

## สุนทรียภาพแห่งสภาวะอารมณ์\*

### The aesthetic of emotions

สุเมธ ยอดแก้ว (Sumet Yordkaew)\*\*

#### บทคัดย่อ

การสร้างสรรคงานศิลปะภาพวาดที่อาศัยเพลงเป็นแรงบันดาลใจ ผลงานศิลปะภาพวาดจากศิลปินผู้สร้างเสียงที่เกิดจากการได้ยินเสียง การประพันธ์บทเพลงเดี่ยวเปียโนที่ได้รับแรงบันดาลใจจากการเข้าชมนิทรรศการภาพวาด กระบวนการทั้งหมดถูกสลับสับเปลี่ยนวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงาน ภายใต้รูปแบบศิลปะลัทธิอารมณ์นามธรรม (Abstract expressionism) เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่าง เสียง และทัศนธาตุ คือแรงบันดาลใจเริ่มต้นในการสร้างสรรค์ผลงานชุด “สุนทรียภาพแห่งสภาวะอารมณ์” ที่เกิดจากความประทับใจ ความสัมพันธ์ของเสียง กับทัศนธาตุ โดยให้ความสำคัญกับการด้นสด (Improvisation) ในสภาวะอารมณ์ที่เกิดขึ้นแบบฉับพลันระหว่างเสียง กับ ทัศนศิลป์

หลักการการทำภาพเคลื่อนไหวมาประยุกต์ใช้กับทัศนธาตุ แล้วนำมาฉายภาพบนพื้นผิวประติมากรรม 3 มิติ เพื่อเพิ่มมิติการรับรู้ ซึ่งทั้งสององค์ประกอบได้รับอิทธิพลและพัฒนามาจากผลงานของศิลปินลัทธิอารมณ์นามธรรม นำมาสร้างสรรคในรูปแบบการด้นสด ที่ให้ความรู้สึกถึงการปะทะของอารมณ์ ระหว่างศิลปินผู้สร้างเสียง และศิลปินผู้สร้างภาพเคลื่อนไหว เกิดการกระตุ้นการรับรู้ให้เข้าสู่ภาวะอัตโนมัติ (Automatism) เพื่อปลดปล่อยจินตนาการของศิลปินก่อให้เกิดเสียงและภาพเคลื่อนไหว โดยมุ่งหวังไว้ว่าศิลปะนามธรรมที่ฉายบนพื้นผิวประติมากรรม 3 มิติ ส่งผลต่อการรับรู้ กระตุ้นสิ่งที่อยู่ภายใน และสร้างจินตนาการต่อศิลปินผู้สร้างเสียงนำไปสู่การถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกแบบฉับพลันในรูปแบบเสียงพร้อมกับภาพเคลื่อนไหว

ผลลัพธ์จากการสร้างสรรค์ผลงาน “สุนทรียภาพแห่งสภาวะอารมณ์” เป็นเสมือนการล้อมวงพูดคุยสนทนาปราศัยกัน เพื่อให้เกิดการรับรู้และการนำเสนอผลงานศิลปะในรูปแบบใหม่ สร้างแรงบันดาลใจ และความประทับใจให้ทั้ง ศิลปินผู้สร้างภาพ ศิลปินผู้สร้างเสียง และผู้ชม โดยใช้เครื่องมือหลากหลายแบบคือ ภาพเคลื่อนไหวนามธรรม ประติมากรรม และเสียง มาผสมผสาน ตีความ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อให้เกิดงานศิลปะชิ้นใหม่ และพบว่าการล้อมวงสนทนาแบบด้นสดโดยใช้เครื่องมือที่ตนเองมีอยู่ สามารถผลักดันชิ้นงาน

\* บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิต

This article is a part of DFA's thesis.

\*\* นักศึกษาระดับปริญญาเอก สาขาศิลปะและการออกแบบ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่,

E-mail: sumetarch33@hotmail.com, โทรศัพท์ 084-1693283. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก อาจารย์ Dr. Sebastien Tayac, อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ศาสตราจารย์ พงศ์เดช ไชยคุตร รองศาสตราจารย์ Jan Theo De Vleeschauer

He is a DFA student whose field of study is arts and design, Faculty of fine art, Chiang Mai university.

E-mail: sumetarch33@hotmail.com, Tel. 084-1693283. Advisor: Dr. Sebastien Tayac. Co-Advisor: Professor Pongdet Chaiyakoot, Associate Professor Jan Theo De Vleeschauer

หรือแนวความคิดให้เกิดขึ้นแบบฉับพลัน และเกิดขึ้นได้หลายๆ ครั้ง มีความหลากหลายของรูปแบบ เหมือนกับคำถามปลายเปิดที่ปล่อยพื้นที่ให้ทุกคนเข้ามามีส่วนร่วมและค้นหาคำตอบ สุนทรียภาพแห่งสภาวะอารมณ์ จึงไม่มีวันสิ้นสุด

**คำสำคัญ:** สุนทรียภาพแห่งสภาวะอารมณ์ / การฉายภาพบนพื้นผิวสามมิติ / การดนตรีแบบฉับพลัน

## Abstract

The inspiration of arts can be interchangeable. Artists create a painting that inspires by a piece of music or sound. A piano composer that gets an inspiration from paintings. The process to create an art can be inspired in many ways. An abstract expressionism artist uses the relationship of sounds and mass to create the aesthetics of emotions reflexing the impression of sound and mass by using improvisation to express his work.

The principles of motion picture combine with objects. Then show the result in term of a projection on 3D object. This method has been developed by abstract expressionism artists. It enlarges the emotional combination between motion artist and music artist. They use automatism to release their imagination.

The result of this experimentation, **the aesthetics of emotions**, can be compared to a conversation in a small group of people. It is similar to a chit-chat between friends. This is encourage of critical thinking and creativity. The experimentation uses mixed form of arts such as abstract motion graphic, sculpture, and sound to create a new piece of art form. The results shows that this method support creativity and encourage all members to have their say on the art process.

**Keywords:** The aesthetics of emotions / 3D Projection Mapping / Improvisation

## บทนำ

ดนตรีเป็นเรื่องของการอุปมาอุปไมยมีการเปรียบเทียบการเล่นคำสร้างจังหวะและเสียงเพื่อสื่อสารถึงอารมณ์ของผู้ประพันธ์เพลง ในขณะเดียวกันทางด้านศิลปินผู้สร้างงานศิลปะก็ได้ค้นพบวิธีการนำเสนองานศิลปะแบบใหม่คือการสร้างผลงานทางศิลปะภาพวาดที่อาศัยเพลงมาเป็นแรงบันดาลใจโดยมีศิลปินวาซีลีกันดินสกี (Wassily Kandinsky) เป็นผู้ริเริ่ม (Kennedy Sharon, 2551: 2) แม้แต่กระทั่งศิลปินผู้สร้างเสียงอย่าง จอห์น เคจ (John Cage) ก็ได้ผลิตภาพวาดที่ได้แรงบันดาลใจจากเสียงที่ได้ยินมาจากห้องมืด ในทางกลับกัน โมเดสท์ มุสซอกสกี (Modest Mussorgsky) ได้ประพันธ์บทเพลงเดี่ยวเปียโนชุด Pictures at an Exhibition หรืองานนิทรรศการภาพวาดผลงานทั้ง 10 ชิ้นในบทเพลงชุดนี้ มุสซอกสกี ได้รับแรงบันดาลใจจากการไปชมนิทรรศการภาพของศิลปินชื่อดังทั้ง 10 ผลงานภาพวาดของ ทวิกเตอร์ ฮาร์ทมันน์ (Viktor Hartmann) (Nancy Bricard,

2002: 9) จึงเห็นได้ว่างานศิลปะทั้งภาพและเสียงมีความสัมพันธ์และเป็นแรงบันดาลใจให้ซึ่งกันและกันไม่ว่าจะเป็นการสร้างงานศิลปะอารมณ์นามธรรม ที่ได้แรงบันดาลใจจากการฟังเพลงหรือการประพันธ์เพลงที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากงานศิลปะซึ่งล้วนแล้วทำให้การนำเสนอของงานศิลปะมีความน่าสนใจ การวาดภาพโดยใช้ ภาวะอัตโนมัติ คือวิธีการอัตโนมัติได้ปลดปล่อยจินตนาการของศิลปิน ทำให้เขาสามารถค้นหาสภาวะความเป็นสากลจักรวาลภายในตัวเขาซึ่งซ่อนอยู่ในจิตใต้สำนึกได้อย่างอิสระ (จิระพัฒน์ พิตรประชา, 2552: 227) ไม่ต่างอะไรกับดนตรีที่มีการดนตรี หรือแม้แต่การบรรเลงเพลงเดียวกันเนื่องมาจากการถ่ายทอดหรือตีความจากโน้ตเพลงออกมาเป็นเสียงดนตรีเพลงแต่ละเพลงย่อมจะมีทำนองหรือจังหวะที่ผู้ฟังจำได้แต่รายละเอียดของการบรรเลงโดยนักดนตรีแต่ละวงแต่ละคนย่อมแตกต่างกันไปตามลีลาซึ่งนักดนตรีมีสิทธิ์ที่จะแสดงความสามารถในการตีความและการเล่นสิ่งนี้เองเป็นเหตุผลที่ทำให้การแสดงแต่ละครั้งแตกต่างกันในด้านความรู้สึกของบทเพลง แม้จะเป็นเพลงเดียวกัน (ณรุทธ์ สุทนต์, 2548: 5)

การสร้างสรรคผลงานศิลปะชุด “สุนทรียภาพแห่งสภาวะอารมณ์” ต้องการนำทัศนศิลป์ที่เกิดจากทัศนธาตุต่างๆ ผสมผสานกับหลักการถ่ายภาพเคลื่อนไหวที่นำมาฉายภาพบนพื้นผิวประติมากรรม 3 มิติ เพื่อสร้างงานศิลปะลัทธิอารมณ์นามธรรมแบบเคลื่อนไหว ลัทธินี้เกิดจากการผสมกันระหว่าง ศิลปะนามธรรม (Abstract Art) กับลัทธิเอ็กซเพรสชันนิสม์ (Expressionism) มีผลพัฒนามาจากผลงานของคันทินสกี มีหลักการใหญ่อยู่ที่มีการแสดงออกอย่างอิสระและใช้สีสดใส แสดงสภาวะทางอารมณ์ของศิลปินซึ่งบังเกิดขึ้นโดยฉับพลัน ไม่ได้มีการเตรียมวางแผนล่วงหน้ามาก่อน (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2528: 311) พร้อมกับการแสดงดนตรีแบบคีตปฏิภาณหรือการดนตรี คือการแต่งทำนองเพลงขึ้นมาใหม่สดๆ โดยไม่ได้เตรียมตัวมาล่วงหน้าหรือการโซโล่แบบดนตรี (William Harris, 2558: online) เน้นความเป็นต้นแบบต้นฉบับความเป็นปัจเจกเฉพาะตัวของศิลปินและมุ่งไปที่การแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกที่สด ฉับพลัน เพื่อต้องการถ่ายทอดความรู้สึกความสัมพันธ์ระหว่างสภาวะอารมณ์ ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ผ่านการดนตรีอย่างฉับพลัน

### วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. เพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ขององค์ความรู้ทางด้านดนตรีให้ทำงานฉับพลันร่วมกับภาพเคลื่อนไหวทางศิลปะที่เห็นอยู่เบื้องหน้า
2. เพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกประทับใจในการรับชมผลงานในรูปแบบการดนตรี
3. เพื่อค้นคว้าการควบคุมการทำงานระหว่างภาพกับเสียงในรูปแบบคีตปฏิภาณหรือการดนตรี

### ขอบเขตของการศึกษา

1. ศึกษาวิเคราะห์ผลงานศิลปะของศิลปินลัทธิอารมณ์นามธรรมเพื่อนำมาพัฒนาต่อยอดให้เกิดขึ้นใหม่ในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวและประติมากรรม
2. คิดค้นกระบวนการทางเทคนิคการฉายภาพบนพื้นผิว 3 มิติ และการควบคุมการดนตรีระหว่างภาพที่ฉายไปยังพื้นผิวประติมากรรมและเสียงดนตรีที่เกิดขึ้นแบบฉับพลัน

3. นำเสนอผลงานศิลปะในรูปแบบการแสดงสด ประมาณ 15-30 นาที และจัดแสดงผลงานศิลปะจำนวน 1 ชุด มี 3 ชิ้น ในลักษณะของการ แสดงผลงานเดี่ยว เพื่อเผยแพร่สู่สาธารณชน ณ พื้นที่ทางศิลปะ อาทิ เช่น หอศิลป์ พิพิธภัณฑ์ เป็นต้น

### วิธีการดำเนินงาน

เนื่องจากผลงานชุดนี้เป็นการแสดงสดและมีการบันทึกเสียงแบบฉบับพลัน จึงจำเป็นต้องมีการทดลอง เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างการทำงานของภาพเคลื่อนไหวและผู้สร้างเสียงและพัฒนาเป็นแนวความคิด รวมไปถึงถึงเทคนิคด้านการติดตั้งอุปกรณ์ต่างๆ ในการแสดงสด โดยแบ่งลำดับการทำงานได้ดังนี้

**ลำดับที่ 1** การค้นคว้าองค์ความรู้เกี่ยวกับการฉายภาพบนพื้นผิว 3 มิติ ในด้านต่างๆ จากสื่อออนไลน์ และคลิปวิดีโอต่างๆ โดยมีเนื้อหา คือ ความหมาย วิธีการใช้งาน การติดตั้ง การนำไปใช้งาน ปัญหาและข้อจำกัด และตัวอย่างศิลปินที่แสดงผลงานและนำเทคนิคนี้ไปใช้รวมไปถึงแนวความคิดการออกแบบการจัดแสดงงานในสถานที่ต่างๆ ซึ่งความหมายของการฉายภาพบนพื้นผิว 3 มิติ คือ การแสดงผลของภาพบนพื้นผิวที่ซับซ้อนโดยอาศัยหลักการฉายภาพด้วยเครื่องฉายภาพ (Projector) (ภาพที่ 1)



ภาพที่ 1 แสดงความหมายของ Projection Mapping (Brett Jones, 2555: Online)

**ลำดับที่ 2** ชิ้นงานทดลอง ก่อนจะเป็นผลงานศิลปะชุด “สุนทรียภาพแห่งสภาวะอารมณ์” ได้ทำการทดลอง เพื่อหาข้อสรุป แนวความคิด ข้อจำกัด ปัญหา และการแก้ไขปรับเปลี่ยนองค์ประกอบต่างๆ ซึ่งได้แยกการทดลองผลงานออกเป็น 4 ชิ้นงาน ได้แก่ 1). ทดลองกับตัวเอง 2). ทดลองกับศิลปินดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ 3). ทดลองกับกลุ่มดนตรีแนวทดลอง 4). ทดลองกับกลุ่มดนตรีแจ๊ส (ภาพที่ 2) ได้ผลสรุปภาพรวมออกมาได้ดังนี้

**1. ตัวเรา (ภาพเคลื่อนไหวและประติมากรรมสำหรับพื้นผิวรองรับการฉายภาพ)** ภาพที่นำมาทดลองได้แก่ ภาพแนวนามธรรมและรูปภาพจริง ค้นพบว่าหากนำภาพเหล่านี้มาทำเป็นภาพเคลื่อนไหวแล้ว ชุดภาพแนวนามธรรมสามารถสร้างจินตนาการให้กับศิลปินที่มาดูสดได้ดีกว่ารูปภาพจริง เพราะเมื่อใดที่ศิลปินได้สัมผัสด้วยการมองรูปภาพจริงแล้วทำให้กรอบการคิดจินตนาการได้แคบลงสืบเนื่องด้วยภาพจริงที่สื่อออกมา มีความหมายที่ตรงกับภาพ ซึ่งทุกคนมีประสบการณ์การรับรู้เหมือนกัน จึงทำให้งานที่ออกมาไม่มีความน่าสนใจและไม่ได้เปิดมุมมองความคิดจินตนาการของผู้สร้างเสียง ต่างกับภาพเคลื่อนไหวที่เป็นนามธรรม ประสบการณ์

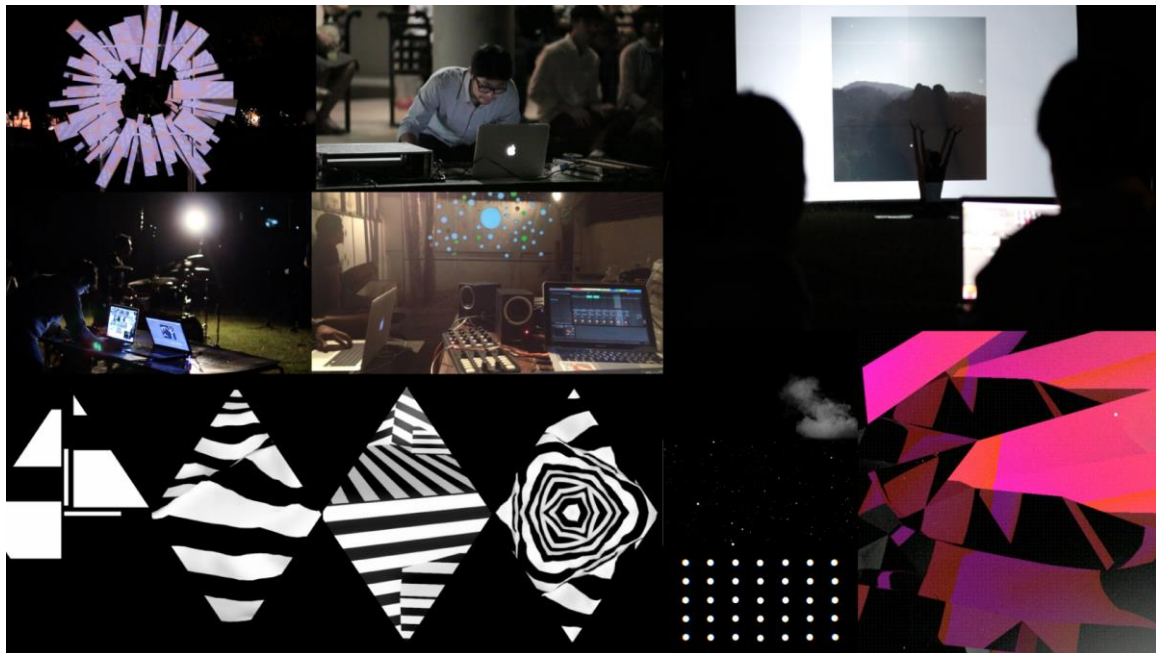
การรับรู้ทุกคนต่างกันและเหมือนกับว่าภาพเคลื่อนไหวแบบนามธรรมเป็นสิ่งเร้าที่สามารถให้ผู้สร้างเสียงสามารถสร้างชุดเสียงขึ้นมาและนำมาต้นสดพร้อมกันหลายๆ คนได้หลากหลายมากกว่าภาพจริง ในส่วนของประติมากรรม หลังจากที่ทำการศึกษาทดลองค้นพบว่า ประติมากรรมไม่ควรมีพื้นผิวที่เป็นระนาบเพราะไม่สามารถกระตุ้นการรับรู้ของผู้สร้างเสียงได้ดี ประติมากรรมควรมีมิติ ลึก ตื้น หนา บาง มีรูปทรงที่น่าสนใจ มีขนาดใหญ่พอที่จะรองรับการฉายภาพเคลื่อนไหวได้ และควรจะเป็นรูปทรงที่มีความเรียบง่าย และติดตั้งง่าย เหมาะแก่การเคลื่อนย้ายและปรับเปลี่ยนสำหรับการแสดงงานในพื้นที่ที่ต่างกันได้ รวมไปถึงจำนวนชิ้นงานของประติมากรรมควรจะมีหลากหลายมากกว่านี้

**2. เทคนิคการควบคุมภาพและอุปกรณ์สนับสนุน** อุปกรณ์ที่สำคัญอีกอย่างคือเครื่องฉายภาพ หากเราต้องใช้พื้นที่ที่มีขนาดใหญ่ ควรจะต้องจัดหาเครื่องฉายภาพที่มีความสว่างเพียงพอต่อการฉายภาพ เนื่องจากในการแสดงสดบางที่มีแสงจากภายนอกเข้ามาบรบกวนทำให้ภาพที่เกิดจากการฉายมีความไม่ชัดเจน อีกทั้งระยะห่างระหว่างเครื่องฉายภาพกับตัวประติมากรรมมีระยะที่ไกล เครื่องฉายที่มีความสว่างเพียงพอจะทำให้ภาพที่เกิดขึ้นชัดเจน เนื่องจากการฉายภาพบนพื้นผิว 3 มิติ ต้องทำ ณ สถานที่จริง ก่อนวันจริงจึงจะสามารถทำการกำหนดจุดฉายบนพื้นผิวประติมากรรม และตำแหน่งการวางเครื่องฉาย ปัญหาที่พบคือหากเป็นเครื่องฉายที่ไม่มีประสิทธิภาพดีพอหากเราติดตั้งทิ้งไว้ แล้วมาเปิดใหม่จะทำให้ภาพที่ฉายเคลื่อน ไม่ตรงกับตำแหน่งเดิม ดังนั้นเราควรจะต้องเลือกเครื่องฉายที่มีประสิทธิภาพสูงและที่สำคัญต้องทำการติดตั้งเครื่องฉายไว้ในตำแหน่งเดิมตลอดการเตรียมงานและการแสดงจริง รวมไปถึงตำแหน่งที่ตั้งของตัวประติมากรรมด้วย เพื่อไม่ให้ระยะการฉายภาพเปลี่ยนแปลงและอาจส่งผลให้ภาพเคลื่อนไหวไม่ตรงกับพื้นผิวของประติมากรรมในวันแสดงงานจริง สำหรับอุปกรณ์ดนตรีและการบันทึกเสียงควรเป็นชุดที่ได้มาตรฐานเหมาะสำหรับการแสดงสด ส่วนตัวควบคุมภาพเคลื่อนไหว ข้าพเจ้าได้ใช้โปรแกรม Mad Mapper สำหรับการฉายภาพบนพื้นผิว และใช้โปรแกรม VDMX5 สำหรับควบคุมการฉายภาพเคลื่อนไหวในลักษณะแบบแสดงสด

**3. ศิลปินที่ทำการต้นสด** จากการทดลองค้นพบว่า ศิลปินผู้สร้างเสียงที่มาทำการต้นสดจะมีลักษณะถ้อยที่ถ้อยอาศัยในระหว่างการต้นสดและไม่สามารถปรับตัวให้ทันกับชุดภาพเคลื่อนไหวที่ต้นสดพร้อมกันได้เท่าที่ควร ดังนั้นควรมีให้ผู้สร้างเสียงเตรียมพร้อมก่อนการแสดงจริง เพื่อให้สามารถทำความเข้าใจและปรับสภาพเข้าหากันได้ก่อนระหว่างศิลปินผู้ทำภาพเคลื่อนไหวกับศิลปินผู้สร้างเสียง รวมไปถึงจำนวนของศิลปินผู้สร้างเสียงควรมีจำนวนมากกว่า 2 คนขึ้นไปเพราะจะสามารถทำให้การต้นสดมีความหลากหลายและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

**4. สถานที่และผู้ชม** สถานที่สำหรับการจัดแสดงไม่ควรเล็กและใหญ่เกินไป เพราะถ้าหากเล็ก ข้อดีคือง่ายต่อการทำการฉายภาพบนพื้นผิว 3 มิติ แต่ยากในการให้ศิลปินผู้สร้างเสียงเข้ามามีส่วนร่วมในการแสดงเพราะต้องใช้อุปกรณ์เครื่องดนตรีและการจัดวางตำแหน่งเครื่องเสียง และส่งผลไปถึงมุมมองของผู้ชมที่จะมองเห็นได้ยากเนื่องจากพื้นที่มีข้อจำกัด สำหรับพื้นที่หรือสถานที่ที่มีความใหญ่มากจนเกินไป จะมีปัญหาในเรื่องอุปกรณ์การฉายภาพซึ่งต้องใช้คุณภาพที่ค่อนข้างสูง เครื่องฉายภาพที่มีประสิทธิภาพสูงนั้นหายากและมีราคาแพง ในส่วนของผู้เข้าชมจะทำให้รู้สึกว่ามีพื้นที่ว่างมากเกินไป ดังนั้นจึงควรเลือกพื้นที่หรือสถานที่ ที่พอดีขนาดไม่เล็กและไม่ใหญ่เพียงพอให้มีพื้นที่สำหรับการติดตั้งอุปกรณ์เครื่องเสียงและจำนวนผู้ชมที่สามารถมองเห็นการแสดงได้ดี และที่

สำคัญควรต้องเป็นที่มีความสว่างน้อยเพราะต้องมีการฉายภาพจึงต้องอาศัยความมืดเพื่อจะทำให้ภาพที่ฉายออกมาชัดเจน ทั้งนี้สามารถจัดได้ทั้งนอกอาคารและในอาคาร แต่ถ้าจะให้มีประสิทธิภาพมากที่สุดควรจัดในอาคารเพราะสามารถจัดการกับพื้นที่ได้ง่ายกว่านอกอาคารรวมไปถึงสภาพอากาศภายนอกที่ไม่แน่นอนอาจทำให้เกิดปัญหาระหว่างการแสดงสดได้



ภาพที่ 2 แสดงภาพการทดลองในรูปแบบต่างๆ และภาพเคลื่อนไหวที่นำไปใช้ในการทดลองผลงานศิลปะ

**วิเคราะห์และสรุปผลงานทดลอง** จากการทดลองที่ผ่านมาทั้งหมด สามารถสรุปเป็นผลงานศิลปะต้นแบบได้ว่า เป็นงานศิลปะที่มีการแสดงสดและเก็บข้อมูลบันทึกไว้เพื่อนำข้อมูลไปแสดงอีกครั้งหนึ่ง สถานที่ควรจะไม่เล็กและไม่ใหญ่มาก เหมาะสมกับขนาดของประติมากรรม เครื่องฉายภาพ อุปกรณ์ดนตรี และพื้นที่สำหรับผู้ชม และควรเป็นห้องที่มีแสงรบกวนน้อยที่สุด ศิลปินที่ทำการด้นสดควรมีไม่ต่ำกว่า 2 คน ต้องมีการเตรียมความพร้อม ทำความเข้าใจก่อนการแสดง ประติมากรรมต้องมีพื้นที่ในการฉายมีความลึก ตื้น หนา บาง และมีมากกว่า 1 ชั้น ภาพเคลื่อนไหวต้องเป็นภาพนามธรรมหลากหลายรูปแบบเพื่อสร้างการรับรู้และกระตุ้นจินตนาการให้กับผู้สร้างเสียง

**แนวความคิดในการสร้างสรรค์** ต้องการสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างงานทัศนศิลป์กับศิลปินผู้สร้างเสียงในรูปแบบคีตปฏิภาณหรือการด้นสดให้เกิดการรับรู้ในสภาวะของจินตนาการร่วมกับการทำงานของภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบนามธรรมโดยองค์ประกอบของแสง สี เสียง และเทคนิคการฉายภาพบนพื้นผิว 3 มิติ ซึ่งลักษณะของงานจะเป็นการแสดงงานทัศนศิลป์และเสียง มีการจัดทำภาพเคลื่อนไหวบนพื้นผิวประติมากรรมที่ได้รับอิทธิพลมาจากศิลปะลัทธิอารมณ์นามธรรมและเสียงที่สร้างขึ้นจากผู้สร้างเสียง

## รูปแบบวิธีการนำเสนอ

สร้างงานทัศนศิลป์ภาพเคลื่อนไหวฉายบนพื้นผิวประติมากรรมให้ทำงานร่วมกับเสียงที่สร้างขึ้นจากผู้สร้างเสียงในรูปแบบคีตปฏิภาณหรือการดนตรี

**ลำดับที่ 3** หลังจากที่ได้แนวคิดในการสร้างสรรค์ศิลปะ ตัวเร้า หรือภาพเคลื่อนไหวและประติมากรรมยังขาดเนื้อหาในการนำเสนอ จึงได้ทำการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติม เกี่ยวกับศิลปะลัทธิอารมณ์นามธรรมเพื่อที่จะนำมาประยุกต์ใช้กับผลงานศิลปะของข้าพเจ้า โดยมุ่งเน้นไปที่การศึกษาผลงานของศิลปินในลัทธิอารมณ์นามธรรม งานศิลปะเกิดขึ้นอย่างฉับพลันของจิตไร้สำนึกจึงบังเกิดรูปทรงที่ไม่ได้มีเจตนา ศิลปินกลุ่มนี้ปฏิเสธการออกแบบใช้สีเส้นรุนแรงตามอารมณ์ความรู้สึก ใช้เทคนิคการสร้างภาพอย่างอิสระเสรี เช่น การวาดภาพ การหยดสี สลัดสี การเทสี ฯลฯ (อารี สุทธิพันธุ์, 2528: 172) ซึ่งที่กล่าวมามีลักษณะคล้ายกับแนวความคิดของงานศิลปะของข้าพเจ้าแต่ต่างกันเพียงเพราะว่าได้นำมาต่อยอดพัฒนาให้อยู่ในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวและการนำเสนอแบบใหม่ เนื่องจากผลงานศิลปะและตัวของศิลปินในลัทธิอารมณ์นามธรรมมีจำนวนมาก ข้าพเจ้าจึงใช้วิธีการคัดเลือกศิลปินให้เหลือเพียง 3 ท่าน โดยใช้เกณฑ์เพื่อให้เหมาะสมกับผลงานศิลปะของข้าพเจ้าดังนี้ 1.) มีความชัดเจนของรูปทรงเหมาะที่จะนำมาพัฒนาให้เป็นประติมากรรมแบบง่ายที่สามารถมีพื้นผิวรองรับการฉายภาพได้ 2.) เลือกผลงานศิลปะของศิลปินที่มีลำดับความซับซ้อนแตกต่างกันทางด้าน สี (Color) , เส้น (Line) , รูปทรง (Form) และ พื้นที่ว่าง (Space) 3.) มีทัศนธาตุที่สามารถนำมาเป็นภาพเคลื่อนไหวได้เพื่อแสดงภาวะอารมณ์ต่างๆ จากเกณฑ์ข้างต้นทำให้สามารถคัดเลือกผลงานของศิลปินที่สามารถนำมาพัฒนาต่อยอดกับงานศิลปะของข้าพเจ้าได้ คือ Willem de Kooning, Mark Rothko และ Franz Marc

**ลำดับที่ 4** กระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ศิลปะชุด “สุนทรียภาพแห่งสภาวะอารมณ์” จากแนวความคิดที่ต้องการสร้างสรรค์งานศิลปะที่เกิดจากการดนตรีทั้งภาพเคลื่อนไหวและเสียงโดยการฉายภาพบนพื้นผิว 3 มิติเป็นตัวเร้าที่จะทำให้ศิลปินผู้สร้างเสียงได้สร้างสรรค์เสียงขึ้นมาแบบฉับพลัน ในขณะที่เดียวกันผู้ควบคุมภาพก็ทำการดนตรีไปด้วย จึงทำให้เกิดการปะทะ ทางด้านอารมณ์ จินตนาการ และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นแบบฉับพลัน จึงเป็นที่มาของชื่อผลงาน “สุนทรียภาพแห่งสภาวะอารมณ์” โดยสิ่งเร้าที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากศิลปินลัทธิอารมณ์นามธรรม ทั้งนี้ประสบการณ์ทางสุนทรียะของมนุษย์จะต้องมีองค์ประกอบคือ สุนทรียวัตถุ คือ สิ่งของใดๆ ที่เกี่ยวกับความนิยมหรือความงามจากธรรมชาติและที่มนุษย์สร้างขึ้น มนุษย์ผู้รับรู้ แยกได้เป็นสองพวกคือ มนุษย์ผู้สร้างสุนทรียวัตถุและมนุษย์ผู้สนใจ ผู้ศึกษาและผู้สนับสนุน ซึ่งทั้งสองกลุ่มต่างมีสุนทรียวัตถุเป็นตัวกลางร่วมกัน สื่อถึงกันได้โดยเฉพาะของตัวกลางนั้น และสุนทรียรส ส่วนที่เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้น (ประเสริฐ ศิลรัตน์, 2542: 7) จากองค์ประกอบทางสุนทรียะดังกล่าว กระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ศิลปะของข้าพเจ้าจึงมีองค์ประกอบเพื่อให้บรรลุถึงสุนทรียะทางอารมณ์ได้ดังนี้ คือ 1.ผู้ควบคุมภาพเคลื่อนไหว 2.ผู้สร้างเสียง 3. ผู้ชม 4. ภาพเคลื่อนไหวกับประติมากรรมพื้นผิว 3 มิติ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. **ผู้ควบคุมภาพเคลื่อนไหว** ซึ่งได้แก่ตัวของข้าพเจ้าเองมีหน้าที่ในการควบคุมการฉายภาพบนพื้นผิว 3 มิติหรือตัวประติมากรรม ในขณะที่เดียวกันทำหน้าที่เป็นศิลปินทำการต้นสดภาพเคลื่อนไหว เพื่อสร้างแรงกระตุ้น สร้างจินตนาการให้กับผู้สร้างเสียง กำหนดความสั้น-ยาว ช้า-เร็ว ของภาพเคลื่อนไหวที่ต้นสดออกไป มีลักษณะเหมือนกับวาทยกร (Conductor) ในการแสดงดนตรีออร์เคสตราหรือผู้กำกับนั่นเอง

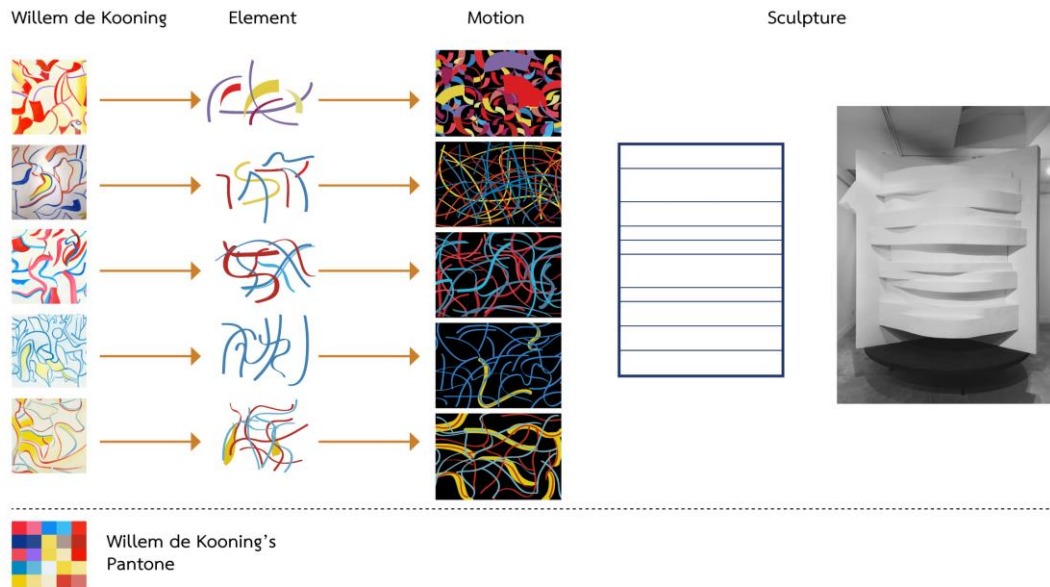
2. **ผู้สร้างเสียง** ในงานศิลปะชุดนี้มีผู้สร้างเสียงจำนวน 4 คน เพื่อให้ครบตำแหน่งกับอุปกรณ์เครื่องดนตรีที่ได้เตรียมไว้ คือ กลองชุด 1 ชุด กีตาร์ 2 ตัว และ เบส 1 ตัว ซึ่งทั้ง 4 คนเป็นบุคคลที่มีประสบการณ์ความสามารถและไหวพริบในการต้นสดอยู่แล้ว ดังนั้นจึงไม่ยุ่งยากสำหรับการเตรียมตัวก่อนการแสดงและสร้างความเข้าใจให้ตรงกันกับผู้ควบคุมภาพเคลื่อนไหว

3. **ผู้ชม** สามารถเป็นใครก็ได้ ทุกเพศทุกวัย ทุกสายอาชีพ ที่มีความสนใจ อยากรับรู้ อยากร่วมสัมผัส และอยากเปิดรับงานศิลปะในรูปแบบใหม่ที่เกิดขึ้นแบบฉับพลัน

4. **ภาพเคลื่อนไหวกับประติมากรรมพื้นผิว 3 มิติ** ซึ่งถือว่าเป็นหัวใจหลักสำคัญของผลงานศิลปะชุด “สุนทรียภาพแห่งสภาวะอารมณ์” เนื่องจากเป็นส่วนที่ทุกคนต้องสัมผัส จับต้องได้ และเป็นเหมือนจุดศูนย์กลางที่เชื่อมโยงระหว่าง ผู้ควบคุมภาพเคลื่อนไหว ผู้สร้างเสียง ผู้ชม เข้าด้วยกัน โดยข้าพเจ้าได้เลือกผลงานศิลปะจากศิลปิน Willem de Kooning, Mark Rothko และ Franz Marc เพื่อนำมาพัฒนาเป็นภาพเคลื่อนไหวจำนวน 15 คลิป และประติมากรรม 3 ชิ้น โดยมีขั้นตอนในการออกแบบดังต่อไปนี้

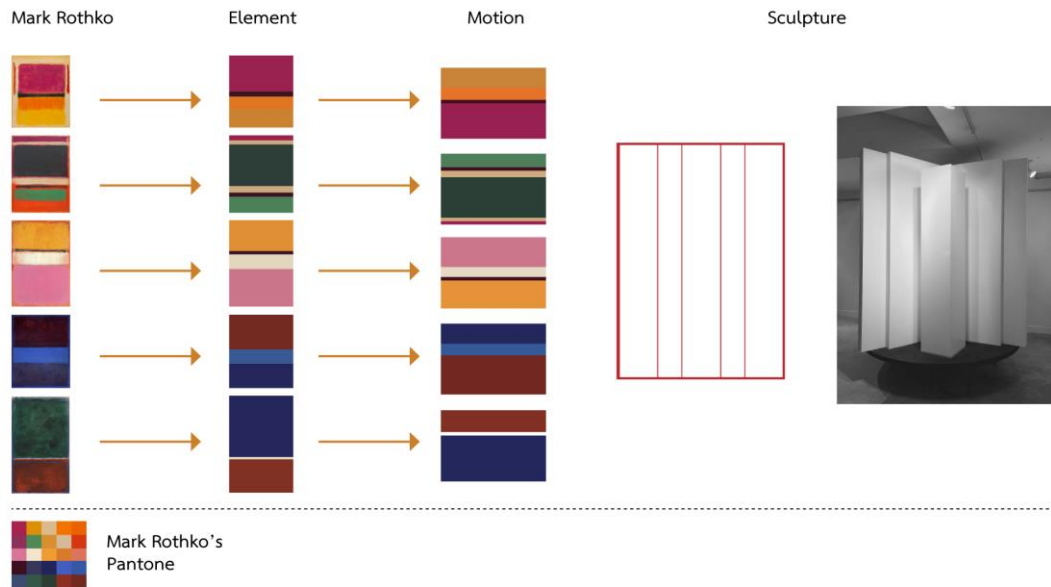
**ประติมากรรมชิ้นที่ 1** ได้รับอิทธิพลมาจากศิลปิน Willem de Kooning โดยเลือกผลงานทางศิลปะของศิลปินจำนวน 5 ชิ้นแล้วถอดรหัสเพื่อจะนำไปสู่ภาพเคลื่อนไหวและประติมากรรมสำหรับทำเป็นพื้นที่ฉายภาพเคลื่อนไหว สีที่ศิลปินเลือกใช้ จะอยู่ในโทนร้อนและเย็นสลับกัน แต่ด้วยการผสมผสานของเส้นที่มีความสั่นไหว มีการเคลื่อนไหว ที่ทำให้รู้สึกถึงความอ่อนไหว เคลื่อนที่ตลอดเวลา ในลักษณะอารมณ์ที่นิ่งๆ ไม่หวือหวา และไม่ร้อนแรง ปล่อยให้ไปเป็นไปตามธรรมชาติ พร้อมกันนั้นมีการใช้รูปทรงโค้งงอเข้ามาช่วยเพิ่มจังหวะและจุดเด่นให้กับงาน ในขณะที่ศิลปินก็ยังทิ้งพื้นที่ว่างให้ผู้ชมได้มีอากาศหายใจและลื่นไหลไปกับตัวงานได้ดี ข้าพเจ้าได้ทำการดึงเอาองค์ประกอบออกมาไม่ว่าจะเป็นลักษณะของเส้น สี และการลื่นไหล พัฒนานำไปสู่การทำให้เป็นภาพเคลื่อนไหวในจังหวะที่ไม่เร็วจนเกินไป เพื่อคงรักษาภาวะอารมณ์ในผลงานของศิลปินอยู่ พร้อมกันนั้นได้นำไปออกแบบเป็นประติมากรรมแบบเรียบง่าย เป็นเส้นแนวนอน ในขณะที่เดียวกันหากเข้าไปมองใกล้ๆ แล้วจะเห็นความลึก ตื้น ของตัวเส้นแนวนอน เพิ่มมิติ เพิ่มการสัมผัสของตัวประติมากรรม ทำให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น แต่ก็ยังคงมีความนิ่ง และดูลื่นไหลเหมือนเดิมเมื่อเราเปลี่ยนมุมมองในการมองประติมากรรม (ภาพที่ 3)





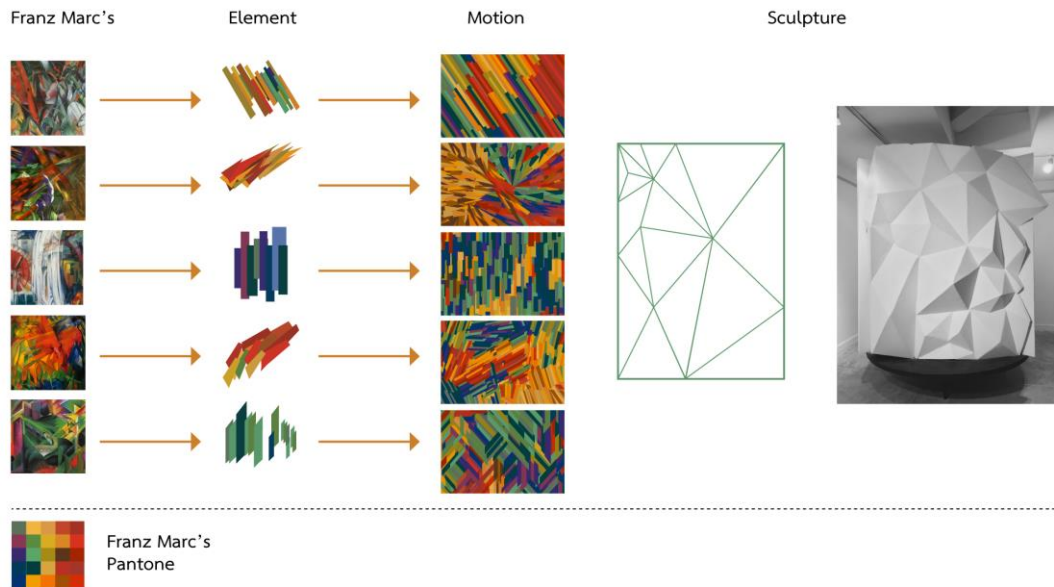
ภาพที่ 3 แสดงขั้นตอนกระบวนการออกแบบจากผลงานของศิลปิน Willem de Kooning มาเป็นภาพเคลื่อนไหวและประติมากรรมเพื่อนำไปสู่การแสดงต้นสดแบบฉบับพลัน

**ประติมากรรมชิ้นที่ 2** ได้รับอิทธิพลมาจากศิลปิน Mark Rothko โดยเลือกผลงานทางศิลปะของศิลปินจำนวน 5 ชิ้นแล้วถอดรหัสเพื่อนำไปสู่ภาพเคลื่อนไหวและประติมากรรมสำหรับทำเป็นพื้นที่ฉายภาพเคลื่อนไหว สีที่ศิลปินเลือกใช้คู่สีไม่มากและเป็นสีโทนเย็นเป็นหลัก ลักษณะของรูปทรงที่ใช้แบบเรียบง่าย พื้นที่ในการจัดวางขึ้นอยู่กับพื้นที่สีที่ศิลปินกำหนดมาทำให้ผลงานศิลปะของ Mark Rothko ดูเรียบง่าย และมีพื้นที่ว่างเพียงพอที่จะให้เกิดการกระตุ้นจินตนาการ สำหรับประติมากรรมได้ออกแบบมาจากการวางตำแหน่งของเส้นที่ศิลปินได้ใช้นำมาปรับให้เป็นผืนสีเหลี่ยมแนวตั้งเพื่อให้ตัวประติมากรรมมีความเชื่อมโยงกับชิ้นงานอื่นๆ มีการจัดฉากแนวตั้ง เพิ่มตัววัตถุกล่องสี่เหลี่ยมไว้ตรงกลางเพื่อเพิ่มมิติการรับรู้ของผู้สร้างเสียงและผู้ชมเมื่อมีการฉายภาพทับไปบนตัวประติมากรรม (ภาพที่ 4)



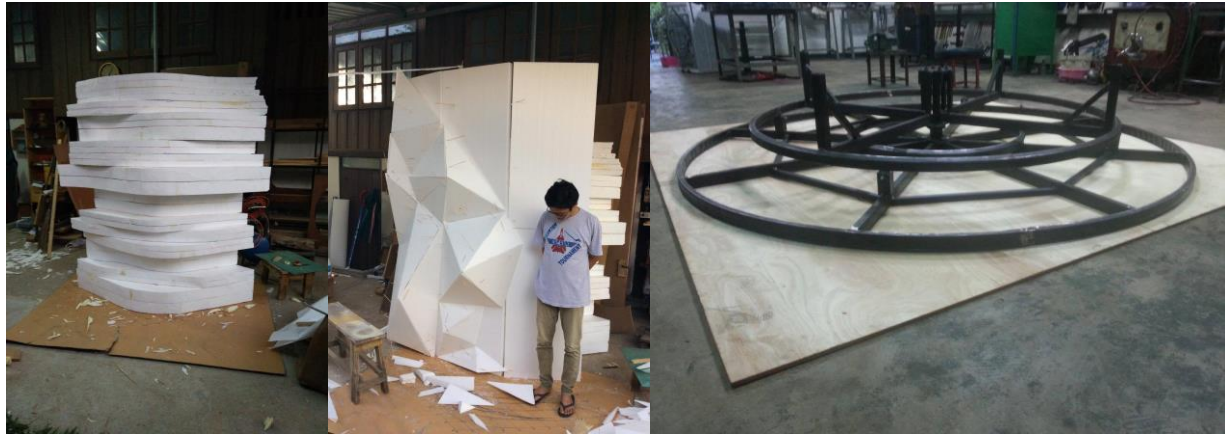
ภาพที่ 4 แสดงขั้นตอนกระบวนการออกแบบจากผลงานของศิลปิน Mark Rothko มาเป็นภาพเคลื่อนไหวและประติมากรรมเพื่อนำไปสู่การแสดงต้นสัดแบบฉบับพลัน

**ประติมากรรมขั้นที่ 3** ได้รับอิทธิพลมาจากศิลปิน Franz Marc โดยเลือกผลงานทางศิลปะของศิลปินจำนวน 5 ชิ้นแล้วถอดรหัสเพื่อนำไปสู่ภาพเคลื่อนไหวและประติมากรรมสำหรับทำเป็นพื้นที่ฉายภาพเคลื่อนไหว สีที่ศิลปินเลือกใช้เน้นไปทางโทนร้อน ฉูดฉาด แข็งแรง รู้สึกถึงภาวะอารมณ์ที่ดุเดือด ร้อนแรง รวมไปถึงรูปทรงที่ได้คลี่คลายออกในลักษณะเป็นแท่งสี่เหลี่ยมสามเหลี่ยมแสดงถึงความเฉียบแหลม ความรวดเร็ว พื้นที่ในการจัดวางเป็นกลุ่มก้อนดูอัดอัดและในขณะเดียวกันรู้สึกได้ถึง การเคลื่อนไหวที่ไปในทิศทางเดียวกัน ส่งผลต่อการนำองค์ประกอบไปทำภาพเคลื่อนไหวที่มีความเร็ว การผสมผสานขององค์ประกอบที่เคลื่อนไหวไปในทางเดียวกัน สื่อถึงอารมณ์ความวุ่นวาย ความแข็งแกร่ง ในบางครั้งสามารถเคลื่อนที่สลับทิศทางกันได้ เพื่อก่อให้เกิดความสับสน หลังจากที่ได้ออกแบบภาพเคลื่อนไหวออกมาแล้ว การสร้างประติมากรรมบนพื้นฐานความเรียบง่ายและให้มีพื้นที่เพียงพอต่อการฉายภาพเคลื่อนไหวที่ลงบนประติมากรรม ข้าพเจ้าได้เลือกรูปทรงสามเหลี่ยมมาใช้เป็นประติมากรรมเนื่องจากผลงานของ Franz Marc มีความเป็นรูปทรงสามเหลี่ยมและสี่เหลี่ยมผสมผสานกันอยู่แทบจะทุกผลงานที่ศิลปินได้สร้างสรรค์มา แต่เนื่องจากชิ้นงานที่ข้าพเจ้าทำ ทั้ง 2 ชิ้นที่ผ่านมา มีความเป็นสี่เหลี่ยมแบบเรียบง่ายแล้ว ข้าพเจ้าจึงตัดสินใจใช้รูปทรงสามเหลี่ยมเพื่อสร้างความแตกต่างให้กับพื้นที่ผิวกับชิ้นที่อื่นๆ และสร้างมิติการรับรู้ของผู้สร้างเสียง ผู้ชม รวมไปถึงตัวข้าพเจ้าเอง (ภาพที่ 5)



ภาพที่ 5 แสดงขั้นตอนกระบวนการออกแบบจากผลงานของศิลปิน Franz Marc มาเป็นภาพเคลื่อนไหวและประติมากรรมเพื่อนำไปสู่การแสดงต้นสดแบบฉบับพลัน

ในการสร้างประติมากรรมทั้ง 3 ส่วนให้รวมเป็นผลงานชิ้นเดียวกันนั้น ข้าพเจ้าได้ออกแบบเป็นฉากหมุนได้ 360 องศาเมื่อประติมากรรมชิ้นที่ 1 แสดงเสร็จสิ้นแล้ว เราสามารถหมุนฉากเพื่อเข้าสู่ประติมากรรมชิ้นที่ 2 และ 3 ได้ตามลำดับ ทั้งนี้ เราสามารถเริ่มจากประติมากรรมชิ้นไหนก่อนก็ได้แล้วแต่ภาวะอารมณ์ที่เกิดขึ้น ณ ตอนนั้น ในการจัดทำประติมากรรมหมุนได้ ข้าพเจ้าต้องคำนึงถึงความสมดุลของประติมากรรมในแต่ละด้านให้มีน้ำหนักที่ใกล้เคียงกันมากที่สุด เพราะจะช่วยรักษาสมดุลในการหมุนเพราะถ้าหากประติมากรรมมีน้ำหนักที่ต่างกันมากจะทำให้ระบบการหมุนมีปัญหาส่งผลให้เวลาหมุนกลับมาที่เดิมตำแหน่งจะไม่ตรงตามที่เรากำหนดที่ตั้งเครื่องฉายภาพไว้ทำให้จุดที่เรากำหนดตลาดเคลื่อนไปได้ (ภาพที่ 6)



ภาพที่ 6 การจัดทำประติมากรรมและการทำแกนหมุนบังคับฉาก

ลำดับที่ 5 กระบวนการจัดแสดงผลงานศิลปะชุด “สุนทรียภาพแห่งสภาวะอารมณ์”  
การติดตั้งผลงานศิลปะ เนื่องจากการแสดงผลงานศิลปะที่ต้องอาศัยสถานที่ที่มีแสงสว่างน้อยในการฉายภาพเคลื่อนไหวลงบนพื้นผิวประติมากรรม 3 มิติ จึงควรเป็นห้องโถงที่สามารถปิดกั้นแสงได้ เพื่อที่จะแสดงได้ทั้งเวลากลางวันและกลางคืน การจัดแสดงงานในครั้งนี้จึงเลือกสถานที่ด้านในหอศิลป์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และทำการติดตั้งก่อนวันจริง 2 วัน เพราะต้องทำการติดตั้งเครื่องฉายภาพ และทำการทดสอบการฉายภาพเคลื่อนไหวให้ตรงกับตำแหน่งที่ตั้งของฉากประติมากรรมที่ตั้งไว้ในตำแหน่งเดิม (ภาพที่ 7) โดยการจัดวางองค์ประกอบทุกอย่างได้คำนึงถึงพื้นที่ที่เป็นขอบเขตและปรับเปลี่ยนตามขนาดของพื้นที่ ให้ความสำคัญกับทุกองค์ประกอบเพื่อตอบสนองต่อแนวคิดและการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผลงานกับพื้นที่และผู้ชมให้สามารถเข้าถึงและเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันได้



ภาพที่ 7 การจัดวางตำแหน่งประติมากรรมหมุนได้ในสถานที่จัดแสดงผลงานนิทรรศการ

**การแสดงผลงานศิลปะ** ในการแสดงสดผลงานศิลปะชุด สุนทรียภาพแห่งสภาวะอารมณ์ เป็นการแสดงการดนตรีแบบฉบับพลันเพราะฉะนั้นจะไม่มีเตรียมตัวหรือนัดกับสมาชิกผู้สร้างเสียงมาก่อน เป็นการสร้างจินตนาการและปลดปล่อยออกมาเบื้องหน้าเท่านั้น มีเพียงแค่การอุ่นเครื่องเพื่อเรียกศักยภาพและเตรียมความพร้อมของผู้สร้างเสียงและการตรวจเช็คความเรียบร้อย สิ่งที่ได้แค่เพียงการพูดคุยเพื่อปรับความเข้าใจถึงผลงานศิลปะที่กำลังจะเกิดขึ้น และอารมณ์ที่จะเกิดขึ้นในระหว่างการแสดงสด (ภาพที่ 8)

**ด้านกายภาพ** การแสดงผลงานจะใช้การเน้นไปที่ตัวประติมากรรมเพื่อเปิดมุมมองให้ ผู้ควบคุมภาพเคลื่อนไหว ผู้สร้างเสียง และผู้ชมสามารถมองเห็นได้เด่นชัด เนื่องจากภาพเคลื่อนไหวที่ฉายบนประติมากรรมคือตัวเราที่จะทำให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการรับรู้ถึงสุนทรียะของผลงานศิลปะชุดนี้ รวมไปถึงการจัดระบบเครื่องเสียงต้องมีความคมชัดทุกจุดเพื่อเป็นตัวเสริมสร้างบรรยากาศและเป็นเหมือนเสียงสะท้อนที่จะทำให้ผู้สร้างเสียงได้ยินเพื่อเชื่อมโยงไปถึงการดนตรีในลำดับต่อไป และเชื่อมประสานอารมณ์ที่เกิดขึ้นในระหว่างการแสดงนั้น

**แนวความคิดและเนื้อหา** การดนตรีแบบฉบับพลันของทั้งภาพเคลื่อนไหวนามธรรมที่ได้รับอิทธิพลมาจากศิลปะอารมณ์นามธรรมและผู้สร้างเสียง ในสภาวะอารมณ์ที่เกิดขึ้นจริง ณ ตอนนั้น ทำให้เกิดสุนทรียภาพอีกลักษณะหนึ่งซึ่งเกิดความประทับใจเบื้องหน้า เกิดการปะทะ เกิดการพูดคุยในลักษณะสำแดงฤทธิ์ของความเป็นปัจเจกบุคคลออกมา ชี้ให้เห็นถึงการรับรู้แบบใหม่ เกิดประสบการณ์ทางสุนทรียะที่ทำให้เกิดความเพลิดเพลินหลุดจากชีวิตจริงชั่วคราว และเกิดอารมณ์ร่วมกับผู้ควบคุมภาพและผู้สร้างเสียง แม้เป็นเพียงช่วงเวลาสั้นๆ เท่านั้นก็ตาม



ภาพที่ 8 ภาพบรรยากาศการแสดงผลงานศิลปะชุด สุนทรียภาพแห่งสภาวะอารมณ์

## ผลการดำเนินงาน (องค์ความรู้ที่ได้)

ผลงานศิลปะชุด “สุนทรียภาพแห่งสภาวะอารมณ์” เป็นชิ้นงานที่พูดถึงการดนตรีของข้าพเจ้าซึ่งเป็นผู้ทำการควบคุมภาพเคลื่อนไหวพร้อมกับฉากที่มีพื้นผิว 3 มิติ โดยใช้เทคนิคการฉายภาพบนพื้นผิว 3 มิติ และนำออกแบบเสียงโดยการดนตรีจากภาพเคลื่อนไหวที่ข้าพเจ้าทำขึ้นมา งานชิ้นนี้ประกอบไปด้วยชิ้นงาน 3 ชิ้น ซึ่งสื่อถึงภาวะอารมณ์ที่ต่างๆ กัน 3 ลักษณะ โดยตัวชิ้นงานและภาพเคลื่อนไหวนี้ ได้รับอิทธิพลจากศิลปินในลัทธิอารมณ์นามธรรม อันได้แก่ Mark Rothko, Franz Marc และ Willem de Kooning

รายละเอียดผลงานศิลปะชุดนี้ประกอบด้วย 4 ส่วนสำคัญ คือ 1. ผู้ควบคุมภาพเคลื่อนไหว 2. นักออกแบบเสียง 3. ผู้ชม 4. ภาพเคลื่อนไหวกับประติมากรรมพื้นผิว 3 มิติ โดยทั้งหมดได้มาร่วมสร้างภาวะทางอารมณ์ ณ ตอนนั้น (ดนตรี) แบบฉับพลัน ในระหว่างการแสดงสด ข้าพเจ้าได้มีการบันทึกข้อมูลออกมาทั้งในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวและเสียงเพื่อนำไปจัดแสดงอีกครั้งหนึ่ง

ผลงานชุดนี้เป็นเสมือนการล่องมองพูดคุย สนทนาปราศรัยกัน ความคิดที่เปิดกว้าง และอิสระในการแสดงออก เพื่อให้เกิดการรับรู้ในรูปแบบใหม่ๆ ผลงานศิลปะในรูปแบบใหม่ๆ สร้างแรงบันดาลใจ และความประทับใจให้ทั้ง 4 ส่วนที่ได้กล่าวมาข้างต้น โดยใช้เครื่องมือหลายๆ อย่างคือ ภาพเคลื่อนไหว ประติมากรรม และเสียง มาผสมผสาน ตีความ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อให้เกิดงานศิลปะชิ้นใหม่

“การล่องมองสนทนาแบบดนตรีโดยใช้เครื่องมือที่ตนเองมีอยู่ สามารถผลักดันชิ้นงานหรือแนวความคิดให้เกิดขึ้นแบบฉับพลัน มีอิสระในการแสดงออก ให้มีความสำคัญกับปัจเจกบุคคล และเกิดขึ้นได้หลายๆ ครั้ง มีความหลากหลายของรูปแบบ เหมือนกับคำถามปลายเปิดที่ปล่อยให้ทุกคนเข้ามามีส่วนร่วมสุนทรียะแห่งสภาวะอารมณ์ จึงไม่มีวันสิ้นสุด”

โดยสรุปองค์ความรู้ที่ค้นพบและข้อเสนอแนะจากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุด “สุนทรียภาพแห่งสภาวะอารมณ์” ได้ดังนี้

1. องค์ความรู้ใหม่ที่เกิดจากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสิ่งที่ค้นพบ คือ ค้นพบวิธีการนำคุณค่าของการสร้างผลงานศิลปะแบบดั้งเดิมมาสู่โลกสมัยใหม่ โดยการใช้เทคโนโลยีมาเล่าเรื่องใหม่ ทำให้เกิดแนวความคิดการผสมผสานทั้งภาพเคลื่อนไหวและเสียง และมุมมองใหม่ในการแสวงหาคำความรู้ และการนำเสนอ

2. องค์ความรู้ใหม่ทางด้านแนวความคิดการดนตรีของศิลปินนักออกแบบเสียง ปกติการดนตรีจะเกิดขึ้นก็เพราะการเล่นเครื่องดนตรีมีผู้นำและผู้ตาม มีจังหวะ มีท่อนเพลง มีการวางคอร์ดและคีย์มาก่อน ทุกคนถึงจะสามารถดนตรีและสร้างเพลงขึ้นมาใหม่ได้ แต่หลังจากผลงานศิลปะชิ้นนี้เกิดขึ้น ศิลปินนักออกแบบเสียงสามารถใช้ภาพเคลื่อนไหวและตัวประติมากรรมเป็นตัวสร้างแรงบันดาลใจและสร้างจินตนาการแบบฉับพลัน ณ อารมณ์ที่เกิดขึ้นขณะนั้น จึงทำให้ศิลปินนักออกแบบเสียงได้รับประสบการณ์ใหม่จากการดนตรีมากกว่าที่เคยทำมา

3. องค์ความรู้ใหม่ทางการแก้ปัญหา ค้นคว้าเทคนิค วิธีการในกระบวนการเฉพาะทางในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสิ่งที่ค้นพบ คือ การฉายภาพเคลื่อนไหวบนพื้นผิว 3 มิติ ที่มีการหมุนฉาก สามารถถูกควบคุมและไม่ให้เกิดการเหลื่อมล้ำได้ด้วยวิธีการใช้เซนเซอร์ และถูกควบคุมด้วยรีโมตบังคับการหมุนของฉาก

เพื่อให้ได้ตำแหน่งเดิมในขณะที่เดียวกันน้ำหนักของตัวประติมากรรมทั้ง 3 ด้านต้องมีน้ำหนักที่ใกล้เคียงกันเพื่อสร้างสมดุลในระหว่างที่หมุน

4. องค์ความรู้ใหม่ทางด้านทฤษฎีศิลปะเฉพาะด้าน จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสิ่งที่คุณพบ คือ การสร้างสรรค์เพลงแบบต้นสดที่เกิดขึ้น โดยมีสิ่งเร้าคือภาพเคลื่อนไหวที่นำเอารูปแบบศิลปะลัทธิอาร์มณนามธรรมมาต้นสด ผสมกับพื้นผิวที่มีความนูน ความลึก ความหนา ความบาง ทำให้เกิดงานศิลปะรูปแบบใหม่ที่สามารถสร้างสรรค์ได้ไม่มีที่สิ้นสุด แต่แต่ละครั้งไม่มีความเหมือนกันและหลากหลายรูปแบบ

5. นำผลงานศิลปะไปต่อยอดโดยให้ผู้เข้าชมเข้ามามีส่วนร่วมกับการเล่นเครื่องดนตรีที่เตรียมไว้และทำการต้นสดโดยใช้ภาพเคลื่อนไหวที่ผู้ควบคุมเป็นผู้ทำการต้นสดเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดจินตนาการและถ่ายทอดออกมาผ่านเครื่องดนตรี เกิดประสบการณ์ทางสุนทรียะและทำให้ผู้ชมสามารถใกล้ชิดและรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งในงานศิลปะได้

### เอกสารอ้างอิง

#### ภาษาไทย

กำจร สุนพงษ์ศรี. (2528). ศิลปะสมัยใหม่ (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ประเสริฐ ศีลรัตน์. (2542). สุนทรียะทางทัศนศิลป์. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2548). สังคีตนิยมความซาบซึ้งในดนตรีตะวันตก (พิมพ์ครั้งที่ 5 ฉบับปรับปรุงแก้ไข).

กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จิระพัฒน์ พิตรประชา. (2552). โลกศิลปะศตวรรษที่ 20 (พิมพ์ครั้งที่ 2 ปรับปรุงใหม่). กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ.

อารี สุทธิพันธ์. (2528). ศิลปนิยม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์กระดาศา.

#### ภาษาต่างประเทศ

Bricard, N. (2002). *Mussorgsky Pictures at an Exhibition*. CA: Alfred Music Publishing.

Jones, B. (2012). *What is projection mapping*. Retrieved October 11, 2014, from

<http://projectionmapping.org/whatis>

Harris, W. (2015). *The New Spirit in the Arts*. Retrieved January 9, 2015, from

<http://kalvos.org/harressa.html>

Kennedy, S. L., (2007). *Painting music: Rhythm and movement in art*. Lincoln: Sheldon Museum of Art Catalogues and Publications.