Academic article

Silpakorn University e-Journal
(Social Sciences, Humanities, and Arts)
2025 Mar-Apr; Vol 45(2), 110-119

การด้นสดในดนตรีอิเล็กทรอนิกส์

ศิวนัส บุญศรีพรชัย
คณะดุริยางคศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
Corresponding author: boonsripornchai_s@silpakorn.edu

บทคัดย่อ

บทความวิชาการเรื่องนี้นำเสนอความสำคัญของการด้นสดในดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ โดยผู้เขียนจำแนกไว้ 2 บริบท คือ 1) การด้นสดในการสร้างสรรค์และประพันธ์ในสตูดิโอ ที่ช่วยให้ผู้ประพันธ์หรือนักดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ทดลองสร้างสีสันของเสียงเพื่อประกอบให้เกิดเป็นผลงานชิ้นสุดท้าย 2) การด้นสดกับการแสดงสดดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ที่มีความจำเป็นในการสร้างการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้แสดงกับผู้ชม ไม่ว่าจะเป็นการปรับเปลี่ยนองค์ประกอบของดนตรี รูปร่างของเสียง การด้นสดจึงเป็นการกระทำหนึ่งที่ยืดหยุ่น ทำให้ผู้แสดงสามารถเปลี่ยนแปลง ปรับปรุงและสร้างความร่วมมือกับผู้ชมในพื้นที่แสดงได้ อย่างไรก็ตาม แนวทางและรูปแบบของการด้นสดไม่ต่างจากผู้ที่ปฏิบัติเครื่องดนตรีแต่อย่างใด เพียงแต่เปลี่ยนเป็นเครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์เท่านั้น นอกจากนี้ ยังนำเสนอแนวทางการปฏิบัติและการฝึกฝนเพื่อพัฒนาทักษะการด้นสดในดนตรีอิเล็กทรอนิกส์อีกด้วย บทความเรื่องนี้จึงมีประโยชน์และเป็นแนวทางสำคัญที่ช่วยในการสร้างสรรค์เสียงให้มีความหลากหลาย เกิดความเป็นไปได้ใหม่ในการประพันธ์ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ รวมไปถึงทำให้การแสดงสดเกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้แสดงกับผู้ชมอย่างเหมาะสมสำหรับผู้ที่มีความสนใจในดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ นักดนตรี นักประพันธ์ดนตรีหรือนักดนตรีทดลอง

คำสำคัญ : 1. การด้นสด 2. ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ 3. เทคโนโลยีดนตรี

ISSN 2985-2536 (Online) https://doi.org/10.69598/sujthai.45.2.271770
Received: March 27, 2024; Revised: April 3, 2025; Accepted: April 8, 2025

Improvisation in electronic music

Siwanut Boonsripornchai
Faculty of Music, Silpakorn University, Bangkok 10170, Thailand
Corresponding author: boonsripornchai_s@silpakorn.edu

Abstract

This academic article discusses the importance of improvisation in electronic music, categorized into two main contexts: 1) improvisation in the creative and compositional process within the studio, which allows composers or electronic musicians to experiment with sonic textures to develop the final work; and 2) improvisation in live electronic music performance, which plays a vital role in creating interaction between performers and audiences – whether by adjusting musical elements or reshaping sounds. Improvisation, therefore, is a flexible act that enables performers to modify, refine, and engage collaboratively with audiences in the performance space. However, the approach and structure of improvisation are not essentially different from those used by instrumental performers; only the tools and equipment used in electronic music differ. Additionally, the article proposes practices and training methods to develop improvisational skills in electronic music. This work is valuable and serves as a key guideline for sound creation, encouraging diverse possibilities in composition and fostering appropriate interaction during live performance. It is particularly useful for those interested in electronic music, including musicians, composers, and experimental artists.

Keywords: 1. Improvisation 2. Electronic music 3. Music technology

บทนำ

หากกล่าวถึงการด้นสด ผู้คนทั่วไปมักมีความเข้าใจว่าเป็นขนบในดนตรีบางประเภทเท่านั้น อาจเป็นการด้นสดกับประเภทดนตรีแจ๊ส เป็นการด้นสดกับดนตรีบลูส์ หรือการด้นสดกับดนตรีร็อคหรือดนตรีสมัยนิยม ซึ่งประเภทดนตรีเหล่านี้มีระเบียบวิธีในการฝึกฝนการด้นสดเพื่อให้มีความชำนาญมากยิ่งขึ้น อาทิเช่น ต้องฝึกฝนการเล่นบันไดเสียงและโหมดต่าง ๆ (scale and mode) ฝึกฝนตัวโน้ตในคอร์ด (arpeggio) แม้กระทั่งการถอดต้นแบบจากศิลปินที่ชื่นชอบ ทั้งหมดนี้ก็เพื่อทำให้มีคลังคำศัพท์ทางดนตรีและประสบการณ์ที่จะสามารถด้นสดออกมาได้อย่างฉับพลันในบทเพลงที่มีความหลากหลาย

อย่างไรก็ตาม การด้นสดไม่ได้เป็นเพียงธรรมเนียมปฏิบัติของประเภทดนตรีที่จำกัด แต่กลับเป็นวิธีปฏิบัติที่แฝงอยู่ในดนตรีทุกประเภท ไม่เว้นแม้กระทั่งในดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ที่ดูเหมือนจะเป็นประเภทดนตรีที่ห่างไกลกับการด้นสดเป็นอย่างมาก แต่หากลองสังเกตในกระบวนการทั้งการสร้างสรรค์และการแสดงสดของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ การด้นสดถือเป็นหัวใจสำคัญที่ทำให้การทำงานกับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์มีประสิทธิภาพมากขึ้นได้ ในบทความเรื่องนี้ผู้เขียนจึงมีความต้องการจะนำเสนอถึงความสำคัญของการด้นสดที่เป็นกระบวนการที่ยืดหยุ่นเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจความอิสระของการด้นสด โดยผู้เขียนจำแนกไว้ 2 บริบท คือ 1) การด้นสดในการสร้างสรรค์และประพันธ์ในสตูดิโอ 2) การด้นสดกับการแสดงสดดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ที่มีความจำเป็นในการสร้างการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้แสดงกับผู้ชม นอกจากนี้ ผู้เขียนมีการนำเสนอแนวทางพอสังเขปสำหรับผู้ที่สนใจในการสร้างสรรค์ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างบทสนทนาตอบโต้กลับที่รวดเร็วไปมา เป็นแนวคิดรากฐานของการด้นสดที่ไม่จำเป็นต้องนึกถึงประสบการณ์หรือความทรงจำในอดีต แต่เป็นข้อเสนอที่ต้องการให้ผู้ด้นสดกระทำสิ่งที่อยู่ต่อหน้าโดยฉับพลัน เพื่อค้นหาความเป็นไปได้ใหม่ในการสร้างสรรค์เสียงของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ต่อมาเป็นเรื่องของการฝึกฝนเรื่องของการฟัง ซึ่งมีรูปแบบการฟังที่ช่วยให้ตอบสนองในสถานการณ์ด้นสดให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และสุดท้าย คือการค้นหาแนวทางปฏิบัติที่หลากหลายในดนตรีอิเล็กทรอนิกส์

นิยามและแนวคิดการด้นสดโดยทั่วไป

การด้นสดมีการให้นิยามและให้ความหมายที่หลากหลายในเชิงวิชาการมีการเสนอว่า การเรียนการสอนด้นสดเป็น “การสร้างดนตรีที่เกิดจากการแสดงสด” (Ferrand, 1957, as cited in Nettl & Russell, 1998, p. 10) The New Grove Dictionary กล่าวว่า “เป็นการสร้างผลงานดนตรีหรือโครงสุดท้ายเหมือนกับสิ่งที่เพิ่งได้ทำการแสดงไป” หรือจาก Harvard Dictionary ที่ว่า “ศิลปะการเล่นดนตรีอย่างต่อเนื่องปราศจากโน้ตเพลง สเกตช์หรือความทรงจำ” ซึ่งยังมีข้อถกเถียงและมีข้อเสนออีกมากมายที่เกี่ยวกับการด้นสด อย่างไรก็ตามแก่นของการด้นสด หรือการ “อิมโพรไวส์” เป็นการใช้คีตปฏิญาณของผู้เล่นให้เกิดการสร้างสรรค์อย่างฉับพลันในสถานการณ์ต่าง ๆ และเหมือนว่าเป็นกระบวนการที่ช่วยจุดประกายการสร้างสรรค์ที่มีความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ และเป็นสิ่งหนึ่งในการกระทำของการสร้างสรรค์ดนตรี (Sintaratana, 2020, p. 1) เช่น การร้องเรียกหาคู่ การกล่อมเด็กทารก อันทำให้เกิดผลผลิตดนตรีที่ผู้คนภายหลังสามารถหยิบจับและนำไปใช้พัฒนาต่อได้ อาจนับได้ว่าเป็นกระบวนการที่ทำให้เกิดนวัตกรรมใหม่ในดนตรี

นอกจากนี้ การด้นสดสามารถอยู่ได้ทุกกระบวนการของดนตรี ไม่ว่าจะเป็นการด้นสดเพื่อนำไปสู่บทประพันธ์หรือการแสดงสดในพื้นที่แสดง โดยดิเรค ไบเล่ (Bailey, 1993, p. xi) จำแนกรูปแบบของการด้นสดไว้เป็น 2 ประเภท คือ 1) แบบ Idiomic ที่แสดงการด้นสดแบบมีภาษาและสำเนียงที่ชัดเจน มีการกำหนดกรอบ ระเบียบและกฎเกณฑ์ไว้อย่างเคร่งครัดที่ผู้เล่นจะต้องด้นสดอยู่ในกรอบเหล่านั้น ตัวอย่างของดนตรีที่มีลักษณะการด้นสดแบบ Idiomic เช่น ดนตรีบาโรก ดนตรีแจ๊ส ดนตรีบลูส์ เป็นต้น ซึ่งในดนตรีเหล่านี้จะมีการกำหนดฟอร์ม กำหนดการเข้าหาโน้ตในคอร์ด หรือกำหนดไลน์ดนตรีเริ่มต้นให้แก่ผู้ด้นสด และ 2) แบบ Non-Idiomic เป็นการด้นสดที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นด้นสดอะไรก็ได้ไม่ต้องคำนึงถึงภาษาและสำเนียงใด การด้นสดในประเภทนี้เป็นการมอบอิสระให้กับผู้เล่นมากกว่าในรูปแบบ Idiomic ผู้ด้นสดในแบบ Non-Idiomic จะถูกเรียกว่า “Free improviser” ที่มักจะปฏิเสธการด้นสดที่ออกมาในประเภท Idiomic ยกตัวอย่างในกรณี กลุ่มนักดนตรีฟรีแจ๊ส ที่ไม่ได้บรรเลงการด้นสดในภาษาหรือวลีของแจ๊สใดเลย อย่างไรก็ตามการด้นสดทั้งสองประเภทมีความจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้เทคนิคของเครื่องดนตรี หรือซึมซับไอเดียบางอย่างในความทรงจำก่อน เราไม่สามารถหลีกเลี่ยงการเชื่อมโยงกับสิ่งที่เคยมีมาก่อนหน้านั้นได้ (Landgren, 2002, as cited in Stenström, 2009, p. 147) นั่นหมายความว่า ประสบการณ์ ทักษะ ทัศนคติที่สั่งสมมามีความสำคัญแก่ผู้ด้นสดที่จะสะท้อนสร้างแนวทางและความแตกต่างในการด้นสดได้

ดังนั้น การด้นสดสามารถเป็นไปในแบบที่มีเหตุและผลหรือไม่มีเหตุและผลเลยก็เป็นไปได้ แม้กระทั่งในบริบทในงานศิลปะฟากฝั่งของทัศนศิลป์ก็มีแนวคิดของการด้นสดเช่นเดียวกัน ในงานจิตรกรรมของ แจ็คสัน พอลลอค (Jackson Pollock) ศิลปินในกลุ่มเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Expressionism) มักสร้างภาพวาดแบบนามธรรมโดยใช้เทคนิคการสาดและเทสีในแบบที่อาจจะไม่ได้วางแผนมาก่อนล่วงหน้า โรเบิร์ต มาเทอร์เวล (Robert Motherwell) กล่าวว่าเปรียบเสมือนการผจญภัยโดยปราศจากมโนทัศน์ที่ไตร่ตรองไว้ล่วงหน้า หรืองานในกลุ่มดนตรีทดลองช่วงทศวรรษที่ 70 ในอเมริกานำโดยจอห์น เคจ (John Cage) ที่อาจจะมีกฎกติกาไว้คร่าว ๆ เปิดโอกาสให้ผู้ด้นสดได้ตีความและสร้างเสียงขึ้นเองในกรอบนั้น การด้นสดจึงมีความอิสระ ยืดหยุ่น และเปิดโอกาสให้ผู้ด้นสดได้แสดงความปัจเจก ทัศนคติ และสภาวะของตนเองแบบฉับพลัน ที่สามารถเปลี่ยนแปลงไปได้ตามพื้นที่และเวลา

การด้นสดในดนตรีอิเล็กทรอนิกส์

การด้นสดในการประพันธ์ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ในสตูดิโอ

ในปัจจุบันดนตรีอิเล็กทรอนิกส์เริ่มมีความคลุมเครือส่วนหนึ่งเกิดจากเทคโนโลยีซอฟต์แวร์ดิจิทัลในคอมพิวเตอร์ที่มีการบรรจุเสียงไว้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นเสียงของเครื่องดนตรีอะคูสติก เสียงสังเคราะห์จากอุปกรณ์ไฟฟ้าที่รวบรวมจากทุกยุคทุกสมัยในประวัติศาสตร์ไว้ในที่เดียว รวมไปถึงมีเอฟเฟกต์ที่ช่วยสร้างสีสันให้กับดนตรีได้อย่างไม่มีข้อจำกัด ซอฟต์แวร์ดิจิทัลเปิดโอกาสให้ใครก็ได้สามารถเข้าถึงการสร้างและผลิตดนตรี โดยที่ไม่จำเป็นต้องลงทุนด้านการเงิน หรือด้านความรู้อะไรมากนัก ผู้ใช้งานสามารถด้นสด ทดลองใช้เสียง และเอฟเฟกต์ต่าง ๆ สร้างสรรค์ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ได้โดยที่ผู้สร้างสรรค์ไม่จำเป็นต้องมีความสนใจในแนวดนตรีอิเล็กทรอนิกส์เลยด้วยซ้ำ อย่างไรก็ตาม เทคโนโลยีซอฟต์แวร์ดิจิทัลก็ไม่ได้เปลี่ยนกระบวนทัศน์ (paradigm) ของการทำดนตรีอิเล็กทรอนิกส์มากนัก (Meelberg, 2022) ซึ่งนักประพันธ์ นักดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ส่วนมากมักจะทำงานกับอุปกรณ์ เครื่องมือทางไฟฟ้าภายในห้องสตูดิโอของตนเอง เปรียบเสมือนว่าอุปกรณ์จำพวกนั้นเป็นเครื่องดนตรีที่ตนเองฝึกฝน ทำให้เกิดเทคนิคและสุ้มเสียงใหม่เสมอ ไบรอัน อีโน (Eno, 2004, p. 129) ให้ความเห็นว่า ลักษณะของการสร้างสรรค์ในสตูดิโอเช่นนี้ ห้องสตูดิโอจะเปรียบเสมือนเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการสร้างสรรค์บทประพันธ์ (แปลจากภาษาอังกฤษ “studio as a compositional tools”) ผู้ประพันธ์สามารถลงมือทำงานกับเสียงได้โดยตรง เหมือนกับจิตรกรที่สามารถระบายสีบนผืนผ้าใบได้โดยตรงและในห้วงขณะนั้นให้ลองจินตนาการว่าเมื่อมีอุปกรณ์หลายสิ่งภายในสตูดิโอของผู้ประพันธ์ ในยามที่เข้ามาทำงานภายในห้อง พวกเขาจะสามารถนำเสียงนั่น นี่ มาทดลองประกอบกัน และนำมาผสมผสานกันอย่างไรก็ได้ โดยที่ไม่จำเป็นต้องคิดถึงชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์

ในกรณีของปิแอร์ แชฟเฟอร์ (Piere Schaeffer) ช่วงปี ค.ศ. 1948 ขณะที่เขาทำงานในห้องอัด เรดิโอดิฟิวส์ชั่น ฟรองซัว (Radiodiffusion Francaise) แชฟเฟอร์มีความพยายามที่จะสร้างงาน “ซิมโฟนีออฟน๊อยซ์ (symphony of noises)” ด้วยการนำสื่อบันทึกเสียงต่าง ๆ มาทำการทดลองโดยไม่ทราบว่าผลลัพธ์จะออกมาเป็นเช่นไร เนื่องจากในช่วงเวลานั้นยังไม่เคยมีทฤษฎีหรือแนวทางการประพันธ์ในลักษณะนี้มาก่อน แชฟเฟอร์ต้องอาศัยการด้นสดกับวัตถุดิบเสียงเหล่านั้น ประกอบกับการลงมือทดลองกับอุปกรณ์ภายในสตูดิโอ แชฟเฟอร์เรียกสื่อบันทึกเสียงเหล่านั้นว่า “ซาวด์ออปเจ็ค (sound object)” ที่หมายถึงกายภาพของเสียงที่ไม่ใช่ประสิทธิภาพของเสียง (Kane, 2014, p. 15) แชฟเฟอร์เล่าว่า “ฉันอยู่ท่ามกลางเครื่องเทิร์นเทเบิ้ล เครื่องผสมเสียง และเครื่องมือวัดแรงดันไฟฟ้าประเภทต่าง ๆ... ฉันทำงานผ่านตัวกลางเหล่านั้น”

หรือในกรณีของ เคอร์ติส โร้ด (Road, 2015) ที่กล่าวในหนังสือ “Composing electronic music: A new aesthetic” ว่า การปฏิบัติการในห้องสตูดิโอสามารถสร้างความยืดหยุ่นและทำให้เขารู้สึกว่าสามารถที่จะทำงานกับช่วงใดของบทประพันธ์ก็ได้ เขาสามารถแก้ไข เติมแต่งได้ในระดับเสี้ยววินาทีของบทประพันธ์ แม้กระทั่งสามารถย้อนกลับไปมาเพื่อปรับแต่งให้เป็นที่น่าพอใจได้มากขึ้น การปฏิบัติการในสตูดิโอสามารถเปิดโอกาสให้เขาทำงานออกแบบเสียงในบทประพันธ์ได้อย่างอิสระ บางครั้งเขาก็จะนั่งฟังเสียงด้วยความเร็วที่ช้าครึ่งหนึ่ง (half speed sound) กระบวนการนี้อาจเกิดเป็นสัปดาห์กว่าจะเริ่มต้นลงมือประพันธ์ ซึ่งส่วนมากจะเริ่มต้นด้วยการด้นสดและทยอยเริ่มต้นทดลองกับวัตถุดิบเหล่านั้น

เจฟฟ์ มิลส์ (Mills, as cited in Koe, 2022) เสนอว่า “การด้นสดสามารถสร้างความเป็นไปได้มากมายสำหรับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์” “เพียงแค่เข้าไปที่สตูดิโอของคุณ เลือกเครื่องมือมา 1 ชิ้น และลองทำอะไรบางอย่างที่คุณไม่เคยทำมาก่อน”

จะเห็นได้ว่าแนวทางในทำงานในสตูดิโอของนักดนตรีอิเล็กทรอนิกส์เช่นนี้ การด้นสดจึงมีบทบาทในกระบวนการสร้างสรรค์ของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ วัตถุประสงค์หลักประการหนึ่งของการด้นสด คือ ได้ผลงานชิ้นใหม่ (Mazierska, 2018, p. 556) อย่างไรก็ตามดนตรีมีหลากหลายมิติ เช่น ทำนอง จังหวะ เสียงประสาน โครงสร้างและคุณลักษณะของเสียง ซึ่งตัวอย่างสุดท้ายมักเป็นสิ่งที่นักดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ให้ความสำคัญ “คุณลักษณะของเสียง (Timbre)” หมายถึง สีสันของเสียงที่มนุษย์ได้ยินและสามารถแยกแยะถึงความแตกต่างกันได้ หากมีเสียงเครื่องดนตรีต่างประเภทกันเล่นที่ระดับเสียงเดียวกัน ความดังเดียวกัน มนุษย์จะสามารถรับรู้ได้ว่าเสียงของเครื่องดนตรีทั้งสองมีความแตกต่างกัน ในการเรียบเรียงเสียงเครื่องดนตรีอะคูสติกจึงมีเทคนิคและการผสมเครื่องดนตรีหลายรูปแบบเพื่อให้เกิดคุณลักษณะของเสียงที่ให้ประสิทธิผลแตกต่างกัน อย่างไรก็ตาม อุปกรณ์เครื่องมือในการทำดนตรีอิเล็กทรอนิกส์เป็นเทคโนโลยีหนึ่งที่สามารถผลิตคุณลักษณะของเสียงได้อย่างอิสระ สามารถเปลี่ยนแปลงเสียงหนึ่งเป็นอีกเสียงหนึ่งได้ หรือสร้างวลีของเสียงที่คมชัด อ่อนช้อย ตามแนวทางของผู้ประพันธ์ และนักดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถสะท้อนความเป็นปัจเจกของตนเองได้

จากการศึกษาพบว่า ปัญหาอย่างหนึ่งของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์กับคุณลักษณะของเสียง คือ ความยากที่จะสื่อสารและอธิบายได้ด้วยข้อความหรือคำพูด ศิลปินอาเฟกทวิน (Twin, 2019) ได้กล่าวว่า

> *“ผมมักจะไม่ค่อยอธิบายอะไรมากนักเกี่ยวกับผลงานของตนเอง เนื่องจากมันค่อนข้างยากที่จะพูด โดยเฉพาะกับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งผมคิดว่ามันก็ไม่จำเป็นที่จะต้องอธิบายอะไร...ผมและเพื่อน ๆ มักจะนั่งฟัง และไม่ได้พูดคุยอะไรกันมากนัก คือ...พวกเราก็เข้าใจกันและกัน”*

ด้วยเหตุนี้ คุณลักษณะของเสียงที่อยู่ในดนตรีอิเล็กทรอนิกส์จะเป็นนามธรรมไปโดยปริยาย จึงทำให้นักดนตรีและนักประพันธ์ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์มักจะลงมือทำงานกับเสียงโดยตรงมากกว่าที่จะสื่อสารผ่านตัวกลางอื่น (ตัวโน้ตในบรรทัด ภาพกราฟิก) ในยามที่พวกเขามีอุปกรณ์ชิ้นใหม่ สิ่งที่มักจะเป็นข้อปฏิบัติหลัก คือ การด้นสดและทดลองเล่นปุ่มกด สไลเดอร์ หรือค่าต่าง ๆ เพื่อพัฒนาทักษะความชำนาญระหว่างผู้ใช้กับเครื่องมือ อีกทั้งยังเป็นการค้นหาความเป็นไปได้ในคุณลักษณะของเสียงจากเครื่องมือชิ้นนั้น กระบวนการนี้จะเรียกว่า “นู้ดดลิ้ง (noodling)” ทั้งนี้ พวกเขาไม่ได้ต้องการชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์ หากเพียงต้องการค้นหาสีสันและคุณลักษณะของเสียงมากกว่า (Timbral exploration) ว่าสามารถเป็นไปในทิศทางใดได้บ้าง (Mazierska, 2018, p. 556) ในกระบวนการ “นู้ดดลิ้ง” ผู้ประพันธ์และนักดนตรีอิเล็กทรอนิกส์อาจจะปฏิบัติลำพังเพียงตัวคนเดียวหรือจะโต้ตอบ ปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกคนอื่นในกลุ่ม จนเกิดกลายเป็นโครงสร้างที่เริ่มเห็นได้ชัดเจนกระทั่งกลายเป็นผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ ผลลัพธ์เช่นนี้ส่งผลให้เกิดความไม่ตายตัวทั้งในโครงสร้างและรูปแบบในเชิงองค์ประกอบของบทประพันธ์ สอดคล้องกับคำกล่าวของวาเลส (Varése, as cited in Knyt, 2017) ที่ว่า “ฟอร์ม (form) คือ ผลลัพธ์ของกระบวนการผลงานทุกชิ้นของผมมีแบบฟอร์มของมันเอง” ซึ่งมีนัยที่สื่อถึงการพยายามที่จะไม่สร้างสรรค์ผลงานที่มีแบบฟอร์มตายตัวในลักษณะของดนตรีขนบตะวันตก แต่ต้องการให้เกิดขึ้นโดยธรรมชาติจากการเลือกสรรวัตถุดิบในแต่ละขั้นตอนของกระบวนการสร้างสรรค์ที่อาจมีความแตกต่างกันตามสถานการณ์

สรุปแล้ว การด้นสดกับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ในบริบทของการทำงานในสตูดิโอ จึงเป็นการกระทำที่มีความสัมพันธ์กันอย่างแน่นเฟ้นที่ไม่สามารถแยกออกจากกันได้ ซึ่งเป็นกระบวนการหนึ่งที่ช่วยในการสร้างสรรค์ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ให้เกิดสีสันของเสียง เกิดรูปแบบใหม่ และยังคงเป็นกระบวนการที่ช่วยให้ผู้ใช้เกิดความชำนาญในการปฏิบัติอุปกรณ์ด้วยเช่นกัน ราวกับว่าเราได้เครื่องใช้ไฟฟ้าสักชิ้นเข้ามาในบ้าน เราก็จะมีความพยายามที่จะทดลองกดปุ่มการทำงานต่าง ๆ หรือค้นหาว่าอุปกรณ์นั้นสามารถที่จะใช้งานในลักษณะใดได้บ้าง

การด้นสดในการแสดงสดดนตรีอิเล็กทรอนิกส์

การด้นสดไม่ได้มีความสำคัญเฉพาะเพียงการทำงานภายในสตูดิโอเท่านั้น หากยังเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการแสดงสดที่เปิดโอกาสให้เกิดการกระทำ เกิดลีลาการเคลื่อนไหว เกิดเหตุการณ์ เกิดปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้แสดงกับผู้ชมในพื้นที่การแสดง

อย่างไรก็ตาม อะไรคือแนวคิด และการอธิบายเรื่องการแสดงสด โจฮาเนส เรกเนียร์ (Regnier, 2019) ได้แสดงความเห็นเกี่ยวกับการแสดงสดไว้ว่า

> *...อย่างแรก ขนบดั้งเดิมของการแสดงสดเกิดขึ้นจากสถานการณ์ที่มีผู้เล่นหรือวงดนตรีกำลังประกอบการแสดงอยู่ข้างหน้าผู้ชม เป็นผลให้เกิดสองด้านขึ้นมา คือ ความชั่วครั้งชั่วคราวและการมีส่วนร่วมกันระหว่างผู้เล่นและผู้ชมในพื้นที่เดียวกันที่ใช้แสดง ยิ่งไปกว่านั้น จากคำกล่าวของมาร์วิน คาร์ลสัน (Marvin Carlson) ผู้แสดงสามารถอยู่บนฐานแนวคิด 3 ประเภท ดังนี้ การเป็นผู้นำเสนอทักษะ, ผู้แสดงการถ่ายทอดทางวัฒนธรรม หรือสุดท้าย คือ ผู้ที่ถูกประเมินว่ามีความสำเร็จในมาตรฐานของกิจกรรมนั้นโดยผู้สังเกตการณ์/ผู้ชม*

หากเราทดลองฟังหรือรับชมการแสดงสดของการเล่นเปียโน โซนาตา 1 บท ผู้แสดงจะเป็นทั้งผู้ที่แสดงทักษะการเล่นเปียโน และเป็นผู้นำเสนอวัฒนธรรมหนึ่งชิ้นจากบทเพลงให้แก่ผู้ชมที่อยู่หน้าพื้นที่เวทีการแสดง อีกทั้งผู้แสดงจะถูกประเมินโดยผู้ชมว่าสามารถเล่นได้ตามมาตรฐานในแบบที่ควรจะเล่นให้ได้หรือไม่ เมื่อจบการแสดงเสียงของการบรรเลงเปียโนก็จะหายไป สิ่งที่กล่าวมาข้างต้นจึงเป็นการอธิบายเรื่องของการแสดงสดที่สามารถเห็นภาพได้ชัด

ในบริบทการแสดงสดดนตรีอิเล็กทรอนิกส์จะมีเครื่องมืออุปกรณ์และเทคโนโลยีเปรียบเสมือนเป็นเครื่องดนตรีของพวกเขา และเป็นสื่อกลางระหว่างผู้แสดงกับผู้ชม (Regnier, 2019, p. 61) ทว่าในปัจจุบันการแสดงดนตรีอิเล็กทรอนิกส์มักมีเครื่องคอมพิวเตอร์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการแสดงเช่นกัน และบางครั้งผู้แสดงมักนั่งอยู่เบื้องหลังคอมพิวเตอร์คอยป้อนคำสั่งให้เกิดเสียงในพื้นที่การแสดง ในรูปแบบการแสดงบางประเภทในดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ผู้แสดงอาจเตรียมและโปรแกรมเสียงจนสำเร็จสมบูรณ์มาเรียบร้อยแล้ว เพียงแค่กด “เริ่มต้น” (Mills, as cited in Koe, 2022) บทประพันธ์ก็จะเริ่มต้นเล่นไปจนจบโดยที่ผู้เล่นนั่งนิ่งเฉยไม่ได้มีการกระทำหรือการเคลื่อนไหวใดปรากฏให้ผู้ชมเห็น นอกจากนี้ เสียงของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ที่เกิดขึ้นในพื้นที่แสดงจะไม่สามารถสอดคล้องกันได้ระหว่างเสียงที่ได้ยินกับรูปทรงของเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่ให้กำเนิดเสียงดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ไม่เหมือนกับการแสดงดนตรีอะคูสติกที่รูปทรงของเครื่องดนตรีจะมีความสอดคล้องกันกับเสียงที่ถูกผลิตออกมา ซึ่งเป็นอะไรที่สื่อสารและเข้าใจได้ ฉะนั้น หากผู้แสดงดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ไม่มีการกระทำ ไม่มีท่าทาง ไม่มีการเคลื่อนไหวใดต่อผู้ชมในพื้นที่แสดง จะทำให้พวกเขารู้สึกเหมือนกับว่าผู้ที่กำลังแสดงเป็นกล่องดำที่ไม่สามารถเข้าถึงและเข้าใจได้

ปรากฏการณ์ความสัมพันธ์กันระหว่างภาพและเสียงอย่างหนึ่งที่สำคัญที่มีผลต่อการรับรู้ในการทำงานของสมองของมนุษย์ เรียกว่า “ซินเครซิส (Synchresis)” โดยมนุษย์จะเกิดความรู้สึกพอใจเมื่อเสียงเกิดในเวลาเดียวกันกับภาพที่พวกเขาเห็น (Chion, 1994, p. 63) ในภาพเคลื่อนไหวของสื่อภาพยนตร์ หากมีดนตรีประกอบที่เล่นจังหวะตรงกันกับการกระทำบางอย่างของตัวละคร พวกเขาจะเกิดความรู้สึกพอใจ รู้สึกมีคุณค่า และรู้สึกเป็นของจริง ยกตัวอย่างเช่น ตัวละครกำลังชกอีกตัวละครอยู่ ในขณะที่ภาพเห็นมือกำลังกระทบลงที่ใบหน้าพอดี หากมีดนตรีที่ลงจังหวะเดียวกันกับภาพที่ปรากฏนั้น ผู้รับชมจะรู้สึกพอใจ และเชื่อมโยงกับภาพและเสียงที่รับชม กระทั่งเกิดความรู้สึกว่ามือโดนที่ใบหน้าจริง ๆ (แม้ว่าความเป็นจริง มืออาจไม่ได้กระทบลงที่ใบหน้า) ในทางตรงกันข้าม การกระทำใดเกิดไม่ตรงตำแหน่งกับเสียงของต้นกำเนิดเสียง มนุษย์จะเกิดความขุ่นเคืองใจและสับสนจากเสียงกับภาพที่ไม่สอดคล้องกัน ด้วยเหตุนี้ในการทำเสียงซาวนด์เอฟเฟกต์ในภาพยนตร์จึงมีข้อปฏิบัติที่เคร่งครัดในการทำให้เสียงตรงกับตำแหน่งของการกระทำของภาพเคลื่อนไหวที่สุด เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาในการรับชม

เช่นเดียวกันกับการแสดงดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ถ้าผู้ชมไม่สามารถเชื่อมโยงระหว่างภาพการกระทำของผู้เล่นกับเสียงที่พวกเขาได้ยินได้ ก็จะเป็นสาเหตุประการหนึ่งที่ทำให้ผู้รับชมเกิดความไม่เข้าใจประหนึ่งว่าผู้แสดงเป็นดั่งกล่องดำ การแสดงสดดนตรีอิเล็กทรอนิกส์จำเป็นต้องสร้างให้เป็นรูปธรรมมากขึ้น ผ่านลีลาท่าทาง การกระทำผ่านปรากฏการณ์ซินเครซิส เพื่อให้เกิดการเชื่อมโยงที่พร้อมเพรียงกันระหว่างภาพและเสียงแก่ผู้ชมที่นำไปสู่การสร้างปฏิสัมพันธ์กันในพื้นที่แสดง

เจฟฟ์ มิลส์ (Mills, as cited in Koe, 2022) จึงมีข้อเสนอว่าการแสดงสดดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ควรจะต้องมีการด้นสดมา

เป็นองค์ประกอบหนึ่งด้วย ซึ่งเป็นส่วนช่วยให้เกิดการโต้ตอบและสื่อสารที่ช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ในพื้นที่แสดงได้อย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น เฉกเช่นเดียวกันกับดนตรีแจ๊ส (หรือดนตรีประเภทอื่นที่นิยมการด้นสด) ที่ผู้เล่นในกลุ่มมักจะมีการด้นสดโต้ตอบกันไปมา ทำให้เกิดสถานการณ์และบรรยากาศที่สดใหม่ที่คาดเดาไม่ได้อยู่เสมอแก่ผู้ชม ตัวอย่างที่เห็นได้ชัด คือ ในการแสดงสดของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แบบเต้นรำ (electronic dance music) ที่ผู้เล่นจะมีการด้นสดความเร็ว-ช้าของดนตรีหรือคุณลักษณะของเสียงเพื่อชี้นำความรู้สึกสนุก และมีการปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับผู้ชมในพื้นที่แสดงอยู่ตลอดเวลา นอกจากการด้นสดจะเป็นการนำเสนอขององค์ประกอบทางดนตรี พวกเขายังสามารถสร้างลีลา ท่าทาง จากการขยับมือ การหมุน การขยับร่างกายที่สัมผัสกับอุปกรณ์ เครื่องมือต่าง ๆ ทำให้การแสดงสดมีความเป็นรูปธรรมที่ชัดเจนมากขึ้นแก่ผู้ชม บัทเลอร์ เสริมว่า “ความชัดเจนของเครื่องมือของผู้แสดง การเห็นใบหน้าและท่าทางเคลื่อนไหวสอดคล้องกับเครื่องมือเหล่านั้น กลายเป็นเงื่อนไขสำคัญของการแสดงดนตรีสด” (Butler, 2014, p. 179) ฉะนั้น การแสดงสดไม่ควรแค่กด “เริ่มต้น” ในสิ่งที่โปรแกรมมาเสร็จสมบูรณ์ แล้วรอคอยจนจบการแสดง

แซนเด็น (Sanden, 2013) ได้เสนอแนวคิดและรูปแบบของ “การแสดงสด” ที่เป็นการอธิบายถึงเครือข่ายของการแสดงสด (network of liveness) ไว้ 7 แบบ คือ

1. Temporal liveness: ดนตรีที่นำเสนอมีความ “สด” อยู่ตลอดในระหว่างช่วงเวลาที่เริ่มเกิดเสียง

2. Spatial liveness: ดนตรี “สด” ที่อยู่ในพื้นที่การแสดงตั้งแต่การเริ่มเล่นให้เกิดเสียง

3. Liveness of fidelity: ดนตรี “สด” เมื่อถูกรับรู้อย่างซื่อสัตย์ตั้งแต่การเริ่มการเกิดเสียง ไม่มีการแก้ไขปรับปรุงตัวเสียงใด เพื่อคงความเป็นต้นฉบับของเสียงในดนตรี

4. Liveness of spontaneity: ดนตรี “สด” ที่เมื่อเริ่มต้นเกิดเสียงแล้ว มันนำเสนอความต่อเนื่องที่คาดเดาไม่ได้ในการรับชมการแสดง

5. Corporeal liveness: ดนตรี “สด” ที่สร้างความเป็นรูปธรรม สร้างความเป็นจริงให้กับเสียงที่เกิดขึ้นในพื้นที่

6. Interactive liveness: ดนตรี “สด” ที่แสดงให้เห็นถึงการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้แสดงและผู้ชม

7. Virtual liveness: ในบางกรณี ดนตรีสามารถที่จะถูกเล่นสดได้ในโลกเสมือนจริง แม้แต่การไม่ปรากฏในเงื่อนไขบางแนวคิดของการแสดงสด การรับรู้ว่าจำลองหรือไม่? ขึ้นอยู่กับการรับรู้ของคนส่วนใหญ่ผ่านสื่อ

จากแนวคิดข้างต้น การด้นสดในการแสดงดนตรีอิเล็กทรอนิกส์จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดรูปแบบของการแสดงสดในลักษณะข้อ 4-6 ที่การแสดงสดต้องการสร้างความต่อเนื่องที่เข้าใจได้ไปจนจบการแสดงสด การทำให้เกิดความเป็นรูปธรรมที่เห็นได้ชัดเจนว่าเกิดการกระทำอะไร ท่าทาง ลีลาเป็นอย่างไรควบคู่ไปกับการแสดงสด และสุดท้าย คือ ต้องการให้การแสดงสดสามารถที่จะปฏิสัมพันธ์สร้างความร่วมมือได้กับผู้ชมในพื้นที่แสดง

นอกจากนี้ ผู้ชมการแสดงสดดนตรีอิเล็กทรอนิกส์มักจะคาดหวังสิ่งที่เป็น “อีกเวอร์ชัน” ที่แตกต่างจากสิ่งที่พวกเขาได้ฟังจากสื่อบันทึกเสียง การด้นสดจึงเป็นการสร้างผลงานให้เกิดสภาพ “อีกเวอร์ชัน” สำหรับการแสดงสด ที่บางครั้งสร้างความประทับใจและประหลาดใจแก่ผู้รับชมได้อีกทางหนึ่ง จากประสบการณ์ตรงของผู้เขียนที่มีกลุ่มเล่นวงดนตรีเป็นของตนเอง ในยามไปแสดงสดต่อหน้าผู้ชม จะมีการด้นสดในแต่ละพื้นที่แสดงไม่เหมือนกัน แต่จะอยู่บนโครงสร้างเดิมของบทประพันธ์ ซึ่งได้รับเสียงตอบรับว่าเป็นกลุ่มวงดนตรีที่ดูซ้ำก็ไม่รู้สึกถึงความจำเจ คาดเดาไม่ได้ว่าจะแสดงไปในทิศทางใด สร้างประสบการณ์ความน่าตื่นเต้นเสมอ อย่างไรก็ตาม การด้นสดที่สร้างสภาพ “อีกเวอร์ชัน” ให้กับผลงานบางครั้งจะสร้างอีกฉบับที่แตกต่างอย่างสิ้นเชิงไปจากสิ่งที่ผู้ชมเคยได้ยินมาจากสื่อบันทึกเสียง พวกเขาจึงรู้สึกว่าไม่ได้ต้องการจะฟังการแสดงเช่นนี้ จนทำให้ผู้แสดงสูญเสียฐานผู้ชมไปหลายครั้งหลายหน ด้วยเหตุนี้ จึงเป็นประเด็นคำถามที่น่าศึกษาต่อว่า การด้นสดในระดับเช่นไร หรือด้วยทัศนคติเช่นไรจึงจะพอดีกับการแสดงสดดนตรี

สุดท้ายการแสดงดนตรีสด (ประเภทใดก็ตาม) ซูซานเน่ คูซิก (Cusick, 2020) กล่าวว่า “ดนตรี คืออาวุธชนิดหนึ่งที่สุ้มเสียงของมันสามารถแทรกซึมไปในทั่วพื้นที่ ให้ความรู้สึกทางกายภาพ” สารัตถะของผู้ชมในการแสดงก็ต้องการให้เกิดประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมที่ต้องอาบทั้งร่างกายและจิตใจของพวกเขา เสียงที่สั่นสะเทือนไปทั้งร่าง เสียงที่สะเทือนอารมณ์ความรู้สึก รวมไปถึงการกระทำ ลีลา ท่าทางที่ส่งพลังให้แก่กัน เหล่านี้เป็นองค์ประกอบที่จำเป็นในพื้นที่แสดงสด ฉะนั้น การเป็นผู้สังเกตการณ์ในฐานะผู้แสดงว่าผู้ชมกำลังเป็นไปในทิศทางใด สถานการณ์กำลังดำเนินไปทางไหน และใช้การด้นสดที่ช่วยนำพาให้เกิดปรากฏการณ์ในช่วง ณ ขณะนั้น ก็เป็นทางเลือกที่ยืดหยุ่นเหมาะสมกับผู้แสดงทุกประเภท

การด้นสดบอกแก่เราว่า “ทุกอย่างเป็นไปได้ ทุกอย่างเปลี่ยนได้” (Rzewski, 2017, p. 271)

ข้อเสนอแนวทางการฝึกฝนการด้นสดสำหรับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์

ผู้เขียนได้เสนอแนวทาง 3 ประเด็น ประกอบด้วย 1) การสร้างบทสนทนาตอบโต้กลับที่รวดเร็วไปมา 2) การฝึกฝนเรื่องการฟังเพื่อการสร้างสรรค์ และ 3) การค้นหาแนวทางปฏิบัติในดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ประเภทต่าง ๆ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. การสร้างบทสนทนาตอบโต้กลับที่รวดเร็วไปมา

ในกระบวนการการประพันธ์ดนตรีจะมีลักษณะของการดึงวัตถุดิบในความทรงจำที่มีไว้อย่างยาวนาน (long-term memory) นำมาจัดวางใหม่ให้เกิดการแสดงออกทางอารมณ์ความหมายผ่านวัตถุดิบที่ถูกคัดเลือกมาเหล่านั้น แต่ในการด้นสดจะมีลักษณะตรงกันข้าม คือสามารถที่จะนำสิ่งที่อยู่ในอดีตออกไป เพื่อสร้างและสรรหาวัตถุดิบชิ้นใหม่ในช่วงเวลานั้นได้ โดยลักษณะความแตกต่างเช่นนี้ของการด้นสดเราจึงจำเป็นที่ต้องสร้างสภาวะที่ไม่จำเป็นต้องนึกถึงวัตถุดิบที่คงอยู่ในความทรงจำในอดีต เพื่อตัดรูปแบบกระบวนการแบบการประพันธ์ที่มีลักษณะข้างต้น

และในบริบทของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์สามารถใช้กระบวนการ “นู้ดลิ้ง (noodling)” ที่เป็นการสร้างความคุ้นเคยกับอุปกรณ์ และการสรรหาคุณลักษณะของเสียง (Timbral exploration) เพื่อสร้างและออกแบบเสียงโดยไม่จำเป็นต้องนึกถึงสิ่งที่เคยได้ยินในอดีตหรือในความทรงจำ หรือกังวลเรื่องของคุณภาพเสียง หากเปรียบเทียบกับการปฏิบัติเครื่องดนตรีอาจจะเป็นการด้นสดที่พยายามสร้างแนวทำนองใหม่ โมทีฟใหม่ หรือวลีใหม่ขึ้นมา ผู้ปฏิบัติการด้นสดไม่จำเป็นต้องนึกถึงความถูกผิดหรือคุณค่าอะไรจากเสียงที่ผลิตออกมา ระลึกไว้เสมอว่าเป็นเพียงสีสันของเสียงที่แตกต่างกันเท่านั้น (McClure, 2022, p. 26) หากเพียงแค่พยายามสร้างการซ้อนทับใหม่แทรกเข้าไปกับสิ่งที่เกิดขึ้นก่อนหน้าให้เกิดเป็นบทสนทนาซึ่งกันและกัน นอกจากนี้แนวทางการฝึกฝนลักษณะนี้จะเป็นการสร้างสภาวะลื่นไหล (flow states) การรับมือกับความเสี่ยง (risk-taking) และการรับรู้การเคลื่อนไหว (kinesthesia) (Sintaratana, 2020, p. 33) แนวทางการปฏิบัติเช่นนี้สามารถทำได้ผู้เดียวหรือจะปฏิบัติเป็นกลุ่มก็ได้

2. การฝึกฝนเรื่องการฟังเพื่อการสร้างสรรค์

การฟังเป็นการรับรู้ที่ช่วยเสริมสร้างให้เกิดประสบการณ์และการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ของมนุษย์ ในยุคโบราณมนุษย์เรียนรู้ที่จะเข้าใจถึงความอันตรายของสัตว์ป่าผ่านการฟังเสียงรอบตัว หรือสามารถตีความหมายได้ว่าเสียงใดคือความสุนทรีย์หรือไม่สุนทรีย์ จนทำให้เกิดเป็นการประดิษฐ์ดนตรีอย่างที่มีอยู่ในปัจจุบัน อย่างไรก็ตาม การด้นสดในดนตรีจำเป็นต้องพึ่งวิถีการฟังเพื่อตอบสนองกับสถานการณ์ที่ฉับพลันที่คาดเดาไม่ได้ อีกทั้งยังต้องการความสามารถที่จะจดจำเสียงที่เกิดในคุณลักษณะต่าง ๆ อีกด้วย ดังนั้น การฟังกลายเป็นประเด็นสำคัญในการสร้างสรรค์โดยตรงสำหรับรูปแบบนี้ คล้ายคลึงกับนักดนตรีสมัยนิยมที่สามารถเรียนรู้บทเพลงได้ด้วยตนเองจากการเป็นผู้ “ฟัง” การฝึกฝนการฟังสำหรับการด้นสดจึงควรอยู่ในระดับฟังอย่างถี่ถ้วน (active listening) และฟังอย่างให้ความสนใจ (careful listening) (Stevens, 2022, p. 14) การฟังอย่างถี่ถ้วนปราศจากการกำหนดเป้าหมายว่าจะนำผลไปใช้กับสถานการณ์ใด (Green, 2002, as cited in Sintaratana, 2020) ที่เป็นการใส่ใจในการรับรู้เสียงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัวเราโดยไม่จำเป็นต้องยึดโยงกับเสียงของบทสนทนาภาษาเท่านั้น

แนวคิดและการฟังนอกเหนือจากการฟังอย่างถี่ถ้วนที่จำเป็นสำหรับการพัฒนาการด้นสดดนตรีอิเล็กทรอนิกส์คือการฟังแบบอะคูสมาติก (acousmatic listening) เป็นแนวคิดที่นำเสนอโดย ปิแอร์ แชฟเฟอร์ (Piere Schaeffer) ผู้บุกเบิกการประพันธ์ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ในช่วงทศวรรษ 50 โดยการฟังแบบอะคูสมาติกสามารถเรียกได้อีกชื่อหนึ่งว่า “รีดิวซ์ ลิสเซนนิ่ง (reduce listening)” แชฟเฟอร์ (Schaeffer, 2012) เสนอว่า ควรเจาะลึกลงไปในระดับของเสียงโดยตรงว่ามีสีสัน ความดัง-เบา และคุณลักษณะอย่างไร โดยไม่จำเป็นต้องไปยึดโยงกับที่มา รูปทรงของต้นกำเนิดเสียง รวมไปถึงก่อให้เกิดสุนทรียศาสตร์แบบใหม่ที่ตั้งคำถามว่าเสียงอาจกลายเป็นเพียงแค่วัตถุ (object) ที่ไม่ได้แสดงออกถึงอัตลักษณ์และคุณค่าทางวัฒนธรรมอะไรอีก หากฝึกปฏิบัติทัศนคติในการฟังลักษณะเช่นนี้จะเป็นการเปิดความเป็นไปได้ใหม่ในการสร้างสรรค์เสียงให้มีความหลากหลายมากขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นในดนตรีอิเล็กทรอนิกส์

อย่างไรก็ตาม การฟังแบบอะคูสมาติกที่ไม่จำเป็นต้องเชื่อมโยงกับที่มาของเสียงจะมีข้อขัดแย้งกันในบริบทของการแสดงสด เนื่องจากผู้ชมในพื้นที่แสดงมักต้องการเห็นที่มาของแหล่งผลิตเสียง ต้องการเห็นเครื่องมือ แม้กระทั่งผู้แสดง เพื่อให้เกิดความรู้สึกรูปธรรมในแบบที่กล่าวในประเด็น “การด้นสดในการแสดงดนตรีอิเล็กทรอนิกส์” ข้างต้น ทั้งนี้

ผู้เขียนต้องการนำเสนอแนวทางการฟังแบบอะคูสมาติก เพื่อเป็นแนวทางการฝึกฝนสำหรับการด้นสด และการสร้างสรรค์ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์

กิจกรรมการฟังในรูปแบบข้างต้นจึงเป็นการสำรวจและสรรหาวัตถุดิบให้อยู่ในคลังความทรงจำของตนเอง สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ของออร์ฟ ชูล์แวร์ค (Orff-Schulwerk, as cited in Sintaratana, 2020, p. 46) ที่เน้น “การสำรวจ” และ “ประสบการณ์” ที่จะเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. การค้นหาแนวทางการปฏิบัติในดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ประเภทต่าง ๆ

ทุกวันนี้ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์เกิดเป็นประเภทย่อยมากมาย แต่ละประเภทมีการนำเสนอเทคนิค การปรุงแต่งเสียง และวัตถุดิบทางเสียงที่เป็นเฉพาะของแต่ละประเภท เราจึงควรค้นหาว่าผู้ประพันธ์มีวิธีการเหล่านั้นอย่างไร ฐาณิศร์ สินธารัตนะ (Sintaratana, 2020) ได้เสนอว่า กระบวนการเช่นนี้จะเป็นการเพิ่มพูนความจำของวัตถุดิบ (objects) ลักษณะ (features) และกระบวนการ (processes) อย่างไรก็ตาม เทคนิคส่วนมากที่ใช้กันในดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ในยุคปัจจุบันมาจากรากฐานของดนตรีมิวสิก คองเกร็ต (Musique Concréte) และอิเล็กทรอนิช มูสิค (Electronische Musik) เปรียบเสมือนเป็นกล่องเครื่องมือที่นำไปใช้ต่อยอดอะไรก็ได้ (McClure, 2022, p. 27) ยกตัวอย่างเช่น เทคนิคการเปลี่ยนความเร็วเสียง (vari-speed) การสังเคราะห์เสียงแบบกรานูลา (Granular synthesis) เป็นต้น การค้นหาแนวทางการปฏิบัติดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ในลักษณะเชิงประวัติศาสตร์เป็นการทำให้ผู้ประพันธ์สามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสามารถที่จะเลียนแบบต้นแบบเหล่านั้นเพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ที่เป็นของตนเอง ซึ่งช่วยให้เกิดไอเดียในการด้นสดได้มากขึ้น นอกจากนี้ การสร้างความเข้าใจในเครื่องมือที่ผลิตดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ที่ถูกใช้ในการแสดงสด ไม่ว่าจะเป็นซินทีไซเซอร์ เครื่องแซมเพลอร์ เอฟเฟกต์ เป็นการสร้างความชำนาญที่ผู้ด้นสดสามารถตอบสนองได้โดยฉับพลัน

บทสรุป

การด้นสดเป็นการกระทำหนึ่งที่มีความสำคัญกับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ทั้งในระหว่างการทำงานในสตูดิโอและการแสดงสด เป็นประเภท Non-Idiomic ที่เปิดโอกาสสร้างทัศนคติที่อิสระ ยืดหยุ่น ไม่จำเป็นต้องมีกรอบ หรือกฎเกณฑ์ใด ให้แก่ผู้ประพันธ์ นักดนตรีอิเล็กทรอนิกส์มีรากฐานในกระบวนการสร้างสีสัน คุณลักษณะของเสียง รูปร่างของเสียง รวมไปถึงการก่อให้เกิดโครงสร้างจนเป็นรูปแบบสุดท้าย โดยที่ไม่จำเป็นต้องยึดติดกับรูปแบบหรือขนบของดนตรีใด อีกทั้งยังสามารถสะท้อนอารมณ์ นำเสนอความเป็นวัฒนธรรมของตนเอง พร้อมกับสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้คนในกลุ่มได้อย่างลึกซึ้งเช่นกัน โดยการด้นสดเป็นทักษะ ซึ่งหมายความว่าสามารถที่จะฝึกฝนและพัฒนาให้เกิดความเป็นไปได้ใหม่ตามข้อเสนอเบื้องต้นที่ผู้เขียนเสนอไว้ข้างต้น

เนื่องจากเทคโนโลยีในการทำดนตรีอิเล็กทรอนิกส์มีต้นทุนที่ถูกลง ขนาดกะทัดรัดที่สามารถพกพาไปสู่กลุ่มคนได้โดยสะดวก และการเข้ามาของดิจิทัลซอฟต์แวร์ในคอมพิวเตอร์ที่เอื้อให้เราสามารถย้อนกลับไปแก้ไขสิ่งที่ผิดพลาดได้นับครั้งไม่ถ้วน แตกต่างจากเครื่องมือและอุปกรณ์ในยุคก่อนหน้าที่มักมีราคาสูง ขนาดใหญ่ ใช้งานยาก ทำให้ต้องระมัดระวังอยู่เสมอ เครื่องมือ อุปกรณ์และเทคโนโลยีในปัจจุบันจึงเหมาะให้ผู้ประพันธ์ นักดนตรี นำความผิดพลาดมาสู่การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ได้ในแบบที่ไม่ได้ส่งผลกระทบร้ายแรงมากนัก ดังนั้น เราจึงสามารถสร้างสรรค์ทดลองและใช้การด้นสดนำพาให้เราเรียนรู้ที่จะผิดพลาดและเรียนรู้ความเป็นมนุษย์ในทางหนึ่งที่ในบางครั้งการด้นสดก็มีผลลัพธ์ที่ทั้งสมหวังและไม่สมหวัง ยินดีหรือไม่น่ายินดี หากมองอย่างเป็นธรรมก็เป็นเรื่องปกติที่มนุษย์คนหนึ่งต้องพบเจอ เพียงแค่ก้าวข้ามผ่าน ไม่ยึดติดกับสิ่งที่ผ่านไปแล้ว พร้อมกับปรับปรุงให้มีผลลัพธ์ที่ดีขึ้นในภายภาคหน้า

References

Bailey, D. (1993). **Improvisation: Its nature and practice in music**. Da Capo Press.

Butler, M. J. (2014). **Playing with something that runs: Technology, improvisation, and composition in DJ and laptop performance**. Oxford University Press.

Chion, M. (1994). **Audio-vision: Sound on screen**. Columbia University Press.

Cusick, S. G. (2020). Music as torture / Music as weapon. In M. Bull & L. Back (Eds.), **The auditory culture reader** (2nd ed., pp. 379–391). Routledge.

Eno, B. (2004). The studio as compositional tool. In C. Cox & D. Warner (Eds.), **Audio culture: Reading in modern music** (pp. 127–130). The Continuum International Publishing Group.

Kane, B. (2014). **Sound unseen: Acousmatic sound in theory and practice**. Oxford University Press.

Knyt, E. E. (2017). **Ferruccio Busoni and his legacy**. Indiana University Press.

Koe, C. (2022, July 14). **Jeff Mills thinks electronic music can be too "pre-planned": "we haven't discovered a way to improvise with instruments"**. MusicTech. https://musictech.com/news/music/techno-dj-jeff-mills-improvisation-advice-electronic-musicians-interview-paradox/?fbclid=IwAR2Ugzx2M9wbFjEdCEqLmHpHD5vR5Yrgw_YUMtEvF8yh5QvvsskRQjmt-EY

Mazierska, E. (2018). Improvisation in electronic music — The case of Vienna electronica. **Open Cultural Studies**, *2*(1), 553–561.

McClure, R. (2022). Then and now: A practical guide for introducing electronic music. In B. Stevens (Ed.), **Teaching electronic music: Cultural, creative, and analytical perspectives** (pp. 25–42). Routledge.

Meelberg, V. (2022). Sound design thinking. In M. Filimowicz (Ed.), **Doing research in sound design** (pp. 1–19). Routledge.

Nettl, B., & Russell, M. (Eds.). (1998). **In the course of performance: Studies in the world of musical improvisation**. The University of Chicago Press.

Regnier, J. (2019). **Aesthetics and poietics of sound material, form and (absent) body in electronic music: Conceptual tools for the computer musician, and their applications**. [Doctoral dissertation, University of California]. eScholarship, University of California. https://escholarship.org/uc/item/9k6323tj

Roads, C. (2015). **Composing electronic music: A new aesthetic**. Oxford University Press.

Rzewski, F. (2017). Little bangs: A nihilist theory of improvisation. In C. Cox & D. Warner (Eds.), **Audio culture: Readings in modern music** (pp. 266–272). The Continuum International Publishing Group.

Sanden, P. (2013). **Liveness in modern music: Musicians, technology, and the perception of performance**. Routledge.

Schaeffer, P. (2012). **In search of a concrete music** (C. North & J. Dack, Trans.). University of California Press.

Sintaratana, T. (2020). **Content and learning management guidelines for free improvisation in higher education (สาระและแนวทางการจัดการเรียนรู้การอิมโพรไวส์แบบอิสระในระดับอุดมศึกษา)**. [Master's thesis, Chulalongkorn University]. Chulalongkorn University Theses and Dissertations (CHULA ETD). https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/4237/

Stenström, H. (2009). **Free ensemble improvisation** [Doctoral dissertation, University of Gothenburg]. Gothenburg University Publications Electronic Archive. https://gupea.ub.gu.se/handle/2077/20293

Stevens, B. (2022). Introduction: Narrative histories, "Real" music, and the digital vernacular. In B. Stevens (Ed.), **Teaching electronic music: Cultural, creative, and analytical perspectives** (pp. 1–15). Routledge.

Twin, A. (2019, March 11). **Aphex Twin/Richard D. James good/interesting interview bits compilation** [Video]. https://www.youtube.com/watch?v=9fD7jWdbPYw