

ดุริยนิพนธ์ คีตวรรณกรรมวิจัย: อิสระภาพฝึบอบเชื้อผ่านดนตรีทดลอง

The Creative Music Research: The Freedom Pee Pop-cheua for Experimental Music

ภัทรกร แสงครี¹

วายุ ยานสุวรรณ²

อรรถพล สุวศรี³

สุรศักดิ์ บาลนคม⁴

ทวีพงษ์ เหลือวิชา⁵

ศุภชัย สุริยฤทธิ์⁶

บทคัดย่อ

คีตวรรณกรรมวิจัย อิสระภาพฝึบอบเชื้อ คณะผู้วิจัยสร้างกรอบความคิดสุนทรียญาณเรื่องราววรรณกรรมและลงพื้นที่วิจัยนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อใช้ในการประกอบสร้างสรรค์คีตวรรณกรรมวิจัยร่วมสมัยนี้ชี้ชัดให้เห็นถึงสุนทรียศาสตร์ความเชื่อเรื่องราวของท้องถิ่นในวัฒนธรรมภาคอีสาน คือ ความงามเชิงความทุกข์ทรมาน ความงามความเศร้าของฝึบอบเชื้อ ที่เสียงครวญครางที่อยากจะปลดปล่อยวิญญาณตนเองให้อิสระให้ได้ไปเกิดจากห้วงแห่งทุกข์นี้ คีตวรรณกรรมวิจัยนี้ได้อ้างอิงการเปรียบเทียบสุนทรียศาสตร์เชิงความคิดสองรูปแบบคืออิสระภาพของเสียงและอิสระภาพของความต้องการหลุดพ้นจากการเป็นฝึบอบ คณะผู้วิจัยได้นำแนวคิดการสร้างสรรคดนตรีทดลอง (Experimental Music) มาสร้างสรรค์เป็นคีตวรรณกรรมวิจัยร่วมสมัยนี้ ใช้หลักการการประพันธ์ตามแนวคิดของ จอห์น เคจ ดังนี้ 1. Form 2. Chance determination process 3. People process 4. Contextual process 5. Repetition และ 6. Electronic process

คีตวรรณกรรมวิจัยอิสระภาพฝึบอบเชื้อ มีความยาวทั้งหมด 13. 29 นาที ประกอบด้วย 4 ท่อน แต่ละท่อนทำหน้าที่ในการสร้างบรรยากาศแสดงเรื่องราวของฝึบอบจากแรกเริ่มจนจบบทประพันธ์ ท่อนที่ 1 แสดงให้เห็นถึงสุนทรียศาสตร์ความเป็นอีสาน ท่อนที่ 2 การเรียนวิชาอาคมของฝึบอบ เรียนวิชาหลายวิชาจนไม่สามารถควบคุมตนเองได้ ท่อนที่ 3 การสู้วิชาอาคมระหว่างพระชาวบ้าน กับฝึบอบ ท่อนที่ 4 การเผาฝึบอบเพื่อปลดปล่อยดวงวิญญาณฝึบอบให้อิสระภาพและร่วมกระทั้งเสียงดนตรีเองก็ต้องปลดปล่อยจากตัวมันเองเช่นกัน

คำสำคัญ: คีตวรรณกรรม, ดนตรีทดลอง, อิสระภาพฝึบอบ

¹ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาดนตรีศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

² นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาดนตรีศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

³ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาดนตรีศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

⁴ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาดนตรีศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

⁵ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาดนตรีศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

⁶ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

ความเป็นมาและความสำคัญ

ผี คือ อติตมมนุษย์หรือสัตว์ รวมทั้งสิ่งมีชีวิตต่างๆ เมื่อกายดับสิ้นลง วิญญาณจะออกจากร่าง ในลักษณะพลังงานโปร่งแสงปรากฏตนได้ในลักษณะก่อนตายของตนในกรณีที่วิญญาณธรรมดามีฤทธิ์น้อย ตัวอย่างพวกวิญญาณของไทย ได้แก่ แม่นาคพระโขนง สัมภเวสี ผีตายโหง ฯลฯ

เนื่องจากชุมชนภาคอีสานมีความเชื่อเรื่องผีมาก่อนต่อมาก็ได้รับอิทธิพลจากลัทธิพราหมณ์เกี่ยวกับพิธีกรรมต่างๆ ส่วนพระพุทธศาสนาเข้ามาในภายหลัง ทำให้ประชาชนได้ให้ความเชื่อถือเคารพศรัทธาเป็นอย่างมาก จึงมีการประยุกต์ให้เข้ากับวิถีชีวิตเกษตรกรรมของชาวอีสาน แต่ก็ยังมีความเชื่อเรื่องผีต่างๆ รวมทั้งผีปอบ ถือว่าเป็นผีที่น่ากลัวที่สุดของชาวอีสานและมักจะเป็นข่าวฮือฮาปรากฏตามสื่อโทรทัศน์และหนังสือพิมพ์อยู่บ่อยๆ ในภาคอีสานเชื่อว่า ผีปอบมีจริงและทำร้ายคนได้จริง จึงได้ทำพิธีกรรมโดยให้หมอธรรม พระสงฆ์ หรือขจ้ำ ผู้นำจิตวิญญาณของชุมชน ไปขับไล่ผีปอบที่สิงในร่างคนป่วย เพื่อขจัดปัดรังควาน ผีปอบเชื่อ เป็นผีชนิดหนึ่งที่เกิดจากชายหรือหญิง ที่เรียนวิชามนต์ขลังในทางเรียกผีเทวดา มาปกป้องคุ้มครองรักษากันเรือนของตนให้อยู่เย็นเป็นสุข และคนที่เรียนวิชามนต์ขลังในทางเสน่ห์เมตตามหานิยม คือทำให้ผู้ที่โดนวิชาเกิดความรักใคร่หลงใหล วิชาประเภทนี้มีอยู่แถบชนบทที่ชาวลาเวเชื่อถือกัน โดยทำการเล่าเรียนสืบทอดกันมาตั้งแต่บรรพบุรุษ ผู้มีวิชาประเภทนี้ถ้าทำผิดครู คือประพฤติตนไม่อยู่ในขอบเขตที่ครูสั่ง ผู้นั้นจะกลายเป็นผีปอบ เช่น เรียกผีเทวดามาให้คุ้มครองรักษากันเรือนของตน เพื่อป้องกันขโมย หรือผู้ร้าย แต่ก็ยังไม่พอใจ และยังใช้เวทมนต์บังคับผีเทวดาไปทำร้ายมิตรให้ตายอีก ดังนั้นครูจึงทำโทษโดยให้ผีเทวดา เข้ามาสิงสู่อยู่กับคนที่ทำผิดครู เรียกผู้นั้นว่าเป็นผีปอบ หรือปีศาจร้าย ที่มีพฤติกรรมเข้าสิงผู้คน เกาะกินคนและสัตว์จนถึงแก่ความตาย และมีการสืบเชื้อสายจึงเรียกว่า “ผีปอบเชื่อ”

ผีปอบเชื่อ หมายถึง ปอบที่ถ่ายทอดสืบเนื่องต่อกันมา เช่น พ่อหรือแม่เป็นปอบก็จะให้ลูกได้รับรดกเป็นปอบรุ่นต่อไป หากลูกไม่ยอมรับ พ่อแม่ที่เป็นปอบก็จะไม่ตายเสียที แม่จะแก่ชราเพียงใดก็ยังมีชีวิตอยู่ได้ หรือเจ็บป่วยอาการหนักแค่ไหนก็ไม่ตาย ได้แต่นอนซมทนทุกข์ทรมานอยู่เช่นนั้น เป็นที่น่าเวทนามีเรื่องครวญครางอ่อนวอนขอให้ใครรับเป็นปอบต่อไป เพื่อตนจะได้ตายพ้นทุกข์เสียที ลูกหลานคนใดทนต่อความเวทนาสงสารไม่ไหว ยอมรับเป็นปอบถึงจะสิ้นใจตาย

เพื่อแสดงถึงความทุกข์ทรมาน ความเศร้าของผีปอบเชื่อ เสียงร้องครวญครางที่อยากจะปลดปล่อยอิสระให้ตนได้ไปเกิด เมื่อพูดถึงอิสรภาพของเสียงแล้ว ทำให้คณะวิจัยนึกถึงดนตรีหนึ่งที่มีความสอดคล้องกันอย่างเห็นได้ชัดนั่นก็คือ ดนตรีทดลอง (Experimental Music) ซึ่งบุคคลสำคัญที่เป็นนักคิดหลักในดนตรีแนวนี้ก็คือ จอห์น เคจ นักประพันธ์เพลงชาวอเมริกันหัวก้าวหน้านั่นเอง

จอห์น เคจ (John Cage 1912-1992) นักแต่งเพลงคนสำคัญของอเมริกา ผู้บุกเบิกแนวดนตรี Experimental Music ขึ้นในช่วงทศวรรษที่ 1950 อันส่งผลให้เกิดศิลปะแนวทางใหม่ๆ ขึ้นตามมาอีกมากมาย โดยเฉพาะในกลุ่มของ Happening Art

ดนตรีทดลอง คือ การประพันธ์ดนตรีในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งที่ได้ผลมาแบบไม่สามารถคาดเดาได้ คำว่า "ทดลอง" (Experimental) ใช้เป็นตัวเชื่อมกับชื่อแนวเพลงที่อธิบายถึงดนตรีในทาง

เฉพาะที่ต้นขอบเขตหรือนิยามหรืออย่างอื่นซึ่งเป็นสไตล์ผสมที่แตกต่างอย่างมาก หรือแนวร่วมแบบนอกคอก หรือส่วนผสมที่โดดเด่นแตกต่างอย่างเห็นได้ชัด

ปัจจุบันดนตรีทดลองได้ถูกพัฒนาเป็นอย่างมากโดยเฉพาะปลายคริสต์ทศวรรษ 1950 ได้มีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการดนตรีมากขึ้น จนได้เรียกว่า ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์เพื่อเป็นการอนุรักษ์ตำนานผีปอบเชื่อของอีสานให้คงอยู่ ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญ ของวิถีชีวิตของคนอีสานที่มีต่อผีปอบเชื่อซึ่งเป็นผีที่น่ากลัวที่สุดของคนอีสาน ผู้วิจัยจึงอยากจัดทำวิจัยเพื่อพัฒนาตำนานผีปอบเชื่ออีสานให้ทันสมัยมากขึ้นผ่านดนตรีทดลอง โดยใช้ชื่อวิจัย ว่า “คีตวรรณกรรมวิจัยผีปอบเชื่อ ผ่านดนตรีทดลอง” เพื่อให้ได้กลิ่นอายความเป็นอีสาน คงความเป็นอีสานและให้เกิดความแปลกใหม่และมีความน่าสนใจอีกทั้งยังเป็นการอนุรักษ์เอกลักษณ์และวัฒนธรรมประเพณีของชาวภาคอีสานให้คงอยู่สืบไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมา แนวคิด และองค์ประกอบของดนตรีทดลอง
2. เพื่อสร้างคีตวรรณกรรมวิจัย ผีปอบเชื่อ โดยใช้แนวคิดจากดนตรีทดลองเป็นแบบอย่างในมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

ขอบเขตของการวิจัย

ศึกษาดนตรีทดลอง (Experimental Music) ของนักประพันธ์เพลง ชื่อ จอห์น เคจ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบประวัติ พัฒนาการ แนวคิด องค์ประกอบทางด้านดนตรีทดลอง
2. สร้างสรรค์บทประพันธ์ดนตรีโดยใช้แนวความคิดจากดนตรีทดลอง
3. สร้างสรรค์บทประพันธ์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน
4. เผยแพร่แนวทางในการทดลองบทประพันธ์ดนตรีในรูปแบบวิชาการ
5. เป็นข้อมูลสำหรับค้นคว้าเกี่ยวกับดนตรีทดลอง
6. เผยแพร่บทประพันธ์โดยการนำออกแสดง

วิธีการดำเนินงานวิจัย

1. ศึกษาค้นคว้าเอกสารข้อมูล ทบทวนวรรณกรรม ทฤษฎีดนตรีทดลอง
2. กำหนดวัตถุประสงค์
3. ออกแบบ Graphic Score ของบทประพันธ์ และกำหนดขอบเขตและโครงสร้างของบทประพันธ์

4. สร้างทำนอง จังหวะ เสียง Noise ให้สอดคล้องกับระบบสัญญาณในเรื่องราวและเหตุการณ์ของแต่ละตอน
5. กำหนดรูปแบบของวงดนตรีทดลอง
6. จัดแนวบรรเลงสำหรับเครื่องดนตรีทดลอง โดยพิจารณาถึงแนวทำนอง แนวประกอบ และเสียง noise รวมทั้งพิจารณาถึงความเหมาะสมและบทบาทของเครื่องดนตรีแต่ละชนิด
7. ปรับแต่งการประพันธ์ โดยรับคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพัฒนาบทประพันธ์ให้มีความสำคัญมากขึ้น
8. สรุปลงและข้อเสนอแนะ
9. จัดพิมพ์และนำเสนอในรูปแบบเล่มวิทยานิพนธ์
10. นำเสนอโดยการบรรเลงด้วยดนตรีทดลอง

แนวคิดการประพันธ์

1. สร้างกรอบความคิด กรอบแนวคิดจากสิ่งที่รับรู้แนวความคิดเชิงสุนทรียศาสตร์ทั้งภายนอกและภายใน เกิดกระบวนการสังเคราะห์
2. สร้างแนวคิดในรูปแบบของ Graphic Score ที่เกิดการสังเคราะห์จากแหล่งสุนทรียะเชิงวัตถุต่างๆ เสียงคำครวญ เสียงบทสวด และพิธีกรรม ในมิติการสังเคราะห์คิดคำนวณเชิงจินตนาการ
3. สร้างสรรค์การประพันธ์ดนตรีเชิงวิชาการ
4. ได้ผลงานการสร้างสรรค์การประพันธ์ดนตรี
5. แนวคิดการประสมวง เครื่องดนตรี เพื่อให้ได้งานศิลปะทางเสียงร่วมสมัยอย่างโดดเด่นเฉพาะตน

แนวคิดหลักของบทเพลง

การนำเอาตำนานผีปอบเชื่อมาประพันธ์เพลงในรูปแบบของดนตรีทดลอง ซึ่งมีความสอดคล้องกันถึงอิสรภาพของผีปอบเชื่อและดนตรีทดลองที่มีแนวคิดไม่ควบคุมบังคับ หรือไม่สามารถคาดเดาได้ และให้อิสรภาพในการตีความของผู้ประพันธ์ ผู้เล่น และผู้ฟัง

แนวคิด ทฤษฎีสำคัญ หรือสมมติฐาน

ดนตรีทดลอง (Experimental Music) หมายถึง การประพันธ์ดนตรีในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งที่ได้ผลมาแบบไม่สามารถคาดเดาได้ คำว่า "ทดลอง" (Experimental) ใช้เป็นตัวเชื่อมกับชื่อแนวเพลงที่อธิบายถึงดนตรีในทางเฉพาะที่ต้นขอบเขตหรือนิยาม หรือแนวรวมแบบนอกคอก หรือส่วนผสมที่โดดเด่นแตกต่างอย่างเห็นได้ชัด

อรรถาธิบายและบทวิเคราะห์

แนวคิดที่ใช้ในการประพันธ์บทเพลง อีสรภาพผิชอบเชื่อผ่านดนตรีทดลอง (The Freedom Pee Pop-cheua for Experimental Music) ความยาว 13.39 นาที ประพันธ์ขึ้นบนพื้นฐานของดนตรีทดลอง ในบทเพลงนี้ใช้เครื่องดนตรีที่ผลิตขึ้นมาเอง และการดัดแปลงวัสดุต่าง ๆ ซึ่งคณะผู้ประพันธ์ได้ให้ความสำคัญของเครื่องดนตรีดัดแปลง (Prepared Piano) เพราะลักษณะของเสียงที่คณะผู้ประพันธ์นำมาเป็นเสียงที่ได้ยินมาจากการณ์จริงที่คณะผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ ณ อำเภอวังสามหมอ จังหวัดอุดรธานี และด้วยความทุกขุทรมานของผิชอบแห่งนั้น ผู้ประพันธ์จึงได้แรงบันดาลใจนำเสนอเรื่องราวจากการวิจัยเก็บข้อมูลภาคสนาม มากกว่านี้คณะผู้วิจัยสร้างเครื่องดนตรีดัดแปลงเพื่อเป็นการทดลองทางด้านคุณค่าทางเสียงใหม่และพัฒนาให้มีอิสระภาพทางเสียงเพื่อปลดปล่อยผิชอบในรูปแบบเชิงจินตนาการทางด้านการประพันธ์ดนตรีทดลอง โดยคณะผู้ประพันธ์ได้แบ่งหัวข้อในการวิเคราะห์ออกเป็น 2 หัวข้อใหญ่ คือ

1. ใช้เครื่องดนตรีทั้งหมด 17 ชิ้นประกอบไปด้วยเครื่องดนตรีดังต่อไปนี้

1.) Thunder Sheet 2.) Mobile 3.) เครื่องไธร์เป่าผม 4.) โหวด 5.) โป่งกลางเหล็ก 6.) Electronic computer 7.) ถังน้ำ 8.) Prepared piano 9.) แผ่นกระຈກ 10.) ข้อง 11.) กระบอ ไม้ไผ่ 12.) Water phone 13.) เครื่องเจียรเหล็ก 14.) กระสอบ 15.) แก้วไวน์เบอร์กันดี (Burgundy Grand Cru) 16.) ลูกเทนนิส 17.) ลูกปิงปอง

2. การวิเคราะห์บทประพันธ์คณะผู้ประพันธ์ได้แบ่งหัวข้อในการวิเคราะห์เป็น 5 หัวข้อ สำหรับกระบวนการจัดการให้เกิดดนตรีแบบ Indeterminacy มีหัวข้อดังต่อไปนี้ (Michael Nyman, Experimental Music : Cage and Beyond) 1. From 2. Chance determination process 3. People process 4. Contextual process 5. Repetition 6. Electronic process

คณะผู้วิจัยอธิบายดังรายละเอียดนี้

1.คีตลักษณ์ (From)

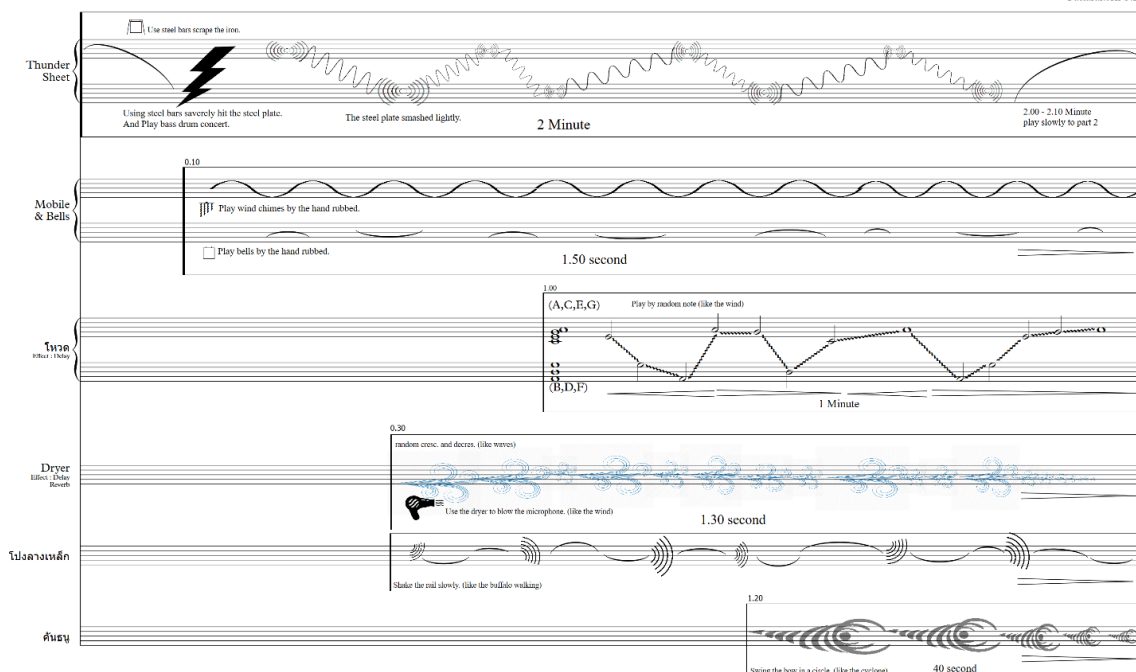
ตอนที่ 1 ใช้เครื่องดนตรีในการบรรเลงทั้งหมด 6 ชิ้นประกอบไปด้วย Thunder Sheet โม่บาย โหวด เครื่องไธร์เป่าผม โป่งกลางเหล็ก และคันธนู ซึ่งในตอนนี้จะเป็นตอนที่สร้างบรรยากาศให้กับเพลง และให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงเสียงของธรรมชาติในอีสาน

The freedom Peepop-Cheau

For Experimental Music

It takes about 2 minutes to play in part 1

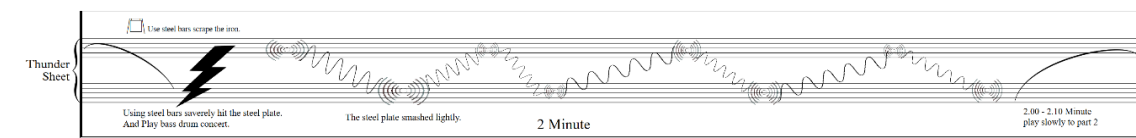
Pattarakorn S.K



ภาพที่ 1 Graphic score ในตอนที่ 1

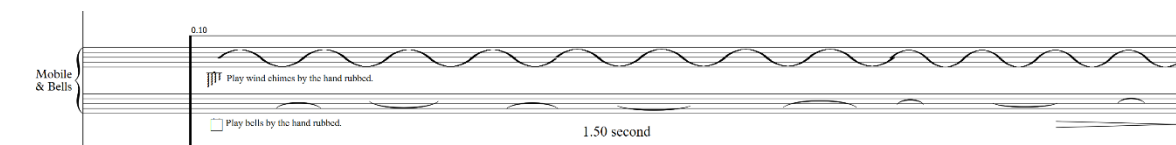
It takes about 2 minutes to play in part 1

Pattarakorn S.K



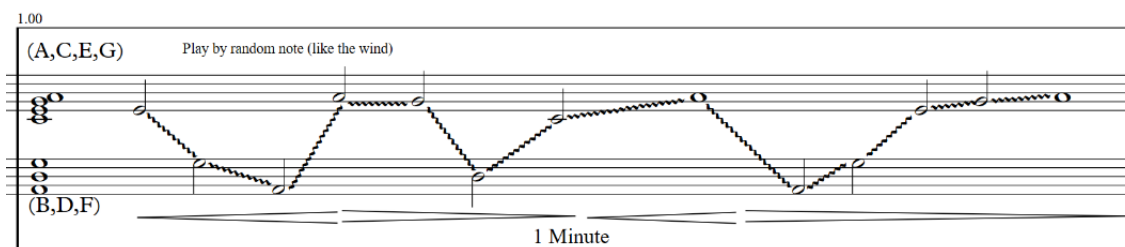
ภาพที่ 2 Graphic score ช่วงการบรรเลง Thunder Sheet

ในช่วงแรกใช้แท่งเหล็กชุด Thunder Sheet เพื่อให้เกิดเสียงดังและใช้ค้อนทุบเพื่อบ่งบอกถึงเสียงฟ้าผ่าและใช้แท่งเหล็กชุดไปมา เพื่อให้เกิดเสียง Noise เป็นความเป็นความยาว 2 นาที แสดงให้เห็นถึงบรรยากาศในช่วงเริ่มต้น และเพื่อสร้างกลุ่มเสียงดึงดูดความสนใจจากผู้ชม



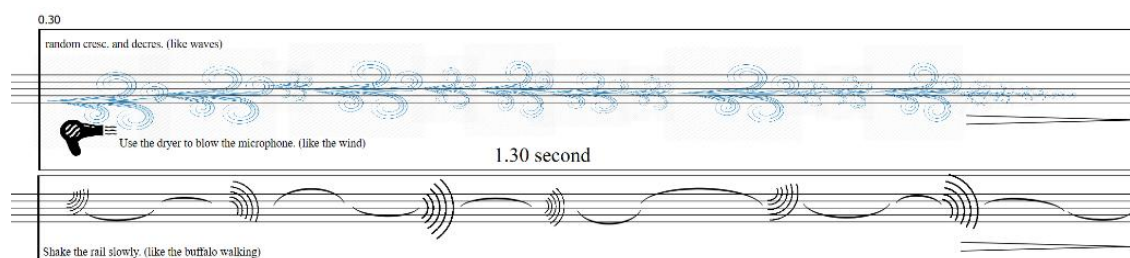
ภาพที่ 3 Graphic score ช่วงการบรรเลง Mobile และ Bells

ช่วงเวลา 0.10 เริ่มใช้โม่บายและระฆังในการบรรเลงโดยให้เกิดเสียงคล้ายสายลมเป็นเวลา 1 นาที 50 วินาทีแล้วลดความดังลงในช่วงท้าย ในช่วงนี้จะสื่อสารถึงบรรยากาศที่เป็นธรรมชาติมากขึ้นและยังคงความเป็นอีสานอยู่



ภาพที่ 4 Graphic Score ช่วงการบรรเลงโหวตด้วยวิธีการสุ่มตัวโน้ต

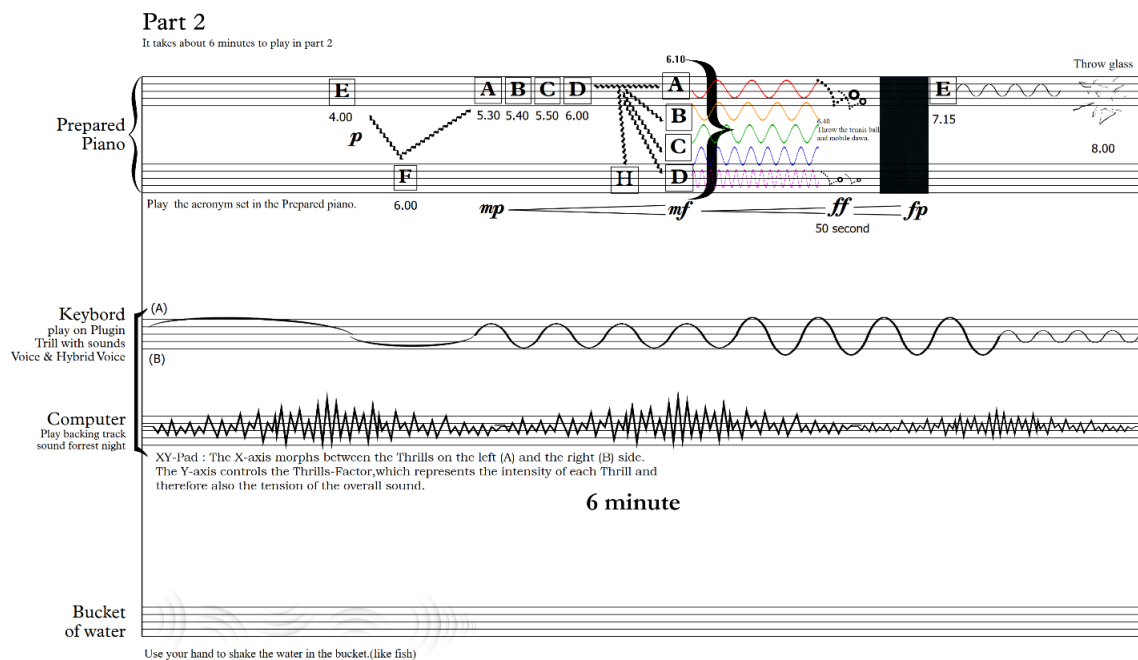
ช่วงเวลา 1.00 บรรเลงโดยโหวตด้วยวิธีการสุ่มตัวโน้ต (Chance determination process) ในเพนาโทนิคสเกลโดยใช้ความยาว 1 นาทีและไดนามิกดั่งขึ้นและเบาลงตามผู้บรรเลง เพื่อสื่อสารถึงความเป็นอีสานที่มากขึ้น โดยเสียงที่เกิดขึ้นในการบรรเลงในแต่ละครั้งจะขึ้นอยู่กับ การตัดสินใจอย่างฉับพลันของผู้บรรเลงด้วย



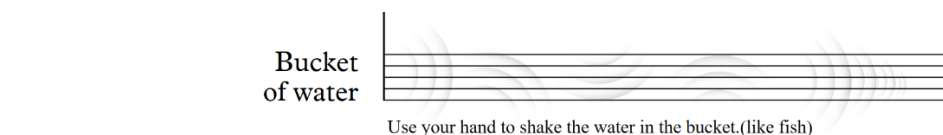
ภาพที่ 5 Graphic score ช่วงการบรรเลงเครื่องไ้เป่าพมและโป่งยางเหล็ก

ช่วงเวลา 0.30 ใช้เครื่องไ้เป่าพมและโป่งยางเหล็กบรรเลงเป็นเวลา 1 นาที 30 วินาที โดยการสุ่มโดยใช้เครื่องไดนามิกเพื่อลอกเลียนให้คล้ายกับสายลม โดยการบรรเลงนั้นให้ผู้บรรเลงตีความจาก Graphic Score ซึ่งจะให้อิสระตีความเพื่อสื่อถึงเสียงของความเป็นธรรมชาติ และความวังเวงได้มากขึ้นเพื่อที่จะถ่ายทอดอารมณ์ไปยังท่อนต่อไป

ท่อนที่ 2 ใช้เวลาในการบรรเลง 6 นาทีโดยในช่วงแรกได้เปลี่ยนรูปแบบในการบรรเลงโดยมีผู้บรรเลงทั้งหมดสี่คน โดยแต่ละคนบรรเลงตามสัญลักษณ์ที่กำหนดไว้ดังต่อไปนี้

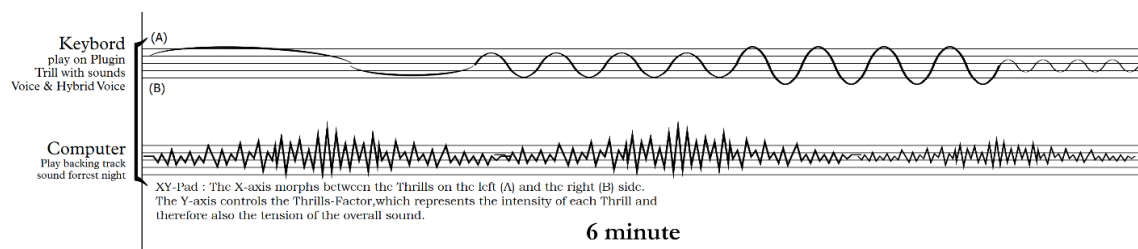


ภาพที่ 6 Graphic Score ในตอนที่ 2



ภาพที่ 7 Graphic Score ช่วงการบรรเลงถึงน้ำ

ในช่วงเริ่มที่ใช้มือตักน้ำในถังน้ำ เพื่อสร้างเหตุการณ์ให้เกิดเสียงเหมือนปลาตักในถังน้ำ ในช่วงแรกของตอนที่ 2 ซึ่งในช่วงนี้จะสื่อให้เห็นถึงเสียงธรรมชาติที่เกิดขึ้นในเวลากลางคืน



ภาพที่ 8 Graphic Score ช่วงการบรรเลง Electronic

การบรรเลงคีย์บอร์ดโดยใช้ปลั๊กอิน Trill ในการบรรเลง และ Tape จากเสียงกลางคืนในป่า โดยในช่วงนี้ใช้เวลาในการบรรเลง 6 นาที ซึ่งผู้บรรเลงจะต้องควบคุมการเคลื่อนที่ของเสียงจากแกน X สู่แกน Y ตามการตีความของผู้บรรเลง ซึ่งจะทำให้สื่อถึงเสียงครวญครางของผีปอบ

Part 3
It take about 4 minute to play in part 3

The graphic score for Part 3 is a multi-staffed musical score. It includes the following instruments and their durations:

- Gong (C):** 30 second (Hit the gong 3 times in.)
- Lion roar:** 15 second (Pull the rope slowly.)
- Sawdust (Piano):** 50 second
- Bamboo:** 20 second
- Waterphone:** 10, 13 (Play with bone.)
- Thunder Sheet:** 10, 13 (Play with bone.)
- Pot lid:** 10, 13 (Play with bone.)
- Keyboard:** 10, 13 (Play with bone.)
- Prepared piano:** 10, 13 (Play with bone.)
- 30 People:** 10, 13 (Everyone breath and cry like crazy like ghosts.)
- Grinding Stones & Balloon:** 10, 13 (Use a steel grinding stone.)

The score also includes a section for 40 second, where all instruments play with violence like a broken world.

ภาพที่ 11 Graphic Score ในตอนที่ 3

Part 3
It take about 4 minute to play in part 3.

The graphic score for Part 3 shows the following instruments and their durations:

- Gong (C):** 30 second (Hit the gong 3 times in.)
- Lion roar:** 15 second (Pull the rope slowly.)

ภาพที่ 12 Graphic Score ช่วงการบรรเลงฆ้องและ lion Roar

นาที่ที่ 8.05 บรรเลงด้วยการดึงหนังเป็นเวลา 15 วินาทีต่อมาในนาที่ที่ 8.20 ตีฆ้องสามครั้งในเวลา 30 วินาทีโดยการตีฆ้องแต่ละครั้งขึ้นอยู่กับผู้บรรเลง โดยให้นึกถึงการตีฆ้องในวัด เพื่อแสดงออกถึงเสียงบรรยากาศในวัดที่มีความวังเวง ความศรัทธา และความหวัง

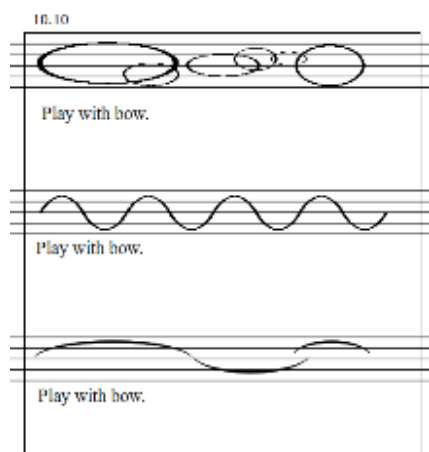
8.50

The graphic score for Part 3 shows the following instrument and its duration:

- Sawdust (Piano):** 50 second

ภาพที่ 13 Graphic Score ช่วงการสวดมนต์

นาทีกี่ 8.50 ให้ผู้บรรเลงห้าคนสวดมนต์เป็นเวลา 50 วินาที โดยการบรรเลงของแต่ละคนขึ้นอยู่กับ การตีความจาก Graphic Score เพื่อสื่อถึงตัวละครพระที่จะปราบผีปอบ



ภาพที่ 14 Graphic Score ช่วงการบรรเลงไม้ไฟ

นาทีกี่ 9.50 ใช้ไม้ไฟในการบรรเลงด้วยวิธีการตีห้าไปมาเป็นเวลา 20 วินาทีตามการตีความของผู้บรรเลง ซึ่งลักษณะของเสียงนั้นเหมือนกับการตีให้สัญญาณของผู้ใหญ่บ้านและลูกบ้าน ซึ่งการตีของผู้ใหญ่บ้านจะมีลักษณะที่ใหญ่และกังวาน และเสียงของลูกบ้านจะมีเสียงที่เล็กกว่า และเร็วกว่าผู้ใหญ่บ้าน ซึ่งจะทำให้เกิด Contrast ระหว่างเสียง 2 กลุ่มนี้



ภาพที่ 15 Graphic Score ช่วงการบรรเลงช่วงต่อสู้

นาที่ที่ 10.10 บรรเลงเครื่องดนตรี 3 ชิ้น คือ Water Phone, Thunder Sheet และ Pot lid เป็นเวลา 50 วินาที โดยลักษณะของเสียงจะมีความวังเวงและแสดงถึงความทุกข์ระทมของผีปอบ ซึ่งเสียงของเหล็กนั้นบ่งบอกถึงลักษณะของเสียงนี้ได้เป็นอย่างดี

นาที่ที่ 11.00 บรรเลงโดยการตีไม้ไผ่ด้วยความดังที่มากขึ้นๆ เป็นเวลา 20 วินาที หลังจากนั้น บรรเลงทุกเครื่องดนตรีด้วยความดังสูงสุด และให้คน 30 คนที่นั่งปะปนอยู่กับผู้ชมในหอการแสดง เปล่งเสียงออกมาอย่างบ้าคลั่ง เป็นเวลาทั้งหมด 40 วินาที

ท่อน 4 ใช้เวลาในการบรรเลง 1.29 นาทีด้วยบรรเลงทุกเครื่องดนตรีเป็นจำนวน 2 ชิ้นคือ แก้ว และถุงพลาสติก โดยบรรเลงด้วยการขยำถุงพลาสติก เพื่อทำให้เกิดลักษณะของเสียงที่เป็นธรรมชาติของพิธีกรรมสุดท้ายที่มีเสียงของไฟที่เผากระบอกไม้ไผ่ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

Part 4
It takes about 1.29 minute to play in part 4

Plastic
12.10
Crumpled plastic like fire
mp

Play using a finger to rotate the glass.
12.20

Glass 1 (Cb) 13.00

Glass 2 (C#) 13.20

Glass 3 (Fb) 13.30

Glass 4 (F) 13.39

ภาพที่ 16 Graphic Score ในท่อนที่ 4

Part 4
It takes about 1.29 minute to play in part 4

Plastic
12.10
Crumpled plastic like fire
mp

Play using a finger to rotate the glass.
12.20

Glass 1 (Cb) 13.00

Glass 2 (C#) 13.20

Glass 3 (Fb) 13.30

Glass 4 (F) 13.39

ภาพที่ 17 Graphic Score ช่วงการบรรเลงถุงพลาสติก

นาที่ที่ 12.10 เป็นท่อนที่สื่อถึงการปลดปล่อยฝึบอบสู่อิสรภาพ ซึ่งใช้เสียงของไฟในการสื่อ โดยการบรรเลงในช่วงนี้นั้นใช้มือขยำถุงพลาสติกซ้ำ ๆ เหมือนเสียงไฟไหม้

Play using a finger to rotate the glass.
12.20

Glass 1 (Cb) 13.00

Glass 2 (C#) 13.20

Glass 3 (Fb) 13.30

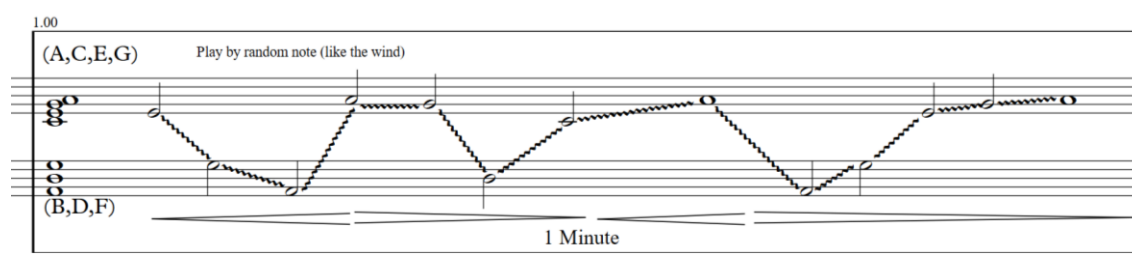
Glass 4 (F) 13.39

ภาพที่ 18 Graphic Score ช่วงการบรรเลงแก้ว

ช่วงนาที่ 12.20 บรรเลงโดยใช้นิ้วลูบปากแก้ว โดยเรียงตามลำดับคือ ใบที่ 1 เสียง Cb สิ้นสุดการบรรเลงในนาที่ 13.00 ใบที่ 2 เสียง C# สิ้นสุดการบรรเลงในนาที่ 13.20 ใบที่ 3 เสียง Fb สิ้นสุดการบรรเลงในนาที่ 13.30 และ ใบที่ 4 เสียง F สิ้นสุดการบรรเลงในนาที่ 13.39

2. Chance Determination Process

คณะผู้ประพันธ์ใช้วิธีสุ่ม (Random) ตัวโน้ตหรือองค์ประกอบต่าง ๆ ในการเขียนโดยใช้กลุ่มโน้ต Pentatonic scale ในการนำมาเป็นสัญลักษณ์ของเสียงต่าง ๆ และสุ่มเลือกอย่างฉับพลันในช่วงขณะของการบรรเลง ดังรายละเอียดต่อไปนี้



ภาพที่ 19 ทำนองของการบรรเลงโหวด โดยวิธีการสุ่ม

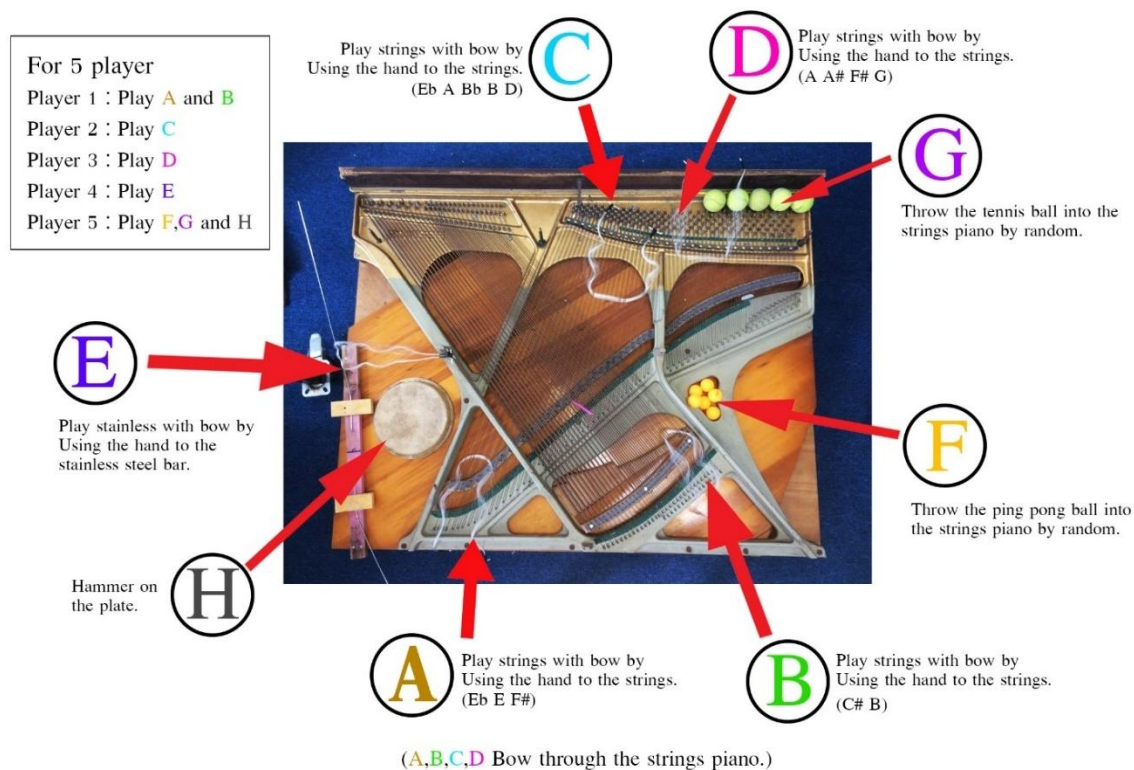
ในการสุ่มเลือกตัวโน้ตที่ใช้บรรเลงขึ้นอยู่กับสถานะของผู้บรรเลงขณะนั้น ๆ โดยสุ่มอย่างฉับพลันโดยการบรรเลงให้ถึงเสียงของสายลมท่ามกลางทุ่งนา

3. People Process

ผู้ประพันธ์ใช้คุณลักษณะเฉพาะของบุคคลมาเป็นตัวสร้างให้เกิดผลลัพธ์ที่ไม่อาจคาดเดา เช่น การกำหนดให้นักดนตรีสองคนขึ้นไปเล่นโน้ตเพลงชุดเดียวกัน แต่เล่นด้วยความเร็วที่แตกต่างกันตามความรู้สึกของแต่ละคน ผลที่ได้จึงเป็นเพลงเพลงเดียวที่เล่นด้วยความเร็วหลายแบบ และไม่สามารถคาดคำนวณถึงผลลัพธ์ที่จะปรากฏออกมาได้ เช่น ตัวอย่างของ Prepared Piano ในท่อนที่ 2 ดังรายละเอียดต่อไปนี้

PREPARED PIANO

(For PEE-POP-CHUAE Experimental Music)



ภาพที่ 20 Prepared Piano

ในท่อนนี้จะใช้ผู้บรรเลงทั้งหมด 5 คน โดยแต่ละผู้บรรเลงจะต้องบรรเลงตามสัญลักษณ์ที่กำหนดไว้ คือ คนที่ 1 บรรเลงตามรูปแบบอักษร A และ B คนที่ 2 บรรเลงตามรูปแบบอักษร C คนที่ 3 บรรเลงตามรูปแบบอักษร D คนที่ 4 บรรเลงตามรูปแบบอักษร E คนที่ 5 บรรเลงตามรูปแบบอักษร F, G และ H โดยรายละเอียดแต่ละตัวอักษรมีรูปแบบการบรรเลงที่แตกต่างกัน คือ

สัญลักษณ์อักษร A บรรเลงสายเปียโนโดยการใช้โบว์ดึงไปมาระหว่างสาย Eb E F#

สัญลักษณ์อักษร B บรรเลงสายเปียโนโดยการใช้โบว์ดึงไปมาระหว่างสาย C# B

สัญลักษณ์อักษร C บรรเลงสายเปียโนโดยการใช้โบว์ดึงไปมาระหว่างสาย Eb A Bb B D

สัญลักษณ์อักษร D บรรเลงสายเปียโนโดยการใช้โบว์ดึงไปมาระหว่างสาย A A# F# G

สัญลักษณ์อักษร E บรรเลงสายเปียโนโดยการใช้โบว์ดึงไปมาระหว่างแท่งสแตนเลส

สัญลักษณ์อักษร F บรรเลงสายโดยการโยนลูกปิงปองลงบนสายเปียโนด้วยวิธีการสุ่ม

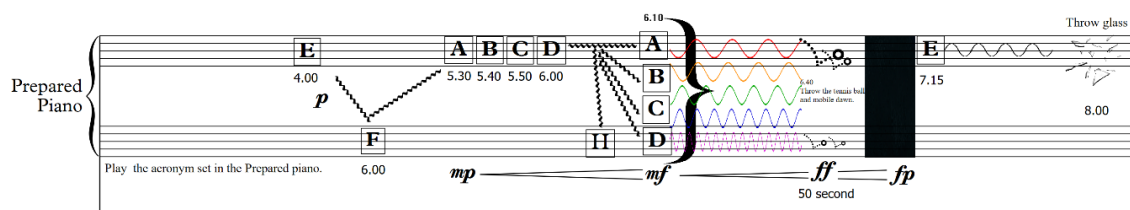
สัญลักษณ์อักษร G บรรเลงสายโดยการโยนลูกเทนนิสลงบนสายเปียโนด้วยวิธีการสุ่ม

สัญลักษณ์อักษร H บรรเลงสายโดยการใช้ค้อนทุบลงไปบนเปียโนในบริเวณวงกลม

โดยการบรรเลงในแต่ละรูปแบบตัวอักษรนั้นขึ้นอยู่กับกาตีความของผู้บรรเลงจากประสบการณ์ และการตีความตาม Graphic score ซึ่งในการฝึกซ้อมในแต่ละครั้งจะต้องบรรเลงให้ตรงตาม score และปรึกษาผู้ประพันธ์เพลงทุกครั้ง

4. Contextual process

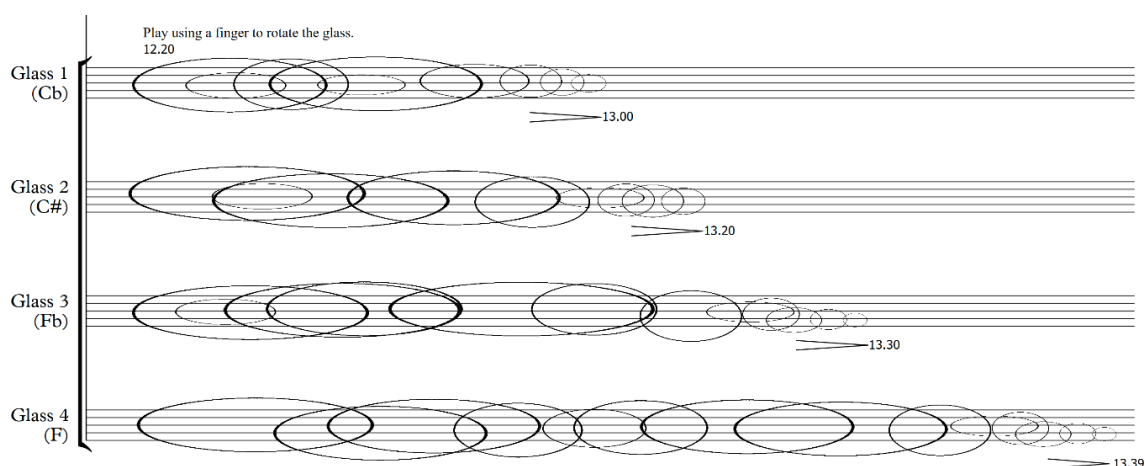
ผู้ประพันธ์ใช้การสร้างกฎเกณฑ์บางอย่างขึ้นมาให้ผู้เล่นแต่ละคนต้องขึ้นอยู่กับกันและกันหรือขึ้นกับสถานการณ์บางอย่างเฉพาะหน้า ความสัมพันธ์ภายใน “ระบบ” นี้ทำให้เกิดลักษณะ Indeterminacy ขึ้นได้เช่นกัน ซึ่งในหลายกรณี วิธีการนี้ย่อมมีความเชื่อมช้องกับ People process ด้วย



ภาพที่ 21 การบรรเลงแบบ Contextual Process

5. Repetition process

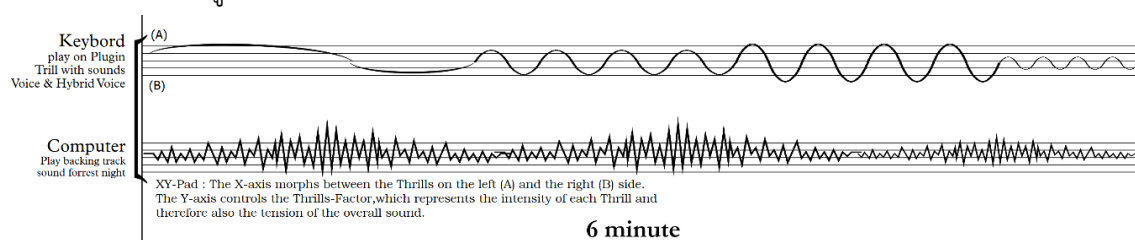
ผู้ประพันธ์ใช้การซ้ำ ย้อนนำไปสู่ความเคลื่อนไหวและเปลี่ยนแปลง งานจำนวนหนึ่งจึงอาศัยการซ้ำเพื่อสร้างบรรยากาศที่พิเศษเฉพาะตัว (ซึ่งแน่นอนว่าเป็นอิทธิพลวิธีคิดจากฝั่งตะวันออกด้วย และปล่อยอิสระให้ผู้บรรเลงเลือกที่จะเล่นหรือหยุดตรงไหนก็ได้ ซึ่งกรณีนี้น่าจะเป็นกรณีเดียวของ Experimental Music ที่ยังคงใช้กรอบคิดเรื่องจังหวะที่ดำเนินไปอย่างสม่ำเสมอตามแบบดนตรีตะวันตกแบบขนบนิยม ดนตรีที่เขียนขึ้นด้วยแนวคิดนี้มักเรียกกันอีกชื่อหนึ่งว่าดนตรีแบบ Minimalism



ภาพที่ 22 การบรรเลงแบบ Repetition Process

6. Electronic process

ผู้ประพันธ์ใช้การด้น (Improvise) เสียงต่าง ๆ ด้วยอุปกรณ์สังเคราะห์เสียง โดยกำหนดรูปทรงของเวลาในช่วงหนึ่ง ๆ (ขณะที่บรรเลง) จัดการให้มีตอนต้น ตอนกลาง และตอนจบ อย่างเป็นระเบียบโดยกำหนด “เวลา” ช่วงหนึ่งที่มีรูปทรงชัดเจนแน่นอนตนเอง แต่เพลงแบบ Experimental เห็นเวลาเป็นสิ่งที่เคลื่อนไหวอย่างไม่หยุดหย่อน เต็มไปด้วยการเปลี่ยนแปลง เวลาไม่อาจถูกทำให้หยุดนิ่งหรือแช่แข็งเป็นรูปทรงที่ชัดเจนตายตัว



ภาพที่ 23 การบรรเลงแบบ Electronic Process

From และ Process ที่ใช้ในคีตวรรณกรรมวิจัยคือ กลุ่มผู้ประพันธ์หยิบยืมแนวคิดรูปแบบของ Sonata Form แบบไม่เคร่งครัดแบบฉบับเดิมโดยการสลับเปลี่ยนไปมาเป็นช่วง ๆ เพื่อสนับสนุนทำนองหลักให้มีความโดดเด่นมากยิ่งขึ้น รวมถึงการเล่าเรื่องราวจากรูปแบบที่เรียบง่ายไม่ซับซ้อน ไปสู่รูปแบบที่ซับซ้อน วุ่นวายจนควบคุมไม่ได้

ในขณะที่คุณสมบัติขั้นรองของเสียง เช่นการเน้นเสียง หรือการขึ้นจังหวะ (Syncopation) นั้นเป็นได้เพียงส่วนหนึ่งของการกำกับ “รูปแบบ” (Form) หรือเป็นส่วนหนึ่งของวิธีการในการจัดการกับรูปแบบแบบเดิมเท่านั้นเอง ซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่บนพื้นผิวเนื้อเรื่องของโครงสร้าง จอห์น เคจ อธิบายว่า ในหนึ่งปีโครงสร้างของจังหวะก็คือวันและเดือนซึ่งหมายถึงหน่วยย่อยภายในองค์รวมนอกจากนั้นแล้วที่น่าสนใจที่สุดคือ จอห์น เคจ กล่าวว่า ภายใต้โครงสร้างทั้งหมดจำเป็นที่จะต้องมีส่วน “บังเอิญ” เกิดขึ้นในลักษณะเดียวกับธรรมชาติของสรรพสิ่ง ตัวอย่าง ของการมีอยู่อย่างเป็นธรรมชาตินี้คือเครื่องหมายทางดนตรีที่เรียกว่า “Caesura” เครื่องหมายนี้เพื่อให้ผู้เล่นหยุดพักพอประมาณโดยไม่ได้กำหนดเป็นหน่วยเวลาที่ชัดเจน นั่นคือ นักดนตรีแต่ละคนสามารถเลือกที่จะหยุดเป็นเวลาประมาณเท่าใดก็ได้ (เช่นอาจหยุด 1 วินาทีหรือ 10 วินาทีก็ได้) แล้วแต่ความเห็นของส่วนบุคคล จอห์น เคจ กล่าวว่า Caesura เป็นสิ่งที่เอื้อให้เกิดภาวะ “ปัจเจก” ภายในองค์รวมซึ่งเราอาจพูดอีกอย่างหนึ่งด้วยภาษาของ ฟรีตจอฟ คาปร้า (Fritjoff Capra) ได้กล่าวไว้ว่าความบังเอิญในลักษณะนี้แท้ที่จริงแล้วก็คือ Free will ที่เกิดขึ้นภายใน Self-organizing system

ซึ่งสุดท้ายแล้วคีตวรรณกรรมวิจัยดนตรีทดลอง การบรรเลง และการฟัง เป็นเรื่อง 3 เรื่องที่แยกออกจากกันอย่างชัดเจน โดยเจนนักล่าวไว้ว่าผลลัพธ์ที่เกิดจากดนตรีทดลองนั้นในแต่ละครั้งผลลัพธ์จะไม่เหมือนกัน และการตีความในการบรรเลงในแต่ละครั้งก็ขึ้นอยู่กับความตีความ และประสบการณ์ของผู้บรรเลง และประสบการณ์ของผู้ฟัง ซึ่งผู้ฟังดนตรีทดลองอาจจะตีเหมือน หรือแตกต่างจากผู้ประพันธ์ก็ได้

สรุปผลการวิจัย

จากผลการศึกษาของคณะผู้วิจัยในคิตววรรณกรรมวิจัยอิสรภาพผีปอบเชื้อ ผ่านดนตรีทดลองที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากวัฒนธรรม ศาสนา ความเชื่อเรื่องผีปอบของคนอีสานและดนตรีทดลอง

ผีปอบเชื้อ คือปอบที่ถ่ายทอดสืบเนื่องต่อ ๆ กันมา เช่น พ่อหรือแม่เป็นปอบก็จะให้ลูกรับมรดกเป็นปอบรุ่นต่อไป หากลูกไม่ยอมรับ พ่อแม่ที่เป็นปอบก็จะไม่ตายเสียที แม้จะแก่ชราเพียงใดก็ยังมีชีวิตอยู่ได้ หรือเจ็บป่วยอาการหนักแค่ไหนก็ไม่ตาย ได้แต่นอนซมทนทุกข์ทรมานอยู่เช่นนั้น เป็นที่น่าเวทนา ร้องครวญครางอ้อนวอนขอให้ใครรับเป็นปอบต่อไป เพื่อตนจะได้ตายพ้นทุกข์เสียที ลูกหลานคนใดทนต่อความเวทนาสงสารไม่ไหว ยอมรับเป็นปอบถึงจะสิ้นใจตาย

คณะผู้วิจัยได้ศึกษารูปแบบคิตววรรณกรรมวิจัยร่วมสมัยและแนวคิดต่าง ๆ จนกระทั่งได้พบรูปแบบคิตววรรณกรรมวิจัย และแนวความคิดต่อดนตรีแบบแตกต่างของ จอห์น เคจ ซึ่งรูปแบบดนตรีทดลอง หรือแนวคิดแบบจอห์น เคจ มีลักษณะการบรรเลงและรูปแบบที่เป็นอิสระ และมีความแตกต่างจากลักษณะการประพันธ์เพลงทั่ว ๆ ไป โดยที่ผู้ประพันธ์ได้นักดนตรีมีอิสระในการตีความหมายของสกอ์เพลง และผู้ชมก็มีอิสระในการจินตนาการบทเพลงของแต่ละบุคคล ดนตรีทดลองเป็นคิตววรรณกรรมวิจัยในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งที่ได้ผลมาแบบไม่สามารถคาดเดาได้ คำว่า "ทดลอง" (Experimental) ใช้เป็นตัวเชื่อมกับชื่อแนวเพลงที่อธิบายถึงดนตรีในทางเฉพาะที่ต้นขอบเขตหรือนิยามหรืออย่างอื่นซึ่งเป็นสไตล์ลูกผสมที่แตกต่างอย่างมาก หรือแนวรวมแบบนอกคอก หรือส่วนผสมที่โดดเด่นแตกต่างอย่างเห็นได้ชัด

จากการที่คณะผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ศึกษาการจับปอบร่วมกับ พระครูพิพัฒน์ วิทยาคม (หลวงพ่อเจริญ ฐานยุตโต) พร้อมกับศิษยานุศิษย์ ที่บ้านโนนผักหอม ตำบลวังสามหมอ อำเภอสองแคว จังหวัดอุดรธานี ผนวกกับการศึกษารูปแบบคิตววรรณกรรมวิจัยทดลอง ได้ศึกษาวิเคราะห์ Score และนำการเขียนเป็น Graphic score แล้วนำมาใช้ในประพันธ์เพลงโดยใช้เครื่องดนตรีและอุปกรณ์ช่วยจำนวน 18 ชนิด ได้แก่ Thunder Sheet, Mobile, เครื่องไต่เป่าลม⁷, โหวด, โปงลางเหล็ก, Electronic Computer, ถังน้ำ, Prepared Piano, ลูกปิงปอง, ลูกเทนนิส, เส้นอะลูมิเนียม, แผ่นกระจก, ฆ้อง, กระบอกไม้ไผ่, Water Phone, เครื่องเจียรเหล็ก, กระสอบ, แก้วน้ำ, และ ฤงพลาสติก

คณะผู้ประพันธ์ได้ศึกษาจากเอกสารอ้างอิงและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพร้อมทั้งลงพื้นที่เพื่อศึกษาเก็บข้อมูล ได้นำข้อมูลมาพัฒนาเชื่อมโยงกันโดยการประพันธ์ขึ้นในรูปแบบดนตรีทดลอง โดยใช้ชื่อคิตววรรณกรรมวิจัย "อิสรภาพผีปอบเชื้อ ผ่านดนตรีทดลอง" เวลาทั้งหมดของบทเพลงอยู่ที่ 13. 29 นาที ซึ่งข้อมูลที่น่ามาสร้างสรรค์ผลงานคิตววรรณกรรมวิจัย คือ ข้อมูลที่ได้จากการร่วมลงพื้นที่ศึกษาการจับปอบ และการศึกษาดนตรีทดลอง แนวคิดคิตววรรณกรรมวิจัยของ จอห์น เคจ จากนั้นจึงได้นำเทคนิควิธีการต่าง ๆ เข้ามาสร้างสรรค์ให้บทเพลงมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ภายใต้กรอบของดนตรี

⁷ เครื่องไต่เป่า นำมาประยุกต์แทนเสียงสายลมพัด

ทดลอง การตีความของผู้บรรเลงกับผู้ฟัง และการกำหนดระยะเวลาของแต่ละท่อน เช่น ท่อนที่ 1 ที่คณะผู้ประพันธ์ต้องการสื่อให้เห็นถึงบรรยากาศ เสียงของความเป็นอีสาน โดยใช้หวด เสียงปลาตีนในถังน้ำ เสียงบรรยากาศจากอิเล็กทรอนิกส์คอมพิวเตอร์ โดยให้ผู้บรรเลงตีความจากสกริปกราฟฟิก ท่อนที่ 2 ใช้เสียงที่เกิดจากการใช้เส้นเอ็นสีกับเส้นอะลูมิเนียมที่ติดกับ Prepared Piano ผสมเสียงกับอิเล็กทรอนิกส์คอมพิวเตอร์ ให้ผู้เล่นตีความ ท่อนที่ 3 เป็นท่อนที่ใช้ทุกเทคนิคและทุกเครื่องดนตรี รวมทั้งได้นำทวดผ่านการแปลงเสียงเพื่อให้สอดคล้องกับเครื่องดนตรีประเภทอื่น ทำให้เกิดเสียงคล้ายการระเบิดเสียง Noise ให้สอดคล้องกับระบบสัญญาณในเรื่องราวและเหตุการณ์ แทนการปลดปล่อยอิสรภาพ และนำเครื่องเจียร์เหล็กมาผสมเสียงโดยการเจียร์เหล็กให้เกิดประกายไฟ เกิด Texture แบบซ้อนทับกันหลายมิติ ซึ่งเชื่อมโยงเข้าสู่ท่อนที่ 4 คณะผู้ประพันธ์ต้องการสื่อให้ผู้ฟังจินตนาการเห็นถึงการปลดปล่อยวิญญาณ ผู้ประพันธ์จึงได้ใช้เสียงจากการถูปากขอบแก้ว และเสียงขยำกระสอบให้ผู้ฟังจินตนาการตามอิสระ การบรรเลงแต่ละท่อนของผู้บรรเลงนั้นได้ตีความจาก Graphic Score แต่ก็ได้มีการซ้อมล่วงหน้าก่อนทำการบรรเลงเป็นระยะเวลา 2-3 วันก่อนการแสดง คณะผู้ประพันธ์ได้ทำการแสดงเมื่อวันที่ 4 เมษายน พ.ศ. 2561 ณ ห้องประชุมหลังเก่า อาคาร 12 มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี และคณะผู้ประพันธ์ได้จัดกิจกรรมเสวนา "ผีปอบ อิสรภาพ ดนตรีทดลอง" เพื่อเป็นการสรุปผลงานคีตวรรณกรรมวิจัย อิสรภาพผีปอบเชื้อ ผ่านดนตรีทดลอง และนำเสนอผลงานบรรยายพิเศษโดยเผยแพร่ผลงานคีตวรรณกรรมวิจัย แลกเปลี่ยนความรู้ แนวคิดแบบดนตรีทดลอง ในวันพฤหัสบดีที่ 19 เมษายน พ.ศ. 2561 ณ ร้าน SET a day ซอยจินตคาม อ.เมือง จ.อุดรธานี ซึ่งได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก

อภิปรายผลการวิจัย

คีตวรรณกรรมวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมา แนวคิด และองค์ประกอบของดนตรีทดลอง รวมทั้งศึกษาวัฒนธรรม สุนทรียศาสตร์วิถีชีวิตของคนท้องถิ่นอีสาน ความเชื่อเรื่องผีปอบ นำมาสร้างสรรค์คีตวรรณกรรมวิจัย "อิสรภาพผีปอบเชื้อ ผ่านดนตรีทดลอง" โดยใช้แนวคิดจากดนตรีทดลอง

ผลการวิจัยพบว่าคณะผู้ประพันธ์ได้แนวทางในการสร้างสรรค์บทเพลง "ผีปอบเชื้อ" โดยใช้แนวคิดจากดนตรีทดลองทำให้ทราบถึงลักษณะการบรรเลง แนวคิดของนักประพันธ์รูปแบบดนตรีทดลอง จอห์น เคจ (John cage) ได้บทคีตวรรณกรรมวิจัยที่ประพันธ์ขึ้นมาใหม่คือ บทเพลง "ผีปอบเชื้อ" ภายใต้รูปแบบดนตรีทดลอง ซึ่งมีจำนวน 4 ท่อน ท่อนที่ 1 สื่อถึงบรรยากาศความสุนทรียศาสตร์ความเป็นท้องถิ่นอีสาน ท่อนที่ 2 สื่อให้เห็นความเจ็บปวด ความต้องการเป็นอิสระ ความทุกข์ทรมานของผีปอบที่ผิดต่อธรรมชาติและความรู้สึก ท่อนที่ 3 สื่อให้เห็นถึงการปะทะของพระ ชาวบ้าน กับผีปอบ โดยใช้คาถา บทสวดและวิธีการจับปอบเข้ามาบรรเลงด้วย ท่อน 4 สื่อให้เห็นถึงการปลดปล่อยอิสรภาพ รวมเป็นบทคีตวรรณกรรมวิจัย "อิสรภาพ ผีปอบเชื้อ ผ่านดนตรีทดลอง" โดยใช้แนวคิดและ

รูปแบบคีตวรรณกรรมวิจัยดนตรีทดลอง (Experimental Music) สามารถสร้างการรับรู้ได้อย่างอิสระทั้งมิติผู้ประพันธ์ ผู้ฟัง และผู้บรรเลง

เอกสารอ้างอิง

กชกร โพธิ์กล้า. (2555). การศึกษาวิเคราะห์อิทธิพลความเชื่อเรื่องผีปอบเชื่อที่มีความสัมพันธ์

กับพิธีกรรมทางพุทธศาสนา : กรณีศึกษาบ้านโนนผักหอม, พุทธศาสนมหายาน, สาขาวิชา พระพุทธศาสนา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย จังหวัดอุดรธานี.

พร รัตนสุวรรณ. (2507). **ผีและเทวดามีจริง**. อาจารย์ผู้บรรยายวิชาธรรมประยุกต์.

มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ในพระบรมราชูปถัมภ์. กรุงเทพมหานคร. (ที่ระลึกในงานพระราชทานเพลิงศพ พลอากาศโท หลวงเจริญจรัลพร ม.ว.ม., ป.ช. ณ วัดเทพศิรินทราวาส).

พระครูพิพัฒน์วิทยาคม. (2559). **ประวัติพระครูพิพัฒน์วิทยาคม (เจริญ ฐานยุตโต)**. วัดโนนสว่าง. อุดรธานี.

อติภพ ภัทรเดชไพศาล. (2557). **เสียงของอิสรภาพ John Cage กับ Experimental Music**.

สำนักพิมพ์ Blacklist. กรุงเทพมหานคร

_____. (2555). **เสียงของความเปลี่ยนแปลง**. สำนักพิมพ์สมมติ. กรุงเทพมหานคร

_____. (2555). **“ดนตรี พื้นที่ เวลา”**. ตีพิมพ์ในนิตยสาร สารคดี. ปีที่ 28. ฉบับที่ 325 มีนาคม 2555. กรุงเทพมหานคร. (19 เมษายน 2012)

_____. (2014). **“Rhythm of Silence”**. นิตยสาร FINE ART. ปีที่ 11 ฉบับที่ 117 September 2014. กรุงเทพมหานคร.

ศิลป์ชัย เชาวเจริญรัตน์. (2015). **ผีกับพุทธ ศาสนาของคนไทย**. [ระบบออนไลน์].

แหล่งที่มา http://sinchaichao.blogspot.com/2015/06/blog-post_18.html.

(2 กันยายน 2560).

Lucier Alvin. (2012). **Music 109 note on experimental music**. Library of Congress :

Cataloging-in-Publication Data : Includes index. (15 กันยายน 2560).