ความฉาบฉวยในโลกออนไลน์กับการกลายเป็นวัตถุทางศิลปะในนิทรรศการ ASMR “WEIRD SENSATION FEELS GOOD”

Moving of Stream form Online Screen to the Art Objects in ASMR “WEIRD SENSATION FEELS GOOD” Exhibition

วริณาฐ พิทักษ์วงศ์วาน[1]
โกสุม โอมพรนุวัฒน์[2]

บทคัดย่อ

ในงานชิ้นนี้ผู้เขียนต้องการแสดงให้เห็นว่า ASMR (ความรู้สึกเสียวซ่าตั้งแต่หัวไปจนถึงกระดูกสันหลังและจะกระจายไปทั่วร่างกาย) ได้เคลื่อนที่โลกออนไลน์มาสู่การเป็นวัตถุทางศิลปะในหอแสดงพิพิธภัณฑ์ได้อย่างไร ผ่านแนวคิดเกี่ยวกับการศึกษาของวัฒนธรรมทางวัตถุ (material culture) ของนักมานุษยวิทยา Daniel Miller โดยใช้ข้อมูลจากนิทรรศการ ASMR “WEIRD SENSATION FEELS GOOD” จัดขึ้นที่ศูนย์สถาปัตยกรรมและการออกแบบแห่งสวีเดน (ArkDes) ในปี 2020 เป็นครั้งแรกของโลกที่นำเรื่อง ASMR มาจัดแสดงเป็นนิทรรศการในหอจัดแสดงพิพิธภัณฑ์ คำว่า ASMR นั้นเป็นคำที่นิยามโดย Jennifer Allen ในปี 2010 หมายถึง ความรู้สึกเสียวซ่า (tingling) ตั้งแต่หัวไปจนถึงกระดูกสันหลังและจะกระจายไปทั่วร่างกาย ในปัจจุบันสื่อดิจิทัลเป็นตัวกลางสำคัญที่ทำให้เกิดการกระตุ้นความรู้สึกนี้ โดยในรูปแบบของวิดีโอที่แพร่หลายในเว็บไซต์ยูทูบ (YouTube)

ในงานชิ้นนี้ผู้เขียนได้ใช้ข้อมูลจากเว็บไซต์ของนิทรรศการ, ข้อมูลจาก e-flux Live, ข้อมูลการนำชมด้วยเสียง (audio guide) และข้อมูลจากสูจิบัตร

[1]นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาสหวิทยาการ วิทยาลัยสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อีเมล: p.warinart@gmail.com โทร: 062-660-4141

[2]อาจารย์ประจำหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาสหวิทยาการ วิทยาลัยสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อีเมล: kosum@tu.ac.th

ของนิทรรศการ (exhibition booklet) รวมถึงการนำเสนอข้อมูลจากสื่อต่าง ๆ เกี่ยวกับนิทรรศการ จากการศึกษาพบว่าการกลายเป็นวัตถุทางศิลปะของเรื่องราวเกี่ยวกับ ASMR มีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมทางวัตถุ (material culture) ที่ปรากฏกายภาพ (material) และที่ไม่ปรากฏกายภาพ (immaterial) ในบริบทของการทำให้เป็นดิจิทัล เรียกว่าวัตถุทางดิจิทัล (digital–material) นำไปสู่กระตุ้นความรู้สึกแบบ ASMR ซึ่งเป็นการเชื่อมต่อกันของร่างกาย (body) และจิตใจ (mind) ซึ่งเกิดจากการที่วัตถุทางศิลปะเหล่านี้สามารถสื่อสารกับประสบการณ์ทางอารมณ์และความรู้สึก ไปพร้อม ๆ กับก่อให้เกิดผลต่ออารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมได้ ในบริบทของการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด -19 ได้แสดงให้เห็นถึงบทบาทของเทคโนโลยีดิจิทัลที่ส่งผ่านเรื่องราว ASMR จากนิทรรศการไปสู่สาธารณชน

คำค้น: นิทรรศการ ASMR, โลกออนไลน์, วัตถุทางศิลปะ

บทนำ

ผู้เขียนเป็นคนหนึ่งที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับความรู้สึกที่นิยามว่าเป็นความรู้สึกแบบ ASMR ซึ่งย่อมาจาก Autonomous Sensory Meridian Response เมื่อผู้อ่านเห็นคำดังกล่าว และหากจะลองแปลเป็นภาษาไทยแล้วก็สามารถแปลออกมาได้ว่า การตอบสนองต่อความรู้สึกถึงจุดสุดยอดโดยอัตโนมัติ ก่อนที่จะมีการบัญญัติคำนี้ขึ้นมา ความรู้สึกตัวสะท้าน สั่นระริก ที่เริ่มจากศีรษะในส่วนท้ายลงไปสู้เส้นสันหลง อาจลงไปสู่หลังส่วนล่าง ไหล่ แขนและขาทั้งสองข้าง (ขึ้นอยู่กับการที่คนแต่ละคนได้รับการกระตุ้น) นำไปสู่ความผ่อนคลาย รู้สึกโล่งสบาย ได้ถูกเรียกว่า การถึงจุดสุดยอดของสมอง (brain orgasm) หรืออาการเสียวสมอง (head tingle) เป็นที่แน่นอนว่าเมื่อเห็นคำว่า จุดสุดยอด เสียว ก็ย่อมที่จะทำให้คิดถึงเรื่องทางเพศ ความปรารถนาในทางเพศ ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ที่ชื่นชอบหรืออยู่ในแวดวงการเสพวิดีโอในลักษณะนี้ต้องปกป้องตนเองว่าสิ่งที่ตนเองชื่นชอบนั้นไม่ใช่สิ่งที่ละเมิดบรรทัดฐานทางสังคม ประกอบกับเริ่มมีความพยายามที่จะนำการกระตุ้นความรู้สึกในลักษณะนี้ไปใช้ในทางการแพทย์การเยียวยาทางจิตใจ ของผู้ที่ต้องประสบกับปัญหาความตึงเครียด ความรู้สึกโดดเดี่ยว ซึ่งเป็นผลมาจากความบีบคั้นจากสภาวการณ์ทางสังคม ด้วยเหตุนี้เองจึงทำให้มีการยืม

คำว่า ASMR มาจากในแวดวงทางวิทยาศาสตร์

สำหรับผู้เขียนแล้วมักจะรู้สึกเสียวซ่าในศีรษะแล้วแผ่ไปยังส่วนต่างๆ ของร่างกาย ระดับของความรู้สึกจะเกิดขึ้นมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับการกระตุ้น ในวัยเด็กได้เกิดความรู้สึกเช่นนี้เมื่อญาติผู้ใหญ่ในบ้านให้หนุนตักแล้วเกาหนังศีรษะ หรือแม้กระทั่งตอนที่มีคนผูกผม ถักเปียให้ เมื่อโตขึ้นความรู้สึกเช่นนี้ยังเกิดขึ้นตอนที่ช่างเสริมสวยกำลังสระผมให้ ผู้เขียนยังมีประสบการณ์ความรู้สึกแบบที่ว่านี้กับการดูวิดีโอตัดเล็บขบ กดสิวหัวดำ ไปจนถึงการแกะเห็บหมา ในทุกวันนี้ผู้เขียนมักใช้เวลาว่างซึ่งอยู่ในพื้นที่ส่วนตัวดูวิดีโอ ASMR จากเว็บไซต์ YouTubeและเมื่อพบว่ามีการจัดนิทรรศการเกี่ยวกับ ASMR ครั้งแรกของโลก คำถามเกิดขึ้นกับตัวผู้เขียน และเป็นคำถามสำคัญของงานชิ้นนี้คือ เรื่องราวเกี่ยวกับ ASMR ได้ออกมาจากโลกออนไลน์ที่ผู้เขียนคุ้นเคยและกลายมาเป็นวัตถุทางศิลปะในนิทรรศการที่หอจัดแสดงของศูนย์สถาปัตยกรรมและการออกแบบแห่งสวีเดน (The Swedish Centre for Architecture and Design) หรือ ArkDes ได้อย่างไร ?

จากความสนใจในข้างต้น และเนื่องจากตนเองไม่ได้อยู่ในแวดวงด้านการศึกษาเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์โดยตรง ในงานชิ้นนี้จึงเป็นเพียงการทดลองนำเอาแนวคิดเกี่ยวกับการศึกษาของวัฒนธรรมทางวัตถุมาของ Daniel Miller มาใช้ในการอธิบายเกี่ยวกับการจัดแสดงถึงการทำงานขององคาพยพต่าง ๆ ที่ทำให้ ASMR กลายเป็นเป็นวัตถุทางศิลปะในการจัดแสดงเท่านั้น สำหรับการนิยามคำว่าการกลายเป็นวัตถุทางศิลปะ ในบทความนี้ไม่ได้หมายถึงการกลายเป็นผลงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์จนปรากฏเป็นวัตถุที่สามารถจับต้องได้เท่านั้น ดังจะเห็นได้จาก ภาพวาดที่อยู่ในเฟรม, งานปั้นที่อยู่ในกล่องเรซิ่น หากแต่การกลายเป็นวัตถุทางศิลปะที่เกิดจากการออกแบบสร้างสรรค์ของผู้กระทำการทั้งที่เป็นมนุษย์และไม่ใช่มนุษย์ เหล่านี้ล้วนมีส่วนในการสร้างสรรค์นิทรรศการ ASMR ขึ้น

การนำเสนอเนื้อหาในงานชิ้นนี้แบ่งออกเป็น 4 ส่วนด้วยกัน ในส่วนแรกเป็นการให้ข้อมูลเกี่ยวกับ ASMR ที่แสดงให้เห็นว่าสำหรับคนทั่วไปแล้วมักจะมองว่าความนิยมที่มาจากโลกออนไลน์มักจะเป็นความฉาบฉวยที่เกิดขึ้นเพียงชั่วครั้งชั่วคราวเท่านั้น ด้วยเหตุนี้เองคำว่า “ความฉาบฉวย” จึงเป็นชื่อที่ ผู้เขียนนำมาตั้งเพื่อล้อไปกับความคิดของคนส่วนใหญ่เมื่อพูดถึงสิ่งที่มากับสื่อออนไลน์

เนื้อหาในส่วนแรกนี้จะแสดงให้เห็นว่า ASMR ที่มากับโลกออนไลน์ไม่ใช่ความฉาบฉวยแต่อย่างใด หากแต่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์ อารมณ์ความรู้สึก และเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องราวในชีวิตของผู้คน ในส่วนที่สองเป็นการนำเสนอข้อมูลโดยทั่วไปเกี่ยวกับนิทรรศการ “WEIRD SENSATION FEELS GOOD” เพื่อจะนำไปสู่เนื้อหาในส่วนที่สามที่มุ่งต้องคำถามว่าเรื่องราวเกี่ยวกับ ASMR ได้ถูกทำให้กลายเป็นวัตถุทางศิลปะที่จัดแสดงในนิทรรศการได้อย่างไร ในส่วนนี้อธิบายผ่านแนวคิดวัฒนธรรมทางวัตถุ ทั้งในมิติที่สัมพันธ์กับวัฒนธรรมทางวัตถุ (material culture) ที่ปรากฏกายภาพ (material) และที่ไม่ปรากฏกายภาพ (immaterial) ในบริบทของการทำให้เป็นดิจิทัล เรียกว่าวัตถุทางดิจิทัล (digital–material) และในส่วนที่สี่ เป็นข้อมูลที่แสดงให้เห็นถึงการปรับตัวในการจัดนิทรรศการเพื่อให้สอดคล้องกับวิกฤตการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ที่แสดงให้เห็นถึงการเพิ่มความสำคัญของบทบาทของเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดแสดง โดยมีรายละเอียดของเนื้อหาดังต่อไปนี้

1.รู้จักกับ ASMR ...แท้จริงแล้วไม่ใช่ความฉาบฉวย

ในตอนต้นของเนื้อหาในบทความเรื่อง Now You’ve Got the Shiveries: Affect, Intimacy, and the ASMR Whisper Community ของ Joceline Andersen (2014) ได้ยกเอาบทคล้องจอง “Dot, dot, line line, Spider crawling up your spine, Cool breeze, Tight squeeze, Now you’ve got the shiveries” เพื่อที่จะนำไปสู่การอธิบายว่า ASMR คืออะไร ? เมื่อผู้ร้องบทคล้องจองนี้ใช้นิ้วมือประหนึ่งกับว่าเป็นแมงมุมที่ไต่ตามหลังของเด็กคนนั้น พร้อม ๆ กับร้องเบา ๆ ช้า ๆ การที่เด็กคนนั้นตัวสะท้าน สั่นระริกจากการฟัง การถูกแตะ การลูบ ได้แสดงให้เห็นถึงความรู้สึกทางกายที่เกิดจากการกระทำดังกล่าว ความรู้สึกเช่นนี้ไม่ต่างไปจากความรู้สึกแบบ ASMR ที่เกิดขึ้นกับผู้คนเป็นจำนวนมาก ที่ได้รับการกระตุ้นจากการชมวิดีโอที่อยู่ในพื้นที่ชุมชนออนไลน์ผ่านหน้าจออุปกรณ์เทคโนโลยี จะมีที่แตกต่างกันอยู่ก็ตรงที่บุคคลและสิ่งที่มีส่วนในการกระตุ้นไม่ได้ปรากฏตัวในพื้นที่ทางกายภาพโดยตรงเฉกเช่นเดียวกับผู้ร้องบทคล้องจองที่อาจจะเป็นแม่ซึ่งกำลังเล่นอยู่กับลูก ๆ ของเธอ หากแต่เป็นการกระตุ้นผ่านวิดีโอที่ปรากฏอยู่

การบัญญัติคำว่า ASMR นี้เกิดขึ้นในช่วง ค.ศ.2009-2010 โดย Jennifer Allen ในช่วงเวลาเดียวกันนั้นได้มีผู้ผลิตเนื้อหาเกี่ยวกับเสียงกระซิบ

ใช้ชื่อช่องในเว็บไซต์ YouTube ว่า “WisperingLife” ที่ต้องการกระตุ้นความรู้สึกแบบ ASMR หลังจากนั้นการผลิตเนื้อหาในลักษณะดังกล่าวก็ได้เติบโตขึ้นในโลกออนไลน์อย่างต่อเนื่อง ในช่วงก่อนหน้านั้น การพูดถึงเรื่องราวเกี่ยวกับเกี่ยวกับความรู้สึกแปลก ๆ ที่เกิดขึ้นกับบุคคลจากการมองเห็น การได้ยิน การถูกสัมผัส ปรากฏอยู่ในพื้นที่ของเว็บไซต์ในรูปแบบของกระดานสนทนา เห็นในกระดานสนทนาของเว็บไซต์ “SteadyHealth” เป็นหัวข้อการสนทนาในปี 2007 ที่ใช้ชื่อว่า WEIRD SENSATION FEELS GOOD ซึ่งเป็นชื่อเดียวกันกับนิทรรศการที่ผู้เขียนกล่าวถึงในบทความนี้ ข้อความที่ผู้คนได้แลกเปลี่ยนข้อมูลในกระดานสนทนาเป็นข้อมูลเกี่ยวกับความรู้สึกเสียวที่ศีรษะซึ่งขยายไปสู่อวัยวะส่วนอื่นๆ ของร่างกายที่เกิดขึ้นโดยบังเอิญ บางรายเป็นประสบการณ์ที่เกิดขึ้นตั้งแต่ในวัยเด็กต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน เช่น เมื่อมีคนพูดช้า ๆ เวลาที่คนกำลังเคลื่อนที่อย่างช้า ๆ การฟังเทปแนะนำการทำสมาธิ เมื่อบุคคลอื่นเอานิ้วมาวาดอะไรบางอย่างลงบนฝ่ามือ ซึ่งAllen เป็นหนึ่งในบุคคลที่เข้าไปมีส่วนร่วมในการสนทนาดังกล่าวจนกลายเป็นที่มาของการบัญญัติคำที่กล่าวมาในข้างต้น (Waldron, 2017; https://www.steadyhealth.com/topics/weird-sensation-feels-good, online, 2022)

แม้ว่า ASMR จะไม่ได้ถือกำเนิดมาจากพื้นที่สื่อสังคมออนไลน์ แต่ในบริบทร่วมสมัยพื้นที่ดังกล่าวได้กลายเป็นชุมชนขนาดใหญ่ของผู้ที่ชื่นชอบและสนใจเกี่ยวกับ ASMR ปฏิเสธไม่ได้ว่าพื้นที่ดังกล่าวได้มีส่วนช่วยให้เรื่องราวเกี่ยวกับ ASMR แพร่หลายออกไปอย่างรวดเร็ว จำนวนของผู้สร้างผลงานวิดีโอและผู้ชมได้เพิ่มจำนวนมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง ได้มีการเรียกขานผู้สร้างสรรค์วิดีโอเหล่านี้ว่า ASMRtists, ASMR practitioners, ASMR content creator เป็นต้น ส่วนผู้ชมซึ่งเป็นผู้เสพวิดีโอเรียกว่า ASMRers (Smith &Snider, 2019: p.43; https://asmruniversity.com/about-asmr/what-is-asmr/, online, 2022) ในนิทรรศการได้เรียกเหล่าผู้ออกแบบสร้างสรรค์วิดีโอ ASMR ว่า ASMRtists ผู้เขียนจึงขอใช้คำนี้แทนผู้สร้างสรรค์วิดีโอในบทความนี้ การที่สื่อเกี่ยวกับ ASMR โดยเฉพาะวิดีโอ ได้กลายเป็นที่นิยมในโลกดิจิทัล เหตุผลสำคัญประการหนึ่งมาจากผลการศึกษาทดลองที่สร้างความชอบธรรมให้กับการนำ ASMR ไปใช้ประโยชน์ในการลดความตึงเครียด บำบัดความเจ็บป่วยได้ ในทางเดียวกันก็ได้ทำให้ผู้คนเป็นจำนวนมากต้องการเข้ามาทดลองสัมผัสกับความรู้สึกดังกล่าว

เห็นได้จากในเว็บไซต์ reddit.com เป็นพื้นที่รวมคนที่เข้ามาเสพวิดีโอ ASMR จากทั่วโลก นอกจากนี้แล้วในเว็บไซต์ YouTube ยังมีผู้สร้างวิดีโอในลักษณะดังกล่าวเป็นจำนวนมากด้วยเช่นเดียวกัน (Barratt and Davis, 2015; Gallagher, 2016) ปัจจุบันเว็บไซต์ YouTube ถือได้ว่าศูนย์กลางของการสร้างผลงาน เป็นแหล่งรวมของวิดีโอ ASMR จำนวนมาก (Smith & Snider, 2019)

เรื่องราวเกี่ยวกับ ASMR จัดได้ว่าเป็นความใกล้ชิดทางดิจิทัลในรูปแบบหนึ่ง ที่นำไปสู่ความพึงพอใจที่มากับความรู้สึกทางกายซึ่งเกิดจากการกระตุ้นและบริบทที่ทำงานอย่างสอดประสานกันในพื้นที่ระหว่างร่ายกาย (body) และจิตใจ (mind) เปรียบได้กับการทำสมาธิที่เกิดจากการมุ่งความสนใจไปที่จุดใดจุดหนึ่ง ประกอบกับการเคลื่อนไหวของสิ่งนั้นอย่างช้า ๆ ทั้งยังมีนัยที่สื่อถึงความใกล้ชิดจากการใช้ตาดู หูฟัง และรู้สึกได้ถึงสิ่งที่ถูกส่งผ่านวิดีโอ (Waldron, 2017; Gallagher, 2016; https://arkdes.se/en/utstallning/asmr-weird-sensation-feels-good/, online, 2022) เช่น เมื่อชมวิดีโอนวดศีรษะแล้วก็รู้สึกราวกับว่ามือที่กำลังนวดอยู่ในหน้าจอนั้น ทำให้เกิดความรู้สึกที่ศีรษะของผู้ที่กำลังรับชม ส่งผลทำให้ความรู้สึกผ่อนคลายได้แผ่ซ่านไปทั่วทั้งร่างกาย

การที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถสร้างความรู้สึกแบบ ASMR ให้กับผู้ชมได้นั้น ไม่ได้มีที่มาจากความสัมพันธ์ระหว่างตัวของผู้สร้างสรรค์กับผู้ชมแต่เพียงอย่างเดียว หากแต่มาจากการที่ผู้สร้างสรรค์นำเอาวัตถุ (material) มาเป็นส่วนในการสร้างผลงาน ที่มีทั้งภาพและเสียงในระบบดิจิทัล เป็นที่น่าสนใจว่า สิ่งของที่อยู่ในชีวิตประจำวัน เช่น แปรงสำหรับแต่งหน้า หวี สบู่ แก้วน้ำ หนังสือ ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งที่นำไปสู่การกระตุ้นความรู้สึกแบบ ASMR ขึ้น ในบริบทนี้ความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการออกแบบ ข้าวของเครื่องใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล รวมถึงบริบทแวดล้อมอื่น ๆ ที่ได้มารวมตัวกันล้วนแล้วมีส่วนสร้าง ช่วยทำให้ชุมชน ASMR ดำรงอยู่และเคลื่อนตัวต่อไปอย่างต่อเนื่อง ด้วยเหตุนี้เองสำหรับผู้เขียนแล้ว ASMR จึงไม่ใช่ความฉาบฉวยแต่อย่างใด ซึ่งรายละเอียดเกี่ยวกับนิทรรศการ “WEIRD SENSATION FEELS GOOD” ได้แสดงให้เห็นว่าวัตถุและมนุษย์มีส่วนซึ่งกันและกันในการนำไปสู่ความรู้สึกแบบ ASMR ได้อย่างไร โดยผู้เขียนจะกล่าวถึงรายละเอียดต่อไปข้างหน้า

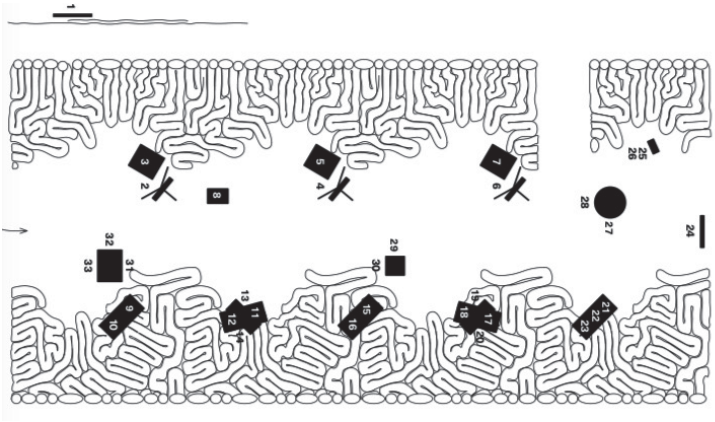
2. เมื่อ ASMR เคลื่อนย้ายจากโลกออนไลน์มาสู่นิทรรศการ

นิทรรศการ “WEIRD SENSATION FEELS GOOD” มี James Taylor-Foster เป็นภัณฑารักษ์ (curator) ซึ่งเขาเป็รบุคคลหนึ่งที่เคยมีประสบการณ์ความรู้สึกแบบ ASMR ในช่วงวัยเด็กจากกิจกรรมในชั้นเรียนเมื่อเพื่อนแต่ละคนในชั้นเรียนเปิดแผ่นการ์ด ในแรกเริ่มนั้นนิทรรศการมีกำหนดจัดแสดงในช่วงตั้งแต่วันที่ 8 เมษายน - 31 พฤษภาคม แต่เนื่องด้วยการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ประกอบกับความสนใจจากสาธารณะชน ที่เห็นได้จากการมีส่วนร่วมของผู้คนในการเปิดนิทรรศการผ่านรูปแบบของการส่งสัญญานสดผ่านช่องทางออนไลน์ (livestream) ทำให้มีการขยายระยะเวลาในการจัดแสดงไปจนถึงวันที่ 1 พฤศจิกายน ปี 2020 และนิทรรศการเดียวกันนี้จะถูกเคลื่อนย้ายไปจัดที่ Design Museum สหราชอาณาจักร โดยจะทำการเปิดนิทรรศการในวันที่ 13 พฤษภาคม และจะจัดแสดงไปจนถึงวันที่ 16 ตุลาคม ปี 2022

ภาพที่ 1 บรรยากาศภายในนิทรรศการ “WEIRD SENSATION FEELS GOOD”
ที่มา: https://arkdes.se/en/utstallning/asmr-weird-sensation-feels-good/
สืบค้นเมื่อ 14 เมษายน 2565

เนื่องจากการดำเนินงานเกี่ยวกับนิทรรศการนี้ได้เกิดขึ้นในช่วงคาบเกี่ยวทั้งก่อนและหลังการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ทั่วโลก ทำให้การกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับนิทรรศการทั้งหมดต้องมีการปรับให้เข้ากับการใช้พื้นที่ทั้งในส่วนที่เป็นกายภาพ และการนำเข้าสู่พื้นที่ชุมชนเสมือนจริง (virtual community) เห็นได้จากการนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ผ่านทางเว็บไซต์ https://arkdes.se การเปิดนิทรรศการผ่านทางช่องทางออนไลน์ตามที่ได้กล่าวถึงไปแล้วในตอนต้น ที่ได้มีการนัดหมายนำชมด้วยการถ่ายทอดสด มีการสนทนาเกี่ยวกับนิทรรศการที่เรียกว่า pillow talk ทั้งหมดนี้เพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถเข้าชมและมีประสบการณ์ร่วมกับนิทรรศการโดยผ่านช่องทางออนไลน์ สำหรับผู้เขียนที่ไม่ได้เข้าไปมีส่วนร่วมในพื้นที่ทางกายภาพที่ใช้จัดแสดงนิทรรศการ ก็ได้ใช้ข้อมูลจากเว็บไซต์ของนิทรรศการ, ข้อมูลจาก e-flux Live ที่มีทั้งบทสัมภาษณ์บุคคลที่เป็นผู้นิยามคำว่า ASMR นักวิชาการที่ศึกษาประเด็นนี้อย่างจริงจัง รวมถึงผู้ที่เกี่ยวข้องซึ่งเป็นแรงบันดาลใจสำคัญของนิทรรศการ นอกจากนี้แล้วผู้เขียนยังได้ใช้ข้อมูลจากวิดีโอที่มาจากการถ่ายทอดสดการนำชมนิทรรศการ, ข้อมูลจากการนำชมด้วยเสียง (audio guide) และข้อมูลจากสูจิบัตรของนิทรรศการ (exhibition booklet) รวมถึงข้อมูลจากสื่อต่าง ๆ เกี่ยวกับนิทรรศการนี้ เช่น The Architecture's Newspaper, Arterritory

ความน่าสนใจของนิทรรศการนี้อยู่ที่การเคลื่อนย้ายสาระเกี่ยวกับ ASMR จากหน้าจอของอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีของผู้ชมไปสู่พื้นที่สาธารณะ โดยได้นำผู้ชมเข้าสู่สภาพแวดล้อมที่มีการปรับแต่งเสียงเพื่อนำไปสู่การทำความเข้าใจว่าผู้คนสามารถใช้เครื่องไม้เครื่องมือ และวัตถุที่ดำรงอยู่เพื่อต่อรองกับโลกที่เต็มไปด้วยเรื่องราวและปัญหาที่มีความซับซ้อนได้อย่างไร โดยมีผู้ร่วมจัดแสดงที่สร้างสรรค์วิดีโอ ASMR จากทั่วโลก นอกจากผู้ออกแบบสร้างสรรค์วิดีโอ ASMR แล้ว นิทรรศการนี้ยังเป็นการทำงานร่วมกันของนักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว (motion designer) ศิลปินด้านเสียง (sound artist) อีกด้วย พื้นที่ของการจัดแสดงภายมีการจัดแสดงผลงาน 30 จุดด้วยกัน



ภาพที่ 2 แปลนจัดแสดงในนิทรรศการฯ
ที่มา: https://arkdes.se/wp-content/uploads/2019/12/weird-sensation-feels-good_boxen_arkdes_exhibition-booklet-april-2020_copyright.pdf สืบค้นเมื่อ 14 เมษายน 2565

ความน่าสนใจของพื้นที่จัดแสดง สะท้อนให้เห็นผ่านการที่สถาปนิกพยายามเชื่อมต่อพื้นที่แห่งการสร้างสรรค์ของ ASMR ที่เต็มไปด้วยวัตถุให้สามารถสื่อสารออกมาได้ และเนื่องจากโดยทั่วไปแล้วความรู้สึกแบบ ASMR จะถูกกระตุ้นให้เกิดขึ้นได้ดีในพื้นที่ส่วนตัว เห็นได้การที่ผู้คนส่วนใหญ่นิยมชมวิดีโอเหล่านี้ในห้องนอน ในนิทรรศการนี้จึงให้ผู้เข้าชมถอดรองเท้า และสวมเสื้อคลุมที่ดูเหมือนจะเป็นได้ทั้งชุดที่สวมคลุมชุดนอน และชุดคลุมที่สวมใส่เมื่อเข้าไปใช้บริการสปา และเดินเข้าไปตามเส้นทางที่กำหนดเพื่อพบกับนิทรรศการซึ่งมีหมอนขนาดใหญ่นำมาขดตัวต่อกันอย่างเป็นธรรมชาติ โดยรอบอาณาบริเวณที่มีการจัดแสดงผลงานทั้ง 30 จุด (ในส่วนนี้เรียกว่า Unfolded Plan ซึ่งได้รับอิทธิพลจากแนวคิดทางปรัชญาของ Gilles Deleuze และFelix Guattari แต่ในบทความนี้ผู้เขียนไม่ได้อภิปรายถึงในส่วนนี้) จากแนวคิดของการจัดแสดงหมอนขดขนาดใหญ่เปรียบได้กับรอยพับของสมอง เนื้อเยื่อที่อยู่ในร่างกาย สัญญาณเสียง รูปคลื่นที่ไม่แน่นอน พื้นที่บริเวณนี้จัดเตรียมไว้ให้ผู้ชมได้พักอิริยาบถของตนเองไปพร้อม ๆ กับใช้ประสาทสัมผัสของตนเชื่อมต่อกับองค์ประกอบต่าง ๆ ในนิทรรศการ เห็นได้จากหน้าจออุปกรณ์เทคโนโลยีที่ภัณฑารักษ์เรียกว่าหน้าจอแบบโคมไฟระย้า (chandelier) ภายในห้องนิทรรศการได้ถูกออกแบบสภาพแวดล้อมทางเสียงที่เป็นธรรมชาติ เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกถึงความสงบ ความเป็น

ส่วนตัว และรู้สึกได้ถึงความปลอดภัย ซึ่งจะทำให้ผู้ชมสัมผัสได้ถึงความรู้สึกใกล้ชิด (intimacy)

3. ASMR สู่การเป็นวัตถุทางศิลปะในนิทรรศการ

ในส่วนนี้เป็นการตอบคำถามที่ว่าเรื่องราวเกี่ยวกับ ASMR ที่ดูเหมือนเป็นความฉาบฉวยในโลกออนไลน์ได้ถูกทำให้กลายเป็นวัตถุทางศิลปะที่จัดแสดงในนิทรรศการได้อย่างไร หากผู้เขียนจะตอบว่า การถูกทำให้กลายเป็นวัตถุทางศิลปะที่จัดวางอยู่ในนิทรรศการนี้มีที่มาจากความคิด ความสร้างสรรค์ ที่เป็นฝีมือการออกแบบของภัณฑารักษ์ สถาปนิก ศิลปิน นักออกแบบกราฟฟิก รวมถึงบุคคลอื่น ๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องอยู่ในฐานะของผู้กระทำการที่สร้างสรรค์สิ่งเหล่านี้ขึ้นมา หรืออาจมองว่าเกิดจากการทำให้กลายเป็นวัตถุทำให้วัตถุนั้นมีคุณค่า มีความ ศักดิ์สิทธิ์ในตัวของมันเอง จนส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้คน ราวกับเป็นเครื่องรางของขลังที่มีอำนาจทางไสยศาสตร์ ก็คงจะไม่ใช่คำตอบที่ผิด หากแต่เป็นสิ่งที่ Daniel Miller มองว่า กำลังพึ่งพาคำจำกัดความของคำว่าวัตถุอย่างง่าย ๆ เพราะในอีกทางหนึ่งโลกใบนี้เต็มไปด้วยความสร้างสรรค์การผสมผสานที่เกิดขึ้นอย่างไม่มีวันสิ้นสุด เมื่อพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับวัตถุนั้นไม่สามารถพิจารณาเพียงแค่มิติของการผลิต และการบริโภควัตถุเท่านั้น หากแต่ยังสัมพันธ์กับการนำไปใช้ การสร้างความหมายให้กับบุคคลและสังคม โดยสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งของซึ่งมีลักษณะเฉพาะของวัตถุซึ่งก็คือ วัฒนธรรมทางวัตถุ (Miller, 1994; Miller, 1998)

Miller ได้กล่าวถึงงานของ Pierre Bourdieu เรื่อง Outline of a Theory of Practice ของ Pierre Bourdieu (1977) ที่ได้แสดงให้เห็นว่า วัตถุมีความสามารถซึ่งส่งผลต่อมนุษย์ในฐานะที่เป็นผู้กระทำการ ในการที่ทำให้คนเหล่านี้ถูกขัดเกลาเพื่อให้มีชีวิตทางสังคมได้อย่างไร ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ของวัฒนธรรมทางวัตถุกับฮาบิทัส (habitus) ในแง่นี้ Miller สนใจวัฒนธรรมทางวัตถุ ในฐานะที่เชื่อมต่อกันเป็นเครือข่ายของคำสั่ง จนกลายเป็นไปรากฐานที่มีพลังในการก่อรูป หรือสร้างสิ่งที่เรียกว่าสังคมของมนุษย์เราขึ้นมา เขาได้ยกตัวอย่างศาสนาฮินดูที่เชื่อในความจริงขั้นสูงสุดที่ดูแล้วมีความเป็นนามธรรมเป็นอย่างมาก ผู้คนที่อยู่ในศาสนาดังกล่าวก็ยังคงแสดงออกที่แสดงให้เห็นถึงผ่านรูปแบบของวัตถุ ที่เห็นได้ชัดเจนจากสถาปัตยกรรมของศาสนสถาน และการปฏิบัติ

เพื่อควบคุมร่างกายที่ใช้ลมหายใจ การทำสมาธิ การแสดงออกด้วยท่าทางเฉพาะ แสดงให้เห็นว่าความเป็นนามธรรมกับวัตถุเป็นสิ่งที่ไม่สามารถแยกออกจากกันได้ มนุษย์ได้สร้างวัตถุและถูกนิยามโดยการแสดงออกทางความคิดผ่านวัตถุนั้น นอกจากนี้แล้ว Miller ก็ได้แสดงให้เห็นว่าแนวคิดของ Bruno Latour มีอิทธิพลสำคัญต่อการให้ความสำคัญกับความเป็นวัตถุ และศักยภาพของวัฒนธรรมทางวัตถุ ซึ่งงานของ Latour แสดงให้เห็นว่าแท้ที่จริงแล้วโลกใบนี้ไม่สามารถแยกแยะว่าสิ่งไหนเป็นธรรมชาติ สิ่งไหนเป็นกฎเกณฑ์ สิ่งไหนที่เปลี่ยนแปลงไม่ได้ สิ่งไหนที่เป็นมนุษย์ เป็นการตีความ และสิ่งที่เกิดขึ้นตามอำเภอใจ ดังกล่าวนี้สืบเนื่องมาจากโลกใบนี้มีความเป็นลูกผสม (Miller, 1994; Miller,1998: introduction pp.3, 5, 9 ,11, 20,; Miller, 2005: introduction pp.1-3, 7)

ด้วยเหตุนี้เองวัตถุทางศิลปะที่จะกล่าวถึงในงานชิ้นนี้จึงไม่ได้เป็นแต่เพียงประดิษฐ์กรรมที่เกิดจากการที่มนุษย์สร้างสรรค์มันขึ้นมาเพื่อนำมาจัดแสดงไว้ในนิทรรศการเท่านั้น หากแต่เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่าการอยู่ในโลกที่เต็มไปด้วยความหลากหลาย โดยที่มนุษย์และสรรพสิ่งมีส่วนในการสร้างกันและกันขึ้นมา การเป็นวัตถุทางศิลปะ ของ ASMR จึงสัมพันธ์กับทั้งวัฒนธรรมทางวัตถุ (material culture) ที่ปรากฏกายภาพ (material) และที่ไม่ปรากฏกายภาพ (immaterial) ในบริบทของการทำให้เป็นดิจิทัล เรียกว่าวัตถุทางดิจิทัล (digital–material) การทำงานอย่างสอดประสานกันของผู้กระทำการ ทั้งมนุษย์และสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ ได้นำไปสู่ความรู้สึกและประสบการณ์แบบ ASMR เป็นความรู้สึกแปลก ๆ ที่รู้สึกดี ดังชื่อของนิทรรศการ ผู้เขียนจึงต้องการชี้ให้เห็นว่าองคาพยพเหล่านี้เป็นส่วนที่ทำให้ ASMR กลายเป็นวัตถุทางศิลปะจัดแสดงในนิทรรศการได้อย่างไร เนื้อหาในส่วนนี้ผู้เขียนเริ่มจากวัตถุเกี่ยวกับ ASMR ที่ปรากฏกายภาพ ซึ่งจัดแสดงอยู่ภายในนิทรรศการ ได้แก่ หูฟัง จอโทรทัศน์ หมอนขดขนาดใหญ่ เสื้อคลุม และอวัยวะเทียมของมนุษย์ และในส่วนที่สองกล่าวถึงวัตถุที่อยู่ในบริบทของดิจิทัล โดยนำเสนอผ่านผลงานของผู้ออกแบบและสร้างสรรค์วิดีโอที่กระตุ้นความรู้สึกแบบ ASMR ด้วยความไม่ตั้งใจที่จะกระตุ้นความรู้สึกแบบ ASMR ตั้งแต่แรกเริ่ม ผู้เขียนเลือกใช้ตัวอย่างวิดีโอจากรายการโทรทัศน์ที่สาธิตการวาดภาพศิลปะของ Bob Ross ที่จัดแสดงไว้ ในจุดที่ 2 ชื่อว่า “Morning Mist” บันทึกไว้ในปี 1985 และวิดีโอแกะชิ้นส่วนโทรทัศน์ออกมาของ Björk ผู้ซึ่งเป็นศิลปินนักร้องที่มีชื่อเสียงโด่งดัง จัดแสดงไว้ในจุดที่ 10

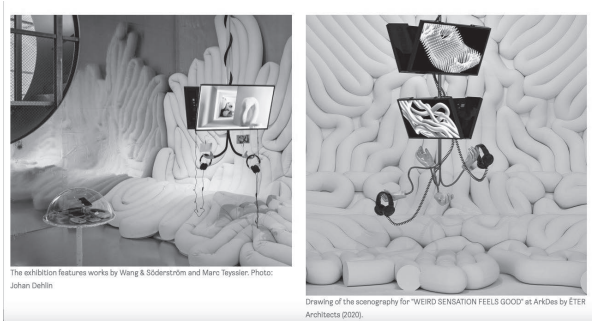
ชื่อว่า “Television Talk” ที่บันทึกไว้ในปี 1988 และผลงานที่กระตุ้นความรู้สึกแบบ ASMR ด้วยความตั้งใจ ศิลปินนักร้องชื่อดัง ผู้เขียนเลือกใช้ตัวอย่างวิดีโอ ASMR โกนหนวด ตัดผม ของช่อง YouTube ที่ใช้ชื่อว่า “HairCut Harry” ที่จัดแสดงไว้ในจุดที่ 18 ใช้ชื่อว่า “Classic Old Time Wet Shave by the Guardian Angel of Route 66” บันทึกไว้ในปี 2014 สำหรับในส่วนของ Visual ASMR ผู้เขียนเลือกใช้ตัวอย่างจากงานของ Andreas Wannerstedt จัดแสดงไว้ในจุดที่ 18 ใช้ชื่อว่า “Intertwine” บันทึกไว้ในปี 2018 โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.1 เมื่อวัตถุเกี่ยวกับ ASMR มาอยู่ในนิทรรศการ

นิทรรศการ “WEIRD SENSATION FEELS GOOD” ได้นำ ASMR จากหน้าจอของอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีไปสู่พื้นที่สาธารณะ ดังกล่าวนี้แสดงให้เห็นเป็นนัยว่านิทรรศการนี้ไม่ได้มุ่งเป้าไปที่กลุ่มผู้คนที่อยู่ในชุมชน ASMR หรือผู้ที่ชื่นชอบในการเสพวิดีโอ ASMR อยู่แล้วอย่างในกรณีของผู้เขียนเอง จากมุมมองส่วนตัวประกอบกับข้อมูลที่สะท้อนผ่านภัณฑารักษ์ก็ทำให้คาดเดาได้ในทันทีว่า ต้องการสร้างพื้นที่ให้กับ ASMR พร้อมทั้งเชื้อเชิญให้คนในสังคมเข้ามาทำความรู้จัก และมีส่วนร่วมกับเรื่องราวที่สัมพันธ์กับอารมณ์ความรู้สึกในอีกแง่มุมหนึ่งของผู้คนในสังคมเป็นเรื่องราวที่มาจากกลุ่มคนที่เคยมีประสบการณ์ความรู้สึกแบบที่ว่านี้มาก่อน โดยสามารถย้อนกลับไปก่อนหน้าที่จะมีการบัญญัติคำดังกล่าวนี้ขึ้น ในกรณีของภัณฑารักษ์ หรือแม้แต่ตัวผู้เขียนที่ก็เคยมีประสบการณ์ความรู้สึกเช่นนี้ ซึ่งในงานของ Naomi Smith และAnne-MarieSnider (2019) ได้ยืนยันว่าผู้ที่มีประสบการณ์ความรู้สึกแบบ ASMR นั้นสามารถเล่าย้อนประสบการณ์ของตนเองเกี่ยวกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับตนเองได้ แม้ว่าในปัจจุบันเรื่องราวเกี่ยวกับ ASMR จะแพร่หลายออกไปเป็นวงกว้าง เรียกได้ว่าเป็นผลที่มาจากการทำงานของอินเทอร์เน็ตเลยก็ว่าได้ แต่ในขณะเดียวกันเรื่องราวเหล่านี้ยังไม่เคยถูกทำให้กลายเป็นสาธารณะ ส่วนหนึ่งมาจากข้อถกเถียงเกี่ยวกับประเด็นเรื่องความปรารถนา และอารมณ์ทางเพศจากความใกล้ชิดทางดิจิทัล (digital intimacy)ที่เกิดขึ้น (Waldron, 2017) เนื่องจากโดยทั่วไปแล้วผู้คนจะนิยมบริโภคสื่อที่กระตุ้นความรู้สึกดังกล่าวเมื่อตนเองอยู่ในบริบทของสิ่งแวดล้อมที่คุ้นเคย ในปริมณฑลส่วนตัวมากกว่า

เห็นได้จากการออกแบบพื้นที่ และสิ่งที่ผู้เข้าชมนิทรรศการจะต้องปฏิบัติ

ในบริบทที่ว่านี้จึงทำให้ ASMR ที่อยู่ในโลกออนไลน์ มีความเกี่ยวโยงกับวัตถุที่มีบทบาทอยู่ในนิทรรศการ ดังที่ Miller (1988) มองว่าการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องบ้าน ไม่จำเป็นต้องลดทอนให้บ้านเป็นเพียงแค่ที่พักอาศัย ด้วยเหตุนี้ ASMR ซึ่งเป็นสาระสำคัญของนิทรรศการจึงไม่สามารถถูกลดทอนให้เป็นเพียงการศึกษาเกี่ยวกับวิดีโอประเภทหนึ่งที่ส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ ในที่นี่วัตถุเกี่ยวกับ ASMR ที่จัดแสดงอยู่ในนิทรรศการ ที่ผู้เขียนจะกล่าวถึงได้แก่ หูฟัง จอโทรทัศน์ (อาจเป็นหน้าจออุปกรณ์ทางเทคโนโลยีอื่น ๆ ได้ เช่น โทรศัพท์, แท็บเล็ต) หมอนขดขนาดใหญ่ เสื้อคลุม และอวัยวะเทียมของมนุษย์ (prosthesis)



ภาพที่ 3 หูฟัง จอโทรทัศน์ หมอนขดขนาดใหญ่ และอวัยวะเทียมของมนุษย์ที่จัดแสดงในนิทรรศการฯ
ที่มา: https://arkdes.se/en/utstallning/asmr-weird-sensation-feels-good/
สืบค้นเมื่อ 14 เมษายน 2565

วัตถุที่กล่าวถึงมาทั้งหมดในข้างต้นนี้ หูฟัง หน้าจออุปกรณ์ทางเทคโนโลยี หมอน และเสื้อคลุม ซึ่งเป็นสิ่งของที่พัวพันอยู่กับการดำเนินวิถีชีวิตของผู้คนในบริบทร่วมสมัย ส่วนอวัยวะเทียมของมนุษย์ ในที่นี่ขอกล่าวถึงเฉพาะไมโครโฟน 3Dio Sound ซึ่งจัดแสดงไว้ในจุดที่ 29 และ30 ได้แก่ Omni Binaural Microphone และ Free Space XLR Binaural Microphone ซึ่งไม่ได้ปรากฏอยู่ในชีวิตธรรมดาสามัญของผู้คนเฉกเช่นเดียวกับวัตถุที่กล่าวไปในตอนต้น และหากจะตอบคำถามที่ว่าเหตุใดสิ่งของนี้เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เรื่องราวเกี่ยวกับ ASMR กลายเป็นวัตถุทางศิลปะที่จัดแสดงอยู่ในนิทรรศการ

หากพิจารณาตามมุมมองของ Miller (2005: pp.8-10, 32) เกี่ยวกับการศึกษาวัฒนธรรมทางวัตถุแล้ว จากมุมมองที่ว่าวัตถุและผู้คนล้วนแล้วแต่มีส่วนสร้างกันและกันขึ้นมา โดยวัตถุไม่ได้อยู่ในฐานของการเป็นตัวแทน และไม่ใช่สิ่งที่ดำรงอยู่ในฐานะที่มันมีประโยชน์ในตัวของมันเอง และเขาก็ไม่เห็นด้วยกับการแยกคู่ตรงข้าม เห็นได้จากการแยกจิตใจออกจากร่างกาย เห็นได้จากการยกตัวอย่างเสื้อผ้าที่แสดงให้เห็นว่าการศึกษาเกี่ยวกับเสื้อผ้าไม่ใช่การศึกษาสัญลักษณ์ การเป็นตัวแทนของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เพราะเมื่อถอดเสื้อผ้าออกแล้ว เราจะไม่พบอะไรเลยในฐานะที่เป็นความสัมพันธ์ทางสังคมที่ซ่อนอยู่ ด้วยเหตุที่ว่าเสื้อผ้าไม่ใช่สิ่งที่แทนค่าตัวบุคคล แต่เป็นปรากฏการณ์ที่คนและเสื้อผ้ามาพัวพันกันเสียมากกว่า ในแง่นี้วัตถุเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเป็นประดิษฐกรรมที่สร้างขึ้นโดยผู้คนก่อนหน้านี้ เป็นสิ่งที่ทำให้เราสามารถเรียนรู้ตัวตนของตนเองใช้ชีวิตกับวัตถุนั้นในขณะเดียวกันก็ปรับปรุงเปลี่ยนแปลงสิ่งเหล่านั้นให้เข้ากับบริบทในแต่ละช่วงแต่ละตอนของการดำเนินชีวิต

การเป็นวัตถุธรรมดาสามัญของ หูฟัง หน้าจอของอุปกรณ์ทางเทคโนโลยี หมอน และเสื้อคลุม ก็ทำให้เรามองข้าม หรือละเลยมันไป และกลับมารู้สึกถึงความสำคัญของมันเมื่อเราไม่สามารถเข้าถึงสิ่งที่เรียกว่า ASMR ได้ ยกตัวอย่างเช่น ในวันที่หูฟังคู่ใจที่ใช้ในการฟังเสียง ASMR ไม่สามารถส่งเสียงแบบ 3 มิติเข้าสู่โสตประสาทของเราได้ ในวันที่หน้าจอแตกเป็นเส้นๆ ทำให้เราเห็นการทำกิจกรรมจาก ASMRtist ที่เราชื่นชอบไม่ชัดเจนเหมือนเคย เมื่อนั้นเราจึงตระหนักได้ถึงความสำคัญของสิ่งดังกล่าว เหล่านี้ล้วนเป็นสิ่งที่ประดิษฐ์และสร้างสรรค์ถูกขึ้นโดยมนุษย์ ที่สามารถสะท้อนแง่มุมทางสังคม แง่มุมที่สัมพันธ์กับการดำเนินชีวิตของผู้คนในปริมณฑลส่วนตัว ด้วยเหตุที่ ASMR มีความคล้ายคลึงกับการทำสมาธิ รวมถึงโยคะ ทำให้ต้องอาศัยความสงบ และการใช้สมาธิเพ่งไปที่จุดใดจุดหนึ่งที่มีการเคลื่อนที่อย่างช้าๆ ประกอบกับเสียงที่มีความนุ่มนวล ซึ่งการสร้างจุดสนใจ ความเชื่องช้า และเสียงที่สร้างบรรยากาศของความมั่นคงปลอดภัย นำไปสู่ความความผ่อนคลาย

การเกิดขึ้นของความรู้สึกแบบ ASMR ไปจนถึงการแพร่หลายของสื่อ มีส่วนสำคัญมาจากวัตถุเหล่านี้ วัตถุซึ่งสร้างสภาพแวดล้อมที่เป็นส่วนตัวให้กับผู้คน และผู้คนก็ได้พัฒนามาในแต่ละยุคแต่ละสมัยและนำสิ่งที่มีคุณสมบัติที่สอดคล้องกับความเป็นส่วนตัวไปใช้ในการดำเนินวิถีชีวิต เห็นได้จาก หูฟัง และ

หน้าจอของอุปกรณ์ (เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต) ที่สามารถฟังและดูได้เพียงคนเดียว ไม่มีใครสามารถล่วงรู้ได้ว่าเรากำลังฟังหรือดูอะไร หมอน และเสื้อคลุม ที่แสดงถึงการอยู่ในพื้นที่ของการพักผ่อนที่มีความเป็นส่วนตัว เพราะใต้เสื้อคลุมนั้นอาจเป็นร่างกายที่เปล่าเปลือยก็เป็นได้ ดังกล่าวนี้สอดคล้องกับช่วงเวลาที่ต้องการปลดปล่อยตัวตนและเพื่อต้องการคลายความตึงเครียดในการดำเนินชีวิตของปัจเจก เพื่อให้ผู้คนสามารถใช้เป็นหนทางในการเข้าถึง ASMR สิ่งซึ่งพวกเขา รวมถึงตัวผู้เขียนเองสามารถใช้มันในการต่อรองกับโลกที่เต็มไปด้วยเรื่องราวและปัญหาที่มีความซับซ้อนได้

ภาพที่ 4 ภัณฑารักษ์และทีมงานสวมเสื้อคลุม กำลังนั่งผ่อนคลายอิริยาบถในขณะที่มีการนำชมออนไลน์
ที่มา: https://www.e-flux.com/live/437809/weird-sensation-feels-good/
สืบค้นเมื่อ 14 เมษายน 2565

ภาพที่ 5 ภัณฑารักษ์กำลังแนะนำเกี่ยวกับไมโครโฟนที่มีรูปลักษณ์เป็นอวัยวะเทียมของมนุษย์
ที่มา: https://www.e-flux.com/live/437809/weird-sensation-feels-good/
สืบค้นเมื่อ 14 เมษายน 2565

ในส่วนของไมโครโฟน สามารถบันทึกเสียงให้ออกมาแบบมีมิติได้ เป็นอุปกรณ์สำหรับผู้สร้างสรรค์วิดีโอที่ต้องการกระตุ้นความรู้สึก ASMR ด้วยความตั้งใจ เห็นได้จากผลงานของเจ้าของช่อง “UNO ASMR” ในเว็บไซต์ YouTube ผลงานของเขาจัดแสดงในนิทรรศการนี้ด้วยเช่นกัน มนุษย์กับอวัยวะเทียมของมนุษย์นี้มีส่วนพัวพันซึ่งกันและกัน กล่าวคือ อวัยวะเทียมของมนุษย์เป็นไมโครโฟนที่พัฒนาขึ้นมาจากไมโครโฟนในยุคก่อน เพื่อให้สามารถใช้รับและบันทึกเสียงแล้วให้ผลลัพธ์ออกมาเป็นเสียงที่มีมิติซับซ้อนได้ ด้วยการที่ผู้สร้างสรรค์วิดีโอได้ใช้เสียงกระซิบอันนุ่มนวลส่งเข้าไปยังไมโครโฟน ใช้นิ้วมือแต่ละนิ้ว sหรือใช้วัตถุที่มีอ่อนนุ่มแต่สามารถทำให้เกิดเสียงได้ เช่น แปรงแต่งหน้า ขนนก สัมผัสไปที่อวัยวะเทียมนั้น เมื่อภาพและเสียงถูกส่งผ่านเข้าไปยังระบบดิจิทัลแล้วก็จะกลายเป็นผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบของวิดีโอที่กระตุ้นความรู้สึกแบบ ASMR ด้วยความตั้งใจ ในส่วนของผู้ชมนั้นก็ความรู้สึก ในลักษณะเช่นเดียวกับที่ Anderson (2014) กล่าวถึง การร้องบทคล้องจองในขณะเดียวกันนั้นผู้ร้องก็ใช้นิ้วมือประหนึ่งกับว่าเป็นแมงมุมที่ไต่บนแผ่นหลังของเด็ก จนก่อให้เกิดอาการตัวสะท้าน สั่นระริก ที่เปรียบได้กับความรู้สึกแบบ ASMR หากแต่ผู้ชมวิดีโอ ASMR แตกต่างไปจากบริบทของเด็กที่อยู่ในพื้นที่ทางกายภาพร่วมกันกับผู้ร้องบทคล้องจอง สำหรับในกรณีนี้อวัยวะเทียมที่ทำ

เลียนแบบหูของมนุษย์ ได้มีส่วนช่วยให้เกิดการเชื่อมต่อของภาพและเสียงที่ทำให้ผู้ชมการรู้สึกได้ถึงการสัมผัส นำไปสู่ความสงบ และผ่อนคลาย ราวกับว่าผู้ชมคนนั้นอยู่ในพื้นที่ทางกายภาพเดียวกันกับผู้สร้างสรรค์วิดีโอที่เต็มไปด้วยความเมตตา ปราณี และปรารถนาดี และยิ่งไปกว่านั้นผู้ชมยังรู้สึกได้ว่าอวัยวะเทียมที่ทำเลียนแบบหูนั้น เป็นหูของตนเองที่กำลังถูก ASMRtist ใช้แปรงปัด และปั่นขนนกเข้าไปภายใน เป็นสิ่งที่ชี้ชัดให้เห็นว่า ASMR อยู่ในพื้นที่ระหว่างร่างกายกับจิตใจ ทั้งยังแสดงให้เห็นว่าวัฒนธรรมทางวัตถุมีความสัมพันธ์กับประสาทสัมผัสอารมณ์ความรู้สึกอย่างแยกไม่ออก

3.2 จากปริมณฑลส่วนตัวสู่สาธารณะกับ ASMR ที่ยังอยู่ในรูปแบบของสื่อดิจิทัล

การจัดแสดงในนิทรรศการ “WEIRD SENSATION FEELS GOOD” มีส่วนของการจัดแสดงที่ถือได้ว่าเป็นส่วนใหญ่ที่ได้นำวิดีโอ ASMR ซึ่งเกิดจากความสัมพันธ์ของมนุษย์กับวัตถุ ข้าวของต่างๆ โดยจะเห็นได้ว่าเป็นวัฒนธรรมทางวัตถุที่ถูกทำให้กลายเป็นดิจิทัลที่สามารถรับชมผ่านหน้าจอของอุปกรณ์ทางเทคโนโลยี หากแต่ในนิทรรศการนี้เป็นการรับชมผ่านหน้าจอโทรทัศน์ เมื่อเข้าสู่นิทรรศการผู้เข้าชมสามารถพักผ่อนอิริยาบถบนหมอนขดขนาดใหญ่ ใช้หูฟังและหน้าจอโทรทัศน์ในการรับชมวิดีโอ ASMR เพียงลำพัง แต่อยู่ในพื้นที่ทางกายภาพร่วมกันกับผู้ชมคนอื่น ๆ ดังกล่าวนี้มาจากการที่ ASMR ได้ทำให้เกิดการผลิตซ้ำอารมณ์ความรู้สึกสำหรับผู้ที่เคยมีประสบการณ์ความรู้สึกเช่นนี้ และได้เป็นกระแสที่ผู้คนในสังคมให้คนสนใจมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง เนื่องด้วยอยู่ในบริบทของพื้นที่ดิจิทัล ซึ่งเราไม่สามารถปฏิเสธได้เลยว่า ดิจิทัลสร้างขึ้นโดยมนุษย์ ในขณะเดียวกันดิจิทัลก็เป็นส่วนหนึ่งของสิ่งที่ทำให้เราเป็นมนุษย์ด้วย (Miller &Horst, 2012) ผู้เขียนมองว่าวิดีโอ ASMR ที่จัดแสดงในนิทรรศการนี้สามารถเทียบเคียงได้กับการจัดแสดงงานศิลปะที่นำภาพวาดของศิลปินใส่ไว้ในกรอบ สำหรับกรอบที่ทำให้วิดีโอ ASMR เป็นส่วนหนึ่งของการทำให้ ASMR เป็นวัตถุทางศิลปะในการจัดแสดงคือ หน้าจอโทรทัศน์ จากข้อสังเกตของ Miller ที่มาจากงาน The Sense of Order ของ Ernst Gombrich (1979) ที่แสดงให้เห็นว่า งานศิลปะที่อยู่ในกรอบ หากกรอบนั้นเหมาะสมเราก็จะมองไม่เห็นมัน หากกรอบนั้นไม่เหมาะสมมันก็จะให้เราตระหนักได้ว่ามันคือกรอบ ซึ่งเป็นสิ่งที่ Miller เรียกว่า

“การถ่อมตัวของสรรพสิ่ง” (the humility of things) (Miller, 2005: p.5) เหตุที่ผู้เขียนเริ่มด้วยการกล่าวถึงกรอบ เนื่องด้วยกรอบที่ว่านี้คือ หน้าจอของอุปกรณ์เทคโนโลยี หากแต่เป็นสิ่งที่ถูกมองข้าม หรือละเลยในบทบาทของการทำให้วิดีโอ ASMR สามารถทำงานทั้งในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมในปริมณฑลส่วนตัวของผู้คน และการทำให้เรื่องราวเกี่ยวกับ ASMR กลายเป็นวัตถุทางศิลปะที่จัดแสดงในนิทรรศการนี้ด้วย

ภาพที่ 7 Bob Ross กำลังทำสร้างผลงานที่ชื่อว่า Morning Mist
ที่มา: https://www.youtube.com/watch?v=wbZreRaE74k&t=353s สืบค้นเมื่อ 14 เมษายน 2565

ในด้านที่เกี่ยวข้องกับวิดีโอ ASMR ซึ่งมีที่มาจากวัฒนธรรมทางวัตถุ (material culture) แต่ถูกทำให้ไม่ปรากฏกายภาพ ซึ่งเป็นผลมาจากบริบทของการทำให้เป็นดิจิทัล เมื่อพิจารณาจากตัวอย่างผลงานของผู้ออกแบบและสร้างสรรค์วิดีโอที่กระตุ้นความรู้สึกแบบ ASMR ด้วยความไม่ตั้งใจ ได้แก่ วิดีโอจากรายการโทรทัศน์ที่สาธิตการวาดภาพศิลปะของ Bob Ross ที่จัดแสดงไว้ในจุดที่ 2 ชื่อว่า “Morning Mist” ที่บันทึกไว้ในปี 1985 และวิดีโอแกะชิ้นส่วนโทรทัศน์ออกมาของ Björk ที่จัดแสดงไว้ในจุดที่ 10 ชื่อว่า “Television Talk” ที่บันทึกไว้ในปี 1988 ความน่าสนใจของวิดีโอดังกล่าวอยู่ที่การเป็นสื่อดิจิทัลที่มีการทำซ้ำ วิดีโอของ Bob Ross นั้นเป็นวิดีโอสอนการวาดภาพ ทางรายการ

โทรทัศน์ ที่ถือว่าเป็นงานในชีวิตของเขาในฐานะที่เป็นศิลปิน “Morning Mist” เป็นภาพทะเลสาบอันสดชื่นยามเช้าและป่าดิบชื้น มีฉากภูเขาสีน้ำตาลอันเงียบสงบและสดชื่น เนื้อหาในวิดีโอนั้นผู้ชมจะได้รับฟังคำบรรยาย เห็นการเคลื่อนไหวของมือในการใช้อุปกรณ์เพื่อแต้มสี เสียงที่เกิดจากการขูดขีดลงบนผืนผ้าใบ ภาพในวิดีโอสีละมุนที่มาจากเทคโนโลยีการบันทึกภาพในช่วงเวลานั้น ความนิยมที่เกิดขึ้นกับวิดีโอของ Bob Ross ไม่ใช่เพียงผลลัพธ์ที่เป็นภาพวาดทิวทัศน์ที่สวยงาม หากแต่ถูกถักทอขึ้นจากความสัมพันธ์ระหว่าง เสียง ลีลาในการวาดของเขา พู่กัน เกรียง สี ผ้าใบ ภาพวาดที่สวยงาม ฯลฯ ในส่วนวิดีโอของ Björk ชื่อว่า “Television Talk” เป็นวิดีโอที่ปรากฏภาพเคลื่อนไหวซึ่งเธอได้ถอดเอาส่วนประกอบของโทรทัศน์ออกมา ในช่วงเวลานั้น โทรทัศน์ ถือได้ว่าเป็นประดิษฐกรรมที่ลึกล้ำ และยังมีความหมายต่อผู้ที่ได้สัมผัสหรือครอบครองมัน ภาพในวิดีโอสีละมุนที่มาจากเทคโนโลยีการบันทึกภาพในช่วงเวลานั้น พร้อมกันนั้นเธอก็ได้อธิบายสิ่งที่เธอกำลังทำอยู่ด้วยน้ำเสียงที่มีความนุ่มนวล เปรียบได้กับการใช้สื่อในการแนะนำสินค้าในปัจจุบัน ความนิยมที่เกิดขึ้นกับวิดีโอของเธอไม่ได้เกิดจากการเป็นวิดีโอที่นักร้องดังในอดีตกำลังแกะส่วนประกอบของโทรทัศน์เพียงอย่างเดียว หากแต่เกิดจากการทำงานอย่างสอดประสานกันขององคาพยพต่าง ๆ เช่นเดียวกับวิดีโอของ Ross ดังกล่าวนี้แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุกับดิจิทัลที่ไม่สามารถแยกส่วนใดส่วนหนึ่งออกจากกันได้

เป็นที่น่าสนใจว่าการกระตุ้นความรู้สึกแบบ ASMR ที่เกิดขึ้นโดยทั้ง Ross และ Björk ไม่ได้ตั้งใจนี้ การที่วิดีโอถูกทำซ้ำ และนำไปเผยแพร่ในฐานะที่มันเป็นสื่อดิจิทัล ทำให้ผู้คนที่เข้าไปมีส่วนร่วมและสามารถใช้เวลาอยู่กับสิ่งเหล่านี้ จนทำให้สิ่งที่ดูเหมือนจะเป็นเรื่องที่อาจดูไม่น่าดึงดูดจะสามารถดึงดูดความสนใจ ในกรณีของ Ross แม้ว่าเค้าจะเสียชีวิตไปก่อนที่จะเกิดคำว่า ASMR ขึ้นมาในโลก แต่วิดีโอของเขากลับมีส่วนช่วยให้ผู้คนสามารถเผชิญกับสิ่งที่ต้องพบเจอบนโลกอันแสนวุ่นวายนี้ได้ จนก็ได้รับสมญานามจากภัณฑารักษ์ของนิทรรศการนี้ว่า “เจ้าพ่อ ASMR” (the god father of ASMR) จากข้างต้นนี้ทำให้ผู้เขียนมองเห็นถึงความสำคัญของพื้นที่ กล่าวคือการที่วิดีโอของ Ross และ Björk อยู่พื้นที่สื่อสังคมออนไลน์ที่เชื่อมกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่เปรียบได้กับกรอบของงานศิลปะตามที่กล่าวไปในข้างต้น ผู้เขียนมองว่าพื้นที่ซึ่งก็คือ เว็บไซต์ที่วิดีโอเหล่านี้ถูกอัปโหลดเข้าไป เป็นสิ่งที่เราก็มองข้ามเช่นกัน

ทั้งที่มันเป็นส่วนของการทำให้เรื่องราวเกี่ยวกับ ASMR ขยายตัวออกไปอย่างเป็นวงกว้าง เพราะแม้แต่ภัณฑารักษ์ รวงถึงตัวผู้เขียนที่สามารถตอบคำถามตัวเองได้ว่าความรู้สึกแปลก ๆ แต่เป็นความรู้สึกดี ๆ ที่เกิดกับตัวเองนั้นคืออะไร ก็มาจากความแพร่หลายของข้อมูลซึ่งมีที่มาจากสื่อสังคมออนไลน์ ดังกล่าวนี้มีส่วนทำให้ ASMR กลายมาเป็นวัตถุทางศิลปะ ในการจัดแสดง ซึ่งเว็บไซต์ที่เป็นศูนย์รวมของวิดีโอ ASMR ในปัจจุบันนี้ก็คือ YouTube ที่สามารถดักจับผู้คนให้เข้ามามีส่วนร่วมผ่านการควบคุมโดยอัลกอริทึม (algorithm) สอดคล้องกับสิ่งที่ Miller ได้กล่าวถึงใน The Fame of Trinis: Websites as Traps (2000) ในแง่ที่ว่า การออกแบบเว็บไซต์ได้กลายเป็นกับดักที่ทำให้ผู้ชมซึ่งเป็นผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเข้ามามีส่วนร่วม ในขณะเดียวกันเว็บไซต์ก็ขับไล่กลุ่มคนที่ไม่มีเหตุผลในการจะดึงดูดเข้ามา ให้ออกไป (Horst & Miller, 2012: p.106) ด้วยเหตุนี้เองวิดีโอที่ดูแล้วไม่น่าดึงดูดความสนใจก็สามารถดึงดูดความสนใจของผู้คนได้เป็นจำนวนมาก ทั้งยังเกิดขึ้นในช่วงเวลาหลังจากที่บันทึกภาพและเสียงมาแล้วกว่า 30 ปี

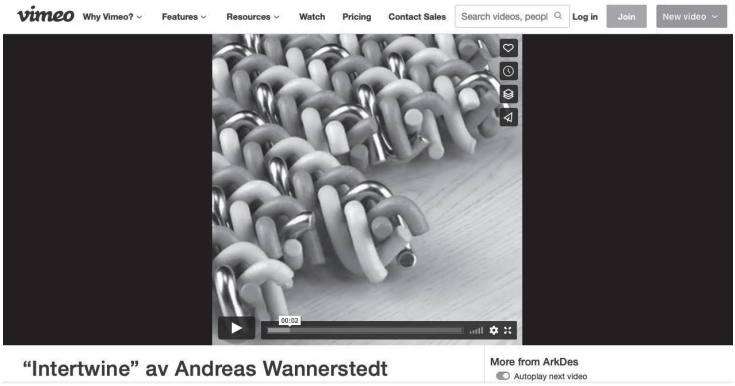
ภาพที่ 8 Guardian of Route 66 ในขณะที่กำลังโกนหนวดให้กับลูกค้า
ที่มา: https://www.youtube.com/watch?v=4YtkC-vfRpg&t=257s สืบค้นเมื่อ 14 เมษายน 2565

ในส่วนของผลงานวิดีโอที่ตั้งใจกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกแบบ ASMR ผู้เขียนใช้ตัวอย่างงานของ “HairCut Harry” ช่องในเว็บไซต์ YouTube ที่เจ้าของช่องทำวิดีโอ ASMR ซึ่งเน้นการใช้เสียงการตัดผม การโกนหนวด รวมถึงการนวด โดยอยู่ในรูปแบบของภาพยนตร์ที่ไม่มีการตัดต่อ (long take) ในวิดีโอที่ใช้ชื่อว่า “Classic Old Time Wet Shave by the Guardian Angel of Route 66” เจ้าของช่องได้เดินทางไปยัง ร้านของ Angel Delgadillo ช่างตัดผมที่รู้จักกันในชื่อ Guardian of Route 66 ในรัฐแอริโซนา สหรัฐอเมริกา ความน่าสนใจของ HairCut Harry ในวิดีโอนี้อยู่ที่เขาได้ถ่ายทอดวิดีโอที่กระตุ้นความรู้สึกแบบASMR โดยการเก็บภาพและเสียงจาก การทำกิจกรรมของผู้อื่น ผู้เขียนมองว่าเขาเป็นผู้ออกแบบและสร้างสรรค์ จนกิจกรรมของผู้อื่นนั้นสามารถถ่ายทอดความรู้สึกออกมาได้จากความตั้งใจในการสร้างการกระตุ้นของตัวเขาเอง เขาได้ทำให้เรื่องราวเกี่ยวกับการดูแล จัดการร่างกายให้สะอาด สามารถกระตุ้นความรู้สึกแบบ ASMR สิ่งที่เห็นได้จากผลงานของ HairCut Harry การนำเสนอในรูปแบบภาพยนตร์มีที่มาจากวัตถุที่อยู่ในชีวิตประจำวันของช่างตัดผม เช่น มีดโกนหนวด หวี แปรง สบู่โกนหนวด เก้าอี้ที่สามารถปรับเอยได้ อ่างน้ำ ฯลฯ เมื่อสิ่งเหล่านี้กลายไปเป็นส่วนหนึ่งในวิดีโอที่กระตุ้นความรู้สึกที่มาจากมุมมองของ HairCut Harry ได้กลายเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้คน สามารถเข้าใจความหมายของการเป็นมนุษย์จากการที่คนเหล่านี้ปะทะกับตัวบทภาพยนตร์ที่เขานำเสนอ ดังที่ Miller & Horsts (2012) มองว่าการกลายเป็นดิจิทัลไม่ได้ทำให้ความเป็นมนุษย์ของเราลดลง และไม่เพียงแต่เราจะมีชีวิตอยู่ในโลกของดิจิทัลเท่านั้น แต่ดิจิทัลได้ทำให้เราเข้าใจความเป็นมนุษย์ของเรา ในแง่นี้คือการที่ผู้ชมได้เพ่งจุดสนใจไปที่การดูแลเอาใจใส่ของช่างทำผม อาจจะเป็นการสะท้อนให้เห็นว่าชีวิตในห้วงขณะนั้นของตนเองกำลังแสวงหา หรือมีสิ่งใดที่ขาดหาย

สำหรับผลงาน Visual ASMR ของศิลปินนักแบบกราฟฟิก Andreas Wannerstedt ในผลงานที่ใช้ชื่อว่า “Intertwine” เกิดจากการสร้างภาพลวงตาของการเคลื่อนไหว (motion graphic) ผู้เขียนมองว่าผลงานชิ้นนี้ได้แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า การที่ ASMR กลายเป็นวัตถุศิลปะสำหรับการจัดแสดงนั้นมีที่มาจากความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ อุปกรณ์ทางเทคโนโลยีอย่างคอมพิวเตอร์ รวมถึงโปรแกรมการออกแบบซึ่งมี ที่มาจากเทคโนโลยีที่เราไม่สามารถสัมผัสหรือมองเห็นการทำงานภายในของมันได้ แต่มันให้ผลลัพธ์ออกมาเป็นสิ่งที่ผู้ชม

สามารถมองเห็นการเกี่ยวพันกันของวัสดุคล้ายเชือกที่มาจากการออกแบบกราฟฟิก ผู้ชมสามารถเพ่งมองไปบริเวณที่มีความเคลื่อนไหว การเกี่ยวพันกันของวัสดุที่ดูเหมือนจะเกิดขึ้นต่อไปเรื่อง ๆ อย่างไม่มีที่สิ้นสุด จนกว่าจะมีปัจจัยอื่นเข้ามาแทรกแซงในขณะที่กำลังรับชม เช่น โปรแกรมที่ใช้เล่นวิดีโอหยุดทำงาน เครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีปัญหา

ความน่าสนใจของงานชิ้นนี้ตรงกับสิ่งที่ Pink และคณะ (2016: p.10) แสดงถึงข้อโต้แย้งแนวคิดของ Miller และHorst (2012) ในแง่ที่ว่า ได้ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุกับดิจิทัลมากจนเกินไป ทำให้มองสาระสำคัญของโลกดิจิทัลว่าเป็นสิ่งที่ปรากฏอยู่ตรงหน้าของเราเท่านั้น ในแง่นี้ “Intertwine” ไม่ได้มาจาก วัตถุที่เป็นสสาร หากแต่เปรียบได้กับสสารที่มีลักษณะคล้ายกับเชือกที่มาเกี่ยวพันกัน เป็นสิ่งที่ออกแบบขึ้นมาโดยนักออกแบบกราฟฟิกที่ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงดิจิทัลเข้ากับเรื่องของการออกแบบ ซึ่ง Pink และคณะ (2016: p.10) ได้พัฒนาแนวทางที่จะทำให้การศึกษาในประเด็นวัตถุสภาพทางดิจิทัล (digital materiality) โดยเป็นการเชื่อมต่อระหว่างดิจิทัลกับมานุษยวิทยาออกแบบ ที่ไปไกลกว่าคุณสมบัติในเชิงประจักษ์ของวัตถุ ด้วยเหตุนี้เอง “Intertwine” จึงแสดงให้เห็นว่า ASMR กลายเป็นวัตถุทางศิลปะก็ด้วยความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ การทำงานของโปรแกรมที่มาจาก code ซึ่งเป็นชุดคำสั่ง จนทำให้เกิดสื่อดิจิทัลที่ส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ได้ในระดับลึก จากการเพ่งมองไปที่ปรากฏการณ์ดังกล่าว โดยไม่ได้มีที่มาจากการมีอยู่จริงของวัตถุ หรือการมีตัวตนในทางกายภาพของวัตถุนั้น



ภาพที่ 9 ผลงานกราฟิกเคลื่อนไหวของ Andreas Wannerstedt ที่ใช้ชื่อว่า Intertwine
ที่มา: https://vimeo.com/380482600 สืบค้นเมื่อ 14 เมษายน 2565

กล่าวโดยสรุป ในนิทรรศการ “WEIRD SENSATION FEELS GOOD” วัตถุที่เกี่ยวข้องกับ ASMR ได้แก่ หูฟัง จอโทรทัศน์ (อาจเป็นหน้าจออุปกรณ์ทางเทคโนโลยีอื่น ๆ ได้ เช่น โทรศัพท์, แท็บเล็ต) หมอนขดขนาดใหญ่ เสื้อคลุม และอวัยวะเทียมของมนุษย์ (prosthesis) เป็นส่วนที่ทำให้ ASMR กลายเป็นวัตถุทางศิลปะที่จัดแสดงในนิทรรศการ สิ่งเหล่านี้เป็นผลมาจากการสร้างสรรค์และพัฒนาของมนุษย์ที่สั่งสมมาตั้งแต่ในอดีต หูฟัง หน้าจอของอุปกรณ์ทางเทคโนโลยี หมอน เสื้อคลุม รวมถึงอวัยวะเทียมของมนุษย์ เป็นวัตถุที่คุ้นชินกันในหมู่ผู้เสพวิดีโอ ASMR จนทำให้หลงลืม หรืออาจมองข้ามความสำคัญของสิ่งเหล่านี้ไป ซึ่งในความจริงนั้นสิ่งเหล่านี้นี่เองที่อยู่ในเครือข่ายความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกที่นำไปสู่ความผ่อนคลายในระดับลึก

ในส่วนของสื่อ ASMR ในนิทรรศการยังคงอยู่ในรูปแบบของสื่อดิจิทัลเฉกเช่นเดียวกับในโลกออนไลน์ หากแต่มีการเปลี่ยนแปลงในแง่ของบริบทพื้นที่จากปริมณฑลส่วนตัวมาสู่พื้นที่สาธารณะอย่างนิทรรศการ ทำให้เห็นว่าโลกทุกวันนี้วัตถุ เทคโนโลยีดิจิทัล และผู้คน มีความสัมพันธ์กันอย่างแยกไม่ออก “Morning Mist”, “Television Talk” และวิดีโอ ASMR ในรูปแบบภาพยนตร์ที่ไม่มีการตัดต่อ แสดงให้เห็นว่าการที่ ASMR ได้กลายมาเป็นวัตถุทางศิลปะในนิทรรศการมีที่มาจาก ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งของที่อยู่ในชีวิต

ประจำวันของคนเหล่านั้น และจากการที่ข้อมูลภาพและเสียงได้กลายมาเป็นวิดีโอด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล แพร่กระจายออกไปด้วยความสามารถในการทำซ้ำ และการเชื่อมโยงด้วยเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ในการจัดแสดงก็ยังคงใช้กรอบเหมือนกับนิทรรศการภาพวาด หากแต่กรอบในนิทรรศการนี้คือหน้าจอของอุปกรณ์เทคโนโลยี และความน่าสนใจที่มาจาก “Intertwine” ที่แสดงให้เห็นถึงมุมมองที่แตกต่างออกไปจากความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุ มนุษย์ และดิจิทัลซึ่งไปไกลกว่าสิ่งที่ปรากฏอยู่ตรงหน้า กล่าวได้ว่าการกลายเป็นวัตถุในการจัดแสดงของ ASMR ยังมีนัยที่สะท้อนให้เห็นว่าตัวตนของผู้เสพในขณะนั้นเป็นอย่างไรด้วย แน่นอนว่าการเรียกร้องความเป็นส่วนตัว ความมั่นคง ปลอดภัยเพื่อเข้าถึงความรู้สึก ที่นำพาความสงบ และผ่อนคลายในระดับลึกมาให้ ย่อมสะท้อนให้เห็นว่าชีวิตของเราในขณะนั้นกำลังเผชิญกับอะไรอยู่ได้ด้วยเช่นเดียวกัน

4. “WEIRD SENSATION FEELS GOOD” กับการปรับตัวในสถานการณ์ Covid-19

ภาพที่ 10 ส่วนหนึ่งของเนื้อหาดิจิทัลที่แสดงให้เห็นถึงการปรับตัวของนิทรรศการในช่วงการแพร่ระบาดของโควิด-19
ที่มา: https://arkdes.se/en/utstallning/asmr-weird-sensation-feels-good/
สืบค้นเมื่อ 14 เมษายน 2565

“WEIRD SENSATION FEELS GOOD” เป็นนิทรรศการที่มีแนวคิดสำคัญที่ต้องการนำเสนอว่า ASMR เกิดจากการประสานขององค์ประกอบต่างๆ ที่ไม่สามารถมองแต่เพียงเฉพาะในมิติทางด้านความสัมพันธ์ทางสังคม หรือเฉพาะด้านเทคนิค ด้านใดด้านหนึ่ง ไม่ใช่แค่เพียงบุคคลในฐานะผู้ออกแบบวิดีโอออกมาอย่างสร้างสรรค์ และผู้เสพเท่านั้น สิ่งที่มนุษย์มักจะละเลย หรือมองข้ามความสำคัญไป คือ วัตถุ ข้าวของเครื่องใช้ต่างๆ ที่เป็นส่วนในการสร้างวิดีโอขึ้นมาด้วยเช่นเดียวกัน รวมถึงเทคโนโลยีที่ทำให้ภาพและเสียงอยู่ในระบบดิจิทัล ที่สามารถทำให้แพร่กระจายออกไปด้วยระบบเครือข่ายของอินเทอเน็ต โดยแสดง

ให้เห็นอย่างชัดเจนว่านอกจากผู้กระทำการซึ่งเป็นมนุษย์ที่เป็นที่รู้จักในฐานะของผู้สร้างสรรค์ แล้วในนิทรรศการยังแฝงไว้ด้วยการอธิบายเพื่อรวมเอาเทคโนโลยี ข้าวของเครื่องใช้ รวมถึงเครื่องไม้เครื่องมือต่างๆ ที่ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ออกแบบสร้างสรรค์วิดีโอและผู้ชม ตลอดจนการรักษา และสืบต่อซึ่งความเป็นชุมชน ASMR ในพื้นที่ออนไลน์เอาไว้ ในอีกทางหนึ่งผู้เขียนมองว่ายังทำให้ชุมชนดังกล่าวเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง

การปรากฏตัวของนิทรรศการในพื้นที่ทางกายภาพในครั้งนี้ ได้มีปัจจัยที่สำคัญเข้ามาแทรกแซง กล่าวคือในช่วงเริ่มดำเนินการจัดนิทรรศการและเปิดให้เข้าชมเป็นช่วงที่คาบเกี่ยวกับช่วงก่อนและในช่วงของการระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ซึ่งนับเป็นความท้าทายอย่างหนึ่งสำหรับนิทรรศการนี้ การทำให้เรื่องราวเกี่ยวกับ ASMR ยังคง ส่งผลกระทบต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้คนที่เกิดจากการเชื่อมต่อกันของร่างกายและจิตใจ นำพาผู้ชมไปถึงหัวใจสำคัญของ ASMR เกี่ยวกับความสงบความ เชื่องช้า เพื่อนำไปสู่ความผ่อนคลาย หลบลี้หนีจากโลกที่วุ่นวาย ด้วยการที่ต้องนำเอานิทรรศการในพื้นที่ทางกายภาพกลับไปสู่โลกออนไลน์อีกครั้ง ผู้เขียนมองว่าเป็นความท้าทายอย่างมากของนิทรรศการนี้ในแง่ที่ว่าการถ่ายทอดรายละเอียดของนิทรรศการจากพื้นที่กายภาพให้เกิดผลกระทบต่อผู้ชมที่ทั้งเป็นกลุ่มคนที่ชื่นชอบเรื่องราวเหล่านี้อยู่เป็นทุนเดิมว่าจะสามารถส่งผลกระทบต่ออารมณ์ความรู้สึกของพวกเขาเฉกเช่นเดียวกับประสบการณ์ของพวกเขาทั้งที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมในชีวิตประจำวัน และเกิดจากการรับชมวิดีโอ ASMR ที่แพร่หลายอยู่ในโลกออนไลน์มาก่อนหน้านี้ กับกลุ่มคนที่เพิ่งเข้ามาทดลองสัมผัสกับประสบการณ์นี้เป็นครั้งแรกจะเกิดขึ้นมากน้อยหรือไม่เพียงใด ผู้เขียนพบว่าในบริบทนี้เทคโนโลยีดิจิทัลได้มีส่วนช่วยในการผสานกันระหว่างโลกทางกายภาพและโลกเสมือนจริงของนิทรรศการ และได้มีส่วนสำคัญที่ทำให้ ASMR กลายเป็นที่สนใจของสาธารณชนเป็นอย่างมาก โดยจะกล่าวถึงต่อไปข้างหน้า

ในบริบทร่วมสมัยเทคโนโลยีดิจิทัลถูกรวมเข้ากับแนวทางปฏิบัติที่หลากหลายมากขึ้นในการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ ทำให้ในแวดวงพิพิธภัณฑ์และการจัดนิทรรศการจะมีความตื่นตัวเกี่ยวกับดิจิทัลมาในช่วงระยะเวลาหนึ่งแล้ว Miller และHorst (2012) ได้ให้คำจำกัดความของดิจิทัลไว้ว่า เราไม่สามารถนิยามดิจิทัลว่าเป็นคู่ตรงข้ามกับอะไร หากแต่มันได้สร้างการ

แพร่กระจายของลักษณะเฉพาะและความแตกต่าง สัมพันธ์กับวิภาษวิธีระหว่างความเป็นสากลและความเฉพาะเจาะจง จากนิยามดังกล่าวสามารถอธิบายได้ว่าดิจิทัลทำให้เกิดลักษณะเฉพาะที่มีความเป็นสากลจากความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกันเป็นเครือข่าย หากแต่เมื่อลักษณะเฉพาะนั้นไปอยู่ในแต่ละบริบท แต่ละพื้นที่ก็จะกลายเป็นความแตกต่าง ซึ่งก็คือความเฉพาะเจาะจงที่เกิดขึ้น ในงานของ Haidy Geismar (2012) เรื่อง Museum + Digital = ? ที่เธอได้แสดงให้เห็นถึงกรณีศึกษาเกี่ยวกับการปรับใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในพิพิธภัณฑ์แต่ละแห่ง ระบบดิจิทัลช่วยเพิ่มความสามารถและเชื่อมโยงพื้นที่กับเวลาที่ไม่สามารถเป็นไปได้ให้เกิดขึ้น ทั้งยังได้แสดงให้เห็นถึงการเคลื่อนตัวของความสนใจจากการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ที่สื่อถึงความหมายในลักษณะของการตัวแทนของอะไรบางอย่าง ไปสู่การจัดแสดงเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางสังคม

ในข้างต้นสอดคล้องกับการให้สัมภาษณ์ของ Nikl**ā**vs Paegle หนึ่งในทีมออกแบบนิทรรศการ กับทางเว็บไซต์ Arterritory.com ที่เผยแพร่ในเดือนเมษายน ปี 2020 กล่าวคือแรงบันดาลใจของเขามาจากแนวคิดการเชื่อมโยงระหว่างสภาพทางกายภาพของวัตถุทางศิลปะในพิพิธภัณฑ์กับการเข้าสู่กระบวนการทำซ้ำในลักษณะของการทำให้เป็นดิจิทัล โดยยกตัวอย่างที่ Ars Electronica สถาบันทางวัฒนธรรมการศึกษาและวิทยาศาสตร์ของออสเตรีย ที่ได้ทดลองสิ่งที่เรียกว่า deep space เพื่อให้ผู้เข้าชมสามารถเดินภายในเครื่องฉาย 4 ระนาบ และรู้สึกราวกับว่าตนเองอยู่ในเหตุการณ์ หรือสถานการณ์นั้นๆ ด้วยภาพที่มีความละเอียดสูงสุดที่ไปไกลกว่าความสามารถในการใช้สายตาของมนุษย์ การออกแบบนิทรรศการนี้จึงอยู่ในลักษณะของการผสานโลกทางกายภาพเข้าไว้กับโลกดิจิทัลตั้งแต่เริ่มต้น และเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์การแพร่ระบาดก็ได้มีการปรับใช้เทคโนโลยีดิจิทัล อุปกรณ์ทางเทคโนโลยีต่างๆ เช่น กล้องที่มีคุณภาพสูง ไมโครโฟนที่สามารถรับเสียงได้ในหลายมิติ สัญญานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง รวมถึงอุปกรณ์ที่อยู่ในวิถีชีวิตประจำวันของผู้คน เช่น โทรศัพท์มือถือ หูฟัง ให้สามารถนำสิ่งที่นิทรรศการต้องการจะนำเสนอไปสู่ผู้ชมให้ได้มากที่สุด

ความสำเร็จของการเชื่อมต่อการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสเข้ากับความรู้สึกนึกคิดผ่านเรื่องราวเกี่ยวกับ ASMR ในบริบทที่นิทรรศการในพื้นที่ทางกายภาพต้องกลับไปสู่บริบทของการนำเสนอแบบออนไลน์นั้นมีที่มาจากการ

เลือกใช้เทคนิคที่ผสมผสานมาตั้งแต่เริ่มต้น พร้อมกันนั้นยังเห็นได้ว่า การกลับไปสู่พื้นที่ของการนำเสนอที่ถือเป็นจุดกำเนิดของสิ่งนั้น ด้วยการใช้ช่องทางการถ่ายทอดสดที่มีการนัดหมายวันและเวลา เพื่อสัมผัสกับประสบการณ์จากนิทรรศการผ่านช่องทางออนไลน์ โดยมีภัณฑารักษ์เป็นผู้ให้ข้อมูลนำชมจุดต่าง ๆ ที่มีการนำเสนอผ่านมุมกล้องที่เคลื่อนย้ายไปตามจุดต่างๆ ราวกับว่าผู้ชมได้เดินเข้าไปสำรวจในนิทรรศการด้วยตนเอง ทั้งยังมีการถ่ายทอดสดการแสดงของศิลปิน ASMR ที่แม้ว่าอาจมีผู้ชมบางส่วนพลาดโอกาสที่จะสัมผัสกับบรรยากาศของการมีส่วนร่วมในพื้นที่ทางกายภาพกับศิลปินที่อาจสร้างประสบการณ์ความรู้สึกที่แปลกใหม่กว่าการรับชมผ่านสื่อ ออนไลน์ แต่ผู้เขียนก็พบว่าเทคนิคและวิธีการที่ใช้ในการนำเสนอเนื้อหาของนิทรรศการที่ไม่ได้มีความแตกต่างไปจากจุดเริ่มต้นที่ ASMR ได้กลายเป็นที่รู้จักเป็นวงกว้าง ทำให้บริบทและการกระตุ้นยังคงส่งผลต่อประสาทสัมผัสทางร่างกายของผู้ชม ขณะเดียวกันก็ได้สร้างผลกระทบต่ออารมณ์ความรู้สึกที่เป็นการเชื่อมต่อกันของร่างกายและจิตใจ ด้วยเหตุนี้เองในวิกฤตการณ์ที่เกิดขึ้นจึงไม่ได้สร้างผลกระทบในเชิงลบต่อเป้าหมาย รวมถึงทิศทางของนิทรรศการ ทั้งยังคงตอกย้ำให้เห็นถึงความสัมพันธ์ขององคาพยพต่าง ๆ ที่อยู่ในวิถีของผู้คนในบริบทร่วมสมัยซึ่งสะท้อนผ่านแง่มุมที่เกี่ยวข้องกับ ASMR ควรกล่าวด้วยว่า การที่เนื้อหาของนิทรรศการได้กลับไปสู่ประสบการณ์ที่สามารถเข้าถึงได้ผ่านทางปริมณฑลส่วนตัวด้วยการเชื่อมโยงผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ทำให้นิทรรศการทั้งหมดกลายเป็นสื่อดิจิทัล ดังกล่าวนี้ยังทำให้ผู้เขียนซึ่งอยู่ในอีกทวีปหนึ่งสามารถนำข้อมูลมาถ่ายทอดจากนิทรรศการมาถ่ายทอดในงานชิ้นนี้ได้

5.บทสรุป

นิทรรศการ “WEIRD SENSATION FEELS GOOD” เป็นการทำนิทรรศการที่เล่นกับอารมณ์ความรู้สึก และแฝงแนวคิดที่ชี้ให้เห็นถึงบทบาทของวัตถุเป็นหัวใจสำคัญของนิทรรศการ แสดงให้เห็นถึงแนวคิดในการทำนิทรรศการที่ขยายมุมมองออกไปจากการสื่อความหมาย การทำงานของภาษา ภาพแทน เพื่อสะท้อนประเด็นทางสังคมและวัฒนธรรม การเล่นกับอารมณ์ความรู้สึกที่เมื่อพิจารณาผ่านกรอบแนวคิดวัฒนธรรมทางวัตถุ ได้ช่วยให้ผู้เขียนมองเห็นถึงการทำงานของตัวกระทำการต่างๆ แม้แต่เชื้อไวรัสที่แพร่กระจายไปทั่วโลก

ผู้เขียนมองว่าบทความนี้เป็นมุมมองจากคนที่สนใจสิ่งที่ถูกนำเสนอในนิทรรศการ เป็นการตีความที่มาจากผู้ชมที่ทดลองเอาแนวคิดการศึกษาวัตถุ เพื่อที่จะย้อนกลับไปสำรวจเส้นทางของนิทรรศการที่ชูประเด็นอารมณ์ความรู้สึกที่ถูกมองว่าเป็นเรื่องส่วนตัวให้มาเชื่อมต่อกับปริมณฑลที่เป็นสาธารณะ เป็นการเชิดชูสิ่ง หรือเรื่องราวที่ถูกละเลย ถูกกดทับด้วยเหตุผลที่มาจากการเชิดชูบทบาทของมนุษย์ อีกทั้งผู้เขียนมองว่าบทความนี้จะเป็นช่องทางหนึ่งในการเปิดพื้นที่ให้กับการศึกษา ASMR ในสังคมไทยด้วย

เรื่องราวเกี่ยวกับ ASMR อาจมองได้ว่าเป็นความฉาบฉวยในโลกออนไลน์ เฉกเช่นเดียวกับประเด็นทางสังคม หรือกระแสความนิยม เห็นได้จากกระแสแพลงกิ้ง (Planking) กระแสการเอาน้ำแข็งในถังราดหัว (Ice Bucket Challenge) สำหรับผู้เขียน และเชื่อว่าตัวของภัณฑารักษ์ที่เคยมีประสบการณ์ความรู้สึกแบบ ASMR ซึ่งมี ที่มาจากเรื่องราวชีวิตในวัยเด็ก จนกระทั่งได้มาพบว่า ความรู้สึกเดียวกันที่เคยเกิดขึ้นนี้ได้กลับมาพร้อมกับวิดีโอที่แพร่หลายอยู่ในสื่อสังคมออนไลน์ จึงย่อมที่จะมองว่า ASMR ในโลกออนไลน์ไม่ใช่เรื่องของความฉาบฉวยแต่อย่างใด หากแต่มายาคติของสิ่งที่เป็นกระแสที่มาจากโลกออนไลน์ก็ย่อมที่จะหลีกเลี่ยงไม่ได้ ความรู้สึกแบบ ASMR เป็นความสัมพันธ์ของร่ายกายและจิตใจมีนัยที่สื่อถึงความใกล้ชิดจากการใช้ตาดู หูฟัง และรู้สึกถึงการสัมผัสที่มาจากการกระตุ้นผ่านภาพและเสียง นำไปสู่ความสงบ และผ่อนคลาย ที่ถือได้ว่าเป็นเครื่องมือในการต่อรองกับชีวิตในสังคมของผู้คนที่ต้องเผชิญกับปัญหาในโลกที่เต็มไปด้วยความซับซ้อน

การที่เรื่องราวเกี่ยวกับ ASMR ได้กลายเป็นวัตถุทางศิลปะซึ่งจัดแสดงอยู่ในนิทรรศการ ไม่ได้มีที่มาจากความสัมพันธ์ระหว่างผู้ออกแบบสร้างสรรค์วิดีโอ ASMR กับผู้ชม มิติทางด้านความสัมพันธ์ทางสังคมหรือเทคนิคเฉพาะด้านเท่านั้น หากแต่มีส่วนมาจากการทำงานของผู้คนหลากหลายกลุ่ม และสิ่งเรามักจะมองข้ามคือวัตถุ ในแง่นี้คือวัฒนธรรมทางวัตถุเป็นเรื่องราวของวัตถุที่อยู่รายล้อมเรื่องราวเกี่ยวกับ ASMR ในชีวิตประจำวันของผู้คนในทุกวันนี้ ที่เป็นผลมาจากการสร้างสรรค์และพัฒนาของมนุษย์ที่สั่งสมมาตั้งแต่ในอดีต ทั้งยังเป็นเรื่องราวที่ผู้ออกแบบสร้างสรรค์นำเอาวัตถุมาเป็นส่วนในการสร้างผลงานที่ประกอบไปด้วยภาพและเสียง รวมถึงเทคโนโลยีในสังคมร่วมสมัยที่เป็นส่วนการทำให้เกิดสื่อวิดีโอที่สามารถทำให้แพร่กระจายออกไปอย่างกว้างขวางรวดเร็วและกระตุ้น

ให้เกิดความรู้สึกแปลกแต่เป็นความรู้สึกที่ดี นำไปสู่ความผ่อนคลายให้กับผู้คนเป็นจำนวนมาก (คนบางกลุ่มมองว่าภาพและเสียงเป็นความน่ารำคาญ) การทำงานอย่างสอดประสานกันของผู้กระทำการทั้งที่เป็นมนุษย์และไม่ใช่มนุษย์นี้ยังได้เป็นส่วนที่ทำให้เรื่องราวเกี่ยวกับ ASMR กลายเป็นที่สนใจ นำไปสู่การเกิดขึ้นของชุมชนของการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ส่วนบุคคล ผลิตและแลกเปลี่ยนสื่อเกี่ยวกับ ASMR ในโลกออนไลน์ ความสนใจนี้ยังได้ขยายไปสู่แวดวงทางวิชาการอีกด้วย และทั้งหมดนี้ก็ได้กลายเป็นที่มาของแนวคิดและการจัดแสดงสิ่งต่างๆ ที่สื่อถึงเรื่องราวเกี่ยวกับ ASMR ในนิทรรศการ

ความท้าทายที่เกิดจากการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ทำให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างวัตถุทางศิลปะในพื้นที่ทางกายภาพของนิทรรศการกับพื้นที่ดิจิทัลเข้าด้วยกันอีกครั้ง เรื่องราวเกี่ยวกับ ASMR ที่ปรากฏใน นิทรรศการนี้จึงเป็นการเคลื่อนย้ายจากโลกออนไลน์มาสู่พื้นที่ทางกายภาพ และได้กลับสู่พื้นที่เสมือนจริง การกลับ ไปสู่บริบทในโลกออนไลน์ทำให้ ASMR กลายเป็นที่สนใจของสาธารณะชนมากยิ่งขึ้น เห็นได้จากการขยายระยะเวลาในการจัดแสดง ดังกล่าวนี้เป็นผลโดยตรงมาจากการเลือกใช้เทคนิควิธี ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากแนวคิดของนิทรรศการในการเชื่อมโยงระหว่างสภาพทางกายภาพของวัตถุทางศิลปะในพิพิธภัณฑ์กับการเข้าสู่กระบวนการทำซ้ำในลักษณะของการทำให้เป็นดิจิทัลที่มีมาตั้งแต่เริ่มต้น ประกอบกับการกลับไปสู่บริบทเดิมของการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับ ASMR ที่ยังคงสามารถเชื่อมต่อประสาทสัมผัสทางร่างกายเข้ากับอารมณ์ความรู้สึก ในแง่นี้คือการเชื่อมต่อของร่างกายและจิตใจที่นำไปสู่ความรู้สึกเสียวซ่าในสมองจนขยายไปยังส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย นำมาซึ่งความสงบ และผ่อนคลาย ความสำเร็จที่เกิดขึ้นนี้ยังอาจเป็นนัยที่แสดงให้เห็นว่า ASMR กำลังเยียวยาผู้ที่ได้รับผลกระทบจากวิกฤตการณ์ที่มากับเชื้อไวรัสนี้

อ้างอิง

Andersen, J. (2014). Now You’ve Got the Shiveries: Affect, Intimacy, and the ASMR Whisper Community. Television & New Media, 1527476414556184–.doi:10.1177/1527476414556184.

ArchDaily. (2020). Weird Sensation Feels Good Exhibition at ArkDes / ĒTER . Retrieved January 7, 2022, from https://www.archdaily.com/941382/weird-sensation-feels-good-exhibition-atarkdes-eter

ArkDes. (n.d.). WEIRD SENSATION FEELS GOOD An exhibition about ASMR". Retrieved January 5, 2022, from https://arkdes.se/en/utstallning/asmr-weird-sensation-feels-good/

_____. (n.d.). ArkDes presents a virtual vernissage WEIRD SENSATION FEELS GOOD An exhibition about ASMR. Retrieved January 5, 2022, from https://www.e-flux.com/live/437809/weird-sensation-feels-good/

_____. (n.d.). WEIRD SENSATION FEELS GOOD an exhibition booklet. Retrieved January 5, 2022, from https://arkdes.se/wp-content/uploads/2019/12/weird-sensation-feels-good_boxen_arkdes_exhibition-booklet-april-2020_copyright.pdf

Arterritory.com. (2020). We live in times of a new awareness. Retrieved January 5, 2022, from https://www.independent.co.uk/ tech/maria-spends-20-minutes -folding-towels-why-millions-are-mesmerised-by-asmr-videos-7956866.html

ASMR University. (n.d.). History of ASMR. Retrieved April 12, 2022, from https://asmruniversity.com/history-of-asmr/

Gallagher, R. (2016). Eliciting Euphoria Online: The Aesthetics of "ASMR" Video Culture. Film Criticism. 40. 10.3998/fc.13761232.0040.202 Geismar, H. 2012, 'Museum + Digital = ?' in H. Horst and D. Miller (eds), Digital Anthropology, Berg, Oxford.

Horst, H., & Miller, D. (2012). Normativity and materiality: A view from digital anthropology. Media International Australia, 145(1), 103-111.

Marsden, R. (2012). 'Maria spends 20 minutes folding towels': Why millions are mesmerised by ASMR videos. Retrieved January 7, 2022, from https://www.independent.co.uk/tech/maria-spends-20-minutes-folding-towels-why-millions-are-mesmerised-by-asmr-vid eos-7956866.html

Miller, D. (1994). Things ain't what they used to be. In Interpreting objects
and collections (pp. 13-18). Routledge.

_____. (1998). "Why some things matter," in Daniel Miller (ed.), Material cultures: Why some things matter. Chicago: University of Chicago Press, pp.3-21.

_____. (2005). "Materiality: An Introduction," in Daniel Miller (ed.), Materiality, London: Duke University Press, pp. 1–51

Miller, D., & Horst, H. A. (2012). The digital and the human: A prospectus for digital anthropology. In Digital anthropology (pp. 3-35). Berg, Oxford.

okaywhatever51838. (n.d.). Weird Sensation Feels Good. . Retrieved April 12, 2022, from https://www.steadyhealth.com/topics/weird-sensation-feels-good

Pink, S., Ardévol, E., & Lanzeni, D. (Eds.). (2016). Digital materialities: Design and anthropology. Bloomsbury Publishing.

Poerio, G. L., Blakey, E., Hostler, T. J., & Veltri, T. (2018). More than a feeling: Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR) is characterized by reliable changes in affect and physiology, PloS One 13, e0196645. doi:10.1371/journal.pone.0196645

Smith, N., & Snider, A. M. (2019). ASMR, affect and digitally mediated intimacy. Emotion, Space and Society, 30, pp.41-48.

Taylor-Foster, J. (n.d.). "WEIRD SENSATION FEELS GOOD." Retrieved January 5, 2022, from https://james.tf/asmr

Waldron, E. L. (2017). "This FEELS SO REAL! ; Sense and sexuality in ASMR videos. First Monday, 22(1). https://doi.org/10.5210/fm.v22i1.7282