

ความสัมพันธ์ระหว่างจิตรกรรมและศิลปะด้านเสียงในสถานะอารมณ์

ฉัตรชัย โนนานนท์^{1*} และ รงกร อนันตศานต์²

Relationship between painting and sound art in a state of emotion

Chatchai Notananda^{1*} and Rongkakom Anantasanta²

¹⁻² คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

¹⁻² Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

* Corresponding author. E-mail address: notananda5@hotmail.com

received: July 7, 2024

revised: August 8, 2025

accepted: October 21, 2025

บทคัดย่อ

ผลงาน “Mood of Moment of Time” ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการมองเห็นและการได้ยิน โดยวางฐานจากประสบการณ์วัยเยาว์ในครอบครัวทหารที่ให้ความสำคัญกับวินัย ความรับผิดชอบ และสภาพแวดล้อมของเสียงจากเครื่องมืออาวุธ ข้าวสาร และเหตุการณ์บ้านเมือง เพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นศิลปะสื่อผสมระหว่างภาพเขียนและศิลปะเสียง วัตถุประสงค์คือ 1) แปลงสถานะอารมณ์เชิงนามธรรมให้ปรากฏต่อการรับรู้ได้อย่างชัดเจนผ่านการทำงานร่วมของเสียงและภาพเขียน 2) สร้าง “พื้นที่รับรู้ร่วม” แบบสหประสาทสัมผัสที่เปิดให้ผู้ชมเข้าถึงความทรงจำและความรู้สึกด้วยตนเองโดยไม่ต้องพึ่งการตีความเชิงถ้อยคำ กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการทางศิลปะ ผสานการทำงานของระบบรับสัญญาณการสั่นสะเทือนและการประมวลผลเสียงกับการเขียนภาพเชิงการกระทำ แล้วเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากปฏิกิริยาหลังการรับชม ผลลัพธ์ชี้ว่าการเชื่อมโยงเสียงและภาพเขียนในรูปแบบไร้ลำดับศูนย์กลางช่วยเปิดประสบการณ์สุนทรีย์เชิงกายรู้สึก นำเสนอเสียงความทรงจำกลับมาดำรงอยู่เป็น “เหตุการณ์ของการรับรู้ร่วม” มากกว่าจะเป็นข้อความเพื่ออธิบาย งานชิ้นนี้จึงเสนอกรอบการสร้างสรรค์ที่ให้เสียง ภาพเขียน และอารมณ์ดำรงอยู่และทำงานร่วมกันในฐานะวัตถุแห่งการรับรู้ เสริมพรมแดนการอ่านภาพเขียนผ่านการฟัง และการอ่านเสียงผ่านการมองอย่างมีน้ำหนัก

คำสำคัญ: ภาพเขียน ศิลปะเสียง ความทรงจำ ระยะเวลา พื้นที่รับรู้ร่วม

ABSTRACT

“Mood of Moment of Time” investigates the relationship between seeing and hearing, grounded in childhood experiences within a military household that emphasized discipline, responsibility, and continuous exposure to sonic environments shaped by tools, weapons, intelligence work, and civic events. The project develops a mixed-media practice combining painting and sound art. Its objectives are: (1) to translate abstract affective states into clearly perceivable forms through the conjunction of sound and painting; and (2) to create a multisensory “shared perceptual field” that allows viewers to access memory and feeling without relying on discursive interpretation. Methodologically, the work adopts practice-based artistic research, coupling vibro-acoustic signal capture and sound processing with action-based painting, followed by qualitative collection of audience responses. Findings indicate that linking sound and painting in a decentered configuration opens embodied aesthetic experience and re-actualizes fragments of memory as events of co-perception rather than messages to be explained. The project proposes a compositional framework in which sound, painting, and affect co-exist and operate together as objects of perception, extending the ways paintings may be read through listening and sounds may be read through looking.

Keywords: painting so und art memory temporality shared perceptual field

บทนำ

ผลงาน “Mood of Moment of Time” เติบโตจากคำถามง่ายๆ ว่าภาพเขียนจะทำงานร่วมกับเสียงอย่างไรให้ผู้ชมรับรู้สภาวะอารมณ์เดียวกันผ่านการมองและการฟังในขณะเดียวกัน โดยไม่ต้องพึ่งคำอธิบาย ผู้เขียนเติบโตในครอบครัวทหารที่ให้ความสำคัญกับวินัย ความรับผิดชอบ และการทำงานที่ห้อมล้อมด้วยเสียงของเครื่องมือ อาวุธ ข่าวดาร และเหตุการณ์บ้านเมือง เสียงเหล่านี้ค่อยๆ กลายเป็นชั้นความทรงจำที่ยังคงอยู่ในร่างกายและเวลา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องระยะยาวนานของเวลา และการดำรงอยู่ของความทรงจำในฐานะกระบวนการต่อเนื่องที่ดำเนินอยู่เสมอ (Bergson, 1911; Bachelard, 1994) เมื่อผู้เขียนเริ่มตั้งคำถามกับบทบาทของประสาทสัมผัสทั้งสอง ผู้เขียนพบว่าความรู้สึกไม่ได้เกิดขึ้นเพียงที่ดวงตาหรือใบหู หากดำเนินอยู่ในกายภาพทั้งหมดของผู้รับรู้ตามหลักการรับรู้แบบกายรู้สึกของเมอร์โล-ปงตี ที่ย้ำว่าเรารับรู้โลกในฐานะผู้ดำรงอยู่กับโลกมากกว่าผู้มองจากระยะห่าง (Merleau-Ponty, 1962) การสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้จึงไม่แยกเสียงออกจากภาพเขียน แต่ตั้งใจให้ทั้งสองทำงานร่วมกันเป็น “เหตุการณ์ของการรับรู้ร่วม” เพื่อเปิดพื้นที่ให้ความทรงจำ อารมณ์ และการเคลื่อนไหวของเวลาปรากฏในสภาวะเดียว จากประสบการณ์ชีวิตในวัยเยาว์ ผู้เขียนคัดเลือกเสียงจากอดีต ทั้งเสียงเครื่องกล เสียงสัญญาณ และเสียงสนทนาข่าวสาร มาถอดรหัสเป็นโครงสร้างจังหวะ ความถี่ และพลวัต แล้วส่งผ่านสู่การลงมือเขียนภาพเชิงการกระทำบนผ้าใบลินินที่เตรียมพื้นด้วย Rabbit Skin Glue และสีอะคริลิกเจดสะท้อนแสง เพื่อให้สี น้ำหนักมือ และจังหวะแปร่งทำหน้าที่เป็นร่องรอยของเสียงบนผืนผ้าใบ ภาพเขียนจึงไม่ใช่สิ่งรองรับเสียง หากเป็นเสียงที่มองเห็นได้ ขณะเดียวกันเสียงก็กลายเป็นภาพที่ได้ยิน เหมือนที่บาร์ตส์เคย์ชี้ให้เห็นการอ่านความสั่นไหวของเสียงในฐานะตัวตนที่สัมผัสได้ ด้วยน้ำหนักที่ไม่อธิบายด้วยภาษาเชิงความหมายล้วนๆ (Barthes, 1977) กรอบความคิดของผู้เขียนถือให้เสียง ภาพเขียน และอารมณ์ ทำงานร่วมกันในฐานะวัตถุแห่งการรับรู้ที่มีสถานะของตนเอง มิได้อยู่ใต้การตีความชนิดเดียว ตามกรอบวัตถุ-วัตถุสัมพันธ์ที่เปิดทางให้เกิดความสัมพันธ์แบบกระจายศูนย์และแปรผันตามบริบทของผู้ชมในแต่ละครั้ง (Harman, 2018) เป้าหมายจึงชัดเจน คือสร้าง “พื้นที่รับรู้ร่วม” ที่ผู้ชมเข้าถึงประสบการณ์ผ่านร่างกายของตนเอง และปล่อยให้เสียงกับภาพเขียนร่วมกันก่อรูปสภาวะอารมณ์และความทรงจำในปัจจุบันขณะกระบวนการวิจัยใช้แนวทางวิจัยเชิงปฏิบัติการทางศิลปะ เริ่มจากการเก็บและแปรรูปสัญญาณเสียงแบบไวโพร-อะคูสติค สร้างระบบเสียงที่โอบล้อม จากนั้นพัฒนาองค์ประกอบภาพเขียนด้วยการลงมือซ้ำ ๆ เพื่อให้จังหวะเสียงหลอมรวมกับจังหวะมือและลีลาสีที่ชัดเจน ขึ้นต่อมาคือการติดตั้งเสียงและภาพเขียนร่วมกันในพื้นที่ทดลอง แล้วเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากผู้ชมเพื่อสะท้อนกลับไปยังรอบการสร้างสรรค์ครั้งถัดไป กระบวนการนี้ทำให้ผู้เขียนอ่านเสียงผ่านการมอง และอ่านภาพเขียนผ่านการฟัง จนเกิดศัพท์ปฏิบัติของตนเองที่เที่ยงตรงต่อประสบการณ์ในแง่สำคัญ งานชุดนี้เสนอขอบเขตใหม่ของการอ่านภาพเขียนที่ไม่ยึดติดกับโครงเรื่องหรือสัญลักษณ์ตายตัว หากวางประสบการณ์เป็นแกนกลางของการรับรู้ร่วมระหว่างเวลา ความทรงจำ และร่างกาย ผู้ชมจึงได้เข้าไปยืนอยู่ในชั้นเวลาที่ซ้อนทับกันของเสียงและสี แทนที่จะยืนอยู่หน้าภาพเขียนในระยะสายตาเฉย ๆ มุมมองดังกล่าวช่วยขยายวาทกรรมว่าด้วยภาพเขียนร่วมสมัยและศิลปะเสียงในบริบทไทย ให้ขยับจากการอธิบายเชิงเนื้อหาไปสู่การทำความเข้าใจเชิงกายรู้สึกและสภาวะของเวลาโครงสร้างบทความ วิทยานิพนธ์ตั้งต้นด้วยบริบทและทบทวนแนวคิดว่าด้วยเวลา ความทรงจำ และการรับรู้แบบกายรู้สึก ตามด้วยระเบียบวิธีเชิงปฏิบัติการทางศิลปะ ขั้นตอนการแปรรูปเสียงสู่ภาพเขียน การวิเคราะห์ผลงานและปฏิกิริยาของผู้ชม และสรุปข้อเสนอเชิงแนวคิดสำหรับการสร้างสรรค์ที่ผนวกภาพเขียนกับเสียงในฐานะวัตถุแห่งการรับรู้ร่วมเชิงอ้างอิงย่อ: (Bergson, 1911; Merleau-Ponty, 1962; Barthes, 1977; Bachelard, 1994 ;Harman, 2018)

ทบทวนวรรณกรรม การบูรณาการทฤษฎี และศิลปินที่เกี่ยวข้อง

1. ภาพรวมทฤษฎีประสาททางสุนทรียศาสตร์ (Neuro-Aesthetics Theory)

Neuro-aesthetics เป็นสาขาหนึ่งของวิทยาศาสตร์ประสาทเชิงความรู้ที่ศึกษาพื้นฐานทางชีววิทยาของประสบการณ์ทางสุนทรียศาสตร์ โดยเชื่อมโยงกลไกของสมองกับการรับรู้และการชื่นชมความงามในศิลปะ ดนตรี และรูปแบบการแสดงออกทางสุนทรียศาสตร์อื่น ๆ สาขานี้เริ่มปรากฏขึ้นอย่างเด่นชัดในช่วงปลายทศวรรษที่ 1990 และต้นทศวรรษที่ 2000 โดยมีนักวิจัยเช่น Semir Zeki และความร่วมมือข้ามสาขาวิชาต่าง ๆ เป็นหัวหอก (Chatterjee and Vartanian, 2014; Zeki, 2015)

ทฤษฎีสำคัญในสาขานี้ประกอบด้วยแนวคิด Aesthetic Triad ที่พัฒนาโดย Chatterjee และ Vartanian ซึ่งเสนอว่าประสบการณ์ทางสุนทรียศาสตร์ถูกสื่อกลางโดยสามระบบของสมอง ได้แก่ เครือข่ายประสาทรับรู้ เครือข่ายความรู้-ความหมาย และเครือข่ายอารมณ์-การประเมิน แบบจำลองนี้ช่วยอธิบายว่าบริเวณสมองต่าง ๆ มีส่วนร่วมในการรับรู้และการประเมินศิลปะอย่างไร (Chatterjee and Vartanian, 2014)

นอกจากนี้ Neuro-aesthetics ยังใช้วิธีการเชิงประจักษ์ ซึ่งมักใช้เทคนิคการถ่ายภาพสมองเช่น fMRI และ EEG ในการศึกษาว่าสมองตอบสนองต่อสิ่งเร้าทางสุนทรียศาสตร์อย่างไร การศึกษานี้มุ่งเน้นไปที่การทำแผนที่บริเวณสมองเฉพาะที่ถูกกระตุ้นระหว่างการรับรู้ความงามและการชื่นชมศิลปะ (Brown et al., 2011) นักวิจัยบางคนเสนอว่าการชื่นชมทางสุนทรียศาสตร์มีรากฐานทางวิวัฒนาการ โดยเชื่อว่าความสามารถในการรับรู้และประเมินความงามอาจมีข้อได้เปรียบทางการคัดเลือกตามธรรมชาติ เช่น ในการเลือกคู่หรือการสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม (Zeki, 2015)

งานวิจัยใน neuro-aesthetics ขยายไปถึงพื้นที่สถาปัตยกรรม โดยสำรวจว่าคุณลักษณะการออกแบบเฉพาะมีผลต่ออารมณ์และการรับรู้ของมนุษย์อย่างไร การศึกษาชี้ให้เห็นว่าสุนทรียศาสตร์ของสถาปัตยกรรมสามารถส่งผลกระทบต่อความสำคัญต่อความเป็นอยู่และสภาวะจิตวิทยา (Chatterjee and Vartanian, 2014) Neuro-aesthetics ยังนำเสนอเครื่องมือใหม่สำหรับนักวิจารณ์และผู้สร้างศิลปะในการทำความเข้าใจพื้นฐานทางประสาทของผลกระทบทางศิลปะ ซึ่งอาจมีอิทธิพลต่อการประเมินและการสร้างศิลปะ วิธีการข้ามสาขาวิชานี้ช่วยเชื่อมโยงระหว่างมนุษยศาสตร์และวิทยาศาสตร์ ทำให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นเกี่ยวกับบทบาทของศิลปะในประสบการณ์ของมนุษย์ (Brown et al., 2011)

2. นีโอเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Neo-Expressionism)

นีโอเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Neo-Expressionism) เป็นขบวนการศิลปะที่โดดเด่นในช่วงปลายทศวรรษ 1970 และต้นทศวรรษ 1980 ขบวนการนี้มีลักษณะการกลับมาแสดงออกถึงอารมณ์ที่เข้มข้นและการเขียนภาพรูปแบบพิกเจอร์ทิฟ นีโอเอ็กซ์เพรสชันนิสม์เป็นการตอบโต้ต่อศิลปะเชิงแนวคิดและมินิมอลลิสม์ที่ครองความนิยมในทศวรรษ 1970 โดยมีเป้าหมายที่จะนำความรู้สึกส่วนตัวและความหลงใหลกลับมาสู่ศิลปะอีกครั้ง (The Art Story, n.d.; Britannica, n.d.)

ขบวนการนี้เริ่มต้นในเยอรมนีด้วยผลงานของศิลปินอย่าง จอร์จ บาเซลิตซ์ (Georg Baselitz) ที่ต้องเผชิญกับความขัดแย้งจากการแสดงผลงานที่ยั่วใน ช่วงต้นทศวรรษ 1960 ในช่วงปลายทศวรรษ 1970 บาเซลิตซ์ได้เป็นผู้นำกลุ่มศิลปินที่เรียกว่า "Neue Wilden" (New Fauves) ซึ่งประกอบด้วยศิลปินเช่น อันเซล์ม คีเฟอร์ (Anselm Kiefer) และ เอ.อาร์. เพนค์ (A.R. Penck) กลุ่มศิลปินเหล่านี้ได้รับแรงบันดาลใจจากการแสดงออกในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 รวมถึงผลงานที่มีท่าทางการเขียนภาพแบบแอ็บสแตรกต์ของ วิลเลม เดอ คู닝 (Willem de Kooning) (The Art Story, n.d.; Britannica, n.d.)

ในสหรัฐอเมริกา นีโอเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ถูกทำเครื่องหมายโดยผลงานของศิลปินเช่น จูเลียน ชนาเบล (Julian Schnabel), ฌอง-มิเชล บาสเกียต (Jean-Michel Basquiat) และ เอริก ฟิชเชิล (Eric Fischl) ศิลปินเหล่านี้ผสมผสานองค์ประกอบแอ็บสแตรกต์กับรูปทรงที่สามารถจดจำได้ มักจะนำเสนอแก่นของเรื่องราวเกี่ยวกับตำนาน วัฒนธรรม และเรื่องส่วนตัว ชนาเบลใช้วัสดุที่ไม่ธรรมดา เช่น แผ่นจานแตก ซึ่งเพิ่มพื้นผิวที่ไม่เหมือนใครให้กับผลงานของเขา ขณะที่บาสเกียตได้รับแรงบันดาลใจจากกราฟฟิตีที่นำพลังดิบและการวิพากษ์สังคมมาเป็นหลัก (The Art Story, n.d.; ARTE, n.d.)

ศิลปะนีโอเอ็กซ์เพรสชันนิสม์มีลักษณะเด่นในเรื่องการใช้สีที่สดใสร่าเริงที่เคลื่อนไหวอย่างพลวัต และการจัดองค์ประกอบขนาดใหญ่ ขบวนการนี้ได้้นำการจัดการวัสดุอย่างหยาบกลับมาและการแสดงรูปทรงพิกเจอร์ทิฟ ซึ่งมักจะสำรวจแก่นของเรื่องราวเกี่ยวกับจิตวิทยาของมนุษย์ ตำนาน และเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ นี่เป็นการตอบโต้ต่อการแยกตัวและความเยือกเย็นของศิลปะแนวคิดและมินิมอลลิสม์ โดยมีเป้าหมายที่จะกระตุ้นการตอบสนองทางอารมณ์จากผู้ชม (Artsy, n.d.; ARTE, n.d.)

3. ภาววิทยาวัตถุ Object-Oriented Ontology (OOO)

แนวคิดภาววิทยาวัตถุ (Object-Oriented Ontology, OOO) มีความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งกับศิลปะในหลายด้าน ตั้งแต่วิธีการสร้างสรรค์ไปจนถึงการตีความหมายของผลงานศิลปะ OOO เน้นว่าวัตถุมีการดำรงอยู่ที่เป็นเอกลักษณ์และมีคุณค่าในตัวเองโดยไม่ต้องพึ่งพาความสัมพันธ์กับมนุษย์ ในศิลปะ สิ่งนี้สามารถแปลแปลงวิธีที่ศิลปินมองและสร้างสรรค์งานของพวกเขา ศิลปินสามารถให้ความสำคัญกับวัตถุในผลงานของพวกเขามากขึ้น โดยมองว่าวัตถุมีความหมายและคุณค่าในตัวเอง ไม่ใช่เพียงแค่เครื่องมือหรือส่วนหนึ่งของการแสดงออกเท่านั้น (Bogost, 2012).

ใน OOO การตีความวัตถุไม่จำเป็นต้องขึ้นอยู่กับความรู้หรือการมีปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ สิ่งนี้ช่วยให้ศิลปินสามารถสำรวจและแสดงออกถึงความเป็นจริงของวัตถุโดยไม่ต้องคำนึงถึงการตอบสนองของผู้ชม ตัวอย่างเช่น ศิลปินอาจสร้างผลงานที่เน้นการแสดงออกถึงลักษณะทางกายภาพของวัตถุ เช่น การใช้พื้นผิว วัสดุ หรือสีที่บ่งบอกถึงตัวตนของวัตถุอย่างแท้จริง (Shaviri, 2011).

OOO เสนอแนวคิดว่าการดำรงอยู่ของวัตถุสามารถมีความหมายในตัวเอง ซึ่งเปิดโอกาสให้มีการสร้างสรรค์พื้นที่ใหม่ในการตีความศิลปะ ศิลปินสามารถสร้างผลงานที่เน้นถึงการดำรงอยู่ของวัตถุและสภาพแวดล้อมที่มันอยู่ โดยไม่จำเป็นต้องเชื่อมโยงกับประสบการณ์หรือความรู้สึกของมนุษย์ การนำ OOO มาใช้ในศิลปะสามารถนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงมุมมองของ

ศิลปินและผู้ชม โดยไม่ยึดติดกับการมองผ่านกรอบคิดของมนุษย์ แต่กลับมุ่งเน้นไปที่การสำรวจตัวตนและการดำรงอยู่ของวัตถุอย่างแท้จริง (Brassier, 2007).

ตัวอย่างเช่น ผลงานศิลปะที่สำรวจความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุกับสภาพแวดล้อม หรือการใช้วัตถุในบริบทที่แตกต่างออกไปจากที่เคยเห็นในชีวิตประจำวัน Timothy Morton เสนอแนวคิดเกี่ยวกับ Hyperobjects ซึ่งเป็นวัตถุที่มีขนาดใหญ่และซับซ้อนเกินกว่าที่มนุษย์จะสามารถรับรู้และเข้าใจได้อย่างเต็มที่ ตัวอย่างเช่น การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ ศิลปินสามารถนำแนวคิดนี้มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานที่สำรวจและสะท้อนถึงความซับซ้อนและความไม่แน่นอนของปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกปัจจุบัน (Morton, 2010).

แนวคิด OOO สามารถนำมาใช้ในศิลปะร่วมสมัยเพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ท้าทายการรับรู้และความเข้าใจของผู้ชม เช่น การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ใช้วัตถุธรรมดาๆ แต่แสดงให้เห็นถึงคุณค่าและความหมายที่ซ่อนอยู่ในวัตถุนั้น ๆ หรือการสร้างสรรค์ผลงานที่เน้นการแสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์และการดำรงอยู่ของวัตถุในบริบทที่แตกต่างออกไปจากที่เคยเห็น (Shaviri, 2011; Brassier, 2007).

OOO เปิดโอกาสให้มีการสร้างบทสนทนาใหม่ในวงการศิลปะเกี่ยวกับการดำรงอยู่ของวัตถุและความหมายของมัน ในสังคม ศิลปินสามารถนำแนวคิดนี้มาใช้ในการสำรวจและวิจารณ์การดำรงอยู่ของวัตถุในบริบทต่าง ๆ เช่น ในสังคมบริโภค วัฒนธรรม หรือสิ่งแวดล้อม การนำ OOO มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสามารถนำไปสู่การสร้างประสบการณ์ทางศิลปะที่ลึกซึ้งและซับซ้อนยิ่งขึ้นสำหรับผู้ชม โดยการนำเสนอวัตถุและสภาพแวดล้อมในแบบที่ผู้ชมไม่เคยเห็นหรือรับรู้มาก่อน (Bogost, 2012).

4. ไรโซม (Rhizome)

แนวคิด Rhizome ที่ Gilles Deleuze และ Félix Guattari พัฒนาใน "A Thousand Plateaus" มีความลึกซึ้งและเชื่อมโยงกับศิลปะในหลายมิติ โดยมีหลักการที่สำคัญหลายประการ ได้แก่ ความไม่มีศูนย์กลาง (Acentrism) ซึ่งหมายถึงการไม่มีจุดศูนย์กลางหรือจุดเริ่มต้นที่ชัดเจน ทุกจุดสามารถเป็นจุดเริ่มต้นและเชื่อมต่อกับจุดอื่น ๆ ได้ ในศิลปะ การไม่มีศูนย์กลางนี้หมายถึงการสร้างสรรค์ที่ไม่ยึดติดกับรูปแบบหรือกระบวนการที่ตายตัว ทำให้ทุกองค์ประกอบของงานศิลปะมีความสำคัญเท่าเทียมกัน นอกจากนี้ Rhizome ยังเน้นความหลากหลายและการเชื่อมโยงของหลายองค์ประกอบโดยไม่มีลำดับชั้น (Multiplicity) ทำให้ศิลปินสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่ประกอบด้วยหลาย ๆ ส่วนที่แตกต่างกันและเชื่อมโยงกันในหลายมิติ (Deleuze and Guattari, 1987)

การเชื่อมโยงของ Rhizome เป็นแบบไม่เป็นเชิงเส้น (Non-linear connections) โดยการเชื่อมโยงแต่ละจุดสามารถเกิดขึ้นในรูปแบบที่หลากหลาย ซึ่งในศิลปะสามารถนำมาใช้ในการสร้างผลงานที่เล่าเรื่องราวหรือแสดงออกในรูปแบบที่ไม่เป็นเส้นตรง เช่น ศิลปะเชิงสื่อผสม หรืออินเทอร์เน็ตอาร์ต (Deleuze and Guattari, 1987) อีกทั้ง Rhizome ยังมีความสามารถในการปรับตัวและแปรรูป (Adaptability and Transformability) ทำให้สามารถปรับตัวและเปลี่ยนแปลงได้ตามสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ ซึ่งศิลปินสามารถสร้างผลงานที่เปลี่ยนแปลงไปตามการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม หรือการเปลี่ยนแปลงของบริบทและเวลา (Deleuze and Guattari, 1987)

การประยุกต์ใช้แนวคิด Rhizome ในศิลปะนั้นสามารถเห็นได้ในหลายรูปแบบ เช่น ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) ที่รวมหลายสื่อเข้าด้วยกัน เช่น ภาพถ่าย, วิดีโอ, เสียง, และวัตถุต่าง ๆ ทำให้เกิดงานศิลปะที่มีความซับซ้อนและหลากหลาย ศิลปะอินเทอร์เน็ตอาร์ต (Interactive Art) ที่เปลี่ยนแปลงได้ตามการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้ชม เช่น การติดตั้งอุปกรณ์เซ็นเซอร์ที่ตอบสนองต่อการเคลื่อนไหวหรือเสียงของผู้ชม นอกจากนี้ยังมีศิลปะเชิงเครือข่าย (Network Art) ที่ใช้แนวคิด Rhizome ในการสร้างเครือข่ายศิลปินที่ทำงานร่วมกันและเชื่อมโยงกันในหลายมิติ เช่น การทำงานร่วมกันในโปรเจกต์ระหว่างประเทศหรือการสร้างสรรคงานผ่านอินเทอร์เน็ต (Deleuze and Guattari, 1987, p. 18) และศิลปะเชิงโครงสร้าง (Structural Art) ที่สร้างสรรค์โครงสร้างที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ เช่น การติดตั้งศิลปะที่สามารถเคลื่อนย้ายหรือปรับเปลี่ยนรูปแบบได้ตามสภาพแวดล้อมและการมีปฏิสัมพันธ์ (Deleuze and Guattari, 1987)

โดยสรุป แนวคิด Rhizome เป็นแนวคิดที่เปิดกว้างและยืดหยุ่น ซึ่งสามารถนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ศิลปะในหลายมิติ โดยเน้นการเชื่อมโยง, การไม่มีศูนย์กลาง, การปรับตัว และการแปรรูป ซึ่งทำให้ศิลปินสามารถสร้างงานที่มีความซับซ้อนและหลากหลายตามบริบทและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมได้อย่างไม่มีข้อจำกัด (Deleuze and Guattari, 1987).

6. ความแตกต่างระหว่างดนตรีและศิลปะเสียง (The Difference Between Music and Sound Art)

ดนตรี (Music) และศิลปะเสียง (Sound Art) เป็นสองแนวทางที่แตกต่างกันในการสร้างและรับรู้เสียง แม้จะมีองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกัน แต่ทั้งสองมีวัตถุประสงค์และวิธีการที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน การศึกษาและทำความเข้าใจความแตกต่างระหว่างดนตรีและศิลปะเสียงจะช่วยเสริมสร้างความรู้และประสบการณ์ในด้านการสร้างสรรค์และการรับรู้เสียงของผู้ที่สนใจ

ดนตรีเป็นศิลปะของการจัดเรียงเสียงในรูปแบบที่มีความหมายและสุนทรีย์ ดนตรีมักมีองค์ประกอบหลักคือ เมโลดี้ (melody), จังหวะ (rhythm), ฮาร์โมนี (harmony), และโครงสร้าง (structure) การสร้างดนตรีมักมีการวางแผนและกำหนดล่วงหน้า โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสื่อสารอารมณ์ ความรู้สึก หรือเรื่องราวผ่านทางเสียง (Schafer, 1994) ศิลปะเสียงเป็นการสร้างสรรค์ที่ใช้เสียงเป็นสื่อกลาง โดยมุ่งเน้นไปที่การสำรวจและทดลองเสียงในรูปแบบต่าง ๆ ศิลปะเสียงสามารถเกิดขึ้นได้ในหลายบริบท เช่น การแสดงสด การจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ หรือการติดตั้งศิลปะในพื้นที่ต่าง ๆ ศิลปินเสียงมักมีการทดลองกับเสียงในแง่มุมที่ไม่ใช่ดนตรี เช่น การใช้เสียงในธรรมชาติ เสียงของสิ่งแวดล้อม หรือการสร้างเสียงจากวัตถุในชีวิตประจำวัน (LaBelle, 2006)

ความแตกต่างหลักระหว่างดนตรีและศิลปะเสียง มีสองประเด็นคือ 1) วัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ : ดนตรีมักมีวัตถุประสงค์ในการสร้างความบันเทิงหรือสื่อสารความรู้สึก ในขณะที่ศิลปะเสียงมักมีวัตถุประสงค์ในการทดลองและสำรวจเสียงในหลากหลายมิติ (Cage, 1961) 2) โครงสร้างของผลงาน : ดนตรีมีโครงสร้างที่ชัดเจนและมีกฎเกณฑ์ในการสร้าง เช่น การใช้เมโลดี้และจังหวะ ในขณะที่ศิลปะเสียงมักไม่มีโครงสร้างที่ชัดเจนและมักเน้นการสร้างประสบการณ์ทางเสียงที่ไม่จำกัด (Blessner & Salter, 2007) 3) การนำเสนอผลงาน : ดนตรีมักถูกนำเสนอผ่านการแสดงสดหรือการบันทึกเสียงเพื่อฟัง ในขณะที่ศิลปะเสียงมักนำเสนอผ่านการติดตั้งศิลปะหรือการแสดงสดที่เน้นการประสบการณ์ของผู้ฟัง (Licht, 2007)

การรับรู้: ดนตรีมักมีการตีความและการรับรู้ที่เชื่อมโยงกับอารมณ์และความรู้สึกของผู้ฟัง ในขณะที่ศิลปะเสียงเน้นการสร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ ที่ไม่จำเป็นต้องเชื่อมโยงกับอารมณ์หรือความรู้สึก (Kahn, 1999) ตัวอย่างที่น่าสนใจ

- ดนตรี: การแสดงของวงดนตรีคลาสสิกหรือวงดนตรีร็อก ที่มีการวางแผนและฝึกซ้อมอย่างชัดเจนก่อนการแสดง (Oliveros, 2005)

- ศิลปะเสียง: การติดตั้งเสียงในพิพิธภัณฑ์ที่ใช้เสียงจากธรรมชาติหรือเสียงที่สร้างขึ้นมาโดยเฉพาะ เพื่อสร้างประสบการณ์ทางเสียงที่ไม่เหมือนใคร (Augoyard & Torgue, 2005)

7. แนวคิดของการแสดงผลงานดนตรีแบบด้นสด (Free Improvisation Music)

การแสดงผลงานดนตรีแบบด้นสด เป็นการแสดงดนตรีที่เน้นการสร้างสรรคในขณะนั้นโดยไม่มีกฎเกณฑ์ที่กำหนดล่วงหน้า ความเป็นอิสระในการสร้างสรรค์เสียงและการแสดงสดเป็นเอกลักษณ์ที่สำคัญของดนตรีประเภทนี้ Free Improvisation มีรากฐานมาจากการทดลองทางดนตรีในศตวรรษที่ 20 และพัฒนาไปสู่การแสดงออกที่หลากหลายและไม่จำกัดรูปแบบ

การแสดงผลงานดนตรีแบบด้นสดมีผลกระทบต่อพัฒนาดนตรีแนวอื่น ๆ เช่น ดนตรีแจ๊ส ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ และดนตรีคลาสสิกสมัยใหม่ ศิลปินหลายคนได้นำเทคนิคและแนวคิดของ Free Improvisation มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง นอกจากนี้ Free Improvisation ยังมีบทบาทสำคัญในการเปิดโอกาสให้กับนักดนตรีได้ทดลองและแสดงออกในวิธีที่เป็นอิสระและสร้างสรรค์ (Nettl, 1998; Toop, 2016)

บทสัมภาษณ์

ในการแสดงดนตรีประเภทนี้นั้นมีความคิดเห็นจากผู้ชมที่ยังไม่คุ้นชินสัมผัสดนตรีได้อนุมานว่าเป็นการกระทำโดยพลการ หรือการกระทำที่ไม่มีแบบแผนโครงสร้างทางดนตรีจนทำให้ฟังไม่เสนาะหู แต่ถ้าใช้ความรู้สึกและจิตใจที่เปิดกว้างจะได้รับความรู้สึกและเข้าใจถึงการแสดงผลงานในประเภทนี้ เรื่องสำคัญอย่างหนึ่งคือการฟังเพลงให้มาก แต่กระนั้นการแสดงดนตรีประเภทนี้ตามความจริงแล้วไม่ได้เพียงแค่เล่นไปเรื่อย ๆ ตามที่ผู้ชมหลายคนคิด อันที่จริงนั้นมีคำตอบที่สำคัญแอบซ่อนอยู่

แนวคิดในการแสดงผลงานดนตรีแบบด้นสดในแบบต่างๆ เช่น การเล่นเพียงแต่จังหวะแต่ไม่จำกัดตัวโน้ตโดยใช้วิธีการไม่สนใจตัวโน้ต สนใจและใส่ใจเพียงแต่การเล่นกับจังหวะ หรืออีกแนวคิดที่กลับกันคือการตั้งเป้าหมายไปที่ตัวโน้ตแต่ไม่จำกัดจังหวะ แต่การที่จะเล่นให้ดีได้นั้นต้องเกิดจากจินตนาการความรู้สึกนึกคิดที่มีอยู่ในขณะนั้นรวมเป็นเรื่องเดียวกัน ยกตัวอย่าง เช่น แนวคิดแบบ ฮาร์โมโลดิกส์ (Harmolodic) เป็นปรัชญาทางดนตรีโดยมีผู้ริเริ่มแนวคิดนี้คือ ออร์เน็ต โคลแมน (Ornette Coleman) แนวคิดแบบย้อย คือการใช้การเล่นดนตรีไปคนละรูปแบบแต่มีท่วงทำนองหลักเพียงหนึ่งเดียวในความเป็นจริงแล้วแนวคิดการด้น

สดต่าง ๆ มีหลายแนวคิดมากจึงมีความจำเป็นต้องฟังให้มากศึกษาให้มากหาวิธีคิดที่มีเหตุผลรองรับให้ได้แนกเช่นเดียวกับงานศิลปะ (นครินทร์ ธีระภินันท์ และ ชญาชาญ ปาณินท์, 2567)

8. ลักษณะของการสั่นสะเทือนและการเกิดของเสียงรบกวน (Vibration and Noise Characteristics)

การสั่นสะเทือนและเสียง (Vibration and Noise) เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการทำงานและความสะดวกสบายในสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นในอุตสาหกรรม การขนส่ง หรือในชีวิตประจำวัน ความเข้าใจในลักษณะของการสั่นสะเทือนและเสียงมีความสำคัญในการพัฒนาและปรับปรุงเทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาตรฐานความปลอดภัยและประสิทธิภาพที่ดีขึ้น (Kahn & Whitehead, 1992; LaBelle, 2015).

ศิลปะเสียง (Sound Art) เป็นการใช้เสียงเป็นสื่อหลักในการสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยเน้นที่การสร้างประสบการณ์ทางเสียงที่ไม่ซ้ำใครและแตกต่างจากดนตรีทั่วไป ศิลปะเสียงได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องในช่วงศตวรรษที่ 20 และ 21 โดยได้รับอิทธิพลจากการเคลื่อนไหวทางศิลปะต่าง ๆ เช่น Dada, Fluxus และ Minimalism (Kahn & Whitehead, 1992).

การสั่นสะเทือนในศิลปะ (Vibration in Art) หมายถึงการใช้การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการสั่นสะเทือนเพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ในการรับรู้และการมีส่วนร่วมของผู้ชม ศิลปินสามารถใช้การสั่นสะเทือนในหลายวิธี เช่น การสั่นของพื้นผิว

การสั่นของวัตถุ หรือการสั่นของเสียงเพื่อสร้างเอฟเฟกต์พิเศษ (Voegelin, 2010)

9. การบันทึกเสียงภาคสนาม (Field Recording)

การบันทึกเสียงภาคสนาม (Field Recording) ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการใช้งานในทางวิทยาศาสตร์หรือการผลิตสื่อมวลชน แต่ยังมีบทบาทสำคัญในวงการศิลปะ โดยเฉพาะในงานศิลปะเสียง (Sound Art) และดนตรีแนวทดลอง (Experimental Music) ศิลปินหลายคนใช้การบันทึกเสียงภาคสนามเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความหลากหลายและน่าสนใจ (Lane & Carlyle, 2013)

ศิลปะเสียงเป็นรูปแบบศิลปะที่ใช้เสียงเป็นวัสดุหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปินเสียงมักจะใช้การบันทึกเสียงภาคสนามในการเก็บรวบรวมเสียงจากสภาพแวดล้อมต่าง ๆ เพื่อนำมาประกอบในผลงานของตน การใช้เสียงจากธรรมชาติ เสียงเมือง หรือเสียงกิจกรรมของมนุษย์ สามารถสร้างประสบการณ์ทางเสียงที่มีเอกลักษณ์และสามารถกระตุ้นความรู้สึกและความคิดของผู้ฟัง (Rothenberg, 2005)

10. การด้นสดในงานศิลปะ (Improvisation as Art)

การด้นสด (Improvisation) เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นในทันทีโดยไม่มีการเตรียมการล่วงหน้า การด้นสดมีรากฐานในหลากหลายวัฒนธรรมและศิลปะแขนงต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นดนตรี การเขียนภาพ การแสดง หรือการเต้นรำ การด้นสดเป็นการตอบสนองต่อสถานการณ์และการแสดงออกทางอารมณ์โดยทันที เป็นกระบวนการที่สะท้อนถึงความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการสื่อสารของศิลปิน ในบทความนี้จะสำรวจประวัติความเป็นมา วิธีการ เทคนิค และบทบาทของการด้นสดในฐานะศิลปะในยุคปัจจุบัน

ศิลปินบางคนใช้การด้นสดในการสร้างสรรค์งานเขียนภาพ โดยไม่ต้องการการร่างล่วงหน้า แต่ใช้พู่กันหรืออุปกรณ์อื่น ๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานในทันที ตัวอย่างที่โดดเด่นคือผลงานของ Jackson Pollock ที่ใช้เทคนิคการหยดสีและการสาธิตเพื่อสร้างภาพที่มีความเคลื่อนไหวและพลัง (Guilford, 1975) การด้นสดในงานเขียนภาพมักมีการแสดงออกทางอารมณ์และความคิดสร้างสรรค์ที่ชัดเจน ทำให้ผลงานมีความเป็นเอกลักษณ์และแตกต่าง

11. การรับรู้ประสบการณ์ (Phenomenology)

การรับรู้ประสบการณ์ เป็นศาสตร์ทางปรัชญาที่ศึกษาเกี่ยวกับการรับรู้และประสบการณ์ของมนุษย์ โดยก่อตั้งโดย Edmund Husserl และพัฒนาต่อจากนักปรัชญาหลายท่าน เช่น Martin Heidegger, Maurice Merleau-Ponty และ Jean-Paul Sartre แนวคิดนี้มีความสำคัญอย่างยิ่งในการทำความเข้าใจการรับรู้ของมนุษย์และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพ การรับรู้ประสบการณ์ เป็นศาสตร์ที่มีความสำคัญในการทำความเข้าใจการรับรู้และประสบการณ์ของมนุษย์ แนวคิดนี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์ที่ผู้ชมสามารถรับรู้ได้โดยตรง โดยไม่จำเป็นต้องมีการตีความหรือหาความหมายที่ชัดเจน การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เน้นการรับรู้และประสบการณ์สามารถช่วยให้ผู้ชมมีส่วนร่วมและสร้างความหมายด้วยตนเอง นำไปสู่การสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะที่หลากหลายและมีความหมาย

12. Henri Bergson ระยะยาวนานของเวลาและความทรงจำ

แนวคิดเรื่อง “ระยะยาวนานของเวลา” หรือ *durée* ของแบร์กซงมองว่าเวลาในประสบการณ์จริงเป็นความต่อเนื่องที่ไหลเลื่อนและมีคุณภาพหลากหลาย ไม่ใช่เวลาที่ตัดแบ่งเป็นหน่วย กันแบบนาฬิกา ระยะยาวนานจึงเป็นสภาวะที่อารมณ์ ความทรงจำ และความรู้สึกเคลื่อนไหวกันอยู่เสมอ การทำความเข้าใจเวลาในลักษณะนี้ช่วยให้มองเห็นการก่อรูปของสภาวะอารมณ์ผ่านเสียงและสีในภาพเขียนได้อย่างตรงต่อประสบการณ์ มากกว่าการจับเพียงจุดเวลาคงที่เพื่ออธิบายความหมายเชิงถ้อยคำ (Bergson, 1911)

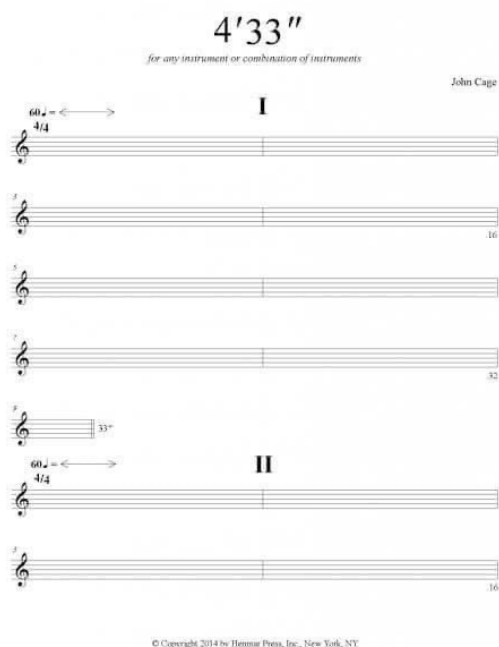
ในกรอบของความทรงจำ แบร์กซงเสนอว่าความทรงจำมิได้เก็บอยู่แยกจากปัจจุบัน แต่ซ้อนอยู่ในปัจจุบันและพร้อมถูกทำให้ปรากฏผ่านการกระทำ การรับรู้จึงเป็นกระบวนการคัดสรรจากโลกเพื่อการกระทำของร่างกาย มากกว่าการถ่ายสำเนาความจริงทั้งหมด การแปรเศษเสียงในอดีตให้เป็นจังหวะ สี และร่องรอยบนผืนผ้าใบจึงเท่ากับการทำให้ศักยภาพของความทรงจำกลายเป็นรูปธรรมในปัจจุบันขณะผ่านการกระทำของผู้เขียนและการรับรู้ของผู้ชม (Bergson, 1991)

ในเชิงระเบียบวิธี “ญาณหยั่งรู้” ของแบร์กซงคือการเข้าไปอยู่ในระยะยาวนานของประสบการณ์ ไม่ยืนมองจากภายนอก การสร้างสรรค์ที่ผสานศิลปะเสียงกับภาพเขียนจึงตั้งอยู่บนจังหวะซ้ำ การแปรผัน และการคงอยู่ของเสียงและสีในเวลาที่ไหลเลื่อน เปิดทางให้ผู้ชมเข้าสู่เหตุการณ์ของการรับรู้ร่วม โดยให้การมองและการฟังทำงานในชั้นเวลาเดียวกัน (Bergson, 1911)

13. ผลงานของศิลปินที่เกี่ยวข้อง

จอห์น เคจ (John Cage) - 4'33" (1952)

ผลงานของ จอห์น เคจ ชิ้นนี้เป็นหนึ่งในผลงานที่มีชื่อเสียงที่สุดของจอห์น เคจ ซึ่งถูกนำเสนอเป็นดนตรีที่ไม่มีเสียงจากเครื่องดนตรีใด ๆ ตลอดเวลาสี่นาทีสามสิบสามวินาที ผลงานนี้ท้าทายความหมายของคำว่า "ดนตรี" โดยให้ความสำคัญกับเสียงที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมขณะการแสดง (The Art Story, 2021; MoMA, 2021) ผลงานของเคจใน 4'33" สะท้อนถึงการใช้เสียงและความเงียบในการสร้างประสบการณ์ที่มีความซับซ้อนและลึกซึ้ง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดในวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้าที่สำรวจความสัมพันธ์ระหว่างจิตรกรรมและศิลปะด้านเสียงในสภาวะอารมณ์ การให้ความสำคัญกับความเงียบและเสียงรอบตัว



ภาพ 1 John Cage, “4’33”
(ที่มา moma.org, 2024)

อานนท์ นงเยาว์ (Arnont Nongyao) - Opera of Kard (2019)

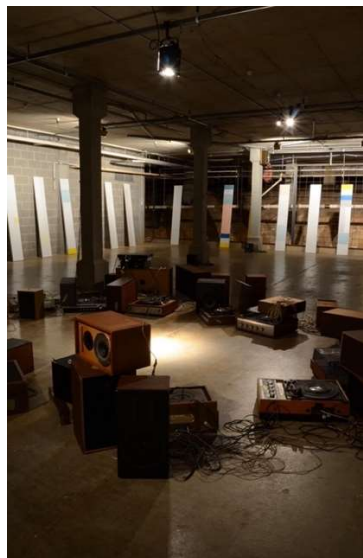
ผลงานของ อานนท์ นงเยาว์ ชิ้นนี้เป็นผลงานศิลปะจัดวางเสียง (Sound Installation) ที่จัดทำและนำเสนอพร้อมกับภาพยนตร์ทดลอง ศิลปินได้เข้าไปเก็บข้อมูลเสียงในตลาดท้องถิ่นรอบเมืองเชียงใหม่ โดยใช้ระบบไมโครโฟนในการบันทึกเสียงที่ทับซ้อนกันของคลื่นความถี่ต่าง ๆ ผลงานนี้เน้นการดังสดและการจัดองค์ประกอบของเสียง ทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้และได้ยินเสียงที่หลากหลายและผสมผสานกัน (อานนท์ นงเยาว์, 2566ก)



ภาพ 2 Arnont Nongyao, “Opera of Kard”
(ที่มา bab 18.bkkartbiennale.com., 2023)

ไมเคิล เกรฟ (Michael Graeve) - Disjunctive Relations: Painting, Sound and Space (2013)

ผลงานของ ไมเคิล เกรฟ ชิ้นนี้ เป็นการจัดแสดงศิลปะที่ผสมผสานระหว่างจิตรกรรมและเสียงในพื้นที่เดียวกัน ผลงานนี้ใช้การจัดวางแบบเฉพาะสถานที่และการดังสดของเสียงจากระบบเทิร์นเทเบิลเก่า โดยมีการสร้างองค์ประกอบทางเสียงที่ซับซ้อนผ่านการแสดงผลแบบหลายช่อง (multi-channel installations) ซึ่งเสียงจากเครื่องเล่นแผ่นเสียงเก่าถูกบันทึกและแสดงผลในลักษณะที่ทำให้เกิดเสียงฮิสส์ เสียงหึ่ง และจังหวะต่าง ๆ (Das Esszimmer, 2023) Opera of Kard สะท้อนถึงการใช้เสียงและภาพในการสร้างประสบการณ์ที่ลึกซึ้งและซับซ้อน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดในวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้าที่สำรวจความสัมพันธ์ระหว่างจิตรกรรมและศิลปะด้านเสียงในสภาวะอารมณ์ Disjunctive Relations: Painting, Sound and Space สะท้อนถึงแนวคิดในวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้าที่สำรวจความสัมพันธ์ระหว่างจิตรกรรมและศิลปะด้านเสียงในสภาวะอารมณ์ การใช้เสียงและภาพในการสร้างประสบการณ์ที่ลึกซึ้งและซับซ้อน



ภาพ 3 Michael Graeve, Disjunctive Relations
ที่มา “SoundColourinG.ColouringsoundinG” ,2023

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. สร้างสรรค์ระบบสื่อผสมภาพเขียน ศิลปะเสียงที่เชื่อมการมองเห็นและการได้ยินให้ทำงานร่วมกันเป็นเหตุการณ์ของการรับรู้ร่วม โดยไม่ต้องพึ่งคำอธิบายเชิงถ้อยคำเป็นหลัก
2. แปลงสภาวะอารมณ์และเศษความทรงจำจากวัยเยาว์ในบริบทครอบครัวทหารของผู้เขียนให้ปรากฏเป็นองค์ประกอบเชิงภาพ สี จังหวะ และเสียงที่รับรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรม
3. พัฒนารอบองค์ประกอบเชิงสัญญาณผ่านโครงสร้างไม้โปรงในฐานะตัวแทนของบ้านและครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์ พร้อมออกแบบการติดตั้งที่วางแท่นคอนโซลไว้ด้านหลังเพื่อกระจายศูนย์การรับรู้และหลีกเลี่ยงการขึ้นนำสายตาโดยตรง
4. สร้างวงจรป้อนกลับระหว่างการลงมือเขียนภาพและการประมวลผลเสียงผ่านระบบรับสัมผัสเตือนและการทำแผนที่สัญญาณ เพื่อให้ร่องรอยทางกายภาพแปรเป็นเสียง และให้พารามิเตอร์เสียงขึ้นนำจังหวะการลงมืออย่างเป็นระบบ

กรอบแนวความคิดในการสร้างสรรค์

กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์

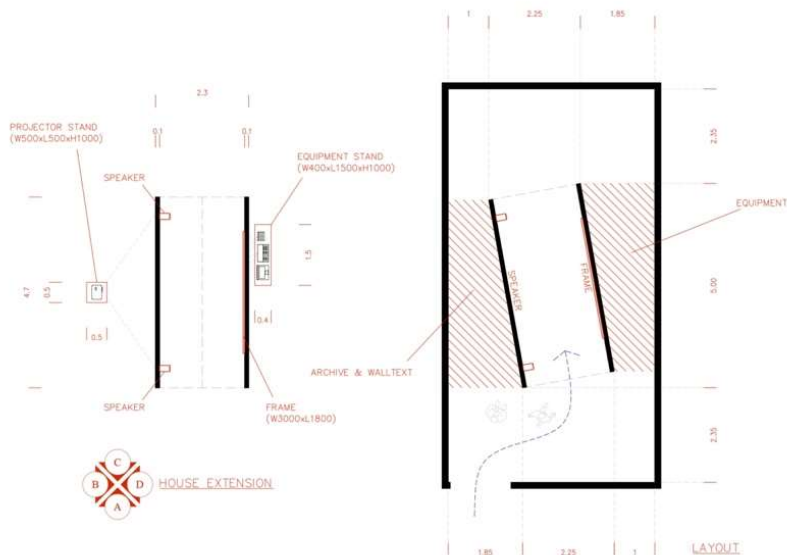
กรอบแนวคิดของ “Mood of Moment of Time” วางภาพเขียนและศิลปะเสียงให้ทำงานร่วมกันในฐานะวัตถุแห่งการรับรู้ที่มีสถานะเท่าเทียม มุ่งสร้างพื้นที่รับรู้ร่วมที่ไม่ต้องพึ่งการอธิบายเชิงถ้อยคำเป็นหลัก ผู้เขียนใช้โครงไม้โปรงเป็นสัญญาณแทนบ้านและครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์ เปิดช่องให้แสง เงา และเสียงไหลผ่านเพื่อร่วมก่อขึ้นความหมายกับร่องรอยสับบนผืนลินิน (Bachelard, 1994) แกนเวลาของงานตั้งอยู่บนระยะยาวนานของแบร์กซง โดยแปรเศษเสียงจากวัยเยาว์ให้ไหลทาบกับปัจจุบัน ผ่านการลงมือเขียนและการประมวลผลเสียงแบบเรียลไทม์ (Bergson, 1911) มิติการรับรู้ยึดหลักกายรู้สึกของเมอร์โล-ปงตี จัดวางโครงไม้ โปรงไฟล์แสง และธรณีแสงเพื่อให้ร่างกายผู้ชมเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์เดียวกับงาน (Merleau-Ponty, 1962) น้ำหนักเชิงเสียงอิง “grain” ที่รับรู้ได้เป็นเนื้อสัมผัสทาบบนร่องรอยสี ไม่ใช่สารอธิบายความหมาย (Barthes, 1977) ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทั้งหมดดำเนินแบบไร้ศูนย์กลางตามกรอบวัตถุลัมพันธ์ เสียง ภาพเขียน โครงไม้ แสง อากาศ สายสัญญาณ และแท่นคอนโซลด้านหลังรักษาสถานะเท่าเทียมภายในฉากเดียวกัน (Harman, 2018) กลไกปฏิบัติการผ่านการทำแผนที่สัญญาณไวโบระคู่สติกระหว่างผืนลินินกับชุดรับสัมผัสเตือนและสก็อตเชิงภาพ เพื่อให้การมองเห็นและการฟังเกิดพร้อมกันอย่างเป็นระบบในปัจจุบันขณะ

ขั้นตอนและการบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

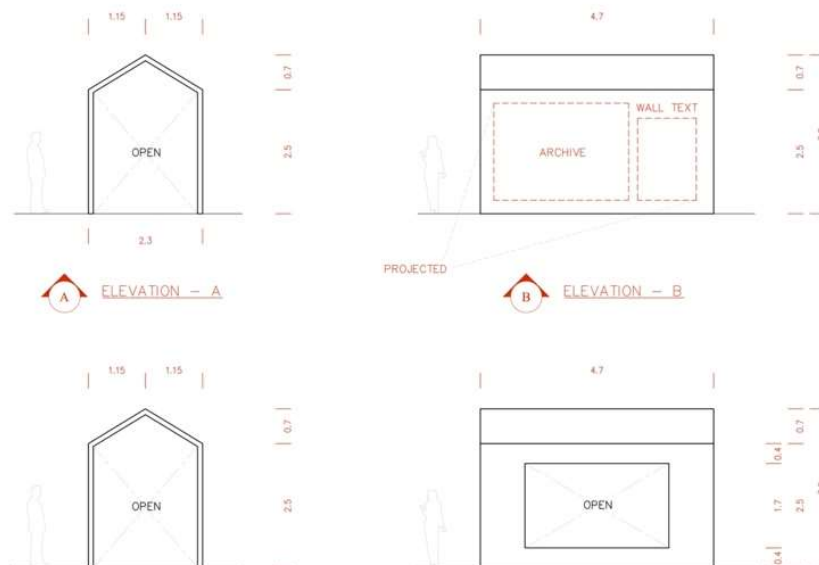
1.การสร้างภาพร่าง

กระบวนการสร้างภาพร่างและดำเนินงานจากแบบร่างติดตั้ง

ผู้เขียนจัดวางโครงไม้ทรงบ้านแบบโปร่งเป็นทางเดิน ภาวะแสงต่ำ และแท่นคอนโซลไว้ด้านหลัง โดยให้ผนังสว่างทำหน้าที่เป็นธรณีแสง โครงไม้โปร่งทำให้เกิดเงาบบนพื้นและผนังซึ่งถูกใช้เป็นเส้นร่างขั้นแรก ก่อนย้ายองค์ประกอบลงสู่ผ้าใบ ลินินที่จัดวางด้านข้างให้รับแสงเฉียงเหมือนกระต่ายไซรอนรอยจำ จากนั้นติดตั้งตัวรับการสัมผัสเตือนเป็นกริดบนผืนลินินและลากสายสัญญาณสีแดงเชื่อมต่อเข้าสู่แท่นคอนโซลด้านหลังให้ทำหน้าที่เป็นสกอร์เชิงภาพ พร้อมตั้งค่า TouchDesigner และ Ableton Live เพื่อแปลงสัญญาณไวบรอะคูสติคเป็นเสียง โดยทำแผนที่พารามิเตอร์อย่างแอมพลิจูด ความถี่ เกณฑ์ทริกเกอร์ และการกรองเสียง เมื่อเข้าสู่การสร้างสรรค์ ผู้เขียนลงมือเขียนบนผ้าใบลินินที่รองพื้นด้วย Rabbit Skin Glue และใช้อะคริลิกเฉดสะท้อนแสงให้จังหวะแปร่ง น้ำหนักมือ และช่วงหยุดนิ่งแปรเป็นสัญญาณเสียงแบบเรียลไทม์ ขณะเดียวกันพารามิเตอร์เสียงก็สะท้อนกลับมาจัดวางจังหวะการลงสี เกิดวงจรป้อนกลับระหว่างเสียงกับภาพเขียน สรุปคือ แบบร่างติดตั้งนี้ทำให้โครงไม้ แสงเงา ผืนลินิน และระบบเสียงทำงานร่วมกันเป็น “พื้นที่รับรู้ร่วม” ที่ผู้ชมอ่านภาพด้วยการฟังและอ่านเสียงด้วยการมองเห็นได้พร้อมกัน โดยยังคงสัญญาะของบ้านและครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์ผ่านโครงสร้างไม้โปร่งและช่องว่างที่จางใจเว้นไว้.



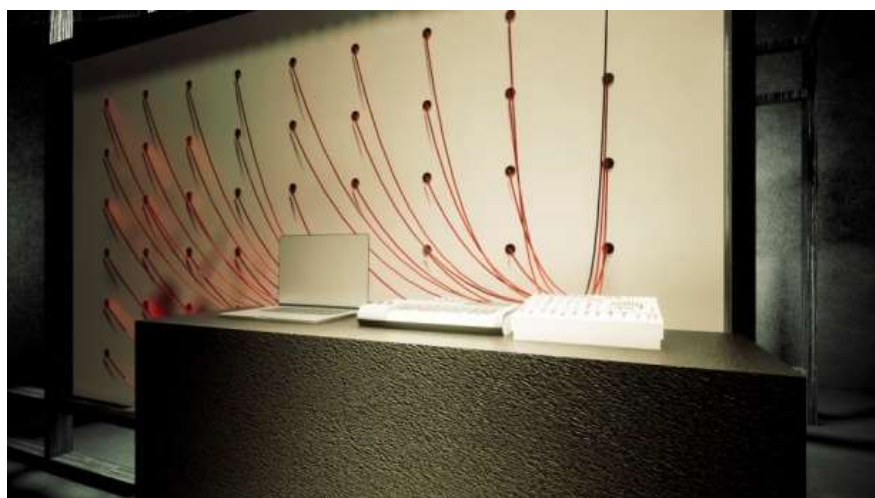
ภาพ 4 แบบร่าง A (Chatchai Notananda)



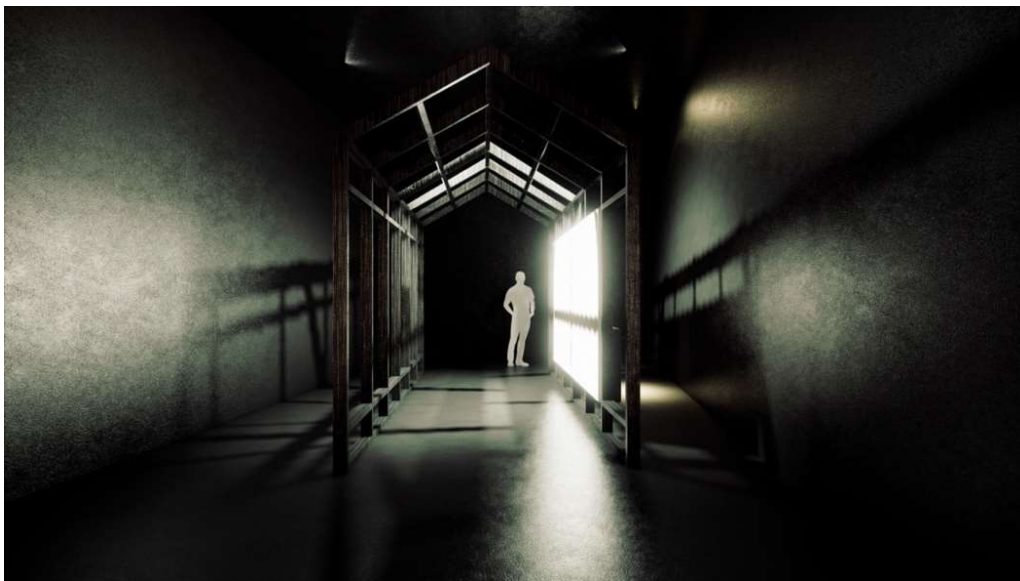
ภาพ 5 แบบร่างB (Chatchai Notananda)



ภาพ 6 ภาพร่างโครงสร้างผลงานด้านหน้า (Chatchai Notananda)

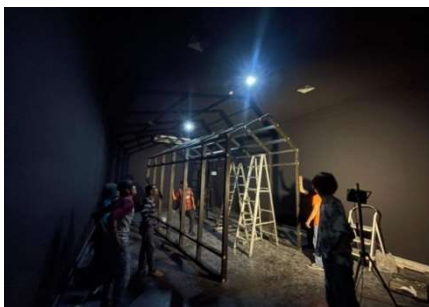


ภาพ 7 ภาพร่างโครงสร้างผลงานด้านหลัง (Chatchai Notananda)



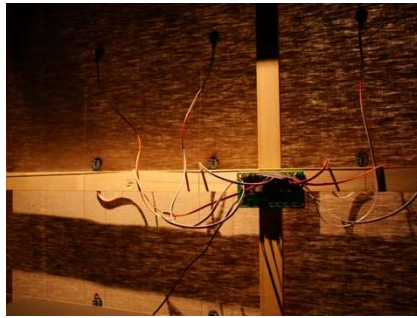
ภาพ 8 ภาพร่างโครงสร้างผลงานด้านข้าง (Chatchai Notananda)

2.การดำเนินงาน สร้างพื้นที่เสมือนจริงของประสบการณ์และความรู้สึก
มีขั้นตอน ตามตารางดังนี้
ตารางที่ 1 ขั้นตอนการจัดสร้าง พื้นที่ตามภาพร่าง

การดำเนินงาน	ภาพประกอบการทำงาน	
1. การจัดการกับพื้นที่ “Mood of Moment of Time”		
2. การจัดสร้างโครงสร้าง และกำหนดขนาดของ ผลงานและพื้นผ้าลินิน		

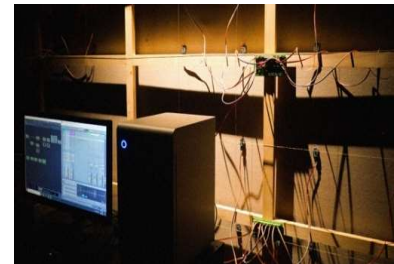
3. การต่อวงจร

อิเล็กทรอนิกส์และเครื่อง
บันทึกการสั่นสะเทือน
เชื่อมต่อประสานเข้ากับ
พื้นผิวลึนิน โดยมีระยะห่าง
ระหว่างข้อต่อแต่ละจุด
ประมาณหนึ่งฟุต



4. การใช้โปรแกรม

คอมพิวเตอร์
Touchdesigner และ
Ableton Live เพื่อแปลง
สัญญาณไฟฟ้าเป็น
สัญญาณเสียง



3.การดำเนินงาน สร้างจิตรกรรมจากประสบการณ์ในอดีต มีขั้นตอน ตามตารางดังนี้

การดำเนินงาน

1. วาดลายเส้นจากผีแปรของฟูกันที่เกิดขึ้นบนผืนผ้าลินิน
ซึ่งเชื่อมต่อกับเครื่องบันทึกการสั่นสะเทือน โดยจะแปล
ความหมายออกมาในรูปแบบของสัญญาณเสียง จากการ
สั่นสะเทือนของผีแปร การหยุดยั้งของสีและการเดินไปมา
ของข้าพเจ้าระหว่างการสร้างสรรค์ผลงานของ

2. เมื่อปาดฟูกัน แรงสั่นสะเทือนของผีแปรจะทำให้กลไก
ทางอิเล็กทรอนิกส์ที่เชื่อมต่อทำงานและส่งสัญญาณเข้าไปสู่
เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ที่ได้ติดตั้งไว้แล้ว และก่อให้เกิดเป็น
เสียงที่ถูกดัดแปลง

ภาพประกอบการทำงาน



3. เครื่องบันทึกการสัมผัสที่นอนสามารถรับค่าเสียงและสร้างเสียงในช่วงเวลาเดียวกันกับการสร้างผลงานจิตรกรรมได้ตลอดเวลา ทำให้เมื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมบนผืนผ้าลินิน จะได้ยินเสียงที่ถูกคัดแปลงผ่านเครื่องบันทึกการสัมผัสที่นอน ดังออกมาในขณะเดียวกัน



การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

องค์ประกอบเชิงทัศนภาพวางโครงไม้ทรงบ้านแบบโปร่งเป็นแกนพื้นที่ให้เกิดเงาทาบเป็นเส้นร่างธรรมชาติ ผืนลินินถูกจัดข้างแนวโครงเพื่อรับแสงเฉียงและบันทึกรอยจำ ขณะที่แท่นคอนโซลถูกย้ายไว้ด้านหลังเพื่อลดแรงขึ้นน้ำและกระจายศูนย์การรับรู้ ทำให้ผู้ชมอ่านเส้นทางสายตาผ่านคาน เสา ช่องว่าง และผนังสว่างที่ทำหน้าที่เป็นกรณีแสงระดับรูปทรงและผิวสัมผัสใช้ภาพเขียนอะคริลิกเฉดสะท้อนแสงบนลินินที่เตรียมด้วย Rabbit Skin Glue ให้จังหวะขาด หยุต กด ยก ทำหน้าที่เป็นหน่วยจังหวะและพลวัตทางเวลา ร่องรอยสีไม่เพียงกำหนดมวล น้ำหนัก และสมดุลเชิงองค์ประกอบ แต่ยังชี้ตำแหน่งของเสียงที่ถูกแปลงจากการลงมืออย่างเป็นระบบ ระบบเสียงทำงานแบบป้อนกลับผ่านกริดตัวรับการสัมผัสที่นอนบนผืนลินิน เชื่อมด้วยสายสัญญาณสีแดงเข้าสู่การประมวลผลแบบเรียลไทม์ แรงมือ ความเร็ว ระยะหยุด และการเสียดทานถูกแมปสู่แอมพลิจูด ความถี่ เกณฑ์ทริกเกอร์ และการกรองเสียง เสียงที่ได้จึงไม่ใช่ดนตรีประกอบ หากเป็นผลรวมของการกระทำที่อ่านได้ด้วยตาและหูพร้อมกันเชิงสัญญาณ โครงไม้โปร่งทำหน้าที่แทนบ้านและครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์ ช่องว่างและรอยต่อถูกใช้เป็นภาษาของความทรงจำให้แสง เงา และเสียงไหลผ่าน สภาวะเวลาเชิงคุณภาพเกิดจากการทับของอดีตกับปัจจุบันในจังหวะมือและเสียง ทำให้ความทรงจำไม่ยืนอยู่นอกผืนภาพ หากดำรงในเหตุการณ์การรับรู้ร่วม ประสบการณ์ผู้ชมจึงเกิดจากการเดินทางของสายตาควักการฟัง ผู้ชมอ่านภาพด้วยการฟังและอ่านเสียงด้วยการมองในเหตุการณ์เดียวกัน ส่งผลให้งานยืนยันทักษะเท่าเทียมของภาพเขียนและเสียง และขยายการอ่านภาพเขียนร่วมสมัยจากพื้นที่สายตาไปสู่พื้นที่สหประสาทสัมผัสอย่างกระชับ ชัดเจน และตรวจสอบได้ในสนามปฏิบัติ

สรุปและอภิปรายผล และข้อค้นพบ

ผลงาน “Mood of Moment of Time” บรรลุเป้าหมายในการสร้าง “พื้นที่รับรู้ร่วม” ระหว่างการมองและการฟังผ่านระบบสื่อผสมภาพเขียน-ศิลปะเสียง โครงไม้โปร่งทำหน้าที่เป็นสัญญาณของบ้านและครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์ เปิดช่องให้แสง เงา และอากาศไหลผ่าน ขณะที่สายสัญญาณสีแดงเชื่อมผืนลินินกับแท่นคอนโซลด้านหลังเพื่อประมวลผลเสียงแบบเรียลไทม์ การย้ายจุดควบคุมไปไว้ด้านหลังช่วยลดการขึ้นน้ำสายตาและเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมสร้างเส้นทางการอ่านของตนเอง

ในเชิงหลักการ การจัดวางแบบกระจายศูนย์ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุ เสียง และผู้ชมแปรผันตามบริบท สอดคล้องกับกรอบคิดที่ยอมรับสถานะเท่าเทียมขององค์ประกอบหลากชนิด วงจรป้อนกลับระหว่างแรงมือ ร่องรอยสี และเสียง ทำให้การรับรู้เกิดขึ้นในระดับกายรู้สึก ผู้ชมจึงอ่านภาพด้วยการฟังและอ่านเสียงด้วยการมองได้ในเหตุการณ์เดียวกัน ด้านเวลาและความทรงจำ การแปรเศษเสียงจากวัยเยาว์ให้เป็นจังหวะและสีทำให้ความทรงจำกลับมาดำรงอยู่ในปัจจุบันขณะอย่างต่อเนื่อง

นัยยะสำคัญคือ การขยายกรอบการอ่านภาพเขียนร่วมสมัยจากพื้นที่สายตาไปสู่ประสบการณ์สหประสาทสัมผัส ภาพเขียนไม่ถูกวางเป็นภาพประกอบเสียง และเสียงไม่ถูกใช้เพื่ออธิบายภาพ หากทำงานร่วมกันในฐานะวัตถุแห่งการรับรู้ที่มีน้ำหนักเท่าเทียม

ข้อจำกัดหลักพบในด้านเทคนิคและบริบทการจัดแสดง ได้แก่ ความไวของตัวรับการสัมผัสที่นอนและการกรองสัญญาณรบกวน ความสะท้อนของเสียงในสถานที่จริง สัดส่วนโครงไม้กับผนังสว่าง รวมถึงความคุ้นเคยของผู้ชมต่อสเกลเชิงภาพ

แนวทางพัฒนาในระยะต่อไปคือการบันทึกข้อมูลเชิงเวลาเพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างช่วงลงสีและพารามิเตอร์เสียง การเข้ารหัสสายสัญญาณให้สื่อความหมายทางสายตาชัดเจนขึ้น การทดสอบทราบนสวิตเซอร์แบบสัมผัสที่นอนย้อนกลับสู่ผืนลินิน และการปรับสัดส่วนโครงไม้กับตำแหน่งแท่นคอนโซลด้านหลังให้เหมาะกับพื้นที่หลากหลายรูปแบบ

แนวทางต่อยอดเชิงปฏิบัติสามารถทำได้โดยเพิ่มการบันทึกข้อมูลเชิงเวลาเพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างช่วงการลงสี พารามิเตอร์เสียง และการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมจริง รวมทั้งทดลองใช้ทรานสดิวเซอร์แบบสัมผัสกับแผงลิ้น เพื่อให้เสียงส่งผลกลับสู่พื้นผิวภาพเขียนในเชิงสัมผัสโดยตรง นอกจากนี้ควรพัฒนาการอ่านคิวเชิงภาพของสายสัญญาณให้ชัดเจนขึ้น เช่น การเข้ารหัสรูปทรง เส้นหนา-บาง หรือจุดหมายทางสายตา เพื่อรองรับผู้ชมที่หลากหลาย โดยยังคงรักษาระดับความเปิดไว้สำหรับการตีความส่วนบุคคล

โดยสรุป ผลงานยืนยันว่าการวางเสียง ภาพเขียน และอารมณ์ให้ดำรงอยู่ร่วมกันในฐานะวัตถุแห่งการรับรู้สามารถขยายกรอบการอ่านภาพเขียนร่วมสมัยจากพื้นที่สายตาไปสู่พื้นที่สหประสาทสัมผัสได้อย่างมีน้ำหนัก โครงสร้างไม่โปร่งทำหน้าที่เป็นแกนเชิงสัญลักษณ์ที่ผูกความทรงจำเข้ากับปัจจุบัน ในขณะที่วงจรป้อนกลับภาพ-เสียงทำให้เกิดเหตุการณ์ของการรับรู้ร่วมกันจริงในสนามปฏิบัติ การวิเคราะห์ดังกล่าวสอดคล้องกับกรอบคิดเรื่องระยะยาวนานของเวลา จิตวิทยาการรับรู้ของการรับรู้ และการยอมรับสถานะเท่าเทียมกันของวัตถุหลายชนิดในฉากเดียวกัน ซึ่งช่วยเติมเต็มวาทกรรมภาพเขียนและศิลปะเสียงในบริบทไทย และเปิดทางให้การพัฒนาเชิงเทคนิคและเชิงทฤษฎีในระยะต่อไป (Bergson, 1911; Merleau-Ponty, 1962; Barthes Bachelard, 1994; 1977; Harman, 2018)

เอกสารอ้างอิง

นครินทร์ จีระภินันท์ และ ชญาชาญ ปาณินทร์. (มปป). สัมภาษณ์เกี่ยวกับการดนตรีในงานศิลปะ (บันทึกและถอดความโดย ฉัตรชัย โนนานนท์). เอกสารไม่ได้ตีพิมพ์

Augoyard, J.-F., and Torgue, H. (2005). **Sonic Experience: A Guide to Everyday Sounds**. McGill–Queen’s University Press.

Bachelard, G. (1994). **The Poetics of Space**. Beacon Press.

Barthes, R. (1977). **Image–Music–Text** . Fontana.

Bergson, H. (1911). **Creative Evolution**. Henry Holt.

Bergson, H. (1991). **Matter and Memory** .Zone Books.

Blessner, B., and Salter, L.-R. (2007). **Spaces Speak, Are You Listening? Experiencing Aural Architecture**. MIT Press.

Bogost, I. (2012). **Alien Phenomenology, or What It’s Like to Be a Thing**. University of Minnesota Press.

Brassier, R. (2007). **Nihil Unbound: Enlightenment and Extinction**. Palgrave Macmillan.

BrainFacts. (2020, April 2). The Artistic Brain: A Neuroaesthetics Approach to Health, Well-Being, and Learning. <https://www.brainfacts.org/thinking-sensing-and-behaving/thinking-and-awareness/2020/the-artistic-brain-a-neuroaesthetics-approach-to-health-well-being-and-learning-040220>

Britannica. (n.d.). Neo-Expressionism. <https://www.britannica.com/art/Neo-Expressionism>

Brown, S., Gao, X., Tisdelle, L., Eickhoff, S. B., and Liotti, M. (2011). Naturalizing aesthetics: Brain areas for aesthetic appraisal across sensory modalities. **NeuroImage**, 58(1), 250–258. <https://doi.org/10.1016/j.neuroimage.2011.06.012>

Das Esszimmer. (2023). **Michael Graeve -Disjunctive Relations: Painting, Sound and Space**. <https://dasesszimmer.com>

Frontiers in Psychology. (2017). **Art and Psychological Well-Being: Linking the Brain to the Aesthetic Emotion**. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2017.01939/full>

Cage, J. (1961). **Silence: Lectures and Writings**. Wesleyan University Press.

Chanan, M. (1995). **Repeated Takes: A Short History of Recording and Its Effects on Music**. Verso.

Chatterjee, A., & Vartanian, O. (2014). Neuroaesthetics. **Trends in Cognitive Sciences**, 18 (7), 370–375. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2014.03.003>

Cox, C., and Warner, D. (Eds.). (2004). **Audio Culture: Readings in Modern Music**. Continuum.

- Deleuze, G., and & Guattari, F. (1987). **A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia**. University of Minnesota Press.
- Harman, G. (2018). **Object-Oriented Ontology: A New Theory of Everything**. Pelican Books.
- Kahn, D. (1999). **Noise, Water, Meat: A History of Sound in the Arts**. MIT Press.
- Kahn, D., and Whitehead, G. (Eds.). (1992). **Wireless Imagination: Sound, Radio, and the Avant-Garde**. MIT Press.
- LaBelle, B. (2006). **Background Noise: Perspectives on Sound Art**. Continuum.
- LaBelle, B. (2015). **Background Noise: Perspectives on Sound Art** (2nd ed.). Bloomsbury Academic.
- Lane, C., and Carlyle, A. (Eds.). (2013). **In the Field: The Art of Field Recording**. Uniformbooks.
- Licht, A. (2007). **Sound Art: Beyond Music, Between Categories**. Rizzoli.
- Merleau-Ponty, M. (1962). **Phenomenology of Perception**. Routledge & Kegan Paul.
- Meillassoux, Q. (2008). **After Finitude: An Essay on the Necessity of Contingency**. Continuum.
- MoMA. (2021). **John Cage. 4'33"**. <https://www.moma.org>
- Morton, T. (2010). **The Ecological Thought**. Harvard University Press.
- Nettl, B., and & Russell, M. (Eds.). (1998). **In the Course of Performance: Studies in the World of Musical Improvisation**. University of Chicago Press.
- Oliveros, P. (2005). **Deep Listening: A Composer's Sound Practice**. iUniverse.
- Rothenberg, D. (2005). **Why Birds Sing: A Journey into the Mystery of Bird Song**. Basic Books.
- Toop, D. (2016). **Into the Maelstrom: Music, Improvisation and the Dream of Freedom — Before 1970**. Bloomsbury.
- The Art Story. (n.d.). **Neo-Expressionism - Overview and Key Ideas**. <https://www.theartstory.org/movement/neo-expressionism>
- The Art Story. (2021). **John Cage -Overview and Artworks**. <https://www.theartstory.org/artist/cage-john>
- Voegelin, S. (2010). **Listening to Noise and Silence: Towards a Philosophy of Sound Art**. Continuum.
- Zeki, S. (2015). **The neurobiology of love**. *FEBS Letters*, 589(10), 1316–1324. <https://doi.org/10.1016/j.febslet.2015.03.029>