



บทความวิจัย

เรื่อง วิเคราะห์การพัฒนาการแสดง (Live Performance/Music Performance)

กรณีศึกษาวง Perfume

โดย

นางสาวปภัตรา พรรัตน์โชติสกุล

รหัสนักศึกษา 05550761

เสนอ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์มูจรินทร์ อธิธิพงษ์

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชา 450109 การศึกษาเอกเทศ

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2558

| | | | |
|-------------------------|--|---------------------|----------|
| ชื่องานวิจัย | วิเคราะห์การพัฒนารการแสดง (Live Performance/Music Performance) | | |
| | กรณีศึกษาวง Perfume | | |
| ชื่อผู้วิจัย | นางสาวปัทมา พรรัตน์ โชติสกุล | รหัสนักศึกษา | 05550761 |
| อาจารย์ที่ปรึกษา | ผู้ช่วยศาสตราจารย์มูจรินทร์ อธิพิงษ์ | | |

บทคัดย่อ

บทความวิจัยเรื่องวิเคราะห์การพัฒนารการแสดง (Live Performance/Music Performance) กรณีศึกษาวง Perfume มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการพัฒนาของการแสดง เพื่อศึกษาผลงานการแสดงสด ของวง Perfume เพื่อศึกษารูปแบบการจัดแสดง การใช้เทคนิคบนเวที การให้ความบันเทิงผู้ชมระหว่าง การแสดง ของวง Perfume เพื่อศึกษา วิเคราะห์ การพัฒนาผลงานการแสดงสด ของวง Perfume

ผลการศึกษาพบว่า การแสดงของวง Perfume ได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมตะวันตกที่เข้ามา มีบทบาทสำคัญต่อญี่ปุ่นในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 จึงส่งผลให้การแสดงมีการพัฒนา จากการที่มี เทคโนโลยีที่ก้าวหน้าขึ้นทำให้ดนตรีและเทคนิคบนเวทีมีความหลากหลายและพัฒนาขึ้นอย่างก้าว กระโดด การแสดงคอนเสิร์ตในยุคคริสต์ศตวรรษที่ 21 จึงไม่ใช่เพียงแค่การร้องเพลงเท่านั้น แต่ยังมีทั้ง การเต้น การให้ความบันเทิงแก่ผู้ชม การใช้เทคนิคต่างๆบนเวทีในการนำเสนอ ทั้งการใช้ฮอโลแกรม (Hologram) การใช้เทคนิคพิเศษ (Special Effect) เป็นต้น เพื่อช่วยสร้างอารมณ์ร่วมให้กับผู้ชมได้เข้าสู่ โลกของการแสดงอย่างเต็มที่ และการใช้เครื่องดนตรีสมัยใหม่ที่เป็นผลจากความก้าวหน้าของ เทคโนโลยีทำให้วงการเพลงได้เติบโตขึ้นมาในญี่ปุ่นอย่างรวดเร็ว

คำสำคัญ เทคนิคการแสดง ดนตรีญี่ปุ่น J-pop การแสดงดนตรี Perfume

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยเรื่องวิเคราะห์การพัฒนารายการสด (Live Performance/Music Performance) สำเร็จ ลุล่วงไปได้ด้วยดี ด้วยความกรุณา จากผู้ช่วยศาสตราจารย์มัจฉรินทร์ อธิพิงษ์ อาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งได้ คอยช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆตั้งแต่เริ่มต้นจนกลายเป็นบทความวิจัยเล่ม นี้ ผู้วิจัยรู้สึกทราบบ้างและขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้รับกำลังใจจากครอบครัว เพื่อนๆ และบุคคลต่างๆที่ให้ความช่วยเหลืออีกมาก ที่ผู้วิจัยไม่สามารถกล่าวได้ทั้งหมดในที่นี้ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาและความปรารถนาดีของทุก ท่านเป็นอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณและขอบคุณไว้ใน โอกาสนี้

ปัทสรา พรรัตนโชติสกุล

7 พฤษภาคม 2559

สารบัญ

หน้า

| | |
|----------------------|-----|
| บทคัดย่อ..... | ข |
| กิตติกรรมประกาศ..... | ค |
| สารบัญ..... | ง-จ |
| สารบัญภาพ..... | ฉ |

บทที่

| | |
|---|----|
| 1. บทนำ | |
| 1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา..... | 1 |
| 1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา..... | 4 |
| 1.3 ขอบเขตของการศึกษา..... | 5 |
| 1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ..... | 5 |
| 2. ทบทวนวรรณกรรม | |
| 2.1 เอกสารที่เกี่ยวกับการแสดงสด (Live Performance / Music Performance)..... | 6 |
| 2.2 เอกสารที่เกี่ยวกับดนตรีที่ใช้ในวง Perfume..... | 11 |
| 3. ผลการศึกษา | |
| 3.1 ประวัติและความเป็นมาของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ในต่างประเทศ..... | 19 |
| 3.2 ดนตรีญี่ปุ่นก่อนสงครามโลกครั้งที่ 2..... | 21 |
| 3.3 ดนตรีญี่ปุ่นหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 (ค.ศ. 1945 -2000)..... | 23 |
| 3.4 ดนตรีญี่ปุ่นสมัยนิยมยุคศตวรรษที่ 21..... | 26 |
| 3.5 ประวัติผู้แต่งเพลงและเนื้อร้องของวง Perfume..... | 30 |
| 4. สรุปผลการศึกษา | |

| | |
|---|----|
| 4.1 ตารางแสดงรายชื่อการแสดงและจำนวนผู้ชมตั้งแต่ปี 2004-2014..... | 31 |
| 4.2 ตารางแสดงจำนวนยอดขายเพลงและแนวเพลงช่วงเริ่มก่อตั้งวงในปี 2002-2003..... | 43 |
| 4.3 ตารางแสดงจำนวนยอดขายเพลงและแนวเพลงช่วงก่อนเข้าวงการปี 2014..... | 43 |
| 4.4 ตารางแสดงจำนวนยอดขายเพลงและแนวเพลงในช่วงเข้าวงการปี 2005-2014..... | 44 |
| 4.5 ตารางแสดงจำนวนยอดขายเพลงชุดอัลบั้มในช่วงเข้าวงการปี 2004-2014..... | 46 |
| 4.6 รูปแบบการจัดแสดงบนเวที..... | 47 |
| 4.7 การให้ความบันเทิงผู้ชม..... | 51 |
| 4.8 ข้อเสนอแนะ..... | 54 |
| 4.9 ข้อจำกัด..... | 54 |
| บรรณานุกรม..... | 55 |
| ประวัติผู้ศึกษา..... | 67 |

สารบัญภาพ

หน้า

| | |
|---|----|
| ภาพที่ 1 : การแสดงสดผ่านการฉายโฮโลแกรม 3 มิติของฮะตสึเนะ มิกุ (Hatsune Miku)..... | 10 |
| ภาพที่ 2 : เครื่องสังเคราะห์เสียง..... | 14 |
| ภาพที่ 3 : สมาชิกวงPerfume..... | 16 |
| ภาพที่ 4 : คยาริ ปามิว ปามิว (Kyary Pamyu Pamyu)..... | 27 |
| ภาพที่ 5 : กลุ่มตัวละคร โวคาลอยด์..... | 28 |
| ภาพที่ 6 : รูปส่วนหนึ่งในสมาชิกกลุ่มไอดอล AKB48..... | 29 |
| ภาพที่ 7 : สมาชิกวงแคปซูล (Capsule)..... | 30 |
| ภาพที่ 8 : ภาพการใช้เทคนิคบนเวทีด้วยโฮโลแกรมในการแสดงสด..... | 48 |
| ภาพที่ 9 : ภาพแสดงรูปแบบเวทีที่สามารถเลื่อนได้..... | 49 |
| ภาพที่ 10 : ภาพเวทีที่สามารถปรับยกขึ้นลงได้..... | 50 |
| ภาพที่ 11 : สายรุ้งที่มีข้อความลายมือจากนักแสดง..... | 53 |

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การแสดงสดในศตวรรษที่ 21 มีความหลากหลาย จากกระแสของโลกาภิวัตน์ทำให้มีการพัฒนาของการแสดงสดเปลี่ยนไปได้อย่างรวดเร็ว ผู้คนสามารถเข้าถึงได้ง่าย อย่างการเข้าค้นหาจากเว็บไซต์ (Website) <http://www.youtube.com/> และสามารถเลือกฟังตามที่ตนสนใจได้อย่างไม่มีขีดจำกัด จากเดิมเสียงดนตรีใช้ในการทำพิธีกรรม พัฒนามาใช้ในงานเทศกาล มีการคิดเนื้อเพลงให้คนร้องประกอบ มีละครบัลเลต์ให้ดนตรีทำจังหวะ ตลอดจนละครเพลงต่างๆ จนมาสู่การการแสดงสดที่ผสมผสานทั้งการร้อง การเต้น ทำนองดนตรีที่ซับซ้อนขึ้นที่เห็นได้ตามสื่อต่างๆ ซึ่งความมีเอกลักษณ์ ความพิเศษ (Unique) และแนวความคิด (Concept) ที่ต่างกันออกไปตามแต่ละการแสดงสดของแต่ละวงดนตรี ที่จะแสดงให้เห็นถึงปัจจัยการเปลี่ยนแปลงของดนตรีและการเข้าชมของผู้ชมในแต่ละการแสดงสด นักร้องศิลปินศตวรรษที่ 21 นี้ นอกจากการร้องเพลง เล่นดนตรี การแสดงสดก็เป็นอีกทางหนึ่งในการแสดงถึงความมีเอกลักษณ์และแนวความคิดของตัวเองของศิลปิน ผู้คนตัดสินใจการเข้าไปรับชมการแสดงสดเพื่อที่จะหาในรูปแบบใหม่ๆจากการแสดง ความสนุกที่ได้จากการเข้าชม การใช้แสงสีลูกเล่นบนเวที รวมถึงการให้ความบันเทิงจากศิลปินสู่ผู้ชมระหว่างการแสดงเองก็เป็นส่วนหนึ่งในการดึงดูดให้เหล่าผู้ชมตัดสินใจเข้าชมการแสดง

ในศตวรรษที่ 21 ประเทศญี่ปุ่น เป็นประเทศที่มีตลาดวงการเพลงที่ใหญ่ที่สุดในเอเชีย และเป็นอันดับที่ 2 ของโลกรองจากประเทศสหรัฐอเมริกา (Global music industry market share data, 2015) จากข้อมูลการบันทึกของสมาพันธ์ผู้ผลิตสิ่งบันทึกเสียงระหว่างประเทศเป็นองค์กรตัวแทนที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสิ่งบันทึกเสียงทั่วโลก (IFPI ; สมาพันธ์ผู้ผลิตสิ่งบันทึกเสียงระหว่างประเทศ, 2558) ซึ่งพื้นฐานของดนตรีและการแสดงของประเทศญี่ปุ่นในศตวรรษที่ 21 ส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลจาก

ตะวันตก ซึ่งมีผลอย่างมากต่อวงการเพลงของญี่ปุ่น เครื่องดนตรีจากชาติตะวันตก เทคโนโลยีต่างๆ ก็เป็นการผลักดันให้การแสดงสดมีการพัฒนาออกมาในรูปแบบที่หลากหลายและความสามารถเทียบเท่ากับดนตรีในชาติตะวันตกได้แล้ว

ดนตรียุคหลังการเปิดประเทศของญี่ปุ่นในยุคเมจิ เพื่อให้ประเทศได้พัฒนาให้เทียบเท่าชาติตะวันตก จึงเริ่มมีการเข้ามาของวัฒนธรรมตะวันตก รวมถึงการเข้ามาของดนตรีคลาสสิก ศิลปะจากตะวันตก แต่เมื่อสงครามเกิดขึ้น “ความเป็นตะวันตก” กลายเป็นสื่อของศัตรู ศิลปะที่แสดงด้านสติของมนุษย์ถูกมองว่าเป็นสัญลักษณ์ของความอ่อนแอ นักดนตรีและจิตรกรหลายคนต้องเปลี่ยนแนวจากการทำงานศิลปะเพื่องานศิลปะจริงๆ ไปสู่ศิลปินรับใช้รัฐบาลทหารญี่ปุ่นและโฆษณาชวนเชื่อ (นพริภังค์ ยังเอี่ยม, 2556) แต่เมื่อเข้าสู่สงครามก็ได้พ่ายแพ้สงครามจนประเทศเสียหายเป็นอย่างมาก แต่กระนั้นญี่ปุ่นก็ยังต้องได้รับการช่วยเหลือจากสหรัฐอเมริกาหลังจากการสิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่มีการลงนามในสัญญาการยอมรับการพ่ายแพ้ต่อสหรัฐอเมริกา ส่งผลให้มีการเข้ามาของทหารกองทัพสหรัฐที่เข้ามาจัดการปฏิรูปประเทศญี่ปุ่นปรับโครงสร้างต่างๆ ทั้งรัฐธรรมนูญฉบับใหม่ที่ศูนย์กลางการปกครองไม่ใช่ขององค์จักรพรรดิ การที่ห้ามให้ญี่ปุ่นมีกองกำลังทหารเป็นของตนเอง มีได้เพียงแต่กองกำลังป้องกันตนเอง รวมถึงได้นำวัฒนธรรมต่างๆ เข้ามาด้วย เช่น อาหารตะวันตก การแต่งกาย และยังมีเพลงที่ทหารกองทัพสหรัฐอเมริกาฟังก็นำแนวเพลงรูปแบบใหม่อย่าง คันทรี บลูส์ เข้าสู่ญี่ปุ่น ความคิดจากอิทธิพลที่ชาติญี่ปุ่นพยายามไล่ตามชาติตะวันตกให้ทัน หลังจากที่เดิมเศรษฐกิจรายได้หลักมาจากการอุตสาหกรรมการผลิตอาวุธสงคราม การต่อเรือเพื่อการทหาร เปลี่ยนมาผลิตเพื่อสันติสุขแทนการสงคราม การผลิตเครื่องใช้ไฟฟ้าอิเล็กทรอนิกส์ และยังรวมไปถึงแนวเพลงที่ญี่ปุ่นที่ก็ยังไล่ตามชาติตะวันออกด้วยเช่นกัน

ต่อมายุคการเข้ามาของดนตรีแนวใหม่ ช่วงคริสต์ศักราช 1956 - 1980 การเข้ามาของดนตรีร็อก แอนด์ โรล (Rock and Roll) ที่กลุ่มนักร้องเพลงคันทรีได้รับเข้ามาใช้เป็นแนวเพลงของตนเอง ประกอบกับการเข้ามาของเพลงตะวันตกของนักร้องชื่อเอลวิส เพลสลีย์ (Elvis Presley : 8 มกราคม 1935 – 16 สิงหาคม 1977) ซึ่งเป็นจุดเปลี่ยนของแนวความคิดต่อวงการเพลงญี่ปุ่นในรูปแบบเดิม มีการนำแนวเพลงป๊อป

ดั้งเดิมของญี่ปุ่นผสมแนวดนตรีร็อกแอนด์โรลจากชาติตะวันตก และได้สร้างสรรค์แนวเพลงใหม่ๆ จน Sakamoto Kyu ได้ร้องเพลง “Sukiyaki” (ชื่อเดิมว่า “Ue o muite arukou” [上を向いて歩こう]) โดยกระแสความดังจากสหรัฐอเมริกา เพลงนี้ได้ติดอันดับสูงสุด ในผลการจัดอันดับเพลงนิยมของสหรัฐอเมริกา นานต่อเนื่อง 4 สัปดาห์ (Benjamin Wai-ming Ng, 2003 : 2) ซึ่งเป็นเพลงจากญี่ปุ่นเพลงแรกที่เข้าไปสู่อันดับสูงสุดที่อยู่ในตารางการจัดอันดับ แต่เพลงญี่ปุ่นในช่วงการเข้ามาของดนตรีร็อกแอนด์โรลก็ยังมีรูปแบบการแสดงดนตรีแบบสมัยก่อนอยู่ ที่นักร้องจะร้องเพลงเพียงอย่างเดียว ทำนองดนตรีและการเรียบเรียงเพลงไม่มีความซับซ้อน ไม่มีการเต้นแบบสมัยใหม่เป็นส่วนประกอบ อย่างเพลงของเอลวิส เพลสลีย์ (Elvis Presley) เป็นต้น เพราะยังมีความคิดที่ว่า การร้องเพลงไปด้วยเดินไปด้วยเป็นสิ่งไม่ดีถูกต่อต้านจากพวกความคิดอนุรักษ์นิยมในประเทศญี่ปุ่น ที่มองว่าดนตรีที่ร้องไปด้วยเดินไปด้วยจะนำไปสู่วัฒนธรรมตะวันตกในด้านที่ไม่ดี แนวเพลงหรือความคิดนี้จึงไม่ถูกยอมรับ ต่อมาในช่วงยุค 1980 แนวเพลงซินท์ป๊อป หรือที่เรียกอีกชื่อว่า เทคโนป๊อป ที่มีการใช้เครื่องดนตรีเสียงสังเคราะห์ในการสังเคราะห์เสียง การผสมเสียงดนตรีเข้ากับคลื่นความถี่ (ซินท์ป๊อป, 2558) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในวงการเพลงตะวันออกแต่รวมไปถึงดนตรีของญี่ปุ่น เทคโนโลยีสมัยใหม่ที่เข้ามาทำให้เพลงมีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น การแสดงดนตรีสดจากเดิมที่นักร้องนักดนตรีเล่นเพลงสดๆจากการผ่านการฝึกซ้อมมา แต่การเข้ามาของเทคโนโลยีการสังเคราะห์เสียงที่มีความสามารถเทียบเท่าออร์เคสตรา ที่สามารถเล่นเครื่องดนตรีสี เป่า ดี เป็นต้น อีกทั้งยังสามารถทำเสียงเลียนแบบธรรมชาติ หรือเสียงต่างๆได้ การแสดงสดสมัยยุคหลังสงครามโลกได้ถูกเปลี่ยนไป การแสดงสดได้มีเทคโนโลยีของเครื่องสังเคราะห์เสียงเข้ามามีบทบาทในการแสดงอย่างมาก เป็นการแสดงสดในรูปแบบใหม่ที่มีการจัดเตรียมการแสดงไว้แล้ว เป็นการพัฒนาเข้าสู่ยุคที่การแสดงดนตรีได้เปิดกว้างมากขึ้น พร้อมทั้งเทคโนโลยีการสื่อสารวิทยุ โทรทัศน์ วีดิโอ เทปบันทึกเสียง ตลอดจนการเข้ามาของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ส่งผลให้ผู้คนเข้าถึงดนตรีได้อย่างไม่ยากเหมือนในยุคก่อนสงคราม ทำให้ยุคต่อมามีแนวเพลงที่มีรูปแบบเกี่ยวข้องกับการแสดงสดมากยิ่งขึ้น

ยุคเพลงป๊อปแดนซ์ ในปี 1995 - 1999 เริ่มได้รับความนิยมในญี่ปุ่น (เจป๊อป, 2558) เป็นแนวเพลงประเภทอิเล็กทรอนิกส์แดนซ์ ได้มีการพัฒนามาจากดนตรีดิสโก้ (Disco) โดยรวมเพลงจังหวะ

เดินร่าเข้ากับเพลง โครงสร้างเพลงดนตรีป๊อป (Pop) และอาร์แอนด์บี (R&B) (แดนซ์ป๊อป, 2557) มีการพัฒนารูปแบบของการแสดงสดเพิ่มมากยิ่งขึ้น จนมีการเกิดขึ้นของกลุ่มนักร้อง (Group) ที่เข้ามามีบทบาทอย่างมากต่อวงการเพลงของญี่ปุ่น กลุ่มนักร้องแดนซ์ป๊อปที่นำดนตรีผสมผสานการเดินเข้าไว้ด้วยกัน การแสดงที่มีความแปลกใหม่ การเต้นที่สื่อสารเพลงออกมาในความหมายต่างๆ การจัดเรียงลำดับการขึ้นและเดินในการแสดงสด ในการแสดงสดเองก็ยังคงมีความแปลกใหม่ของการดึงดูดผู้ชมให้เข้ามาดู เช่น การใช้แสงสีลูกเล่นบนเวที การให้ความบันเทิงผู้ชมระหว่างการแสดงของศิลปิน ที่จะแตกต่างกันออกไปตามแต่ละศิลปิน การสร้างแก่นเรื่อง(Theme)ให้แต่ละการแสดงมีความเป็นเอกลักษณ์และสื่อถึงผู้ชมให้มีอารมณ์ร่วมได้มากขึ้น

อย่างไรก็ตาม การแสดงสดและดนตรีสมัยใหม่ที่มีอยู่มากมายหลายรูปแบบ ความมีเอกลักษณ์แตกต่างกันทำให้ส่งผลต่อการเลือกรับชมการแสดงสดของผู้ชม จากความน่าสนใจดังกล่าว ผู้วิจัยใคร่ศึกษา “วิเคราะห์การพัฒนาการแสดง (Live Performance/Music Performance) กรณีศึกษาวง Perfume” เพื่อให้เห็นพัฒนาการของรูปแบบการแสดงสดในการแสดงสดว่ามีการพัฒนาเป็นรูปแบบสมัยใหม่จากการเริ่มก่อตั้งจนถึงการแสดงในปี 2014 ของวง Perfume

จุดประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษา ผลงานการแสดงสด ของวง Perfume
2. เพื่อศึกษารูปแบบการจัดแสดง การใช้เทคนิคบนเวที การให้ความบันเทิงผู้ชมระหว่างการแสดง ของวง Perfume
3. เพื่อศึกษา วิเคราะห์ การพัฒนาผลงานการแสดงสด ของวง Perfume

ขอบเขตของการศึกษา

จากการศึกษาเรื่อง “วิเคราะห์การพัฒนาการแสดง (Live Performance/Music Performance) กรณีศึกษาวง Perfume” มีขอบเขตในการศึกษา คือ รวบรวมการแสดงจากสื่อต่างๆที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการศึกษา เพื่อนำมาวิเคราะห์และเพื่อดูการพัฒนาของวง การจัดแสดง การใช้เทคนิคบนเวที รวมถึงการให้ความบันเทิงผู้ชมระหว่างการแสดง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบผลงานการแสดงสดของวง Perfume
2. ทำให้ทราบถึงรูปแบบการจัดแสดง การใช้เทคนิคบนเวที การให้ความบันเทิงผู้ชมระหว่างการแสดง ของวง Perfume
3. ทำให้ทราบถึงการพัฒนาของการแสดงสดของวง Perfume

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและหนังสือที่เกี่ยวข้อง

เอกสารที่ใช้ในการศึกษาจะแบ่งออกเป็น 2 ประเภท

1. เอกสารที่เกี่ยวกับการแสดงสด (Live Performance / Music Performance)
2. เอกสารที่เกี่ยวกับดนตรีที่ใช้ในวง Perfume

1. เอกสารที่เกี่ยวกับการแสดงสด (Live Performance)

ฐานข้อมูลอินเทอร์เน็ตจากเว็บไซต์

<http://www.atom.rmutphysics.com/charud/oldnews/0/285/19/laser/k11.htm> ในบทความ “เลเซอร์ฟิลิคส์” ของ ฟิลิคส์ราชมงคล กล่าวถึง

การประยุกต์เลเซอร์

ด้านบันเทิง

ปัจจุบันได้มีการนำเลเซอร์ไปใช้ในบาร์ ในที่คลับและดิสโก้แควอย่างกว้างขวาง ซึ่งเลเซอร์ที่ใช้ได้แก่ He-Ne laser, Ar laser และ Kr laser ซึ่งให้แสงสีต่าง ๆ กัน โดยการใช้เลเซอร์ในการสร้างภาพ การเขียนตัวหนังสือเป็นภาพ 3 มิติ รวมทั้งการควบคุมให้ภาพสีที่สร้างหรือตัวหนังสือเคลื่อนไหวได้ตามจังหวะดนตรีประกอบที่ต้องการ

ฐานข้อมูลอินเทอร์เน็ตจากเว็บไซต์ <https://th.wikipedia.org/wiki/คอนเสิร์ต> ในบทความ “คอนเสิร์ต” ของ Wikipedia[นามแฝง] กล่าวถึง

คอนเสิร์ต (อังกฤษ: Concert) คือการแสดงสด โดยมากหมายถึงดนตรี เป็นการแสดงต่อหน้าคนดู โดยอาจเป็นการแสดงของนักดนตรีคนเดียว หรือ อาจจะรวมหลายเครื่องดนตรี เช่น วงออร์เคสตรา, วงประสานเสียง หรือ วงดนตรี เราอาจเรียกการแสดงคอนเสิร์ตว่า โชว์ (Show) หรือ กิ๊ก (gig)

ทัวร์ คอนเสิร์ต คือการทัวร์ของนักดนตรี กลุ่มดนตรี ศิลปิน ในหลายๆเมือง หลายๆสถานที่ โดยเฉพาะในวงการเพลงป๊อปที่จะมีโปรเจกต์ใหญ่หลายเดือน หรือเป็นปี มีการทัวร์อีกประเภทหนึ่งที่มีจุดประสงค์เพื่อการโปรโมทอัลบั้ม ยอดขายของตัวศิลปิน เรียกว่า โปรโมทัวร์

ในคอนเสิร์ตใหญ่ เพื่อสร้างความประทับใจให้คนดู จะมีการออกแบบเวทีและเสริมสร้างบรรยากาศในการชมโดยใช้อุปกรณ์อย่างเช่น แสง สี เสียง เอฟเฟ็ค จอภาพ ครายไอซ์ พูไฟ วีทีอาร์ และอื่นๆ บางศิลปินจะมีการอัดเสียงล่วงหน้าก่อนการแสดงจริงก็มี

กิจกรรมการดูคอนเสิร์ตของคนดู เช่น การเดินร่า, การร้องตาม, มอชชิง (moshing) หรือ head-banging, คราวด์-เซอร์ฟ เป็นต้น

ฐานข้อมูลอินเทอร์เน็ตจากเว็บไซต์ http://km.streesp.ac.th/external_newsblog.php?links=725
ในบทความ “ประเภทของการเดิน” ของ beautypich[นามแฝง] กล่าวถึง

การเดิน J-Pop คือการผสมผสานเทคนิคการเดิน ระหว่าง ฮิปฮอป แจนส์แดนซ์ เบรกแดนซ์ และฟังก์

การเดิน Street Dance

Street Dance เพียงแค่ชื่อนี้วิ่งผ่านหู ทุกคนต้องคิดกันแบบชนิดชี้ชัดเจาะจงไปเลยว่าลีลาการเต้น เทรนด์นี้ต้นตอ รากฐานกำเนิดต้องเกี่ยวกับถนนแน่ๆ ใช่แล้ว! โป๊ะชะ! ถูกต้องที่สุดลีลาการเต้นแนวนี้ กลุ่มชนคนผิวดำตามเขตพื้นที่สลัมในอเมริกา ซึ่งมักจะเป็นผู้คิดค้นแนวการเต้นมันๆที่กระแทกใจวัยโจ๋กันทั่วโลกได้อาแนวการเต้นที่ได้รับการยอมรับจากทั่วโลก นำมาผสมผสานมิกซ์เข้าด้วยกันแล้วนำมาออกลีลาท่าทางตามถนน โดยกลุ่มผิวดำเหล่านี้จะเปิดเพลงจากวิทยุที่พวกเขาพกติดตัวมาด้วย

พร้อมทั้งออกลีลาท่าทางกันอย่างสนุกสนาน เท่านั้นยังไม่พอ กลุ่มคนผิวดำยังมีการชักชวน คนที่เดินอยู่ตามท้องถนนมาร่วมเต้น กันด้วย Street Dance เป็นท่าเต้นที่ผสมผสานกับท่าเต้นรูปแบบต่างๆ ในชั้นพื้นฐาน ไม่ว่าจะเป็น Break dance, popping &, Locking, Hip Hop, และ Jazz Dance โดยเอาท่าทางชั้นพื้นฐานของทั้ง หกมารวมกันจนออกมาเป็น Street Dance ให้น้องๆ ได้ออกลีลามันๆ กันเต็มที่เคล็ดลับจริงๆ ที่ผู้ฝึกฝไ้ในการเต้นแนวนี้ฟังต้องมีคือ ต้องเป็นคนที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการออกแบบท่า-ให้แหวกแนว แต่ต้องอยู่ในการยอมรับจากเหล่าหมู่ชาคานซ์ ด้วยกัน เพราะการเต้นแนวนี้ไม่จำกัดเพศสามารถออกลีลามันๆ เต้นได้ทั้งหญิงและชาย ฝ่ายชายจะมีลีลาท่าเต้นที่ดูแล้วออกแข็งแรง ส่วนฝ่ายหญิงจะเน้นที่ความพร้อมเพรียงและดูสวยงามในทิมเต้นของตัวเองลักษณะพิเศษสุดๆจริงๆเลยของการเต้น Street Dance คือ ผู้เต้นสามารถที่จะเอา ท่าทางของกีฬาโยนิมาสติค มาประยุกต์ใช้กับลีลาการเต้นนี้ได้โดยไม่เคอะเขิน ยกตัวอย่าง เช่น ท่าคิงกา ท่ากั๊กหัน ท่าหมุนหลัง และท่าแมงป่อง ซึ่งท่าทางการเต้นเหล่านี้ไม่ถึงขนาดยากจนเกินไปนักจนเหล่าบรรดาเพื่อนักเต้นทั้งหลายไม่สามารถฝึกปรือฝีมือกันได้ ซึ่งลีลาการเต้นแนวนี้กำลังเป็นที่นิยมอย่างมากในเอเชีย โดยเฉพาะมหาอำนาจแห่งแฟชั่นอย่างประเทศญี่ปุ่นกำลังฮิตติดลมบน ไปด้วยลีลาการเต้นแนวนี้ได้รู้จักกันเต็มๆ กันไปแล้วกับ Street Dance

วิโรจน์ ธนโชติชัยกุล (2557) เขียนในวารสาร “เทคโนโลยีการแสดงผล 3 มิติ แบบฮอโลแกรม, 71” กล่าวถึง

ฮอโลแกรม คือ อะไร

ฮอโลแกรมถูกสร้างขึ้นด้วยกระบวนการที่เรียกว่า ฮอโลกราฟี (holography) โดยฮอโลกราฟีเป็นเทคนิคสำหรับช่วยให้นำข้อมูลของแสงที่กระจายออกจากวัตถุมาบันทึกเอาไว้ และสามารถนำข้อมูลนั้นมาสร้างเป็นแสงขึ้นมาใหม่เพื่อปรากฏเป็นวัตถุอยู่ในตำแหน่งเดิมเมื่อเทียบกับตำแหน่งที่ทำการบันทึก การเปลี่ยนแปลงรูปแบบตำแหน่งและทิศทางของระบบการมองเห็นจะเป็นไปอย่างถูกต้องเหมือนกับว่าวัตถุนั้นยังคงสถานะอยู่ในปัจจุบัน ทำให้มองเห็นภาพที่บันทึกเอาไว้ที่ปรากฏเป็นภาพแบบ 3 มิติ

ฮอโลแกรม 3 มิติ เป็นเทคโนโลยีอีกรูปแบบหนึ่งที่น่ามาใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารทางไกล ระหว่างบุคคลต้นทาง และปลายทางที่อยู่ต่างสถานที่กัน สามารถโต้ตอบแบบตัวต่อตัว

ฮอโลแกรมแบ่งได้เป็นประเภทใหญ่ได้ 2 ประเภท คือ white-light hologram ซึ่งภาพฮอโลแกรมที่บันทึกนั้น สามารถมองเห็นได้จากการส่องสว่างด้วยแสงจากธรรมชาติ

อีกประเภทหนึ่ง คือ ภาพฮอโลแกรมที่ใช้การส่องสว่างด้วยแสงเลเซอร์ หรือแสงที่มีสภาพหน้าคลื่นสอดคล้องกันในระดับหนึ่ง ถึงจะมองเห็นภาพ 3 มิติได้

วิโรจน์ ธนโชติชัยกุล (2557) เขียนในวารสาร “เทคโนโลยีการแสดงผล 3 มิติ แบบฮอโลแกรม, 79-80” กล่าวถึง

ฮอโลแกรมกำลังเข้ามาสู่ชีวิตประจำวัน

ตัวอย่างของการสื่อสารแบบฮอโลแกรมที่ประสบความสำเร็จ และได้รับความนิยมมากที่ประเทศญี่ปุ่น เป็นการจัดแสดงคอนเสิร์ตโดยนำเทคโนโลยีเลียนแบบผลของฮอโลแกรมมาฉายภาพตัวการ์ตูน 3 มิติ ของฮะตสึเนะ มิกุ (Hatsune Miku) ให้มาปรากฏเป็นนักร้องนำบนเวทีคอนเสิร์ต โดยอาศัยการใช้วัตถุโปร่งแสงคล้ายกระจกใสที่มองเห็นได้ยากเป็นฉากวางอยู่บนเวที เพื่อเป็นพื้นผิวให้แสงตกกระทบและเห็นเป็นรูปภาพได้ คอนเสิร์ตนี้เป็นที่นิยมอย่างมาก ทั้งในกลุ่มวัยรุ่นที่ชื่นชอบตัวการ์ตูนนี้ และในกลุ่มคนที่ชื่นชอบเทคโนโลยี เพราะเป็นการนำเทคโนโลยีคล้ายฮอโลแกรมมาประยุกต์ใช้ในการจัดคอนเสิร์ตเป็นครั้งแรกของโลก



รูปที่ 1 การแสดงสดผ่านการฉายจอโลแกรม 3 มิติของฮะตึเนะ มิกุ (Hatsune Miku)

ที่มา : http://blog-imgs-70-origin.fc2.com/h/i/h/hihigt/625590Miku_Hatsune_39-s_Giving_Day_Concert_11920x10801_mkv_001602767_jpg.jpg (2558)

ฐานข้อมูลอินเทอร์เน็ตจากเว็บไซต์ [https://en.wikipedia.org/wiki/Footwork_\(dance\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Footwork_(dance)) ในบทความ “Footwork” ของ Wikipedia[นามแฝง] กล่าวถึง

ฟุตเวิร์ค ในที่นี้คือ ลักษณะการเต้นแบบหนึ่งที่น่าเน้นตำแหน่งของการใช้เท้าและการเคลื่อนไหวของเท้า

มีการกำหนดลักษณะของการเต้นแบบฟุตเวิร์ค

- ลักษณะการเต้น : การเต้นฟุตเวิร์ค จะเน้นท่าทางและการเคลื่อนไหวของนักเต้นเป็นสำคัญ
- คุณค่าความงาม : การวางตำแหน่งของเท้าบางครั้ง และ ท่าทางที่เป็นถูกกำหนดมาเป็นหลัก ถึงแม้จะไม่สวยงามแต่เป็นสิ่งที่กำหนดมาในการเต้น

- ทำทางที่สวยงาม : ประสบการณ์การเต้นฟุตเวิร์คจะช่วยให้ไปถึงจุดสูงสุดของการเต้นได้

การใช้ฟุตเวิร์คในการเต้น จะเป็นการเต้นแบบบอลรูม (Ballroom Dance) ที่เน้นการเต้นแบบเป็นคู่ และการเต้นบีบอย (B-Boy) หรือที่เรียกกันอีกชื่อว่าเบรกแดนซ์ (Break Dance)

ฐานข้อมูลอินเทอร์เน็ตจากเว็บไซต์ http://www.electrodanceitalia.it/vertifight/?page_id=38 ในบทความ “What is Electro Dance?” ของ Vertifight[นามแฝง] กล่าวถึง

อิเล็กทรอนิกส์ คือ อะไร

อิเล็กทรอนิกส์ คือ การเต้นแบบใหม่ที่เกิดขึ้นในฝรั่งเศสในช่วงปี 1990-2000 และถูกแพร่หลายอย่างรวดเร็วไปทั่วโลก ซึ่งถือว่าเป็นวัฒนธรรมของคนหนุ่มสาว

ดนตรีแนวนี้ บางครั้งก็มีการผสมการเต้นเข้ากับการเต้นอื่นๆที่แตกต่างกัน แต่ที่ถูกสร้างขึ้นมาก็ยังคงอยู่ในดนตรีของอิเล็กทรอนิกส์ พื้นฐานตั้งแต่แรกก็ยังคงอยู่

การเต้นอิเล็กทรอนิกส์ในปัจจุบัน เป็นหลักสำคัญในการเกิดของ “ยุคใหม่” ที่จะเต็มไปด้วยดนตรีอิเล็กทรอนิกส์/อิเล็กทรอนิกส์

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับดนตรีที่ใช้ในวง Perfume

ฐานข้อมูลอินเทอร์เน็ตจากเว็บไซต์ <http://www.musicexpress.in.th/ReadContent.php?id=Njk0> ในบทความ “ยุค Auto-Tune ครอบงำวงการเพลง” ของ Musicexpress[นามแฝง] กล่าวถึง

ย้อนไปเมื่อปี 1997 เมื่อ Antares Audio Technologies คิดค้นโปรแกรม Auto-Tune ออกมาด้วยจุดประสงค์เดียวกับชื่อโปรแกรม นั่นคือการจูนเสียงร้องแบบอัตโนมัติไม่ว่านักร้องจะร้องเพี้ยนแค่ไหนก็สามารถจูนให้ตรงกับคีย์ได้ในทันที ไม่ต้องมาอัดร้องใหม่ ไม่ต้องเสียเวลาในการปรับแต่งเสียงร้องที่ก่อนหน้านี้จำเป็นต้องใช้เวลาเป็นวันกับการแก้ไขเสียงร้องที่เพี้ยนเพียงไม่กี่ประโยคในเพลง

ฐานข้อมูลอินเทอร์เน็ตจากเว็บไซต์ <https://th.wikipedia.org/wiki/แดนซ์ป๊อป> ในบทความ “แดนซ์ป๊อป” ของ Wikipedia[นามแฝง] กล่าวถึง

แดนซ์ป๊อป (อังกฤษ: Dance-pop) เป็นแนวเพลงประเภทอิเล็กทรอนิกส์แดนซ์ และแนวเพลงย่อยของป๊อป ที่เกิดขึ้นหลังยุคดิสโก้ ราวปี 1981 โดยรวมเพลงจังหวะเต้นรำเข้ากับเพลงโครงสร้างเพลงป๊อป และ/หรือ อาร์แอนด์บี

ย่อยของป๊อป เป็นแนวดนตรีที่พัฒนามาจากดนตรีดิสโก้ ผสมผสานจังหวะ ดนตรีป๊อปและ อาร์แอนด์บี ดนตรีแดนซ์ป๊อปได้ถูกพัฒนามาตลอดทศวรรษ 1980 โดยดนตรีแดนซ์ป๊อปจะรวมเพลงหลายๆ และเพราะว่าเป็นแนวเพลงที่เน้นรูปแบบเต็ม ๆ ของการเป็นเพลง ในแดนซ์-ป๊อป จึงมักเห็นมีการแยกแนวเพลงประเภทนี้ออกมาจากเพลงแดนซ์ เพลงแดนซ์-ป๊อป มีความสัมพันธ์อันใกล้ชิดกับเพลงทีนป๊อปและยูโรแดนซ์ ในช่วงกลางคริสต์ทศวรรษ 1980 และปลายคริสต์ทศวรรษ 1990 จากกระแสของบอยแบนด์และเกิร์ลกรุ๊ป และการถูกแนะนำใหม่ของเครื่องเสียงพุดและนวัตกรรมใกล้เคียงกัน

นกรินทร์ วณิชไพบูลย์ (2557) เขียนหนังสือเรื่อง “Pop Eye” กล่าวถึง

ถึงแม้ว่า EDM จะเพิ่งมาบูมในช่วง 4-5 ปีที่ผ่านมาแต่แท้จริงแล้วดนตรีอิเล็กทรอนิกส์นั้น ถือกำเนิดมาตั้งแต่ยุค 80 ในยุโรป

ถ้าใครเป็นนักฟังเพลงด้วยจะรู้ว่าสมัยก่อนดนตรีอิเล็กทรอนิกส์เป็นเพียงดนตรีใต้ดิน (Underground Music) ที่เปิดกันตามไนท์คลับ มีแฟนเพลงกลุ่มเล็กๆ และสามารถแบ่งย่อยได้หลากหลายแนวมาก โดยแต่ละแนวก็จะมีกลุ่มคนฟังที่แทบจะไม่เหมือนกันเลย เช่น Techno, Trance, House, Drum and Bass จนมาถึงแนวเพลงใหม่ๆ ในปัจจุบัน เช่น Dupstep หรือ Moombathon

ตลาดเพลงอเมริกัน คือ ผู้กำหนดเทรนด์ของโลกอยู่แล้ว เมื่อดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ปังครั้งแรกในดินแดนเสรีภาพได้สำเร็จนั่นเท่ากับว่าขงอื่นๆ ก็จะตามมา เหล่าบรรดาดีเจหน้าใหม่ๆ ผุดขึ้นเป็นดอกเห็ด ดีเจกลายเป็นร็อกสตาร์ที่แฟนเพลงคลั่งไคล้ เทศกาลดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ขยายตัวอย่างคาดไม่ถึง

นิตยสาร Music Trade รายงานว่าปี 2007 – 2012 จำนวนผู้เข้าชมเทศกาลดนตรี EDM ที่ใหญ่ที่สุด 5 เทศกาลในสหรัฐฯ เพิ่มขึ้นถึง 47 เปอร์เซ็นต์ ในขณะที่ตลาดคอนเสิร์ตทั้งหมดเพิ่มขึ้นแค่ 3 เปอร์เซ็นต์

ช่วงนี้เองจากสื่อต่างๆในสหรัฐฯ เริ่มเรียกดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ในแบบของพวกเขาเองว่า EDM

ว่ากันว่า EDM คือแนวเพลงที่ใช้เวลามาสู่กระแสหลักเร็วที่สุดในประวัติศาสตร์ดนตรี

ทว่าการระเบิดตัวของ EDM ก็เหมือนดาบสองคม ในแง่หนึ่งก็ช่วยให้เหล่าศิลปิน ดีเจ คนทำเพลงมีรายได้เป็นกอบเป็นกำ และทำให้ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์เฟื่องฟูได้รับความสนใจมากขึ้น แต่ในอีกแง่หนึ่งความนิยมถึงขีดสุดนี้ก็ทำให้คุณภาพที่แท้จริงของดนตรีประเภทนี้ถูกเคลือบด้วยกลยุทธ์ทางการตลาดจากนักธุรกิจผู้ละโมภ

EDM กลายเป็น ‘เค้กก้อนโต’ ที่บรรดาแบรนด์สินค้าต่างๆ และผู้จัดคอนเสิร์ตรุมตัดแบ่งกันแทบไม่ทัน แบรนด์สินค้าต่างนำศิลปินและดนตรี EDM มาใช้ในการโฆษณา ส่วนผู้จัดคอนเสิร์ตก็อาศัยช่วงนำขึ้นให้รีบตัก ทุ่มทุนจัดงานที่ใหญ่ขึ้น ดังขึ้น บ้าคลั่งขึ้น

SFX Entertainment บริษัทผู้จัดเทศกาลดนตรี EDM ยักษ์ใหญ่ของโลก อ้างว่ารายได้ทั้งหมดของอุตสาหกรรมดนตรี EDM ปี 2013 อยู่ที่ประมาณ 4.5 พันล้านเหรียญสหรัฐฯ

ทั้งหมดนี้มีส่วนทำให้ดนตรี EDM ถูกทำให้ป๊อปขึ้น ฟังง่ายขึ้น ดิฉันมากขึ้น จนหลายคนเริ่มบ่นว่าแยกไม่ออกว่าเพลงไหนเป็น Techno, House หรือ Trance และทำให้แฟนเพลงอิเล็กทรอนิกส์ด้วยเริ่มรำคาญกับกระแสที่ดังเกินไป เพราะแฟนเพลงรุ่นใหม่สนใจ EDM เพียงแค่ว่า พวกเขาอยากจะได้เต้นให้สะใจที่สุดเท่านั้น

ฐานข้อมูลอินเทอร์เน็ตจากเว็บไซต์ <https://th.wikipedia.org/wiki/อิเล็กทรอนิกส์> ในบทความ “อิเล็กทรอนิกส์” ของ Wikipedia[นามแฝง] กล่าวถึง

อิเล็กทรอนิกส์ (อังกฤษ: Electro house) เป็นแนวดนตรีย่อยของเฮาส์ ต้นกำเนิดมีความไม่ชัดที่แตกต่างกัน ลักษณะของแนวเพลงได้รับอิทธิพลจาก ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ในยุค 80 อิเล็กทรอนิกส์ปีป อีพี และ เทคเฮาส์ มีรูปแบบที่โดดเด่นจากดนตรีเฮาส์ สร้างความนิยมกระแสหลักในปี 2005

ฐานข้อมูลอินเทอร์เน็ตจากเว็บไซต์ <https://th.wikipedia.org/wiki/เครื่องสังเคราะห์เสียง> ในบทความ “เครื่องสังเคราะห์เสียง” ของ Wikipedia[นามแฝง] กล่าวถึง

เครื่องสังเคราะห์เสียง หรือ ซินธิไซเซอร์ (Synthesizer) คือ เครื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ออกแบบมาเพื่อสร้างเสียงจำลองโดยใช้เทคนิคต่างๆ เช่น การเพิ่มเสียง, การ ลดเสียง, การใช้คลื่นเสียงกล้ำคลื่นวิทยุโดยเปลี่ยนความถี่คลื่น (Frequency Modulate; FM), การสังเคราะห์ เสียงกายภาพ, การทำให้คลื่นเสียงผิดเพี้ยนรูปร่างไป



รูปที่ 2 เครื่องสังเคราะห์เสียง

ที่มา : http://3.bp.blogspot.com/-Z5Ft_xGPh-Y/UzIil8TY2bI/AAAAAAAAA90/bN_4k-1C4B4/s1600/moog_sub_37_tribute_angle.jpg (2558)

ฐานข้อมูลอินเทอร์เน็ตจากเว็บไซต์ <https://th.wikipedia.org/wiki/ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แดนซ์> ในบทความ “ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แดนซ์” ของ Wikipedia[นามแฝง] กล่าวถึง

ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แดนซ์ (อังกฤษ: Electronic dance music) ในที่นี้หมายถึงดนตรีเต้นรำประเภทอิเล็กทรอนิกส์ ได้รับการสืบทอดมาจากดนตรีประเภทดิสโก้ในยุค 70

ดนตรีประเภทนี้มีต้นกำเนิดมาจากไนต์คลับในยุค 80 มีการใช้เครื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์อย่างเครื่องสังเคราะห์เสียง ครัมแมชชีน และ sequencer

เพลงแดนซ์ส่วนใหญ่ถูกแต่งขึ้นมาโดยคอมพิวเตอร์ และเครื่องสังเคราะห์เสียง ไม่ค่อยนิยมใช้เครื่องดนตรีจริง โดยจะอยู่ในรูปแบบดิจิทัล หรือเสียงอิเล็กทรอนิกส์ บีต 4/4 ช่วงระหว่าง 120 บีตต่อนาที ไปจนถึง 200 บีตต่อนาที

ฐานข้อมูลอินเทอร์เน็ตจากเว็บไซต์ [https://th.wikipedia.org/wiki/เพอร์ฟุ่ม_\(วงดนตรี\)](https://th.wikipedia.org/wiki/เพอร์ฟุ่ม_(วงดนตรี)) ในบทความ “เพอร์ฟุ่ม วงดนตรี” ของ Wikipedia[นามแฝง] กล่าวถึง

เพอร์ฟุ่ม (ญี่ปุ่น: パフューム Pafyūmu Perfume) เกิร์ลกรุปแนวอิเล็กทรอนิกส์ป๊อปจากจังหวัดอิโรชิมะ ประเทศญี่ปุ่น ประกอบไปด้วยสมาชิก 3 คน คือ อายาโนะ โอโมโตะ, ยูกะ คาชิโนะ และ อายากะ นิชิวากิ โดยปัจจุบันอยู่สังกัด Universal Music Japan ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2012

ก่อตั้งวงเมื่อช่วงต้นปี ค.ศ. 2000 ภายในโรงเรียนสอนการแสดงอิโรชิมะ โดยเปิดตัวซิงเกิ้ลแรกในท้องถิ่น ในชื่อ "Omajinai Perori" วางจำหน่ายเมื่อ 21 มีนาคม ค.ศ. 2002 จากนั้นหนึ่งปีต่อมา ได้ย้ายไปทำงานที่โตเกียว โดยมี ยาสึทาเกะ นาคาตะ มาเป็นโปรดิวเซอร์ให้กับวง ซึ่งเป็นผู้ก่อตั้งวง แคลปซูล และค่ายเพลง Contemode แต่เดิมนั้นวงเพอร์ฟุ่มมีแนวเพลงแบบ โปสต์-ชิบุงะเค ก่อนจะมาเป็นแนวอิเล็กทรอนิกส์แดนซ์ และ ป๊อป โดยได้รับอิทธิพลจากเพลงยุค 80 ซินธ์ป๊อปและชิบุงุน ด้วยเสียงร้องแบบ ออโต-ทูน, โวคโคเดอร์และอิเล็กทรอนิกส์ หลังจากเข้าสู่สังกัด Tokuma Japan Communications



รูปที่ 3 สมาชิกวงPerfume [เรียงจากซ้ายไปขวา อายากะ นิชิวากิยูกะ(อาจัง),ยูกะ คาชิโนะ(คาชิยูกะ)
และอายาโนะ โอโมโตะ(นจจิ)]

ที่มา : <http://www.japantimes.co.jp/culture/2013/10/15/music/perfume-dances-to-no-1-with-hard-edged-new-album-level3/#.VIVaBqTtmkp> (2558)

ฐานข้อมูลอินเทอร์เน็ตจากเว็บไซต์ https://en.wikipedia.org/wiki/Electro_dance ในบทความ
“อิเล็กทรอนิกส์” ของ Wikipedia[นามแฝง] กล่าวถึง

อิเล็กทรอนิกส์(หรือที่รู้จักในอีกชื่อว่า เทคโทนิค และ มิลค์กี้ เวย์) เป็นการเต้นที่มีรูปแบบที่
แปลกประหลาดและดูบ้าคลั่งที่มาจากรูปแบบการเต้นข้างถนนที่เต้นไปกับแนวเพลงอิเล็กทรอนิกส์
ในการกำหนดท่าเต้น ถึงแม้ว่าจะไม่มีขอบเขตในการจำกัดรูปแบบการคิดท่าเต้น อย่างเช่น ดนตรีอินดัสเท
เรียล, มอครอกแดน ซาบี, ดิสโก้, โวค, แวคกิ้ง, ฟรีแฮนด์ โกลสดิกกิ้ง การเต้นพวกนี้เริ่มต้นจากยุค 20
และมีที่มาจากชานเมืองฝั่งใต้ของปารีส ประเทศฝรั่งเศส จุดหลักมาจากสถานบันเทิงเมโทรโปลิส และ
กระจายออกไปทั่วโลก การแผ่ขยายอย่างรวดเร็วของดนตรีเทคโนและอิเล็กทรอนิกส์ ที่นำเข้ามาจาก
ยุโรปเหนือเป็นตัวเลือกทั่วไปสำหรับการเต้นเทคโทนิค

อิเล็กทรอนิกส์ ส่วนใหญ่จะเน้นการเคลื่อนไหวของแขน ที่มาจากการขยับพื้นฐานของการเดินแบบโบกแขน (โกลด์ติกกิ้ง) อย่างเช่น ลักษณะท่าเต้นที่ไม่จำกัดรูปแบบของการเคลื่อนไหวของมือ การขยับเป็นเลข 8 และใช้มือเป็นหลัก (แขนจะขยับเป็นรูปเรขาคณิตแบบต่างๆ) ยืนอยู่กับที่มากกว่า การเต้นแบบดิสโก้ โดยจุดหลักและท่าเต้นจะอยู่ในรูปแบบนี้ หลังจากนั้นนักเต้นของอิเล็กทรอนิกส์ (เบร็ค แดนซ์) จะนิยมมาใช้สะโพก เข่า และเท้า ในการเต้นสลัดไปมาบนพื้นเวทีไปกับจังหวะของเสียงเพลง และทำส่วนมากจะเป็นการเต้นแบบไม่มีแบบแผนและการเต้นแบบกระตุก พวกนี้ได้รับส่วนประกอบจากเต้นที่ปรี๊ด (เบร็ค แดนซ์) และการเต้นบ๊อบบี้แบบการเต้นแบบใช้เท้า และแบบที่คล้ายฮิปฮอปและส่วนใหญ่มีอิทธิพลมาจากดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ เฮาส์

ฐานข้อมูลอินเทอร์เน็ตจากเว็บไซต์ <http://www.allmusic.com/genre/electronic-ma0000002572> ในบทความ “Electronic” ของ AllMusic [นามแฝง] กล่าวถึง

ย้อนไปถึงการขึ้นมาของความสนุกของเพลงยุค 70 ดิสโก้/ฟังก์ และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ แนวดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ที่เข้ามาเปิดโลกใหม่ในโลกของดนตรีและดนตรีแนวนี้ เพลงแนวใหม่นี้ได้แพร่หลายออกไปรวมถึงเพลงแนวย่อยประเภทนี้ด้วย แต่กระแสดังของเพลงแนวนี้มีมาถึง 2 ทศวรรษ ในตอนแรกจะเป็นการเข้ามาของแนวเพลงยุคโพส-ดิสโก้ที่เห็นได้ทั่วไปในซิกาโก้/นิวยอร์ก และดีทรอยต์ เมื่อที่เป็นต้นกำเนิดของแนวเพลงเฮาส์และเทคโน (ตามลำดับ) ในช่วงปี 1980 หลังจากปี 1980 จะพบในสถานบันเทิงในอังกฤษและแนวเพลงเน้นไปทางคล้ายกับความรู้สึกของเครื่องจักรกล และการกระตุ้นอารมณ์ร่วม และกลับมาโด่งดังในสหรัฐอเมริกาในแบบใหม่ อย่าง ดนตรีแนวจังก์/ดรัม แอนด์ เบส และทริปฮอป ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ส่วนใหญ่จะเป็นแนวดนตรีที่ไว้สำหรับเต้น และในต้นยุค 90 ผู้กำกับเพลงมักจะทำเพลงสำหรับใช้กับหูฟังและที่เหมาะสมแก่การออกไปฟังข้างนอก ผลปรากฏว่าแนวที่ออกมาส่วนใหญ่จะเป็นแนวดนตรี อย่าง แอมเบียน-เฮาส์ เอ็กเพอริเมนทอล เทคโน เทล-เฮาส์ อิเล็กทรอนิกส์-เทคโน เป็นต้น มีลักษณะเฉพาะหลายแบบแต่ก็ยังเน้นดนตรีที่ไว้สำหรับเต้นสนุก และเป็นเพลงที่ไร้รูปแบบโครงสร้าง ในหลายๆผู้กำกับเพลงก็สรรหาเพลงแนวใหม่ๆอยู่เรื่อยๆ ซึ่งเป็นผลลัพธ์ที่ไม่ซ้ำใคร

ฐานข้อมูลอินเทอร์เน็ตจากเว็บไซต์

http://www.electronicmusicstyles.com/downtempo_idm_electropop.html ในบทความ “Electropop”

ของ ElectronicMusicStyles[นามแฝง] กล่าวถึง

อิเล็กทรอนิกส์ป๊อป (หรือเรียกว่า เทคโนป๊อป) เป็นแนวเพลงย่อยของซินธ์ป๊อป ที่เริ่มโด่งดังขึ้นในต้นปี 1980 ถึงแม้ว่าเพลงแรกจะถูกบันทึกในช่วงปลายของยุค 1970 มีวงดนตรีมากมายที่ใช้แนวดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ป๊อปเป็นแนวเพลงหลักของวงตลอดช่วงปี 1990 และปี 2000 อิเล็กทรอนิกส์ป๊อปจะมีเอกลักษณ์เฉพาะที่เป็นการเปลี่ยนแปลงกระทันหัน คล้ายๆ หุ่นยนต์ เสียงอิเล็กทรอนิกส์ จุดสำคัญของเพลงแนวนี้คือในการทำเพลงจะต้องใช้เครื่องสังเคราะห์เสียงในการช่วยทำเพลงออกมา

บทที่ 3

ผลการศึกษา

ประวัติและความเป็นมาของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ในต่างประเทศ

ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ คือ บทเพลงที่ประพันธ์ขึ้นมาเพื่อบรรเลงด้วยเครื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเสียงเกิดขึ้นจากคลื่นความถี่จากเครื่องอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic) ส่งผลให้บทเพลงมีสีสันของเสียงแตกต่างออกไปจากเสียงเครื่องดนตรีประเภทธรรมชาติ (Acoustic) ที่มีอยู่ อย่างไรก็ตาม การจัดโครงสร้างของดนตรียังคงเน้นที่องค์ประกอบหลัก 4 ประการเหมือนเดิม คือ ระดับเสียงความดังค่อยของเสียง ความสั้นยาวของโน้ต และสีสันของเสียง (วิระ สมบูรณ์, 2550 : 65)

ดนตรีประเภทอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic) สามารถแยกย่อยได้หลายประเภท บางครั้งถูกจัดรวมเข้าไว้กลุ่มเดียวกับอิเล็กทรอนิกส์เพอร์แมนेंट มิวสิกและอะวองท์-การ์ด บางครั้งจัดรวมเข้ากลุ่มโพรเกรสซีฟร็อกหรืออาร์ตร็อก จุดใหญ่เพลงแนวนี้อยู่ที่เครื่องดนตรีที่บรรเลง เครื่องเสียงสังเคราะห์ที่นิยมใช้บรรเลงเพลงแนวนี้คือซินธิไซเซอร์ รองลงมาเป็นดรัมแมชชีน (Drummachine) หรือกลองไฟฟ้า (ปนาพันธ์ นุตร์อำพันธ์, 2542 : 90) แต่แนวดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ (Electroclash) เป็นปัจจัยหลักที่สะท้อนดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ในยุคก่อน 80 ซึ่งส่งอิทธิพลต่อวงการดนตรีเต็มรูปแบบในปัจจุบันเป็นอย่างมาก โดยดนตรีแนวนี้ได้ถูกนำไปผสมผสานกับดนตรีดีสโก้, โครงสร้างดนตรีป๊อป แคนซ์ เป็นต้น อิเล็กทรอนิกส์ (Electroclash) เป็นผลผลิตจากกลุ่มนักดนตรีที่สนใจในทำนองของเครื่องจักร

ต้นกำเนิดของเครื่องซินธิไซเซอร์ ผู้คิดค้นเครื่องซินธิไซเซอร์ (Synthesizer) ที่เป็นเครื่องมือสำคัญที่เปลี่ยนแปลงวงการเพลง คือ โรเบิร์ต มูกจ์ (Robert Moog) เป็นนักฟิสิกส์และนักวิศวกรรมไฟฟ้า ในปี 1964 เขาประดิษฐ์เครื่องมือชนิดหนึ่ง ซึ่งสามารถผสมผสานเสียงต่างๆ เข้าด้วยกันอย่างหลากหลายจนเกิดเสียงแปลกๆ รวมทั้งเสียงเลียนแบบเครื่องดนตรีชนิดต่างๆ โดยอาศัยเทคโนโลยี เซมิคอนดักเตอร์ (Semiconductor) เครื่องมือชนิดนี้เรียกว่า มูกจ์ ซินธิไซเซอร์ (Moog Synthesizer) ในช่วงแรกเครื่องนี้มีความใหญ่โตมาก จึงไม่ค่อยเป็นที่นิยมนัก แต่จากการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง อีกประมาณ 5 ปีต่อมา

มุกซ์ ซินธิไซเซอร์ (Moog Synthesizer) มีขนาดเล็กลงเท่ากับคีย์บอร์ด และนอกจากขนาดจะเล็กลง ยังมีราคาข้อมเขาลงพอที่นักดนตรีจะซื้อมาใช้ได้ และได้เป็นเครื่องมือชิ้นสำคัญของวงดนตรีหลากหลายประเภท โดยเฉพาะวงร็อกที่บุกเบิกแนวเพลงใหม่ๆ (วิระ สมบูรณ์, 2550 : 71) ซินธิไซเซอร์สามารถเลียนเสียงออร์เคสตราวงใหญ่ ทั้งประเภทเครื่องสายหรือเครื่องเป่าลมหรือเครื่องสังเคราะห์และเสียงแปลกๆ เสียงธรรมชาติ เช่น เสียงฟ้าร้อง ฟ้าผ่า เสียงเครื่องบิน จรวด ระเบิด ลมพัด เสียงปืน เป็นต้น (ปนาพันธ์ นุตร์อำพันธ์, 2542 : 90) นับแต่ช่วงต้นทศวรรษที่ 1970 เป็นต้นมา อาจกล่าวได้ว่าการเปลี่ยนแปลงของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์นี้ ในโลกดนตรีได้เกิดขึ้น ณ จุดนั้น และกลายเป็นกระแสพัฒนาการที่สำคัญ และมีผลต่อแนวทางดนตรีอย่างมหาศาล ทั้งนี้ผลกระทบที่สำคัญนั้น ไม่เพียงแต่ครอบคลุมการเล่นหรือบรรเลงดนตรีเท่านั้น แต่มีผลต่อการคิด การแต่ง การสร้างแนวเพลง รวมไปถึงการเพิ่มหรือลดศักยภาพของนักดนตรีอีกด้วย

ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ยังถูกนำไปเป็นดนตรีประกอบภาพยนตร์โดยเฉพาะภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวเหนือความเป็นจริง หรือ อาศัยจินตนาการ เช่น ภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ (Sci-fi) และแนวสยองขวัญหรือเขย่าขวัญ (Terror, Thriller, Horror) นอกจากนี้ ยังถูกใช้ร่วมกับดนตรีประเภทอื่นๆ โดยเฉพาะดนตรีประกอบการแสดงต่างๆ รวมทั้งการใช้ซาวนด์เอฟเฟกต์ (Sound Effect) หรือเสียงประกอบอันเป็นเอกลักษณ์ตามแบบของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ โป๊ปทั่วไปอีกด้วย

ในปัจจุบันเครื่องมือในแบบของ มุกซ์ (Moog) ถูกแทนที่ด้วยการผนวกเข้ากับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่สามารถเล่นดนตรีเป็นจังหวะ หรือรับข้อมูลจากการป้อน หรือบางชนิดมีข้อมูลเสียงดนตรีตามตัวโน้ตไว้เรียบร้อยแล้ว เพียงแต่จัดเรียบเรียงให้ได้ตามต้องการและสามารถควบคุมการทำงานทั้งหมด (ปนาพันธ์ นุตร์อำพันธ์, 2542 : 91-92) เรียกว่า มิดิ (MIDI) หรือ มาตรฐานการประสานเครื่องดนตรีแบบดิจิทัล (Musical Instrument Digital Interface) ซึ่งสามารถเชื่อมโยงซินธิไซเซอร์ (Synthesizer) แบบต่างๆ เข้ากับเครื่องดนตรีทั่วไปและออสซิลโลสโคปเป็นตัวรับประมวลและจัดข้อมูลในรูปแบบต่างๆ ความก้าวหน้าและแพร่หลายของวิทยาการแขนงนี้ เกี่ยวข้องกับงานสร้างสรรค์ดนตรีร่วมสมัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวงการเพลงป๊อป (Pop) ซึ่งในหลายแห่งหลายวงการ แทบจะไม่ได้

ใช้การบรรเลงตามธรรมชาติแม้แต่น้อย ไม่ว่าจะเป็นเสียงกลอง เสียงเครื่องดนตรีต่างๆ หรือแม้แต่เสียงร้องก็ด้วย (วีระ สมบูรณ์, 2550 : 72)

ดนตรีญี่ปุ่นก่อนสงครามโลกครั้งที่ 2

ดนตรีในประเทศญี่ปุ่นดั้งเดิมมีช่วงเวลาจากยุคเริ่มแรกจนถึงคริสต์ศตวรรษที่ 6 ที่มีหลักฐานทำนองเกี่ยวกับดนตรีญี่ปุ่นในยุคนี้ ที่พบจากเอกสารจากจีนหลายฉบับที่บันทึกไว้ตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 3 ระบุถึงเพลงร้องและการเต้นรำที่มีบทบาทเกี่ยวข้องกับพิธีกรรมศพชาวญี่ปุ่น (เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี, 2540 : 196) โดยมีข้อความดังนี้ เมื่อมีคนตาย พวกเขาจะไว้ทุกข์ แสดงความโศกเศร้าเกินกว่าสิบวัน ในระหว่างที่ไว้ทุกข์นี้ พวกเขาจะไม่รับประทานเนื้อสัตว์ พวกญาติมิตร ของผู้ตายที่เป็นหัวหน้าจะร้องไห้คร่ำครวญ ส่วนเพื่อนๆ ก็จะร้องเพลง เต้นรำ และดื่มสุราเมรัย (จางง ทองประเสริฐ, 2514 : 13) ในระยะเวลาถัดมา เน้นถึงความสอดคล้องสัมพันธ์กันระหว่างทำนองและจังหวะดนตรีที่ใช้ในพิธีกรรมของพวกเขา พิธีซึ่งมีบทบาทอย่างมากในญี่ปุ่นสมัยวาคอน (Wagon) ยะมะ โตะฟู (Yamato-fue) ตสุซุมิ (Tsuzumi) เป็นต้น บทบาทที่สำคัญของวาคอนที่มีต่อพิธีกรรมของพวกเขา (เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี, 2540 : 197) ช่วงเวลาต่อมาประมาณคริสต์ศตวรรษที่ 5 และ 6 เป็นช่วงระยะเวลาที่ญี่ปุ่นเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงในระบบ การปกครอง จากระบบที่มีผู้นำเป็นหัวหน้าเผ่ามาเป็นระบบกษัตริย์ ในช่วงเวลาเดียวกันนี้เอง ประเพณีเช่น ไหว้ผีที่นิยมทำกันมาแต่เดิม ได้พัฒนามาเป็นศาสนาชินโต โดยพิธีกรรมทางศาสนาชินโตที่ประกอบด้านการเต้นรำ และขับร้อง เป็นพิธีกรรมที่มีบทบาทอย่างยิ่งในราชสำนักญี่ปุ่น พิธีดังกล่าวเรียกกันในราชสำนักว่า “มิกะการะ” (Mikagura) (เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี, 2540 : 199) ในปีคริสต์ศักราช 612 เป็นช่วงระยะเวลาที่ญี่ปุ่นรับเอาวัฒนธรรมดนตรีและละครมาจากเกาหลี ในยุคนี้ดนตรีจากจีนและเกาหลีเข้าไปมีบทบาทอย่างสูงในราชสำนักญี่ปุ่น ซึ่งในราชสำนักญี่ปุ่นขณะนั้นได้แบ่งส่วนงานดนตรีเป็นหลายแผนก หนึ่งในบรรดาดนตรีหลายประเภทได้แก่ กางากูเรียว (Gagakuryo) หรือดนตรีจากราชวงศ์โกเรียวของเกาหลี จากการศึกษาของ ฮี-กุลี (Hye-ku Lee) ระบุว่าดนตรีเกาหลีในยุคสามราชอาณาจักร เป็นที่รู้จักกันเป็นอย่างดีในราชสำนักญี่ปุ่น บันทึกประวัติศาสตร์ของญี่ปุ่นในช่วงระยะเวลาดังกล่าวยังได้ระบุถึงดนตรีของ 3 อาณาจักร ได้แก่ โคมะ-คาคุ (Koma-Gaku) หรือดนตรีจากโกคูเรียว กุคะระ-คาคุ

(Kudara-Gaku) หรือดนตรีจากอาณาจักรแพ็กเจ และ ชิระกิ-คาคุ (Shiragi-Gaku) หรือดนตรีจากอาณาจักรซิลลา (Lee 1980: 2) ในบันทึกประวัติศาสตร์ฉบับดังกล่าวยังได้ระบุอีกว่า มีนักดนตรีจากอาณาจักรทั้งสามเดินทางไปสอนดนตรีในราชสำนักญี่ปุ่น โดยทำหน้าที่สอนปิปะ พิณทรงฮารพี ขลุ่ย และ โโกโตะ (เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี, 2540 : 200-201) ต่อมาในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 11-16 เกิดการพัฒนาการดนตรีที่สำคัญ 2 ประเภท ได้แก่ ดนตรีไฮเกะบิวะ และละครโนห์ ดนตรีที่เกิดขึ้นทั้งประเภทได้รับอิทธิพลจากดนตรีและการแสดงพื้นเมืองของญี่ปุ่น ผสมกับการผสมรูปแบบดนตรีที่ใช้ประกอบในพิธีกรรมทางพุทธศาสนา (เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี, 2540 : 203) ในช่วงสมัยเอโดะปีคริสต์ศักราช 1615-1868 รัฐบาลโชกุนได้ประกาศปิดประเทศ เลิกยุ่งเกี่ยวกับโลกภายนอก ราชสำนักในขณะนั้น มีความฝืดเคืองด้านการเงินเป็นอย่างมาก ส่งผลให้ดนตรีในราชสำนักต้องลดบทบาทน้อยลงไปกว่าเดิม ในขณะที่ดนตรีในราชสำนัก ได้พัฒนารูปแบบใหม่ๆ ในหลายๆด้าน เช่น กลองโกะอุตะ (Ko-uta) เครื่องเป่าซากุฮาชิ (Sakuhachi) และสามิเซน (Shamisen) เป็นต้น ต่อมาเนื่องจากญี่ปุ่นได้ปิดประเทศในปีคริสต์ศักราช 1639 เพราะตระหนักถึงอันตรายที่อาจจะเกิดกับประเทศ โดยเฉพาะกรณีของการเผยแพร่ศาสนาของคริสต์ศาสนานิกายโรมัน-คาทอลิก ที่ทำให้ชาวญี่ปุ่นเปลี่ยนศาสนากันมาก ทำให้ในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 18 และต้นคริสต์ศตวรรษญี่ปุ่นที่ 19 ญี่ปุ่นต้องตกอยู่ในภาวะที่กดขี่ เพื่อการเปิดประเทศสู่โลกภายนอก กระแสของความกดดัน มีทั้งจากภายนอกประเทศ โดยมีสหรัฐอเมริกาเป็นผู้นำ และความกดดันที่ประชาชนไม่พอใจรัฐบาลขุนนางโชกุน กระแสดังกล่าวก่อให้เกิดความวุ่นวายครั้งใหญ่เป็นระยะเวลาประมาณ 1 ทศวรรษ จนกระทั่งระบบศักดินาของโชกุนสิ้นสุดลง ในปีคริสต์ศักราช 1867 และอำนาจธิปไตยได้กลับคืนมาสู่จักรพรรดิ ในปีคริสต์ศักราช 1868 ซึ่งภายใต้การนำของสมเด็จพระจักรพรรดิเมจิ ญี่ปุ่นได้มีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาประเทศเป็นครั้งใหญ่ การที่ญี่ปุ่นมีนโยบายที่จะนำประเทศไปสู่ความทันสมัยตามแบบตะวันตกนั้น ทำให้วัฒนธรรมตะวันตกหลังไหลมาไม่ขาดสาย ดนตรีตะวันตก ทั้งที่เป็นดนตรีแบบคีภยิต (Classical Music) และดนตรีสมัยนิยม ได้รับความนิยกว้างขวางในหมู่ประชาชนชาวญี่ปุ่น ในขณะที่เดียวกันดนตรีประจำชาติของตนเอง กลับมีความเสื่อมถอยลงอย่างชัดเจน กระแสความนิยมในดนตรีตะวันตกทวีความรุนแรงมากขึ้น อีกทั้งได้แพร่ขยายครอบคลุมทั้งประเทศในเวลาอันรวดเร็ว ในช่วงเวลานั้น มีนักประพันธ์ นักดนตรีจากตะวันตก จำนวน

มากเดินทางมาญี่ปุ่น ไม่ว่าจะเพื่อถ่ายทอดความรู้หรือในฐานะนักดนตรี การเข้าโบสถ์ร้องเพลงสวดสรรเสริญพระเจ้า และการขับร้องเพลงแนวตะวันตกของนักเรียนในยุคนั้น เป็นภาพที่สะท้อนให้เห็นถึงบทบาทของคนตรีตะวันตก ที่มีต่อวิถีชีวิตของชาวญี่ปุ่นในยุคนั้นได้เป็นอย่างดี

ดนตรีญี่ปุ่นหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 (ค.ศ. 1945 -2000)

อิทธิพลของคนตรีต่างชาติเริ่มเข้ามาแพร่หลายในญี่ปุ่นตั้งแต่หลังจากฟื้นฟูสมัชเมจิ ในปี 1868 จนกระทั่งสมัยสงครามโลกครั้งที่สอง อิทธิพลของวัฒนธรรมตะวันตกและอเมริกันจึงเริ่มเข้ามามีบทบาทต่อวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชาวญี่ปุ่นมากขึ้น (TAWAN HAYASAKI, 2538 : 52) หลังจากจบสงครามโลกครั้งที่ 2 ญี่ปุ่นก็เข้าสู่พยายามฟื้นฟูตนเองหลังจากสงคราม ทั้งพัฒนาบ้านเมืองและนำความเจริญทางด้านเทคโนโลยี ความก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์การขนส่ง การสื่อสาร ดาวเทียม คอมพิวเตอร์ หรือ แม้กระทั่งด้านดนตรี ของชาติตะวันตกเข้ามาในประเทศ (คมสันต์ วงศ์วรรณ, 2551 : 150) ซึ่งคนตรีตะวันตกที่เผยแพร่เข้าสู่เกาะญี่ปุ่นในยุคแรก เป็นคนตรีที่มีลักษณะของ “การนำเข้า” กล่าวคือเป็นการบรรเลง ขับร้องจากบทประพันธ์ของชาวตะวันตกทั้งสิ้น จะเห็นได้จาก ปี 1950 แนวเพลงร็อกแอนด์โรลของศิลปินอมตะชื่อก้องโลกเอลวิส เพรสลีย์ (Elvis Presley) ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในประเทศญี่ปุ่น วัยรุ่นจำนวนไม่น้อยเลียนแบบเขา ทั้งในด้านการแต่งกายและท่าทางการเต้น ซึ่งถือเป็นจุดกำเนิดของความนิยมแนวเพลงร็อกมาจนกระทั่งทุกวันนี้ (TAWAN HAYASAKI 2538 : 52) เมื่อเวลาผ่านไป เอกลักษณ์ของคนญี่ปุ่นเริ่มเห็นได้ชัดเจนขึ้น คนตรีที่มีลักษณะนำเข้าจากภายนอกได้เปลี่ยนมาเป็นคนตรีที่เป็นผลงานของชาวญี่ปุ่นเอง (เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี, 2540 : 207) และผลของการที่วิวัฒนาการเทคโนโลยีทางวิทยาศาสตร์เข้ามามีบทบาทสูงขึ้นในชีวิตประจำวันของมนุษย์ รวมถึงการพัฒนาของแนวดนตรีเพลงที่เกิดขึ้นด้วย ย้อนกลับไปในช่วงทศวรรษที่ 40 เมื่อคนตรีสมัยใหม่ที่ใช้ไฟฟ้าเข้ามาเกี่ยวข้องเป็นกีตาร์ไฟฟ้าหรือเบสไฟฟ้า ก่อให้เกิดแนวดนตรีร็อกแอนด์โรล (Rock n' Roll) ตามมาเช่นเดียวกับการเข้าของเทคโนโลยีขั้นสูง ไม่ว่าจะป็นระบบการบันทึกเสียงหรือเครื่องดนตรีที่ได้ประสิทธิภาพการทำงานมากขึ้นกว่าเดิม (ปนาพันธ์ นุตร์อำพันธ์, 2542 : 90)

เครื่องดนตรีและระบบการบันทึกเสียงที่สมบูรณ์แบบ ประเทศญี่ปุ่นที่เป็นแหล่งกำเนิดเทคโนโลยีใหม่ๆ วงการเพลงจึงมีลักษณะของการแข่งขันกันสูงศิลปินก็พยายามที่จะสร้างสรรค์งานอย่างให้ได้คุณภาพ และการยอมรับ ทั้งในประเทศเดียวกันและทั่วโลก เช่น เรียวอชิ สะกามโม่โต้ (Ryuichi Sakamoto) แห่งวง เยลโล แมจิก ออร์เคสตรา (YELLOW MAGIC ORCHESTRA) ที่ได้รับการยอมรับจากชาวตะวันตก ที่ได้รับรางวัลดนตรีประกอบภาพยนตร์ยอดเยี่ยมในรางวัลออสการ์จากภาพยนตร์เรื่อง เดอะ ลาสท์ เอ็มเพอร์เรอร์ (The Last Emperor) เป็นประกาศนียบัตรชั้นสูงสุดของสะกามโม่โต้ รางวัลลูกโลกทองคำ (Golden Globe) จากภาพยนตร์เรื่อง เดอะ เชลเตอร์ริง สกาย (Sheltering Sky) สาขาดนตรีประกอบยอดเยี่ยมประจำปี 1990 โดยวงเยลโล แมจิก ออร์เคสตรา (YELLOW MAGIC ORCHESTRA) ซึ่งเป็นกลุ่มศิลปินที่มีความคิดก้าวหน้า พยายามคิดรูปแบบดนตรีแปลกๆอยู่เสมอ โดยผสมผสานกับดนตรีประจำชาติกับการใช้เทคโนโลยีจากตะวันตก ต่อมาในปี 1970-1980 เพลงป๊อปได้รับความนิยมในญี่ปุ่นเป็นอย่างมาก ซึ่งลักษณะพิเศษของแนวเพลงประเภทนี้คือ ผู้แต่งจะต้องนำความน่ารักสดใสของนักร้องมาเป็นจุดขายให้ได้ แต่ทว่าในปี 1980 มีนักร้องหลายแนวเพลงเกิดขึ้นมาก โดยเฉพาะแนวเพลงร็อกที่ทำให้เพลงป๊อปที่เคยรุ่งเรืองในอดีตไม่ได้รับความนิยมมากเท่าเดิม ซึ่งในปี 1970-1980 มีแนวเพลงของญี่ปุ่นที่เรียกว่า ‘ชิบูย่า เคย์ (Shibuya-kei)’ ซึ่งมีเอกลักษณ์โดดเด่นเฉพาะตัวโดยพัฒนามาจากวงดนตรีร็อกของตะวันตก และแนวเพลง ‘เทคโน แแดนซ์ (Techno-Dance)’ ที่มีจังหวะรวดเร็วสนุกสนานผสมผสานกับเทคนิคของคอมพิวเตอร์เป็นที่นิยมอย่างมากในช่วงขณะนั้น (TAWAN HAYASAKI, 2539 : 69)

เพลงญี่ปุ่น มีทั้งเพลงที่ฟังกันเฉพาะคนในท้องถิ่น และเพลงสมัยนิยม สำหรับเพลงสมัยนิยมที่เรียกกันโดยทั่วไปว่า “เจ-ป๊อป” (J-Pop) โดย “ป๊อป” หมายถึงความเป็นที่นิยม (popular) ไม่ได้หมายถึงรูปแบบทางดนตรีเพลงป๊อปอย่างเดียว แต่รวมถึงเพลงในรูปแบบทางดนตรีอื่นๆที่กำลังเป็นที่นิยมในขณะนั้น ทั้งประเภทร็อก (rock) อาร์แอนด์บี (R&B) ฮิปฮอป (hip hop) เป็นต้น โดยจะสามารถแบ่งประเภทใหญ่ๆได้ดังนี้

1. เพลงป๊อป (pop)

เพลงป๊อปของญี่ปุ่นก็เหมือนกับเพลงป๊อปทั่วไป ที่มีทำนองไม่ซับซ้อนมีท่อนสุกที่ติดหูง่าย แต่เพลงป๊อปญี่ปุ่นจะมีลักษณะพิเศษ คือ การให้ความสำคัญกับความสวยงามของเมโลดี้ (melody) มากกว่าอารมณ์โดยรวมของเพลง ศิลปินเพลงป๊อปของญี่ปุ่นนั้นมียุ่่มากมาย แต่ที่ได้รับความนิยมจากรุ่นญี่ปุ่นในยุคศตวรรษที่ 20 ได้แก่

- ค่ายโคมูโระ (Komuro) เป็นเพลงของศิลปินที่อยู่ภายใต้การผลิตของเท็ตซึยะ โคมูโระ (Komuro Tetsuya) โดยการนำเสนอมักจะออกมาในแนวแดนซ์ (dance) และใช้เสียงดนตรีที่มาจากโปรแกรมมิ่งด้วยคอมพิวเตอร์

- ค่ายเฮลโล พรอเจกต์ (Hello Project) ของ ติงกุ (Tsunku) เป็นเพลงใต้การผลิตของติงกุ โดยมากจะลักษณะเพลงของเพลงป๊อปในยุคทศวรรษที่ 80 เนื้อหาของเพลงส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องราวน่ารักๆ ของเด็กผู้หญิงที่เหมือนกับหลุดออกมาจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ศิลปินในค่ายก็จะมีแต่เด็กผู้หญิงอายุระหว่าง 10-20 ปี

- ค่ายจอห์นนี่ (Johnny) ค่ายเพลงที่ผลิตแต่ศิลปินผู้ชายเท่านั้น ศิลปินค่ายนี้จะมีลักษณะเป็นเอนเตอร์เทนเนอร์เต็มตัว นอกจากจะสามารถร้องเพลงและเต้นรำได้แล้ว ยังสามารถเล่นละครและเป็นพิธีกรรายการทางโทรทัศน์ หรือแสดงละครเวทีได้อีกด้วย

2. เพลงอาร์แอนด์บี (R&B : rhythm and blues)

เพลงอาร์แอนด์บีได้เกิดขึ้นในญี่ปุ่นมานานแล้ว แต่ไม่ค่อยได้รับความนิยมมากเท่าแนวเพลงป๊อป เพลงอาร์แอนด์บีจะได้รับความนิยมมาจากความโด่งดังของอุทาคะ ฮิการุ (Utada Hikaru) ซึ่งเป็นศิลปินที่เคยติดอันดับศิลปินที่มียอดขายสูงสุดในญี่ปุ่น นับแต่นั้นมาจึงแนวเพลงนี้จึงได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง

3. เพลงร็อก (rock)

เพลงร็อกของญี่ปุ่นหรือที่เรียกอีกอย่างว่า “เจ-ร็อก” (J-rock) เป็นรูปแบบเพลงที่มีความหลากหลายค่อนข้างมาก โดยแบ่งได้เป็นศิลปินเพลงร็อกเป็นอีกหลายสาย เช่น ป๊อปร็อก (pop rock) ร็อกแอนด์โรล (rock'n roll) และฮาร์ดร็อก (hard rock) เทคโนร็อก (techno rock) ฮาร์ดคอร์ (hard core) เฮฟวีเมทัล (heavy metal) (จิรวุฒิ เสนาคำ, 2549 : 228-230)

4. เพลงอินดี้ (indies)

คำว่า “อินดี้ ” ย่อมาจากคำว่า “อินดีเพนเดนท (independent)” โดยใช้เรียกศิลปินอิสระที่ไม่ได้สังกัดค่ายเพลงใหญ่ โดยจะถูกผลิตโดยบุคคลหรือกลุ่มบุคคล หรือค่ายเพลงขนาดเล็กที่สร้างสรรค์ผลงานเพลงขึ้นอย่างอิสระ (เพชรภี ปิ่นแก้ว, 2552 : 13)

5. ชิบูยะ เค (Shibuya-kei)

ชิบูยะ เค (Shibuya-kei) คือ แนวดนตรีของคนญี่ปุ่นที่ได้รับพื้นฐานวัฒนธรรมทางดนตรีมาจากตะวันตก เกิดขึ้นที่ย่านชิบูยะในเมืองโตเกียว โดยมีแนวดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ป๊อป (electro pop) แจ๊สและป๊อปเข้าไว้ด้วยกัน (ชิบูยะ เค, 2558) วงดนตรีที่มีความเป็นชิบูยะ เค (Shibuya-kei) อย่างเต็มตัววงแรกคือ “ฟลิปเปอร์ส กีตาร์ (Flipper's Guitar)” (Krissaka Tankritwong, 2557)

ดนตรีญี่ปุ่นสมัยนิยมยุคศตวรรษที่ 21

1. เพลงฮิปฮอป (hip hop) และเออแบนป๊อป (urban pop)

เพลงแนวนี้เป็นแนวเพลงฮิปฮอปและแนวเพลงของอาร์แอนด์บีร่วมสมัยเป็นตัวกำหนดแนวทางในการเกิดของเพลงในญี่ปุ่น ที่เป็นการเริ่มมาเป็นที่สนใจของเพลงกระแสหลัก ในเดือนพฤศจิกายนปี 2001 กลุ่มนักร้องที่ชื่อว่า เคมิสทรี (Chemistry) ได้ออกเพลงอัลบั้มแรกในชื่อว่า The Way We Are มียอดขาย 1.14 ล้านชุด ภายในสัปดาห์แรก

2. นีโอ ชิบูยะ เค (Neo shibuya-kei)

แนวเพลงนี้ได้ถูกพัฒนาต่อจากแนวชิบูยะ เค (Shibuya-kei) แบบดั้งเดิมที่ได้รับความนิยมน้อยลงแล้ว โดยมีแนวดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ที่กระชับกว่าแนวชิบูยะ เคต้นแบบ ผู้ที่ทำให้เพลงแนวนี้เข้าสู่เพลงกระแสหลักก็คือ นาคาตะ ยาสุทากะ (Nakata Yasutaka) เจ้าของวงชื่อว่า “แคปซูล (Capsule)” ที่เป็นผู้อำนวยการผลิตเพลงให้กับเพอร์ฟุ่ม (Perfume) และ คยาริ ปามิว ปามิว (Kyary Pamyu Pamyu) (Krissaka Tankritwong, 2557) ซึ่งในเดือนเมษายน ปี 2008 เป็นครั้งที่สองที่เพลงแนวเทคโนโลยีสามารถจำหน่ายอัลบั้มเพลงได้ยอดขายเป็นอันดับหนึ่งในชาร์ตเพลง ซึ่งเป็นเพลงชุดแรกของวงเพอร์ฟุ่ม (Perfume) ที่ใช้ชื่อว่า เกม (Game) หลังจากอัลบั้มนอร์ธตี้ บอย (Naughty Boys) ของวงเฮลโล แมจิก ออร์เคสตรา (Yellow Magic Orchestra) เคยทำสถิติไว้ในปี 1983 และก็ยังมิเพลงเลิฟ เดอะ เวิลด์ (Love the World) ที่มียอดขายสูงสุดประจำสัปดาห์ในเดือนกรกฎาคมปีเดียวกัน ส่งผลให้เป็นเพลงแนวเทคโนโลยีเพลงแรกที่สามารถขึ้นอันดับหนึ่งในสถิติของชาร์ตได้ (J-pop : Wikipedia, 2559)



รูปที่ 4 คยาริ ปามิว ปามิว (Kyary Pamyu Pamyu)

ที่มา : http://dh.lnwfile.com/_/dh/_raw/5n/pp/fe.jpg (2559)

3. เพลงอนิเมะ (Anime song) และเพลงโวคาลอยด์ (Vocaloid)

เพลงแนวนี้เริ่มมีอิทธิพลในปลายยุคทศวรรษที่ 2000 และในต้นยุคทศวรรษที่ 2010 ที่วงการอุตสาหกรรมเพลงอนิเมะ หรือ เพลงอนิเมชัน (Animation) ของญี่ปุ่นได้เริ่มมีผลงานเพลงในรูปแบบเพลงของนักพากย์ที่เกี่ยวกับตัวละครในการ์ตูนเรื่องนั้นๆ โดยเพลงอนิเมะจะได้รับอิทธิพลมาจากเพลงเจป๊อปและเพลงวิซวล เค และในปี 2007 ก็ได้มีเพลงโวคาลอยด์ (Vocaloid) เกิดขึ้นมาโดยบริษัทยามาฮา (Yamaha) ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์ประยุกต์รูปแบบเครื่องดนตรีที่ทำให้เกิดและปรับผสมเสียง ผู้ใช้สามารถใส่เนื้อเพลง และทำนองเพลงเพื่อให้เกิดเสียงตามที่ต้องการ โดยมีเสียงคนที่บันทึกไว้ (voicebank) เป็นตัวกำหนดเอกลักษณ์ของแต่ละเสียงไว้ (โวคาลอยด์ : Wikipedia, 2559) ซึ่งได้จัดทำชุดเสียงมาในรูปแบบตัวการ์ตูนอนิเมชันชื่อ “ฮะสึเนะ มิกุ (Hatsune Miku)” จนได้รับความนิยมจนถึงขณะนี้

ในเดือนมิถุนายน ปี 2009 ได้มีนักพากย์ชื่อว่า นะนะะ มิซูกิ (Nana Mizuki) สามารถทำยอดขายอัลบั้มเป็นอันดับหนึ่งในชาร์ตในชุดเพลงที่มีชื่อว่า อัลติเมท ไดมอนด์ ไคมอน (Ultimate Diamond) และในเดือนกรกฎาคม ปีเดียวกันอัลบั้มเพลงจากวงดนตรีหญิงจากการ์ตูนอนิเมชันเรื่อง โฮกะโงะ ที ไทม์ (Hoka-go Tea Time) หรือที่นิยมเรียกกันว่า เค-อง (K-on!) ก็สามารถทำยอดขายได้อันดับหนึ่งด้วยเช่นกันและในเดือนพฤษภาคม ปี 2010 อัลบั้มเพลงของฮะสึเนะ มิกุ (Hatsune Miku) ก็สามารถทำยอดขายเป็นอันดับหนึ่ง



รูปที่ 5 กลุ่มตัวละคร โวคาลอยด์

ที่มา : http://farm5.static.flickr.com/4020/4681147241_628eb0d639_o.jpg (2559)

นอกจากนี้กระแสเพลงหลักในญี่ปุ่นจะมีความเปลี่ยนแปลงไปหลังปี 2010 เพราะศิลปินที่เคยเป็นที่นิยมในอดีตได้เข้ามามีบทบาทในวงการเพลงน้อยลง ที่โด่งดังขึ้นเป็นเพลงประเภทเจป๊อปแต่หากไม่ใช่ศิลปินเดี่ยวเหมือนแต่ก่อน แต่เป็นวงประเภทกลุ่มศิลปินไอดอล (Idol Group) ที่เข้ามามีบทบาทในวงการเพลงญี่ปุ่นมากขึ้น กลุ่มที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดในช่วงยุค 2010 ได้แก่ เอเคบี 48 (AKB48), อะระชิ (Arashi), มอร์นิง มุซุเมะ (Morning Musume), โมะโมะอิโระ โคลเวอร์ ซี (Momiros Clover) (J-pop : Wikipedia, 2559)



รูปที่ 6 รูปส่วนหนึ่งในสมาชิกกลุ่มไอดอล AKB48

ที่มา : <https://fanart.tv/artist/be547bca-8718-4762-bf1b-34a3bdb4938f/akb48/> (2559)

ประวัติผู้แต่งเพลงและเนื้อร้องของวงเพอร์ฟิว (Perfume)

ชื่อ นาคาตะ ยาสึทาเกะ (Yasutaka Nakata ; 中田 ヤスタカ) เกิดเมื่อวันที่ 6 กุมภาพันธ์ 1980 ที่
คะนะซะวะ จังหวัดอิชิกะวะ มีอาชีพเป็น นักแต่งเพลง, ผู้อำนวยการผลิตเพลง และดีเจ มีผลงานวงดนตรี
มีชื่อว่า แคปซูล (Capsule) ร่วมกับ โทชิโกะ โคชิจิม่า (Toshiko Koshijima) ตั้งแต่ปี 1997

จุดเริ่มต้นของ Capsule และ Perfume

ปี 1997 นาคาตะได้ตั้งวงของตนเองขึ้นมา มีชื่อว่า แคปซูล (Capsule) ซึ่งในระหว่างนั้นนาคาตะ
ได้เรียนอยู่ที่มหาวิทยาลัยดนตรีที่โตเกียวและได้สร้างผลงานไปพร้อมกับการเรียน ซึ่งในขณะนั้นเพลงที่
นาคาตะแต่งขึ้นมาเป็นเพลงที่ถูกปล่อยให้ฟังโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ซึ่งต่อมาในปี 2003 คนในวงการเพลง
สนใจและได้ขอให้เข้ามาทำดนตรีให้กับวงเพอร์ฟิว (Perfume) และในปี 2011 ได้เข้ามาเป็นผู้อำนวยการ
เพลงของศิลปินชื่อ คยาริ ปามิว ปามิว (Kyary Pamyu Pamyu) (Krissaka Tankritwong, 2557)



รูปที่ 7 สมาชิกวงแคปซูล (Capsule)

[ซ้าย : นาคาตะ ยาสึทาเกะ (Nakata Yasutaka) ขวา : โทชิโกะ โคชิจิม่า (Toshiko Koshijima)]

ที่มา : <http://www.total-manga.com/images/Article/FR-3-61563-B/capsule.png> (2559)

ตารางแสดงรายชื่อการแสดงและจำนวนผู้ชม(ประมาณการ)ของPerfume ตั้งแต่ปี 2004-2014

| วันแสดง | ชื่อการแสดง | สถานที่แสดง | จำนวนผู้ชม (ประมาณการ) | จำนวนครั้ง |
|--|--|---------------------|---------------------------------|------------|
| 3 มกราคม 2004 | Bee-Hive New Year Live '04: Perfume Day | Shibuya-Boxx | 280 (Shibuya-Boxx, 2015) | 1 |
| 16 ธันวาคม 2004 | Play a Trick on You!! Dreamy World | Shibuya O-Crest | 200 (Shibuya O- EAST, 2016) | 1 |
| 7 กรกฎาคม 2005 | Play a Trick on You!! Electrical Girls | Shibuya O-West | 1300 (Shibuya O- EAST, 2016) | 1 |
| 21 ธันวาคม 2005 | Perfume's Poppokepiiiii Night | Harajuku Astro Hall | 400 (CONCERT REVIEW, 2013) | 1 |
| 21 ธันวาคม 2006 | Perfume Presents: Perfume ga Ippai Santa Yonjaimashita | Harajuku Astro Hall | 400 (CONCERT REVIEW, 2013) | 1 |
| 5 กรกฎาคม 2007 - 6 กรกฎาคม 2007 | Perfume Hikoboshi Boshu-chu | Daikanyama Unit | 600 (Unit, 2016) | 1 |

| | | | | |
|--|--|---|--|---|
| 31 ตุลาคม 2007 - 3 พฤศจิกายน 2007 | Thankful! Grateful! Poly-invasion! We're Perfume | Nagoya Electric Lady Land | 600 (1/21, 2014) | 3 |
| | | Osaka Muse | 350 (Osaka Muse, 2014) | |
| | | Shin-Hiroshima Telecasting Shinkan Ninth Story Studio | 200 (Perfume 2007- 10-5 公開収録 LIVE, 2014) | |
| 8 พฤศจิกายน 2007 | Perfume: Seventh Heaven Feeling Pleasant | Liquidroom | 1200 (Liquidroom, 2016) | 1 |
| 31 ธันวาคม 2007 | Perfume Masaka no Countdown!? LiO idroom: That Night Once Again, in Zepp Tokyo | Zepp Tokyo | 2700 (Zepp, 2015) | 1 |
| 12 กุมภาพันธ์ 2008 | Perfume: Socks, Fix, Max | Shibuya-AX | 1500 (Shibuya-AX, 2016) | 1 |
| | | Zepp Osaka | 2200 (Zepp, 2015) | |

| | | | | |
|---|--|------------------------|------------------------------------|----|
| 27 เมษายน 2008 - 1 มิถุนายน 2008 | Perfume First Tour: Game | Takamatsu Olive Hall | 350 (Takamatsu Olive Hall, 2014) | 11 |
| | | Hiroshima Club Quattro | 800 (Hiroshima club Quattro, 2014) | |
| | | Fukuoka Drum Logos | 650 (箱キャパリス, 2014) | |
| | | Zepp Tokyo | 2700 (Zepp, 2015) | |
| | | Zepp Nagoya | 1790 (Zepp, 2015) | |
| | | Niigata Lots | 700 (NIIGATA LOTS, 2015) | |
| | | Sendai Club Junk Box | 450 (Sendai club junk box, 2016) | |
| | | Sapporo Penny Lane | 500 (PENNY LANE 24, 2014) | |
| | | Yokohama Blitz | 1700 (箱キャパリス, 2014) | |
| 21 มิถุนายน 2008 | Hot Stuff 30th Anniversary: Black and Blue | Zepp Tokyo | 2700 (Zepp, 2015) | 1 |

| | | | | |
|---|---|-----------------------------------|--|---|
| 6 พฤศจิกายน 2008 - 7 พฤศจิกายน 2008 | Budokaaaaaaaaaaaaan!!!! | Nippon Budokan | 14400 (Nippon Budokan, 2016) | 2 |
| 9 พฤษภาคม 2009 - 10 พฤษภาคม 2009 | Disco! Disco! Disco! | Yoyogi National Gymnasium | 13000 (Yoyogi National Gymnasium, 2016) | 2 |
| 7 สิงหาคม 2009 - 30 ตุลาคม 2009 | Perfume Second Tour 2009 Chokkaku Nitohen Sankakkei Tour | Toda City Culture Kaikan | 2000 (List of concert halls, 2016) | |
| | | Fukuoka Sun Palace Hotel and Hall | 2300 (Fukuoka Sun palace, 2015) | |
| | | Hiroshima Kousei nenkin Kaikan | 2000 (Hiroshima City Bunka Koryu Kaikan, n.d.) | |
| | | Ehime Prefectural Cultural Center | 3000 (愛媛県県民文化会館, 2015) | |

| | | | | |
|--|----------------------------|----------------------------------|-------------------------------------|----|
| | | Ishikawa Kousei nenkin Kaikan | 1700 (北陸電力会館 本多の森ホール, 2014) | 19 |
| | | Niigata People's Kaikan | 1730 (Venues, 2014) | |
| | | Sapporo City People's Hall | 2500 (箱キャパリス, 2014) | |
| | | Sendai Sun Plaza Hall | 2710 (Sendai Sun Plaza, 2015) | |
| | | Nagoya Nippon Gaishi Hal | 10000 (Nippon Gaishi Hall, 2015) | |
| | | Osaka Castle Hall | 16000 (Osaka jo Hall, 2016) | |
| | | Yokohama Arena | 17000 (箱キャパリ ス, 2014) | |
| 7 มีนาคม 2010 - 3 เมษายน 2010 | P.T.A. Spring 2010 Tour | Yokohama Blitz | 1200 (箱キャパリス, 2014) | 11 |
| | | Zepp Nagoya | 1790 (Zepp, 2015) | |

| | | | | |
|------------------------|--|---------------------------|---|---|
| | | Zepp Osaka | 2200 (Zepp, 2015) | |
| | | Zepp Tokyo | 2700 (Zepp, 2015) | |
| | | Zepp Sendai | 1500 (Zepp, 2015) | |
| | | Niigata Lots | 700 (NIIGATA LOTS, 2015) | |
| | | Zepp Sapporo | 2000 (Zepp, 2015) | |
| | | Zepp Fukuoka | 2000 (Zepp, 2015) | |
| | | Hiroshima Club Quattro | 800 (SCANDAL [LIVE IDO LIVE] TOUR 2012, 2012) | |
| | | Kochi Bay5 Square | 2000 (“Live House” in Kochi, 2012) | |
| 3 พฤศจิกายน 2010 | Perfume live @Tokyo Dome "1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11" | Tokyo Dome | 55000 (Tokyo Dome, 2016) | 1 |

| | | | | |
|--------------------------------------|---------------------------|---------------------------|--|----|
| 14 มกราคม – 26 พฤษภาคม 2012 | Perfume 3rd Tour (JPN) | Kobe World Memorial Hall | 8000 (World Memorial Hall, 2016) | 22 |
| | | Saitama Super Arena | 36500 (Saitama Super Arena, 2016) | |
| | | Niigata Convention Center | 10000 (箱キャパリス, 2014) | |
| | | Fukuoka Convention Center | 15000 (Fukuoka Convention Center, 2014) | |
| | | Nagoya Nippon Gaishi Hall | 10000 (Nippon Gaishi Hall, 2015) | |
| | | Shizuoka Ecopa Arena | 10000 (Ecopa Arena, 2015) | |
| | | Osaka Castle Hall | 16000 (Osaka jo Hall, 2016) | |
| | | Hiroshima Green Arena | 8000 (Hiroshima Prefectural Sports Center, 2015) | |

| | | | | |
|-------------------------------|-------------------------------|----------------------------------|--|---|
| | | Ehime Prefecture Budokan | 6500 (Ehime Prefectural Budokan, 2011) | |
| | | Sekisui Heim Super Arena | 7000 (Sekisui Heim Super Arena, 2013) | |
| | | Makomanai Sekisui Heim Ice Arena | 10000 (Makomanai Ice Arena, 2015) | |
| | | Nippon Budokan | 14400 (Nippon Budokan, 2016) | |
| | | Ginowan Seaside Park | 5000 (Okinawa Convention Center, 2013) | |
| 26 ตุลาคม – 24 พฤศจิกายน 2012 | Perfume World Tour 1st (Asia) | Neo Studio (ใต้หวัน) | 1200 (ライブハウス, 2013) | 4 |
| | | Rotunda 3 (ฮ่องกง) | 1600 (Rotunda Hall, n.d.) | |
| | | AX-Korea (เกาหลีใต้) | 3400 (AX Korea, 2010) | |

| | | | | |
|---|--|---------------------------------------|--|---|
| | | *Scape (สิงคโปร์) | 2500 (List of music venues, 2016) | |
| 29 พฤษภาคม – 18 มิถุนายน 2013 | Zutto Suki Dattanjake ~ Sasurai no Menkata Perfume FES!! | Zepp DiverCity Tokyo | 2470 (Zepp, 2015) | 6 |
| | | Zepp Nagoya | 1790 (Zepp, 2015) | |
| | | Zepp Namba | 2530 (Zepp, 2015) | |
| 3 – 7 กรกฎาคม 2013 | Perfume World Tour 2nd (ยุโรป) | Gloria (เยอรมนี) | 950 (Gloria-Theater, 2015) | 3 |
| | | O2 Shepherd's Bush Empire (อังกฤษ) | 2000 (Shepherd's Bush Empire, 2016) | |
| | | Bataclan (ฝรั่งเศส) | 1500 (List of music venues, 2016) | |
| 7–25 ธันวาคม 2013 | Perfume 4th tour in DOME LEVEL3 | Osaka Dome | 36400 (Kyocera Dome, 2016) | 4 |
| | | Tokyo Dome | 55000 (Tokyo Dome, 2016) | |
| 15 มีนาคม – 20 | Perfume FES!! 2014 | NHK Hall | 3500 (箱キャパリス, 2014) | 9 |

| | | | | |
|--------------------------------------|--|-------------------------------------|--|----|
| เมษายน 2014; 12 ตุลาคม 2014 | | Ueno Gakuen Hall | 1700 (Ueno Gakuen Hall, 2016) | |
| | | Shizuoka City Culture Hall | 1900 (SHINee World Japan 2014 Tour Full Schedule, 2014) | |
| | | Honda no Mori Hall | 1700 (SHINee World Japan 2014 Tour Full Schedule, 2014) | |
| | | Alpha Anabuki Hall | 2000 (Alpha Anabuki Hall, 2010) | |
| | | Kagoshima Citizen's Cultural Hall | 1990 (Kashiwagi Yuki 1st Solo Live National Tour News, 2016) | |
| | | AX-KOREA (เกาหลีใต้) | 3400 (AX Korea, 2010) | |
| 1 สิงหาคม – 21 | | Hiroshima Prefectural Sports Center | 10000 (Hiroshima Prefectural Sports Center, 2015) | 14 |

| | | | | |
|--|--|--|--|---|
| กันยายน 2014 | Perfume 5th Tour "Gurungurun" | Marine Messe Fukuoka | 15000 (Fukuoka Convention Center, 2014) | |
| | | Osaka Castle Hall | 16000 (Osaka jo Hall, 2016) | |
| | | Makomanai Sekisui Heim Ice Arena | 10000 (Makomanai Ice Arena, 2015) | |
| | | Nagoya Nippon Gaishi Hall | 10000 (Nippon Gaishi Hall, 2015) | |
| | | Miyagi Sekisui Heim Super Arena | 7000 (Sekisui Heim Super Arena, 2013) | |
| | | Yoyogi National Gymnasium | 13200 (Yoyogi National Gymnasium, 2016) | |
| 31 ตุลาคม – 15 พฤศจิกายน 2014 | Perfume WORLD TOUR 3rd (เอเชีย, เม ริกาเหนือ, ยุโรป) | Taipei International Convention Center (ไต้หวัน) | 3100 (Taipei International Convention Center, 2013) | 5 |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | Resorts World Sentosa (สิงคโปร์) | 1600 (Resorts World Sentosa : Wikipedia, 2016) | |
| | | Hollywood Palladium (สหรัฐอเมริกา) | 3700 (Hollywood Palladium, 2016) | |
| | | Hammersmith Apollo (อังกฤษ) | 5000 (List of music venues, 2016) | |
| | | Hammerstein Ballroom (สหรัฐอเมริกา) | 3500 (Hammerstein Ballroom, 2016) | |

หมายเหตุ : จำนวนผู้เข้าชมประมาณการจากสถานที่จัดการแสดง

ผลงานเพลงและอัลบั้มของวง Perfume

ตารางแสดงจำนวนยอดขายเพลงและแนวเพลงช่วงเริ่มก่อตั้งวงปี 2002-2003

| ลำดับ | วันวางจำหน่าย | ผลงานเพลง | แนวเพลง | ยอดขาย |
|-------|------------------|--------------------|---------|------------------|
| 1 | 21 มีนาคม 2002 | OMAJINAI★Perori | เจป๊อป | ไม่สามารถระบุได้ |
| 2 | 1 พฤศจิกายน 2002 | Kareshi Boshuuchuu | เจป๊อป | ไม่สามารถระบุได้ |

ตารางแสดงจำนวนยอดขายเพลงและแนวเพลงช่วงก่อนเข้าวงการ(อินดี้)ปี 2014

| ลำดับ | วันวางจำหน่าย | ผลงานเพลง | แนวเพลง | ยอดขาย |
|-------|----------------|-------------------|--------------------|------------------|
| 1 | 6 สิงหาคม 2003 | Sweet Donuts | ซินธ์ป๊อป , เจป๊อป | ไม่สามารถระบุได้ |
| 2 | 17 มีนาคม 2004 | Monochrome Effect | ซินธ์ป๊อป , เจป๊อป | ไม่สามารถระบุได้ |
| 3 | 8 กันยายน 2004 | Vitamin Drop | ซินธ์ป๊อป , เจป๊อป | ไม่สามารถระบุได้ |

ตารางแสดงจำนวนยอดขายเพลงและแนวเพลงในช่วงเข้ววงการปี 2005-2014

| ลำดับ | วันวางจำหน่าย | ผลงานเพลง | แนวเพลง | อันดับเปิดตัว | ยอดขาย (Perfume discography , 2016) |
|-------|-----------------------|--------------------------------|-------------------------------------|---------------|-------------------------------------|
| 1 | 21 กันยายน 2005 | Linear Motor Girl | เจป๊อป, อิเล็กโทรป๊อป | 99 | 3,000 |
| 2 | 11 มกราคม 2006 | Computer City | เจป๊อป, อิเล็กโทรป๊อป, แดนซ์ป๊อป | 45 | 4000 |
| 3 | 28 มิถุนายน 2006 | Electro World | เจป๊อป, อิเล็กโทรแดนซ์ | 77 | 2000 |
| 4 | 14 กุมภาพันธ์ 2007 | Fan Service [sweet] | เจป๊อป, อิเล็กโทรแดนซ์ | 35 | 9000 |
| 5 | 12 กันยายน 2007 | Polyrhythm | เจป๊อป, อิเล็กโทรแดนซ์ | 7 | 77000 |
| 6 | 16 มกราคม 2008 | Baby cruising Love/Macaroni | เจป๊อป, แดนซ์ป๊อป | 3 | 66000 |
| 7 | 9 กรกฎาคม 2008 | love the world | เจป๊อป, อิเล็กโทรป๊อป, ชิปจูน | 1 | 146000 |

| | | | | | |
|----|-----------------------|---|--------------------------------------|---|--------|
| 8 | 19 พฤศจิกายน 2008 | Dream Fighter | เจป๊อป, อิเล็กโทรป๊อป | 2 | 10800 |
| 9 | 25 มีนาคม 2009 | One Room Disco | เจป๊อป, แคนซ์ป๊อป | 1 | 101000 |
| 10 | 14 เมษายน 2010 | Fushizen na Girl / Natural ni Koishite | แคนซ์ป๊อป, คิสโก้ | 2 | 107000 |
| 11 | 11 สิงหาคม 2010 | VOICE | แคนซ์ป๊อป, เฮ้าส์ | 2 | 121000 |
| 12 | 10 พฤศจิกายน 2010 | Nee | เจป๊อป, อิเล็กโทรแคนซ์, เฮ้าส์ | 2 | 108000 |
| 13 | 18 พฤษภาคม 2011 | Laser Beam / Kasuka na Kaori | เจป๊อป, อิเล็กโทรป๊อป, ชิปจูน | 2 | 125000 |
| 14 | 2 พฤศจิกายน 2011 | SPICE | เจป๊อป, อิเล็กทรอนิกส์ | 2 | 92000 |
| 15 | 11 เมษายน 2012 | Spring of Life | แคนซ์, ป๊อป | 2 | 116000 |
| 16 | 15 สิงหาคม 2012 | Spending all my time | เจป๊อป, อิเล็กโทรแคนซ์, อิเล็กโทร | 2 | 105000 |
| 17 | 27 กุมภาพันธ์ 2013 | Mirai no Museum | อิเล็กโทรแคนซ์ | 2 | 92000 |

| | | | | | |
|----|----------------------|---------------|------------------------|---|-------|
| 18 | 22 พฤษภาคม 2013 | Magic of Love | แดนซ์ป๊อป, เทคโนป๊อป | 3 | 78000 |
| 19 | 27 พฤศจิกายน 2013 | Sweet Refrain | แดนซ์ป๊อป | 3 | 70000 |
| 20 | 16 กรกฎาคม 2014 | Cling Cling | เจป๊อป, อิเล็กโทรแดนซ์ | 2 | 88000 |

ตารางแสดงจำนวนยอดขายเพลงชุดอัลบั้มของวง Perfume ในช่วงเข้าวงการปี 2004-2014

| ลำดับ | วันวางจำหน่าย | ผลงานเพลงชุด | อันดับเปิดตัว | ยอดขาย (Perfume discography, 2016) |
|-------|-------------------|--------------|---------------|------------------------------------|
| 1 | 16 เมษายน 2008 | GAME | 1 | 477,000 |
| 2 | 8 กรกฎาคม 2009 | Triangle | 1 | 331,000 |
| 3 | 30 พฤศจิกายน 2011 | JPN | 1 | 354,000 |
| 4 | 2 ตุลาคม 2013 | LEVEL 3 | 1 | 255,000 |

การจัดแสดงในการแสดงสดจะแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ คอนเสิร์ต (Concert) จากการศึกษาจะพบว่า จะจัดแสดงในพื้นที่ปิด ผู้ชมจะมีที่นั่งและนั่ง จะเล่นเพียงไม่กี่รอบและเล่นในสถานที่ใหญ่ๆ เช่น ฮอลล์ (Hall) สนามกีฬา ที่เรียกว่า อารีน่า คอนเสิร์ต (Arena Concert) และทัวร์คอนเสิร์ต (Tour Concert) จะจัดแสดงไปในหลายเมือง และหลายสถานที่ ที่บางครั้งจัดแสดงหลายเดือน หรือเป็นปี (คอนเสิร์ต, 2556) จัดแสดงในพื้นที่ที่มีขนาดใหญ่เท่ากับคอนเสิร์ตทั่วไป แต่จะจัดหลายรอบมีทั้งในประเทศ ญี่ปุ่นและต่างประเทศ

รูปแบบการจัดแสดงบนเวที ในเริ่มแรกของการแสดงจะมีการใช้การเปิดตัว หรือที่เรียกกันว่า โหมโรง (overture หรือ opening) เพื่อใช้สำหรับบรรเลงนำก่อนการแสดงอุปรากร (Jirawat Koatsombat, 2555) โดยวิธีการ เช่น จะมีการฉายวิดีโอประกอบเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการตื้นขึ้นมาและการถูกส่งตัวมายังโลกมนุษย์เปรียบว่าตัวนักแสดงไม่ใช่มนุษย์คล้ายหุ่นยนต์ สามารถกลายร่างเป็นผีเสื้อได้ และมาเพื่อเผยแพร่เพลงสู่โลกมนุษย์ จะมีการใช้เรื่องราวนี้นี้ในปี 2004-2008 และเรื่องราวที่สมมุติขึ้นให้พื้นที่การแสดง คือโลกอีกใบหนึ่ง ในที่นี้เรียกว่าเพอร์ฟิวม เวิลด์ (Perfume World) เปรียบเสมือนนักแสดงเป็นหุ่นยนต์ ได้ให้ผู้ชมเข้าสู่โลกการแสดงของนักแสดง ในปลายปี 2008 เป็นต้นมา

การใช้เทคนิคบนเวที โดยจะมีการนำอุปกรณ์พิเศษเข้ามาช่วยเพิ่มอารมณ์ร่วมของการแสดงจากการศึกษา จะพบเห็นอุปกรณ์อย่างการใช้เทคนิคพิเศษ (Special effects) เป็นการช่วยสร้างบรรยากาศเพื่อให้ได้อารมณ์แก่ผู้ชม โดยมีการใช้เครื่องมือกลและเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ซึ่งติดตั้งไว้ด้านบนและด้านข้างของเวที (กฤษรา วัชรภากรวิธา, 2554 : 275) ดังนี้

- เครื่องปล่อยควัน (Fog and smoke machine) ควันจะลอยอยู่บนอากาศตามอารมณ์ของเพลงบนเวที หรือทำควันเพื่อทำการปรับลำแสงไปตามส่วนต่างๆของเวทีได้ง่ายขึ้น (กฤษรา (ชูโรมาน) วัชรภากรวิธา, 2548 : 96)

- วิดีโอ โปรเจคเตอร์ (Video projector) เป็นเครื่องฉายภาพเคลื่อนไหวแนวสมจริงที่มีประสิทธิภาพสูงสามารถฉายภาพได้ขนาดใหญ่บนจอ (กฤษรา (ชูโรมาน) วัชรภากรวิธา, 2548 : 97)

- เลเซอร์ (Laser) หรือ แสงกล้า เป็นแสงที่มีความเข้มข้นของแสงสูงมากที่สุด มักมีสีเขียว สีฟ้าและสีแดง สามารถส่องแสงเป็นรูปภาพฟิกแบบต่างๆ แสงไฟนี้ต้องมีแผงตาข่ายสีดำ, หมอกควันรับแสง หรือวัตถุโปร่งแสงคล้ายกระจกใสที่มองเห็นได้ยากเป็นฉากวางอยู่บนเวที เพื่อให้แลดูราวกับภาพที่ลอยอยู่กลางอากาศ (กฤษรา วัชรานุริษา, 2554 : 130)

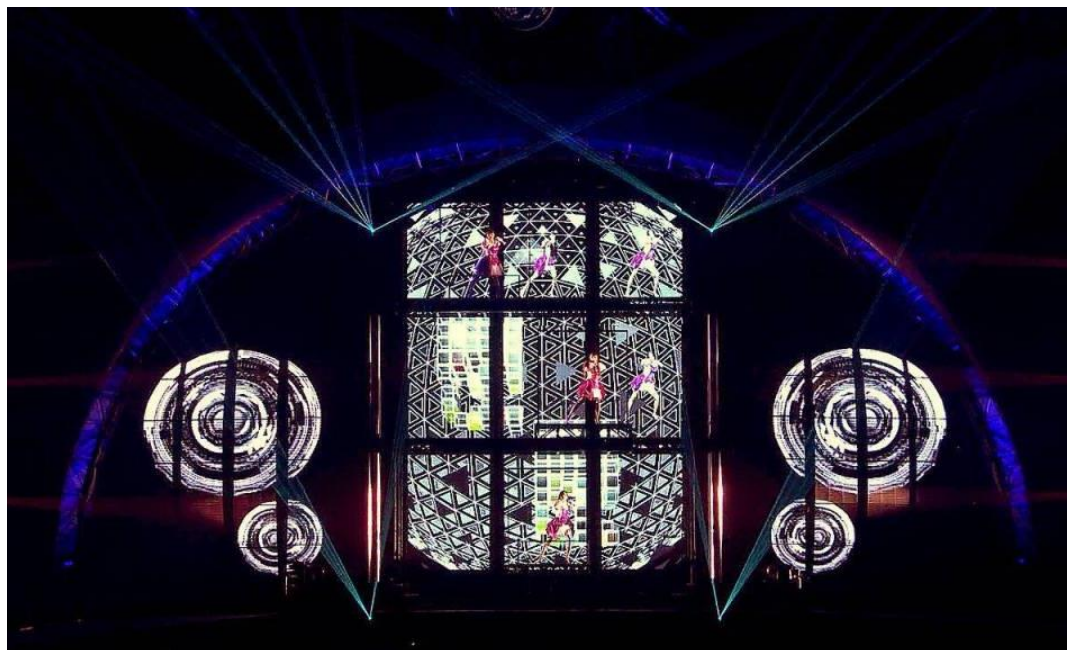
- ฮอโลแกรม การใช้เทคนิคพิเศษเพื่อสร้างภาพ 3 มิติ โดยหลักการทำงานคือการใช้หลักการตกกระทบเดียวกันกับแสงเลเซอร์ แต่ในการแสดงนี้จะพบการตกกระทบกับเสื้อผ้าของนักแสดงแทนการตกกระทบลงบนวัตถุอื่นๆ



รูปที่ 8 ภาพการใช้เทคนิคบนเวทีด้วยฮอโลแกรมในการแสดงสด

ที่มา : https://33.media.tumblr.com/86d3e0f70cc1dd9942db082c7562347e/tumblr_n0hbsv

HGBD1rc83u9o2_500.gif (2559)



รูปที่ 9 ภาพแสดงรูปแบบเวทีที่สามารถเลื่อนได้

ที่มา : http://i2.wp.com/perfumedisco.com/wp-content/uploads/2014/04/1781645_685742998133810_1694608754_o.jpg?

resize=1024%2C576 (2559)

- การใช้เวทีหมุน เคลื่อนย้ายได้ เลื่อนได้และยกขึ้นได้ โดยพื้นเวทีหมุน คือ พื้นเวทีส่วนกลางหรือตรงจุดศูนย์กลางเวที ได้รับการออกแบบให้หมุนได้เพื่อใช้ในการแสดงและเปลี่ยนฉาก โดยพื้นจะหมุนรอบตัวเองตรงแกนกลางด้วยระบบมอเตอร์ที่ควบคุมความเร็วได้ เวทีเคลื่อนย้ายได้ โดยจะเป็นวัสดุหรือสิ่งของที่เคลื่อนที่หรือนำพาไปได้โดยนักแสดง อยู่ในฉากระยะแรก แต่ต่อมาถูกนักแสดงนำพาไปยังที่ต่างๆบนเวทีหรือนอกเวที หรืออาจจะไม่ได้อยู่ในฉากแต่แรก และพื้นเวทีแบบเลื่อน (treadmill) คือ พื้นที่ออกแบบไว้ให้เป็นส่วนหนึ่งที่ต้องเลื่อนไปทางซ้ายหรือทางขวา (ซูโรมาน เวศยาภรณ์, 2541 : 120-121)



รูปที่ 10 ภาพเวทีที่สามารถปรับยกขึ้นลงได้

ที่มา : http://s3.vidimg.popscreen.com/original/21/eGlpNTBnMTI=_o_perfume-live-tokyo-dome---575.jpg (2559)

- ลูกบอลกระจก (Mirror ball) ลูกแก้วขนาดต่างๆ ที่ใช้สำหรับส่องด้วยไฟหลายดวง เพื่อทำให้เกิดเป็นดวงแสงขนาดเล็กกระยิบระยับทั่วพื้นที่ที่ใช้ในการแสดง โดยใช้แขนไวนิ่งๆหรือติดกับมอเตอร์ช่วยให้หมุนไปได้รอบๆ ทำให้เกิดดวงแสงเล็ก เคลื่อนไหวไปได้รอบๆพื้นที่ (กฤษรา (ชูโรมาน) วริศราภริชา, 2548 : 95)

และการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง ที่พบเห็นได้ในการแสดง เช่น ขาตั้งไมโครโฟน, หมวก, แท่งไฟขนาดใหญ่ และถุงมือ

การให้ความบันเทิงผู้ชมระหว่างการแสดง จากการศึกษาจะพบได้ในเพลงดังต่อไปนี้

เพลงปั๊ปปี้ เลิฟ (Puppy Love) โดยในเพลงจะให้ผู้ชมทำการขยับแขนไปในทิศทางเดียวกัน การสอนการขยับแขนจะสอนในระหว่างกลางเพลง โดยนักแสดงจะพูดว่า 上下上上 (ue shita ue ue)、 下上下下 (shita ue shita shita) แปลว่า ขึ้น ลง ขึ้น ขึ้น , ลง ขึ้น ลง ลง ตามจังหวะเพลง ให้ผู้ชมได้ร่วมสนุกไปกับนักแสดง โดยการขยับแขนกันอย่างพร้อมเพรียงเป็นจังหวะในเพลงปั๊ปปี้ เลิฟ (Puppy Love)

เพลงช็อกโกแลต ดิสโก้ (Chocolate Disco) โดยในเพลงผู้ชมจะตะโกนคำว่าดิสโก้ (Disco) พร้อมชูมือขึ้น ในท่อนเพลงร้องโรมันจิว่า โช โก เร อิ โตะ ดิ สุ โกะ (Cho ko re i to di su ko ; Chocolate Disco) ที่เป็นท่อนหลักของเพลง

เพลงเจนนี วะ โกคิเกง นานาเมะ (Jenny wa gokigen naname) โดยในเพลงแต่ละท่อนเพลงจะแบ่งให้แต่ละคนได้ร้องเพลง พอจบประโยคผู้ชมจะตะโกนชื่อนักแสดงคนนั้นขึ้นมา

ตัวอย่างเช่น

(ท่อนร้องของนจจิ) 君とイチャイチャしてるところを見られちゃったわ

(kimi to ichaicha shiteru to koro wo mirare chatta wa) [ผู้ชมตะโกนว่า นจจิ]

(ท่อนร้องของคาซึยุกะ) ハートキュンキュン泣き出しそうよ一人ぼっちは

(heart kyunkyun naki dashisou yo hitoribocchi wa) [ผู้ชมตะโกนว่า ยูกะจัง]

(ท่อนร้องของ อาจัง) いつもそうなの誰か私にいじわるしてるんじゃない?

(itsumo souna no dareka watashi ni ijiwaru shiterun janai?) [ผู้ชมตะโกนว่า อาจัง]

เพลงปาร์ตี้ เมคเกอร์ (Party Maker) โดยในเพลงจะร้องว่า 手をかざして (te wo kazashite) ในท่อนแรกของเพลง ซึ่งมีความหมายว่า ชูมือขึ้นมา เป็นสัญญาณให้ทุกคนชูมือขึ้นมาเพื่อร่วมสนุกไปกับเพลง จะพบตั้งแต่การแสดงสดในปี 2014

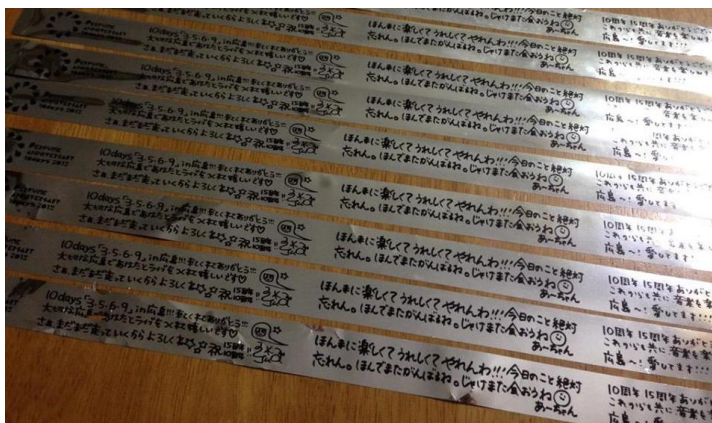
ช่วงพี ที เอ โนะ คอร์เนอร์ (P.T.A. no Corner)

ช่วงการให้ความบันเทิงกับผู้ชม จะอยู่ในช่วงพักพูดคุยของนักแสดง ที่เรียกว่า พี ที เอ โนะ คอร์เนอร์ (P.T.A. no Corner) ซึ่งพี ที เอ (P.T.A.) ย่อมาจากคำว่า パッと たのしく あそぼう (Patto Tanoshiku Asobou) จะเริ่มมีในช่วงกลางของการจัดแสดง และมีการใช้ชื่อเรียกการให้ความบันเทิง และถูกบรรจุช่วงการให้ความบันเทิงไว้ในรายชื่อการแสดงสด นับตั้งแต่การแสดงสดครั้งที่ 4 ในปี 2010 ถึงแม้ว่าจะมีการให้ความบันเทิงมาตั้งแต่การแสดงสดในปี 2004 มาแล้ว ซึ่งช่วงการให้ความบันเทิงนี้จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้ชมได้รับความสนุก และได้อารมณ์ร่วมไปกับการแสดง จากการศึกษาจะพบว่านักแสดงจะพูดทักทายกับผู้ชม ดังต่อไปนี้

ดันชิ (danshi ; 男子!) โจชิ (joshi ; 女子!) ซึ่งมีความหมายว่า ผู้ชาย ผู้หญิง และ เมกานะ (megane ;メガネ!) คอนตะคุโตะ (contakuto ; コンタクト!) รากัง (ragan ; 裸眼!) ซึ่งมีความหมายว่า คนใส่แว่นตา คอนแทคเลนส์ ไม่ใส่แว่น เมื่อนักแสดงพูดผู้ชมจะตอบกลับกับนักแสดงตามอรรถาธิบาย

เซย์ โฮ (Say ho) ซึ่งมีความหมายให้ผู้ชมพูดคำว่า โฮ ตามนักแสดง

ในช่วงพี ที เอ โนะ คอร์เนอร์ (P.T.A. no Corner) นั้น ยังมีการแทรกการให้ความบันเทิงไว้โดยจะมีกิจกรรมไว้ระหว่างการร้องเพลงของนักแสดง ซึ่งจะเป็นการเคลื่อนไปรอบๆพื้นที่การแสดงด้วยรถเลื่อนที่จัดทำขึ้นพิเศษสำหรับเคลื่อนย้ายนักแสดงไปตามทางเดินภายในพื้นที่การแสดง จะพบได้ตามคอนเสิร์ตใหญ่ที่จัดขึ้นใน โดม สนามกีฬา ซึ่งสิ่งที่ผู้ชมจะได้รับจากกิจกรรมเป็นสิ่งของ เช่น สายรุ้งที่มีข้อความลายมือ, บอลที่มีข้อความลายมือ ที่จะได้รับแบบสุ่มจากการให้ความบันเทิงของศิลปิน



รูปที่ 11 สายรุ้งที่มีข้อความลายมือจากนักแสดง

ที่มา : [https://scontent.fbkk5-2.fna.fbcdn.net/hphotos-xat1/v/t1.0-](https://scontent.fbkk5-2.fna.fbcdn.net/hphotos-xat1/v/t1.0-9/12065552_10206662719038142_2607898872661002184_n.jpg?oh=d5cac032a7c15de75e2815c291baa110&oe=578B8408)

[9/12065552_10206662719038142_2607898872661002184_n.jpg?oh=d5cac032a7c15de75e2815c291](https://scontent.fbkk5-2.fna.fbcdn.net/hphotos-xat1/v/t1.0-9/12065552_10206662719038142_2607898872661002184_n.jpg?oh=d5cac032a7c15de75e2815c291baa110&oe=578B8408)

[baa110&oe=578B8408](https://scontent.fbkk5-2.fna.fbcdn.net/hphotos-xat1/v/t1.0-9/12065552_10206662719038142_2607898872661002184_n.jpg?oh=d5cac032a7c15de75e2815c291baa110&oe=578B8408) (2559)

จากการศึกษาจะพบว่า การแสดงนั้นทั้งในด้านการแสดงบนเวทีและด้านการแสดงดนตรีจะพัฒนาควบคู่ไปกับเทคโนโลยีที่มีความก้าวหน้าขึ้น ซึ่งในยุคคริสต์ศตวรรษที่ 21 การแสดงสดในรูปแบบคอนเสิร์ต จะไม่ใช่เพียงแค่การร้องเพลงบนเวที แต่ยังมีทั้งการเต้น การให้ความบันเทิงแก่ผู้ชม การใช้เทคนิคต่างๆ บนเวทีในการนำเสนอ ทั้งการใช้ฮอโลแกรม (Hologram) การใช้เทคนิคพิเศษ (Special Effect) เป็นต้น เพื่อช่วยสร้างอารมณ์ร่วมให้กับผู้ชมได้เข้าสู่โลกของการแสดงของนักแสดงได้อย่างเต็มที่ และการใช้เครื่องดนตรีสมัยใหม่ที่เป็นผลจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีทำให้วงการเพลงได้เติบโตขึ้นมาทั้งในต่างประเทศและในญี่ปุ่นอย่างรวดเร็ว ซึ่งในยุคนี้ที่มีการติดต่อสื่อสารกันได้อย่างรวดเร็วด้วยอินเทอร์เน็ตทำให้การแสดงต่างๆ ได้ผสมผสานรูปแบบกันจากหลายชนชาติจนเกิดเป็นรูปแบบใหม่ๆ อย่างไม่มีสิ้นสุด

ข้อเสนอแนะ

เนื่องจากงานวิจัยในประเด็นการศึกษาเกี่ยวกับการแสดง (Live Performance/Music Performance) ในยุคคริสต์ศตวรรษที่ 21 มีผู้ศึกษาจำนวนน้อย จึงควรมีการศึกษาในประเด็นอื่น เช่น การจัดการแสดงในต่างประเทศของศิลปินต่างชาติ เพื่อให้เห็นถึงการพัฒนาว่าการจัดการแสดงเหตุใดเป็นปัจจัยให้การแสดงของศิลปินกลุ่มนั้นได้รับความนิยม

ข้อจำกัด

จากการศึกษาวิจัยพบปัญหาในการค้นหาข้อมูล หนังสือที่ใช้ในการค้นคว้ามีจำนวนน้อย ทำให้ข้อมูลที่ใช้เพื่อการศึกษาวิจัยมีข้อจำกัด หากมีข้อมูลในการศึกษามากขึ้นจะช่วยสร้างความชัดเจนในการวิเคราะห์มากขึ้น

บรรณานุกรม

หนังสือและวารสาร

กฤษรา (ชูโรमान) วริศราภริษา. (2554). **ประมวลศัพท์เทคนิค : การจัดแสงสำหรับเวทีที่นิสิตนักศึกษา**

ด้านการละครควรัฐ. กรุงเทพฯ : คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กฤษรา (ชูโรमान) วริศราภริษา. (2554). **ประมวลศัพท์เทคนิค : งานด้านฉากและเวทีที่นิสิตนักศึกษา**

ด้านการละครควรัฐ. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กฤษรา (ชูโรमान) วริศราภริษา. (2548). **การจัดแสงสำหรับเวที = Stage lighting design.** กรุงเทพฯ :

สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คมสันต์ วงศ์วรรณ. (2551). **ดนตรีตะวันตก.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี. (2540). **ดนตรีเอเชียตะวันออก.** ขอนแก่น : คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

จิรวุฒิ เสนาคำ. (2549). **เหลี่ยมหน้าแลหลังวัฒนธรรมป๊อป.** กรุงเทพฯ : ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร

(องค์การมหาชน)

นกรินทร์ วนกิจไพบูลย์. (2557). **Pop Eye.** กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก

นรเศรษฐ หมดคง. (2550). **ดนตรี คีตา เวหา อิเล็กทรอนิกส์.** กรุงเทพฯ : Openbooks

ปนาพันธ์ นุตร์อำพันธ์. (2542). **ดนตรีวิวัฒน์**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์นายสุข

เพชรภี ปิ่นแก้ว. (2552). **คัมภีร์อินดี้ (พิมพ์นิยม) = Indie bible**. นนทบุรี : iam

วิโรจน์ ชนโชติชัยกุล. (2557). **เทคโนโลยีการแสดงผล 3 มิติ แบบฮอโลแกรม**. EC Electrical & control

13, 76 (พ.ย.-ธ.ค. 2557): 79-80

วีระ สมบูรณ์. (2550). **รหัสดนตรีพลิกวิถีโลก = Music that changed the world**. กรุงเทพฯ :

Openbooks

TAWAN HAYASAKI. (2538). **ดนตรีญี่ปุ่นกับความเป็นสากล**. เจแปนเวลด์ 3,15: 52-55

TAWAN HAYASAKI. (2539). **วงการเพลงญี่ปุ่นปัจจุบัน กับโปรดิวเซอร์เพลงแนวใหม่ที่ทำให้ผลงาน**

เพลงติดอันดับชาร์ตของญี่ปุ่น. เจแปนเวลด์ 4,6: 69

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

นพรักษ์ ยังเยี่ยม. (2556). **เดอะ บีทเทิลส์กับญี่ปุ่น**. เข้าถึงเมื่อ 11 ตุลาคม 2558. เข้าถึงได้จาก

<http://www.soccersuck.com/boards/topic/948100>

พิสิทส์ราชมงคล. (2553). **เลเซอร์ฟิสิกส์**. เข้าถึงเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2558. เข้าถึงได้จาก

<http://www.atom.rmutphysics.com/charud/oldnews/0/285/19/laser/k11.htm>

วิกิพีเดีย. (2556). **คอนเสิร์ต**. เข้าถึงเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2558. เข้าถึงได้จาก

<https://th.wikipedia.org/wiki/คอนเสิร์ต>

วิกิพีเดีย. (2558). **เครื่องสังเคราะห์เสียง**. เข้าถึงเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2558. เข้าถึงได้จาก

<https://th.wikipedia.org/wiki/เครื่องสังเคราะห์เสียง>

วิกิพีเดีย. (2558). **เจปโปป**. เข้าถึงเมื่อ 22 ตุลาคม 2558. เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/เจปโปป>

วิกิพีเดีย. (2558). **ชิบุยะเค**. เข้าถึงเมื่อ 19 เมษายน 2559. เข้าถึงได้จาก

<https://th.wikipedia.org/wiki/ชิบุยะเค>

วิกิพีเดีย. (2558). **ชินร็ปปอป**. เข้าถึงเมื่อ 23 ตุลาคม 2558. เข้าถึงได้จาก [https://th.wikipedia.org/wiki/](https://th.wikipedia.org/wiki/ชินร็ปปอป)

ชินร็ปปอป

วิกิพีเดีย. (2558). **ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แดนซ์**. เข้าถึงเมื่อ 13 พฤศจิกายน 2558. เข้าถึงได้จาก

<https://th.wikipedia.org/wiki/ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แดนซ์>

วิกิพีเดีย. (2557). **แดนซ์ป็ปป**. เข้าถึงเมื่อ 23 ตุลาคม 2558. เข้าถึงได้จาก [https://th.wikipedia.org/wiki/](https://th.wikipedia.org/wiki/แดนซ์ป็ปป)

แดนซ์ป็ปป

วิกิพีเดีย. (2558). **เพอร์ฟุ่ม วงดนตรี**. เข้าถึงเมื่อ 12 พฤศจิกายน 2558. เข้าถึงได้จาก

[https://th.wikipedia.org/wiki/เพอร์ฟุ่ม_\(วงดนตรี\)](https://th.wikipedia.org/wiki/เพอร์ฟุ่ม_(วงดนตรี))

วิกิพีเดีย. (2559). **โวคาลอยด์**. เข้าถึงเมื่อ 21 เมษายน 2559. เข้าถึงได้จาก

<https://th.wikipedia.org/wiki/โวคาลอยด์>

วิกิพีเดีย. (2556). **สมาพันธ์ผู้ผลิตสิ่งบันเทิงเสียงระหว่างประเทศ**. เข้าถึงเมื่อ 12 ตุลาคม 2558. เข้าถึงได้

จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/สมาพันธ์ผู้ผลิตสิ่งบันเทิงเสียงระหว่างประเทศ>

วิกิพีเดีย. (2557). **อิเล็กทรอนิกส์เฮาส์**. เข้าถึงเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2558. เข้าถึงได้จาก

<https://th.wikipedia.org/wiki/อิเล็กทรอนิกส์เฮาส์>

วิกิพีเดีย. (2558). **เอลวิส เพรสลีย์**. เข้าถึงเมื่อ 22 ตุลาคม 2558. เข้าถึงได้จาก

https://th.wikipedia.org/wiki/เอลวิส_เพรสลีย์

AllMusic. (n.d.). **Electronic**. Accessed 23 November 2015. Available from

<http://www.allmusic.com/genre/electronic-ma0000002572>

Benjamin Wai-ming Ng. (2003). **Japanese Popular Music in Singapore and the Hybridization of**

Asian Music[electronic version]. Accessed 24 November 2015. Available from

<http://www.jstor.org/stable/834419>

Beautypich. (2557). **ประเภทการเต้น**. เข้าถึงเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2558. เข้าถึงได้จาก

http://km.streesp.ac.th/external_newsblog.php?links=725

ElectronicMusicStyles. (n.d.). **Electropop**. Accessed 23 November 2015. Available from

http://www.electronicmusicstyles.com/downtempo_idm_electropop.html

Generasia. (2016). **Perfume (group)**. Accessed 12 March 2016. Available from

[http://www.generasia.com/wiki/Perfume_\(group\)](http://www.generasia.com/wiki/Perfume_(group))

Happy Tree. (2014). **1/21**. Accessed 17 April 2016. Available from

<http://doutlv.blogspot.com/2014/01/121.html>

Helloproject.wikia. (2014). **Venues**. Accessed 17 April 2016. Available from

<http://helloproject.wikia.com/wiki/Venues>

Hello-base. (2016). **Ueno Gakuen Hall**. Accessed 17 April 2016. Available from

<https://hello-base.com/venues/ueno-gakuen-hall/>

Hiroshima-navi. (n.d.). **Hiroshima City Bunka Koryu Kaikan**. Accessed 17 April 2016. Available

from <http://www.hiroshima-navi.or.jp/en/accommodation/21051.php>

i am uniquely and wonderfully made. (2013). **Okinawa Convention Center**. Accessed 17 April

2016. Available from <https://becauseiamuniquelyandwonderfullymade.com/tag/ginowan-seaside-park/>

Japantravel. (2011). **Ehime Prefectural Budokan**. Accessed 17 April 2016. Available from

<http://japantravel.com/ehime/ehime-prefectural-budokan-a-cathedral-of-martial-arts/14>

Kashiwagiyukirin. (2016). **Kashiwagi Yuki 1st Solo Live National Tour News**. Accessed 17 April

2016. Available from <http://kashiwagiyukirin.com/2016/03/15/4340/>

Kitec. (n.d.). **Rotunda Hall**. Accessed 17 April 2016. Available from

https://www.kitec.com.hk/eng/floor_rotunda.html

Krissaka Tankritwong. (2557). **ย้อนรอยประวัติศาสตร์ดนตรีอินดี้ญี่ปุ่น Shibuya-kei ตอนที่ 2 : เหล่าผู้**

บุกเบิก. เข้าถึงเมื่อ 20 เมษายน 2559. เข้าถึงได้จาก <http://verycatsound.com/shibuyahistory02/>

Krissaka Tankritwong. (2557). **ย้อนรอยประวัติศาสตร์ดนตรีอินดี้ญี่ปุ่น Shibuya-kei ตอนที่ 5 : กำเนิด**

ใหม่เด็กๆ Neo-Shibuya-kei. เข้าถึงเมื่อ 20 เมษายน 2559. เข้าถึงได้จาก

<http://verycatsound.com/shibuyahistory05/>

Krissaka Tankritwong. (2557). **Yasutaka Nakata** สตูดิโอโปรดิวเซอร์เบื้องหลัง **Perfume** , **Kyary**

Pamyu Pamyu. เข้าถึงเมื่อ 20 เมษายน 2559. เข้าถึงได้จาก

<http://verycatsound.com/yasutaka-nakata-01/>

Livesetlist. (2013). **ライブハウス**. Accessed 17 April 2016. Available from

<http://livesetlist529.blog133.fc2.com/blog-category-55.html>

Mama-hack. (2015). Perfume のライブに行きたい！チケットの取り方、ライブの楽しみ方.

Accessed 2 April 2016. Available from <http://mama-hack.com/perfume-live>

Maxtt2810v2. (2014). **Perfume 2007-10-5 公開収録 LIVE**. Accessed 17 April 2016. Available

from <https://www.youtube.com/watch?v=Wi69iJSyFnI>

Meettaiwan. (2013). **Taipei International Convention Center**. Accessed 17 April 2016. Available

from [https://www.meettaiwan.com/en_US/supplier/S201200655/Taipei%20International%](https://www.meettaiwan.com/en_US/supplier/S201200655/Taipei%20International%20Convention%20Center.html)

[20Convention%20Center.html](https://www.meettaiwan.com/en_US/supplier/S201200655/Taipei%20International%20Convention%20Center.html)

Miceseoul. (2010). **AX Korea**. Accessed 17 April 2016. Available from

http://www.miceseoul.com/m/venue/venue_view.php?uv_uid=25

Monicamoon8991. (2014). **[Info] SHINee World Japan 2014 Tour Full Schedule, Venue, Seating**

Capacities. Accessed 17 April 2016. Available from

<https://monicamoon8991.wordpress.com/2014/05/30/info-shinee-world-japan-2014-tour-full-schedule-venue-seating-capacities/>

Musicexpress. (ม.ป.ป.). **ยุค Auto-Tune** ครองวงการเพลง. เข้าถึงเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2558. เข้าถึงได้

จาก <http://www.musicexpress.in.th/ReadContent.php?id=Njk0>

Nako Kobayashi. (2013). **CONCERT REVIEW – OF MONSTERS AND MEN (@ASTRO**

HALL, HARAJUKU, TOKYO). Accessed 17 April 2016. Available from

<https://explosionofthemind.wordpress.com/2013/01/26/ofmonstersandmenreview/>

Residentadvisor. (2016). **Liquidroom**. Accessed 17 April 2016. Available from

<https://www.residentadvisor.net/club.aspx?id=4027>

Residentadvisor. (2016). **Unit**. Accessed 17 April 2016. Available from

<https://www.residentadvisor.net/club.aspx?id=2048>

Scandal-heaven. (2012). **SCANDAL [LIVE IDO LIVE] TOUR 2012**. Accessed 17 April 2016.

Available from <http://www.scandal-heaven.com/t5399-scandal-live-ido-livetour-2012>

Shattered-Tranquility. (2014). **Hiroshima club quattro**. Accessed 17 April 2016. Available from

<http://shattered-tranquility.net/index.php/08/12/hiroshima-club-quattro/>

Shattered-Tranquility. (2014). **Osaka Muse**. Accessed 17 April 2016. Available from

<http://shattered-tranquility.net/index.php/06/08/osaka-muse/>

Shift. (2016). **Sendai club junk box**. Accessed 17 April 2016. Available from

<http://www.shift.jp.org/guide/sendai/music/sendai-club-junk-box.html>

Takamatsu. (2010). **Alpha Anabuki Hall**. Accessed 17 April 2016. Available from

<http://www.takamatsu.or.jp/eng/facilities/03.html>

TOKI MESSE. (2016). **Integrated convention Facilities,' Toki Messe '**. Accessed 17 April 2016.

Available from <https://www.tokimesse.com/english/outline/index.html>

Tosa Wave Blog. (2012). **“Live House” in Kochi**. Accessed 17 April 2016. Available from

<http://tosawave.blogspot.com/2012/09/live-house-in-kochi.html>

Vertifight. (n.d.). **What is Electro Dance?**. Accessed 10 November 2015. Available from

http://www.electrodanceitalia.it/vertifight/?page_id=38

Wikipedia. (2015). **Ecopa Arena**. Accessed 17 April 2016. Available from

https://en.wikipedia.org/wiki/Ecopa_Arena

Wikipedia. (2015). **Electro Dance**. Accessed 13 November 2015. Available from

https://en.wikipedia.org/wiki/Electro_dance

Wikipedia. (2015). **Footwork**. Accessed 21 November 2015. Available from

[https://en.wikipedia.org/wiki/Footwork_\(dance\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Footwork_(dance))

Wikipedia. (2014). **Fukuoka Convention Center**. Accessed 17 April 2016. Available from

https://en.wikipedia.org/wiki/Fukuoka_Convention_Center

Wikipedia. (2015). **Fukuoka Sunpalace**. Accessed 17 April 2016. Available from

https://en.wikipedia.org/wiki/Fukuoka_Sunpalace

Wikipedia. (2015). **Global music industry market share data**. Accessed 10 November 2015.

Available from https://en.wikipedia.org/wiki/Global_music_industry_market_share_data

Wikipedia. (2015). **Gloria-Theater (Cologne)**. Accessed 17 April 2016. Available from

[https://en.wikipedia.org/wiki/Gloria-Theater_\(Cologne\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Gloria-Theater_(Cologne))

Wikipedia. (2016). **HammersteinBallroom**. Accessed 17 April 2016. Available from

https://en.wikipedia.org/wiki/Hammerstein_Ballroom

Wikipedia. (2015). **Hiroshima Prefectural Sports Center**. Accessed 17 April 2016. Available from

https://en.wikipedia.org/wiki/Hiroshima_Prefectural_Sports_Center

Wikipedia. (2016). **Hollywood Palladium**. Accessed 17 April 2016. Available from

https://en.wikipedia.org/wiki/Hollywood_Palladium

Wikipedia. (2016). **J-pop**. Accessed 10 April 2016. Available from [https://en.wikipedia.org/wiki/J-](https://en.wikipedia.org/wiki/J-pop)

[pop](https://en.wikipedia.org/wiki/J-pop)

Wikipedia. (2016). **Kyocera Dome**. Accessed 17 April 2016. Available from

https://en.wikipedia.org/wiki/Kyocera_Dome

Wikipedia. (2016). **List of concert halls**. Accessed 17 April 2016. Available from

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_concert_halls

Wikipedia. (2016). **List of music venues**. Accessed 17 April 2016. Available from

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_music_venues#Singapore

Wikipedia. (2015). **Makomanai Ice Arena**. Accessed 17 April 2016. Available from

https://en.wikipedia.org/wiki/Makomanai_Ice_Arena

Wikipedia. (2015). **NIIGATA LOTS**. Accessed 17 April 2016. Available from

https://ja.wikipedia.org/wiki/NIIGATA_LOTS

Wikipedia. (2016). **Nippon Budokan**. Accessed 17 April 2016. Available from

https://en.wikipedia.org/wiki/Nippon_Budokan

Wikipedia. (2015). **Nippon Gaishi Hall**. Accessed 17 April 2016. Available from

https://en.wikipedia.org/wiki/Nippon_Gaishi_Hall

Wikipedia. (2016). **Osaka jo Hall**. Accessed 17 April 2016. Available from

https://en.wikipedia.org/wiki/Osaka-j%C5%8D_Hall

Wikipedia. (2014). **PENNY LANE 24**. Accessed 17 April 2016. Available from

https://ja.wikipedia.org/wiki/PENNY_LANE_24

Wikipedia. (2016). **Perfume discography**. Accessed 10 April 2016. Available from

https://en.wikipedia.org/wiki/Perfume_discography

Wikipedia. (2016). **Resorts World Sentosa**. Accessed 17 April 2016. Available from

https://en.wikipedia.org/wiki/Resorts_World_Sentosa

Wikipedia. (2016). **Saitama Super Arena**. Accessed 17 April 2016. Available from

https://en.wikipedia.org/wiki/Saitama_Super_Arena

Wikipedia. (2013). **Sekisui Heim Super Arena**. Accessed 17 April 2016. Available from

https://en.wikipedia.org/wiki/Sekisui_Heim_Super_Arena

Wikipedia. (2015). **Sendai Sun Plaza**. Accessed 17 April 2016. Available from

https://en.wikipedia.org/wiki/Sendai_Sun_Plaza

Wikipedia. (2016). **Shepherd's Bush Empire**. Accessed 17 April 2016. Available from

https://en.wikipedia.org/wiki/Shepherd%27s_Bush_Empire

Wikipedia. (2015). **SHIBUYA BOXX**. Accessed 17 April 2016. Available from

https://ja.wikipedia.org/wiki/SHIBUYA_BOXX

Wikipedia. (2016). **Shibuya O-EAST**. Accessed 17 April 2016. Available from

https://ja.wikipedia.org/wiki/Shibuya_O-EAST

Wikipedia. (2016). **Shibuya-AX**. Accessed 17 April 2016. Available from

<https://ja.wikipedia.org/wiki/SHIBUYA-AX>

Wikipedia. (2014). **Takamatsu Olive Hall**. Accessed 17 April 2016. Available from

<https://ja.wikipedia.org/wiki/高松オリーブホール>

Wikipedia. (2016). **Tokyo Dome**. Accessed 17 April 2016. Available from

https://en.wikipedia.org/wiki/Tokyo_Dome

Wikipedia. (2016). **World Memorial Hall**. Accessed 17 April 2016. Available from

https://en.wikipedia.org/wiki/World_Memorial_Hall

Wikipedia. (2016). **Yoyogi National Gymnasium**. Accessed 17 April 2016. Available from

https://en.wikipedia.org/wiki/Yoyogi_National_Gymnasium

Wikipedia. (2014). 北陸電力会館 本多の森ホール. Accessed 17 April 2016. Available from

https://ja.wikipedia.org/wiki/北陸電力会館_本多の森ホール

Wikipedia. (2015). 愛媛県県民文化会館. Accessed 17 April 2016. Available from

<https://ja.wikipedia.org/wiki/愛媛県県民文化会館>

Wikipedia. (2016). **World Memorial Hall**. Accessed 17 April 2016. Available from

https://en.wikipedia.org/wiki/World_Memorial_Hall

yosino.sakura. (2014). 箱キャパリスト. Accessed 17 April 2016. Available from

<http://yosino.sakura.ne.jp/sakuhin/hako-capacity.html>

ประวัติผู้ศึกษา

ชื่อ-สกุล : นางสาวปัทมา พรรตน์โชติสกุล

วัน เดือน ปีเกิด : วันที่ 2 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2536

เกิดที่จังหวัด : กรุงเทพมหานคร

วุฒิการศึกษา : - สำเร็จชั้นประถมศึกษาจากโรงเรียนศรีวิทยาปากน้ำ
- สำเร็จชั้นมัธยมศึกษาจากโรงเรียนสตรีสมุทรปราการ
- ปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต สาขาเอเชียศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร
วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม