

การประพันธ์เพลงดนตรีเสียงทวย: The Charm of Kui Ethnic สำหรับวง Brass Quartet
Composition of Aleatory Music: The Charm of Kui Ethnic for Brass Quartet
for Government Educational Institutions

พชร พิฆาตไพรี^{1*}, ภูวไนย ดิเรกศิลป์² และภูมิพัฒน์ เฟื่องทา³

Pachara Pikatpairee¹, Poowaney Direksin² and Phumiphat Phengtha³

¹อาจารย์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

²อาจารย์ คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

³อาจารย์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

¹Lecturer from the Faculty of Humanities and Social Sciences Phetchabun Rajabhat University

²Lecturer from the Faculty of Education and Human Development Sisaket Rajabhat University

³Lecturer from the Faculty of Humanities and Social Sciences Ubon Ratchathani Rajabhat University

*Corresponding Author Email: cozenda@msn.com

Received: 24 October 2024

Revised: 1 October 2025

Accepted: 5 October 2025

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประพันธ์บทเพลง The Charm of Kui Ethnic สำหรับวง Brass Quartet โดยนำเสนอแนวคิดดนตรีเสียงทวย (Aleatoric Music) ที่ผสมผสานทำนองเพลงกล่อมซึ่งเป็นเพลงประกอบพิธีกรรมของกลุ่มชาติพันธุ์กูยในภาคอีสานใต้ เพื่อถ่ายทอดวิถีชีวิต ความเชื่อ และพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเสียงทวยและการบูชาดวงวิญญาณบรรพบุรุษ โดยใช้เทคนิคการสุ่มผ่านการจับไฟในการเลือกองค์ประกอบทางดนตรี เช่น ทำนอง ความยาวเสียง ระดับเสียง ทิศทางของโน้ต และการจัดเรียงเครื่องดนตรีในแต่ละท่อน บทเพลงแบ่งออกเป็น 4 ท่อน ได้แก่ ท่อนที่ 1 Painful สะท้อนความทุกข์และความไม่แน่นอนของชาวบ้านผ่านกระบวนการสุ่มที่ซับซ้อน ท่อนที่ 2 Medium แทนร่างทรงผู้ประกอบพิธีกรรมด้วยเสียงดนตรีที่สลับซับซ้อนและเร้าอารมณ์ ท่อนที่ 3 Relieve สื่อถึงความโล่งใจหลังพิธีกรรมโดยใช้เงื่อนไขการประพันธ์ที่เรียบง่ายขึ้นและเพิ่มเสียงประสาน และ ท่อนที่ 4 The End? ใช้รูปแบบการประพันธ์แบบดนตรีตะวันตกเพื่อเชื่อมโยงกับการแสดงนาฏศิลป์ที่ประกอบบทเพลง ผลงานนี้สะท้อนการเชื่อมโยงระหว่างวัฒนธรรมพื้นถิ่นกับแนวคิดดนตรีร่วมสมัย และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาผลงานดนตรีที่มีรากฐานทางวัฒนธรรมได้อย่างสร้างสรรค์

คำสำคัญ: การประพันธ์เพลง, ดนตรีเสียงทวย, วงเครื่องทองเหลือง

Abstract

This academic article aims to compose The Charm of Kui Ethnic for brass quartet by integrating aleatoric music techniques with the melodic structure of Klam-or a ceremonial song of the Kui ethnic group in lower Northeastern Thailand. The composition reflects the community's way of life, beliefs, and rituals related to

divination and ancestral worship. The creative process employs card-based randomization to determine musical elements such as melody, note duration, pitch, direction, and instrumental arrangement. The piece is structured into four movements: “Painful,” portraying villagers’ suffering and uncertainty through complex randomization; “Medium,” representing the shaman with emotionally intense and intricate textures; “Relieve,” expressing post-ritual relief with simplified conditions and harmonic layering; and “The End?” which adopts Western compositional techniques to connect with accompanying dance performance. The work demonstrates a synthesis of local cultural identity and contemporary musical concepts, offering a creative model for culturally rooted music development.

Keyword: Music Composition, Aleatoric Music, Brass Quartet

บทนำ

กลุ่มชาติพันธุ์กัญญาในภาคอีสานใต้ของประเทศไทยมีพิธีกรรมกล่อมเป็นศูนย์กลางของการดำรงชีวิต ซึ่งสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับดวงวิญญาณบรรพบุรุษผ่านการทำนาย เหยียวยา และการแสดงออกเชิงพิธีกรรมที่สืบทอดมาแต่โบราณ (บัญญัติ สาลี, 2558) และการนำแนวคิดดนตรีเสียงทลาย (Aleatoric Music) ซึ่งเน้นการใช้ความบังเอิญภายใต้โครงสร้างที่กำหนดไว้อย่างมีระบบ มาเชื่อมโยงกับพิธีกรรมกล่อม จึงเป็นจุดตั้งต้นของการศึกษานี้ เพื่อสำรวจความเป็นไปได้ในการประพันธ์บทเพลงที่สะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในบริบทร่วมสมัย

การดำเนินงานส่งเสริมศักยภาพ Soft Power ในระดับชุมชนมีลักษณะการบูรณาการภารกิจร่วมกันระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน เพื่อกระตุ้นให้ประชาชนในท้องถิ่นตระหนักถึงความสำคัญของ Soft Power และเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การจัดแสดงและจำหน่ายสินค้าจากชุมชน การส่งเสริมวัฒนธรรมผ่านงานเทศกาลและประเพณี การใช้ประโยชน์จากทรัพยากรในท้องถิ่น ไม่ว่าจะเป็นอาหาร ศิลปะ วัฒนธรรม กีฬา ภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือสถานที่ท่องเที่ยว โดยมุ่งสร้างการเรียนรู้ระหว่างรุ่นเพื่อสืบสานและธำรงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม นอกจากนี้ ยังมีการส่งเสริมให้ประชาชนและผู้ประกอบการในชุมชนใช้แพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดเรื่องราวของท้องถิ่นไปสู่สาธารณชน (ดวงฤทธิ เบ็ญจาทิกุล ชัยรุ่งเรือง, 2556)

กลุ่มชาติพันธุ์กัญญาเป็นกลุ่มที่มีวัฒนธรรมเฉพาะตัว โดยเฉพาะพิธีกรรมไหว้ผีบรรพบุรุษ ซึ่งเป็นการแสดงความเคารพต่อดวงวิญญาณบรรพบุรุษ ผ่านการจัดเตรียมเครื่องเซ่น เช่น ข้าวสุก เหล้า เนื้อสัตว์ กรวยใบตอง ผ้า หมากพลู และสตางค์วางไว้ใต้หิ้งบูชา จากนั้นจุดเทียนปักลงในข้าวสุกและกล่าวขอพรให้ครอบครัวอยู่เย็นเป็นสุข ในระดับชุมชนจะมีศาลเจ้าประจำหมู่บ้านเรียกว่า เหยียวยะจ้อย โดยมีการสร้างสัญลักษณ์เป็นรูปใบหน้าของชาย หญิง และเด็ก ทำพิธีเซ่นในช่วงหลังเก็บเกี่ยวราวเดือน 3 ของทุกปี ซึ่งเป็นพิธีกรรมที่สมาชิกในชุมชนต้องเข้าร่วม และจะมีการนำหัวไก่มาทำนายโชคชะตาทางการเกษตรและการดำเนินชีวิตของครอบครัว (บัญญัติ สาลี, 2558)

ดนตรีเสียงทลาย (Aleatoric Music) เป็นแนวคิดที่เริ่มรู้จักในหมู่นักประพันธ์ดนตรีชาวยุโรปจากการบรรยายของ Werner Meyer-Eppler ในช่วงปี 1950 ที่สถาบัน Darmstadt International Summer Courses โดย Meyer-Eppler ให้คำนิยามว่า แม้จะเป็นกระบวนการที่อาศัยความสุ่ม (Chance Process) แต่รายละเอียดต่าง ๆ ได้รับการกำหนดไว้ล่วงหน้าอย่างเคร่งครัด

(Eppler, 1955) ต่อมาได้มีการบัญญัติคำศัพท์ภาษาอังกฤษว่า Aleatoric เพื่อหลีกเลี่ยงความสับสนระหว่างคำว่า Aleatorik (นาม) กับ Aleatorisch (คุณศัพท์) ในภาษาเยอรมัน (Arthur Jacobs, 1966) และแนวคิดเรื่อง Aleatoric Music ก็ได้พัฒนาและเป็นที่นิยมมากขึ้นในศตวรรษที่ 20 โดยมีการเพิ่มเติมคำว่า Aleatoriality เพื่อใช้ในการอธิบายลักษณะของความไม่แน่นอนในบทประพันธ์ (Roig-Francolí, 2008) Aleatoric Music หรือดนตรีแห่งโอกาส เป็นแนวคิดที่เปิดโอกาสให้ส่วนหนึ่งของการประพันธ์ขึ้นอยู่กับความบังเอิญหรือนักดนตรีเป็นผู้ตัดสินใจในระหว่างการแสดง ตัวอย่างเช่น Music of Changes โดย John Cage ที่ใช้เทคนิค Change Operation และแผนภูมิที่จัดวางล่วงหน้าเพื่อหลีกเลี่ยงอิทธิพลส่วนตัวในการกำหนดโครงสร้างดนตรี ทำให้บทประพันธ์มีความอิสระในกรอบที่ตั้งใจสร้างขึ้น (Jensen, 2009)

ดังนั้น จากข้างต้นที่กล่าวมา ในการประพันธ์บทเพลง The Charm of Kui Ethnic ผู้ประพันธ์ได้ออกแบบกระบวนการสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคการสุ่มผ่านการจับไฟ เพื่อเลือกองค์ประกอบทางดนตรีในแต่ละช่วงอย่างมีเงื่อนไข เช่น ทิศทางของโน้ตระดับเสียง ความยาวเสียง และการจัดเรียงเครื่องดนตรี โดยอิงจากโครงสร้างของพิธีกรรมกล่อมและทำนองพื้นถิ่นของกลุ่มชาติพันธุ์กุ่มย บทเพลงถูกแบ่งออกเป็น 4 ท่อนตามลำดับเหตุการณ์ในพิธีกรรม ได้แก่ Painful, Medium, Relieve และ The End ซึ่งแต่ละท่อนสะท้อนอารมณ์และความหมายเฉพาะในกระบวนการประกอบพิธี การประพันธ์ในลักษณะนี้จึงเป็นการผสมผสานระหว่างระบบความเชื่อดั้งเดิมกับแนวคิดดนตรีร่วมสมัยภายใต้กฎเกณฑ์ทางศิลปะที่กำหนดขึ้น ซึ่งเปิดพื้นที่ใหม่ให้ดนตรีเป็นทั้งเครื่องมือสื่อสาร สะท้อนความเชื่อ และส่งเสริม Soft Power ของชุมชนในระดับพื้นที่ได้อย่างยั่งยืน

บทวิเคราะห์

1. พิธีกรรมกล่อม

กลุ่มชาติพันธุ์กุ่มยมีความเชื่อว่า ถ้าหากใครเกิดเจ็บป่วยขึ้นมาโดยไม่มีสาเหตุ หรือเกิดมาโดยปัจจุบันทันด่วน แสดงว่าจะต้องถูกผีบรรพบุรุษลงโทษ เพราะทำ ผิดศีลหรือละเมิดข้อห้ามลบลูผี วิธีแก้ของกลุ่มชาติพันธุ์เริ่มต้นด้วยการทำนาย โดยการนำเอาข้าวสาร 1 ถ้วย และเงินเหรียญ 1 บาท วางบนข้าวแล้วนำไปให้แม่เฒ่าผู้ทำ หน้าที่ให้ดูว่า ความเจ็บไข้หรือปัญหาที่เกิดขึ้นมาจากสาเหตุอะไร จากนั้นแม่เฒ่าจะเอาข้าวสารนั้นไปรอบ ๆ ข้าง ๆ ตัว พร้อมพูดคาถาพึมพำ แล้วเอาข้าวสารเล็กน้อยใส่ในฝ่ามือซ้ายแล้วจับกระปุกปูนแกว่งค่อย ๆ เหนือข้าวสารนั้น แล้วทำนายสาเหตุของปัญหา กูยเรียกการทำนายนี้ว่า โปล นอกจากนี้ก็มีผู้เก่งทางไสยศาสตร์เรียกว่า ถัม มาจากคำว่า ธรรม บางแห่งเรียกว่าอาจารย์ ซึ่งเป็นผู้มีคาถาคามสามารถแก้ปัญหาทั้งเจ็บไข้ได้ป่วย และปัญหาชีวิตของชุมชนกลุ่มชาติพันธุ์ได้



รูปภาพที่ 1 พิธีแกลมอของกลุ่มชาติพันธุ์กูย (ที่มา: <https://www.finearts.go.th/surinmuseum/view/25863-พิธีแกลมอ>)

แกลมอเป็นความเชื่อที่สืบทอดกันมาตั้งแต่บรรพชนของกลุ่มชาติพันธุ์กูยซึ่งเชื่อว่า ทุกคนจะมีดวงวิญญาณของบรรพบุรุษคอยปกป้อง ค้ำครอง ปกป้องรักษาอยู่ตลอดเวลา ในทุก ๆ ปีจะจัดให้มีพิธีกรรมการแสดงแกลมอ เพื่อบูชาดวงวิญญาณบรรพบุรุษและสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เพื่อเป็นการเสริมสร้างกำลังใจ ตลอดถึงการรักษาผู้ป่วยไข้เช่นเดียวกับการโจมตีมืดของชาวเขมร หรือไส่ทั้งบั้งของชาวไทส่วย ในอำเภอกุสุมาลย์ จังหวัดสกลนคร ซึ่งพิธีแกลมอ จะมีอยู่ 3 ประเภท คือ 1) การบูชาดวงวิญญาณบรรพบุรุษเพื่อเป็นการสร้างขวัญกำลังใจ 2) การประกอบพิธีกรรมเพื่อรักษาผู้ป่วย ซึ่งเป็นการอัญเชิญดวงวิญญาณของบรรพบุรุษ มาให้ความช่วยเหลือขอคำแนะนำผ่านล่าม หรือ คนทรงเพื่อหาสาเหตุของการเจ็บป่วยและหาทางรักษาตามความเชื่อ และ 3) การประกอบพิธีกรรมเพื่อเป็นการแก้บน หรือ สักการะตอบแทนดวงวิญญาณบรรพบุรุษ ที่ลบล้างเคราะห์ให้ได้รับความสำเร็จตามคำขอของลูกหลาน (บัญญัติ สาลี, 2558)

2. การประพันธ์เพลงดนตรีเสียงไทย

ดนตรีเสียงไทย (Aleatoric Music) หรือที่รู้จักกันในอีกชื่อว่า “ดนตรีแห่งโอกาส” มีรากศัพท์มาจากภาษาละติน alea หมายถึงลูกเต๋า ซึ่งสะท้อนแนวคิดของการนำความบังเอิญมาใช้เป็นองค์ประกอบในการประพันธ์ดนตรี รูปแบบดนตรีประเภทนี้เปิดโอกาสให้นักประพันธ์หรือผู้แสดงมีบทบาทในการกำหนดโครงสร้างบางส่วนของบทเพลงในระหว่างการแสดงจริง หรือใช้กระบวนการสุ่มเพื่อวางโครงสร้างก่อนการแสดง โดยความบังเอิญนั้นอยู่ภายใต้ระบบหรือกฎที่กำหนดขึ้นอย่างมีแบบแผน ตัวอย่างสำคัญของการประพันธ์ในแนวทางนี้ คือบทเพลง Music of Changes ของ John Cage ซึ่งจัดว่าเป็นผลงานชิ้นเอกในแนวดนตรี Aleatoric โดยเขาใช้คัมภีร์โบราณของจีน อี้จิง (I Ching – Book of Changes) ซึ่งเป็นตำราแห่งการทำนายดวงชะตา ประกอบกับการทอยเหรียญสามเหรียญเป็นเครื่องมือในการตัดสินใจเลือกองค์ประกอบทางดนตรีในแต่ละช่วง เช่น การเลือกระดับเสียง ความยาวของจังหวะ ความดัง และลักษณะของการเล่น ซึ่งกระบวนการเหล่านี้แม้จะเป็นแบบสุ่ม แต่ก็อยู่ภายใต้กรอบของแผนผังที่ Cage กำหนดไว้ล่วงหน้าอย่างละเอียด



รูปภาพที่ 2 Excerpt จาก Book IV ของเพลง Music of Change ของ John Cage

(ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/Music_of_Changes)

แนวทางนี้ไม่เพียงแต่แสดงให้เห็นถึงการสละอำนาจการควบคุมของผู้ประพันธ์ หากยังสะท้อนความเชื่อของ Cage ที่ต้องการปล่อยให้ธรรมชาติเข้ามามีบทบาทในงานศิลปะ ทั้งยังเปิดมิติใหม่ของการฟังและการแสดงดนตรีซึ่งไม่จำกัดอยู่ที่เจตจำนงของผู้สร้างสรรค์เพียงฝ่ายเดียว ปัจจุบัน เทคนิคเช่นนี้เป็นที่รู้จักในชื่อ Aleatory Composition ซึ่งได้รับการต่อยอดโดยนักประพันธ์ร่วมสมัยอีกจำนวนมาก (Pritchett, 1993)

สรุปได้ว่า ดนตรีเสียงทลาย (Aleatoric Music) หรือ ดนตรีแห่งโอกาส เป็นแนวทางการประพันธ์ที่นำความบังเอิญมาใช้เป็นองค์ประกอบภายใต้กรอบโครงสร้างที่กำหนดไว้อย่างมีระบบ โดยเปิดโอกาสให้ผู้ประพันธ์หรือผู้แสดงมีส่วนร่วมในการกำหนดรายละเอียดบางส่วนของบทเพลงผ่านกระบวนการสุ่ม ทั้งก่อนและระหว่างการแสดงจริง ตัวอย่างสำคัญคือบทเพลง Music of Changes ของ John Cage ซึ่งใช้คัมภีร์อี้จิงร่วมกับการทอยเหรียญ 3 เหรียญในการเลือกองค์ประกอบทางดนตรี เช่น ระดับเสียง จังหวะ ความดัง และลักษณะการเล่น แม้จะเป็นการสุ่ม แต่ทุกขั้นตอนอยู่ภายใต้แผนผังที่ Cage วางไว้อย่างละเอียด แนวทางนี้สะท้อนความตั้งใจของผู้ประพันธ์ในการลดบทบาทการควบคุม และเปิดพื้นที่ให้ธรรมชาติเข้ามามีส่วนในกระบวนการสร้างสรรค์ ซึ่งต่อมาได้รับการพัฒนาในชื่อ Aleatory Composition โดยนักประพันธ์ร่วมสมัยจำนวนมาก

3. เพลงที่ใช้ในการประกอบพิธีกรรมแกลมอ

เพลงแกลมอ เมื่อวิเคราะห์ทำนองจะเห็นได้ว่าทั้งเพลงมีเสียง D, F, G, A และ C หรือบันไดเสียง D Minor Pentatonic ทั้งเพลงเน้นเสียง D F G A C ซึ่งเพลงนี้มีการเคลื่อนเสียงเน้น D และ A ที่ค่อนข้างบ่อย โดยใช้ลูกเล่นของ D Aeolian Mode (พชร พิฆาตไพรี, 2562)

แกลมอ

----	----	---รี้	ดัลชล	-ล-ฟ	ชดัลชล	---รี้	ดัลชล
-ล-ฟ	ชดัลชล	---ฟ	ชลชดัล	-ดัล-ฟ	ชดัลชล	---ฟ	ชลชดัล
-ดัล-ฟ	ชดัลชล	---มี้	รี้ลดัลรี้	---มี้	รี้ลดัลรี้	---รี้	ดัลชลฟ
ชฟรฟ	ชดัลชล	---รี้	ดัลชฟ	ชฟรฟ	ชดัลชล	---ช	-ฟรช
-ฟรช	-ฟรช	---ช	-ฟรช	ฟลดัล	ชลดัลรี้	---ช	-ฟรช
-ฟรช	-ฟรช	---ช	-ฟรช	ฟลดัล	ชลดัลรี้		

รูปภาพที่ 3 โน้ตเพลงแกลมอแบบพื้นบ้าน (พชร พิฆาตไพรี, 2567)



รูปภาพที่ 4 โน้ตเพลงแกลมอแบบสากล (พชร พิฆาตไพรี, 2567)

ข้อค้นพบเชิงวิชาการ หรือองค์ความรู้ใหม่เชิงวิชาการ

การประพันธ์เพลง The Charm of Kui Ethnic สำหรับวง Brass Quartet เป็นบทเพลงที่คณะได้ร่วมกันประพันธ์เพลงโดยนำทำนองเพลงประกอบพิธีแกลมอของชาวกูยมาผสมผสานกับดนตรีเสียงท่าย รูปแบบวง Brass Quartet (Trumpet 2, Trombone 2)



รูปภาพที่ 5 Trombone และ Trumpet (พชร พิฆาตไพรี, 2567)



รูปภาพที่ 6 รูปแบบวง Brass Quartet ของเพลง The Charm of Kui Ethnic (เพชร พิษาทไพร, 2567)

ผู้วิจัยได้เลือกใช้ไฟประกอบการประพันธ์เพลงดนตรีเสียงทชาย และได้แบ่งท่อนเพลงออกเป็นทั้งหมด 4 ท่อน คือ ท่อนที่ 1 Painful ท่อนที่ 2 Medium ท่อนที่ 3 Relieve และท่อนที่ 4 The End? มีรายละเอียดของแต่ละท่อน ดังนี้

1. ท่อนที่ 1 Painful ได้แรงบันดาลใจจากชาวบ้านที่มาประกอบพิธีกรรมที่ต้องการเสียงทชายเพื่อทำการกรสิกรรม เงื่อนไขของการเสียงทชายคือ

- เสียงทชายด้วยไฟ 12 ใบ หมายเลข 1-6 สีดำและสีแดง รวมทั้งหมด 12 ใบ
- ไฟทุกใบจะคว่ำหมด คณะจะไม่สามารถเห็นสีและเลขของไฟตอนจับไฟได้
- ถ้าเลือกได้ไฟสีดำ หมายถึง ให้เลือกไฟใบนั้นเลย ถ้าเลือกได้ไฟสีแดง หมายถึง ให้เลือกใหม่อีกครั้ง โดยที่ไม่ว่าไฟ

ต่อไปนั้นจะเป็นสีดำหรือสีแดง

- เมื่อเลือกไฟแล้วจะไม่นำกลับคืนในสำหรับ เลือกไฟจนกว่าสำหรับจะเหลือ 6 ใบ แล้วค่อยนำไฟที่จับก่อนหน้านั้นคืนสำหรับและทำการสับไฟเพื่อเริ่มจับไฟใหม่

ขั้นตอนการเลือกโน้ตจากการเสียงทชายท่อนที่ 1 มีดังนี้

- จับไฟครั้งที่ 1 เลือก Time Signature ถ้าเลือกได้เลข 1-2 จะได้ **3/4** ถ้าเลือกได้เลข 3-4 จะได้ **4/4** ถ้าเลือกได้เลข 5-6 จะได้ **5/4**

- จับไฟครั้งที่ 2 เลือกจำนวนห้องดนตรี จำนวนห้องตามเลขที่จำได้ เช่น เลข 1 จะได้ 1 ห้องดนตรี โดยการจับไฟครั้งที่ 1 - 2 จะจับอีกครั้งเมื่อทำนองทั้งหมดเล่นครบจำนวนห้องแล้ว

- จับไฟครั้งที่ 3 เลือกเครื่องดนตรี ถ้าเลือกได้สีแดง จะได้ Trumpet ถ้าเลือกได้สีดำ จะได้ Trombone และสามารถจับเครื่องซ้ำได้ไม่เกิน 3 ครั้ง

- จับไฟครั้งที่ 4 เลือกตำแหน่งเครื่องดนตรี ถ้าได้สีแดง จะได้ตำแหน่งที่ 1 ถ้าเลือกได้สีดำ จะได้ตำแหน่งที่ 2

- จับไฟครั้งที่ 5 เลือกทำนอง ถ้าเลือกได้สีแดง จะได้ทำนองเพลงกล่อม ถ้าเลือกได้สีดำ จะได้ทำนองที่เกิดจากการเสียงทชาย สำหรับการจับไฟครั้งที่ 5 ได้ทำนองที่เกิดจากการเสียงทชาย จะต้องทำขั้นตอนการจับไฟครั้งที่ 7 - 9 ตามจำนวนโน้ตที่ได้จากการจับไฟครั้งที่ 6

- จับไฟครั้งที่ 6 เลือกจำนวนโน้ตที่ต้องการเล่น จำนวนโน้ตตามเลขที่จับได้ โดยมีเงื่อนไขเพิ่มเติมคือ ถ้าจับได้สีแดง คือเล่นตามจำนวนโน้ต ถ้าจับได้สีดำคือหยุดเล่นตามจำนวนโน้ต เมื่อจับได้การหยุดเล่นให้ข้ามจับครั้งที่ 7 ไปครั้งที่ 8 ได้เลย

- จับไฟครั้งที่ 7 สำหรับการจับไฟครั้งที่ 5 ได้ทำนองเพลงกลมอ จะเป็นการเลือกกุญแจเสียงของทำนอง สำหรับการจับไฟครั้งที่ 5 ได้ทำนองที่เกิดจากการเสียงท่าย จะเป็นการเลือกโน้ต โดยมีตารางการเลือกกุญแจเสียงหรือโน้ต ดังนี้

ตารางที่ 1 เงื่อนไขการเลือกโน้ตหรือกุญแจเสียง

ไฟ	โน้ต/กุญแจเสียง	ไฟ	โน้ต/กุญแจเสียง
สีแดง 1	C	สีดำ 1	F#
สีแดง 2	C#	สีดำ 2	G
สีแดง 3	D	สีดำ 3	Ab
สีแดง 4	Eb	สีดำ 4	A
สีแดง 5	E	สีดำ 5	Bb
สีแดง 6	F	สีดำ 6	B

- จับไฟครั้งที่ 8 เลือกตามยาวเสียงของโน้ต โดยมีตารางการเลือกความยาวเสียงของโน้ต ดังนี้

ตารางที่ 2 เงื่อนไขการเลือกความยาวเสียงของโน้ต

ไฟ	หมายเลข 1	หมายเลข 2	หมายเลข 3	หมายเลข 4	หมายเลข 5	หมายเลข 6
ความยาวเสียง	ครึ่งจังหวะ (♪)	หนึ่งจังหวะ (♩)	สองจังหวะ (♩)	สี่จังหวะ (♩)	หนึ่งจังหวะครึ่ง (♩)	สามจังหวะ (♩)

- จับไฟครั้งที่ 9 เลือกทิศทางของโน้ต สำหรับการเขียนโน้ตตัวที่ 2 เป็นต้นไป เพื่อเลือกว่าโน้ตตัวต่อไปจะสูงหรือต่ำกว่าตัวก่อนหน้านั้น ถ้าเลือกได้สีแดง โน้ตตัวต่อไปจะสูงกว่าโน้ตก่อนหน้านั้น ถ้าเลือกได้สีดำ โน้ตตัวต่อไปจะต่ำกว่าโน้ตก่อนหน้านั้น โดยมีเงื่อนไขเพิ่มเติมของช่วงเสียงแต่ละเครื่อง คือ Trumpet มีช่วงเสียงระหว่าง A3 ถึง A5 และ Trombone มีช่วงเสียงระหว่าง G2 ถึง G4 ถ้าจับไฟแล้วทิศทางของเสียงเกินช่วงเสียงจะต้องจับใหม่จนกว่าจะไม่เกินช่วงเสียง

ตัวอย่างการเขียนทำนองที่ 1 จากการเสียงท่ายด้วยการจับไฟ ผลคือ Time Signature จำนวนห้องดนตรี 5 ห้อง เครื่อง Trumpet ตำแหน่งที่ 2 เล่นทำนองที่เกิดจากการเสียงท่าย 3 ตัวโน้ต ได้แก่ B ครึ่งจังหวะ F สี่จังหวะทิศทางต่ำ และ D สามจังหวะทิศทางสูง



รูปภาพที่ 7 ตัวอย่างการเขียนทำนองที่ 1 เพลง The Charm of Kui Ethnic (พชร พิฆาตไพรี, 2567)

ตัวอย่างการเขียนทำนองที่ 2 จากการเสียงทลายด้วยการจับไฟ ผลคือ เครื่อง Trombone ตำแหน่งที่ 2 หยุดเล่นครึ่งจังหวะ

รูปภาพที่ 8 ตัวอย่างการเขียนทำนองที่ 2 เพลง The Charm of Kui Ethnic (เพชร พิฆาตไพรี, 2567)

ตัวอย่างการเขียนทำนองที่ 3 จากการเสียงทลายด้วยการจับไฟ ผลคือ เครื่อง Trumpet ตำแหน่งที่ 2 หยุดเล่นหนึ่งจังหวะ

รูปภาพที่ 9 ตัวอย่างการเขียนทำนองที่ 3 เพลง The Charm of Kui Ethnic (เพชร พิฆาตไพรี, 2567)

ตัวอย่างการเขียนทำนองที่ 4 จากการเสียงทลายด้วยการจับไฟ ผลคือ เครื่อง Trombone ตำแหน่งที่ 2 เล่นทำนองที่เกิดจากการเสียงทลาย 6 ตัวโน้ต ได้แก่ F ครึ่งจังหวะ A สามจังหวะทิศทางต่ำ F หนึ่งจังหวะครึ่งทิศทางสูง G# หนึ่งจังหวะทิศทางสูง F ครึ่งจังหวะทิศทางสูง และ Bb สามจังหวะทิศทางต่ำ

รูปภาพที่ 10 ตัวอย่างการเขียนทำนองที่ 4 เพลง The Charm of Kui Ethnic (เพชร พิฆาตไพรี, 2567)

ตัวอย่างการเขียนทำนองที่ 5 จากการเสียงทลายด้วยการจับไฟ ผลคือ เครื่อง Trumpet ตำแหน่งที่ 2 เล่นทำนองเพลงกลมอ กุญแจเสียง Bb 5 ตัวโน้ต



รูปภาพที่ 11 ตัวอย่างการเขียนทำนองที่ 5 เพลง The Charm of Kui Ethnic (พชร พิฆาตไพร, 2567)

2. ท่อนที่ 2 Medium ได้แรงบันดาลใจจากร่างทรงผู้เป็นผู้ประกอบพิธีกลมอ เงื่อนไขของการเสียงทลายคือ

- เสียงทลายด้วยไฟ 12 ใบ หมายเลข 1-6 สีดำและสีแดง รวมทั้งหมด 12 ใบ

- เมื่อเลือกไฟแล้วจะไม่นำกลับคืนในสำหรับ เลือกไฟจนกว่าสำหรับจะเหลือ 6 ใบ แล้วค่อยนำไฟที่จับก่อนหน้านั้นคืน

สำหรับและทำการสับไฟเพื่อเริ่มจับไฟใหม่

ขั้นตอนการเลือกโน้ตจากการเสียงทลายท่อนที่ 1 มีดังนี้

- จับไฟครั้งที่ 1 เลือก Time Signature ถ้าเลือกได้เลข 1-2 จะได้ $\frac{3}{4}$ ถ้าเลือกได้เลข 3-4 จะได้ $\frac{4}{4}$ ถ้าเลือกได้เลข 5-6 จะได้ $\frac{5}{4}$

- จับไฟครั้งที่ 2 เลือกจำนวนห้องดนตรี จำนวนห้องตามเลขที่จำได้ เช่น เลข 1 จะได้ 1 ห้องดนตรี โดยการจับไฟครั้งที่ 1 – 2 จะจับอีกครั้งเมื่อทำนองทั้งหมดเล่นครบจำนวนห้องแล้ว

- จับไฟครั้งที่ 3 เลือกเครื่องดนตรี ถ้าเลือกได้สีแดง จะได้ Trumpet ถ้าเลือกได้สีดำ จะได้ Trombone และสามารถจับเครื่องซ้ำได้ไม่เกิน 3 ครั้ง

- จับไฟครั้งที่ 4 เลือกตำแหน่งเครื่องดนตรี ถ้าได้สีแดง จะได้ตำแหน่งที่ 1 ถ้าเลือกได้สีดำ จะได้ตำแหน่งที่ 2

- จับไฟครั้งที่ 5 เลือกทำนอง ถ้าเลือกได้สีแดง จะได้ทำนองเพลงกลมอ ถ้าเลือกได้สีดำ จะได้ทำนองที่เกิดจากการเสียงทลาย สำหรับการจับไฟครั้งที่ 5 ได้ทำนองที่เกิดจากการเสียงทลาย จะต้องทำขั้นตอนการจับไฟครั้งที่ 7 – 9 วนตามจำนวนโน้ตที่ได้จากการจับไฟครั้งที่ 6

- จับไฟครั้งที่ 6 เลือกจำนวนโน้ตที่ต้องการเล่น จำนวนโน้ตตามเลขที่จำได้ โดยมีเงื่อนไขเพิ่มเติมคือ ถ้าจับได้สีแดง คือเล่นตามจำนวนโน้ต ถ้าจับได้สีดำคือหยุดเล่นตามจำนวนโน้ต เมื่อจำได้การเล่นให้ข้ามจับครั้งที่ 7 ไปครั้งที่ 8 ได้เลย

- จับไฟครั้งที่ 7 สำหรับการจับไฟครั้งที่ 5 ได้ทำนองเพลงกลมอ จะเป็นการเลือกกุญแจเสียงของทำนอง สำหรับการจับไฟครั้งที่ 5 ได้ทำนองที่เกิดจากการเสียงทลาย จะเป็นการเลือกโน้ต โดยมีตารางการเลือกกุญแจเสียงหรือโน้ต จากตารางที่ 1

- จับไฟครั้งที่ 8 เลือกตามยาวเสียงของโน้ต โดยมีตารางการเลือกความยาวเสียงของโน้ต ดังนี้

ตารางที่ 3 เจื่อนไขการเลือกความยาวเสียงของโน้ต

ไฟ	หมายเลข 1	หมายเลข 2	หมายเลข 3	หมายเลข 4	หมายเลข 5	หมายเลข 6
ความยาวเสียง	หนึ่งในสี่ของจังหวะ (♩)	ครึ่งจังหวะ (♪)	หนึ่งจังหวะ (♩)	สองจังหวะ (♩)	สามในสี่ของจังหวะ (♩)	หนึ่งจังหวะครึ่ง (♩)

- จับไฟครั้งที่ 9 เลือกทิศทางของโน้ต สำหรับการเขียนโน้ตตัวที่ 2 เป็นต้นไป เพื่อเลือกว่าโน้ตตัวต่อไปจะสูงหรือต่ำกว่าตัวก่อนหน้านั้น ถ้าเลือกได้สีแดง โน้ตตัวต่อไปจะสูงกว่าโน้ตก่อนหน้านั้น ถ้าเลือกได้สีดำ โน้ตตัวต่อไปจะต่ำกว่าโน้ตก่อนหน้านั้น โดยมีเงื่อนไขเพิ่มเติมของช่วงเสียงแต่ละเครื่อง คือ Trumpet มีช่วงเสียงระหว่าง A3 ถึง A5 และ Trombone มีช่วงเสียงระหว่าง G2 ถึง G4 ถ้าจับไฟแล้วทิศทางของเสียงเกินช่วงเสียงจะต้องจับใหม่จนกว่าจะไม่เกินช่วงเสียง

3. ท่อนที่ 3 Relieve ได้แรงบันดาลใจเมื่อชาวบ้านได้มาหาร่างทรงแล้วคลายกังวลและสามารถทำการกสิกรรมได้อย่างหมดหวัง

เจื่อนไขของการเสียงทายเป็นคือ

- เสียงทายเป็นด้วยไฟ 12 ใบ หมายเลข 1-6 สีดำและสีแดง รวมทั้งหมด 12 ใบ

- เมื่อเลือกไฟแล้วจะไม่นำกลับคืนในสำหรับ เลือกไฟจนกว่าสำหรับจะเหลือ 6 ใบ แล้วค่อยนำไฟที่จับก่อนหน้านั้นคืนสำหรับและทำการสับไฟเพื่อเริ่มจับไฟใหม่

ขั้นตอนการเลือกโน้ตจากการเสียงทายเป็นท่อนที่ 1 มีดังนี้

- จับไฟครั้งที่ 1 เลือกวิธีการประพันธ์เพลง ถ้าได้สีแดง จะใช้การประพันธ์เพลงแบบดนตรีเสียงทายเป็น ถ้าได้สีดำ จะใช้การประพันธ์เพลงแบบ Harmony ถ้าได้การประพันธ์เพลงแบบดนตรีเสียงทายเป็น จะใช้ขั้นตอนการเลือกโน้ตของท่อนที่ 1

- จับไฟครั้งที่ 2 เลือกรูปแบบเพลง ถ้าได้สีแดง จะใช้วิธีเขียนแบบ 4 Parts ถ้าได้สีดำ จะใช้วิธีเขียนแบบ Modal Music

- จับไฟครั้งที่ 3 เลือกเครื่องดนตรี ถ้าเลือกได้หมายเลข 1 จะได้ Trumpet ตำแหน่งที่ 1 ถ้าเลือกได้หมายเลข 2 จะได้ Trumpet ตำแหน่งที่ 2 ถ้าเลือกได้หมายเลข 3 จะได้ Trombone ตำแหน่งที่ 1 และถ้าเลือกได้หมายเลข 4 จะได้ Trumpet ตำแหน่งที่ 2 ถ้าเลือกหมายเลข 5 – 6 ให้จับไฟใหม่

- จับไฟครั้งที่ 4 ถ้าเลือกได้สีแดง จะได้เล่นทำนองตามปกติ ถ้าเลือกได้สีดำ จะหยุดเล่น

4. ท่อนที่ 4 The End? ไม่ได้ใช้ดนตรีเสียงทายเป็น เพื่อเชื่อมกับการแสดงของนาฏศิลป์ ทางคณะได้ทำการประพันธ์เพลงแบบ Harmony ให้เข้าเพลงที่ใช้ประกอบการแสดงนาฏศิลป์ โดยการประพันธ์เพลง The Charm of Kui Ethnic สำหรับวง Brass Quartet เป็นการสร้างสรรค์เพลงดนตรีเสียงทายเป็น (Aleatoric Music) ที่นำทำนองเพลงกล่อม ซึ่งเป็นเพลงประกอบพิธีกรรมของกลุ่มชาติพันธุ์กูย มาผสมกับเทคนิคการสุ่มโดยใช้การจับไฟเป็นเครื่องมือกำหนดองค์ประกอบทางดนตรี อาทิ ทำนอง ระดับเสียง ความยาวเสียง ทิศทางโน้ต และเครื่องดนตรีที่ใช้ การประพันธ์แบ่งออกเป็น 4 ท่อน ได้แก่ ท่อนที่ 1 Painful แสดงความทุกข์และความไม่แน่นอนของชาวบ้านโดยใช้เจื่อนไขการสุ่มที่ซับซ้อน ท่อนที่ 2 Medium แสดงบทบาทของร่างทรงที่ประกอบพิธีกรรมโดยใช้จังหวะที่เร้าอารมณ์ ท่อนที่ 3 Relieve ถ่ายทอดความโล่งใจของชาวบ้านหลังพิธี โดยมีการผสมเสียงประสาน (Harmony) เพิ่มขึ้น และท่อนที่ 4 The End? ใช้การประพันธ์แบบดนตรีตะวันตกเพื่อเชื่อมโยงกับการแสดงนาฏศิลป์ โดย Full Score หรือโน้ตเพลงทั้งเพลงจะมีลักษณะ ดังนี้

The Charm of Kui Ethnic

I. Painful
♩ = 70



II. Medium



III. Relieve



IV. The End?



rit.



รูปภาพที่ 12 Full Score เพลง The Charm of Kui Ethnic (พชร พิฆาตไพร่, 2567)

บทสรุป

การประพันธ์เพลง The Charm of Kui Ethnic สำหรับวง Brass Quartet ประสบความสำเร็จในการสื่อสารแนวคิดและวัตถุประสงค์ตามที่ตั้งไว้ โดยผสมผสานดนตรีเสียงทลาย (Aleatoric Music) เข้ากับทำนองเพลงกลมซึ่งเป็นเพลงประกอบพิธีกรรมของกลุ่มชาติพันธุ์กวยในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย ผลงานชิ้นนี้สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ วิถีชีวิต และความเชื่อในเรื่องการบูชาผีบรรพบุรุษและการเสียงทลายได้อย่างชัดเจนผ่านการออกแบบโครงสร้างบทเพลงที่แบ่งเป็น 4 ท่อนหลัก ได้แก่ Painful, Medium, Relieve และ The End? โดยแต่ละท่อนมีแรงบันดาลใจและกระบวนการประพันธ์เฉพาะตัวที่สอดคล้องกับเนื้อหาทางวัฒนธรรม

เทคนิคการประพันธ์ใช้วิธีส้อมผ่านการจับไฟเพื่อกำหนดองค์ประกอบดนตรี เช่น ทำนอง ระดับเสียง ความยาวเสียง ทิศทางของเสียง และเครื่องดนตรีที่ใช้ ทั้งนี้ได้มีการกำหนดเงื่อนไขการส้อมในแต่ละท่อนให้มีระดับความซับซ้อนแตกต่างกันไปตามเจตนาทางอารมณ์ของแต่ละช่วงของพิธีกรรม เช่น ท่อน Painful ใช้เงื่อนไขส้อมที่ซับซ้อนเพื่อสะท้อนความทุกข์และความไม่แน่นอน ท่อน Medium เน้นความเข้มข้นและพลวัตของพิธีกรรม ท่อน Relieve ใช้เทคนิคการประพันธ์ที่เรียบง่ายขึ้นโดยผสมเสียงประสาน (Harmony) และท่อน The End? ใช้เทคนิคการประพันธ์แบบดนตรีตะวันตกเพื่อเชื่อมโยงกับการแสดงนาฏศิลป์

สำหรับผู้สนใจสามารถศึกษาโน้ตหรือฟังเพลง The Charm of Kui Ethnic สำหรับวง Brass Quartet ได้จากลิง URL หรือ QR Code นี้



https://drive.google.com/drive/folders/1fDWcDClczrRunqGjGdp3TAAbfGc_cg5z

นอกจากนี้ ผลงานชิ้นนี้ยังได้ถูกเผยแพร่สู่สาธารณะในการประชุมวิชาการระดับนานาชาติ The 2nd International Conference of Art and Culture for Sustainable Development ณ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ซึ่งสะท้อนถึงศักยภาพของดนตรีพื้นถิ่นในการเป็นสื่อกลางทางวัฒนธรรม และการประยุกต์ Soft Power เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน



ภาพที่ 13 การแสดงในการประชุมวิชาการและการวิจัยด้านศิลปวัฒนธรรมระดับนานาชาติ ครั้งที่ 2 ภายใต้หัวข้อ “ความหลากหลายทางวัฒนธรรม” วันที่ 17 กรกฎาคม 2567 คณะศิลปกรรมศาสตร์และวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม (เพชร พิฆาตโพธิ์, 2567)

เอกสารอ้างอิง

ดวงฤทธิ์ เบ็ญจาธิกุล ชัยรุ่งเรือง. (2566). การขับเคลื่อน Soft Power: อัตลักษณ์ท้องถิ่นภาคใต้ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดชุมพร. *วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์*, 11(5), 1921-1935.

บัญญัติ สาลี. (2558). กุญ: ว่าด้วยกลุ่มชาติพันธุ์ ภาษา และตำนาน. *วารสารมนุษยกับสังคม*, 1(1), 32-54.

เพชร พิฆาตโพธิ์. (2562). การเรียบเรียงเสียงประสานชุดเพลงพื้นบ้านอีสานสำหรับวงโยธวาทิต. *วารสารศิลปกรรม*, 11(1), 238-257.

Eppler, W.M. (1955). Statistische und psychologische Klangprobleme. *Die Reihe (Elektronische Musik)*. 1. 22–28.

Jensen, M.G. (2009). John cage, chance operation and the chaos game: Cage and the I-ching. *The Musical Times*, 150(1907).97-102.

Jacobs, A. (1966). Admonitory Note. *The Musical Times*, 107(1479), 414–414.

Pritchett, J. (1993). *The Music of John Cage*. Cambridge: Cambridge University Press.

Roig Francoli, M.A. (2008). *Understanding Post-Tonal Music*. New York: McGraw-Hill Education.