

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของประเด็นที่น่าสนใจ

มนุษย์เกิดขึ้นมาพร้อมๆ กับผัสสะแห่งการรับรู้อันได้แก่ ตา หู จมูก ปาก และผิวหนัง หรือการสัมผัส ผัสสะเหล่านี้ล้วนแล้วแต่มีบทบาทในการตอบสนองความต้องการดำรงชีวิตของมนุษย์ “เสียง” เป็นสิ่งหนึ่งที่ผสานกลมกลืนกับความเป็นอยู่ของมนุษย์ เสียงที่เกิดขึ้นรอบตัวมนุษย์ เสียงแวดล้อมที่มนุษย์ได้รับรู้ทุกวัน ซึ่งเสียงต่างๆ เหล่านี้มีอิทธิพลทางด้านอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์แบบฉับพลัน เช่น เมื่อเราได้ยินเสียงน้ำไหล เสียงนกร้องก็จะเกิดความรู้สึกผ่อนคลายสบายใจ และมีความสุข หรือ เมื่อเราได้ยินหมาหอน เสียงร้องโหยหวนของผู้หญิง ก็มักจะเกิดความรู้สึกหวาดกลัว ขนลุก เป็นต้น ทั้งนี้ในเรื่องของการรับรู้ด้านการมองเห็น ภาพหรือบรรยากาศรอบตัวมนุษย์ก็มีบทบาทสำคัญที่ส่งอิทธิพลให้เสียงมีพลังทางด้านอารมณ์ความรู้สึกชัดเจนขึ้น ยกตัวอย่าง เช่น สปา เป็นที่ทราบกันดีว่า สปาเป็นสถานที่ให้ความรู้สึกผ่อนคลายทั้งร่างกายและสภาวะจิตใจ ดังเหตุได้ว่า สปา จะเปิดเพลงบรรเลง หรือนำเสียงจากธรรมชาติ เปิดเบาๆ ควบคู่ไปกับบรรยากาศ ผู้ใช้บริการก็จะสร้างมโนภาพภายในจิตใจของตน ได้อย่างกว้างไกลบรรยากาศรอบข้างเป็นตัวกำหนดหรือเสริมให้เสียงในสปา เป็นไปในทิศทางชัดเจนมากขึ้น อย่างไรก็ตามมนุษย์จะเกิดอารมณ์ความรู้สึกคล้ายตามเสียงได้นั้น ต้องขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ กระบวนการทางการรับรู้จะทำให้เกิดความหมายทางความคิด ความคิดนั้นจะถูกกลั่นกรองจากจิตใต้สำนึก และประสบการณ์การรับรู้ ที่มีอยู่เดิมของแต่ละบุคคล เสียงนับเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่จะปรุงแต่งจิตใจให้มีความสมบูรณ์ควบคู่กับร่างกาย

ปัจจุบันมนุษย์ต้องการอรรถรสที่เพิ่มมากขึ้นกว่าการมองเห็น ดังจะเห็นได้จากเครื่องมือสื่อสารที่ใช้เสียงในการสื่อความหมาย การประกอบธุรกิจที่ใช้เสียงสร้างบรรยากาศ ภาพยนตร์ สื่อโทรทัศน์ สื่อวิทยุ และอีกหลายบรรยากาศที่เสียงเข้าไปมีอิทธิพลต่อการใช้ชีวิตอย่างยากที่จะแยกออกจากกัน

งานศิลปะในอดีตเดิมเป็นการนำเสนอผลงานในรูปแบบภาพวาดสองมิติและผลงานด้านประติมากรรมปูนต้ำ อนุสาวรีย์ ลอยตัว เป็นต้น ที่มีการตอบสนองการรับรู้เพียงแต่การมองเห็นเท่านั้น ซึ่งงานศิลปะในลักษณะนี้มีข้อจำกัดทางความคิดและจินตนาการที่จะถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานของศิลปิน ทำให้เกิดปัญหาสำหรับผู้ชมในบางครั้งที่ไม่สามารถเข้าใจถึงแนวความคิดของศิลปินได้ ต่อมาศิลปินพยายามที่จะแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้น พร้อมๆ กับหาเทคนิควิธีการ ที่จะทำให้

สามารถตอบสนอง จินตนาการของศิลปินได้หลากหลาย ต่อมาในปัจจุบันความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้ศิลปินมีทางเลือก ในการนำเสนอผลงานตามแนวความคิดของตนได้อย่างอิสระ ลักษณะของการนำเสนอผลงานที่มีความอิสระหลากหลายทางด้าน เนื้อหา รูปแบบ และเทคนิค จึงเป็นที่มาของงานศิลปะ ที่เรียกกันว่า “งานศิลปะร่วมสมัย ” (Contemporary Art)

งานศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) เป็นปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ ผลงานของศิลปิน เนื่องจากศิลปะร่วมสมัยเป็นการนำเอาสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ ในรูปแบบ วีดีโอ อาร์ต (Video Art) วีดีโอจัดวาง (Video Installation / Video Sculpture) ซาวนด์ อาร์ต (Sound Art) เป็นต้น ที่ศิลปินสามารถนำเสนอเรื่องราวหรือบางสิ่งบางอย่างด้วยขอบเขตที่เปิดกว้างมากขึ้นจากการรับรู้ของประสาทสัมผัสทั้งห้า ภาพ เสียง กลิ่น รส และสัมผัส ด้วยเหตุนี้ศิลปะจึงมีความตื่นตัว ใฝ่ใจและสื่อใหม่ก็ตอบสนองต่อจินตนาการของมนุษย์ได้อย่างเต็มที่

ผู้ศึกษามีความสนใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยในรูปแบบ การจัดวาง ทางด้านเสียง (Sound Art Installation) ที่มีการผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ทางการมองเห็นและการ ได้ยิน มาเป็นส่วนเสริมให้การเสนอแนวความคิดของผู้ศึกษาให้มีประสิทธิภาพอย่างเต็มที่ ซึ่งจาก ปัญหาที่เกิดขึ้นในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านเสียง (Sound Art) ของผู้ศึกษาที่ผ่านมา มีการ นำเสนอผลงานให้มีการรับรู้ทางการได้ยินเพียงอย่างเดียว ทำให้ผู้ชมผลงานไม่สามารถเข้าถึง แนวความคิดของผู้ศึกษาได้ จึงเป็นจุดเริ่มต้นของการหาสาเหตุ การแก้ไขปัญหา และให้ ความสำคัญกับการรับรู้ทางด้านอื่นๆ มากขึ้น ผู้ศึกษาจึงนำการออกแบบผลงานทางด้านเสียง (Sound Art) มาผสมผสานกับการทำงานในรูปแบบศิลปะการจัดวาง (Installation) เพื่อมาเป็นส่วน หนึ่งที่จะส่งเสริมให้งานออกแบบทางด้านเสียงมีประสิทธิภาพ เกิดรูปธรรมในผลงาน เพื่อให้ผู้ชม สามารถสัมผัส และจับต้องได้

ผู้ศึกษาต้องการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ให้แสดงออกทางด้านอารมณ์ความรู้สึกของผู้ ศึกษา โดยสื่อออกมาในรูปแบบงานศิลปะการจัดวางทางเสียง (Sound Art Installation) ผ่าน สัญลักษณ์ทางศิลปะ เส้น สี มิติ รูปทรง พื้นผิว ขอบเขตของโครงสร้าง แทนค่าอารมณ์ความรู้สึกที่ เกิดขึ้นจากการได้ยินเสียงแวดล้อมรอบตัวผู้ศึกษา ไม่ว่าจะเป็นสภาพแวดล้อมภายนอกและภายในที่ มีอิทธิพลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ศึกษา ผู้ศึกษาจึงนำเสียงที่มีอิทธิพลเหล่านั้นมาเรียบเรียงขึ้น ใหม่ผ่านเทคนิค อคูสติก อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Acoustic) เพื่อสื่อถึงความรู้สึกสามด้าน ได้แก่ ความรู้สึกกลัว ความรู้สึกอัดอั้น และความรู้สึกผ่อนคลาย ผู้ศึกษายังได้แทนค่า สภาพแวดล้อมอันเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เสียงมีอิทธิพลต่อมนุษย์ ด้วยการสร้างบรรยากาศจำลอง ได้แก่ พื้นที่อันซับซ้อน พื้นผิวที่มีมิติ และแสงสีต่างๆ เพื่อช่วยส่งเสริมให้เสียงมีอิทธิพลต่ออารมณ์ ความรู้สึกได้อย่างชัดเจนขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาเสียงแวดล้อมทั่วไปในชีวิตประจำวัน ที่มีอิทธิพลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ศึกษาเอง
2. เพื่อแสดงถึงความสัมพันธ์ของเสียงอคูสติก อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Acoustic) กับการรับรู้ของผู้เข้าชมนิทรรศการ
3. เพื่อศึกษาค้นคว้าหารูปลักษณะต่างๆ ของพื้นผิว (Textures) แสงสี ที่จะนำมาใช้สนับสนุน ให้งานออกแบบเสียงมีอิทธิพลต่อการรับรู้ทางด้านอารมณ์ความรู้สึก
4. เพื่อต้องการนำเสนอผลงานศิลปะการจัดวางด้านเสียง ให้เกิดการโต้ตอบ ปฏิสัมพันธ์ ระหว่างตัวผลงานกับผู้ชมผลงาน ในเชิงการตีความหมายทางอารมณ์ความรู้สึก

1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อให้ทราบถึงเสียงแวดล้อมทั่วไปในชีวิตประจำวันที่สามารถแสดงความรู้สึกในด้านต่างๆ ของผู้ศึกษาได้
2. เพื่อให้ผู้ชมได้ทราบถึงความสัมพันธ์ของเสียงอคูสติก อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Acoustic) ที่มีอิทธิพลกับการรับรู้ของผู้เข้าชมนิทรรศการ
3. ผลงานชุดนี้ เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้ชมตระหนักถึงความสำคัญและคุณค่าของเสียงแวดล้อมทั่วไปในชีวิตประจำวัน ซึ่งช่วยสร้างบรรยากาศ อารมณ์ความรู้สึกที่คงามต่อพัฒนาการ การสร้างสรรค์เชิงความคิดของมนุษย์
4. เพื่อให้ผู้ชมได้รับคุณค่าความงามในเรื่องของเสียงอคูสติก อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Acoustic) โดยผสมผสานกับหลักทัศนศิลป์ ที่ถูกนำเสนอในลักษณะงานศิลปะจัดวาง
5. ลักษณะของเสียงแวดล้อมต่างๆ ที่บันทึกไว้ สามารถเป็นประโยชน์ให้แก่ผู้ที่ต้องการนำไปใช้ต่อยอดผลงานสร้างสรรค์ทางด้านเสียงต่อไป

1.4 แผนการดำเนินงาน ขอบเขต และวิธีการศึกษา

แผนการดำเนินงาน

ในการศึกษาเรื่อง เสียงสะท้อนความรู้สึกของมนุษย์ มีขั้นตอนที่สำคัญดังนี้

1. รวบรวมข้อมูลเบื้องต้น
2. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์แนวคิด ผ่านกรอบทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
3. สร้างสรรค์ผลงานทางด้านเสียง
4. สร้างสรรค์รูปแบบงานแสดง

5. จัดแสดงผลงานสู่สาธารณชน
6. จัดทำและนำเสนอรายงาน

ขอบเขตของการศึกษา

ในการศึกษาครั้งนี้ ได้กำหนดขอบเขตของ เสียงสะท้อนความรู้สึกของมนุษย์ โดยเรียบเรียงจากเสียงสิ่งแวดล้อมรอบตัวของผู้ศึกษาเอง เช่น เสียงที่เกิดจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ เสียงที่มีอยู่ในธรรมชาติ และ เสียงที่มนุษย์สร้างขึ้นใหม่ โดยสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการทางด้าน อะคูสติก อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Acoustic) เนื้อหาผลงานมุ่งแสดงอารมณ์ความรู้สึกถึงความ น่ากลัว อึดอัด และผ่อนคลาย สะท้อนให้เห็นถึงสังคมปัจจุบัน ซึ่งผลงานจะศึกษาอยู่ในกรอบของ หลักจิตวิทยา การนำเสนอในรูปแบบ Sound Art ใช้การมองเห็นภาพ บรรยากาศของสี แสงเงา ของวัตถุ เพื่อเสริมให้งานออกแบบเสียงมีอิทธิพลในการตีความหมาย ช่วยกระตุ้นความรู้สึก มากยิ่งขึ้น และเพื่อให้ผู้ฟังได้ใช้ประสาทสัมผัสการรับรู้ทางการได้ยินและการมองเห็น เกิดการตอบสนองปฏิสัมพันธ์ กับชิ้นงานโดยกลั่นกรองจากประสบการณ์การรับรู้ที่มีอยู่เดิมของผู้เข้าชม จนได้รับประสบการณ์การรับรู้ใหม่จากชิ้นงาน

วิธีการสร้างสรรค์

1. ศึกษาจากประสบการณ์จริง แหล่งข้อมูลจริง สถานที่ต่างๆ โดยการใช้อุปกรณ์ บันทึกเสียง ให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล
2. รวบรวมและบันทึกข้อมูล เพื่อนำมาวิเคราะห์แนวคิด ผ่านกรอบทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
3. นำข้อมูลที่ได้มาสร้างสรรค์ในรูปแบบงาน Sound Art เทคนิค Electronic Acoustic
4. ออกแบบ ทำภาพ (Sketch) รูปแบบการแสดงผลงาน (Installation)
5. ลงมือปฏิบัติงานตามรูปแบบที่ได้ออกแบบไว้
6. จัดทำรายงานการค้นคว้า
7. ตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขผลงานและรายงาน
8. นำเสนอผลงานในรูปแบบนิทรรศการศิลปะ
9. การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม

1.5 นิยามศัพท์

การรับรู้ (Perception) การรับรู้ในวัตถุสิ่งของหรือเหตุการณ์โดยผ่านประสาทสัมผัส
การกำหนดรู้ การกำหนดความหมาย

การรับสัมผัส (Sensation) การรู้สึกหรือรู้โดยผ่านอินทรีย์ หรือประสาทสัมผัส

การสร้างสรรค์ (Creation) การทำให้เกิดสิ่งใหม่ขึ้น การสร้างสิ่งที่เป็นต้นแบบขึ้น การกระทำที่ตรงกันข้ามกับการเลียนแบบ

ความบันดาลใจ (Inspiration) การกระตุ้นหรือผลักดันที่เกิดขึ้นในใจ ทำให้เกิดความคิดหรือการกระทำเชิงสร้างสรรค์ อาจเกิดขึ้นจากการกระตุ้นภายนอกหรือภายในใจเองก็ได้

ความรู้สึก (Feeling) ความรู้ตัวที่เกิดขึ้นจากอินทรีย์สัมผัส ความสะเทือนใจ ความหวั่นไหวของอารมณ์ที่เกิดจากความเห็นใจ สงสาร

ทัศนธาตุ (Visual Elements) สิ่งที่เป็นปัจจัยในการเห็น ได้แก่ แสงเงา เส้น น้ำหนักที่ว่าง รูปทรง และลักษณะพื้นผิว

ทัศนศิลป์ (Visual art) ศิลปะที่รับรู้ได้ด้วย การเห็น ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ และงานสร้างสรรค์อื่นๆ ที่รับรู้ได้ด้วยการเห็น

ทัศนียวิทยา (Perspective) วิธีเขียนภาพของวัตถุให้มองเห็นว่ามีระยะใกล้ไกล

นามธรรม (Abstract) ถอยห่างจากความจริง ความคิดที่แยกจากความจริงทางวัตถุ

รูปธรรม ส่วนที่เป็นรูป เป็นวัตถุ เป็นกาย ที่สามารถรับรู้ได้ด้วยอินทรีย์สัมผัส

สุนทรีย์ยะ ความงาม ความเป็นศิลปะ เกี่ยวกับการนิยมความงาม

สุนทรีย์ภาพ (Aesthetic หรือ Esthetic) ภาวะที่เป็นศิลปะหรือมีความงาม ความรู้สึกถึงคุณค่าของสิ่งงาม ความเป็นระเบียบของเสียงและถ้อยคำที่ไพเราะ

โสตศิลป์ (Aural Art) ศิลปะที่สัมผัสรับรู้ด้วยประสาทสัมผัสทางการฟัง โดยรับรู้ความไพเราะ เช่น ศิลปะการร้องเพลงไทยเดิม ศิลปะการบรรเลงดนตรี เป็นต้น

โสตทัศนศิลป์ (Audio Visual) ศิลปะที่สัมผัสรับรู้ได้ทั้งประสาทสัมผัสทางการฟังและการดู เช่น ศิลปะการฟ้อนรำ ศิลปะการแสดงโขน เป็นต้น

ศิลปะการจัดวาง (Installation Art) หมายถึง ศิลปะประเภทสามมิติที่นำมาวางเรียงกันในลักษณะต่างๆ ตามพื้นที่ว่างทำให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุและมีเนื้อหาโดยรวมร่วมกัน เทคนิคการจัดวางผลงานศิลปะเน้นไปที่การแสดงให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุกับสิ่งแวดล้อม

ศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) หมายถึง งานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นในยุคปัจจุบันมีระยะเวลาที่ย้อนหลังไปไม่เกินประมาณครึ่งศตวรรษ เป็นศิลปะที่มีพัฒนาการตั้งอยู่บน

พื้นฐานความรู้ทางศิลปะในอดีตรวมผสานกับแรงบันดาลใจเฉพาะตัวของศิลปินแต่ละคน อันทำให้เป็นงานศิลปะที่มีความหลากหลายทั้งทางเนื้อหา รูปแบบ เทคนิค และมีงานลักษณะใหม่ๆ เกิดขึ้นอยู่เสมอ

Ambience หมายถึง เสียงบรรยากาศในสถานที่ต่าง ๆ

Electronic Acoustic หมายถึง เสียงที่เกิดจากวงจร อิเล็กทรอนิกส์ โดยมีพื้นฐานในการสร้างเสียงจาก ตัวสร้างคลื่นเสียง เพื่อสังเคราะห์ให้เป็นเสียง อาจจะพยายามเลียนเสียงเครื่องดนตรีจริงๆ หรือเป็นเสียงที่เกิดขึ้นใหม่เลยก็ได้

Sound Art หมายถึง ผลงานศิลปะที่ใช้เสียงในการนำเสนอ อาจใช้เครื่องบันทึกเสียงในการบันทึกหรือสร้างเสียงด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งอาจมีการนำเสนอโดยการเชื่อมโยงกับวิดีโอ หรือใช้แต่เสียงอย่างเดียวในการนำเสนอ