

เอกสารประกอบการสอน

ทักษะดนตรี 5 กลองชุด

เนื้อหาความรู้ : ทักษะปฏิบัติการตี Swing Jazz

1. ความหมายของ Swing

Swing เป็นรูปแบบจังหวะ (Rhythmic Feel) ที่โดดเด่นของดนตรีแจ๊ส โดยมีลักษณะพิเศษคือ

- การแบ่งจังหวะย่อย (Subdivision) แบบ “long-short” หรือ “triplet feel”
- การเน้น groove ที่ต่อเนื่องและ “ไหลลื่น” (Flow)
- การสร้างบรรยากาศที่ชวน โยก/แกว่ง (Swing Feel)

สำหรับมือกลอง Swing ไม่ใช่เพียง Pattern แต่คือ การสื่ออารมณ์และการสร้างความรู้สึการแกว่งของดนตรีทั้งวง

2. บทบาทของกลองใน Swing Jazz

- รักษา Time (Timekeeping): โดยใช้ Ride Cymbal และ Hi-Hat foot เป็นหลัก
- สนับสนุนวง (Comping): เติมประ โยคสั้น ๆ (Comping Pattern) ด้วย Snare และ Bass Drum
- สร้างไดนามิก: ควบคุมพลังของวงด้วย Ghost Notes, Accent, และการเปลี่ยนโทนเสียง
- โต้ตอบ (Interaction): ตอบสนองนักโซโลหรือวงเครื่องเป่าแบบทันทีทันใด (Call & Response)

3. โครงสร้างพื้นฐานของ Swing Pattern

3.1 Ride Cymbal Pattern

ถือเป็นหัวใจของ Swing:

- เล่นเป็นรูปแบบ “ding-ding-da-ding”
- Subdivision มาจาก Triplet:
1 (long) + and (short) + 2 (long) + and (short)...

3.2 Hi-Hat Foot

- ปิด Hi-Hat ที่จังหวะ 2 และ 4 เสมอ
- ทำหน้าที่เหมือน “เข็มนาฬิกา” ให้ทั้งวง

3.3 Snare Drum & Bass Drum (Comping)

- ไม่เล่นตรง ๆ ตลอดเวลา แต่ใช้การสับ (Syncopation)
- Ghost note บน Snare เติมสีสัน
- Bass Drum ใช้ “Feathering” คือการตีเบาๆ บนทุกจังหวะเพื่อเสริม Bass Line

4. เทคนิคการเล่น Swing ระดับสูง

1. Feathering Bass Drum:

- เล่นเบา ๆ แทบไม่ให้ผู้ฟังรู้สึก แต่ช่วยสร้าง “ความหนา” ให้จังหวะ

2. Ghost Notes บน Snare:

- เติมโน้ตเบา ๆ ระหว่าง Ride เพื่อสร้าง texture

3. Comping Patterns:

- เติม Accent และ Syncopation ด้วย Snare และ Bass Drum
- ใช้รูปแบบ “conversation” ตอบรับนักโซโล

4. Dynamic Control:

- ใช้ Ride เบาลงเมื่อต้องการเปิดพื้นที่ให้นักโซโล

- เพิ่ม Accent เพื่อเน้นประโยคดนตรีสำคัญ

5. Trading Fours / Eights:

- มือกลองโซโล่สลับกับนักดนตรี (เช่น เทรด 4 ห้อง / 8 ห้อง)
- เป็นการทดสอบความคิดสร้างสรรค์และการสื่อสาร

5. แบบฝึกหัดปฏิบัติ

แบบฝึกหัดที่ 1: Ride + Hi-Hat

- มือขวา: Ride Cymbal เล่น pattern “ding-ding-da-ding”
- เท้าซ้าย: ปิด Hi-Hat ที่จังหวะ 2 และ 4
- ฝึกให้ groove ต่อเนื่องเป็นเวลา 5–10 นาที

แบบฝึกหัดที่ 2: Feathering Bass Drum

- เล่น Bass Drum เบามากในทุกจังหวะ
- ฝึกจนควบคุมเสียงได้ไม่ดังเกินไป

แบบฝึกหัดที่ 3: Snare Comping

- เติม ghost note ระหว่าง ride
- ทดลอง accent ตามประโยคดนตรี (ไม่ตายตัว)

แบบฝึกหัดที่ 4: Swing Fill

- ใช้ triplet เป็นโครงสร้าง fill-in
- เติม Tom และ Snare สลับกัน

แบบฝึกหัดที่ 5: Trading Fours

- ฝึกโซโล่ 4 ห้อง สลับกับการกลับมา timekeeping
- พัฒนาไอเดียการสร้างสรรค์และการควบคุม groove

6. การพัฒนาเชิงดนตรี

- ฟังมือกลองระดับตำนาน เช่น **Max Roach, Philly Joe Jones, Elvin Jones, Tony Williams**
- ฝึกเล่นกับบันทึกเสียง (Play Along) ของวง Big Band และ Combo
- ฝึก improvisation โดยไม่สูญเสีย timekeeping
- พัฒนา balance ระหว่างเสียง ride, hi-hat, snare, และ bass drum