

โครงการอบรมการบริหารจัดการศูนย์ศิลป์/ดนตรี
พื้นที่จัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมงานศิลปะในชุมชน
เสาร์ที่ 6 กันยายน 2551 ภัทราวดีเธียเตอร์

ประวัติศาสตร์ศิลปะ-ด้านการแสดง/ดนตรีพื้นบ้าน และการประยุกต์ใช้
(Art History: Focusing on Folk Performing Arts & Music and Adaptation)
การใช้ดนตรีและทัศนศิลป์ในศิลปะการแสดง (Music and Visual Arts)
โดย อานันท์ นาคคง และ ดร. อโณทัย นิตินพ

รู้จักกับดนตรี

หมายเหตุ: สรุปเป็นเอกสารประกอบเพื่อประหยัดเวลาในการเรียนรู้หลักการวิเคราะห์ดนตรีตามมาตรฐาน Music Appreciation แต่ว่าประสบการณ์ตรงเป็นเรื่องจำเป็นและสำคัญกว่า Anant

องค์ประกอบของดนตรี

ดนตรีเป็นศิลปะและเป็นวิธีการแห่งการสร้างหรือทำ "เสียง" ให้อยู่ในระเบียบในด้านจังหวะ ทำนอง สีสิ้นของเสียง คีตลักษณ์ ไม่ว่าดนตรีชาติใดจะต้องอยู่ในพื้นฐานต่างเหล่านี้เหมือนกันทั้งสิ้น ในความแตกต่างนั้นขึ้นอยู่กับกรอบของวัฒนธรรมของแต่ละสังคม ที่กำหนดให้เกิดรสนิยมของแต่ละวัฒนธรรมซึ่งเป็นตัวกำหนดให้เกิดความแตกต่าง จนสามารถบ่งบอกได้ว่าดนตรีแต่ละแบบซึ่งแตกต่างกันนั้นเป็นของชาติหนึ่งชาติใดได้

1. เสียง (Sound)

เสียงเกิดจากการสั่นสะเทือนของอากาศที่เป็นไปอย่างสม่ำเสมอ เกิดเป็นเสียงที่จัดระบบเรียกขานเป็นหน่วยเสียง (Tone) ได้ ส่วนเสียงอีกทีหรือเสียงรบกวน (Noise) เกิดจากการสั่นสะเทือนของอากาศที่ไม่สม่ำเสมอ มีหน่วยเรียกระดับความต่างของเสียงคือ "เฮิร์ตซ์" Hertz โดยมนุษย์จะได้ยินเสียงที่มีความถี่ตั้งแต่ประมาณ 16 Hz ถึง 20000 Hz

ลักษณะความแตกต่างของเสียงขึ้นอยู่กับคุณสมบัติสำคัญ 4 ประการ คือ ระดับเสียง ความยาวของเสียง ความเข้มของเสียง และคุณภาพของเสียง

เสียงเป็นสื่อของนักดนตรี-คีตกวีที่ใช้สร้างสรรค์ผลงานทางด้านดนตรี

การสร้างสรรคเสียง สามารถสร้างให้หลากหลายได้ โดยอาศัยวิธีการผลิตเสียงเป็นตัวกำหนด เช่น การตีตี เป่า ขลุ่ย ชัก ดูด กวน เป็นต้น

ลักษณะความแตกต่างของเสียงขึ้นอยู่กับคุณสมบัติ 4 ประการ คือ

1.1 ระดับเสียง (Pitch) หมายถึง ระดับความสูง - ต่ำ ของเสียง ซึ่งเกิดจากจำนวนของความถี่ของการสั่นสะเทือนของแหล่งกำเนิดเสียงของเครื่องดนตรี

ถ้าการสั่นสะเทือนเร็ว หรือความถี่ของคลื่นสูง เสียงก็จะสูง

หากการสั่นสะเทือนช้า หรือความถี่ของคลื่นต่ำ เสียงก็จะต่ำ

1.2 ความสั้นยาวของเสียง (Duration) เป็นคุณสมบัติที่สำคัญในการกำหนดลีลา จังหวะ และอารมณ์

1.3 ความเข้มของเสียง (Intensity) คุณสมบัติเกี่ยวข้องกับน้ำหนักของความหนัก - เบาของเสียง ซึ่งก่อให้เกิดลีลาจังหวะของเสียงที่สมบูรณ์

1.4 คุณภาพของเสียง (Quality) เกิดจากแหล่งกำเนิดเสียงที่แตกต่างกัน ปัจจัยที่ทำให้เกิดความแตกต่างนั้นมีหลายสาเหตุ เช่น วิธีการผลิตเสียง รูปทรงของเครื่องดนตรี เป็นต้น ปัจจัยเหล่านี้ก่อให้เกิดคุณภาพของเสียง ซึ่งเป็นหลักสำคัญให้ผู้ฟังสามารถแยกแยะสีสิ้นของเสียง (Tone Color) ระหว่างเครื่องดนตรีเครื่องหนึ่งกับเครื่องหนึ่งได้อย่างชัดเจน

2. จังหวะ (Rhythm)

เป็นเรื่องของเวลา (Time) จังหวะเป็นศิลปะของการจัดระเบียบเสียง ที่เกี่ยวข้องกับความซ้ำเร็ว ความหนักเบาและความสั้น-ยาว ซึ่งเป็นตัวกำหนดเวลาให้เคลื่อนไหวอย่างสัมพันธ์กันระหว่างเสียงดนตรีและบทเพลง

ในเชิงจิตวิทยา อิทธิพลของจังหวะที่มีผลต่อผู้ฟังจะปรากฏพบในลักษณะของการตอบสนองเชิงกายภาพ ระบบจังหวะ แบ่งย่อยออกเป็น

2.1 จังหวะเคาะ (Beat) เกิดจากการเคาะและการเน้น (Accent) อย่างสม่ำเสมอ มีทั้งกลุ่มจังหวะเคาะที่เป็นพยางค์คู่ พยางค์คี่ และพยางค์ผสม

2.2 อัตราความเร็ว (Tempo) เป็นการกำหนดความเร็วของบทเพลงซึ่งผู้แต่งเป็นผู้กำหนด โดยกำหนดกับเครื่องเคาะจังหวะเมโทรโนม (Metronome)

2.3 ลีลาจังหวะ (Rhythmic Pattern) เกิดขึ้นโดยการกำหนดรูปแบบของกลุ่มจังหวะให้มีเสียงเน้น เสียงหนัก เบา ดัง ค่อยในตำแหน่งที่แตกต่างกัน เมื่อจัดระบบได้แล้วกำหนดเรียกเป็นหน่วยจังหวะ (Rhythmic Unit)

3. ทำนอง (Melody)

หมายถึงชุดของเสียงสูงต่ำที่ได้ถูกจัดวางไว้อย่างมีระบบแบบแผน ในลักษณะแนวนอน และยังถูกกำกับโดยช่วงเวลา มีส่วนประกอบสำคัญอยู่ 4 ส่วนด้วยกันดังนี้

3.1 มีการเคลื่อนที่ 3 ทางคือ ขึ้น ลง และซ้ำกับที่

3.2 มีพิสัย Range พิกัดทางความสั้นยาว และพิกัดทางระดับเสียงสูงต่ำ

3.3 มีรูปร่างของทำนอง เกิดจากการเคลื่อนที่ของเสียง

3.4 มีจังหวะทำนอง เกิดขึ้นจากระยะสั้นยาวของเสียง

การจัดระเบียบของทำนอง เมื่อจะสร้างบทเพลง แบ่งออกได้เป็น ทำนองหลัก และทำนองตกแต่ง

1. ทำนองหลัก เป็นเนื้อทำนองที่แท้จริงของเพลงนั้นๆ ซึ่งนักดนตรีจะเรียกว่า โจทย์ของเพลง หรือ Melody หลัก วงดนตรีแต่ละแบบจะมีเครื่องดนตรีที่บรรเลงทำนองหลัก หรืออาจจะเป็นการร้องก็ได้ ไม่มีกฎตายตัว แล้วแต่ผู้ประพันธ์จะสร้างเงื่อนไขขึ้นมา

2. ทำนองตกแต่ง เป็นการประดิษฐ์ตกแต่งทำนองหลักให้เกิดความไพเราะเหมาะสมกับเครื่องดนตรีแต่ละประเภท อาจเรียกว่า การแปรทำนอง (เดี่ยวและหมู่), การด้นทำนอง "คีตปฏิภาณ" (Improvisation) ซึ่งนักดนตรีจำเป็นต้องใช้ทักษะขั้นสูง

4. สีสนของเสียง (Tone Color)

เป็นลักษณะเฉพาะตัวของเสียงของเครื่องดนตรีหรือเสียงร้องของมนุษย์ที่แตกต่างกัน เกิดจากแหล่งกำเนิดเสียงที่มีความแตกต่างกัน หรือสีสนจากวิธีการบรรเลง วัสดุที่ใช้ทำเครื่องดนตรีมีความหลากหลาย รูปทรง ขนาดในการสร้าง

4.1 คุณลักษณะของเสียงที่เกิดจากวิธีการบรรเลง สามารถแยกออกได้เป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

4.1.1 กลุ่มที่มีเสียงราบเรียบ กลุ่มนี้ได้แก่เครื่องเป่า และเครื่องสี ลักษณะเสียงที่ได้จะมีความต่อเนื่องกันของเสียง

4.1.2 กลุ่มที่มีเสียงไม่ราบเรียบ ประกอบด้วยเครื่องดนตรีตระกูลเครื่องตีและดีด ซึ่งสามารถผลิตเสียงได้เพียงครั้งละหนึ่งเสียง หากต้องการผลิตเสียงที่ยาว ก็จะต้องตีและดีดหลายๆครั้งตามความยาวของจังหวะ

4.2 วัสดุที่ใช้ทำเครื่องดนตรี แตกต่างตามลักษณะทางวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมของสังคมและเทคโนโลยี ความแตกต่างกันนี้เป็นปัจจัยที่สำคัญซึ่งก่อให้เกิดความแตกต่างกันในด้านสีสนของเสียง

4.3 ขนาดและรูปทรง ความแตกต่างด้านขนาดและรูปทรงก่อให้เกิดความแตกต่างในด้านสีสนของเสียง ในลักษณะของความสัมพันธ์ต่างๆ เช่น วัสดุที่ใช้ทำยาว เสียงจะต่ำ วัสดุที่ใช้ทำสั้นเสียงจะสูง

5. เสียงประสาน (Harmony)

เกิดขึ้นจากการจัดกลุ่มความสัมพันธ์ของเสียงต่างๆที่ได้จากทั้งในแนวตั้งและจากแนวนอน ผลของการประสานเสียง อาจเป็นไปได้ทั้งเกิดความกลมกลืน, กลมกล่อม หรือความขัดแย้ง, กระจ่าง

เสียงประสาน อาจอยู่ในรูปของคู่เสียง คือ เสียงที่เกิดขึ้นพร้อมกัน 2 เสียง (Interval) และในรูปของแนวประสาน หรือคอร์ด Chord ซึ่งเกิดจากเสียงที่เกิดขึ้นพร้อมกันตั้งแต่ 3 เสียงขึ้นไป

การนำเสนอเสียงประสาน มีทั้งการนำทำนองหลักและเสียงประสาน ในรูปแบบของคอร์ด มาบรรเลงพร้อมกัน เรียกว่าการสร้างพื้นผิว(Texture) พื้นผิวของดนตรีเกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างทำนองกับการประสานเสียง พื้นผิวแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ตามลักษณะของทำนอง ดังนี้

5.1 Monophonic Texture หมายถึง พื้นผิวที่มีแนวทำนองเพียงแนวเดียว ไม่มีเสียงประสาน พื้นผิวเสียงในลักษณะนี้ถือเป็นรูปแบบการใช้แนวเสียงของดนตรีในยุคแรกๆ ของดนตรีในทุกวัฒนธรรม

5.2 Homophonic Texture หมายถึง พื้นผิวที่มีแนวประสาน (Chords) สนับสนุนทำนองทำให้แนวทำนองเดี่ยวเด่นชัดมากขึ้น การเคลื่อนที่ของแนวทำนองจะเคลื่อนไปในแนวนอน ในขณะที่กลุ่มเสียงประสานสนับสนุนจะเคลื่อนไปในแนวตั้ง

5.3 Polyphonic Texture หมายถึง พื้นผิวที่มีแนวทำนองหลายแนว (ตั้งแต่สองแนวทำนองขึ้นไป) แต่ละทำนองจะมีลักษณะเฉพาะตัวเด่นชัดเท่าเทียมกันและเป็นอิสระจากกัน แต่มีความสัมพันธ์กันทางการประสานเสียงด้วย

ลักษณะแนวเสียงประสานอย่างนี้มีวิวัฒนาการมาจากเพลงชานท์ (Chant) ซึ่งมีพื้นผิวเสียงในลักษณะของเพลงทำนองเดี่ยว (Monophonic Texture) ภายหลังได้มีการเพิ่มแนวขับร้องใหม่เข้าไปโดยนี้จะใช้ระยะขึ้นคู่ 4 และคู่ 5 และดำเนินไปในทางเดียวกับเพลงชานท์เดิม การดำเนินทำนองในลักษณะนี้เรียกว่า “ออร์กานูม” (Organum) นับได้ว่าเป็นยุคเริ่มต้นของการประสานเสียงแบบ Polyphonic Texture หลังจากคริสต์ศตวรรษที่ 14 เป็นต้นมา แนวทำนองประเภทนี้ได้มีการพัฒนาก้าวหน้าไปมาก ซึ่งเป็นระยะเวลาที่การสอดทำนอง (Counterpoint) ได้เข้าไปมีบทบาทเพิ่มมากขึ้นในการตกแต่งพื้นผิวของแนวทำนองแบบ Polyphonic Texture

5.4 Heterophonic Texture พื้นผิวหลายแนวทำนองที่เกิดจากทำนองหลักทำนองเดียวกัน แนวทำนองต่างๆ เกิดขึ้นจากการแปรทำนองหรือจากการตกแต่งเพิ่มเติมในทำนองของเครื่องดนตรีต่างชนิดกัน

6. คีตลักษณ์ (Forms)

เป็นการหลอมรวมองค์ประกอบย่อยต่างๆ ของดนตรี ทั้งจังหวะ วลีและประโยคเพลง ทำนองเพลง ลีลาของเสียงให้เดินไปในทิศทางเดียวกัน ไม่มีข้อจำกัดว่า ความยาว สั้น จำนวนท่อน ความช้า-เร็ว คีตลักษณ์เป็นแนวทางในควบคุมโครงสร้างของเพลงให้มีลักษณะที่แตกต่างและแยกแยะทำนองเพลงในแต่ละบทเพลงได้ สำคัญสำคัญของคีตลักษณ์แบ่งเป็น

6.1 รูปแบบของเพลง

6.2 ลีลาของเพลง

7. การสื่ออารมณ์ของบทเพลง (Expression)

เป็นการสื่อสารเนื้อหาสาระของบทเพลงแต่ละเพลงให้ผู้ฟังเกิดอารมณ์ร่วมกับผู้ขับร้องหรือผู้บรรเลง

ประเด็นของการสื่ออารมณ์ เช่น สื่อความสุข ความรัก ความตื่นเต้น ความฮึกเหิม ความสนุกสนาน ความเศร้าโศก เป็นต้น

การแสดงอารมณ์เพลงไม่จำเป็นต้องมีเนื้อร้อง แต่อาจสื่อผ่านลีลา จังหวะ ทำนองเพลง การประสานเสียง ความดัง-เบาของบทเพลง ความช้า-เร็วของเพลง และลักษณะของเครื่องดนตรีแต่ละประเภทที่นำมาสื่อเป็นบทเพลง

8. แบบแผนของบทเพลง (Style)

แบบแผนของบทเพลง แสดงถึงคุณลักษณะทางดนตรี วัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่น ความนิยมและยุคสมัยของบทเพลง