

การวิจัยสร้างสรรค์ทางดนตรี: บทประพันธ์ “400 Stab Wounds” ในสไต์สแลมมิงบรูทัลเดธเมทัล Artistic Research in Music: The Composition of “400 Stab Wounds” in Slamming Brutal Death Metal

ศักดิ์เดชน์ เดชมนิ¹
ปองภพ สุกิตติวงศ์^{2*}

Sakdidech Dechmani
Pongpob Sukittiwong

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์บทประพันธ์สไต์สแลมมิงบรูทัลเดธเมทัลที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์สยองขวัญและความรุนแรง โดยทำทฤษฎีการสร้างสรรคเสียงด้วยเทคนิคการออกแบบเสียง โพลีซี และแอมเบียนท์ ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยสร้างสรรค์ทางด้านดนตรี เครื่องมือวิจัยในการสร้างสรรค์ ได้แก่ โปรแกรมออดิโอเว็คสเดชั่น ออดิโออินเตอร์เฟส วีเอสทีปลักอิน และโปรแกรมสำหรับตัดต่อวิดีโอ ขั้นตอนการสร้างสรรคบทประพันธ์เริ่มต้นจากการออกแบบสัดส่วนจังหวะของการบรรเลงริฟฟ์กีตาร์ การประพันธ์ในรายละเอียดบทเพลง และการตัดต่อวิดีโอประกอบการแสดง

ผลการวิจัยพบว่า บทประพันธ์ “400 Stab Wounds” มีความยาว 3.48 นาที มีทำนองหลักที่สร้างสรรค์ขึ้นบนพื้นฐานบันไดเสียงสมมาตร บันไดเสียงฟรีเจียนโดมินันท์ และบันไดเสียงออลเทอร์รด์ มีการใช้อัตราจังหวะประสมที่มีการเปลี่ยนอัตราจังหวะอย่าง

¹นักศึกษาศาสาวิชาดนตรีสากล คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ติดต่อได้ที่: damsurat420@gmail.com

¹Student of Western Music Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Chandrakasem Rajabhat University, e-mail: damsurat420@gmail.com

²ผู้ประพันธ์บรรณกิจ ดร.ประจำสาขาวิชาดนตรีสากลศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ติดต่อได้ที่: pongpob.s@chandra.ac.th

²Corresponding Author, Lecturer Dr. of Western Music Education Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Chandrakasem Rajabhat University, e-mail: pongpob.s@chandra.ac.th

ต่อเนื่องตลอดบทเพลง ริฟฟ์กีตาร์และแนวทำนองถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยเน้นการสื่อถึงความรู้สึกรุนแรง รวดเร็ว หนักหน่วง และบุกทะลุลงตามแบบฉบับดนตรีแสลมมิงบรูทัลเดธเมทัล นอกจากนี้ใช้เทคนิคการออกแบบเสียง โฟลีย์ และแอมเบียนท์ โดยนำเสียงรอบตัวมาปรับแต่งให้สื่อความหมายแทนเสียงกลองชุด เสียงการฟาดร่างกาย หักกระดูก และเสียงจากภาพยนตร์สยองขวัญ มาจัดวางอย่างสอดคล้องกับภาพและธีมของดนตรีแสลมมิงบรูทัลเดธเมทัล ข้อค้นพบสำคัญในด้านการจัดกระทำกับเสียงด้วยเทคนิคการออกแบบเสียง โฟลีย์ และแอมเบียนท์ เมื่อถูกจัดวางร่วมกับองค์ประกอบดนตรีสโวลล์แอสล์มมิงบรูทัลเดธเมทัลอย่างเหมาะสม ส่งผลให้สามารถสื่อประสบการณ์สยองขวัญทางเสียงได้อย่างน่าสนใจ และสามารถประยุกต์ใช้วิธีการดังกล่าวในการสร้างสรรค์ดนตรีประกอบสื่อที่มีเป้าหมายในการสื่ออารมณ์ที่คล้ายคลึงกันได้

คำสำคัญ: การวิจัยสร้างสรรค์ทางดนตรี การออกแบบเสียง ดนตรีเดธเมทัล โฟลีย์

Abstract

This research aimed to create a composition in the style of slamming brutal death metal inspired by horror films and violence. It pushes the boundaries of sound creation by utilizing sound design, foley, and ambient techniques. The methodology employed creative research in the field of music. Innovative tools include digital audio workstations, interfaces, VST plugins, and video editing software. The creative process began with designing the rhythmic structure for guitar riff performances, composing music in detail, and video editing performances.

The research findings revealed that the "400 Stab Wounds" composition lasted 3.48 minutes—the main melody was based on symmetrical, Phrygian dominant, and altered scales. The composition employed a metronome and incorporated continuous rhythmic changes throughout the piece. The composition developed guitar riffs and melodies to convey intense, fast, heavy, and breakthrough emotions typical of slamming brutal death metal. Additionally, this composition employed sound design, foley, and ambient techniques, adapting environmental sounds to imitate drum sets, body hitting, bone breaks, and horror film sounds,

การวิจัยสร้างสรรค์ทางดนตรี: บทประพันธ์ “400 Stab Wounds” ในสไต์สแลมมิงบรูทัลเดธเมทัล

which aligned with the visual and thematic elements of slamming brutal death metal. The findings presented significant ideas for manipulating sound through sound design, foley, and ambient sound techniques. When integrated appropriately with brutal death metal music elements, these techniques effectively convey an engaging auditory horror experience. Moreover, this approach can be utilized in the composition of media intended to evoke analogous emotional responses.

Keywords: Artistic Research in Music, Death Metal Music, Sound Design, Foley

บทนำ

ดนตรีเดธเมทัล (Death Metal) เป็นหนึ่งในแขนงย่อยของดนตรีสไต์เฮฟวีเมทัล (Heavy Metal) ซึ่งถูกพัฒนาแยกออกจากดนตรีแทรชเมทัล (Thrash Metal) ในช่วงต้นยุคทศวรรษที่ 80s โดยยังคงรักษาลักษณะสำคัญที่สืบทอดจากดนตรีแทรชเมทัลคือ ความเร็ว ความหนักแน่น (Intensity) และความซับซ้อน (Complexity) อย่างไรก็ตามมีความแตกต่างในด้านเนื้อหาของคำร้องที่มีความน่าสยดสยอง มีธีมที่เกี่ยวข้องกับความทุกข์ทรมานและความรุนแรง ในภาคดนตรีมีลักษณะที่สำคัญคือ กีตาร์มีการบรรเลงที่หนักหน่วงด้วยการปรับแต่งเสียงให้ต่ำลง ริฟฟ์กีตาร์ถูกเล่นอย่างรวดเร็วและมีจังหวะที่ท้าทายพร้อมกับการบรรเลงกลองชุดที่รวดเร็วและการเหยียบเบสด้วยกระเดื่องคู่ (Phillips & Cogan, 2009: 62) ดนตรีเดธเมทัลยังได้ถูกพัฒนาต่อออกไปเป็นดนตรีสไต์ย่อยต่าง ๆ หนึ่งในสไต์ที่มีความสำคัญคือ สแลมมิงบรูทัลเดธเมทัล (Slamming Brutal Death Metal)

ดนตรีสแลมมิงบรูทัลเดธเมทัล มีเนื้อหาที่เล่าถึงเรื่องราวผ่านคำร้องที่สยองขวัญ มีการเสียดสีสังคมที่รุนแรงแบบตรงไปตรงมา ในด้านดนตรีมักปรับแต่งเสียงกีตาร์ด้วยเอฟเฟกต์เสียงแตกแบบดิสทอร์ชัน (Distortion) ที่มีลักษณะเสียงแห้งกระด้างโดยตั้งสายกีตาร์ให้ต่ำลง นิยมบรรเลงเป็นริฟฟ์ (Riff)³ ซึ่งมีรูปแบบจังหวะ (Rhythmic Pattern) ที่หนักแน่นเฉพาะตัว นอกจากนี้ยังเน้นจังหวะที่หนักแน่นในแนวกลองชุดและเบส โดยอาจบรรเลงแบบเร็วหรือช้าก็ได้ ด้านเสียงร้องนิยมร้องแบบสำรอกกุดดำ (Guttural) ทั้งนี้

³ ประโยคของทำนองหรือจังหวะที่ถูกบรรเลวนซ้ำเป็นพื้นฐานของบทเพลง ทั้งนี้ก็มีเสียงที่เป็นเอกลักษณ์มักใช้ในดนตรีร็อก บลูส์ ฟังก์ เป็นต้น

เนื้อหาดนตรีโดยภาพรวมจะเน้นการเล่นเป็นริฟฟ์สลับกับจังหวะกลองที่รวดเร็วที่เรียกว่า บลาสต์บีท (Blast Beat) (Walser, 2014: 235-243) วงดนตรีที่สร้างสรรค์ผลงานในสไตล์นี้ เช่น ดีวัวร์เมนต์ (Devourment) ซัพโฟเคชัน (Suffocation) เป็นต้น กล่าวได้ว่าดนตรีสแลมมิงบรูทัลเดธเมทัลนั้นมีลักษณะเฉพาะที่โดดเด่น และมีการใช้อองค์ประกอบดนตรีที่มีความซับซ้อน และมีการสื่อสารเนื้อหาเชิงสยองขวัญและความรุนแรงที่เป็นเอกลักษณ์

ในช่วงศตวรรษที่ 21 เป็นต้นมา การสร้างสรรค์ผลงานดนตรีมีแนวโน้มในการบูรณาการและผสมผสานสไตล์ดนตรี แนวคิดและเทคนิควิธีการ ตลอดจนการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี เพื่อสนับสนุนให้การสร้างสรรค์สั้มเสียงและการแสดงดนตรีมีความก้าวหน้าหลากหลาย และบุกเบิกแนวทางใหม่ที่นำเสนอใจยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงการผสมผสานแนวคิดที่หลากหลายในลักษณะดังกล่าวเพื่อต่อยอดการสร้างสรรค์ผลงานดนตรีสแลมมิงบรูทัลเดธเมทัลให้น่าสนใจมากขึ้น อย่างไรก็ตามแต่ยังคงรักษาการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกและเอกลักษณ์สำคัญของสไตล์ดนตรีต้นฉบับให้มีความชัดเจน บทประพันธ์นี้จึงประยุกต์ใช้เทคนิควิธีการที่ถูกพัฒนาขึ้นในอุตสาหกรรมผลิตเสียงและสื่อ เช่น การออกแบบเสียง (Sound Design) โฟลีย์ (Foley) ตลอดจนการใช้แนวคิดทางเสียงที่พัฒนาต่อยอดมาจากดนตรีทดลอง (Experimental Music) ได้แก่ ดนตรีแอมเบียนท์ (Ambient Music) เพื่อมาสนับสนุนการสร้างสรรค์ดนตรีในสไตล์ดนตรีสแลมมิงบรูทัลเดธเมทัลให้สามารถขยายขีดความสามารถอย่างสอดคล้องกับกระแสของดนตรีโลก นอกจากนี้ยังเป็นการทดลองหาความเป็นไปได้ที่น่าสนใจ และใช้กระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ที่มีความเป็นระบบในการพัฒนาต่อยอดดนตรีเมทัลในบทประพันธ์ที่ชื่อว่า “400 Stab Wounds” ซึ่งมีความหมายถึงบาดแผลจากการถูกแทง 400 ครั้ง เป็นการเปรียบเทียบถึงความเจ็บปวดอย่างแสนสาหัส (ซึ่งเป็นลักษณะที่มักถูกใช้ในการตั้งชื่อเพลงในสไตล์เมทัลเพื่อสื่อถึงความรุนแรง)

การวิจัยสร้างสรรค์ทางดนตรี: บทประพันธ์ “400 Stab Wounds” ในสไตล์สแลมมิงบรูทัลเดธเมทัล

วัตถุประสงค์

เพื่อสร้างสรรค์บทประพันธ์ “400 Stab Wounds” ในสไตล์สแลมมิงบรูทัลเดธเมทัล

วิธีการวิจัย

บทความวิจัยนี้เป็นการวิจัยที่ใช้กระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ทางด้านดนตรี (Artistic Practice as Research in Music) (Dogantan-dack, 2015: 1-2) ซึ่งเป็นกระบวนการวิจัยที่ให้ความสำคัญกับการปฏิบัติทางศิลปะเป็นเครื่องมือสำคัญในการค้นคว้าวิจัย โดยผลของการปฏิบัตินั้นเป็นหลักฐานของการค้นพบองค์ความรู้ใหม่ ทั้งนี้ บทความวิจัยนี้มุ่งนำเสนอเฉพาะผลจากการประพันธ์เพลง

เครื่องมือหลักที่ใช้ในการสร้างสรรค์บทประพันธ์ได้แก่ 1) โปรแกรมคิวเบส 12 (Cubase 12) ใช้เป็นออดิโอเว็คสเดชันสำหรับบันทึกเสียง ตัดต่อและผสมเสียง 2) ออดิโออินเตอร์เฟซสไตน์เบิร์ก UR12 ใช้สำหรับแปลงสัญญาณออดิโอ 3) วีเอสทีปลั๊กอินแอมป์ซิมูเลเตอร์ (VST Plugin Amp Simulator) ของ นูรอล ดีเอสพี ฟอร์ติน คาลิ (Neural DSP Fortin Cali) และโกจิรา (Gojira) ใช้สำหรับออกแบบและจำลองเสียงเอฟเฟกต์กีตาร์ 4) โปรแกรมไอโมววี (iMovie) ใช้สำหรับตัดต่อวิดีโอ

ขั้นตอนการสร้างสรรค์บทประพันธ์เริ่มต้นจากการออกแบบสัดส่วนจังหวะของการบรรเลงริฟฟ์ (Riff) กีตาร์ให้เหมาะสมกับแต่ละช่วงของเพลง จากนั้นจึงประพันธ์โน้ตรายละเอียดส่วนต่าง ๆ ของบทเพลง และการตัดต่อวิดีโอประกอบการบรรเลง นอกจากนี้ ด้านการออกแบบเสียง ใช้เสียงต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน ทำการบันทึกและนำมาปรับแต่งเพื่อใช้แทนที่ส่วนประกอบต่าง ๆ ของกลองชุด โดยการเลือกเสียงที่นำมาปรับแต่งคำนึงถึงลักษณะเ็นเวลอปของเสียง (Sound Envelope) เช่น แอตแท็ก (Attack) ดีเคย์ (Decay) ซัสเทน (Sustain) รีลีส (Release) ที่มีความคล้ายคลึงกันสามารถปรับแต่งให้คล้ายคลึงกับเสียงที่ต้องการได้เป็นสำคัญ

ผลการวิจัย

งานวิจัยสร้างสรรค์ทางดนตรีนี้มุ่งเน้นการประพันธ์บทเพลงในสไตล์สแลมมิงบรูทัลเดธเมทัล โดยใช้ชื่อ บทประพันธ์ “400 Stab Wounds” ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีหลากหลายด้านเพื่อสื่อสารแนวคิดหลักของบทเพลงในรูปแบบที่มากกว่าเสียงดนตรีตามปกติ ประกอบดังนี้

1. ใช้เทคนิคการออกแบบเสียง (Sound Design) ในการปรับแต่งออกแบบเสียงที่บันทึกมาจากแหล่งกำเนิดรอบตัว ให้มีคุณสมบัติทดแทนเสียงกลองชุดสำหรับใช้ในบทประพันธ์ และการออกแบบเสียงให้สัมพันธ์กับการผลิตภาพ (Alten, 2014: 306)

2. ใช้เทคนิคโฟลีย์ (Foley) เป็นเทคนิคการทำเสียงเอฟเฟกต์ให้สอดคล้องกับภาพเคลื่อนไหวที่ถูกฉาย เช่น เสียงฝีเท้า หรือเสียงที่เกิดขึ้นตามภาพ ทั้งนี้เนื่องจากกระบวนการผลิตภาพยนตร์มีการใช้วิพากษ์แทนเสียงพูดใหม่ จึงจำเป็นต้องใช้เทคนิคโฟลีย์เพื่อสร้างเสียงที่ขาดหายไปจากภาพมาประกอบให้สมบูรณ์ เทคนิคดังกล่าวถูกตั้งชื่อตามผู้บุกเบิกวิธีการคือ แจ็ค โฟลีย์ (Jack Foley) (Murray, 2019: 194) โดยในบทเพลงนี้มุ่งเน้นการสร้างเสียงจากเทคนิคโฟลีย์โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror Film)

3. ใช้เสียงแอมเบียนท์ (Ambient Sound) ซึ่งหมายถึงเสียงพื้นหลัง (Background Sound) ของสถานที่ มักถูกสร้างขึ้นในกระบวนการโพสโปรดักชันเพื่อเติมแต่งหรือแทนที่เสียงพื้นหลังจากสถานที่ดั้งเดิมที่ต้องการ (Murray, 2019: 193) ทั้งนี้แอมเบียนท์เป็นคำที่ถูกเริ่มต้นใช้โดยนักดนตรีป๊อปเชิงทดลองชื่อไบรอัน อีโน (Brian Eno) ในปี ค.ศ. 1978 และถูกพัฒนาต่อยอดจากผลของการพัฒนาเครื่องสังเคราะห์เสียง (Synthesizer) ในช่วงทศวรรษที่ 1980s และ 1990s (Peel, 2005: 24) โดยในบทเพลงนี้พัฒนาเสียงจากภาพยนตร์สยองขวัญมาเป็นเสียงประกอบในบทประพันธ์

นอกเหนือจากด้านเทคโนโลยีการสร้างสรรค์เสียง ยังนำสื่อภาพยนตร์สยองขวัญมาตัดต่อเพื่อประกอบการบรรเลงบทเพลง และมีการสั่งการเอฟเฟกต์แบบออโตเมชัน (Automation Effect) ในการแสดงสดเพื่อความสะดวกในการเล่นเสียงให้เป็นไปตามแผนอีกด้วย ทั้งนี้เทคนิคและวิธีการทางเทคโนโลยีที่เลือกใช้ดังกล่าวช่วยส่งเสริมให้บทประพันธ์มีมิติการสร้างสรรค์ที่หลากหลาย และขับเน้นลักษณะเฉพาะของดนตรีสแลมมิงบรูทัลเดธเมทัลให้เด่นชัด ควบคู่ไปกับการบรรเลงเพลงด้วยเครื่องดนตรีมาตรฐาน

การวิจัยสร้างสรรค์ทางดนตรี: บทประพันธ์ “400 Stab Wounds” ในสไตส์แลมมิงบรูทัลเดธเมทัล

ในด้านเนื้อหาดนตรี บทประพันธ์ “400 Stab Wounds” มีทำนองหลักที่สร้างสรรค์ขึ้นบนพื้นฐานของบันไดเสียงสามประเภท⁴ (Rawlins & Bahha, 2005: 25-33) ได้แก่ บันไดสมมาตร (Symmetrical Scale) โมดจากบันไดเสียงไมเนอร์แบบฮาร์โมนิก และเมโลดิก ได้แก่ บันไดเสียงฟริเจียนโดมิแนนท์ (Phrygian Dominant Scale) และบันไดเสียงอลเทอร์ด (Altered Scale) รวมไปถึงการใช้อัตราจังหวะประสม (Multimeter) ที่มีการเปลี่ยนอย่างต่อเนื่องตลอดบทประพันธ์ ได้แก่ อัตราจังหวะ 3/4, 2/4, 4/4 และ 5/4 โดยบทประพันธ์มีความยาวทั้งหมด 3.48 นาที ทั้งนี้บทประพันธ์ “400 Stab Wounds” นับเป็นบทเพลงในสไตส์แลมมิงบรูทัลเดธเมทัล ที่มีการบูรณาการเทคโนโลยีทางดนตรีเพื่อขยายขีดความสามารถของการถ่ายทอดไอเดีย เป็นการท้าทายในการทดลองใช้เทคนิคด้านการออกแบบเสียงกับเสียงกลองชุดซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญดนตรีแลมมิงบรูทัลเดธเมทัล นอกจากนี้ยังเป็นการนำเสนอองค์ประกอบดนตรีที่เข้มข้น ทั้งในแง่ทำนอง จังหวะ และเสียงประสาน บทประพันธ์ “400 Stab Wounds” จึงเป็นผลของการศึกษาค้นคว้า และบูรณาการแนวคิดและเทคนิคที่หลากหลายเพื่อสร้างสรรค์บทประพันธ์ที่ท้าทายและกระตุ้นการฟังในหลากหลายมิติ

⁴บันไดเสียงสมมาตร (Symmetrical Scale) หมายถึง บันไดเสียงที่สามารถแบ่งช่วงคู่แปดออกเป็นสองส่วนซึ่งมีระยะห่างเท่ากัน ได้แก่ บันไดเสียงดิมินิช (Diminished Scale) และบันไดเสียงโฮลโทน (Whole Tone Scale)

บันไดเสียงฟริเจียนโดมิแนนท์ (Phrygian Dominant Scale) หมายถึง โมดลำดับที่ 5 จากบันไดเสียงฮาร์โมนิกไมเนอร์ มีโครงสร้างเมื่อเปรียบเทียบกับบันไดเสียงเมเจอร์คือ โน้ตลำดับที่ 1 b2 3 4 5 b6 b7

บันไดเสียงอลเทอร์ด (Altered Scale) หมายถึง โมดลำดับที่ 7 จากบันไดเสียงไมเนอร์แบบเมโลดิก มีโครงสร้างเมื่อเปรียบเทียบกับบันไดเสียงเมเจอร์คือ โน้ตลำดับที่ 1 b2 b3 b4(3) b5(#4) b6 b7



ภาพที่ 1: QR Code บันทึกการแสดงบทประพันธ์ “400 Stab Wounds”

ที่มา: ศักดิเดชน์ เดชมณี และปองภพ สุกิตติวงศ์ (2567ก)

ภาพที่ 1 แสดงสัญลักษณ์ QR Code ที่ใช้สำหรับเข้ารับชมบันทึกการแสดงสดของบทประพันธ์ “400 Stab Wounds” เพื่อให้ผู้อ่านสามารถได้ยินรายละเอียดของเพลงอย่างสมบูรณ์ ทั้งนี้ผู้เขียนได้นำเสนอเฉพาะรายละเอียดที่สำคัญของบทประพันธ์ในบทความนี้ โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1) องค์ประกอบดนตรีตามโครงสร้างเพลง 2) องค์ประกอบดนตรีของริฟฟ์แบบสแลม และ 3) การออกแบบเสียง โฟลีย์ และแอมเบียนท์ในบทประพันธ์ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. องค์ประกอบดนตรีตามโครงสร้างเพลง

โครงสร้างของบทประพันธ์ “400 Stab Wounds” มีความยาว 3.48 นาที ถูกออกแบบเพื่อให้รักษาความต่อเนื่องและความคุ้นเคยของบทเพลงแม้จะมีการเปลี่ยนอัตราความเร็วและอัตราจังหวะอยู่ตลอด โดยเป็นสังคีตลักษณะรูปอิสระ (Through-composed Form) มีโครงสร้างที่ไม่มีการวนซ้ำท่อนเพลง ทั้งนี้ผู้วิจัยได้บรรยายโครงสร้าง โอะเดีย รวมถึงวิธีการเล่น ในรายละเอียดของเพลงแต่ละท่อน ดังนี้

ท่อนอินโทร (Intro) เริ่มต้นจากเสียงพูด ใช้เทคนิคการออกแบบเสียงเป็นท่อนเกริ่นนำก่อนเข้าสู่เนื้อหาของดนตรี ทั้งนี้มีการออกแบบเสียงพูดให้มีความใกล้เคียงกับการย้อนยุคไปในช่วงปี 80’s โดยเป็นบทพูดจากหนังสือของขวัญ ซึ่งตัวผู้วิจัยเป็นผู้พูดและบันทึกเสียงลงไป และเมื่อเข้าถึงส่วนดนตรีบรรเลง ผู้วิจัยใช้รีฟฟ์กีตาร์ที่มีการเคลื่อนทำนองแบบโครมาติกผสมบันไดเสียงดิมินิช และบรรเลงด้วยเทคนิคการดีดรวโน้ต

การวิจัยสร้างสรรค์ทางดนตรี: บทประพันธ์ “400 Stab Wounds” ในสไตล์สแลมมิงบรูทัลเดธเมทัล

(Tremolo Picking) ที่อัตราความเร็ว 130 BPM เพื่อให้เกิดความรู้สึกรุนแรงและหนักหน่วง ตามแบบฉบับของดนตรีเดธเมทัล และเพื่อให้สอดคล้องกับความรู้สึกที่ประกอบกับภาพยนตร์สยองขวัญ

ท่อน A1 และ A2 เป็นท่อนที่กีตาร์บรรเลงริฟฟ์แบบสแลม (Slam Riffs) เพื่อสื่อความรู้สึกหนักหน่วงและเร้าใจ โดยจะเปลี่ยนอัตราความเร็วให้ช้าลงที่อัตราความเร็ว 90 BPM เป็นการเบรคดาวน์ริฟฟ์กีตาร์เพื่อตึงอารมณ์ของบทประพันธ์ยิ่งขึ้น

ท่อน B เป็นท่อนที่เปลี่ยนอัตราจังหวะให้เร็วขึ้นและมีการเปลี่ยนสัดส่วนจังหวะให้ซับซ้อน โดยเพิ่มความเร็วไปที่ 120 BPM และสลับระหว่างอัตราจังหวะ 4/4 2/4 และ 5/4 ทั้งนี้ทำนองหลักใช้บันไดเสียงดีไมนิชท์เพื่อสื่อถึงความรู้สึกรุนแรงมากขึ้นหลังจากการดำเนินบทประพันธ์มาจากท่อน A1 และ A2 ท่อนทรานซิชัน (Transition) เป็นท่อนที่ใช้กลองชุดเริ่มบรรเลงตีวามาก่อน เพื่อเป็นการสร้างลูกเล่นและใช้แนวกีตาร์บรรเลงเดี่ยวในท่อนถัดไป โดยใช้ชิ้นคู่ในบันไดเสียงไมเนอร์ ผสมกับบันไดเสียงดีไมนิชท์

ท่อน C เป็นท่อนที่มีอัตราความเร็ว 100 BPM และใช้อัตราจังหวะ 3/4 โดยริฟฟ์กีตาร์ถูกบรรเลงด้วยบันไดเสียงฟรีเจียนโดมิแนนท์ และสลับขึ้นไปเป็นชิ้นคู่ดีมินิชท์ผสมกับโน้ตโครมาติก และริฟฟ์แบบสแลมเพื่อให้เกิดความรู้สึกสับสนและหวาดผวา

ท่อน D ยังคงใช้อัตราความเร็วเดิม โดยอยู่ในแนวคิดเดิมจากท่อน C เพื่อให้เกิดความรู้สึกสับสนและหวาดผวา

ท่อน E มีการเพิ่มอัตราความเร็วขึ้นมาที่ 160 BPM และกลับมาใช้อัตราจังหวะ 4/4 โดยจะใช้ริฟฟ์กีตาร์ที่เน้นโน้ตโครมาติกผสมกับบันไดเสียงดีมินิชท์ สร้างความรู้สึกเร้าใจยิ่งขึ้นเพื่อให้อารมณ์ของบทประพันธ์นั้นแอ่ก่ท่อนต่อไปของบทประพันธ์

ท่อนเบรก (Break) มีอัตราความเร็วที่ 130 BPM และกีตาร์บรรเลงโดยตีคอร์ดลงทิ้งค้างไว้เพื่อที่ท่อนนี้จะเป็นการแสดงสดแทรกเทคนิคโพลีลีและเสียงแอมเบียนท์ ที่ให้ความรู้สึกสยองขวัญ สับสน และหวาดผวา

ท่อนบรรเลงเดี่ยว (Solo) เป็นท่อนสุดท้ายของบทประพันธ์ โดยริฟฟ์กีตาร์จะบรรเลงอยู่ในบันไดเสียงฟรีเจียนโดมิแนนท์ผสมกับโน้ตโครมาติก ทั้งนี้ในส่วนของการบรรเลงเดี่ยวจะสร้างทำนองหลักจากบันไดเสียงฟรีเจียนโดมิแนนท์ และบันไดเสียงดีมินิชท์ ผสมกับบันไดเสียงไฮไลโทน บันไดเสียงอลเทอร์รด์ และอเพจีโอ รวมไปถึงเสียงฮาร์โมนิกจากคันโยกกีตาร์ ทั้งหมดนี้เพื่อสื่อถึงความรู้สึกรุนแรง รวดเร็ว หนักหน่วง และบุกทะลวงตามแบบฉบับดนตรีบรูทัลเดธเมทัล

ทั้งนี้อาจพิจารณารายละเอียดดังกล่าวมาจากโน้ตได้ทาง QR Code ภาพที่ 2



ภาพที่ 2: QR Code โน้ตบทประพันธ์ “400 Stab Wounds”

ที่มา: ศักติเดชน์ เดชมณี และปองภพ สุกิตติวงศ์ (2567ข)

2. องค์ประกอบดนตรีของริฟฟ์แบบสแลม

ริฟฟ์แบบสแลมในบทประพันธ์นั้น เป็นริฟฟ์กีตาร์ที่อยู่บนพื้นฐานของ พาวเวอร์คอร์ด แต่มีการเชื่อมระหว่างคอร์ดด้วยการเคลื่อนที่แบบโครมาติก และสอดแทรกความน่าสนใจจากการใช้รูปแบบจังหวะที่หนักหน่วงและมีการเน้นจังหวะที่ชัดเจน ส่งเสริมให้ผู้ฟังรู้สึกโยกตามไปกับเพลงได้ ทั้งนี้ผู้วิจัยประสงค์ให้บทประพันธ์มีการใช้ริฟฟ์แบบสแลมเป็นองค์ประกอบหลักในบทเพลง เนื่องจากริฟฟ์แบบสแลมคือตัวบ่งบอกเอกลักษณ์ของดนตรีสไตร์นี้ได้ชัดเจนที่สุด

การวิจัยสร้างสรรค์ทางดนตรี: บทประพันธ์ “400 Stab Wounds”
ในสไตล์สแลมมิงบรูทัลเดธเมทัล



ภาพที่ 3: การบรรเลงริฟฟ์กีตาร์แบบสแลม

ที่มา: คักติเดชน์ เดชมณี และ ปองภพ สุกิตติวงศ์ (2567ค)

ภาพที่ 3 แสดงโน้ตของริฟฟ์แบบสแลมสำคัญที่ปรากฏในบทประพันธ์ เป็นริฟฟ์กีตาร์ที่อยู่บนพื้นฐานของพาวเวอร์คอร์ด แต่มีการเชื่อมระหว่างคอร์ดด้วยการเคลื่อนที่แบบโครมาติก และสอดแทรกความน่าสนใจจากการใช้รูปแบบจังหวะที่หนักหน่วงและมีการเน้นจังหวะที่ให้ความรู้สึกเป็นกรูฟ ส่งเสริมให้ผู้ฟังรู้สึกโยกตามไปกับเพลงได้ ทั้งนี้ ผู้วิจัยประสงค์ให้บทประพันธ์มีการใช้ริฟฟ์แบบสแลมเป็นองค์ประกอบหลักในบทเพลง เนื่องจากริฟฟ์แบบสแลมคือตัวบ่งบอกเอกลักษณ์ของดนตรีสไตล์นี้ได้ชัดเจนที่สุด

3. การออกแบบเสียง โพลี และแอมเบียนท์ในบทประพันธ์

บทประพันธ์ “400 Stab Wounds” เป็นบทประพันธ์ในสไตล์สแลมมิงบรูทัลเดธเมทัล ซึ่งมีเสียงกลองชุดมีหน้าที่โดดเด่น ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดของการออกแบบเสียงมาใช้ในการสร้างเสียงกลองประกอบบทประพันธ์ด้วยตนเอง โดยใช้เสียงที่มีต้นกำเนิดจากสิ่งของรอบตัว เช่น เสียงเคาะกระป๋องคุกกี้และฝากระป๋องคุกกี้ เสียงเคาะขวดน้ำพลาสติก และเสียงของการใช้กำปั้นทุบหน้าอก เป็นต้น

นอกจากนี้ด้วยบทประพันธ์เน้นการนำส่วนหนึ่งของภาพยนตร์สยองขวัญเข้ามาประกอบ ผู้วิจัยจึงใช้เทคนิคโพลีและเสียงแอมเบียนท์เข้ามาประกอบเพื่อเพิ่มบรรยากาศความสยองขวัญให้เข้ากับอารมณ์บทประพันธ์มากยิ่งขึ้น โดยเน้นไปที่การสร้างเสียงด้วยเทคนิคโพลีจากการใช้เสียงการหักถั่วฝักยาวด้วยมือ เพื่อจำลองเสียงกระดูกที่หัก การเคี้ยวผักผลไม้ต่าง ๆ เพื่อจำลองเสียงขอมบี้ที่กินเนื้อ การใช้ผ้าฟาดลงไปกับพื้นผสมกับ

เสียงของถุงพลาสติก เพื่อจำลองเสียงการฟาดตีร่างกายของมนุษย์ และนำเสียงแอมเบียนซ์จากภาพยนตร์สยองขวัญเข้ามาประกอบเพื่อให้ตรงตามเจตนาอารมณ์



ภาพที่ 4: การออกแบบเสียงเบสดรัม

ที่มา: ศักติเดชน์ เดชมณี และ ปองภาพ สุกิตติวงศ์ (2567ง)

ภาพที่ 4 แสดงตัวอย่างที่สำคัญของการออกแบบเสียงในบทประพันธ์ คือการออกแบบเสียงเบสตรัม ที่ใช้แหล่งกำเนิดเสียงจากการใช้มือทุบหม้อก ทำการบันทึกเสียงด้วยไมโครโฟน และนำมาปรับแต่งเสียงในโปรแกรมคิวเบส 12 โดยใช้ปลั๊กอินได้แก่ 1) คลิปเปอร์ (Clipper) 2) อีควอลไลเซอร์ (Equalizer) 3) คอมเพรสเซอร์ (Compressor) 4) ทรานเซียนท์ ดีไซน์เนอร์ (Transient Designer) และ 5) ซาเทิร์น (Saturn)

การวิจัยสร้างสรรค์ทางดนตรี: บทประพันธ์ “400 Stab Wounds”
ในสไตล์สแลมมิงบรูทัลเดธเมทัล



ภาพที่ 5: การออกแบบเสียงสแนร์

ที่มา: คักติเดชน์ เดชมนี และ ปองภพ สุกิตติวงศ์ (2567จ)

ภาพที่ 5 แสดงตัวอย่างของการออกแบบเสียงกลองสแนร์ เกิดจากการผสมเสียงจากการบันทึกเสียงของสิ่งของ 4 ชนิด ได้แก่ เสียงตีกระป๋องคุกกี้ ฝากระป๋องคุกกี้ ขวดน้ำพลาสติก และเสียงของเอฟเฟกต์จากปลั๊กอินซีรั่ม (Serum) โดยผ่านการปรับแต่งเสียงด้วยปลั๊กอินได้แก่ 1) คลิปเปอร์ 2) อีควอไลเซอร์ 3) คอมเพรสเซอร์ 4) ทราเนเซียนท์ ดีไซน์เนอร์ และ 5) ซาเทิร์น

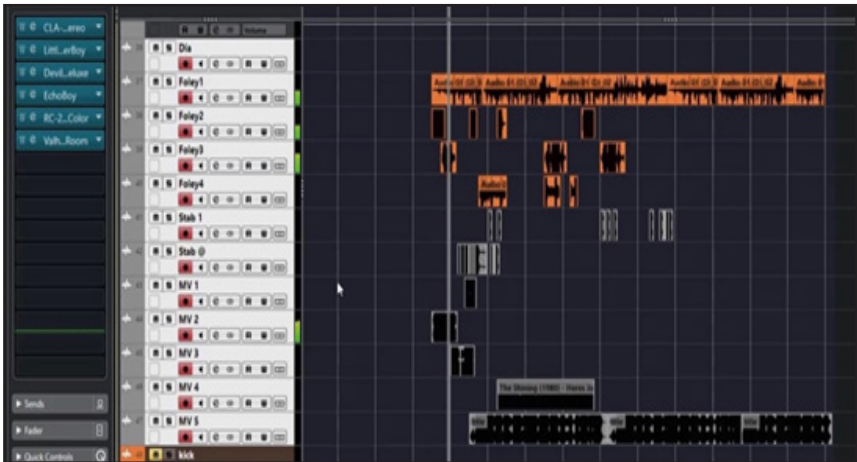


ภาพที่ 6: การออกแบบเสียงทอมและฟลอร์ทอม

ที่มา: ศักดิเดชณ์ เดชมณี และ ปองภพ สุกิตติวงศ์ (2567ฉ)

ภาพที่ 6 แสดงตัวอย่างการออกแบบเสียงของทอม (Tom) และฟลอร์ทอม (Floor Tom) สร้างขึ้นจากการบันทึกเสียงของการเคาะขวดน้ำพลาสติก และใช้เทคนิคการออกแบบเสียง โดยปรับแต่งเสียงด้วยปลั๊กอินได้แก่ 1) อีควอลไลเซอร์ และ 2) ทราเนเซียนท์ ดีไซน์เนอร์ ทั้งนี้ทำการปรับระดับเสียงของทอมและฟลอร์ทอม เพื่อให้เสียงที่แตกต่างตามลักษณะของทอมประเภทต่าง ๆ

การวิจัยสร้างสรรค์ทางดนตรี: บทประพันธ์ “400 Stab Wounds”
ในสไตล์สแลมมิงบรูทัลเดธเมทัล

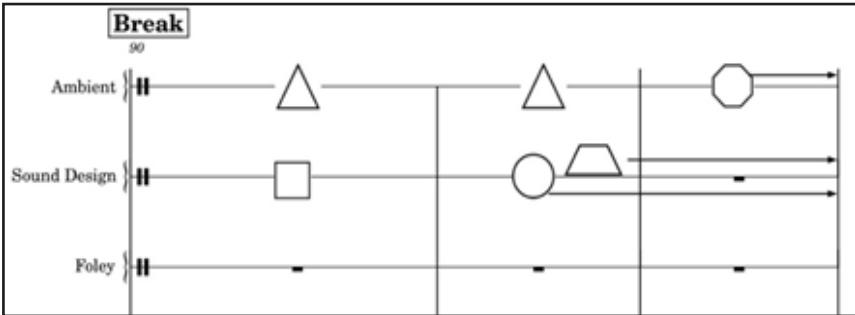


ภาพที่ 7: เสียงที่สร้างขึ้นด้วยเทคนิคโพลี

ที่มา: คักติเดชน์ เดชฌณี และ ปองภพ สุกิตติวงศ์ (2567ซ)

ภาพที่ 7 แสดงแทรคของเสียงที่สร้างสรรค์โดยเทคนิคโพลี เกิดจากการใช้เสียงของผักและผลไม้ในการสร้างเสียงต่าง ๆ เช่น การฟาดแทนเสียงของกระดูกที่หัก เป็นต้น โดยมีการใช้ปลั๊กอินปรับแต่งเสียงเพียงเล็กน้อย เพื่อสร้างลูกเล่นให้แก่เสียงให้เกิดความสมจริงมากขึ้น เช่น ปลั๊กอินเอคโค่บอย (EchoBoy) และเดวิล ดีลักซ์ (Devil Deluxe) เป็นต้น

นอกจากนี้ผู้วิจัยใช้วิธีการบันทึกโน้ตด้วยสัญลักษณ์และกราฟฟิก เพื่อสามารถบันทึกสัญลักษณ์แทนเสียงที่เกิดจากการออกแบบเสียงและโพลี ซึ่งไม่ใช่เสียงเครื่องดนตรีมาตรฐานได้



ภาพที่ 8: การใช้สัญลักษณ์และกราฟฟิกแทนเสียงที่สร้างสรรค์ขึ้น

ที่มา: ศักดิเดชณ์ เดชมณี และ ปองภพ สุกิตติวงศ์ (2567ช)

ภาพที่ 8 แสดงการใช้สัญลักษณ์เรขาคณิตในการแทนเสียงต่าง ๆ ในการบันทึกโน้ตช่วยให้เข้าใจและเห็นภาพได้ชัดเจน เช่น รูปสามเหลี่ยมแทนเสียงพูด รูปวงกลมแทนเสียงของการหักกระตุก และรูปสี่เหลี่ยมรูปาวแทนเสียงการฟาด เป็นต้น โดยจะแสดงความยาวของสัญลักษณ์ให้เห็นจุดเริ่มต้นและสิ้นสุดชัดเจน ควบคู่ไปกับโน้ตดนตรีสากลมาตรฐาน นอกจากนี้ยังมีการจัดทำคู่มืออธิบายสัญลักษณ์ประกอบโน้ตเพลงทั้งฉบับอีกด้วย

อภิปรายผลการวิจัย

1. ข้อค้นพบที่สำคัญของผลงานวิจัยสร้างสรรค์นี้ คือ การจัดการกระทำกับเสียงด้วยเทคนิคการออกแบบเสียง โฟลีย์ และแอมเบียนท์ ซึ่งสามารถสังเคราะห์เสียงบรรยากาศที่อยู่ในจินตนาการของผู้วิจัยให้สามารถเกิดจริงด้วยเครื่องมือและการบวนการผลิตดนตรี นอกจากนี้ยังสามารถจำลองเสียงที่มีข้อจำกัดในการสร้างขึ้นได้จริง เช่น เสียงหักกระตุก ซึ่งเสียงดังกล่าวสามารถสื่ออารมณ์ความสยองขวัญได้อย่างชัดเจน ทั้งนี้เมื่อถูกจัดวางร่วมกับองค์ประกอบดนตรีสไตล์ลันด์สเคปที่เลือกอย่างเหมาะสม ส่งผลให้สามารถสื่อประสบการณ์สยองขวัญทางเสียงได้อย่างลงตัวและน่าสนใจ นอกจากนี้การใช้เทคนิคออกแบบเสียงในการจัดการกระทำกับเสียงตัววัตถุต่าง ๆ โดยปรับแต่งให้มีลักษณะเสียงคล้ายกลองชุด เป็นตัวอย่างของการทดลองสร้างเสียงด้วยวิธีการทางเลือกที่น่าสนใจ สามารถ

การวิจัยสร้างสรรค์ทางดนตรี: บทประพันธ์ “400 Stab Wounds” ในสไตล์สแลมมิงบรูทัลเดธเมทัล

ขยายขีดความสามารถในการสร้างสรรค์ดนตรีด้วยวิธีการใหม่ควบคู่ไปกับการคงคุณสมบัติสำคัญของเสียงตามสไตล์ดนตรีแบบดั้งเดิม

2. การใช้เทคนิคการออกแบบเสียงในบทประพันธ์ “400 Stab Wounds” มีการนำเสียงรอบตัว เช่น มือทุบหน้าอก เสียงตีกระป๋องคุกกี้ ฝากระป๋องคุกกี้ และขวดน้ำพลาสติก มาปรับแต่งและออกแบบให้ทดแทนเสียงของส่วนประกอบต่าง ๆ ในกลองชุดเพื่อใช้บรรเลงร่วมกันในบทประพันธ์ เป็นการท้าทายต่อวิธีการสร้างสรรค์ที่ให้ผลลัพธ์น่าสนใจ และยังคงรักษาหน้าที่ของเสียงกลองชุดในบทประพันธ์ได้อย่างแนบเนียน ทั้งนี้วิธีการดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดในการออกแบบเสียงที่ใช้ในการประพันธ์เพลงของ จีระสิทธิ์ สุวรรณศรี (2559: 23) ซึ่งมีการใช้ปลั๊กอินเพื่อปรับแต่งและออกแบบเสียงเพื่อให้สอดคล้องกับการถ่ายทอดความรู้สึกของธีม “เลาะโขงเบิ่งเมืองนครพนม” เทคนิคการออกแบบเสียงนั้นสามารถขยายความเป็นไปได้ของเสียงให้รองรับต่อการสื่อความหมายและอารมณ์ความรู้สึกได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. การใช้เสียงแอมเบียนท์เป็นส่วนหนึ่งของบทประพันธ์ “400 Stab Wounds” ช่วยส่งเสริมอารมณ์ความรู้สึกในการรับฟังเพลงและรับชมภาพเคลื่อนไหวประกอบได้อย่างครบวงจร ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยสร้างสรรค์ของอนุธรรณ ขาวงษ์ (2564: 6) ที่ใช้เสียงแอมเบียนท์ในการกระตุ้นการเชื่อมโยงของการรับรู้ระหว่างจินตนาการและประสบการณ์ในบทเพลง โดยบทประพันธ์ “400 Stab Wounds” สามารถสื่อสารความรู้สึกของขวัญ สบสน และหวาดผวา ได้ตามอัตลักษณ์ของดนตรีสแลมมิงบรูทัลเดธเมทัล

บทสรุป

บทประพันธ์ “400 Stab Wounds” เป็นบทประพันธ์สไตล์สแลมมิงบรูทัลเดธเมทัล สร้างสรรค์ขึ้นโดยเน้นการใช้เทคนิคการออกแบบเสียง โฟลีย์ และเสียงแอมเบียนท์ บทเพลงมีความยาว 3.48 นาที มีโครงสร้างเพลงประกอบด้วย 1) ท่อนอินโทรเกริ่นนำเข้าสู่ทำนองหลักด้วยเสียงพุดและริฟฟ์กีตาร์หลัก 2) ท่อน A1 และ A2 เน้นการบรรเลงกีตาร์ริฟฟ์แบบสแลม โดยเปลี่ยนอัตราความเร็วให้ช้าลง 3) ท่อน B มีการเปลี่ยนอัตราจังหวะให้เร็วขึ้นและมีการเปลี่ยนสัดส่วนจังหวะให้ซับซ้อน โดยสลับระหว่างอัตราจังหวะ 4/4 2/4 และ 5/4 4) ท่อนทรานซิชัน (Transition) ใช้กลองชุดเริ่มบรรเลงเดี่ยวนำ และตามมาด้วยกีตาร์บรรเลงเดี่ยวโดยใช้ชิ้นกีตาร์ในบันไดเสียงไมเนอร์ ผสมกับบันไดเสียงดิมินิช 5) ท่อน C

เน้นริฟฟ์กีตาร์ที่บรรเลงให้เกิดความรู้สึกสับสนและหวาดผวา 6) ท่อน D ยังคงใช้แนวคิดเดิมจากท่อน C 7) ท่อน E เพิ่มอัตราความเร็วและกลับมาใช้อัตราจังหวะ 4/4 โดยใช้ริฟฟ์กีตาร์ที่เร้าใจ 8) ท่อนเบรกเน้นแสดงเทคนิค โฟลีย์และเสียงแอมเบียนท์ ที่ให้ความรู้สึกสยองขวัญ สับสน และหวาดผวา และ 9) ท่อนบรรเลงเดี่ยว (Solo) เป็นท่อนสุดท้ายของบทประพันธ์ การบรรเลงเดี่ยวเน้นสร้างทำนองหลักจากบันไดเสียงฟรีเจียนโดมิแนนท์ และบันไดเสียงดิมินิชที่ผสมกับบันไดเสียงโฮลทอน บันไดเสียงอลเทอร์รด์ และอเพจีโอ รวมไปถึงเสียงฮาร์โมนิกจากคันโยกกีตาร์ ทั้งหมดนี้เพื่อสื่อถึงความรู้สึกรุนแรง รวดเร็ว หนักหน่วง และบุกทะลุตามแบบฉบับดนตรีแอสแตมมิงบรูทัลเดธเมทัล

ข้อค้นพบสำคัญในงานวิจัยนี้คือการถ่ายทอดลักษณะสำคัญของดนตรีสโตล์สแอสแตมมิงบรูทัลเดธเมทัลที่เน้นถ่ายทอดความรู้สึกแบบหนักหน่วงรุนแรงและสยองขวัญ โดยใช้องค์ประกอบดนตรีที่เป็นเอกลักษณ์ ได้แก่ 1) ริฟฟ์กีตาร์หลักแบบสแลม 2) การเปลี่ยนสัดส่วนจังหวะที่ซับซ้อน 3) การสร้างทำนองจากบันไดเสียงฟรีเจียนโดมิแนนท์ บันไดเสียงดิมินิชที่ผสมกับบันไดเสียงโฮลทอน และบันไดเสียงอลเทอร์รด์ และ 4) การใช้เทคนิคการบรรเลงฮาร์โมนิกจากคันโยกกีตาร์ นอกจากนี้ยังมีการทดลองทำท่ายสร้างสรรค์เสียงประกอบภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคโนโลยีการผลิตเสียง ได้แก่ 1) การออกแบบเสียงกลองชุดทุกชิ้นจากแหล่งกำเนิดเสียงรอบตัว เช่น เสียงทุบหน้าอก ตีกระป๋องคุกกี้ พาดขวดน้ำพลาสติก 2) การสร้างเสียงเสมือนจริงด้วยเทคนิคโฟลีย์ เช่น การใช้เสียงการหักถั่วฝักยาวด้วยมือเพื่อจำลองเสียงกระดูกที่หัก การเคี้ยวผักผลไม้ต่าง ๆ เพื่อจำลองเสียงขอมบี้ที่กินเนื้อ เป็นต้น และ 3) การใช้เสียงแอมเบียนท์จากภาพยนตร์สยองขวัญประกอบในบางช่วง องค์ประกอบเหล่านี้เมื่อถูกจัดวางอย่างเหมาะสม ส่งผลให้สามารถสื่อประสบการณ์สยองขวัญทางเสียงได้อย่างน่าสนใจ และสามารถประยุกต์ใช้วิธีการดังกล่าวในการสร้างสรรค์ดนตรีประกอบสื่อที่มีเป้าหมายในการสื่ออารมณ์ที่คล้ายคลึงกันได้

ข้อเสนอแนะจากการดำเนินการวิจัยสร้างสรรค์ แบ่งออกเป็น 2 ประเด็น ได้แก่

1) ด้านการต่อยอดกระบวนการทำงานวิจัยสร้างสรรค์ในอนาคตภายใต้ระยะเวลาที่จำกัด ผู้วิจัยควรวางแผนและกำหนดตารางเวลาอย่างละเอียด เนื่องจากการนัดนักดนตรีเพื่อฝึกซ้อมบรรเลงเพลง ต้องใช้ระยะเวลาในการเตรียมตัวและฝึกซ้อมซ้ำหลายครั้ง เพื่อให้การบรรเลงมีคุณภาพสูงสุด ดังนั้นจึงควรกำหนดแผนที่เผื่อระยะเวลาสำหรับการประพันธ์

การวิจัยสร้างสรรค์ทางดนตรี: บทประพันธ์ “400 Stab Wounds” ในสไตส์แลมมิงบรูทัลเดธเมทัล

เพลงและการฝึกซ้อมให้เพียงพอ และ 2) ด้านการดำเนินการวิจัยสร้างสรรค์ในอนาคต ควรสร้างสรรค์บทเพลงในสไตส์แลมมิงบรูทัลเดธเมทัลที่มีการทดลองใช้องค์ประกอบดนตรีที่น่าสนใจ ใช้บันไดเสียง โมด หรืออัตราจังหวะที่มีลักษณะเฉพาะให้เกิดสัมผัสเสียงที่แตกต่างต่อยอดจากสไตส์ดนตรีแบบดั้งเดิมได้ นอกจากนี้การใช้เทคนิคในการการออกแบบเสียง โพลี และเสียงแอมเบียนซ์นั้นให้ผลดีในแง่ของการส่งเสริมอารมณ์และความรู้สึก อย่างไรก็ตามควรวาดภาพของเพลงที่มีความแตกต่างและมีความชัดเจน เพื่อสร้างเอกลักษณ์ให้กับบทประพันธ์มีความเป็นต้นแบบสูงที่สุด

รายการอ้างอิง

- จิระสิทธิ์ สุวรรณศรี. (2559). การพัฒนาฐานข้อมูลเสียงและการออกแบบเสียงสำหรับบทประพันธ์เพลง “เลาะโขงเบิ่งเมืองนครพนม” [ปริญญานิพนธ์ปริญญาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม]. ฐานข้อมูลงานวิจัยทางดนตรีสาขาวิชาดนตรีสากล. <https://lookerstudio.google.com/s/hYR9HMUiLC4>
- ศักดิ์เดชน์ เดชมณี, และ ปองภพ สุกิตติวงศ์. (2567ก). QR Code บันทึกการแสดงบทประพันธ์ “400 Stab Wounds”. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.
- ศักดิ์เดชน์ เดชมณี, และ ปองภพ สุกิตติวงศ์. (2567ข). QR Code นั้ดบทประพันธ์ “400 Stab Wounds” [URL QR Code]. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.
- ศักดิ์เดชน์ เดชมณี, และ ปองภพ สุกิตติวงศ์. (2567ค). การบรรเลงริฟฟ์กีตาร์แบบสแลม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.
- ศักดิ์เดชน์ เดชมณี, และ ปองภพ สุกิตติวงศ์. (2567ง). การออกแบบเสียงเบสดรัม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.
- ศักดิ์เดชน์ เดชมณี, และ ปองภพ สุกิตติวงศ์. (2567จ). การออกแบบเสียงสแนร์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.
- ศักดิ์เดชน์ เดชมณี, และ ปองภพ สุกิตติวงศ์. (2567ฉ). การออกแบบเสียงทอมและฟลอร์ทอม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.

- ศักดิ์เดชน์ เดชมนี, และ ปองภพ สุกิตติวงศ์. (2567ข). *เสียงที่สร้างขึ้นด้วยเทคนิคโพลี.* กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.
- ศักดิ์เดชน์ เดชมนี, และ ปองภพ สุกิตติวงศ์. (2567ข). *การใช้สัญลักษณ์และกราฟฟิกแทนเสียงที่สร้างสรรค์ขึ้น.* กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.
- อนุสรณ์ ชาวงษ์. (2564). “Road to Graden” [ปริญญาณิพนธ์ปริญาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม]. ฐานข้อมูลงานวิจัยทางดนตรีสาขาวิชาดนตรีสากล. <https://lookerstudio.google.com/s/hYR9HMUIlC4>
- Alten, S. R. (2014). *Audio in media* (10th ed.). Massachusetts: Wadsworth.
- Dogantan-Dack, M. (Ed.). (2015). *Artistic Practice as Research in Music: Theory, Criticism, Practice*. New York: Ashgate Publishing Company.
- Murray, L. (2019). *Sound design theory and practice: Working with sound*. New York: Routledge.
- Peel, I. (2005). *Ambient sound*. In F. Hoffmann & H. Ferstler (Eds.), *Encyclopedia of recorded sound* (2nd ed.). New York: Routledge.
- Phillips, W., & Cogan, B. (2009). *Encyclopedia of heavy metal music*. Connecticut: Greenwood Press.
- Rawlins, R. & Bahha, N. E. (2005). *Jazzology: The encyclopedia of jazz theory for all musicians*. Victoria: Hal Leonard.
- Walser, R. (2014). Heavy metal and the highbrow/lowbrow divide. In T. Cateforis (Ed.), *The rock history reader*. New York: Routledge.

Received: August 15, 2024

Revised: October 13, 2024

Accepted: October 29, 2024