กรุงเทพฯ
วุฒิการศึกษา สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต คณะวิทยาลัยการ
ดนตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ปีที่สำเร็จการศึกษา 2562
ที่อยู่ปัจจุบัน 56 ถนน อินทรพิทักษ์ แขวงหิรัญรูจี เขต ธนบุรี กรุงเทพฯ 10600
ผลงานตีพิมพ์ การสร้างสรรค์อิเล็กทรอนิกส์ดนตรีเฮาส์ “Timeline” ณ การประชุม
วิชาการระดับชาติด้านเสียงและดนตรีแห่งมหาวิทยาลัยศิลปากร ครั้งที่ 2

