



“เสียงแห่งแรงบันดาลใจในห้วงกว้างค์” สำหรับวงโมเดิร์นอิเล็กทรอนิกส์ของซอมเบล *

Received: 25 April 2024

Revised: 31 May 2024

Accepted: 27 December 2024

ประทีป เจตนากุล**
วีรชาติ เปรมานนท์***

บทประพันธ์เพลง “เสียงแห่งแรงบันดาลใจในห้วงกว้างค์” สำหรับวงโมเดิร์นอิเล็กทรอนิกส์ของซอมเบลมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์บทประพันธ์เพลงผ่านจินตนาการความฝันเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดและการตีความจากสิ่งที่เป็นนามธรรม โดยนำมาถ่ายทอดในลักษณะศิลปะเกี่ยวกับเสียง รวมถึงการศึกษาค้นคว้ารายละเอียดต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับความฝัน เช่น ทฤษฎีของซิกมันด์ ฟรอยด์ คาร์ล ยุง อัลเฟรด แอดเลอร์ คาร์ล กุสตาฟ คารุส อีกทั้งการวิเคราะห์บทประพันธ์ของคีตกวีที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากความฝันและวิธีการเชื่อมโยงจินตนาการไปสู่ทฤษฎีดนตรี ทฤษฎีเสียง ผู้วิจัยได้ทำการจัดบันทึกสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏในความฝัน เช่น สถานที่ อารมณ์ความรู้สึก วัตถุต่างๆ แล้วนำมาสร้างสรรค์เสียงจากการตีความสิ่งเหล่านั้น โดยใช้เทคนิควิธีการที่ได้ศึกษาจากการประพันธ์หลากหลายประเภท ได้แก่ อะคูสติกมิวสิก อิเล็กทรอนิกส์มิวสิก อิเล็กโทรอะคูสติกมิวสิก มิวสิกคอนกรีต ซาวด์สเคป นำมาผสมผสานเพื่อให้ได้งานสร้างสรรค์ที่ไร้ขีดจำกัด

บทความวิจัย

บทคัดย่อ

คำสำคัญ

กว้างค์;
ความฝัน;
เสียงแห่งพื้นที่;
ศิลปะเกี่ยวกับเสียง

* บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ระดับดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาดนตรีตะวันตก ภาควิชาดุริยางคศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เรื่อง “เสียงแห่งแรงบันดาลใจในห้วงกว้างค์” สำหรับวงโมเดิร์นอิเล็กทรอนิกส์ของซอมเบล

** นิสิตระดับดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ตะวันตก ภาควิชาดุริยางคศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ติดต่อได้ที่: prateep@ku.th

*** ศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาดุริยางคศิลป์ตะวันตก ภาควิชาดุริยางคศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ติดต่อได้ที่: weerachat.p@chula.ac.th

“The Impressionable Sound Reverie” for Modern Electric Ensemble*

Received: 25 April 2024

Revised: 31 May 2024

Accepted: 27 December 2024

Prateep Jattanakul**

Weerachat Premanont***

A composition entitled “The Impressionable Sound Reverie” for Modern Electronic Ensemble is crafted with the aim to explore the realm of imaginative dreams and to ascertain whether sonic art can effectively convey abstract concepts. Drawing upon the seminal works of notable psychologists such as Sigmund Freud, Carl Jung, Alfred Adler, and Carl Gustav Carus, this study was influenced by various dreams-related theories and concepts.

The research analysed the feasibility of conveying abstract concepts through sonic art forms, drawing inspiration from dreams and imagination. It examined how composers have historically drawn inspiration from dreams, scrutinised the composer’s imagination’s role in interpretation, and explored methods to establish connections between imagination, music theory, and sound history. Furthermore, the study involved experimental recordings of elements encountered in dreams, including space, emotions, and various objects, followed by the creation of sounds based on interpretations of these elements. This music composition used techniques such as acoustic, electronic, electroacoustic, musique concrète, and soundscape, which are combined to facilitate unlimited creativity in creating works. For the performance, live musical instruments and electronic equipment are positioned for the performer and the audience, along with lighting and media for a surround-sound experience like Wagner’s Gesamtkunstwerk.

Research Article

Abstract

Keywords

reverie;
dream;
soundscape;
sonic art

* This article is part the author’s Doctor of Fine and Applied Arts (D.F.A.) thesis entitled, “The Impressionable Sound Reverie” For Modern Electric Ensemble

** D. F. A. ’s Student, Western Music Program, Department of Music, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, e-mail: prateep@ku.th

*** Professor, Western Music Program, Department of Music, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, e-mail: weerachat.p@chula.ac.th

1. บทนำ

มนุษย์ทุกคนล้วนมีความฝัน ไม่ว่าจะเป็นฝันดี ฝันร้าย ฝันในสิ่งที่เป็นไปได้ ฝันเรื่องเดิม บางคนนำความฝันไปตีความได้เป็นเรื่องเป็นราวเพื่อการเสี่ยงโชค หรือเพื่อพยากรณ์เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต เราสามารถฝันได้ทั้งกลางวันและกลางคืน หรือฝันในขณะที่ยังตื่นอยู่ที่เรียกว่า “ภวังค์”

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงตั้งคำถามว่าถ้าสามารถบันทึกความฝันไว้และเก็บรายละเอียดให้ได้มากที่สุด แล้วนำสิ่งต่างๆ ที่พบเจอในจินตนาการความฝันออกมา เพื่อใช้เป็นวัตถุดิบในการประพันธ์เพลง รวมถึงการสร้างสรรค์งานศิลปะ จะสามารถเป็นไปได้หรือไม่ ด้วยการจดบันทึกความฝันของตัวผู้วิจัย แล้วทำการจัดเรียงใหม่เข้าด้วยกัน ทั้งในด้านอารมณ์ความรู้สึก รวมถึงความมหัศจรรย์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น โดยใช้ข้อแม้ของพื้นที่และเวลาในการเกิดความฝันเป็นตัวแปรในการเปลี่ยนท่วงทำนอง จังหวะและอารมณ์ ด้วยการสร้างเสียง ทั้งจากการประพันธ์ให้กับเครื่องดนตรีจริงและจากการผสมผสานด้วยเทคโนโลยีเสียงจากกระบวนการคอมพิวเตอร์

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อสร้างสรรค์การประพันธ์เพลง “เสียงแห่งแรงบันดาลใจในห้วงภวังค์” เพื่อนำองค์ความรู้นั้นมาใช้พัฒนาการประพันธ์ดนตรีสมัยใหม่
- 2) เพื่อสร้างสรรค์การประพันธ์ดนตรีในรูปแบบและลีลาใหม่ โดยใช้การผสมผสานเทคนิคที่หลากหลาย มีนวัตกรรม
- 3) เพื่อเผยแพร่แนวคิดและวิธีการประพันธ์แก่ผู้ที่สนใจงานในแนวทางเดียวกัน

3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) ผลงานการประพันธ์เพลง “เสียงแห่งแรงบันดาลใจในห้วงภวังค์” เพื่อเป็นองค์ความรู้ในการพัฒนาการประพันธ์ดนตรี
- 2) สามารถประพันธ์ดนตรีรูปแบบและลีลาใหม่ โดยใช้การผสมผสานเทคนิคที่หลากหลาย มีนวัตกรรม
- 3) สามารถเผยแพร่องค์ความรู้วิธีการประพันธ์ที่ได้แก่ผู้ที่สนใจงานในแนวทางเดียวกัน

4. ขอบเขตของการวิจัย

- 1) งานวิจัยนี้มุ่งเน้นความฝันที่เกิดขึ้นขณะนอนหลับ มิได้หมายถึงความฝันที่เป็นเป้าหมายในชีวิต
- 2) งานวิจัยนี้มีการผสมผสานจินตนาการของผู้วิจัยเพื่อความสมบูรณ์ของบทประพันธ์

5. วิธีดำเนินการและขั้นตอนการวิจัย

1) ศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลเอกสาร อาทิ ข้อมูลเกี่ยวกับภวังค์ ความฝัน มิติแห่งจินตนาการและการประพันธ์ดนตรีรูปแบบใหม่

2) เก็บข้อมูลเกี่ยวกับเสียงในหัวภวังค์ความฝัน มีรายละเอียดดังนี้

2.1) บันทึกจินตนาการเสียงจากหัวภวังค์ รวมถึงจากความฝันของตนเองโดยละเอียด เช่น เกี่ยวกับอะไร สถานที่ ช่วงเวลา ความยาวของความฝันทุกวัน เป็นเวลา 30 วัน

2.2) จำแนกรูปแบบตามลักษณะจินตนาการหรือความฝัน (Somerville, 2011, pp. 191-192) ได้แก่

- Recurring dream ความฝันที่คล้ายเรื่องจริง
- Epic dream ความฝันที่เป็นเรื่องเป็นราว แต่ไม่สอดคล้องกัน
- Healing dream ความฝันเกี่ยวกับร่างกายจิตใจ ความเจ็บป่วย
- Nightmare ความฝันในทางลบ ทุกข์ทรมาน
- Prophetic dream ความฝันแบบเห็นอนาคต
- Reverie ความฝันแบบรู้ตัวว่ากำลังฝันอยู่ หรือเรียกว่า “ภวังค์”

3) วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อมาใช้เป็นวัตถุดิบและกำหนดรูปแบบของการประพันธ์

4) ประพันธ์เพลง

5) ทำการแสดงต่อสาธารณชนเพื่อเผยแพร่บทประพันธ์และจัดพิมพ์รูปเล่มวิทยานิพนธ์

6. การทบทวนวรรณกรรม

6.1 งานประพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับภวังค์และความฝัน

บทประพันธ์ “Symphonie Fantastique” ในตอนที่ 1 “Rêveries-Passions” ของเฮ็กเตอร์ แบร์ลีโยซ (Hector Berlioz, 1803-1869) นำเสนอความฝันและความหลงใหล มีการนำเสนอทำนองหลักคงที่ เรียกว่า “idée fixe” (ณัชชา พันธุ์เจริญ, 2554, น. 175) เพื่อต้องการสื่อถึงผู้เป็นที่รักในจินตนาการ ด้วยเทคนิคการใช้โน้ตซ้ำๆ และใช้ทำนองหลักนี้เป็นวัตถุดิบเพื่อเชื่อมโยงในแต่ละท่อนเพลงอีกด้วย เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงการมีอยู่และความโหยหาผู้เป็นที่รักในจินตนาการความคิดของเขา คำว่า “idée fixe” แปลว่า “ความคิดที่ตายตัว” หรือ “ความหลงใหล” สะท้อนถึงธรรมชาติของการถูกรอบงำทางจิตใจจากความรักและความหลง เริ่มต้นนำเสนอด้วย

เสียงที่เต็มไปด้วยอารมณ์ที่ชวนฝันและเว้งว้าง ต่อเมื่อดำเนินไป บทเพลงจะมีความเร้าร้อน รุนแรง และสับสน วุ่นวายมากขึ้น จุดเด่นในงานประพันธ์ชิ้นนี้คือ การนำทำนองหลักมาใช้ซ้ำๆ แต่เปลี่ยนสีสันทัน และอารมณ์เพลง ด้วยการใช้กลุ่มเครื่องดนตรี การยืด ย่อ ขยายทำนอง แปรเปลี่ยนอย่างรวดเร็วแบบคาดไม่ถึง ซึ่งสังเกตได้ว่าเป็นลักษณะเดียวกันกับความฝันที่สามารถเปลี่ยนเรื่องราวได้อย่างรวดเร็ว

ริชาร์ด วากเนอร์ (Richard Wagner, 1813-1883) กับผลงาน “Tristan and Isolde” เป็นบทเพลงโอเปร่าที่ได้รับอิทธิพลจากความฝันโดยเฉพาะ (Geck, 2013, pp. 229-231) ใช้เทคนิคการประพันธ์ที่เป็นเอกลักษณ์ เช่น 1) การใช้ Chromaticism หรือระบบครึ่งเสียง ได้แก่ การใช้โน้ตอื่นๆ นอกจากโน้ตทั้ง 7 ตัวที่อยู่ในบันไดเสียงหลัก เป็นผลให้เกิดเสียงประสานที่ไม่กลมกล่อม กระด้างหู การใช้เทคนิคการประพันธ์นี้โดยปกติหลังจากได้เสียงที่แปร่งหูตามที่ตั้งใจแล้ว จะต้องมีการเกลาหรือทำให้เสียงกลับไปกลมกล่อมอีกครั้ง แต่วากเนอร์ตั้งใจที่จะปล่อยทิ้งไว้ อย่างนั้น 2) การใช้ Tristan chord คือการใช้คอร์ดที่มีระยะห่างคู่ 4 Augmented คู่ 6 Augmented และคู่ 9 Augmented นับจากโน้ตที่ต่ำที่สุด ได้แก่ F-B-D#-G# (ณัชชา พันธุ์เจริญ, 2554, น. 391) ซึ่งจะได้ยินในช่วงเวลาสำคัญๆ ในโอเปร่า คอร์ดในลักษณะนี้ทำให้เกิดความรู้สึกโหยหาและตึงเครียด เพิ่มความเข้มข้นให้กับอารมณ์ของเพลง Tristan chord มีความคล้ายคลึงกับ French sixth ซึ่งจัดเป็น 1 ใน 3 ของคอร์ดประเภท Augmented sixth chord ประกอบด้วย Italian sixth, French sixth และ German sixth อย่างมาก มีการถกเถียงกันอย่างกว้างขวางว่า วากเนอร์ตั้งใจใช้โน้ตตัว G# ให้เป็นโน้ตในคอร์ดจริงๆ หรือใช้เป็นนอกคอร์ดเพื่อเกลามาไปสู่โน้ตในคอร์ด (Appoggiatura) ถ้าใช้เป็นโน้ตนอกคอร์ด Tristan Chord จะเหมือนกับ French sixth ที่ได้เสียงเช่นเดียวกับคอร์ด Second inversion II⁷⁵ แทนที่ แต่ถ้า G# เป็นโน้ตในคอร์ด โน้ตตัว A จะกลายเป็นโน้ตนอกคอร์ดของ Tristan chord เช่นกัน แต่หน้าที่ของทั้งสองคอร์ดนั้นเหมือนกันคือเกลามาหาคอร์ดที่ 5 ของบันไดเสียง 3) Gesamtkunstwerk หรือบูรณาการศิลปะ คือการรวมเอาศาสตร์ทางศิลปะเข้าไว้ด้วยกัน ดนตรี ละครและองค์ประกอบภาพ (visual) ทำให้เกิดการผสมผสานอย่างลงตัวหรือในภาษาปัจจุบันจะเรียกว่า Intermedia หรือ Multimedia (Johnson, 2007, p. 259) ซึ่งวิธีการนี้ทำให้งานของเขาเป็นเอกลักษณ์และเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันทั้งการแสดง วากเนอร์เชื่อว่า จะสามารถสร้างความแตกต่างจากแบบดั้งเดิม งานศิลปะทั้งหมดนี้จะสามารถทำงานร่วมกันอย่างกลมกลืนเพื่อถ่ายทอดวิสัยทัศน์ทางศิลปะอย่างเป็นทางการหนึ่งเดียว ด้วยแนวคิดที่ว่าโรงละครเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ทางศิลปะ ด้วยการออกแบบโรงละคร การจัดวางวงออร์เคสตราและการวางตำแหน่งผู้ฟังล้วนเป็นองค์ประกอบสำคัญทั้งสิ้น



ภาพที่ 1. Tristan chord

“Prelude to the Afternoon of a Faun” (Prélude à l'après-midi d'un faune) ของโคลด เดอบุสซี (Claude Debussy, 1862-1918) เป็นผลงานดนตรีแนวอิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism) มีการใช้บันไดเสียงแบบหนึ่งเสียงเท่า (Whole tone scale) เป็นวัตถุดิบส่วนหนึ่งในการประพันธ์ คือทุกเสียงมีระยะห่างหนึ่งเสียงเต็มเท่ากันหมด ทำให้เกิดความรู้สึกแว้งคว้างและล่องลอย เป็นหัวใจสำคัญที่ทำให้เกิดบรรยากาศแบบชวนฝัน อิสระ

และไร้ขอบเขต เดอบุสซีให้ความสำคัญกับความดั่งเบา (dynamic) ของตัวบทเพลงเป็นอย่างมาก มีรูปแบบอิสระ และสั้นไหล สะท้อนถึงการไม่ยึดติดกับแบบแผนโครงสร้างดนตรีแบบดั้งเดิม ดนตรีของเขาเคลื่อนที่ไปอย่างเป็นธรรมชาติ (Engel & Ewen, 2016, p. 124)

จากการศึกษาผลงานของคีตกวีที่ได้รับแรงบันดาลใจจากความฝันและภวังค์ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดและเทคนิคการสร้างเสียงมาปรับใช้กับการประพันธ์เพลง ได้แก่ การใช้บันไดเสียงแบบ 1 เสียงเต็มของเดอบุสซี การนำเสนอทำนองแบบซ้ำๆ ของแบร์ลีโยซ รวมถึงการใช้ Tristan chord และการจัดองค์ประกอบต่างๆ ในการแสดงของวาร์กเนอร์ นำมาผสมผสานกับเสียงจากอิเล็กทรอนิกส์ให้เกิดเป็นเสียงใหม่ต่อไป

6.2 แนวคิดทางศิลปะเกี่ยวกับเสียง

อะคูสเมติก (Acousmatic) ถือกำเนิดมาจากการค้นพบของพีธาโกรัส (Pythagoras, c. 570-c. 495 BC) นักปรัชญาและนักคณิตศาสตร์ชาวกรีกโบราณ เขาได้ทำการทดลองโดยพูดจากด้านหลังของฉากที่ผู้ฟังไม่สามารถมองเห็นผู้พูด โดยมีจุดประสงค์คือเพื่อสร้างประสบการณ์การฟัง โดยไม่จำเป็นต้องมองเห็น การใช้เทคนิคนี้จะช่วยเพิ่มความสามารถในการสำรวจมิติเชิงพื้นที่ ความซับซ้อนของเสียงดนตรี รวมถึงการควบคุมการรับรู้เสียงของผู้ฟัง จึงมักนำเสนอในพื้นที่การฟังแบบเฉพาะ เช่น โรงคอนเสิร์ตหรือสตูดิโอ การมองเห็นจะถูกจำกัดให้เหลือน้อยที่สุด และมุ่งเน้นไปที่ประสบการณ์การฟังเพียงอย่างเดียว การไม่มีภาพของแหล่งกำเนิดเสียงจะช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้ฟังกับองค์ประกอบเกี่ยวกับเสียง ส่งเสริมให้เกิดการฟังอย่างลึกซึ้ง ฟังแบบใช้ปัญญา และจินตนาการ ส่วนสำคัญอีกประการหนึ่งของแนวคิดแบบอะคูสเมติก คือการกำหนดพื้นที่การฟัง การส่งเสียงที่หลากหลายผ่านการตั้งค่าลำโพงแบบหลายช่องสัญญาณ (surround sound) สามารถทำให้เสียงต่างๆ เคลื่อนไหวในพื้นที่สามมิติ กว้าง ยาวและลึก รู้สึกถึงการเคลื่อนไหวและสามารถบอกตำแหน่งของเสียงได้อย่างชัดเจน

มิวสิคคอนกรีต (Musique concrète) คือดนตรีแนวทดลองรูปแบบหนึ่ง เกิดขึ้นในช่วงกลางศตวรรษที่ 20 โดยการใช้เสียงที่บันทึกไว้จากโลกแห่งความจริงมาเป็นวัตถุดิบในการเรียบเรียงใหม่ (Davies, 1996, p. 7) เสียงเหล่านี้อาจเป็นเสียงอะไรก็ได้ ตั้งแต่เสียงในชีวิตประจำวันไปจนถึงเสียงที่มีการดัดแปลง จากนั้นจึงใช้ซอฟต์แวร์เพื่อทำการเปลี่ยนคุณลักษณะของเสียงเหล่านั้นด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การตัดต่อเสียง การสลับลำดับ การเกิดของเสียง (non-linear) การเปลี่ยนระดับเสียง (pitch shift) การยืดเสียง (time straightening) การเล่นเสียงแบบย้อนกลับ (reverse) รวมไปถึงการใช้เอฟเฟกต์ เช่น การใช้เสียงสะท้อน (echo)

อิเล็กทรอนิกส์มิวสิค คือการพัฒนาที่ต่อเนื่องมาจากมิวสิคคอนกรีต เป็นดนตรีที่สร้างขึ้นโดยการใช้เทคโนโลยีทางอิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงการประมวลผลทางดิจิทัลเป็นหลัก โดยมีออสซิลเลเตอร์ (oscillator) เป็นหัวใจสำคัญ

แอมเบียนท์มิวสิค (Ambient music) คือการใช้เสียงต่างๆ เพื่อสร้างบรรยากาศ โดยไม่ยึดติดกับโครงสร้างหรือจังหวะแบบการประพันธ์ทั่วไป การสร้างสรรค์จะใช้เสียงที่เรียบง่ายนำมาจัดวางแบบวนซ้ำไปซ้ำมา เพื่อกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกถึงพื้นที่และอารมณ์ สามารถใช้เสียงของเครื่องดนตรีอะคูสติกพร้อมกับเสียงอิเล็กทรอนิกส์ที่เรียกว่าอิเล็กทรอนิกส์อะคูสติก (Gibbs, 2007, p. 26) รวมถึงการใช้เสียงจากสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัว แล้วนำมาผ่านกระบวนการมิวสิคคอนกรีตเพื่อเปลี่ยนอัตลักษณ์ของเสียงใหม่ก็สามารถทำได้

6.3 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความฝัน

ความฝันคือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างการนอนหลับ เกี่ยวข้องกับความรู้สึทางประสาทสัมผัส จิตใต้สำนึกและการรับรู้ที่หลากหลาย ประกอบด้วยจินตภาพ ความคิด อารมณ์ การรับรู้ที่ชัดเจนในจิตใจ ซึ่งสามารถรู้สึกได้จริงเหมือนตอนใช้ชีวิตในยามตื่น บางคนสามารถจดจำได้ ในขณะที่บางคนจำไม่ได้ ความฝัน อาจแตกต่างกันอย่างมากทั้งในด้านเนื้อหา น้ำเสียงและความซับซ้อน ลักษณะทั่วไปของความฝัน ได้แก่

- 1) จินตภาพ ความฝันมักเกี่ยวข้องกับการเห็นภาพของสถานที่ ฉาก หรือผู้คนซึ่งมีตั้งแต่เสมือนจริง ไปจนถึงเหนือจริง
- 2) อารมณ์ ความฝันสามารถทำให้เกิดอารมณ์ได้หลากหลาย เช่น ความสุข ความเศร้า ความกลัว ความตื่นเต้น อารมณ์ที่เกิดขึ้นในความฝันนั้นมักรุนแรงและมีความสมจริง
- 3) เรื่องเล่า ความฝันมากมายมีโครงสร้างมาจากการเล่าเรื่อง โดยที่เหตุการณ์ การกระทำและการเจรจาโต้ตอบ แม้จะแสดงออกมาแบบมีลำดับก่อนหลัง แต่ก็ยังสามารถแยกเรื่องราวออกจากกันเป็นหลายเรื่องได้
- 4) ความทรงจำ ความฝันอาจเกี่ยวข้องกับความทรงจำจากอดีต สถานการณ์ในชีวิตปัจจุบัน หรืออาจเป็น สถานการณ์ที่สมมติขึ้นมาทั้งหมด
- 5) สัญลักษณ์นิยม ความฝันอาจใช้สัญลักษณ์ คำอุปมาอุปไมยเชิงเปรียบเทียบเพื่อสื่อความหมายหรือ แสดงถึงความคิดและความปรารถนาโดยไม่รู้ตัว
- 6) ปฏิกริยา ในระหว่างความฝัน บุคคลอาจมีปฏิกริยาทางร่างกายต่อเนื้อหาของความฝัน เช่น อัตราการเต้นของหัวใจเพิ่มขึ้น การหายใจเปลี่ยนแปลง หรือการเคลื่อนไหว เช่น การกระตุกของแขนหรือขา เป็นต้น
- 7) ระยะเวลา ความฝันมีความยาวแตกต่างกันไป โดยอาจสั้นมากเพียงไม่กี่วินาทีไปจนถึง 20-30 นาที

จุดเริ่มต้นของกระบวนการเกิดความฝันคือการนอน การนอนคือสภาวะที่ร่างกายปิดกั้นการรับรู้จากภายนอก ซึ่งเป็นปกติวิสัยในการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ มนุษย์ใช้เวลากับการนอนโดยเฉลี่ยประมาณ 1 ใน 3 ของชีวิตหรือประมาณ 92-122 วัน ใน 1 ปี (Aminoff et al., 2011) จึงเป็นที่น่าสนใจอย่างยิ่งว่ามีอะไรเกิดขึ้นบ้าง ในช่วงเวลาที่เรานอนหลับ

Rapid Eye Movement (REM) คือการนอนที่มีการเคลื่อนไหวตาไปมาอย่างรวดเร็ว ถึงแม้ว่าจะหลับไปแล้ว แต่สมองยังทำงานอยู่เหมือนในขณะตื่น เป็นระดับการนอนที่ส่งผลทำให้เกิดความฝัน ความจำ การเรียนรู้ จนถึงการสร้างจินตนาการ (Siegel, 2011, pp. 139-142) ระหว่างการนอนหลับ ดวงตาจะขยับไปมาอย่างรวดเร็ว หลังจากที่ตาปิดสนิท อัตราการเต้นของหัวใจเร็วขึ้น การหายใจไม่สม่ำเสมอ ซึ่งจะแตกต่างจากการนอนหลับ ช่วงอื่น การนอนระดับ REM คลื่นไฟฟ้าสมองจะทำงานช้าลง แต่ยังมีมีการเคลื่อนไหวสูงเหมือนในขณะตื่น REM จึงเป็นระดับการนอนที่ทำให้เกิดความฝันได้มากที่สุด ตรงกันข้ามกับ Non-Rapid Eye Movement (NREM) ที่ ดวงตาจะไม่ขยับ คลื่นไฟฟ้าสมองยังคงทำงานแต่จะเคลื่อนไหวช้าลง ทำให้เกิดความฝันได้ยาก ในการนอนหลับ โดยทั่วไปจะเกิดการนอนแบบ NREM และ REM สลับกันไป ซึ่งกระบวนการนอนหลับแบ่งออกเป็น 4 ระยะดังนี้

ระยะที่ 1 เป็นขั้นเริ่มต้นของการนอนหลับหรือเริ่มมีความง่วง มีการเคลื่อนไหวของดวงตาอย่างช้าๆ เป็นระดับการนอนหลับที่สามารถถูกรบกวนได้ง่าย เพราะประสาทสัมผัสยังมีความตื่นตัว กล้ามเนื้อทั่วร่างกายจะเริ่มผ่อนคลาย คลื่นไฟฟ้าสมองจะค่อยๆ เปลี่ยนจากสภาวะตื่นเป็นหลับ อาจเกิดอาการกล้ามเนื้อกระตุกเจ็บพลัน

การหายใจเริ่มช้าลง ความดันโลหิตและอุณหภูมิสมองลดลง จังหวะการเต้นของหัวใจยังเป็นปกติ เกิดคลื่นไฟฟ้าสมองในลักษณะ Alpha ไปจนถึงคลื่น Theta ระยะนี้จะใช้เวลาประมาณ 30 วินาทีถึง 7 นาที จัดเป็น NREM

ระยะที่ 2 การหลับตื้น เป็นจุดเริ่มต้นของการหลับจริง การถูกรบกวนให้ตื่นเป็นไปได้ยากขึ้น การกลอกตาจะเคลื่อนไหวช้าและค่อยๆ หยุดลง คลื่นไฟฟ้าสมองจะเริ่มช้าลงจนถึงระดับ Sleep Spindle (Sigma Bands หรือ Sigma Waves) มีความถี่ประมาณ 12-14 Hz และจะสัมพันธ์กับคลื่นสมองชนิด K-complex กล่าวคือ เป็นช่วงที่สมองจะหยุดกระบวนการทำงานต่างๆ เพื่อให้ผู้นอนอยู่ในภาวะที่เงียบสงบ ระยะที่ 2 นี้จะใช้เวลาประมาณ 20 ถึง 30 นาที จัดเป็น NREM

ระยะที่ 3 การหลับปานกลาง การนอนหลับในช่วงนี้ทำให้ตื่นขึ้นได้ยากมาก ความมีสติรู้ตัวจะเริ่มหายไป การเคลื่อนไหวของตาจะหยุดสนิท ในระยะนี้อาจเกิดอาการเรียกว่า พาราซอมเนีย (Parasomnia) หรือพฤติกรรมที่ผิดปกติขณะนอนหลับ อาจเกิดการละเมอเคลื่อนไหวร่างกาย ละเมอพูด รวมถึงอาการหวาดกลัว คลื่นไฟฟ้าสมองและชีพจรจะเต้นช้าลง ถ้าถูกทำให้ตื่นในช่วงนี้จะรู้สึกมีงงอย่างมาก เกิดคลื่นไฟฟ้าสมองในลักษณะ Delta จัดเป็น NREM

ระยะที่ 4 เป็นช่วงที่หลับสนิทที่สุดของการนอนหรือหลับลึก อัตราการเต้นของหัวใจลดลงเหลือประมาณ 60 ครั้งต่อนาที จะพบคลื่นไฟฟ้าสมองในลักษณะ Delta wave ระยะนี้จะใช้เวลาประมาณ 30 ถึง 50 นาที จัดเป็น REM จากนั้นกระบวนการนี้จะย้อนกลับไประยะที่ 2-4 วนไปเช่นนี้ตลอดระยะเวลาของการนอนหลับ

ภวังค์ (reverie) สามารถเกิดขึ้นได้ในทุกขณะ เช่น ในขณะที่เรากำลังขับรถ สายตาเพ่งมองไปบนถนน ร่างกายบังคับอุปกรณ์ต่างๆ อยู่ นั้น ในความคิดอาจเกิดภาพต่างๆ ที่เราจินตนาการขึ้นมาเองได้ ไม่ว่าจะเป็นสถานที่ บุคคล หรือวัตถุต่างๆ อาจเกิดขึ้นจากความต้องการที่จะไปสถานที่นั้น อยากได้สิ่งนั้น หรือนึกถึงบุคคลเหล่านั้น รวมไปถึงสิ่งที่อยู่ในความกังวล อาจจะเป็นปัญหาต่างๆ ที่ยังแก้ไขไม่ได้ ในภวังค์ความคิดนี้ บางครั้งถูกผสมผสานด้วยจินตนาการ มีทั้งที่สามารถเกิดขึ้นจริงและไม่สามารถเกิดขึ้นจริง เป็นสิ่งเหนือธรรมชาติ หวังภวังค์นี้เราสามารถแต่งเติมได้เองตามใจปรารถนา สามารถทำสิ่งที่เป็นไปได้ให้เป็นไปได้ เช่น อยากจะไปสถานที่ไหน กับใคร ทำอะไร ก็สามารถกำหนดให้เกิดขึ้นในหวังภวังค์ความคิดได้ ความเป็นอิสระอย่างสูงสุดสามารถแต่งเติมให้ตนเองเป็นคนร้าย ขบถหรือร้าย หรือแม้กระทั่งขึ้นไปเหยียบดาวอังคารก็สามารถเกิดขึ้นได้ แตกต่างจากความฝันในขณะหลับ เพราะไม่สามารถกำหนดหรือควบคุมสิ่งต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นในความฝันได้

7. การทดลองและกำหนดแนวทางบทประพันธ์

ผู้วิจัยได้จัดบันทึกความฝันและภวังค์ที่เกิดขึ้นในแต่ละครั้งว่าเกี่ยวข้องกับสิ่งใด มีองค์ประกอบใดเกิดขึ้นบ้าง โดยใช้เวลา 1 เดือนในการเก็บข้อมูล เนื่องจากการฝันมิได้เกิดขึ้นในทุกๆ คืนที่เรานอนหลับ หรือเกิดความฝันขึ้นแต่ไม่สามารถจดจำได้ ผู้วิจัยจึงออกแบบตารางบันทึกความฝัน เพื่อให้ง่ายต่อการสรุปข้อมูล การวิเคราะห์ ตีความ และนำมาใช้เป็นวัตถุดิบในการเริ่มต้นทดลองสร้างบทประพันธ์

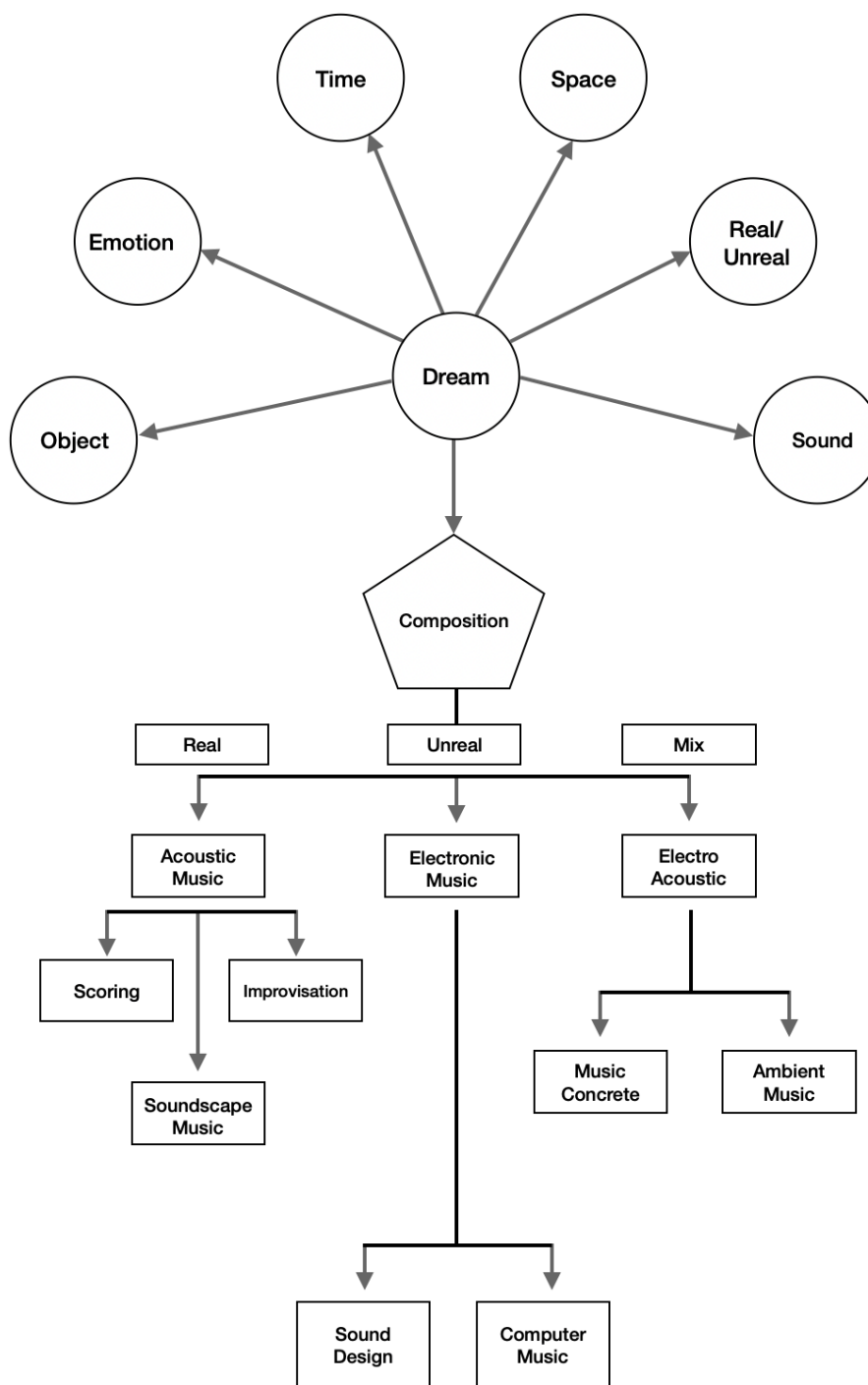
ตารางที่ 1

ตัวอย่างบันทึกความฝัน

ครั้งที่	วันเดือนปี	ช่วงเวลา	ฉากทัศน์	รายละเอียด	ความยาว	อารมณ์	สี	เสียง	สมจริง/ เกินจริง	บุคคล ที่เกี่ยวข้อง	วัตถุ เฉพาะเจาะจง
1	20 ต.ค. 2566	กลางคืน	ตลาด	เดินคนเดียวในตลาด เพื่อหาซื้อของบางอย่าง พบคนขายหมูกำลังใช้มีด สับเนื้อหมูอย่างรุนแรง	5-6 นาที	สึกลับ	โทน ดำ	มีเสียง เพลงเก่า	สมจริง	ผู้ฝัน, คนขายหมู	มีด
		กลางวัน	ในซอยบ้านเก่า	คนขายหมูถือมีดอันเดิม วิ่งเข้ามาทำร้าย จิ้งจิ้งหนิ	2-3 นาที	กลัว	ภาพสี	มีเสียง ฟ้าร้อง	สมจริง	ผู้ฝัน, คนขายหมู ผู้คนที่ซอย	มีด
				ตื่นจากฝัน							

จากตารางที่ 1 ตัวอย่างบันทึกความฝัน จะเห็นว่า การเกิดความฝันหนึ่งครั้งสามารถเกิดขึ้นได้หลากหลายฉากทัศน์ หลายหลายเวลา บางความฝันอาจมีเรื่องราวที่เชื่อมโยงกับตัวบุคคลหรือวัตถุต่างๆ (Bulkeley, 2001, p. 167) แต่เสียงที่เกิดขึ้น เช่น เสียงฟ้าร้อง กลับไม่มีความเกี่ยวข้องใดๆ ความฝันมีความเป็นอิสระ เป็นนามธรรม และประกอบไปด้วยข้อมูลจำนวนมาก เป็นสาเหตุทำให้ผู้วิจัยไม่สามารถวิเคราะห์เพื่อหาข้อสรุปทิศทางในการประพันธ์ได้อย่างชัดเจน เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้ทดลองสร้างแผนผังการประพันธ์ขึ้นเพื่อใช้กำหนดกรอบความคิด โดยใช้องค์ประกอบสำคัญต่างๆ ที่เกิดขึ้นในความฝัน แล้วจึงนำข้อมูลเหล่านั้นมาจำแนก จัดหมวดหมู่และวิเคราะห์ เพื่อกำหนดให้เป็นข้อแม้และตัวบ่งชี้ว่าความฝันที่มีองค์ประกอบในลักษณะใดจะใช้เทคนิคการประพันธ์แบบใด ดังเช่นตัวอย่างจากบันทึกความฝันข้างต้น สถานที่ในฝันเป็นตลาดและภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในฝันนั้นมีความสมจริง กล่าวคือเป็นความฝันที่สามารถเกิดขึ้นในโลกแห่งความจริงได้ ไม่มีจินตนาการเหนือธรรมชาติหรือแบบแฟนตาซี ผู้วิจัยจึงกำหนดแนวทางการสร้างสรรค์เสียงของบทประพันธ์โดยการเลือกใช้เทคนิคการนำเสนอแบบซาวด์สเคป หรือเสียงของพื้นที่จริง (ในตัวอย่าง ได้แก่ เสียงของตลาดสด ช่วงเวลากลางคืน) อาจจะนำมาเสนอเป็นเสียงหลัก หรือเปลี่ยนหน้าที่ให้เป็นเสียงพื้นหลังให้กับเสียงอื่นๆ (background) และเพื่อให้เกิดความชัดเจนมากขึ้นในแนวทางการประพันธ์ ผู้วิจัยได้จำแนกสิ่งที่เกิดขึ้นในความฝันไว้ 6 องค์ประกอบดังนี้

- 1) วัตถุ (object) ได้แก่ คน สัตว์ หรือสิ่งของที่ปรากฏขึ้นและมีบทบาทสำคัญในความฝัน
- 2) อารมณ์ (emotion) อารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นในความฝัน โดยเป็นความรู้สึกของผู้ฝันเอง
- 3) เวลา (time) ช่วงเวลาที่เกิดขึ้นในความฝัน อาจสลับไปมาระหว่างกลางวันกับกลางคืน
- 4) พื้นที่ (space) ได้แก่ สถานที่ในความฝัน อาจเปลี่ยนได้มากกว่า 1 สถานที่
- 5) สมจริงหรือไม่สมจริง (real/ unreal) คือความฝันที่มีลักษณะเหมือนอยู่ในโลกจริงกับความฝันที่ไม่สามารถเกิดขึ้นได้ในโลกจริง เช่น บินได้ หรือเดินอยู่บนดาวอังคาร
- 6) เสียง (sound) เพื่อให้ผู้ฝันตั้งข้อสังเกตว่าในความฝันมีเสียงอะไรเกิดขึ้นหรือไม่



ภาพที่ 2. แผนผังการประพันธ์

จากแผนผังการประพันธ์พบว่าเมื่อจำแนกองค์ประกอบต่างๆ ได้อย่างชัดเจน การนำข้อมูลความฝันมาวิเคราะห์ จัดหมวดหมู่ ทำให้ทิศทางในการเลือกใช้เทคนิคการประพันธ์เป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น จากแบบบันทึกความฝันที่นำมาเป็นตัวอย่างข้างต้น สามารถนำมากำหนดเทคนิควิธีการประพันธ์ได้และยังสามารถนำมาใช้เป็นตัวกำหนดในการสร้างชั้นต่างๆ ของเสียง (layers of sound) ได้อีกด้วย ตัวอย่างวิธีการสร้างสรรค์เสียงโดยอิงจากข้อมูลความฝันข้างต้นมีดังนี้

1) เลือกใช้เสียงพื้นๆจากองค์ประกอบที่ 4 ได้แก่ การที่ฝนว่าอยู่ในตลาดจัดเป็นเรื่องราวที่สมจริง ผู้วิจัยได้ทดลองใช้เทคนิคการบันทึกเสียงแบบซาวด์วอล์ค (soundwalk) คือการบันทึกเสียงแบบต่อเนื่องเพียงครั้งเดียว มีการกำหนดจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดการบันทึกเสียง (A to B) อย่างชัดเจน มีการทดลองเดินตามเส้นทางก่อนเพื่อจับเวลาให้ได้ตามความยาวของเวลาการบันทึกเสียงที่วางแผนไว้ เพราะเทคนิคการบันทึกเสียงแบบซาวด์วอล์คนั้น ความสำคัญคือจะต้องซื่อสัตย์กับตนเอง เสียงที่นำมาใช้ต้องเป็นการบันทึกแบบต่อเนื่องตามลำดับเวลา (linear) ไม่มีการตัดต่อหรือนำมาจัดเรียงใหม่

2) เลือกใช้เสียงวัตถุจากองค์ประกอบที่ 1 ในตัวอย่าง ได้แก่ เสียงคนขายหมูกำลังสับหมูอย่างรุนแรง ซึ่งเป็นเรื่องที่สามารถเกิดขึ้นจริง แต่ช่วงเวลาที่ถึงพื้นที่และบันทึกเสียงตามขั้นตอนที่ 1 อาจจะไม่มีการสับหมูเกิดขึ้น จึงต้องบันทึกเสียงในช่วงเวลาที่เกิดการสับหมู โดยบันทึกเสียงจากสถานที่จริง เสียงของการสับหมูจริงแล้วนำมาจัดวางให้สอดคล้องกับเสียงของพื้นที่ในข้อ 1 เกิดเป็นชั้นของเสียงลำดับที่ 2 เพื่อให้ผู้ฟังเกิดจินตภาพจากการได้ฟังเสียงโดยไม่ต้องเห็นภาพ

3) ใช้เสียงที่เกิดขึ้นในความฝันจากองค์ประกอบที่ 6 ในตัวอย่าง ได้แก่ เสียงเพลงเก่าที่มีเสียงของนักร้อง ผู้วิจัยเลือกวิธีการสร้างสรรค์เสียงแบบมิวสิคคอนกรีต โดยเริ่มจากการบันทึกเสียงจากแผ่นเสียงเพลงเก่าที่มีความใกล้เคียงกับเพลงที่เกิดขึ้นในความฝัน จัดเก็บเสียงที่บันทึกได้ในรูปแบบข้อมูลเสียงแบบดิจิทัล (wave file) แล้วนำข้อมูลเสียงนั้นมาผ่านกระบวนการทางคอมพิวเตอร์โดยใช้ซอฟต์แวร์ทางดนตรีหรือ Digital Audio Workstation (DAW) เพื่อตัดแปลงคุณลักษณะของเสียงโดยใช้เทคนิคการเล่นเสียงแบบย้อนกลับ (reverse) เพื่อให้ผู้ฟังไม่สามารถจับใจความของเนื้อร้องได้ แต่ยังคงเอกลักษณ์ของเสียงเพลงแบบเก่าอยู่ จากนั้นจึงนำเสียงที่ได้มาจัดวางใหม่ให้เกิดเป็นเสียงอีกชั้นหนึ่งและสอดคล้องกับเสียงข้างต้น

4) ตามแผนผังด้านบนกำหนดข้อแม้ไว้ว่าหากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในความฝันสามารถเกิดขึ้นได้ในโลกจริงจะต้องใช้เสียงจากเครื่องดนตรีอะคูสติคประกอบด้วย ดังนั้นการประพันธ์ดนตรีเพื่อตอบโจทย์ตามข้อแม้ดังกล่าวจะถูกกำหนดทิศทางด้วยองค์ประกอบที่ 5 คืออารมณ์ที่เกิดขึ้นในความฝัน แล้วนำไปซ้อนให้เกิดเป็นเสียงเพิ่มขึ้นอีกชั้นหนึ่ง

5) การแปรเปลี่ยนของความฝันจะเป็นตัวกำหนดการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างเสียงในบทประพันธ์ ในตัวอย่างความฝันข้างต้น เมื่อข้อมูลในความฝันเกิดการเปลี่ยนแปลงคือจากช่วงเวลากลางคืนเป็นกลางวัน (องค์ประกอบที่ 3) สถานที่ที่มีการเปลี่ยนแปลงจากตลาดกลางคืนเป็นเสียงในซอยบ้านเก่าที่เต็มไปด้วยผู้คน เสียงของพื้นที่ก็จะถูกเปลี่ยนไปด้วย (องค์ประกอบที่ 4) รวมถึงอารมณ์ความรู้สึกที่เปลี่ยนจากลึกลับเป็นน่ากลัว ดนตรีอะคูสติคจะถูกเปลี่ยนให้กลายเป็นอารมณ์น่ากลัว (องค์ประกอบที่ 2) เสียงที่เกิดขึ้นในความฝันจากเสียงเพลงเก่าเปลี่ยนเป็นเสียงฟ้าร้อง (องค์ประกอบที่ 6) เพิ่มเติมคือเสียงการวิงหนีคนขายหมูที่กำลังถือมีดเข้ามาทำร้าย (องค์ประกอบที่ 1)



ภาพที่ 3. ชั้นของเสียง

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ว่าการจัดเรียงชั้นของเสียงนั้นเป็นไปตามข้อแม้ การจัดวางและรูปแบบการประพันธ์ถูกกำหนดโดยองค์ประกอบที่เกิดขึ้นจากความผันทั้งสี่ ทั้งนี้อาจมีการแต่งเติมในรายละเอียดของเสียงเพื่อให้เกิดความสมจริงและตอบสนองด้านอารมณ์ความรู้สึกมากขึ้น มีการใช้เสียงสังเคราะห์ต่างๆ เพื่อเติมเต็มสิ่งที่ขาดหายไปจากความบกพร่องของเทคโนโลยีการบันทึกเสียงที่อาจเกิดขึ้นได้ในกระบวนการเก็บข้อมูล

8. รูปแบบและวิธีการประพันธ์

บทประพันธ์ “เสียงแห่งแรงบันดาลใจในห้วงภวังค์” สำหรับวงโมเดิร์นอเล็กทริกของซอมเบลมีความยาว 35 นาทีแบ่งเป็น 3 ช่วง ได้แก่

ช่วงที่ 1 การจำลองเสียงของกระบวนการนอนหลับ ตัวอย่างการประพันธ์ในช่วงที่ 1 เริ่มด้วยการใช้เสียงอิเล็กทรอนิกส์จากซอฟต์แวร์ สร้างเสียงยาวเพื่อจำลองเสียงของคลื่นไฟฟ้าสมองในระยะเริ่มต้นของการนอนหลับ คลื่น Delta มีความถี่อยู่ที่ 9-13 Hz ซึ่งเกินความสามารถของมนุษย์ที่จะได้ยิน ผู้วิจัยจึงกำหนดความถี่ไว้ที่ 13 Hz แล้วยกระดับความสูงของความถี่ที่ละ 1 เท่าตัว เช่น $13+13=26$, $26+26=52$, $52+52=104$ จนถึงค่าความถี่ที่มนุษย์สามารถได้ยินคือ 20-20,000 Hz ซึ่งในบทประพันธ์จะใช้ความถี่ต่างๆ จากหลักการนี้ แล้วจึงใช้ออสซิลเลเตอร์จากซอฟต์แวร์ดนตรีสร้างเสียงความถี่ที่ต้องการขึ้นมา เพื่อให้เกิดเป็นชั้นเสียงที่ 1 จากนั้นใช้เครื่องดนตรีอะคูสติก ได้แก่ เปียโนและฮอร์น เพื่อเป็นตัวแทนของความคิดที่ยังไม่หยุดนิ่ง ยังคงนึกถึงสิ่งต่างๆ โดยใช้เทคนิคการประพันธ์แบบไตรโทน (Tritone) และบันไดเสียงแบบหนึ่งเสียงเต็ม (Whole tone scale) เป็นชั้นเสียงที่ 2 จากนั้นจึงขยายภาพของสิ่งต่างๆ ที่อยู่ในความคิดเหล่านั้นออกมาตามข้อมูลจากการจดบันทึกความผันของผู้วิจัย ได้แก่ เสียงรถไฟฟ้าและเสียงความวุ่นวายของสยามสแควร์ นำมาผ่านกระบวนการตามแนวคิดแบบมิวสิคคอนกรีต โดยการทำให้เสียงเหล่านั้นมีความลึก เว้าว้าง ด้วยการใช้อีควอลไลเซอร์ (Equalizer) ในการตัดความถี่สูงออกและใช้รีเวิร์บ (Reverb) เพื่อเพิ่มความลึก ทำให้เสียงเหล่านั้นมีมิติเหมือนอยู่ในห้วงความคิดจริงๆ เกิดเป็นชั้นเสียงที่ 3 และใช้เสียงอิเล็กทรอนิกส์จากออสซิลเลเตอร์ เพื่อสร้างเสียงการกลอกตาไปมาซึ่งจะเกิดขึ้นช่วง NREM Sleep โดยกำหนดให้เสียงมีความถี่ต่ำ ทั้งนี้เสียงจากออสซิลเลเตอร์จะเป็นเสียงยาวเท่านั้น จึงต้องมี

การเปลี่ยนคุณลักษณะของเสียงให้สั้นลงด้วยการปรับค่า ADSR (Attack, Decay, Sustain, Release) จากนั้นใช้ฟิลเตอร์ (Filter) เพื่อให้เสียงเกิดซ้ำอย่างรวดเร็ว เมื่อได้เสียงที่ต้องการแล้วจึงใช้ออโต้แพน (auto pan) ทำให้เสียงเคลื่อนที่จากซ้ายไปขวา เพื่อให้เหมือนกับการกลอกตาจริงๆ เป็นเสียงขั้นที่ 4 เมื่อทั้ง 4 ชั้นของเสียงครบแล้วบทประพันธ์จะมีลักษณะวุ่นวายสับสน จากนั้นจึงค่อยๆ ลดจำนวนชั้นของเสียง เพื่อให้รู้สึกถึงความสงบ จนเหลือแค่เสียงนึ่งยาวจากการจำลองคลื่นไฟฟ้าสมอง เปรียบได้กับการเริ่มต้นกระบวนการหลับลึก พร้อมทั้งจะเกิดความฝัน

ช่วงที่ 2 คือการประพันธ์โดยใช้ข้อแม้ที่ได้จากการเก็บข้อมูลที่ถูกบันทึกไว้ในตารางบันทึกความฝัน การแบ่งชั้นต่างๆ ของเสียงเป็นไปตามแผนผังการประพันธ์ ตัวอย่างการประพันธ์ในช่วงที่ 2 เริ่มต้นด้วยความฝันว่าเดินอยู่ในตลาดเวลากลางคืน วังเวงและหวาดกลัว ผู้วิจัยใช้การซ้อนเสียงเปียโนเข้ากับเสียงจำลองของคลื่นไฟฟ้าสมองที่กำลังจะจางหายไป โดยเลือกใช้โน้ต 4 ตัวของ Whole tone scale ได้แก่ E F# G# A# โดยให้โน้ตตัวแรกกับตัวสุดท้ายมีระยะห่างกันเป็นไตรโตน ในสัดส่วนสามพยางค์ อัตราจังหวะ 6/8 เพื่อสร้างความรู้สึกวังเวง ตามด้วยเสียงของเซลล์เล่นโน้ตเสียงยาว สลับสูงต่ำตามบันไดเสียงแบบหนึ่งเสียงเท่า เพื่อเพิ่มความลึกให้กับเสียงดนตรี เป็นชั้นเสียงที่ 1 จากนั้นตามข้อมูลความฝัน คือเริ่มเดินเร็วขึ้นเพราะมีความรู้สึกกลัว ผู้วิจัยจึงใช้การสร้างเสียงจากอิเล็กทรอนิกส์ให้เกิดเป็นเสียงเล็กๆ และสั้นๆ ผ่านฟิลเตอร์เพื่อเปลี่ยนลักษณะของเสียงให้ทุ้มและแหลมสลับกันอย่างรวดเร็ว ในการนำเสนอเสียงนี้จะวิ่งวนรอบผู้ฟังด้วยระบบเสียงรอบทิศทาง เพื่อสร้างความน่าสนใจ เป็นชั้นเสียงที่ 2 จากนั้นใช้เครื่องดนตรีกลุ่มเครื่องสายเล่นแบบดีด (Pizzicato) เพื่อเพิ่มความรู้สึกสับสนหวาดระแวงเป็นชั้นเสียงที่ 3 จากนั้นใช้เสียงลมจากการบันทึกเสียงนำมาจากอ็อกวอไลเซอร์ โดยใช้เทคนิคออโตเมชัน (Automation) ได้แก่ การบันทึกคำสั่งให้ซอฟต์แวร์ลดและเพิ่มความถี่สูงให้กับเสียงลมแบบอัตโนมัติตามที่ตั้งค่าไว้ และจะเกิดขึ้นในลักษณะเดิมทุกครั้ง ทำให้เสียงลมที่ได้เหมือนมีการเคลื่อนไหวรอบผู้ฟังจริงๆ เป็นชั้นเสียงที่ 4

ช่วงที่ 3 คือการประพันธ์แบบผสมผสานจินตนาการของผู้วิจัย ได้แก่ การสร้างสรรค์เสียงในขณะที่กำลังประพันธ์เพลงจากข้อมูลความฝัน เมื่อเกิดเสียงสมาธิหรือเกิดภวังค์ทางความคิด ไม่ว่าจะนึกถึงสิ่งใด จะสร้างสรรค์เสียงจากสิ่งนั้น ตัวอย่างการประพันธ์ในช่วงที่ 3 เริ่มต้นด้วยภาพของหญิงสาวในความฝัน สถานที่คือริมทะเลจะถูกแทนด้วยเสียงเปียโนและกลุ่มเครื่องสายบรรเลงท่วงทำนองที่อบอุ่น สวยงามเป็นชั้นเสียงที่ 1 เสียงกระดิ่งราวจากการบันทึกเสียงเป็นชั้นเสียงที่ 2 เสียงคลื่นทะเลเป็นชั้นเสียงที่ 3 ในระหว่างการประพันธ์ ผู้วิจัยเสียสมาธิ นึกถึงสัตว์เลื้อยของตัวเอง ได้แก่ สุนัข ในบทประพันธ์จะมีเสียงของสุนัขจากการบันทึกเสียงแทรกเข้ามา และนำเสียงสุนัขนั้นมาใช้เป็นวัตถุดิบ ผ่านกระบวนการมิกซ์คอนกรีต เพื่อให้ได้เสียงใหม่เป็นชั้นเสียงที่ 4 เทคนิคการประพันธ์ในช่วงที่ 3 นี้ทำให้เกิดการสร้างสรรค์เสียงใหม่ที่มีเอกลักษณ์ เกิดการเปลี่ยนแปลงทางเสียงอย่างรวดเร็ว

การนำเสนอผลงานเป็นลักษณะการแสดงสด โดยใช้เครื่องดนตรีอะคูสติค เครื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ มีการกำหนดตำแหน่งของผู้แสดงและที่นั่งของผู้ฟัง ตามแนวคิดบูรณาการศิลปะของวากเนอร์ นำเสนอผ่านระบบขยายเสียงแบบรอบทิศทาง (surround 5.1) เพื่อสามารถจัดวางชั้นของเสียงให้เกิดมิติรอบตัวผู้ฟัง ประกอบกับการจัดแสงและฉายวีดิทัศน์ เพื่อสร้างบรรยากาศตามอารมณ์ความรู้สึกของบทประพันธ์

9. อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

บทประพันธ์ “เสียงแห่งแรงบันดาลใจในห้วงภวังค์” สำหรับวงโมเดิร์นอเล็กทริกของซอมเบลเป็นบทประพันธ์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยการนำข้อมูลจากการบันทึกสิ่งที่เกิดขึ้นในภวังค์และความฝันทั้งแบบที่เกิดขึ้นจริงและไม่สามารถเกิดขึ้นจริงมาใช้เป็นวัตถุดิบในการประพันธ์ โดยการจัดระเบียบข้อมูลความฝันแล้วนำมาเชื่อมโยงเข้ากับเทคนิคการประพันธ์ในรูปแบบต่างๆ ได้แก่ มิวสิคคอนกรีต แอมเบียนมิวสิค อิเล็กโทรอะคูสติกมิวสิค เป็นต้น มีการผสมผสานเสียงต่างๆ ได้แก่ เสียงจากพื้นที่จริง เสียงจากเครื่องดนตรีอะคูสติก โดยเฉพาะเสียงที่ได้จากกระบวนการทางอิเล็กทรอนิกส์ ทำให้ผู้วิจัยเกิดองค์ความรู้ด้านการเปลี่ยนแปลงคุณลักษณะของเสียงในรูปแบบต่างๆ ทำให้เกิดเป็นเสียงรูปแบบใหม่ ประกอบกับการจัดวางการสร้างชั้นของเสียง การสร้างมิติเสียง ทำให้บทประพันธ์มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น องค์ความรู้ดังกล่าวสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดจินตนาการหรือถ่ายทอดสิ่งที่เป็นนามธรรมให้เกิดเป็นงานประพันธ์เพลง หรืองานศิลปะทางเสียงได้เป็นอย่างดี ในการนำเสนอผลงาน ผู้วิจัยได้ใช้ระบบการกระจายเสียงแบบรอบทิศทางจึงช่วยเพิ่มความสมบูรณ์แบบให้กับบทประพันธ์เป็นอย่างมาก ด้วยเทคนิคการประพันธ์ที่ไร้ขีดจำกัดนี้ ผู้วิจัยหวังว่าจะช่วยส่งเสริมจินตนาการและประสบการณ์เกี่ยวกับเสียงให้แก่ผู้ฟังแบบไร้ขอบเขต สำหรับผู้ที่สนใจงานในแนวทางเดียวกันสามารถนำองค์ความรู้นี้ไปใช้สร้างสรรค์งาน หรือทดลองใช้แนวคิดการประพันธ์นี้ต่อยอดงานสร้างสรรค์ร่วมกับการตีความทางนาฏศิลป์สมัยใหม่ ผู้วิจัยคิดว่าจะเกิดงานศิลปะที่สมบูรณ์ทั้งภาพ เสียง และการแสดง เพื่อพัฒนาการประพันธ์เพลงและศิลปะรูปแบบใหม่ต่อไป

รายการอ้างอิง

- ณัชชา พันธุ์เจริญ. (2554). *พจนานุกรมศัพท์ดุริยางคศิลป์* (พิมพ์ครั้งที่ 4). เกศกะรัต.
- Aminoff, M., Boller, F., & Swaab, D. (2011). Handbook of clinical neurology. *Elsevier*, 98, vii.
- Bulkeley, K. (2001). *Dreams: A reader on the religious, cultural, and psychological dimensions of dreaming*. Palgrave Macmillan.
- Davies, H. (1996). *Organized sound I: A history of sampling*. Cambridge University Press.
- Engel, C., & Ewen, D. (2016). *The life and work of Claude Debussy*. A. J. Cornell Publications.
- Geck, M. (2013). *Richard Wagner: A life in music*. University of Chicago Press.
- Gibbs, T. (2007). *The fundamentals of sonic art & sound design*. Fairchild Books.
- Johnson, S. (2007). *Wagner: His life and music*. Sourcebooks MediaFusion.
- Siegel, J. M. (2011). REM sleep: A biological and psychological paradox. *Sleep Medicine Reviews*, 15(3), 139-142.
- Somerville, C. (2011). *Understanding your dreams* (Kindle Edition).
https://www.amazon.com/Understanding-Your-Dreams-Carole-Somerville-ebook/dp/B005OKJRTG#detailBullets_feature_div