

## บทที่ 2

### แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง "การวิเคราะห์เพลงไทยสมัยนิยมตามทฤษฎีของสุนทรียศาสตร์ยุคหลังสมัยใหม่" นี้ ผู้วิจัยกำหนดแนวคิดหลักเพื่อใช้เป็นแนวทางในการอธิบายปัญหาไว้ 2 แนวคิด ได้แก่

1. แนวคิดเรื่อง "สุนทรียศาสตร์ยุคหลังสมัยใหม่" (Postmodern Aesthetics)
2. แนวคิดเรื่อง "ดัชนีทางวัฒนธรรม" (Cultural Indicators)

#### 1. แนวคิดเรื่องสุนทรียศาสตร์ยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodern Aesthetics)

ความหมายของแนวคิดหลังสมัยใหม่เพิ่งจะชัดเจนขึ้นเมื่อประมาณกลางช่วงคริสต์ทศวรรษที่ 1970 ที่รูปแบบทางวัฒนธรรมลักษณะนี้ ได้แพร่กระจายไปสู่วัฒนธรรม และโครงสร้างทางการศึกษาหลายรูปแบบ เช่น ปรัชญา สถาปัตยกรรม การภาพยนตร์ และวรรณคดี ฯลฯ ซึ่งแต่ละสาขาวิชาต่างก็แสดงลักษณะของแนวคิดของยุคหลังสมัยใหม่ออกมาทางสาขาของตน และพยายามค้นคว้า ตลอดจนสร้างคำจำกัดความของแนวคิดขึ้นมาใช้กับสาขาของตน และเมื่อปี ค.ศ. 1979 ปราคมูมิงงานเขียนของฌอง ฟร็องซัวส์ ลีโธทาร์ด (Lyotard) ชื่อ La Condition Postmoderne งานเขียนชิ้นนี้ยืนยันความเป็นแก่นสารมีตัวตนจริงของแนวคิดหลังสมัยใหม่นี้

สิ่งที่ปรากฏในแนวคิดของกลุ่มความคิดยุคหลังสมัยใหม่ (Post modernist) เกี่ยวกับการศิลปะมีความเกี่ยวข้องกับความผันแปรของสุนทรียะ

สุนทรียศาสตร์ คือ ทฤษฎีที่ว่าด้วยค่านิยมทางความงาม หรือจะเรียกสั้น ๆ ว่า  
ปรัชญาแห่งความงามก็ไม่ผิด เป็นชื่อที่ถูกบัญญัติขึ้นจริงมาประมาณ 200 ปีมาแล้ว ตั้งแต่สมัยของ  
ปรัชญาเมธีกรีกผู้ยิ่งใหญ่ 2 ท่าน คือ พลาโต และอริสโตเติล แต่รู้จักกันในนามของคุณค่าของ  
ความงามที่เกิดจากศิลปะอันมีต่อมนุษยชาติ

ค่านิยมนั้นจะเปลี่ยนแปลงได้ตามสังคมของมนุษย์ที่มีความเชื่อและทัศนคติไม่คงที่  
ยิ่งเป็นค่านิยมทางความงามด้วยแล้ว กาลสมัยก็ยังมีส่วนอย่างมากที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง  
บางครั้งก็เกิดการเปลี่ยนแปลงแบบหมุนวนเวียนเป็นวัฏจักร งานศิลปะบางชิ้นมีค่านิยมสูงมาก  
สำหรับกาลสมัยหนึ่ง อาจเสื่อมลงในกาลต่อมา และอาจกลับมีค่านิยมสูงขึ้นอีกดังนี้ เป็นต้น

สำหรับการตัดสินความงามในดนตรีนั้น ดูจะยากเมื่อเทียบกับศิลปะบริสุทธิ์ด้านอื่น  
ดนตรีมีเพียงรูปแบบเสียงประสาน ท่วงทำนอง และจังหวะ แตกต่างจากวิทยาศาสตร์ ซึ่งเป็น  
สิ่งชัดเจน เพราะสามารถอธิบายหรือพิสูจน์ได้ ในขณะที่ดนตรีจะเน้นเรื่องความงาม เมื่อได้  
ยินเสียงเพลง ผู้ฟังจะคิดว่าไพเราะหรือไม่ ใครคือผู้ตัดสินและเชื่อได้แค่ไหน ดังนั้นความงาม  
ในดนตรีนั้นจึงขึ้นอยู่กับว่าเรามีปฏิกิริยาอย่างไรต่อดนตรีนั้น หรือดนตรีนั้นทำให้เรามีปฏิกิริยา  
อย่างไร

ดนตรีตัดสินจากความชอบของบุคคลร่วมสมัย ซึ่งเป็นความงามขั้นพื้นฐาน สิ่งที่เคย  
งามในยุคหนึ่ง อาจไม่งามในอีกยุคหนึ่ง แม้บุคคลคนเดียว เพลงซึ่งครั้งหนึ่งฟังแล้วปวดร้าว  
อาจฟังหวานซึ้งในอีกอารมณ์หนึ่ง

### 1-1 สุนทรียศาสตร์ยุคสมัยใหม่ (1900-1950)

Umberto Eco (1985) ได้เสนอทรรศนะเกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์ยุคสมัยใหม่  
และทฤษฎีทางศิลปะยุคสมัยใหม่ไว้ว่า มักจะแสดงข่าวสารทางศิลปะด้วยวิธีการเปรียบเทียบที่  
รู้จักกันว่า อุปลักษณ์ (Metaphor) และด้วยการแสดงลักษณะปรากฏการณ์ไม่คาดฝัน

บรรทัดฐานของสมัยใหม่เกี่ยวกับคุณค่าทางศิลปะอยู่ที่การเป็นสิ่งแปลกใหม่ และ บรรลุไปด้วยสารสนเทศ (novelty and high information) กรณีของการทำซ้ำสิ่งเก่าที่มีรูปแบบ หรือลักษณะเป็นที่รู้จักดีอยู่แล้ว มักจะถูกนำมาวิพากษ์วิจารณ์กันอย่างจริงจัง เพราะตามทฤษฎีทางศิลปะเห็นว่า การทำซ้ำถือกันว่าเป็นเพียง "งานช่าง" (Typical of Crafts) หรือ "งานอุตสาหกรรม" (Typical of Industry) แต่ไม่จัดว่าเป็น "งานศิลปะ" (not of art)

สุนทรียศาสตร์ยุคสมัยใหม่จะไม่ยอมรับกระบวนการผลิตที่ทำให้ได้มาซึ่งลักษณะที่เป็นตัวแทน (Tokens) ซึ่งมีรูปแบบและลักษณะพิมพ์เดียวกันและถูกผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก ดังนั้น สุนทรียศาสตร์สมัยโรแมนติก จึงแสดงความแตกต่างระหว่าง "ศิลปะหลัก" (major art) และ "จุลศิลป์" (minor art) หรือ ระหว่าง "ศิลปะ" (arts) กับ "งานฝีมือ" (crafts) ไว้อย่างชัดเจน กล่าวคือ ถ้าเราจะเปรียบเทียบงาน 2 ประเภทนี้ในทางศาสตร์แล้ว จะพบว่า งานช่างฝีมือกับงานอุตสาหกรรม มีลักษณะใกล้เคียงกับการประยุกต์ กฎ หรือวิธีการที่เคยใช้กันมาแล้ว ให้สามารถใช้งานได้อีกกับกรณีใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้น ในทางตรงกันข้าม ศิลปะ (ไม่ว่าจะหมายถึง วรรณคดี บทกวี ภาพยนตร์ หรือเพลง ฯลฯ) ค่อนข้างจะเป็นสิ่งที่เรียกว่า "การปฏิวัติทางศาสตร์" (Scientific revolution) ผลงานทางศิลปะยุคสมัยใหม่ ทุกชิ้นเสนอทฤษฎีใหม่ ๆ และมีกรอบความคิดใหม่ ๆ รวมทั้งมีวิธีการมองโลกในแงุ่มุมที่แตกต่างไปอีกด้วย

หลักของสุนทรียศาสตร์ยุคสมัยใหม่ คือ ปฏิเสธลักษณะการทำซ้ำในงานศิลปะ และยอมรับแต่สิ่งแปลกใหม่ งานศิลปะแยกตัวเองจากการดำเนินชีวิตประจำวันรูปแบบเนื้อหาของงานเป็นนามธรรม คลุมเครือ ต้องได้รับการตีความหมาย และเป็นเรื่องของจิตสำนึกส่วนบุคคล นิยมการเล่าเรื่องตามลำดับเวลา เครื่องครัดต่อรูปแบบและกฎเกณฑ์ที่เคยปฏิบัติกันมา และนิยมตัวเองแยกจากวัฒนธรรมมวลชนที่ผูกพันกับการค้า

ดังนั้นสุนทรียศาสตร์ยุคสมัยใหม่จึงเคร่งครัดต่อผลผลิตที่เหมือนอุตสาหกรรมของสื่อมวลชน เพลงที่ได้รับความนิยม โทรทัศน์ที่มีส่วนผูกพันกับธุรกิจการค้า นวนิยายสืบสวน เป็นต้น ถูกมองว่าเป็นตัวแทนที่ประสบความสำเร็จมากบ้างน้อยบ้างของรูปแบบที่เคยมีมาแล้ว ผลผลิตถูกตัดสินว่าเป็นสิ่งสร้างความบันเทิง ความเพลิดเพลิน แต่ไม่ใช่ศิลปะ ยิ่งกว่านั้น การทำให้เกิดความพึงพอใจ การทำซ้ำ และการขาดความคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ทำให้รู้สึกเหมือนเป็นกลยุทธ์ทางการค้า (ผลผลิตต้องแนบตามความคาดหวังของผู้รับสาร) ไม่ใช่การเสนอสิ่งใหม่ (และยากที่จะได้รับการยอมรับ และถือเอาว่าผลผลิตที่ปรากฏชุดนี้เป็นการประดิษฐ์คิดค้นใหม่ทางศิลปะ)

แนวคิดเกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์ยุคสมัยใหม่ (modern aesthetics) กล่าวถึงคุณลักษณะของผลผลิตจากสื่อมวลชนว่า มีลักษณะของการผลิตซ้ำ หรือการพูดซ้ำ และการปฏิบัติตามโครงสร้างเดิมที่เคยมีมาก่อน โดยสื่อมวลชนแต่ละประเภทมียุทธวิธีในการผลิตซ้ำคล้าย ๆ กัน เราจะพบโครงสร้างการเล่าเรื่องที่มีลักษณะของการพูดซ้ำซากปรากฏให้เห็นในงานสื่อมวลชนย่อย ๆ ทว่าสำหรับเรื่องสั้น บทความ ในศตวรรษที่ 19 และสื่อมวลชนร่วมสมัยใช้ยุทธวิธีแตกต่างกัน เพื่อทำให้สิ่งที่ผู้อ่านคาดคิดไว้ปรากฏในลักษณะที่ไม่คาดคิด แต่โดยแท้จริงแล้ว โครงเรื่องหลักไม่มีการเปลี่ยนแปลง

## 1.2 สุนทรียศาสตร์ยุคหลังสมัยใหม่ (1960)

Frederic Jameson (อ้างถึงใน Dunn Robert : 1991) กล่าวว่า กระบวนการทำให้เป็นสินค้า ที่ปรากฏในช่วงปลายยุคทุนนิยม ได้ทำลายอิสรภาพของสุนทรียะลง (autonomy of the aesthetic) สังคมโดยรวมถูกทำให้เป็นเรื่องของสุนทรียะ หรือศิลปะ เข้าไปอยู่ปนเปื้อนกับการดำเนินชีวิตประจำวันมากขึ้น เทคนิคของการทำซ้ำ ก่อให้เกิดการกำหนดความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมและความหมาย กล่าวคือ ความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมชั้นสูง และวัฒนธรรมมวลชนจะถูกทำลายลง และแทนที่โดยลักษณะของยุคหลังสมัยใหม่ที่ไม่ให้ความสำคัญกับลักษณะใดเฉพาะ แต่จะนำเอาลักษณะที่แตกต่างกันมาผสมผสานกัน ไม่ว่าจะ เป็น

สไตล์ที่คนคิดที่เคยมีมาจะถูกแยกออกเป็นส่วน ๆ ลักษณะการใช้รหัสที่ผสมผสานกันอย่างหลากหลาย แต่มักจะจับอยู่เฉพาะพื้นผิวของวัฒนธรรมเท่านั้น และมีการให้ความสำคัญกับการแสดงออกถึงอารมณ์ และความรู้สึก และในขณะที่ประวัติศาสตร์ของยุคสมัยใหม่ นิยามตัวมันเองแยกจากการคุกคามของวัฒนธรรมมวลชนที่ผูกพันกับการค้า แนวคิดยุคหลังสมัยใหม่กลับแสดงการกระจายกระจายของเขตแดนทั้งสองในสภาพเหตุการณ์ทางวัฒนธรรมของสังคมที่มีลักษณะแยกย่อยเช่นปัจจุบัน

นี่คือ โลกซึ่งรูปแบบสินค้าได้ลบล้างขอบเขตเรื่องรสนิยม และคำตัดสินคุณค่าความงามที่ยุคสมัยใหม่กำหนดไว้ และปล่อยให้ เรื่องของรสนิยมและการตัดสินเปิดกว้างออกไป เพื่อให้มีการแสดงออกอย่างอิสระในเรื่องของสุนทรียะ และการก่อให้เกิดความท่วมทับหลากหลายของผลผลิตทางสุนทรียะ

สำหรับหลักของสุนทรียศาสตร์ยุคหลังสมัยใหม่ ในส่วนของการทำซ้ำในงานศิลปะ สมาชิกคนหนึ่งของกลุ่มแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ คือ Eco Umberto (1985) ได้เสนอความคิดเกี่ยวกับการทำซ้ำไว้ ดังนี้

การทำซ้ำ (repetition) หมายถึงการทำบางสิ่งบางอย่างเป็นครั้งที่สอง หรือ ทำซ้ำแล้วซ้ำเล่า แบ่งออกเป็น

1. การทำซ้ำในลักษณะของการนำมาใหม่ (The Retake) หมายถึง กระบวนการกลับมาใหม่ของลักษณะของเรื่องที่ประสบความสำเร็จมาก่อนแล้ว เพื่อที่จะได้แสวงหาประโยชน์จากสิ่งนั้น การนำมาใหม่ (Retake) นี้ขึ้นอยู่กับตัดสินใจทางการค้า ไม่มีกฎกำหนดตายตัวว่าต้องนำมาใหม่ทั้งหมด หรือเพียงบางส่วนเท่านั้น

2. การทำซ้ำในลักษณะของการทำใหม่ (The Remake) การทำใหม่จะเป็นการบอกเล่าอีกครั้งหนึ่งของเรื่องที่ประสบความสำเร็จมาก่อน เราพบตัวอย่างจากงานประวัติศาสตร์ศิลปะ และงานวรรณกรรม ที่จะมีลักษณะการทำใหม่เทียม โดยจะอาศัยเทคนิคการเล่าเรื่องให้แตกต่างออกไปได้ทุกครั้ง ถ้าการทำใหม่มีลักษณะน่าสนใจก็สามารถหนีจากการ

ทำซ้ำได้

3. การทำซ้ำในลักษณะของการทำเป็นชุด (The Series) การทำเป็นชุด หมายถึง การบอกเล่าเรื่องราวของตัวละครตัวหนึ่งต่อเนื่องกันหลายตอน แต่ละตอนจะมี ตัวประกอบเรื่องเปลี่ยนแปลงไป และเรื่องราวจบลงในแต่ละตอนด้วย

โดยสรุป คุณลักษณะของสุนทรียศาสตร์ยุคหลังสมัยใหม่ คือ การยอมรับ การทำซ้ำในงานศิลปะ ไม่สนใจต้นแบบหรือความอัจฉริยะของผู้สร้างงาน ไม่มีพรมแดนระหว่างงานศิลปะกับชีวิตประจำวัน ไม่มีความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมชั้นสูงกับวัฒนธรรมมวลชน มีรูปแบบที่สับสนปนเปและเป็นลักษณะที่แสดงออกเฉพาะตัวของผู้สร้างงาน มีการใช้รหัสที่ผสมผสานกัน อย่างหลากหลาย แต่มักจะจับอยู่เฉพาะพื้นผิวของวัฒนธรรมเท่านั้น บ่อยครั้งมีการรวมสิ่งที่แตกต่างกันเอาไว้ด้วยกัน โดยปราศจากระเบียบและกฎของการร่วมกัน ปฏิเสธการเล่าเรื่องตามลำดับเวลา และมีการสร้างงานศิลปะเพื่อเป็นตัวแทนของโลกที่แท้จริงจนกระทั่งจำกัดเสรีภาพในการตีความ ตลอดจนไม่เคร่งครัดต่อรูปแบบกฎเกณฑ์ที่เคยปฏิบัติมา นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญอย่างมากกับเรื่องของอารมณ์และความรู้สึก

อย่างไรก็ตาม ลักษณะของสุนทรียศาสตร์ที่เปลี่ยนแปลงไปนั้น มีผลมาจากการพัฒนาการของเทคโนโลยีที่ทำให้เกิดการศิลปะรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้น

#### ความสัมพันธ์ระหว่างพัฒนาการของเทคโนโลยีกับการเปลี่ยนแปลงทางสุนทรียะ

การปฏิวัติอุตสาหกรรม ได้สร้างอิเล็กทรอนิกส์ขึ้นเพื่อเลียนแบบการทำงานของระบบประสาทของมนุษย์ เช่น คอมพิวเตอร์ หรือ วีดีโอ เราได้อาศัยเทคโนโลยีเหล่านี้ในการติดต่อสื่อสาร และเทคโนโลยีเหล่านี้เองที่ได้ช่วยขยายขอบเขตความสามารถของมนุษย์ ในขณะที่เดียวกัน มันก็นำไปสู่การรับรู้แบบใหม่ และการก่อให้เกิดการสร้างงานศิลปะ รูปแบบใหม่ขึ้น อันเป็นงานศิลปะของยุคหลังสมัยใหม่ (postmodern)

ผลผลิตทางเทคโนโลยี ที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์งานดนตรีที่สำคัญ คือ คอมพิวเตอร์ และเครื่องอิเล็กทรอนิกส์ คอมพิวเตอร์มีบทบาทในการช่วยผู้สร้างสรรค์งานเพลงในส่วนของ การเขียนโน้ต การจัดโปรแกรมจังหวะ ทำนอง และเนื้อร้องของเพลง ส่วนเครื่องอิเล็กทรอนิกส์ ก็เป็นเครื่องมือสำคัญที่สามารถทำเสียงดนตรีได้ทุกประเภท และทุกจังหวะ ทำให้การผลิตผลงานเพลง กระทำได้ง่ายขึ้น คอมพิวเตอร์และอิเล็กทรอนิกส์ เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยสร้างงานศิลปะในรูปแบบการผสมผสานกันอย่างไม่เคยปรากฏมาก่อน

ผลผลิตของเทคโนโลยีอีกชิ้นหนึ่งที่กำลังมีบทบาทสำคัญในวงการเพลงไทยสมัยนิยมคือ สื่อวิดีโอ วิดีโอเป็นสื่อที่สามารถกระจายเสียงและภาพออกมาได้ ปัจจุบันผู้สร้างสรรค์เพลงไทยสมัยนิยมได้เสนอบทเพลงผ่านสื่อนี้ ในรูปของมิวสิกวิดีโอ วิดีโอเพลงจึงกลายเป็นสื่อที่สนองธุรกิจ เทปเพลงและเป็นทางเลือกใหม่ในการที่จะนำเสนอผลงานเพลงผ่านโทรทัศน์

Aufderheide, Pat (1986) ศาสตราจารย์ด้านวัฒนธรรมได้กล่าวถึงบทบาทและความสำคัญของมิวสิกวิดีโอ ไว้ดังนี้

1. มิวสิกวิดีโอ ถูกใช้เพื่อสื่อเพื่อการค้าของบริษัทเทปเพลงสมัยนิยม
2. มิวสิกวิดีโอ มีบทบาทในการเสนอสิ่งแวดล่อม ประสบการณ์ อารมณ์ และวัฒนธรรมวัยรุ่น
3. มิวสิกวิดีโอ มีอิทธิพลต่อการสร้างฝัน จินตนาการ ของวัฒนธรรมวัยรุ่น

จากคำกล่าวของ Pat แสดงให้เห็นว่า มิวสิกวิดีโอ เป็นลักษณะของสุนทรียศาสตร์ ยุคหลังสมัยใหม่ปรากฏอยู่ด้วย นั่นคือการเสนอวัฒนธรรมวัยรุ่น และการให้ความสำคัญต่อเรื่อง อารมณ์ ความรู้สึก ซึ่ง Deleuze กล่าวว่า ยุคหลังสมัยใหม่ เป็นวัฒนธรรมแห่งการแสดงออก ถึงอารมณ์ และความรู้สึกสำหรับงานมิวสิกวิดีโอ เราจะเห็นได้ว่า เป็นงานศิลปะที่สร้างขึ้นให้ ดุสะดุตา และเร้าอารมณ์รับรู้อย่างแรงทันทีทันใด เพื่อเรียกร้องให้เกิดความสนใจ อย่างรวดเร็วจากผู้ชม มิวสิกวิดีโอมีผลทำให้อารมณ์ของผู้ชมเปลี่ยนแปลง มิใช่ให้ผู้ชมใช้เวลา พินิจพิจารณาค่อยๆคิด หากจะให้ความรู้สึกทั้งตาและใจในเวลาอันรวดเร็ว

มิวสิควีดีโอ เป็นแรงผลักดันที่สำคัญยิ่งในการขายเพลง สำคัญมากกว่าเสียงร้อง และตัวบทเพลงเอง มิวสิควีดีโอ สามารถเสนอภาพพจน์ของนักร้อง และลีลาการแสดงออกที่โดดเด่น สามารถดึงดูดความสนใจของผู้บริโภคให้ซื้อหาเทปเพลงชุดนั้นมานั่ง สำหรับรูปแบบของมิวสิควีดีโอ ที่ปรากฏในวงการเพลงไทยสมัยนิยมแบ่งได้ 2 รูปแบบคือ

1. การเสนอภาพลีลาการเต้นและการร้องของศิลปิน
2. การเสนอเป็นเรื่องราว มี 2 ลักษณะ คือ การบอกเล่า เรื่องราวที่เกี่ยวกับเพลง ๆ นั้น และการเสนอเรื่องราวเป็นมิวสิควีดีโอ มีการแสดงของตัวละครและบทพูดประกอบ

ลักษณะของมิวสิควีดีโอ ที่นำเสนอทั้ง 2 รูปแบบแสดงให้เห็นถึงความเป็นศิลปะยุคหลังสมัยใหม่ กล่าวถึงมิวสิควีดีโอ จะนำเสนอภาพพจน์และการสื่อความหมายในลักษณะของการสะท้อนความฝันและจินตนาการ การแสดงความหมายในวีดีโอไม่มีลำดับขั้นตอน ไม่สามารถที่จะบอกได้ว่าตอนนี้อยู่ไปถึงตอนไหนแล้วไปต่อกันตรงไหน การพยายามทำความเข้าใจหรือถอดรหัส ความหมายต่าง ๆ จึงกลับไปกลับมา ไม่สามารถแยกแยะได้ว่าตรงไหนคือจุดเริ่มต้น ตรงไหนคือจุดเชื่อมต่อ และตรงไหนคือจุดจบของเรื่อง ตลอดจนมีการหมุนเวียนของสถานที่ และเวลาสลับไปมาตลอดเวลาเป็นผลให้การติดตามดูในลักษณะรวม ๆ ต่อเนื่องกันไป จนจบจึงจะสามารถปะติดปะต่อเป็นเรื่องราวได้

จะเห็นได้ว่า มิวสิควีดีโอเน้นเสนอภาพพจน์มากกว่าการเล่าเรื่อง มิวสิควีดีโอมีบทบาทในการสร้างภาพพจน์ใหม่ให้กับนักร้อง โดยการสร้างภาพที่ให้ความพึงพอใจทางอารมณ์ ไม่ว่าจะเป็นสี เสียง และการวางรูปแบบของภาพที่ปรากฏ รวมไปถึงพลังและการเคลื่อนไหวของร่างกาย

มิวสิควีดีโอ มีบทบาทมากทีเดียวในเรื่องของอารมณ์ ความรู้สึก และมีผลทำให้คนซื้อเทปเพลง นอกจากนี้ ยังพบว่า มิวสิควีดีโอทำให้ความหมายของเพลงชัดเจนขึ้นด้วย ปกติ เมื่อเราฟังเพลง ๆ หนึ่ง เราอาจเข้าใจความหมายแตกต่างไปจากผู้สร้างงาน เพลงชิ้นนั้นก็เป็นที่โต้ตอบเมื่อเราได้มาดูมิวสิควีดีโอเพลงนั้นแล้ว เราก็จะเข้าใจสิ่งที่ผู้ประพันธ์เพลงมีเจตนาสื่อ

มาถึงเราได้ ขณะเดียวกัน เมื่อเราได้กลับไปฟังเพลงนั้นอีก เราก็จะนึกจินตนาการตามที่เรา เคยเห็นมาในมิวสิควิดีโอ ความรู้สึกนี้เป็นสิ่งที่ฝังอยู่ในตัวผู้ชมโดยไม่รู้ตัว

กล่าวโดยสรุป เทคโนโลยีที่พัฒนานั้นมีผลต่อความเปลี่ยนแปลงไปของงานศิลปะ และ สำหรับคอมพิวเตอร์ อิเล็กทรอนิกส์ และวิดีโอ นั้นมีอิทธิพลต่อการสร้างงานศิลปะแบบยุคหลังสมัยใหม่ ซึ่งมีคุณลักษณะสำคัญคือ เป็นงานศิลปะที่มีรูปแบบการทำซ้ำ และการนำมาผสมผสานกัน มีการตัดต่อภาพแบบกระโดดไปมา และไม่ต่อเนื่อง ไม่ใช้วิธีการเล่าเรื่อง แต่เสนอภาพพจน์ และให้ความสำคัญต่อเรื่องของอารมณ์ และความรู้สึก ซึ่งคุณลักษณะเหล่านี้ปรากฏให้เห็นในสื่อมิวสิควิดีโอมากที่สุด จนสามารถกล่าวได้ว่า มิวสิควิดีโอคือตัวแทนของสุนทรียภาพยุคหลังสมัยใหม่

## 2. แนวคิดเรื่องดัชนีทางวัฒนธรรม (Cultural Indicators)

Gerbner (อ้างถึงใน Fiske and Hartley 1978 : 30) ได้เป็นผู้นำแนวคิดเรื่องดัชนีทางวัฒนธรรม (Cultural Indicators) เข้ามาใช้ศึกษาในกรณีของความรุนแรงทางโทรทัศน์ โดยสนใจศึกษาตัวสารจากโทรทัศน์ ซึ่งผลิตขึ้นอย่างเป็นอุตสาหกรรมว่าตัวสารเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งของสภาวะแวดล้อมทางสังคมและวัฒนธรรม เขาเสนอว่าหากเราต้องการที่จะเข้าใจลึกซึ้งถึงตัวกับทางโทรทัศน์แล้วละก็ เราจำเป็นที่จะต้องศึกษาตัวสาร 4 มิติ ด้วยกัน คือ

1. สิ่งปรากฏมีอยู่ (Existence) กล่าวคือ เราจะหาคำตอบว่าสิ่งที่สื่อมวลชนได้เสนอปรากฏสู่สายตาผู้รับมีอะไรบ้าง และเนื้อหาเป็นอย่างไร จำนวนมากน้อยบ่อยครั้งเท่าไรที่ถูกเสนอต่อผู้รับ
2. การจัดอันดับความสำคัญ (Priorities) อะไรคือสิ่งที่เนื้อหาสื่อมวลชนนั้นได้ให้ความสำคัญมากที่สุด หรือเป็นหลักของการนำเสนอเนื้อหา
3. คุณค่า (Values) ต้องการทราบว่า การตัดสินใจเกี่ยวกับคุณค่า ซึ่งสอดแทรกอยู่ในเนื้อหาที่เกี่ยวกับระบบสารทางวัฒนธรรมนั้นมีอะไรบ้าง

4. ความสัมพันธ์ (Relationship) คือ การต้องการหาความสัมพันธ์ระหว่าง ส่วนต่าง ๆ ในตัวสาร รวมทั้งต้องการทราบความหมายทางโครงสร้างของตัวสารนั้นด้วย

สำหรับการวิเคราะห์เพลงไทยสมัยนิยมครั้งนี้ ผู้วิจัยจะศึกษาตัวสารทั้ง 4 มิติ ดังกล่าวข้างต้น เพื่อให้ทราบถึงลักษณะรูปแบบและเนื้อหาของเพลงไทยสมัยนิยม และหลังจากได้ผลการวิเคราะห์ สะท้อนให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงค่านิยมของผู้ผลิตและสร้างสรรค์ผลงาน เพลงไทยสมัยนิยม ตลอดจนลักษณะของวัฒนธรรมผู้บริโภคได้อย่างดียิ่ง