



บทประพันธ์เพลง 12.13 เสียงแห่งภูเขากะลุมะลู จังหวัดพัทลุง



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรดุริยางคศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาสังคีตวิจัยและพัฒนา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2560

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทประพันธ์เพลง 12.13 เสียงแห่งภูเขากทะเล จังหวัดพัทลุง



โดย
นายสิปภาส ตัญจนะ

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

SOUNDSCAPE IN KHAO AOKTALU PHATTHALUNG



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

59701306 : สังคีตวิจัยและพัฒนา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต

คำสำคัญ : ชาวตีสเคป, การประพันธ์เพลง, จังหวัดพัทลุง

นาย สิปปภาส ตัญจนะ: บทประพันธ์เพลง 12.13 เสียงแห่งภูเขาอกทะเล จังหวัดพัทลุง
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เอกราช เจริญนิติย์

งานวิจัยชิ้นนี้มีจุดประสงค์เพื่อนำเสนอกระบวนการและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน บทประพันธ์เพลง 12.13 เสียงแห่งภูเขาอกทะเล จังหวัดพัทลุง เพื่อนำเสนอภูมิของสภาพแวดล้อมทางเสียงในพื้นที่ ภูเขาอกทะเล จังหวัดพัทลุง ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ประจำจังหวัดพัทลุง อีกทั้งยังเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงของจังหวัดพัทลุง โดยการนำเสียงที่เกิดขึ้นจากสภาพแวดล้อมในพื้นที่ดังกล่าว มาผ่านกระบวนการจัดวางและเรียบเรียงในรูปแบบ Soundscape

ภูเขาอกทะเล เป็นสัญลักษณ์ประจำจังหวัดพัทลุง และเป็นหนึ่งในสถานที่ท่องเที่ยวที่ได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ ได้มาเยี่ยมชมความสวยงามและความอุดมสมบูรณ์ของพื้นที่ดังกล่าว รวมถึงวิถีชีวิตที่เรียบง่ายของผู้คนในจังหวัดพัทลุง ได้ถูกนำมาถ่ายทอดเป็นผลงานศิลปะด้านเสียง ผ่านการตีความของผู้วิจัยที่มีต่อเสียงในพื้นที่ เพื่อเป็นแนวทางให้กับผู้ที่สนใจในสภาพแวดล้อมของเสียง ณ ภูเขาอกทะเลจังหวัดพัทลุง ได้ในอนาคต

ในผลงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงกระบวนการวิธีการประพันธ์บทเพลงในรูปแบบชาวตีสเคป (Soundscape) โดยการนำแนวคิดจากการศึกษาเทคนิคทางดนตรีเรื่อง อิเล็กโทรอะคูสติก (Electroacoustic) และ มิวสิคคอนกรีต (Music concrete) มาใช้ในการสร้างบทประพันธ์ดนตรี ชาวตีสเคปในจังหวัดพัทลุง ซึ่งมีบทประพันธ์ในรูปแบบชาวตีสเคปจำนวน 2 บทเพลงได้แก่ เพลง วิถีเมืองลุง (Sound from my home town)

59701306 : Major (Music Research and Development)

Keyword : Soundscape, Music composition, Phatthalung

MR. SIPPAPAS TANJANA : SOUNDSCAPE IN KHAO AOKTALU PHATTHALUNG

THESIS ADVISOR : ASSISTANT PROFESSOR DR. EK-KARACH CHAROENNIT

This research is aimed at presenting the process and inspiration for the creation of the Soundscape in Khao Aoktalu, Phatthalung Province. To present the vibes of the sound environment in Khao Aoktalu mountainous areas as the symbol of Phatthalung. It is also a famous tourist attraction of Phatthalung. By the sound of the environment. In that area. Through the process of arranging and editing in the form of Soundscape .

Khao Aoktalu is a symbol of Phatthalung Province. It is one of the tourist attractions that are popular with both Thai and foreigner tourists. Have visited and enjoy the beauty and abundance of the area. The simple way of life of people in Phatthalung. Has been brought into the art of sound. Through the researcher's interpretation of the voice in the area. To be a guide to those who are interested in the environment of the mountains in the chest of the Phatthalung in the future.

In this research. The author has studies about how to write a song in the form of sound scape by applying the concept of music techniques. Electroacoustic and Music Concrete to create the Soundscape in Phatthalung Province. There are 1 soundtrack verses: Sound from my home town .

กิตติกรรมประกาศ

บทประพันธ์เพลง 12.13 เสียงแห่งภูเขาอกทะเล จังหวัดพัทลุง เป็นวิทยานิพนธ์ที่ผู้วิจัยตั้งใจศึกษาและค้นคว้าจนลุล่วงผลสำเร็จไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยขอขอบคุณอาจารย์ ผศ. ดร. เอกราช เจริญนิตย์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ให้คำปรึกษาในทุกขั้นตอนของการทำวิทยานิพนธ์ ทั้งเรื่องข้อมูลวิจัยและการประพันธ์ดนตรี ขอขอบคุณ อาจารย์ ดร. ยศ วณีสอน และอาจารย์ ดร. รุจิภาส ภูธนัญญฤทธิ์ ประธานและกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ให้คำปรึกษาและแนะนำข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนางานวิจัยให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นและอาจารย์ กิตติพันธ์ จันทร์บัวลา อาจารย์ผู้สอนที่คอยให้ความรู้และคำแนะนำตลอดการศึกษาเรียนรู้ในหลักสูตรจนถึงขั้นตอนในการทำวิทยานิพนธ์จนลุล่วงผลสำเร็จ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ คุณ อัครจิต ตัญจนะ ผู้เป็นพี่ชายของผู้วิจัย ที่ช่วยดูแลเรื่องเนื้อหาและคำที่ใช้ในเล่มวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ ขอขอบคุณ คุณวสันต์ และคุณ พลวัฒน์ ผู้เป็นที่ปรึกษาตลอดและช่วยเหลือตลอดระยะเวลาในการทำวิทยานิพนธ์ ขอขอบคุณ คุณพ่อและคุณแม่ ที่ให้การสนับสนุนทางการศึกษา มาโดยตลอด อีกทั้งยังให้ความช่วยเหลือในเรื่องต่างๆ ท้ายที่สุดนี้ผู้วิจัยขอขอบคุณเพื่อนร่วมงาน รวมถึงรุ่นพี่ทุกท่าน ที่คอยให้การช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้กันตลอด ระยะเวลาในการทำวิทยานิพนธ์

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลจากการศึกษาวิจัยในวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ สามารถเป็นประโยชน์ ต่อผู้ที่เกี่ยวข้องในวงการการศึกษาของดนตรีสืบไป



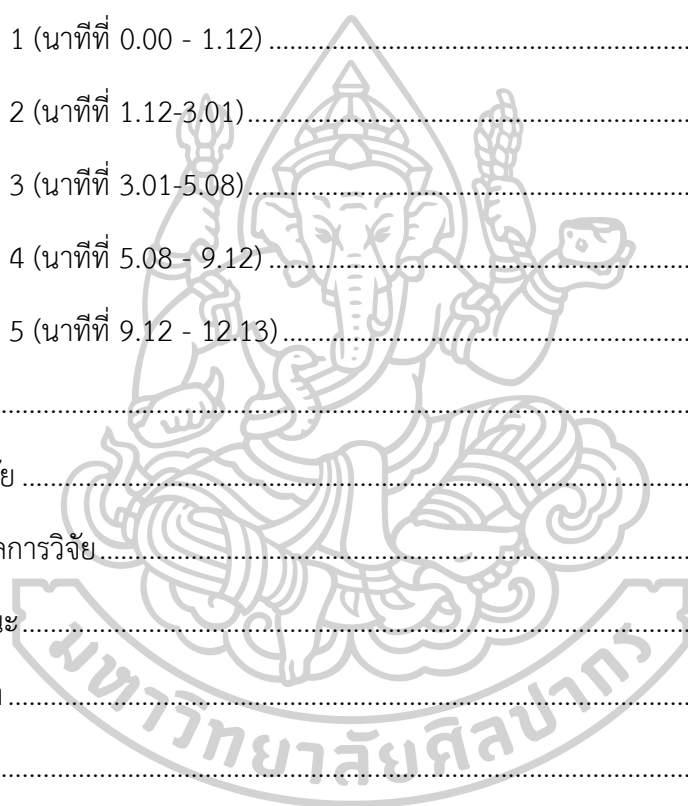
สิปภาส ตัญจนะ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1	13
บทนำ.....	13
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	13
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	16
สมมุติฐานของการศึกษา.....	16
ขอบเขตการศึกษา.....	16
ผลที่คาดว่าจะได้รับ.....	16
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	17
บทที่ 2	19
วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	19
ประวัติความเป็นมาของจังหวัดพัทลุง	19
สภาพโดยทั่วไป.....	21
สถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติ	24
การเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตท้องถิ่นชนบทสู่วิถีชีวิตสังคมเมือง	24
แนวคิดในการสร้างบทประพันธ์.....	25

Soundscape Composition("Soundscape Composition,").....	25
อิเล็กทรอนิกส์อะคูสติก (Electroacoustic).....	25
มิวสิก คอนกรีท (Music Concrete).....	26
ศิลปะเสียงจัดวาง (Sound Installation).....	27
เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กับดนตรี.....	28
ระบบเสียงแบบ อะนาล็อกและดิจิทัล.....	29
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	30
แนวคิดจากศิลปินที่เกี่ยวข้อง.....	31
ฮิวเดอการ์ด เวสเตอร์แคมป์ (Hildegard Westerkamp).....	31
ไบรอัน อีโน (Brian Eno).....	32
บทที่ 3.....	33
วิธีดำเนินการวิจัย.....	33
ข้อมูลการประพันธ์.....	33
1. ที่มาของเสียงที่นำมาใช้ในการสร้างบทประพันธ์.....	34
2. เสียงที่ใช้ในการสร้างบทประพันธ์.....	36
2.1 เสียงที่ได้มาจากการลงพื้นที่ เพื่อบันทึกเสียง.....	36
2.2 เสียงที่ได้จากการโปรแกรมจำลองเสียงเครื่องดนตรี.....	37
3.แรงบันดาลใจในการสร้างบทประพันธ์.....	37
4. อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างบทประพันธ์.....	38
4.1 ฮาร์ดแวร์ (Hard Ware).....	38
4.2 ซอฟต์แวร์ (Soft Ware).....	40
5. รูปแบบโครงสร้างขั้นตอนในการประพันธ์.....	43
6.เทคนิคการสร้างและการดัดแปลงเสียงที่ใช้ในการประพันธ์.....	44
6.1ดีเลย์ (Delay).....	44

6.2 เอคโค่ (Echo).....	48
6.3 รีเวิร์บ (Reverb).....	49
6.4 อีควอลไลเซอร์ (Equalizer).....	53
บทที่ 4	55
วิเคราะห์บทประพันธ์	55
การวิเคราะห์บทประพันธ์	56
ตอนที่ 1 (นาทีที่ 0.00 - 1.12)	56
ตอนที่ 2 (นาทีที่ 1.12-3.01).....	59
ตอนที่ 3 (นาทีที่ 3.01-5.08).....	62
ตอนที่ 4 (นาทีที่ 5.08 - 9.12)	64
ตอนที่ 5 (นาทีที่ 9.12 - 12.13).....	67
บทที่ 5	70
สรุปผลการวิจัย	70
อภิปรายผลการวิจัย.....	72
ข้อเสนอแนะ.....	73
รายการอ้างอิง	75
ประวัติผู้เขียน.....	77



สารบัญตาราง

หน้า

No table of figures entries found.



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 ภาพแสดงขนาดและพื้นที่ของจังหวัดพัทลุง	23
ภาพที่ 2 ภาพแสดงลักษณะของเครื่องคอมพิวเตอร์ Commodore รุ่น C 64.....	29
ภาพที่ 3 ภาพแสดงบริเวณลาดจอดรถด้านล่างของภูเขาอกทะลุ.....	34
ภาพที่ 4 ภาพแสดงบริเวณด้านหน้าประตูทางเข้าสำนักสงฆ์วังสุขคติธรรม	35
ภาพที่ 5 ภาพแสดงบรรยากาศบริเวณ ริมทางเดินที่มุ่งหน้าขึ้นไปยังยอดของภูเขาอกทะลุ.....	35
ภาพที่ 6 ภาพลักษณะแสดงคอมพิวเตอร์ MacBook Pro	38
ภาพที่ 7 ภาพลักษณะแสดงเครื่องบันทึกเสียงแบบพกพา ยี่ห้อ Zoom รุ่น H-4N.....	39
ภาพที่ 8 ภาพแสดงลักษณะ Audio Interface ยี่ห้อ Berhinger รุ่น UMC 204 HD.....	39
ภาพที่ 9 ภาพแสดงลักษณะ Monitor Speaker ยี่ห้อ Fluid รุ่น F 5.....	40
ภาพที่ 10 ภาพแสดงลักษณะ Midi Controller ยี่ห้อ Novation รุ่น Launchkey.....	40
ภาพที่ 11 ภาพแสดงลักษณะของโปรแกรม Logic Pro x.....	41
ภาพที่ 12 ภาพแสดงลักษณะของโปรแกรม Izotope Rx 5.....	41
ภาพที่ 13 ภาพแสดงลักษณะของ Plugin Alchemy ในโปรแกรม Logic Pro X.....	42
ภาพที่ 14 ภาพแสดงลักษณะของ Plugin EQ , Delay , Reverb บนโปรแกรม Logic Pro X	42
ภาพที่ 15 ภาพแสดงลักษณะของ Plugin Delay จากค่าย Waves	43
ภาพที่ 16 ภาพแสดงรูปแบบและขั้นตอนการสร้างบทประพันธ์ วิธีเมืองลุง.....	43
ภาพที่ 17 ภาพแสดงลักษณะของ Plugin Delay รูปแบบStereo Delay.....	45
ภาพที่ 18 ภาพแสดงลักษณะของ Plugin Delay รูปแบบ Delay Designer รูปแบบที่ 1.....	46
ภาพที่ 19 ภาพแสดงลักษณะของ Plugin Delay รูปแบบ Delay Designer รูปแบบที่ 2.....	46
ภาพที่ 20 ภาพแสดงลักษณะของ Plugin Delay รูปแบบ H-Delay รูปแบบที่ 1	47
ภาพที่ 21 ภาพแสดงลักษณะของ Plugin Delay รูปแบบ H-Delay รูปแบบที่ 2	48

ภาพที่ 22 ภาพแสดงลักษณะของ Plugin Echo.....	49
ภาพที่ 23 ภาพแสดงภาพแสดงลักษณะของ Plugin Reverb รูปแบบSpace Designer รูปแบบที่ 1	50
ภาพที่ 24 ภาพแสดงลักษณะของ Plugin Reverb รูปแบบ Space Designer รูปแบบที่ 2.....	51
ภาพที่ 25 ภาพแสดงลักษณะของ Plugin Reverb รูปแบบ Space Designer รูปแบบที่ 3.....	52
ภาพที่ 26 ภาพแสดงลักษณะของ Plugin Reverb รูปแบบ Chroma Verb.....	53
ภาพที่ 27 ภาพแสดงลักษณะของ Plugin Equalizer รูปแบบที่ 1	54
ภาพที่ 28 ภาพแสดงลักษณะของ Plugin Equalizer รูปแบบที่ 2.....	54
ภาพที่ 29 ภาพแสดงรูปแบบโครงของบทประพันธ์ตอนที่ 1 ในบทประพันธ์เพลงที่ วิถีเมืองลุง	56
ภาพที่ 30 ภาพแสดงรูปแบบการ Pan ของเสียงในแทรคเสียงเดินเท้า.....	57
ภาพที่ 31 ภาพแสดงรูปแบบของโน้ต Synthesizer ตอนที่ 1 ในเพลง วิถีเมืองลุง	58
ภาพที่ 32 ภาพแสดงรูปแบบโครงของบทประพันธ์ตอนที่ 2 ในบทประพันธ์เพลงที่ วิถีเมืองลุง	59
ภาพที่ 33 ภาพแสดงรูปแบบการตั้งค่าความดังของ Synthesizer โดยการใช้เทคนิค Automation บนโปรแกรม Logic.....	60
ภาพที่ 34 ภาพแสดงรูปแบบของโน้ต Synthesizer ตอนที่ 2 ในเพลง วิถีเมืองลุง	60
ภาพที่ 35 ภาพแสดงรูปแบบการ Pan ของเสียงใน แทรคเสียงเดินเท้าในตอนที่ 2.....	61
ภาพที่ 36 ภาพแสดงรูปแบบโครงของบทประพันธ์ตอนที่ 3 ในบทประพันธ์เพลงที่ วิถีเมืองลุง	62
ภาพที่ 37 ภาพแสดงลักษณะโซโนแกรมของเสียงนก ที่ผ่านการใช้เทคนิค Granular Synthesis....	64
ภาพที่ 38 ภาพแสดงรูปแบบโครงของบทประพันธ์ตอนที่ 4 ในบทประพันธ์เพลงที่ วิถีเมืองลุง	65
ภาพที่ 39 ภาพแสดงรูปแบบของโน้ต Synthesizer ตอนที่ 4 ในเพลง วิถีเมืองลุง	66
ภาพที่ 40 ภาพแสดงรูปแบบโครงของบทประพันธ์ตอนที่ 5 ในบทประพันธ์เพลงที่ วิถีเมืองลุง	67
ภาพที่ 41 ภาพแสดงรูปแบบของโน้ต Synthesizer ตอนที่ 5 ในเพลง วิถีเมืองลุง	68

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในทุกวันนี้มนุษย์ดำรงชีวิตอยู่บนโลกที่มีความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การขยายตัวของจำนวนประชากรที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในปัจจุบัน ส่งผลให้มีการเพิ่มปริมาณของที่อยู่อาศัยขึ้นอย่างหนาแน่นและไม่มีท่าทีว่าจะลดจำนวนลง จึงทำให้มีการสร้างพื้นที่ในอยู่อาศัยเพื่อการดำเนินชีวิตขึ้นอย่างต่อเนื่องตามขนาดของประชากรในสังคมแต่ละพื้นที่

การเติบโตของจำนวนประชากรที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้วัฒนธรรมความเป็นอยู่ของผู้คนในพื้นที่นั้นเกิดการเปลี่ยนแปลงไปตามช่วงเวลาด้วย ซึ่งในแต่ละพื้นที่ก็มีวิถีชีวิตและวัฒนธรรมความเป็นอยู่ที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละพื้นที่

แต่นั้นก็ไม่ได้หมายความว่าความเจริญเติบโตทางสังคมจะถูกกระจายไปทั่วทุกท้องที่ในประเทศ ยังคงมีอีกหลายท้องที่ ที่ยังรักษาและคงความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติและพื้นที่โดยรอบเอาไว้ เพื่อเป็นมรดกทางธรรมชาติสืบไป อาทิเช่น สถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติ แม้จะมีปริมาณนักท่องเที่ยวเพิ่มขึ้นในทุก ๆ ปี

ทางหน่วยงานราชการและผู้รับผิดชอบในพื้นที่ได้มีการปรับภูมิทัศน์โดย การสร้างสิ่งปลูกสร้างและสิ่งอำนวยความสะดวกขึ้นอย่างมากมายในสถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติหลายแห่ง เพื่อรองรับต่อนักท่องเที่ยวจากทั่วทุกมุมโลกและความเจริญเติบโตของสังคมในปัจจุบัน โดยมีขอบเขตการอนุรักษ์ของพื้นที่เหล่านั้นเอาไว้

ภาคใต้ของประเทศไทยมีลักษณะภูมิประเทศติดกับทะเลทั้งสองฝั่ง ทั้งทางทิศตะวันตกและทิศตะวันออก อีกทั้งยังมีพื้นที่บางส่วนเป็นที่ราบสูงติดกับเทือกเขาในหลายจังหวัด ส่งผลให้เกิดความ

หลากหลายทางธรรมชาติและเป็นทางเลือกสำหรับนักท่องเที่ยว ทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ ที่ต้องการมาท่องเที่ยวเพื่อสัมผัสกับบรรยากาศและความสวยงามทางธรรมชาติ ของสถานที่ท่องเที่ยวทางภาคใต้อย่างต่อเนื่องในทุกปี

พัทลุง เป็นจังหวัดหนึ่งทางภาคใต้ของประเทศไทย ที่มีประวัติความเป็นมาอย่างช้านาน ตั้งแต่ก่อนสมัยประวัติศาสตร์ โดยปรากฏหลักฐานยืนยันจากการค้นพบ ขวานหินขัด ในหลายอำเภอ ช่วงพุทธศตวรรษที่ 13 - 14 หรือในสมัยอาณาจักรศรีวิชัย เป็น 1 ใน 2 จังหวัดทางภาคใต้ที่ไม่มีบริเวณติดกับทะเล แต่จังหวัดพัทลุงมีพื้นที่ติดกับทะเลสาบสงขลาซึ่งเป็นทะเลสาบที่ใหญ่ที่สุดในประเทศไทย ครอบคลุมบริเวณพื้นที่ทั้งหมด 3 จังหวัดได้แก่ สงขลา , พัทลุง และ นครศรีธรรมราช

จังหวัดพัทลุงมีลักษณะภูมิประเทศทางทิศตะวันตกเป็นที่ราบสูงและภูเขา มีพื้นที่ติดกับเทือกเขาบรรทัด มีความสูงจากระดับน้ำทะเลโดยประมาณ 50 - 1,000 เมตร พื้นที่ส่วนใหญ่นิยมทำการเพาะปลูกไม้ยืนต้น ทำสวนยางพาราและทำสวนผลไม้ ภูมิประเทศทางทิศตะวันออกเป็นที่ราบสลับที่ดอน มีพื้นที่ติดกับทะเลสาบสงขลา มีความสูงจากระดับน้ำทะเลโดยประมาณ 0 - 15 เมตร พื้นที่ส่วนใหญ่นิยมทำการเพาะปลูกข้าว พืชผักและพืชไร่ชนิดต่าง ๆ โดยมีอัตราความลาดชันของพื้นที่จากทิศตะวันตกมายังทิศตะวันออกโดยประมาณ 1:1,000 จากสภาพพื้นที่และความอุดมสมบูรณ์ของจังหวัดพัทลุง ทำให้เกิดสถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติเกิดขึ้นหลายแห่ง อาทิเช่น ทะเลน้อย , น้ำตกไพรวัลย์ , หาดแสนสุขลำปำ , เขาอกทะลุและถ้ำสุมน้อย เป็นต้น

จังหวัดพัทลุงยังคงอนุรักษ์วัฒนธรรมความเป็นอยู่และการดำรงชีวิตแบบดั้งเดิมให้คงไว้ ไม่ได้เปลี่ยนแปลงไปตามสังคมเมืองอย่างมากนัก จึงทำให้ผู้คนส่วนใหญ่ในพื้นที่มีความผูกพันกับธรรมชาติ และอนุรักษ์พื้นที่ทางธรรมชาติไว้เพื่อความคงอยู่ต่อไป แม้บางพื้นที่จะมีการพัฒนาเป็นสถานที่ท่องเที่ยวแล้วก็ตาม แต่ยังคงรักษาความอุดมสมบูรณ์ของพื้นที่เหล่านั้นต่อไป

ในฐานะที่ผู้วิจัยเป็นนักศึกษาดนตรีในระดับมหาบัณฑิต มีความสนใจในดนตรี อิเล็กทรอนิกส์ รูปแบบ Soundscape ได้สังเกตจากการศึกษาด้วยการฟังผลงานของผู้ประพันธ์ดนตรีในรูปแบบดังกล่าว หลายท่าน

ไม่ว่าจะเป็นศิลปินใน ประเทศไทย หรือ ต่างประเทศก็ตาม ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า รูปแบบการประพันธ์ดนตรีในลักษณะนี้เริ่มเป็นที่นิยมของกลุ่มนักประพันธ์ดนตรีสมัยใหม่ และนักประพันธ์ดนตรีรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์

ในต่างประเทศ แต่ยังไม่เห็นผลงานจากการประพันธ์ดนตรีลักษณะนี้แพร่หลายมากนักในประเทศไทย หรือดนตรีในรูปแบบดังกล่าว อาจจะไม่เป็นที่นิยมของผู้ประพันธ์และผู้ฟังในประเทศไทยมากเท่ากับแนวดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ในรูปแบบ Electronic Dance Music (EDM) เนื่องด้วยดนตรีรูปแบบ Soundscape เป็นดนตรีที่ไม่มีคำร้องและมุ่งเน้นไปในทางการเล่าเรื่องราวของเสียงที่เกิดขึ้นภายในสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ที่ผู้ประพันธ์ต้องการจะนำเสนอ ผู้วิจัยมีความเห็นว่าดนตรีในรูปแบบ Soundscape มีรูปแบบคล้ายกับภาพถ่ายและภาพวาดทางศิลปะ ที่มีจุดประสงค์ถ่ายทอดเรื่องราวผ่านมุมมองและการตีความของแต่ละตัวบุคคลที่มีความแตกต่างกันออกไป

ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการประพันธ์ดนตรีในรูปแบบดังกล่าว ในจังหวัดพัทลุงยังไม่เคยมีผู้ใดประพันธ์รูปแบบนี้มาก่อน จึงทำให้ตัวผู้วิจัย เกิดแรงบันดาลใจในการศึกษาการสร้างบทประพันธ์ดนตรีในรูปแบบนี้ขึ้นมา โดยผู้วิจัยจะนำเสนอเรื่องราวของสภาพแวดล้อมและวิถีชีวิตของผู้คนที่อาศัยอยู่ภายในบริเวณโดยรอบของสถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติในจังหวัดพัทลุง ซึ่งผู้วิจัยมีความผูกพันและคุ้นเคยกับพื้นที่เป็นอย่างดี จึงอยากนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านมุมมองของผู้วิจัยผ่านการประพันธ์ โดยระบุเจาะจงสถานที่เฉพาะในการศึกษาการสร้างบทประพันธ์ในครั้งนี้จำนวน 1 สถานที่ ได้แก่ ภูเขาอกทะลุ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ประจำจังหวัดพัทลุง โดยนำเสนอในรูปแบบการสร้างบทประพันธ์ดนตรีรูปแบบ Soundscape

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเอาองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาแนวดนตรี Soundscape และแนวดนตรีที่เกี่ยวข้องอาทิเช่น แนวดนตรี Ambient Music , Electronic ตลอดจนการนำเทคนิคที่เกี่ยวข้องกับการประพันธ์ดนตรีรูปแบบ Soundscape มาใช้ในการประพันธ์อาทิเช่น Music concrete , Electro Acoustic และ Sound Installation เป็นต้น ภายใต้ชื่อผลงาน **บทประพันธ์เพลง 24.53 เสียงแห่งภูเขาอกทะลุ จังหวัดพัทลุง** จำนวน 2 บทเพลง ได้แก่ 1. วิถีเมือง (Sound From My Home Town) และ 2. สวนเสียงเมอร์เดอลอง (Merdelong Sound Garden) ประพันธ์ในรูปแบบดนตรี Soundscape

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวผ่านเสียงที่ได้จากการบันทึกเสียง ณ บริเวณภูเขาอกทะลุ จังหวัดพัทลุง ผ่านทางการประพันธ์ในรูปแบบ Soundscape ผ่านการศึกษาทดลองของผู้วิจัย
2. เพื่อศึกษารูปแบบแนวดนตรีที่เกี่ยวข้องรวมถึง เทคนิคต่าง ๆ ที่ใช้ในการสร้างบทประพันธ์

สมมุติฐานของการศึกษา

ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานการประพันธ์หลายบทเพลง ที่มีแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานจากเรื่องราวในจังหวัดพัทลุง ล้วนแต่เป็นการถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านทางงานศิลปะด้านเสียงทั้งสิ้น ผู้วิจัยมีความภูมิใจที่จะสร้างสรรค์บทประพันธ์เพื่อจังหวัดบ้านเกิด โดยการนำเสียงที่เกิดจากการสภาพแวดล้อมและวิถีชีวิตในภูมิภาคนามาสร้างสรรค์เป็นบทประพันธ์ดนตรี

ขอบเขตการศึกษา

1. ศึกษาข้อมูลเบื้องต้น ประวัติเป็นมาของจังหวัดพัทลุงและสถานที่ท่องเที่ยว ที่ต้องการจะลงพื้นที่เพื่อทำการบันทึกเสียงมาใช้ในการสร้างบทประพันธ์
2. ลงพื้นที่จริงเพื่อทำการบันทึกเสียง เพื่อใช้ในการสร้างบทประพันธ์
3. ศึกษาการใช้เครื่องมือในการตัดแปลงเสียงและเปลี่ยนแปลงคุณภาพเสียง (Filter&Effect)

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. สร้างบทประพันธ์ดนตรี โดยใช้แนวคิดและเทคนิคการประพันธ์ดนตรีในรูปแบบ Soundscape ผ่านการตีความของผู้วิจัย
2. เพื่อถ่ายทอดแรงบันดาลใจต่อสภาพแวดล้อมด้านเสียงในภูมิภาคนา ผ่านการศึกษากการ สร้างผลงานบทประพันธ์ดนตรี
3. เพื่อเป็นแนวทางให้กับผู้ที่สนใจและผู้ที่ต้องการแนวดนตรีในรูปแบบ Soundscape

นิยามศัพท์เฉพาะ

ซาวด์สเคป (Soundscape) คือ เสียงที่เกิดขึ้นรอบตัวมนุษย์ทุก ๆ เสียง เช่น เสียงที่เกิดจากธรรมชาติ , เสียงที่เกิดจากการกระทำของมนุษย์ , เสียงของสัตว์ และ เสียงที่เกิดจากการทำงานของเครื่องจักร เป็นต้น

ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Music) คือ แนวดนตรีที่มีการนำเครื่องดนตรีไฟฟ้าเข้ามาใช้และเทคโนโลยีไฟฟ้าในการผลิต เสียงทุกเสียงที่ออกจากเครื่องดนตรีไฟฟ้าล้วนเกิดมาจากการกระแสไฟฟ้าไหลผ่านวงจรหรืออุปกรณ์ที่ถูกสร้างและถูกออกแบบขึ้นมา

เอ็คโค(Echo) คือ ลักษณะการจำลองการสะท้อนของเสียงจากต้นกำเนิดของเสียงก้องและเสียงสะท้อนกลับในรูปแบบของจังหวะ

ดีเลย์ (Delays) คือ ลักษณะการจำลองเสียงเสมือนจริงที่เปล่งออกมาเมื่อเสียงจริงจบลง ในรูปแบบการหน่วงของเวลา

รีเวิร์บ (Reverb) คือ ลักษณะการจำลองการเกิดเสียงก้องในรูปแบบต่าง ๆ โดยการบิดเบือน จากเสียงจริง

รีเวิร์ส (Reverse) คือ ลักษณะการถอยกลับของเสียงคล้ายกับการพลิกกลับของวัตถุจากด้านหลังมาด้านหน้า มีจุดประสงค์เพื่อการสร้างเสียงใหม่

ฟิลเตอร์(Filter) คือ ลักษณะการเปลี่ยนแปลงคุณภาพ เช่น ทำให้เสียงมีลักษณะที่พร่ามัวหรือทำให้เสียงนั้นมีความชัดขึ้น และเสียงแตกเสียงโดยมีลักษณะการบิดเบือนไปจากเสียงเดิม

ปลั๊กอิน (Plugin) คือ โปรแกรมเสริมชนิดหนึ่งของคอมพิวเตอร์ เพื่อเพิ่มศักยภาพของตัวโปรแกรมหลัก ซึ่งผู้ใช้งานจะทำการติดตั้งหรือไม่ติดตั้งก็ได้ ปลั๊กอินถูกออกแบบเพื่อให้มีความสามารถเฉพาะด้าน ซึ่งเป็นความสามารถเสริมเพื่อช่วยให้ตัวโปรแกรมหลักทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เช่น การช่วยเพิ่มลูกเล่นต่าง ๆ ให้ตัวโปรแกรมหลัก หรือเพิ่มความสามารถพิเศษบางอย่างให้ตัวโปรแกรมหลัก

วีเอสที ปลั๊กอิน (VST Plugin) มาจากคำว่า Virtual Studio Technology เป็นปลั๊กอินประเภทเอฟเฟค ไม่มีเสียงอยู่ในตัวเอง ปลั๊กอินรูปแบบนี้ถูกออกแบบให้ใช้งานเป็นเอฟเฟคให้กับเสียงจากเครื่องดนตรีหรือเสียงร้อง และยังสามารถใช้กับปลั๊กอินในรูปแบบ VSTi เพื่อปรับแต่งค่า EQ, Echo, Reverb, Delay เป็นต้น

วีเอสทีไอ ปลั๊กอิน (VSTi) มาจากคำว่า Virtual Studio Technology instruments เป็นปลั๊กอิน ที่มีเสียงอยู่ในตัวมันเอง ตัวอย่างเช่น Piano One เป็นเสียงเปียโน, Drum Pro เป็นเสียงกลอง, Synth1 เป็นเสียงสังเคราะห์ เป็นต้น

โปรแกรม โลจิก เวอร์ชัน 10 (Logic Pro X) คือ โปรแกรมเฉพาะทางที่ถูกออกแบบมาให้ใช้งานสำหรับสร้างบทประพันธ์และการทำงานด้านเสียงทุกประเภท โปรแกรมนี้ถูกออกแบบและพัฒนาโดย บริษัท Apple จึงมีขอบเขตที่สามารถใช้งานได้เฉพาะคอมพิวเตอร์ที่มีระบบปฏิบัติการ OSX เท่านั้น

เวฟปลั๊กอิน (Waves Plugins) คือ โปรแกรมเสริมที่ถูกออกแบบมาให้ใช้ร่วมกับโปรแกรมทำเพลงหลัก ภายในโปรแกรมมีปลั๊กอินทั้งแบบ VST และ VSTi ตัวโปรแกรมของ เวฟ มีจุดประสงค์ไว้เพื่อเป็นตัวเลือกในการเลือกใช้เครื่องมือต่าง ๆ และเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานด้วยเสียงหรือการสร้างบทประพันธ์ในเสียงมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

บทที่ 2

วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ประวัติความเป็นมาของจังหวัดพัทลุง

ชื่อจังหวัดพัทลุง ในสมัยก่อนไม่ได้เขียนอย่างที่ปรากฏให้เห็น จากหลักฐานบนเหรียญอู๋แปะพัทลุงพ.ศ. 2426 เขียนว่า พัททะลุง และพัตะลุง ใน เอกสาร ของไทย ใช้ต่างกันมากมาย ได้แก่ พัทตะลุง พัททลุง พัทธลุง พัฒลุง พัทลุง ในเอกสาร เบอร์นีของอังกฤษสมัยรัชกาลที่ 3 เขียนว่า Bondelun และ Merdelong ของนายลามาร์ วิศวกรชาวฝรั่งเศส สมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช เขียนว่า Bourdelun

ความหมายของชื่อเมืองหมายถึง เมืองช้างหรือเมืองที่เกี่ยวข้องด้วยช้างซึ่งตรงกับชื่อเท็จจริงหลายประการ คำว่า “พัต-ท-พัทธ” ยังไม่อาจทราบได้ว่าคำเดิมเขียนอย่างไร ทราบเพียงว่าเป็นคำขึ้นต้น ส่วนคำพื้นเมืองที่เรียกว่า “ตะลุง” แปลว่าเสาสามข้าง หรือไม้หลักผูกช้าง ชื่อบ้านนามเมืองของพัทลุงที่เกี่ยวกับช้างมีมาก หรือจะเรียกว่าเป็น “เมืองช้าง” ก็ได้โดยเฉพาะทางฝั่งตะวันตกของทะเลสาบสงขลาในแถบอำเภอชะร็ด ซึ่งอยู่ติดกับเทือกเขาบรรทัด มีช้างป่าชุกชุม และในตำนานนางเลือดขาว ตำนานแห่งเมืองพัทลุงกล่าวว่า ตาสามโหมยเพชร เป็นหมอดำ หมอเฒ่า นายกองช้างเลี้ยงช้างส่งเจ้าพระยากรุงทองทุกปี ต่อมาพระกุมารกับนางเลือดขาวก็ได้รับมรดกเป็นนายกองเลี้ยงช้างส่งส่วย ซึ่งในปัจจุบันชาวบ้านบางส่วนยังคงนับถือ “ตาหมอช้าง”

จังหวัดพัทลุง มีประวัติความเป็นมายาวนาน ตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ตั้งปรากฏหลักฐานจากการค้นพบขวานหินขัดในท้องที่ทั่วไปหลายอำเภอ ในสมัยศรีวิชัย (พุทธศตวรรษที่ 13 - 14) บริเวณเมืองพัทลุงเป็นแหล่งชุมนุมที่ได้รับวัฒนธรรมอินเดีย นับถือพุทธศาสนาเถรวาท ลัทธิมหายาน หลักฐานค้นพบ เช่น พระพิมพ์ดินดิบจำนวนมาก เป็นรูปพระโพธิสัตว์รูปเทวดา โดยค้นพบบริเวณถ้ำคูหาสวรรค์และถ้ำเขาอกทะลุ

ต่อมาในพุทธศตวรรษที่ 19 ในสมัยกรุงศรีอยุธยา เมืองพัทลุงมีฐานะเป็นหัวเมืองชั้นตรีซึ่งนับว่าเป็นหัวเมืองหนึ่งของพระราชอาณาจักรทางใต้ ในสมัยนั้นเมืองพัทลุง มักจะประสบปัญหาการโจมตีจากกลุ่มโจรสลัดมาเลย์อยู่เสมอโดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มโจรสลัดอาแจ๊ะอารูและยุยงคตนะ ได้โจมตีเผาทำลายสร้างความเสียหายแก่เมืองพัทลุงถึงสองครั้ง ปัญหาดังกล่าวนี้เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้มีการย้ายสถานที่ตั้งเมือง อยู่บ่อยครั้ง และก็เป็นมูลเหตุหนึ่งที่ทำให้ชาวเมืองพัทลุงเป็นนักต่อสู้ที่เข้มแข็ง

ในสมัยกรุงธนบุรีและกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้น เกิดการย้ายที่ตั้งของเมืองขึ้นบ่อยครั้ง และได้ระดับการเลื่อนชั้นของเมืองขึ้นเป็นหัวเมืองชั้นโท ในรัชกาลที่ 1 ในช่วงนี้เมืองพัทลุงมีผู้นำสำคัญในการสร้างความเจริญ

และความมั่นคงให้กับบ้านเมืองหลายท่าน อาทิเช่น พระยาพัทลุง (ขุนคางเหล็ก) พระยาวิชิตเสนา (ทองขาว) พระยาอภัยบริรักษ์ (จ้อย จันทโรจรวงศ์) ได้ป้องกันเอกราชของชาติมาหลายครั้ง เช่น เมื่อสงครามเก้าทัพ (พ.ศ.2328 - 2329) พระมหาช่วย วัดป่าลิไลยได้นำชาวพัทลุงต่อสู้ป้องกันการรุกรานของพม่าจนได้รับความดีความชอบโปรดเกล้าฯ ให้เป็นพระยาช่วยทุกขราษฎร์ช่วยราชการเมืองพัทลุง นอกจากสงครามกับพม่าแล้วชาวพัทลุงยังมีบทบาทสำคัญในการรักษาความมั่นคงปลอดภัยของประเทศชาติในหัวเมืองภาคใต้ เพราะปรากฏอยู่เสมอว่าทางเมืองหลวงได้มีคำสั่งให้เกณฑ์ชาวพัทลุงพร้อมด้วยเสบียงอาหารไปทำสงครามปราบปรามกบฏในหัวเมืองมลายู เช่น กบฏไทรบุรี (พ.ศ. 2373 และ พ.ศ. 2381) ซึ่งบทบาทดังกล่าวนี้สะท้อนให้เห็นความสำคัญของเมืองพัทลุงทางด้านการเมือง การปกครองและแหล่งอยู่อาศัยในอดีตเป็นอย่างดี

ต่อมาในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 ได้ทรงโปรดเกล้าฯ ให้มีการปรับปรุงการปกครองส่วนภูมิภาคใหม่ เป็นการปกครองแบบเทศาภิบาลใน พ.ศ. 2437 และได้ประกาศจัดตั้ง มณฑลนครศรีธรรมราชขึ้น เมื่อ พ.ศ. 2439 ประกอบด้วยเมืองต่างๆ คือนครศรีธรรมราช พัทลุง สงขลา และหัวเมืองทั้ง 7 ที่เป็นเมืองปัตตานีเดิม สำหรับเมืองพัทลุงแบ่งการปกครองเป็น 3 อำเภอ คือ อำเภอกวางเมือง อำเภออุดร อำเภอทักษิณ ขณะนั้นตัวเมืองตั้งอยู่ที่ตำบลลำปำ จนกระทั่ง พ.ศ. 2467 พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวโปรดเกล้าฯ ให้ย้าย เมืองพัทลุงมาอยู่ที่บ้านวังเนียง ตำบลคูหาสวรรค์ ในปัจจุบัน เพื่อจะได้อยู่ ใกล้เส้นทางรถไฟสะดวกในการติดต่อ

กับเมืองต่าง ๆ จากอดีตถึงปัจจุบันเมือง พัทลุงได้มีการย้ายเมืองหลายครั้ง สถานที่ที่เคยเป็นเมืองที่ตั้งเมืองพัทลุงได้แก่

1. โคนเมืองแก้ว ปัจจุบัน หมู่ที่ 4 ตำบล จองถนน อำเภอเขาชัยสน
2. บ้านควนแร่ ปัจจุบัน หมู่ที่ 1 ตำบล ควนมะพร้าว อำเภอเมืองพัทลุง
3. เขาชัยบุรี (เขาเมืองฯ) ปัจจุบัน คือ ตำบล ชัยบุรี อำเภอเมืองพัทลุง
4. ท่าเสม็ด ปัจจุบัน ตำบลท่าเสม็ด อำเภอชะอวด จังหวัด นครศรีธรรมราช
5. เมืองพระรถ ปัจจุบัน หมู่ที่ 1 ตำบล พญาขัน อำเภอเมืองพัทลุง
6. บ้านควนมะพร้าว ปัจจุบัน หมู่ที่ 2 ตำบล พญาขัน อำเภอเมืองพัทลุง
7. บ้านม่วง ปัจจุบัน หมู่ที่ 6 ตำบล พญาขัน อำเภอเมืองพัทลุง
8. บ้านโคกลุง ปัจจุบัน หมู่ที่ 4 ตำบล ลำปำ อำเภอเมืองพัทลุง

สภาพโดยทั่วไป

จังหวัดพัทลุงเป็นจังหวัดที่มีเนื้อที่มากเป็นอันดับที่ 10 ของภาคใต้ และเป็นอันดับที่ 55 ของประเทศ ตั้งอยู่บริเวณชายฝั่งตะวันออกของแหลม มาลายูหรือแหลมทอง (Golden Khersonese) ซึ่งตั้งอยู่ทางภาคใต้ของ ประเทศไทยหรือฝั่งตะวันตกของกลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา (Songkhla Lake Basin) โดยตั้งอยู่ระหว่างละติจูดที่ 7 องศา 6 ลิปดาเหนือ ถึง 7 องศา 53 ลิปดาเหนือ และลองจิจูดที่ 99 องศา 44 ลิปดาตะวันออก ถึง 100 องศา 26 ลิปดาตะวันออก ห่างจากกรุงเทพมหานครตามเส้นทางรถไฟสายใต้ ประมาณ 846 กิโลเมตร ตามเส้นทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 41 ประมาณ 856 กิโลเมตร หรือตามเส้นทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 4 (ถนนเพชรเกษม) ประมาณ 1,200 กิโลเมตร

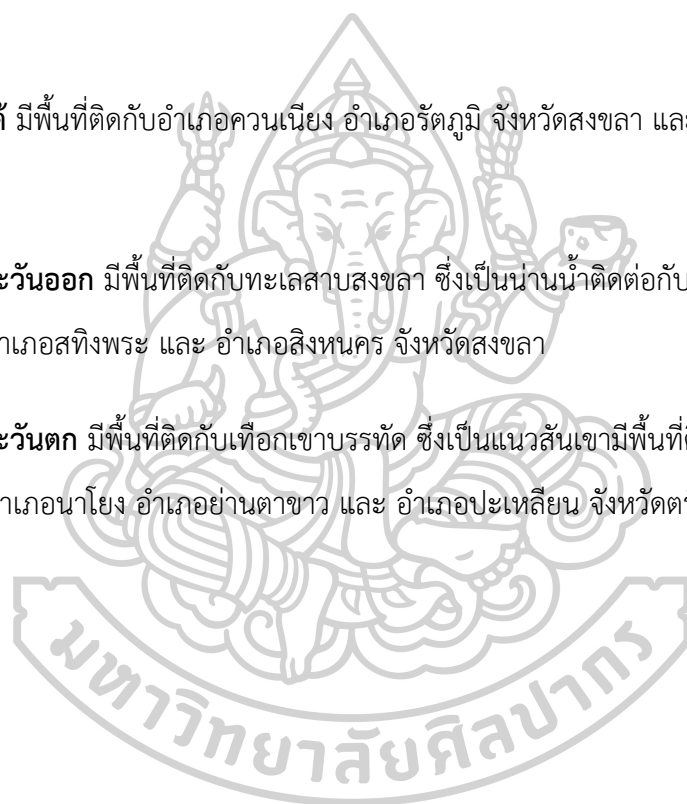
มีรูปร่างคล้ายลักษณะสี่เหลี่ยมผืนผ้า โดยมีส่วนกว้างที่สุดตามแนวทิศ ตะวันออก - ตะวันตก ประมาณ 56 กิโลเมตร และส่วนยาวที่สุดตามแนวทิศ เหนือ - ใต้ ประมาณ 83 กิโลเมตร มีพื้นที่ทั้งหมดประมาณ 3,424.47 ตารางกิโลเมตร หรือ 2,140,295.60 ไร่ (พื้นที่ดิน 1,919,446 ไร่ พื้นที่น้ำ 220,850 ไร่) (กรมแผนที่ทหาร, 2534; กรมการปกครอง, 2541) มีอาณาเขตติดต่อกับจังหวัด ไกล่เคียง ดังนี้

ทิศเหนือ มีพื้นที่ติดกับอำเภอชะอวด จังหวัดนครศรีธรรมราช และอำเภอระโนด จังหวัดสงขลา

ทิศใต้ มีพื้นที่ติดกับอำเภอควนเนียง อำเภอรัตนภูมิ จังหวัดสงขลา และอำเภอควนกาหลง จังหวัดสตูล

ทิศตะวันออก มีพื้นที่ติดกับทะเลสาบสงขลา ซึ่งเป็นน่านน้ำติดต่อกับอำเภอ ระโนด อำเภอกระแสสินธุ์ อำเภอสทิงพระ และ อำเภอสิงหนคร จังหวัดสงขลา

ทิศตะวันตก มีพื้นที่ติดกับเทือกเขาบรรทัด ซึ่งเป็นแนวสันเขามีสพื้นที่ติดกับอำเภอห้วยยอด อำเภอเมือง อำเภอนาโยง อำเภอย่านตาขาว และ อำเภอปะเหลียน จังหวัดตรัง





ภาพที่ 1 ภาพแสดงขนาดและพื้นที่ของจังหวัดพัทลุง



สถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติ

ภูเขาอกทะลุ จากวัดคูหาสวรรค์ มุ่งหน้าไปบนทางหลวง หมายเลข 4047 จะพบภูเขาอกทะลุ ตั้งอยู่ทางทิศตะวันออกของ สถานีรถไฟพัทลุง ภูเขาอกทะลุ เป็นสัญลักษณ์ของจังหวัดพัทลุง มีความสูง ประมาณ 250 เมตร มีบันไดสำหรับขึ้นยอดเขาและมีจุดพักเป็นระยะ ๆ เพื่อชมวิิวทิวทัศน์ของตัวเมืองพัทลุงได้ ลักษณะพิเศษของภูเขาอกทะลุ คือมีโพรงทะลุตรงส่วนด้านหน้าของภูเขา สามารถมองเห็นอีกด้านหนึ่งได้ อยู่บริเวณเกือบช่วงปลายของยอดเขาซึ่งเป็นที่มาของชื่อภูเขา(" ข้อมูลของจังหวัดพัทลุงทั้งหมดจาก เอกสารของเว็บไซต์จังหวัดพัทลุง," 2555)

การเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตท้องถิ่นชนบทสู่วิถีชีวิตสังคมเมือง

การเข้ามาพัฒนาพื้นที่ในท้องถิ่นชนบทของภาครัฐซึ่งมีผลกระทบอย่างมากต่อการเปลี่ยนแปลง รูปแบบและนามธรรมของพื้นที่ชนบทในการจัดการ ทรัพยากรและพื้นที่ทางสังคมโดยผ่านนโยบายการพัฒนาชนบท อันส่งผลสำคัญต่อความเปลี่ยนแปลงทางสภาพแวดล้อม ทางกายภาพ เศรษฐกิจ และ สังคมวัฒนธรรมของชุมชนท้องถิ่น ประกอบกับวัฒนธรรมสมัยใหม่ที่มีความหลากหลายได้ หลั่งไหลเข้าหากันในทุกพื้นที่ตามความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการสื่อสารและการคมนาคมภายใต้ระบบทุนนิยมได้ผลักดันให้ท้องถิ่นมีความทันสมัย และทำให้พื้นที่ในชนบทที่มีความเป็นสังคมเมืองมากขึ้น แต่ในขณะเดียวกันชุมชน ท้องถิ่นได้ปรับตัวเพื่อความอยู่รอดโดยไม่ถูกกลืนกินจาก ระบบทุนนิยมและความเป็นสังคมเมืองไปเสียทั้งหมด โดยเฉพาะการปรับตัวในด้านการผลิต โดยคงลักษณะการผลิตในรูปแบบยังชีพ คุขนานไปกับเศรษฐกิจรูปแบบทุนนิยมหรืออาจเรียกว่าเป็น ทฤษฎี สองระบบ(นาถสุภา, 2548) และมีลักษณะพิเศษของความเป็นอยู่ที่เข้มแข็งของชุมชนหมู่บ้านแบบสังคมไทยอันมีสาเหตุสำคัญประการหนึ่ง คือ ความผูกพันและความสัมพันธ์กันของผู้คนภายในของหมู่บ้าน(นาถสุภา, 2540)

แนวคิดในการสร้างบทประพันธ์

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษารูปแบบและแนวคิดต่างๆที่ใช้ในการสร้างบทประพันธ์ดังนี้

Soundscape Composition("Soundscape Composition,")

นิยามครั้งแรกโดย อาร์เมอร์ เรย์ เซฟเฟอร์ (R.Murry schaffer)นักแต่งเพลงและนักนิเวศวิทยาทางเสียงชาวแคนาดา อาร์เมอร์ เรย์ เซฟเฟอร์ ได้อธิบายเกี่ยวกับ Soundscape หมายถึงเสียงที่เกิดจากการผสมผสานจากเสียงของสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวมนุษย์เช่น เสียงจากธรรมชาติ เสียงที่เกิดจากการกระทำของมนุษย์ เสียงจากเครื่องจักร เสียงจากเครื่องดนตรี เสียงที่เกิดขึ้นจากการรบกวนของเสียง หรือเสียงที่เกิดขึ้นจากสภาพแวดล้อมใดๆก็ตามล้วนแต่เป็น Soundscape ทั้งสิ้น การศึกษาของดนตรี Soundscape คือ ส่วนหนึ่งของการศึกษา Acoustic Ecology หรือระบบนิเวศวิทยาทางเสียง ซึ่งผู้ที่เผยแพร่ความรู้จากการศึกษาและการสอนวิชา Acoustic Ecology อย่างจริงจังคนแรกคือ อาร์เมอร์ เรย์ เซฟเฟอร์ นักแต่งเพลงและนักสิ่งแวดล้อมชาวแคนาดา ดนตรีชาวดีสเคป ยังสามารถถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆผ่านเสียงที่ได้มาจากการบันทึกเสียงและอีกทั้งยังสามารถสร้างบรรยากาศของเสียงขึ้นมาได้ เพื่อให้ผู้ฟังสามารถได้ยินเสียงที่เกิดจากสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ที่ทำการบันทึกและนำออกเผยแพร่ในรูปแบบของดนตรี Soundscape สามารถที่สร้างหรือประพันธ์ขึ้นมาจากเสียงที่เกิดจาก ธรรมชาติ เครื่องดนตรีอะคูสติค รวมถึงเสียงที่ถูกสร้างขึ้นมาจากดนตรีสังเคราะห์ อาทิเช่นกัน Synthesizer และเครื่องมือในการดัดแปลงเสียงเป็นต้น

การประพันธ์ดนตรีรูปแบบ Soundscape เป็นอีกรูปแบบหนึ่งของการประพันธ์บทเพลงรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยมียุคประสงค์ เพื่อกระตุ้นผู้ฟังเกิดอารมณ์ร่วมในการระลึกถึงความทรงจำต่างๆในอดีตและมุมมองที่มีต่อสิ่งแวดล้อมของเสียง ผ่านการตีความของแต่ละบุคคลที่มีสามารถรับรู้ถึงความและหมายและใจความสำคัญของตัวบทเพลงที่แตกต่างกันออกไป(แสงชัย, 2556)

อิเล็กทรอนิกส์ (Electroacoustic)

อิเล็กทรอนิกส์ คือ คำที่ใช้อธิบายถึงการเปลี่ยนแปลงสัญญาณจากเสียงไปเป็นสัญญาณไฟฟ้า วิธีโดยการบันทึกเสียงผ่านไมโครโฟนและแปลงสัญญาณจากไฟฟ้ามาเป็นสัญญาณเสียงอีกครั้งโดยผ่านการประมวลผลผ่านทางลำโพง รวมไปถึงการประมวลผลต่างๆ ผ่านกระบวนการทางไฟฟ้า ทั้งการ สังเคราะห์เสียงขึ้นมาใหม่ หรือ การเปลี่ยนแปลงคุณลักษณะ เนื้อเสียง

ความสั้น-ยาว หรือความหนาแน่นของเสียง ให้มีลักษณะที่หลากหลายมากขึ้น เมื่อมีการจัดวางเสียง เหล่านี้กันอย่างมีเหมาะสมแล้ว จึงจะถูกเรียกว่า ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ หรือ ดนตรีที่มีส่วนผสมของ ไฟฟ้า

ในปี ค.ศ. 1939 จอห์น เคจ (John Cage) นักประพันธ์และนักเขียนชาวอเมริกัน ได้ทำการ สร้างบทประพันธ์ขึ้นมา มีชื่อว่า Imaginary Landscape No.1 สำหรับใช้บรรเลงโดย เปียโนที่มีการ อุดสาย (Muted Piano) ฉาบและเครื่องเล่นแผ่นเสียงจำนวน 2 เครื่อง จอห์น เคจ เป็นนักประพันธ์ คนแรกของโลกที่นำเอาดนตรีตามแบบฉบับตะวันตกมาผสมเข้ากับเสียงดนตรีที่เกิดจากกระบวนการ ทางไฟฟ้า โดยลักษณะของบทประพันธ์นี้ ใช้การผลิตเสียงในลักษณะ Sine wave จากเครื่องเล่น แผ่นเสียง โดยมีเทคนิคการบรรเลงเช่น การเปลี่ยนแปลงอัตราความช้าและเร็วของเสียง , การ เปลี่ยนแปลงระดับเสียงของ Sine wave ที่ถูกสร้างขึ้นจากเครื่องเล่นแผ่นเสียงเป็นต้น

มิวสิค คอนกรีท (Music Concrete)

มิวสิคคอนกรีท คือ การนำเอาเสียงที่เกิดขึ้นรอบตัวมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นเสียงที่เกิดขึ้นจาก เครื่องดนตรีหรือเสียงที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน นำเสียงเหล่านั้นมาใช้ในการทดลอง (Experimental Sounds) โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ เช่นการตัด(Cut),การเชื่อม(Splice) และการวนซ้ำ(Loop) เป็นการ นำเอาเสียงที่ได้จากการบันทึก มาการทำตัดต่อหรือ ดัดแปลง ในทิศทางและรูปแบบต่างๆที่ถูกคิดค้น และพัฒนาโดย **ปีแอร์ แชฟเฟอร์ (Pierre Schaeffer)** นักแต่งเพลงชาวฝรั่งเศส ในปี ค.ศ. 1940-1949 ปีแอร์ แชฟเฟอร์ ได้ทำการจัดตั้งสมาคมที่ชื่อว่า **Groupe De Recherche De Musique Concrete [GRM]** โดยได้รับความร่วมมือกับ ปีแอร์ อองรี (Pierre Henry) และ ฌาคส์ ปูแลง (Jacques Poullin) เกิดขึ้น ณ กรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส เพื่อค้นคว้าศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ ผลงาน มิวสิคคอนกรีท ในการสร้างงาน มิวสิคคอนกรีท จะต้องใช้เสียงที่ได้มาจากการบันทึกเก็บไว้ มาเป็นส่วนประกอบหลักในการสร้างสรรค์บทประพันธ์ของ มิวสิคคอนกรีท

การรับรู้ถึงสุนทรียภาพในการฟังดนตรีรูปแบบ มิวสิคคอนกรีทนี้เรียกว่า การฟังแบบอะคูส เมติก (Acousmatic) หมายถึง การฟังโดยที่ผู้ฟังไม่สามารถรับรู้ถึงแหล่งที่มาของเสียง เพื่อนำไปสู่การ รับรู้ถึงเสียงที่แท้จริง โดยเริ่มจากการที่ พิธากอรัส นักปรัชญาและนักปราชญ์ชาวกรีก ที่สอนลูกศิษย์

อยู่ด้านหลังผ้าม่านโดยที่ลูกศิษย์จะ ได้ยินเพียงเสียงของเขาและไม่สามารถมองเห็นตัวตนของเขาได้ (แสงชัย, 2556)

ในปี ค.ศ. 1949 KarlHeinz Stockhausen นักประพันธ์ชาวเยอรมัน ได้นำเอาแนวคิดจาก มิวสิคคอนกรีท มาใช้ในการสร้างสรรค์งานดนตรีและได้ผลลัพธ์ของเสียงที่แตกต่างไปจาก มิวสิคคอนกรีท โดยเขาเรียกผลงานของเขาว่า “อิเล็กทรอนิกส์ มิวสิค” (Elektronische Musik) เขาได้ทำการสร้างเสียงที่ได้จากการสังเคราะห์ขึ้นจากวงจรไฟฟ้า ในลักษณะเสียงแบบ ไซน์เวฟ (Sine Wave) สต็อกฮาวเซ่น ได้อธิบายไว้ว่า ไซน์เวฟที่เขาได้ทำการสร้างขึ้นมานั้น คือเสียงที่บริสุทธิ์ เป็นการสร้างดนตรีในรูปแบบใหม่โดยไม่มีการอิงทฤษฎีหรือกฎเกณฑ์ ของดนตรีในรูปแบบดั้งเดิมที่ต้องใช้เครื่องดนตรีในการบรรเลงเสียงออกมา ในยุคนั้นการทำงานรูปแบบนี้ต้องใช้ความพยายามเป็นอย่างมาก เนื่องจากเครื่องสร้างเสียงไซน์เวฟ สามารถสร้างเสียงได้ครั้งละ 1 เสียงต่อ 1 คลื่นความถี่เสียง และยัง สามารถปรับค่าของเสียงได้แค่การลดระดับความดัง - เบาของเสียงเท่านั้น ในการสังเคราะห์เสียงแต่ละครั้งของ สต็อกฮาวเซ่นนั้น เขาต้องทำการบันเสียงในช่วงเวลาเดียวกันอีกด้วย

ศิลปะเสียงจัดวาง (Sound Installation)

ศิลปะเสียงจัดวาง หมายถึงงานศิลปะที่มีความสัมพันธ์กันระหว่างเสียงกับเวลาและสถานที่ ซึ่งเป็นสิ่งที่พัฒนาต่อมาจาก ศิลปะจัดวาง (Installation art) เป็นงานศิลปะที่ถูกจัดแสดงในพื้นที่ที่ เฉพาะและเป็นงานศิลปะในรูปแบบผลงานสามมิติ

โจเซ่ อิกอส (José Igés) ศิลปินและวิศวกรชาวสเปนได้อธิบายเกี่ยวกับ ความสัมพันธ์กัน ระหว่างการได้ยินและการมองเห็นในงานศิลปะเสียงจัดวาง สามารถแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ อันได้แก่

- 1) ศิลปะเสียงจัดวางต้องมีความสามารถที่จะสร้างการรับรู้ถึงสิ่งถ่ายทอดเรื่องราวและความหมายออกมาได้อย่างสมจริงและมีสุนทรียศาสตร์ต่อผู้ฟัง

2) ศิลปะเสียงที่ประกอบพร้อมกับภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว จะต้องมีส่วนที่ช่วยขยายความหมายและอธิบายถึงเรื่องราวของเสียงที่เกิดขึ้นในตัวองงานศิลปะเสียงจัดวางดังกล่าวได้

มานูเอล โรชา อีตูร์บิเด่ (Manuel Rocha Iturbide) ศิลปินและนักประพันธ์ชาวเม็กซิกันได้อธิบายเกี่ยวกับความสัมพันธ์ ระหว่างการรับรู้ได้การฟังและการมองเห็นถึงงานศิลปะเสียงจัดวางมาอีกรูปแบบหนึ่งคือ องค์ประกอบทางวัตถุต่างๆที่ถูกใช้ในงานศิลปะเสียงจัดวาง ควรเป็นสิ่งที่สามารถสร้างเสียงได้ ไม่ว่าจะเป็นเสียงที่เกิดขึ้นจากการกระทำขึ้นโดยมนุษย์ หรือจะเป็นเสียงที่เกิดขึ้นจากระบบกลไกการทำงานของวัตถุต่างๆหรือเสียงที่เกิดขึ้นจากธรรมชาติ และองค์ประกอบทางวัตถุที่ปรากฏในงานศิลปะเสียงจัดวาง เช่น เสียงลมหรือเสียงน้ำที่กระทบเข้ากับวัตถุนั้นๆ เป็นต้น(Iturbid)

เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กับดนตรี

ในช่วงต้นของทศวรรษที่ 1980 เริ่มมีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการบันทึกเสียงด้วยระบบเสียงแบบ 8 บิต เสียงที่ได้มาจากการบันทึกจะมีลักษณะคลื่นเสียงแบบ square wave ที่มีลักษณะเรียบง่ายไม่ซับซ้อน เกิดจากการที่คอมพิวเตอร์ประมวลสัญญาณเสียงที่ได้มาจากอุปกรณ์รับสัญญาณ โดยทำประมวลผลออกเป็นตัวเลข 0-1 วนซ้ำกันไปมา โดยคุณภาพของเสียงที่ได้จากเสียงที่ได้จากการบันทึกเสียงแบบ 8 บิตจะมีลักษณะคล้ายกับเสียงจากแตรรถยนต์หรือลำโพงขนาดเล็ก

ต่อมาคอมพิวเตอร์แบบ 8 บิตมีนำชิพเสียง SID (Sound Interface Device) ซึ่งพบในคอมพิวเตอร์ยี่ห้อ Commodore ออกแบบโดย โรเบิร์ต ยานซ์ (Robert Yannes) เขาได้ร่วมมือกับบริษัท Ensoniq digital synthesizer เพื่อทำให้ชิพ SID สามารถสร้างเสียงมาแบบ Synthesizer โดยมีฟังก์ชันการคุมการทำงานของเสียงเช่น Oscillator , Multi - mode filter และ Modulation ทำให้คอมพิวเตอร์ที่ถูกออกแบบขึ้นมีความสามารถในการสร้างเสียงดนตรีมากกว่าชิพเสียงอื่น ๆ ในช่วงเวลานั้นทำให้ Commodore รุ่น C64 เป็นคอมพิวเตอร์ที่ทำให้งานด้านเสียงและดนตรีที่ดีที่สุดในช่วงเวลาดังกล่าว(Russ, 2009)



ภาพที่ 2 ภาพแสดงลักษณะของเครื่องคอมพิวเตอร์ Commodore รุ่น C 64

ระบบเสียงแบบ อะนาล็อกและดิจิตอล

ในปัจจุบันมนุษย์อาศัยอยู่ใน “โลกแห่งยุคดิจิตอล” สิ่งที่เป็นปัจจัยสำคัญของระบบการบันทึกเสียงสมัยแบบใหม่คือ ระบบเสียงแบบอนาล็อกเนื่องจากเป็น เสียงถูกสร้างขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องในสั่นสะเทือนของวัตถุเช่น การสั่นของสายกีตาร์, การกระทบกันของไม้กลองและหนังกลอง ซึ่งจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความดันอากาศอย่างต่อเนื่อง เสียงดังกล่าวถูกแปลงสัญญาณเป็นกระแสไฟฟ้าแบบต่อเนื่องจากนั้นจะถูกประมวลผลออกมาในรูปแบบของดิจิตอล

ในทำนองเดียวกันเมื่อสัญญาณดิจิตอลที่ไม่ความต่อเนื่อง จะถูกแปลงกลับเป็นสัญญาณไฟฟ้าแบบต่อเนื่องและถูกเปลี่ยนแปลงกลับเป็นความดันอากาศแบบต่อเนื่องในรูปแบบของสัญญาณอนาล็อกอีกครั้ง จนกว่าจะมีการพบกับสัญญาณดิจิตอลที่มีความต่อเนื่องใหม่ ระบบการบันทึกเสียงแบบสมัยใหม่ยังคงมีการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีระบบอะนาล็อกควบคู่กับระบบดิจิตอล

(Hosken, 2011)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สร้อยรัตน์ แสงชัย “บทประพันธ์ดนตรีเส้นแบ่งเวลา: บทประพันธ์ดนตรีแห่งการสำรวจเวลาผ่านเสียง” เป็นบทประพันธ์ดนตรีรูปแบบ อิเล็กโทรอะคูสติก แนวคิดในการประพันธ์ของผู้ประพันธ์เป็นการนำเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในอดีตและประสบการณ์ที่ทุกคนเคยได้ประสบมาตากอดีต ทุกสิ่งล้วนแต่ดำเนินไปตามช่วงเวลา มนุษย์สามารถนึกถึงเรื่องราวและสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับตนได้โดยผ่านทางความทรงจำ

งานวิจัยชิ้นดังกล่าวมีบทประพันธ์จำนวนทั้งหมด 3 บทเพลงได้แก่ 1) “Grain of Time” เป็นการพูดถึงเรื่องราวของเสียงผ่านแนวคิดของการจัดการกับช่วงเวลาและความทรงจำในอดีต 2) “Reminiscence Memories of Sound” เป็นการพูดถึงเรื่องราวการค้นหาชีวิตภายในเสียงและ 3) “Around the Clock” เป็นการพูดถึงเรื่องราวของเสียง ผ่านการประพันธ์ด้วยวิธีการอডিโอโอมิ แลปลี่

ในงานวิจัยชิ้นดังกล่าวได้มีการนำเอาเทคนิคต่างๆ ที่เข้ามาใช้ในการสร้างบทประพันธ์ อาทิ เช่น 1) เทคนิค มิวสิค คอนกรีท , 2) เทคนิค Granular Synthesis และ 3) เทคนิค การเปลี่ยนแปลงลักษณะของเสียงโดยการปรับความสั้นยาวของเนื้อเสียง เทคนิคทางดนตรี ที่กล่าวมาทั้งหมดปรากฏอยู่ในงานวิจัย “บทประพันธ์ เส้นแบ่งเวลา:บทประพันธ์ดนตรีแห่งการสำรวจเวลาผ่านเสียง”

ภัทรพงศ์ ศรีปัญญา “จินตนาการอีสาน : การเดินทางของเสียงผ่านพื้นที่และเวลา” เป็นบทประพันธ์รูปแบบ อิเล็กโทรอะคูสติก แนวคิดในการประพันธ์ดนตรีของผู้ประพันธ์เป็นการนำเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับ จินตนาการ ที่มีผลมาจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม ของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จากอดีตจนถึงปัจจุบัน ที่มีการมุ่งเน้นไปทางการสื่อสารผ่านเสียงในแต่ละช่วงเวลา และการเปลี่ยนแปลงทางสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นอยู่ ตลอดเวลา

งานวิจัยชิ้นดังกล่าวมีบทประพันธ์จำนวนทั้งหมด 5 บทเพลง ได้แก่ 1) สร้าง เป็นการพูดถึงเรื่องราวของการเลือกใช้เสียงที่เกิดจากขั้นตอนการสร้างเครื่องประดับทองแดงมาใช้ในการสร้างบทประพันธ์ 2) ธาตุ เป็นการพูดถึงเรื่องราวของเสียงที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา 3) รอบๆบ้านฉัน เป็นการพูดถึงเรื่องราวของเสียงที่เกิดขึ้นบริเวณรอบๆบ้านของผู้ประพันธ์ ตั้งแต่ช่วงเวลาหัวค่ำจนถึงเวลารุ่งเช้า 4) แปรเปลี่ยน เป็นการพูดถึงเรื่องราวของการเปลี่ยนแปลงของความมืดของท้องฟ้าในช่วงเวลากลางคืนไปสู่ความสว่างของท้องฟ้าในช่วงเวลายามเช้า ผู้ประพันธ์ต้องการสื่อถึงสภาวะความจริงและสภาวะแห่งจินตนาการผ่านการถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของบทประพันธ์ 5) พื้นทีของเสียง (ใน) จินตนาการ เป็นการพูดถึงเรื่องราวของเสียงที่เกิดจากการมโนภาพของจินตนาการ เป็นการพูดถึงเรื่องราวของเสียงที่เกิดจากการมโนภาพของจินตนาการที่ผู้ประพันธ์ต้องการถ่ายทอดเรื่องราวนี้ผ่านทางบทประพันธ์

ในงานวิจัยชิ้นดังกล่าวผู้ประพันธ์ได้มีการนำเอาเทคนิคต่างๆมาใช้ในการสร้างบทประพันธ์ โดยมีรายละเอียดดังนี้ 1) เทคนิคการย้อนกลับเสียง (Reverse) , 2) เทคนิคการเปลี่ยนแปลงความเข้มของเสียง (Gain) , 3) เทคนิคการเปลี่ยนแปลงย่านความถี่ของเสียง (Pitch Shift) , 4) เทคนิคการเปลี่ยนแปลงคุณภาพเสียง (Filter) 5) เทคนิคการทำเสียงที่มีลักษณะแตกพร่า (Distortion) และ 6) การจัดวางเสียงแบบลูป (Looping) เทคนิคทางดนตรีที่กล่าวมาทั้งหมดปรากฏอยู่ในงานวิจัย “จินตนาการอีสาน : การเดินทางของเสียงผ่านพื้นที่และเวลา”

แนวคิดจากศิลปินที่เกี่ยวข้อง

ฮิวเดอการ์ด เวสเตอร์แคมป์ (Hildegard Westerkamp)

ฮิวเดอการ์ด เวสเตอร์แคมป์ เป็นนักแต่งเพลงและนักนิเวศวิทยาทางเสียงชาวแคนาดา ลักษณะงานประพันธ์ของ ฮิวเดอการ์ด เป็นงานที่มีลักษณะการใช้เสียงจากสภาพแวดล้อมในพื้นที่ต่างๆ นำมาจัดวาง บางบทประพันธ์ของเขา ได้มีการนำมาเสียงเหล่านั้นผสมกับเสียงของเครื่องดนตรี

และเสียงจากมนุษย์ อีกทั้งยังมีการเปลี่ยนแปลงคุณลักษณะของเสียงของสภาพแวดล้อมให้มีลักษณะที่แตกต่างไปจากเดิม หนึ่งในผลงานที่ใช้เสียงมนุษย์ที่น่าสนใจของเวสเตอร์แคมป์ ได้แก่ ผลงานที่มีชื่อว่า *'Breathing Room'* ประพันธ์ขึ้นในปี 1990 โดยงานประพันธ์ขึ้นนี้เวสเตอร์แคมป์ใช้เสียงหายใจเข้า และออกของเธอเอง โดยใช้เสียงดนตรีและเสียงของธรรมชาติ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในขณะที่หายใจเข้าและออก

ไบรอัน อีโน้ (Brian Eno)

ไบรอัน อีโน้ (Brian Eno) คือหนึ่งในผู้บุกเบิกดนตรีในรูปแบบ แอมเบียนท์ (Ambient Music) โดยเริ่มที่ เขาได้เกิดความคิดในการสร้างดนตรีรูปแบบนี้ จากการที่เขาได้ประสบอุบัติเหตุจากการถูกชนจากแท็กซี่จนทำให้เขาเคลื่อนไหวตัวเองไม่ได้ ระหว่างที่เขานอนพักรักษาตัวอยู่ที่บ้าน ได้มีเพื่อนคนหนึ่งมาเยี่ยมดูอาการของเขา ก่อนที่เพื่อนเขาจะกลับ ไบรอัน อีโน้ ได้ขอร้องให้เพื่อนคนนั้นช่วยเปิดแผ่นเสียงที่เขาซื้อมาฝากให้ เป็นแผ่นเสียงดนตรีบรรเลงบรรเลงโดยพิณในสมัยศตวรรษที่ 18 ซึ่งในขณะนั้น เครื่องเล่นแผ่นเสียงของเขาทำงานไม่เต็มประสิทธิภาพ โดยมีเสียงออกจากทางลำโพงเดี่ยวด้านเดียว และถูกเบาเสียงลงจนเขาแทบไม่ได้ยินเสียงเพลง เนื่องจากถูกรบกวนจากเสียงฝนภายนอกหน้าต่าง เขารำพึงกับตัวเองว่า มันช่างน่ารำคาญอย่างมาก ที่ไม่ได้ยินอะไรเลย และเขาไม่สามารถลุกออกจากเตียงเพื่อไปปิดเครื่องเล่นแผ่นเสียงได้ เพราะยังไม่สามารถเคลื่อนไหวตัวเองได้ ได้แต่รอให้แผ่นเสียงเล่นจนหมดแผ่นไปเอง ขณะที่เขานอนฟังเสียงฝนอยู่นั้น เขาก็ได้ยินแต่เสียงของตัวโน้ตที่ดังที่สุด ในช่วงระยะเวลาหนึ่งต่อหนึ่งครั้ง หรือไม่ก็เสียงโน้ตเบาๆจากบทเพลง เขาเริ่มรู้สึกว่เสียงที่เขาได้ยินมีความน่าสนใจ จากนั้นจึงเริ่มคิดว่าทำไมไม่มีผู้ใดสร้างดนตรีในรูปแบบนี้ออกมาบ้าง ทำไมจึงไม่มีแผ่นเสียงที่มีลักษณะการผสมผสานของเสียงอย่างสวยงามโดยไม่ตั้งใจของเสียง ฝนที่กำลังตกและละอองฝนเป็นส่วนประกอบ ขณะที่เขากำลังฟังอยู่ เขาเริ่มรู้สึกว่าเขาได้ยินเสียงบางอย่าง ซึ่งเขารู้ว่ามีบางเสียงแอบซ่อนอยู่ภายใต้เสียงนั้นอีกที แล้วเขาก็ตัดสินใจทำแผ่น Discreet Music หลังจากที่เขาได้หายเป็นปกติ จึงเป็นที่มาของการสร้างบทประพันธ์ในรูปแบบ ดนตรีแอมเบียนท์ ชุดแรกของเขา

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ข้อมูลการประพันธ์

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและสร้างบทประพันธ์ทางดนตรีในรูปแบบ Soundscape โดยอ้างอิงเสียงจากสถานที่ ณ ภูเขาอกทะลุ อำเภอเมือง จังหวัดพัทลุง ผสมผสานกับนำเสียงจากโปรแกรมจำลองเครื่องดนตรี (Plugin) ประเภท เครื่องดนตรีสังเคราะห์ (Synthesizer) มาใช้ในการสร้างบทประพันธ์ รวมถึงเทคนิคต่าง ๆ เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของ วิถีชีวิตและวัฒนธรรมที่ถูกเปลี่ยนแปลงไปตามช่วงเวลาในจังหวัดพัทลุง ถ่ายออกมาเป็นผลงานการประพันธ์ดนตรีโดยผ่านมุมมองและการตีความหมาย ที่ผู้วิจัยมีต่อพื้นที่ดังกล่าว ภายใต้ชื่อบทประพันธ์ วิถีเมืองลุง (Sound from My Home Town) โดยมีลำดับขั้นตอนการดำเนินการศึกษา ดังนี้

1. ที่มาของเสียงที่นำมาใช้ในการสร้างบทประพันธ์
2. เสียงที่ใช้ในการสร้างบทประพันธ์
3. แรงบันดาลใจในการสร้างบทประพันธ์
4. อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างบทประพันธ์
5. รูปแบบโครงสร้างขั้นตอนในการประพันธ์
6. เทคนิคในการปรุงแต่งและการสังเคราะห์เสียงเพื่อใช้ในการประพันธ์

1. ที่มาของเสียงที่นำมาใช้ในการสร้างบทประพันธ์

ผู้วิจัยลงพื้นที่เพื่อทำการ บันทึกเสียง ณ ภูเขาอกทะลุโดยแบ่งบริเวณการบันทึกเสียงเพื่อใช้ในการประพันธ์ออกเป็น3บริเวณดังนี้

1.1 การบันทึกเสียงบริเวณลาดจอดรถด้านหน้าบันไดทางขึ้นไปยังภูเขาอกทะลุและสำนักสงฆ์ วังสุขคติธรรม



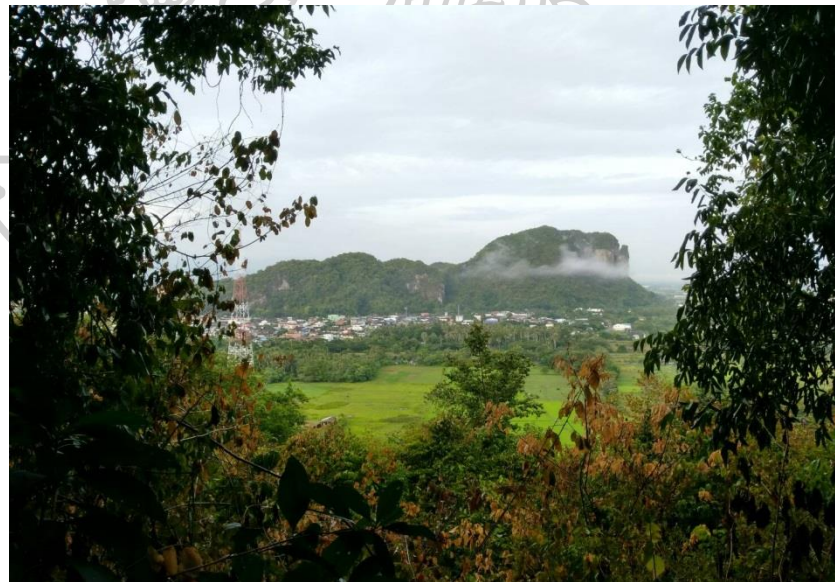
ภาพที่ 3 ภาพแสดงบริเวณลาดจอดรถด้านล่างของภูเขาอกทะลุ

1.2 การบันทึกเสียงบริเวณด้านหน้าประตูทางเข้าสำนักสงฆ์วังสุขคติธรรมซึ่งตั้งอยู่ บริเวณจุดพักแรกและทางแยกเพื่อเดินขึ้นไปยังยอดของภูเขาอกทะลุ



ภาพที่ 4 ภาพแสดงบริเวณด้านหน้าประตูทางเข้าสำนักสงฆ์วังสุขคติธรรม

1.3 การบันทึกเสียงบริเวณริมทางเดินที่มุ่งหน้าขึ้นไปยังยอดภูเขาอกทะลุเป็นจุดที่สามารถมองเห็นภูมิทัศน์ของตัวเมืองพัทลุง บริเวณเขตเทศบาลเมืองได้อย่างชัดเจนจากบริเวณนี้



ภาพที่ 5 ภาพแสดงบรรยากาศบริเวณ ริมทางเดินที่มุ่งหน้าขึ้นไปยังยอดของภูเขาอกทะลุ

2. เสียงที่ใช้ในการสร้างบทประพันธ์

เสียงที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการสร้างบทประพันธ์วิธีเมืองลุงสามารถแบ่งส่วนการบันทึกเสียงออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

2.1 เสียงที่ได้มาจากการลงพื้นที่ เพื่อบันทึกเสียง

การลงพื้นที่ เพื่อทำการบันทึกเสียงมาใช้ในการสร้างบทประพันธ์ วิธีเมืองลุง ณ บริเวณภูเขาอกทะลุ จังหวัดพัทลุง มาลำดับขั้นตอนการบันทึกเสียง ดังนี้

2.1.1 การบันทึกเสียงบริเวณลาดจอดรถด้านหน้าทางเดินขึ้นภูเขาอกทะลุและสำนักสงฆ์ ว่างสุขดิศธรรม โดยการ เดินเท้าบันทึกเสียงจาก บริเวณลาดจอดรถไปยัง บริเวณจุดพักแรกและทางแยก ระหว่างทางที่มุ่งหน้าไปสำนักสงฆ์และทางเดินที่ขึ้นไปยังยอดของภูเขาอกทะลุ เวลา 14.50 – 15.10 น. ระยะทางประมาณ 100 เมตรเสียงที่ได้มาจากบริเวณนี้ได้แก่ เสียงเดินเท้า, เสียงเท้าที่เหยียบกับกิ่งไม้และใบไม้, เสียงร้องจาก นกและไก่บริเวณ ลานจอดรถ เสียงจากสนทนากันของผู้คน ณ บริเวณนั้น

2.1.2 การบันทึกเสียง บริเวณหน้าประตูทางเข้าสำนักสงฆ์ เวลา 15.30 - 15.45 น. บริเวณนี้อยู่ห่างจาก จุดพักแรกและทางแยกระหว่างทางที่มุ่งหน้าไปสำนักสงฆ์และทางเดินที่ขึ้นไปยังยอดของภูเขาอกทะลุ ประมาณ 15 เมตร เสียงที่ได้มาจากบริเวณนี้ได้แก่ เสียงของพระสงฆ์, เสียงของแม่ชี และเสียงของผู้คนที่กำลังทำการสร้างสิ่งก่อสร้างเพื่อปรับปรุงภูมิทัศน์และซ่อมแซมทางเดิน บริเวณหน้าประตูสำนักสงฆ์ในช่วงเวลาดังกล่าว

2.1.3 การบันทึกเสียงบริเวณริมทางที่มุ่งหน้าไปยังยอดของภูเขาอกทะลุเวลา 15.50 - 16.30 น. บริเวณนี้อยู่ห่างจากจุดที่ 2 ประมาณ 50 เมตร ผู้วิจัยออกเดินเท้าจากจุดนี้ เพื่อทำการบันทึกเสียงตรงจุดที่สามารถมองเห็นภูมิทัศน์ของตัวเมืองพัทลุงเขตเทศบาลเมืองได้อย่างชัดเจน เนื่องจากบริเวณนี้ สามารถได้ยินเสียงจากด้านล่างของภูเขาและเสียงจากสถานีรถไฟพัทลุง ซึ่งตั้งอยู่บริเวณใกล้กับภูเขาอกทะลุได้อย่างชัดเจนเสียงที่ได้มาจากบริเวณนี้ได้แก่ เสียงนก, เสียงรถที่สัญจรผ่านไปมาจากบริเวณด้านล่างภูเขา, เสียงจากลำโพงกระจาย, เสียงบริเวณสถานีรถไฟ และ เสียงรถไฟที่เคลื่อนตัวผ่านภูเขาอกทะลุในช่วงเวลาดังกล่าว

2.2 เสียงที่ได้จากการโปรแกรมจำลองเสียงเครื่องดนตรี

ในการสร้างบทประพันธ์ วิถีเมืองลุงนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้โปรแกรมจำลองเครื่องดนตรีในรูปแบบ Plugin ประเภท Synthesizer ที่มีชื่อว่าAlchemy ซึ่งเป็น Plugin Synthesizer ที่ติดมากับโปรแกรม Logic Pro x ตั้งแต่เวอร์ชัน 10.2.0 ขึ้นไป โดยผู้วิจัยได้เลือกใช้เสียง Synthesizer ประเภท Pad ที่มีลักษณะของหางเสียงที่ค้างยาว (Sustain) เพื่อนำมาใช้สร้างพื้นที่ให้กับเสียงในบทประพันธ์ โดยได้รับเอาแนวคิด มาจาก ไบรอัน อีโน (Brian Eno) นักประพันธ์บทเพลงในรูปแบบ Ambient Music ที่มีชื่อเสียง

3.แรงบันดาลใจในการสร้างบทประพันธ์

บทประพันธ์เพลง **วิถีเมืองลุง (Sound from My Home Town)** ภายใต้ชื่องานวิจัย **“บทประพันธ์เพลง 12.13 เสียงแห่งภูเขากทะเล”** ได้รับแรงบันดาลใจจากการที่ผู้วิจัยมีถิ่นกำเนิดและได้เติบโตที่อำเภอเมือง จังหวัดพัทลุง จึงทำให้ตัวของผู้วิจัยมีความผูกพันและคุ้นเคยกับสภาพแวดล้อมของตัวเมืองพัทลุงเป็นอย่างดี เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงที่เกิดภายในท้องถิ่นที่เกิดการเปลี่ยนแปลงไปตามช่วงเวลาไม่ว่าจะเป็นจำนวนประชากรที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ขนาดของตัวเมืองที่ใหญ่ขึ้น เพื่อรองรับความเจริญเติบโตของสังคมในยุคปัจจุบันส่งผลพื้นที่ธรรมชาติบางพื้นที่ถูกตัดแปลงเป็นที่อยู่อาศัย จากการเข้ามาตั้งถิ่นฐานเพื่อประกอบอาชีพและการดำรงชีวิตของผู้คนจากพื้นที่อื่นที่มีปริมาณเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในทุกๆปี แต่ผู้คนในพื้นที่รวมถึงหน่วยงานท้องถิ่นยังคงอนุรักษ์วิถีชีวิตที่เรียบง่าย ไม่รุ่มรวยของตัวเมืองพัทลุงให้ยังคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์และความเป็นอยู่แบบดั้งเดิมไม่ให้เปลี่ยนแปลงไปตาม การเจริญเติบโตทางสังคมเหมือนกับเมืองใหญ่ๆ

ในบทเพลงนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้เสียงเดินเท้า เพื่อเป็นสัญลักษณ์แทนตัวของผู้วิจัยเองที่เดินทางผ่านช่วงเวลาที่ได้อยู่อาศัยในตัวเมืองพัทลุง จากอดีตจนปัจจุบันท้ายที่สุดแล้ว ไม่ว่าจะความเจริญทางสังคมจะมีบทบาทเข้ามาเปลี่ยนวิถีชีวิตของคนเราให้ดำเนินชีวิตด้วยความทันสมัยเพียงใดการอนุรักษ์ธรรมชาติและวิถีชีวิตท้องถิ่นที่มีอยู่เป็นหน้าที่ของทุกคนต้องดำรงรักษาไว้เพื่อเป็นมรดกให้ผู้คนรุ่นหลังได้มีโอกาสสัมผัสสิ่งเหล่านี้ไปในอนาคต

4. อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างบทประพันธ์

อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างบทประพันธ์ในครั้งได้สามารถ แบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน คือ อุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ (Hardware) และอุปกรณ์ซอฟต์แวร์ (Software)

4.1 ฮาร์ดแวร์ (Hard Ware)

อุปกรณ์ประเภท Hardware ที่ผู้วิจัยและใช้ในการสร้างบทประพันธ์ วิถีเมืองลุง มีดังนี้

4.1.1 คอมพิวเตอร์ MacBookPro เป็นเครื่องมือที่ใช้การทำงาน การเรียบเรียงและสร้างสรรค์บทประพันธ์ โดยเป็นเครื่องมือที่มีระบบการทำงานที่ค่อนข้างเสถียร ทำให้การสร้างบทประพันธ์ดำเนินไปได้อย่างสะดวก



ภาพที่ 6 ภาพลักษณะแสดงคอมพิวเตอร์ MacBook Pro

4.1.2 เครื่องบันทึกเสียงแบบพกพาชื่อ Zoom รุ่น H-4N เป็นเครื่องบันทึกเสียงแบบพกพาที่ใช้ในการบันทึกเสียง บริเวณภูเขาออกทะเล เพื่อมาใช้ในการสร้างบทประพันธ์ เนื่องจากตัวมีน้ำหนักเบา และพกพาได้สะดวก จึงเป็นทางเลือกที่ทำให้ผู้วิจัยเลือกใช้อุปกรณ์ดังกล่าว เพื่อการลงพื้นที่ในการบันทึกเสียง



ภาพที่ 7 ภาพลักษณะแสดงเครื่องบันทึกเสียงแบบพกพา ยี่ห้อ Zoom รุ่น H-4N

4.1.3 ออดิโออินเตอร์เฟส (Audio Interface) ยี่ห้อ Behringer รุ่น UMC 204HD ใช้ในการเชื่อมต่อกับ Macbook เพื่อแปลงสัญญาณเสียงจาก Analog เป็น Digital อีกทั้งใช้เพื่อเชื่อมต่อกับลำโพงมอนิเตอร์เพื่อใช้ฟังเสียงการในสร้างบทประพันธ์อีกด้วย



ภาพที่ 8 ภาพแสดงลักษณะ Audio Interface ยี่ห้อ Behringer รุ่น UMC 204 HD

4.1.4 ลำโพงมอนิเตอร์ (Monitor Speaker) ยี่ห้อ Fluid รุ่น F5 เป็นลำโพงที่ออกมาเพื่อใช้สำหรับการทำงานด้านเสียงโดยเฉพาะ ใช้สำหรับการฟังเสียงในการสร้างบทประพันธ์



ภาพที่ 9 ภาพแสดงลักษณะ Monitor Speaker ยี่ห้อ Fluid รุ่น F 5

4.1.5 มิดิคอนโทรลเลอร์ (Midi Controller) ยี่ห้อ Novation รุ่น Launch keys เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยใช้ในการเชื่อมต่อกับโปรแกรม Logic เพื่อควบคุมการทำงานของ Plugin ที่ถูกส่งออกมาในรูปแบบเสียงตามคอร์ดที่ผู้วิจัยกดลงบนเครื่องมือ เพื่อใช้ในการสร้างบทประพันธ์และใช้ควบคุมการทำงาน ตั้งต่าง ๆ ของตัวโปรแกรมและ Plugin ในรูปแบบของการ Automation



ภาพที่ 10 ภาพแสดงลักษณะ Midi Controller ยี่ห้อ Novation รุ่น Launchkey

4.2 ซอฟต์แวร์ (Soft Ware)

4.2.1 โปรแกรม Logic Pro X เป็นโปรแกรมที่ผู้วิจัยเลือกใช้ในการสร้างบทประพันธ์เพื่อทำการจัดวางเสียงต่างๆ ที่ได้จากการบันทึกลงในตัวโปรแกรม อีกทั้งการเลือกใช้ปลั๊กอิน (Plugin) ในการสร้างเสียงเครื่องดนตรีและเครื่องมือการปรุงแต่งเสียงต่างๆ ในโปรแกรมนี้



ภาพที่ 11 ภาพแสดงลักษณะของโปรแกรม Logic Pro x

4.2.2 โปรแกรม Izotope Rx 5 เป็นโปรแกรมที่ผู้วิจัยเลือกใช้ในการตัดเสียงรบกวนออกจากไฟล์เสียงที่ได้มาจากการบันทึก เช่น เสียงที่ลมที่มีความดังจนเกินไปขณะทำการบันทึกเสียง และเสียงรบกวนอื่น ๆ ขณะทำการเดินเท้าบันทึกเสียง อีกทั้งยังใช้เพื่อแสดงผลคลื่นความถี่เสียงของบทประพันธ์ออกมาในรูปแบบ โชนแกรม เพื่อแสดงให้เห็นถึงรายละเอียดภายในของเสียงเพื่อทำการวิเคราะห์ผู้วิจัยครั้งนี้



ภาพที่ 12 ภาพแสดงลักษณะของโปรแกรม Izotope Rx 5

4.2.3 Plugin Alchemy เป็น Plugin ที่มาพร้อมกับโปรแกรม Logic Pro X ใช้สำหรับสร้างเสียงจากเครื่องดนตรีประเภท Synthesizer มาใช้ในการสร้างบทประพันธ์ อีกทั้งผู้วิจัยยังได้ปรับ การใช้งานเป็นโหมด **Granular Synthesis** เป็นการแบ่งย่อยเสียงออกเป็นชิ้นเล็กๆแต่ละชิ้นเสียงจะมีความยาวอยู่ที่ 1 - 50 มิลลิวินาที



ภาพที่ 13 ภาพแสดงลักษณะของ Plugin Alchemy ในโปรแกรม Logic Pro X

4.2.4 Plugin จากโปรแกรม Logic Pro x เป็นเครื่องมือหรือเอฟเฟคในการปรับแต่งและสังเคราะห์เสียงเพื่อใช้ในการสร้างบทประพันธ์ โดยในบทประพันธ์เพลง วิถีเมืองลุง ผู้วิจัยได้เลือกนำเอาเอฟเฟค อาทิเช่น EQ , Delay และ Reverb มาใช้ในการประพันธ์



ภาพที่ 14 ภาพแสดงลักษณะของ Plugin EQ , Delay , Reverb บนโปรแกรม Logic Pro X

4.2.5 Plugin เสริมจากค่าย Waves เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยเลือกใช้ในการสร้างบทประพันธ์

ในครั้งนี โดยผู้วิจัยได้เลือกใช้ Delay เพียงตัว เนื่องจากลักษณะเสียงของเครื่องมือดังกล่าวมีความคล้าย

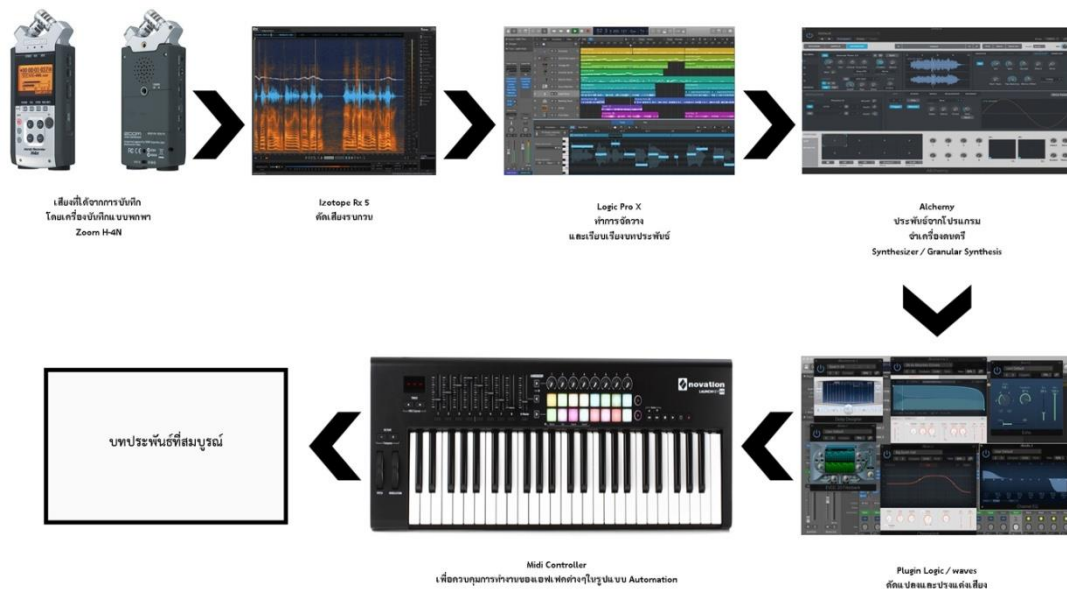
กับเสียงที่เกิดจากอุปกรณ์ Hardware



ภาพที่ 15 ภาพแสดงลักษณะของ Plugin Delay จากค่าย Waves

5. รูปแบบโครงสร้างขั้นตอนในการประพันธ์

ผู้วิจัยได้วางรูปแบบและขั้นตอนการสร้างบทประพันธ์ วิธีเมืองลุงดังนี้



ภาพที่ 16 ภาพแสดงรูปแบบและขั้นตอนการสร้างบทประพันธ์ วิธีเมืองลุง

6.เทคนิคการสร้างและการดัดแปลงเสียงที่ใช้ในการประพันธ์

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเทคนิคที่ใช้ในบทสร้างประพันธ์ดนตรี รูปแบบ Soundscape และแนวดนตรีที่เกี่ยวข้องที่ได้มาจากการศึกษาค้นคว้า จากการทำอ่านและการฟังผลงานของผู้ประพันธ์ที่ผู้วิจัยได้รับอิทธิพลทางแนวความคิดมา เพื่อประยุกต์ใช้ในการสร้างบทประพันธ์ของผู้วิจัยในงานวิจัยชิ้นนี้

ผู้วิจัยเลือกเสียงใช้ที่ได้มาจากการเก็บบันทึกณบริเวณภูเขาอกทะลุจังหวัดพัทลุงโดยนำเสียงบางช่วงตอนมาทำการเลือกใช้และจัดวางเสียงในลักษณะการบรรยายเป็นเรื่องราวอีกทั้งผู้วิจัยได้ทำการบันทึกเสียงจากโปรแกรมจำลองเครื่องดนตรี Synthesizer จาก Plugin Alchemy เข้าไปเพื่อเพิ่มพื้นที่ให้กับเสียงที่ถูกจัดวางในบทประพันธ์ทั้งโดยมีรูปแบบเทคนิคและรูปแบบการดัดแปลงเสียงที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการสร้างบทประพันธ์

“ บทประพันธ์เพลง 12.53 เสียงแห่งภูเขาอกทะลุจังหวัดพัทลุง ”

ในบทประพันธ์ที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและทดลองในครั้งนี้ จำนวน 1 บทเพลง ความยาว 12.13 ภายได้ ชื่อบทประพันธ์ **วิถีเมืองลุง (Sound from My Home Town)** โดยมีรูปแบบการใช้เอฟเฟคเพื่อการดัดแปลงและปรุงแต่งเสียง ดังนี้

6.1 ดีเลย์ (Delay)

คือ เครื่องมือที่ใช้ในการจำลองเสียงเสมือนจริงที่เปล่งออกมาเมื่อเสียงจริงจบลงในรูปแบบการหน่วงของเวลา ผู้วิจัยได้เลือกใช้ Delay ในรูปแบบของปลั๊กอินในโปรแกรม Logic และปลั๊กอินเสริมจากค่าย Weaves จำนวน 3 รูปแบบ ดังนี้

6.1.1 Delay รูปแบบ Stereo Delay



ภาพที่ 17 ภาพแสดงลักษณะของ Plugin Delay รูปแบบ Stereo Delay บนโปรแกรม Logic

จากภาพที่ 17 เป็นการแสดงการทำงานของ Delay รูปแบบ Stereo Delay โดยผู้วิจัยได้ทำการตั้งค่าการสะท้อนของเสียงที่ส่งออกมาจาก Plugin ในลักษณะที่เหมือนกันทั้งด้านซ้ายและด้านขวา แตกต่างกันที่ค่าความหน่วงของเวลา ผู้วิจัยทำการตั้งค่าการหน่วงเวลาด้านซ้ายในอัตราส่วนที่ 1/4. หรือค่าความยาวของโน้ตตัวดำประจูดและด้านขวาในอัตราส่วนที่ 1/8 หรือค่าความของโน้ตเข็บตหนึ่งชั้น เพื่อสร้างลักษณะการหน่วงของเวลาที่แตกต่างกัน เครื่องมือตัดแปลงเสียง ดังกล่าวปรากฏอยู่ในแทรคของเสียงเดินแทรคที่ 2 ที่ใช้เทคนิคการย้อนกลับเสียง (Reverse) ตั้งแต่วันที่ 11.15 - 11.38 และแทรคของเสียงเดินแทรคที่ 3 ตั้งแต่วันที่ 1.17 - 3.36

6.1.2 Delay รูปแบบ Delay Designer

ในบทประพันธ์เพลง **วิถีเมืองลุง** ได้มีการใช้ปลั๊กอิน Delay รูปแบบ Delay Designers จำนวน 2 รูปแบบด้วยกัน ได้แก่



ภาพที่ 18 ภาพแสดงลักษณะของ Plugin Delay รูปแบบ Delay Designer รูปแบบที่ 1
บนโปรแกรม Logic

จากภาพที่ 18 แสดงให้เห็นถึง รูปแบบการตั้งค่าของ Plugin Delay รูปแบบ Delay Designers รูปแบบที่ 1 ซึ่ง Delay รูปแบบนี้ได้ใช้ในแทรคของเสียงนกเพื่อสร้างเสียงสะท้อนกลับที่มีลักษณะซับซ้อนกว่า Delay รูปแบบ Stereo Delay โดยผู้วิจัยเลือกรูปแบบการตั้งค่า จากการตั้งค่าสำเร็จรูป (Preset) แบบ Ease in 4 ในปลั๊กอิน Delay Designers ซึ่งเป็นการสร้างเสียงสะท้อนกลับของเสียงในรูปแบบที่ซับซ้อนและตัดคลื่นความสะท้อนที่ 540 Hz ออกจากเสียงส่งออกมาจากปลั๊กอินดังกล่าว



ภาพที่ 19 ภาพแสดงลักษณะของ Plugin Delay รูปแบบ Delay Designer รูปแบบที่ 2
บนโปรแกรม Logic

จากภาพที่ 19 แสดงให้เห็นถึงรูปแบบการตั้งค่าของปลั๊กอิน Delay รูปแบบ Delay Designers รูปแบบที่ 2 ซึ่ง Delay โดยผู้วิจัยเลือกรูปแบบการตั้งค่าจากการตั้งค่าสำเร็จรูป (Preset) แบบ Short Delay Decay ในปลั๊กอิน Delay Designers รูปแบบนี้ได้ใช้ในแทรคของเสียงบรรยากาศที่ทำการใช้เทคนิคการย้อนกลับเสียง (Reverse) ซึ่งเป็นการสร้างเสียงสะท้อน ในรูปแบบของการตั้งค่า Filter แบบ Hi - Pass Filter เพื่อลดเสียงสะท้อนย่านต่ำออกจากเสียงที่ส่งมาจากปลั๊กอินดังกล่าว

6.1.3 Delay รูปแบบ H-Delay

ในบทประพันธ์เพลงที่วิถีเมืองลุง ได้มีการใช้ปลั๊กอิน Delay รูปแบบ H-Delay จำนวน 2 รูปแบบด้วยกัน ได้แก่



ภาพที่ 20 ภาพแสดงลักษณะของ Plugin Delay รูปแบบ H-Delay รูปแบบที่ 1 ซึ่งเป็นปลั๊กอินจากทางค่าย Waves

จากภาพที่ 20 แสดงให้เห็นถึง รูปแบบการตั้งค่าของปลั๊กอิน Delay รูปแบบ H-Delay รูปแบบที่ 1 โดยผู้วิจัยเลือกรูปแบบการตั้งค่าจากการตั้งค่าสำเร็จรูป (Preset) แบบ Dub Delay ในปลั๊กอิน H-Delay รูปแบบนี้ได้ใช้ในแทรคของเสียงจากลำโพงกระจายเสียงบริเวณสถานีรถไฟ เพื่อสร้างเสียงสะท้อนกลับในอัตราส่วนความยาวของโน้ตตัวดำประจูดปลั๊กอินดังกล่าวให้เสียง Delay ในรูปแบบที่ใกล้เคียงกับ Hardware ในรูปแบบ Analog Delay ซึ่งทำให้เสียงที่ออกมามีความหนาอุ่นและหม่นกว่าเสียง Delay ในรูปแบบก่อนหน้านี้

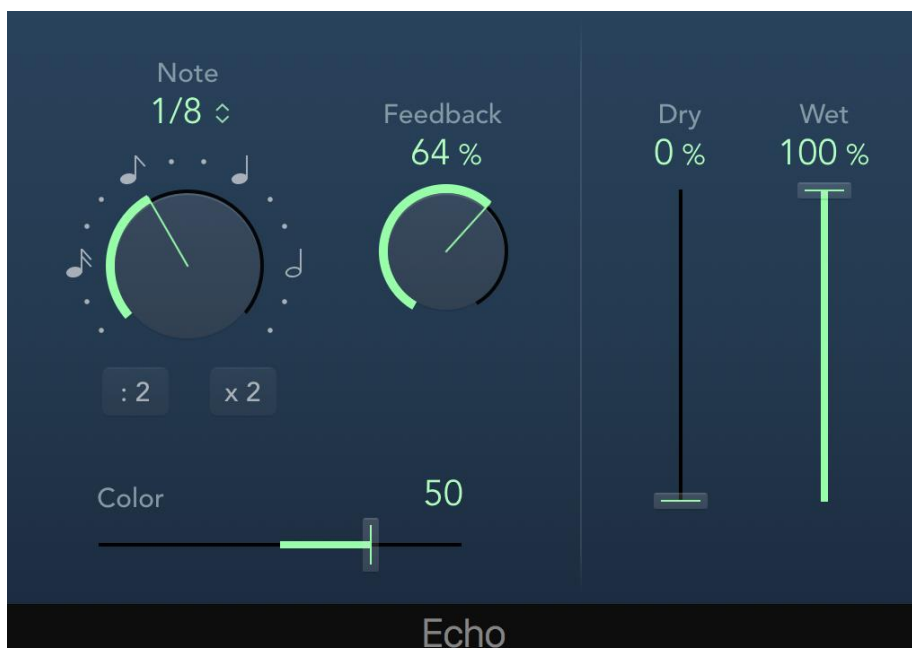


ภาพที่ 21 ภาพแสดงลักษณะของ Plugin Delay รูปแบบ H-Delay รูปแบบที่ 2 ซึ่งเป็นปลั๊กอินจากทางค่ายWaves

จากภาพที่ 21 แสดงให้เห็นถึงรูปแบบการตั้งค่าของปลั๊กอิน Delay รูปแบบ H-Delay รูปแบบที่ 2 โดยผู้วิจัยเลือกรูปแบบการตั้งค่าจากการตั้งค่าสำเร็จรูป (Preset) แบบ Long Distance ในปลั๊กอิน H-Delay รูปแบบนี้ได้ใช้ในแทรคของเสียงจากลำโพงสถานีรถไฟเพื่อสร้างเสียงสะท้อนที่มีลักษณะคล้ายกับเสียงจาก Reverb แต่แตกต่างกันที่มีการหน่วงเวลาของเสียงที่ชัดเจนกว่าเสียงจาก Reverb

6.2 เอคโค่ (Echo)

เป็นปลั๊กอินที่มีลักษณะการทำงานที่คล้ายคลึงกับ Delay ทำหน้าที่ในการหน่วงเวลาเหมือนกันแต่มีความแตกต่างโดยที่ Echo เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างเสียงสะท้อนจากต้นกำเนิดของเสียงก้องและเสียงสะท้อนกลับในรูปแบบของจังหวะผู้วิจัยได้เลือกใช้ Echo ในรูปแบบของปลั๊กอินในโปรแกรม Logic จำนวน 1 รูปแบบ ดังนี้



ภาพที่ 22 ภาพแสดงลักษณะของ Plugin Echo
บนโปรแกรม Logic

จากภาพที่ 22 แสดงการตั้งค่าการทำงานของ Echo ในโปรแกรม Logic โดยผู้วิจัยได้เลือกใช้ Echo ในแทรคเสียงของเสียงเดินเท้าแทรคที่ 3 เพื่อสร้างเสียงสะท้อนในรูปแบบของจังหวะในอัตราส่วนของสัดส่วนโน้ตเช็ทหนึ่งขึ้น ซึ่งเป็นการสร้างเสียงสะท้อนในรูปแบบของจังหวะเพียงรูปแบบเดียว ไม่มีการหน่วงเวลาเหมือนกับ Delay

6.3 รีเวิร์บ (Reverb)

เป็นเครื่องมือในการสร้างเสียงสะท้อนกลับมาพร้อมกับเสียงหลักมีช่วงเวลาที่แตกต่างกันน้อยกว่า 35 มิลลิวินาที ทำให้สามารถได้ยินเสียงทั้งสองมีความแหลมของเสียงกันเล็กน้อยและเกือบจะมีความเร็วของเสียงที่เท่ากันหรืออีกความหมายหนึ่ง คือ ลักษณะเสียงก้องที่ได้ยินพร้อมกับเสียงจริงผู้วิจัยได้เลือกใช้ Reverb ในรูปแบบของปลั๊กอินในโปรแกรม Logic จำนวน 2 รูปแบบดังนี้

6.3.1 Reverb รูปแบบ Space Designer

ในบทประพันธ์เพลงที่ วิถีเมืองสูง ได้มีการใช้เครื่องมือ Reverb รูปแบบ Space Designers จำนวน 3 รูปแบบด้วยกัน ได้แก่



ภาพที่ 23 ภาพแสดงภาพแสดงลักษณะของ Plugin Reverb รูปแบบSpace Designer รูปแบบที่ 1 บนโปรแกรม Logic

จากภาพที่ 23 แสดงการทำงานของ Reverb รูปแบบ Space Designers รูปแบบที่ 1 โดยผู้วิจัยเลือกรูปแบบการตั้งค่าจากการตั้งค่าสำเร็จรูป (Preset) แบบ Forreset Echo ในปลั๊กอินSpace Designers เพื่อสร้างเสียงจำลองเสียงสะท้อนที่ลักษณะเหมือนเสียงดังกล่าวเกิดขึ้นในพื้นที่ป่าเพื่อสร้างพื้นที่ให้กับเสียงที่ผ่านกระบวนการของปลั๊กอินดังกล่าว โดยผู้วิจัยได้เลือกใช้ Reverb ส่งสัญญาณไปยังแทรคต่างๆเป็นบางช่วงตอนของบทประพันธ์ในลักษณะ Bus Channel คือ การส่งสัญญาณจากแทรคหลักที่ได้ทำการใส่ปลั๊กอินดังกล่าวไว้ในกรณีนี้สามารถทำได้ต่อเมื่อต้องการส่งสัญญาณที่มีรูปแบบการตั้งค่ารูปแบบเดียวกันไปยังแทรคเสียงมากกว่า 1 ขึ้นไป เพื่อให้ประหยัดหน่วยความจำในการทำงานของคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างบทประพันธ์โดยมีรายละเอียดการส่งสัญญาณของ Rverb รูปแบบดังกล่าวไปยังแทรคเสียงต่างๆ ดังนี้

- เสียงเดินเท้าแทรคที่ 3 ตั้งแต่นาทีที่ 1.44 - 3.36, 4.47 - 5.16 , 11.35 - 11.57
- เสียงเดินเท้าแทรคที่ 4 ตั้งแต่นาทีที่ 3.45 - 4.00 , 4.40 - 4.48
- เสียงจากลำโพงกระจายเสียงของสถานีรถไฟตั้งแต่นาทีที่ 6.06 - 6.27



ภาพที่ 24 ภาพแสดงลักษณะของ Plugin Reverb รูปแบบ Space Designer รูปแบบที่ 2 บนโปรแกรม Logic

จากภาพที่ 24 เป็นการแสดงการทำงานของ Reverb รูปแบบ Space Designers รูปแบบที่ 2 โดยผู้วิจัยเลือกรูปแบบการตั้งค่าจากการตั้งค่าสำเร็จรูป (Preset) แบบ Deep space ในปลั๊กอิน Space Designers เพื่อสร้างเสียงสะท้อนที่มีพื้นที่เสียงขนาดใหญ่โดยผู้วิจัยได้เลือกใช้ Reverb ในแทรคเสียงเสียงเดินเท้าแทรคที่ 5, แทรคเสียงนกและแทรคเสียงรถไฟ



ภาพที่ 25 ภาพแสดงลักษณะของ Plugin Reverb รูปแบบ Space Designer รูปแบบที่ 3 บนโปรแกรม Logic

จากภาพที่ 26 เป็นการแสดงการทำงานของ Reverb รูปแบบ Space Designers รูปแบบที่ 3 โดยผู้วิจัยเลือกรูปแบบการตั้งค่าจากการตั้งค่าสำเร็จรูป (Preset) แบบ Deep Verb ในปลั๊กอิน Space Designers เพื่อสร้างเสียงสะท้อนที่มีพื้นที่เสียงขนาดใหญ่ในลักษณะที่คล้ายกับการตั้งค่า ในรูปแบบที่ 2 โดยผู้วิจัยได้เลือกใช้ Reverb ส่งสัญญาณไปยังแทร็คเสียงลำโพงกระจายเสียงของสถานีรถไฟ ในรูปแบบของ Bus Channel ตั้งแต่วันที่ 6.06 - 6.27

6.3.2 Reverb รูปแบบ Chroma Verb



ภาพที่ 26 ภาพแสดงลักษณะของ Plugin Reverb รูปแบบ Chroma Verb
บนโปรแกรม Logic

จากภาพที่ 27 เป็นการแสดงการทำงานของ Reverb รูปแบบ Chroma Verb ซึ่งปลั๊กอินรูปแบบดังกล่าวมีลักษณะของเสียงที่ส่งมออกคล้ายคลึงกับรูปแบบ Space Designers แต่แตกต่างที่ Chroma Verb ให้ความพุ่งและลักษณะของเสียงที่ใสกว่ารูปแบบ Space Designer โดยผู้วิจัยได้เลือกใช้ Reverb รูปแบบดังกล่าวในแทรคเสียง Synthesizer ที่ใช้เทคนิคการย้อนกลับของเสียง (Reverse)

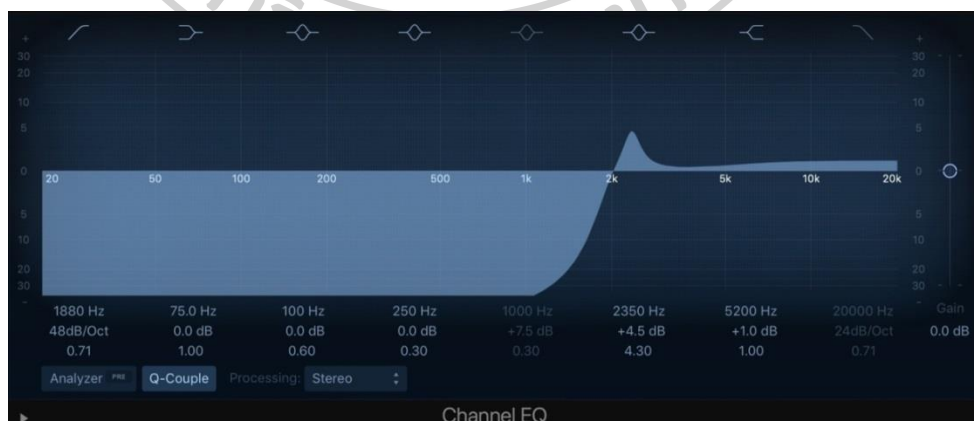
6.4 อีควอลไลเซอร์ (Equalizer)

เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการปรับระดับความดังเสียงตามย่านความถี่ต่ำ กลาง สูง ทำหน้าที่ลดเซยความถี่เสียงขาดหายไปหรือลดทอนความถี่เสียงที่ตั้งกว่ากำหนดลงเพื่อสร้างความสมดุลของเสียงผู้วิจัยได้เลือกใช้ Equalizer ในรูปแบบของปลั๊กอินในโปรแกรม Logic จำนวน 2 รูปแบบดังนี้



ภาพที่ 27 ภาพแสดงลักษณะของ Plugin Equalizer รูปแบบที่ 1
บนโปรแกรมLogic

จากภาพที่ 28 แสดงการทำงานของ EQ รูปแบบ Channel EQ รูปแบบที่ 1 เครื่องมือดังกล่าวเป็นเครื่องมือที่ทำหน้าที่จัดการกับย่านความถี่ของเสียง ไม่ว่าจะเป็นการเพิ่มหรือลดทอนความดังของย่านความถี่เสียงต่างๆ โดยในรูปแบบนี้ ผู้วิจัยได้ทำการปรับค่าย่านความถี่ในแทรค เสียงเดินเท้าทุกรูปแบบและแทรคเสียงลำโพงกระจายบริเวณสถานีรถไฟ เพิ่มทำการลดทอนความดังย่านความถี่เสียงต่ำตั้งแต่ 20 – 116 Hz และทำการเพิ่มความดังในย่านความถี่เสียงกลางโดยครอบคลุมย่านความถี่เสียงต่ำและเสียงสูงเข้าไปด้วย ตั้งแต่ 130 – 7.5 KHz เพื่อความความชัดเจนให้กับเสียงในแทรคดังกล่าว



ภาพที่ 28 ภาพแสดงลักษณะของ Plugin Equalizer รูปแบบที่ 2
บนโปรแกรมLogic

บทที่ 4

วิเคราะห์บทประพันธ์

ในการศึกษาค้นคว้าและสร้างบทประพันธ์ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเอาแนวคิดและเทคนิคต่าง ๆ ที่ได้จากการศึกษารูปแบบดนตรี Soundscape และ เทคนิคทางประพันธ์ในรูปแบบต่าง ๆ จากแนวดนตรีที่มีความเกี่ยวข้อง มาใช้ในการสร้างบทประพันธ์ของผู้วิจัย โดยการลงพื้นที่เพื่อทำการบันทึกเสียง ณ บริเวณ ภูเขาอกทะลุ จังหวัด พัทลุง นำมาเรียบเรียงสร้างเป็นแบบบทประพันธ์ในดนตรีรูปแบบ Soundscape ที่มีเรื่องราวเพื่อสื่อถึงความเปลี่ยนแปลงทางวิถีชีวิตและวัฒนธรรมที่ถูกเปลี่ยนแปลงไปตามช่วงเวลาของ จังหวัดพัทลุง

สาเหตุที่ผู้วิจัยได้เลือกนำเสียงจากสถานที่ดังกล่าวมาใช้สำหรับการสร้างบทประพันธ์ในงานวิจัยครั้งนี้เนื่องจากว่า **ภูเขาอกทะลุ** เป็นสัญลักษณ์ประจำจังหวัดพัทลุง ซึ่งตั้งอยู่ใจกลางเมืองบริเวณเขตเทศบาลเมืองพัทลุง ซึ่งเป็นจุดศูนย์กลางในการดำรงชีวิตของผู้คนในจังหวัดพัทลุง ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ในแต่ละช่วงเวลาที่ย้อนกลับไปก็ทำให้วิถีชีวิตความเป็นอยู่และวัฒนธรรมดั้งเดิมของพื้นที่ได้วิวัฒนาการไปตามช่วงเวลาด้วยเช่นกัน

ความสามารถของเทคโนโลยีการสื่อสารในยุคสมัยปัจจุบัน ทำให้ภูเขาอกทะลุและจังหวัดพัทลุง ได้เป็นที่รู้จักของผู้คนทั้งในประเทศและต่างประเทศมากขึ้นจากสื่ออินเทอร์เน็ต ส่งผลให้นักท่องเที่ยวเดินทางเข้ามาเพื่อเที่ยวชมความงดงามและสัมผัสบรรยากาศธรรมชาติของภูเขาอกทะลุกันอย่างต่อเนื่อง ทางหน่วยงานราชการท้องถิ่น ได้ทำการพัฒนาพื้นที่ตลอดจนการปรับปรุงทัศนียภาพบริเวณโดยรอบพื้นที่ภูเขาอกทะลุ เพื่อรองรับนักท่องเที่ยวที่ได้เดินทางเข้ามาทั้งในปัจจุบันและอนาคต

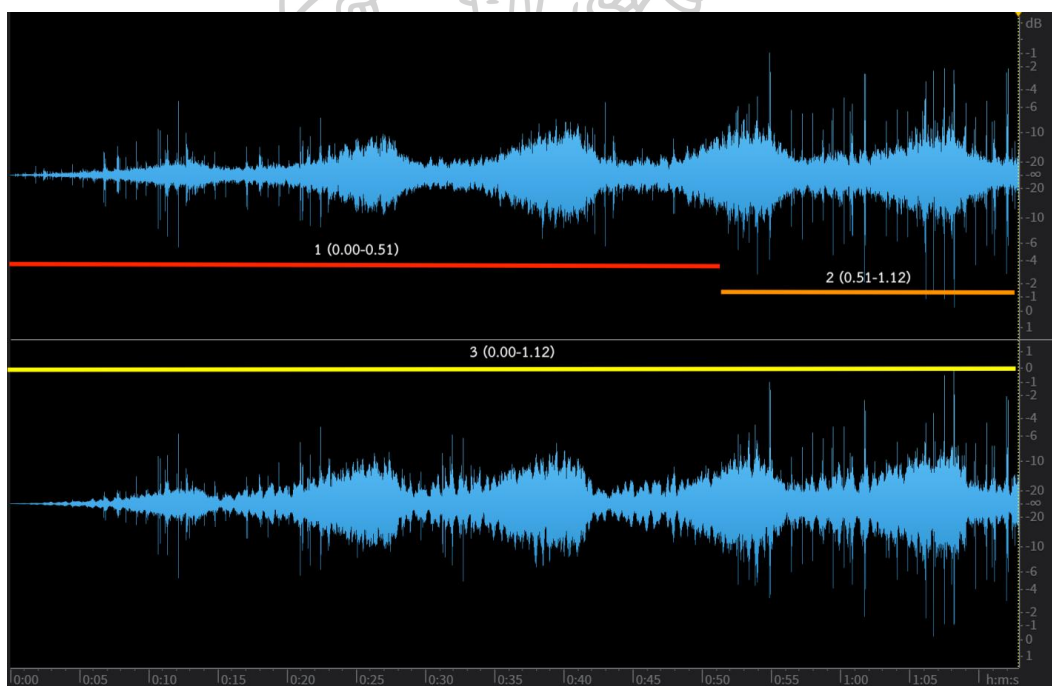
ในผลงาน “**บทประพันธ์เพลง 12.33 ศิลปะเสียงแห่งภูเขาอกทะลุ จังหวัดพัทลุง**” ผู้วิจัยได้ทำการสร้างบทประพันธ์ในรูปแบบ Soundscape ภายใต้ชื่อบทประพันธ์ **วิถีเมืองลุง (Sound from my home town)** โดยแบ่งท่อนเพลงออกเป็น 5 ท่อน แต่ละท่อนจะมีรายละเอียดและเทคนิคที่ผู้วิจัยใช้ในการประพันธ์ที่แตกต่างกันออกไป รวมถึงเนื้อหาของตัวบทประพันธ์ที่สื่อถึงการ

เปลี่ยนแปลงทางวิถีชีวิตและวัฒนธรรมที่ถูกเปลี่ยนแปลงไปตามช่วงเวลาที่มิมุมมองที่แตกต่างกันออกไป ผ่านทางการตีความของผู้วิจัยที่ถ่ายทอดเรื่องราวทั้งหมดผ่านบทประพันธ์ โดยมีรูปแบบการวิเคราะห์บทประพันธ์รวมถึงลักษณะของบทประพันธ์ในแต่ละตามรูปแบบการวิเคราะห์ดังนี้

การวิเคราะห์บทประพันธ์

ตอนที่ 1 (นาทีที่ 0.00 - 1.12)

แนวคิดของการประพันธ์ในตอนนี้ : มนุษย์ทุกคนเมื่อเกิดมาในพื้นที่หรือสภาพแวดล้อมได้ก็ตามย่อมได้รับการเรียนรู้การใช้ชีวิตตามวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของแต่ละพื้นที่ เพื่อปรับตัวให้กับสภาพแวดล้อมของพื้นที่นั้น ๆ

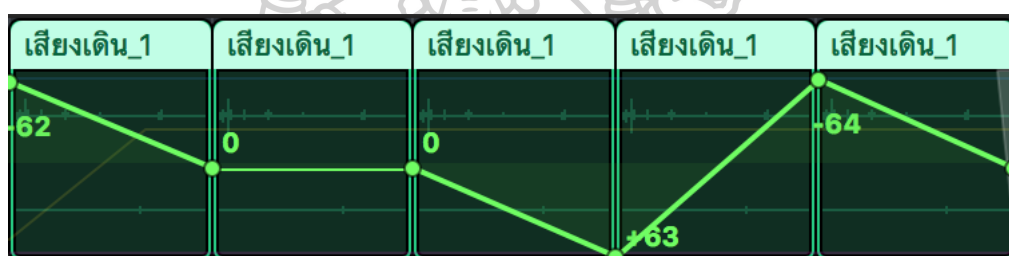


ภาพที่ 29 ภาพแสดงรูปแบบโครงสร้างของบทประพันธ์ตอนที่ 1 ในบทประพันธ์เพลงที่ วิถีเมืองลุง (Sound from my home town)

จากภาพสามารถอธิบายโครงสร้างเป็นลำดับข้อตัวเลขที่ปรากฏในรูปดังกล่าวได้ดังนี้

1) ในช่วงแรกของท่อนที่ 1 เริ่มต้นบทประพันธ์ด้วยการเข้ามาของเสียงเท้าในนาทียที่ 0.00 - 0.51 ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกเสียงการเดินทางเท้าที่ได้มาจากการบันทึกเสียงจากการเดิน จากบริเวณลานจอดรถของสำนักสงฆ์วังสุขคติธรรมขณะที่กำลังเดินขึ้นไปยังบริเวณหน้าประตูสำนักสงฆ์ โดยคัดเลือกเอาเสียงที่มีลักษณะที่เด่นนำมาใช้ในบทประพันธ์ท่อนที่ 1

จากเสียงเดินเท้าที่ปรากฏในบทประพันธ์จะสังเกตได้ว่า นอกจากเสียงเดินเท้าของผู้วิจัยแล้ว ยังมีเสียงของนกร้องแทรกอยู่ในขณะนั้นและเสียงลมหายใจของผู้วิจัย ซึ่งสื่อความหมายถึงวิถีชีวิตและสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติเป็นสิ่งที่เป็นการอยู่คู่กับผู้คนในจังหวัดพัทลุงมาอย่างยาวนาน อีกทั้งผู้วิจัยได้นำเทคนิคการ Pan เข้ามาใช้กับแทรคเสียงเดินเท้านี้ เพื่อต้องการให้ผู้ฟังรู้สึกเสมือนว่าเสียงดังกล่าวเคลื่อนอยู่รอบตัวของผู้ฟัง เปรียบเสมือนความรู้สึกที่ผูกพันที่มนุษย์มีต่อธรรมชาติในรูปแบบของเสียงจากจินตนาการ



ภาพที่ 30 ภาพแสดงรูปแบบการ Pan ของเสียงในแทรคเสียงเดินเท้า

จากภาพจะเห็นได้ว่า รูปแบบการ Pan ของเสียงในแทรคเสียงเดินเท้าเริ่มมีการ Pan จากด้านซ้ายสุดของลำโพงโดยในภาพเส้นสีเขียวที่อยู่ด้านบนสุดคือ ตำแหน่งของการ Pan ลำโพงจากด้านซ้ายสุดโดยขึ้นในวินาทีที่ 0.00 เคลื่อนที่มายังจุดกึ่งกลางในวินาทีที่ 0.10 จากนั้นเคลื่อนที่ไปยังจุดความสุดในวินาทีที่ 0.30 จากนั้นได้เริ่มการ Pan จากจุดขวาสุดไปยังจุดซ้ายสุดในวินาทีที่ 0.41 ก่อนจะมาสู่จุดกึ่งกลางของเสียงอีกครั้งในวินาทีที่ 0.51 รูปแบบการ Pan ดังกล่าวผู้วิจัยได้ทำการตั้งค่ารูปแบบโดยวิธีการ Automation บนโปรแกรม Logic

2) ในนาทียที่ 0.51-1.12 ผู้วิจัยได้นำไฟล์เสียงเดินเท้าก่อนหน้านี้มาสร้างเป็นเสียงใหม่โดยการย้อน เทคนิคการย้อนกลับเสียง (Reverse) ซึ่งสื่อความหมายถึงเรียนรู้ในวิถีชีวิตของผู้คนในจังหวัดพัทลุง ที่ผู้วิจัยได้ซึมซับและความรู้สึกที่ผูกพันมาตั้งแต่วัยเยาว์

3) การเข้ามาอย่างช้า ๆ ของเสียง Synthesizer ในนาที่ที่ 0.00 - 1.12 โดยผู้วิจัยเลือกใช้เสียงประเภท Pad จาก Plugin Alchemy ในโปรแกรม Logic ซึ่งผู้วิจัยต้องการสร้างพื้นที่ให้กับแทรคเสียงที่ได้มาจากบันทึก โดยจำลองลักษณะแสงแดดอ่อนๆและเสียงลมของพื้นที่โดยรอบออกมาในรูปแบบเสียง อีกทั้งเสียงในลักษณะนี้ยังนิยมใช้ในการประพันธ์ดนตรีรูปแบบ Soundscape และ Ambient Music เพื่อสร้างบรรยากาศและเพิ่มเพื่อนที่ให้กับเสียงอีกด้วย

The image shows three staves of musical notation. The top staff is labeled 'Synthesizer' and starts at measure 1. It features a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a 4/4 time signature. The tempo is marked as ♩ = 70. The notes are sustained chords and single notes, typical of a pad sound. The middle staff is labeled 'Synth.' and starts at measure 9. The bottom staff is also labeled 'Synth.' and starts at measure 15. Both Synth staves continue the melodic and harmonic lines established in the Synthesizer part.

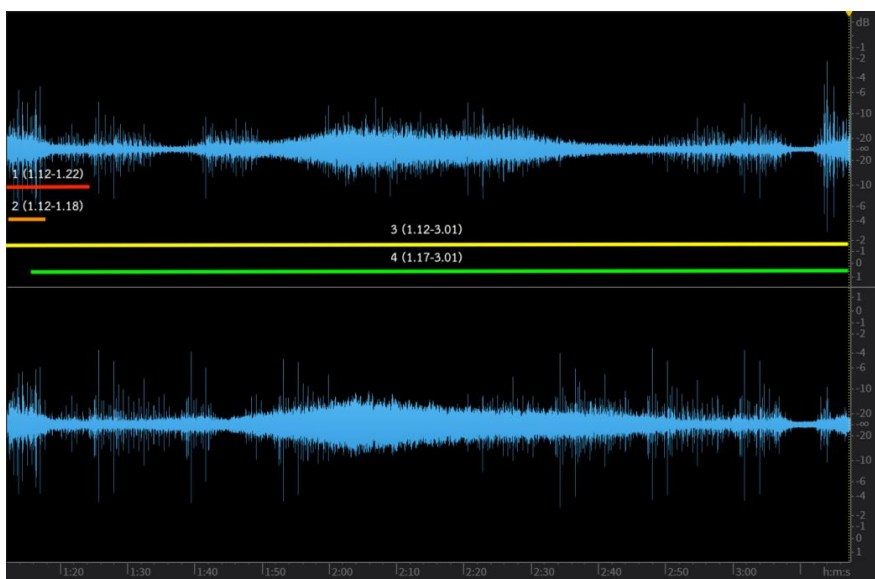
ภาพที่ 31 ภาพแสดงรูปแบบของโน้ต Synthesizer ท่อนที่ 1 ในเพลง วิถีเมืองลุง
(Sound from my home town)

จากภาพเป็นการแสดงลักษณะของโน้ต Synthesizer ที่ถูกประพันธ์อยู่ในท่อนที่ 1 ของบทประพันธ์ ผู้วิจัยได้กำหนดคีย์ของเครื่องดนตรีดังกล่าวไว้ในคีย์ A major เนื่องจากผู้วิจัยมีความเห็นว่า A เป็นตัวอักษรแรกในภาษาอังกฤษและบทประพันธ์นี้เป็นบทประพันธ์บทแรกของผู้วิจัยทำการประพันธ์ในรูปแบบ Soundscape จึงนำเอาเหตุผลดังกล่าวมา มาทำการเชื่อมโยงอยู่ในบทประพันธ์นี้

ลักษณะของทำนอง Synthesizer ในบทประพันธ์ท่อนนี้ผู้วิจัยมุ่งเน้นให้ลักษณะของทำนองดังกล่าว มีลักษณะที่คล้ายคลึงกับเสียง Drones ที่นิยมใช้ในการประพันธ์ดนตรีรูปแบบ Ambient music , soundscape และดนตรี Electronic รูปแบบอื่น ๆ เพื่อสร้างบรรยากาศและพื้นที่ให้กับเสียงอื่น ๆ ที่ปรากฏอยู่ในบทประพันธ์นี้

ท่อนที่ 2 (นาที่ที่ 1.12-3.01)

แนวคิดของการประพันธ์ในท่อนนี้ : เมื่อมนุษย์ทุกคนเกิดการเติบโตตามช่วงเวลา ย่อมได้รับการฝึกฝนเรียนรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ ตามสัญญาณ โดยการถ่ายทอดความรู้จากผู้มีประสบการณ์ ถูกส่งต่อให้ผู้คนรุ่นหลังจากรุ่นสู่รุ่นไปตามช่วงเวลา



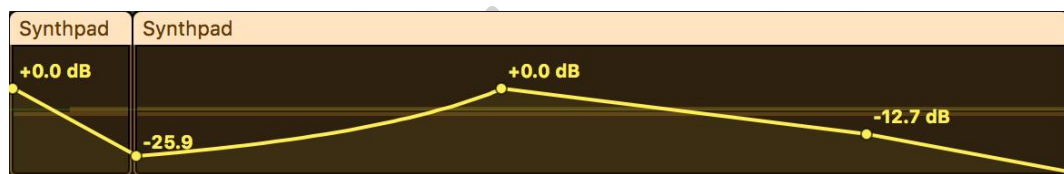
ภาพที่ 32 ภาพแสดงรูปแบบโครงสร้างของบทประพันธ์ท่อนที่ 2 ในบทประพันธ์เพลงที่ วิถีเมืองลุง (Sound from my home town)

จากภาพสามารถอธิบายโครงสร้างเป็นลำดับข้อตัวเลขที่ปรากฏในรูปดังกล่าวได้ดังนี้

- 1) เสียงเดินเท้าในลักษณะเดียวกันกับท่อนที่ 1 ที่ปรากฏในนาที่ 0.00 - 0.51 ถูกนำมาใช้อีกครั้งในท่อนที่ 2 ในนาที่ที่ 1.12 - 1.22 ผู้วิจัยต้องการใช้เสียงดังกล่าวเป็นจุดเชื่อมต่อของบทประพันธ์ท่อนที่ 1 มายังท่อนที่ 2
- 2) เสียงเดินเท้าที่ใช้เทคนิคการย้อนกลับเสียง (Reverse) ของท่อนที่ 1 มียาวต่อเนื่องมาจนถึงนาที่ที่ 1.12 - 1.18 ในท่อนที่ 2 นี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้เสียงดังกล่าวมาเป็นจุดเชื่อมต่อของประพันธ์ท่อนที่ 1 มายังท่อนที่ 2 เช่นเดียวกับเสียงเดินเท้าในแทรคก่อนหน้า

จากนั้นจึงถูกแทนที่ด้วยการเข้ามาของเสียงเดินเท้า ที่มีลักษณะแบบเดียวกันกับท่อนที่ 1 โดยผู้วิจัยได้ทำการเลือกช่วงของไฟล์เสียงให้มีรายละเอียดของที่เสียงที่แตกต่างไปจากลักษณะเสียงเดิม

3) เสียงจาก Synthesizer ที่ถูกบรรเลงต่อเนื่องมาจากท่อนที่ 1 ถูกลดความดังของเสียงลงอย่างชัดๆ ในนาทีกี่ 1.12 และค่อยๆ ไล่ระดับความดังขึ้นมาเรื่อยๆ อีกครั้งจนอยู่ในระดับความดังคงเดิมในนาทีกี่ 2.03 - 3.01 โดยการใช้เทคนิคการ Automation ซึ่งเป็นการกำหนดระดับเสียงให้มีความระดับดังเบาแบบอัตโนมัติตามที่ผู้วิจัยได้ทำการตั้งค่าไว้ในโปรแกรม Logic



ภาพที่ 33 ภาพแสดงรูปแบบการตั้งค่าความดังของ Synthesizer โดยการใช้เทคนิค Automation บนโปรแกรม Logic

♩ = 70

Synthesizer

Synth. 9

Synth. 18

Synth. 26

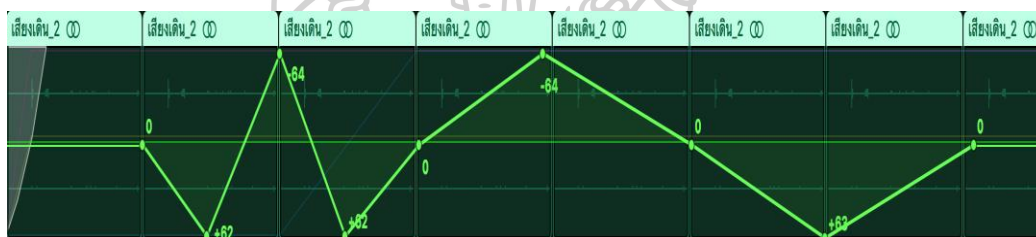
ภาพที่ 34 ภาพแสดงรูปแบบของโน้ต Synthesizer ท่อนที่ 2 ในเพลง วิถีเมืองลุง
(Sound from my home town)

จากภาพเป็นการแสดงลักษณะของโน้ต Synthesizer ที่มีความยาวต่อเนื่องมาจากบทประพันธ์ในท่อนที่ 1 สังเกตเห็นได้ว่า ลักษณะของทำนองเริ่มมีการค้างยาวของเสียงโน้ต A และ E

บรรเลงเป็นลักษณะของโน้ตคู่ 5 ตั้งแต่ห้องที่ 5 – 33 เพื่อสร้างเสียงที่มีลักษณะค้ำยาว โดยผู้วิจัยมีจุดประสงค์เพื่อต้องการสร้างพื้นที่เสียงให้

กับแทรคเสียงเดินเท้าที่ปรากฏอยู่ในบทประพันธ์ท่อนนี้ให้มีลักษณะที่โดดเด่นยิ่งขึ้น อีกทั้งผู้วิจัยต้องการจำลองบรรยากาศและสถานการณ์จริงให้กับเสียงเดินเท้าในบทประพันธ์ท่อนนี้

4) ต่อมาผู้วิจัยได้ทำการใช้ Plugin Echo เข้าไปในนาทิตี่ 1.17 - 3.01 เพื่อให้เสียงเดินเท้าในแทรคนี้ มีลักษณะคล้ายกับเสียงการเดินเท้าของคนมากกว่า 1 คนขึ้นไป อีกทั้งผู้วิจัยได้นำเทคนิคการ Pan เสียงในลักษณะแบบเดียวกันกับเสียงเดินเท้าในบทประพันธ์ท่อนที่ 1 มาใช้ในการประพันธ์ท่อนนี้ ซึ่งผู้วิจัยต้องการสื่อความหมายถึง การเรียนรู้ในศาสตร์ด้านต่าง ๆ เพื่อการดำรงชีวิตที่ถูกส่งต่อจากผู้คนเป็นรุ่นสู่รุ่นเรียนรู้ต่อกันมาจนเกิดเป็นวัฒนธรรม ภูมิปัญญาและวิถีชีวิตในพื้นที่จังหวัดพัทลุง

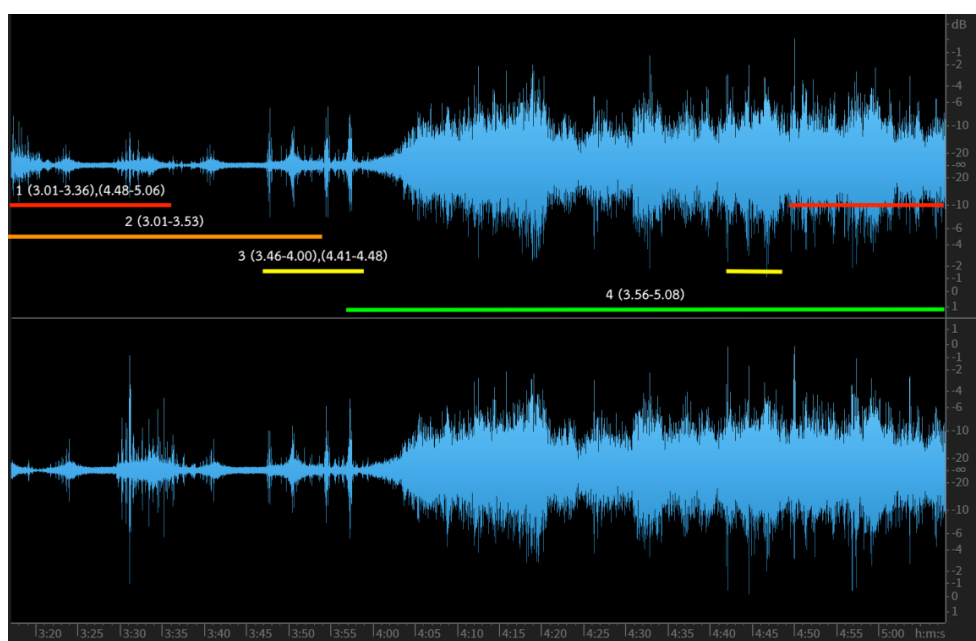


ภาพที่ 35 ภาพแสดงรูปแบบการ Pan ของเสียงใน แแทรคเสียงเดินเท้าในท่อนที่ 2

จากภาพจะเห็นได้ว่า รูปแบบการ Pan ของเสียงในแทรคเสียงเดินเท้าเริ่มมีการ Pan จากจุดกึ่งกลางในนาทิตี่ 1.30 ไปยังด้านขวาสุดในนาทิตี่ 1.37 จากนั้นได้ Pan ไปยังด้านซ้ายและกลับมาด้านขวาอีกครั้งตามลำดับในนาทิตี่ 1.44 – 1.51 จากนั้นได้ทำการ Pan จากด้านขวาสุดไปยังสายสุดในนาทิตี่ 2.11 และได้ทำการ Pan กลับมาด้านขวาอีกครั้งในนาทิตี่ 2.39 ก่อนจะทำการ Pan กลับมายังจุดกึ่งกลางของเสียงในนาทิตี่ 2.54

ท่อนที่ 3 (นาทีที่ 3.01-5.08)

แนวคิดของการประพันธ์ในท่อนนี้ : มนุษย์คือตัวแปรสำคัญของความเปลี่ยนแปลงทางสภาพแวดล้อม เมื่อมนุษย์ดำรงชีวิตอยู่ที่ใดที่หนึ่ง สามารถที่จะอนุรักษ์ความเป็นธรรมชาติให้คงอยู่ หรือจะเปลี่ยนแปลง วิถีชีวิต วัฒนธรรม และ สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติให้แปรเปลี่ยนไปตามยุคตามสมัยเพื่อรองรับกับผู้คนในสังคมแต่ละช่วงเวลา



ภาพที่ 36 ภาพแสดงรูปแบบโครงสร้างของบทประพันธ์ท่อนที่ 3 ในบทประพันธ์เพลงที่ วิถีเมืองลุง (Sound from my home town)

จากภาพสามารถอธิบายโครงสร้างเป็นลำดับข้อตัวเลขที่ปรากฏในรูปดังกล่าวได้ดังนี้

1) เสียงเดินเท้าที่ใช้ Plugin Echo ที่มีความยาวต่อเนื่องมาจากท่อนที่ 2 ถูกนำมาใช้ในท่อนที่ 3 ในนาทีที่ 3.01 - 3.06 ผู้วิจัยใช้เสียงแทรกนี้ เป็นจุดเชื่อมของบทประพันธ์ท่อนที่ 2 เข้ามาสู่ท่อนที่ 3 นาทีที่ 3.12 - 3.18 , 3.29 - 3.36 และ 4.48 - 5.08 ผู้วิจัยต้องการสื่อความหมายถึงมนุษย์เป็นตัวแปรของความเปลี่ยนแปลงทุกอย่างไปตามช่วงเวลา เมื่อเวลาผ่านไปผู้คนย่อมได้รับการ

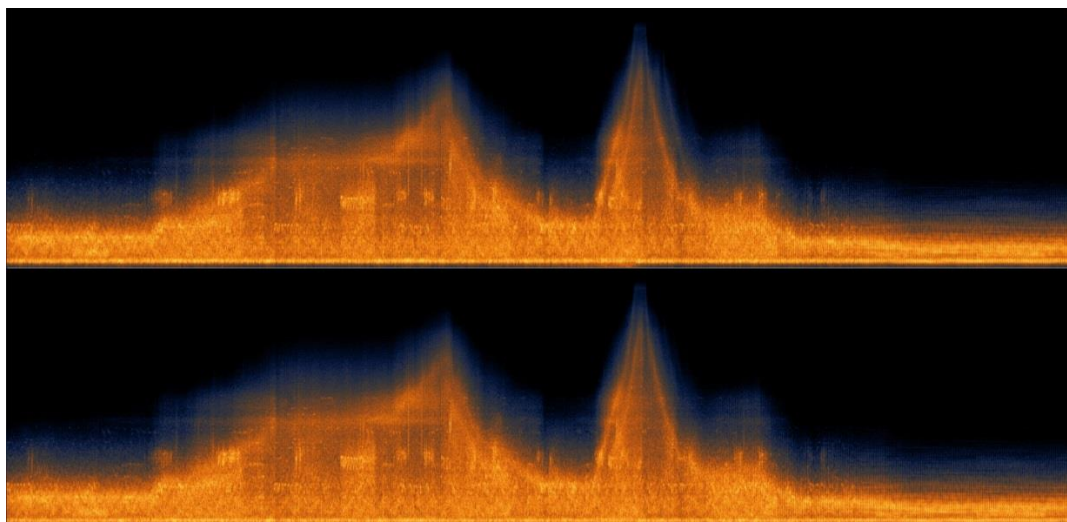
พัฒนาการเรียนรู้จนเกิดปัญญามากขึ้นจึงทำให้เกิดการพัฒนาสิ่งต่าง ๆ รอบตัวให้รองรับกับการเจริญเติบโตและความทันสมัยของสังคมในแต่ละยุคสมัยแต่ละช่วงเวลาเช่นเดียวกัน

2) การเข้ามาของเสียงนกในนาที่ที่ 3.01 - 3.53 โดยใช้เอฟเฟค Delay จาก Plugin Delay Designers และ Reverb จาก Plugin Space Designers บนโปรแกรม Logic เพื่อต้องการเพิ่มความก้องและความมิติให้กับเสียงนกมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังได้ผสมเสียงเดินเท้าที่มีลักษณะเดียวกันกับเสียงเดินเท้ากับบทประพันธ์ตอนที่ 2 โดยการใช้เทคนิคการ Pan เริ่มจากด้านซ้ายสุดมาทางด้านขวาสุดในนาที่ที่ 3.12 - 3.36 ผู้วิจัยต้องการสื่อความหมายถึง สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและวิถีชีวิตแบบดั้งเดิมที่ยังคงอยู่กับกำลังจะถูกเปลี่ยนแปลงไปด้วยมนุษย์

3) จากนั้นได้มีการนำเสียงเดินเท้ามาใช้เทคนิค Reverse อีกครั้งในนาที่ที่ 3.46 - 4.00 ผู้วิจัยต้องการสื่อความหมายถึง การเริ่มต้นของความเปลี่ยนแปลงทางสภาพแวดล้อมและวิถีชีวิต

4) จากนั้นในนาที่ที่ 3.56 - 5.08 เป็นการเข้ามาของเสียงนกโดยการเทคนิค Granular Synthesis จาก Plugin Alchemy บนโปรแกรม Logic โดยการเพิ่มระดับความดังขึ้นมาอย่างช้า ๆ และเข้ามาแทนที่เสียงเดินเท้าในนาที่ที่ 4.00 ซึ่งสื่อความหมายถึง เสียงจากสภาพแวดล้อมและวิถีชีวิตที่ถูกเปลี่ยนแปลงโดยการพัฒนาของมนุษย์เพื่อรองรับกับการเติบโตทางสังคมและความทันสมัยของสังคมยุคปัจจุบัน¹

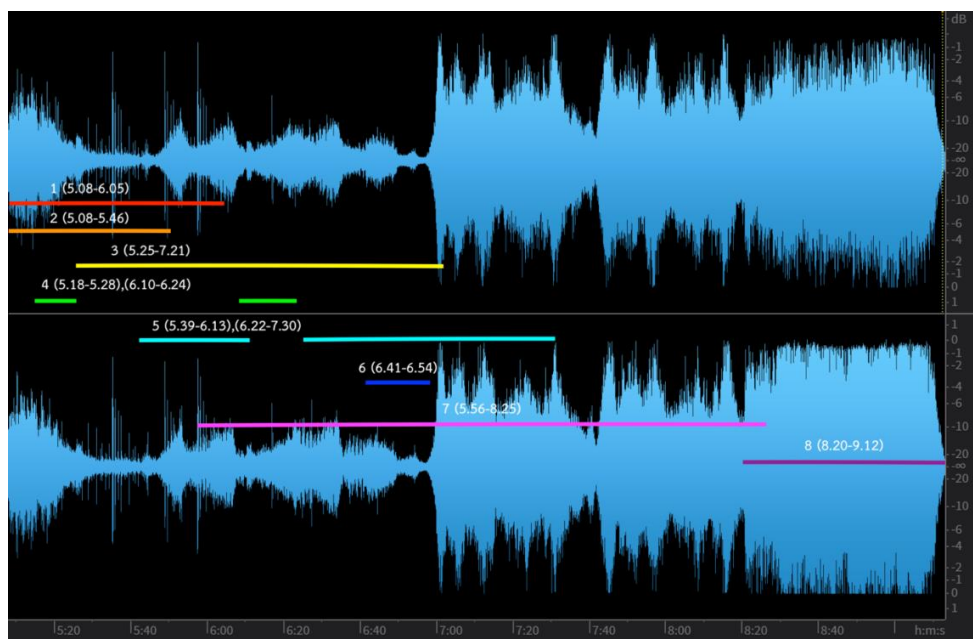
¹ เสียงรูปแบบดังกล่าวนอกจากการนิยามความหมายดังกล่าวแล้ว ผู้วิจัยยังจำลองลักษณะของเสียงรถไฟที่แล่นผ่านภูเขาออกทะเลในช่วงเวลานั้นเนื่องจาก บริเวณดังกล่าวตั้งอยู่ใกล้กับบริเวณสถานีรถไฟจังหวัดพัทลุงและมีรถไฟแล่นผ่านในช่วงเวลาดังกล่าวจึงเป็นที่มาของแนวคิดในการประพันธ์ในแทร็คเสียงนี้



ภาพที่ 37 ภาพแสดงลักษณะโซโนแกรมของเสียงนก ที่ผ่านการใช้เทคนิค Granular Synthesis จาก Plugin Alchemy บนโปรแกรม Logic

ตอนที่ 4 (นาที่ที่ 5.08 - 9.12)

แนวคิดของการประพันธ์ในตอนนี้ : ผู้คนเริ่มเรียนรู้เทคโนโลยีและนำความทันสมัยของยุคสมัยปัจจุบันเข้ามาพัฒนาพื้นที่บ้านที่อยู่อาศัยร่วมถึงสถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติในพื้นที่ เพื่อรองรับกับการเจริญเติบโตทางสังคมที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ๆ ทำให้มีการขยายพื้นที่ในการอยู่อาศัยและการดำรงชีวิตมากขึ้น ส่งผลกระทบทำให้ระบบนิเวศทางธรรมชาติในพื้นที่เกิดการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม วิถีชีวิตและวัฒนธรรมดั้งเดิมแบบชนบทถูกเปลี่ยนแปลงโดยวัฒนธรรมแบบสังคมเมือง



ภาพที่ 38 ภาพแสดงรูปแบบโครงสร้างของบทประพันธ์ท่อนที่ 4 ในบทประพันธ์เพลงที่ วิถีเมืองลุง
(Sound from my home town)

จากภาพสามารถอธิบายโครงสร้างเป็นลำดับข้อตัวเลขที่ปรากฏในรูปดังกล่าวได้ดังนี้

- 1) เสียงเดินเท้าที่มีความยาวต่อเนื่องมาจากท่อนที่ 3 ในนาทียี่ 5.08 - 6.05 มีลักษณะเสียงที่ใช้ในบทประพันธ์ท่อนนี้มีลักษณะเดียวกันกับท่อนที่ 3 ผู้วิจัยใช้เสียงดังกล่าวเป็นจุดเชื่อมต่อของบทประพันธ์ท่อนที่ 3 เข้าสู่ท่อนที่ 4
- 2) เสียงนกที่เกิดจากการใช้เทคนิค Granular Synthesis ที่มีความยาวต่อเนื่องมาจากท่อนที่ 3 เริ่มมีการลดความหนาแน่นของเสียงลงอย่างช้า ๆ ในนาทียี่ 5.08 - 5.46 ผู้วิจัยใช้เสียงดังกล่าวเป็นจุดเชื่อมต่อของบทประพันธ์ท่อนที่ 3 เข้าสู่ท่อนที่ 4 ร่วมกับแทรคเสียงเดินเท้า
- 3) การเข้ามาอีกครั้งของเสียงจาก Synthesizer ที่มีลักษณะเดียวกันกับท่อนที่ 1 ได้ถูกนำมาใช้อีกครั้งในบทประพันธ์ท่อนนี้ โดยเริ่มระดับความดังขึ้นอย่างช้า ๆ เพิ่มเข้ามาแทนที่ของเสียงนกที่ใช้เทคนิค Granular Synthesis ในนาทียี่ 5.25 - 7.21 ในลักษณะการใช้เทคนิค Automation ความดังของเสียงขึ้นอย่างช้า ๆ ในลักษณะที่เรียกว่าการ Fade in เสียงดังกล่าว ผู้วิจัยต้องการสื่อความหมายถึง การจำลองลักษณะสภาพแวดล้อมกลางทุ่งกว้างแบบชนบท

Synthesizer $\text{♩} = 70$
 Synth. 9
 Synth. 18
 Synth. 27
 Synth. 36
 Synth. 45
 Synth. 54
 Synth. 63

ภาพที่ 39 ภาพแสดงรูปแบบของโน้ต Synthesizer ท่อนที่ 4 ในเพลง วิถีเมืองลุง
(Sound from my home town)

4) เสียงจากลำโพงสถานีรถไฟที่เข้ามาแทรกในช่วงที่เสียงจาก Synthesizer กำลังบรรเลงในนาทิตี่ 5.39 - 6.13 และเข้ามาอีกครั้งโดยทำหน้าที่แทนที่เสียงจาก Synthesizer อย่างช้า ๆ ในนาทิตี่ 6.22 - 6.54 เสียงดังกล่าวผู้วิจัยต้องการสื่อถึง การเข้ามาของความเจริญในด้านเทคโนโลยีที่เข้ามาพัฒนาพื้นที่ในชนบทให้มีความทันสมัยมากขึ้น

5) เสียงนกที่มีลักษณะเดียวกันกับบทประพันธ์ในท่อนที่ 3 ได้ถูกนำมาใช้อีกครั้งในบทประพันธ์ท่อนนี้ในนาทิตี่ 5.39 - 6.13 และ นาทิตี่ 6.22 - 7.30

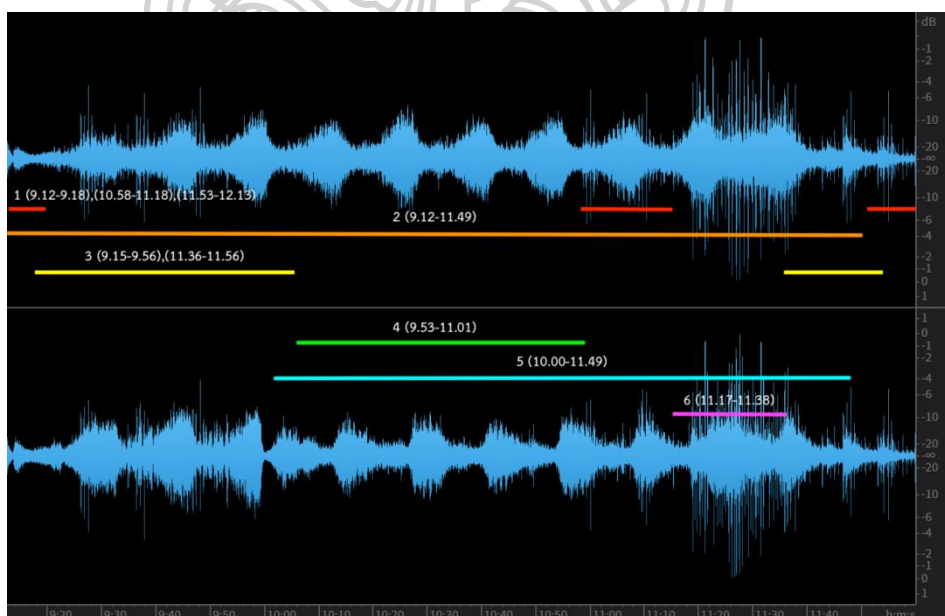
6) เสียงจากบรรยากาศจากด้านบนจุดพักริมทางเดินบนภูเขาออกทะเล ได้เข้ามาอย่างช้า ๆ และเพิ่มระดับความดังขึ้นมาเรื่อย ๆ โดยการใช้เทคนิค Automation ในนาทิตี่ 5.56 - 8.25 ผู้วิจัยใช้เสียงแทรกนี้เพื่อจำลองบรรยากาศจากสถานที่จริงเข้าไปในบทประพันธ์

7) เสียงจากรถไฟที่แล่นผ่านภูเขาอกทะลุ ผู้วิจัยได้นำเสียงดังกล่าวมาใส่เครื่องมือปรับแต่งเสียง Delay และ Reverb เข้าไปเพื่อให้เกิดความรู้สึกเหมือนได้เสียงดังกล่าวจากสถานที่จริงในนาที่ที่ 6.25 - 8.25 ผู้วิจัยต้องการสื่อความหมายถึง ในยุคสมัยปัจจุบันเทคโนโลยีและวัฒนธรรมทางสังคมเกิดการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วส่งผลให้วิถีชีวิตของผู้คนในท้องถิ่นเกิดการเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย

8) จากนั้นผู้วิจัยได้นำเสียงบรรยากาศ ที่ปรากฏในช่วงก่อนหน้านี้มาทำการใช้เทคนิคย้อนกลับเสียง (Reverse) ในนาที่ที่ 8.20 - 9.12 ผู้วิจัยต้องการสื่อความหมายถึง การที่ผู้คนเริ่มหวนคิดถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมแบบดั้งเดิมเนื่องจากความทันสมัยและวัฒนธรรมในยุคสมัยปัจจุบันทำให้ความคิดและวิถีชีวิตของผู้คนเกิดการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม

ท่อนที่ 5 (นาที่ที่ 9.12 - 12.13)

แนวคิดของการประพันธ์ในท่อนนี้ : เมื่อมีการพัฒนาก็ย่อมมีการอนุรักษ์ สภาพแวดล้อม วิถีชีวิตและวัฒนธรรมดั้งเดิมที่มีเอกลักษณ์ของจังหวัดพัทลุงให้ยังคงอยู่ เพื่อสืบทอดต่อให้เยาวชนและผู้คนรุ่นหลังได้ศึกษาเรียนรู้และภูมิใจกับสิ่งที่บรรพบุรุษได้ส่งต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่นให้ยังคงอยู่สืบไป



ภาพที่ 40 ภาพแสดงรูปแบบโครงสร้างของบทประพันธ์ท่อนที่ 5 ในบทประพันธ์เพลงที่ วิถีเมืองลุง
(Sound from my home town)

จากภาพสามารถอธิบายโครงสร้างเป็นลำดับข้อตัวเลขที่ปรากฏในรูปดังกล่าวได้ดังนี้

1) เสียงบรรยากาศบนภูเขาอกทะเล โดยการใช้เทคนิค การย้อนกลับเสียง(Reverse) ที่มีความยาวต่อเนื่องมาจากบทประพันธ์ในตอนี่ 4 ได้ปรากฏในบทประพันธ์ตอนี่ตั้งแต่หน้าที่ที่ 9.12 - 9.18 , 10.58 - 11.18 และปรากฏอีกครั้งในหน้าที่ที่ 11.53 - 12.13 ผู้วิจัยใช้เสียงดังกล่าวเป็นจุดเชื่อมต่อของบทประพันธ์ในตอนี่ 4 เข้าสู่ตอนี่ 5 เสียงดังกล่าวผู้วิจัยต้องการสื่อความหมายถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์ของผู้คนในจังหวัดพัทลุง

2) เสียงจาก Synthesizer ลักษณะเดียวกันที่ปรากฏในบทประพันธ์ก่อนหน้านี้ได้มีการนำมาใช้อีกครั้งในบทประพันธ์ตอนี่ ตั้งแต่หน้าที่ที่ 9.12 - 11.49 เสียงดังกล่าวผู้วิจัยนำมาเพื่อจำลองบรรยากาศและเพื่อบรรยากาศให้กับเสียงในบทประพันธ์ที่มีลักษณะเดียวกับบทประพันธ์ในตอนี่ 1 และ ตอนี่ 2

♩ = 70

Synthesizer

9 Synth.

18 Synth.

27 Synth.

35 Synth.

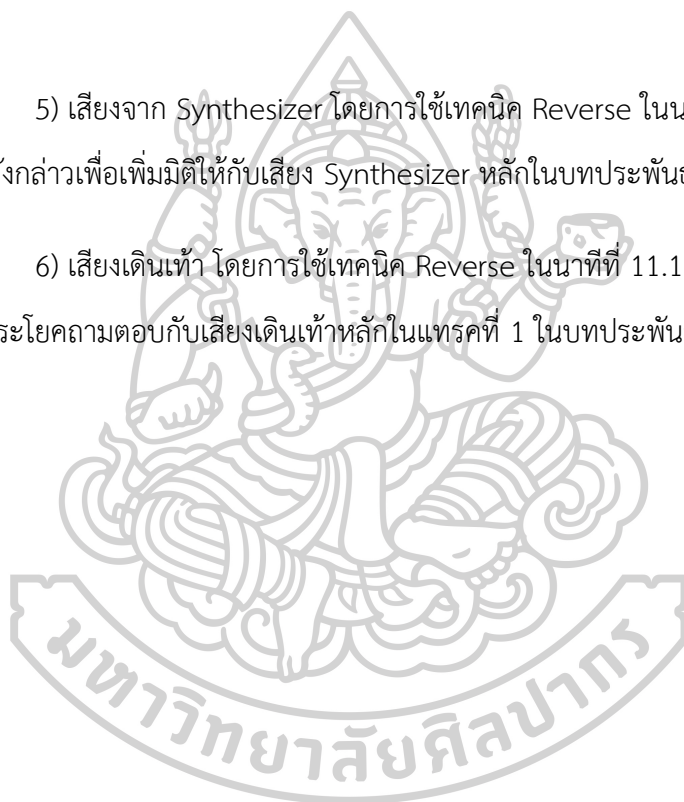
ภาพที่ 41 ภาพแสดงรูปแบบของโน้ต Synthesizer ตอนี่ 5 ในเพลง วิถีเมืองลุง
(Sound from my home town)

3) เสียงเดินเท้า ในนาทิตี่ 9.15 - 9.56 เป็นเสียงที่มีลักษณะเดียวกับบทประพันธ์ใน
ตอนที่ 1 ถูกนำมาใช้อีกครั้งในบทประพันธ์ตอนนี้ ซึ่งมีการสื่อความหมายเหมือนกับบทประพันธ์ใน
ตอนที่ 1

4) เสียงนก ในนาทิตี่ 9.53 - 11.01 เป็นเสียงที่มีลักษณะเดียวกันกับบทประพันธ์ใน
ตอนที่ 3 และ ตอนที่ 4 ถูกนำมาใช้อีกครั้งในบทประพันธ์ตอนนี้ ผู้วิจัยต้องการสื่อความหมายถึง
สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติที่สมบูรณ์เป็นสิ่งอยู่กับคู่กับวิถีชีวิตของคนในจังหวัดพัทลุงมาอย่างช้านาน

5) เสียงจาก Synthesizer โดยการใช้เทคนิค Reverse ในนาทิตี่ 11.17 - 11.38
ผู้วิจัยใช้เสียงดังกล่าวเพื่อเพิ่มมิติให้กับเสียง Synthesizer หลักในบทประพันธ์

6) เสียงเดินเท้า โดยการใช้เทคนิค Reverse ในนาทิตี่ 11.17 - 11.38 ผู้วิจัยใช้เสียง
ดังกล่าวเป็นประโยคถามตอบกับเสียงเดินเท้าหลักในแทรคที่ 1 ในบทประพันธ์



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย

จากการที่ผู้วิจัยทำการศึกษา แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับดนตรีรูปแบบ Soundscape ตลอดจนถึงเทคนิคที่เกี่ยวข้อง ในผลงานการประพันธ์ของผู้วิจัย ที่ได้จากการศึกษาทดลองการผสมเสียงจากปลั๊กอินต่างๆเข้ากะบเสียงที่ได้มาจากการบันทึก ตลอดจนการได้นำเอา แนวคิด และทฤษฎีต่างๆที่เกี่ยวข้อง นำมาใช้ในการสร้างบทประพันธ์ “12.13 เสียงแห่งภูเขากทะเล จังหวัดพัทลุง” ซึ่งเป็นการนำเสนอมุมมองของผู้วิจัยที่มีต่อ ความเปลี่ยนแปลงของบริบทสภาพแวดล้อมโดยรอบ ตลอดจนวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลง ณ พื้นที่บริเวณเขตเทศบาลเมืองพัทลุง ซึ่งเป็นถิ่นกำเนิดของผู้วิจัย และได้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของสภาวะแวดล้อมทางธรรมชาติในพื้นที่ตลอดจนวิถีชีวิตของผู้คนที่เปลี่ยนแปลงไปตามช่วงเวลาตลอด 25 ปีที่ผู้วิจัยได้เติบโตมา โดยใช้สถานที่บริเวณ ภูเขากทะเล ซึ่งตั้งอยู่ใจกลางเมืองพัทลุงและอีกทั้งสถานที่ดังกล่าวยังเป็นสัญลักษณ์ประจำจังหวัดพัทลุง มาใช้เป็นสื่อกลางในการสื่อความหมายของสิ่งที่เกิดขึ้น ผ่านทางการถ่ายทอดเรื่องราวในรูปแบบการประพันธ์ดนตรี ซึ่งในการสร้างบทประพันธ์ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการประพันธ์บทเพลงทั้งหมดจำนวน 1 เพลง ได้แก่ เพลง วิถีเมือง (Sound In My Home Town) ในรูปแบบดนตรี Soundscape

จากวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 1 เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวผ่านเสียงที่ได้จากการบันทึกเสียง ณ บริเวณภูเขากทะเล จังหวัดพัทลุง ผ่านทางการประพันธ์ในรูปแบบ Soundscape โดยการศึกษาทดลองของผู้วิจัย มีผลการวิจัยดังนี้

1. ผู้วิจัยได้บทประพันธ์ดนตรีในรูปแบบ Soundscape จำนวน 1 บทเพลง เพื่อนำเสนอเรื่องราวความเปลี่ยนแปลงของสังคมชนบทแบบดั้งเดิมสู่สังคมเมืองแบบปัจจุบันของจังหวัด พัทลุง โดยใช้สถานที่ ภูเขากทะเล ซึ่งเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงของจังหวัดพัทลุง ตั้งอยู่บริเวณใจกลางเขตเทศบาลเมืองพัทลุง อีกทั้งสถานที่แห่งนี้ยังเป็นสัญลักษณ์ประจำจังหวัดอีกด้วย

2. ผู้วิจัยทำการลงพื้นที่ยังบริเวณ ภูเขาอกทะเล จังหวัดพัทลุง เพื่อทำการบันทึกเสียงมาใช้ในการสร้างบทประพันธ์ โดยนำเสียงทั้งหมด มาทำการคัดเลือกและจัดวางโครงสร้างบทประพันธ์ อีกทั้งได้มีการดัดแปลงเสียงในบทประพันธ์ให้มีรูปแบบดนตรีไปในทิศทางของดนตรีรูปแบบ Soundscape

3. จากการที่ผู้วิจัยได้นำเสียง ณ บริเวณ ภูเขาอกทะเล จังหวัดพัทลุง มาทำการวิเคราะห์โดยการฟังอย่างละเอียด ได้สังเกตเห็นว่า เสียงที่ได้มาจากการบันทึกมีรายละเอียดของเสียงเป็นจำนวนมาก จึงมีความจำเป็นที่ต้องทำการคัดเลือกเสียง ให้เหมาะสมกับแผนและเรื่องราวที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการสร้างบทประพันธ์

จากวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 2 เพื่อศึกษารูปแบบแนวดนตรีที่เกี่ยวข้องรวมถึง เทคนิคต่างๆที่ใช้ในการสร้างบทประพันธ์

1. ผู้วิจัยได้ทราบถึงขั้นตอนและวิธีการในการประพันธ์ดนตรีรูปแบบซาวด์สเคป ตลอดจนเทคนิคและเครื่องมือในการดัดแปลงเสียงต่างๆที่จำเป็นต่อการประพันธ์ดนตรีรูปแบบดังกล่าว จากการค้นคว้าและศึกษาหาข้อมูลจากแหล่งต่างๆ อาทิเช่น เอกสารทางวิชาการในรูปแบบงานวิจัย , บทความต่างๆที่หาได้จากสื่ออินเทอร์เน็ตและการศึกษาจากบทเพลงของศิลปินผู้ประพันธ์ดนตรีในรูปแบบซาวด์สเคปที่มีชื่อเสียงและเป็นที่ยอมรับ

2. การนำเสียงจากโปรแกรมจำลองเครื่องดนตรีสังเคราะห์ประเภท Synthesizer ในรูปแบบปลั๊กอิน มาใช้ในการสร้างบทประพันธ์ เพื่อสร้างบรรยากาศให้กับพื้นที่เสียงภายในบทวิจัย โดยผู้วิจัยได้รับเอาแรงบันดาลใจที่ได้จากการศึกษาผลงานของศิลปินหลากหลายท่าน โดยการฟังดนตรี รูปแบบ ซาวด์สเคปและดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ที่นิยมใช้เสียงประเภท Pad จากเครื่องดนตรีสังเคราะห์ Synthesizer มาใช้ในการสร้างบทประพันธ์

อภิปรายผลการวิจัย

ผลลัพธ์จากการศึกษาและค้นคว้าตามจุดประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 1 เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวผ่านเสียงที่ได้จากการบันทึกเสียง ณ บริเวณภูเขากทะเล จังหวัดพัทลุง ผ่านทางการประพันธ์ในรูปแบบ Soundscape โดยการศึกษาทดลองของผู้วิจัย พบว่าบทประพันธ์รูปแบบ Soundscape นั้นไม่มีรูปแบบการประพันธ์ที่ตายตัว สามารถนำเอาแนวคิดและความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนการศึกษาทดลองการนำปลั๊กอินในรูปแบบต่างๆ มาผสมผสานกับเสียงที่ได้มาจากการบันทึกเพื่อทำให้เกิดเสียงใหม่ ได้อย่างมีอิสระ

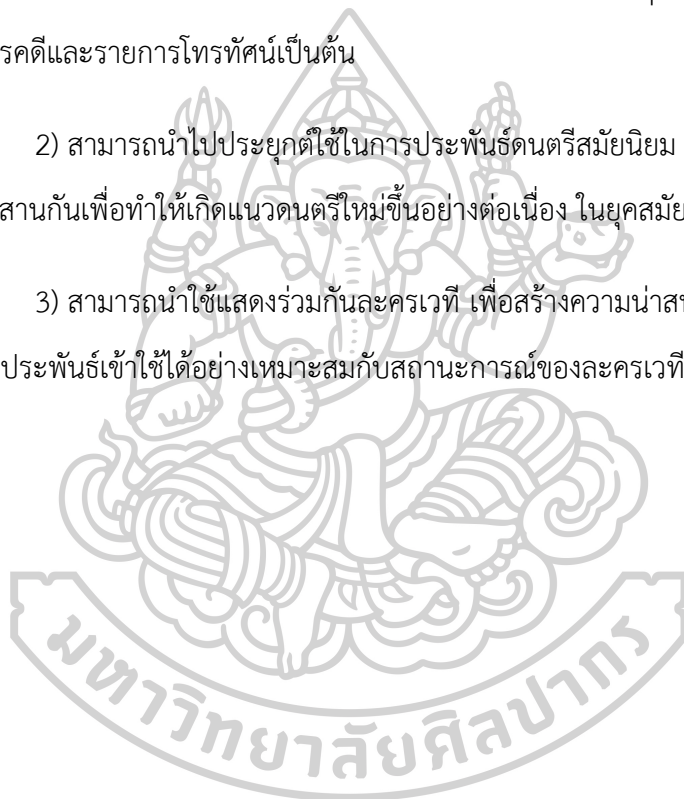
จากการที่ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ เพื่อทำการบันทึกเสียงเพื่อใช้ในการสร้างบทประพันธ์ครั้งนี้ สังเกตเห็นว่าหลังจากนำไฟล์เสียงที่จากการบันทึกมาทำการคัดเลือกเพื่อใช้ในการสร้างบทประพันธ์ตามความเหมาะสมแล้ว รายละเอียดของเสียงบางช่วงตอน มีเสียงการสนทนาของผู้คนในบริเวณเป็นภาษาใต้ที่มีเอกลักษณ์สำเนียงแบบ พัทลุง ซึ่งการสนทนาของคนแต่ละจังหวัดในภาคใต้ จะมีลักษณะของนำเสียงและสำเนียงที่มีเอกลักษณ์แตกต่างกันออกไป อีกทั้งยังสังเกตถึงรายละเอียดเสียงที่ได้ยินจากพื้นที่รอบข้าง ภูเขากทะเล ได้แก่ เสียงที่เกิดขึ้นจากบริเวณสถานีรถไฟ จังหวัดพัทลุง ซึ่งอยู่ห่างจากภูเขากทะเล ประมาณ 500 เมตร ทำให้ได้ยินเสียงที่เกิดจากลำโพงกระจายของสถานที่ดังกล่าวได้อย่างชัดเจน จากจุดพักเริ่มทางเดินขึ้นยอดภูเขากทะเล อีกทั้งเสียงจากชุมชนที่อยู่ติดกับภูเขากทะเล ก็สามารถได้ยินอย่างชัดเจนจากจุดเดียวกัน

ผลลัพธ์จากการศึกษาและค้นคว้าตามจุดประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 2 เพื่อศึกษารูปแบบแนวคิดที่เกี่ยวข้องรวมถึง เทคนิคต่างๆ ที่ใช้ในการสร้างบทประพันธ์ จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าและทดลองสร้างบทประพันธ์ทั้ง 2 บทเพลงพบว่า สามารถนำเอาแนวคิดจาก มิวสิคคอนกรีต , ดนตรีรูปแบบ อิเล็กโทรอะคูสติก ตลอดจนถึงแนวคิดการใช้ Rverb ในรูปแบบที่พบในดนตรีรูปแบบ อัมเบียนท์ (Ambient Music) สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการประพันธ์ดนตรีรูปแบบ Soundscape ได้อย่างลงตัว

ข้อเสนอแนะ

จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและทดลองการสร้างบทประพันธ์ในครั้งนี้ พบว่าทำให้เกิดองค์ความรู้ที่สามารถนำไปต่อยอดการศึกษาและการใช้ประโยชน์ในอนาคตได้ดังนี้

- 1) ผู้วิจัยพบว่า บทประพันธ์ ในรูปแบบ Soundscape ที่ได้จากการทดลองและลงมือปฏิบัติในครั้งนี้สามารถนำไปต่อยอดให้เกิดใช้เป็นเสียงประกอบสื่อต่างๆได้ อาทิเช่น ละคร , ภาพยนต์ , สารคดีและรายการโทรทัศน์ เป็นต้น
- 2) สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการประพันธ์ดนตรีสมัยนิยม ที่มีการนำแนวดนตรีต่างๆมาผสมผสานกันเพื่อทำให้เกิดแนวดนตรีใหม่ขึ้นอย่างต่อเนื่อง ในยุคสมัยปัจจุบัน
- 3) สามารถนำใช้แสดงร่วมกันละครเวที เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับฉากต่างๆที่สามารถนำบทประพันธ์เข้าใช้ได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ของละครเวทีเรื่องนั้นๆ





รายการอ้างอิง

Hosken, D. (2011). *An Introduction to Music Technology*. New York: Routledge.

Iturbid, M. R. The sound installation. Retrieved from

<http://www.artesonoro.net/artesonoroglobal/>

Russ, M. (2009). *Sound Synthesis and Sampling* Oxford: Elsevier Ltd.,.

Soundscape Composition. Retrieved from <https://www.sfu.ca/~truax/scomp.html>

แสงชัย, ศ. (2556). เส้นแบ่งเวลา-บทประพันธ์ดนตรีแห่งการสำรวจเวลาผ่านเสียง. (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโท สาขาสิ่งตีพิมพ์และพัฒนา), มหาวิทยาลัยศิลปากร,

ข้อมูลของจังหวัดพัทลุงทั้งหมดจาก เอกสารของเว็บไซต์จังหวัดพัทลุง. (2555). Retrieved from

<http://www.phatthalung.go.th/old/Phatthalung2555.pdf>

นาถสุภา, ฉ. (2540). บ้านกับเมือง กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นาถสุภา, ฉ. (2548). จากประวัติศาสตร์หมู่บ้านสู่ทฤษฎีสองระบบ. กรุงเทพฯ.



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	สีปภาส ตัญจนะ
วัน เดือน ปี เกิด	15 ตุลาคม 2535
สถานที่เกิด	จังหวัด พัทลุง
วุฒิการศึกษา	สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขา ดุริยางคศาสตร์สากล ปีที่สำเร็จการศึกษา 2557
ที่อยู่ปัจจุบัน	16/243 หมู่บ้านเจริญสุข ซอย รัชดาภิเษก36 ถนน รัชดาภิเษก แขวง จันทน์ เกษม เขต จตุจักร กรุงเทพฯ 10900
ผลงานตีพิมพ์	บทประพันธ์ดนตรี ซาวด์สเคปในจังหวัดพัทลุง

