

## บทที่ 7

### สรุป

#### 40 ปีดนตรีเฮฟวีเมทัลในกรุงเทพฯ

เรื่องราวของงานชิ้นนี้เริ่มจากการที่รูปแบบดนตรีเฮฟวีเมทัลปรากฏขึ้นในไทยช่วงต้นทศวรรษที่ 1970 พร้อมๆ กับค่ายจีไอและมาจบลงที่สนามการผลิตดนตรีเมทัลที่สุกงอมในตอนปลายทศวรรษที่ 2010 หลังการปฏิวัติดิจิทัล ปัจจัยหลากหลายทำให้เงื่อนไขของการผลิตดนตรีเฮฟวีเมทัลในกรุงเทพฯ เปลี่ยนไปอย่างต่อเนื่องเป็นช่วงเวลากว่า 40 ปีจนถึงทุกวันนี้ ซึ่งถ้าหากจะพูดอย่างย่อที่สุดก็คือ ตลาดของดนตรีเฮฟวีเมทัลทั้งหดตัวและแตกตัวอย่างต่อเนื่องตลอด 40 ปีที่ผ่านมา ในขณะที่พลังการผลิตเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องมาโดยตลอด 40 ปีที่ผ่านมาเช่นกัน ผลผลิตของการเปลี่ยนแปลงทั้งหมดก็คือตลาดดนตรีเฮฟวีเมทัลที่แตกแยกย่อยเป็นตลาดขนาดเล็กซึ่งแต่ละตลาดก็มีผู้ผลิตจำนวนมากพร้อมจะผลิตดนตรีมาทั้งๆ ที่การผลิตไม่ได้สร้างผลกำไรทางเศรษฐกิจในช่วงปลายทศวรรษที่ 2000

ในช่วงทศวรรษที่ 1970 ถึงกลางทศวรรษที่ 1990 การผลิตดนตรีเฮฟวีเมทัลเป็นไปภายใต้อิทธิพลเชิงโครงสร้างที่แตกต่างกันไปในช่วงเวลาเรื่อยๆ ซึ่งแต่ละช่วงมีจุดร่วมกันคือการผลิตดนตรีเฮฟวีเมทัลเมื่อตลาดมีขนาดใหญ่พอที่จะสร้างผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจให้กับบรรดาผู้ผลิตได้ ในช่วงแรกในทศวรรษที่ 1970 นักดนตรีหรือควีนจากกรุงเทพฯ เข้าไปเล่นดนตรีหารายได้ในค่ายจีไอในต่างจังหวัดและเริ่มเล่นดนตรีเฮฟวีเมทัลเป็นครั้งแรกในบรรดาคัลบาร์ในค่ายจีไอตามความต้องการของทหารจีไอที่ต้องการฟังดนตรีเฮฟวีเมทัลแบบสดๆ อย่างไรก็ตาม ภายหลังจากความเวียดนามจบลงการผลิตดนตรีเฮฟวีเมทัลก็จบลงด้วย เนื่องจากตลาดของดนตรีเฮฟวีเมทัลในต่างจังหวัดหายไปพร้อมๆ กับค่ายจีไอและตลาดดนตรีเฮฟวีเมทัลในกรุงเทพฯ ก็ยังไม่เกิด นอกจากนี้กระแสความนิยมดนตรีดิสโก้ช่วงปลายทศวรรษที่ 1970 ยังส่งผลให้ตลาดดนตรีสดในกรุงเทพฯ หดตัวลงอีกด้วยซึ่งการผลิตดนตรีเฮฟวีเมทัลในกรุงเทพฯ ก็ได้รับผลกระทบจากการหดตัวของตลาดนี้โดยตรงจนนักดนตรีเฮฟวีเมทัลจำนวนมากต้องเลิกประกอบอาชีพนักดนตรี

ในช่วงที่สอง ตอนต้นทศวรรษที่ 1980 ถึงตอนกลางทศวรรษที่ 1980 ตลาดดนตรีเฮฟวีเมทัลเกิดขึ้นจากการสนับสนุนของนักจัดรายการวิทยุและผู้ประกอบการเทปผี การมีวงจำหน่ายของงานดนตรีเฮฟวีเมทัลจากต่างประเทศที่แพร่หลายตามแผงเทปทั่วไป และการมี

รายการวิทยุที่เน้นออกอากาศดนตรีเฮฟวี่เมทัลเป็นพื้นฐานของการเกิดกลุ่มผู้ฟังดนตรีเฮฟวี่เมทัล และการเกิดนักดนตรีวัยรุ่นที่หลงใหลในดนตรีเฮฟวี่เมทัลขึ้นมา พื้นที่ในการแสดงออกทางดนตรีของวัยรุ่นเหล่านี้ได้รับการสร้างขึ้นโดยนักจัดรายการวิทยุกลุ่มเดียวกับที่สนับสนุนดนตรีเฮฟวี่เมทัลทางวิทยุ พื้นที่ในการแสดงสดเหล่านี้มักเกิดจากการเช่าพื้นที่สาธารณะ (ไม่ว่าจะเป็นโรงภาพยนตร์ สวนสาธารณะ หอประชุม ฯลฯ) แล้วจัดงานแสดงดนตรีขึ้นมาโดยผู้จัดรับผิดชอบในการจัดหาเครื่องเสียงให้ ปัจจัยนี้ทำให้ต้นทุนการเป็นนักดนตรีเฮฟวี่เมทัลของช่วงนี้ต่ำลงเพราะนักดนตรีเฮฟวี่เมทัลไม่ต้องมีเครื่องเสียงเป็นของตนเองเช่นในทศวรรษที่ 1970 อีกแล้ว สุดท้ายภาวะของการผลิตดนตรีเฮฟวี่เมทัลที่ได้รับการสนับสนุนโดยนักจัดรายการวิทยุและผู้ประกอบการเทปผีก็จบไปเนื่องจากการขยายตัวของอุตสาหกรรมดนตรีในไทยช่วงกลางทศวรรษที่ 1980 ซึ่งอุตสาหกรรมดนตรีก็ได้เข้ายึดพื้นที่สื่อต่างๆ และเบียดขับรายการเพลงต่างประเทศไปพร้อมๆ กับปราบปรามเทปผี

ในช่วงที่สาม ปลายทศวรรษที่ 1980 จนถึงต้นทศวรรษที่ 1990 ตลาดดนตรีเฮฟวี่เมทัลภาคภาษาไทยเริ่มเกิดขึ้นเนื่องจากค่ายเพลงต่างๆ ในอุตสาหกรรมดนตรีเริ่มให้ความสนใจในการผลิตดนตรีเฮฟวี่เมทัลที่เป็นดนตรีที่ได้รับความนิยมในระดับนานาชาติในช่วงดังกล่าว แรงจูงใจทางเศรษฐกิจนี้ทำให้นักดนตรีเฮฟวี่เมทัลของไทยเริ่มปรากฏในสื่อกระแสหลัก และทำให้ตลาดดนตรีเฮฟวี่เมทัลขยายขึ้น ในอีกด้านหนึ่งก็มีการผลิตเทปเพลงเฮฟวี่เมทัลต่างประเทศทั้งในแบบเทปผีจากอุตสาหกรรมเทปผีที่มีขนาดใหญ่ลดหลั่นมาหลังการปราบปรามและเทปลิขสิทธิ์จากค่ายเพลงข้ามชาติที่เขามาตั้งสาขาในไทย และมีนิตยสารดนตรีเฮฟวี่เมทัลที่มีจำหน่ายทั่วไป มาร่วมกันสร้างตลาดของเฮฟวี่เมทัลต่างประเทศขึ้น และก็เริ่มมีนักดนตรีเฮฟวี่เมทัลโดยเฉพาะเกิดขึ้นในกรุงเทพฯ เพื่อตอบสนองความต้องการฟังเพลงเฮฟวี่เมทัลของวงดนตรีต่างประเทศแบบสดๆ ขึ้น และทำให้เกิดนักดนตรีเฮฟวี่เมทัลอาชีพที่เล่นดนตรีตามผับเหล่านี้ตามมา ผลรวมของทั้งหมดของปรากฏการณ์ย่อยๆ เหล่านี้ก็คือการขยายตัวของตลาดดนตรีเฮฟวี่เมทัลในกรุงเทพฯ โดยรวมในระดับที่ไม่เคยมีมาก่อน สุดท้ายภาวะของการผลิตนี้ก็จบสิ้นไปเนื่องจากกระแสความนิยมดนตรีในกรุงเทพฯ เริ่มเปลี่ยนไปเป็นดนตรีอัลเทอร์เนทีฟ และทำให้ตลาดดนตรีเฮฟวี่เมทัลในกรุงเทพฯ หดตัวลงมากในช่วงครึ่งหลังทศวรรษที่ 1990

ต่อมาในช่วงกลางทศวรรษที่ 1990 จนถึงสิ้นทศวรรษ ก็เริ่มมีการผลิตดนตรีเมทัลใต้ดินขึ้นในกรุงเทพฯ ซึ่งความแตกต่างของดนตรีเฮฟวี่เมทัลใต้ดินกับดนตรีเฮฟวี่เมทัลในยุคก่อนก็คือมันเป็นการผลิตในสนามการผลิตเฉพาะที่มีหลักการผลิตที่ต่างจาก สนามของการผลิตขนาดใหญ่ อย่างชัดเจน เทปเพลงเมทัลใต้ดินไม่ได้มีขายตามแผงเทปทั่วไป แต่มีขายในร้านเทปที่เฉพาะ

ข่าวสารของดนตรีเมทัลใต้ดินไหลเวียนอยู่ในวงแคบๆ การแต่งการและการแสดงออกของผู้นิยมดนตรีเมทัลใต้ดินแตกต่างจากผู้นิยมดนตรีร็อกทั่วไป กล่าวคือ มีการพัฒนาวัฒนธรรมดนตรีเมทัลใต้ดินขึ้นมาในกรุงเทพฯ พร้อมกันนั้นก็เริ่มเกิดวงดนตรีเมทัลใต้ดิน งานใต้ดิน และค่ายเพลงเมทัลใต้ดิน ขึ้นเพื่อรองรับการบันทึกเสียงดนตรีเมทัลใต้ดินของวงดนตรีเมทัลใต้ดินในไทย อย่างไรก็ตาม ใต้อะไรก็ดี ตลาดดนตรีเมทัลใต้ดินซึ่งเป็นตลาดที่เฉพาะก็เป็นตลาดขนาดเล็กเกินกว่าที่ผู้ผลิตทั้งหลายจะสร้างผลกำไรทางเศรษฐกิจได้ การผลิตของผู้ผลิตรายย่อยๆ จึงเป็นไปอย่างไม่ต่อเนื่องนัก ไม่ว่าจะ เป็น วงดนตรี นักจัดงานใต้ดิน หรือค่ายเพลง อย่างไรก็ตามในภาพรวมก็มีผู้ผลิตรายใหม่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องซึ่งส่วนหนึ่งเกิดจากการที่ต้นทุนการเป็นนักดนตรีเฮฟวีเมทัลลดลงเนื่องจากมีเครื่องดนตรีจากญี่ปุ่นที่ราคาต่ำกว่าเครื่องดนตรีของอเมริกากว่าครึ่งในท้องตลาด การมีผู้ผลิตเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องทำให้สภาวะการผลิตดนตรีเมทัลใต้ดินโดยไม่มีผลกำไรจากการผลิตดำเนินไปได้อย่างต่อเนื่องในครึ่งหลังของทศวรรษที่ 1990 ความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นตอนต้นทศวรรษที่ 2000 เมื่อเริ่มมีการผลิตดนตรีเมทัลรูปแบบใหม่ในสนามของการผลิตเมทัลในกรุงเทพฯ ดนตรีเมทัลรูปแบบใหม่นี้เป็นที่นิยมในระดับนานาชาติจึงเป็นที่นิยมในหมู่ผู้นิยมเพลงต่างประเทศในกรุงเทพฯ ทำให้ตลาดของดนตรีเมทัลใต้ดินขยายตัวขึ้นในครั้งแรกของทศวรรษที่ 2000 อย่างไรก็ตามก็เริ่มมีความขัดแย้งกันภายในสนามของการผลิตดนตรีเมทัลขึ้นเนื่องจากสภาวะของสนามของการผลิตเฉพาะที่ดำรงอยู่ในช่วงครึ่งหลังของทศวรรษที่ 1990 ถูกทำลายโดยการขยายตัวของตลาดจากกลุ่มวัยรุ่นที่นิยมดนตรีนูเมทัล ผลสุดท้ายตลาดดนตรีเมทัลใต้ดินจึงแตกออกเป็นสองตลาด ตลาดที่สนับสนุนดนตรีนูเมทัล กับตลาดที่ต่อต้านดนตรีนูเมทัล

ต้นทศวรรษที่ 2000 เป็นช่วงที่ดนตรีนูเมทัลได้รับความนิยมมาก ดนตรีนูเมทัลสามารถพบเห็นได้ในสื่อกระแสหลัก และวงดนตรีนูเมทัลจากต่างประเทศมาเล่นคอนเสิร์ตในไทยก็มีผู้เข้าชมล้นหลาม อุตสาหกรรมดนตรีกระแสหลักสนใจดนตรีนูเมทัลและมีการเซ็นสัญญาวงดนตรีนูเมทัลเข้าไปในค่ายเพลงต่างๆ ทั้งขนาดเล็กและใหญ่ อย่างไรก็ตามการขยายตัวของตลาดนี้ก็ส่งผลดีในทางเศรษฐกิจต่อภาคการผลิตดนตรีนูเมทัลในสนามของการผลิตดนตรีเมทัลเท่านั้น ภาคการผลิตดนตรีเมทัลใต้ดินในรูปแบบเก่าได้ผลประโยชน์น้อยมากจากการขยายตัวของตลาดนี้ ภาวะที่นูเมทัลขยายตัวทำให้เกิดกระแสต่อต้านนูเมทัลขึ้นและทำให้ตลาดค่อยๆ แยกออกเป็นสองตลาด การแยกส่งผลกับสองตลาดต่างกัน ทำให้ตลาดที่ต่อต้านดนตรีนูเมทัลยังคงมีขนาดเล็กอยู่ และทำให้การผลิตภายใต้ตรรกะทางวัฒนธรรมโดยไม่มีแรงจูงใจทางเศรษฐกิจเป็นตัวกำหนดหลักตามที่เคยมีมาในช่วงปลายทศวรรษที่ 1990 ดำเนินต่อมาได้ ทางด้านตลาดที่สนับสนุนดนตรีนูเมทัลในช่วงแรกไม่ได้รับผลกระทบมากนักเพราะยังมีตลาดของการผลิตจำนวนมากรองรับอยู่ แต่

เมื่อดนตรีนูเมทัลเริ่มเชื่อมความนิยมในหมู่ผู้บริโภค ผู้ผลิตดนตรีนูเมทัลก็กลับไปผลิตในสนามของการผลิตดนตรีเมทัลได้อย่างยากลำบาก เนื่องจากตลาดมีขนาดเล็กและสื่อที่หลงเหลืออยู่เป็นสื่อที่ต่อต้านนูเมทัล สุดท้ายดนตรีนูเมทัลจึงแทบจะหายไปจากกรุงเทพฯ ในขณะที่เดียวกันช่วงกลางทศวรรษที่ 2000 “การปฏิวัติดิจิทัล” ก็ค่อยๆ ลดต้นทุนและเพิ่มพลังทางการผลิตให้กับผู้ผลิตดนตรีเมทัลได้ดินรายย่อยจำนวนมากไม่ว่าจะเป็นวงดนตรีเมทัลใต้ดินหรือผู้จัดงานใต้ดิน อย่างไรก็ตามการปฏิวัติดิจิทัลก็ไม่ได้ทำให้ตลาดขยายตัวขึ้นด้วย แต่ในทางกลับกันการปฏิวัติดิจิทัลยังยิ่งทำให้บรรดาผู้ผลิตสามารถสร้างตลาดย่อยๆ ที่แตกต่างกันไปตามตรรกะทางวัฒนธรรมของดนตรีเมทัลแขนงย่อยแต่ละชนิดได้อีก ผลรวมก็คือ การผลิตดนตรีเมทัลใต้ดินขยายตัวขึ้นอย่างมากและตลาดก็แตกตัวมากขึ้นกว่าเดิมด้วยในช่วงปลายทศวรรษที่ 2000 เงื่อนไขทางการผลิตนี้ก็ทำให้โอกาสแสวงหาผลกำไรจากสนามเป็นไปได้ยากมากกว่าในยุคก่อนๆ มาและการผลิตในสนามก็ดำเนินไปภายใต้ตรรกะทางศิลปวัฒนธรรมของสนามเป็นหลัก

### สรุปพลวัตของสนามของการผลิตดนตรีเมทัลในกรุงเทพฯ

ดังที่ได้กล่าวมาตั้งแต่บทแรกสุดว่าเป้าประสงค์ของงานชิ้นนี้คือการพยายามจะชี้ให้เห็นว่าสนามการผลิตศิลปวัฒนธรรมนั้นมีการพัฒนาอย่างเป็นขั้นเป็นตอน ไม่ได้มีเพียงเงื่อนไขเชิงโครงสร้างกว้างๆ ตามที่ Bourdieu (1993) ได้กล่าวไว้ แต่ตรรกะแต่ละอย่างของสนามถูกพัฒนาขึ้นมาภายใต้การเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างและเงื่อนไขที่เฉพาะของสนาม และงานชิ้นนี้โดยรวมก็ต้องการจะเสนอว่าการเพิ่มขึ้นของการผลิตและการหดตัวของตลาดนั้นเป็นปัจจัยที่สำคัญที่ทำให้สนามของการผลิตศิลปวัฒนธรรมเกิดขึ้นและดำรงอยู่ เนื่องจากกระบวนการนี้เป็นกระบวนการที่ทำให้ผู้ผลิตศิลปวัฒนธรรมที่ผลิตศิลปวัฒนธรรมด้วยแรงจูงใจทางเศรษฐกิจออกห่างไปจากสนามและทำให้สนามหลงเหลือแต่ผู้ผลิตที่ผลิตภายใต้ตรรกะทางศิลปวัฒนธรรมเป็นหลักเท่านั้น สรุปคือ การเพิ่มขึ้นของการผลิตและการหดตัวของตลาดอย่างต่อเนื่อง เป็นการทำลายแรงจูงใจทางเศรษฐกิจในการผลิตศิลปวัฒนธรรม และทำให้เกิดสนามของการผลิตศิลปวัฒนธรรมขึ้น ซึ่งนี่คือเงื่อนไขของการเกิดสนามของการผลิตศิลปวัฒนธรรมในศตวรรษที่ 21 ในส่วนนี้ผู้เขียนจะพยายามสรุปข้อมูลเชิงประมาถเพื่อให้เห็นการเปลี่ยนแปลงในขั้นตอนต่างๆ ของสนามของการผลิตศิลปวัฒนธรรมเพื่อทำให้ข้อเสนอมีความชัดเจนขึ้น

ตารางที่ 7.1: การเปลี่ยนแปลงของ “งานใต้ดิน”

ช่วงปี/ทศวรรษ	1994-1999	2000-2005	2006-2010
จำนวน "งานใต้ดิน"	3-4 ครั้งต่อปี	1-2 ครั้งต่อเดือน	4-8 ครั้งต่อเดือน
ปริมาณผู้ชมใน "งานใต้ดิน"	300-1,000 คน	200-300 คน	50-150 คน
จำนวนวงดนตรีที่ออกแสดงสดตาม "งานใต้ดิน"	20-30 วงเป็นอย่างต่ำ	50-60 วงเป็นอย่างต่ำ	200-300 วงเป็นอย่างต่ำ
ค่าตอบแทนวงดนตรีในการเล่น "งานใต้ดิน"	อาจได้ "ค่ารถ"	ไม่มี	ไม่มีและอาจมีการเก็บเงินค่าเล่นดนตรีด้วยซ้ำ

ผู้เขียนสรุปข้อมูลทางสถิติของการเปลี่ยนแปลงของงานใต้ดินไว้ในตารางที่ 7.1 ตัวเลขเหล่านี้ผู้เขียนได้สรุปและประเมินมาจากข้อมูลที่ได้กล่าวมาในบทก่อนหน้าแล้ว จากตารางจะเป็นได้ว่า จำนวนงานใต้ดินในช่วงปี 1994-1999 จะมีประมาณ 3-4 ครั้งต่อเดือนเท่านั้น แต่พอมาเป็นช่วงครั้งแรกของทศวรรษที่ 2000 ปริมาณงานใต้ดินก็เพิ่มขึ้นเป็น 1-2 ครั้งต่อเดือนก่อนที่จะเพิ่มขึ้นอีกประมาณ 4 เท่าเป็น 4-8 ครั้งต่อเดือนในช่วงปลายทศวรรษที่ 2000

การเพิ่มปริมาณงานใต้ดินดูจะสวนทางกับปริมาณของกลุ่มผู้ชมที่ลดขนาดลงเรื่อยๆ ดังที่แสดงในตารางว่าในช่วงปี 1994-1999 งานใต้ดินหนึ่งๆ จะมีคนดูเฉลี่ยประมาณ 300-1,000 คน แต่พอมาเป็นช่วงครั้งแรกของทศวรรษที่ 2000 งานใต้ดินหนึ่งๆ จะมีคนดูเฉลี่ยประมาณ 200-300 คน ก่อนที่จะลดลงอีกเป็น 50-150 คนในช่วงปลายทศวรรษที่ 2000

งานใต้ดินที่เพิ่มขึ้นส่วนหนึ่งเป็นเพราะมีวงเมทัลใต้ดินเกิดขึ้นมาและออกแสดงตามงานใต้ดินมากขึ้น ดังที่แสดงในตารางว่าในช่วงปี 1994-1999 วงเมทัลใต้ดินในสนามของการผลิตดนตรีเมทัลในกรุงเทพฯ มีรวมๆ 20-30 วงเป็นอย่างต่ำ ต่อมาช่วงครั้งแรกของทศวรรษที่ 2000 วงเมทัลใต้ดินในสนามของการผลิตดนตรีเมทัลในกรุงเทพฯ มีจำนวนเพิ่มขึ้นกว่าเท่าตัวเป็นยดวงทั้งหมดประมาณ 50-60 วงเป็นอย่างต่ำ และสุดท้ายช่วงหลังของทศวรรษที่ 2000 วงเมทัลใต้ดินในสนามของการผลิตดนตรีเมทัลในกรุงเทพฯ มีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างเท่าทวีคูณอีกทั้งหมดเป็นประมาณ 200-300 วงเป็นอย่างต่ำ ทั้งนี้เมื่อวงเมทัลใต้ดินเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ และกลุ่มผู้ชมในงานใต้

ดินลดลงเรื่อยๆ รายได้ของนักดนตรีจากที่เคยมี “คาร์ถ” ในช่วง 1994-1999 ก็เริ่มไม่มีรายได้ ในช่วงต้นทศวรรษที่ 2000 การไม่มีรายได้นี้ก็ยังคงดำเนินมาถึงช่วงปลายทศวรรษที่ 2000 และสภาวะการจัดงานใต้ดินในบางแนวทางดนตรีก็ไปถึงขั้นที่เริ่มมีการเก็บเงินนักดนตรีเป็นค่าเล่นด้วยซ้ำซึ่งเป็นการกลับหัวกลับหางสามัญสำนึกของผู้คนทั่วไปที่ว่าการเล่นดนตรีจะต้องได้เงิน ค่าตอบแทนโดยสิ้นเชิง

ภาวะที่เกิดขึ้นนี้เป็นดังที่ Bourdieu เรียกสนามของการผลิตศิลปะวัฒนธรรมว่า “โลกทางเศรษฐกิจกลับด้าน” สาเหตุส่วนหนึ่งเกิดจากการหดตัวของตลาดดนตรีเฮฟวีเมทัลอย่าง ต่อเนื่องๆ และการแตกตัวของกลุ่มผู้ฟังดนตรีเมทัลเป็นกลุ่มย่อยๆ หรือการแตกตัวของตลาดดนตรีเมทัลเป็นตลาดย่อยๆ ดังที่ได้กล่าวมาในงานแล้ว อย่างไรก็ตามปัจจัยที่มีความสำคัญมากก็คือ การเพิ่มขึ้นของพลังทางการผลิต

การปฏิวัติดิจิทัลถือเป็นปัจจัยสำคัญมากๆ ที่ทำให้ตั้งแต่ช่วงกลางๆ ทศวรรษที่ 2000 เป็นต้นมาต้นทุนการบันทึกเสียงงานดนตรีเมทัลใต้ดินลดลงกว่า 10 เท่า เมื่อต้นทุนการบันทึกเสียงลดลงวงดนตรีก็มีการบันทึกเสียงมากขึ้นและปรากฏตัวมากขึ้น ผลผลิตที่ชัดเจนก็คือวงดนตรี ในช่วงปลายทศวรรษที่ 2000 ก็มีมากกว่าวงดนตรีในช่วงก่อนหน้านี้นี้หลายเท่าตัว ซึ่งแน่นอนว่า ปัจจัยอื่นๆ ที่มีส่วนในการหนุนกันไปมาด้วยก็คือ การเพิ่มปริมาณของงานใต้ดินที่ทำให้วงดนตรีมีที่ทางในการแสดงดนตรีมากขึ้น

นอกจากการปฏิวัติดิจิทัลแล้วสิ่งที่เพิ่มพลังทางการผลิตก็คือ การลดลงของราคาเครื่องดนตรี ซึ่งหากดูแนวโน้มแล้วการลดราคาลงมีมาอย่างต่อเนื่องในรอบ 40 ปี ด้วยเหตุผลหลักคือการย้ายฐานการผลิตของบริษัทเครื่องดนตรี

#### ตารางที่ 7.2: การเปลี่ยนแปลงของต้นทุนขั้นต่ำในการซื้อเครื่องดนตรีของวงดนตรี

ช่วงปี/ทศวรรษ	1970's	ต้น	ปลาย	1994-1999	2000-2005	2006-2010
		1980's	1980's-ต้น 1990's			
ต้นทุนขั้นต่ำในการซื้อเครื่องดนตรีของวงดนตรี (ปรับค่าเงินเป็นปัจจุบัน)	ไม่ต่ำกว่า 500,000 บาท	ประมาณ 100,000-200,000 บาท	ประมาณ 100,000-200,000 บาท	ไม่เกิน 60,000 บาท	ไม่เกิน 60,000 บาท	ไม่เกิน 30,000 บาท

ในตารางที่ 7.2 ผู้เขียนก็ได้พยายามนำข้อมูลในงานมาประมวลว่าต้นทุนในการตั้งวงดนตรีในแต่ละช่วงต่างกันอย่างไร และผู้เขียนก็พยายามจะปรับค่าเงินของช่วงต่างๆ ให้เป็นค่าเงินบาทในช่วงปลายทศวรรษ 2000 เพิ่มความสะดวกในการเปรียบเทียบ จากตารางจะเห็นได้ว่าต้นทุนของการตั้งวงดนตรีเฮฟวีเมทัลลดลงอย่างต่อเนื่องในรอบ 40 ปี ในทศวรรษที่ 1970 นักดนตรีเฮฟวีเมทัลจากกรุงเทพฯ มีความจำเป็นต้องซื้อเครื่องเสียงประจำวงดนตรีเองด้วยนอกจากที่จะต้องซื้อเครื่องดนตรี ดังนั้นต้นทุนของการตั้งวงดนตรีจึงสูงกว่า 500,000 บาท ต่อมาตั้งแต่ต้นทศวรรษที่ 1980 จนถึงต้นทศวรรษที่ 1990 นักดนตรีเฮฟวีเมทัลไม่จำเป็นต้องมีภาวะที่จะต้องซื้อเครื่องเสียงอีกแล้ว เนื่องจากในบริบทการแสดงสด ผู้จัดการแสดงสดจะจัดหาเครื่องเสียงมาให้ ทำให้ต้นทุนการเป็นนักดนตรีเฮฟวีเมทัลลดลง ในยุคนี้นักดนตรีเฮฟวีเมทัลก็ต้องมีเครื่องดนตรีส่วนตัวเป็นของตัวเองซึ่งส่วนใหญ่เป็นเครื่องดนตรีที่ผลิตในสหรัฐอเมริกาที่เทียบเป็นค่าเงินปัจจุบันน่าจะมีราคาราวๆ 50,000-60,000 บาทต่อชิ้น ต่อมาตั้งแต่ช่วงกลางทศวรรษที่ 1990 เป็นต้นมาเครื่องดนตรีจากญี่ปุ่นที่มีราคาขอมเยากว่าเครื่องดนตรีจากสหรัฐอเมริกาว่าครึ่งก็เริ่มแพร่หลาย เครื่องดนตรีจากญี่ปุ่นที่มีราคาประมาณ 20,000-30,000 บาทต่อชิ้นทำให้ต้นทุนเครื่องดนตรีเฮฟวีเมทัลที่ต่ำที่สุดที่เป็นไปได้ลดลงไปอีกไปเป็นประมาณวงละไม่เกิน 60,000 บาท และสุดท้ายเมื่อเครื่องดนตรีจากจีนและประเทศโลกที่สามอื่นๆ เริ่มเข้ามาในท้องตลาดกรุงเทพฯ ตั้งแต่ช่วงกลางทศวรรษที่ 2000 ต้นทุนเครื่องดนตรีเฮฟวีเมทัลที่ต่ำที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ก็ลดลงอีกไปเป็นไม่เกิน 30,000 บาทเนื่องจากเครื่องดนตรีจากจีนอาจมีราคาไม่ถึงชิ้นละ 10,000 บาท

สภาวะที่เครื่องดนตรีลดราคาลงมาก งานดนตรีเผยแพร่ได้ง่าย มีพื้นที่ในการแสดงสดมาก ล้วนเป็นเงื่อนไขที่ดึงดูดให้ผู้คนตั้งวงดนตรีเฮฟวีเมทัลได้ดิน อีกด้านหนึ่งของเงื่อนไขทางการผลิตนี้อุตสาหกรรมดนตรีก็มีอำนาจในการกำหนดและการผูกขาดดนตรีสมัยนิยมน้อยลงเรื่อยๆ เนื่องจากผลพวงอีกด้านของการปฏิบัติดิจิทัลที่ทำให้ผู้คนซื้อแผ่นซีดีน้อยลงอย่างมหาศาล ภาวะที่พลังทางการผลิตของผู้ผลิตรายย่อยเพิ่มขึ้นในยุคซึ่งอุตสาหกรรมดนตรีเสื่อมอำนาจลงคือภาวะการผลิตดนตรีของศตวรรษที่ 21 ที่มีลักษณะแตกต่างจากศตวรรษที่ 20 และถ้าภาวะนี้อยู่ในเงื่อนไขที่ตลาดของดนตรีชนิดหนึ่งๆ มีขนาดเล็กและแตกตัวไปเรื่อยๆ ผลก็คือ จะเกิดสนามของการผลิตของดนตรีชนิดนั้นๆ ขึ้นเนื่องจากผลกำไรในตลาดจะลดลงเรื่อยๆ ทำให้เกิดการคัดกรองในสนามของการผลิตให้เหลือแต่ผู้ผลิตที่ไม่ได้ผลิตด้วยแรงจูงใจทางเศรษฐกิจเป็นหลัก แต่ผลิตด้วยแรงจูงใจทางศิลปวัฒนธรรมเป็นหลัก และกรณีที่ผู้เขียนยกขึ้นมาในงานชิ้นนี้ก็เป็นที่ตัวอย่างหนึ่งของสภาวะดังกล่าวนี้ อันเกิดขึ้นจากเงื่อนไขทางเทคโนโลยีที่เฉพาะของศตวรรษที่ 21

## แนวทางการศึกษาดนตรีสมัยนิยมในศตวรรษที่ 21

ดังที่ได้กล่าวถึงเงื่อนไขเชิงโครงสร้างของการผลิตดนตรีสมัยนิยมในศตวรรษที่ 21 มาแล้วโดยยกเอาสนามของการผลิตดนตรีเมทัลในกรุงเทพฯ มาเป็นกรณีศึกษา ในส่วนนี้ผู้เขียนจะชี้ให้เห็นข้อด้อยของแนวทางการศึกษาดนตรีสมัยนิยมในศตวรรษที่ 20 เมื่อต้องเผชิญหน้ากับเงื่อนไขของศตวรรษที่ 21 ดังที่ได้กล่าวมานี้

แนวทางการศึกษาดนตรีสมัยนิยมแบบวัฒนธรรมศึกษาหรือแนวทางการศึกษาแบบ “การเมืองศิลปวัฒนธรรม” เป็นแนวทางที่ไม่เหมาะสมกับการศึกษาดนตรีสมัยนิยมในศตวรรษที่ 21 พื้นฐานของแนวทางศึกษานี้เป็นแนวทางที่เกิดขึ้นเพื่อศึกษาการที่ผู้คนทั่วไปต่อรองและต่อต้านความหมายของดนตรีที่ผลิตมาจากอุตสาหกรรมดนตรี ปัญหาของแนวทางการศึกษานี้ที่สำคัญที่สุดก็คือ การไม่มีกรอบการวิเคราะห์ในภาคการผลิตที่ชัดเจน การไม่มีกรอบการวิเคราะห์นี้ทำให้การศึกษาผ่านกรอบนี้ไม่สามารถคิดถึงภาวะของศตวรรษที่ 21 ซึ่งอุตสาหกรรมดนตรีที่มีอำนาจในแบบศตวรรษที่ 20 ไม่ดำรงอยู่แล้ว แนวทางการศึกษานี้ไม่มีคำตอบที่แน่ชัดว่าในภาวะที่อุตสาหกรรมดนตรีเสื่อมอำนาจในการกำหนดการผลิตดนตรีของมนุษย์อย่างไรในศตวรรษที่ 21 และผู้ผลิตดนตรีแบบอิสระเกิดขึ้นจำนวนมากมายมหาศาล เราจะมองภารกิจกรรมทางดนตรีของผู้คนอย่างไร

ในงานของผู้เขียน ผู้เขียนแทบจะไม่เน้นย้ำลักษณะอันเป็นวัฒนธรรมโลกของดนตรีเมทัลแบบที่งานศึกษาวัฒนธรรมดนตรีเมทัลหลายๆ งานเน้นเท่าใดนัก ผู้เขียนมุ่งเน้นไปที่พลวัตของปัจจัยเชิงโครงสร้างของท้องถิ่นซึ่งไม่สามารถอธิบายได้บนฐานของกรอบทฤษฎีที่สร้างจากการศึกษาดนตรีเมทัลในโลกตะวันตก พร้อมกันนั้น ผู้เขียนก็ได้พยายามจะชี้ให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของปัจจัยภายนอกวัฒนธรรมดนตรีเมทัลในฐานะที่มันสัมพันธ์กับพลวัตภายในของวัฒนธรรมดนตรีเมทัลอย่างต่อเนื่อง กล่าวในภาษาของ William H. Sewell, Jr. แล้ว สิ่งที่ผู้เขียนแสดงให้เห็นมาตลอดงานโดยเฉพาะในช่วงทำายงานก็คือ “การต่อประสานคู่ระหว่างตรรกะเชิงสัญลักษณ์และตรรกะเชิงกลไก” (Sewell 1998: 150-151) กล่าวโดยสรุปคือ มิติที่เน้นปฏิสัมพันธ์ของพลวัตภายในและอิทธิพลภายนอกนี้ทำให้งานของผู้เขียนต่างไปจากงานที่มุ่งหาคุณค่าบางอย่างจากวัฒนธรรมเมทัลอย่างไร้มิติเรื่องพื้นที่และเวลา

ประเด็นที่ผู้เขียนคิดว่าผู้เขียนได้ให้แนวทางการศึกษาไว้เป็นพิเศษคือ ประเด็นเรื่องผลของการปฏิวัติดิจิทัลซึ่งน่าจะส่งผลต่อดนตรีเมทัลในแต่ละถิ่นอย่างแตกต่างกันไปตามเงื่อนไขเฉพาะของมัน แม้ว่าผู้เขียนจะไม่ได้เสนออิทธิพลเกี่ยวกับผลของการปฏิวัติดิจิทัล



ผู้เขียนก็หวังเป็นอย่างยิ่งว่าแนวทางการศึกษาถึงผลกระทบของการปฏิวัติดิจิทัลที่ผู้เขียนใช้ใน งานชิ้นนี้โดยรวมจะมีประโยชน์มากขึ้นเรื่อยๆ ในการทำความเข้าใจวัฒนธรรมดนตรีเมทัลในแต่ละ ท้องถิ่นที่น่าจะมีประสบการณ์เทียบเคียงกันได้

สุดท้าย สำหรับการศึกษาดนตรีสมัยนิยมในไทย สิ่งที่ผู้เขียนให้ก็คือ การศึกษา วัฒนธรรมดนตรีสมัยนิยมหนึ่งในระยะยาวตั้งแต่ในยุคก่อนที่อุตสาหกรรมดนตรีจะเกิดมาจนถึงยุค ที่มีการกล่าวกันว่า “อุตสาหกรรมดนตรีกำลังจะตาย” งานของผู้เขียนจะให้ภาพความต่อเนื่องใน การเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมดนตรีที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงภายนอกต่างๆ ในระดับรายละเอียด ซึ่งก็หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะมีการศึกษาในแบบเดียวกันในวัฒนธรรมดนตรีอื่นๆ ไปจนถึงการศึกษา ต่อยอดต่อไป

### ความเป็นไปได้ของการศึกษา “การเมืองศิลปวัฒนธรรม” ของดนตรีเมทัลไทย

ผู้เขียนได้กล่าวมาแล้วงานชิ้นนี้ปฏิเสธการศึกษาในแนว “การเมืองศิลปวัฒนธรรม” ด้วยเหตุผลที่ว่าแนวทางการศึกษานี้มองข้ามความแตกต่างหลากหลายของผู้คนที่เกี่ยวข้องกับ ดนตรีเมทัล จากการทำงานภาคสนาม ผู้เขียนพบว่าเป็นการยากยิ่งที่จะหาสิ่งที่ผู้คนในสนามมี ร่วมกันนอกจากการฟังดนตรีเมทัลเหมือนกัน และการฟังดนตรีเมทัลก็แตกต่างกันมากในแต่ละคน แต่ละกลุ่ม กล่าวคือ แม้กระทั่งอัลบั้มเดียวกันของวงดนตรีเดียวกัน ผู้คนที่มีกรอบความหมายของ ดนตรีเมทัลที่แตกต่างกันก็จะให้คุณค่าต่างกัน ผู้คนบางกลุ่มอาจเลือกให้คุณค่ากับ “เพลงช้า” แล้ว มองว่าวงดนตรีเล่นดนตรี “ไพเราะ” ผู้คนอีกกลุ่มอาจเลือกให้คุณค่าเพลงเร็วๆ แล้วมองดนตรีว่า “โหด” หรือ “มันส์” คนอีกกลุ่มก็อาจเน้นฟังเทคนิคของนักดนตรีแล้วมองว่านักดนตรีนั้น “เก่ง” คน อีกกลุ่มอาจจะเน้นให้คุณค่ากับภาพลักษณ์ของวงดนตรีและไม่ใส่ใจทักษะทางดนตรีมากกว่า องค์ประกอบทางสายตาของการแสดงดนตรีก็ได้ เป็นต้น

ในระดับสูงสุดแล้ว ขั้วที่ฟังดนตรีเมทัลด้วยเหตุผลที่ต่างกัน แทบไม่มีการให้ ความหมายใดๆ กับดนตรีเมทัลร่วมกันเลย แถมยังมีการรังเกียจกันและกันด้วยซ้ำ ภายใต้เงื่อนไข ของความแตกต่างหลากหลายของการให้ความหมายนี้ ผู้เขียนพบว่าเป็นการยากมาก ที่จะหาจุด ร่วมของผู้คนในช่วงปลายทศวรรษที่ 21 และหากหาจุดร่วมดังกล่าวไม่ได้ ผู้เขียนก็พบว่าแนวทาง

การศึกษาแบบ “การเมืองศิลปวัฒนธรรม” เป็นแนวทางที่ไม่เหมาะสมกับการศึกษาดนตรีเมทัลในไทยในภาพรวม<sup>1</sup>

อย่างไรก็ดีหากไม่ได้มองประเด็นเรื่อง “การเมืองศิลปวัฒนธรรม” ในฐานะของการ “ต่อต้าน” ที่กลุ่มคนมีส่วนร่วมเช่นที่นิยมวิเคราะห์กันทั่วไปแล้ว หันมาวิเคราะห์ของการสยบยอมร่วมกันต่ออำนาจบางอย่างแล้ว ผู้เขียนพบว่า มีบางประเด็นที่ผู้เขียนพบในสนามที่นำศึกษาในแนวทางนี้ ซึ่งประเด็นเหล่านี้ล้วนอยู่ในความเจียบ กล่าวคือ มันเป็นการเมืองของการสยบยอมของวัฒนธรรมดนตรีเฮฟวีเมทัลที่ละเว้นการคำถามต่อองค์ประกอบทางวัฒนธรรมของมันบางอย่าง องค์ประกอบ ผู้เขียนขอเรียกมิติเหล่านี้ว่า “การเมืองศิลปวัฒนธรรมของการละเว้น”

มิติ “การเมืองศิลปวัฒนธรรมของการละเว้น” แรก คือมิติของการเมืองศิลปวัฒนธรรมด้านศาสนา วัฒนธรรมดนตรีเมทัลละเว้นในการทำทฤษฎาพุทธอันเป็นศาสนาของผู้คนส่วนใหญ่ในไทยในขณะที่ดนตรีเมทัลในโลกตะวันตกเป็นดนตรีที่ทำทฤษฎาคริสต์อย่างหนักหน่วงจนทำให้ฝ่ายอนุรักษ์นิยมไม่พึงพอใจจนในบางครั้งทำให้เกิดข้อถกเถียงในระดับสาธารณะ อย่างไรก็ตาม ดนตรีเมทัลในไทยกลับปราศจากมิติการวิพากษ์ศาสนาพุทธในแบบเดียวกันโดยสิ้นเชิง แถมในบางครั้งดนตรีเมทัลกลับมีการส่งเสริมศาสนาพุทธอีกในระดับเนื้อหาของเพลง

แน่นอนว่านี่ไม่ได้หมายความว่าดนตรีเมทัลจะต้องประกาศสงครามกับศาสนาพุทธ การละเว้นที่จะทำทฤษฎาพุทธอธิบายได้จากทั้งกรอบ “วัฒนธรรมไทย” และ การปราศจากแนวทางการวิพากษ์ศาสตร์พุทธในจารีตดนตรีเฮฟวีเมทัลในโลกตะวันตกซึ่งบางครั้งใช้ภูมิปัญญาตะวันออกในการปฏิเสธวิธีคิดแบบคริสต์ด้วยซ้ำ อย่างไรก็ตาม ประเด็นในทางวิชาการที่น่าสนใจก็คือ การละเว้นนี้ส่งผลกับตัวตนของผู้คนในวัฒนธรรมดนตรีเมทัลในโลกพุทธที่แตกต่างกับตัวตน

<sup>1</sup> ผู้เขียนคิดว่าการศึกษานี้อาจเหมาะสมในการศึกษาเฉพาะบางแนวทางของดนตรีเมทัล เช่น แบล็คเมทัล แต่ผู้เขียนพบว่าเป็นการยากมากที่จะพูดถึงจุดร่วมกันของผู้นิยมแบล็คเมทัล และ เมโลดิกเมทัล บุคคลทั้งสองกลุ่มอยู่ในสนามของการผลิตดนตรีเมทัลเหมือนกัน แต่อยู่ด้วยเหตุผลที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง กลุ่มแรกปฏิเสธความไพเราะ ความคมชัดของดนตรี ไปจนถึงทักษะทางดนตรี และหันมาเน้นการนำเสนอภาพลักษณ์ที่โหดเหี้ยมและ “ดิบ” เป็นหลัก กลุ่มที่สองให้คุณค่ากับความไพเราะของดนตรี ความคมชัดของดนตรี ไปจนถึงทักษะของนักดนตรีมาก ดังนั้นในขณะที่ดนตรีแบล็คเมทัลที่นี้อาจเป็นก้อนเสียงรกรๆ ที่ฟังไม่ได้ศัพท์สำหรับคนทั่วไป ดนตรีเมโลดิกเมทัลที่ดีก็อาจจะคล้ายคลึงกับการเล่นดนตรีคลาสสิกอย่างไร้ความไพเราะและชัดเจนด้วยเครื่องดนตรีร็อค นี่คือตัวอย่างหนึ่งเท่านั้นของความแตกต่างกันของคุณค่าของผู้คนในสนามของการผลิตดนตรีเมทัล กรุงเทพฯ

ของผู้คนในวัฒนธรรมดนตรีเมทัลในโลกคริสเตียนอย่างไร? การเมืองแบบนี้ทำงานอย่างไรบนบริบทของการต่อสู้ทางการเมืองวัฒนธรรมในภาพใหญ่? ผู้เขียนไม่เคยพบประเด็นเหล่านี้เลยในงานศึกษาที่มีมาในไทยและประเด็นเหล่านี้น่าจะเป็นประเด็นศึกษาในทางที่น่าสนใจต่อไปในอนาคตได้ทั้งสิ้น

มิติ “การเมืองศิลปวัฒนธรรมของการละเว้น” ที่สอง คือมิติเกี่ยวกับการเมืองศิลปวัฒนธรรมทางด้านเศรษฐกิจ วัฒนธรรมดนตรีเมทัลในกรุงเทพฯ มีลักษณะค่อนข้างอนุรักษ์นิยมในมิติทางเศรษฐกิจ หรือมีลักษณะที่จะละเว้นการวิพากษ์ระบอบลิขสิทธิ์ วัฒนธรรมดนตรีเมทัลไทยในภาพรวมในช่วงปลายทศวรรษที่ 2000 มีแนวโน้มจะมีทัศนคติทางลบกับการ “ไหลดเพลง” หรือการได้มาซึ่งงานดนตรีโดยการดาวน์โหลดทางอินเทอร์เน็ต ทั้งๆ ที่ความชอบธรรมของการ “ไหลดเพลง” เป็นประเด็นที่เป็นที่โต้เถียงกันอย่างเผ็ดร้อนในระดับโลก การเมืองเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ที่ดำเนินไปอย่างเข้มข้นขึ้นเรื่อยๆ ในศตวรรษที่ 21 ทำให้เกิดปัญหาทั้งทางศีลธรรมและทางเศรษฐกิจเกี่ยวกับทรัพยากรด้านทรัพย์สินทางปัญญาและก็สร้างข้อถกเถียงภายในวัฒนธรรมดนตรีหลากหลายชนิดในด้านความยุติธรรมของระบบทรัพย์สินทางปัญญาในยุคปัจจุบัน ไปจนถึงคำถามที่พื้นฐานมากๆ แต่ลึกซึ้งอย่างเรื่องของความเป็นต้นฉบับ (originality) ของงานทางศิลปวัฒนธรรมชิ้นหนึ่งๆ ที่แทบจะแยกไม่ออกกับความเป็นเจ้าของงานชิ้นนั้นๆ

คำถามว่าการนำงานทางศิลปวัฒนธรรมชิ้นหนึ่งๆ มาดัดแปลงควรจะเป็นไปได้ได้อย่างไร ชอบธรรมหรือไม่ ไปจนถึงคำถามที่ว่า การ “ดาวน์โหลด” เพลงจากอินเทอร์เน็ตควรจะเป็นการกระทำที่ยอมรับได้หรือไม่แทบจะไม่ปรากฏเลยในวัฒนธรรมเมทัลไทย สิ่งเหล่านี้เป็นความผิดทางศีลธรรมอย่างไม่มีเงื่อนไขต่างๆ ที่วัฒนธรรมดนตรีเมทัลเป็นวัฒนธรรมที่มีรากฐานลอกเลียนและการมาจากการละเมิดลิขสิทธิ์ ดังที่ผู้เขียนได้แสดงให้เห็นในงานว่าการพยายามที่จะเล่นดนตรีให้เหมือนงานดนตรีต้นฉบับที่สุดในทศวรรษที่ 1970 และเทปผีในทศวรรษที่ 1980 เป็นปัจจัยที่สำคัญเพียงใดต่อพัฒนาการวัฒนธรรมดนตรีเมทัลช่วงแรกในไทย

วัฒนธรรมดนตรีเมทัลไทยในภาพรวมอยู่ในกรอบวิธีคิดด้านทรัพย์สินทางปัญญาในแบบอุตสาหกรรมดนตรีในโลกตะวันตกที่มองว่า การลอกเลียนดนตรีและการดาวโหลดเพลงเป็นสิ่งที่ชั่วร้าย ประเด็นที่น่าศึกษาคือ สำนักเช่นนี้เกิดขึ้นได้อย่างไรในวัฒนธรรมดนตรีที่ไม่เคยมีปัญหาเกี่ยวกับการลอกเลียนแบบดนตรี และการละเมิดลิขสิทธิ์งานบันทึกเสียงมาก่อน? และการศึกษาในเชิงประวัติศาสตร์ที่ละเอียดก็อาจชี้ให้เห็นได้อีกว่าแนวคิดเรื่องความเป็นต้นฉบับในแบบดั้งเดิมของวัฒนธรรมดนตรีในไทยเป็นอย่างไรกันแน่? การศึกษาในแบบนี้อาจชี้ให้เห็นความเข้าใจเรื่องกรรมสิทธิ์ทรัพย์สินทางปัญญาในแบบที่แตกต่างออกไปจากโลกตะวันตกก็ได้

มิติ “การเมืองศิลปวัฒนธรรมของการละเล่น”ที่สาม คือมิติการเมืองศิลปวัฒนธรรมด้านสุนทรียะ วัฒนธรรมดนตรีเมทัลไม่เคยตั้งคำถามกับระบบสุนทรียะของมันในระดับพื้นฐานเลย งานศึกษาวัฒนธรรมดนตรีจำนวนมากชี้ว่าระบบสุนทรียะทางดนตรีแต่ละแบบล้วนมีการเมืองแอบแฝงอยู่ (ดู (เช่น McClary 1991; Monson 1994; Monson 1999; Mahon 2000; Wong 2004) การเลือกที่จะเล่นดนตรีพร้อมเพียงและไม่เปิดโอกาสให้มีการด้นสดในแบบที่ดนตรีเมทัลมี ก็ไม่น่าจะหลุดพ้นไปจากการเมืองบางอย่างหากจะมองในกรอบแบบนี้ อย่างไรก็ตามวิจัยซึ่งชี้ให้เห็นการเมืองเหล่านี้กลับพบน้อยมาก

ตลอดเวลาที่ผู้เขียนอยู่ในสนามและพยายามจะสร้างทักษะของตนเพื่อให้สามารถเล่นดนตรีเมทัลได้ตามมาตรฐาน ผู้เขียนรู้สึกอย่างต่อเนื่องว่ากระบวนการฝึกฝนนี้ปลูกฝังลักษณะของความรู้สึกนึกคิดบางอย่างเข้าไปในตัวนักดนตรี การที่ประสบการณ์การหัดเล่นดนตรีเมทัลคือประสบการณ์ทำซ้ำ (repetition) หรือการเล่นดนตรีแบบเดิมแบบไม่ผิดเพี้ยนซ้ำแล้วซ้ำเล่าจนว่าจะสามารถเล่นได้เหมาะสมที่สุด ทำให้ผู้เขียนตระหนักว่าการฝึกฝนแบบนี้เป็นการทำลายทักษะการด้นสด (improvisation) ของนักดนตรีเมทัลโดยสิ้นเชิง ซึ่งนั่นทำให้นักดนตรีเมทัลมีความละม้ายคล้ายคลึงกับดนตรีคลาสสิกอย่างน่าประหลาดในแง่ของการที่เป็นดนตรีที่ตัดขาดออกจากการด้นสดโดยสิ้นเชิง หรืออย่างน้อยที่สุดการฝึกฝนตามจารีตของทั้งสองวัฒนธรรมก็ทำให้นักดนตรีส่วนใหญ่ในวัฒนธรรมไม่มีทักษะการด้นสด (Bailey 1993 [1992])

นอกจากนี้แล้ว ถ้าจะมองว่าดนตรีเมทัลให้คุณค่ากับการเล่นเครื่องดนตรีหลายๆ ชิ้นอย่างพร้อมเพียงด้วยแล้ว การฝึกเล่นดนตรีเมทัลในวงดนตรีก็คือการฝึกเล่นดนตรีซ้ำๆ กันอย่างพร้อมเพียงที่สุด นี่ทำให้การฝึกเล่นดนตรีเมทัลก็ยิ่งละม้ายคล้ายคลึงกับการฝึกให้คนเป็นเครื่องจักรในการเล่นดนตรีไปยิ่งกว่ารูปแบบดนตรีใดๆ ในโลกที่ผู้เขียนเคยรู้จัก<sup>1</sup> ซึ่งนี่ก็อาจมองว่าวัฒนธรรมดนตรีเมทัลให้ความสำคัญกับวินัยในตัวนักดนตรีก็ได้

อย่างไรก็ดีคุณค่าเกี่ยวกับวินัยในตัวนักดนตรีของวัฒนธรรมดนตรีเฮฟวีเมทัลเป็นมิติของดนตรีเมทัลที่ย้อนแย้งกับคุณค่าเฉพาะของดนตรีเมทัลที่ให้กับความโกลาหล เพราะการที่จะสร้างความโกลาหลได้อย่างเหมาะสมนั้นต้องรักษาระเบียบวินัยในระดับที่สูงมาก จากการศึกษา

<sup>1</sup> ซึ่งสิ่งที่มีความย้อนแย้งภายในวัฒนธรรมดนตรีเมทัลในสายตาผู้เขียนก็คือ ทั้ๆ ที่มันเป็นวัฒนธรรมดนตรีที่ฝึกให้คนกลายเป็นเครื่องจักร แต่มันกลับปฏิเสธ “เครื่องจักร” ทางดนตรีต่างๆ ซึ่งอยู่นอกวัฒนธรรมดนตรีหรือคในแบบดั้งเดิม กล่าวคือวัฒนธรรมดนตรีเมทัลในภาพรวมยอมรับการ ใช้กีตาร์ไฟฟ้า เบสไฟฟ้า ไมโครโฟนและเอฟเฟคกีตาร์ แต่จะการปฏิเสธใช้เสียงสังเคราะห์ต่างๆ โดยเฉพาะเสียงกลองและเสียงเบสที่ได้จากคอมพิวเตอร์

ดนตรีชนิดอื่นๆ ดนตรีในโลกที่สร้างเสียงที่ “ไกลาหล” ก็เป็นไปได้หลากหลายรูปแบบ และในหลายๆ รูปแบบเสียงที่ไกลาหลเป็นเสียงที่ไกลาหลที่นักดนตรีต้องมีทักษะสูงมากแต่ต้องปลดปล่อยออกมาโดยการดันสอดอย่างไร้รูปแบบ เช่นในกรณีของดนตรีฟรีแจ๊ซ (free jazz) ในอีกหลายรูปแบบนักดนตรีไม่ต้องมีวินัยหรือทักษะอะไรมากนักเพื่อที่จะสร้างเสียงอันไกลาหลที่ดีได้ในมาตรฐานของวัฒนธรรมดนตรี เช่นในดนตรีฟังก์หรือคินหลายๆ แขนง ลักษณะของการสร้างเสียงที่ไกลาหลที่กล่าวมานี้ล้วนแตกต่างจากการสร้างเสียงที่ไกลาหลในวัฒนธรรมดนตรีเมทัลที่ทั้งต้องมีวินัยสูงมากในการฝึกฝนและการแสดงสด

สิ่งที่ผู้เขียนตระหนักก็คือ ผู้คนในวัฒนธรรมดนตรีเมทัลทั้งในไทยและในโลก แทบจะไม่มีใครตั้งคำถามเกี่ยวกับมรรควิธีในการสร้างเสียงที่ไกลาหลของดนตรีเมทัลเลย การไม่ตั้งคำถามต่อมรรควิธีในการบรรลุเสียงอันไกลาหลนี้ก็รวมถึงการไม่ตั้งคำถามต่อทางเลือกอื่นๆ ในทางสุนทรียะในการบรรลุคุณค่าอีกหลายๆ อย่างที่มีในดนตรีเมทัลไม่ว่าจะเป็น “ความโหดร้าย” “ความรุนแรง” “ความมันส์” ฯลฯ ทำไมวัฒนธรรมดนตรีเมทัลจึงไม่ตั้งคำถามถึงมรรควิธีในการบรรลุคุณค่าเหล่านี้? มรรควิธีในการบรรลุคุณค่าเหล่านี้ของดนตรีเมทัลจะส่งผลต่อตัวตนนักดนตรีเมทัลอย่างไรเมื่อเปรียบเทียบกับนักดนตรีที่มีมรรควิธีอื่นๆ ในการบรรลุความไกลาหล คำถามเหล่านี้เป็นคำถามสำหรับผู้เขียนทั้งในฐานะของนักดนตรีและนักวิชาการที่ต้องการการขบคิดและวิจัยต่อไป

### ข้อจำกัดของงานและข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

งานชิ้นนี้มีข้อด้อยอยู่มากในส่วนของข้อมูล เนื่องจากงานชิ้นนี้เป็นการศึกษาในระยะเวลาที่ยาวมากในประเด็นที่ไม่มีการจัดเก็บข้อมูลที่เป็นระบบเท่าใดนัก เช่น นิตยสาร *Quiet Storm* ไม่สามารถหาได้จากหอจดหมายเหตุฯ แห่งชาติ เป็นต้น และข้อมูลต่างๆ อีกจำนวนมากก็อาจไม่เคยมีการบันทึกไว้ในสิ่งพิมพ์ด้วยซ้ำเช่นการจัดงานแสดงดนตรีสดช่วงต้นทศวรรษที่ 1980 ดังนั้นข้อมูลในหลายๆ ส่วนจึงขาดหลักฐานขั้นต้นไป และต้องสรุปในหลายๆ ประเด็นด้วยการอนุมานจากหลักฐานชั้นรอง นอกจากนี้ผู้เขียนก็ไม่สามารถติดตามบุคคลหลายๆ บุคคลซึ่งหากผู้เขียนได้สัมภาษณ์อาจให้ข้อมูลในเชิงลึกได้ เนื่องจากบุคคลเหล่านี้แทบไม่เหลือสัมพันธภาพกับสนามของการผลิตดนตรีเมทัลในปัจจุบันให้ผู้เขียนติดตามได้ เช่น นักดนตรีเฮฟวีเมทัลวัยรุ่นช่วงต้นทศวรรษที่ 1980 เจ้าของบริษัทผลิตเทปผี ไปจนถึงบรรดาผู้จัดงานใต้ดินในทศวรรษที่ 1990 เป็นต้น

งานศึกษาเชิงประวัติศาสตร์ในหลายๆ ประเด็นอาจช่วยเสริมในด้านข้อมูลของผู้เขียนได้ อย่างไรก็ตามก็ดีผู้เขียนก็พบว่าแทบไม่ปรากฏเลย ไม่ว่าจะเป็น งานศึกษาประวัติศาสตร์ของค่ายจีไอ งานศึกษาประวัติศาสตร์ของเทปี่ในกรุงเทพฯ งานศึกษาประวัติศาสตร์ของห้องซัอมดนตรีในกรุงเทพฯ ไปจนถึงงานศึกษาประวัติศาสตร์ของการแสดงดนตรีสดในกรุงเทพฯ โดยเฉพาะในช่วงทศวรรษที่ 1970 และ 1980 หรือแม้แต่งานศึกษาประวัติศาสตร์ที่จะให้ภาพชีวิตของวัยรุ่นและคนหนุ่มสาวในกรุงเทพฯ ช่วงทศวรรษที่ 1970 และ 1980 อย่างเป็นระบบก็ไม่ปรากฏเช่นกัน ดังนั้นประเด็นที่ผู้เขียนกล่าวมาก็ล้วนเป็นประเด็นที่น่าจะมีการศึกษาต่อไปทั้งสิ้น และบางประเด็นที่กล่าวมาก็อาจตั้งต้นด้วยข้อมูลบางส่วนของงานของผู้เขียนก็ได้

ทางด้านงานศึกษาในต่างประเทศที่จะให้ประเด็นที่เทียบเคียงก็ปรากฏค่อนข้างน้อยมาก งานส่วนใหญ่ที่ปรากฏขึ้นทั้งงานศึกษาวัฒนธรรมดนตรีเฮฟวีเมทัลและวัฒนธรรมดนตรีอื่นๆ มักจะไม่ค่อยเน้นศึกษาวัฒนธรรมดนตรีในด้านการผลิตเท่าใดนัก งานของ Levine (2008) เน้นความสัมพันธ์ของรัฐกับดนตรีเมทัลในโลกอิสลามเป็นหลักแต่ไม่เน้นมิติทางด้านเศรษฐกิจของวัฒนธรรมดนตรีเมทัล Kahn-Harris (2007) เน้นความสัมพันธ์ของทุนทางศิลปวัฒนธรรมสองแบบในวัฒนธรรมโลกเป็นหลักแต่ไม่เน้นมิติเกี่ยวกับตัวผู้ผลิตดนตรีเมทัลเท่าใดนัก หรือแม้แต่งานของ Baulch (2007) ซึ่งเป็นงานที่ให้รายละเอียดเกี่ยวกับโลกของดนตรีเมทัลในบาห์ลีมากก็ยังไม่ให้มิติของต้นทุนการผลิตดนตรีเมทัลในบาห์ลีอย่างชัดเจนเลย กล่าวโดยรวมคือข้อมูลเกี่ยวกับต้นทุนการผลิตดนตรีและความเปลี่ยนแปลงของต้นทุนการผลิตปรากฏน้อยมากในงานศึกษาต่างๆ ที่ผู้เขียนพบ การขาดข้อมูลนี้ทำให้ผู้เขียนประเมินได้ยากกว่าสนามของการผลิตดนตรีเมทัลในกรุงเทพฯ เหมือนหรือต่างจากสนามในพื้นที่อื่นๆ อย่างไร สิ่งที่ผู้เขียนมีเกี่ยวกับสนามในต่างประเทศมีเพียงข้อมูลเพียงน้อยนิดจากเพื่อนนักดนตรีในต่างประเทศ เช่น มาเลเซีย สิงคโปร์ อินโดนีเซีย และญี่ปุ่นเท่านั้น ซึ่งข้อมูลเหล่านี้ก็เป็นมุมมองที่อาจจะเป็นมุมมองด้านเดียวที่ให้ภาพได้ไม่ครบถ้วนของสนามการผลิตในประเทศเหล่านั้น ด้วยเหตุนี้เองข้อสรุปของงานชิ้นนี้จึงไม่อาจยกระดับไปเป็นข้อสรุปเชิงเปรียบเทียบได้อย่างน่าเสียดาย

สุดท้าย หากงานชิ้นนี้จะเป็นการชี้ค้ำกลางของวัฒนธรรมดนตรีในศตวรรษที่ 21 แล้วผู้เขียนก็อยากจะเชิญให้ม้งานศึกษาในรูปแบบเดียวกับงานผู้เขียนมาอีกในวัฒนธรรมดนตรีที่ต่างๆ กัน ไม่ว่าจะเป็นในไทย หรือในที่อื่นๆ ในโลก ถ้าสนามของการผลิตดนตรีเมทัลในกรุงเทพฯ เกิดขึ้นเพราะ ตลาดหดตัวสวนทางกับพลังการผลิตที่ขยายตัว แล้ว มีความเป็นไปได้อื่นๆ หรือไม่ที่จะทำให้เกิดสนามของการผลิตดนตรีสมัยนิยม? เงื่อนไขแบบนี้จำเป็นหรือไม่ที่จะทำให้เกิดสนามของการผลิตดนตรีสมัยนิยม? การปฏิวัติดิจิทัลจำเป็นต้องส่งผลให้ตลาดหดตัวสวนทางกับพลัง

การผลิตที่ขยายตัวหรือไม่? อุตสาหกรรมดนตรีที่รับมือกับการปฏิวัติดิจิทัลในรูปแบบที่ต่างๆ กันไป จะส่งผลกระทบต่อวัฒนธรรมดนตรีในศตวรรษที่ 21 อย่างไร?

ประเด็นทางวิชาการเหล่านี้ล้วนแต่ท้าทายให้ผู้คนมาศึกษา และสุดท้ายประเด็นเหล่านี้อาจหลีกเลี่ยงไม่ได้ถ้าเงื่อนไขในการผลิตดนตรีสมัยนิยมในศตวรรษที่ 21 มีความแตกต่างจากศตวรรษที่ 20 โดยรากฐาน ผู้เขียนมีความเชื่อเช่นนั้นอย่างแรงกล้า และงานชิ้นนี้ทั้งชิ้นก็วางอยู่บนความเชื่อดังกล่าวนี้เอง

