



สารนิพนธ์

เรื่อง บทบาทของดนตรีในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น : กรณีศึกษา Hibike! Euphonium

โดย

นางสาวสิริยาภรณ์ อินตะชา

รหัสนักศึกษา 05590723

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชื่อสารนิพนธ์	บทบาทของดนตรีในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น : กรณีศึกษา Hibike! Euphonium
ผู้เขียน	นางสาวสิริยาภรณ์ อินตะชา
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์	อาจารย์ ดร. ฟรานซิส นันตะสุคนธ์
สาขาวิชา	เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
ปีการศึกษา	2562

บทคัดย่อ

สารนิพนธ์เรื่อง “บทบาทของดนตรีในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น : กรณีศึกษา Hibike! Euphonium” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเนื้อเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Hibike! Euphonium ศึกษาเกี่ยวกับวงโยธวาทิตในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Hibike! Euphonium และศึกษารูปแบบการใช้เพลงและความเป็นมาของเพลงบรรเลงในแอนิเมชันเรื่อง Hibike! Euphonium โดยศึกษาจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Hibike! Euphonium The Movie : Welcome to the Kitauji High School Concert Band

ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Hibike! Euphonium The Movie : Welcome to the Kitauji High School Concert Band มีเนื้อหาเกี่ยวกับวงโยธวาทิตของโรงเรียนมัธยมปลาย ที่ต้องการประกวดเพื่อให้ผ่านเข้ารอบไปในระดับประเทศ ในภาพยนตร์นั้นแสดงถึงความพยายามของนักเรียนแต่ละคนที่ต้องการจะทำให้ตามเป้าหมายที่ทุกคนได้ตั้งเอาไว้ ถึงแม้จะมีเรื่องบาดหมาง หรือขุ่นเคืองใจกัน แต่ทุกคนต่างก็ทำออกมาได้อย่างดี ภาพยนตร์จะทำให้เราได้เห็นถึงความมานะบากบั่นของการเป็นนักดนตรีที่ดี และผลพลอยได้ของมัน นั่นคือการมีมิตรภาพที่ติดนั่นเอง

การจะเล่นเครื่องดนตรีให้ได้ดีนั้น ไม่ใช่ที่เราสามารถเล่นได้ตั้งใจคิดตั้งแต่แรก แต่เราต้องผ่านการฝึกฝนที่ถูกต้อง และฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ จึงจะได้ผลลัพธ์ที่ดีออกมา แต่สิ่งที่สำคัญที่สุดนั้นคือมิตรภาพของเหล่านักเรียนในวงโยธวาทิต เพราะการช่วยเหลือซึ่งกันและกันนั้น จะทำให้เกิดความสามัคคีขึ้น และความสามัคคีนี้เอง จะทำให้ทุกคนในวงโยธวาทิตสามารถเล่นออกมาได้อย่างพร้อมเพรียง

ผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Hibike! Euphonium The Movie : Welcome to the Kitauji High School Concert Band ได้จัดทำภาพยนตร์มาในรูปแบบที่เข้าใจง่าย ทั้งการใช้ภาษา

การอธิบาย และการเรียบเรียงเนื้อเรื่อง ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ที่ไม่ว่าจะเล่นดนตรีได้หรือไม่ได้ ก็สามารถดู
ภาพยนตร์เรื่องนี้ให้เข้าใจได้ อีกทั้งบทเพลงทุกบทเพลงที่ถูกคัดสรรมาอย่างดีนั้น ต่างก็มีเหตุผลรองรับ
ในการตัดสินใจที่จะเลือกบทเพลงนี้เข้ามาในช่วงนั้น ๆ ของภาพยนตร์ ดูทั้งในเรื่องของอารมณ์
ความรู้สึก หรือแม้กระทั่งดูความหมายของบทเพลง ที่สอดคล้องกับเนื้อเรื่องของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นใน
ภาพยนตร์

คำสำคัญ : Hibike! Euphonium, วงโยธวาทิต, ภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เรื่องบทบาทของดนตรีในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น : กรณีศึกษา Hibike! Euphonium เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450112 การศึกษาเอกเทศ (INDEPENDENT STUDY)

สารนิพนธ์ชิ้นนี้สามารถสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับการกรุณาอย่างสูงจาก อ.ดร.พรานซีสนันตะสุคนธ์ อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่กรุณาให้คำแนะนำและให้คำปรึกษา ตลอดจนการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่ง จนทำให้งานวิจัยในครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณอาจารย์อย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ และขอขอบคุณครอบครัว และเพื่อน ๆ ที่คอยให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ ตลอดจนให้กำลังใจ ซึ่งเป็นแรงผลักดันให้การศึกษาวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ หากมีข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าก็ขออภัยไว้ ณ ที่นี้

สิริยาภรณ์ อินตะชา

สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญรูปภาพ.....	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	2
1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
1.4 ขอบเขตการศึกษา	2
1.5 วิธีการศึกษา	3
1.6 นิยามคำศัพท์.....	3
บทที่ 2 แนวทางการใช้ดนตรีในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Hibike! Euphonium The Movie : Welcome to the Kitauji High School Concert Band.....	4
2.1 ความเป็นมาของภาพยนตร์.....	4
2.2 ประวัติของผู้แต่ง.....	5
2.3 การใช้ดนตรีประกอบภาพยนตร์	7
บทที่ 3 แนะนำประเภทเครื่องดนตรี วิธีการฝึกซ้อม และระบบการแข่งขันวงโยธวาทิตในประเทศ ญี่ปุ่น	9
3.1 แนะนำประเภทเครื่องดนตรี และความรู้เบื้องต้น.....	9
1) เครื่องดนตรีประเภทเครื่องลมทองเหลือง (Brass Instruments).....	10
2) เครื่องดนตรีประเภทเครื่องลมไม้ (Woodwind Instruments).....	13
3) เครื่องดนตรีประเภทเครื่องลิ้นนิ้ว (Keyboard Instruments)	18

4) เครื่องดนตรีประเภทเครื่องกระทบ (Percussion Instruments).....	19
4.1) เครื่องดนตรีที่มีระดับเสียงแน่นอน (Definite Pitch Instruments).....	19
4.2) เครื่องดนตรีที่มีระดับเสียงไม่แน่นอน (Indefinite Pitch Instruments).....	22
5) เครื่องดนตรีประเภทสาย (String Instruments).....	29
3.2 แนวทางการเล่นดนตรีในวงโยธวาทิต.....	32
1) การหายใจอย่างถูกต้อง.....	32
1.1) การฝึกหายใจ.....	33
1.2) การฝึกลากเสียงยาว.....	33
2) การใช้ริมฝีปาก.....	35
3) การฝึกซ้อม.....	35
3.1) การเทียบเสียง.....	36
4) ข้อควรปฏิบัติในการเตรียมฝึกซ้อมเครื่องเป่า.....	37
5) ข้อเสนอแนะในการบรรเลงดนตรี.....	38
3.3 ระบบการแข่งขันวงโยธวาทิตในประเทศไทย.....	39
บทที่ 4 บทเพลงที่ปรากฏภายในภาพยนตร์ Hibike! Euphonium The Movie : Welcome to the Kitauji High School Concert Band และประวัติผู้แต่งเพลง.....	41
4.1 บทเพลงที่ปรากฏในภาพยนตร์.....	41
4.2 ประวัติของบทเพลงและผู้ประพันธ์บทเพลงที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์.....	42
1) Akito Matsuda (彬人 松田) (อะกิโตะ มัทสึดะ).....	42
1.1) Abarenbo Shogun Theme.....	55
1.2) Crescent Moon Dance.....	55
2) Jacques Offenbach (แจ็ก ออฟเพนบัค).....	55
2.1) Can Can.....	58
3) James Melville Fulton (เจมส์ เมลวิลล์ ฟุลตัน).....	59

3.1) Marines' Hymn.....	60
4) Antonín Dvořák (อันโตญีน ดโวซาค).....	61
4.1) From the New World.....	62
5) Yellow Magic Orchestra (YMO).....	63
5.1) Rydeen.....	64
6) Hanako Oku (華子 奥) (ฮานากะ โอคุ).....	64
6.1) The Place where We Found Love.....	65
7) Naoki Tasaka (直樹 田坂) (นาโอกิ ทาซากะ).....	67
7.1) Wind of Provence.....	67
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย และคุณค่าที่ได้รับ.....	69
5.1 ผลที่ดนตรีมีต่อความสัมพันธ์ของตัวละคร.....	69
5.2 ดนตรีช่วยสื่อสารอารมณ์ให้เข้าใจเนื้อเรื่องมากยิ่งขึ้น.....	71
5.3 เหตุผลของการเลือกใช้บทเพลงในการเล่าเรื่อง.....	73
5.4 คุณค่าจากการวิเคราะห์และรับชมภาพยนตร์.....	74
บทที่ 6 ข้อเสนอแนะ.....	76
6.1 ข้อเสนอแนะสำหรับมือใหม่ที่จะรับชมภาพยนตร์.....	76
6.2 ข้อเสนอแนะในการทำภาพยนตร์แอนิเมชันเกี่ยวกับดนตรี.....	77
6.3 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย.....	78
บรรณานุกรม.....	80
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	88

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่ 1 นิยาย Hibike! Euphonium เล่มที่1	4
ภาพที่ 2 Takeda Ayano.....	5
ภาพที่ 3 คอร์เน็ต.....	10
ภาพที่ 4 ทรัมเป็ต	10
ภาพที่ 5 ฮอรั่น	11
ภาพที่ 6 ทรอมโบน	11
ภาพที่ 7 ยูโฟเนียม	12
ภาพที่ 8 ทูบา	12
ภาพที่ 9 ซูซ่าโฟน	13
ภาพที่ 10 ฟลูต.....	13
ภาพที่ 11 ปิคโคโล.....	14
ภาพที่ 12 โอโบ	14
ภาพที่ 13 บาสซูน.....	15
ภาพที่ 14 คลาริเน็ต	15
ภาพที่ 15 แซกโซโฟน.....	16
ภาพที่ 16 เปียโน	18
ภาพที่ 17 กลองทิมปานี	19
ภาพที่ 18 ไวบราโฟน.....	20
ภาพที่ 19 มาริมบา.....	20
ภาพที่ 20 ไฮโลโฟน.....	21
ภาพที่ 21 ระฆังราว.....	21
ภาพที่ 22 กลี้อคเคนสปีด	22
ภาพที่ 23 แทมบูรีน.....	22
ภาพที่ 24 ไทรแองเกิล.....	23
ภาพที่ 25 มาราคัส	23
ภาพที่ 26 คาบาซา.....	24
ภาพที่ 27 กลองสแนร์	24

ภาพที่ 28 กลองใหญ่.....	25
ภาพที่ 29 ฉาบ	25
ภาพที่ 30 คองก้า	26
ภาพที่ 31 กลองของโก.....	27
ภาพที่ 32 คาวเบลล์	27
ภาพที่ 33 กรับสเปน.....	28
ภาพที่ 34 มาร์ทรี.....	28
ภาพที่ 35 ดับเบิลเบส.....	29
ภาพที่ 36 ฮาร์ป	29
ภาพที่ 37 ไวโอลิน.....	30
ภาพที่ 38 วิโอลา	30
ภาพที่ 39 เชลโล.....	31
ภาพที่ 40 Akito Matsuda	42
ภาพที่ 41 Jacques Offenbach	55
ภาพที่ 42 James M. Fulton	59
ภาพที่ 43 Antonín Dvořák	61
ภาพที่ 44 Yellow Magic Orchestra.....	63
ภาพที่ 45 Hanako Oku.....	64
ภาพที่ 46 Naoki Tasaka.....	67

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

ดนตรีประกอบภาพยนตร์ในหนังแต่ละเรื่องจะมีเอกลักษณ์เป็นของตัวเองแตกต่างกันไป มีทั้งใช้เครื่องดนตรีคลาสสิกหรือการใช้ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ดนตรีประกอบภาพยนตร์จะเก็บความรู้สึกเรื่องราว และอารมณ์ทั้งหมด บอกเล่าให้ฟังผ่านเสียงเพลงที่คลอขณะที่หนังดำเนินไป และที่สำคัญคือ เพลงธีม (Theme Song) ของหนังที่เปรียบเสมือนการสรุปแก่นเรื่องทั้งหมดเอาไว้ ดังนั้นดนตรีประกอบภาพยนตร์จะทำให้ผู้ชมเข้าถึงหนังมากขึ้น

ในแวดวงดนตรีประกอบภาพยนตร์ของเอเชียที่โดดเด่นกว่าประเทศอื่นคือ ประเทศญี่ปุ่น เพราะประเทศญี่ปุ่นนั้นมีรากฐานการฟังเพลงคลาสสิกที่แข็งแกร่งกว่าประเทศอื่นในเอเชียมาก พอสมควร (Benji Review, 2560)

นพปฎล พลศิลป์ (2546) กล่าวว่า “ภาพยนตร์ที่ไม่มีเสียงดนตรี ก็เหมือนคนที่ไม่มีความรู้ความรู้สึก และไม่ต่างจากโลกที่ไม่มีความรู้สึก” เพราะฉะนั้นแล้ว ดนตรีจึงเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ขาดไม่ได้สำหรับภาพยนตร์เรื่อง ๆ หนึ่ง

แอนิเมชันญี่ปุ่นที่มีหลายแนวเช่นเดียวกับภาพยนตร์ ส่วนใหญ่แล้วในหนังเรื่องจะประกอบไปด้วยเนื้อหาที่มากกว่าหนึ่งแนว ขึ้นอยู่กับการรังสรรค์ผลงานของผู้เขียน

Takeda Ayano ซึ่งเป็นนักเขียนนวนิยายที่รักในการอ่านหนังสือ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง หนังสือที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับดนตรีเครื่องเป่า นั้นทำให้ Takeda เกิดแรงบันดาลใจในการรังสรรค์ผลงานนวนิยายเรื่อง Hibike! Euphonium ออกมาให้คนได้รับความรู้เกี่ยวกับวงโยธวาทิต โดยรูปแบบการนำเสนอ หรือชั้นเชิงในการเขียนเนื้อเรื่องนั้น สามารถทำให้บุคคลธรรมดาทั่วไปซึ่งอาจเล่นเครื่องดนตรีไม่เป็น เข้าใจในเรื่องของดนตรีได้อย่างง่ายดาย

Hibike! Euphonium เป็นแอนิเมชันญี่ปุ่นที่มีเนื้อหากี่ยวกับด้านดนตรี ประกอบด้วยจำนวนทั้งหมด 2 ภาค (26ตอน) และภาพยนตร์เรื่องยาวอีก 4 ตอน เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับวงโยธวาทิตของโรงเรียนแห่งหนึ่ง ถึงแม้ทั้งเรื่องคล้ายจะไม่มีจุดเด่นอะไรเป็นพิเศษ แต่ด้วยวิธีการดำเนินเรื่องทำให้สามารถรับชมได้อย่างเพลิดเพลิน ทางด้านตัวละครนั้น ทุกตัวละครจะมีความเป็นมนุษย์อยู่สูง ทั้ง

อารมณ์ ความรู้สึก ความนึกคิด ปัญหาที่แต่ละตัวละครมี รวมไปถึงวิธีการแก้ปัญหา ทำให้ Hibike! Euphonium เป็นเหมือนละครชั้นยอดเรื่องหนึ่ง แม้ว่าจะไม่ได้เน้นดนตรีมากนัก แต่เรื่องเสียงเพลงตลอดทั้งเรื่องทำให้ไม่สามารถมองข้ามไปได้เลย สามารถทำให้คนที่ไม่ค่อยมีความรู้ทางด้านดนตรีสามารถเข้าใจได้ (Anitime, 2558)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเรื่อง “ดนตรีในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น” ว่าได้เข้ามามีบทบาทในระหว่างเรื่องอย่างไรบ้าง โดยจะใช้แอนิเมชันเรื่อง “Hibike! Euphonium The Movie : Welcome to the Kitauji High School Concert Band” เป็นกรณีศึกษา เนื่องจากการเลือกดนตรีให้เข้ามามีบทบาทอยู่ในเรื่อง อาจมีความหมายแฝงบางอย่างที่ผู้จัดทำต้องการสื่อถึงอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครในฉากนั้น การศึกษา “บทบาทของดนตรีในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น : กรณีศึกษา Hibike! Euphonium” จึงศึกษาเพื่อให้ทราบถึงความหมายดังกล่าวว่าผู้จัดทำต้องการสื่ออะไรถึงผู้รับชม

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อศึกษารูปแบบการใช้เพลงในแอนิเมชันเรื่อง Hibike! Euphonium

1.2.2 เพื่อศึกษาเนื้อเรื่องของแอนิเมชัน Hibike! Euphonium

1.2.3 เพื่อศึกษาความเป็นมาของเพลงบรรเลงที่ถูกนำมาใช้ในแอนิเมชันเรื่อง Hibike! Euphonium

1.2.4 เพื่อศึกษาเกี่ยวกับวงโยธวาทิตในแอนิเมชันเรื่อง Hibike! Euphonium

1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.3.1 ทำให้ทราบถึงแนวคิดในการใช้ดนตรีในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น

1.3.2 ทำให้ทราบถึงความเป็นมาของเพลงบรรเลงที่ถูกนำมาใช้ในแอนิเมชันเรื่อง Hibike! Euphonium

1.4 ขอบเขตการศึกษา

1.4.1 ศึกษาแอนิเมชันเรื่อง Hibike! Euphonium เฉพาะในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวตอนที่ 1 เท่านั้น

1.4.2 ศึกษาความคิดการใช้ดนตรีในแอนิเมชันเฉพาะเรื่อง Hibike! Euphonium The Movie : Welcome to the Kitauji High School Concert Band เท่านั้น

1.4.3 ศึกษาวงดนตรีเฉพาะประเภทวงโยธวาทิตเท่านั้น

1.4.4 ศึกษาเพลงบรรเลงที่ใช้เฉพาะในแอนิเมชันเรื่อง Hibike! Euphonium The Movie :
Welcome to the Kitauji High School Concert Band เท่านั้น

1.5 วิธีการศึกษา

ใช้การวิจัยเอกสาร โดยการรวบรวมข้อมูลจากทั้งในหนังสือ, งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และสื่อ
อิเล็กทรอนิกส์

1.6 นิยามคำศัพท์

ดนตรีประกอบภาพยนตร์ หมายถึง ดนตรีที่คอยบรรเลงเป็นพื้นหลังในขณะที่ภาพยนตร์กำลัง
ดำเนินไป

บทที่ 2

แนวทางการใช้ดนตรีในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Hibike! Euphonium The Movie : Welcome to the Kitauji High School Concert Band

เพื่อที่จะเข้าใจถึงความเป็นมาของเนื้อเรื่อง และเนื้อหาทางดนตรีที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่องนี้ เราจึงจำเป็นต้องศึกษาเรื่องต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย

2.1 ความเป็นมาของภาพยนตร์



ภาพที่ 1 นิยาย Hibike! Euphonium เล่มที่ 1

ที่มา https://hibike-euphonium.fandom.com/wiki/Sound!_Euphonium

ความเป็นมาของภาพยนตร์เรื่อง Hibike! Euphonium นั้น เริ่มต้นจากการที่ อ.Takeda Ayano ซึ่ง ณ เวลานั้น อ.Takeda กำลังศึกษาในระดับมหาวิทยาลัยชั้นปีที่ 2 ณ มหาวิทยาลัยโตชิวะ ได้เริ่มแต่งเรื่อง Hibike! Euphonium ในรูปแบบนวนิยาย และในปี 2013 นวนิยายเรื่องนี้ก็ได้ถูกตีพิมพ์ออกมาวางจำหน่ายตามร้านหนังสือทั่วไป และหลังจากนั้นครึ่งปี ทางบริษัท Kyoto Animation ซึ่งเป็นบริษัทที่ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น ได้ติดต่ออ.Takeda ไปและต้องการให้

อาจารย์เขียนเนื้อเรื่องต่อ เพราะแต่เดิมทีแล้ว อ.Takeda ไม่ได้คิดในระยะยาวว่าจะต้องมีเนื้อเรื่องภาคต่อ อาจารย์ต้องการให้เนื้อเรื่องนั้นยังคงเป็นปริศนาต่อไป แต่เมื่อบริษัทที่มีชื่อเสียงติดต่อมา อาจารย์จึงตอบตกลงกลับไป ซึ่งนั่นเองคือจุดเริ่มต้นของการเริ่มทำนวนิยายเรื่อง Hibike! Euphonium ให้ออกมาในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน อ.Takeda ได้ให้สัมภาษณ์ไว้ว่า เธอรู้สึกขอบคุณเป็นอย่างมากที่ทำให้เรื่องนี้กลายเป็นภาพยนตร์ และเธอก็คิดว่านี่อาจเป็นโชคชะตาของเธอก็เป็นไปได้ และเมื่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Hibike! Euphonium ออกฉายทางโทรทัศน์ก็ได้รับเสียงตอบรับที่ดีจากแฟน ๆ อย่างล้นหลาม ทางบริษัท Kyoto Animation จึงขอร้องให้อ.Takeda เขียนเนื้อเรื่องต่อจากนั้นอีก จนในปัจจุบัน ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Hibike! Euphonium มีออกมาให้ได้รับชมหลายรูปแบบ จำแนกได้ดังนี้ 1. ภาพยนตร์ซีรีส์เรื่องยาว จำนวนทั้งหมด 2 ภาค ภาคละ 13 ตอน 2. ภาพยนตร์แอนิเมชันตอนพิเศษ จำนวนทั้งหมด 2 ภาค ภาคละ 7 ตอน 3. ภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวนทั้งหมด 4 ภาค และนอกเหนือจากนี้ นิยายเรื่องอื่น ๆ ของอ.Takeda ก็ได้รับความนิยมเช่นเดียวกัน

2.2 ประวัติของผู้แต่ง



ภาพที่ 2 Takeda Ayano

ที่มา 1 https://hibike-euphonium.fandom.com/wiki/Ayano_Takeda

Takeda Ayano (武田綾乃) เกิดเมื่อปีค.ศ. 1992 ณ จังหวัดอุจิ เมืองเกียวโต ประเทศญี่ปุ่น จบการศึกษาจากมหาวิทยาลัยโคชิเซะ งานอดิเรกคือ การเล่นเกม และการชื่นชมศิลปะ เปิดตัวครั้งแรกในฐานะนักเขียนที่งานรางวัลกรังปรีซ์ครั้งที่ 8 จากเรื่อง We Breathed Together Today (今日、きみと息をする Kyōwa, Kimi to Ikiwosuru) และเรื่องต่อมาที่ได้รับการเปิดตัวคือเรื่อง Sound! Euphonium (響け！ユーフォニアム Hibike! Yūfoniamu) ก่อนหน้าที่ อ.Takeda จะมาเขียนนิยายเรื่องนี้ เธอได้เข้าชมรมดนตรี และเริ่มเล่นดนตรีตั้งแต่ยังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เครื่องดนตรีชิ้นแรกที่ อ.Takeda เริ่มเล่นนั้นคือ ยูโฟเนียม และเล่นเรื่อยมาจนกระทั่งเรียนจบชั้น

มัธยมศึกษาตอนปลาย นอกจากนี้แล้ว อ.Takeda ยังรักในการอ่านหนังสือที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับดนตรี เครื่องเป่า นั่นทำให้เธอเกิดแรงบันดาลใจที่จะแต่งเรื่อง Hibike! Euphonium ขึ้นมา และ อ.Takeda ยังได้รังสรรค์ผลงานออกมาอีกหลายเรื่อง จำแนกตามปีค.ศ.ได้ดังนี้

ปีค.ศ. 2019

- 『響け！ ユーフォニアム 北宇治高校吹奏楽部、決意の最終楽章 前編』 Sound!
Euphonium: The Kitauji Concert Band's Decisive Final Movement Volume 1
- 『君と漕ぐ ながとろ高校カヌー部』 Kimi to Kogu Naga Toro kōkō kanū-bu

ปีค.ศ. 2018

- 『その日、朱音は空を飛んだ』 Sono hi, akane wa sora o tonda
- 『青い春を数えて』 Aoi Haru o Kazoete
- 『響け！ ユーフォニアム 北宇治高校吹奏楽部のホントの話』 Sound!
Euphonium: True Stories from the Kitauji High School Concert Band

ปีค.ศ. 2017

- 『君と漕ぐ』
- 『響け！ ユーフォニアム 北宇治高校吹奏楽部、波乱の第二楽章 後編』 Sound!
Euphonium: Kitauji High School Concert Band, Second Turbulent Movement Volume 2
- 『響け！ ユーフォニアム 北宇治高校吹奏楽部、波乱の第二楽章 前編』 Sound!
Euphonium: Kitauji High School Concert Band, Second Turbulent Movement Volume 1

ปีค.ศ. 2016

- 『石黒くんに春は来ない』 Ishiguro-kun ni Haru wa Kurenai
- 『響け！ ユーフォニアム 北宇治高校の吹奏楽部日誌』 Sound! Euphonium:
Kitauji High School Concert Band Diary
- 『響け！ ユーフォニアムシリーズ 立華高校マーチングバンドへようこそ 後編』 Sound! Euphonium: Welcome to Rikka High School Marching Band Volume 2

- 『響け！ ユーフォニウムシリーズ 立華高校マーチングバンドへようこそ 前編』 Sound! Euphonium: Welcome to Rikka High School's Marching Band Volume 1
- 『白線と一步』 Hakusen to ippo

ปีค.ศ. 2015

- 『響け！ ユーフォニウム 北宇治高校吹奏楽部のヒミツの話』 Sound! Euphonium: Secret Story of Kitauji High School's Concert Band
- 『響け！ ユーフォニウム 3 北宇治高校吹奏楽部、最大の危機』 Sound! Euphonium 3: The Greatest Crisis of Kitauji High School Concert Band
- 『響け！ ユーフォニウム 2 北宇治高校吹奏楽部のいちばん熱い夏』 Sound! Euphonium 2: The Hottest Summer of Kitauji High School Concert Band

ปีค.ศ. 2013

- 『響け！ ユーフォニウム 北宇治高校吹奏楽部へようこそ』 Sound! Euphonium: Welcome to the Kitauji High School Concert Band
- 『今日、きみと息をする』 We Breathed Together Today

2.3 การใช้ดนตรีประกอบภาพยนตร์

องค์ประกอบของเสียงในภาพยนตร์นั้น ถูกแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1) **Dialog หรือ บทสนทนา** เป็นส่วนที่มีความสำคัญที่สุดที่ใช้ในการบอกเล่าเรื่องราวและเนื้อหาของหนัง ส่วนมากจะบันทึกสดในขณะถ่ายทำเพราะจะสื่ออารมณ์ได้ดีกว่าการนำมาพากย์ใหม่ แต่จะเสียค่าใช้จ่ายสูง ผู้ที่มีหน้าที่รับผิดชอบในการอัดและใช้เครื่องบันทึกเสียงคือ Production Mixer โดยมี Boom Man เป็นผู้ช่วยในการถือและวางตำแหน่งของไมโครโฟนที่ใช้อัด หากช่วงไหนเสียงที่บันทึกมาคุณภาพไม่ดีเช่น มีเสียงรบกวนเยอะ เสียงเบาไป เสียงแตก หรือ เราต้องการเปลี่ยนบทสนทนา เราก็จะพากย์ใหม่ซึ่งเรียกว่าการทำ Looping หรือ ADR (Automated Dialog Replacement) คนที่ดูแลส่วนนี้ก็คือ ADR Recordist มักจะไปบันทึกกันที่ห้องอัด ADR Editor ก็คือผู้ที่นำเสียงที่มายับให้ตรงกับปากของนักแสดงหรือวางในตำแหน่งที่ต้องการ สิ่งที่สำคัญในการพากย์ใหม่ก็คือน้ำเสียงและอารมณ์ของนักแสดงควรให้ใกล้เคียงกับของเดิมมากที่สุดเพื่อไม่ให้ผู้ชมเกิด

ความรู้สึกสะกดในขณะชมภาพยนตร์ได้ ซึ่งอาจจะมีการใช้ Effect ตกแต่งเสียงเช่น การ EQ หรือการใส่ Reverb เข้าช่วยบ้าง

2) Sound Effect คือ เสียงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นรอบ ๆ นักแสดงซึ่งจะมีส่วนช่วยเสริมให้คนดูเชื่อในสิ่งที่เห็นบนจอ แบ่งเป็น 3 กลุ่มได้ดังนี้

1) Foley คือ การทำเสียงเท้าเดินหรือวิ่ง ส่วนมากจะทำขึ้นมาใหม่เพราะเป็นการยากที่จะอัดได้อย่างชัดเจนในขณะถ่ายทำ และรวมไปถึงเสียงเสื้อผ้าที่เกิดจากการเคลื่อนไหวของตัวละคร หรือเสียงการหยิบ จับ วางของ

2) Sound Design คือ เสียงบางอย่างที่ไม่ได้เกิดขึ้นในชีวิตจริงแต่ไปเสริมความรู้สึกให้กับภาพได้ เช่น เสียงฮัมต่ำ ๆ ก็อาจใช้แทนความรู้สึกถึงอันตรายที่กำลังจะเกิดขึ้น หรืออาจจะเป็นเสียงที่สร้างขึ้นเอง เช่น เสียงไฟที่กำลังลุกไหม้ในภาพยนตร์เรื่อง Backdraft หรือเสียงดาบเลเซอร์ในภาพยนตร์เรื่อง Star Wars เป็นต้น

3) Ambience คือ เสียงบรรยากาศในสถานที่ต่าง ๆ เช่น ในป่าตอนกลางคืนก็จะต้องมีเสียงจิ้งหรีดเรไร หรือเสียงความวุ่นวายของสภาพการจราจรในเมือง หรือเสียงของกลุ่มคน (Walla Group) ในงานเลี้ยง, งานแต่งงาน, ภัตตาคาร, ร้านอาหาร ก็จะมีเสียงต่างกัน หรือเสียงสภาพบรรยากาศของห้อง (Room Tone) แต่ละห้องก็จะไม่เหมือนกัน

3) Music หรือดนตรีประกอบ ก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่ใช้สร้างอารมณ์ของหนังให้สมบูรณ์ขึ้น ดังที่เราเคยได้ยินจากภาพยนตร์หลาย ๆ เรื่อง ผู้ที่ทำหน้าที่ตรงนี้คือ Music Composer อย่างไรก็ตามสิ่งสำคัญที่สุดคือความพอดีในการใช้เสียงต่าง ๆ เช่น การไม่จงใจใช้ดนตรีหรือ Effect ต่าง ๆ ที่ขบขันอารมณ์มากเกินไป หรือ มีเสียงน้อยหรือโหลงและรกจนเกิดความรู้สึกอึดอัด แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นก็ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของคนทำแต่ละคน

4) เสียงบรรยาย (Commentary หรือ Narration) จะทำหน้าที่บอกเรื่องราวรายละเอียดบางอย่างที่ภาพไม่ได้บอกไว้ หรือมีหน้าที่ช่วยเสริมภาพ

บทที่ 3

แนะนำประเภทเครื่องดนตรี วิธีการฝึกซ้อม และระบบการแข่งขันวงโยธวาทิตในประเทศไทย

ในบทที่ 3 นี้จะกล่าวถึงประเภทเครื่องดนตรีและความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเครื่องดนตรี วิธีการฝึกซ้อมของการจะเป็นนักดนตรีที่ดีที่ไม่สามารถเรียนรู้ได้ในชั้นเรียนทั่วไป จำเป็นต้องเรียนเฉพาะทาง จึงจะมีผู้ทางในการเรียนรู้วิธีการฝึกซ้อมอย่างละเอียด และสุดท้ายคือระบบการแข่งขันวงโยธวาทิตในประเทศไทยซึ่งเป็นประเทศที่ขึ้นชื่อทางด้านการแข่งขันวงโยธวาทิต โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.1 แนะนำประเภทเครื่องดนตรี และความรู้เบื้องต้น

ประเภทเครื่องดนตรีสากล ถูกแบ่งออกเป็น 5 ประเภทใหญ่ ๆ ดังนี้

- 1) เครื่องดนตรีประเภทเครื่องลมทองเหลือง (Brass Instruments)
- 2) เครื่องดนตรีประเภทเครื่องลมไม้ (Woodwind Instruments)
- 3) เครื่องดนตรีประเภทเครื่องลิ่มนิ้ว (Keyboard Instruments)
- 4) เครื่องดนตรีประเภทเครื่องกระทบ (Percussion Instruments)
- 5) เครื่องดนตรีประเภทสาย (String Instruments)

โดยจำแนกจากลักษณะของเสียงที่คล้ายคลึงกัน และลักษณะของเครื่องดนตรี เครื่องดนตรีจะถูกจำแนกในแต่ละประเภทได้ดังนี้

1) เครื่องดนตรีประเภทเครื่องลมทองเหลือง (Brass Instruments)

คอร์เน็ต (Cornet)



ภาพที่ 3 คอร์เน็ต

ที่มา <https://jakrapanspa.wordpress.com/เครื่องลมทองเหลือง-brass-instruments/>

คอร์เน็ต (Cornet) เป็นเครื่องดนตรีที่นิยมใช้ในวงออร์เคสตราช่วงหนึ่ง ลักษณะคล้ายทรัมเป็ต ขนาดกะทัดรัด มีปุ่มกด 3 ปุ่มกลางเครื่อง ส่วนปลายบานออกเป็นทรงกรวย ต่างกันที่ลักษณะการม้วนของท่อลม ช่องเป่าลมรูปถ้วยและเสียงที่สุ่มฟังนุ่มสบายกว่า ปกติอยู่บนบันไดเสียง Bb

ทรัมเป็ต (Trumpet)



ภาพที่ 4 ทรัมเป็ต

ที่มา <https://www.facebook.com/music.act.100/posts/613098482170114/>

ทรัมเป็ต (Trumpet) เป็นแตรประเภทเสียงสูง (high brass) เช่นเดียวกับเฟรนช์ฮอร์น กำเนิดเสียงโดยอาศัยลมจากการเป่าของผู้เล่นทำให้เกิดการสั่นสะเทือนของริมฝีปาก โดยทั่วไปมีปุ่มกด (Valve) 3 อัน เรียงอยู่ในระนาบเดียวกัน มีทั้งที่เคลือบผิวด้วยทอง, เงิน, นิกเกิล และแล็กเกอร์ โดยเป็นเครื่องดนตรีที่ได้รับความนิยมในวงกว้าง สามารถพบเห็นได้ในวงหลากหลายรูปแบบตั้งแต่วงพื้นบ้านของเม็กซิกัน (Mariachi) วงแจ๊ส วงโยธวาทิต วงดนตรีลูกทุ่ง จนถึงวงออร์เคสตรา และแตรวงขนาดใหญ่ หรือแม้แต่วงดนตรีป๊อป-ร็อกสมัยใหม่ ระดับเสียงของทรัมเป็ตมีช่วงเสียงประมาณ 2-3 Octave ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้เล่น ตั้งแต่ F# ต่ำกว่า Middle C จนถึง E สูงเหนือบรรทัด 5

สั้นหรือสูงกว่านั้น เสียงของทรัมเป็ตโดยธรรมชาติมีลักษณะดังกังวาน สดใส และเข้มแข็ง แต่ขณะเดียวกันก็สามารถใช้สร้างเสียงที่แสดงออกถึงอารมณ์หม่นเศร้าได้เช่นกัน

ฮอร์น (Horn)



ภาพที่ 5 ฮอร์น

ที่มา <https://www.musicupport.shop/product/5298/yamaha-yhr-314ii-standard-f-single-french-horn-ยามาฮ้า-เอฟ-ซิงเกิลเฟรนช์ฮอร์น>

ฮอร์น (Horn) เป็นเครื่องดนตรี High-Brass มีกำพวดขนาดค่อนข้างเล็ก มีโรเตอร์ (เฟรนช์ฮอร์น) และมีวาล์ว (บี-แฟลตฮอร์น) ในการเปลี่ยนเสียง โดยมากจะใช้ในวงโยธวาทิต วงดนตรีลูกทุ่ง จนถึงวงออเคสตรา และแตรวง เดิมเครื่องดนตรีชนิดนี้นิยมเรียกว่า เฟรนช์ฮอร์น แต่สมาคมฮอร์นนานาชาติ (International Horn Society, IHS) แนะนำให้ใช้ชื่อว่า ฮอร์น ตั้งแต่ พ.ศ. 2514 ฮอร์นให้เสียงค่อนข้างกว้าง เพราะลำโพงค่อนข้างกว้าง และจะให้เสียงนุ่มนวลในเสียงเบา นิยมใช้บรรเลงในวงซิมโฟนีออเคสตรา

ทรอมโบน (Trombone)



ภาพที่ 6 ทรอมโบน

ที่มา <https://www.musicupport.shop/product/5320/yamaha-tenor-trombones-professional-ยามาฮ้า-เทนเนอร์ทรอมโบน?pid=5321>

ทรอมโบน (Trombone) เป็นเครื่องดนตรีประเภทท่อทรงกระบอก (Cylindrical Bore) กล่าวคือมีท่อลมที่ขนาดคงที่เกือบทั้งเครื่อง ทำให้มีเสียงที่แข็งและกระด้าง ไม่นุ่มนวลเหมือนฮอร์นหรือยูโฟเนียม แต่ในบางรุ่นอาจมีการขยายขาหนึ่งของ Slide ให้ใหญ่กว่าอีกขาหนึ่ง ทำให้เสมือนหนึ่ง

เป็นเครื่องดนตรีทรงกรวย (Conical Bore) และให้เสียงที่นุ่มขึ้น มีคันชักใช้สำหรับเปลี่ยนระดับเสียง โดยส่วนมากจะใช้ในวงโยธวาทิต วงดนตรีลูกทุ่ง รวมทั้งวงซิมโฟนีออเคสตรา และแตรวง ในวงดนตรี ทรอมโบนจะทำหน้าที่ประสานเสียงในกลุ่มแตรด้วยกัน

ยูโฟเนียม (Euphonium)



ภาพที่ 7 ยูโฟเนียม

ที่มา https://sites.google.com/site/1336learningmusic/how-to-playmusical_instrumen/-eufonium

ยูโฟเนียม (Euphonium) มีลักษณะเสียงที่นุ่มนวล ทุ้มลึก และมีความหนักแน่นมาก สามารถเล่นในระดับเสียงต่ำได้ดี โดยมากจะใช้ในวงโยธวาทิต วงดนตรีลูกทุ่ง บางครั้งนำไปใช้ในวงออเคสตรา และแตรวงแทนทูบา ลักษณะทั่วไปของยูโฟเนียมเหมือนกับเครื่องเป่าทองเหลืองทั่วไป จะมีลูกสูบ 3 – 4 ลูกสูบลูกสูบมีกำพวดเป็นรูปถ้วย ท่อลมกลวงบานปลายเป็นลำโพงเสียง มีเครื่องดนตรีชนิดหนึ่งชื่อ “บารีโทน” มีเสียงใกล้เคียงกับยูโฟเนียม แต่ท่อลมมีขนาดเล็กกว่า เสียงของบารีโทนจะมีความห้าวมากกว่า ยูโฟเนียม พบว่าบ่อยครั้งที่มีการเรียกชื่อสลับกันระหว่างยูโฟเนียมและบารีโทน

ทูบา (Tuba)



ภาพที่ 8 ทูบา

ที่มา <https://thai.alibaba.com/product-detail/chinese-standard-tuba-60138857500.html>

ทูบา (Tuba) มีท่อลมขนาดใหญ่ และมีความยาวตั้งแต่ 9 ,12,14,16 และ 18 ฟุต มีช่วงเสียง โดยมากจะใช้ใน วงโยธวาทิต วงดนตรี ลูกทุ่ง จนถึง วงออเคสตรา และ แตรวง กว้าง 3 Octave เศษ ๆ ท่อลมเป็นทรงกรวย เช่นเดียวกับฮอร์น ส่วนกลางลำตัวติดลูกสูบบังคับเสียง 3 อัน หรือ 4 อัน ส่วนตรงปลายท่อ บานเป็นลำโพงกำพวดเป็นโลหะรูปถ้วย เสียงของทูบาต่ำ ทุ้มนุ่มนวล ไม่แตกพร่า เสียง

ต่ำมากที่เรียกว่า "พีเดิล โทน" (Pedal Tones) นั้นมีคุณสมบัติเฉพาะตัว ปกติตรูบาทำหน้าที่เป็นแนวเบสให้แก่กลุ่มเครื่องลมทองเหลือง ทูบาเป็นเครื่องมือที่มีเสียงต่ำที่สุดในกลุ่มเครื่องลมทองเหลือง จึงทำหน้าที่เป็นเบสเพื่อให้แนวเบสมีเสียงแน่นขึ้น ผู้เล่นต้องใช้ลมมากเช่นเดียวกับฮอร์น ดังนั้น จึงควรมีช่วงให้หยุดพักหายใจบ้าง

ซูซ่าโฟน (Sousaphone)



ภาพที่ 9 ซูซ่าโฟน

ที่มา <https://www.musicssupport.shop/product/5256/yamaha-ysh-411-brass-sousaphone-ยามาฮ่า-ซูซ่าโฟน>

ซูซ่าโฟน (Sousaphone) เป็นเครื่องลมทองเหลืองที่ใหญ่ที่สุด ลักษณะของเสียงจะต่ำทุ้มลึก เหมาะที่จะบรรเลงในแนวเสียงเบสมากกว่าแนวอื่น ชื่อซูซ่าโฟนตั้งขึ้นเพื่อให้เกียรติกับ จอห์น ฟิลิป ซูซ่า (John Philip Sousa) นักประพันธ์เพลงผู้ควบคุมวงดนตรีที่มีชื่อเสียงของอเมริกา

2) เครื่องดนตรีประเภทเครื่องลมไม้ (Woodwind Instruments)

ฟลูต (Flute)



ภาพที่ 10 ฟลูต

ที่มา <https://www.musicarms.net/yamaha-yfl-212-id-ฟลูตคุณภาพ/>

ฟลูต (Flute) เป็นเครื่องดนตรีสากลประเภทเครื่องเป่าลมไม้ ซึ่งแตกต่างจากเครื่องเป่าลมประเภทอื่น ๆ ที่กำเนิดเสียงจากการสั่นสะเทือนของลิ้น ฟลูต กำเนิดเสียงจากการผิวของลม ลักษณะเสียงของฟลูตจะมีความไพเราะ นุ่มนวล อ่อนหวาน น่าฟัง

-piccolo (Piccolo)



ภาพที่ 11 Piccolo

ที่มา <https://www.musicarms.net/yamaha-ypc-62-piccoloคุณภาพ/>

piccolo (Piccolo) เป็นเครื่องดนตรีสากลประเภทเครื่องเป่าลมไม้ รูปร่างคล้ายฟลูตแต่ขนาดเล็กกว่า และมีเสียงสูงกว่า 1 ออกทศ มีขนาดเล็กกว่าฟลูต 4 เท่า จึงทำให้มีคุณภาพเสียงที่สดใสและแหลมมาก เสียงในระดับต่ำของpiccoloจะดังไม่ชัดเจน piccoloจึงเหมาะที่จะใช้ในการเล่นในระดับเสียงกลางและเสียงสูงมากกว่าในระดับเสียงต่ำ piccoloในวงออเคสตรา คือในศตวรรษที่ 18 ด้วยส้อมเสียงที่แหลมสูงของpiccolonี้เองทำให้เราสามารถ ที่จะได้ยินเสียงpiccoloได้อย่างชัดเจน ถึงแม้ว่าเครื่องดนตรีชิ้นอื่นจะบรรเลงอยู่ก็ตาม

โอโบ (Oboe)



ภาพที่ 12 โอโบ

ที่มา <https://marcato.co.th/yamaha-oboe-yob-241/>

โอโบ (Oboe) ที่ใช้ในปัจจุบันนี้มีมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 17 ใช้ในการแสดงอุปรากรฝรั่งเศส เรียกว่า “Hautbois” หรือ “Hoboy” ในศตวรรษที่ 18 โอโบใช้เป็นเครื่องดนตรีหลักในวงออเคสตรา เป็นเครื่องดนตรีเสียงสูงในกลุ่มเครื่องลมไม้ ของในขณะนั้นมีรูปร่างเปิดเพียง 2-3 รูเท่านั้น ในศตวรรษ

ที่ 19 โอโบได้พัฒนาในเรื่องระบบกลไก คีย์ กระเดื่อง สำหรับปิดเปิดรู เพื่อเปลี่ยนระดับเสียงให้เล่นสะดวกมากขึ้น จนในที่สุดโอโบคือเครื่องดนตรีหลักที่จะต้องมีในวงดุริยางค์

บาสซูน (Bassoon)



ภาพที่ 13 บาสซูน

ที่มา <https://marcato.co.th/yamaha-yfg-811-ii-bassoon/>

บาสซูน (Bassoon) เป็นเครื่องดนตรีประเภทเป่าลมผ่านลิ้นเช่นเดียวกับโอโบ เป็นปีขนาดใหญ่อใช้ลิ้นคู่ (Double Reed) รูปร่างของบาสซูน ค่อนข้างจะประหลาดกว่าปีชนิดอื่น ๆ เนื่องจากความใหญ่โตของท่อลม ซึ่งมีความยาวถึง 109 นิ้ว แต่เพื่อไม่ให้ยาวเกะกะ จึงใช้วิธีทบท่อลมให้เหลือความยาวประมาณ 4 ฟุตเศษ บาสซูนมีน้ำหนักมากจึงต้องมีสายคล้องคอช่วยพยุงน้ำหนัก (Sling) เพื่อให้มือทั้งสองของผู้เล่นขยับไปกดแป้นต่าง ๆ ได้สะดวก บาสซูนได้รับฉายาว่าเป็น "ตัวตลกของวงดุริยางค์" (The Clown of the Orchestra) ทั้งนี้เพราะเวลาบรรเลงเสียงสั้น ๆ ห้วน ๆ (Staccato) อย่างเร็ว ๆ เสียงของบาสซูนต่ำนุ่มลึก ถือเป็นแนวเบสของกลุ่มเครื่องลมไม้ นอกนั้นยังสามารถเล่นทำนองเดี่ยวได้อย่างงดงามอีกด้วย

คลาริเน็ต (Clarinet)



ภาพที่ 14 คลาริเน็ต

ที่มา <http://www.imusicextra.com/product/1745738/romeo-clarinet-nickel.html>

คลาริเน็ต (Clarinet) เป็นเครื่องดนตรีที่พัฒนามาจากเครื่องดนตรีในสมัยกลางเรียกว่า Chalumeau คลาริเน็ตเป็นเครื่องดนตรีที่มักทำจากไม้หรือพลาสติก ทำให้เกิดเสียงโดยใช้ลิ้นเดี่ยว

(Single Reed) ซึ่งรัดติดกับปากเป่าเช่นเดียวกับแซกโซโฟน ช่วงเสียงคลาริเน็ต (Bb) เริ่มตั้งแต่ D (เขียนว่า E แต่เล่นแล้วออกเสียง D เนื่องจากเป็นคลาริเน็ตบีแฟลต มีเสียงต่ำกว่าที่เขียนไว้ 1 tone) เรื่อยขึ้นไปประมาณ 3 ½ คู่แปด

นอกจากบีแฟลตคลาริเน็ต (โซปราโน) ที่ใช้กันทั่วไปแล้ว ยังมีคลาริเน็ตชนิดอื่นอีก เช่น

1. เบสคลาริเน็ต ใช้ระบบการวางนิ้วชุดเดียวกับคลาริเน็ตบีแฟลตทุกอย่าง แต่เวลาเล่นจะมีเสียงต่ำกว่าบีแฟลตคลาริเน็ตอยู่ 1 คู่แปด เหมาะที่จะนำไปใช้บรรเลงแนวทำนองในระดับเสียงต่ำ ลักษณะเด่นของเบสคลาริเน็ตอยู่ที่ข้อต่อ กำพวดจะเป็นรูปโค้งงอ ปากลำโพงทำด้วยโลหะ งอย้อนขึ้นมากล้ายกับแซกโซโฟน
2. บาสเซต คลาริเน็ต จะคล้ายกับโซปราโนคลาริเน็ต แต่ขนาดยาวกว่า
3. อัลโตคลาริเน็ต ขนาดใหญ่และยาวกว่าคลาริเน็ตอื่น ๆ ระดับเสียงต่ำกว่าบีแฟลตคลาริเน็ตอยู่คู่ 5 เพอร์เฟกต์ ปากลำโพงทำด้วยโลหะ โค้งงอย้อนขึ้นเหมือนแซกโซโฟน
4. อีแฟลตคลาริเน็ต (โซปราโน) มีขนาดเล็กกว่าบีแฟลตคลาริเน็ต และมีระดับเสียงสูงกว่าบีแฟลตคลาริเน็ตคู่ 5 เพอร์เฟกต์
5. เอแฟลตคลาริเน็ต มีขนาดเล็กที่สุด

แซกโซโฟน (Saxophone)



ภาพที่ 15 แซกโซโฟน

ที่มา <https://www.musicarms.net/ประเภทของแซกโซโฟน/>

แซกโซโฟน (Saxophone) เป็นเครื่องดนตรีที่ใช้ลิ้นเดี่ยวเหมือนของคลาริเน็ต แม้ว่าตัวเครื่องมักจะทำด้วยโลหะแต่สูมเสียงก็ค่อนข้างหนักมาทางเครื่องลมไม้ แซกโซโฟนจึงได้รับฉายาว่า "คลาริเน็ตทองเหลือง" (Brass Clarinet) โดยมากจะใช้ในวงโยธวาทิต วงดนตรีลูกทุ่ง จนถึงวงออเคสตรา และแตรวง

แซกโซโฟน ก็จะถูกแบ่งออกเป็น 7 ประเภทใหญ่ ๆ ได้ดังนี้

1. โซปราโนแซกโซโฟน (Soprano Saxophone) เป็นแซกโซโฟนที่มีขนาดเล็ก น้ำหนักเบาและมีความถี่ยังไม่สูงที่สุด มีขนาดเล็กและน้ำหนักเบา จึงสามารถถือไว้ในมือได้ง่ายโดยไม่ต้องใช้สายสะพายแซกโซโฟนก็ได้ โซปราโนแซกโซโฟนไม่เหมาะสมสำหรับผู้ที่ต้องการหัดเล่นแซกโซโฟนใหม่ ๆ เนื่องจากมีความยากในการคุมเสียงมากกว่าแซกโซโฟนอัลโต้และเทเนอร์ ถือเป็นเครื่องที่ใช้แทนไวโอลินในช่วงโพสิชันที่หนึ่ง (1st) ในวงประเภทเครื่องเป่า ระดับเสียง Bb เท่ากับเครื่องดนตรีคลาริเน็ตและทรัมเป็ต ในปัจจุบันแซกโซโฟนโซปราโนจะมีรูปทรงให้เลือก 2 แบบ คือแบบตรง และแบบโค้งก็จะมีลักษณะเหมือนกับแซกโซโฟนอัลโต้แต่มีขนาดเล็กกว่า

2. อัลโต้แซกโซโฟน (Alto Saxophone) เป็นแซกโซโฟนที่ค่อนข้างเหมาะสมสำหรับผู้เริ่มต้น เนื่องจากเป็นแซกโซโฟนที่เป่าง่ายกว่าโซปราโนแซกโซโฟนและมีน้ำหนักเบากว่าแซกโซโฟนเทเนอร์ แซกโซโฟนอัลโต้สามารถเป่าได้ในดนตรีหลาย ๆ สไตล์ไม่ว่าจะเป็นสไตล์คลาสสิก, ป๊อป, แจ๊ส แต่นักดนตรีคลาสสิกจะนิยมใช้แซกอัลโต้ในการเล่นมากกว่าการใช้แซกโซโฟนชนิดอื่น ๆ รวมถึงการเล่นดนตรีแบบแจ๊ส, คอนเสิร์ตหรือมาร์ชชิงแบริดจ์ก็เช่นกัน ถือเป็นเครื่องที่ใช้แทนไวโอลิน-วิโอล่าในวงประเภทเครื่องเป่า แซกโซโฟนอัลโต้จึงเป็นแซกโซโฟนที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในเอเชีย

3. เทเนอร์แซกโซโฟน (Tenor Saxophone) เป็นแซกโซโฟนที่ถูกใช้มากในการเล่นดนตรีแนวแจ๊ส แต่ก็สามารถเห็นแซกโซโฟนเทเนอร์ได้ในการเล่นดนตรีแบบอื่น ๆ เสียงของแซกเทเนอร์จะมีลักษณะแบบนุ่ม ๆ อ้วน ๆ ระดับเสียง Bb และต่ำกว่าแซกโซโฟนอัลโต้และแซกโซโฟนโซปราโน รองจากแซกโซโฟนอัลโต้ (โทนเสียงที่เล่นได้จะอยู่ในโทนอัลโต้-เทเนอร์) ถือเป็นเครื่องที่ใช้แทนวิโอล่าในวงประเภทเครื่องเป่า แล้วแซกโซโฟนเทเนอร์ก็น่าจะเป็นตัวเลือกที่มีมือใหม่ควรจะใช้ในการเริ่มต้น

4. บาริโทนแซกโซโฟน (Baritone Saxophone) เป็นแซกโซโฟนที่มีขนาดใหญ่และมีความถี่เสียงต่ำ แต่ยังสามารถที่จะบรรเลงเดี่ยวได้เพราะโทนเสียงอยู่ในช่วงโทนเทเนอร์-เบส ถือเป็นเครื่องที่ใช้แทนเชลโล่ในวงประเภทเครื่องเป่า และมีราคาค่อนข้างแพง และมีน้ำหนัก ดังนั้นบาริโทนแซกโซโฟนจึงไม่เหมาะแก่นักแซกโซโฟนมือใหม่ทั้งหลาย ความยาวท่อของบาริโทนแซกโซโฟนจะอยู่ประมาณ 7 ฟุต

5. เบสแซกโซโฟน (Bass Saxophone) ระดับเสียง Bb เป็นแซกโซโฟนที่มีขนาดใหญ่ ค่อนข้างใหญ่ มีเสียงต่ำกว่าเทเนอร์แซกโซโฟน 1 ช่วงคู่แปดและต่ำกว่าบาริโทนแซกโซโฟน เป็นคู่ 4 สมบูรณ์ เล่นโทนเบสเป็นหลัก ถือเป็นเครื่องที่ใช้แทนเสียงคอนทราเบสในวงประเภทเครื่องเป่า

6. คอนทราเบส แซกโซโฟน (Contrabass Saxophone) (Eb) เป็นเครื่องที่มีขนาดใหญ่ที่สุด มีความยาวเป็นสองเท่าของบาริโทนแซกโซโฟน มีความสูงของเครื่องมากกว่าคนเล็กน้อย มีช่วงเสียงต่ำกว่าบาริโทนแซกโซโฟน 1 ช่วงคู่แปด เป็นเครื่องดนตรีที่พบเห็นได้ยาก แต่ยังคงมีการผลิตอยู่ไม่มาก เสียงจะเป็นลักษณะ Buzzy มากกว่าจะบอกได้ว่าเล่นโน้ตตัวอะไรเพราะความใหญ่ของตัวเครื่องต่อปากเป่า

7. ซับคอนทราเบส แซกโซโฟน (Subcontrabass Saxophone) (Bb) เป็นแซกโซโฟนที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในปัจจุบัน

3) เครื่องดนตรีประเภทเครื่องลิ่มนิ้ว (Keyboard Instruments)

เปียโน (Piano)



ภาพที่ 16 เปียโน

ที่มา <https://sutthida5457.wordpress.com/ประเภทของเครื่องดนตรีส/เครื่องลิ่มนิ้ว-keyboard-instruments/>

เปียโน (ย่อมาจาก เปียโนฟอร์เต) เป็นเครื่องดนตรีที่บรรเลงโดยการกดลิ่มนิ้ว มักใช้นิยมบรรเลงเพลงแนว คลาสสิก และ แจ๊ส แม้ว่าเปียโนจะมีขนาดใหญ่และหนักทำให้ไม่สามารถพกพาได้ และมีราคาค่อนข้างแพง แต่เปียโนก็เป็นเครื่องดนตรีที่ได้เปรียบเครื่องดนตรีมากมาย เสียงของเปียโนสามารถเข้ากับเครื่องดนตรีเกือบทุกชนิด ดังนั้นเปียโนจึงสามารถเล่นได้ทั้งแบบบรรเลงเดี่ยว, แซมเบอร์, คลอเสียง หรือแม้กระทั่งร่วมกับวงออเคสตรา

4) เครื่องดนตรีประเภทเครื่องกระทบ (Percussion Instruments)

4.1) เครื่องดนตรีที่มีระดับเสียงแน่นอน (Definite Pitch Instruments)

กลองทิมปานี (Timpani)



ภาพที่ 17 กลองทิมปานี

ที่มา <https://marcato.co.th/majestic-prophonic-series-timpani-มาเจสติค-กลองทิมปาน/>

กลองทิมปานี (Timpani) เป็นกลองที่ปรับระดับเสียงได้ มีรูปร่างคล้ายกระทะหรือกาต้มน้ำ จึงมีชื่อเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า Kettle Drum ตั้งอยู่บนฐาน ตัวกลองทำด้วยทองแดง ใช้หนังลูกวัวซึ่ง มีสกรูอยู่รอบ ๆ ขอบกลองเพื่อใช้บังคับหนังกลองให้ตึงมากน้อยให้เกิดระดับเสียงที่ต้องการ นอกจากสกรูแล้วที่ฐานยังมีกระดิ่งไว้ให้ผู้เล่นเหยียบเปลี่ยนระดับเสียง อุปกรณ์ที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งคือ ไม้ตีกลอง (Drum Sticks) ซึ่งมีขนาดแตกต่างกัน (เล็ก กลาง และใหญ่) หัวไม้ตีกลองมักจะหุ้มด้วยสักหลาด ผ้า สำลี ไม้ก๊อก หรือฟองน้ำเสียงของทิมปานี จะทุ้มมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับเส้นผ่าศูนย์กลางของหน้ากลอง ถ้าเส้นผ่าศูนย์กลางยาวมากเสียงก็จะทุ้มมากถ้าเส้นผ่าศูนย์กลางสั้น เสียงจะมีความทุ้มน้อย เสียงของกลองทิมปานีเทียบได้กับเสียงเบสเป็นเสียงที่แสดงอำนาจตื่นเต้น เร้าใจ กลองทิมปานี จะใช้บรรเลงในวงออร์เคสตรา เป็นกลองที่มีระดับเสียงที่นิยมมี 4 ขนาด คือ 20 นิ้ว, 23 นิ้ว, 26 นิ้ว และ 29 นิ้ว กลองแต่ละใบจะมีช่วงห่างของเสียงอยู่ราวคู่ 5 เพอร์เฟค (Perfect) และถ้าต้องการจะให้มีความเสียงที่ดีควรจัดให้เสียงอยู่ช่วงกลาง

ไวบราโฟน (Vibraphone)



ภาพที่ 18 ไวบราโฟน

ที่มา https://th.yamaha.com/th/products/musical_instruments/percussion/vibraphones/yv-2700/index.html

ไวบราโฟน (Vibraphone) เป็นระนาดโลหะของดนตรีตะวันตก ลักษณะทั่วไปคล้ายกับมาริมบาหรือไซโลโฟน เป็นระนาดขนาดใหญ่ลูกระนาดทำด้วยโลหะ ใต้ลูกระนาดมีท่อโลหะเพื่อเป็นตัวขยายเสียงมีแกนใบพัดเล็ก ๆ ประจําอยู่แต่ละท่อ ใช้ระบบมอเตอร์หมุนใบพัดทำให้เกิดเอฟเฟค (Sound Effect) เสียงสั้นรัวได้

มาริมบา (Marimba)



ภาพที่ 19 มาริมบา

ที่มา <https://marcato.co.th/yamaha-ym-1430-marimba/>

มาริมบา (Marimba) มีลักษณะทั่ว ๆ ไปเหมือนกับไซโลโฟนหรือไวบราโฟน เป็นระนาดไม้ขนาดใหญ่ลูกระนาดทำด้วยไม้ที่มีชื่อว่า " Rosewood " ใต้ลูกระนาดมีท่อโลหะติดอยู่เพื่อเป็นตัวขยายเสียง

ไซโลโฟน (Xylophone)



ภาพที่ 20 ไซโลโฟน

ที่มา http://www.playmusic.co.th/index_prod_list.php?catgroupid=4&catid=45&page=2

ไซโลโฟน (Xylophone) เป็นระนาดไม้ขนาดเล็กของดนตรีตะวันตก ลักษณะทั่วไปจะคล้ายกับมาริมบา หรือไวบราโฟน แต่ไวบราโฟนทำจากโลหะ และมีขนาดใหญ่กว่าไซโลโฟน ลูกกระพรวนของไซโลโฟนทำด้วยไม้เนื้อแข็ง เช่น Rosewood เป็นต้น จัดเรียงลำดับเสียงตามบันไดเสียงโครมาติก (Chromatic) เช่นเดียวกับเปียโนหรือออร์แกน ได้ลูกกระพรวนมีท่อโลหะติดอยู่เพื่อเป็นตัวขยายเสียง คาดว่ามีต้นกำเนิดมาจากแอฟริกา และเอเชีย

ไม้ 2 อันที่ใช้ตีเรียกว่า ลูกค้อน ลักษณะตรงปลายเป็นหัวกลม ความกว้างของช่วงเสียงขึ้นอยู่กับขนาดของไซโลโฟน ซึ่งมีด้วยกัน 3 ลักษณะคือ เล็ก กลาง ใหญ่ เสียงของไซโลโฟนคล้ายเสียงระนาดของบ้านเรา คือ แกร่ง คม สั้นห้วน และชัดเจน ใช้เล่นไล่เสียง และเล่น “กลีสซานโต” ได้ดีเป็นพิเศษ และเหมาะที่จะใช้เป็นเครื่องดนตรีเล่นเดี่ยวทำนองเพลงหรือเพิ่มสีสันของวงดุริยางค์ห้องดงามขึ้น

ระฆังราว (Tubular Bells)



ภาพที่ 21 ระฆังราว

ที่มา <https://jakrapanspa.wordpress.com/เครื่องตีกระทบ-percussion/>

ระฆังราว (Tubular Bells) ในภาษาอังกฤษเรียกระฆังราวว่า “Orchestral Bells” และ “Chimes” เครื่องดนตรีชนิดนี้ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อเลียนเสียงระฆังจริง ๆ ทำด้วยท่อโลหะแขวนเรียงตามลำดับเสียงต่ำไปยังเสียงสูง ท่อโลหะที่มีขนาดสั้นจะเป็นเสียงสูง ส่วนที่ยาวจะเป็นเสียงต่ำ แขวนกับโครงโลหะในแนวตั้ง ใช้ไม้ตีที่ปลายท่อด้านหัวจะเกิดเป็นเสียงเหมือนเสียงระฆัง

กล็อกเคนสปีล (Glockenspiel)



ภาพที่ 22 กล็อกเคนสปีล

ที่มา <https://sites.google.com/site/mymusicinsite/prapheth-kheruxng-dntri-sakl/5-kheruxng-krathb-percussion-instruments>

กล็อกเคนสปีล (Glockenspiel) รูปร่างคล้ายไซโลโฟนแต่มีขนาดเล็กกว่า ลูกกระพรวนเป็นแผ่นเหล็ก ไม้ตีเรียกว่า “Mallet” มีหัวตีทำด้วยวัสดุต่าง ๆ กัน เช่น ไม้ ยาง หรือโลหะ กล็อกเคนสปีลเหมาะที่จะเล่นเสียงสูงของแนวทำนอง เพราะมีเสียงใสกังวานคล้ายระฆังเล็ก ๆ สำหรับในวงโยธวาทิต วงเมโลเดียน และแตรวง มีกล็อกเคนสปีลชนิดหนึ่งเรียกว่า เบล-ไลรา (Bell-Lyra)

4.2) เครื่องดนตรีที่มีระดับเสียงไม่แน่นอน (Indefinite Pitch Instruments)

แทมบูรีน (Tambourine)



ภาพที่ 23 แทมบูรีน

ที่มา <http://www.thaigoodview.com/node/40977>

แอมบูริน (Tambourine) ประกอบขึ้นด้วยขอบกลมเหมือนขอบกลอง ขนาดเล็กประมาณ 10 นิ้ว ขอบอาจจะทำด้วยไม้ พลาสติก หรือโลหะ รอบ ๆ ขอบติดด้วยแผ่นโลหะประกบกัน 2 แผ่น หรือติดด้วยลูกกระพรวนเป็นระยะ ใช้ตีกระทบกับฝ่ามือ หรือสั่นเขย่าให้เกิดเสียงดังกรู๊งกริ้ง เพื่อประกอบจังหวะให้เกิดความสนุกสนาน สดชื่น แอมบูรินบางชนิดจะซึงด้วยหนังเหมือนกลอง 1 ด้าน ใช้ฝ่ามือตีที่หนังก็ได้

ไตรแองเกิล (Triangle)



ภาพที่ 24 ไตรแองเกิล

ที่มา <http://krutri.samroiwit.ac.th/per.html>

ไตรแองเกิล หรือ กิ่ง (Triangle) ทำด้วยแท่งโลหะ ตัดให้เป็นรูปสามเหลี่ยม แท่งโลหะมีขนาดเส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 1 ซม. เพื่อให้เสียงดังกังวานต้องแขวนกิ่งไว้กับเชือกแล้วตีกระทบด้วยแท่งโลหะ กิ่งมีเสียงแจ่มใสมีชีวิตชีวา

มาราคัส (Maracas)



ภาพที่ 25 มาราคัส

ที่มา <http://krutri.samroiwit.ac.th/per.html>

มาราคัส (Maracas) เดิมทำด้วยผลน้ำเต้าแก่จัดทำให้แห้ง ภายในบรรจุด้วยเมล็ดน้ำเต้า เมล็ดถั่วต่าง ๆ ต่อต่อมาไว้สำหรับถือเวลาเล่นใช้เขย่าเพื่อให้เกิดเสียงดังซ่า ๆ จะเขย่าด้วยมือทั้งสองข้างให้ดังสลับกัน ในปัจจุบันทำด้วยไม้ และมักใช้ประกอบในเพลงประเภทลูกกรุงของไทย หรือเพลงในกลุ่มอเมริกาใต้

คาบาซา (Cabaza)



ภาพที่ 26 คาบาซา

ที่มา http://www.playmusic.co.th/popup_prod.php?prodid=1207

คาบาซา (Cabaza) เดิมทำด้วยผลน้ำเต้าหรือผลบวบแห้ง ภายนอกกรอบ ๆ ท่อหุ้มด้วยลูกประคำร้อยเชือก มีด้ามถือหรือไม่มีก็ได้ เกิดเสียงโดยการหมุน สั่น เขย่า ถู เพื่อให้ลูกประคำเคลื่อนที่เสียดสีกับผิวของผลน้ำเต้า หรือผลบวบ ทำให้เกิดเสียงดังขึ้น เสียงของคาบาซาฟังคล้ายกับเสียงของมาราคัส ปัจจุบันคาบาซาทำด้วยไม้ประกอบโลหะเป็นทรง กระจบอกมีด้ามจับถือ ผิวของทรงกระจบอกท่อหุ้มด้วยแผ่นโลหะ ทำผิวให้ขรุขระลูกประคำทำด้วยโลหะร้อยติดกันล้อมรอบผิวโลหะ

กลองสแนร์ (Snare Drum)



ภาพที่ 27 กลองสแนร์

ที่มา <https://www.musicsupport.shop/product/1290/กลองสแนร์-collector-snare-size-14-x6-5-standard-color>

กลองสแนร์ (Snare Drum) มี 2 หน้า ซึ่งด้วยหนังกลอง ลักษณะเฉพาะ คือ หน้ากลองด้านล่างจะต้องคาดไว้ด้วยสายสแนร์เป็นแผงเพื่อให้กระทบกับหนังกลองด้านล่าง เกิดเสียงซ่า ๆ เดิมสายสแนร์ทำด้วยเอ็นสัตว์ ในปัจจุบันสายสแนร์มีทั้งที่ทำด้วยไนลอนและทำด้วยเส้นลวดโลหะ อีกชื่อหนึ่งของกลองสแนร์คือ Side drum กลองสแนร์มีขาตั้งรองรับตัวกลองใช้เป็นส่วนหนึ่งของกลองชุด หรือนำมาใช้บรรเลงประกอบจังหวะสำหรับวงออเคสตราหรือวงอื่น ๆ ที่นั่งบรรเลง สำหรับวงโยธวาทิตและแตรวงจะมีตัวยึดกลองทำด้วยโลหะคล้องยึดไว้กับลำตัวของผู้ตี กลองจะอยู่ด้านหน้าของผู้ตี

กลองใหญ่ (Bass Drum)



ภาพที่ 28 กลองใหญ่

ที่มา <http://www.insidemusic.co.th/>

กลองใหญ่ (Bass Drum) มี 2 หน้า ซึ่งด้วยหนังกลอง กลองใหญ่ที่ใช้ในวงออเคสตราและเป็นกระเดื่องในกลองชุดด้วย จะมีขนาดใหญ่ที่สุดกว่า 32 นิ้ว ถ้าใช้ในวงโยธวาทิตและแตรวง จะมีขนาดตั้งแต่ 24 – 32 นิ้ว ตีด้วยไม้ตี ปลายไม้ข้างหนึ่งทำเป็นปมไว้สำหรับใช้ตีกระทบกับหนังกลอง ปมนั้นอาจหุ้มด้วยสักหลาด ไม้ก๊อก ผ้านวม หรือฟองน้ำ เสียงกลองตีเน้นย้ำจังหวะเพื่อให้เกิดความหนักแน่น หรืออาจจะใช้รั้วเพื่อให้เกิดความตื้นตัน รั้วเพื่อสร้างจุดสนใจในบทเพลงเพิ่มขึ้นก็ได้

ฉาบ (Cymbals)



ภาพที่ 29 ฉาบ

ที่มา <https://www.pngwave.com/png-clip-art-ojzbc>

ฉาบ (Cymbals) เป็นเครื่องดนตรีที่ใช้ในดนตรีหลายชนิด เช่น วงออเคสตราสมัยใหม่ วงมาร์ช วงคอนเสิร์ต ดนตรีทหาร รวมถึงเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของกลองชุดในปัจจุบันด้วย ในวงโยธวาทิตสามารถแบ่งฉาบที่ใช้ออกได้เป็นสองชนิด คือ ฉาบคู่ และฉาบแขวนหรือฉาบรั้ว ฉาบคู่เป็นฉาบสองใบ แต่ละใบจะมีสายเป็นวงสำหรับถือ การเล่นใช้มือแต่ละข้างถือฉาบแล้วนำเข้ามากระทบกัน ส่วนฉาบแขวน เป็นฉาบใบเดียวแขวนกับขาตั้ง นิยมตีด้วยไม้แบบหัวมัลเล็ตหุ้ม ในกลองชุดก็ใช้ฉาบแบบนี้เช่นเดียวกัน

คองก้า (Conga)



ภาพที่ 30 คองก้า

ที่มา <https://marcato.co.th/cmc-conga-with-stand-chromium/>

คองก้า (Conga) โดยปรกติมีความสูงประมาณ 30 นิ้ว เส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 11 นิ้ว ตัวกลองทำด้วยไม้ อาจใช้ท่อนไม้นำมาขุดให้กลวง หรือใช้แผ่นไม้ตัดให้เป็นรูปทรงตัวกลอง คาคาแผ่นโลหะไว้รอบตัวกลองติดยึดด้วยหมุดโลหะ คองก้าเป็นกลองหน้าเดียว ซึ่งด้วยหนังสัตว์ กลองคองก้าจะใช้ 3-5 ใบ หรือมากกว่านั้นก็ได้ ปกติใช้อย่างต่ำ 2 ใบ ตีสอดสลับกันตามลีลาจังหวะของบทเพลง ตีด้วยปลายนิ้วและฝ่ามือเช่นเดียวกับการตีกลองบองโก

กลองคองกามีหลายขนาด และมีชื่อเรียกต่างกัน ดังนี้

- ซูเปอร์ทุมบา (Supertumba) ขนาดใหญ่ที่สุด มีเส้นผ่าศูนย์กลาง 14 นิ้ว (35.5 cm)
- ทุมบา (Tumba) มีเส้นผ่าศูนย์กลาง 12 ถึง 12.5 นิ้ว (30.5 - 31.8 cm)
- คองกา (Conga) มีเส้นผ่าศูนย์กลาง 11.5 ถึง 12 นิ้ว (29.2 - 30.5 cm)
- ควินโต (Quinto) มีเส้นผ่าศูนย์กลาง 11 นิ้ว (28 cm)
- เรควินโต (Requinto) มีเส้นผ่าศูนย์กลางน้อยกว่า 10 นิ้ว (24.8 cm)
- ริคาร์โด (Ricardo) มีขนาดเล็กที่สุด มีเส้นผ่าศูนย์กลาง 9 นิ้ว (22.9 cm)

กลองบองโก (Bongos)



ภาพที่ 31 กลองบองโก

ที่มา <https://www.kaidee.com/product-337141267>

กลองบองโก (Bongos) เป็นกลองคู่ ต้องมี 2 ลูกเสมอ เล็ก 1 ลูก ใหญ่ 1 ลูก ระดับเสียงของกลอง 2 ลูกตั้งให้ห่างกันในระยะคู่ 4 หรือคู่ 5 โดยประมาณ หนึ่งกลองบองโกตั้งตั้งกว่ากลองคองก้า กลองบองโกทั้งสองลูกติดตั้งกับอุปกรณ์ยึดติดให้อยู่คู่กัน ขณะที่ตีกลองผู้ตีต้องหนีบกลองทั้ง 2 ใบ ให้อยู่ระหว่างขาทั้ง 2 ข้าง ด้วยหัวเข่า หรือวางตั้งไว้บนขาตั้งโลหะก็ได้ กลองบองโกจะต้องตีด้วยปลายนิ้วมือและฝ่ามือเช่นเดียวกับกลองคองก้า

คาวเบลล์ (Cowbells)



ภาพที่ 32 คาวเบลล์

ที่มา <https://www.oasismusicline.com/product/2680/cowbell-คาวเบลล์-size-เล็ก-6-5นิ้ว-มีขา>

คาวเบลล์ (Cowbells) พัฒนามาจาก กระดิ่งผูกคอวัว นำมาทั้งรูปร่างและชื่อ รูปทรงคล้ายกับระฆังมากกว่ากระดิ่ง ตีด้วยไม้กลอง คาวเบลล์ใช้มากในดนตรีละตินอเมริกา และดนตรีประกอบการเต้นลีลาศ คาวเบลล์ยังใช้เป็นอุปกรณ์ส่วนหนึ่งของกลองชุดอีกด้วย

กรับสเปน (Castanets)



ภาพที่ 33 กรับสเปน

ที่มา <https://www.priceza.com /s/ราคากรับสเปน-1-ชิ้น-คาสทานเนท-อุปกรณ์ประกอบจังหวะ-เครื่องเคาะ-เครื่องกระทบ>

กรับสเปน (Castanets) กรับ 1 ชุดจะมี 2 ชิ้น ขนาดจะพอดีกับอุ้งมือ นำมาตีกระทบกันทำให้เกิดเสียงตามลีลาจังหวะที่ต้องการ ปกติจะใช้เสียงของกรับประกอบการเต้นระบำ นิยมใช้ในประเศสเปน และในกลุ่มประเทศอเมริกาใต้ ตัวกรับจะทำด้วยไม้เนื้อแข็ง เมื่อมากระทบกันทำให้เกิดเสียงดัง

มาร์กทรี (Mark Tree)



ภาพที่ 34 มาร์กทรี

ที่มา <http://www.lonestarpercussion.com/Concert/Wind-Chimes-Mark-Trees/Treeworks-TRE44-Treeworks-44-Bar-Single-Row-Wind-Chimes.html>

มาร์กทรี (Mark Tree) ในภาษาอังกฤษเรียกว่า “Mark Tree”, “Chime Tree” หรือ “Bar Chimes” เป็นเครื่องประกอบจังหวะของดนตรีตะวันตก ลักษณะโดยทั่วไปคล้ายระฆังราวแต่มีขนาดเล็ก ประกอบด้วยลูกระฆังจำนวนมากแขวนเรียงตามลำดับความยาว ลูกระฆังมักทำจากอะลูมิเนียมทรงกระบอกตันหรือท่อทองเหลืองกลวง บรรเลงโดยใช้นิ้วมือหรือแท่งโลหะรูดไปตามแนวลูกระฆังหรือที่สายแขวนลูกระฆัง อนึ่ง ในประเทศไทยนิยมเรียกเครื่องดนตรีชนิดนี้ว่า “ราวเบล” ซึ่งไม่ใช่ชื่อที่ถูกต้องและยังสับสนกับ “Round Bell” ซึ่งหมายถึง “กะพรวน”

5) เครื่องดนตรีประเภทสาย (String Instruments)

ดับเบิลเบส (Double Bass)



ภาพที่ 35 ดับเบิลเบส

ที่มา <https://th.wikipedia.org/wiki/ดับเบิลเบส>

ดับเบิลเบส (Double bass) มีชื่อเรียกหลายชื่อเช่น สตริงเบส (String Bass) คอนทราเบส (Contra Bass) เบสไวโอล (Bass Viol) ดับเบิลเบสเป็นเครื่องดนตรีที่นิยมเล่นในวงออเคสตราและวงเครื่องสาย ซึ่งมีต้นกำเนิดมาจากโลกตะวันตก เป็นหนึ่งในเครื่องดนตรีตระกูลไวโอลิน อันประกอบไปด้วยไวโอลิน วิโอล่า เซลโล และดับเบิลเบส มีความสูงมาตรฐานประมาณ 74 นิ้ว ดับเบิลเบสเป็นเครื่องดนตรีเพียงชิ้นเดียวที่อาจจะกล่าวได้ว่ามีความสัมพันธ์กับซอไวโอล (Viol) อย่างแท้จริง โดยสืบทอดมาจาก Violone ซอไวโอลขนาดใหญ่ (Big Viol) ซึ่งเล่นในช่วงเสียง 16 ช่วงเสียง (เสียงของมันจะต่ำกว่าโน้ตที่เขียน 1 ช่วงเสียง)

ฮาร์ป (Harp)



ภาพที่ 36 ฮาร์ป

ที่มา <http://bravomusic.co.th/Product/ProductDetail.asp?ProductID=1959>

ฮาร์ป (harp) หรือพิณ คือเครื่องดนตรีประเภทเครื่องสายของตะวันตกมีเสียงเกิดขึ้นจากการใช้นิ้วดีด สายเสียงของเครื่องดนตรีนี้ปกติแล้วมี 47 สาย และที่เหยียบเพดดัล 7 อัน เพดดัลแต่ละอัน

จะควบคุมสายเสียงแต่ละชุด เช่น เพดดัล อันหนึ่งจะบังคับสายเสียง C ทั้งหมดและอีกอันหนึ่งจะบังคับสายเสียง D ทั้งหมด

ฮาร์ปเป็นเครื่องดนตรีที่แตกต่างจากเครื่องสายประเภทอื่น ๆ คือ การซึงของสายจะไม่ผ่านกล่องเสียง (Sounding Board) เหมือนเครื่องดนตรีชนิดอื่น ๆ เช่น กีตาร์, ไวโอลิน หรือเปียโน โครงสำหรับซึงสายมีลักษณะเป็นรูปสามเหลี่ยมโค้งงอเล็กน้อยเพื่อให้เกิดความสวยงาม ปกติจะเล่นด้วยการดีดที่สาย คุณภาพเสียงของฮาร์ปมีความแจ่มใสกว่าเสียงของเปียโน ใช้แสดงความสดชื่นแจ่มใส

ไวโอลิน (Violin)



ภาพที่ 37 ไวโอลิน

ที่มา <https://www.bandontri.com/product-category/international-instrument/>

ไวโอลิน (Violin) เป็นเครื่องดนตรีที่ทำให้เกิดเสียงระดับเสียงสูงในกลุ่มเครื่องดนตรีคลาสสิกประเภทเครื่องสาย (String Instruments) ซึ่งมีต้นกำเนิดมาจากโลกตะวันตก เป็นเครื่องดนตรีตระกูลไวโอลินที่เล็กที่สุด อันประกอบไปด้วย ไวโอลิน วิโอลา เซลโล และดับเบิลเบส เมื่อนำทั้งหมดมาเล่นร่วมกันแล้วจะเรียกว่า วงเครื่องสาย (String) ซึ่งเป็นตระกูลเครื่องดนตรีหลักของวงออเคสตรา

วิโอลา (Viola)



ภาพที่ 38 วิโอลา

ที่มา <http://www.bravomusic.co.th/>

ไวโอลา (Viola) เป็นเครื่องดนตรีในตระกูลเครื่องสายที่มีรูปร่างคล้ายไวโอลิน แต่มีขนาดใหญ่กว่า นิยมเล่นในวงออเคสตราและวงเครื่องสาย ซึ่งมีต้นกำเนิดมาจากโลกตะวันตก เป็นหนึ่งในเครื่องดนตรีตระกูลไวโอลิน อันประกอบไปด้วยไวโอลิน ไวโอลา เชลโล และดับเบิลเบส โดยไวโอลามีระดับเสียงต่ำกว่าไวโอลิน แต่สูงกว่าเชลโลและดับเบิลเบส ไวโอล่าจะตั้งสายเป็น C-G-D-A ซึ่งต่ำกว่าไวโอลินที่เป็น G-D-A-E ปัจจุบันไวโอล่าก็ยังคงมีขนาดที่หลากหลายนามากที่สุดในบรรดาเครื่องดนตรีในตระกูลเดียวกัน เพื่อให้การสะท้อนเสียงสมบูรณ์แบบเช่นเดียวกับไวโอลิน ไวโอล่าจำเป็นต้องลดขนาดความยาวลงอีกครั้งหนึ่ง ผลของการประนีประนอมดังกล่าว ทำให้ไวโอล่ามีขนาดความยาวอยู่ที่ 38 ถึง 45 ซม. ทำให้บทบาทของไวโอล่าในฐานะที่เป็นเครื่องดนตรีแสดงเดี่ยว ซ้ำกว่าไวโอลินและเชลโลซึ่งเป็นเครื่องดนตรีในตระกูลเดียวกัน

เชลโล (Cello)



ภาพที่ 39 เชลโล

ที่มา <https://marcato.co.th/>

ไวโอลอนเชลโล (Violoncello) หรือเรียกทั่วไปว่า เชลโล (Cello) นิยมเล่นในวงออเคสตราและวงเครื่องสาย ซึ่งมีต้นกำเนิดมาจากโลกตะวันตก เป็นหนึ่งในเครื่องดนตรีตระกูลไวโอลิน อันประกอบไปด้วยไวโอลิน, ไวโอล่า, เชลโล และดับเบิลเบส เชลโลเป็นเครื่องดนตรีประเภทเครื่องสายที่ได้รับความนิยมเช่นเดียวกับไวโอลิน มีโน้ตเพลงที่เขียนไว้สำหรับเชลโลโดยเฉพาะอยู่หลายบทเพลง แต่ไม่ค่อยได้รับความนิยม ถึงอย่างไรก็ตามยังมีการเล่นเชลโลกับดนตรีประเภทแจ๊ส บลูส์ ป๊อป ร็อก ฯลฯ

เมื่อนำเครื่องดนตรีแต่ละประเภทมาเล่นรวมวงกัน ก็จะทำให้เกิดเสียงประสานอันไพเราะ แต่ก่อนหน้านั้น การที่เราจะสามารถบรรเลงเครื่องดนตรีได้อย่างไพเราะได้ เราจำเป็นต้องผ่านการฝึกฝนจนชำนาญเสียก่อน ซึ่งแนวทางการฝึกซ้อมมีดังนี้

3.2 แนวทางการเล่นดนตรีในวงโยธวาทิต

เครื่องเป่าทุกชนิดมีความจำเป็นที่จะต้องมีการฝึกซ้อมการใช้ลมและเทคนิคต่าง ๆ อย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นพวกเครื่องลมไม้ หรือเครื่องลมทองเหลือง ถ้าจะให้มีประสิทธิภาพ ต้องปฏิบัติให้ถูกหลัก ถูกวิธีด้วย ถึงจะเกิดประสิทธิภาพสูงสุด โดยยึดหลักสำคัญสำหรับการฝึกปฏิบัติ คือ การหายใจอย่างถูกต้อง การใช้ริมฝีปาก การฝึกซ้อม

เทคนิคหลักการปฏิบัติเครื่องดนตรีวงโยธวาทิต

ต้องยึดหลักสำคัญสำหรับการฝึกปฏิบัติ 3 วิธีด้วยกัน คือ

1. การหายใจอย่างถูกต้อง
2. การใช้ริมฝีปาก
3. การฝึกซ้อม

1) การหายใจอย่างถูกต้อง

การหายใจแบ่งออกเป็น 2 วิธี คือ

1. การหายใจโดยทรวงอก (Chest Breathing) ใช้หน้าอกหายใจ โดยยกหน้าอกขึ้น อากาศจะเข้าไปในปอด แต่จะไม่ลึกลงไปปอด เพียงแต่เข้าไปในส่วนบนของปอดเท่านั้น การหายใจเช่นนี้จะพบได้ในคนทั่วไปในชีวิตประจำวัน แต่ไม่ใช่วิธีที่ถูกต้องสำหรับใช้ในการปฏิบัติเครื่องเป่า
2. การหายใจโดยใช้กระบังลม (Diaphragmatic Breathing) กล้ามเนื้อกระบังลมเป็นกล้ามเนื้อที่แบ่งครึ่งระหว่างปอดกับอวัยวะในช่องท้อง จะอยู่ใต้ปอด เมื่อเราหายใจ กล้ามเนื้อจะดึงตัวลง และอากาศก็จะถูกดึงเข้ามาอยู่ในปอด การหายใจสำหรับปฏิบัติเครื่องลมไม้ หรือเครื่องลมทองเหลือง เราจะต้องใช้การหายใจทั้ง 2 วิธีผสมกัน

ความแตกต่างของการหายใจทั้ง 2 วิธี

ถ้าเป็นวิธีแรกจะรู้สึกเพียงว่าลมที่หายใจเข้าปอดนั้นมาอยู่ตรงหน้าอก หรือส่วนบนของร่างกายเท่านั้น สำหรับวิธีหลังจะรู้สึกเหมือนกำลังสูดลมลงไปท้อง การหายใจที่ถูกต้องคือ การหายใจโดยผสมวิธีหายใจทั้ง 2 ชนิดเข้าด้วยกัน ดังนี้

การหายใจครั้งหนึ่ง ๆ จะแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน เริ่มจากหายใจเข้าสู่จุดลึกสุดของปอด (คือ บริเวณกระบังลม) ไปยังส่วนกลาง (ปอด) ไปยังส่วนบน (ทรวงอก) ทั้ง 3 ขั้นตอนนี้จะต้องปฏิบัติต่อเนื่องกันอย่างรวดเร็ว

1.1) การฝึกหายใจ

การหายใจมีหลักอยู่ว่า ต้องสูดลมหายใจให้เพียงพอกับความต้องการของการเป่า เพราะการปฏิบัติเครื่องเป่าต้องใช้ลมมากกว่าการหายใจปกติในชีวิตประจำวัน หรือการพูด แบบฝึกหัดที่ควรฝึกทุก ๆ วัน มี 4 ขั้นตอน คือ

1. หยุดหายใจ 4 จังหวะ ให้จังหวะประมาณ 84 bpm
2. ค่อย ๆ สูดลมหายใจเข้า 4 จังหวะ
3. ปล่อยลมให้ค้างอยู่ในปอด 4 จังหวะ
4. เป่าลมออก 12 จังหวะ

ข้อแนะนำอื่น ๆ

1. การหายใจไม่ควรหายใจที่สูดลมเข้าอย่างเต็มที่และไม่สุภาพจนเกินไป สำหรับการหายใจที่จะใช้กับการปฏิบัติเครื่องเป่านั้น เราต้องการลมที่อัดแน่นและเพียงพอ ทั้งนี้ไม่ใช่เพียงเพื่อโน้ตที่ต้องปฏิบัติเท่านั้น ลมนั้นยังทำหน้าที่พอกโลหิตเข้าไปหล่อเลี้ยงร่างกายอีกด้วย
2. ขณะปฏิบัติ ต้องรักษาแผ่นหลังให้ตรงอยู่เสมอ ไม่พึงพนักเก้าอี้ ลำตัวตั้งตรง ร่างกายส่วนบนจะต้องอยู่ในลักษณะเดียวกันทั้งทำยืนและทำนั่ง
3. การตรวจสอบว่าหายใจลึกหรือไม่นั้น ให้วางมือไว้ที่เอวด้านหลัง ถ้ามือไม่ขยายตัวขณะที่หายใจเข้า นั่นหมายความว่าหายใจลึกไม่เพียงพอ เมื่อท่านได้ส่งกระแสลมขึ้นจากปอด ถ้ามีสิ่งใดสิ่งหนึ่งขวางทางอยู่ระหว่างทางจากปอดถึงริมฝีปาก เป็นเพราะว่าตัวเราได้สร้างสิ่งกีดขวางขึ้นแล้วในกระแสลมก่อนจะถึงริมฝีปาก ซึ่งจะทำให้เกิดความผิดพลาดขึ้น นอกจากนั้นยังสร้างความยุ่งยากในการปฏิบัติเครื่องดนตรีอีกด้วย

1.2) การฝึกลากเสียงยาว

เป็นสิ่งที่ต้องฝึกฝนทุกวัน โดยการแยกไปฝึกเป็นกลุ่ม ให้นักดนตรีที่อาวุโส หรือเป็นรุ่นพี่ เป็นผู้ฝึกนำ

การฝึกให้เป่าเสียงยาว ให้นักดนตรียืนล้อมวงหันหน้าเข้าหากึ่งกลาง ใช้เมโทรโนทวางไว้ตรงกลางวง เป่าเป็นสเกลในสเกลหนึ่ง แล้วแต่ผู้นำจะนัดให้ เป่าพร้อมกันเป็น Unison และให้นักดนตรีระวังคุณภาพเสียงและระดับเสียงให้เท่ากันทุกคน

ข้อเสนอแนะ

เครื่องทองเหลือง และเครื่องลมไม้

1. ให้อบอุ่นเครื่อง โดยการเป่ากำพวด 2-3 นาทีก่อน
2. ฝึกลากเสียงยาว เริ่มจากตัวโน้ตกลาง ๆ ของเครื่อง
3. ระหว่างการฝึกจะมีการออกกำลังกายด้วย เช่น ยืดพื้
4. ฝึก Lip Slur

การปฏิบัติเครื่องดนตรีประเภทเครื่องเป่า เสียงของเครื่องดนตรีจะเกิดขึ้นได้ ต้องอาศัยการเป่าของผู้บรรเลง การเป่าที่ทำให้เสียงที่เกิดขึ้นมามีคุณภาพเพียงใดนั้น ขึ้นอยู่กับการจรดปาก การบ้วนลม และการหายใจของผู้เป่าเป็นสำคัญ ผู้เป่าจะต้องเข้าใจธรรมชาติของเครื่องดนตรีที่ตนเองใช้บรรเลง ถ้าหากเข้าใจธรรมชาติ รู้รายละเอียดของเครื่อง จะช่วยให้ผู้เป่าปฏิบัติได้ถูกวิธี อันจะนำมาซึ่งเสียงดนตรีที่มีคุณภาพ เกิดความไพเราะน่าฟัง นอกจากนี้ยังไม่เปลืองแรงในการเป่า เป็นการรักษาสุขภาพตนเองอีกทางหนึ่งด้วย

เครื่องเป่ามีหลายประเภท หลายชนิด และมีปากเป่า หรือกำพวด (Mouthpiece) ที่มีรูปทรงที่แตกต่างกันไป ผู้เป่าต้องเข้าใจว่าเครื่องดนตรีที่ใช้อยู่เป็นชนิดใด มีหลักการหรือเทคนิคในการเป่าอย่างไร ต้องศึกษาและฝึกหัดอย่างถูกต้อง เครื่องเป่าแต่ละชนิด จะมีหลักการและเทคนิควิธีเป่าแตกต่างกันไป การจรดปาก การบ้วนลม และการหายใจในการเป่าฟลุต และพิคโคโล มีดังนี้

1. เม้มริมฝีปากทั้งสองเล็กน้อย และเกร็งให้ตึงพอสมควร
2. แตะช่องลมที่ปากเป่าของเครื่องดนตรีกับริมฝีปากล่าง โดยให้ลำตัวเครื่องดนตรีขนานกับพื้ แล้วหมุนตัวเครื่องให้ที่วางปาก (Lip-plate) รองรับริมฝีปากล่างของผู้เป่าพอดี
3. แตะปลายลิ้นที่ริมฝีปากด้านใน หายใจเข้าให้เต็มปอด โดยหายใจทางมุมปากทั้งสองข้าง
4. บ้วนลมออกไปให้ผ่านช่องลมของเครื่องดนตรี ในขณะที่เป่าลม ให้ดึงปลายลิ้นออกจากริมฝีปากอย่างรวดเร็ว ทำลักษณะลิ้นเหมือนกับการพูดคำว่า “ทา” ถ้าเสียงยังไม่ดัง ให้ปรับช่องลมของเครื่องดนตรีให้ได้ระดับ โดยหมุนลำตัวเครื่องไปมาทีละน้อยจนเกิดเสียงดังขึ้น
5. เมื่อเกิดเสียงดังได้แล้ว ให้จำรูปปาก และระดับของช่องลมเอาไว้

6. การหายใจพยายามสุดลมเข้าไปในปอดให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ หายใจให้ลดลงไปถึงช่องท้อง เวลาหายใจให้หายใจทางปาก

2) การใช้ริมฝีปาก

เครื่องเป่าทุกประเภทจะมีลักษณะการใช้ริมฝีปากคล้ายกัน ดังนั้น การใช้ปากจึงมีการฝึกเช่นเดียวกัน ดังนี้

1. ดันกล้ามเนื้อริมฝีปากเข้าโดยรอบ
2. พยายามรักษาจุดที่แน่นอบบนมุมปากทั้ง 2 ข้าง และจุดนี้จะเป็นจุดสำคัญที่สุด ให้เกร็งมุมปาก และรั้งให้ต่ำลง
3. ต้องใช้กล้ามเนื้อรอบปาก โดยดึงคางให้ต่ำลง ถ้าดันคางขึ้นจะสูญเสียการควบคุมริมฝีปาก ด้านล่างทันที ให้คางอยู่ต่ำ ไม่มีลมอยู่ในริมฝีปาก พยายามรักษาจุดเกร็งบนมุมปากทั้ง 2 ข้าง อย่างแน่นอบ โดย
 - a) ไม่ฉีกมุมปากมากจนเกินไป
 - b) ไม่ห่อริมฝีปากมากจนเกินไป

ถ้าทำสิ่งเหล่านี้ได้จะสามารถเป่าด้วยริมฝีปากเฉย ๆ ได้ มีความคิดที่ดีอีกอย่างหนึ่ง คือ ก่อนที่จะบรรเลงดนตรีในแต่ละวัน ให้เป่าปาก (Buzz) ให้ริมฝีปากสั่นเสียก่อน จะออกเป็นระดับเสียงใดก็ได้ เพียงให้การใช้อวัยวะต่าง ๆ ของเราเป็นไปอย่างอิสระ

3) การฝึกซ้อม

1. การอุ่นเครื่อง (Warming Up) เป็นเหตุผลเดียวกับบรรดานักกีฬาที่จำเป็นต้องอุ่นเครื่องกล้ามเนื้อก่อนเล่น จุดประสงค์เพื่อ
 - a) อุ่นเครื่องกล้ามเนื้อ จิตใจ สมาธิ
 - b) เพื่อตรวจสอบมาตรฐานการปฏิบัติของวันนี้ว่าเท่ากับเมื่อวานหรือไม่
 - 1.1. เริ่มต้นด้วยการเป่าปาก (Buzzing) ลงกับกำพวดประมาณ 20-30 วินาที ให้แน่ใจว่าวางกำพวดลงบนจุดเดียวกับที่เคยวาง แล้วเริ่มเป่าอะไรก็ได้ที่คิดว่าเป่าได้อย่างสบาย ๆ ไม่เล่นสูง หรือต่ำจนเกินไป ไม่ดัง หรือเบาจนเกินไป ไม่เล่น Slur ขึ้น ๆ ลง ๆ ทำสิ่งเหล่านี้ในขณะที่ต้องตั้งใจฟังด้วยว่า ไม่เกิดเสียงที่เราควบคุมไม่ได้ออกมา หรือเคลื่อน (Vibrato) ที่ควบคุมไม่ได้ พยายามเป่าให้เสียงเรียบจริง ๆ

- 1.2. ใส่กำพวดลงบนเครื่องดนตรี เริ่มเป่าจากช่วงเสียงกลาง ๆ และฟังคุณภาพเสียง (สำคัญมากที่ท่านจะต้องเริ่มอุ่นเครื่องด้วยคุณภาพเสียงที่ดีมาก)
2. การฝึกเพื่อการสร้างเสริมกล้ามเนื้อรูปปาก และหายใจ
 - 2.1. เป่าปากเสียงยาวด้วยการใช้ Cresc&Dec (<>) ซึ่งควรเป่าทุกวันหลังจากการอุ่นเครื่อง อย่าฝึกอย่างรีบร้อน และเร็วจนเกินไป ทุกสิ่งทุกอย่างอยู่ภายใต้การควบคุมที่ตัวเราสามารถได้ยิน แม้แต่การเพิ่มความดังขึ้นอย่างสม่ำเสมอ
 - 2.2. เป่า 6 จังหวะดังขึ้น (Crescendo <) และอีก 6 จังหวะเบาลง (Dec >)
 - 2.3. เมื่อเป่าครบ 12 จังหวะแล้ว เอากำพวดออกจากปาก และนับต่อไปอีก 12 จังหวะ (นั่นคือให้เวลาหยุดพักในเวลาเป่า)

หลังจากที่นักดนตรีฝึกเดี่ยวแล้ว ต่อไปเป็นการซ้อมรวมวงภายในห้องซ้อม โดยมีวิธีการ ดังนี้

1. ให้เทียบเสียงก่อน โดยให้เป่าทั้งวง
2. ฝึกความสมดุลของวงโดยแบบฝึกหัด

3.1) การเทียบเสียง

ต้องเทียบเสียงด้วยเสียงที่เรียบไม่มีคลื่น เพื่อให้ได้มาซึ่งเสียงที่ถูกต้องที่สุด เครื่องหลาย ๆ เครื่อง เมื่อนำมาเทียบเสียงต้องเทียบจนเหมือนเครื่องเดียวกัน ไม่มีเสียงที่เป็นคลื่นโดยเด็ดขาด ถ้าเสียงที่ผสมกันออกมานั้นเกิดเสียงคลื่น (Vibrato) ขึ้นแล้ว นั่นหมายความว่าเกิดการเพี้ยนขึ้น ถ้าความถี่ของคลื่นเสียงเกิดขึ้นเร็วมาก นั่นหมายความว่าเสียงเกิดการเพี้ยนห่างออกจากกันมาก เมื่อได้ยินเสียงคลื่นไหวช้าลง นั่นหมายความว่า เสียงกำลังใกล้เข้าสู่เสียงที่ถูกต้อง เมื่อกลายเป็นเสียงที่ราบเรียบเท่ากันโดยตลอด นั่นคือเสียงที่ถูกต้อง

วงดนตรีส่วนใหญ่ของโลกมักจะเริ่มต้นด้วยการเทียบเสียงของเครื่องจากด้านที่เพี้ยนสูง และจะดึงหลอดเทียบเสียงออกเพื่อดึงให้ระดับเสียงต่ำลง จนกระทั่งถึงเสียงที่ถูกต้อง แต่สำหรับวงเครื่องเป่าระดับสมัครเล่น จะดีกว่าที่จะดึงหลอดเทียบเสียงออกมาก ๆ และเริ่มต้นการเทียบเสียงจากด้านที่เพี้ยนต่ำ และเทียบให้เครื่องดนตรีระดับสูงขึ้น เนื่องจากเหตุผลในทางปฏิบัติที่ว่า หูของมนุษย์ไม่ชอบฟังเสียงที่เพี้ยนต่ำ และเพราะว่าหูเราสามารถได้ยินเสียงที่กำลังเพี้ยนต่ำได้อย่างรวดเร็ว มักจะเป็นการเร็วขึ้นในการที่จะปรับให้เสียงสูงขึ้นจนได้ระดับที่ถูกต้อง ให้เริ่มเทียบจากด้านที่เพี้ยนต่ำเลื่อนหลอดเทียบเสียงเข้า

4) ข้อควรปฏิบัติในการเตรียมฝึกซ้อมเครื่องเป่า

การเตรียมตัวประจำวันอย่างคร่าว ๆ เพื่อเป็นพื้นฐานในการฝึกซ้อมเครื่องเป่า มีข้อควรปฏิบัติอยู่ 5 อย่าง ดังนี้

1. การฝึกซ้อม หรือการบรรเลง ต้องเป็นไปอย่างธรรมชาติ ผ่อนคลายความเครียด เป่าในท่าทางที่สบายที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ ต้องเรียนรู้การปรับตัวเพื่อการเป่า การควบคุมเครื่องมือให้อยู่ในการควบคุมของกล้ามเนื้อกระดูก และท่าทางควรทำงานสอดคล้องกันในการเป่า
2. เรียนรู้การเป่าเครื่องดนตรีเหมือนกีฬา จะต้องเรียนรู้การเตรียมตัวขั้นพื้นฐาน การวางปาก การหายใจ ท่าทางในการหยิบจับเครื่องมือที่ถูกต้อง ควรจะฝึกเหมือนการฝึกกีฬา แต่เสียงที่ออกมาไม่เหมือนการฝึกกีฬา
3. ควรคำนึงถึงการเรียนรู้สิ่งใหม่ การทบทวนความรู้เดิม และความถูกต้องของความรู้เกี่ยวกับการควบคุมลม ท่าทางการวางปาก การใช้ลิ้น ฯลฯ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่จะใช้ไปตลอดชีวิต จึงจำเป็นต้องอาศัยความถูกต้องเพื่อให้ได้มาซึ่งนักดนตรีที่เก่ง ท่านจะไปไม่ถึงความถูกต้อง ถ้าท่านไม่มีความแน่นอน ความแน่นอนจะเป็นการสร้างเชื่อมั่น และความเชื่อมั่นที่จะเกิดขึ้นต้องตั้งอยู่บนความถูกต้องเท่านั้น การฝึกที่ถูกต้องเป็นสิ่งที่จะสร้างความมั่นใจ ความแน่นอนได้อย่างสำคัญ ซึ่งมีผลอย่างมหาศาลต่อการบรรเลงดนตรี
4. การบรรเลงดนตรีโดยเฉพาะการปฏิบัติเครื่องเป่า เป็นการเรียนรู้การละเว้นการกระทำหลาย ๆ สิ่ง เป็นต้นว่าการวางปาก การใช้ลิ้น ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนา ไม่ใช่เป็นการพัฒนาที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ความเครียดของกล้ามเนื้อบวกกับความไม่ถูกต้องในการวางปากเป็นการพัฒนาความบกพร่องที่จะต้องหลีกเลี่ยง มีคำพูดว่า “ธรรมชาติสร้างความถูกต้องและอยู่ในตัวเราอยู่แล้ว ควรใช้ความถูกต้องนั้นให้เป็นประโยชน์”
5. จากคำพูดที่ว่าการเล่นทำให้ทุกอย่างสมบูรณ์ ในเวลาเดียวกัน การฝึกไม่ได้ทำให้ทุกอย่างสมบูรณ์ บางคนยิ่งฝึกยิ่งแย่ลง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับว่าฝึกอย่างไร อะไรคือสิ่งสำคัญในการฝึก ทำอย่างไรที่จะเข้าถึงการฝึกที่สมบูรณ์ มองดูกระจกในขณะที่ฝึกหรือเป่า เพื่อแก้ไขความผิดพลาดที่มองเห็นได้ด้วยตา เคยฟังเสียงที่เป่าออกมาหรือไม่ เพื่อฟังข้อผิดพลาดที่สามารถได้ยินด้วยหู ท่านมีความรู้สึกว่ามีผิดพลาดไปจากธรรมชาติหรือเปล่าในขณะที่ฝึก เพื่อดูความถูกต้องทางธรรมชาติ ท่าทางใบหน้า การวางปาก การใช้ลิ้น เป็นต้น

5) ข้อเสนอแนะในการบรรเลงดนตรี

1. รู้แนวทางว่าดนตรีที่จะบรรเลงเป็นอย่างไร นอกจากที่เป็นส่วนของตนเองแล้วควรจะรู้ส่วนอื่น ๆ ด้วย
2. แก้อั้ที่นั้ง และขาตั้งโน้ตอยู่ในระดับสายตาที่สามารถมองเห็นวาทยกร (อาจารย์) ได้ถนัด
3. สารทยกรสามารถสบสายตากับรักดนตรีได้ก่อนที่จะบรรเลง โดยเฉพาะอย่างยิ่งหลังจากตัวหยุดยาว ๆ
4. ลองเครื่องในทุกระดับเสียงเสียก่อน ฟังเสียงเป่า
5. มีความพร้อมในการบรรเลง ฟังผู้อื่นขณะที่หยุด
6. บรรเลงด้วยความรู้สึก ด้วยอารมณ์ดนตรี ลม และนิ้วให้สัมพันธ์กัน พยายามให้กระบังลมทำงาน
7. เสียงที่เป่าออกมาควรมีความกังวานทุกระดับเสียง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเสียงแรกที่เป่า
8. เรียนรู้ที่จะมองวาทยกรทุกครั้งที่เปลี่ยนจังหวะ
9. ดนตรีเป็นเกมการรอคอย ฉะนั้นควรรอคอยผู้อื่นด้วย
10. การรัวเสียงเป็นศิลปะของการบรรเลงดนตรี การควบคุมการรัวเสียง คุณภาพของเสียง เป็นเรื่องที่นักดนตรีต้องทำความเข้าใจ อย่ารัวเสียงที่เกินความจำเป็น
11. การทำจังหวะให้ช้าลง (จนกระทั่งหยุด) เป็นอารมณ์ของนักดนตรี ต้องเรียนรู้ด้วยความรู้สึก ต้องฝึกหาและพยายาม
12. เรียนรู้ เรียนฟัง และมองหาจุดที่จะหายใจ ฟังประโยค หรือวลีที่เพลงจะจบ
13. ช่วยขจัดความบกพร่องอันเกิดขึ้นจากเครื่องดนตรีไม่สมบูรณ์
14. ความสมบูรณ์ในการบรรเลงของวงดนตรี ไม่ได้เน้นความสมบูรณ์ที่จะบรรเลง แต่เน้นการจัดความบกพร่องต่างหาก เช่น ขจัดความบกพร่องอันเกิดจากเครื่องดนตรี ทำทางที่ไม่เหมาะสม จิตที่มีปัญหา สิ่งเหล่านี้มักจะขวางทางในการบรรเลงดนตรี
15. อย่าเปิดโอกาสให้ความบกพร่องหวนกลับมา
16. ทั้วงบรรเลงพร้อมกันและด้วยกัน
17. ปฏิบัติ (ตัวโน้ต) ครั้งแรกเลย และถูกต้องในการเป่า-ฟัง
18. ท่านสามารถอ่านโน้ตในการเป่าครั้งแรก แต่ครั้งต่อ ๆ ไปทำโน้ตให้เป็นเสียงดนตรี
19. ความดัง-เบาของเสียงเป็นหัวใจของดนตรี หลีกเลียง “ไม่มีอะไรปานกลาง”

20. ในการปล่อยให้เสียงจากไปตอนจบเพลง ควรเปิดโอกาสให้อารมณ์ของผู้ฟังเกิดความโล่งใจด้วย
21. เมื่อความดัง ดังที่สุดได้ยินคนเดียว แต่ความเบาที่สุดได้ยินเพื่อนข้างเคียง
22. ความเจ็บที่ปราศจากการควบคุมเป็นศัตรูต่อดนตรี
23. วงดนตรีต้องหายใจพร้อมกัน บรรเลงด้วยกัน พร้อมกัน
24. ดนตรีไม่ใช่หัวใจที่ขบเผาะ แต่เป็นการค้นหาความถูกต้อง ซึ่งไม่ได้หมายความว่าถึงจะต้องกลัวผิด
25. อุทิศแรงกายทุกส่วนในการบรรเลง ขจัดความขี้เกียจ เหนื่อยอ่อน เป่าให้กระเจิง สบัดนิ้วให้ สะเทือน
26. ดนตรี ปลุกอารมณ์ความรู้สึกของท่าน トラบที่ท่านมีลมจะเป่า
27. การบรรเลงแบบการเป่าให้สม่ำเสมอเท่านั้นเป็นธุรกิจของการเป่า อย่าสักแต่ว่าเป่า
28. เป่าให้จบวลีเพลง
29. ระวังเสียงที่ฝึกในห้องซ้อม กับเสียงในที่โล่งกว้าง
30. การบรรเลงที่ดีต้องเตรียมตัวเตรียมใจไว้อย่างนั้น
31. ค้นหาลีลาของดนตรี ซึ่งสามารถหาได้โดยการฟัง

และเมื่อเรากล่าวถึงประเทศญี่ปุ่น ซึ่งเป็นประเทศที่มีชื่อเสียงทางด้านดนตรี ทำให้วงโยธวาทิตในประเทศญี่ปุ่นนั้น มีการฝึกฝนและการแข่งขันที่เข้มงวดเป็นพิเศษ ทุกท่านคงสังเกตเห็นถึงระบบการแข่งขันวงโยธวาทิตที่ค่อนข้างจะเฉพาะตัว และไม่เหมือนกับในประเทศอื่น ๆ โดยการแข่งขันวงโยธวาทิตในประเทศญี่ปุ่นนั้นจะมีชื่อเรียกว่า All-Japan Band Competition (全日本吹奏楽コンクール Zen Nihon Suisōgaku Konkūru)

3.3 ระบบการแข่งขันวงโยธวาทิตในประเทศญี่ปุ่น

All-Japan Band Competition (全日本吹奏楽コンクール Zen Nihon Suisōgaku Konkūru) เป็นการแข่งขัน Wind Band ขนาดใหญ่ในประเทศญี่ปุ่น จัดขึ้นโดยสมาคม All-Japan Band และสำนักพิมพ์อาซาฮี ตั้งแต่ปีค.ศ. 1940 (ยกเว้นปีค.ศ. 1944-1956 ในช่วงที่เกิดสงคราม) การแข่งขันถูกแบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ ระดับมัธยมต้น, ระดับมัธยมปลาย, ระดับมหาวิทยาลัย และระดับผู้ใหญ่ ในแต่ละประเภทจะถูกแบ่งเป็นหมวด A และ B ซึ่งการแข่งขันหลักจะอยู่ที่หมวด A

ส่วนหมวด B จะเป็นการแข่งขันที่ผ่อนคลายกว่า มีไว้สำหรับวงดนตรีเล็ก ๆ และมีประสบการณ์น้อย นั้นหมายความว่าวงดนตรีที่อยู่ในหมวด B จะไม่มีสิทธิ์ในการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศระดับชาติ โดยแต่ ละวงจะบรรเลงเพลงทั้งหมด 2 บทเพลง ซึ่งได้แก่ เพลงบังคับ และเพลงอิสระ เวลาในการแข่งขัน คือ 12 นาที (หมวด A) และสามารถมีจำนวนสมาชิกได้สูงสุด 55 คนต่อวง (ในระดับมัธยม) ในส่วนของ รางวัลนั้น มีด้วยกันทั้งหมด 3 ประเภท คือ เหรียญทอง, เหรียญเงิน และเหรียญทองแดง จากจำนวน ผู้เข้าร่วมการแข่งขันทั้งหมดนั้น ทำให้ All-Japan Band Competition เป็นการแข่งขันที่ใหญ่ที่สุดในโลกเลยก็ว่าได้

การแข่งขันในรอบชิงชนะเลิศระดับชาติของระดับมัธยมต้น และระดับมัธยมปลายนั้น จะจัด ขึ้นในเดือนพฤศจิกายน ที่ Fumon Hall ภายหลังจากที่เกิดเหตุแผ่นดินไหวที่ญี่ปุ่นเมื่อปีค.ศ. 2011 เป็นผลให้เขตแดนของห้องโถงใหญ่มีความเสี่ยงสูงที่จะพังทลายลงมา ห้องโถงใหญ่ถูกปิดชั่วคราวหลัง วันที่ 13 เดือนพฤษภาคม ปีค.ศ. 2012 ดังนั้น สถานที่ในการจัดการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศระดับชาติ ในปีค.ศ. 2012 จึงเปลี่ยนเป็นห้องประชุมนานาชาตินาโกย่า ส่วนสถานที่จัดการแข่งขันของระดับ มหาวิทยาลัย และระดับผู้ใหญ่ จะแตกต่างกันไปในแต่ละปี โดยมีสถานที่ในอนาคต ได้แก่ หอวัฒนธรรม จังหวัดเอฮิเมะ และศูนย์ประชุมนานาชาติโอซาก้า

ข้อกำหนดในการแข่งขัน

1. ผู้เข้าร่วมทุกคนต้องเป็นสมาชิกใน Wind Band
2. วงดนตรีจะต้องมีการซ้อมและแสดงตลอดทั้งปี
3. นักเรียนจากโรงเรียนสอนดนตรีได้รับอนุญาตให้เข้าร่วมการแข่งขันในฐานะสมาชิกของวงใน รอบ “Community Band”
4. โดยทั่วไปแล้ว 1 คน สามารถเข้าร่วมได้หลายวง แต่กฎการแข่งขันบางข้อก็สามารถละเว้น ได้ในบางกรณี
5. สมาชิกไม่สามารถติดสินบนได้ และจะยังคงอยู่ในระดับมือสมัครเล่น
6. นักเรียนในเครือโรงเรียนสอนดนตรีไม่สามารถเข้าร่วมในรอบวงโรงเรียนได้

บทที่ 4

บทเพลงที่ปรากฏภายในภาพยนตร์ Hibike! Euphonium The Movie : Welcome to the Kitauji High School Concert Band และประวัติผู้แต่งเพลง

ในบทที่ 4 นี้เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับเพลงที่ปรากฏในภาพยนตร์ Hibike! Euphonium The Movie : Welcome to the Kitauji High School Concert Band โดยเป็นเพลงที่ตัวละครในเรื่องนั้นได้ยิน ไม่ใช่เพลงประกอบ หรือ Original Sound Track แต่อย่างใด ทั้งในเรื่องประวัติของเพลง เนื้อหาของเพลง และเล่าประวัติของผู้แต่งเพลง ๆ นั้น โดยมีเนื้อหาดังนี้

4.1 บทเพลงที่ปรากฏในภาพยนตร์

ภายในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่อง Hibike! Euphonium The Movie : Welcome to the Kitauji High School Concert Band นั้น มีเพลงที่ปรากฏอยู่ในเรื่องจำนวนทั้งสิ้น 8 เพลง ดังต่อไปนี้

1. Can Can - Jacques Offenbach
2. Abarenbo Shogun Theme - Akito Matsuda
3. Marines' Hymn - James Melville Fulton
4. From the New World - Antonín Dvořák
5. Rydeen - Yellow Magic Orchestra (YMO)
6. The Place where We Found Love - Hanako Oku
7. Wind of Provence - Naoki Tasaka
8. Crescent Moon Dance - Akito Matsuda

โดยรายชื่อเพลงทั้งหมดที่กล่าวไปข้างต้น จะจำแนกได้ทั้งเพลงที่เรียบเรียงขึ้นโดย Akito Matsuda ซึ่งเป็นผู้ประพันธ์เพลงและดนตรีประกอบประจำภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ และเพลงที่ใช้วงซิมโฟนี ออเคสตราในการบรรเลง ซึ่งถูกแต่งโดยนักประพันธ์ที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละเพลง ผู้วิจัยทำการสืบค้นประวัติของผู้ประพันธ์เพลงและประวัติของเพลงที่ได้กล่าวไปข้างต้น ออกมาดังนี้

4.2 ประวัติของบทเพลงและผู้ประพันธ์บทเพลงที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์

1) Akito Matsuda (彬人 松田) (อะกิโตะ มัทสึดะ)



ภาพที่ 40 Akito Matsuda

ที่มา https://myanimelist.net/people/14045/Akito_Matsuda

เกิดเมื่อ 16 ธันวาคม ค.ศ. 1982 ณ จังหวัดโอซาก้า ประเทศญี่ปุ่น มีงานอดิเรกคือ เล่นไวโอลิน ทำงานอยู่ภายใต้บริษัท Lantis ซึ่งเป็นบริษัทที่จัดทำเพลงให้แก่ นักดนตรี บทเพลงแอนิเมชัน และเพลงประกอบวิดีโอเกม ในตอนแรก อ.มัทสึดะ ใช้นามแฝงอยู่หลายชื่อด้วยกัน ทั้งTokia, Nijine และ Nizine แต่พอหลังจากปีค.ศ. 2013 อ.มัทสึดะ ก็ได้ใช้ชื่อจริงของเขาในการออกผลงานของตนเอง โดยอ.มัทสึดะ ได้เรียบเรียงเพลงให้กับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Hibike! Euphonium ไว้หลากหลายเพลงด้วยกัน มีทั้งบทเพลงที่แต่งขึ้นเอง และบทเพลงที่ถูกเรียบเรียงขึ้นใหม่จากต้นฉบับ โดยมีผลงานทั้งหมด ดังนี้

ปีค.ศ. 2019

มกราคม

- D.C. ARCHIVES SAKURA Edition MUSIC SIDE
- ENSEMBLE STARS! ALBUM SERIES PRESENT -fine- [Limited Edition]

- ENSEMBLE STARS! ALBUM SERIES PRESENT -fine-

พฤษภาคม

- Sound! Euphonium the movie ~Chikai no Finale~ Original Soundtrack: The Endless Melody

สิงหาคม

- Symphony Sounds Record 2019 ตั้งแต่ปีค.ศ. 2004 ถึงปีค.ศ. 2018

กันยายน

- Eien Summer... / Almace (CV: Tomomi Jiena Sumi), Tiphereth (CV: Yurika Suda), Failnaught (CV: Hikaru Akao) & Cassius (CV: Mai Sato)

ธันวาคม

- REVUE STARLIGHT -The LIVE- #2 revival

ปีค.ศ. 2018

มกราคม

- Love, Chunibyo & Other Delusions! -Take On Me- Original Soundtrack

กุมภาพันธ์

- THE IDOLM@STER MILLION LIVE! M@STER SPARKLE 06

มีนาคม

- Precure Vocal Best BOX 2013-2017

เมษายน

- girls,dance,staircase

พฤษภาคม

- Sunny Spot / Kaori Ishihara [Limited Edition]
- Sunny Spot / Kaori Ishihara

ปีค.ศ. 2017**มกราคม**

- Sound! Euphonium 2 Original Soundtrack: Ongaku Endless
- Ensemble★Stars! UNIT SONG CD☆2nd vol.09 fine

มีนาคม

- Aqours Original Song CD 7

มิถุนายน

- decade wind / Aira Yuuki

กรกฎาคม

- Zero kara Hajimeru Mahou no Syo ORIGINAL SOUNDTRACK: Sound of Grimoire

สิงหาคม

- Kimi no Koe wo Todoketai Original Soundtrack: Aquamarine no Omoidetachi

กันยายน

- Sound! Euphonium the Movie Original Soundtrack: The only melody

ตุลาคม

- Sound Of Three Angels

ปีค.ศ. 2016**มีนาคม**

- UNDEFEATED BAHAMUT CHRONICLE ORIGINAL SOUND TRACKS

เมษายน

- Sound! Euphonium The Movie Original Soundtrack: Reflection of youthful music

พฤษภาคม

- ChouCho ColleCtion "bouquet"
- ChouCho ColleCtion "bouquet" [Limited Edition]

ปีค.ศ. 2015

กุมภาพันธ์

- LiLiM 15th anniversary Vocal Album
- transient blue / ChouCho

เมษายน

- Ushinawareta Mirai wo Motomete Original Soundtrack

พฤษภาคม

- THE IDOLM@STER 9th ANNIVERSARY WE ARE M@STERPIECE!! Blu-ray "PERFECT BOX" [Limited Edition]
- THE IDOLM@STER 9th ANNIVERSARY WE ARE M@STERPIECE!! Blu-ray Day1
- D.C. ~Da Capo~ Super Best

มิถุนายน

- THE IDOLM@STER LIVE THE@TER COLLECTION Vol.1 -765PRO ALLSTARS-

กรกฎาคม

- Sound! Euphonium Character Song Vol.1 / Kumiko Oumae (CV. Tomoyo Kurosawa)
- Sound! Euphonium Original Soundtrack: Omoide Music
- Sound! Euphonium Character Song Vol.2 / Hazuki Katou (CV. Ayaka Asai)
- Sound! Euphonium Character Song Vol.3 / Sapphire Kawashima (CV: Moe Toyota)
- Sound! Euphonium Character Song Vol.4 / Reina Kousaka (CV: Chika Anzai)

สิงหาคม

- SHIMOTSUKIN 10th Anniversary BEST ~PC GAME SONGS~ KDSD-00781
- SHIMOTSUKIN 10th Anniversary BEST PREMIUM COMPLETE BOX KDSD-20017

ปีค.ศ. 2014

มกราคม

- Beyond the Melodies

กุมภาพันธ์

- Inu to Hasami wa Tsukaiyou Character Best Album "Inu Hasa no Uta"
- THE IDOLM@STER 8th ANNIVERSARY HOP!STEP!!FESTIV@L!!! @MAKUHARI0922
- THE IDOLM@STER 8th ANNIVERSARY HOP!STEP!!FESTIV@L!!! @MAKUHARI0922
- THE IDOLM@STER 8th ANNIVERSARY HOP!STEP!!FESTIV@L!!! Blu-ray BOX [Limited Edition]

เมษายน

- Chu-2 byo demo KOI ga shitai REN Original Soundtrack

พฤษภาคม

- My Sweet Shelter

มิถุนายน

- Saki Best Mini Album ~Anthology~
- GWAVE 2013 2nd Progress
- BOKURA WA MINNA KAWAISOU ORIGINAL SOUNDTRACK "Between the Notes"

กรกฎาคม

- D-FRAGMENTS Game Creation Club CD (Provisional) ~ Soundtrack 1

สิงหาคม

- D-FRAGMENTS Game Creation Club CD (Provisional) ~ Soundtrack 2

กันยายน

- NO-RIN vol.6 Special CD
- SANCTUARY ~Minori Chihara Best Album~ / Minori Chihara
- Glasslip Original Soundtrack "Ongaku no Kakeru"

ธันวาคม

- natsuiro kiseki Complete Songs ~Ano Natsu no Kakeru~

- THE IDOLM@STER MILLION LIVE! 1st LIVE HAPPY☆PERFORM@NCE!! Blu-ray "COMPLETE THE@TER" [Limited Edition]

ปีค.ศ. 2013

มกราคม

- Sound of a small love & chu-2 byo story

กุมภาพันธ์

- Inazuma Eleven GO Chrono Stone All Stars Character Song Album
- Hidamari Sketch Theme Song Collection Hidamarisou de, Mattemasu

มีนาคม

- Milky Party!!!!

พฤษภาคม

- Koitabi ~ True Tours Nanto Music Collection [Limited for Nanto Area]
- Dokidoki! Precure Character Album ~SONGBIRD~

กรกฎาคม

- WanWanWanWan N_1!! / Lemonade Scandal
- Inu to Hasami wa Tsukaiyou Character Song 1 "Kaikan Parameter" Kirihime Natsuno / Marina Inoue
- Inu to Hasami wa Tsukaiyou Character Song 2 "Little Sister Spice Magic" Madoka Harumi / Kana Asumi
- THE IDOLM@STER LIVE THE@TER PERFORMANCE 04

สิงหาคม

- Inu to Hasami wa Tsukaiyou Character Song 3 "Kookotsu Paradigm" Suzuna Hiiragi / Shizuka Ito
- Inu to Hasami wa Tsukaiyou Character Song 4 "Gomennasai, watashi nanka ga utatte shimatte hontou ni gomennasai" Hami Ohsawa / Ai Kakuma
- THE IDOLM@STER LIVE THE@TER PERFORMANCE 05

กันยายน

- Inu to Hasami wa Tsukaiyou Character Mini Album "Shining!!" Maxi Akizuki / Yu Serizawa
- Love, Chunibyō & Other Delusions! Rikka Version Original Soundtrack
- Inu to Hasami wa Tsukaiyou Character Song 5 "Nade nade nadena!" Sakura Honda & Yayoi Honda / Maaya Uchida & Hiromi Igarashi
- Inu to Hasami wa Tsukaiyou Character Song 6 "Purgatorium Cerberus" Sachi Moribe / Chiwa Saito
- Inu to Hasami wa Tsukaiyou Character Song 7 "Hakanaki Kiseki ni Mau Chou yo" Momiji Himehagi / Ai Kayano

ตุลาคม

- DOG & SCISSORS ORIGINAL SOUND TRACKS
- Usotsuki Oujī to Nayameru Ohimesama -Princess syndrome- Original Maxi Single

พฤศจิกายน

- Sticking Places / Sphere [Limited Edition]
- Sticking Places / Sphere

ธันวาคม

- Magic hour / Kei Mizusawa
- Usotsuki Oujī to Nayameru Ohimesama -Princess syndrome- Original Soundtrack: Dear Princess

ปีค.ศ. 2012

มกราคม

- Mashiro-iro Symphony Original Soundtrack

พฤษภาคม

- EIYU * SENKI THE WORLD CONQUEST ORIGINAL SOUND TRACK

กรกฎาคม

- Natsuiro Kiseki Vol.2 Bonus CD

- natsuiro kiseki Original Soundtrack ~lilas~

สิงหาคม

- flyleaf / ChouCho
- flyleaf / ChouCho [Limited Edition]

พฤศจิกายน

- For My Dear... / Aira Yuuki

ธันวาคม

- Natsuiro Kiseki Vol.6 Bonus CD
- GWAVE 2012 1st Memories

ปีค.ศ. 2011

มีนาคม

- miracle fruit / Minami Kuribayashi
- Spring is here / Sphere [Limited Edition]
- Spring is here / Sphere [Crystal Spring Box/Limited Edition]
- Spring is here / Sphere

มิถุนายน

- Katanagatari Song Collection Vol.2

กรกฎาคม

- Softenni! Character Song + Drama Mini Album
- Yondemasu yo, Azazel-san. Insert Song & Original Soundtrack CD1

สิงหาคม

- TV Anime "Nekogami Yaoyorozu" Character Song Vol.3

กันยายน

- Kamisama no Memochou Character File Alice

ตุลาคม

- Baka to Test to Shoukanjuu Ni! Original Soundtrack
- Authentic symphony / ChouCho

ปีค.ศ. 2010

มีนาคม

- Warau Kado ni wa Pan Pan Pan! / Yuno (CV. Kana Asumi)
- BGM -Baka And Test: Summon The Beasts-

มิถุนายน

- Eternalize. / Aira Yuuki

กรกฎาคม

- LAMENT ~Yagate Yorokobi wo~ / Aira Yuuki
- Now loading...SKY!! / Sphere [Limited Edition]
- Now loading...SKY!! / Sphere

สิงหาคม

- Movement of magic / Natsuko Aso
- Movement of magic / Natsuko Aso [Limited Edition]
- Mirai Kaikisen / Miyuki Hashimoto
- BLOODY TUNE / Yui Sakakibara
- BLOODY TUNE / Yui Sakakibara [Limited Edition]

กันยายน

- TV Animation "Shukufuku no Campanella" Original Soundtrack: CAMPANARIO

ตุลาคม

- MOON SIGNAL / Sphere [Limited Edition]
- MOON SIGNAL / Sphere

พฤศจิกายน

- Katanagatari Vol.8 Bonus CD
- CIRCUS 10th Collect
- Chata Works Best II
- espressivo / Miyuki Hashimoto

ธันวาคม

- Tantei Opera Milky Holmes Vocal Album ~ milky show time 

- The Legend of the Legendary Heroes Original Soundtrack
- Otome Youkai Zakuro Original Soundtrack - Renka Onban
- Metamorphose

ปีค.ศ. 2009

กุมภาพันธ์

- Merry! Merry-go-round / Hiromi Sato

มีนาคม

- AKIKAN! ORIGINAL SOUND TRACK
- SORA WO MIAGERU SYOUJO NO HITOMI NI UTSURU SEKAI Inspired album
- SUZUMIYA HARUHI NO CHOKURETSU x SUZUMIYA HARUHI NO HEIRETSU VOCAL MINI ALBUM LACA-5883

เมษายน

- Miracle Fly / Minami Kuribayashi
- Glossy:MMM / Miyuki Hashimoto

พฤษภาคม

- HATSUKOI LIMITED. Character File Vol.1 Kei Enomoto & Rika Dobashi

มิถุนายน

- Vocal Collection Harukanaru Toki no Naka de 4 ~Tokimeguri no Uta~
- TV Anime "Shinkyoku Soukai Polyphonica -Crimson S-" Character Song CD Vol.2 THE SECOND MOVEMENT
- HATSUKOI LIMITED. Character File Vol.2 Misaki Yamamoto & Meguru Watase

กรกฎาคม

- Princess Pimp! / Miyuki Hashimoto
- Minami-ke Character Song Best Album

สิงหาคม

- THE MEMORY OF HARUHI SUZUMIYA
- Hatsukoi Limited. Original Soundtrack

- HATSUKOI LIMITED. Character File Vol.4 Ayumi Arihara & Soako Andou
- Fantasy RPG!
- NIJI IRO DROP Hatsukoi Limited Drama CD

ตุลาคม

- Saki Original Soundtrack
- Kiss×Lord×Darjeeling Original Soundtrack

พฤศจิกายน

- Princess Lover! Original Sound Track

ปีค.ศ. 2008

กุมภาพันธ์

- Songs from Eternal Fantasy

มีนาคม

- Eternal Fantasy Image Album ~Destination for Arcie~

เมษายน

- @Lantis NON STOP DANCE REMIX vol.1

มิถุนายน

- D.C.II P.S. ~Da Capo II~ Plus Situation Vocal Album
- ENSON ~ COVER SONGS COLLECTION Vol.1 / Masaaki Endoh
- They are my noble Masters CHARACTER SONG mini ALBUM & TALK CD
- Chata no Wa / Chata

กรกฎาคม

- REFLECTION / Aira Yuuki
- Tayutama -Kiss on my Deity- Original Soundtrack
- D.C.II & D.C.II S.S. Vocal Album dolce 3
- Tayutama -Kiss on my Deity- Vocal Collection "Moment of Love"

สิงหาคม

- Festa!

ตุลาคม

- "Zettai Shogeki ~Platonic Heart~" Ongakushuu "Zettai Ongakushuu ~Plastic Bird~"

พฤศจิกายน

- Parade / Minori Chihara
- Yume no Ashioto ga Kikoeru / Kaoru Mizuhara

ธันวาคม

- Gareii -ZERO- Image Song Collection "Yuri-mu Croquette"

ปีค.ศ. 2007**มิถุนายน**

- Niizuma Capriccio! Original Soundtrack ~Kikasete Capriccio!~

สิงหาคม

- Zankoku yo Kibou to Nare / Aira Yuuki

กันยายน

- Sweet! SOUND TRACK

ตุลาคม

- ETERNAL FANTASY Taikan Disc ~prelude~
- Contact / Minori Chihara

ธันวาคม

- Eternal Fantasy ~Ai wa Sekai ni Amaneku Hana no you ni~ / Sena

ปีค.ศ. 2006**มกราคม**

- Blaze of Destiny Chronicle

มีนาคม

- Imouto-Challenge! Imouto Compilation Album

มิถุนายน

- GWAVE 2005 2nd Impact

ตุลาคม

- D.C.II ~Da Capo II~ Radio Opening & Ending Songs – Dream on ~Koiseyo Otome~

พฤศจิกายน

- Kokoro Niji wo Kakete / Misato Fujiya

ธันวาคม

- TV Anime "Gift ~eternal rainbow~" Character Song Mini Album

ปีค.ศ. 2005**มกราคม**

- Ankh ANTHOLOGY

มิถุนายน

- IKUSABI O.S.T

กันยายน

- Natsu ☆ Natsu Preorder Tokuten Disc

ตุลาคม

- Natsu ☆ Natsu Soundtrack

ปีค.ศ. 2004**กรกฎาคม**

- MOTHER SYMPHONY / Asumi Nakata (Lucia Nanami)

กันยายน

- soleil*garden / yozuca*
- Mermaid Melody Pichi Pichi Pitch Pure Mermaid Melody Vocal Collection Pure BOX 1

1.1) Abarenbo Shogun Theme

แต่เดิมทีแล้วเป็นเพลงประกอบละครโทรทัศน์เรื่อง ยอดโชกุนผู้กล้าหาญ (Abarenbo Shogun) แต่อ. Matsuda ได้เรียบเรียงเพลงนี้ขึ้นมาใหม่ เพื่อให้วงโยธวาทิตสามารถนำมาเล่นได้

Abarenbo Shogun เป็น ละครโทรทัศน์ จากญี่ปุ่นที่ออกอากาศทางช่อง ทีวีอาซาฮี เมื่อวันที่ 7 มกราคม ค.ศ. 1978 และออกอากาศตอนสุดท้ายเมื่อวันที่ 29 ธันวาคม ค.ศ. 2008 โดยละครเรื่องนี้ ถือได้ว่าออกอากาศยาวนานที่สุดในญี่ปุ่น โดยในประเทศไทย ออกอากาศทางช่อง ทูเอเซียซีรีส์

ในละครเรื่องนี้จะย้อนไปในสมัยโชกุนโทกุงะวะ โยะชิมุเนะ โชกุนคนที่ 7 ที่ได้ปลอมตัวเป็น ซามูไร พเนจร ชื่อ โทะคุตะ ชินโนะสุเกะ เพื่อออกตรวจราชการ ทำให้ท่านโชกุนได้พบกับผู้คนและคดีต่าง ๆ มากมาย

1.2) Crescent Moon Dance

ในภาพยนตร์นั้นกล่าวว่าผู้แต่งคือ Namie Horikawa แต่ในความเป็นจริงแล้ว อ. Matsuda เอง ที่เป็นผู้แต่งบทเพลงนี้ขึ้นมา และได้นำวง Senzoku Gakuen College of Music Freshman มาอัดเพลงนี้เพื่อใส่เข้าไปในภาพยนตร์

2) Jacques Offenbach (มัก ออแฟนบัก)



ภาพที่ 41 Jacques Offenbach

ที่มา <https://sites.google.com/site/mrjisc/classroom/prawati-sangkhit-kwi-jaea-phl-ngan/jacques-offenbach>

มีชีวิตอยู่ในช่วงวันที่ 20 มิถุนายน ค.ศ. 1819 จนถึง 5 ตุลาคม ค.ศ. 1880 เกิดที่เมืองโคโลญ ประเทศเยอรมนี เขาเป็นลูกชายของนักร้องประจำ Cologne Synagogue ที่ชื่อ Isaac Juda Eberst หรือ Isaac Offenbach ผู้ซึ่งเกิดที่ Offenbach am Main พ่อเป็นที่รู้จักในนาม “Der Offenbach” ชื่อในตอนแรกเกิดมีชื่อว่า Jacob Offenbach เป็นนักประพันธ์เพลงชาวเยอรมันที่โอนสัญชาติเป็น

ฝรั่งเศส ในปีค.ศ. 1833 ออแปงบักได้เข้าเรียนเชลโล่ที่ Paris Conservatoire ซึ่งเป็นวิทยาลัยที่สอนดนตรีและการเต้นรำ แต่การเรียนเชิงวิชาการไม่สามารถทำให้ออแปงบักบรรลุผลได้ จึงลาออกมาหลังจากที่เรียนไปได้ 1 ปี ต่อมาได้เริ่มต้นอาชีพเป็นนักดนตรีเดี่ยว และมีชื่อเสียงระดับนานาชาติ ในฐานะวาทยกร

ในปีค.ศ. 1844 หลังจากเปลี่ยนนิกายเป็นโรมันคาทอลิก เขาแต่งงานกับ Herminie d'Alcain ลูกสาวของ Carlist ชาวสเปน และในปีค.ศ. 1855 เขาเปิดโรงละครของตัวเอง ที่มีชื่อว่า Bouffes-Parisiens ซึ่งเขาเป็นผู้ควบคุมดูแลจนกระทั่งปีค.ศ. 1866 จากนั้นเขาก็ผลิต Operettas ที่ Ems ในเยอรมนีและ Opéra-ballet ในเวียนนา Die Rheinixen (1864; Rhine Spirits)

เมื่อย้อนกลับมาในปีค.ศ. 1864 ที่เมืองปารีส La Belle Hélène (1864) ซึ่งเป็น Operetta ที่เขาประพันธ์นั้น ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก และยังมีความสำเร็จอื่น ๆ อีก อย่างเช่น La Vie Parisienne (1866), La Grande-Duchesse de Gérolstein (1867) และ La Périchole (1868) เป็นต้น

ตั้งแต่ปีค.ศ. 1872 จนถึงปีค.ศ. 1876 เขาได้กำกับ Théâtre de la Gaité และในปีค.ศ. 1874 เขาได้ประพันธ์ Orphée aux enfers ฉบับแก้ไข และได้อธิบายในฐานะ “A fairylike opera” ว่าความเสี่ยงนี้ เป็นความล้มเหลวทางการเงิน ในปีค.ศ. 1876 เขาได้ทัวร์ในประเทศสหรัฐอเมริกา และได้ใช้ชีวิตที่เหลือทั้งหมดนั้นให้กับการแต่งเพลง โดยมีผลงานชิ้นสำคัญ ดังนี้

โอเปร่าและโอเปอเรตตา :

- Les deux Aveugles (1855)
- Le Nuit blanche (1855)
- Ba-ta-clan (1855), (livret de Ludovic Halévy)
- La Rose de Saint-Flour (1856)
- Le Savetier et le Financier (1856)
- Dragonette (1857)
- Le Vent du Soir ou L'horrible Festin (1857)
- Une Demoiselle en loterie (1857)
- Le Mariage aux lanternes (1857)
- Les deux Pêcheurs (1857)
- Orphée aux Enfers (1858) (livret de Ludovic Halévy)

- Les Vivandières de la Grande Armée (1859)
- Geneviève de Brabant (1859)
- Daphnis et Chloé (1860)
- La Chanson de Fortunio (1861) (livret de Ludovic Halévy)
- Le Pont des soupirs (1861) (livret de Ludovic Halévy)
- Le Roman comique (1861) (livret de Ludovic Halévy)
- Les Bavards (1862)
- Lischen et Fritzchen (1863)
- Le Brésilien (1863) (livret de Ludovic Halévy)
- Jeanne qui pleure et Jean qui rit (1864)
- L'amour chanteur (1864)
- Die Rheinnixen (1864)
- La Belle Hélène (1864) (livret de Ludovic Halévy et Henri Meilhac)
- Les Bergers (1865)
- Barbe-Bleue (1866) (livret de Ludovic Halévy)
- La Vie Parisienne (1866) (livret de Ludovic Halévy et Henri Meilhac)
- La permission de dix heures (1867)
- La Grande Duchesse de Gerolstein (1867) (livret de Ludovic Halévy et Henri Meilhac)
- Robinson Crusœ (1867)
- L'Île de Tulipatan (1868)
- La Périchole (1868) (livret de Ludovic Halévy et Henri Meilhac)
- La Diva (1869) (livret de Ludovic Halévy)
- La Princesse de Trébizonde (1869)
- Les Brigands (1869) (livret de Ludovic Halévy)
- Boule de Neige (1871)
- Le Roi Carotte (1872)
- Fantasio (1872)

- Fleurette (1872)
- Les Braconniers (1873)
- Pomme d'Api (1873) (livret de Ludovic Halévy)
- Bagatelle (1874)
- Le Violoneux (1875)
- La Boulangère a des écus (1875) (livret de Ludovic Halévy)
- Madame l'Archiduc (1874)
- La Créole (1875)
- Le Voyage dans la lune (1875)
- Tarte à la Crème (1875)
- Pierrette et Jacquot (1876)
- La boîte au lait (1876)
- Le docteur Ox (1877)
- La Foire Saint-Laurent (1877)
- Madame Favart (1878)
- La Marocaine (1879)
- La fille du Tambour-Major (1879)
- Les Contes d'Hoffmann (1881, op. posth.)

2.1) Can Can

ชื่อ Can-Can นั้นมาจากภาษาฝรั่งเศสที่แปลว่า เรื่องอื้อฉาว (Tittle-Tattle หรือ Scandle) แต่เมื่อพูดถึงการเต้นจะหมายถึง Coin-Coin ที่เพี้ยนมาเป็น Can-Can, ในช่วงแรก ๆ บ้างก็เรียกว่า Chahut แปลจากภาษาฝรั่งเศสว่า หนวกหู (Noise) หรือโกลาหล (Uproar)

เมื่อปี 1860 Carl Binder ได้นำเอาเพลงท่อนหนึ่งใน Act 2 Scene 2 ชื่อ Infernal Galop มาเรียบเรียงใหม่ เป็นท่อนที่มีความสนุกสนานตื่นเต้น ต่อมาท่อนนี้ถูกเรียกในชื่อสากลว่า Can Can Polka

เมื่อพูดถึง Can Can จะต้องพูดถึงการเต้นเสมอ ในยุค 1840s จะมีการเต้นประเภทหนึ่งที่ได้รับความนิยมมากใน Music Hall คือการเต้นที่ใช้พลังงานสูง (High-Energy) ในปัจจุบันมักพบ

เห็นได้ในการแสดง Cabaret เดิมทีการเต้นแบบนี้จะทั้งกับเพศชายและเพศหญิง แต่ต่อมาเหลือแต่เพศหญิงเท่านั้น ซึ่งมักจะมีการยกกระโปรงขึ้น เท้าใส่ส้นสูงแล้วกระโดดเตะ (High Kick)

จุดเริ่มต้นของการเต้น Can Can ว่ากันว่าอาจพัฒนามาจากการเต้น Quadrille ที่มีการดัดแปลงเปลี่ยนไป ช่วงยุค 1820s Charles Mazurier ที่มีชื่อเสียงเรื่องการแสดงผาดโผน (Acrobatics) มีท่าเต้นหนึ่งที่ถือว่าเป็นจุดเริ่มต้น คือ กระโดดแยกขา (Grand écart หรือ Jump Splits)

ในศตวรรษที่ 19 เป็นช่วงที่แฟชั่นเสื้อผ้า ผู้หญิงนิยมใส่ Pantalettes ทำให้เวลาเต้นผู้ชมจะสามารถมองเห็นอะไรไว้บ ้ แวม ้ ที่อยู่ในกระโปรงได้ ทำให้การแสดงนี้ได้รับความนิยมอย่างมาก โดยเฉพาะในกลุ่มโสเภณี ว่ากันว่านักเต้นมืออาชีพบางคน เพียงแค่ออกไปเต้นโชว์ ใส่บ้างไม่ใส่บ้าง ก็ได้เงินมากพอจะเลี้ยงดูตนเองได้

3) James Melville Fulton (เจมส์ เมลวิลล์ ฟุลตัน)



JAMES M. FULTON.

ภาพที่ 42 James M. Fulton

ที่มา <https://www.facebook.com/ForgottenAmericanMusic/>

มีชีวิตอยู่ในช่วงระหว่างปีค.ศ. 1873 จนถึงปีค.ศ. 1940 เป็นนักประพันธ์เพลง, ผู้เรียบเรียงเพลง, วาทยกร และนักดนตรีศึกษา รู้จักกันเป็นอย่างดีในฐานะนักประพันธ์เพลงมาร์ช เกิดที่ประเทศสหรัฐอเมริกา ฟุลตันได้เริ่มเล่น ไวโอลิน, คอร์เน็ต ตอนอายุ 8 ปี และเมื่ออายุ 12 ปี เขาได้หันมาเป็นนักดนตรีเดี่ยวที่เล่นทั้ง ไวโอลิน, คอร์เน็ต, ยูโฟเนียม และทูบา

ในปีค.ศ. 1899 ฟุลตันได้กลายมาเป็นผู้อำนวยการเพลงของวง “American Band” และยังสามารถเปลี่ยนชื่อวงเป็น “Fulton American Band” ในภายหลัง ฟุลตันได้ฝากฝังวงให้กับน้องชายของเขา (Bert Fulton) เพื่อไปดูแลวง Waterbury Symphony Orchestra

ฟุลตันได้เริ่มต้นอาชีพนักประพันธ์เพลงด้วยการถอดเพลงของวงออเคเรสตราเพื่อที่จะสามารถใช้เล่นในวงแบนด์ได้ และนี่ก็เป็นจุดเริ่มต้นให้เขาได้เป็นเพื่อนที่ดีกับนักประพันธ์ที่ชื่อ Victor Herbert ในช่วงเวลาที่ยังมีชีวิตอยู่นั้น ฟุลตันได้ประพันธ์ผลงานที่เป็นที่รู้จัก อย่างน้อย 233 ผลงาน ได้แก่ บทเพลงมาร์ช (March) กว่า 142 บทเพลง, 8 โอเวอร์เจอร์ (Overture), 5 โพลกา (Polka), 5 ซาติช (Schottisch), 4 เค้กวอกส์ (Cakewalk), 4 แกลลอป (Gallop), 22 วอลซ์ (Waltz) และงานอื่น ๆ อีก 43 ผลงาน

ฟุลตันได้แต่งงานกับ Catherine Fulton แต่ไม่ได้มีลูก ฟุลตันเสียชีวิตด้วยโรคหัวใจที่รัฐแมสซาชูเซตส์ในปี ค.ศ. 1940 ในระหว่างที่กำลังเตรียมวง Belmont VFW เพื่อการแข่งขันชิงแชมป์

3.1) Marines' Hymn

เป็นบทเพลงปลุกใจของนาวิกโยธินสหรัฐอเมริกา และเป็นเพลงทางการของกองทัพเรือสหรัฐอเมริกา โดยทั่วไปมักบรรเลงในงานพิธีการ และการตีมอวยพร บทคำร้องนำมาจากหนังสือบทกวี "Rhymes of the Rookies" เขียนโดย ดับเบิลยู. อี. คริสเตียน ในปีค.ศ. 1917 กล่าวพรรณนาถึงการรบต่าง ๆ ของทหารสหรัฐก่อนสงครามโลกครั้งที่หนึ่ง โดยท่อนที่มีชื่อเสียง คือท่อนที่ร้องว่า "From the Halls of Montezuma, To the shores of Tripoli" ท่อนแรกหมายถึง การรบที่ล้อมซาปูลเทเปกทางตะวันตกของเม็กซิโกซิตี เป็นส่วนหนึ่งของสงครามเม็กซิโก-อเมริกา และท่อนหลังหมายถึง การรบที่เดิร์นทางตะวันออกของตรีโปลี เป็นส่วนหนึ่งของสงครามบาร์บารีครั้งที่หนึ่ง ซึ่งทำให้เพลงนี้มีชื่ออย่างไม่เป็นทางการว่า "Halls of Montezuma" และได้ถูกเรียบเรียงใหม่ให้อยู่ในรูปแบบของวงคอนเสิร์ตแบนด์โดย James M. Fulton

4) Antonín Dvořák (อันโตญีน ดโวซาค)



ภาพที่ 43 Antonín Dvořák

ที่มา https://cs.wikipedia.org/wiki/Antonín_Dvořák

เป็นนักประพันธ์เพลง เกิดเมื่อวันที่ 8 กันยายน ค.ศ. 1841 ณ เมืองมูลโฮเซน สาธารณรัฐเช็ก ดโวซาคเป็นลูกชายของพ่อค้าขายเนื้อและคนดูแลที่พักสำหรับผู้เดินทางในหมู่บ้านขนาดเล็กของแคว้นโบฮีเมีย เมื่อโตขึ้นดโวซาคได้เรียนไวโอลิน และเล่นดนตรีกับพ่อของเขาในวงดนตรีของหมู่บ้าน ดโวซาคเติบโตมาในท่ามกลางความเป็นอยู่อย่างเรียบง่ายของชาวโบฮีเมีย เขาได้ฟังเพลงพื้นบ้าน ได้เห็นการเต้นรำของชาวโบฮีเมียอยู่เสมอ และได้เรียนไวโอลินกับครูในโรงเรียนประจำหมู่บ้าน ทำให้สามารถอ่านโน้ตได้ พ่อของเขาส่งเขาไปอยู่กับลุงที่ในเมืองใกล้เคียง และได้เรียนรู้ภาษาเยอรมัน เมื่อเขาอายุได้ 16 ปี ลุงของเขาได้ส่งให้ดโวซาคไปเรียนดนตรีที่กรุงปราก เขามีความสามารถในการเล่นไวโอลินและวิโอลา

ในปี ค.ศ. 1875 ได้รับรางวัลการแต่งเพลงซิมโฟนีซึ่งทางประเทศออสเตรียจัดขึ้น โดยมีปราชญ์เป็นกรรมการร่วมตัดสินอยู่ด้วย เขาเริ่มมีชื่อเสียงในฐานะนักแต่งเพลง

ในปี ค.ศ. 1879 ได้มีการนำเพลงบางเพลงจาก Slavonic Dance ไปแสดงที่กรุงลอนดอน และในปี 1880 ก็มีการแสดง Slavonic Dance อีกที่กรุงลอนดอน โดยได้มีการเชิญดโวซาคมาที่กรุงลอนดอนด้วย

ในปี ค.ศ. 1892 ดโวซาคมาที่อเมริกา ขณะที่เขาอยู่ในสหรัฐอเมริกา ได้เขียนเพลงที่มีชื่อว่า "New World Symphony"

บทเพลงขอดโวซาคเป็นไปในลักษณะของเพลงชาตินิยม กระตุ้นให้คนฟังรักในบ้านเกิดเมืองนอนของตนเอง นอกจากนั้นยังมีเพลงซิมโฟนีอีก 9 บท และเพลงอื่น ๆ อีกจำนวนหนึ่ง ยกตัวอย่าง

เช่น Carnival Overture, Humoresque in E flat minor, Slavonic Dance in E minor และ Slavonic Rhapsodies เป็นต้น

นอกจากเรื่องดนตรีแล้ว ดโวซายังมีความสนใจในเรื่องของรถไฟเป็นอย่างมาก ดโวซากเสียชีวิตเมื่อวันที่ 1 พฤษภาคม ค.ศ. 1904 ที่กรุงปราก

4.1) From the New World

From the New World หรือ New World Symphony เป็นซิมโฟนีที่ได้รับความนิยมมากที่สุดของ Antonín Dvořák และยังเป็นหนึ่งในซิมโฟนีที่ได้รับความนิยมมากที่สุด ในการบันทึกที่เก่ากว่า ซิมโฟนีฉบับที่ตีพิมพ์ครั้งแรกในชื่อซิมโฟนีหมายเลข 5 ซิมโฟนีนี้เสร็จสมบูรณ์ในอาคารที่ปัจจุบันเป็นที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์ Bily Clocks นักบินอวกาศนิล อาร์มสตรองได้นำเทปบันทึกเสียงของซิมโฟนีโลกใหม่ไปด้วยในระหว่างภารกิจอะพอลโล 11 ซึ่งเป็นการจอบนดวงจันทร์แรกในปี 1969

Antonín Dvořák แต่งขึ้นระหว่างเดือนมกราคมจนถึงพฤษภาคม ปีค.ศ. 1893 ที่นครนิวยอร์ก ในขณะที่ดโวซากเป็นผู้อำนวยการโรงเรียนดนตรีแห่งอเมริกาแห่งอเมริกา ดโวซากเป็นผู้ที่มีความสนใจในวิถีชีวิตของชาวนิโกร ชาวอเมริกัน และชาวอินเดีย นอกจากศึกษาชีวิตและดนตรีแล้ว เขายังต้องการสอดใส่ท่วงทำนองเพลงพื้นบ้านอเมริกัน-อินเดีย ลงไปในซิมโฟนีของเขา เพราะดนตรีบทกวี ตำนานพื้นบ้าน จะทำให้ผู้คนตระหนักถึงความเป็นมนุษย์ที่มีอยู่ จิตวิญญาณที่ไม่มีวันสูญสลาย ดนตรีเป็นเหมือนสื่อที่จะบอกเล่าตำนานความรู้สึก โดยเฉพาะอารมณ์ในตัวมนุษย์ได้อย่างดี

ในมูฟเมนต์แรก ธีมรอง (Second Theme) ในช่วงที่โซโลฟลูต ดโวซากได้สอดใส่ท่วงทำนองเพลง “Swing Low, Sweet Chariot ซึ่งเป็นเพลงพื้นบ้านแอฟริกัน-อเมริกัน และยังได้ศึกษา-อ่านบทกวีของ Henry Longfellow ในเรื่อง “Hiawatha”

ในมูฟเมนต์ที่สอง Largo (ท่วงทำนองที่เนิบช้า) แต่เป็นท่วงทำนองที่ไพเราะ ไหลลื่น เต็มไปด้วยอารมณ์หวานให้ โหยหา เจียบเซียบ เศร้า ภายหลังคนเรียกท่อนนี้ว่า “Goin’ Home”

มูฟเมนต์ที่สาม เป็นมูฟเมนต์ที่เร็ว ดโวซากใส่เสียง Triangle ลงไป ทำให้เกิดNoiseที่มีพลังเป็นอย่างมาก และบทกวีของลองแฟลโลก็กลับมานำเสนอในมูฟเมนต์นี้อีกครั้ง

มูฟเมนต์ที่สี่ เริ่มขึ้นด้วยกลุ่มเครื่องลมทองเหลืองและทรัมเป็ต นำสู่ท่วงทำนองหลัก อันเป็นท่อนที่คนฟังคุ้นเคย ประหนึ่งซิมโฟนีหมายเลขห้าของบีโธเฟินก็ไม่ผิด คาร์เนตเล่นซ้ำท่วงทำนองจากมูฟเมนต์แรกอย่างเจียบเซียบ และช่วงท้ายซิมโฟนีโหมกระหน่ำราวแสงเจิดจ้าแห่งความรุ่งโรจน์พุ่งขึ้นมาจากพื้นพิภพ

5) Yellow Magic Orchestra (YMO)



ภาพที่ 44 Yellow Magic Orchestra

ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/191051209178898640/?lp=true>

เป็นวงดนตรีอิเล็กทรอนิกส์จากญี่ปุ่น ก่อตั้งในปีค.ศ. 1978 โดย Ryuichi Sakamoto (คีย์บอร์ด) Haruomi Hosono (กีตาร์เบสและคีย์บอร์ด) และ Yukihiro Takahashi (มือกลองและร้องนำ) วง YMO ถือว่ามีอิทธิพลในด้านดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ พวกเขาเป็นผู้บุกเบิกในการใช้เครื่องสังเคราะห์เสียง (synthesizer), แซมเพลอร์ (samplers), ซีควเอนเซอร์ (sequencers), กลองอิเล็กทรอนิกส์ (drum machines), คอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีการบันทึกเสียงดิจิทัลในเพลงยอดนิยม ส่งผลให้เกิด “Electropop boom” ขึ้นในปีค.ศ. 1980 และยังเป็นวงที่บุกเบิกแนวเพลงซินธ์ป๊อป เทคโนโลยี กับเพลงเฮาส์อีกด้วย

ในปีค.ศ. 1984 สมาชิกแต่ละคนได้แยกย้ายกันไปออกผลงานเดี่ยว โดยที่ไม่ได้ประกาศยุบวง แต่ก็ยังไปช่วยเหลือซึ่งกันและกันในอัลบั้มเดี่ยวของเพื่อน ๆ อยู่เสมอ และกลับมารวมตัวกันเล่นแสดงสดเป็นครั้งคราว

แต่เมื่อทั้ง 3 คนกลับมารวมตัวกันออกอัลบั้มชุดใหม่ ก็ได้ใช้ชื่อวงใหม่ว่า Human Audio Sponge เหตุเพราะว่า ผู้ที่ถือลิขสิทธิ์ชื่อ Yellow Magic Orchestra อยู่ นั่นไม่ใช่สมาชิกวง แต่เป็นค่าย Alfa Records ซึ่งเป็นต้นสังกัดเก่าของวง รวมไปถึงม้วนมาสเตอร์ และผลงานเพลงอีกด้วย ด้วยเหตุนี้จึงสร้างความไม่พอใจให้กับวงเป็นอย่างมาก ในช่วงแรก ๆ พวกเขาเปลี่ยนชื่อวงเป็น YMO ที่มีการขีดฆ่าที่ชื่อ เพื่อเป็นการประชดต้นสังกัดเก่า แต่ต่อมา Alfa Records โดนขายกิจการให้กับ EMI ทำให้ม้วนมาสเตอร์ และสิทธิต่าง ๆ ถูกปล่อย ทำให้สามารถใช้ชื่อ YMO ได้อีกครั้ง แต่ก็ยังออกผลงานทั้งในนาม HAS และ YMO

5.1) Rydeen

แต่เดิมทีเป็นเพลงของวงดนตรี Yellow Magic Orchestra (YMO) และ Akito Matsuda ก็ได้เรียบเรียงขึ้นใหม่เพื่อให้วงโยธาพิศสามารถนำมาบรรเลงได้

Rydeen เป็นเพลงที่อยู่ในอัลบั้ม Solid State Survivor ซึ่งเป็นการผสมผสานสไตล์ดนตรี ตะวันออกและตะวันตก วางจำหน่ายในปีค.ศ. 1980 ถูกแต่งโดย Haruomi Hosono และต่อมาในปีเดียวกันนั้น เพลง Rydeen ก็ได้ถูกปล่อยมาวางจำหน่ายเป็นรูปแบบของซิงเกิล

นอกเหนือจากเสียงสัตว์ โดยเฉพาะเสียงม้าที่กำลังวิ่งอยู่นั้น เพลง Rydeen ยังมักจะถูกนำมาเป็นแบบอย่าง หรือ Cover ใหม่เป็นแบบ Chiptune หรือเพลง 8 บิต และเพลงประกอบวิดีโอเกม รวมทั้งใน Sega's Super Locomotive (1982), Rabbit Software's Trooper Truck (1983), ZUN's Touhou: Highly Responsive to Prayers (1996), The Martin Galway soundtracks for Ocean Software's Daley Thompson's Decathlon (1984) และ Superior Software's Stryker's Run (1986)

6) Hanako Oku (華子 奥) (ฮานากะ โอคุ)



ภาพที่ 45 Hanako Oku

ที่มา <https://anidb.net/creator/8230>

เกิดวันที่ 20 มีนาคม ค.ศ. 1978 ที่เมืองฟุนาบาชิ จังหวัดชิบะ ประเทศญี่ปุ่น เป็นนักร้องเพลงป๊อปที่มีชื่อเสียงในประเทศญี่ปุ่นสำหรับเพลงบัลลาดเปียโนของเธอ

Hanako Oku เริ่มเล่นเปียโนตอนอายุ 5 ขวบ แต่พออายุ 9 ขวบ ก็ได้เรียนทริ้มเป็ดควบคู่ไปด้วย และเธอยังได้เป็นสมาชิกของแตรวงที่โรงเรียน

ในปีค.ศ. 2004 โอคุได้เริ่มแสดงดนตรีสดข้างถนนของจังหวัดโตเกียว ส่วนใหญ่จะเล่นแถว ๆ เมืองชิบุย่า แต่มีอยู่ครั้งหนึ่ง เธอขายซีดีได้ 402 แผ่น ภายในเวลา 4 ชั่วโมง ที่สถานีรถไฟคาชิว่า หลังจากนั้นในปีเดียวกัน เธอได้ออกซิงเกิลเพลงที่มีชื่อว่า Fireworks และแสดงเดี่ยวให้ผู้ชมดูทั้งหมด 135 คน ทาง Chiba TV ได้เชิญเธอให้มาแสดงสดในรายการ Chiba Fighting Spirit

และต่อมา โอคุได้ไปทัวร์คอนเสิร์ตแถบ ๆ ทางตะวันตกของประเทศญี่ปุ่น และได้ออกเพลงใหม่อีก 2 ซิงเกิล ก่อนที่จะออกอัลบั้มใหม่ในเดือนเมษายน ปีค.ศ. 2005 และหลังจากนั้นไม่นาน เธอก็ได้เซ็นสัญญากับค่าย Pony Canyon

ในเดือนเมษายน ปีค.ศ. 2006 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง The Girl Who Leapt Through Time ได้ออกฉาย ด้วยเพลงประกอบ “Garnet” และ “Kawaranai Mono” ซึ่งร้องโดยโอคุ

ต่อมาในฤดูใบไม้ผลิ ปีค.ศ. 2007 โอคุได้มีการจัดคอนเสิร์ตที่ Shibuya C.C. Lemon Hall หลังจากที่ได้ปล่อยอัลบั้ม Time Note และในคอนเสิร์ตครั้งนี้ บัตรคอนเสิร์ตถูกจำหน่ายหมดภายในเวลา 3 วัน

ตั้งแต่เดือนมิถุนายน ปีค.ศ. 2005 โอคุได้เป็นผู้ดำเนินรายการวิทยุ KameKameHouse ทุกคืนวันอาทิตย์ ตั้งแต่เวลา 22:30น. จนถึง 23:00น. ในช่วงท้ายปีค.ศ. 2009 รายการวิทยุถูกเปลี่ยนชื่อเป็น Legan de Talk! และในปีค.ศ. 2010 โอคุได้จัดรายการวิทยุรายการใหม่ที่ชื่อ E-Tracks Selesction หนึ่งครั้งต่อสัปดาห์ เริ่มตั้งแต่วันที่ 12 เดือนมกราคม รายการออกอากาศเวลา 21:00น. จนถึง 21:30น.

ในวันที่ 7 พฤษภาคม ค.ศ. 2017 คลิพวิดีโอแอนิเมชันประกอบเพลงอัลบั้ม “Kimi no Egao” ของโอคุ ถูกปล่อยออกมาทางช่องยูทูปของ Pony Canyon กำกับโดย Takuya Satō เพลงเวอร์ชันอัลบั้มมาจากอัลบั้มที่ 6 ของโอคุ ชื่อว่า Good-Bye ซึ่งวางจำหน่ายในปีค.ศ. 2012

6.1) The Place where We Found Love

แต่งขึ้นโดย Hanako Oku เป็นหนึ่งในเพลงใหม่ของอัลบั้ม Oku Hanako BEST -My Letters- ในปีค.ศ. 2012 เพลงนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก やさしい花の咲く場所 (Yasashii Hana no Saku Basho) ซึ่งเป็นเพลงเปิดตัวของเธอ มีเนื้อเพลงดังนี้

愛を見つけた場所 - 奥華子

ねえ 今 誰に会いたいの?

ねえ 今 誰を愛してるの?

それが私であることを いつも願ってる
んだよ

ねえ 心は見えないから

そう すぐ不安になるけれど

信じる事でしか 私たちは 明日に進め
ないんだ

夜空に浮かぶ星たち 誰かを想いながら
この街中で どれだけの人が 見上げて
るのかな?

世界中の綺麗なものを 全部集めてみた
としても

あなたが今 笑ってくれる それだけ
は敵わない

ねえ あなたといる未来を

もう 迷わず信じられる

どんな言葉よりも あなたはただ 隣に
いてくれたから

もう一度 愛を求めて 生まれてきたと
したら

あなたのもとへ やさしい色をした花を
届けるよ

世界中の優しいものを 全部集めてみた
としても

あなたの手に 包まれてる この場所
には敵わない

あなたが今 笑ってくれる それだけで
生きてゆける

あなたの手に 包まれてる この場所
には敵わない

愛を見つけた場所

นี่ ตอนนี้เธอคิดถึงใครอยู่หรือ ?

นี่ ตอนนี้เธอรักใครอยู่หรือ ?

ฉันหวังเสมอว่ามันจะเป็นฉันนะ

นี่ ฉันไม่เห็นหัวใจตัวเองเลย

และนั่นก็ทำให้ฉันวิตกกังวลทันที

แต่เราไม่สามารถเดินหน้าไปได้ เพียงแค่
เพราะสิ่งที่เราเชื่อ

ในเมืองแห่งนี้ จะมีสักกี่คนกัน ที่จะเงยหน้า
มองขึ้นดูเหล่าดวงดาวบนท้องฟ้ายามค่ำคืน
พลางคิดถึงใครสักคน

ถึงแม้ว่าฉันจะเห็นสิ่งที่น่ารักทั้งหมดบนโลก
ก็เปรียบไม่ได้กับที่เธอยิ้มให้ฉันตอนนี้

นี่ ฉันเชื่อในอนาคตที่มีคุณโดยไม่ลังเลเลย

มากกว่าคำพูดใด ๆ เพราะคุณมักจะอยู่ข้าง
ๆ ฉัน

ถ้าฉันเกิดมาใหม่อีกครั้งเพื่อตามหาความรัก
ล่ะก็

ฉันจะเอาดอกไม้ที่มีสีส้มสวยงามมาให้คุณ

ถึงแม้ว่าฉันจะเห็นสิ่งที่น่ารักทั้งหมดบนโลก
ก็เปรียบไม่ได้กับที่เธอจับมือฉันที่นี่

ขอเพียงแค่เธอยิ้มให้ ฉันก็สามารถใช้ชีวิต
ต่อไปได้

เปรียบไม่ได้กับที่เธอจับมือฉันที่นี่

สถานที่ที่ฉันเจอความรัก

7) Naoki Tasaka (直樹 田坂) (นาโอคิ ทาซากะ)



ภาพที่ 46 Naoki Tasaka

ที่มา <https://vgmdb.net/artist/21117>

เกิดที่จังหวัดฮิโรชิมะ ประเทศญี่ปุ่น เคยศึกษาที่มหาวิทยาลัย Hiroshima Shudo มีงานอดิเรกคือ เล่นกีตาร์

7.1) Wind of Provence

หรือที่เรียกกันว่า Required Piece No. 4 หรือ เพลงบังคับลำดับที่ 4 เป็นเพลงที่ Wind Band ของทุกโรงเรียนมัธยมในประเทศญี่ปุ่น จำเป็นต้องเล่นในรายการการแข่งขันที่ All-Japan Band Competition ของปีค.ศ. 2015 Wind of Provence ถูกใช้เป็นมาตรฐานของวงดนตรีในการแข่งขัน และถูกแต่งขึ้นโดย Naoki Tasaka

ตั้งแต่แอนิเมชันเรื่อง Hibike! Euphonium ออกฉายในปีเดียวกันกับที่มีการแข่งขันในชีวิตจริง วงโยธวาทิตในเรื่องก็ได้แสดงเพลงเดียวกันกับที่วงของโรงเรียนในประเทศญี่ปุ่นนั้นแสดงในชีวิตจริง

รายชื่อเพลงบังคับในการแข่งขัน All Japan Band Competition 2015 มีดังนี้

I. Yutarou Ishihara (石原勇太郎 Ishihara Yūtarō): Pilgrimage – Ballade for wind orchestra (天空の旅 – 吹奏楽のための譚詩 – Tenkū no Tabi - Suisōgaku no Tame no Tanshi)

II. Kunihiro Sato (佐藤邦宏 Satō Kunihiro): March "Walk down the Spring Path" (マーチ「春の道を歩こう」 Māchi "Haru no Michi o Arukou")

III. Akira Nishimura (西村朗 Nishimura Akira): Higi III – Heterophony for Whirl Dance (秘儀 III – 旋回舞踊のためのヘテロフォニー Higi III - Senkai Buyō no Tame no Heterofonī)

IV. Naoki Tasaka (田坂直樹 Tasaka Naoki): March “Wind of Provence” (マーチ「プロヴァンスの風」 Māchi "Purovansu no Kaze")

V. Soo-Hyun Park (朴守賢 Paku Su Hyon): The Scintillating Dawn (暁闇の宴 Gyōan no Utage)

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย และคุณค่าที่ได้รับ

งานวิจัยเรื่อง “บทบาทของดนตรีในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น : กรณีศึกษา Hibike! Euphonium” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเนื้อเรื่องของแอนิเมชัน Hibike! Euphonium และศึกษารูปแบบการใช้เพลงในแอนิเมชันเรื่อง Hibike! Euphonium รวมไปถึงศึกษาความเป็นมาของเพลงที่ถูกนำมาใช้ในแอนิเมชันเรื่อง Hibike! Euphonium และศึกษาเกี่ยวกับวงโยธวาทิตในแอนิเมชันเรื่อง Hibike! Euphonium โดยการรวบรวมข้อมูลจากทั้งในหนังสือ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ โดยจะศึกษาเฉพาะภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Hibike! Euphonium The Movie : Welcome to the Kitauji High School Concert Band เท่านั้น

ผลการศึกษาสรุปได้ดังนี้

5.1 ผลที่ดนตรีมีต่อความสัมพันธ์ของตัวละคร

ความสัมพันธ์ของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่อง Hibike! Euphonium The Movie : Welcome to the Kitauji High School Concert Band นั้น มีทั้งในรูปแบบความรักของหนุ่มสาว ความรักที่เพื่อนมีต่อเพื่อน หรือรุ่นพี่มีต่อรุ่นน้อง หรือแม้กระทั่งความรักที่มีต่ออาจารย์ แต่เชื่อว่าในเรื่องนี้จะมีแต่เรื่องความรักสอดใส่อยู่ภายในเรื่อง ยังมีทั้งความขุ่นเคืองใจและความอิจฉาริษยาอยู่ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้อีกด้วย แต่ภายในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ ความสัมพันธ์ของตัวละครหนุ่มสาวจะไม่ค่อยได้เห็นกันนัก เนื่องจากตัวละครส่วนใหญ่แล้วล้วนแต่เป็นผู้หญิง

โดยผู้วิจัยจะขอกล่าวถึงความรักของเพื่อนกับเพื่อนก่อน เนื่องจากเป็นประเด็นหลักของเรื่อง จะเห็นได้จากที่คุมิโกะซึ่งเป็นตัวเอกของเรื่องที่มีความสัมพันธ์ต่อเรย์นะซึ่งเป็นเพื่อนของคุมิโกะมาตั้งแต่สมัยมัธยมต้น แต่เดิมทีก่อนที่จะเข้ามัธยมปลายไม่นาน โรงเรียนมัธยมต้นของทั้งคู่ได้เข้าร่วมการ

แข่งขันระดับภูมิภาค และได้รับรางวัลเหรียญทองแดง ในขณะที่คนอื่นกำลังดีใจที่ได้รับรางวัล แต่เรย์นะกลับเสียใจ เพราะไม่ได้ไปแข่งขันในระดับประเทศ ในขณะที่ตัวเองที่คุมิโกะปลั่งปากออกไปว่าพวกเราสามารถแข่งขันในระดับประเทศได้จริงหรือ นั่นเป็นสาเหตุที่ทำให้เรย์นะโกรธจนเดินออกจากฮอลล์ แต่ภายหลังจากที่ทั้งคู่เข้าโรงเรียนมัธยมปลายที่เดียวกัน ทำให้ทั้งคู่สนิทกัน จากเหตุการณ์ที่ว่าซูอิจิซวนคุมิโกะไปงานเทศกาลอากาศด้วยกันอยู่ที่หน้าห้องชมรมวงโยธวาทิต แต่คุมิโกะอัดอัดใจที่จะไปด้วย เลยตั้งใจว่าจะชวนคนที่ออกจากประตูเป็นคนแรก ผลปรากฏว่าดันเป็นเรย์นะ นั่นทำให้คุมิโกะตกใจเป็นอย่างมาก และเมื่อถึงวันงาน ทั้งคู่ได้ปิ่นเขาเพื่อไปเล่นดนตรีด้วยกัน และนั่นเองที่ทำให้ความสัมพันธ์ของทั้งคู่ดีขึ้น จนในที่สุดก็ได้กลายเป็นเพื่อนสนิทที่เล่าทุกอย่างให้ฟังซึ่งกันและกัน

อีกประเด็นสำคัญของเรื่อง นั่นก็คือความสัมพันธ์ของเหล่านักเรียนที่มีต่ออาจารย์ จะแบ่งออกเป็นความรักแบบหนุ่มสาว และความรักแบบลูกศิษย์กับอาจารย์ โดยความรักแบบหนุ่มสาวนั้นจะเห็นได้จากความรู้สึกของเรย์นะที่มีต่ออาจารย์ทากิ ในฉากที่คุมิโกะกับเรย์นะนั่งคุยกันเกี่ยวกับความรู้สึกของตัวเองที่มีต่ออาจารย์ทากิ หลังจากที่เรย์นะโดนรุ่นพี่ในชมรมกล่าวหาว่าติดสินบนกับอาจารย์ทากิในการตัดสินผลการอดิชั่นเพื่อเข้าร่วมในทีมแข่งขัน เพราะทั้งคู่รู้จักกันมาก่อนหน้านี้แล้ว เรย์นะไม่พอใจต่อคำกล่าวหานี้ เนื่องจากว่ารู้จักนิสัยของอาจารย์ทากิดี ว่ายังไงก็ไม่มีวันที่จะลำเอียงเป็นแน่ และในด้านของความรักแบบลูกศิษย์กับอาจารย์นั้น จะเห็นได้จากฉากที่อาจารย์ทากิไม่พอใจในการเล่นของนักเรียนทุกคนในชมรม และได้จัดทำแผนการฝึกซ้อมให้กับทุกคน แม้แต่วันเสาร์-อาทิตย์ก็ต้องฝึกอย่างหนัก ทำให้ทุกคนไม่พอใจ เกิดเป็นความคับแค้นใจ แต่ในอีกด้านหนึ่งเป็นเพราะเหตุนี้เอง ทำให้ทุกคนนั้นตั้งใจฝึกซ้อมกันมากยิ่งขึ้น และเป็นแรงผลักดันในการที่จะเล่นดนตรีให้ดีขึ้น ทุกคนมีความคิดที่จะเล่นดนตรีจนทำให้อาจารย์ถึงกับตกตะลึงไปเลย และถ้ามองในมุมมองของอาจารย์ทากินั้น สิ่งนี้แหละคือสิ่งที่อาจารย์ต้องการให้ทุกคนเป็นให้ได้ ไม่งั้นคงไม่เลือกแบบฝึกนี้ให้กับทุกคน

ต่อมาเป็นความสัมพันธ์ของรุ่นพี่และรุ่นน้อง สืบเนื่องมาจากฉากที่เรย์นะโดนรุ่นพี่ในชมรมกล่าวหาว่าติดสินบนกับอาจารย์ทากิ จะมีฉากที่ยูโกะซึ่งเป็นรุ่นพี่ปี 2 ที่เล่นทรัมเป็ตขอร้องให้เรย์นะสละสิทธิ์ในการเล่นท่อนโซโล่ เพื่อให้รุ่นพี่คาโอริซึ่งเป็นรุ่นพี่ปี 3 ที่เล่นทรัมเป็ตเช่นเดียวกันได้เล่นท่อนโซโล่ ในฉากนี้จะแสดงให้เห็นถึงความรักที่ยูโกะมีให้ต่อคาโอริ เพราะยูโกะชื่นชมคาโอริมาตั้งแต่สมัยก่อนแล้ว และอยากให้คาโอริได้เล่นท่อนโซโล่ เนื่องจากในปีที่แล้ว ถึงแม้คาโอริจะเป็นนักเล่นทรัมเป็ตที่เก่งที่สุดในชมรม แต่เนื่องจากระบบรุ่นพี่ ทำให้ปีนั้นคาโอริไม่ได้เล่นท่อนโซโล่ และปีนี้เป็นปี

สุดท้ายของคาโอรินแล้วที่จะได้เล่นดนตรีอยู่ในวงโยธวาทิตของโรงเรียนคิตาอุจิ ยูโกะจึงยอมก้มหัวให้กับเรย์นะ เพื่อที่จะให้คาโอรินได้เล่นท่อนโซโล่

และในประเด็นสุดท้ายนั้นคือความรักแบบหนุ่มสาว ซึ่งแบ่งคู่ของความสัมพันธ์ออกเป็น คุมิโกะ-ชูอิจิ ,ฮาซุกิ-ชูอิจิ และเรย์นะ-อาจารย์ทาเก โดยในความสัมพันธ์ของเรย์นะและอาจารย์ทาเกนั้น ได้กล่าวไปแล้วในข้างต้น ส่วนความสัมพันธ์ของคุมิโกะและชูอิจินั้น คือทั้งคู่เป็นเพื่อนกันมาตั้งแต่สมัยเด็ก และชูอิจิก็แอบชอบคุมิโกะอยู่ฝ่ายเดียว จะเห็นได้จากฉากที่ชูอิจิชวนคุมิโกะไปงานเทศกาลอากาศะถึง2ครั้ง แต่คุมิโกะก็อึดอัดที่จะตอบรับคำชวนของชูอิจิ และอีกความสัมพันธ์หนึ่งคือระหว่างฮาซุกิกับชูอิจิ ฮาซุกิแอบชอบชูอิจิอยู่ฝ่ายเดียวเช่นเดียวกันกับที่ชูอิจิแอบชอบคุมิโกะอยู่ฝ่ายเดียว สืบเนื่องจากการที่ชูอิจิชวนคุมิโกะไปงานเทศกาลอากาศะแต่คุมิโกะจะไปกับเรย์นะ ทำให้คุมิโกะบอกให้ไปกับฮาซุกิแทน เพราะก่อนหน้านี้คุมิโกะได้รู้ว่าฮาซุกินั้นแอบชอบชูอิจิเลยพูดไปแบบนี้

จากทั้งหมดนี้จะเห็นได้ว่าความสัมพันธ์ของตัวละครภายในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Hibike! Euphonium The Movie : Welcome to the Kitauji High School Concert Band นั้น จะมีดนตรีเป็นสื่อกลางในการเชื่อมความสัมพันธ์กัน ถึงแม้จะมีความขุ่นเคืองใจกัน หรือไม่ชอบพอกันมาก่อน แต่ดนตรีก็ทำให้ทุกอย่างภายในเรื่องนั้นเป็นไปได้อย่างราบรื่นในที่สุด จะเว้นเสียก็แต่ความสัมพันธ์ในเชิงหนุ่มสาว ที่เป็นเรื่องของความรู้สึกของตัวละครเพียงอย่างเดียว

5.2 ดนตรีช่วยสื่อสารอารมณ์ให้เข้าใจเนื้อเรื่องมากยิ่งขึ้น

ภายในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่อง Hibike! Euphonium The Movie : Welcome to the Kitauji High School Concert Band นั้น ผู้วิจัยได้จำแนกอารมณ์ของภาพยนตร์แอนิเมชันออกเป็น 4 อารมณ์ความรู้สึก มีทั้งสนุกสนาน, เจ็บใจ, กัดดัน และหวนคิดถึงบางอย่าง โดยแบ่งด้วยการใช้เพลงเป็นตัวกำหนด แต่อย่างไรก็ตาม เพลงหนึ่งเพลงก็สามารถสื่ออารมณ์ออกเป็นหลายความรู้สึกได้เช่นเดียวกัน

เริ่มจากอารมณ์แรกที่ผู้วิจัยจะกล่าวถึงคือ ความเจ็บใจ ซึ่งเป็นความรู้สึกแรกที่ภาพยนตร์เรื่องนี้สื่อออกมา ผ่านบทเพลง Can Can จะเห็นได้ว่าเพลงนี้ได้ถูกนำมาใช้ทั้งหมด 2 ครั้งด้วยกัน โดยในครั้งแรกถูกใช้ในตอนต้นเรื่อง ในฉากที่คุมิโกะและเหล่าเพื่อน ๆ ได้เข้าร่วมการแข่งขันวงโยธวาทิตระดับภูมิภาค แต่กลับได้รางวัลเหรียญทองแดง เรย์นะเจ็บใจกับเรื่องนี้มากแต่คุมิโกะไม่เข้าใจความรู้สึกนี้ จนกระทั่งถึงฉากที่คุมิโกะโดนอาจารย์ทาเกถามว่าจะสามารถเล่นท่อนนี้ได้ไหม คุมิโกะรู้สึกว่าถึงแม้จะพยายามมาอย่างหนักถึงเพียงนี้ แต่ก็ไม่สามารถเล่นให้ดีเท่าที่อาจารย์ต้องการได้เลย จึงวิ่ง

ไปที่สะพานเพื่อตะโกนระบายความรู้สึกนี้ออกมา ในตอนนั้นเองที่เพลง Can Can ได้ถูกบรรเลงขึ้นมา ภายในห้วงความคิดของคুমิโกะ จึงทำให้คুমิโกะเข้าใจถึงความรู้สึกของเรย์นะในตอนนั้นเอง และถ้าหากไม่ได้กล่าวถึงการใช้เพลงนี้ร่วมกับฉากดังกล่าวข้างต้น ผู้คนก็จะมองว่าเพลงนี้ให้อารมณ์ของความสุขสนานแทน เนื่องจากท่วงทำนองที่เร็ว และโน้ตเพลงที่ไล่ระดับขึ้น ๆ ลง ๆ ให้ให้เกิดความตื่นเต้นเร้าใจ

ถัดมาคืออารมณ์ของความสุขสนาน บทเพลงที่เห็นได้ชัดภายในภาพยนตร์เรื่องนี้เลยคือ เพลง Rydeen ที่ถูกนำมาใช้ในฉากของการเข้าร่วมเดินขบวนภายในงาน Sunrise Festival ตัวบทเพลงนั้น แค่เพียงได้ฟังก็สามารถรู้ได้เลยว่าผู้บรรเลงกำลังมีความสุขอยู่ และด้วยความที่บทเพลงมีความสนุกสนาน จึงสามารถดึงดูดผู้คนรอบตัวให้หันมาสนใจผู้บรรเลงบทเพลงนี้ได้ ทั้งท่วงทำนองของบทเพลงและฉากที่เพลงนี้ถูกนำไปใช้ สอดคล้องกันอย่างเห็นได้ชัด ในฉากดังกล่าวจึงสื่ออารมณ์ออกมาแค่ความสุขสนุกสนานเพียงอย่างเดียว แต่ภายในภาพยนตร์เรื่องนี้ก็ยังมีบทเพลงที่มีท่วงทำนองสนุกสนาน แต่ภายในภาพยนตร์นั้น อารมณ์ที่สื่อออกมากลับไม่ใช่ความสุขสนุกสนานเลย อย่างเช่นเพลง Marines' Hymn และเพลง Abarenbo Shogun theme ทั้ง 2 บทเพลงนี้ให้ความรู้สึกสนุกสนานก็จริงอยู่ แต่ฉากที่นำบทเพลงไปใส่นั้น คือเหตุการณ์ในตอนต้นเรื่องที่ว่าโยธาวิฑูของโรงเรียนคิตาอูจิยังเล่นกันไม่แข็งแรงและเล่นไม่เข้ากัน พอหลังจากที่อาจารย์ทากิเข้ามาเป็นที่ปรึกษาคนใหม่ ก็สั่งให้ทุกคนไปฝึกแยกเครื่องดนตรีจนกว่าจะเล่นเข้าด้วยกันได้ การเล่นบทเพลงทั้ง 2 เพลงนี้จึงเต็มไปด้วยความกดดันที่จะต้องเล่นให้อาจารย์ทากิพอใจให้ได้ นั่นจึงทำให้บทเพลง 2 เพลงที่กล่าวไปในข้างต้นไม่ได้ให้ความสนุกสนานเพียงอย่างเดียวถ้ามองในมุมมองของการใช้ร่วมกับฉากในภาพยนตร์

เมื่อพูดถึงความรู้สึกกดดันแล้ว เป็นไปไม่ได้เลยที่จะไม่พูดถึงเพลงต่อไปนี้ นั่นคือเพลง Wind of Province และเพลง Crescent moon dance ซึ่งทั้ง 2 เพลงนี้เป็นเพลงที่สำคัญมากต่อภาพยนตร์เรื่อง Hibike! Euphonium The Movie : Welcome to the Kitauji High School Concert Band เพราะเป็นเพลงที่ถูกนำมาใช้เป็นเพลงในการแข่งขันระดับภูมิภาค ผู้ชมจะได้ยินเพลงนี้ตลอดเกือบทั้งเรื่องเพราะต้องผ่านการฝึกฝนที่หนักหน่วง จนกระทั่งเล่นออกมาให้ได้ดีที่สุดเท่าที่อาจารย์ทากิต้องการ และด้วยทักษะที่ต้องใช้ในการบรรเลงของทั้ง 2 เพลงนี้จึงเป็นต้นเหตุให้อารมณ์ของฉากเหล่านี้เต็มไปด้วยความกดดันและตึงเครียด แต่ถึงอย่างไรก็ตามถ้าเรามองแค่ตัวบทเพลงเพียงเท่านั้น อารมณ์ที่สื่อออกมาก็จะเป็นความตื่นเต้นเร้าใจแทน

และอารมณ์สุดท้ายที่จะกล่าวถึงเลยคือ ความรู้สึกของการหวนคิดถึงอะไรบางอย่าง เพลงที่สื่ออารมณ์นี้ออกมาภายในภาพยนตร์ได้แก่เพลง From the new world และเพลง The place

where we found love โดยในเพลง From the new world นั้น ถูกใช้ในฉากที่ทุกคนในวงโยธวาทิตซึ้งใจกับการตัดสินใจของอาจารย์ทาจิและงดการฝึกซ้อมไป ทำให้เรย์นะขึ้นไปเป่าทรัมเป็ต เพลงนี้บนเขาของโรงเรียน ผู้วิจัยคาดว่าสิ่งที่เรย์นะเลือกเล่นเพลงนี้เป็นเพราะหวงคิดถึงความรู้สึกของการเล่นดนตรีในสมัยก่อน เป็นเพราะที่มาของเพลงนี้คือ ดโวซาคซึ่งเป็นผู้แต่งเพลงนี้ได้แต่งขึ้นเมื่อตอนดโวซาคอยู่อเมริกาและคิดถึงบ้านเกิดที่โบฮีเมีย เรย์นะก็อาจจะเกิดความรู้สึกเช่นเดียวกันซึ่งก็คือคิดถึงการเล่นดนตรีแบบเมื่อก่อนที่เคยเล่นจริงจังกว่านี้ และอีกเพลงคือเพลง The place where we found love ได้ถูกใช้ในฉากที่คิมิโกะขึ้นไปกับเรย์นะในวันงานเทศกาลอากาศเพื่อเล่นดนตรีด้วยกัน ซึ่งเพลงนี้เคยเป็นเพลงที่ทั้งคู่เคยบรรเลงด้วยกันในงานเลี้ยงอำลาตอนอยู่ชั้นมัธยมต้น ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าการที่เรย์นะเลือกที่จะเล่นเพลงนี้เป็นเพราะคิดถึงสมัยก่อนที่เคยเล่นดนตรีด้วยกันกับคิมิโกะ เหตุเพราะก่อนหน้านี้จะจบการศึกษาจากชั้นมัธยมต้น ทั้งคู่จะออกมาด้วยความรู้สึกที่น่าจะระอ้ากระอ่วน และเมื่อได้มาอยู่ชั้นมัธยมปลายด้วยกันและกลับมาเป็นเพื่อนกันเช่นเดิมก็เลยอยากจะย้อนความหลังถึงความรู้สึกเหล่านั้น และเมื่อดูเข้าไปถึงเนื้อเพลงของเพลงนี้จะเห็นได้ว่า เนื้อเพลงนี้ก็กำลังจะสื่อว่ากำลังคิดถึงใครบางคนอยู่เช่นกัน

จากทั้งหมดที่กล่าวมาในข้างต้นนั้นการที่ภาพยนตร์จะเลือกใช้เพลงหนึ่งบทเพลงในการสื่ออารมณ์นั้น ไม่ได้คิดถึงเพียงแค่อารมณ์ของเพลงเพียงเท่านั้น แต่ยังรวมถึงฉากที่จะนำไปใช้ว่าพอนำเพลงนี้เข้าไปในฉากแล้ว อารมณ์ที่ภาพยนตร์สื่อออกมานั้นจะออกมาในรูปแบบไหน เพราะฉะนั้นแล้ว การที่จะเลือกเพลง ๆ หนึ่งเข้ามาในฉากได้ ต้องผ่านกระบวนการคิดหลายขั้นตอนจึงจะออกมาตามที่ผู้สร้างต้องการที่จะสื่อออกมา หรือต้องการที่จะให้ผู้ชมรับรู้ความรู้สึกเหล่านี้ แต่อย่างไรก็ตามในด้านของอารมณ์ความรู้สึกนั้นเป็นสิ่งที่ไม่ตายตัว เพราะฉะนั้นแล้วการที่ผู้ชมจะไม่ได้คิดเหมือนที่ผู้สร้างได้คิดไว้จึงไม่ถือว่าเป็นเรื่องที่ผิด

5.3 เหตุผลของการเลือกใช้บทเพลงในการเล่าเรื่อง

ภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่อง Hibike! Euphonium The Movie : Welcome to the Kitauji High School Concert Band เห็นได้ชัดว่าดนตรีเป็นส่วนที่โดดเด่นที่สุดในเรื่อง แต่กระนั้นแล้วการจะคัดสรรเพลงที่จะนำมาใช้ในเรื่องนั้นจะต้องผ่านกระบวนการคิดหลายขั้นตอน จึงต้องพิถีพิถันในการเลือกเพลงเป็นอย่างมาก เพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงอารมณ์ที่ภาพยนตร์อยากจะสื่อออกไป ผู้วิจัยจึงมองว่าการเลือกเพลงนั้นถูกแบ่งออกเป็น 4 ประการด้วยกัน

ประการแรกคือ เลือกโดยใช้พลังหรือบรรยากาศของเพลง เช่นเพลง Rydeen ที่มีท่วงทำนองที่สนุกสนาน สามารถทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมไปกับฉากนั้น ๆ ได้ ซึ่งเพลงนี้จะปรากฏในฉากของงาน Sunrise festival โรงเรียนคิตาอูจิได้เลือกเพลงนี้ในการบรรเลงเป็นเพลงเดินขบวน และสามารถดึงความสนใจของผู้ชมจากโรงเรียนก่อนหน้าได้ อีกตัวอย่างหนึ่งคือเพลง Abarenbo shogun theme ที่มีท่วงทำนองที่ตื่นเต้นเร้าใจ ปรากฏในฉากที่คิมิโกะกำลังจะเดินเข้าประตูโรงเรียน และมีวงโยธวาทิตของโรงเรียนคิตาอูจิบรรเลงเพลงนี้อยู่เพื่อเชิญให้นักเรียนใหม่เข้าชมรมวงโยธวาทิต

ประการที่ 2 คือ เลือกโดยดูจากความหมายของเพลง อย่างเพลง The place where we found love ที่มีเนื้อหาประมาณว่ากำลังคิดถึงใครบางคนอยู่ ถูกนำมาใช้ในฉากที่คิมิโกะและเรย์นะขึ้นไปเล่นดนตรีด้วยกันบนเขา เพื่อรำลึกความหลังของการเป็นเพื่อนกัน

ประการที่ 3 คือ เลือกโดยความเป็นที่นิยมของเพลง ได้แก่เพลง Can Can ที่ไม่ว่าจะเด็กหรือผู้ใหญ่ จะเล่นดนตรีได้หรือไม่ได้ ก็ต้องเคยได้ยินเพลงนี้ผ่านหูกันมาบ้าง เพราะฉะนั้นแล้วเพลงนี้จึงถูกนำมาใช้ในตอนเปิดเรื่อง เพื่อดึงความสนใจของผู้รับชมว่าพวกเขาสามารถเข้าใจภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับดนตรีได้โดยไม่ต้องมีความรู้ทางด้านดนตรีมากนัก

และประการสุดท้ายคือ เลือกโดยดูจากเทคนิคในการเล่นเพลง ๆ นั้น จะเห็นได้ชัดจากเพลง Wind of province ซึ่งในโลกความเป็นจริงนั้น เพลงนี้ถูกใช้มาเป็นมาตรฐานของการแข่งขัน All-japan band competition ในปีค.ศ. 2015 การที่เพลงนี้จะถูกนำมาใช้เป็นมาตรฐานการแข่งขันได้นั้นจะต้องผ่านการคัดเลือกจากกรรมการชั้นครูมาก่อนเป็นแน่ และยังเพลงนี้มาอยู่มาภาพยนตร์แล้วทำให้ผู้ชมเห็นได้ชัดเจนยิ่งขึ้นจากฉากการฝึกฝนอันหนักหน่วงของเหล่านักเรียนที่ทุ่มเทให้กับการบรรเลงเพลงในการแข่งขัน

จากที่กล่าวมาข้างต้นนี้เป็นการสรุปความของผู้วิจัยแต่เพียงฝ่ายเดียว จึงไม่สามารถรู้ได้แน่ชัดว่าเหตุผลที่แท้จริงที่ผู้สร้างได้เลือกเพลง ๆ หนึ่งเข้ามาใช้ในเรื่อนั้นเป็นเพราะอะไร ผู้สร้างอาจไม่ได้เลือกด้วยเหตุผลเพียงประการเดียวเป็นแน่ ต้องมีเหตุผลอีกหลายประการที่จะสามารถรองรับเหตุผลในการเลือกเพลง ๆ หนึ่งมาใช้ในฉากที่ต้องการได้

5.4 คุณค่าจากการวิเคราะห์และรับชมภาพยนตร์

ภายหลังจากที่ผู้วิจัยรับชมและวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Hibike! Euphonium The Movie : Welcome to the Kitauji High School Concert Band ผู้วิจัยได้รับคุณค่าต่าง ๆ มากมาย เฉกเช่นเราสามารถเข้าใจความรู้สึกของใครบางคนได้ เพียงแค่ได้ยินดนตรีที่เขาเล่นหรือเพลงที่เขาฟัง เพราะ

เพลงสามารถสื่อความรู้สึกที่คำพูดใด ๆ ก็ไม่สามารถที่จะสื่อออกมาได้เทียบเท่ากับที่ดนตรีนั้นสื่อออกมา และภาพยนตร์เรื่องนี้ก็ประสบความสำเร็จในด้านนี้ เพราะสามารถเข้าถึงใจคนดูได้โดยไม่ต้องใช้บทสนทนาใด ๆ เสริมความเลย

ดนตรีสามารถเป็นสื่อกลางในการสานสัมพันธ์ทุกคนเข้าด้วยกันได้ ไม่ว่าจะเคยมีเรื่องบาดหมางกัน หรือโกรธเคืองกันมาก่อน ดนตรีจะเป็นตัวช่วยให้พวกเขาเหล่านั้นสามัคคีกันได้แม้ว่าจะเป็นเพียงแค่ช่วงเวลาสั้น ๆ เท่านั้น จะเห็นได้ในกรณีที่เหล่ารุ่นพี่ไม่ชอบเรย์นะ แต่ถึงจะไม่ชอบอย่างไรก็ตาม เมื่อทุกคนเล่นดนตรีด้วยกันก็เล่นได้พร้อมเพรียงกันราวกับว่าทุกคนมีความสุขที่ได้อยู่และเล่นดนตรีด้วยกัน

แต่ในอีกด้านหนึ่งนั้น ดนตรีก็อาจถูกเรียกได้ว่าเป็น “ดาบสองคม” ที่สามารถเกิดอารมณ์ความรู้สึกได้หลายรูปแบบ ทั้งสุข เศร้า เหงา โกรธ แต่ก็ยังเป็นสิ่งที่ทำให้มนุษย์พยายามที่จะพัฒนาตัวเองให้ดีขึ้นเช่นเดียวกัน ดังจะเห็นได้จากฉากที่ทุกคนในวงโยธวาทิตของโรงเรียนคิตาอุจิกูกาอาจารย์ทาเกะให้ฝึกฝนอย่างหนักหน่วงจนเกิดความไม่พอใจ ทำให้ทุกคนเกิดความคิดที่ว่าการเล่นให้ดีจนอาจารย์ถึงกับตกใจไปเลย หรือฉากที่คุมิโกะเจ็บใจที่ตัวเองเล่นไม่ได้ตามที่อาจารย์ทาเกะต้องการและไปตะโกนระบายความรู้สึกที่สะพาน แต่หลังจากนั้นคุมิโกะก็พยายามฝึกฝนไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งสามารถทำให้อาจารย์ทาเกะพึงพอใจได้

จากคุณค่าที่ผู้วิจัยได้รับมาทั้งหมดนี้สรุปได้ว่าดนตรีสามารถเป็นได้ทั้งตัวกลางการสื่ออารมณ์ความรู้สึกที่คำพูดไม่สามารถอธิบายออกมาได้ เป็นตัวกลางที่สามารถทำให้กลุ่มคนที่รักในเสียงดนตรีเหมือนกันสามัคคีกันได้ หรือแม้กระทั่งทำให้นักดนตรีตั้งใจที่จะพัฒนาฝึกฝนตนเองให้ดียิ่งขึ้น เพราะการพัฒนาของมนุษย์นั้นไม่มีจุดสิ้นสุด ขึ้นอยู่กับว่าเรามีความอดทนและมีความพยายามมากขนาดไหน

บทที่ 6

ข้อเสนอแนะ

จากการที่ผู้วิจัยได้ทำงานวิจัยชิ้นนี้จนจบ ผู้วิจัยสังเกตเห็นถึงปัญหาต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยประสบพบเจอ ในระหว่างทำวิจัยชิ้นนี้ จึงใคร่ขออนุญาตให้ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ที่มีความสนใจในการทำวิจัยเกี่ยวกับ ภาพยนตร์แอนิเมชัน และให้คำแนะนำสำหรับผู้ที่ไม่มีความสามารถในการรับชมภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับดนตรี อีกทั้งยังมีคำแนะนำถึงผู้ที่ต้องการจะสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับดนตรีว่ามีสิ่งใดบ้างที่ควรจะต้องทราบ โดยมีรายละเอียดดังนี้

6.1 ข้อเสนอแนะสำหรับมือใหม่ที่จะรับชมภาพยนตร์

สำหรับผู้ที่ไม่เคยรับชมภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นมาก่อน ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าควรจะให้คำแนะนำมือใหม่ เนื่องจากผู้วิจัยนั้นได้ศึกษาทางด้านภาษาญี่ปุ่นโดยตรงมาตลอด 7 ปี และมีความรู้ทางด้านภาษาญี่ปุ่นในระดับปานกลาง (JLPT ระดับ N3) จึงใคร่อยากจะแนะนำมือใหม่ในการรับชมภาพยนตร์เรื่องนี้ว่าควรจะปฏิบัติตนอย่างไรก่อนที่จะเริ่มรับชมภาพยนตร์เรื่อง Hibike! Euphonium The Movie : Welcome to the Kitauji High School Concert Band โดยในที่นี่ผู้วิจัยจะแนะนำในกรณีที่รับชมแบบไม่มีซับไตเติล ซึ่งก็คือดูแบบเสียงพากย์ญี่ปุ่นและไม่มีภาษาไทยให้อ่าน

เริ่มต้นจากที่ผู้รับชมนั้นควรจะต้องมีความรู้และทักษะภาษาญี่ปุ่นในระดับเบื้องต้นจนถึงระดับปานกลางจึงจะสามารถเข้าใจเนื้อหาของเรื่องนี้ได้เกือบทั้งหมด และถ้าผู้ชมรู้คำศัพท์พื้นฐานทางดนตรีจะยังสามารถเข้าใจเนื้อหาได้มากขึ้นกว่าเดิม แต่ถ้าได้รับชมไปแล้วยังมีเนื้อหาบางส่วนที่ยังไม่เข้าใจ ผู้วิจัยแนะนำให้เปลี่ยนไปดูเวอร์ชัน TV series ของภาคแรก ซึ่งในนั้นจะมีการอธิบายส่วนขยายและรายละเอียดต่าง ๆ ที่ผู้ชมอาจจะไม่รู้หรืออยากทำความเข้าใจเพิ่มเติมเกี่ยวกับเนื้อหามากขึ้น

ผู้รับชมไม่ต้องกังวลไปว่าจะดูภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับดนตรีไม่เข้าใจ เนื่องจากภายในภาพยนตร์นั้นจะมีตัวละครตัวหนึ่งซึ่งก็คือฮาซุกิที่ไม่มีความรู้เกี่ยวกับดนตรีเลยแต่อยากจะทำวงโยธวาทิต อาซุกิเลยถามคุมิโกะและมีไตรซึ่งทั้งคู่เป็นเพื่อนร่วมชั้นของฮาซุกิและยังอยู่ในวงโยธวาทิตด้วยกันเกี่ยวกับเรื่องภาษาดนตรีอยู่เสมอ ๆ ตลอดทั้งเรื่อง ผู้วิจัยคาดว่าผู้สร้างต้องการทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้สามารถเข้าถึงผู้คนได้ทุกเพศทุกวัย และให้ทุกคนได้สนุกสนานเพลิดเพลินไปกับมันโดยไม่ต้องกังวลใจว่าจะเข้าใจเนื้อหาได้หรือไม่

สรุปโดยรวมแล้วสิ่งสำคัญที่ผู้วิจัยอยากให้ผู้รับชมมือใหม่ปฏิบัติตนก่อนจะรับชมภาพยนตร์เรื่อง Hibike! Euphonium The Movie : Welcome to the Kitauji High School Concert Band นั้นก็คือการมีความรู้พื้นฐานทางด้านภาษาญี่ปุ่นและเรียนรู้คำศัพท์ทางดนตรีมาบ้างเล็กน้อย จึงจะทำให้ผู้รับชมสนุกสนานเพลิดเพลินไปกับภาพยนตร์เรื่องนี้ได้โดยไม่ติดขัดอะไร

6.2 ข้อเสนอแนะในการทำภาพยนตร์แอนิเมชันเกี่ยวกับดนตรี

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่อง Hibike! Euphonium The Movie : Welcome to the Kitauji High School Concert Band แล้ว ได้สังเกตเห็นว่าหากมีผู้สร้างที่ต้องการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเกี่ยวกับดนตรี ผู้วิจัยก็ประสงค์จะให้คำแนะนำเกี่ยวกับการสร้างภาพยนตร์ว่าควรจะต้องทราบอะไรบ้างก่อนที่จะนำไปปฏิบัติเป็นขั้นตอนแบบรูปธรรม โดยผู้วิจัยได้แบ่งหมวดหมู่การแนะนำออกได้เป็น 3 เรื่อง ได้แก่ ความรู้ทางดนตรี ความรู้เกี่ยวกับวงโยธวาทิต และความรู้เกี่ยวกับแอนิเมชัน

โดยเริ่มจากความรู้ทางดนตรี ผู้วิจัยคิดว่าหนทางที่เร็วที่สุดของการเข้าใจดนตรีนั้นคือการที่ผู้สร้างควรมีประสบการณ์ในการเล่นดนตรีบ้าง ให้พอมีความรู้พื้นฐาน และควรรู้คำศัพท์ทางดนตรีให้ได้ในระดับพื้นฐานเป็นอย่างดี และสิ่งที่สำคัญไม่แพ้กันเลยนั่นคือควรไปดูการแสดงสดของวงดนตรีทุกประเภท เพราะการดูแต่เพียงคลิปวิดีโอ นั้นจะไม่สามารถทำให้เราเข้าใจถึงอารมณ์ของเพลงได้เพียงพอเท่ากับการไปดูการแสดงสด อีกทั้งยังได้เห็นความตั้งใจของผู้บรรเลงที่หาไม่ได้จากในสื่อออนไลน์

ต่อมาคือความรู้เกี่ยวกับวงโยธวาทิต ผู้สร้างควรศึกษาวิธีการบรรเลงเพลงของวงดนตรีแต่ละประเภทอย่างละเอียด ทั้งเรื่องของวาทยกร วิธีการเล่นเครื่องดนตรีแต่ละชนิด รวมไปถึงเรื่องตำแหน่งของการนั่งบรรเลง ยืนบรรเลง หรือแม้กระทั่งการเดินแปรขบวนบรรเลง และควรมีการศึกษาวิธีการฝึกฝนของนักดนตรีในการที่จะเล่นดนตรีออกมาให้ดีและไพเราะ อีกทั้งควรมีการศึกษาเกี่ยวกับเพลงและนัก

ประพันธ์อย่างละเอียด เพื่อให้รู้ถึงที่มาและความหมายของเพลง จึงจะนำมาเป็นเหตุผลรองรับในการ ตัดสินเลือกเข้ามาใช้ในแอนิเมชันที่จะสร้าง

และสุดท้ายคือความรู้เกี่ยวกับแอนิเมชัน ผู้สร้างควรศึกษาวิธีการทำแอนิเมชันเบื้องต้น เพื่อได้ มีโอกาสเข้าไปช่วยบุคลากรฝ่ายผลิตในการที่จะตรวจเช็คให้ละเอียดขึ้น และควรจะศึกษาเกี่ยวกับตัว ละครแอนิเมชันทั้งการสร้างและการเคลื่อนไหวต่าง ๆ

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปแล้วผู้ที่อยากสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับดนตรี ควรจะต้องมีความรู้พื้นฐานในทุก ๆ ด้าน ทั้งในเรื่องของดนตรี วงโยธวาทิต และแอนิเมชัน โดยเริ่มต้น จากการหาข้อมูลเรื่องใดก่อนก็ได้ ดังนั้นก่อนเริ่มทำภาพยนตร์แอนิเมชันเกี่ยวกับดนตรีควรจะต้อง เข้าใจข้อมูลทุกอย่างที่นำมาได้อย่างถ่องแท้เสียก่อน ถ้าไม่เป็นเช่นนั้นผู้สร้างอาจเกิดความสับสนจาก การที่ข้อมูลเยอะเกินไปได้

6.3 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ตั้งแต่ผู้วิจัยได้เริ่มทำวิจัยเรื่อง “บทบาทของดนตรีในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น : กรณีศึกษา Hibike! Euphonium” พบปัญหาต่าง ๆ นานาที่ผู้วิจัยท่านอื่นก็อาจจะพบเจอเช่นเดียวกัน จึงขอ อนุญาตเสนอแนะบุคคลผู้ที่เพิ่งเริ่มทำวิจัยว่าเมื่อเกิดปัญหาเช่นนี้แล้วควรจะต้องทำอย่างไรบ้าง

สำหรับงานวิจัยที่มีข้อมูลที่ต้องสืบค้นเยอะ ก่อนจะเริ่มค้นคว้ควรต้องจัดแจงข้อมูลทุกอย่าง ว่าต้องทราบข้อมูลอะไรบ้าง เช่น แยกหมวดหมู่หัวข้อในการค้นหา หรือไล่ลำดับว่าควรต้องค้นหาอะไร ก่อนหลัง และอย่าลืมนำกำลังทำวิจัยเรื่องอะไรอยู่ไม่นั้นอาจเกิดการหาข้อมูลที่เยอะเกินความจำเป็น

ข้อมูลบางอย่างอาจยากจะหาค้นหาพบ ให้ลองเปลี่ยนไปใช้คำนิยามคำอื่นที่มีความหมาย คล้ายคลึงกันหรืออยู่ในหมวดหมู่เดียวกัน หรือหาจากแหล่งข้อมูลภาษาอื่น ท่านอาจเจอข้อมูลที่ ต้องการ

เนื่องจากงานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยที่ต้องดูภาพยนตร์เรื่องเดียวบ่อย ๆ เพราะฉะนั้นการดู อะไรซ้ำ ๆ อาจทำให้เกิดความรู้สึกเบื่อ ควรไปหาอย่างอื่นทำให้รู้ผ่อนคลายและสมองปลอดโปร่ง ก่อนที่จะมาเริ่มทำวิจัยต่อ

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการศึกษาที่ยังไม่เจาะลึกมากนัก เพราะถึงแม้จะศึกษาภาพยนตร์เรื่องยาว แค่เรื่องเดียวอย่างละเอียดแล้ว แต่ก็ไม่มีอาจศึกษาจนล่วงรู้ถึงความคิดของผู้สร้างได้อย่างละเอียด เนื่อง ด้วยข้อจำกัดทางด้านภาษาและข้อมูลที่ไม่สามารถสนับสนุนความคิดได้มากพอ

สิ่งที่สำคัญที่สุดในการทำวิจัยนั้นคือ การเลือกหัวข้อวิจัย เพราะการเลือกหัวข้อนั้นมีผลต่อการทำวิจัยในระยะยาวเป็นอย่างมาก หากได้ทำในเรื่องที่ไม่สนใจแล้วนั้น ก็อาจทำให้รู้สึกเบื่อหน่ายไม่อยากจะทำต่อเพราะไม่มีแรงบันดาลใจ

โดยสรุปแล้วงานวิจัยทุกชิ้นล้วนมีข้อมูลที่ต้องสืบค้นเยอะ ควรต้องจัดแจงแยกหมวดหมู่ของข้อมูลที่ต้องการก่อน และจะต้องพึงรำลึกไว้เสมอว่ากำลังทำวิจัยเรื่องอะไรอยู่จะได้ไม่หาข้อมูลที่เกินความจำเป็น และการทำอะไรซ้ำ ๆ บ่อย ๆ อาจทำให้เกิดความรู้สึกเบื่อจึงมาเริ่มทำวิจัยต่อ ไม่ต้องกังวลหากไม่ได้ข้อมูลหรือผลลัพธ์ที่ต้องการ เพราะงานวิจัยแต่ละชิ้นอาจทำไม่ได้ตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ในตอนเริ่มแรก และสิ่งสุดท้ายที่สำคัญที่สุดเลยคือ การเลือกหัวข้อวิจัยที่ตนเองสนใจและไม่ย่อท้อต่อการทำวิจัย

บรรณานุกรม

1. สื่อสิ่งพิมพ์

หนังสือภาษาไทย

โกวิทย์ ชันธศิริ. (2528). **ดุริยางคศิลป์ปริทัศน์(ตะวันตก)**. พิมพ์ครั้งที่1. กรุงเทพฯ :
โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.

ไชแสง สุขะวัฒน์. (2514). **สังคตินิยม ว่าด้วยเครื่องดนตรีของวงดุริยางค์**. พิมพ์ครั้งที่1.
กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ต่อพงษ์ เสวตามร์. (2551). **รักใส ๆ หัวใจคลาสสิก**. พิมพ์ครั้งที่1. กรุงเทพฯ :
สำนักพิมพ์บ้านพระอาทิตย์.

สดับพิณ รัตนเรือง. (2548). **คัมภีร์เพลงคลาสสิก**. พิมพ์ครั้งที่1. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์เพื่อนคู่หู.

สรณ โรจนตระกูล. (2554). **การออกแบบดนตรีภาคสนาม**. พิมพ์ครั้งที่1. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์
โอเดียนสโตร์.

หนังสือภาษาต่างประเทศ

David G. Hebert. (2554). **Wind Bands and Cultural Identity in Japanese Schools**.
New York : Springer.

Marion R. Broer และ Ruth M. Wilson. (2508). **Fundamentals of Marching**. พิมพ์ครั้งที่1.
New York : Ronald Press.

เอกสารทางวิชาการ

ศิษย์ เกษจำรัส. (2560). **ดุซงึนินพนธ์ประพันธ์เพลง : “เทพนิยายที่สาบสูญ”**. ระดับ ปริญญาดุซงึนินพนธ์ บัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

องค์กช วรณภักตร์. (2552). **การใช้ดนตรีคลาสสิกเพื่อการสื่อสารในละครโทรทัศน์เรื่อง “โนดามะคันทาปิเล่”**. ระดับปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารการแสดง ภาควิชาวาทยวิทยา และสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์

ภาษาต่างประเทศ

Alex Deley. (2562). **SONG OF THE DAY: YELLOW MAGIC ORCHESTRA “RYDEEN”**.

เข้าถึงเมื่อ 5 กุมภาพันธ์ 2563. เข้าถึงจาก <http://www.djdmac.com/blog/song-day-yellow-magic-orchestra-rydeen/>

Cosael Work. (2559). **武田綾乃 (たけだあやの)**. เข้าถึงเมื่อ 18 ธันวาคม 2562. เข้าถึงจาก <http://cosaelwork.co.jp/works.html>

Facebook. (ม.ป.ป.). **Naoki Tasaka**. เข้าถึงเมื่อ 24 มกราคม 2563. เข้าถึงจาก <https://www.facebook.com/naoki.tasaka>

Forgotten American Composers. (ม.ป.ป.). **James M. Fulton**. เข้าถึงเมื่อ 24 มกราคม 2563. เข้าถึงจาก http://www.forgottenamericanmusic.com/about_fulton1.htm

Frostvalor(นามสมมติ). (2558). **Hibike! Euphonium Wiki**. เข้าถึงเมื่อ 25 พฤศจิกายน 2561. เข้าถึงจาก http://hibike-euphonium.wikia.com/wiki/Hibike!_Euphonium_Wiki

Last.fm. (2551). **Hanako Oku**. เข้าถึงเมื่อ 24 มกราคม 2563. เข้าถึงจาก

<https://www.last.fm/music/Hanako+Oku/+wiki>

Myanimelist. (ม.ป.ป.). **Matsuda, Akito**. เข้าถึงเมื่อ 24 มกราคม 2563. เข้าถึงจาก

https://myanimelist.net/people/14045/Akito_Matsuda

Percinnamon(นามสมมติ). (2562). **Crescent Moon Dance**. เข้าถึงเมื่อ 5 กุมภาพันธ์ 2563.

เข้าถึงจาก https://hibike-euphonium.fandom.com/wiki/Crescent_Moon_Dance

Percinnamon(นามสมมติ). (2562). **March "Wind of Provence"**. เข้าถึงเมื่อ 5 กุมภาพันธ์ 2563.

เข้าถึงจาก <https://hibike->

[euphonium.fandom.com/wiki/March_%22Wind_of_Provence%22](https://hibike-euphonium.fandom.com/wiki/March_%22Wind_of_Provence%22)

Percinnamon(นามสมมติ). (2562). **Marines' Hymn**. เข้าถึงเมื่อ 5 กุมภาพันธ์ 2563. เข้าถึงจาก

https://hibike-euphonium.fandom.com/wiki/Marines%27_Hymn

Percinnamon(นามสมมติ). (2562). **Rydeen**. เข้าถึงเมื่อ 5 กุมภาพันธ์ 2563. เข้าถึงจาก

<https://hibike-euphonium.fandom.com/wiki/Rydeen>

The Editors of Encyclopaedia Britannica. (2562). **Jacques Offenbach**. เข้าถึงเมื่อ 24

มกราคม 2563. เข้าถึงจาก <https://www.britannica.com/biography/Jacques->

[Offenbach](https://www.britannica.com/biography/Jacques-Offenbach)

TPENGUINLTG(นามสมมติ). (2557). **AI WO MITSUKETA BASHO / 愛を見つけた場所**. เข้าถึง

เมื่อ 19 กุมภาพันธ์ 2563. เข้าถึงจาก

<https://pltgokuhanako.wordpress.com/2014/02/08/ai-wo-mitsuketa-basho/>

VGMdb. (ม.ป.ป.). **Akito Matsuda**. เข้าถึงเมื่อ 24 มกราคม 2563. เข้าถึงจาก
<https://vgmdb.net/artist/12325>

WordPress. (ม.ป.ป.). **BACKGROUND – BAND COMPETITIONS IN JAPAN BY AJBA**. เข้าถึงเมื่อ
6 มกราคม 2563. เข้าถึงจาก
<https://kyototachibanashsbandunofficialfanblog.wordpress.com/background-information-competitions/>

Wikidata. (2563). **Akito Matsuda**. เข้าถึงเมื่อ 24 มกราคม 2563. เข้าถึงจาก
<https://www.wikidata.org/wiki/Q5367659>

Wikipedia. (2562). **All-Japan Band Competition**. เข้าถึงเมื่อ 6 มกราคม 2563. เข้าถึงจาก
<https://www.revolvy.com/page/All%252DJapan-Band-Competition>

Wikipedia. (2563). **Hanako Oku**. เข้าถึงเมื่อ 24 มกราคม 2563. เข้าถึงจาก
https://en.wikipedia.org/wiki/Hanako_Oku

Wikipedia. (2562). **Jacques Offenbach**. เข้าถึงเมื่อ 24 มกราคม 2563. เข้าถึงจาก
https://en.wikipedia.org/wiki/Jacques_Offenbach

Wikipedia. (2561). **James M. Fulton**. เข้าถึงเมื่อ 24 มกราคม 2563. เข้าถึงจาก
https://en.wikipedia.org/wiki/James_M._Fulton

Wikipedia. (2562). **Solid State Survivor**. เข้าถึงเมื่อ 5 กุมภาพันธ์ 2563. เข้าถึงจาก
https://en.wikipedia.org/wiki/Solid_State_Survivor

Wikipedia. (2563). **Yellow Magic Orchestra**. เข้าถึงเมื่อ 24 มกราคม 2563. เข้าถึงจาก
https://en.wikipedia.org/wiki/Yellow_Magic_Orchestra

Wikiwand. (ม.ป.ป.). **Hanako Oku**. เข้าถึงเมื่อ 26 มกราคม 2563. เข้าถึงจาก
https://www.wikiwand.com/en/Hanako_Oku

ภาษาไทย

จิรววัฒน์ โคตรสมบัติ. (2551). **ฉาบ(Cymbal)**. เข้าถึงเมื่อ 21 ธันวาคม 2562. เข้าถึงจาก
<http://www.atom.rmutphysics.com/charud/oldnews/258/Music/sec04p14.html>

ณ.คอน ลับแล(นามสมมติ). (2559). **Jacques Offenbach: Can Can Polka**. เข้าถึงเมื่อ 5
 กุมภาพันธ์ 2563. เข้าถึงจาก <https://raremeat.blog/jacques-offenbach-can-can-polka/>

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. (ม.ป.ป.) **เทคนิคหลักการปฏิบัติเครื่องดนตรีวงโยธวาทิต**. เข้าถึงเมื่อ
 18 ธันวาคม 2562. เข้าถึงจาก
http://www.elfar.ssru.ac.th/rungkiat_si/pluginfile.php/89/block_html/content/เอกสาร%20ประกอบการสอน%20วงโยธวาทิต%20เทคนิคหลักการปฏิบัติเครื่องดนตรี.pdf?fbclid=IwAR2APXoy21KbuJJ-CTgd0D8VmzPnQY_3br39TYX347XA8rfKqyNEg98vwOQ

โรงเรียนสามร้อยยอดวิทยาคม. (ม.ป.ป.). **เครื่องตี**. เข้าถึงเมื่อ 21 ธันวาคม 2562. เข้าถึงจาก
<http://krutri.samroiwit.ac.th/per.html>

Anitime. (2558). **Hibike! Euphonium : เหล่าสาววงดุริยางค์แห่งเกียวอนิ**. เข้าถึงเมื่อ 19
 พฤศจิกายน 2561. เข้าถึงจาก <http://anitime.in.th/anime/hibike-euphonium/>

Anonymous(นามสมมติ). (2557). **ประเภทของเสียงที่ใช้ในภาพยนตร์**. เข้าถึงเมื่อ 18 ธันวาคม
 2562. เข้าถึงจาก http://detailmovie.blogspot.com/2014/12/blog-post_1.html

BAM9431(นามสมมติ). (2558). **คอร์เน็ต**. เข้าถึงเมื่อ 21 ธันวาคม 2562. เข้าถึงจาก
<https://supisarapet.wordpress.com/2015/06/02/คอร์เน็ต/>

Benji Review. (2560). **มารู้จักกับดนตรีประกอบภาพยนตร์ (Soundtrack) กัน & รวมคลังเพลง
 ประกอบหนังสุดไพเราะ**. เข้าถึงเมื่อ 19 พฤศจิกายน 2561. เข้าถึงจาก
<https://pantip.com/topic/36399484>

Goldpeace Hakase. (2561). **อนิซอง—จากแต่ก่อนจนถึงตอนนี้มีพัฒนาการอย่างไร**. เข้าถึงเมื่อ
 25 พฤศจิกายน 2561. เข้าถึงจาก [https://medium.com/the2ds/อนิซอง-จากแต่ก่อน
 จนถึงตอนนี้มีพัฒนาการอย่างไร](https://medium.com/the2ds/อนิซอง-จากแต่ก่อนจนถึงตอนนี้มีพัฒนาการอย่างไร)

Jayjakrapan(นามสมมติ). (ม.ป.ป.). **เครื่องลมทองเหลือง (Brass Instruments)**. เข้าถึงเมื่อ 21
 ธันวาคม 2562. เข้าถึงจาก [https://jakrapanspa.wordpress.com/เครื่องลมทองเหลือง-
 brass-instruments/](https://jakrapanspa.wordpress.com/เครื่องลมทองเหลือง-brass-instruments/)

Jayjakrapan(นามสมมติ). (ม.ป.ป.). **เครื่องตีกระทบ (Percussion)**. เข้าถึงเมื่อ 21 ธันวาคม 2562.
 เข้าถึงจาก <https://jakrapanspa.wordpress.com/เครื่องตีกระทบ-percussion/>

Jirawat Koatsombat. (2555). **Antonin Dvorák : อันโทนิน ดวอซัค**. เข้าถึงเมื่อ 26 มกราคม
 2563. เข้าถึงจาก [https://sites.google.com/site/mrjisclassroom/prawati-sangkhit-
 kwi-laea-phl-ngan/antonin-dvorak](https://sites.google.com/site/mrjisclassroom/prawati-sangkhit-kwi-laea-phl-ngan/antonin-dvorak)

Miraclesaven. (2558). **Hibike! Euphonium [เรื่องย่อ/แนะนำตัวละคร]**. เข้าถึงเมื่อ 25
 พฤศจิกายน 2561. เข้าถึงจาก <http://www.metalbridges.com/hibike-euphonium/>

Monrada Sanlim. (2560). **องค์ประกอบของเสียงในภาพยนตร์**. เข้าถึงเมื่อ 18 ธันวาคม 2562.
 เข้าถึงจาก <https://sites.google.com/site/shortfilms11111/seiyng-ni-phaphynt>

Musicarms. (ม.ป.ป.). **ประเภทของแซกโซโฟน**. เข้าถึงเมื่อ 21 ธันวาคม 2562. เข้าถึงจาก
<https://www.musicarms.net/ประเภทของแซกโซโฟน/>

MUSICAL INSTRUMENTS SITE. (ม.ป.ป.). **Vibraphone**. เข้าถึงเมื่อ 21 ธันวาคม 2562. เข้าถึงจาก
<https://sites.google.com/site/musicalesintru/percussion-intru/vibraphone>

My Music In Site(นามสมมติ) (ม.ป.ป.). **คาสทาเน็ตหรือกรับสเปน (Castanet)**. เข้าถึงเมื่อ 21
 ธันวาคม 2562. เข้าถึงจาก <https://sites.google.com/site/mymusicinsite/prapheth-kheruxng-dntri-sak/5-kheruxng-krathb-percussion-instruments/khas-tha-net-hrux-krab-spen-castanet>

My Music In Site(นามสมมติ) (ม.ป.ป.). **แทมบูรีน (Tambourine)**. เข้าถึงเมื่อ 21 ธันวาคม
 2652. เข้าถึงจาก <https://sites.google.com/site/mymusicinsite/prapheth-kheruxng-dntri-sak/5-kheruxng-krathb-percussion-instruments/--thaem-buri-n-tambourine>

Panyarak(นามสมมติ). (ม.ป.ป.). **ผลงานที่น่าสนใจของ Yellow Magic Orchestra**. เข้าถึงเมื่อ 26
 มกราคม 2563. เข้าถึงจาก
<http://www.thaiprog.net/webboard/index.php?topic=71.0;wap2>

Peerapong Kaewthae. (2561). **รู้จักกับนักประพันธ์ระดับโลกคนนี้ ก่อนไปดู Ryuichi Sakamoto: CODA**. เข้าถึงเมื่อ 26 มกราคม 2563. เข้าถึงจาก
<https://www.fungjaizine.com/article/story/ryuichi-sakamoto>

Porcupine Book. (2553). **Antonín Dvořák: Symphony No.9 “From The New World”**.
 เข้าถึงเมื่อ 5 กุมภาพันธ์ 2563. เข้าถึงจาก
<https://paganini599.wordpress.com/2010/06/16/antonin-dvorak-symphony-no-9-%E2%80%9Cfrom-the-new-world%E2%80%9D/>

Sutthida Norchai. (2558). **เครื่องลิ่มนิ้ว (Keyboard Instruments)**. เข้าถึงเมื่อ 21 ธันวาคม 2562. เข้าถึงจาก <https://sutthida5457.wordpress.com/ประเภทของเครื่องดนตรีส/เครื่องลิ่มนิ้ว-keyboard-instruments/>

Wikipedia. (2562). **ซิมโฟนีหมายเลข 9 (ดโวซาค)**. เข้าถึงเมื่อ 5 กุมภาพันธ์ 2563. เข้าถึงจาก [https://th.wikipedia.org/wiki/ซิมโฟนีหมายเลข_9_\(ดโวซาค\)](https://th.wikipedia.org/wiki/ซิมโฟนีหมายเลข_9_(ดโวซาค))

Wikipedia. (2561). **ฉัก ออแฟนบัก**. เข้าถึงเมื่อ 24 มกราคม 2563. เข้าถึงจาก https://th.wikipedia.org/wiki/ฉัก_ออแฟนบัก

Wikipedia. (2556). **มารีนสซึม**. เข้าถึงเมื่อ 5 กุมภาพันธ์ 2563. เข้าถึงจาก <https://th.wikipedia.org/wiki/มารีนสซึม>

Wikipedia. (2556). **ยอดโซกุนผู้กล้าหาญ**. เข้าถึงเมื่อ 5 กุมภาพันธ์ 2563. เข้าถึงจาก <https://th.wikipedia.org/wiki/ยอดโซกุนผู้กล้าหาญ>

Wikipedia. (2562). **อันโตญีน ดโวซาค**. เข้าถึงเมื่อ 24 มกราคม 2563. เข้าถึงจาก https://th.wikipedia.org/wiki/อันโตญีน_ดโวซาค

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ - นามสกุล	นางสาวสิริยาภรณ์ อินตะชา
วัน เดือน ปี เกิด	1 เมษายน 2541
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	66/1 หมู่บ้านทิพย์นคร ซอยลาดพร้าว 80 แยก 22 ถ.ลาดพร้าว แขวงวังทองหลาง เขตวังทองหลาง จังหวัดกรุงเทพมหานคร 10310
ประวัติการศึกษา	
2559 - ปัจจุบัน	ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวัง สนามจันทร์ คณะอักษรศาสตร์ สาขาเอเชียศึกษา ภาษาเลือก ญี่ปุ่น
2553 - 2558	ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ บดินทรเดชา จังหวัด กรุงเทพมหานคร สายศิลป์ภาษา-ญี่ปุ่น

แบบโอนลิขสิทธิ์ภาคนิพนธ์

สาขาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ข้าพเจ้า	นางสาวสิริยาภรณ์ อินตะชาว
นักศึกษาชั้นปีที่ 4	วิชาเอกเอเชียศึกษา ภาษาเลือกภาษาญี่ปุ่น
ภาคนิพนธ์	บทบาทของดนตรีในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น : กรณีศึกษา Hibike! Euphonium
ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาภาคนิพนธ์	อาจารย์ ดร. ปรานซีส นันตะสุคนธ์
ที่อยู่ติดต่อได้ภายหลังสำเร็จการศึกษา	66/1 หมู่บ้านทิพย์นคร ซอยลาดพร้าว 80 แยก 22 ถ.ลาดพร้าว แขวงวังทองหลาง เขตวังทองหลาง จังหวัดกรุงเทพมหานคร 10310
หมายเลขโทรศัพท์ที่สามารถติดต่อได้	0909900572

ลิขสิทธิ์ของภาคนิพนธ์อันเป็นผลจากการศึกษาเล่าเรียน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรระดับปริญญาบัณฑิต ข้าพเจ้ายินดีโอนลิขสิทธิ์ตามมาตรา 17 วรรค 2 แห่ง พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์พ.ศ. 2537 เป็นของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยมีกำหนดตลอดอายุคุ้มครองสิทธิ์

ลงนามผู้โอน.....

(นางสาวสิริยาภรณ์ อินตะชาว)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ลงนามผู้รับโอน.....

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....