



ลักษณะของภาษาดนตรี

แนวทำนองดนตรีเดี่ยว ๆ แนวหนึ่งเกิดขึ้นมาจากการเอาเสียงหลาย ๆ เสียงมาต่อ  
เนื่อง เข้าด้วยกันโดยที่เสียงเหล่านั้นอาจมีความสั้นยาวหรือสูงต่ำแตกต่างกัน ภาษาดนตรีจะ  
สามารถสื่อความเข้าใจถึงแนวทำนองดนตรีใด ๆ ได้ โดยบอกให้ทราบถึงคุณสมบัตินี้ 2  
ประการ ของเสียงเหล่านั้นคือ ความสูงต่ำของเสียง (Pitch) และ ความนานของเสียง  
(Duration)

2.1 ความสูงต่ำของเสียง

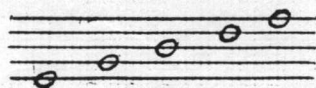
ภาษาดนตรีมีวิธีการที่จะบอกถึงความสูงต่ำของเสียง โดยอาศัยสัญลักษณ์และคำจำกัด  
ความดังต่อไปนี้

2.1.1 เสียงดนตรี (Musical sounds) มีชื่อเรียงลำดับจากเสียงต่ำไปหา  
เสียงสูง โดยใช้อักษรโรมัน 7 ตัวแรก คือ A, B, C, D, E, F, G และเสียงที่สูงขึ้นไป  
ก็เรียกชื่อทวนซ้ำเติม ซึ่งจะถือว่าเป็นโน้ตเดียวกันแต่อยู่ในระดับที่สูงกว่าหรือต่ำกว่ากัน

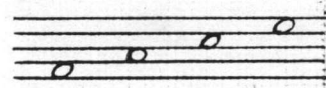
2.1.2 เสียงคู่แปด (Octave) เป็นการเรียกเสียงที่มีชื่อซ้ำกันแต่อยู่สูงหรือต่ำ  
กว่ากัน เช่น A-A, D-D ฯลฯ

2.1.3 ระดับเสียง (Pitch) หรือความสูงต่ำของเสียง จะแสดง โดยใช้สัญลักษณ์  
ที่เรียกว่า โน้ต (Notes) วางลงไปตามตำแหน่งต่าง ๆ ของบรรทัด 5 เส้น

2.1.4 บรรทัดห้าเส้น (Staff) เป็นชุดของเส้นขนาน 5 เส้น ที่ใช้กำหนด  
ตำแหน่งของ โน้ตซึ่งอาจอยู่บนเส้นหรือในช่องระหว่างเส้น โดยถือว่าโน้ตที่อยู่บนเส้นหรือใน  
ช่องระหว่างเส้นที่สูงกว่าจะมีระดับเสียงที่สูงกว่า



โน้ตบนเส้น



โน้ตในช่อง

รูปที่ 2.1 โน้ตดนตรีในบรรทัด 5 เส้น

โน้ตดังรูปที่ 2.1 นี้ยังไม่มีระดับเสียงอย่างแท้จริงจนกว่าจะมีสัญลักษณ์ที่เรียกว่า กุญแจเสียง เป็นหลักไว้ ณ ต้นบรรทัด 5 เส้น

2.1.5 กุญแจเสียง (Clef) เป็นสัญลักษณ์ที่ใช้กำหนดชื่อของ โน้ตบนบรรทัด 5 เส้น

2.1.6 กุญแจซอล (Treble clef) เป็นกุญแจเสียงที่กำหนดว่า โน้ตที่อยู่บนเส้นที่ 2 เรียกว่า โน้ต G ดังรูปที่ 2.2



รูปที่ 2.2 กุญแจซอล

ดังนั้น โน้ตจากรูปที่ 2.1 เมื่อใส่กุญแจซอลลงไปก็จะได้อี้อและระดับเสียงตามรูปที่ 2.3



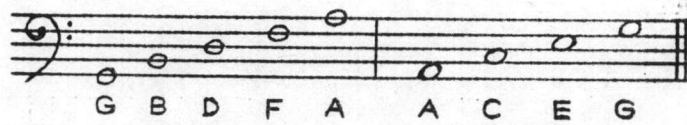
รูปที่ 2.3 อี้อของโน้ตตามกุญแจซอล

2.1.7 กุญแจฟา (Bass clef) เป็นกุญแจเสียงที่กำหนดว่า โน้ตที่อยู่บนเส้นที่ 4 เรียกว่า โน้ต F ดังรูปที่ 2.4



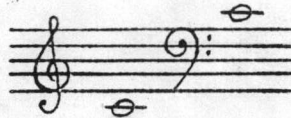
รูปที่ 2.4 กุญแจฟา

ดังนั้น โน้ตจากรูปที่ 2.1 เมื่อใส่กุญแจฟาลงไปจะได้อี้อและระดับเสียงตามรูปที่ 2.5



รูปที่ 2.5 ชื่อของโน้ตตามกุญแจฟา

2.1.8 เส้นน้อย (Leger line) เป็นเส้นที่ใช้กำหนดตำแหน่งของโน้ตซึ่งตามระดับเสียงของมันไม่สามารถเขียนให้อยู่ภายในบรรทัด 5 เส้น ได้ดังรูปที่ 2.6



รูปที่ 2.6 เส้นน้อย

2.1.9 โน้ตซีกกลาง (Middle C) เป็นโน้ตซึ่งมีระดับเสียงเท่ากับโน้ต C ที่อยู่กลางแผงคีย์เปียโน ซึ่งภาษาดนตรีจะกำหนดตำแหน่งของโน้ตซีกกลางไว้ ณ เส้นน้อยที่ 1 ในบรรทัด 5 เส้นในกุญแจซอล หรือ ณ เส้นน้อยที่ 1 เหนือบรรทัด 5 เส้นในกุญแจฟา ดังรูปที่ 2.6

2.1.10 ระยะครึ่งเสียง (Semitone) เป็นความห่างของระดับเสียงที่สั้นที่สุดระหว่างโน้ต 2 ตัว



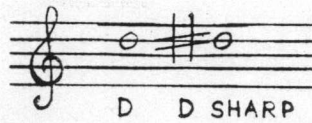
รูปที่ 2.7 ระยะครึ่งเสียง

จากรูปที่ 2.7 เป็นรูปของแผงคีย์เปียโน ระยะครึ่งเสียงได้แก่ความห่างของระดับเสียงระหว่างคีย์เปียโน 1-2, 2-3, 3-4, 5-6 ฯลฯ

2.1.11 ระยะเวลาหนึ่งเสียง (Tone) เป็นความห่างของระดับเสียงระหว่างโน้ต 2 ตัว ที่เท่ากับระยะครึ่งเสียง 2 ครั้ง จากรูปที่ 2.7 ระยะเวลาหนึ่งเสียงจะได้แก่ความห่างของระดับเสียงระหว่างลิมนิวเปียโน 1-3, 3-5, 6-8 ฯลฯ

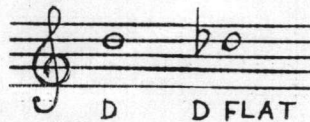
2.1.12 เครื่องหมายแปลงเสียง (Accidental) แบ่งออกเป็น 3 ชนิดคือ

2.1.12.1 ชาร์ป (Sharp),  $\sharp$  เป็นสัญลักษณ์ที่ยกระดับเสียงของโน้ตให้สูงขึ้นไปครึ่งเสียง ดังรูปที่ 2.8



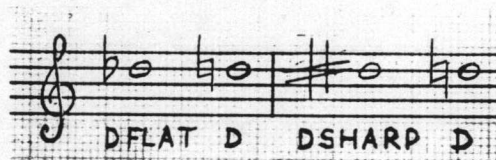
รูปที่ 2.8 เครื่องหมายชาร์ป

2.1.12.2 แฟล็ต (Flat),  $\flat$  เป็นสัญลักษณ์ที่ลดระดับเสียงของโน้ตให้ต่ำลงครึ่งเสียง ดังรูปที่ 2.9



รูปที่ 2.9 เครื่องหมายแฟล็ต

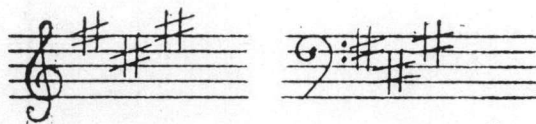
2.1.12.3 เนเจอร์ล (Natural),  $\natural$  เป็นสัญลักษณ์ที่เปลี่ยนระดับเสียงของโน้ตให้กลับมารู้ระดับเสียงเดิม ดังรูปที่ 2.10



รูปที่ 2.10 เครื่องหมายเนเจอร์ล

เครื่องหมายแปลงเสียงทั้ง 3 ชนิด ที่ได้กล่าวมาจะมีผลต่อโน้ตอื่นนั้นไปจนกระทั่งพบเครื่องหมายแปลงเสียงตัวใหม่ที่กระทำต่อโน้ตชื่อเดิมหรือพบเส้นแบ่งห้อง

2.1.13 เครื่องหมายกำกับบรรทัดเสียง (Key-Signature) เป็นกลุ่มของแฟล็ตหรือชาร์ป ซึ่งได้เขียนไว้หลังกุญแจเสียงเพื่อกำหนดว่าโน้ตที่มีชื่อตามตำแหน่งที่เครื่องหมายแปลงเสียงนั้นอยู่ทุกตัวจะถูกแปลงเสียงตามเครื่องหมายแปลงเสียงไปตลอด



รูปที่ 2.11 เครื่องหมายกำกับบรรทัดเสียง

จากรูปที่ 2.11 เป็นการกำหนดว่าโน้ต D, C, F ทุกตัวจะถือเป็น D ชาร์ป, C ชาร์ป, F ชาร์ป ตามลำดับ จนกว่าจะมีเครื่องหมายแปลงเสียงบังคับให้เป็นอย่างอื่น

## 2.2 ความนานของเสียง

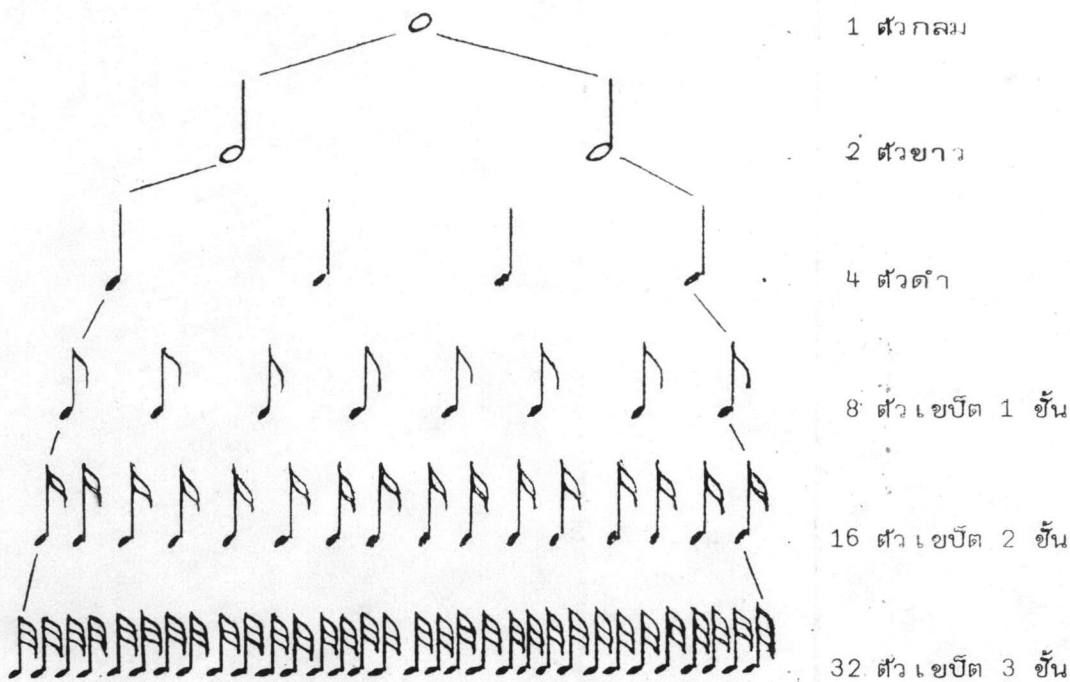
ภาษาดนตรีมีข้อกำหนดและคำจำกัดความที่เกี่ยวกับความนานของเสียงดังต่อไปนี้

### 2.2.1 รูปร่างของตัวโน้ต

ความยาวหรือความนานของเสียงดนตรีจะแสดงโดยรูปร่างของตัวโน้ตที่แตกต่างกัน และโดยนับเดียวกันช่วงความนานที่ไม่มีเสียง จะแสดงโดยสัญลักษณ์ที่เรียกว่า ตัวหยุด (Rest) ดัง: รูปที่ 2.12

ชื่อ	โน้ต	ตัวหยุด	ความนานเมื่อถือตัวกลมเป็นหลัก
ตัวกลม			1
ตัวขาว			1/2
ตัวดำ			1/4
เขบีต 1 ชั้น			1/8
เขบีต 2 ชั้น			1/16
เขบีต 3 ชั้น			1/32

รูปที่ 2.12 ความนานของตัวโน้ตตามรูปร่าง

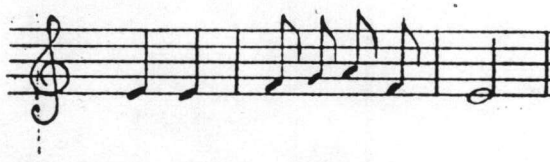


รูปที่ 2.13 จำนวนตัวโน้ตชนิดต่าง ๆ ที่สามารถแตกออกมาได้จากตัวกลม 1 ตัว

2.2.2 สังหวะ (Beat) เป็นช่วงต้นอย่างสม่ำเสมอของเพลง ซึ่งจะทำให้ความรู้สึกที่ผู้ฟัง เพลงสามารถตบมือตามไปได้

2.2.3 ห้อง (Bar) เป็นท่อนของเพลงที่ถูกแบ่งออกด้วยเส้นแบ่งห้อง (Bar line) โดยอาศัยจำนวนจังหวะเป็นตัวกำหนดขนาดของห้อง

เส้นแบ่งห้องจะลากตัดขวางบรรทัดทำเส้น ดังรูปที่ 2.14

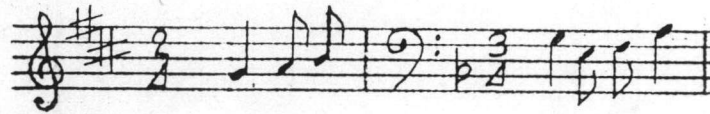


รูปที่ 2.14 เส้นแบ่งห้อง

2.2.4 เครื่องหมายกำหนดจังหวะ (Time-signature) เป็นเครื่องหมายที่ กำหนดจำนวนจังหวะใน 1 ห้อง และ กำหนดชนิดของโน้ตที่มีความยาวเท่ากับ 1 จังหวะ

เครื่องหมายกำหนดจังหวะสร้างขึ้นโดยนำเอาตัวเลข 2 ตัว มาวางซ้อนกัน และ จะวางตำแหน่งไว้ ณ หลัง เครื่องหมายกำกับบรรทัดเสียงโดยเลขด้านบนบอกจำนวนจังหวะใน 1 ห้อง และเลขด้านล่างบอกชนิดของโน้ตที่มีความยาวเท่ากับ 1 จังหวะโดย 1 หมายถึง โน้ต

ตัวกลม, 2 หมายถึง โน้ตตัวขาว, 4 หมายถึง โน้ตตัวดำ, 8 หมายถึง โน้ตตัวเข็บบิต 1 ขึ้น



รูปที่ 2.15 เครื่องหมายกำหนดจังหวะ

จากรูปที่ 2.15 เครื่องหมายกำหนดจังหวะของห้องแรก คือ 2/4 หมายถึง 1 ห้อง มี 2 จังหวะ และยึดถือโน้ตตัวดำมีความยาวเท่ากับ 1 จังหวะ นั่นคือโน้ตตัวกลมจะเท่า 4 จังหวะ ตัวขาวเท่ากับ 2 จังหวะ และตัวเข็บบิต 1 ขึ้นจะเท่ากับครึ่งจังหวะ ฯลฯ แบ่งลงไป ตามลั่วน ดังที่ได้แสดงไว้ในตารางที่ 2.13

เครื่องหมายกำหนดจังหวะจะมีผลต่อห้องที่มันวางตำแหน่งอยู่และห้องถัดไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะมีการ เปลี่ยนแปลง เครื่องหมายกำหนดจังหวะใหม่

จากรูปที่ 2.15 ห้องที่ 2 นอกจากจะมีการ เปลี่ยนแปลงกฎแฉ เสียงและเครื่องหมาย กำกับขัณโตเสียงแล้วยัง เปลี่ยนเครื่องหมายกำหนดจังหวะเป็น 3/4 อันหมายถึง 1 ห้อง มี 3 จังหวะ และยึดถือโน้ตตัวดำมีความยาวเท่ากับ 1 จังหวะ และจะมีผลทำให้โน้ตชนิดอื่นเปลี่ยนแปลงความยาวไปตามอัตราส่วนที่แสดงไว้ในตาราง 2.13

เครื่องหมายกำหนดจังหวะที่ใช้กันโดยทั่วไปได้แก่ 2/4, 3/4, 4/4 (หรือ C), 5/4, 3/8, 6/8

2.2.5 จุด (Dot) เป็นเครื่องหมายที่วางไว้หลังหัวของโน้ตหรือตัวหยุดใด ๆ เพื่อแสดงว่า โน้ตตัวนั้นมีความยาวเพิ่มขึ้นอีกครั้งหนึ่ง

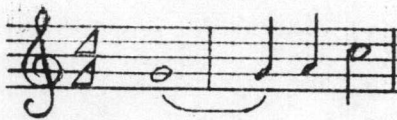


รูปที่ 2.16 การประจุดตัวโน้ต

จากรูป 2.16 โน้ตตัวที่ 2 ของห้องแรก คือโน้ตตัวดำเสียง A จากเครื่องหมาย กำหนดจังหวะได้ว่าโน้ตตัวดำมีความยาว 1 จังหวะ เมื่อมีการประจุดไว้จะถือว่าโน้ตตัว A

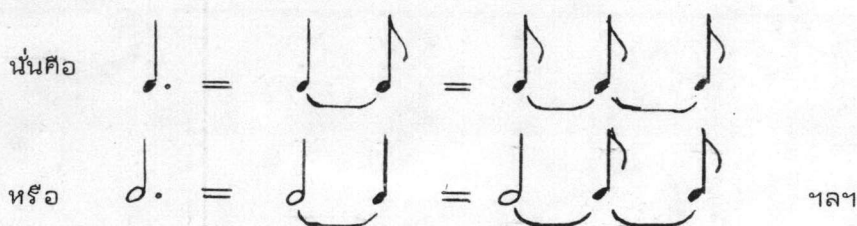
ตัวนั้นมีขนาด 1 สังหวะครึ่งหรือเท่ากับโน้ตตัวเขยิบ 3 ตัว ส่วนโน้ตตัว C อันเป็นตัวแรกของ  
ห้องที่ 2 จะมีความยาว 3 สังหวะหรือเท่ากับโน้ตตัวดำ 3 ตัว

2.2.6 เครื่องหมายโยงเสียง (Tie) เป็นเครื่องหมายที่ใช้เชื่อมความยาวของ  
โน้ตหลายตัวเข้าด้วยกัน

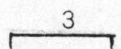


รูปที่ 2.17 เครื่องหมายโยงเสียง

จากรูปที่ 2.17 เครื่องหมายโยงเสียงได้เชื่อมโน้ต G ของห้องแรกกับโน้ต G  
(ตัวดำ) ของห้องที่ 2 ให้ต่อเนื่องเป็นเสียงเดียวกันรวมเป็น 5 สังหวะ



2.2.7 โน้ต 3 พยางค์ (Triplets) เป็นกลุ่มของตัวโน้ตหรือตัวหยุดที่ถูกเครื่อง  
หมายบังคับให้ลดจำนวนจังหวะลงไป 1/3 ของจำนวนจังหวะทั้งหมดของกลุ่ม

เครื่องหมายที่ใช้บังคับคือ 



รูปที่ 2.18 โน้ต 3 พยางค์

จากรูปที่ 2.18 โน้ตกลุ่มแรกถูกเครื่องหมาย 3 พยางค์ กำหนดให้ลดจำนวนจังหวะ  
จาก  $1 \frac{1}{2}$  สังหวะ เหลือเพียง 1 สังหวะ นั่นคือ เมื่อบรรเลงตามโน้ตกลุ่มแรกจะต้องบรรเลง  
โน้ตทั้ง 3 ตัว ในอัตราส่วนที่เท่ากันและรวมทั้ง 3 ตัว ให้พอดี 1 สังหวะ



โน้ตกลุ่มที่ 3 เป็นตัวต่ำทั้ง 3 ตัว ซึ่งจะมีจำนวนสังหระเท่ากับตัวขาว 1 ตัว หรือ 2 สังหระ นั่นคือจะต้องบรรเลงโน้ตทั้ง 3 ตัว ให้พอดีใน 2 สังหระ

ข้อกำหนดของภาษาดนตรีดังที่ได้กล่าวมาเป็นเพียงส่วนหนึ่งของข้อกำหนดเบื้องต้น ซึ่งได้นำมากล่าวเพียง เพื่อเป็นพื้นฐานในอันที่จะนำไปสู่ความเข้าใจในระบบการ เขียนโน้ตดนตรี ด้วยคอมพิวเตอร์ ข้อกำหนดที่นอกเหนือไปจากนี้สามารถหาอ่านได้จากตำราดนตรีเบื้องต้นทั่วไป