เปราะบาง: บทประพันธ์ดนตรีรูปแบบอิมเมอร์ซีฟอะคูสแมติก

FRAGILITY: AN IMMERSIVE ACOUSMATIC COMPOSITION

สรัญรัตน์ แสงชัย,* ภูมิภักดิ์ จารุประกร

คณะดุริยางคศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

Saranrat Sangchai,* Poumpak Charuprakorn

Faculty of Music, Silpakorn University, Bangkok, Thailand

Received 18/02/2025, Revised 23/04/2025, Accepted 21/05/2025

บทคัดย่อ

ที่มาและวัตถุประสงค์ : แนวคิดของอะคูสแมติกและดนตรีอะคูสแมติกได้เปลี่ยนกระบวนทัศน์ในการรับรู้เสียง กระบวนการประพันธ์ และการใช้เทคโนโลยี ส่งผลให้เกิดแนวทางการสร้างสรรค์ที่พัฒนารูปแบบการนำเสนอเสียงที่หลากหลาย รวมถึงการสร้างประสบการณ์แบบอิมเมอร์ซีฟ ดนตรีอะคูสแมติกเน้นการนำเสนอเสียงโดยปราศจากการเชื่อมโยงเสียงกับความหมาย บริบทหรือแหล่งที่มาของเสียง ทำให้ผู้ฟังมีปฏิสัมพันธ์กับกระบวนการรับรู้เสียงในระดับที่ลึกซึ้งมากขึ้น งานวิจัยนี้ศึกษาการใช้เทคนิคการประพันธ์ด้วยแนวคิดอะคูสแมติก การบันทึกเสียงภาคสนาม สำรวจเสียงด้วยซาวนด์วอล์ก (soundwalk) การจัดวางเสียงในพื้นที่เฉพาะ (site-specific sound installation) และการจัดวางลำโพงหลายระนาบเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ซับซ้อนระหว่างผู้ฟังและสิ่งแวดล้อมเพื่อสร้างประสบการณ์การฟังที่โอบล้อมและตอบสนองต่อบริบทของพื้นที่ การสำรวจดังกล่าวนำไปสู่คำถามวิจัยที่ว่า “กระบวนการประพันธ์และเครื่องมือใดที่สามารถใช้ในการสร้างบทประพันธ์ดนตรีอะคูสแมติกที่นำเสนอประสบการณ์แบบอิมเมอร์ซีฟได้”

วิธีการศึกษา : ผู้วิจัยสร้างสรรค์ *เปราะบาง: บทประพันธ์ดนตรีรูปแบบอิมเมอร์ซีฟอะคูสแมติก* ซึ่งประกอบด้วยบทประพันธ์จำนวน 7 บทเพลง รวมความยาว 69 นาที โดยแบ่งการนำเสนอออกเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่ 1. ซาวนด์วอล์กผ่านแอปพลิเคชัน Echoes.xyz (จำนวน 6 บทเพลง) ประกอบไปด้วย (1) *มหานคร* (2) *หกล้มหกลุก* (3) *เมืองเทพสร้าง* (4) *(ไม่)ปรากฏ* (5) *อย่าลืมฉัน* และ (6) *เปราะบาง* 2. ศิลปะเสียงจัดวางในพื้นที่เฉพาะ (จำนวน 1 บทเพลง) ได้แก่ (7) *ฟังอยู่หรือเปล่า?* การนำเสนอทั้งสองรูปแบบเปิดโอกาสให้ผู้ฟังสำรวจเสียงในพื้นที่และมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมรอบตัว ทำให้ประสบการณ์การฟังกลายเป็นส่วนหนึ่งของสถานที่และช่วงเวลานั้น ๆ การหลอมรวมกันระหว่างเสียงที่ถูกประพันธ์ขึ้นและเสียงแวดล้อมที่เกิดขึ้น ณ ขณะนั้น ทั้งการเปลี่ยนแปลงตำแหน่ง การเคลื่อนไหว และการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้ฟังกับเสียงและบริบทของพื้นที่ ทำให้แต่ละประสบการณ์การฟังแตกต่างจากการนำเสนอดนตรีในรูปแบบสื่อคงที่ (fixed media) ที่มีโครงสร้างตายตัว วิธีการนี้ทำให้เสียงอยู่ในสภาวะที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา และปรับเปลี่ยนไปตามเงื่อนไขของสภาพแวดล้อมที่ดำรงอยู่ เสียงในชีวิตประจำวันจะปรากฏและแทรกตัวซ้อนอยู่กับบทประพันธ์ที่กำลังฟัง ชวนท้าทายและเปิดประสบการณ์การรับรู้เสียงทั้งในมิติของพื้นที่เสมือน (virtual space) และพื้นที่จริง (physical space) ที่มิอาจกำหนดให้เกิดขึ้นซ้ำได้ กระบวนการรับฟังจึงไม่ได้เป็นเพียงการรับรู้เสียงที่แยกขาดจากบริบท แต่เป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ฟัง เสียง และพื้นที่ที่เปลี่ยนแปลงด้วย แนวคิด *เปราะบาง* ในงานวิจัยนี้เกิดจากการลงพื้นที่ภาคสนามร่วมกับกลุ่มเธียเตอร์ทูโก ซึ่งเป็นกลุ่มศิลปินที่มีความตั้งใจสร้างงานศิลปะให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน

* Corresponding author, email: sangchai_s@silpakorn.edu

และนำเสนอในมุมมองใหม่ ๆ ผ่านการใช้พื้นที่สาธารณะและวัฒนธรรมของชุมชนเป็นสื่อในการสร้างสรรค์ผลงาน การทำงานภาคสนามในย่านเมืองเก่าของกรุงเทพมหานครทำให้เห็นถึงพลวัตของพื้นที่ที่กำลังเปลี่ยนแปลง ทั้งในเชิงสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ รวมถึงสภาพแวดล้อมทางเสียง ทั้งนี้ย่านเมืองเก่ายังมีลักษณะของความเปราะบางที่อยู่ในรูปแบบของอาคารไม้เก่าที่กำลังถูกแทนที่โดยสิ่งปลูกสร้างใหม่ การเปลี่ยนแปลงไปของชุมชนดั้งเดิม และเสียงกิจกรรมของผู้คนที่ปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัย พื้นที่นี้จึงเป็นแหล่งบันทึกเสียงที่สะท้อนถึงความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับบริบทของเมืองได้เป็นอย่างดี บทประพันธ์นี้มุ่งสร้างประสบการณ์การฟังที่โอบล้อมผู้ฟังและสะท้อนสภาพแวดล้อมเสียง ผ่านกระบวนการบันทึกเสียงในพื้นที่จริง การจัดการเสียงด้วยแนวคิดอะคูสแมติก และการกระจายเสียงในพื้นที่ ในด้านเทคโนโลยีการนำเสนอ แอปพลิเคชัน Echoes.xyz มีบทบาทสำคัญในการขยายขอบเขตของการสร้างสรรค์ผลงานอิมเมอร์ซีฟอะคูสแมติก เสียงของบทประพันธ์สามารถเปลี่ยนแปลงไปตามพื้นที่ที่กำหนด ซึ่งผู้ฟังสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับเสียงได้ในลักษณะที่แตกต่างกันตามการเคลื่อนไหวและตำแหน่งของตนเอง ขณะที่ศิลปะเสียงจัดวางในพื้นที่เฉพาะ นำเสนอสภาพแวดล้อมทางเสียงที่โอบล้อมผู้ฟังภายในพื้นที่ ซึ่งเสียงของพื้นที่และเสียงแวดล้อม ล้วนมีบทบาทในการกำหนดการรับรู้เสียง การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเสียงที่ถูกประพันธ์ไว้ล่วงหน้าและเสียงของพื้นที่จริงสร้างประสบการณ์ที่มิอาจเกิดขึ้นซ้ำในลักษณะเดียวกันได้ มิติของการฟังที่ขึ้นอยู่กับบริบทนี้ ท้าทายแนวคิดดั้งเดิมของการประพันธ์และการนำเสนอผลงาน ทำให้ประสบการณ์การฟังแต่ละครั้งถูกกำหนดโดยเงื่อนไขของพื้นที่และสถานการณ์เฉพาะในขณะนั้น ผู้ฟังจึงไม่ได้เป็นเพียงผู้รับฟัง แต่มีส่วนร่วมกับกระบวนการสร้างความหมายใหม่ของเสียงด้วย

ผลการศึกษา : การศึกษาและการสร้างสรรค์ *เปราะบาง: บทประพันธ์ดนตรีรูปแบบอิมเมอร์ซีฟอะคูสแมติก* ตอบโจทย์คำถามวิจัยได้ชัดเจน ทั้งในแง่แนวคิดอะคูสแมติก เทคนิคการประพันธ์ การจัดวางเสียงหลายระนาบ และการใช้เทคโนโลยีดนตรีในการสร้างประสบการณ์การฟังแบบอิมเมอร์ซีฟที่ผสานเสียงจริงจากพื้นที่กับเสียงที่ประพันธ์ไว้ ทั้งยังแสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้ของแนวคิดอะคูสแมติกในการสร้างประสบการณ์การฟังที่ดำเนินไปในโลกจริงและโลกเสมือน บทประพันธ์ประกอบด้วย 2 รูปแบบการนำเสนอ ได้แก่ ซาวนด์วอล์กและศิลปะเสียงจัดวางในพื้นที่เฉพาะ โดยมีจุดเริ่มต้นจากการลงภาคสนามเพื่อศึกษาและบันทึกเสียงของพื้นที่ อีกทั้งยังใช้แนวคิดอะคูสแมติกในการคัดเลือกวัตถุดิบเสียงเพื่อสร้างสรรค์บทประพันธ์และออกแบบประสบการณ์การฟังแบบอิมเมอร์ซีฟ ผลลัพธ์ที่ได้คือประสบการณ์เสียงที่โอบล้อมและเปิดโอกาสให้ผู้ฟังสำรวจเสียงร่วมกับสภาพแวดล้อม รวมถึงการเชื่อมโยงผัสสะทั้งหมดในการรับรู้เสียง เวลา และพื้นที่

บทสรุป : ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยนี้จะมีส่วนสำคัญในการขยายขอบเขตของแนวคิดอะคูสแมติกในบริบทร่วมสมัยและพัฒนาการสร้างสรรค์งานดนตรีในรูปแบบอิมเมอร์ซีฟอะคูสแมติกต่อไปได้ โดยเปิดมุมมองในการออกแบบประสบการณ์เสียงที่ไม่เพียงเป็นการรับรู้ผ่านหู แต่เป็นการเชื่อมโยงระหว่างผู้ฟังกับพื้นที่และสภาพแวดล้อมจริงด้วย ความสำเร็จของการผสานเทคนิคดนตรีอะคูสแมติกเข้ากับพื้นที่จริงในครั้งนี้เป็นรากฐานที่สามารถนำไปต่อยอดในผลงานด้านเสียงและศิลปะได้ในอนาคต

คำสำคัญ : การประพันธ์ดนตรีอะคูสแมติก / ประสบการณ์แบบอิมเมอร์ซีฟ / ซาวนด์วอล์ก / ศิลปะเสียงจัดวางในพื้นที่เฉพาะ

Abstract

Background and Objectives: The concept of acousmatic music has significantly influenced the paradigms of sound perception, compositional approaches, and technological applications, leading to new creative possibilities, including immersive sound experiences. Acousmatic music emphasizes the presentation of sound without a visible source, explicit meaning, or contextual reference, challenging traditional listening practices and encouraging deeper engagement with auditory perception. This study examines the use of acousmatic compositional techniques,

field recordings, sound exploration through soundwalks, site-specific sound installation, and multi-layered spatial diffusion to create complex interactions between the listener and the environment, fostering an immersive listening experience that responds to spatial and contextual conditions. This exploration raises a research question: "How can compositional processes and tools be employed to create an acousmatic music composition that delivers an immersive experience?"

Methods: The researcher developed *Fragility: An Immersive Acousmatic Composition*, a collection of seven pieces with a total duration of 69 minutes, designed for two distinct presentation formats: 1. Soundwalks via the Echoes.xyz application (six compositions), including: (1) *MAHANAKHON* (2) *HOK-LOM-HOK-LOOK* (3) *THE CITY OF ANGELS* (4) *(IN)VISIBLE* (5) *FORGET-ME-NOT* and (6) *FRAGILITY*; and 2. A site-specific sound installation (one composition): (7) *ARE YOU LISTENING?* These two formats provide an opportunity for listeners to explore sound within a space while actively engaging with the surrounding environment, making the listening experience an integral part of the place and moment. The interplay between pre-composed sound and real-time environmental sound transforms each listening experience into a site-responsive event, continuously shaped by the listener's position, movement, and interaction with the spatial and acoustic conditions of the environment. Unlike fixed-media compositions with predetermined structures, this approach allows sound to remain in a state of flux, adapting in real time to the shifting conditions of its surroundings. Everyday ambient sounds emerge and intertwine with the composed elements, challenging perception and expanding the act of listening across both virtual space and physical space in ways that cannot be replicated. Listening, in this context, is not merely the reception of isolated sonic events but an active engagement with sound, space, and the ever-changing environment. The conceptual framework of *Fragility* was informed by extensive fieldwork conducted in collaboration with THEATRE TO GO, a performance art collective that explores innovative ways of integrating artistic expression into everyday life. Through site-specific artistic interventions, the group emphasizes the role of public spaces and community culture as active agents in creative processes. Fieldwork in Bangkok's historic district revealed ongoing socio-cultural transformations, which became a central theme in the composition. The historic district exhibits multiple layers of fragility, including the physical vulnerability of old wooden structures, the socio-economic shifts reshaping traditional communities, and the fluctuating sonic environment reflecting urban transitions. The selection of this site for field recordings captures these elements, reinforcing the composition's core theme of impermanence and urban instability. Through the interplay of site-specific recordings, acousmatic transformations, and spatial diffusion, the work seeks to translate these observations into an immersive auditory experience. The Echoes.xyz platform played a significant role in expanding the possibilities of immersive acousmatic composition. The application allows sound compositions to be triggered according to designated geographic locations, offering a responsive listening experience that changes in real time as the listener moves through different spaces. This enables a non-linear engagement with sound, where the sequence and interaction of sonic events are determined by the listener's navigation of the environment. Meanwhile, the site-specific sound installation

offers a contrasting approach, immersing listeners in an auditory environment where the acoustics of the space and ambient noise actively shape the sonic perception. The interplay between pre-composed sound and environmental acoustics ensures that no listening experiences are identical, reinforcing the unpredictable nature of sound in public spaces. This aspect of context-dependent listening challenges traditional notions of composition and performance, making each listening encounter uniquely shaped by spatial and situational conditions. Listeners are not merely passive recipients but actively participate in the process of constructing new meanings of sound. *Fragility* was publicly presented as part of the itinerant performance project STREET FOOD THEATRE, held in Bangkok's historic district from April 4-10, 2024, between 6:00 PM to 8:30 PM. The project invited audiences to engage with the seven compositions in their intended forms: six compositions as soundwalks on Echoes.xyz and one composition as a site-specific sound installation.

Results: The study and creation of *Fragility: An Immersive Acousmatic Composition* clearly address the research question in terms of acousmatic concepts, compositional techniques, multi-layered arrangements, and the use of music technology to construct immersive listening experiences that interweave site-specific with composed sound. Moreover, it reveals the potential of acousmatic concepts in creating auditory experiences that unfold across both physical and virtual space. The composition consists of two presentation formats—soundwalk and site-specific sound installation—both of which began with fieldwork to study and record the acoustic characteristics of the site. Acousmatic concept was also applied in selecting sound materials for composition and in designing immersive listening experiences. The result is an immersive sonic experience that invites the listener to explore sound in relation to the environment, while engaging all senses in the perception of sound, time, and space.

Conclusions: Ultimately, the researcher hopes that this study will contribute to the expansion of acousmatic concepts in contemporary contexts and the further development of immersive acousmatic composition. Rather than being solely perceived through hearing, these experiences foster deeper connections between the listener, space, and the surrounding environment. The successful integration of acousmatic techniques with real-world spaces in this project serves as a foundation for future explorations in sound-based and artistic practices.

Keywords: Acousmatic Composition / Immersive Experience / Soundwalk / Site-specific Sound Installation

บทนำ (Introduction)

ด้วยความสนใจในกระบวนการรับรู้เสียงของมนุษย์ ผู้วิจัยได้สำรวจประสบการณ์การฟังผ่านผลงานการประพันธ์ดนตรีที่สร้างสรรค์ขึ้นในช่วงปี พ.ศ. 2555 ได้แก่ *เสียงในครรภ์*[1] และ *The Inside*[2] ซึ่งนำเสนอการรับรู้เสียงในมิติทางร่างกายและสภาพแวดล้อม ผลงานเหล่านี้ไม่เพียงสะท้อนถึงความซับซ้อนของการรับรู้เสียง แต่ยังตั้งคำถามถึงบทบาทของเสียงในมิติ

[1] Saranrat Sangchai, "Dividing Time : A Sonic Exploration of Temporality through Composition" (Master's thesis, Silpakorn University, 2013), 1, http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Saranrat_Sangchai/fulltext.pdf. (in Thai)

[2] Saranrat Sangchai, "Dividing Time : A Sonic Exploration of Temporality through Composition" (Master's thesis, Silpakorn University, 2013), 1, http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Saranrat_Sangchai/fulltext.pdf. (in Thai)

ทางสังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมที่เราอาศัยอยู่ จากการสำรวจดังกล่าว แนวทางการศึกษาจึงได้ขยายสู่ดนตรีอะคูสแมติก (acousmatic music) อันเป็นรูปแบบดนตรีที่ใช้เสียงที่บันทึกไว้ล่วงหน้าเป็นวัตถุดิบหลักในการประพันธ์และออกแบบให้รับฟังผ่านลำโพง โดยเน้นให้ผู้ฟังตระหนักถึงคุณลักษณะของเสียงโดยไม่ยึดโยงกับแหล่งที่มาของเสียง แนวคิดดังกล่าวเกิดขึ้นพร้อมกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการบันทึกเสียงในคริสต์ศตวรรษที่ 20 ซึ่งเปิดโอกาสให้ศิลปินใช้เสียงจากธรรมชาติ ชีวิตประจำวัน และเสียงสังเคราะห์ โดยไม่จำกัดอยู่ที่เครื่องดนตรีดั้งเดิม รวมถึงพัฒนาเทคนิคทางดนตรีใหม่ ๆ ที่ทำได้ผ่านเทปบันทึกเสียง เช่น การยืดหดเสียง การตัดต่อ และการปรับความถี่เสียง การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ได้ส่งผลต่อกระบวนทัศน์ทางดนตรีและท้าทายแนวคิดดั้งเดิมของโครงสร้างและรูปแบบของดนตรี กลายเป็นรากฐานสำคัญในการศึกษาแนวคิดในการประพันธ์และการศึกษาดนตรีอะคูสแมติกของผู้วิจัย

แนวคิดดนตรีอะคูสแมติกได้พัฒนากระบวนทัศน์ในการรับรู้เสียง เทคโนโลยี และเทคนิคการประพันธ์ดนตรีไปสู่การสร้างสรรค์ศิลปะเสียงในรูปแบบที่ซับซ้อนมากขึ้น รวมถึงการสร้างประสบการณ์แบบอิมเมอร์ซีฟ (immersive experience) ที่ผู้ฟังจะถูกโอบล้อมด้วยเสียงจากหลายทิศทางราวกับอยู่ในพื้นที่จริงผ่านการจัดวางเสียงในพื้นที่เฉพาะและการจัดวางลำโพงหลายระนาบเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ซับซ้อนระหว่างผู้ฟังและสิ่งแวดล้อม ผู้ฟังสามารถเลือกฟังเสียงจากจุดใดจุดหนึ่งหรือฟังเสียงรวมเป็นองค์รวม เสียงที่ออกมาพร้อมกับเสียงจากสภาพแวดล้อมจริงสร้างประสบการณ์ที่ไม่สามารถเกิดขึ้นซ้ำได้ และเน้นให้ผู้ฟังมีส่วนร่วมโดยตรงกับพื้นที่นั้น นอกจากนี้ยังมีกระบวนการสำรวจเสียงด้วยซาวนด์วอล์ก (soundwalk) หรือการรับฟังเสียงในระหว่างการเดิน ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญในการฝึกการฟังและสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมทางเสียง อันเป็นรากฐานของการออกแบบเชิงอะคูสติก[3] ที่เกิดขึ้นจาก เรย์มอนด์ เมอร์เรย์ เชเฟอร์ (Raymond Murray Schafer) ซึ่งเป็นผู้บุกเบิกในการศึกษาด้านนิเวศวิทยาทางเสียง (acoustic ecology)

จากการศึกษาดังกล่าวนำไปสู่คำถามสำคัญในการวิจัยที่ว่า “กระบวนการประพันธ์และเครื่องมือใดที่ผู้วิจัยสามารถใช้เพื่อสร้างบทประพันธ์ดนตรีอะคูสแมติกที่นำเสนอประสบการณ์แบบอิมเมอร์ซีฟได้” คำถามนี้เป็นจุดเริ่มต้นในการทดลองสร้างสรรค์ *เปราะบาง: บทประพันธ์ดนตรีรูปแบบอิมเมอร์ซีฟอะคูสแมติก* ที่ออกแบบให้ผู้ฟังสามารถสัมผัสประสบการณ์เสียงได้ใน 2 รูปแบบ ประกอบไปด้วย

1. ซาวนด์วอล์ก (soundwalk) ผ่านแอปพลิเคชัน Echoes.xyz
2. ศิลปะเสียงจัดวางในพื้นที่เฉพาะ (site-specific sound installation)

การนำเสนอทั้ง 2 รูปแบบนี้ช่วยให้ผู้ฟังสำรวจเสียงในพื้นที่พร้อมกับมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมจริง ทำให้ประสบการณ์การฟังกลายเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่นั้นในขณะเวลานั้น ๆ ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจึงไม่เพียงสะท้อนแนวคิดดนตรีอะคูสแมติก แต่ยังเป็นการเปิดประสบการณ์ใหม่ในการรับรู้เสียงและพื้นที่ ผ่านการสำรวจเสียงที่เกิดขึ้นจากบทประพันธ์และเสียงที่เกิดขึ้นจริงในพื้นที่ ณ ขณะนั้นไปพร้อม ๆ กัน ผู้ฟังแต่ละคนจะได้รับประสบการณ์ที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับเสียงและพื้นที่แห่งนี้ พื้นที่ไม่สามารถควบคุมปัจจัยเสียงโดยรอบได้ เสียงในชีวิตประจำวันจะปรากฏและแทรกตัวซ้อนอยู่กับบทประพันธ์ที่กำลังฟัง ชวนท้าทายและเปิดประสบการณ์การรับรู้เสียงทั้งในมิติของพื้นที่เสมือน (virtual space) และพื้นที่จริง (physical space) ที่มิอาจกำหนดให้เกิดขึ้นซ้ำได้ กลายเป็นประสบการณ์ที่เป็นปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่อย่างแท้จริง

---

[3] R. Murray Schafer, *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World* (New York: Simon and Schuster, 1993), 213.

วัตถุประสงค์ (Research Objectives)

1. ศึกษากระบวนการประพันธ์และเครื่องมือที่สามารถใช้ในการสร้างบทประพันธ์ดนตรีอะคูสแมติกที่นำเสนอประสบการณ์แบบอิมเมอร์ซีฟ
2. สร้างบทประพันธ์ในรูปแบบอิมเมอร์ซีฟอะคูสแมติก

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง (Literature Reviews)

แนวคิดอะคูสแมติกกับกระบวนทัศน์ของการฟังที่เปลี่ยนไป

กระแสของแนวคิดสมัยใหม่ (Modernism) ที่ปรากฏขึ้นพร้อมกับการปฏิวัติอุตสาหกรรมในสังคมตะวันตกอันเป็นจุดเชื่อมต่อระหว่างศตวรรษที่ 19 และ 20 ได้นำพาความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ระบบการสื่อสาร เครื่องจักรกล การเดินทางที่รวดเร็ว การเปลี่ยนแปลงการปกครองในระบอบประชาธิปไตย ระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม รวมถึงความเป็นปัจเจกชนที่แสวงหาสิทธิเสรีภาพเข้ามาแทนที่สังคมเกษตรกรรมแบบเดิม ไปสู่วิถีชีวิตรูปแบบใหม่ซึ่งส่งผลต่อแนวคิดทางศิลปะแขนงต่าง ๆ ด้วย วิรุณ ตั้งเจริญ ให้ความเห็นว่าศิลปะสมัยใหม่นั้นได้สะท้อนสังคมสมัยใหม่ สะท้อนเสรีภาพของปัจเจกบุคคล สะท้อนความคิดที่เป็นนามธรรม โดยมุ่งเน้นการสร้างสรรค์กลวิธีต่าง ๆ มากมาย[4] ปัจจัยทางการเปลี่ยนแปลงนี้ส่งอิทธิพลถึงการสร้างสรรค์ดนตรีที่ต้องการปฏิเสธสุนทรียภาพความงามดั้งเดิม ดังจะเห็นได้จากถ้อยแถลงการณ์ “The Art Of Noise” ในปี ค.ศ. 1913 ของหนึ่งในศิลปินกลุ่มอนาคตนิยม (futurism) อย่างลุยจิ รุสโซโล (Luigi Rusolo) ที่ต้องการผลักดันดนตรีเข้าสู่ยุคสมัยใหม่ โดยมีสาระสำคัญที่แสดงถึงการปฏิเสธเสียงของเครื่องดนตรีในวัฒนธรรมออร์เคสตราที่ไม่สามารถจับต้องจิตวิญญาณของความเป็นสมัยใหม่ของโลกที่เต็มไปด้วยนอยซ์ (noise) อันเกิดจากเครื่องจักรได้อีกต่อไป[5] หรือแม้กระทั่งในบทความ “The Liberation of Sound” ของเอ็ดการ์ด วาแรส (Edgard Varèse) ที่ได้นิยามความหมายให้กับดนตรีของเขาว่าเป็น “เสียงที่ถูกจัดระเบียบ” (organized sound) และมองว่าศิลปินนั้นก็เป็นเพียงผู้ที่จัดการเรียบเรียงองค์ประกอบอันกระจัดกระจายอยู่[6] อีกทั้งยังใช้อธิบายมุมมองของเสียงในฐานะที่เป็นศิลปะและวิทยาศาสตร์ซึ่งกว้างกว่าการจำกัดความด้วยคำว่า “ดนตรี” นอกจากคำว่า “นอยซ์” จะถูกนำมาใช้เรียกเสียงที่ผู้คนไม่ปรารถนาแล้ว ยังถูกใช้เรียกเสียงใหม่ ๆ ที่ไม่ได้อยู่ในกรอบของขนบดั้งเดิมในงานดนตรีด้วย วาแรสให้ความเห็นว่า การมาถึงของดนตรีไฟฟ้ามิได้เป็นการปฏิเสธเครื่องดนตรีแบบขนบดั้งเดิมหรือเป็นสิ่งที่จะมาทำงานแทนที่นักประพันธ์หรือนักดนตรี แต่เป็นความหลากหลายที่ส่งเสริมให้ภูมิทัศน์ทางดนตรีสมบูรณ์มากขึ้นต่างหาก[7]

กระแสของแนวคิดสมัยใหม่และการมาถึงของเทคโนโลยีดนตรีส่งผลต่อวิธีคิดและกระบวนการทำงานของเหล่าศิลปินที่สร้างสรรค์ดนตรีเป็นอย่างมาก มนุษย์ได้ก้าวข้ามผ่านขีดจำกัดทางกายภาพในการสำรวจเสียง โดยเฉพาะการรับรู้รายละเอียดของเสียงที่หูเรามิอาจได้ยินโดยธรรมชาติได้ เกิดเป็นแนวคิดใหม่ทางปรัชญา สุนทรียศาสตร์และกระบวนทัศน์ในการฟังของมนุษย์ ซึ่ง “เสียง” ที่เราได้ยินไม่จำเป็นต้องผูกติดอยู่กับความหมายหรือแหล่งที่มาของเสียงเพียงอย่างเดียว หากเสียงก็มีชีวิตเป็นของตัวเอง (sound itself) อันนำไปสู่แนวคิดและสุนทรียศาสตร์ใหม่ในงานดนตรีที่เรียกว่า “อะคูสแมติก”

---

[4] Virun Tungcharoen, “Post-Modernism: Post-Modern Art,” *Journal of the Royal Institute of Thailand* 27, no. 2 (April-June 2002): 330. (in Thai)

[5] Thatchatham Silsupan, “Noise and Its Aesthetic Revolution in Music,” *Journal of Fine Arts* 8, no. 1 (January-June 2017): 8. (in Thai)

[6] Edgard Varèse and Chou Wen-chung, “The Liberation of Sound,” *Perspectives of New Music* 5, no. 1 (Autumn-Winter 1966): 18, https://doi.org/10.2307/832385.

[7] Edgard Varèse and Chou Wen-chung, “The Liberation of Sound,” *Perspectives of New Music* 5, no. 1 (Autumn-Winter 1966): 15, https://doi.org/10.2307/832385.

“อะคูสแมติก” (acousmatic) เป็นคำที่ใช้อธิบายสุนทรียศาสตร์ของการฟังรูปแบบหนึ่ง ที่ให้ความสำคัญกับเสียงเป็นหลัก กล่าวคือ เป็นการฟังที่มุ่งเน้นความสำคัญของการฟังไปที่คุณลักษณะของตัวเสียงที่เป็นอิสระต่อวัตถุต้นเหตุและสาเหตุของการเกิดเสียง[8] ผู้ฟังต้องฟังเสียงต่าง ๆ โดยปราศจากการเชื่อมโยงเสียงกับความหมาย บริบทหรือแหล่งที่มาของเสียง เพื่อให้สามารถสำรวจเสียงจากเนื้อแท้ของเสียงได้ ทั้งในแง่คุณลักษณะของเสียงและมิติทางด้านพื้นที่ นอกจากนี้คำว่า “อะคูสแมติก” ยังใช้เรียกรูปแบบหนึ่งของดนตรีซึ่งอยู่ภายใต้ร่มใหญ่ที่เรียกว่า “อิเล็กโทรอะคูสติก”[9] (electroacoustic) เป็นการประพันธ์ดนตรีผ่านกระบวนการทางไฟฟ้า (electronical manipulation) ด้วยการนำเสียงรอบตัวที่บันทึกผ่านเทปเป็นวัตถุดิบในการประพันธ์ดนตรี และถูกออกแบบให้ฟังด้วยลำโพง ซึ่งผู้ฟังสามารถรับรู้ดนตรีได้โดยปราศจากการมองเห็นแหล่งที่มาหรือต้นกำเนิดเสียง อันเป็นการขยายขอบเขตของดนตรีไปสู่พื้นที่ทางเสียงรูปแบบใหม่ ๆ

เดิมทีคำว่า อะคูสแมติก มาจากภาษากรีก “akousmatikoi”[10] หมายถึงผู้ฟัง เป็นชื่อที่ใช้กับบรรดาศิษย์ของปีธากอรัส (Pythagoreans) ที่กำลังนั่งฟังการบรรยายของเขา โดยที่ร่างกายของปีธากอรัสซ่อนอยู่เบื้องหลังผืนผ้าม่าน มีเพียงเสียงเท่านั้นที่ลอดผ่านออกมา วิธีการดังกล่าวส่งผลให้ผู้ฟังสามารถรับสารได้โดยไม่ถูกรบกวนด้วยผู้บรรยาย

แนวคิดอะคูสแมติกได้เปลี่ยนกระบวนทัศน์ในการฟังและการสร้างสรรค์ดนตรีไปอย่างสิ้นเชิง นับเป็นการท้าทายประสบการณ์ทางดนตรีแบบขนบดั้งเดิมที่ผูกติดกับการแสดงสด เปลี่ยนให้ผู้ฟังรับรู้เสียงที่เนื้อแท้ของเสียงที่ดำเนินไปในช่วงเวลาหนึ่ง ๆ และเน้นการสร้างประสบการณ์ทางการฟังที่ปราศจากการมองเห็นแหล่งที่มาของเสียงอันเป็นการขยายขีดจำกัดในการรับรู้เสียงให้แก่ผู้ฟัง หากมองในฐานะศิลปินและนักประพันธ์ดนตรี การสังเคราะห์เสียงด้วยกระบวนการทางไฟฟ้าทำให้เกิดเนื้อเสียงและคุณลักษณะของเสียงที่หลากหลายมากขึ้น รวมถึงการวิวัฒนาการของเทคโนโลยีบันทึกเสียงก็เปิดโอกาสให้สามารถนำเสียงกลับมาเล่นซ้ำใหม่ ที่นอกจากจะเป็นการเก็บรักษาเสียงเพื่อใช้ในการศึกษาเสียงในเชิงลึกได้แล้ว ยังสามารถเล่นแร่แปรธาตุและดัดแปลงให้เกิดมิติทางเสียงใหม่ ๆ อันเป็นวัตถุดิบทางเสียงในการประพันธ์ดนตรีด้วย การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวกลายเป็นจุดกำเนิดสำคัญของดนตรีที่เรียกว่า “มิวสิกคงแคร็ต” (Musique Concrète)

ในช่วงปี ค.ศ. 1955 ปิแอร์ แชฟเฟอร์ (Pierre Schaeffer) วิศวกรและนักประพันธ์ชาวฝรั่งเศส หนึ่งในผู้ก่อตั้งกลุ่มนักวิจัยด้านเสียง (GRM หรือ Groupe de Recherches Musicales) ได้ศึกษารูปแบบและแนวทางการประพันธ์นี้ โดยการนำเสียงที่บันทึกลงในเทปมาสร้างเป็นบทประพันธ์ ซึ่งลักษณะของการประพันธ์มุ่งเน้นไปที่การทดลองดัดแปลงเสียงด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การตัดต่อเทป การเร่งความเร็วในการเล่นเทป การเล่นเทปจากข้างหลังไปข้างหน้า เป็นต้น ลักษณะการประพันธ์ดังกล่าวได้ละทิ้งกฎเกณฑ์ของทฤษฎีดนตรีตะวันตกแบบดั้งเดิมไปโดยสิ้นเชิง ดนตรีประเภทนี้ไม่จำเป็นต้องขับเคลื่อนด้วยทำนอง การประสานเสียง การกำหนดอัตราจังหวะ หรือแม้แต่การบันทึกโน้ตลงบนบรรทัดห้าเส้น แชฟเฟอร์ให้ความเห็นต่อมิวสิกคงแคร็ตว่า เขาตั้งใจที่จะสร้างสรรค์และทดลองเสียงที่เกิดขึ้นในโลกจริงที่เราอาศัยอยู่อันเป็นเสียงรูปธรรม (concrete)[11]

การมาถึงของมิวสิกคงแคร็ต นอกจากจะเปลี่ยนแปลงแนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ดนตรีแล้ว ยังเปลี่ยนกระบวนทัศน์ในการรับฟังดนตรีด้วย ซึ่งแนวคิดอะคูสแมติกถูกนำมาใช้ในบริบทของการฟังที่เรียกว่า การฟังแบบอะคูสแมติก

---

[8] Thatchatham Silsupan, “Noise and Its Aesthetic Revolution in Music,” *Journal of Fine Arts* 8, no. 1 (January-June 2017): 21. (in Thai)

[9] James Andean, “Sound and Narrative: Acousmatic Composition as Artistic Research,” *Journal of Sonic Studies* 7 (2014): 1, https://dora.dmu.ac.uk/server/api/core/bitstreams/29f3e477-de80-4ea7-8e47-a73f55a31574/content.

[10] Brian Kane, *Sound Unseen: Acousmatic Sound in Theory and Practice* (Oxford: Oxford University Press, 2014), 24, https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199347841.001.0001.

[11] Pierre Schaeffer, *In Search of a Concrete Music*, trans. John Dack and Christine North (Berkeley: University of California Press, 2012), 14.

(acousmatic listening) ที่ภายหลังเกิดเป็นแนวทางปฏิบัติอันเป็นวิธีการซึ่งแชฟเฟอร์ใช้ในการฝึกการฟังเสียงต่าง ๆ โดยเรียกกระบวนการดังกล่าวว่า การฟังแบบลดทอน หรือ reduced listening ที่มุ่งไปที่การฟังคุณสมบัติของเสียงเพื่อแยกคุณสมบัติภายในของเสียงออกมาในฐานะที่เป็นวัตถุเสียง (sound object)[12] อย่างไรก็ดี ด้วยรูปแบบและเทคโนโลยีการบันทึกเสียงที่พัฒนาอย่างต่อเนื่อง ดนตรีอะคูสแมติกได้ขยายขอบเขตในการสร้างสรรค์เสียงที่มีความหลากหลายมากขึ้น ไม่จำกัดอยู่เพียงเสียงจากเครื่องดนตรีเท่านั้น แต่ยังครอบคลุมถึงเสียงที่พบได้ในชีวิตประจำวันและสิ่งแวดล้อมรอบตัวด้วย

การเกิดขึ้นของแนวคิดอะคูสแมติกสะท้อนให้เห็นถึงบทบาทและอิทธิพลของเทคโนโลยีในการสร้างสรรค์และจัดการเสียงในเชิงศิลปะ เทคโนโลยีมิได้มีบทบาทในการบันทึกและเก็บรักษาเสียงเพื่อการศึกษาเชิงลึกหรือการอนุรักษ์เท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือที่เปิดโอกาสให้ศิลปินได้ทดลอง ปรับเปลี่ยน และดัดแปลงเสียง เพื่อสร้างมิติใหม่ ๆ ทางศิลปะ เสียงที่เคยถูกจำกัดอยู่ในกรอบของการสร้างสรรค์แบบดั้งเดิมได้กลายเป็นวัตถุดิบที่มีความหลากหลายและไร้ข้อจำกัด ศิลปินสามารถนำเสียงจากแหล่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเสียงจากธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม หรือชีวิตประจำวัน มาประยุกต์ใช้เพื่อขยายขอบเขตของการนำเสนอศิลปะให้ก้าวข้ามข้อจำกัดเดิม และเปิดพื้นที่ใหม่สำหรับการสร้างประสบการณ์ทางการรับรู้เสียงที่มีความซับซ้อนและลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น

รูปแบบการนำเสนอดนตรีอะคูสแมติกและการสร้างประสบการณ์รับฟัง (จากพื้นที่ปิดสู่พื้นที่เปิด)

จอนตี แฮร์ริสัน (Jonty Harrison) อธิบายว่า เงื่อนไขสำคัญของดนตรีอะคูสแมติกประกอบไปด้วย การฟังผ่านลำโพงอันมีเจตนาในการฟังด้วยแนวคิดอะคูสแมติก เสียงที่ผู้ฟังได้ยินจะต้องไม่ปรากฏแหล่งที่มา ณ ขณะที่ฟังอยู่ เป็นดนตรีที่ถูกแต่งขึ้นและอยู่ในรูปแบบของสื่อคงที่ (fixed medium) โดยแหล่งที่มาของเสียงไม่สามารถระบุที่มาได้ รวมถึงบรรทัดฐานในการประพันธ์ (compositional criteria) มักไปไกลเกินกว่ากฎเกณฑ์ในการประพันธ์แบบดนตรีทั่วไป เช่น การใช้เกณฑ์แบบสเปกโตรมอร์โฟโลจี (spectromorphological) การอ้างอิงบริบทหรือเล่าเรื่อง (referencial/anecdotal)[13] หรืออาจรวมทั้งสองลักษณะเข้าด้วยกัน[14] เงื่อนไขดังกล่าวสอดคล้องกับความเห็นของเจมส์ แอนดีน (James Andean) ที่อธิบายว่า ดนตรีอะคูสแมติกเป็นรูปแบบหนึ่งของดนตรีอิเล็กโทรอะคูสติก มักใช้เสียงรอบตัวที่ถูกบันทึกไว้มาเป็นวัตถุดิบในการประพันธ์[15] แอนดีนยังเสริมอีกว่าเรามักมองข้ามศักยภาพทางดนตรีของเสียง (hidden musical potential) ที่อยู่รอบตัว เนื่องจากเราถูกชี้นำให้รับรู้ว่าเสียงต่าง ๆ เกิดขึ้นจากอะไร ดังนั้นการจะรับรู้ถึงศักยภาพทางดนตรีของเสียงนั้น ๆ ได้ เราจำเป็นต้องละทิ้งการให้ความหมายของเสียงและนิยามเสียงนั้นใหม่ โดยพิจารณาจากคุณสมบัติของเสียงเพียงอย่างเดียว

รูปแบบการนำเสนอดนตรีอะคูสแมติกในช่วงแรก ยังไม่มีระบบเสียงที่เป็นมาตรฐานหรือมีแบบแผนมากนัก มักนำเสนอโดยใช้ระบบลำโพงที่เรียบง่าย อย่างระบบลำโพงแบบโมโน (mono) และสเตอริโอ (stereo) โดยจะใช้เครื่องเล่นแผ่นเสียงหรือเครื่องเล่นเทปในการเล่นเสียงต่าง ๆ เสียงจะถูกส่งออกมาผ่านลำโพงที่ตั้งอยู่เบื้องหน้าผู้ฟังจำนวน 1 หรือ 2 ตัว ซึ่งจัดวางอยู่ในระนาบเดียวกันในสตูดิโอที่ควบคุมสภาพแวดล้อมได้ เน้นให้ผู้ฟังรับรู้เสียงแบบอะคูสแมติก ดังจะเห็นได้จากบทประพันธ์

---

[12] Michel Chion, *Guide to Sound Objects: Pierre Schaeffer and Musical Research*, trans. John Dack and Christine North (Paris: Buchet Chastel, 2009), 11.

[13] Anecdotal music หมายถึงดนตรีที่บอกเล่าเรื่องราวหรือเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ วัตถุ หรือสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นจริง มักใช้เสียงที่กระตุ้นให้ผู้ฟังนึกถึงภาพ สถานที่หรือเรื่องราวที่ผูกโยงกับประสบการณ์ของแต่ละคน ใช้วัตถุดิบเสียงที่บันทึกมาจากพื้นที่จริงในการประพันธ์ เช่น เสียงเมือง เสียงธรรมชาติ เสียงพูด หรือเสียงของเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ ส่งผลให้ดนตรีประเภทนี้เชื่อมโยงความทรงจำ อารมณ์หรือบริบทเฉพาะระหว่างผู้ฟังกับเสียงที่ได้ยินในบทประพันธ์

[14] Jonty Harrison, “Diffusion: Theories and Practices, with Particular Reference to the Beast System,” *eContact!* 2.4 (September 1999): 2.

[15] James Andean, “Sound and Narrative: Acousmatic Composition as Artistic Research,” *Journal of Sonic Studies* 7 (2014): 1, https://dora.dmu.ac.uk/server/api/core/bitstreams/29f3e477-de80-4ea7-8e47-a73f55a31574/content.

Étude Aux Chemins De Fer ของปิแอร์ แชฟเฟอร์ หนึ่งในผลงานชิ้นแรก ๆ ของมิวสิกคงแคร็ตที่นำเสนอด้วยระบบเสียงแบบโมโนด้วยการจัดวางลำโพงเพียงหนึ่งตัว ต่อมามีการพัฒนาระบบเสียงแบบสเตอริโอที่เป็นการจัดวางลำโพง 2 ตัว ไว้ในตำแหน่งซ้ายและขวาให้อยู่ในระนาบเดียวกันกับตำแหน่งของหู ซึ่งการจัดตำแหน่งดังกล่าวช่วยสร้างมิติให้กับเสียงและได้รับความนิยมมากขึ้น ระบบเสียงแบบสเตอริโอเปิดโอกาสให้นักประพันธ์สามารถสร้างมิติและพื้นที่ให้กับเสียงได้และกลายเป็นระบบมาตรฐานของงานด้านเสียงที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในปัจจุบันทั้งการใช้ลำโพงสองตัวและการใช้หูฟัง

การพัฒนารูปแบบและเทคโนโลยีที่ซับซ้อนในการสร้างประสบการณ์รับฟังในดนตรีอะคูสแมติก ส่งผลให้รูปแบบการรับฟังมีความหลากหลายมากขึ้น อีกทั้งการฟังแบบอะคูสแมติกได้พาผู้ฟังก้าวข้ามกระบวนทัศน์ของการฟังรูปแบบเดิมไปสู่ความสามารถในการจดจ่อกับเนื้อเสียงและคุณลักษณะของเสียงอันเป็นอิสระจากการให้ความหมายและบริบทของเสียง รวมถึงการกระตุ้นให้ผู้ฟังและศิลปินได้ค้นหาและสำรวจประสบการณ์เสียงที่มิได้มาจากในระนาบเดียว นำไปสู่การจัดวางลำโพงในหลากหลายระนาบและหลายทิศทาง เช่น การพัฒนา Potentiomètre d'espace[16] สำหรับเล่นเสียงแบบหลายช่องสัญญาณ (multi-channel) ของฌาค พุลแลง (Jacques Poullin) ทว่าการแสดงคอนเสิร์ตในรูปแบบของมิวสิกคงแคร็ตนั้นปราศจากการแสดงของมนุษย์และไร้ซึ่งความมีชีวิตชีวา จึงเกิดข้อถกเถียงถึงความจำเป็นของการนำมิวสิกคงแคร็ตมาแสดงคอนเสิร์ต โจล ชาดาบี (Joel Chadabe) กล่าวว่า "ใครจะไปสนุกกับการนั่งในโรงละครมืด ๆ เพื่อรับฟังเสียงจากลำโพงอันไร้ชีวิตชีวา มีความจำเป็นใดที่จะต้องไปฟังคอนเสิร์ตในหอแสดงดนตรีในเมื่อดนตรีแบบนี้สามารถฟังแบบสเตอริโอที่บ้านได้ ฉะนั้นปัญหาคือจะทำอย่างไรให้การเล่นเทปเหล่านี้มีชีวิตชีวาในคอนเสิร์ต"[17] หนึ่งในวิธีการแก้ปัญหาคือการสร้างสภาพแวดล้อมในการชมคอนเสิร์ตที่ไม่ธรรมดาและไม่สามารถสร้างขึ้นที่บ้านได้

ต่อมาจึงเกิดการพัฒนาระบบการกระจายเสียงและอุปกรณ์ต่าง ๆ ขึ้น ดังจะเห็นได้จากการเกิดขึ้นของอะคูสมอนิอุม (Acousmonium) โดยกลุ่ม GRM (Groupe de Recherches Musicales) ที่ถูกสร้างขึ้นในปี ค.ศ. 1974 โดยฟรองซัวส์ เบล ประกอบไปด้วยชุดลำโพงจำนวน 80 ตัวที่จัดวางอยู่บนเวที ลำโพงแต่ละตัวจะทำหน้าที่เป็นผู้บรรเลงเดี่ยว (soloist) ซึ่งเสียงที่ถูกออกแบบและคัดเลือกตามคุณลักษณะเฉพาะของเสียงนั้น ๆ จะเคลื่อนที่ไปในทิศทางที่แตกต่างกันด้วยสัญญาณเสียงแบบโมโน นอกจากนี้ลำโพงแต่ละตัวยังถูกจัดวางแบบหลายระนาบให้ความรู้สึกเหมือนมีวงออร์เคสตราเล่นอยู่เบื้องหน้าผู้ชม[18] การจัดวางในลักษณะนี้ช่วยเพิ่มมิติของเสียงโดยทำให้เสียงสามารถกระจายตัวไปในหลากหลายมุม ซึ่งไม่เพียงแต่สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ฟังและเสียงที่ประพันธ์ขึ้นเท่านั้น แต่ยังเสริมสร้างประสบการณ์การฟังที่มีความละเอียดและสมจริงยิ่งขึ้น เทคโนโลยีเช่นนี้ได้ท้าทายขอบเขตของการฟังและสร้างโอกาสในการรับรู้เสียงที่แตกต่างไปจากเดิม ยิ่งไปกว่านั้นการทดลองสร้างพื้นที่การฟังเฉพาะภายในหอแสดงดนตรี เช่น Philips Pavilion และ Spherical Concert Hall ที่ออกแบบให้สามารถกระจายเสียงได้รอบทิศทาง ยังแสดงถึงความพยายามในการปรับปรุงประสบการณ์การฟังในระดับที่ละเอียดอ่อนและซับซ้อน ประสบการณ์เช่นนี้ช่วยให้ผู้ฟังสัมผัสเสียงได้ในทุกมิติ ซึ่งเป็นการขยายขอบเขตของการนำเสนอและเปิดโอกาสให้ดนตรีอะคูสแมติกมีศักยภาพที่จะพัฒนาไปสู่รูปแบบการนำเสนออื่น ๆ อย่างไรก็ตาม แม้จะมีการทดลองติดตั้งและกระจายเสียงในหลายระนาบเพื่อสร้างประสบการณ์การฟังแบบรอบทิศทาง ทว่าการจัดแสดงดนตรีอะคูสแมติกยังคงจำกัดอยู่ในพื้นที่ปิด ซึ่งอาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ท้าทายการพัฒนาในลำดับต่อไป

---

[16] Peter Manning, *Electronic and Computer Music*, 4th ed. (Oxford: Oxford University Press, 2013), 26.

[17] Joel Chadabe, *Electric Sound: The Past and Promise of Electronic Music* (Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall, 1997), 67.

[18] Adrian Moore, *Sonic Art: An Introduction to Electroacoustic Music Composition* (New York: Routledge, 2016), 190.

ปัญหาจากการนำเสนอและการแสดงดนตรีอะคูสแมติกทำให้นักประพันธ์และผู้ทำงานด้านเสียงพยายามหาวิธีการนำเสนอรูปแบบใหม่ ๆ ที่นอกจากจะต้องการเรียกความสนใจจากผู้ฟังแล้ว ยังนำไปสู่การพัฒนาระบบการกระจายเสียง รูปแบบเทคนิคในการประพันธ์ การออกแบบประสบการณ์การฟัง รวมไปถึงการค้นพบปรัชญาและทฤษฎีใหม่ ๆ ในดนตรีอะคูสแมติกด้วย ดังจะเห็นได้จากการแสดงผลงาน *Blindfold* ของฟรานซิสโก โลเปซ (Francisco López) ที่สร้างประสบการณ์การรับฟังที่ตัดสิ่งเร้าทางสายตาของผู้ฟังออกไป โลเปซจะยืนแสดงอยู่ตรงกลางพื้นที่โดยจัดวางลำโพงโอบล้อมเขาและผู้ฟังเป็นวงกลม การยืนตรงกลางของเขานอกจากจะเป็นการปฏิเสธรูปแบบการจัดแสดงบนเวทีทั่วไปแล้ว ยังเป็นการใช้พื้นที่เสียงร่วมกับผู้ฟังด้วย โดยเขาจัดวางตำแหน่งเก้าอี้ผู้ฟังให้หันหน้าออกจากวงกลมและปิดตาผู้ฟังด้วยผ้าสีดำเพื่อให้ผู้ฟังจดจ่ออยู่กับเสียงที่กำลังดำเนินไป ซึ่งบทประพันธ์ของโลเปซแทบจะไม่มีชื่อเรียก เพื่อหลีกเลี่ยงการชี้นำทางเสียงแก่ผู้ฟัง[19] แนวทางของโลเปซเสนอการฟังที่ตัดขาดจากแหล่งกำเนิดเสียง และยังท้าทายการรับฟังในเชิงอะคูสแมติกกับเสียงในพื้นที่จริง โดยไม่จำกัดอยู่ในพื้นที่ปิดหรือหอแสดงดนตรีเท่านั้น เขานำเสียงที่บันทึกภาคสนามมาใช้โดยปราศจากคำอธิบาย เพื่อกระตุ้นให้ผู้ฟังได้สำรวจโลกภายในเสียงที่มีชีวิตและมีคุณค่าในตัวเอง ผ่านการฟังที่เขาเรียกว่า การฟังอย่างลึกซึ้ง หรือ profound listening[20] ความคิดในลักษณะนี้มีส่วนในการเปิดพื้นที่ให้เกิดการสร้างสรรค์งานศิลปะเสียงหลากหลายแนวทาง ซึ่งมุ่งออกแบบประสบการณ์การฟังที่เปิดกว้างต่อการรับรู้เสียงจากสภาพแวดล้อม โดยไม่จำเป็นต้องยึดโยงกับความหมายแบบตายตัว

ปรัชญาและการนำเสนอดนตรีอะคูสแมติกที่หลากหลายส่งอิทธิพลต่อผู้ฟังเป็นอย่างมาก ผู้ฟังเริ่มมีปฏิสัมพันธ์กับเสียงที่ได้ยิน ทั้งในแง่ประสบการณ์ฟังที่อิสระในการเลือกรับฟัง เลือกที่จะเชื่อมโยงเสียงต่าง ๆ กับความคิด ความทรงจำ ประสบการณ์ร่วม รวมถึงการมีส่วนร่วมในผลงานของศิลปิน ไม่เพียงแต่การพัฒนารูปแบบและเทคโนโลยีการกระจายเสียงเท่านั้น ผู้ประพันธ์เองก็หันมาสนใจการปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟัง รวมถึงการทำงานกับพื้นที่การแสดงที่ไม่จำเป็นต้องอยู่ในสตูดิโอบันทึกเสียง หอแสดงดนตรี หรือในพื้นที่ปิดอีกต่อไป

รูปแบบการนำเสนอที่หลากหลายในดนตรีอะคูสแมติก

ความต้องการที่เพิ่มขึ้นในการขยายขอบเขตรูปแบบการนำเสนอของเหล่าศิลปิน นอกจากจะมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาเทคนิค กระบวนการประพันธ์ดนตรี และการสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ ในเทคโนโลยีดนตรีแล้ว ยังเปลี่ยนแปลงประสบการณ์การฟังเสียงของทั้งศิลปินและผู้ฟังด้วย วิธีการนำเสนอเสียงแบบดั้งเดิม เช่น ระบบสเตอริโอหรือการแสดงสดในพื้นที่ปิดมิอาจดึงศักยภาพของเสียงออกมาได้เต็มที่ จึงเกิดแนวคิดในการสำรวจรูปแบบการฟังรูปแบบอื่นในพื้นที่ใหม่ อย่างในพื้นที่เปิดหรือพื้นที่เฉพาะ อันสะท้อนถึงความสนใจที่เพิ่มขึ้นในการสร้างสภาพแวดล้อมการฟังที่โอบล้อมผู้ฟัง กระตุ้นให้ผู้ฟังมีส่วนร่วมอย่างจริงจังและมีปฏิสัมพันธ์กับเสียงเพิ่มมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากการเกิดขึ้นของศิลปะเสียงจัดวาง (sound installation) อันเป็นศิลปะรูปแบบหนึ่งที่ใช้เสียงเป็นสื่อหลัก โดยมักติดตั้งในพื้นที่เฉพาะเจาะจงเพื่อสร้างประสบการณ์การฟังที่แตกต่างจากการแสดงดนตรีทั่วไป แนวคิดหลักของศิลปะเสียงจัดวาง คือการสร้างประสบการณ์การฟังที่หลากหลายผ่านเทคนิคการจัดวางลำโพงและการกระจายเสียงที่รังสรรค์จากแนวคิดของศิลปิน ซึ่งกระตุ้นประสาทสัมผัสและสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับพื้นที่ ส่งผลให้ผู้ฟังสามารถสัมผัสประสบการณ์เสียงร่วมกับงานศิลปะและขยายขอบเขตการรับรู้เสียงในเชิงพื้นที่ด้วย ศิลปะเสียงจัดวางในพื้นที่

---

[19] Francisco López, “Profound Listening and Environmental Sound Matter,” in *Audio Culture*, ed. Christopher Cox and Daniel Warner (London: Bloomsbury, 2004), 82.

[20] Francisco López, “Profound Listening and Environmental Sound Matter,” in *Audio Culture*, ed. Christopher Cox and Daniel Warner (London: Bloomsbury, 2004), 86.

เฉพาะ (site-specific sound installation) ซึ่งเป็นศิลปะเสียงที่ออกแบบมาเพื่อสถานที่นั้น ๆ โดยเฉพาะ ศิลปินที่ทำงานในรูปแบบดังกล่าวจะพิจารณาลักษณะทางกายภาพของพื้นที่และนำองค์ประกอบที่สำคัญเหล่านั้นมาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะซึ่งมุ่งเน้นไปที่การเปลี่ยนแปลงวิธีที่ผู้ฟังรับรู้และโต้ตอบกับพื้นที่เฉพาะ รวมถึงรับรู้เสียงกับพื้นที่ไปพร้อมกัน แนวคิดเสียงแบบอิมเมอร์ซีฟ (immersive sound) ที่สร้างประสบการณ์การได้ยินที่ทำให้ผู้ฟังรู้สึกถูกโอบล้อมด้วยเสียงจากทุกทิศทาง โดยเสียงจะเข้ามาจากหลายทิศทางและระยะทางที่แตกต่างกัน สร้างความรู้สึกเหมือนอยู่ในพื้นที่นั้นจริง ๆ (being there through sound)[21] และแนวปฏิบัติของซาวนด์วอล์ก (soundwalk) กับการสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟ อันเป็นพื้นที่ของการศึกษา ซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรค์บทประพันธ์ดนตรีรูปแบบอิมเมอร์ซีฟอะคูสแมติก

ช่องว่างทางการศึกษาของแนวคิดดนตรีอะคูสแมติก

จากประสบการณ์ของผู้วิจัยในการสร้างสรรค์เสียงสำหรับสื่อเชิงพาณิชย์ ประกอบกับความสนใจในศิลปะเสียงและดนตรีอิเล็กโทรอะคูสติก รวมถึงความสนใจเรื่องการรับรู้เสียงของมนุษย์ในด้านการฟังและการได้ยิน ผู้วิจัยเล็งเห็นว่ากระบวนการประพันธ์ที่สามารถเชื่อมโยงเสียงที่ประพันธ์กับเสียงจากสภาพแวดล้อมจริงเพื่อสร้างประสบการณ์การฟังแบบอิมเมอร์ซีฟ อีกทั้งการศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับวิธีการใช้เทคโนโลยีและศิลปะเสียง แนวปฏิบัติของซาวนด์วอล์กและศิลปะเสียงจัดวางเพื่อสร้างพื้นที่เสียงที่เสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้ฟังและสิ่งแวดล้อมผ่านบทประพันธ์ดนตรีอะคูสแมติกนั้น เป็นหัวข้อที่ยังคงมีช่องว่างทางการศึกษาซึ่งสอดคล้องกับความสนใจของผู้วิจัย นำไปสู่คำถามการวิจัยที่ว่า “กระบวนการประพันธ์และเครื่องมือใดที่ผู้วิจัยสามารถใช้เพื่อสร้างบทประพันธ์ดนตรีอะคูสแมติกที่นำเสนอประสบการณ์แบบอิมเมอร์ซีฟได้” คำถามนี้เป็นจุดเริ่มต้นในการทดลองสร้างสรรค์บทประพันธ์ดนตรีรูปแบบอิมเมอร์ซีฟอะคูสแมติก ซึ่งเน้นการออกแบบประสบการณ์การฟังให้ผู้ฟังถูกโอบล้อมด้วยเสียงในลักษณะที่เชื่อมโยงกับพื้นที่จริง

แม้ว่าแนวคิดของดนตรีมิวสิคคงแคร็ตและอะคูสแมติกในยุคแรกจะมุ่งเน้นการใช้เสียงในฐานะวัตถุเสียง โดยแยกเสียงออกจากแหล่งที่มา บริบททางสังคม หรือความหมายเดิม แต่ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยเลือกที่จะนำเสียงจริงจากพื้นที่มาใช้โดยสร้างความหมายใหม่ให้กับเสียงผ่านการประพันธ์และการจัดวางเสียงในพื้นที่ เสียงเหล่านี้จึงไม่ได้ถูกตัดขาดจากบริบทเดิมอย่างสิ้นเชิง แต่ถูกออกแบบให้ทำงานร่วมกับพื้นที่และสภาพแวดล้อม แนวทางนี้มิได้มุ่งปฏิเสธรากฐานของแนวคิดอะคูสแมติก หากแต่สะท้อนความพยายามในการขยายขอบเขตของแนวคิดดังกล่าว เพื่อนำเสนอแนวทางการประพันธ์ที่สอดคล้องบริบทร่วมสมัย ทั้งในด้านเทคโนโลยี พื้นที่ และบทบาทของผู้ฟังในฐานะผู้มีปฏิสัมพันธ์กับเสียงอย่างต่อเนื่อง

เสียงที่จัดวางในบทประพันธ์นี้ทำหน้าที่ทั้งเป็นองค์ประกอบของการนำเสนอศิลปะเสียงและเป็นกลไกสำคัญที่ส่งเสริมให้ผู้ฟังมีส่วนร่วมและเชื่อมโยงกับสภาพแวดล้อมรอบตัว การประพันธ์ในรูปแบบนี้จึงไม่ได้มุ่งเน้นเฉพาะการฟังผ่านหูฟังหรือในพื้นที่ปิด แต่เป็นการเชื่อมโยงระหว่างเสียงกับพื้นที่จริง ซึ่งแนวคิดนี้ได้นำไปสู่การพัฒนาบทประพันธ์อะคูสแมติกที่ชื่อว่า *เปราะบาง* ซึ่งผู้วิจัยจะอธิบายต่อไป

วิธีการวิจัย (Research Methodology)

เปราะบาง: บทประพันธ์ดนตรีรูปแบบอิมเมอร์ซีฟอะคูสแมติก (Fragility: An Immersive Acousmatic Composition) เป็นวิจัยสร้างสรรค์ในรูปแบบการวิจัยกระบวนการปฏิบัติ มุ่งเน้นการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับดนตรีอะคูสแมติกทั้งในเชิงทฤษฎี

[21] Agnieszka Roginska and Paul Geluso, eds., *Immersive Sound: The Art and Science of Binaural and Multi-Channel Audio* (New York: Routledge, 2017), 1.

การประพันธ์ดนตรีและสุนทรียศาสตร์ ศึกษาเทคโนโลยีและรูปแบบการนำเสนอบทประพันธ์ในรูปแบบอิมเมอร์ซีฟ รวมไปถึงการศึกษาบทประพันธ์ แนวคิดและปรัชญาของศิลปินที่เกี่ยวข้อง นำไปสู่การสร้างสรรค์บทประพันธ์ที่สร้างประสบการณ์เสียงที่โอบล้อมผู้ฟัง ความยาวรวม 69 นาที จำนวน 7 บทเพลง ประกอบไปด้วย

1. *มหานคร* (8:15 นาที)
2. *หกล้มหกลุก* (9:22 นาที)
3. *เมืองเทพสร้าง* (6:40 นาที)
4. *(ไม่)ปรากฏ* (11:00 นาที)
5. *อย่าลืมฉัน* (5:00 นาที)
6. *เปราะบาง* (12:43 นาที)
7. *ฟังอยู่หรือเปล่า?* (16:00 นาที)

ผู้วิจัยต้องการนำเสนอบทประพันธ์ในพื้นที่ที่อยู่นอกห้องสี่เหลี่ยมหรือหอแสดงดนตรี อนุญาตให้เสียงภายนอกที่ไม่สามารถควบคุมได้ เป็นองค์ประกอบสำคัญในบทประพันธ์ อีกทั้งยังสนใจการจัดวางลำโพงที่ไม่ได้จัดวางในระนาบเดียว แต่เป็นการจัดวางลำโพงที่กระจัดกระจายอยู่ในระดับต่าง ๆ จึงแบ่งการนำเสนอออกเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่

1. รูปแบบซาวนด์วอล์กด้วยแอปพลิเคชัน Echoes.xyz (Immersive AR Audio Experience platform) จำนวน 6 บทเพลง เมื่อผู้ฟังเดินเข้าไปในพื้นที่ที่กำหนด เสียงจากบทประพันธ์จะดังขึ้น ในบางพื้นที่ทิศทางของเสียงจะเปลี่ยนแปลงไปขึ้นอยู่กับตำแหน่งของผู้ฟัง ในบางพื้นที่เสียงจะถูกค้นพบหากเดินเข้าไปใกล้จุดที่กำหนดไว้ โดยเส้นทางในการเดินไม่ได้กำหนดว่าต้องเดินจากจุดแรกจนถึงจุดสุดท้ายตามลำดับของแผนที่ในแอปพลิเคชัน ผู้ฟังจึงมีอิสระในการตัดสินใจได้เองว่าต้องการจะสำรวจเส้นทางใดก่อน การใช้แอปพลิเคชันนี้ช่วยลดปัญหาในการติดตั้งลำโพงในพื้นที่ เป็นการลดการรบกวนชุมชน อีกทั้งผู้ฟังยังมีอิสระในการจัดการระดับความดังเบาของเสียงในแอปพลิเคชันได้เอง

แอปพลิเคชัน Echoes.xyz เป็นแพลตฟอร์มเสียงอิงตำแหน่งทางภูมิศาสตร์ (geo-located audio platform) ที่ใช้เทคโนโลยี GPS เพื่อสร้างประสบการณ์การฟังเสียงผ่านการเชื่อมโยงเสียงกับตำแหน่งทางภูมิศาสตร์ที่เกี่ยวเนื่องกับสถานที่หรือพื้นที่จริง ผู้สร้างสรรค์สามารถออกแบบและสร้างเส้นทางการเดินต่าง ๆ ผ่านเสียงโดยใช้ GPS ในการกำหนดพื้นที่เฉพาะบนแผนที่ เสียงจะถูกตั้งค่าให้เล่นเมื่อผู้ฟังเข้าไปในพื้นที่นั้น ทำให้ผู้ฟังสามารถสัมผัสประสบการณ์เสียงที่สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมจริง อีกทั้งยังรองรับการสร้างเสียงหลายรูปแบบ เช่น เสียงแบบสเตอริโอ เสียงแบบไบนอรอล[22] (binaural sound) และเสียงแบบสามมิติ (3D sound) ซึ่งช่วยให้ผู้ฟังรู้สึกเหมือนเสียงอยู่รอบตัว เป็นการเสริมประสบการณ์การฟังที่สมจริง กลไกการทำงานของแอปพลิเคชัน Echoes.xyz จะใช้งานได้เมื่อผู้ฟังอยู่ในพื้นที่ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้เท่านั้น เนื่องจากเสียงของบทประพันธ์จะเปลี่ยนแปลงไปตามพื้นที่ต่าง ๆ ตลอดเส้นทาง ผู้วิจัยแนะนำให้ผู้ฟังใช้หูฟังเพื่อสัมผัสประสบการณ์การฟังที่ผสมผสานระหว่างเสียงจากบทประพันธ์และเสียงจริงในสภาพแวดล้อมโดยรอบ อย่างไรก็ตามเพื่อความปลอดภัยในการเดินสำรวจเสียงในพื้นที่ ผู้วิจัยไม่แนะนำให้ใช้โหมดตัดเสียงรบกวน (noise cancellation) เพื่อความปลอดภัยในการเดินสำรวจเสียงและตระหนักถึงเสียงรอบตัวอย่างมีสติ

---

[22] เสียงแบบไบนอรอล (binaural sound) คือเทคนิคการบันทึกเสียงที่ออกแบบมาเพื่อจำลองประสบการณ์การฟังของมนุษย์อย่างเป็นธรรมชาติ โดยใช้ไมโครโฟน 2 ตัว วางในตำแหน่งที่เลียนแบบระยะห่างระหว่างหูทั้งสองข้าง การบันทึกเสียงในลักษณะนี้ช่วยสร้างประสบการณ์การฟังที่สมจริง เพื่อให้การฟังเสียงแบบไบนอรอลมีประสิทธิภาพมากที่สุด ผู้ฟังจำเป็นต้องรับฟังเสียงผ่านหูฟัง

2. รูปแบบศิลปะเสียงจัดวางในพื้นที่เฉพาะ จำนวน 1 บทเพลง เป็นการติดตั้งลำโพงบลูทูธจำนวน 12 ตัว แยกเป็นจุด ๆ ในที่ที่กำหนด โดยลำโพงที่ติดตั้งจะไม่ได้จัดวางเป็นระนาบเดียว เพื่อให้ต้นกำเนิดเสียงมาจากทิศทางที่หลากหลาย เสียงในบทประพันธ์อาจดังขึ้นพร้อมหรือไม่พร้อมกัน คล้ายกับเสียงในชีวิตประจำวันที่เราไม่สามารถกำหนดการเกิดขึ้นของเสียงหรือทิศทางของเสียงได้ ผู้ฟังสามารถเลือกจุดที่ต้องการสำรวจเสียงได้เองผ่านการเลือกที่นั่งหรือการเดินสำรวจเสียงที่ออกมาจากลำโพง อีกทั้งยังสามารถเลือกฟังเสียงจากลำโพงตัวใดตัวหนึ่งหรือจะเลือกฟังเป็นองค์รวมได้

ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเรื่องแนวคิด ทฤษฎีและสุนทรียศาสตร์ของดนตรีอะคูสแมติก มิวสิกคงแคร็ต และอิเล็กโทรอะคูสติก เพื่อวิเคราะห์ สังเคราะห์ รวบรวมเทคนิคและวิธีการจัดการเสียงด้วยกระบวนการทางไฟฟ้า ก่อนนำมาสร้างสรรค์บทประพันธ์

2. ศึกษาวิธีสร้างสรรค์บทประพันธ์ด้วยแนวคิดอะคูสแมติกและรูปแบบการนำเสนอผลงานที่ตอบคำถามการวิจัยผ่านการทดลองสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อค้นหาแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์และแนวทางในการประพันธ์ที่ตอบโจทย์และเหมาะสมกับบทประพันธ์ ประกอบไปด้วย บทประพันธ์ *หลอกหู (Deception)* กิจกรรม Soundwalk Workshop *Benjakitti Sound Tour* และบทประพันธ์ *Unfolding* สำหรับศิลปะเสียงจัดวางในพื้นที่เฉพาะ นำไปสู่การค้นพบรูปแบบการประพันธ์ดนตรีและรูปแบบการนำเสนอที่ตอบคำถามการวิจัยและวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

3. วางแผนตารางการดำเนินงาน จัดการงบประมาณ ระยะเวลาในการสร้างสรรค์งาน ระยะเวลาในการติดตั้งงาน สถานที่ จัดทำสูจิบัตร

4. ลงภาคสนามเพื่อศึกษาพื้นที่และชุมชน บันทึกเสียงในช่วงเวลาต่าง ๆ รวมถึงการค้นหาประเด็นและแนวคิด *เปราะบาง* ของบทประพันธ์

กระบวนการสำรวจพื้นที่และการบันทึกเสียงภาคสนามมีเป้าหมายเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลเสียงที่มีความครบถ้วนและตอบโจทย์การสร้างสรรค์ผลงานทางเสียงในบริบทเฉพาะของพื้นที่ ผู้วิจัยเริ่มจากการศึกษาพื้นที่ร่วมกับภัณฑารักษ์และกลุ่มศิลปินในการพูดคุยกับชุมชน เพื่อทำความเข้าใจบริบททางสังคม วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อมทางเสียง เสียงที่บันทึกได้ครอบคลุมหลากหลายช่วงเวลาของวัน เพื่อนำมาสร้างสรรค์บทประพันธ์ที่สอดคล้องกับพื้นที่

การฟังด้วยแนวคิดอะคูสแมติกถูกนำมาใช้เป็นส่วนสำคัญของกระบวนการนี้ โดยผู้วิจัยมุ่งเน้นการฟังเสียงในเชิงลึกเพื่อแยกแยะคุณสมบัติเฉพาะของเสียง รวมถึงค้นหารูปแบบหรือจังหวะที่อาจไม่ปรากฏชัดในการลงพื้นที่ครั้งแรก ๆ การฟังด้วยแนวคิดนี้ช่วยให้ผู้วิจัยค้นพบมุมมองเกี่ยวกับเสียงที่มิได้ยึดติดแหล่งกำเนิดหรือการให้ความหมายกับเสียง แต่เป็นคุณลักษณะอื่น ๆ ของเสียงที่สามารถนำมาใช้สร้างสรรค์บทประพันธ์ได้

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังใช้ไมโครโฟนหลากหลายประเภทในการบันทึกเสียง เช่น Zoom H4n, Rode NT4 และ Roland CS-10 EM ซึ่งช่วยให้บันทึกเสียงได้อย่างสมจริงและคมชัด เสียงที่ได้ถูกจัดการอย่างเป็นระบบโดยตั้งชื่อและระบุลักษณะเฉพาะของแต่ละไฟล์ เพื่อให้ง่ายต่อการเลือกใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ กระบวนการทั้งหมดนี้ไม่เพียงสร้างวัตถุดิบเสียงที่หลากหลาย แต่ยังช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจลักษณะเฉพาะของเสียงและบริบทของพื้นที่นั้น ๆ ได้อย่างลึกซึ้ง

5. ประพันธ์ดนตรีและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเสียงจัดวาง โดยวางแนวคิดและโครงเรื่องที่ต้องการสื่อสาร รวมถึงออกแบบประสบการณ์ทางเสียงที่ต้องการในงานสร้างสรรค์ผ่านโปรแกรม Logic Pro X, Ableton Live 11 Suite และ Echoes.xyz

ผู้วิจัยใช้โปรแกรม Logic Pro X เป็นเครื่องมือหลักสำหรับการตัดต่อเสียง ปรับแต่งคุณลักษณะ และจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ของบทเพลง โดยมี Ableton Live ช่วยเสริมในส่วนที่ต้องการความละเอียดหรือคุณลักษณะเฉพาะ เช่น การปรับจังหวะและความถี่เสียงในเชิงลึก การผสมผสานระหว่าง 2 โปรแกรมนี้ช่วยเพิ่มความหลากหลายของเสียงและความสมบูรณ์ให้แก่บทประพันธ์

สำหรับการนำเสนอเสียงในรูปแบบซาวนด์วอล์ก (soundwalk) ผู้วิจัยใช้แอปพลิเคชัน Echoes.xyz ในการออกแบบเสียงสามมิติ (3D spatial sound) และควบคุมการเกิดเสียงตามตำแหน่งของผู้ฟัง เช่น การตั้งค่าระยะเวลา fade in และ fade out และการจำลองการเปลี่ยนแปลงของเสียงเมื่อผู้ฟังเคลื่อนที่ กระบวนการเหล่านี้ช่วยสร้างประสบการณ์เสียงที่ตอบสนองต่อการสำรวจพื้นที่ของผู้ฟังได้อย่างสมจริง

6. ทดลองนำบทประพันธ์ไปจัดวางในแอปพลิเคชัน Echoes.xyz และลงพื้นที่จริง เพื่อตรวจสอบความดังเบาของเสียงที่ผสมผสานกันระหว่างเสียงจากบทประพันธ์และเสียงจริง ทดลองฟังด้วยหูฟังแบบต่าง ๆ เพื่อค้นหาข้อจำกัดและเงื่อนไขของอุปกรณ์แต่ละประเภท
7. ทดลองนำบทประพันธ์สำหรับศิลปะเสียงจัดวางในพื้นที่เฉพาะไปติดตั้งในพื้นที่จริง
8. นำเสนอผลงานในรูปแบบบทประพันธ์ดนตรีและศิลปะเสียงจัดวางในพื้นที่เฉพาะ
9. สรุปและอภิปรายผล

แนวคิดในการสร้างสรรค์บทประพันธ์

ผู้วิจัยได้รับเชิญจากกลุ่มเธียเตอร์ทูโกในการเข้าร่วมและนำเสนอบทประพันธ์ในโครงการ *ละคร(หาบ)เร่: กินสนุก ดูอร่อย (Street Food Theatre)* ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดและคำถามการวิจัยในการสร้างสรรค์บทประพันธ์อิมเมอร์ซีฟ อะคูสแมติก ที่สนใจการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเสียง พื้นที่และผู้คน บทประพันธ์จะมอบประสบการณ์ทางเสียงโดยผู้ฟังจะได้สัมผัสประสบการณ์เสียงทั้งที่มาจากพื้นที่จริงและเสียงจากบทประพันธ์ รวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่ ชุมชน และงานศิลปะการแสดงจากศิลปินท่านอื่น ความสำคัญของพื้นที่จัดแสดงในโครงการนี้อยู่ที่การเชื่อมโยงศิลปะการแสดงเข้ากับเรื่องราวของผู้คนในพื้นที่ รับรู้เสียงและสัมผัสสภาพแวดล้อมผ่านศิลปะเสียงและการศิลปะแสดงในพื้นที่จริง

โครงการ *ละคร(หาบ)เร่: กินสนุก ดูอร่อย* เกิดขึ้นจากแนวคิดในการผสานศิลปะการแสดงเข้ากับวัฒนธรรมอาหารริมทาง โดยมีเป้าหมายหลักเพื่อเชื่อมโยงผู้ชมกับชุมชนผ่านการสำรวจอาหารและศิลปะ นางสาวณัฐพร เทพรัตน์ ภัณฑารักษ์และประธานกลุ่มเธียเตอร์ทูโกผู้ริเริ่มโครงการ มีความตั้งใจที่จะทำให้ศิลปะกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันและนำเสนอในมุมมองใหม่ ๆ ผ่านการใช้พื้นที่สาธารณะและวัฒนธรรมของชุมชนเป็นสื่อในการสร้างสรรค์ผลงาน แนวคิดของโครงการ *ละคร(หาบ)เร่: กินสนุก ดูอร่อย* มุ่งนำเสนอศิลปะการแสดงที่ไม่ได้จำกัดแค่ตาดู หูฟัง แต่ผู้ชมสามารถชิมละครได้ เปลี่ยนตรอก ซอก ซอย ในเมืองเก่าให้กลายเป็นพื้นที่ศิลปะควันฉุย อร่อยทุกหัวมุม ด้วยการผสมผสานประสบการณ์ศิลปะการแสดงย่อยง่ายด้วยการนำเสนอผ่านวัฒนธรรมอาหารของคนเมือง เรื่องราวและศิลปะที่เกี่ยวกับชีวิตประจำวัน รับรสศิลปะผ่านอาหาร สร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนกับเมือง พื้นที่และชุมชนเชื่อมโยงกับคนในท้องถิ่น ไม่ว่าจะเป็นคนรู้จักหรือไม่รู้จัก[23] ณัฐพรสนใจใช้พื้นที่ในย่านเมืองเก่า เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร อันเป็นพื้นที่ที่เธอคุ้นเคยจากการเติบโตในย่านนี้ เป็นเวทีเปิดที่ผสาน

[23] Nattaporn Thapparat, “Street Food Theatre” (Summary Report, Contemporary Art Promotion Fund, Office of Contemporary Art and Culture, Ministry of Culture, April 30, 2024). (in Thai)

ศิลปะการแสดงเข้ากับวัฒนธรรมอาหารในชุมชน ที่ผู้ชมสามารถสัมผัสเรื่องราวในพื้นที่ผ่านการเดินสำรวจและชิมอาหาร รวมถึงการรับรู้ศิลปะที่อยู่ในบริบทของชีวิตประจำวันอันเป็นกิจกรรมศิลปะที่สามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา

เปราะบาง: บทประพันธ์ดนตรีรูปแบบอิมเมอร์ซีฟอะคูสแมติก

ที่มาของคำว่า *เปราะบาง* เกิดขึ้นหลังจากการเดินสำรวจเสียงในพื้นที่ย่านเมืองเก่า เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร อันเป็นนครแห่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ในเขตอนุรักษ์เมืองเก่าที่สำคัญใจกลางเมือง อีกทั้งยังเคยเป็นย่านการค้าที่รุ่งเรืองมาตั้งแต่สมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น แต่ด้วยการขยายตัวอย่างรวดเร็วของเศรษฐกิจและความต้องการพัฒนาให้เขตพระนครเป็น “มหานครน่าอยู่อย่างยั่งยืน”[24] ที่เป็นทั้งศูนย์กลางของกรุงเทพมหานครและมหานครชั้นนำของโลก จึงปฏิเสธไม่ได้ว่าเสียงที่ปกคลุมอยู่ในบริเวณพื้นที่นี้คือเสียงของการก่อสร้างที่ก้องกังวานและรถรามากมายที่วิ่งจอแจอยู่บนถนน การเดินทางที่จะสะดวกขึ้นด้วยรถไฟฟ้าใต้ดินในอนาคตเป็นสิ่งการันตีความเจริญที่กำลังกลับเข้ามา อาจแลกมาด้วยการทวงคืนที่อยู่อาศัยของใครบางคน แม้ว่าผู้อยู่อาศัยส่วนใหญ่จะเป็นเจ้าของกรรมสิทธิ์ในบ้านพักของตนเอง แต่ก็มีคนจำนวนไม่น้อยที่เช่าห้องเล็ก ๆ อยู่ในชุมชน โดยที่พวกเขาเองก็ไม่อาจมีทางเลือกมากนักหากการพัฒนาเมืองมาถึง เสียงของวิถีชีวิต ผู้คน และอาหารการกินสามารถพบได้ทั่วไปตลอดเส้นทางในย่านนี้ ทั้งตลาดสด ร้านรวง หาบเร่แผงลอย รถเข็น รถถีบ รถพุ่มพวง ล้วนเป็นเสียงที่สะท้อนให้เห็นวัฏจักรของอาหารที่หล่อเลี้ยงชีวิตผู้คน ตั้งแต่การเป็นวัตถุดิบในตลาดแปรเปลี่ยนไปเป็นอาหารอันโอชา และจบลงด้วยการเป็นสิ่งปฏิกูลรอการจำจัด สิ่งเหล่านี้อาจเป็นความเปราะบางที่เกิดขึ้นได้ทั่วไปในการขยายตัวของชุมชนเมือง จนนำไปสู่การก่อตัวขึ้นของคำถามและแนวคิดของบทประพันธ์ชิ้นนี้ที่ต้องการสำรวจเสียงผ่านเมืองและผู้คนไปพร้อม ๆ กับการได้สัมผัสและมีประสบการณ์ร่วมกับพื้นที่จริง โดยอาศัยผัสสะทั้งหมดที่มีในการรับรู้ ทั้งการได้ยิน การมองเห็น การได้กลิ่น การสัมผัส และการลิ้มรส ตั้งคำถามและสะท้อนคิดด้วยการเดินและฟังรายละเอียดของเสียงที่อาจซ่อนอยู่ในตรอก ซอก ซอย ในพื้นที่แห่งนี้ จนได้ค้นพบเสียงที่เป็นวัตถุดิบในการประพันธ์ เสียงในย่านที่ก้องสะท้อนโต้ตอบกันไปมาในพื้นที่แห่งนี้ อาจเป็นบทสรุปหรือเป็นจุดเริ่มต้นของการสำรวจเสียงของเมือง วิถีชีวิต ผู้คน สิ่งมีชีวิต และไม่มีชีวิต ที่รายล้อมอยู่รอบตัวเรา หูอาจพาเราไปค้นพบรายละเอียดที่ดวงตาและผัสสะอื่น ๆ มิอาจให้คำตอบได้ และอาจพาเราไปรับรู้โลกในแบบที่ไม่เคยรับรู้มาก่อน

เปราะบาง: บทประพันธ์ดนตรีรูปแบบอิมเมอร์ซีฟอะคูสแมติก ประพันธ์ขึ้นเพื่อสร้างประสบการณ์เสียงที่โอบล้อมผู้ฟังจำนวน 7 บทเพลง ต้องการให้ผู้ฟังได้สำรวจและค้นหาเสียงต่าง ๆ จากบทประพันธ์และเสียงที่เกิดขึ้นรอบตัวด้วยผัสสะและประสบการณ์ของตนเองผ่านการนำเสนอ 2 รูปแบบได้แก่

1. รูปแบบซาวนด์วอล์กด้วยแอปพลิเคชัน Echoes.xyz (Immersive AR Audio Experience platform)
2. รูปแบบศิลปะเสียงจัดวางในพื้นที่เฉพาะ

การนำเสนอด้วยวิธีการทั้ง 2 รูปแบบนี้อนุญาตให้ผู้ฟังได้สำรวจเสียงที่เกิดขึ้นจากบทประพันธ์และเสียงที่เกิดขึ้นจริงในพื้นที่ ณ ขณะนั้นไปพร้อม ๆ กัน ดังจะเห็นได้จากแผนที่การจัดแสดงบทประพันธ์ใน Figure 1 ผู้ฟังแต่ละคนจะได้รับประสบการณ์ที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับเสียงและพื้นที่แห่งนี้ พื้นที่ไม่สามารถควบคุมปัจจัยเสียงโดยรอบได้ เสียงในชีวิตประจำวันจะปรากฏและแทรกตัวซ้อนอยู่กับบทประพันธ์ที่กำลังฟัง ชวนท้าทายและเปิดประสบการณ์การรับรู้เสียงทั้งในมิติของพื้นที่เสมือน (virtual space) และพื้นที่จริง (physical space) ที่มิอาจกำหนดให้เกิดขึ้นซ้ำได้ บทประพันธ์ดนตรีในรูปแบบอิมเมอร์ซีฟอะคูสแมติกนี้มิได้เป็นเพียงการสำรวจเสียงผ่านกรอบแนวคิดอะคูสแมติกเท่านั้น แต่ยังเป็นการนำเสนอ

[24] Bangkok Metropolitan Administration, *Annual Operation Plan of the Year 2024* (Bangkok: Bangkok Metropolitan Administration, 2024), 8. (in Thai)

ผลงานในบริบทของพื้นที่เปิดที่ไม่จำกัดอยู่เพียงการรับฟังในสภาพแวดล้อมที่คงที่เท่านั้น ผู้ฟังจะต้องอาศัยการเดินเพื่อสำรวจและสัมผัสเสียงในบริบทต่าง ๆ กระตุ้นให้เกิดการรับรู้เสียงรอบตัวทั้งที่มาจากบทประพันธ์และเสียงจริงในพื้นที่ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำเสนอบทประพันธ์ในโครงการ *ละคร(หาบ)เร่: กินสนุก ดูอร่อย* โดยจัดขึ้นบริเวณย่านเมืองเก่า เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร ระหว่างวันที่ 4-10 เมษายน พ.ศ. 2567 ในช่วงเวลา 18:00-20:30 น.

บทประพันธ์ *เปราะบาง* รวมเสียงหลายประเภทมาเป็นวัตถุดิบในการประพันธ์ ประกอบไปด้วย

1. เสียงบันทึกภาคสนาม (field recording)
2. เสียงสังเคราะห์ (synthesized sound)
3. เสียงที่จัดการด้วยกระบวนการทางไฟฟ้า (electronic sound manipulation)
4. เสียงที่เกิดขึ้นจริงในพื้นที่ ณ เวลาหนึ่ง ๆ ที่สามารถแทรกซ้อนเข้ามาในบทประพันธ์และทำให้บทประพันธ์ที่ดำเนินไปมีความเฉพาะเจาะจง

Figure 1 Routes of Fragility compositions

Source: by author

บทประพันธ์ทั้ง 7 บทเพลงอยู่ภายใต้แนวคิดหลักที่มาจาก “ความเปราะบาง” โดยผู้วิจัยสร้างสรรค์ให้แต่ละบทเพลงมีความเหมาะสมกับพื้นที่ผ่านการสำรวจและเก็บบันทึกเสียงภาคสนามในแต่ละจุด พื้นที่เหล่านี้มีเอกลักษณ์เฉพาะทั้งในแง่เสียงผู้คน เส้นทางการเดิน ร้านค้า อาหาร รวมถึงสถาปัตยกรรมรูปแบบต่าง ๆ นำไปสู่การพัฒนาแนวคิดย่อยของแต่ละบทเพลง ได้แก่

1. *มหานคร*

สะท้อนมิติความเปราะบางของการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาไปของเมืองในเขตเมืองเก่าย่านพระนครที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว เสียงอันเป็นเอกลักษณ์ของย่านประกอบไปด้วย เสียงของการจราจร การค้าขาย และเสียงจากการก่อสร้างและซ่อมแซมอาคารพาณิชย์ซึ่งยังไม่เสร็จสมบูรณ์ เสียงเหล่านี้นำเสนอวิถีชีวิตที่หลอมรวมกันระหว่างชุมชนดั้งเดิมกับกระบวนการพัฒนาเมืองสมัยใหม่ เสียงของเมืองจะถูกเล่นแร่แปรธาตุด้วยกระบวนการทางไฟฟ้าสร้างลักษณะของเสียงลากยาวต่อเนื่องที่เรียกว่า “โดรน” (drone) เพื่อดึงเพียงลักษณะเฉพาะสำคัญของเมืองมาผสานกับเสียงวัตถุที่ได้ยินในชีวิตประจำวันที่ถูกจัดวางไว้ในช่วงเวลาต่าง ๆ ชวนให้ผู้ฟังสำรวจเสียงจริงรอบตัว ตระหนักรู้ถึงเสียงที่ซ้อนกันทั้งในโลกเสมือนที่กำลังดำเนินไปในหูฟังกับเสียงจริงภายนอก บทประพันธ์ *มหานคร* ถูกออกแบบมาเพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้ฟังคุ้นเคยกับการใช้งานแอปพลิเคชัน Echoes.xyz ร่วมกับหูฟัง

2. *หกล้มหกลุก*

สำรวจความไม่แน่นอนและความไม่มั่นคงในชีวิตเมือง ผ่านการนำเสนอองค์ประกอบของวัตถุเสียง (sound object) โดยเน้นเสียงที่สะท้อนถึงสภาพแวดล้อมที่ชำรุดทรุดโทรม เช่น เสียงของทางเท้าที่ขรุขระและเสียงสะพานไม้ที่ผุพัง เสียงเหล่านี้สะท้อนความไม่สมบูรณ์ของสภาพแวดล้อมที่มนุษย์ต้องเผชิญ ความเปราะบางปรากฏในรูปของอุปสรรคที่ไม่สามารถคาดเดาได้

ผู้วิจัยเน้นจัดวางเสียงให้มีพื้นที่ว่างระหว่างเสียงต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ฟังสามารถรับรู้ถึงคุณลักษณะที่ถูกเปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจน เสียงฝาท่อน้ำและเสียงเดินถูกยืดและลดความถี่ให้ต่ำจนบิดเบี้ยว สร้างความรู้สึกถึงการเคลื่อนที่ของวัตถุขนาดใหญ่และเทอะทะ เกิดเป็นมิติของเสียงที่มีความหน่วงและหนาแน่น นอกจากนี้ยังออกแบบการจัดการเสียงผ่านแอปพลิเคชัน Echoes.xyz โดยตั้งค่ารูปแบบการเล่นเป็นแบบเล่นซ้ำและกำหนดพื้นที่เป็นรัศมีวงกลม เมื่อผู้ฟังเข้าสู่บริเวณที่กำหนดเสียงจะเริ่มเล่นทันทีและเมื่อออกจากพื้นที่เสียงจะค่อย ๆ จางลงในระยะเวลา 5000 มิลลิวินาที นอกจากนี้ยังมีการตั้งค่าให้เสียงสามารถทำงานแบบ crossfade กันระหว่างบทประพันธ์ที่ 1 และ 3 ซึ่งหมายความว่าเมื่อผู้ฟังเดินจากพื้นที่หนึ่งไปยังอีกพื้นที่หนึ่ง เสียงจะค่อย ๆ ซ้อนกันซึ่งทำหน้าที่เป็นจุดเปลี่ยนผ่าน (transition) ระหว่างบทประพันธ์ที่ 1 และ 3 ทำให้ประสบการณ์การฟังมีความต่อเนื่อง บทบาทของเสียงลักษณะนี้ทำให้ประสบการณ์การเดินสำรวจพื้นที่ทางเสียงเชื่อมโยงประสบการณ์ของผู้ฟังอย่างกลมกลืน

3. *เมืองเทพสร้าง*

นำเสนอพื้นที่เสียงเชิงจินตภาพ (imaginary soundscape) ผ่านการตีความเสียงที่เชื่อมโยงกับสภาพแวดล้อมและวิถีชีวิตผู้คน ที่สะท้อนความเปราะบางของวัฒนธรรม ความเชื่อ และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในพื้นที่แห่งการเปลี่ยนแปลงของสังคมเมือง เสียงของความศักดิ์สิทธิ์ในบทประพันธ์เป็นการสร้างบรรยากาศให้กับพื้นที่ที่มิได้มีแค่มนุษย์อาศัยอยู่เท่านั้น แต่ยังเป็นที่อยู่อันร่มเย็นของเหล่าเทพยดาฟ้าดินอันศักดิ์สิทธิ์ด้วย

ผู้วิจัยใช้แนวคิดอะคูสแมติกและเทคนิคการจัดการเสียงด้วยกระบวนการทางไฟฟ้ามาปรับเปลี่ยนคุณลักษณะของเสียง อีกทั้งยังใช้เทคนิคการยืดหดความยาวของเสียงเพื่อสร้างระดับเสียงที่แตกต่างกันเผยให้ได้ยินอนุภาคเล็ก ๆ ของเสียงที่เคลื่อนที่ไปมาด้วยการเปลี่ยนทิศทางของเสียง อีกทั้งยังเลือกใช้เทคนิค freeze ใน granular synthesis ซึ่งเป็นหนึ่งในเทคนิคสำคัญที่ช่วยให้ผู้วิจัยสามารถ “หยุด” และยืดช่วงเวลาหนึ่งของเสียงต้นฉบับเพื่อสร้างผลลัพธ์ทางเสียงที่มีความคงที่หรือทำให้รู้สึกว่าเสียงถูก “แช่แข็ง” ในมิติของเวลา ความน่าสนใจของพื้นที่นี้คือการที่ผู้ฟังจะได้รับประสบการณ์ผ่านการมองเห็นการได้ยินเสียงที่ซ้อนทับกันระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงและโลกของเสียงเชิงจินตภาพ รวมถึงกลิ่นของธูปและเครื่องเซ่นไหว้ที่มิอาจคาดเดาได้ว่าจะเกิดขึ้น ณ ช่วงเวลาใด

4. *(ไม่)ปรากฏ*

สำรวจเสียงที่อยู่รอบตัวซึ่งไม่สามารถรับรู้ด้วยหูเปล่า อย่างเสียงจากสนามแม่เหล็กไฟฟ้าที่อาจถูกมองว่าเป็นเสียงรบกวน ในขณะที่เสียงบางประเภทได้รับความสำคัญมากกว่าเสียงอื่น ผ่านการสะท้อนเรื่องลำดับชั้น (hierarchy) ที่ไม่เท่าเทียมกันในการรับรู้เสียง จะเห็นได้ว่าโครงสร้างทางเสียง พลังงานที่แฝงอยู่และความยุ่งเหยิงในบทประพันธ์นี้เป็นตัวแทนของความเปราะบางในเชิงสังคมและอำนาจที่มิอาจมองเห็น

เมื่อผู้ฟังเดินผ่านถนนเฟื่องนคร เสียงที่ได้ยินจะมีลักษณะเป็นเสียงรบกวนคล้ายไวท์นอยซ์ (white noise) ที่ดังขึ้นในหูฟัง หากผู้ฟังเดินเข้าใกล้แหล่งกำเนิดเสียงมากขึ้น เสียงสนามแม่เหล็กไฟฟ้าจะยิ่งชัดเจนขึ้นเรื่อย ๆ ผู้วิจัยกำหนดเงื่อนไขให้เสียงเหล่านี้เล่นเพียงครั้งเดียว เพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิด *(ไม่)ปรากฏ* ที่สะท้อนถึงการรับรู้ที่ไม่แน่นอน เสียงอาจจะปรากฏหรือไม่ก็ได้ ขึ้นอยู่กับความสนใจของผู้ฟังต่อเสียงเหล่านั้น การออกแบบนี้ไม่เพียงแต่เชิญชวนให้ผู้ฟังสำรวจเสียงที่ซ่อนอยู่ในพื้นที่แต่ยังท้าทายขีดความสามารถในการฟังและรับรู้สิ่งที่ไม่ปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจนในชีวิตประจำวัน เสียงสนามแม่เหล็กไฟฟ้า

ที่ไม่อาจได้ยินด้วยหูเปล่าถูกนำมาเป็นตัวกลางในการสร้างประสบการณ์การฟังที่แฝงความหมาย สะท้อนถึงพลังงานและปรากฏการณ์ที่รายล้อมอยู่รอบตัว ซึ่งตอกย้ำความจริงที่ว่า เสียงที่เราไม่ได้ยินไม่ได้หมายความว่าไม่มีอยู่

5. อย่าลืมฉัน

เสียงที่ใช้ถ่ายทอดในบทประพันธ์นี้ได้บอกเล่าเรื่องราวของวัตถุดิบจำนวนมากที่แปรเปลี่ยนเป็นอาหารและการเข้ามาของการพัฒนาเมืองที่อาจเปลี่ยนแปลงลักษณะของพื้นที่ นำไปสู่การตีความความเปราะบางในแง่ของบริโภคนิยม ที่สร้างบทสนทนาใหม่เกี่ยวกับสิ่งที่ผู้คนมักมองข้ามระหว่างการบริโภคอาหาร และเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับวัตถุดิบเหล่านั้นก่อนจะกลายมาเป็นอาหารบนโต๊ะ

บทประพันธ์นี้ใช้วัตถุดิบเสียงจากธรรมชาติและเสียงบันทึกของสัตว์หลากหลายชนิด โดยเสียงเหล่านี้ถูกปรับเปลี่ยนคุณลักษณะจนไม่เหลือรูปแบบเดิมอย่างสมบูรณ์ แต่ยังคงรักษาเอกลักษณ์บางประการไว้เพื่อให้ผู้ฟังสามารถเชื่อมโยงกลับไปสู่ต้นกำเนิดเสียง ตัวอย่างเช่น เสียงร้องของไก่ หมู วัว นก และแพะ ถูกปรับแต่งในลักษณะที่ยังเหลือเค้าโครงเดิมบางส่วนไว้ เพื่อกระตุ้นให้ผู้ฟังตระหนักถึงชีวิตของสัตว์เหล่านี้ในบริบทของการบริโภค ความก้องสะท้อน (reverb) ถูกนำมาใช้มิติและความลึกในพื้นที่เสียง พร้อมกับเทคนิคการแพนแบบไบนอรอล ที่นำมาใช้เพื่อสร้างมิติของเสียงรอบทิศทาง เสียงสัตว์จะถูกจัดวางไว้ในทิศทางต่าง ๆ สร้างความรู้สึกเหนือจริง พร้อมกับดึงความสนใจของผู้ฟังให้ตระหนักถึงเสียงที่กำลังโอบล้อมตนเองอยู่

6. เปราะบาง

สะท้อนความเปราะบางในเชิงเศรษฐกิจและวิถีชีวิตของผู้ประกอบการรายย่อยในเมืองใหญ่ เสียงที่นำเสนอแสดงถึงเรื่องราวของการดิ้นรนเพื่อความอยู่รอดในสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เผยให้เห็นการต่อสู้ในชีวิตประจำวันที่ไม่อาจหยุดนิ่ง ท่ามกลางเศรษฐกิจที่ไม่มั่นคงและต้องปรับตัวอยู่เสมอ

เรื่องราวที่ได้รับจากการพูดคุยสะท้อนถึงความเปราะบางของชีวิตพ่อค้าแม่ค้าที่ต้องอยู่บนความไม่แน่นอน ไม่สามารถคาดเดาได้ว่าวันใดจะถูกย้ายออกจากพื้นที่ หรือว่าวิกฤตเศรษฐกิจและโรคระบาดครั้งใหม่จะเกิดขึ้นอีกเมื่อใด ประสบการณ์ที่พวกเขาเผชิญทำให้เห็นถึงความพยายามและการดิ้นรนเพื่อความอยู่รอดในทุก ๆ วัน บทประพันธ์ *เปราะบาง* นี้จึงเน้นการสร้างประสบการณ์การฟังแบบสามมิติที่ไม่เพียงนำเสนอเรื่องเล่า แต่ยังสร้างประสบการณ์ที่ผู้ฟังมีส่วนร่วมกับวิถีชีวิตที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังอาหารริมทางที่เห็นได้ในชีวิตประจำวัน การใช้เทคโนโลยีเสียงสามมิติในแอปพลิเคชัน Echoes.xyz ช่วยให้เสียงมีมิติที่สมจริง สร้างประสบการณ์ผัสสะแบบองค์รวม ทั้งการมองเห็น การได้กลิ่น และการสัมผัสถึงบรรยากาศในพื้นที่จริง เสียงจากหูฟังและเสียงจากสภาพแวดล้อมรอบตัวซ้อนทับกันอย่างกลมกลืน สร้างประสบการณ์ที่ผู้ฟังสามารถเชื่อมโยงกับเรื่องราวชีวิตบนถนนเฟื่องนครในทุกมิติของการรับรู้

7. ฟังอยู่หรือเปล่า?

เสียงในบทประพันธ์นี้นำเสนอการทับซ้อนระหว่างเสียงที่บันทึกจากพื้นที่จริงและเสียงที่เกิดขึ้นในขณะนั้น โดยใช้แนวคิดอะคูสแมติกเป็นแกนหลัก เพื่อกระตุ้นให้ผู้ฟังตระหนักถึงการฟังและการได้ยินอย่างลึกซึ้ง แม้ปราศจากการเปิดเผยแหล่งกำเนิดเสียงที่ชัดเจน บทประพันธ์เชื้อเชิญผู้ฟังให้สำรวจบทบาทของตนเองในกระบวนการฟัง พร้อมตั้งคำถามถึงความสัมพันธ์ระหว่างเสียง สภาพแวดล้อม และการรับรู้ ผู้วิจัยใช้แนวคิดอะคูสแมติกเป็นเครื่องมือสำคัญในการถ่ายทอดอารมณ์และประเด็นทางสังคมที่เปราะบาง เช่น การเปลี่ยนแปลงของชุมชนและความไม่แน่นอนของวิถีชีวิต เสียงจึงทำหน้าที่เน้นย้ำความเปราะบางของมนุษย์ และสะท้อนความทรงจำหรือประสบการณ์ที่ไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยสายตาหรือถ่ายทอดผ่านคำพูด

ฟังอยู่หรือเปล่า? เป็นบทประพันธ์สำหรับศิลปะเสียงจัดวางในพื้นที่เฉพาะ นำเสนอเสียงโดยไม่เปิดเผยแหล่งกำเนิดเสียงชัดเจนผ่านลำโพงบลูทูธที่ถูกติดตั้งในพื้นที่ ปราศจากการแสดงให้เห็นที่มาของเสียงโดยตรง ทำให้ผู้ฟังรับรู้เสียงในฐานะ

วัตถุเสียงที่มีอิสระจากแหล่งกำเนิด เสียงเหล่านี้จึงทำหน้าที่กระตุ้นให้ผู้ฟังจินตนาการและตีความเสียงตามประสบการณ์ของตนเอง เสียงในบทประพันธ์ถูกออกแบบให้ผสานเข้ากับเสียงจริงในพื้นที่ ผ่านการจัดวางลำโพงในมิติที่ไม่เป็นระนาบเดียว เสียงที่เกิดขึ้นจากตำแหน่งต่าง ๆ ทั้งด้านบน ด้านล่าง และรอบด้าน ทำให้การฟังมีมิติที่ซับซ้อนและกลมกลืนกับสภาพแวดล้อมจริง นำไปสู่การมีปฏิสัมพันธ์กันของทั้งตัวผู้ฟัง เสียง และพื้นที่

ผลการวิจัย (Results)

ในกระบวนการวิจัยผู้วิจัยได้ตั้งคำถามสำคัญว่า “กระบวนการประพันธ์และเครื่องมือใดที่ผู้วิจัยสามารถใช้เพื่อสร้างบทประพันธ์ดนตรีอะคูสแมติกที่นำเสนอประสบการณ์แบบอิมเมอร์ซีฟได้” ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญในการออกแบบและพัฒนาบทประพันธ์ การศึกษาและสร้างสรรค์บทประพันธ์ในรูปแบบอิมเมอร์ซีฟอะคูสแมติกตอบโจทย์คำถามวิจัยได้อย่างชัดเจน ด้วยการผสมผสานแนวคิดอะคูสแมติก เทคนิคการประพันธ์และเทคโนโลยีดนตรี ด้วยโปรแกรม Logic Pro X, Ableton Live Suite 11 และ Echoes.xyz รวมถึงการบันทึกเสียงภาคสนามและการจัดวางเสียงหลายระนาบ เพื่อสร้างองค์ประกอบเสียงที่ผู้ฟังสามารถรับรู้และมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม เสียงจากบทประพันธ์และเสียงจริงในพื้นที่ถูกเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน สร้างประสบการณ์ที่มีเอกลักษณ์และความหมายใหม่จากการผสานเสียงและการรับรู้ที่เกิดขึ้นในแต่ละขณะ

การนำเสนอ *เปราะบาง: บทประพันธ์ดนตรีรูปแบบอิมเมอร์ซีฟอะคูสแมติก* ประกอบไปด้วย บทประพันธ์จำนวน 7 บทเพลง รวมความยาว 69 นาที โดยแบ่งการนำเสนอออกเป็น 2 รูปแบบ คือ 1. ซาวนด์วอล์กผ่านแอปพลิเคชัน Echoes.xyz (จำนวน 6 บทเพลง) ได้แก่ (1) *มหานคร* (2) *หกล้มหกลุก* (3) *เมืองเทพสร้าง* (4) *(ไม่)ปรากฏ* (5) *อย่าลืมฉัน* และ (6) *เปราะบาง* 2. ศิลปะเสียงจัดวางในพื้นที่เฉพาะ (จำนวน 1 บทเพลง) ได้แก่ (7) *ฟังอยู่หรือเปล่า?* โดยสามารถเข้าถึงบทประพันธ์ได้จาก QR code ใน Figure 2 และโปรแกรมโน้ตได้จาก QR code ใน Figure 3

การสรุปผลจากโครงการ *ละคร(หาบ)เร่: กินสนุก ดูอร่อย* โดยณัฐพร เทพรัตน์ ภัณฑารักษ์ของโครงการ ระบุว่า ในระหว่างวันที่ 4-10 เมษายน พ.ศ. 2567 มีผู้เข้าร่วมฟังบทประพันธ์ผ่านแอปพลิเคชัน Echoes.xyz จำนวน 2,571 คน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความสนใจและการตอบรับที่ดีจากผู้เข้าชม ชี้ให้เห็นว่าบทประพันธ์ดนตรีอิมเมอร์ซีฟอะคูสแมติกสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์และประสบการณ์แก่ผู้ฟังได้

อภิปรายผลการวิจัย (Discussion)

บทประพันธ์ *เปราะบาง* เกิดขึ้นจากความตั้งใจของผู้วิจัยที่ต้องการสำรวจแนวทางในการสร้างสรรค์ดนตรีอะคูสแมติก ซึ่งมุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์การฟังแบบอิมเมอร์ซีฟ แนวคิดนี้มีจุดมุ่งหมายให้เสียงเป็นสื่อที่เชื่อมโยงผู้ฟังเข้ากับพื้นที่แบบเรียลไทม์ แนวคิดอะคูสแมติกมีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนกระบวนทัศน์การฟังจากแบบเดิมไปสู่การเปิดรับเสียงในฐานะวัตถุเสียงโดยปราศจากการเชื่อมโยงเสียงกับความหมาย บริบท หรือแหล่งที่มาของเสียง ผู้วิจัยใช้แนวคิดนี้ทั้งในขั้นตอนการบันทึกเสียง คัดเลือกวัตถุดิบเสียง และออกแบบประสบการณ์การฟัง ด้วยการจัดวางเสียงในหลายมิติ ทั้งการจัดวางลำโพงหลายระนาบในพื้นที่จริงและในแอปพลิเคชัน เพื่อให้ผู้ฟังเคลื่อนที่และตอบสนองกับเสียงได้อย่างอิสระในพื้นที่เฉพาะ

การลงภาคสนามเพื่อบันทึกเสียงจริงที่สะท้อนวิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม เป็นหัวใจสำคัญของกระบวนการสร้างสรรค์บทประพันธ์ เสียงในบทประพันธ์ถูกออกแบบให้ผสานกับพื้นที่จริงผ่านการจัดวางลำโพงเพื่อสร้างประสบการณ์เสียงที่มีมิติรอบทิศทาง การทำงานในพื้นที่จริงเปิดโอกาสให้ผู้วิจัยเรียนรู้จากข้อจำกัดและค้นพบมุมมองใหม่ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนและพื้นที่ ตลอดจนการทำงานร่วมกับศิลปินจากหลากหลายศาสตร์ ซึ่งช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการถ่ายทอดแนวคิดของบทประพันธ์

อย่างสมบูรณ์ ในด้านเทคโนโลยี แอปพลิเคชัน Echoes.xyz ช่วยขยายศักยภาพในการสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟอะคูสแมติก โดยอนุญาตให้ผู้ฟังเคลื่อนที่และมีปฏิสัมพันธ์กับเสียงในพื้นที่ได้อย่างอิสระ เสียงที่ผสานกันระหว่างบทประพันธ์และเสียงจริง สร้างบรรยากาศที่มีความหมายเฉพาะตัวและคาดเดาไม่ได้ ซึ่งกระตุ้นให้ผู้ฟังตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อมอย่างเป็นธรรมชาติ การที่ผู้ฟังมีส่วนร่วมในการสำรวจเสียงและสภาพแวดล้อม ณ ขณะนั้น ๆ ทำให้ประสบการณ์การฟังไม่หยุดอยู่เพียงการรับรู้ผ่านหู แต่เป็นการเชื่อมต่อผัสสะทั้งหมดในการรับรู้เสียง เวลา และพื้นที่

สรุป (Conclusion)

การสร้างสรรค์บทประพันธ์ *เปราะบาง* ตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้อย่างชัดเจน ทั้งในด้านการศึกษาเครื่องมือและกระบวนการประพันธ์ รวมถึงการสร้างสรรค์ผลงานจริงในรูปแบบอิมเมอร์ซีฟอะคูสแมติก ผลลัพธ์แสดงให้เห็นถึงศักยภาพของแนวคิดอะคูสแมติกในการสร้างประสบการณ์การฟังที่ผสานระหว่างเสียงจริงและเสียงจากบทประพันธ์ในโลกจริงและโลกเสมือนผ่านเทคโนโลยีและการจัดวางเสียงหลายระนาบ อีกทั้งยังกระตุ้นให้ผู้ฟังได้รับมุมมองใหม่ในการสำรวจพื้นที่และสภาพแวดล้อมผ่านเสียงที่ไม่อาจทำซ้ำได้ ทำให้การฟังเป็นประสบการณ์ที่สร้างความหมายใหม่และเกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ฟังและพื้นที่

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยนี้จะมีส่วนสำคัญในการพัฒนาการสร้างสรรค์งานดนตรีในรูปแบบอิมเมอร์ซีฟอะคูสแมติกต่อไปได้ โดยเปิดมุมมองใหม่ในการออกแบบประสบการณ์เสียงที่ไม่เพียงแต่เป็นการรับรู้ผ่านหู แต่เป็นการเชื่อมโยงระหว่างผู้ฟังกับพื้นที่และสภาพแวดล้อมจริงด้วย ความสำเร็จของการผสานเทคนิคดนตรีอะคูสแมติกเข้ากับพื้นที่จริงในครั้งนี้อาจเป็นรากฐานที่สามารถนำไปต่อยอดในผลงานด้านเสียงและศิลปะในอนาคต

Figure 2 QR code for compositions

Source: by author

Figure 3 QR code for program note

Source: by author

References

Andean, James. “Sound and Narrative: Acousmatic Composition as Artistic Research.” *Journal of Sonic Studies* 7 (2014): 1-7. https://dora.dmu.ac.uk/server/api/core/bitstreams/29f3e477-de80-4ea7-8e47-a73f55a31574/content.

Bangkok Metropolitan Administration. *Annual Operation Plan of the Year 2024*. Bangkok: Bangkok Metropolitan Administration, 2024. (in Thai)

Baxter, Dennis. *Immersive Sound Production: A Practical Guide*. London: Focal Press, 2022.

Chadabe, Joel. *Electric Sound: The Past and Promise of Electronic Music*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall, 1997.

Chion, Michel. *Guide to Sound Objects: Pierre Schaeffer and Musical Research*. Translated by John Dack and Christine North. Paris: Buchet Chastel, 2009.

Harrison, Jonty. "Diffusion: Theories and Practices, with Particular Reference to the Beast System." *eContact!* 2.4 (September 1999): 1-9.

Kane, Brian. *Sound Unseen: Acousmatic Sound in Theory and Practice*. Oxford: Oxford University Press, 2014. https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199347841.001.0001.

López, Francisco. Hosted by Todd L. Burns. Red Bull Music Academy. 2011. https://www.redbullmusicacademy.com/lectures/francisco-lopez-technocalyps-now.

López, Francisco. "Profound Listening and Environmental Sound Matter." In *Audio Culture*, edited by Christopher Cox and Daniel Warner, 82-88. London: Bloomsbury, 2004.

Manning, Peter. *Electronic and Computer Music*. 4th ed. Oxford: Oxford University Press, 2013.

Moore, Adrian. *Sonic Art: An Introduction to Electroacoustic Music Composition*. New York: Routledge, 2016.

Roginska, Agnieszka, and Paul Geluso, eds. *Immersive Sound: The Art and Science of Binaural and Multi-Channel Audio*. New York: Routledge, 2017.

Sangchai, Saranrat. "Dividing Time : A Sonic Exploration of Temporality through Composition." Master's thesis, Silpakorn University, 2013. http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Saranrat_Sangchai/fulltext.pdf. (in Thai)

Schaeffer, Pierre. *In Search of a Concrete Music*. Translated by John Dack and Christine North. Berkeley: University of California Press, 2012.

Schafer, R. Murray. *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. New York: Simon and Schuster, 1993.

Silsupan, Thatchatham. "Noise and Its Aesthetic Revolution in Music." *Journal of Fine Arts* 8, no. 1 (January-June 2017): 1-22. (in Thai)

Thapparat, Nattaporn. "Street Food Theatre." Summary Report, Contemporary Art Promotion Fund, Office of Contemporary Art and Culture, Ministry of Culture, April 30, 2024. (in Thai)

Tungcharoen, Virun. "Post-Modernism: Post-Modern Art." *Journal of the Royal Institute of Thailand* 27, no. 2 (April-June 2002): 330-341. (in Thai)

Varèse, Edgard, and Chou Wen-chung. "The Liberation of Sound." *Perspectives of New Music* 5, no. 1 (Autumn-Winter 1966): 11-19. https://doi.org/10.2307/832385.