การสร้างสรรค์ดนตรีพื้นเมืองอีสานเชิงวิชาการ

Making the Isan long drums for study sound quality

อาทิตย์ กระจ่างศรี [1]
Artit Krajangsree

บทคัดย่อ

ปัจจุบันการสร้างสรรค์ผลงานดนตรีอีสานนั้นพัฒนาการไปไวมาก ทั้งการสร้างสรรค์แบบอนุรักษ์ การสร้างสรรค์แบบร่วมสมัย หรือแม้แต่การสร้างสรรค์เชิงทดลอง ยิ่งมีระบบเทคโนโลยีเข้ามายิ่งทำให้การสร้างสรรค์ผลงานมีความหลากหลายมากขึ้น แต่ในทางตรงข้ามงานวิชาการในด้านการสร้างสรรค์ไม่ค่อยมี จึงทำให้ไม่มีความสมดุลกันระหว่างการสร้างสรรค์และองค์ความรู้ที่เข้ามาอธิบายงาน บทความนี้จึงมีจุดประสงค์เพื่อเสนอแนวทางในการทำงานดนตรีพื้นเมืองอีสานสร้างสรรค์เชิงวิชาการ โดยผู้เขียนได้เสนอวิธีการวิจัยสร้างสรรค์ศิลปะ Practice as Research, Practice-based Research และ Practice-led Research ซึ่งเป็นวิธีการวิจัยแบบใหม่ที่เน้นการปฏิบัติ (Practice) คือกระบวนการสร้างสรรค์ชิ้นงานสร้างสรรค์ และการวิจัย (Research) คือกระบวนการค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบระเบียบ เพื่อสร้างนวัตกรรมทางด้านเสียงและองค์ความรู้ใหม่ทางด้านดนตรีพื้นเมืองอีสาน เพื่อประโยชน์ทั้งในด้านตัวศิลปิน ชิ้นงานสร้างสรรค์ และประโยชน์ต่อวงวิชาการต่อไป

คำสำคัญ : ดนตรีพื้นเมืองอีสาน, การสร้างสรรค์เชิงวิชาการ, นวัตกรรม

---

[1] อาจารย์ประจำ สาขาวิชาดนตรีและการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ABSTRACT

the creation of Isan music is developing very quickly in the current. both conservative creations and contemporary creations or even experimental creations. There is a technology system that makes the creation of work more diverse, but on the contrary, academic work is rarely in the creative field. Therefore, there is no balance between creativity and knowledge that goes into explaining the work. This article, therefore, aims to propose guidelines for academically creative Isan folk music. The author's proposed methods for creative research in art, Practice as Research, Practice-based Research, and Practice-led Research. This is a new research method that emphasizes practice in the process of creating creative pieces. Creativity and research is the process of researching and analyzing information systematically. To create innovations in sound and new knowledge in Isan folk music. for the benefit of both the artist's creative work and the benefits to the academic in the future.

Keywords : Isan Folk Music, Practice as Research, Innovative

บทนำ

นับตั้งแต่ศตวรรษที่ 20 จนถึง 21 มาในต่างประเทศนั้นงานวิจัยด้านการแสดงดนตรีได้รับความสนใจจากนักวิจัยที่เป็นทั้งนักดนตรีและนักวิชาการด้านดนตรีมากขึ้น เพราะมีแง่มุมที่น่าสนใจควรค่าแก่การศึกษา ดังที่งานวิจัยของอัลฟ์ กาเบรียลสัน (Alf Gabrielsson) เรื่อง Music Performance Research at the Millennium ได้จัดหมวดหมู่ใหญ่ๆ ของงานวิจัยด้านดนตรีไว้ เช่น การนำเสนอแบบแผนในการฝึกซ้อม (Performance Planning) การอ่านโน้ตฉับพลัน (Sight Reading) การด้น (Improvisation) การตอบสนองต่างๆ ในการแสดง (Feedback in Performance) การตรวจวัดผลจากการแสดง (Measurements of Performance) ต้นแบบต่างๆ ของการแสดง (Models of Music Performance) ปัจจัยด้านกายภาพของการแสดง (Physical Factors in Performance) ปัจจัยทางจิตวิทยาและสังคมในการแสดง (Psychological and Social Factors in Performance) และการประเมินการแสดง (Performance Evaluation) เป็นต้น กาเบรียลกล่าวว่างานวิจัยตั้งแต่ศตวรรษที่ 18 จนถึงศตวรรษที่ 21 นั้นเป็นงานวิจัยเกี่ยวกับงานวัดผลจากการแสดงดนตรี โดยต้องการวิเคราะห์หลักของการแสดง งานวิจัยเพื่อเสนอแนวทางการฝึกซ้อม และงานวิจัยด้านการสอน แต่กาเบรียลเสนอว่างานวิจัยยังขาดการศึกษาในบริบทอื่นๆ อีกมากมาย เช่น การศึกษาสุนทรียศาสตร์ในการแสดงดนตรี แนวคิดของศิลปิน กระบวนการและผลผลิตการแสดงดนตรี (ยศ วณีสอน, 2559) ปัจจัยเหล่านี้ทำให้งานวิชาการด้านดนตรียังต้องมีการศึกษาอีกจากหลากหลายมุมมองเพื่อพัฒนาต่อยอดไป

โดยทั่วไปแล้วการสร้างสรรค์ทางดนตรีกับงานวิจัยดนตรีในความเข้าใจของนักดนตรีหรือนักวิชาการดนตรีส่วนใหญ่นั้น ถูกให้ความสำคัญคนละอย่างกัน อันเนื่องมาจากการนำเสนอของงานแตกต่างกัน เช่นเดียวกับการศึกษาดนตรีที่แบ่งสายออกเป็น งานดนตรีด้านปฏิบัติ (Performance Area) เช่น การศึกษาด้านการแสดงการบรรเลงดนตรี การประพันธ์เพลง และการอำนวยเพลง และสายงานวิชาการดนตรีครอบคลุมในเรื่องของดนตรีวิทยา (Musicology/ Ethnomusicology) ดนตรีศึกษา (Music education) ทฤษฎีและการ

วิเคราะห์ดนตรี ในประเทศไทยงานวิจัยเกี่ยวกับดนตรีส่วนใหญ่ยังเป็นลักษณะคล้ายคลึงกับต่างประเทศเนื่องจากสาขาทางดนตรีนั้นนักวิชาการด้านดนตรียังผลิตงานวิชาการออกมาน้อยเมื่อเทียบกับสายวิทยาศาสตร์และแขนงอื่นๆ แต่ในทางกลับกันในระยะ 10 - 20 ปีมานี้ พัฒนาการด้านการแสดงดนตรีรวมถึงการสร้างสรรค์ผลงานดนตรีทั้งดนตรีไทย ดนตรีตะวันตก รวมถึงดนตรีพื้นเมืองได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เนื่องจากมีเวทีประกวดเกิดขึ้นมากมาย แต่กลับไม่มีงานวิชาการในด้านนี้เลย ดังนั้นการให้ความสำคัญกับการสร้างสรรค์ผลงานวิจัยด้านการแสดงดนตรีจึงเป็นสิ่งที่จำเป็น เพื่อให้เกิดการพัฒนามาตรฐานการแสดงดนตรีของประเทศไทยในภาพรวม เช่นเดียวกับประเทศที่พัฒนาแล้ว ซึ่งมักจะมีนักดนตรีที่มีความสามารถอยู่ในเกือบทั่วทุกภูมิภาค (จิตตพิมญ์ แย้มพราย, 2559) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เรื่อง “การสร้างกระบวนการในการวิจัยสร้างสรรค์ศิลปะ” พบว่าที่ผ่านมาวงการศิลปะของไทยพัฒนาไม่สมดุลกันระหว่างฝ่ายที่ทำผลงานสร้างสรรค์กับฝ่ายทฤษฎี (ประวัติศาสตร์ศิลป์, ทฤษฎีศิลป์ และศิลปวิจารณ์) อันเนื่องมาจากฝ่ายวิชาการก้าวไม่ทันฝ่ายสร้างสรรค์ผลงาน (ไชยยศ จันทราทิตย์ และคณะ, 2550)

ดนตรีพื้นเมืองอีสานในปัจจุบันได้พัฒนา สร้างสรรค์ต่อยอดไปไกลมาก เห็นได้จากการจัดอันดับของเว็บไซต์ Chartmasters ที่ได้รวบรวมสถิติ “YouTube Most Streamed Artists of 2021” จาก 25 ประเทศ โดยศิลปินไทยได้แชมป์ 2 ปีซ้อน คือ มนต์แคน แก่นคูณ ศิลปินเพลงลูกทุ่งหมอลำ (Chartmasters, 2022) หรือจะเป็น วงพาราไดซ์แบงค็อคหมอลำอินเตอร์เนชั่นแนล ที่ไปแสดงดนตรีมาแล้วทั่วโลก รวมถึงที่กำลังเป็นที่รู้จักกันอีกหนึ่งวงคือ วง Asia 7 จากค่าย Gene Lab และมีอีกมากมายที่กำลังเกิดขึ้นอย่างแพร่หลายและรวดเร็วท่ามกลางกระแสการสร้างสรรค์ดนตรีอีสานร่วมสมัยกับสังคมยุคใหม่ในปัจจุบันที่เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อสายงานด้านดนตรี หรือการประกวดแข่งขันในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจนถึงการศึกษาในระดับสูง ล้วนแล้วแต่มีกิจกรรมเพื่อสร้างสรรค์ดนตรีพื้นเมืองอีสานอยู่ทั้งสิ้น แต่ไม่มีงานวิชาการที่มีหลักคิด หรือ

องค์ความรู้ในด้านแนวคิด วิธีการ หรือกระบวนการสร้างสรรค์ ซึ่งปรากฏการณ์นี้เป็นพื้นที่ใหม่ที่ท้าทายสำหรับนักวิชาการด้านดนตรีอย่างมาก จากความสำคัญดังกล่าว หากเราจะทำงานดนตรีพื้นเมืองอีสานร่วมสมัยเชิงวิชาการ จะต้องมีแนวคิดและกระบวนการอย่างไรบ้าง ผู้เขียนจึงหยิบยกแนวคิดเรื่อง การสร้างสรรค์ศิลปะวิชาการ (Practice as Research) มาเป็นข้อเสนอในครั้งนี้

แนวคิดการวิจัยสร้างสรรค์ศิลปะ

การสร้างสรรค์มีนักวิชาการให้ความหมายไว้มากมาย แต่มีลักษณะความหมายที่คล้ายกันดังที่ จอย พอล กิลฟอร์ด, เอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน่ และฮามิด ฮับรา ฮิมซาเดช ราจาอาย ได้ให้ความเห็นไว้ว่า การสร้างสรรค์เป็นกระบวนการคิดที่นำไปสู่นวัตกรรม การแก้ปัญหา การคิดนอกกรอบเพื่อสร้างสิ่งประดิษฐ์ใหม่ มีประโยชน์ มีคุณค่า และมีความหมาย ส่วนอาร์เธอร์ ลีโอนาร์ด ชาวโลว์ กล่าวว่าเป็นแรงจูงใจโดยเฉพาะความอยากรู้อยากเห็นซึ่งจะเป็นแรงผลักดันให้ค้นหาคำตอบ (ดวงเดือน ศาสตรภัทร, 2557) ในประเทศไทยเองมีนักวิชาการให้ความหมายไว้ว่า การสร้างสรรค์ คือ การทำให้เกิดสิ่งใหม่ขึ้นในโลกด้วยปัญญาของมนุษย์ สิ่งที่สร้างสรรค์ขึ้นนั้นต้องมีลักษณะเป็นต้นแบบในทางใดทางหนึ่ง ไม่ซ้ำกับสิ่งที่เคยมีอยู่แล้ว การสร้างสรรค์เป็นกระบวนการอิสระ ไม่เป็นทาสของสิ่งใด ไม่ว่าจะเป็นอารมณ์ ปัญญา หรือลัทธิ หรือแบบอย่าง (Style) การสร้างสรรค์ต้องมีเสรีภาพ มีความนึกคิดอย่างอิสระ มีความริเริ่มและก้าวหน้า (ชลูด นิ่มเสมอ, 2557) เป็นการคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ที่แตกต่างจากเดิม ซึ่งองค์ประกอบของการสร้างสรรค์นั้น ควรเป็นการนำเสนอความเป็นต้นแบบในงานชิ้นใหม่ (New Original) หรือมีความเป็นผลงานที่มีชิ้นเดียวที่มีในโลก (Unique) ใช้การได้ (Workable) ตามความคิดรวบยอด (Concept) ของผู้สร้างสรรค์ตลอดจนมีความเหมาะสม (Appropriate) (คเณศ ศีลสัตย์, 2557) ดังนั้นสรุปได้ว่าการสร้างสรรค์นั้นเป็นกระบวนการต่างๆ เพื่อให้เกิดผลผลิตทางความคิดแปลกใหม่นั้นเกิดขึ้น ซึ่งหากเราดูจากกระบวนการแล้วสามารถอธิบายในเชิงวิชาการได้หรือทำในลักษณะของงานวิจัยได้ โดยในการวิจัยสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะนั้นกำลังเป็นที่นิยมในวงวิชาการมากขึ้น

แนวทางการพัฒนาองค์ความรู้ด้านศิลปะวิชาการ ปรีชา เถาทอง (2557) แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

Pure Practice Art (สร้างสรรค์ศิลปะวิชาการ) เป็นการทำงานสร้างสรรค์โดยให้ความสำคัญกับผลของการปฏิบัติทั้งในส่วนของกระบวนการและประสบการณ์ขณะปฏิบัติ

Practice-led/ Practice-lases + Research (สร้างสรรค์ศิลปะ+วิจัย) เป็นการทำงานสร้างสรรค์โดยให้การปฏิบัติเป็นเครื่องมือนำไปสู่ความรู้ใหม่ในสาขานั้นๆ อาจเน้นถึงความรู้ที่ได้ศึกษาและผลงานสร้างสรรค์ที่แสดงออกมา หรือเป็นการพัฒนาความรู้ในการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ในสาขานั้นๆ (ผลสรุปออกมาเป็นงานสร้างสรรค์ก็คืองานสร้างสรรค์ ผลสรุปเป็นงานวิจัยก็คืองานวิจัย)

Research/ Theoretical Practice (การวิจัยศิลปะ) เป็นการศึกษาหรือค้นคว้าอย่างเป็นระบบระเบียบด้วยวิธีการวิจัยเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลตามที่ตั้งโจทย์ไว้

<table>
<tr><th>งานวิจัย</th><th>งานสร้างสรรค์</th></tr>
<tr><td></td><td>กลุ่มที่ 1 Pure Practice Art
- Perceptual Art
- Subjective Art
- Conceptual Art
- Objective Art</td></tr>
<tr><td colspan="2">กลุ่มที่ 2 Practice-led/ Practice-based
งาน Pure Practice Art → Research Methodology</td></tr>
<tr><td>กลุ่มที่ 3 Research/ Theoretical Practice
เรียนรู้จากคนอื่น วิเคราะห์ผลงานคนอื่น</td><td></td></tr>
</table>

ตาราง 1 แนวทางการพัฒนาองค์ความรู้ด้านศิลปะวิชาการ ปรีชา เถาทอง (2557)

จากแนวทางทั้งสามกลุ่มตามที่ ปรีชา เถาทอง ได้เสนอนั้น แนวทางที่เป็นการวิจัยสร้างสรรค์ศิลปะที่เหมาะสมสำหรับดนตรี ซึ่งตั้งอยู่บนฐานปฏิบัติเป็นหัวใจสำคัญในการทำงานนั้นเข้าข่ายในแนวทางที่สอง Practice-led/ Practice-bases + Research (สร้างสรรค์ศิลปะ+วิจัย)

โดยทั่วไปการวิจัยที่เกิดจากการปฏิบัติจะรู้จักกันในนาม Practice as Research (PaR) การวิจัยสร้างสรรค์ศิลปะ ถูกพัฒนาขึ้นในต่างประเทศอังกฤษในต้นทศวรรษ 1990 ซึ่งมาจากการประเมินคุณภาพงานวิจัยของรัฐบาลอังกฤษ (Research Assessment Exercise: PAE) เป็นการประเมินคุณภาพงานวิจัยของสถาบันการศึกษาระดับสูงของอังกฤษ (British Higher Education Institution) เนื่องจากงานวิจัยสายมนุษยศาสตร์มีความหลากหลายด้านวิธีการนำเสนอโดยเฉพาะแสดงละครซึ่งตั้งอยู่บนฐานของ การปฏิบัติ ดังนั้นจึงเกิดการตั้งกลุ่มทำงาน PaR ขึ้นในการประชุมมาตรฐานของมหาวิทยาลัยที่เปิดสาขาด้านการละคร (Standing Conference of University Drama Departments) ดังนั้น PaR ได้ถูกยกระดับขึ้นเป็นงานวิจัยรูปแบบหนึ่งในสาขาการแสดง ตั้งแต่ปี 1996 เป็นต้นมา (Riley and Hunter, 2009 อ้างใน ไกรลาส จิตร์กุล และอาทิตยา ผิวขำ, 2560) จากความเป็นมาดังกล่าวทำให้เห็นได้ว่าแนวคิดนี้กำลังแพร่หลายขึ้นเรื่อยและในศตวรรษที่ 21 นี้ PaR จะเป็นที่ยอมรับว่าเป็นกระบวนการที่จะสร้างความแตกต่าง และเป็นความคิดเชิงรากฐานซึ่งท้าทายกระบวนการเดิมๆ ของการสร้างองค์ความรู้ในวงวิชาการและทั่วไป (Kershaw, 2009 อ้างใน ธนัชพร กิตติก้อง, 2563) ส่วนประเทศไทยนั้นยังเป็นเรื่องใหม่มาก โดยเฉพาะสายดนตรีพื้นเมืองอีสานยังไม่มีใครกล่าวถึงหรือถูกนำมาใช้ จะเห็นก็แต่สายทัศนศิลป์และการแสดงที่เริ่มใช้วิธีการวิจัยในลักษณะนี้ ตามที่ ปรีชา เถาทอง (2557) ได้กล่าวในบทความเรื่อง “แนวทางการวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ด้านการสร้างสรรค์ศิลปะวิชาการ” ไกรลาส จิตร์กุล และอาทิตยา ผิวขำ (2560) ได้กล่าวในบทความวิชาการเรื่อง “การสร้างสรรค์งานศิลปะการแสดงที่มีฐานการหาข้อมูลจากวิธีวิจัย” และธนัชพร กิตติก้อง (2563) ได้กล่าวในบทความเรื่อง “การวิจัยสร้างสรรค์ด้านศิลปะการแสดง” ได้เสนอให้ใช้วิธีการ PaR ในงานวิจัยสร้างสรรค์เนื่องจากมีความเหมาะสมต่องานด้านศิลปกรรม ดังที่ (Candy, 2006 อ้างใน ไกรลาส จิตร์กุล และอาทิตยา ผิวขำ, 2560) กล่าวว่าในการวิจัยสร้างสรรค์ศิลปะวิจัยนั้นไม่ได้จำกัดไว้เพียงแค่แขนงวิชาใดวิชาหนึ่งเท่านั้น สามารถใช้ได้ทั้ง ทัศนศิลป์ ดนตรี สื่อดิจิทัล การแสดง และการแสดงผลงาน

ต่อมาในกลุ่มนักวิจัยสร้างสรรค์ทางศิลปะการแสดงทางตะวันตก เช่น ออสเตรเลีย นิยมใช้คำว่า Performance แทนคำว่า Practice ทำให้คำว่า Practice as Research ถูกเรียนอีกชื่อว่า Performance as Research เพื่อให้เห็นถึงความชัดเจนด้านการแสดง ส่วน (McNiff, 2013 อ้างใน วิศปัตย์ ชัยช่วย, 2556) ใช้คำว่า Art-Based Research (การวิจัยจากฐานศิลปะ) ซึ่งให้ความหมายเกี่ยวกับการวิจัยทางด้านศิลปกรรม ดังนั้นเราจะเห็นว่าในประเทศไทยศาสตร์ศิลปะการแสดงจะเลือกใช้คำว่า Performance as Research เป็นหลัก ซึ่งเป็นการทำงานวิจัยสร้างสรรค์โดยใช้ข้อมูลจากงานวิจัยมาสร้างสรรค์ผลงาน ต่อมาแยกย่อยออกเป็น 2 แบบ ดังนี้

1. Performance-based Research วิจัยแบบปฏิบัติตาม เป็นกระบวนการวิจัยย่อยภายใต้ PaR ซึ่งเน้นตัวผลงานสร้างสรรค์เป็นหลักในการนำเสนอผลงานวิจัยและต้องมีเอกสารรายงานวิจัย การวิจัยแบบนี้ต้องเลือกวิธีวิจัยไว้แล้วแต่องค์ความรู้ที่ได้มาจากการปฏิบัติสร้างสรรค์เป็นหลัก เช่น ได้ทักษะ เทคนิค วิธีการบรรเลง หรือองค์ความรู้ใหม่ที่เกิดจากการปฏิบัติ เป็นต้น

2. Performance-led Research วิจัยแบบปฏิบัตินำ เป็นกระบวนการย่อยภายใต้ PaR ซึ่งเน้นกระบวนการและผลในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นหลักเพื่อนำไปสู่วิธีวิจัย ดังนั้นการวิจัยแบบนี้วิธีการวิจัยจะเกิดขึ้นระหว่างการปฏิบัติอาจตั้งวิธีวิจัยให้มีความยืดหยุ่นหรือปรับเปลี่ยนได้ตามกระบวนการสร้างสรรค์ตามที่ Creative Industries, Queensland University of Technology ประเทศออสเตรเลียซึ่งถือว่าเป็นผู้นำทางด้านการทำวิจัยรูปแบบ Practice-led Research มองว่าการวิจัยรูปแบบนี้ไม่ใช่การวิจัยภายใต้การปฏิบัติ แต่เป็นการปฏิบัติ (Practice) “นำไปสู่” (led) การวิจัย (Research)

จากการศึกษางานสร้างสรรค์ทางด้านดนตรีในประเทศไทย ณัชชา พันธุ์เจริญ (2559) ใช้คำว่า การสร้างสรรค์ดนตรีเชิงวิชาการ (Integrating Music Theory into Practice) เป็นกระบวนศึกษาค้นคว้าข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล นำผลวิเคราะห์ตามทฤษฎีมาสู่การปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงานด้านดนตรี ซึ่งเข้าข่ายรูปแบบของ

Practice as Research และ Practice-based Research ดังนั้นเพื่อให้เกิดความชัดเจนผู้เขียนจึงเลือกใช้คำว่า Practice as Research ตามแนวคิดดังกล่าว

แนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ดนตรีเชิงวิชาการ

ดนตรีสร้างสรรค์เชิงวิชาการ คือการสร้างงานดนตรีด้านปฏิบัติที่อิงความรู้ทางวิชาการ ดนตรีปฏิบัติในสาขาดนตรีสากลแบ่งออกได้ 2 สาขาได้แก่ สาขาการแสดงดนตรี (Music Performance) ซึ่งหมายรวมถึงการอำนวยเพลง (Conducting) และสาขาการประพันธ์เพลง (Music Composition) ซึ่งหมายรวมถึงการเรียบเรียงเพลง (Music Arrangement) โดยทั่วไปของการสร้างสรรค์ดนตรีทั้งในสายปฏิบัติ (Perform) และสายประพันธ์เพลง (Composition) นั้นจะให้ผลลัพธ์เดียวกันคือ เสียง เป็นเป้าหมายสุดท้าย ณัชชา พันธุ์เจริญ (2559) ส่วน จิตตพิมญ์ แย้มพราย (2559) กล่าวว่า ดนตรีสร้างสรรค์เชิงวิชาการเป็นการสร้างสรรค์งานดนตรีในรูปแบบต่างๆ ที่เกิดจากกระบวนการศึกษาค้นคว้าในเชิงวิชาการ มีระเบียบวิธีวิจัยในการได้มาซึ่งข้อมูลดนตรีที่สามารถอ้างอิงได้ถึงที่มาของข้อมูล และสามารถตรวจสอบข้อเท็จจริงของข้อมูลได้ ณัชชา พันธุ์เจริญ (2559) กล่าวว่าจริงๆ แล้วนั้นการสร้างสรรค์ผลงานดนตรีเป็นวิธีการของวิชาการอยู่แล้วเนื่องจากมีแนวคิด หลักการ และกระบวนการได้มาซึ่งตัวชิ้นงาน แต่คนที่ทำงานสายสร้างสรรค์หรือสายปฏิบัติจะไม่ถนัดเรื่องการอธิบายงานเหล่านี้ไม่ว่าจะเป็นแบบมุขปาฐะหรือแบบวรรณกรรมวิชาการก็ตาม อย่างไรก็ตามเพื่อประโยชน์ของวงวิชาการและการเรียนการสอนดนตรี อาจารย์ดนตรีปฏิบัติจึงควรขยับขยายขอบเขตและกระบวนการนำเสนอผลงานให้ครอบคลุมทุกมิติ ดังนั้นหากจะทำงานดนตรีสร้างสรรค์เชิงวิชาการก็ควรจะต้องผนวกคำอธิบายเชิงวิชาการไว้ด้วย สำหรับนำเสนอในส่วนของวิชาการก็สามารถเลือกหาวิธีการที่เหมาะสม เพื่อให้สอดคล้องกับธรรมชาติของงานแต่ละชิ้นและเพื่อให้ผู้สนใจได้ศึกษาผลงานรอบด้านมากขึ้น การสร้างสรรค์ดนตรีเชิงวิชาการ ณัชชา พันธุ์เจริญ (2559) ได้ให้ข้อเสนอไว้ 6 ข้อ ดังนี้

1. การทำงานดนตรีสร้างสรรค์เชิงวิชาการมีความหลากหลายจนไม่สามารถกำหนดกรอบทั่วไปได้ ไม่สามารถกำหนดเกณฑ์ทั่วไปได้ และไม่สามารถกำหนดกระบวนการทำงานที่ชัดเจนได้ แม้จะอยู่ในสาขาเชี่ยวชาญเดียวกันหรือหัวข้อเดียวกันก็ตาม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประเด็นที่น่าสนใจและธรรมชาติของงานแต่ละชิ้น โดยเฉพาะศักยภาพของผู้สร้างงาน

2. การทำงานดนตรีสร้างสรรค์เชิงวิชาการประกอบไปด้วยผลงาน 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนของงานสร้างสรรค์ และส่วนของวิชาการ ซึ่งสามารถจัดน้ำหนักของแต่ละส่วนได้ตามความเหมาะสม แต่งานของสร้างสรรค์ควรมากกว่าส่วนของวิชาการ เช่น งานสร้างสรรค์ร้อยละ 70 วิชาการร้อยละ 30 อย่างไรก็ตาม ส่วนสำคัญที่สุดคือการแสดงดนตรีเพื่อแสดงฝีมือ หรือบทประพันธ์เพลงการแสดงบนเวทีถือเป็นการนำเสนอเสียงที่เป็นผลลัพธ์สุดท้ายที่สำคัญอย่างยิ่งของการสร้างสรรค์ดนตรี

3. การทำงานสร้างสรรค์ดนตรีเชิงวิชาการสามารถออกแบบได้ตามศักยภาพและความเชี่ยวชาญของผู้สร้างงาน โดยมีเงื่อนไขสำคัญประกอบด้วย งบประมาณ เวลา บุคลากร สถานที่ เป็นต้น

4. การทำงานดนตรีสร้างสรรค์เชิงวิชาการสามารถบูรณาการศาสตร์แขนงต่างๆ ในสาขาดนตรีและศาสตร์อื่นได้ ทั้งนี้ศาสตร์ดังกล่าวต้องส่งเสริมงานดนตรีชิ้นนั้นๆ

5. การทำงานดนตรีสร้างสรรค์เชิงวิชาการทำให้เกิดผลลัพธ์หลากหลายรูปแบบซึ่งสามารถนำเสนอด้วยวิธีการต่างๆ ตามความเหมาะสม ทั้งนี้ผู้สร้างสรรค์งานควรเลือกผลลัพธ์และวิธีการนำเสนอที่เอื้อให้เห็นมิติของการสร้างงานได้รอบด้าน นอกเหนือจากการแสดงคอนเสิร์ต

6. การทำงานดนตรีสร้างสรรค์เชิงวิชาการใช้เวลามากกว่าปกติ เนื่องจากต้องทำงาน 2 ส่วน แม้ในความเป็นจริงของชีวิตศิลปินจะทำงานต่อเนื่องไม่จบไม่สิ้น จึงจำเป็นต้องตัดตอนเพื่อจบงานให้ได้ หรือแยกออกมาเป็นงานชิ้นเล็กในผลงานชิ้นใหญ่ที่ยังดำเนินอยู่ต่อไปตลอดชีวิต

จากความหมายของดนตรีสร้างสรรค์เชิงวิชาการดังกล่าวนั้น การทำงานสร้างสรรค์ดนตรีเชิงวิชาการสามารถทำได้หลากหลายวิธี ทั้งด้านกระบวนการทำและการนำเสนอ ขึ้นอยู่กับคนสนใจและความถนัดของผู้สร้างสรรค์เอง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ณรงค์ฤทธิ์ ธรรมบุตร (2561) ได้ทำงานสร้างสรรค์บทเพลงที่มีชื่อว่า “จิตวิญญาณแห่งอาเซียนสำหรับวงเปียโนควินเท็ท” โดยได้นำเทคนิคดนตรีอาเซียนมาประยุกต์ใช้กับเทคนิคดนตรีตะวันตก เทคนิคเหล่านี้ครอบคลุมตั้งแต่บันไดเสียง ลีลาจังหวะ สังคีตลักษณ์ ทำนอง การประสานเสียง เนื้อดนตรี ตลอดจนเทคนิคการบรรเลงของเครื่องดนตรีพื้นบ้านสู่การบรรเลงดนตรีตะวันตก เช่นเสียงระฆังในวัดในบทเพลง สรรเสริญพระรัตนตรัย การใช้แคนบรรเลงร่วมกับไวโอลินในบทเพลงสีพันดอน ในขณะที่ จามร ศุภผล (2560) ได้ทำวิจัยประพันธ์บทเพลงชุด ร้อยเรียงสำเนียงสยาม: บทเพลงร่วมสมัยสำหรับเปียโนทรีโอ ประพันธ์โดยใช้แรงบันดาลใจจากเพลงไทยเดิม มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการกระตุ้น ส่งเสริม และผลักดันให้มีการสร้างสรรค์บทเพลงร่วมสมัยขึ้นใหม่โดยใช้แรงบันดาลใจจากเพลงไทยเดิมหรือเพลงไทยพื้นบ้าน และกำหนดให้บรรเลงในวงเปียโนทรีโอ เพื่อนำเสนองานในรูปแบบการแสดงคอนเสิร์ต การเสวนา ซีดีเพลง โน้ตเพลง รวมไปถึงวีดีทัศน์ผ่านสื่อออนไลน์ จากบทเพลงอาเซียน มาสู่สยามประเทศ ขยับมาที่ดนตรีพื้นเมืองภูมิภาคอย่าง สินนภา สารสาส, 2562 ทำงานสร้างสรรค์ดนตรีที่มีชื่อว่า “โหมโรงสามประสาน” โดยมีโจทย์ของงานคือการนำเอาดนตรีสามขนบที่มีมิติทางวัฒนธรรมที่ทับซ้อนกันอยู่ในพื้นที่เมืองปัตตานี มาประสานบรรเลงด้วยกันอย่างลงตัว นั้นคือ โนรา กลองจีน และรองเง็งกับฮูลู โดยนำโครงสร้างเพลงที่เป็นวิธีแบบตะวันตกมาใช้เป็นกลไกลที่จะวางโครงสร้างของเพลงให้มีเรื่องราวมีชีวิตที่จับต้องได้ เป้าหมายของการทำงานครั้งนี้คือไม่ใช่การแสดงบทเพลงในแบบแผนดั้งเดิมของวงดนตรีทั้งสามรูปแบบแต่เป็นผลงานตั้งต้นที่จะทำให้เกิด “พื้นที่ใหม่” ให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานดนตรีจากนักดนตรีเยาวชนในชุมชนท้องถิ่นให้สามารถพัฒนาผลงานร่วมกันได้ อีกทั้งยังเป็นผลงานใหม่ที่ใช้วิธีตะวันตกมา

ช่วยสร้าง “พื้นที่ดนตรี” ที่เปิดรับสำเนียงเพลงต่างขนบให้ทำงานประสานกันได้ การทำงานครั้งนี้ใช้วิธีการสร้างสรรค์เพลงคือ 1)การตีโจทย์ (approach) 2)การตีความและสร้างธีม (interpretation and creating theme) 3)การเลือกเครื่องดนตรีและนักดนตรี (instrumentation) 4)การให้บทบาทแก่ตัวละครแก่เครื่องดนตรี (characterization) และ 5)กระบวนการซ้อมและแก้ไข การทำงานแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ การหาแรงบันดาลใจและแนวคิด การฝึกซ้อมและแก้ไขแบ่งเป็น 2 ช่วงโดยในแต่ละช่วงจะซ้อมและออกแสดงจากนั้นสรุปประเด็นปัญหาเพื่อนำมาปรับแก้ ท้ายสุดคือการเขียนสรุปงาน เห็นได้ว่าการสร้างสรรค์บทเพลงนั้นมีวิธีการทำงานที่แตกต่างกันทั้งในเชิงเนื้อหา พื้นที่ กลุ่มเป้าหมาย วิธีการนำเสนอที่แตกต่างกัน

ในทางดนตรีพื้นเมืองอีสานนั้นมีนักวิชาการสร้างสรรค์ให้ความสนใจมากเช่นกัน เนื่องจากเป็นดนตรีที่ไม่มีกรอบสามารถหยิบจับไปสร้างสรรค์ต่อได้ไม่สิ้นสุด อาทิ วิเชษฐ์ สุดใด (2562) ได้สร้างสรรค์บทเพลงอีสานฟิวชั่นเพลง “Mr.TT” โดยการนำทำนองเพลงปู่ป่าหลานมาศึกษาและเลือจังหวะที่น่าสนใจมาใช้เป็นโมทีฟในการประพันธ์เพลง และได้นำมาสร้างจังหวะดนตรีฟังค์บทเพลงเล่นอยู่บนจังหวะชัฟเฟิล ซึ่งเป็นลักษณะของดนตรีบลูส์ซึ่งมีลักษณะคล้ายกันกับดนตรีอีสาน เพลงแบ่งออกเป็นสามท่อนโดยในท่อนสุดท้ายนั้นใช้วิธีการสร้างทำนองขึ้นจากเลขปีเกิดของนายทองใส ทับถนน มาสร้างขึ้น และนำเลขอำเภอ ตำบล และจังหวัดมาสร้างเป็นกลุ่มจังหวะของเพลง ในขณะที่กฤษฎา ดาวเรือง และประณต มีสอน (2562) ได้สร้างสรรค์ผลงานชุด “นาคาเริงวารี” บทเพลงร่วมสมัย ประพันธ์จากเพลงพิณของทองใส ทับถนน โดยใช้วิธีการศึกษาภาคสนามเพื่อเรียนรู้เพลงพิณโบราณจากผู้ให้ข้อมูลหลักคือ นายทองใส ทับถนน โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1)ศึกษาบทเพลงพิณจากนายทองใส ทับถนน 2)ประพันธ์เพลงร่วมสมัยสำหรับวงแซกโซโฟนควอร์เท็ต เพลงนาคาเริงวารีแบ่งออกเป็น 2 ตอนประกอบด้วย ตอนที่หนึ่งคือ ถอนสะอื้นและอุกอั่ง ตอนที่สองคือ หลงส่นและม่วนหลาย ใช้แนวคิดในการประพันธ์ 3 แนวคือ 1.การผสมผสานวัฒนธรรมดนตรี 2.การแสดงเอกลักษณ์ทางดนตรี

ในเพลงพิณโบราณของนายทองใส ทับถนน 3.การประพันธ์เพลงร่วมสมัย อย่างไรก็ดีการสร้างสรรค์ไม่ได้จำกัดแค่เครื่องดนตรีอย่างเดียวแต่เริ่มมีการนำเอาเทคโนโลยีเข้ามาผสมผสานเพื่อให้เกิดเสียงและความหมายใหม่เพิ่มขึ้น เช่น วุฒิชา เครือเนียม (2560) ได้ประพันธ์บทเพลงจิตวิญญาณแห่งปรางค์กู่ จากการศึกษาปรางค์กู่จังหวัดชัยภูมิ โดยการจำลองเหตุการณ์ทางเสียงด้วยเทคนิค Sound Scape และ Sound Design บทเพลงแบ่งออกเป็น 3 ช่วงคือ อดีต ปัจจุบัน และการคาดคะเนอนาคต เพื่อศึกษาเรื่องราวความเป็นมาของสถานที่วัดปรางค์กู่ในช่วงเวลาต่างๆ ผ่านการได้ยินและรู้สึกแรงบันดาลใจจากการรับรู้การได้ยินของมนุษย์ที่ได้ยินความถี่เสียงลักษณะต่างๆ ณ พื้นที่ สภาพแวดล้อมที่หลากหลายจากแหล่งกำเนิดเสียงของธรรมชาติและชิดชนก ชูช่วย (2563) ได้เขียนถึงงานประพันธ์เพลงร่วมสมัยของ บุญรัตน์ ศิริรัตนพันธ์ ที่ได้ทำโครงการกับปัญญาประดิษฐ์สู่สากล ในชุด คอนแชร์โต "กบกินตะเวน เพ็ญแขไขส่อง" สำหรับคอนทราอัลโตฟลูต กีตาร์ควอเต็ท วงดุริยางค์ กีตาร์ วงมโหรีอีสาน เครื่องกระทบ และคอมพิวเตอร์ โดยศิลปินได้รับแรงบันดาลใจมาจากความขัดแย้งของ “กบกินตะวัน” หรือ “สุริยุปราคา” และ “เพ็ญแขไขส่อง” หรือ “พระจันทร์เต็มดวง” ว่ามีลักษณะตรงข้ามกัน แต่มีความงามที่ผสมกันได้อย่างลงตัว เช่นเดียวกับเสียงดนตรีและลีลาการบรรเลงระหว่างเครื่องดนตรีที่เป็นลักษณะเด่นของดนตรีประชันหรือคอนแชร์โต โดยการนำคอนทราอัลโตฟลูตและกีตาร์ควอเต็ทมาเข้ากับดนตรีพื้นบ้านอีสานอย่างวงมโหรีอีสาน มีแคน โหวด พิณ โปงลาง ไหซอง และกลองอีสาน นอกจากนี้ยังนำเครื่องกระทบในดนตรีตะวันตกมาช่วยสร้างสีสันให้บทเพลง รวมถึงการใช้ปัญญาประดิษฐ์ขั้นพื้นฐาน (Basic Artificial Intelligence) มาบรรเลงผสมผสานผ่านกระบวนการอัตโนมัติในดนตรี (Music Automation Process) โครงการนี้เริ่มจากการเก็บรวบรวมข้อมูล เก็บตัวอย่างเสียง สัมภาษณ์นักดนตรี และนำข้อมูลมาประพันธ์เพลง

จากตัวอย่างที่กล่าวมานั้นจะเห็นได้ว่าการสร้างสรรค์ส่วนใหญ่เลือกใช้วิธีการนำเอาเทคนิคการบรรเลงของเครื่องดนตรีอีสาน เครื่องดนตรี เรื่องราว

วิถีชีวิต ไปประยุกต์หรือผสมผสานใช้กับเครื่องดนตรีตะวันตก ขณะที่ รัฐศาสตร์ เวียงสมุทร (2565) ได้ทำวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์บทบรรเลงกีตาร์โซนาตา ท่วงทำนองลายอีสาน มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์และอรรถาธิบายวิธีการบรรเลงของบทเพลงกีตาร์โซนาตา ท่วงทำนองลายอีสาน โดยมีวิธีดำเนินการ คือ ศึกษาและรวบรวมข้อมูลต่างๆ ทั้งจากเอกสารและภาคสนามเพื่อนำข้อมูลมากำหนดกรอบของบทเพลง ท้ายที่สุดได้เลือกลายพื้นบ้านอีสานได้แก่ สาวน้อยหยิกแม่ ปู่ป่าหลาน สุดสะแนน และกาเต้นก้อน มาใช้ในการสร้างสรรค์ใหม่ตามโจทย์ที่ตั้งไว้ จากทั้งหมดทั้งมวลของตัวอย่างงานสร้างสรรค์เชิงวิชาการนั้น มีแนวคิดในการทำงานที่หลากหลาย ตั้งแต่วิธีการเลือกหัวข้อ การตั้งคำถาม ความสนใจ ความถนัด แนวคิดในการศึกษา แนวคิดในการนำเสนอ ดังนั้น แนวคิดในการสร้างสรรค์ดนตรีเชิงวิชาการต้องอาศัย ความถนัดหรือทักษะปฏิบัติที่ดีของผู้สร้างสรรค์ จะนำมาซึ่งความสนใจในหัวข้อใหม่ๆ ต่อการทำงานสร้างสรรค์ อย่างไรก็ดีงานวิชาการดนตรีพื้นเมืองอีสานส่วนใหญ่ยังให้ความสำคัญกับการประพันธ์เพลง หรือหยิบยืมเทคนิคที่มีอยู่ไปประยุกต์ใช้ แต่ในด้านการค้นหาองค์ความรู้ด้านทักษะปฏิบัติใหม่ การพัฒนาวิธีการนำเสนอประสบการณ์ในการปฏิบัติ หรือแม้แต่การสร้างเสียงใหม่จากเครื่องดนตรีอีสานยังไม่มี

กระบวนการสร้างสรรค์ดนตรีพื้นเมืองอีสาน

กระบวนการสร้างสรรค์ คือ ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ผู้เขียนขอนำกรอบกระบวนการของในการสร้างสรรค์ของนักวิชาการของทั้งสองคนมาเปรียบเทียบ คือ ปรีชา เถาทอง (2557) ได้วางกรอบการทำงานสร้างสรรค์ศิลปะวิจัยโดยแบ่งออกเป็น 8 ข้อ ดังนี้

1. แรงบันดาลใจ
2. แนวคิด
3. ทัศนคติความเชื่อ
4. การตีความ
5. รูปแบบ

6. แนวเรื่องเรื่อง

7. การแสดงออก

8. เนื้อหาสาระ

ข้อที่ 1 - 4 เป็นขั้นตอนการศึกษาข้อมูลทั้งจากเอกสารและการลงภาคสนาม เพื่อค้นคว้า วิเคราะห์ และสังเคราะห์ออกมาเป็นกรอบแนวคิดหลักในการสร้างสรรค์ ข้อ 5 - 7 เป็นขั้นตอนการทำงานสร้างสรรค์ ตั้งแต่การออกแบบไปจนถึงชิ้นงานที่สมบูรณ์ และข้อที่ 8 เป็นขั้นตอนของการสรุปงาน ส่วน สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2556) ได้นำเสนอกรอบแนวคิดและขั้นตอนการสร้างสรรค์นาฏกรรมไว้ 6 ข้อ 22 ขั้นตอน ดังนี้

กรอบแนวคิดในการออกแบบนาฏกรรม

1. การกำหนดกรอบความคิด
2. การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย
3. การกำหนดวิธีสื่อสารความหมายผ่านการแสดง
4. การกำหนดปัจจัยในการประกอบสร้าง
5. การประกอบสร้าง
6. การประเมินผล

ขั้นตอนกระบวนการทำ

1. การเปิดความคิดและสร้างแนวคิด
2. การวางเป้าหมาย
3. การหาข้อมูล
4. การหาแรงบันดาลใจ
5. การสรุปความคิดเพื่อทำบทบรรยาย
6. การเลือก / ตัดต่อเพลง / หรือแต่งเพลงใหม่
7. การวิเคราะห์เพลง
8. การออกแบบร่าง
9. การแก้ไขแบบร่าง
10. การสรุปแบบและทำบทการแสดงพร้อมภาพ

11. การประชุมอธิบายงาน
12. การหัดท่าและทางแก่คนแสดง
13. การทำบทกำกับเวที
14. การซ้อมรวมกับพื้นที่เท่าจริง
15. การซ้อมเพื่อพัฒนารายละเอียด
16. การซ้อมแต่งกาย อุปกรณ์แต่งกาย
17. การซ้อมฉาก อุปกรณ์ฉาก
18. การซ้อมเทคนิค แสงสี เสียง
19. การซ้อมใหญ่
20. การแสดงจริง
21. การบันทึกวิดัทัศน์
22. การประเมินผล

ในขั้นตอนทั้ง 22 ข้อนี้ สุรพล วิรุฬห์รักษ์ ได้จัดกลุ่มรวมเป็นแนวในการออกแบบเป็น 7 ข้อ ดังนี้

1. การกำหนดแนวคิด
2. การออกแบบร่าง
3. การพัฒนาแบบ
4. การประกอบสร้าง
5. การเก็บรายละเอียด
6. การนำเสนอ
7. การประเมินผล

จากนักวิชาการทั้งสองได้วางกรอบในการสร้างสรรค์งานไว้ มีความเชื่อมโยงกันในทุกขั้นตอนกล่าวคือ เริ่มจากการหาแรงบันดาลใจเพื่อกำหนดแนวคิด จากนั้นนำแนวคิดที่ได้มาเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์ และท้ายสุดเป็นการนำเสนอผลงานและประเมินผล แต่ถึงอย่างไรก็ดีในรายละเอียดนั้นมีความแตกต่างกันตามศาสตร์ของแต่ละสาขาวิชา ในทางดนตรีก็เช่นกันจากการศึกษาของผู้เขียนพบว่าในการสร้างสรรค์งานดนตรีนั้นมีกรอบแนวคิดและกระบวน ผู้เขียนขอ

ยกตัวอย่างงาน การสร้างสรรค์ดนตรีประกอบการแสดงละครหุ่นอีสานร่วมสมัย “สินไซรู้ใจตน” อาทิตย์ กระจ่างศรี (2563) ดังนี้

1. การกำหนดแนวคิด ในการสร้างสรรค์ดนตรีพื้นเมืองอีสานนั้นมีหลากหลายวิธีให้เลือกใช้ เช่น อนุรักษ์ สร้างสรรค์บนฐานอนุรักษ์ ร่วมสมัย และทดลอง หรืออาจเลือกใช้หลายวิธีในการทำงานก็ได้ งานชิ้นนี้เป็นการสร้างสรรค์ดนตรีประกอบการแสดงละครหุ่นเรื่อง สินไซ ซึ่งมาจากวรรณกรรมท้องถิ่นอีสานรวมถึงลาวด้วย การทำงานจึงเลือกใช้แนวร่วมสมัยแต่อยู่บนฐานแนวอนุรักษ์ กล่าวคือ ใช้วิธีคิดจากดนตรีตะวันตกมาใช้กับวงดนตรีพื้นเมืองอีสานดั้งเดิมโดยที่ไม่มีเครื่องดนตรีไฟฟ้า เพราะต้องการหาวิธีการ เทคนิค องค์ความรู้ใหม่ในการสร้างสรรค์ดนตรีพื้นเมืองอีสาน

2. การออกแบบดนตรี ใช้วิธีการนำลายพื้นเมืองอีสานขึ้นมาใช้เป็นหลัก เลือกลายให้เข้ากับฉาก บางฉากใช้แบบเดิมบางฉากเรียบเรียงใหม่ บางฉากประพันธ์ขึ้นใหม่ นอกจากดนตรีประกอบฉากต่างๆ แล้ว ยังต้องสร้างเสียงเอฟเฟคในฉากด้วยโดยใช้แนวคิดการให้ความหมายหรือบทบาทแก่เครื่องดนตรี เพื่อสร้างเสียงขึ้นมาเป็นเสียงประกอบฉาก เช่น เสียงย้อนเวลา ใช้วิธีการลูบฆ้องเพื่อให้เกิดเสียงค้างยาวให้ความรู้เหมือนกำลังอยู่ในภาวะของการผ่านมิติเวลา กรณีนี้ได้เทคนิคใหม่จากการปฏิบัติเพื่อหาวิธีการสร้างเสียงจากเครื่องดนตรีที่ไม่ได้พึ่งเครื่องมือทางเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องแต่หากเกิดจากการค้นหาด้วยการคิดนอกกรอบจากเสียงที่เคยเกิดขึ้น

3. การคัดเลือกนักดนตรี การคัดเลือกนักดนตรีนั้นสำคัญมาก เพราะเป็นปัจจัยที่ทำให้บทเพลงนั้นมีความสมบูรณ์ หากเป็นการบรรเลงเพลงในคอนเสิร์ตเลือกนักดนตรีที่ฝีมือเก่งได้เพราะเล่นเพลงตามจังหวะและห้องเพลงที่ซ้อมแต่งานละครเวทีจะต้องมีคุณสมบัติด้านไหวพริบด้วยเพราะการแสดงละครนั้นมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาดังนั้นนักดนตรีจะต้องมีสมาธิอยู่กับตัวบทและพลิกแพลงได้เสมอ

4. การฝึกซ้อม ปรับปรุงแก้ไข พัฒนา เป็นอีกหนึ่งขั้นตอนที่มีความสำคัญ เพราะดนตรีที่ออกแบบมาจะถูกปรับแก้และพัฒนาขึ้นไปอีกนั้นอยู่ในขั้นตอนนี้ บางเพลงอาจวางโครงสร้างไว้คร่าวๆ เพื่อให้นักดนตรีได้นำเสนอความคิดเพิ่มเข้าไป หรืออาจมีการลดทอนบางอย่างที่ไม่จำเป็นออกเพื่อให้เพลงมีความสมบูรณ์และชัดเจนมากขึ้น เช่น บทไหว้ครูที่เป็นทำนองลำสุดสะแนน ตอนแรกออกแบบไว้ให้มีลักษณะเป็นแบบเดิมคือมีท่องทำนองที่เร็ว แต่จากการซ้อมได้ปรับเปลี่ยนใหม่เพื่อต้องการความเข้มขลังจึงได้ลดจังหวะลง ยืดทำนองให้ยาวและใช้วิธีการเป่าเสียงยาวไปเรื่อยๆ โดยไม่ต้องมีทำนองแค่ต้องการเสียงแคนเข้ามาประกอบเพื่อสร้างสีสันของเสียง

5. การนำเสนอผลงาน เป็นขั้นตอนการนำเสนอผลงานต่อสาธารณะด้วยการแสดงคอนเสิร์ต ซึ่งก่อนแสดงคอนเสิร์ตมีการให้ข้อมูลกับผู้เข้าชมงานด้วยการบรรยายก่อนการแสดง การให้สูจิบัตรวิชาการกับผู้เข้าชม หลังจากแสดงเสร็จจะมีการประเมินผลจากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เข้าชมงาน จากนั้นเชิญผู้ที่เกี่ยวข้องมาร่วมเสวนาสะท้อนและถอดองค์ความรู้ที่เกิดขึ้น เช่น ผู้สร้างสรรค์ นักดนตรี นักร้อง หากมีการแสดงด้วยก็ต้องมีนักแสดงมาร่วมด้วย ผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ที่สนใจที่จะเข้าร่วมเสวนาเพื่อนำข้อมูลไปเขียนสรุปผลในรูปแบบรายงานวิจัย บทความวิชาการ หรือการนำเสนอในที่ประชุมวิชาการต่อไป ผลสรุปจากการถอดบทเรียนในตัวอย่างนี้ นักดนตรีได้ลองวิธีการนำดนตรีอีสานมาใช้งานในลักษณะที่แตกต่างจากเดิม การจัดวงในลักษณะใหม่ จากเครื่องดนตรีบางชิ้นที่ไม่เป็นแค่เครื่องประกอบยกให้ความหมายและบทบาทที่มากกว่าเดิม จนขาดไม่ได้ไปเสียแล้ว ที่สำคัญได้สร้างนวัตกรรมใหม่ขึ้นจากเครื่องดนตรีทั้งหมดโดยไม่ได้อาศัยเทคโนโลยีสมัยใหม่เลย

ข้อเสนอแนะ ในขั้นตอนที่ 4 - 5 อาจใช้วิธีการทำงานร่วมกันโดยแบ่งเป็นระยะของการพัฒนางานเป็น เฟสที่ 1,2,3 กล่าวคือ เฟสที่ 1 - 2 หลังจากซ้อมเสร็จอาจใช้วิธีการจัดแสดงแบบเล็กๆ มีการประเมินผลจากผู้เข้าชมงาน

เพื่อตรวจสอบว่ามีจุดไหนที่ต้องแก้ไขเพิ่มเติม เช่น บทเพลง นักดนตรี เครื่องดนตรี การจัดการแสดง สภาพพื้นที่ แสงสี เสียง ระบบบันทึกเสียงและภาพ และเฟสที่ 3 หลังจากปรับแก้และพัฒนาจากเฟสที่ 1 เสร็จ ในเฟสนี้เป็นการแสดงจริงต่อสาธารณะ ด้วยผลงานสมบูรณ์

สรุป

การสร้างสรรค์ดนตรีพื้นเมืองอีสานเชิงวิชาการ คือกระบวนการสร้างนวัตกรรมทางเสียงดนตรีโดยใช้ความรู้ทางวิชาการจากหลากหลายศาสตร์มาบูรณาการเข้าด้วยกันเพื่อนำไปสู่วิธีคิด เทคนิค แนวทางการพัฒนา และสร้างองค์ความรู้ใหม่ กระบวนการสร้างสรรค์ดนตรีพื้นเมืองอีสานเชิงวิชาการประกอบไปด้วยสองส่วน ได้แก่ ส่วนที่หนึ่ง “ผลงานสร้างสรรค์” คือการปฏิบัติเพื่อไปสู่เป้าหมายทางด้านเสียงดนตรีประกอบไปด้วย การประพันธ์ การเรียบเรียง การฝึกซ้อม และการจัดแสดงคอนเสิร์ต ส่วนที่สอง “ผลงานวิชาการ” ประกอบไปด้วย รายงานวิจัย บทความวิชาการ ที่เป็นผลจากกันสกัดองค์ความรู้จากกระบวนการสร้างสรรค์ วิธีการที่ผู้เขียนเสนอคือ Practice as Research, Practice-based Research และ Practice-led Research เป็นวิธีการวิจัยศิลปะสร้างสรรค์ที่ใช้ได้ในทุกสาขาวิชาศิลปะเนื่องจากให้ความสำคัญทั้งตัวปฏิบัติและตัววิชาการ อย่างไรก็ดีวิธีการนี้ในทางดนตรีพื้นเมืองยังไม่มีใครนำมาใช้เพราะเป็นเรื่องใหม่ แต่ผู้เขียนมองเห็นว่ามีประโยชน์ต่อนักวิชาการดนตรีพื้นเมืองอีสานสำหรับการที่จะพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ (ปฏิบัติ) ควบคู่ไปพร้อมกันกับการพัฒนาองค์ความรู้ (วิชาการ) จึงจะสามารถทำให้ดนตรีพื้นเมืองอีสานไปสู่ประโยชน์โดยรวมและครอบคลุมทุกมิติได้อย่างเป็นรูปธรรม

บรรณานุกรม

ไกรลาส จิตร์กุล และอาทิตยา ผิวขำ. 2560. **การสร้างสรรค์งานศิลปะการแสดงที่มีฐานการหาข้อมูลจากวิธีวิจัย. ศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน: รวมบทความวิจัย บทความวิชาการ.** มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

กฤษฎา ดาวเรือง และประณต มีสอน. 2562. **“นาคาเริงวารี” บทเพลงร่วมสมัยประพันธ์จากเพลงพิณของ ทองใส ทับถนน.** วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี, 8(1).

คเณศ ศีลสัตย์. (2557). **วาดเส้นสร้างสรรค์.** ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

คณาจารย์ประจำกลุ่มวิชาสุนทรียภาพเพื่อคุณภาพชีวิต. (2552). **สุนทรียภาพเพื่อคุณภาพชีวิต.** กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.

จามร ศุภผล. 2560. **ร้อยเรียงสำเนียงสยาม: บทเพลงร่วมสมัยสำหรับเปียโนทรีโอ ประพันธ์โดยใช้แรงบันดาลใจจากเพลงไทยเดิม.** รายงานการวิจัย คณะดุริยางคศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ชลูด นิ่มเสมอ. (2557). **องค์ประกอบทางศิลปะ.** พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อมรินทร์.

ไชยยศ จันทราทิตย์ และคณะ. 2550. **การสร้างสรรค์กระบวนในการวิจัยสร้างสรรค์ศิลปะ.** คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ณัชชา พันธุ์เจริญ และคณะ. 2559. **ดนตรีลิขิต รวมบทความดนตรีสร้างสรรค์เชิงวิชาการ.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ธนาเพลส.

ณรงค์ฤทธิ์ ธรรมบุตร. 2561. **“จิตวิญญาณแห่งอาเซียน” สำหรับวงเปียโนควินเท็ท.** กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ดวงเดือน ศาสตรภัทร. 2557. **การคิดสร้างสรรค์.** วารสารสุขภาพกับการจัดสุขภาพ, 1(1).

ธนัชพร กิตติก้อง. 2563. **การแสดง/Performance: ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเพอร์ฟอร์มานซ์.** โครงการส่งเสริมการผลิตตำราเพื่อความเป็นเลิศทางวิชาการ. ขอนแก่น: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

บุรินทร์ เปล่งดีสกุล. 2562. **การวิจัยทางศิลปะ.** โครงการส่งเสริมการผลิตตำรา เพื่อความเป็นเลิศทางวิชาการ. ขอนแก่น: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

ชิดชนก ชูช่วย. 2563. **ศิลปะร่วมสมัย:** จากหลากหลายกลายเป็นหนึ่ง. กรุงเทพฯ: บริษัท กู๊ดเฮด พริ้นติ้นท์ติ้ง แอนด์ แพคเกจจิ้ง กรุ๊ป จำกัด.

ปรีชา เถาทอง. 2557. **แนวทางการวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ด้านการสร้างสรรค์ศิลปะวิชาการ.** วารสารสมาคมนักวิจัย, 19(2).

พรรัตน์ ดำรุง และคณะ. 2562. **ข้ามศาสตร์ ข้ามเวลา: วิจัยการแสดงในวิถีนิเวศวัฒนธรรม.** นนทบุรี: บริษัท ภาพพิมพ์ จำกัด.

รัฐศาสตร์ เวียงสมุทร. 2565. **การสร้างสรรค์บทบรรเลงกีตาร์โซนาตาท่องทำนองอีสาน.** วารสารดนตรีรังสีต มหาวิทยาลัยรังสิต, 17(1).

วุฒิชา เครือเนียม. 2560. **บทประพันธ์ซาวด์สเคป: จิตวิญญาณแห่งปรางค์กู่.** วิทยานิพนธ์ดุริยางคศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสังคีตวิจัยและพัฒนา ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.

วิศปัตย์ ชัยช่วย. (2556). **การสร้างสรรค์ชุดการแสดงลำเต้ยโนนทัน.** ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

อาทิตย์ กระจ่างศรี. 2563. **การสร้างสรรค์ดนตรีประกอบการแสดงละครหุ่นอีสานร่วมสมัย "สินไซรู้ใจตน".** วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 12(1).

Chartmasters. 2022. **YouTube Most Streamed Artists of 2021.** สืบค้นจาก https://chartmasters.org/2022/01/youtube-most-streamed-artists-of-2021/