**การถอดประสบการณ์การเรียนรู้ ปีการศึกษา 2563**

**ด้านงานวิจัยและงานสร้างสรรค์**

**ประเด็นกลยุทธ์สร้างผลงานสร้างสรรค์**

1. ชื่อ-สกุล ผู้เล่าเรื่อง นาวาตรี ดร.นบ ประทีปะเสน คณะ/วิทยาลัย/สถาบัน/หน่วยงาน วิทยาลัยดนตรี

2. ชื่อ-สกุล ผู้บันทึก นาวาตรี ดร.นบ ประทีปะเสน คณะ/วิทยาลัย/สถาบัน/หน่วยงาน วิทยาลัยดนตรี

3. บทบาท หน้าที่และความรับผิดชอบของผู้เล่าเรื่อง

 รองคณบดีฝ่ายบริหารและวิเทศสัมพันธ์ วิทยาลัยดนตรี มีหน้าที่กำกับดูแลการใช้ห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ และอุปกรณ์เครื่องดนตรีต่างๆ ในอาคารเรียนวิทยาลัยดนตรี และแกรนด์เปียโนทั้งสองหลังที่ศาลาดนตรีสุริยเทพ และช่วยคณบดีบริหารการปฏิบัติงานของบุคลากรวิทยาลัยดนตรี รวมถึงการบริหารจัดการงบประมาณของวิทยาลัยดนตรี

 ผู้ประสานงาน (Coordinator) กลุ่มวิชาทักษะการเล่นคีย์บอร์ด (Keyboard Skills) มีหน้าที่ประสานงานกับทีมอาจารย์ผู้สอนให้มีแนวทางการสอนสอดคล้องกัน และส่งเสริมให้ทีมอาจารย์ใช้เทคโนโลยีและสื่ออิเลคทรอนิกส์ในการเรียนการสอนวิชาทักษะคีย์บอร์ด เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความทันสมัยต่อการเรียนการสอนดนตรี

 ผู้ประสานงานกลุ่มวิชาเปียโนคลาสสิก มีหน้าที่ประสานงานกับทีมอาจารย์ผู้สอนที่ส่วนใหญ่เป็นอาจารย์พิเศษที่มีคุณวุฒิสูงให้มีแนวทางการสอนสอดคล้องกัน มีการประเมินผลการสอบแสดงของนักศึกษาในระบบคณะกรรมการร่วม (Jury) เพื่อให้นักศึกษาได้รับข้อคิดเห็นจากคณะกรรมการที่หลากหลายและยุติธรรม อันจะส่งผลดีต่อนักศึกษาในการนำข้อคิดเห็นต่างๆ จากคณะกรรมการไปปรับใช้ นอกจากนั้น คณะกรรมการก็ยังได้แลกเปลี่ยนความรู้ความชำนาญซึ่งกันและกันจากประสบการณ์การสอนนักศึกษาที่แตกต่างกันอีกด้วย

 อาจารย์สอนวิชา MUS 256 การประพันธ์เพลงแจ๊สและเรียบเรียงเสียงประสาน 2 ในหลักสูตรดุริยางคศาสตรบัณฑิต วิทยาลัยดนตรี มหาวิทยาลัยรังสิต

4. เรื่องที่เล่า

 ผลงานสร้างสรรค์ด้านดนตรี ประเภทการประพันธ์เพลง (สากล)

5. ความเป็นมาของเรื่องที่เล่า

มีคำถามจากนักศึกษาว่า “แต่งเพลงต้องเริ่มจากตรงไหนก่อน” “แต่งเนื้อร้องก่อน” หรือ “แต่งทำนองก่อน” หรือ “แต่งคอร์ดก่อน” แม้ว่าจะมีหนังสือสอนการประพันธ์เพลงต่างๆ พอสมควร แต่หนังสือเหล่านั้นส่วนใหญ่สอนหลักการและทฤษฎีการประพันธ์เพลงอย่างกว้างๆ และอาจจะเป็นวิธีการเฉพาะของผู้เขียนแต่ละคน ดังนั้น ผู้ถ่ายทอดจึงรวบรวมวิธีการและกลเม็ดต่างๆ จากประสบการณ์การประพันธ์เพลงของผู้เล่าเรื่องมาจัดเป็น “แต่งเพลงอย่างไรให้ปัง!” เพื่อแบ่งปันเทคนิคการแต่งประพันธ์เพลงให้กับผู้ที่สนใจได้ลองนำไปประยุกต์ใช้กับตนเองต่อไป

6. ความรู้เดิม (วิธีการ/ขั้นตอน หรือกระบวนการที่ทำให้งานนั้นประสบความสำเร็จ **เทคนิค หรือกลยุทธ์ที่ใช้**) ได้นำมาปรับใช้หรือประยุกต์ใช้อย่างไรในกระบวนการดำเนินงาน ผู้มีส่วนร่วม อุปสรรคหรือปัญหาในการทำงาน และแนวทางการแก้ไข

ขั้นตอนที่ผู้เล่าเรื่องกำหนดไว้ในการประพันธ์เพลง **ซึ่งมีการปรับวิธีการบ้างในขณะที่กำลังดำเนินการ เพื่อประยุกต์ใช้เทคนิคต่างๆ ในการประพันธ์เพลงให้ตอบโจทย์ คือ ให้ตรงกับเรื่องราวที่ได้กำหนดไว้** เนื่องจากผู้เล่าเรื่องไม่ชำนาญด้านการประพันธ์เนื้อร้อง จึงไม่ได้แบ่งปันประสบการณ์ในการแต่งเนื้อร้องไว้ในโอกาสนี้

 6.1 หาข้อมูลของเรื่องที่จะแต่งเพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการแต่งเพลง [สามารถมาจากทฤษฎีดนตรีอย่างเดียวซึ่งเรียกงานประพันธ์ดนตรีประเภทนี้ว่า “ดนตรีบริสุทธิ์” (Absolute Music) หรือ มาจากเรื่องราวที่นำไปสู่บทประพันธ์เพลงซึ่งเรียกงานประพันธ์ดนตรีประเภทนี้ว่า “ดนตรีพรรณนา” (Program Music)] **ผู้เล่าเรื่องเลือกประพันธ์เพลงประเภทดนตรีพรรณนา โดยผู้เล่าเรื่องจะพยายามสร้างบรรยากาศให้ตนเองหาแรงบันดาลใจให้เจอ เช่น ดูหนัง ดูละคร ฟังเพลง อ่านวรรณกรรม ท่องเที่ยว เป็นต้น แล้วบันทึกความคิด (Idea) เหล่านั้นไว้ (สมัยนี้สามารถบันทึกไว้ในโทรศัพท์มือถือ!)**

 6.2 ศึกษาบทประพันธ์เพลงที่มาจากแรงบันดาลใจแบบเดียวกัน และ/หรือ รูปแบบทางดนตรี (Music Style) ที่ผู้ประพันธ์เพลงนึกถึง ในวงการผลิตดนตรีเรียกบทเพลงที่เกี่ยวข้องเหล่านี้ว่า “Reference Music” การศึกษาบทประพันธ์เหล่านี้มากๆ จะทำให้ผู้ประพันธ์เพลงได้ซึมซับเทคนิคหลากหลาย และทำให้ไม่เสี่ยงต่อการ “ลอก” บทเพลงใดบทเพลงหนึ่งมาเป็นงานประพันธ์เพลงของตนเอง สำหรับนักประพันธ์เพลงที่มีประสบการณ์สะสมมาเป็นเวลานานจะมีความได้เปรียบ เพราะผู้ประพันธ์เพลงจะผสมผสานเทคนิคต่างๆ ที่ซึมซับมาจากหลากหลายแหล่งเข้าด้วยกันจนเป็นบทประพันธ์เพลงใหม่ของตนเอง **สำหรับนักศึกษาที่เพิ่งเริ่มหัดประพันธ์เพลง ให้นำเพลงที่เลือกไว้ (หลายๆ เพลง) มาฟังบ่อยๆ แกะหรือถอด (Transcribe) บทเพลงเหล่านั้นด้วยการเล่นเครื่องดนตรี หรือ ร้องเพลงก็ได้ บันทึกโน้ตเพลงเหล่านั้นแล้ววิเคราะห์บทเพลงในเชิงทฤษฎีดนตรีที่นำไปสู่อารมณ์เพลง เพื่อนำหลักการและเทคนิคต่างๆ จากบทเพลงเหล่านั้นมาประยุกต์ใช้กับบทประพันธ์เพลงใหม่ต่อไป**

 6.3 **กำหนดรูปแบบทางดนตรี** และผู้ประพันธ์เพลงต้องกำหนดลักษณะวงดนตรีสำหรับบทประพันธ์เพลง ในกรณีที่ผู้ประพันธ์เพลงต้องเรียบเรียงเสียงวงดนตรีด้วย (ถ้าแต่งเฉพาะทำนอง และ/หรือ เนื้อร้อง ก็อาจไม่ต้องทำข้อนี้)

 บทประพันธ์เพลงมีองค์ประกอบหลัก 3 อย่าง ได้แก่

 6.3.1 เนื้อร้อง (Lyrics หรือ Words)

 6.3.2 ทำนอง (Melody หรือ Music)

 6.3.3 เรียบเรียงเสียงประสาน และ/หรือ เรียบเรียงเสียงวงดนตรี (Arrangement และ/หรือ Orchestration)

 ซึ่งองค์ประกอบทั้ง 3 อย่างนี้ อาจทำได้โดยผู้ประพันธ์คนเดียวจนถึงสามคน (คนละหน้าที่) ได้ ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้ประพันธ์เพลง

 6.4 กำหนดรายละเอียดของเรื่องราวในบทประพันธ์เพลง เช่น อารมณ์เพลง อัตราความเร็วของเพลง การดำเนินของเรื่องราวในบทเพลง เป็นต้น ผู้ประพันธ์เพลงต้องจินตนาการถึงเรื่องราวที่จะพรรณนาในบทเพลง ไม่จำเป็นต้องคิดเรื่องราวเรียงตามลำดับเวลา **ผู้เล่าเรื่องมักจะคิดเรื่องราวตอนจบก่อน แล้วค่อยย้อนกลับไปคิดเรื่องราวตอนเริ่มต้น ผู้ประพันธ์เพลงอาจคิดเรื่องราวท่อนไหนก่อนก็ได้ แล้วค่อยนำมาเรียงตามลำดับทีหลัง หรือคิดหัวเรื่องที่แปลกน่าสนใจ คาดไม่ถึง หลักแหลม (Gimmick) เป็นต้น**

* **ควรทดลองเล่นดนตรีหรือร้องทำนองเพลงอะไรก็ได้ที่สอดคล้องกับอารมณ์เพลงและเรื่องราวของบทเพลงที่กำลังแต่ง**

 6.5 กำหนดเทคนิคด้านการประพันธ์เพลงให้ตรงกับรายละเอียดของเรื่องราวที่ผู้ประพันธ์ได้กำหนดเอาไว้ เช่น คีตลักษณ์ (Musical Form) กุญแจเสียง (Key Signature) เครื่องหมายประจำจังหวะ (Time Signature) การดำเนินคอร์ด (Chord Progression) เป็นต้น

**เทคนิคของผู้เล่าเรื่องจะกำหนดคีตลักษณ์ก่อน เพราะเสมือนเป็นการวางแบบโครงสร้างของบ้าน ซึ่งทำให้ผู้ประพันธ์เพลงมีกรอบในการแต่งเพลง สามารถเติมวัตถุดิบต่างๆ ทางดนตรีเข้าไปในโครงสร้างนี้ได้โดยไม่เสียรูปทรง จากนั้นก็จะกำหนดกุญแจเสียง ซึ่งผู้ฟังส่วนใหญ่ก็จะเคยชินกับกุญแจเสียงเมเจอร์สำหรับเพลงที่มีอารมณ์สนุกสนาน/ สดใส และกุญแจเสียงไมเนอร์สำหรับเพลงที่มีอารมณ์เศร้าหมอง/ ขุ่นมัว (แต่ก็ไม่จำเป็นเสมอไป) เครื่องหมายประจำจังหวะและการดำเนินคอร์ดสามารถสร้างจังหวะจักโคนให้กับบทเพลง เป็นต้น**

 6.6 ประพันธ์แนวทำหลักสำคัญ (Main Theme) และโมทีฟจังหวะ (Rhythmic Motive) ตามเรื่องราวหรือหัวเรื่องที่คิดไว้ และนำวัตถุดิบเหล่านี้ไปพัฒนา/ ประพันธ์ทำนองรองและทำนองสอดประสานอื่นๆ ในบทประพันธ์เพลงนี้ต่อไป **ผู้เล่าเรื่องจะลอง “ร้องทำนองหลัก” ไปกับการเล่นทางเดินคอร์ดบนเปียโน โดยลองร้อง-เล่นไปหลายแบบจนเจอกับทำนองและทางเดินคอร์ดที่ต้องการ จากนั้นก็ลองพัฒนาทำนองหลักนี้ด้วยวิธีการต่างๆ** ได้แก่ การทดเสียง (Modulation) การย่อยทำนอง (Fragmentation) การย่อส่วน (Diminution) การขยาย (Extension) การพลิกกลับ (Inversion) การถอยหลัง (Retrograde) การแปร (Variation) และอื่นๆ เป็นต้น

 6.7 บันทึกบทประพันธ์เพลงเป็นตัวโน้ต **ซึ่งในปัจจุบันผู้ประพันธ์เพลงสามารถบันทึกโน้ตเพลงด้วยโปรแกรมอิเลคทรอนิกส์ต่างๆ เช่น โปรแกรม Sibelius, Finale, Muse Score เป็นต้น** ซึ่งนอกจากจะได้โน้ตเพลงที่มีมาตรฐานสวยงามแล้ว ยังสามารถเล่นเสียงเพลงให้ผู้ประพันธ์เพลงได้ยิน เพื่อเป็นการตรวจสอบท่วงทำนองและดนตรีให้เป็นไปตามความต้องการที่แท้จริงของผู้ประพันธ์

 6.8 นำโน้ตเพลงนี้ไปให้วงดนตรีบรรเลง/ ถ่ายทอดเป็นเสียงดนตรี โดยเทคโนโลยีในปัจจุบันนี้สามารถถ่ายทอดเสียงวงดนตรีจากคอมพิวเตอร์ได้เลย ในวงการผลิตดนตรีเรียกว่า “Mock Up” ถ้าบันทึกเป็นโน้ตเพลงทั้งทำนองและการเรียบเรียงเสียงประสานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์อย่าง Sibelius, Finale, Muse Score, ฯลฯ (ซึ่งสามารถพิมพ์โน้ตออกมาให้นักดนตรีบรรเลงให้ก็ได้) ก็จะเล่นเสียงวงดนตรีให้ได้ยินได้ (แต่เสียงจะไม่ธรรมชาติแบบมนุษย์เล่น คือ น้ำหนักของเสียงจะเท่ากันเกินไปแบบคอมพิวเตอร์เล่น) แต่ถ้าบันทึกเพลงด้วยโปรแกรม Logic Pro, Pro Tool, Cubase, ฯลฯ ซึ่งบันทึกเพลงแบบ MIDI ก็อาจจะได้เสียงดนตรีที่เป็นธรรมชาติกว่า (ขึ้นอยู่กับการบันทึกข้อมูลของผู้ประพันธ์ด้วย) หรือ ถ้านักประพันธ์เพลงไม่ชำนาญในการเรียบเรียงเสียงประสาน ก็สามารถใช้โปรแกรมหรือแอพพลิเคชั่นที่สร้างดนตรีภูมิหลัง (Back-up Music) โดยแค่ป้อนการดำเนินคอร์ดลงไปและผู้ประพันธ์เพลงก็กำหนดรูปแบบทางดนตรี โปรแกรมดนตรีก็จะสร้างเสียงวงดนตรีภูมิหลังให้ ได้แก่ โปรแกรม Band in the Box และ iReal Pro เป็นต้น **เทคโนโลยีการบันทึกดนตรีนี้ ทำให้ผุ้ประพันธ์เพลงตรวจสอบได้ว่าบทประพันธ์เพลงใหม่นี้ “ตอบโจทย์” หรือไม่ คือ เสียงเพลงที่ประพันธ์นั้นตรงตามจินตนาการหรือความต้องการของผู้ประพันธ์เพลงเอง หรือ ตรงตามความต้องการของโปรดิวเซอร์หรือผู้กำกับภาพยนตร์ หรือไม่ ผู้ประพันธ์เพลงจึงประหยัดทั้งเวลาและงบประมาณในการรวบรวมนักดนตรีเพื่อบันทึกเสียงเพลง** (แต่มนุษย์เล่นดนตรีก็ย่อมดีกว่า/ เสียงดนตรีเป็นธรรมชาติกว่าคอมพิวเตอร์เล่นดนตรี)

 6.9 ในกรณีที่ผู้ประพันธ์ทำนองไม่ได้แต่งเนื้อร้องเอง **สามารถส่ง Mock Up นี้ ให้ผู้ประพันธ์เนื้อร้องได้ดำเนินการต่อไปได้** ซึ่งเทคโนโลยีในปัจจุบัน ผู้ประพันธ์เนื้อร้องสามารถบันทึกเสียงร้องของตนเองจากที่บ้านด้วยอุปกรณ์บันทึกเสียงไม่กี่ชิ้น ได้แก่ ไมโครโฟน ออดิโออินเตอร์เฟส (Audio Interface) หูฟัง (Headphone) และคอมพิวเตอร์ ได้โดยไม่ต้องใช้ห้องบันทึกเสียง เนื่องจากเป็นการผลิตตัวอย่าง หรือ เดโม (Demo) เท่านั้น จึงไม่ต้องปราณีตกับการบันทึกเสียง

 6.10 ในโลกสมัยใหม่ **นักดนตรีต้องมี “ทักษะทางดิจิตอล” (Digital Skill) เพื่อประกอบอาชีพของตนเองด้วยเช่นกัน** นอกจากการใช้เทคโนโลยีในการบันทึกโน้ตเพลงและเสียงดนตรีแล้ว **นักดนตรียังต้องเผยแพร่ผลงานด้วยตนเองโดยการบันทึกวีดีโอการแสดงดนตรีหรือบทประพันธ์ของตนเอง แล้วเผยแพร่ทางสื่อออนไลน์ เช่น YouTube และ/หรือ Facebook เป็นต้น** **ซึ่งนักดนตรีจึงต้องเรียนรู้การถ่ายวีดีโอและใช้โปรแกรมตัดต่อวีดีโอด้วย เช่น iMovie, Adobe Premier Pro, Filmora, OBS Studio, ฯลฯ เป็นต้น** เพราะปัจจุบันคนส่วนใหญ่ฟังเพลงทางแพลตฟอร์มที่เป็นวีดีโอมากกว่าเสียงดนตรีเพียงอย่างเดียว และสินค้าสื่อเสียงดนตรีที่มีเหลือเพียงอย่างเดียวที่เป็น “สินค้าตลาดพิเศษ” (Niche Market) ก็คือ แผ่นเสียง **การนำเสนอที่ดีจึงเป็นอีกขั้นตอนสำคัญที่ส่งเสริมให้งานสร้างสรรค์ได้รับความนิยมมากขึ้น**

7. ผลลัพธ์หรือความสำเร็จที่เกิดขึ้น และความรู้ใหม่ที่ผู้เล่าเรื่องที่ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ดังกล่าว

 7.1 เกิดผลงานสร้างสรรค์สำหรับสังคม เป็นบทเพลงสากลที่ประพันธ์โดยคนไทยที่สามารถเผยแพร่ในระดับนานาชาติได้

 7.2 นำผลงานสร้างสรรค์ไปใช้กับการเรียนการสอน และสามารถพัฒนาเป็นตำราการสอนประพันธ์เพลงสากลสำหรับนักศึกษาไทย ซึ่งยังขาดแคลนในประเทศไทย

 7.3 การนำเทคโนโลยีมาใช้กับการสร้างสรรค์บทประพันธ์เพลง และเผยแพร่เป็นวีดีโอทางสื่อออนไลน์ ซึ่งผู้เล่าเรื่องได้ความรู้ใหม่ คือ ทักษะทางดิจิตอล และจะพัฒนาทักษะทางดิจิตอลเพื่อประยุกต์ใช้กับดนตรีในการต่อยอดต่อไป