



Faculty of Fine Arts
SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

Artistic Research

การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย



รองศาสตราจารย์ ดร.อัยนา ภูยุตธานนท์

Artistic Research : การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย

โดย

รองศาสตราจารย์ ดร.อัยนา ญูพธานนท์



ได้รับการสนับสนุนการตีพิมพ์เผยแพร่จากโครงการผลิตหนังสือ ตำรา เอกสารคำสอน

และเอกสารประกอบการสอน ประจำปีงบประมาณ 2569

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



Artistic Research : การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย

ผู้เขียน รองศาสตราจารย์ ดร.อัยนา ญูพธานนท์

จัดทำโดย ฝ่ายวิจัยและนวัตกรรมการศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

พิมพ์ครั้งที่ 1

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาคุณภาพผลงาน

ศาสตราจารย์ ดร.ปานฉัตต์ อินทร์คง

ศาสตราจารย์ ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์

ศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย สิงยะบุญชัย

และคณะกรรมการประจำคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

จำนวนหน้า: 401 หน้า

ปีที่พิมพ์: พุทธศักราช 2569

ออกแบบปก: รองศาสตราจารย์ ดร.อัยนา ญูพธานนท์

งบประมาณสนับสนุน: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ISBN (E-book): 978-616-296-344-5

คำนำ

จากประสบการณ์ส่วนตัวที่เริ่มจากการทำงานศิลปะตั้งแต่สมัยเรียนวิทยาลัยช่างศิลป์ กรมศิลปากรได้เริ่มต้นด้วยการฝึกทักษะตั้งแต่การวาดเส้น ลงเงา ลงสี วาดหุ่นนิ่ง ภาพธรรมชาติ คน ไปจนกระทั่งงานที่จัดองค์ประกอบศิลป์ ที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการประกอบสร้างเป็นผลงานศิลปะ 2 มิติ 3 มิติ ที่ศิลปะเน้นเรื่องราวของความสวยงาม ความประณีต วิจิตรบรรจง จวบจนให้ความสำคัญกับกระบวนการมากกว่าปลายทางที่เกิดขึ้น จากการทำงานศิลปะหลากหลายรูปแบบ จนกระทั่งได้ใช้เทคโนโลยีในการสร้างศิลปะด้วยสื่อวิดีโอจากการลงพื้นที่ 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ที่ถอดประเด็นสำคัญของความหวาดระแวงด้วยเรื่องเล่าจากคนในพื้นที่ภายใต้การทำวิจัยจำนวนไม่ต่ำกว่า 10 เรื่อง จนได้หนังสือเล่มนี้ขึ้นมาที่เริ่มต้นจากคำถามพื้นฐานที่สุดคำถามหนึ่ง นั่นคือศิลปะสามารถเป็นความรู้ได้หรือไม่ ในระบบการศึกษาและการวิจัยสมัยใหม่ ความรู้มักถูกทำให้ปรากฏในรูปแบบของภาษา ข้อความ และข้อสรุปที่สามารถอธิบายได้อย่างชัดเจน สิ่งที่ไม่สามารถถ่ายทอดเป็นคำพูดหรือการเขียนมักถูกจัดวางไว้ในพื้นที่ของ “ประสบการณ์” หรือ “ความรู้สึก” มากกว่าพื้นที่ของ “ความรู้” แต่ในความเป็นจริง มนุษย์รู้จักโลกผ่านร่างกาย ผ่านการฟัง การมอง การสัมผัส และการอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อม ความเข้าใจจำนวนมากเกิดขึ้นก่อนภาษา และบางครั้งไม่สามารถแปลเป็นภาษาได้อย่างสมบูรณ์

ศิลปะคือหนึ่งในพื้นที่ที่ความรู้ลักษณะนี้ดำรงอยู่มาโดยตลอด ศิลปินทดลองกับวัสดุ เวลา พื้นที่ และประสบการณ์ เพื่อสำรวจสิ่งที่ยังไม่เป็นที่รู้จัก การสร้างสรรค์จึงไม่ใช่เพียงการแสดงออก แต่เป็นกระบวนการค้นหา การทดลอง และการตั้งคำถาม อย่างไรก็ตาม เป็นเวลานานที่กระบวนการเหล่านี้ไม่ได้รับการยอมรับในฐานะ “การวิจัย” ในความหมายทางวิชาการ

แนวคิด Artistic Research หรือที่หนังสือเล่มนี้เสนอคำว่า “การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย” จึงเกิดขึ้นจากความพยายามที่จะขยายความเข้าใจเกี่ยวกับความรู้ ไม่ใช่เพื่อทำให้ศิลปะกลายเป็นวิทยาศาสตร์ แต่เพื่อยอมรับว่าศิลปะมีวิธีการรับรู้ของตนเอง การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยตั้งอยู่บนความเชื่อว่าการสร้างสรรค์สามารถเป็นวิธีวิทยา การปฏิบัติสามารถเป็นกระบวนการวิจัย และผลงานศิลปะสามารถเป็นรูปแบบหนึ่งของความรู้

หนังสือเล่มนี้มิได้มุ่งหมายเพียงอธิบายแนวคิด Artistic Research ในเชิงทฤษฎี แต่พยายามสำรวจมันผ่านหลายมิติ ตั้งแต่ญาณวิทยา วิธีวิทยา การปฏิบัติภาคสนาม การทำงานกับเสียงและร่างกาย การเผยแพร่ในรูปแบบ Exposition ไปจนถึงการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล และบริบทเฉพาะของประเทศไทยและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ตัวอย่างของศิลปินจากหลากหลายพื้นที่และช่วงเวลาถูกนำมาใช้เพื่อแสดงให้เห็นว่าศิลปะสามารถทำหน้าที่เป็นการวิจัยได้อย่างไรในทางปฏิบัติ

ในบริบทของการศึกษาและมหาวิทยาลัย หนังสือเล่มนี้ยังเป็นความพยายามที่จะสร้างภาษาและกรอบความเข้าใจสำหรับการพัฒนาหลักสูตร การประเมิน และการสร้างงานวิจัยเชิงศิลปะที่สอดคล้องกับบริบทไทย ซึ่งมีประวัติศาสตร์ ภูมิปัญญา และรูปแบบความรู้ที่แตกต่างจากโลกตะวันตก

ท้ายที่สุด หนังสือเล่มนี้ไม่ได้เสนอคำจำกัดความตายตัวของวิद्याศิลป์ แต่เสนอพื้นที่สำหรับการคิด การทดลอง และการตั้งคำถาม เขียนขึ้นเพื่อศิลปิน นักวิจัย นักศึกษา และผู้ที่เชื่อว่าการรู้ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงในภาษา หากสามารถเกิดขึ้นผ่านการกระทำ การรับรู้ และประสบการณ์

หากหนังสือเล่มนี้สามารถทำให้ผู้อ่านมองเห็นว่าการสร้างสรรค์คือวิธีหนึ่งของการทำความเข้าใจโลก และทำให้การวิจัยกลายเป็นพื้นที่ของการค้นพบที่มีชีวิตอยู่เสมอ นั่นคือจุดมุ่งหมายที่สำคัญที่สุดของมัน

ผู้เขียน



สารบัญ

บทที่	หน้า
บทที่ 1 — ศิลปะกับความรู้ - ความต่างระหว่าง Research on Art/for Art/through Art - ศิลปินในฐานะนักวิจัย - การทำทฤษฎีวิทยาแบบดั้งเดิม	1
บทที่ 2 — จาก Practice-based สู่ Artistic Research - ความแตกต่างระหว่าง Practice-based/Practice-led/Artistic Research - พัฒนาการในยุโรปและโลก - บทบาทของสถาบันศิลปะระดับอุดมศึกษา	45
บทที่ 3 — ญาณวิทยาของความรู้เชิงศิลปะ (Epistemology of Artistic Knowing) - Tacit knowledge - Embodied knowledge - Sensory thinking - ความรู้ที่ “ไม่ใช่ภาษา”	85
บทที่ 4 — วิธีวิทยาในงาน Artistic Research - Research Design ที่ไม่เป็นเส้นตรง - กระบวนการทดลอง (Experimentation) - Iteration/Reflection/Documentation - การตั้งคำถามเชิงสร้างสรรค์	115
บทที่ 5 — Exposition: การเผยแพร่งานศิลปะในฐานะงานวิจัย - รูปแบบการนำเสนอที่ไม่ใช่แค่บทความ - ภาพ เสียง วิดีโอ เป็น argument - กรณีตัวอย่างจาก Journal for Artistic Research	151

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
บทที่ 6 — ศิลปะกับพื้นที่ภาคสนาม (Field-based Artistic Research) - ชุมชน/ความทรงจำ/ภูมิทัศน์ - Ethics และ Positionality - ศิลปินในฐานะผู้ฟังและผู้ร่วมสร้าง	201
บทที่ 7 — เสียง ร่างกาย และประสบการณ์ : การวิจัยผ่านประสาทสัมผัส - Sound Art และ Sensory Research - การทำให้ “ประสบการณ์” กลายเป็นความรู้ - Spatial knowledge	231
บทที่ 8 — การประเมินคุณภาพและเกณฑ์ทางวิชาการ - Peer review ในงานศิลปะ - เกณฑ์ originality/contribution/rigor - ปัญหาของ KPI เชิงปริมาณ	269
บทที่ 9 — Artistic Research ในบริบทไทยและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ - ความท้าทายในระบบมหาวิทยาลัยไทย - ศิลปะกับภูมิปัญญาท้องถิ่น - การสร้างกรอบวิธีวิทยาแบบไทย	307
บทที่ 10 — อนาคตของ Artistic Research - AI และกระบวนการสร้างสรรค์ - Interdisciplinary Futures - ศิลปินในโลกหลังดิจิทัล - Manifesto สำหรับศิลปินนักวิจัย	341
บรรณานุกรม	380
ประวัติผู้เขียน	389

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 1 : การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย	8
ภาพที่ 2 : Bangkok Art Biennale 2018	13
ภาพที่ 3 : A POSSIBLE ISLAND ?	14
ภาพที่ 4 : Presence	14
ภาพที่ 5 : A Possible Island? And The Abramovic' Method	15
ภาพที่ 6 : Les Demoiselles d'Avignon (Pablo Picasso, 1907)	23
ภาพที่ 7 : Cubism: A History and an Analysis 1907-1914 โดย by John Golding	25
ภาพที่ 8 : Timothy J. Clark	26
ภาพที่ 9 : Pablo Picasso	27
ภาพที่ 10 : Olafur Eliasson	29
ภาพที่ 11 : Marina Abramović	31
ภาพที่ 12 : John Cage ทำทนายความหมายของเสียงผ่านผลงาน 4'33"	34
ภาพที่ 13 : Joseph Beuys (1921–1986)	51
ภาพที่ 14 : โยเซฟ บอยส์ (Joseph Beuys, ค.ศ. 1921–1986)	53
ภาพที่ 15 : Fat Chair (1964)	55
ภาพที่ 16 : 7000 Oaks (1982)	56
ภาพที่ 17 : Robert Morris 1933-2018 Untitled 1965, reconstructed 1971	59
ภาพที่ 18 : Margarete (1981) by Anselm Kiefer (Saatchi collection)	62
ภาพที่ 19 : Richard Serra Tilted Arc New York, USA 1981	64

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 20 : Lick and Lather, 1993, two self-portrait busts: one chocolate and one soap is currently on view at the Hirshhorn Museum and Sculpture Garden. Photograph by John Bessler, courtesy of the artist	65
ภาพที่ 21 : โอลาฟัวร์ เอเลียสซอน (Olafur Eliasson, ค.ศ. 1967–), The Weather Project (2003), Turbine Hall, Tate Modern, London.	110
ภาพที่ 22 : Christian Marclay. The Clock	124
ภาพที่ 23 : Stranger Visions 01	127
ภาพที่ 24 : Stranger Visions 02	127
ภาพที่ 25 : Stranger Visions 03	128
ภาพที่ 26 : กระบวนการทดลองวัสดุในผลงานของทारा โดโนแวน (Tara Donovan, ค.ศ. 1969–) ซึ่งใช้วัตถุสำเร็จรูปในชีวิตประจำวัน เช่น แก้วพลาสติก หลอดดูด กระจดาช หรือวัสดุอุตสาหกรรมซ้ำ ๆ จำนวนมาก เพื่อศึกษาคุณสมบัติของวัสดุ การสะสม การจัดเรียง และการเปลี่ยนแปลงของรูปทรงในระดับพื้นที่	131
ภาพที่ 27 : กระบวนการในผลงาน นิมิตของคนแปลกหน้า (Stranger Visions) ของเฮเธอร์ ดิวอี้-แฮกบอร์ก (Heather Dewey-Hagborg, ค.ศ. 1982–) ซึ่งใช้การเก็บร่องรอยชีวภาพ การสกัดดีเอ็นเอ การวิเคราะห์ข้อมูล และการพิมพ์สามมิติ เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการทดลองทางศิลปะและการวิพากษ์เทคโนโลยีชีวภาพ	131
ภาพที่ 28 : กระบวนการในผลงาน นิมิตของคนแปลกหน้า (Stranger Visions) ของเฮเธอร์ ดิวอี้-แฮกบอร์ก (Heather Dewey-Hagborg, ค.ศ. 1982–) ซึ่งใช้การเก็บร่องรอยชีวภาพ การสกัดดีเอ็นเอ การวิเคราะห์ข้อมูล และการพิมพ์สามมิติ เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการทดลองทางศิลปะและการวิพากษ์เทคโนโลยีชีวภาพ	132
ภาพที่ 29 : กระบวนการทดลองและปฏิบัติการทางศิลปะ	132
ภาพที่ 30 : โมเดลการตั้งคำถามเชิงสร้างสรรค์	145

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 31 : สตีฟ แม็กควีน (Steve McQueen, ค.ศ. 1969–), <i>เดดแพน (Deadpan)</i> , ค.ศ. 1997 วิดีโอขาวดำ ไม่มีเสียง ความยาว 4 นาที 35 วินาที ผลงานนี้ใช้ความนิ่ง ระยะเวลา และการคงอยู่ของภาพ เพื่อให้ผู้ชมเผชิญกับแรงตึงของเหตุการณ์ มากกว่าการรับรู้เนื้อหาอย่างรวดเร็ว จึงเป็นตัวอย่างของเวลาและการตัดต่อในฐานะ ข้อเสนอเชิงเหตุผล (Temporal Argument)	170
ภาพที่ 32 : ราฟาเอล โลซานโน-เฮมเมอร์ (Rafael Lozano-Hemmer, ค.ศ. 1967–), <i>พัลส์รูม (Pulse Room)</i> , ค.ศ. 2006 อินเทอร์แอคทีฟอินสตอลเลชัน ใช้หลอดไฟ เซนเซอร์จับชีพจร คอมพิวเตอร์ และระบบควบคุมแรงดันไฟฟ้า ผลงานแปลงจังหวะ ชีพจรของผู้เข้าร่วมให้กลายเป็นจังหวะการกะพริบของหลอดไฟจำนวนมากในพื้นที่จัดแสดง	174
ภาพที่ 33 : Workflow ของการนำเสนอในฐานะงานวิจัยบนดิจิทัลแพลตฟอร์ม	178
ภาพที่ 34 : Pierre Huyghe’s <i>Untitled (Liegender Frauenakt)</i>	192
ภาพที่ 35 : ซูซานน์ เลซี Suzanne Lacy, <i>The Oakland Projects – A Brief Overview</i> , Seminar 3: Quality and Imperfection	226
ภาพที่ 36 : Alvin Lucier, <i>I Am Sitting in a Room</i> , 1969	242
ภาพที่ 37 : Lawrence Abu Hamdan, <i>Earshot</i> , 2016	243
ภาพที่ 38 : Hildegard Westerkamp ระหว่างการบันทึกเสียงภาคสนาม	244
ภาพที่ 39 : Susan Philipsz, <i>Lowlands</i> , 2010	245
ภาพที่ 40 : Carsten Nicolai, <i>unidisplay / uni(psycho)acoustic</i> , 2012	247
ภาพที่ 41 : Jacob Kirkegaard, <i>AION</i> , 2006 ภาพถ่าย, Lambda print on dibond	248
ภาพที่ 42 : Anicka Yi, <i>You Can Call Me F</i> , 2015 ภาพติดตั้ง, The Kitchen, New York	249
ภาพที่ 43 : La Monte Young, Marian Zazeela และ Jung Hee Choi, <i>Dream House</i> , สภาพแวดล้อมเสียงและแสง (Sound and Light Environment), พัฒนาเริ่มตั้งแต่ 1962	262

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 44 : Hito Steyerl	303
ภาพที่ 45 : ฤกษ์ฤทธิ ผัดไทย (Pad Thai) หรือ Untitled (Free) (1992/1995/2007/2011)	333
ภาพที่ 46 : “ปฏิบัติการศิลปะไทยร่วมสมัยใน “รอยแยก” RIFTS: Thai contemporary artistic practices in transition, 1980s – 2000s” ที่จัดในหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (BACC) ปี 2019	333
ภาพที่ 47 : ราฟาเอล โลซานโน-เฮมเมอร์ (Rafael Lozano-Hemmer)	373
ภาพที่ 48 : ราฟาเอล โลซานโน-เฮมเมอร์ (Rafael Lozano-Hemmer) 01	374
ภาพที่ 49 : ราฟาเอล โลซานโน-เฮมเมอร์ (Rafael Lozano-Hemmer) 02	374
ภาพที่ 50 : ราฟาเอล โลซานโน-เฮมเมอร์ (Rafael Lozano-Hemmer) 03	375

ปฐมบท

เมื่อการสร้างสรรค์เริ่มตั้งคำถาม

บางครั้ง ความรู้ไม่ได้เริ่มต้นจากคำตอบ หากเริ่มจากสิ่งเล็ก ๆ ที่ทำให้เราหยุดมอง หยุดฟัง หรือหยุดสงสัย ต่อโลกที่เคยคุ้นเคย อาจเป็นเสียงลมที่พัดผ่านใบไม้ เสียงของเครื่องจักรในเมือง ร่องรอยของมือบนวัสดุเก่า ภาพของผู้คนในพื้นที่หนึ่ง หรือความรู้สึกบางอย่างที่ไม่อาจอธิบายเป็นคำพูดได้ทันที สิ่งเหล่านี้�าจยังไม่ใช่ “ข้อมูล” ในความหมายของการวิจัยแบบดั้งเดิม แต่เป็นจุดเริ่มต้นของคำถาม เป็นแรงกระตุ้นที่ทำให้ศิลปินเริ่มมองเห็นว่า โลกยังมีบางสิ่งที่ต้องทำความเข้าใจ

การสร้างสรรค์ทางศิลปะจึงไม่จำเป็นต้องเริ่มจากความคิดที่ชัดเจนเสมอไป หลายครั้งเริ่มจากความไม่แน่ใจ เริ่มจากการทดลอง เริ่มจากการทำซ้ำ การสังเกต การเดินทาง การฟัง และการอยู่กับสิ่งที่ยังไม่มีคำอธิบาย

ศิลปินอาจเริ่มต้นจากการวาดภาพขึ้นหนึ่ง สร้างเสียงบันทึกจากพื้นที่ ทำงานกับวัสดุที่พบในชีวิตประจำวัน หรือพูดคุยกับผู้คนในชุมชน แต่เมื่อการปฏิบัติเหล่านั้นดำเนินไป คำถามใหม่ก็เริ่มปรากฏขึ้น วัสดุชิ้นนี้บอกอะไรเกี่ยวกับความทรงจำ พื้นที่นี้มีประวัติศาสตร์แบบใด เสียงที่ได้ยินสัมพันธ์กับชีวิตของผู้คนอย่างไร หรือเหตุใดร่างกาย จึงตอบสนองต่อภาพ เสียง และเวลาบางรูปแบบแตกต่างกัน

คำถามเหล่านี้ทำให้การสร้างสรรค์มิได้เป็นเพียงการผลิตผลงาน หากกลายเป็นกระบวนการค้นคว้า การทดลอง และการสร้างความเข้าใจต่อโลกผ่านการปฏิบัติ

การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย (Artistic Research) เกิดขึ้นจากการยอมรับว่า ความรู้ไม่ได้มีอยู่เฉพาะในหนังสือ รายงาน ตัวเลข หรือคำอธิบายเชิงเหตุผลเท่านั้น ความรู้จะเกิดขึ้นผ่านร่างกาย ประสบสัมผัส วัสดุ เวลา ความสัมพันธ์ และประสบการณ์ที่ยังไม่อาจแปลเป็นภาษาได้อย่างสมบูรณ์

แนวคิดนี้ได้ปฏิวัติการเขียน การอ่าน หรือการวิเคราะห์เชิงทฤษฎี แต่เสนอให้เห็นว่าการรู้มิได้หลายรูปแบบ การเขียนอาจช่วยอธิบายสิ่งที่ค้นพบ ขณะที่การปฏิบัติทางศิลปะอาจทำให้สิ่งที่ยังไม่เคยถูกมองเห็น ปรากฏขึ้น ต่อการรับรู้ การวิจัยจึงไม่ได้เกิดขึ้นก่อนการสร้างงานหรือผลงานเสร็จเท่านั้น หากเกิดขึ้นระหว่างการทำงาน ในช่วงเวลาที่ศิลปินกำลังเลือกวัสดุ ทดลองวิธีการ เปลี่ยนแผน รับฟังข้อผิดพลาด และตอบสนองต่อสิ่งที่เกิดขึ้นจริง

หนังสือเล่มนี้จึงชวนมองศิลปินในฐานะผู้สร้างสรรค์และผู้วิจัยไปพร้อมกัน ศิลปินไม่ใช่เพียงผู้ผลิตวัตถุ หรือภาพแทนของโลก หากเป็นผู้ตั้งคำถาม ออกแบบสถานการณ์ ทดลองวิธีการ และเปิดพื้นที่ให้ความรู้ใหม่เกิดขึ้น

ตลอดเล่ม ผู้อ่านจะได้พบกับพัฒนาการของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย ตั้งแต่ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับความรู้ การเปลี่ยนผ่านจากการปฏิบัติสู่การวิจัย วิธีวิทยา การบันทึกกระบวนการ การเผยแพร่ความรู้ ไปจนถึงความท้าทายในบริบทไทย เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และโลกหลังดิจิทัล

อย่างไรก็ตาม หนังสือเล่มนี้ไม่ได้เสนอสูตรสำเร็จสำหรับการทำงานศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย เพราะไม่มีวิธีการเดียวที่ใช้ได้กับทุกศิลปิน ทุกพื้นที่ และทุกคำถาม สิ่งที่สำคัญกว่าคือการตระหนักว่า การสร้างสรรค์สามารถเป็นพื้นที่ของการเรียนรู้ได้จริง และการวิจัยสามารถเปิดรับเสียง ภาพ วัสดุ ร่างกาย และความไม่แน่นอนในฐานะส่วนหนึ่งของความรู้ได้

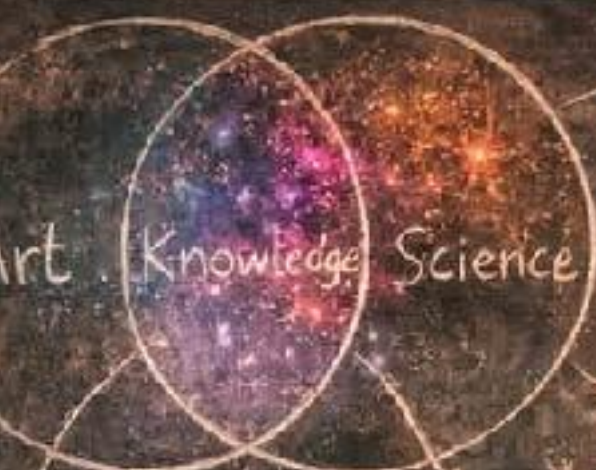
การเดินทางของหนังสือเล่มนี้จึงเริ่มต้นจากคำถามที่เรียบง่าย แต่เปิดกว้างอย่างยิ่ง

ศิลปะทำให้เรารู้อะไรได้บ้าง และเราจะเรียนรู้ผ่านการสร้างสรรค์ได้อย่างไร





Theory of Knowledge



Observation

Experimentation

Creativity

$$E=mc^2$$

The most beautiful thing we experience
as a experience is the mysterious.
It is the source of all true art and science.

— Albert Einstein



ศิลปะกับความรู้

- 1.1 โลกที่ให้สิทธิ์ความรู้เฉพาะภาษา
- 1.2 ความแตกต่างระหว่าง Research on Art/for Art/through Art
- 1.3 ศิลปินในฐานะนักวิจัย
- 1.4 การทำทฤษฎีวิทยาแบบดั้งเดิม
- 1.5 การขยายความหมายของคำว่า “ความรู้”



บทที่ 1

ศิลปะกับความรู้

Research on Art/for Art/through Art

โลกศิลปะของผู้เขียนเริ่มต้นจากการฝึกทักษะ สร้างเสริมประสบการณ์จากการไปดูงานศิลปะ ทั้งในและต่างประเทศที่อาศัยชั่วโมงบินที่มากพอในการเรียนรู้และสร้างความแปลกใหม่ให้กับวงการศิลปะ ซึ่งศิลปะนั้นอาศัยเรื่องราวจากมนุษย์ผู้สร้างสรรค์มันขึ้นมา ทั้งใช้ความรู้ แนวคิด ประสบการณ์ วัฒนธรรม ประเพณี อัตลักษณ์ ความเป็นตัวตนและที่สำคัญคือยุคสมัยที่เข้ามามีบทบาทอย่างมากต่อการสร้างงาน การตีความ อาศัยบริบทพื้นที่ และมิติเวลาในการเชื่อมโยงสู่ผลงานศิลปะ จากการเปลี่ยนผ่านของโลกศิลปะนี้จึงเกิดเป็นการตั้งคำถามมากมาย ต่อวงการศิลปะ และต่อศิลปินผู้สร้างว่า ศิลปะจำเป็นต้องสวยงามหรือไม่ หรือหากอาศัยกระบวนการทำงานที่ใช้พื้นที่ ข้อมูล สังคม บริบทในการสร้างศิลปะ

จากผลงานศิลปะที่ได้ใช้การลงพื้นที่ การศึกษาข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลสู่การสังเคราะห์ในประเด็นต่าง ๆ ที่ต้องการสื่อสาร จนทำให้ศิลปะก้าวรุดหน้าไปอย่างมากในศตวรรษที่ 21 โดยการสร้างศิลปะในแต่ละครั้งนั้น ทำให้เกิดความรู้ต่อทั้งผู้สร้างเองและผู้ไปชมงานศิลปะด้วย ศิลปะจึงทำให้เกิดเป็นความรู้ขึ้นมา

ในโลกวิชาการสมัยใหม่ “ความรู้” มักถูกยืนยันผ่านภาษา ผ่านข้อโต้แย้งที่เป็นลายลักษณ์อักษร ผ่านโครงสร้างเหตุผลที่สามารถตรวจสอบและทำซ้ำได้ ความรู้ที่ได้รับการรับรองจึงมักอยู่ในรูปบทความ งานวิจัย หรือทฤษฎีที่สามารถอ้างอิงได้อย่างชัดเจน ทว่าในขณะเดียวกัน มนุษย์กลับรับรู้โลกผ่านประสาทสัมผัส ผ่านร่างกาย ผ่านประสบการณ์ที่ไม่อาจถอดแปลเป็นถ้อยคำได้ครบถ้วน คำถามสำคัญจึงเกิดขึ้นว่า หากความเข้าใจจำนวนมากของเรามีได้เกิดจากภาษาเพียงอย่างเดียว แล้วเหตุใดเราจึงยอมรับเพียงภาษาเป็นหลักฐานของความรู้

บทนี้เริ่มต้นจากการพิจารณาโลกที่ให้สิทธิ์ความรู้เฉพาะภาษา โลกที่ทำให้การอธิบายมีสถานะเหนือ การประสบ การเขียนมีสถานะเหนือการรับรู้ และข้อสรุปมีสถานะเหนือกระบวนการ เราจะตั้งคำถามต่อกรอบดังกล่าว และสำรวจว่าศิลปะซึ่งทำงานผ่านภาพ เสียง การเคลื่อนไหว และพื้นที่ สามารถดำรงสถานะเป็นความรู้ได้หรือไม่ และอย่างไร เพื่อทำความเข้าใจจุดเปลี่ยนสำคัญของแนวคิดนี้

บทนี้จะพิจารณาความแตกต่างระหว่าง Research on Art, Research for Art และ Research through Art สามรูปแบบของความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับการวิจัยที่สะท้อนมุมมองต่อความรู้ที่แตกต่างกันโดยสิ้นเชิง จากศิลปะในฐานะวัตถุศึกษาสู่ศิลปะในฐานะเครื่องมือเตรียมการ และท้ายที่สุด ศิลปะในฐานะวิถีวิทยาและพื้นที่ ผลิตความรู้

เมื่อศิลปะไม่ได้เป็นเพียงสิ่งที่ต้องถูกอธิบาย หากเป็นกระบวนการตั้งคำถาม ทดลอง และสะท้อนคิด บทบาทของศิลปินย่อมเปลี่ยนแปลงไป ศิลปินมิได้เป็นเพียงผู้สร้างวัตถุ หากเป็นผู้ดำเนินการวิจัยผ่านวัสดุ เสียง และพื้นที่ การสร้างสรรค์จึงไม่ใช่เพียงการผลิตผลงาน หากเป็นการแสวงหาความเข้าใจโลกในอีกรูปแบบหนึ่ง

การเคลื่อนย้ายบทบาทนี้ไปสู่การทำทฤษฎีวิทยาแบบดั้งเดิมที่ยึดถือความชัดเจน ความสามารถในการทำซ้ำ และการสรุปผลเป็นเกณฑ์สูงสุดของความรู้ ศิลปะเสนอว่าความกำกวม ความไม่สมบูรณ์ และประสบการณ์เฉพาะตนอาจเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการรู้ได้เช่นกัน ความรู้บางประเภทอาจไม่สามารถแปลเป็นภาษาได้ครบถ้วน แต่ยังคงมีพลังในการทำให้โลกถูกเข้าใจในระดับที่ลึกซึ้ง

ท้ายที่สุด บทนี้มีได้มุ่งหมายเพียงจำแนกรูปแบบของการวิจัย หากตั้งใจขยายความหมายของคำว่า “ความรู้” ให้กว้างกว่ากรอบที่คุ้นเคย หากเรายอมรับว่ามนุษย์ผ่านโลกมากกว่าภาษา ศิลปะย่อมมิใช่เพียงพื้นที่ของความงาม หากเป็นพื้นที่ของการสร้างความรู้ด้วยเช่นกัน บทที่ 1 จึงเป็นจุดเริ่มต้นของการเปิดพื้นที่ความคิด เพื่อให้คำว่า “วิจัย” และ “ศิลปะ” มิได้ยืนอยู่คนละฝั่ง หากเคลื่อนไหวร่วมกันในสนามเดียวกันของการแสวงหาความเข้าใจโลก

เมื่อเราพูดถึง “การวิจัยทางศิลปะ” ความสับสนมักเกิดขึ้นทันที เพราะคำว่า Research และ Art ดูเหมือนจะอยู่คนละโลก โลกหนึ่งให้คุณค่ากับตรรกะ ภาษา และข้อสรุปที่ชัดเจน อีกโลกหนึ่งเคลื่อนไหวอยู่กับประสบการณ์ ความรู้สึก และความกำกวม อย่างไรก็ตาม ความสัมพันธ์ระหว่างสองโลกนี้ไม่ได้มีเพียงรูปแบบเดียว หากสามารถจำแนกได้อย่างน้อย 3 ลักษณะ คือ Research on Art, Research for Art และ Research through Art ซึ่งแต่ละแบบสะท้อนโครงสร้างความคิดเกี่ยวกับ “ความรู้” ที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

Research on Art คือการวิจัยเกี่ยวกับศิลปะ ศิลปะในที่นี้ทำหน้าที่เป็นวัตถุศึกษา นักวิจัยยืนอยู่ภายนอกตัวงาน ใช้กรอบทฤษฎี เครื่องมือวิเคราะห์ และภาษาเชิงวิชาการเพื่ออธิบาย ดีความ หรือจัดหมวดหมู่ ผลลัพธ์ของความรู้จึงปรากฏในรูปบทความ หนังสือ หรือข้อสรุปเชิงเหตุผล งานศิลปะเองไม่ได้ถูกมองว่าเป็นความรู้ แต่เป็น สิ่งที่ต้องถูกแปลให้กลายเป็นความรู้ผ่านภาษา โครงสร้างเช่นนี้พบได้ทั่วไปในประวัติศาสตร์ศิลป์ ทฤษฎีศิลปะ หรือการวิจารณ์ศิลปะร่วมสมัย ศิลปินในกรณีนี้ไม่ใช่ นักวิจัย หากเป็นผู้ถูกศึกษา

ถัดมา Research for Art คือการวิจัยเพื่อการสร้างงาน ศิลปินในฐานะผู้สร้างสรรค์ทำการค้นคว้า ทดลอง ศึกษาข้อมูล หรือสำรวจบริบทก่อนลงมือสร้างงาน การวิจัยจึงเป็นขั้นตอนเตรียมการ เป็นฐานข้อมูลที่ช่วยให้งานมีความลึกและความน่าเชื่อถือ อย่างไรก็ตาม ความรู้ยังคงถูกมองว่าอยู่ในระดับข้อมูลหรือทฤษฎีที่สนับสนุนงาน ไม่ได้ถูกยอมรับว่างานศิลปะนั่นเองคือการผลิตความรู้โดยตรง กล่าวอีกนัยหนึ่ง การวิจัยมีบทบาทรับใช้การสร้างสรรค์ แต่ยังไม่เท่ากับการสร้างสรรค์

ความแตกต่างเชิงโครงสร้างเกิดขึ้นอย่างชัดเจนใน Research through Art การวิจัยผ่านศิลปะ ซึ่งเป็นหัวใจของแนวคิด Artistic Research หรือที่อาจเรียกว่า “การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย” ในกรณีนี้

ศิลปะไม่ได้เป็นวัตถุศึกษา และไม่ได้เป็นเพียงผลลัพธ์ของการเตรียมการ หากแต่เป็น “วิธีการคิด” และ “วิธีวิทยา” ในตัวมันเอง กระบวนการทดลอง การจัดวาง การทำซ้ำ การล้มเหลว และการสะท้อนคิด ล้วนเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างความรู้ งานศิลปะจึงไม่ใช่เพียงสิ่งที่ต้องอธิบายด้วยภาษา แต่เป็นรูปแบบของความรู้ที่มีลักษณะเฉพาะตัว

นักทฤษฎีด้านการวิจัยเชิงศิลปะอย่างเฮงก์ บอร์กดอร์ฟฟ์ (Henk Borgdorff, ค.ศ. 1954-) นักวิชาการชาวดัตช์ผู้มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทฤษฎี Artistic Research เสนอว่า ศิลปะสามารถดำรงอยู่ได้พร้อมกันในฐานะกระบวนการสร้างความรู้ ผลลัพธ์ของการวิจัย และพื้นที่ที่ความรู้ถูกผลิตและเผยแพร่ (Borgdorff, 2012) โดยเขาอธิบายว่าการปฏิบัติทางศิลปะมิได้เป็นเพียงสื่อกลางในการนำเสนอความรู้ หากสามารถเป็นกระบวนการวิจัยที่ก่อให้เกิดความรู้ในตัวเองได้ แนวคิดดังกล่าวได้รับการพัฒนาและขยายตัวผ่านเครือข่ายนานาชาติ เช่น สมาคมการวิจัยเชิงศิลปะ (Society for Artistic Research: SAR) ซึ่งก่อตั้งขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 2010 ณ เมืองเบิร์น ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ โดยมีฟลอเรียน ดอมบัวส์ (Florian Dombois, ค.ศ. 1966-), มิชาเอล ชวาบ (Michael Schwab) และเฮงก์ บอร์กดอร์ฟฟ์ เป็นผู้ริเริ่มหลัก เพื่อส่งเสริมการพัฒนาและเผยแพร่ความรู้ทางศิลปะในระดับสากล ต่อมา SAR ได้จัดตั้งวารสาร Journal for Artistic Research (JAR) ในปี ค.ศ. 2011 ซึ่งเป็นวารสารวิชาการแบบ Peer-reviewed ที่เปิดพื้นที่ให้การนำเสนอความรู้ในรูปแบบ Exposition โดยไม่จำกัดเฉพาะข้อความทางวิชาการ แต่รวมถึงภาพ เสียง วิดีโอ สื่อปฏิสัมพันธ์ และรูปแบบการนำเสนอที่เชื่อมโยงการปฏิบัติทางศิลปะเข้ากับการวิจัยโดยตรง (Borgdorff, 2012; Society for Artistic Research, 2011)

ความแตกต่างที่ลึกที่สุทธระหว่างสามแนวทางนี้อยู่ที่คำถามว่า “ใครเป็นผู้ผลิตความรู้” และ “ความรู้มีรูปร่างอย่างไร” ใน Research on Art ความรู้เกิดจากการวิเคราะห์เชิงภาษา ใน Research for Art ความรู้สนับสนุนการสร้างงาน แต่ใน Research through Art ความรู้เกิดขึ้นในและผ่านกระบวนการสร้างสรรค์เอง ความรู้บางประเภทไม่สามารถถ่ายทอดได้ครบถ้วนผ่านคำอธิบาย หากต้องถูกสัมผัส รับรู้ และประสบโดยตรง ดังนั้น หาก Research on Art คือการมองศิลปะจากภายนอก และ Research for Art คือการเตรียมศิลปะจากภายใน Research through Art คือการคิดไปพร้อมกับศิลปะ ความคิดไม่ได้เกิดก่อนหรือหลังการสร้างสรรค์ แต่เกิดขึ้นในระหว่างกระบวนการนั่นเอง

การทำความเข้าใจความแตกต่างนี้จึงไม่ใช่เพียงการจัดหมวดหมู่เชิงเทคนิค หากเป็นการตั้งคำถามใหม่ต่อความหมายของ “ความรู้” และต่อบทบาทของศิลปินในฐานะนักวิจัย เมื่อศิลปะไม่ได้เป็นเพียงสิ่งที่ต้องอธิบาย หากเป็นการกระทำที่ทำให้โลกถูกเข้าใจในภาษาอีกแบบหนึ่ง เราอาจจำเป็นต้องขยายขอบเขตของคำว่า “การวิจัย” ให้กว้างกว่าที่เคยเป็นมา

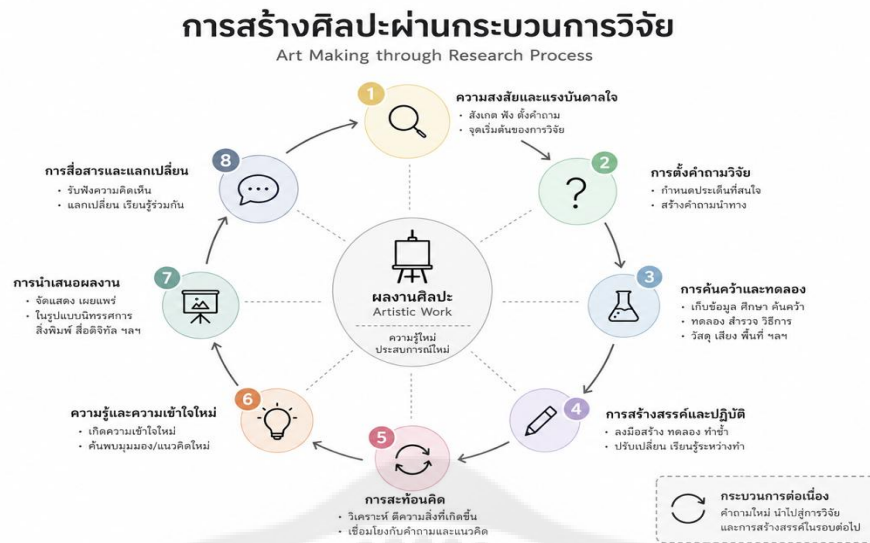
ศิลปินในฐานะนักวิจัย

จากประสบการณ์ของผู้เขียนที่ได้ร่ำเรียนศิลปะจากทักษะการวาดลงเงา การลงสี การปั้น การพิมพ์ภาพ และสื่อผสมอื่น ๆ ด้วยวิธีคิดแบบสุนทรียศาสตร์ที่อาศัยบริบทพื้นที่และมิติเวลาเรื่อยมา จวบจนได้ใช้พื้นที่ในการเป็นประเด็นและข้อมูลในการสร้างงานศิลปะผ่านสื่อสมัยใหม่นั้น ศิลปินในฐานะนักวิจัยจากพื้นที่ที่มีการลงพื้นที่ถอดข้อมูลจากทั้งภาคเอกสารและภาคสนาม จนสังเคราะห์เป็นผลงานศิลปะในท้ายที่สุด

จากประสบการณ์ข้างต้นหากเมื่อกล่าวถึง “นักวิจัย” ภาพที่ปรากฏในความคิดของสังคมมักเป็นผู้ที่ทำงานกับเอกสาร ห้องทดลอง หรือข้อมูลเชิงสถิติ กระบวนการวิจัยถูกจินตนาการว่าเป็นการตั้งสมมติฐาน เก็บข้อมูล วิเคราะห์ และสรุปผลตามระเบียบวิธีที่ชัดเจน ทว่าในอีกพื้นที่หนึ่ง ศิลปินก็ทำกระบวนการที่มีโครงสร้างใกล้เคียงกัน เพียงแต่เครื่องมือที่ใช้มิใช่ตัวเลขหรือข้อความ หากเป็นวัสดุ เสียง พื้นที่ เวลา และร่างกาย

การมองศิลปินในฐานะนักวิจัย มิได้หมายความว่าศิลปินต้องเขียนรายงานให้เหมือนงานวิทยาศาสตร์ หากหมายถึงการยอมรับว่า กระบวนการสร้างสรรค์คือการตั้งคำถามต่อโลก การทดลองคือการทดสอบความเป็นไปได้ และการจัดวางคือการสร้างข้อเสนอเชิงความคิด เพียงแต่ทั้งหมดนี้ดำเนินไปผ่านภาษาของศิลปะ

ศิลปินเริ่มต้นจากความสงสัย เช่นเดียวกับนักวิจัย ความสงสัยต่อพื้นที่ ต่อความทรงจำ ต่อเสียงที่ถูกมองข้าม ต่อความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อม คำถามเหล่านี้อาจไม่ปรากฏในรูปประโยคสมบูรณ์ แต่ปรากฏในรูปความรู้สึกที่ยังไม่คลี่คลาย ศิลปินจึงลงมือทดลอง ไม่ใช่เพื่อพิสูจน์สมมติฐานที่กำหนดไว้ล่วงหน้า แต่เพื่อให้กระบวนการสร้างสรรค์เองเผยให้เห็นคำตอบบางประการ ในกระบวนการนี้ วัสดุไม่ได้เป็นเพียงสื่อกลาง หากเป็นคู่สนทนา เสียงไม่ได้เป็นเพียงองค์ประกอบ หากเป็นวิธีคิด พื้นที่ไม่ได้เป็นเพียงสถานที่จัดแสดง หากเป็นเงื่อนไขของความรู้ การทำซ้ำ การปรับเปลี่ยน การล้มเหลว ล้วนเป็นขั้นตอนของการค้นพบ ศิลปินจึงทำงานอยู่กับความไม่แน่นอนอย่างต่อเนื่อง ความไม่แน่นอนไม่ใช่อุปสรรค หากเป็นพื้นที่ของการวิจัย สิ่งที่แตกต่างกันจากกรอบวิชาการแบบดั้งเดิมคือ ศิลปินมิได้แยก “การคิด” ออกจาก “การทำ” ความคิดไม่ได้เกิดก่อนการกระทำ และไม่ได้เกิดหลังการสรุปผล หากเกิดขึ้นระหว่างการลงมือ กระบวนการคิดจึงฝังตัวอยู่ในร่างกาย ในจังหวะของการเคลื่อนไหว ในการฟัง ในการสัมผัส ความรู้ประเภทนี้มักถูกเรียกว่า Embodied Knowledge หรือ Tacit Knowledge เป็นความรู้ที่ไม่สามารถถ่ายทอดได้ครบถ้วนผ่านถ้อยคำ แต่ปรากฏชัดในประสบการณ์



ภาพที่ 1 : การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย

ที่มา : อัยนา ญูพตานนท์ (2569)

เมื่อศิลปินจัดวางเสียงในพื้นที่หนึ่ง เสียงนั้นไม่ได้เพียงสร้างบรรยากาศ หากกำลังตั้งคำถามเกี่ยวกับการรับรู้เชิงพื้นที่ เมื่อศิลปินเดินสำรวจชุมชนและบันทึกเสียงของสายน้ำ การกระทำนั้นมิได้เป็นเพียงการเก็บข้อมูล หากเป็นการฟังโลกในฐานะปรากฏการณ์ทางความรู้ การสร้างสรรค์จึงกลายเป็นกระบวนการสังเกต วิเคราะห์ และสะท้อนคิดที่มีรูปแบบเฉพาะของตนเอง การเรียกศิลปินว่า “นักวิจัย” จึงไม่ใช่การยกระดับสถานะเพื่อให้สอดคล้องกับระบบมหาวิทยาลัย หากเป็นการยอมรับว่าการสร้างสรรค์สามารถเป็นวิธีการผลิตความรู้ได้อย่างแท้จริง งานศิลปะในกรอบนี้มีมิใช่เพียงผลลัพธ์ หากเป็นข้อเสนอเชิงความคิดที่สื่อสารผ่านรูปแบบทางประสาทสัมผัส ผู้ชมไม่ได้อ่านงานเพียงด้วยสายตา หากเข้าไปอยู่ในสนามของคำถามที่ศิลปินเปิดไว้

ศิลปินในฐานะนักวิจัยจึงดำรงอยู่ในพื้นที่ระหว่างความรู้และประสบการณ์ ระหว่างการตั้งคำถามและการรับรู้ระหว่างกระบวนการและผลลัพธ์ เขาไม่ได้ผลิตคำตอบแบบปิด หากเปิดพื้นที่ให้ความหมายเคลื่อนไหว ความรู้ที่เกิดขึ้นอาจไม่อยู่ในรูปข้อสรุปตายตัว หากอยู่ในรูปการเปลี่ยนแปลงของความเข้าใจ

เมื่อเรายอมรับบทบาทนี้ ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับการวิจัยย่อมเปลี่ยนไป ศิลปินมิได้เป็นเพียงผู้สร้างวัตถุเพื่อการชื่นชม หากเป็นผู้แสวงหาความเข้าใจโลกผ่านการกระทำเชิงสร้างสรรค์ และในกระบวนการนั่นเอง ศิลปะก็กลายเป็นรูปแบบหนึ่งของการรู้

การทำทฤษฎีญาณวิทยาแบบดั้งเดิม

ญาณวิทยา (Epistemology) เป็นสาขาหนึ่งของปรัชญาที่ศึกษาธรรมชาติ ที่มา ขอบเขต และความชอบธรรมของความรู้ โดยตั้งคำถามพื้นฐานว่า มนุษย์รู้ได้อย่างไร อะไรคือความรู้ และเราจะมั่นใจได้อย่างไรว่าสิ่งที่เรารู้นั้นมีความน่าเชื่อถือ (Audi, 2011; Steup & Neta, 2020) ภายใต้พัฒนาการของโลกวิชาการตะวันตก โดยเฉพาะตั้งแต่ยุคเรืองปัญญา (Enlightenment) เป็นต้นมา ความรู้มักถูกเชื่อมโยงกับเหตุผล (Reason) ตรรกะ (Logic) และการพิสูจน์เชิงประจักษ์ (Empirical Verification) ความรู้ที่ดีจึงควรมีความชัดเจน สามารถอธิบายผ่านภาษา และเปิดให้ผู้อื่นตรวจสอบหรือทำซ้ำได้ในระดับหนึ่ง (Descartes, 1637/2006; Kant, 1781/1998)

ภายใต้กรอบญาณวิทยาดังกล่าว ความจริง (Truth) มักถูกทำให้สัมพันธ์กับหลักฐาน การอธิบายอย่างมีเหตุผล และกระบวนการพิสูจน์ที่สามารถสื่อสารได้ในพื้นที่สาธารณะ ความรู้สึก อารมณ์ ประสบการณ์เฉพาะตน หรือความกำกวมทางสุนทรียะ จึงมักถูกจัดวางไว้ในพื้นที่รองลงมา ไม่ใช่เพราะปราศจากคุณค่า แต่เนื่องจากยากต่อการแปรรูปให้เป็นข้อเสนอเชิงภาษา หรือทำให้สามารถตรวจสอบได้ด้วยเกณฑ์เดียวกับความรู้ทางวิทยาศาสตร์ (Polanyi, 1966; Merleau-Ponty, 1962)

ตลอดคริสต์ศตวรรษที่ 20 นักปรัชญา นักมานุษยวิทยา และนักทฤษฎีศิลปะจำนวนมากเริ่มตั้งคำถามต่อกรอบญาณวิทยาแบบดั้งเดิมดังกล่าว โดยชี้ให้เห็นว่ามนุษย์ไม่ได้รู้จักโลกผ่านเหตุผลเพียงอย่างเดียว แต่รู้ผ่านร่างกาย การรับรู้ ประสบการณ์ การปฏิบัติ และความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ความรู้บางประเภทจึงอาจไม่สามารถอธิบายได้อย่างสมบูรณ์ผ่านภาษา แต่ยังคงมีสถานะเป็นความรู้ที่สำคัญต่อการดำรงอยู่ของมนุษย์ (Polanyi, 1966; Schön, 1983; Merleau-Ponty, 1962)

นักปรัชญาชาวฮังการี-อังกฤษ (Michael Polanyi, ค.ศ. 1891–1976) เสนอแนวคิดเรื่อง *Tacit Knowledge* หรือ “ความรู้โดยนัย” โดยอธิบายว่า มนุษย์รู้มากกว่าสิ่งที่สามารถอธิบายออกมาเป็นคำพูดได้ (“We know more than we can tell”) (Polanyi, 1966) ความรู้จำนวนมากไม่ได้ดำรงอยู่ในรูปของข้อความหรือทฤษฎี หากฝังตัวอยู่ในทักษะ การปฏิบัติ การรับรู้ และประสบการณ์ทางร่างกาย เช่น นักดนตรีสามารถบรรเลงบทเพลงได้อย่างแม่นยำ ช่างฝีมือสามารถควบคุมวัสดุได้อย่างละเอียด หรือศิลปินสามารถตัดสินใจเกี่ยวกับองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ได้อย่างเหมาะสม แม้ไม่สามารถอธิบายกระบวนการทั้งหมดออกมาเป็นขั้นตอนที่ตายตัวได้ แนวคิดของโพลานียี้จึงเปิดพื้นที่สำคัญในการทำความเข้าใจศิลปะในฐานะกระบวนการสร้างความรู้ เพราะการสร้างสรรคจำนวนมากอาศัยความเข้าใจเชิงปฏิบัติที่ไม่สามารถถ่ายทอดเป็นสูตรสำเร็จได้ (Polanyi, 1966)

ในทำนองเดียวกัน มอริซ แมร์โล-ปงตี (Maurice Merleau-Ponty, ค.ศ. 1908–1961) นักปรัชญาชาวฝรั่งเศสผู้มีบทบาทสำคัญในแนวคิดปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenology) เสนอว่า ร่างกายมิใช่เพียงวัตถุที่ดำรงอยู่ในโลก หากเป็นเงื่อนไขพื้นฐานของการรับรู้โลก (Merleau-Ponty, 1962) การมองเห็น การได้ยิน การเคลื่อนไหว และการสัมผัส มิได้เป็นเพียงการรับข้อมูลจากภายนอก แต่เป็นกระบวนการที่มนุษย์สร้างความหมาย

และสร้างความสัมพันธ์กับความจริงผ่านประสบการณ์ตรง หากความรู้เกิดขึ้นผ่านการรับรู้เชิงร่างกาย ศิลปะซึ่งทำงานโดยตรงกับประสาทสัมผัส เวลา พื้นที่ และประสบการณ์ ย่อมมีศักยภาพในการเป็นพื้นที่ของความรู้ได้ด้วยตนเอง ไม่ใช่เพียงพื้นที่ของการแสดงออกทางอารมณ์ (Merleau-Ponty, 1962)

ในบริบทของการวิจัยเชิงศิลปะ เฮงก์ บอร์กดอร์ฟฟ์ (Henk Borgdorff, ค.ศ. 1954–) นักทฤษฎีชาวดัตช์ เสนอว่า งานศิลปะสามารถบรรจุ “ความรู้ที่ฝังอยู่ในกระบวนการและรูปแบบ” (knowledge embedded in artistic practices and products) ซึ่งไม่อาจแยกออกจากการปฏิบัติได้ (Borgdorff, 2012) ความรู้ในลักษณะนี้มีได้ถูกสรุปออกมาเป็นข้อเสนอเชิงทฤษฎีเพียงอย่างเดียว แต่ปรากฏผ่านการจัดวาง โครงสร้าง จังหวะ วัสดุ เสียง การเคลื่อนไหว และความสัมพันธ์เชิงพื้นที่ที่เกิดขึ้นภายในผลงาน ศิลปะจึงไม่ได้เป็นเพียงวัตถุให้ตีความภายหลัง หากเป็นกระบวนการคิด กระบวนการทดลอง และกระบวนการสร้างความรู้ในรูปแบบเฉพาะของตนเอง (Borgdorff, 2012)

การทำทฤษฎีแบบดั้งเดิมจึงไม่ได้หมายถึงการปฏิเสธเหตุผลหรือวิธีวิทยาเชิงระบบ หากเป็นการขยายขอบเขตของสิ่งที่นับว่าเป็นความรู้ จากเดิมที่ความรู้ต้องมีลักษณะเป็นข้อความชัดเจน อาจต้องยอมรับว่าความรู้บางประเภทดำรงอยู่ในรูปประสบการณ์ ความกำกวม และความสัมพันธ์ระหว่างผู้สร้างกับผู้รับรู้ องค์กรอย่าง Society for Artistic Research มีบทบาทสำคัญในการเปิดพื้นที่ให้ความรู้ประเภทนี้ได้รับการยอมรับในระดับสถาบัน ผ่านรูปแบบการเผยแพร่ที่ไม่จำกัดอยู่ในบทความตัวอักษร แต่รวมถึงภาพ เสียง วิดีโอ และสื่อผสม การเคลื่อนไหวเช่นนี้สะท้อนการเปลี่ยนผ่านทางญาณวิทยา ที่ยอมรับว่าความรู้ไม่ได้มีเพียงรูปแบบเดียว

การวิพากษ์แนวคิดเรื่องความรู้สากลและความเป็นกลางยังปรากฏอย่างชัดเจนในงานของดอนนา ฮาราเวย์ (Donna Haraway, ค.ศ. 1944–) นักทฤษฎีสตรีนิยมและนักประวัติศาสตร์วิทยาศาสตร์ชาวอเมริกัน ผู้เสนอแนวคิดเรื่อง *Situated Knowledge* หรือ “ความรู้ที่ตั้งอยู่ในบริบท” (Haraway, 1988) โดยชี้ให้เห็นว่า ความรู้ทุกประเภทล้วนเกิดขึ้นจากตำแหน่งแห่งที่ (Position) มุมมอง ประสบการณ์ และเงื่อนไขทางสังคมของผู้รู้ ไม่มีความรู้ใดที่เป็นกลางหรือมองเห็นโลกได้ทั้งหมดจากจุดยืนที่ไร้บริบท ความรู้จึงเป็นสิ่งที่มีความ มีข้อจำกัด และสัมพันธ์กับเงื่อนไขเฉพาะของการรับรู้

แนวคิดดังกล่าวมีความสำคัญต่อการทำความเข้าใจการวิจัยเชิงศิลปะอย่างยิ่ง เพราะงานศิลปะมักเกิดขึ้นจากประสบการณ์เฉพาะพื้นที่ ความทรงจำเฉพาะกลุ่ม และความสัมพันธ์ทางสังคมที่ไม่สามารถแยกออกจากบริบทได้ ศิลปินไม่ได้ทำงานจากตำแหน่งของผู้สังเกตการณ์ที่เป็นกลาง หากทำงานจากตำแหน่งของผู้มีส่วนร่วม ผู้เผชิญประสบการณ์ และผู้สร้างความหมายร่วมกับโลกที่ตนดำรงอยู่ ด้วยเหตุนี้ ศิลปะในฐานะการปฏิบัติการเชิงพื้นที่และเชิงสัมพันธ์ จึงมีศักยภาพในการเผยให้เห็นความรู้ที่ผูกพันกับบริบททางสังคม วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และประสบการณ์เฉพาะกลุ่ม ซึ่งอาจไม่สามารถมองเห็นได้จากกรอบความรู้ที่มุ่งแสวงหาความเป็นสากลเพียงอย่างเดียว (Haraway, 1988)

ท้ายที่สุด การทำทฤษฎีแบบดั้งเดิมมิใช่การล้มล้างระบบความรู้เดิม หากเป็นการเปิดพื้นที่สนทนาใหม่ เมื่อศิลปะเสนอว่าความกำกวมสามารถเป็นส่วนหนึ่งของความเข้าใจ และประสบการณ์สามารถเป็นหลักฐานของการรู้ เราอาจจำเป็นต้องยอมรับว่า ความรู้มิได้มีรูปร่างเดียว และภาษาไม่ใช่สื่อกลางเพียงหนึ่งเดียวของความจริง

ในจุดนี้เอง แนวคิด “การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย” จึงมิได้เพียงเสนอให้ศิลปะเข้าสู่ระบบการวิจัย หากเสนอให้ระบบการวิจัยเองเปิดรับรูปแบบความรู้ที่หลากหลายยิ่งขึ้น การขยายความหมายของคำว่า “ความรู้” จึงไม่ใช่การเพิ่มประเภทใหม่ หากเป็นการปรับสายตาที่เรามองโลกและวิธีที่เรายอมรับการเข้าใจโลกนั่นเอง

1.1 โลกที่ให้สิทธิ์ความรู้เฉพาะภาษา

ก่อนที่จะพิจารณาว่า ศิลปะสามารถเป็นความรู้ได้หรือไม่ จำเป็นต้องย้อนกลับไปสำรวจคำถามพื้นฐานที่อยู่เบื้องหลังระบบการศึกษาและการวิจัยร่วมสมัยเสียก่อน นั่นคือคำว่า “ความรู้” หมายถึงอะไร และใครเป็นผู้กำหนดเงื่อนไขว่าสิ่งใดควรได้รับการยอมรับว่าเป็นความรู้ ในประวัติศาสตร์ของโลกวิชาการ ความรู้มิได้เป็นเพียงข้อเท็จจริงที่ค้นพบ หากเป็นผลของกระบวนการคัดเลือก จัดหมวดหมู่ และรับรองโดยสถาบันทางสังคม บางรูปแบบสิ่งที่ถูกเรียกว่า “ความรู้” จึงไม่ใช่สถานะที่เป็นกลาง หากสัมพันธ์กับกรอบคิดทางปรัชญา ระบบการศึกษาและอำนาจในการกำหนดมาตรฐานของการรู้ (Foucault, 1972; Lyotard, 1984) การทำความเข้าใจภูมิหลังดังกล่าวจึงเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญในการอธิบายว่าเหตุใดศิลปะจึงเคยถูกผลักออกจากพื้นที่ของความรู้ และเหตุใดการวิจัยเชิงศิลปะจึงกลายเป็นความพยายามในการทบทวนขอบเขตของความรู้อีกครั้งในโลกปัจจุบัน

ใครเป็นผู้ตัดสินว่าอะไรคือ “ความรู้”

ในโลกวิชาการสมัยใหม่ คำว่า “ความรู้” ดูเหมือนจะมีรูปร่างที่ชัดเจน ต้องถูกเขียน ต้องถูกอ้างอิง ต้องสามารถตรวจสอบและโต้แย้งได้ภายใต้กรอบเหตุผลที่เป็นระบบ บทความวิชาการได้รับการนับคะแนน ได้รับการจัดอันดับ และถูกยอมรับในฐานะหลักฐานของความเข้าใจโลก ขณะที่ประสบการณ์ทางศิลปะแม้จะเปลี่ยนแปลงวิธีที่เรารับรู้โลกอย่างลึกซึ้ง กลับไม่ถูกนับในสถานะเดียวกัน

คำถามเชิงปรัชญาจึงเกิดขึ้นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ :

ใครเป็นผู้ตัดสินว่าอะไรคือความรู้

เหตุใดข้อความจึงมีสถานะเหนือประสบการณ์

เหตุใดการอธิบายจึงได้รับการยอมรับมากกว่าการเผชิญหน้า

ระบบญาณวิทยาตะวันตกตั้งแต่ยุคเรืองปัญญา (Enlightenment) ให้คุณค่ากับเหตุผล ภาษา และการพิสูจน์เชิงตรรกะ ความจริงถูกผูกโยงกับความชัดเจนและความสามารถในการทำซ้ำ สิ่งที่ไม่สามารถแปรรูปเป็นถ้อยคำอย่างเป็นระบบจึงมักถูกจัดวางไว้ในพื้นที่รองลงมา เป็น “ความรู้สึก” มากกว่า “ความรู้” เป็น “ประสบการณ์” มากกว่า “ข้อเสนอเชิงเหตุผล”

แต่หากเราพิจารณาชีวิตมนุษย์อย่างตรงไปตรงมา การเข้าใจโลกจำนวนมากไม่ได้เกิดจากภาษาเพียงอย่างเดียว เราเข้าใจพื้นที่ผ่านการเดิน เข้าใจเสียงผ่านการฟัง เข้าใจความสัมพันธ์ผ่านการสัมผัส ความรู้จำนวนมากจึงดำรงอยู่ในระดับที่ลึกกว่าการอธิบาย

ภาษาเหนือประสบการณ์

ภายใต้กรอบญาณวิทยาแบบดั้งเดิม ความรู้ที่ได้รับการยอมรับมักมีคุณสมบัติสำคัญอย่างน้อย 3 ประการ ได้แก่ การมีเหตุผลรองรับ (Rational Justification) การสามารถอธิบายผ่านภาษาได้ (Linguistic Articulation) และการเปิดให้ตรวจสอบ โต้แย้ง หรือพิสูจน์ซ้ำได้ในพื้นที่สาธารณะ (Audi, 2011; Steup & Neta, 2020) เกณฑ์ดังกล่าวมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาความรู้สมัยใหม่ แต่ในขณะเดียวกันก็ทำให้รูปแบบการรู้บางประเภทถูกมองข้าม โดยเฉพาะความรู้ที่เกิดขึ้นผ่านประสบการณ์ทางร่างกาย การรับรู้ทางประสาทสัมผัส และการปฏิบัติ ซึ่งไม่สามารถแปรรูปเป็นถ้อยคำได้อย่างสมบูรณ์

ด้วยเหตุนี้ เสียง ความเจ็บ ปั่นผิว การเคลื่อนไหว และประสบการณ์เชิงร่างกาย จึงมักถูกจัดวางให้อยู่ในพื้นที่ของ “ความรู้สึก” มากกว่า “ความรู้” ทั้งที่สิ่งเหล่านี้มีบทบาทสำคัญต่อวิธีที่มนุษย์รับรู้และเข้าใจโลก ตัวอย่างที่น่าสนใจคือผลงาน *The Artist Is Present* (2010) ของมารีนา อับราโมวิช (Marina Abramović, ค.ศ. 1946–) ซึ่งจัดแสดงที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่แห่งนิวยอร์ก (Museum of Modern Art: MoMA) ผู้เข้าร่วมถูกเชิญให้นั่งเผชิญหน้ากับศิลปินอย่างเงียบงันทีละคน โดยไม่มีบทสนทนา ไม่มีคำอธิบาย และไม่มีวัตถุศิลปะให้พิจารณา สิ่งที่เกิดขึ้นคือประสบการณ์ของการจ้องมอง การรับรู้ถึงการมีอยู่ของอีกฝ่าย และการดำรงอยู่ร่วมกันในช่วงเวลาหนึ่ง

จากการบันทึกและการศึกษาปรากฏการณ์ของผลงานชิ้นนี้ พบว่าผู้เข้าร่วมจำนวนมากอธิบายถึงความรู้สึกของการตระหนักรู้ตนเอง ความเปราะบางทางอารมณ์ และความเข้มข้นของการสื่อสารที่เกิดขึ้นโดยปราศจากภาษา (Abramović, 2010; Westcott, 2010) ประสบการณ์ดังกล่าวตั้งคำถามสำคัญต่อกรอบความคิดที่ให้สถานะพิเศษแก่ภาษาในฐานะช่องทางหลักของความรู้ เพราะสิ่งที่ผู้เข้าร่วมได้รับมิใช่ข้อมูลหรือข้อเท็จจริง หากเป็นความเข้าใจที่เกิดขึ้นผ่านการเผชิญหน้า การรับรู้ และการมีอยู่ร่วมกันโดยตรง

การจัดแสดงในประเทศไทย

Bangkok Art Biennale 2018 (บางกอก อาร์ต เบียนนาเล่ 2018)

ตัวอย่างที่น่าสนใจคือมารีนา อบราโมวิช (Marina Abramović, ค.ศ. 1946–) ศิลปินเพอร์ฟอร์แมนซ์ชาวเซอร์เบีย ผู้ได้รับการยอมรับว่าเป็นหนึ่งในบุคคลสำคัญของศิลปะการแสดงร่วมสมัยระดับนานาชาติ ในปี ค.ศ. 2018 อบราโมวิชเข้าร่วมเทศกาลศิลปะร่วมสมัยนานาชาติ *Bangkok Art Biennale 2018: Beyond Bliss* ซึ่งจัดขึ้นในกรุงเทพมหานคร โดยมีการนำเสนอผลงานร่วมกับศิลปินนานาชาติจากหลายประเทศ ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานครและพื้นที่สาธารณะสำคัญหลายแห่งทั่วเมือง (Bangkok Art Biennale, 2018)

การปรากฏตัวของมารีนาในบริบทดังกล่าวสะท้อนแนวคิดสำคัญของศิลปะการแสดงที่ให้ความสำคัญกับการมีอยู่ (Presence) การรับรู้เชิงร่างกาย และประสบการณ์ตรงของผู้ชม มากกว่าการสื่อสารผ่านข้อความหรือคำอธิบายเชิงภาษา ผลงานของเธอมักเชื่อเชิญให้ผู้ชมเผชิญหน้ากับเวลา ความเงียบ สมาธิ และความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับผู้อื่น ผ่านกระบวนการรับรู้ที่เกิดขึ้นในพื้นที่จริงและช่วงเวลาจริง (Abramović, 2010; Westcott, 2010) กรณีเช่นนี้ชี้ให้เห็นว่า ประสบการณ์ทางศิลปะสามารถทำหน้าที่เป็นพื้นที่ของการเรียนรู้และการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับมนุษย์ได้ แม้จะไม่อยู่ในรูปของข้อความหรือข้อเสนอเชิงเหตุผลตามความหมายของระบบความรู้แบบดั้งเดิมจากข้อมูลและรูปภาพ ดังนี้

Bangkok Art Biennale 2018



Curated by Artistic Director Pro.Dr. Apinan Poshyananda

ภาพที่ 2 : Bangkok Art Biennale 2018

ที่มา : <https://www.bacc.or.th/events/12578> สืบค้นเมื่อวันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2569

A POSSIBLE ISLAND ?

8 LONG DURATION PERFORMANCES AND THE ABRAMOVIĆ METHOD

การแสดงเพอร์ฟอร์แมนซ์แบบต่อเนื่อง จาก 8 ศิลปิน MAI และ THE ABRAMOVIĆ METHOD ร่วมกับ

OCT 18 - NOV 11, 2018
TUESDAY TO SUNDAY, 12-8 PM
AT BANGKOK ART AND CULTURE CENTRE (BACC) 8TH FLOOR

18 ต.ค. - 11 พ.ย. 2561
อังคาร - อาทิตย์ / 12.00 - 20.00 น.
ชั้น 8 พิพิธภัณฑ์ศิลปะกรุงเทพธนบุรี

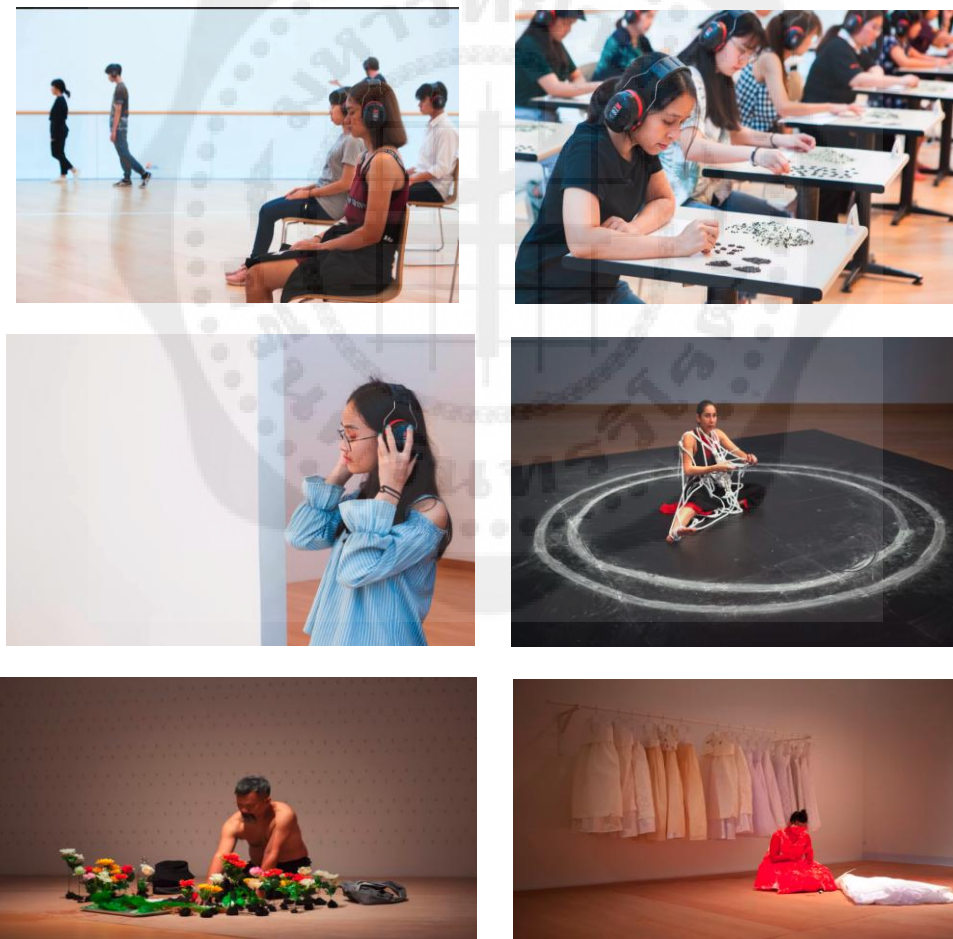
FB / IG : @abramovicinstitute
TW : @abramovicinst
www.mai.or.th

DOWNLOAD OUR FREE APP
bacc.or.th

bkkartbiennale
www.bkkartbiennale.com

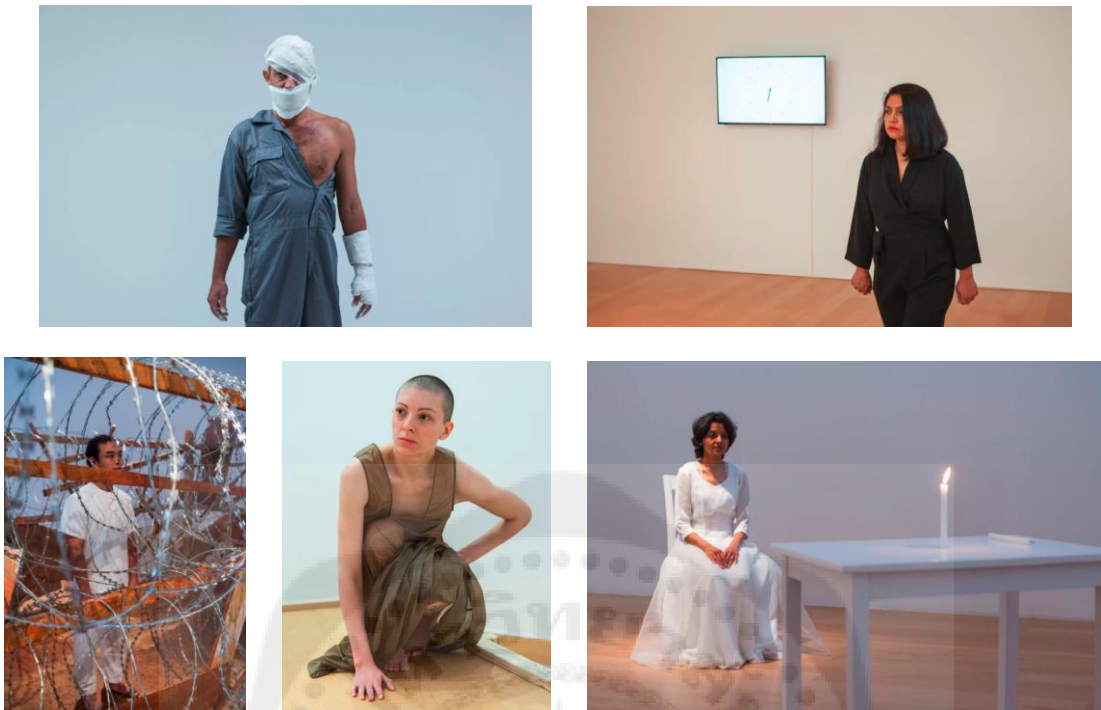
ภาพที่ 3 : A POSSIBLE ISLAND ?

ที่มา : <https://www.bacc.or.th/events/12578> สืบค้นเมื่อวันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2569



ภาพที่ 4 : Presence

ที่มา : <https://www.bacc.or.th/events/12578> สืบค้นเมื่อวันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2569



ภาพที่ 5 : A Possible Island? And The Abramovic' Method

ที่มา : <https://www.bacc.or.th/events/12578> สืบค้นเมื่อวันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2569

เมื่อมารีนา นำแนวคิดของเธามาจัดแสดงในประเทศไทย สิ่งที่เกิดขึ้นไม่ได้เป็นเพียงกิจกรรมศิลปะเชิงมีส่วนร่วม หากเป็นการทดลองเชิงการรับรู้ ผู้เข้าร่วมมิได้ถูกขอให้เข้าใจทฤษฎีใด ๆ หากถูกเชื้อเชิญให้ชะลอจังหวะของตนเอง รับรู้ลมหายใจ การเคลื่อนไหว และการดำรงอยู่ของผู้อื่นในพื้นที่เดียวกัน กระบวนการดังกล่าวไม่ได้อาศัยคำอธิบายซับซ้อน ไม่มีบทสนทนาเชิงวิชาการเป็นตัวกลาง สิ่งที่เกิดขึ้นคือการสร้างเงื่อนไขบางประการ ความนิ่ง ความเงียบ การจดจ่อเพื่อให้ผู้เข้าร่วมตระหนักถึงภาวะของตนเอง การยืน การมอง การเดินอย่างช้า ๆ กลายเป็นการกระทำที่มีน้ำหนัก ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลไม่ได้ถูกนิยามผ่านสถานะหรือบทบาท หากผ่านการอยู่ร่วมกัน ในช่วงเวลาหนึ่งอย่างตั้งใจ สิ่งสำคัญในที่นี่ไม่ใช่ผลลัพธ์ในเชิงวัตถุ หากเป็นการเปลี่ยนแปลงระดับการรับรู้ ผู้เข้าร่วมจำนวนมากอาจไม่สามารถสรุปประสบการณ์นั้นออกมาเป็นข้อเสนอเชิงภาษาได้อย่างชัดเจน แต่พวกเขารับรู้ถึงการเปลี่ยนแปลงบางอย่างในความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับผู้อื่น ความเงียบที่ถูกออกแบบขึ้นมิได้เป็นความว่างเปล่า หากเป็นพื้นที่ ให้ประสบการณ์ทำงานโดยตรงกับจิตสำนึก ในบริบทของประเทศไทย พื้นที่จัดแสดงซึ่งตั้งอยู่ท่ามกลางสังคมเมืองที่เต็มไปด้วยความเร่งรีบ กลับถูกเปลี่ยนให้กลายเป็นพื้นที่ของการชะลอ การชะลอนี้เองทำให้การรับรู้เข้มข้นขึ้น การเผชิญหน้าระหว่างบุคคลมิได้เกิดผ่านคำพูด หากผ่านสายตาและระยะห่างทางกายภาพ ความเข้าใจจึงเกิดขึ้นในระดับที่ไม่ต้องผ่านการแปลเป็นถ้อยคำ

ตัวอย่างนี้ทำให้เห็นอย่างชัดเจนว่า ประสบการณ์ทางศิลปะสามารถทำงานในฐานะ “กระบวนการรู้” ได้โดยไม่ต้องพึ่งพาการอธิบายแบบเป็นลายลักษณ์อักษร ผู้เข้าร่วมไม่ได้รับความรู้ในรูปข้อสรุป หากได้รับการปรับระดับการรับรู้ของตนเอง นี่คือความรู้เชิงประสบการณ์ที่เกิดขึ้นผ่านร่างกาย ผ่านเวลา และผ่านการอยู่ร่วมกันในแง่นี้ ผลงานของ อบราโมวิช เมื่อมาปรากฏในประเทศไทย มิได้เพียงนำเสนอศิลปะร่วมสมัยระดับโลก หากเปิดคำถามสำคัญต่อญาณวิทยาแบบดั้งเดิมว่า เหตุใดการรับรู้ที่ลึกซึ้งผ่านประสบการณ์จึงไม่ถูกนับในฐานะความรู้ และหากเรายอมรับว่าการเปลี่ยนแปลงระดับการรับรู้คือรูปแบบหนึ่งของการเข้าใจโลก ศิลปะย่อมไม่ใช่เพียงพื้นที่ของอารมณ์ หากเป็นพื้นที่ของการวิจัยเชิงมนุษย์อย่างแท้จริง

มารีนา อบราโมวิช (Marina Abramović) คือศิลปินชาวเซอร์เบียผู้บุกเบิกและเป็น "เจ้าแม่แห่งศิลปะการแสดงสด" (Performance Art) ที่มีชื่อเสียงระดับโลกมานานกว่า 50 ปี เธอใช้ร่างกายและจิตใจของตนเอง ท้าทายขีดจำกัดด้านความเจ็บปวด ความอดทน และความกลัว เพื่อสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินและผู้ชม โดยผลงานมักมีความอ่อนไหวและลึกซึ้ง

จุดเด่นและผลงานสำคัญ :

Rhythm 0 (1974): ผลงานสร้างชื่อที่เธอวางอุปกรณ์ 72 ชิ้น (รวมถึงปืนที่บรรจุกระสุน) ให้ผู้ชมทำอะไรกับเธอก็ได้เป็นเวลา 6 ชั่วโมง เพื่อทดสอบด้านมืดของมนุษย์

The Artist is Present (2010): การนั่งจ้องตากับผู้ชมเสียๆ ที่ MoMA เป็นเวลากว่า 700 ชั่วโมง เพื่อสร้างความเชื่อมโยงทางอารมณ์ที่ลึกซึ้ง

การร่วมงานกับ Ulay : การแสดงคู่ร่วมกับคู่ชีวิตที่โดดเด่น เช่น การเดินบนกำแพงเมืองจีนเพื่อบอกลา

ปรัชญาศิลปะ : เธอเน้นศิลปะที่ต้อง "ถึงเลือดถึงเนื้อ" และใช้ร่างกายเป็นสื่อกลาง โดยมุ่งเน้นการเผชิญหน้ากับความตาย ความเจ็บปวด และความทุกข์ เพื่อยกระดับจิตใจ

เธอเป็นผู้ก่อตั้ง Marina Abramovic Institute (MAI) เพื่อส่งเสริมศิลปะการแสดงสด และเธอยังเคยมาจัดแสดงผลงานในประเทศไทยในเทศกาล Bangkok Art Biennale 2018

สร้างสถานการณ์ที่ผู้คนที่ต้องชะลอการเคลื่อนไหว เผชิญหน้ากันในความเงียบ และอยู่กับระยะเวลาอย่างตั้งใจ สิ่งที่เกิดขึ้นมิได้เป็นเพียงประสบการณ์ทางศิลปะ หากเป็นการออกแบบเงื่อนไขเพื่อสำรวจคำถามพื้นฐานเกี่ยวกับมนุษย์ การรับรู้ และความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล พื้นที่ที่เธอสร้างขึ้นจึงมิใช่เพียงพื้นที่จัดแสดง หากเป็นพื้นที่ทดลองทางการรับรู้ ความสำคัญของกรณีนี้อยู่ที่กระบวนการ ไม่ใช่เพียงผลลัพธ์ เธอไม่ได้เสนอข้อสรุปเชิงทฤษฎีผ่านถ้อยคำ หากสร้างสถานการณ์ที่ทำให้คำถามบางอย่างถูกสัมผัสโดยตรง เช่น ความเงียบมีผลต่อจิตสำนึกอย่างไร ระยะเวลา

ที่ถูกยึดออกเปลี่ยนคุณภาพของการมองเห็นอย่างไร การเผชิญหน้ากันโดยไม่ใช้ภาษาเปิดเผยอะไรเกี่ยวกับความเป็นมนุษย์ คำถามเหล่านี้มิได้ถูกตอบผ่านบทความ หากถูกสำรวจผ่านการกระทำ

จุดเปลี่ยนสำคัญเกิดขึ้นเมื่อศิลปะเริ่มถูกมองไม่ใช่เพียงในฐานะพื้นที่ของการแสดงออก หากเป็นกระบวนการสร้างความรู้ในตัวเอง แนวคิดนี้ได้รับการพัฒนาอย่างเป็นระบบจากคริสโตเฟอร์ เฟรย์ลิง (Christopher Frayling, ค.ศ. 1946-) ซึ่งเสนอความแตกต่างระหว่างการวิจัยเกี่ยวกับศิลปะ (Research into Art) การวิจัยเพื่อศิลปะ (Research for Art) และการวิจัยผ่านศิลปะ (Research through Art) โดยชี้ให้เห็นว่ากระบวนการสร้างสรรค์สามารถเป็นวิธีการแสวงหาความรู้ได้ในตัวเอง (Frayling, 1993)

ในทำนองเดียวกัน โดนัลด์ เชิน (Donald Schön, ค.ศ. 1930-1997) เสนอแนวคิด Reflection-in-Action ซึ่งอธิบายว่า นักปฏิบัติไม่ได้คิดก่อนลงมือแล้วจึงกระทำตามแผนที่กำหนดไว้ หากกระบวนการคิดและการกระทำเกิดขึ้นพร้อมกันระหว่างการปฏิบัติ (Schön, 1983) ศิลปินจึงเรียนรู้ผ่านการทดลอง การปรับเปลี่ยน การตอบสนองต่อวัสดุ และการสะท้อนคิดต่อสิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์

บนพื้นฐานนี้ เฮงก์ บอร์กดอร์ฟฟ์ (Henk Borgdorff, ค.ศ. 1954-) จึงเสนอว่า Artistic Research เป็นการวิจัยรูปแบบหนึ่งที่มีความรู้ไม่ได้อยู่เพียงในผลลัพธ์สุดท้าย หากฝังตัวอยู่ในกระบวนการปฏิบัติ การตัดสินใจ และรูปแบบทางศิลปะที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงาน (Borgdorff, 2012) เมื่อศิลปะมิได้มีเป้าหมายเพียงสร้างประสบการณ์เพื่อการรับชม แต่ถูกออกแบบอย่างมีเจตนาเพื่อสำรวจ ตั้งคำถาม และเปิดเผยความเข้าใจบางประการเกี่ยวกับโลก การสร้างสรรค์จึงสามารถทำหน้าที่เสมือนการวิจัยได้ การกำหนดเงื่อนไขของพื้นที่ การออกแบบสถานการณ์ การควบคุมจังหวะเวลา การจัดความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วม ตลอดจนการบันทึกและสะท้อนคิดต่อผลที่เกิดขึ้น ล้วนสามารถมองได้ว่าเป็นองค์ประกอบของวิธีวิทยาในอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งแตกต่างจากวิธีวิทยาทางวิทยาศาสตร์ แต่ยังคงมีความเข้มงวดในฐานะกระบวนการสร้างความรู้

Artistic Research แตกต่างจากงานศิลปะทั่วไปตรงที่ศิลปะไม่เพียงเป็นผลลัพธ์ หากเป็นกระบวนการสร้างความรู้ กระบวนการสร้างสรรค์กลายเป็นสนามที่ความเข้าใจถูกผลิตขึ้น ในกรณีของ อบราโมวิช ความรู้มิได้อยู่ในข้อความอธิบาย หากฝังอยู่ในประสบการณ์ของผู้เข้าร่วม การเปลี่ยนแปลงระดับการรับรู้ ความตระหนักรู้ในตนเอง หรือความเข้าใจใหม่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล คือผลลัพธ์ของการวิจัยในระดับประสบการณ์

ความรู้ในลักษณะนี้อาจไม่สามารถสรุปเป็นประโยคที่ชัดเจนเพียงชุดเดียว แต่มีผลกระทบเชิงการรับรู้ที่แท้จริง นี่คือการขยายความหมายของคำว่า “การวิจัย” ให้ครอบคลุมถึงการสำรวจที่เกิดขึ้นผ่านร่างกาย เวลา และพื้นที่ ศิลปะจึงมิได้เป็นเพียงการแสดงออก หากเป็นวิธีการตั้งคำถาม ทดลอง และค้นหาความเข้าใจโลกในแบบที่ภาษาไม่อาจทำได้เพียงลำพัง

ในแง่นี้ ผลงานของมารีนาจึงไม่ได้เป็นเพียงตัวอย่างของศิลปะการแสดงสด หากเป็นตัวอย่างของการที่ศิลปะทำหน้าที่เป็นกระบวนการรู้ เป็นการวิจัยที่เกิดขึ้นผ่านการปฏิบัติการ เมื่อศิลปะถูกใช้เพื่อสำรวจเงื่อนไขของการดำรงอยู่ มันจึงก้าวพ้นสถานะของวัตถุสุนทรีย์ และกลายเป็นรูปแบบหนึ่งของความรู้โดยตัวเอง

คำถามคือ ประสบการณ์เช่นนี้ไม่ใช่ความรู้หรือไม่

หรือเป็นเพียงความรู้ที่ไม่สามารถสรุปเป็นประโยคได้ง่ายใช่หรือไม่

คำถามสำคัญที่เกิดขึ้นจากประเด็นนี้คือ ประสบการณ์เช่นนี้ไม่ใช่ความรู้หรือไม่ หรือแท้จริงแล้วมันเป็นเพียงความรู้ที่ไม่สามารถสรุปออกมาเป็นประโยคได้อย่างง่ายดาย หากยอมรับว่ามนุษย์สามารถเรียนรู้บางสิ่งผ่านการเผชิญหน้า การรับรู้ และการมีส่วนร่วมโดยตรง ความรู้ย่อมมิได้จำกัดอยู่เพียงในรูปของข้อความหรือข้อเสนอเชิงทฤษฎีเท่านั้น แต่สามารถเกิดขึ้นผ่านประสบการณ์ที่ถูกใช้ชีวิตอยู่จริง

สำหรับผู้เขียน ประเด็นนี้มีได้เป็นเพียงข้อถกเถียงทางปรัชญาหรือแนวคิดทางทฤษฎี หากเป็นสิ่งที่ปรากฏอยู่ในกระบวนการสร้างสรรค์ของผู้เขียนมาโดยตลอด โดยเฉพาะการทำงานกับพื้นที่ 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ ชุมชนมลายูมุสลิม ความทรงจำของผู้คน และภูมิทัศน์ที่มีประวัติศาสตร์ทางสังคมและการเมืองทับซ้อนอยู่ การลงพื้นที่ในลักษณะนี้มีได้เป็นเพียงการเก็บข้อมูลเพื่อกลับมาสร้างผลงานในภายหลัง แต่เป็นกระบวนการที่ทำให้ผู้เขียนค่อย ๆ เข้าใจว่าความรู้จำนวนมากไม่ได้อยู่ในเอกสาร หากอยู่ในน้ำเสียงของผู้เล่า อยู่ในความเงียบระหว่างบทสนทนา อยู่ในเส้นทางที่ผู้คนเดิน อยู่ในวัตถุที่ใช้ในชีวิตประจำวัน และอยู่ในบรรยากาศของพื้นที่ที่ไม่สามารถอธิบายได้ครบถ้วนด้วยภาษา

ในผลงานและโครงการสร้างสรรค์ของผู้เขียน เช่น การทำงานกับผ้าในฐานะวัตถุทางวัฒนธรรม ความทรงจำและอัตลักษณ์ของผู้หญิงมลายูมุสลิม วัสดุไม่ได้ทำหน้าที่เป็นเพียงสัญลักษณ์หรือองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ หากเป็นประตูไปสู่ความรู้ที่ซ่อนอยู่ในร่างกาย การสวมใส่ การปกปิด การเคลื่อนไหว และการดำรงอยู่ในพื้นที่ทางศาสนาและสังคม ผ้าจึงมิได้เป็นเพียงสิ่งของ หากเป็นคลังความทรงจำที่บรรจุความสัมพันธ์ระหว่างร่างกาย เพศ ศาสนา และประวัติศาสตร์ของพื้นที่ การทำงานกับวัสดุเช่นนี้ทำให้ผู้เขียนตระหนักว่า ความรู้ทางศิลปะมิได้เกิดจากการอธิบายวัตถุเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการเข้าไปสัมพันธ์กับวัตถุนั้นผ่านการสัมผัส การทดลอง การจัดวาง และการให้วัตถุเปิดเผยความหมายของตนเองในกระบวนการสร้างสรรค์

ในทำนองเดียวกัน การทำงานกับเสียงและพื้นที่ เช่น การฟังเสียงในชุมชน เสียงละหมาด เสียงสนทนา เสียงน้ำ เสียงลม หรือแม้แต่ความเงียบหลังเหตุการณ์ความรุนแรง ทำให้ผู้เขียนเห็นว่าเสียงไม่ได้เป็นเพียงบรรยากาศประกอบ หากเป็นรูปแบบหนึ่งของความรู้ เสียงบางเสียงทำให้พื้นที่มีตัวตน เสียงบางเสียงทำให้ความทรงจำกลับมา และเสียงบางเสียงบอกถึงสิ่งที่ผู้คนไม่สามารถพูดออกมาได้โดยตรง การฟังจึงกลายเป็นวิธีวิทยา ไม่ใช่เพียง

ประสบการณ์ส่วนตัว เพราะการฟังทำให้ผู้เขียนเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนกับพื้นที่ในระดับที่ภาพถ่ายหรือข้อความไม่อาจทำได้ทั้งหมด

กระบวนการเหล่านี้ทำให้ผู้เขียนเห็นชัดว่า การสร้างสรรค์ไม่ได้เกิดขึ้นหลังการวิจัย หากเกิดขึ้นพร้อมกับการวิจัย การเดิน การสังเกต การสนทนา การรอคอย การฟัง และการกลับไปยังพื้นที่เดิมซ้ำ ๆ ล้วนเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างความรู้ ความเข้าใจบางอย่างไม่ได้เกิดขึ้นทันทีในขณะที่สัมภาษณ์หรืออ่านเอกสาร แต่ค่อย ๆ ก่อตัวขึ้นภายหลัง เมื่อผู้เขียนนำประสบการณ์เหล่านั้นกลับมาทดลองกับภาพ เสียง วัสดุ และการจัดวาง กระบวนการสร้างงานจึงกลายเป็นพื้นที่ที่ข้อมูล ความทรงจำ และความรู้สึกถูกแปรรูปให้เป็นความเข้าใจใหม่

จากประสบการณ์ดังกล่าว ผู้เขียนจึงเห็นว่า งานศิลปะสามารถทำหน้าที่เป็นการวิจัยได้ เมื่อมันถูกออกแบบอย่างมีเจตนาเพื่อสำรวจคำถามบางประการเกี่ยวกับมนุษย์ พื้นที่ ความทรงจำ และการรับรู้ การควบคุมจังหวะเวลา การกำหนดระยะห่างระหว่างร่างกายกับวัตถุ การเลือกเสียงหรือความเงียบ การจัดพื้นที่ให้ผู้ชมต้องเผชิญหรือเคลื่อนผ่าน ล้วนไม่ใช่เพียงการตัดสินใจทางสุนทรียะ แต่เป็นการตัดสินใจเชิงวิวิธวิทยา เพราะสิ่งเหล่านี้กำหนดเงื่อนไขว่าความรู้จะปรากฏต่อผู้ชมอย่างไร

เมื่อพิจารณาในแง่นี้ ผลงานของมารีนา อบราโมวิช (Marina Abramović, ค.ศ. 1946–) จึงเป็นกรณีตัวอย่างที่ช่วยให้ประเด็นดังกล่าวชัดเจนขึ้น โดยเฉพาะผลงาน *The Artist Is Present* (2010) ซึ่งจัดแสดงที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่แห่งนิวยอร์ก (Museum of Modern Art: MoMA) ผู้เข้าร่วมถูกเชื้อเชิญให้นั่งเผชิญหน้ากับศิลปินอย่างเงียบงันทีละคน โดยไม่มีบทสนทนา ไม่มีคำอธิบาย และไม่มีวัตถุศิลปะในความหมายดั้งเดิม สิ่งที่เกิดขึ้นคือการจัดวางเงื่อนไขของเวลา สายตา ร่างกาย และการมีอยู่ร่วมกัน เพื่อให้ผู้ชมรับรู้บางสิ่งผ่านประสบการณ์ตรง

งานของมารีนาไม่ได้เสนอข้อสรุปเชิงทฤษฎี หากเปิดพื้นที่ให้ผู้ชม “รู้” ผ่านร่างกาย ผ่านสายตา ผ่านระยะเวลา และผ่านความเงียบ ความรู้ในที่นี้ไม่ได้ถูกถ่ายทอดผ่านภาษา หากเกิดขึ้นระหว่างการมีส่วนร่วม กรณีนี้จึงช่วยยืนยันว่า ศิลปะสามารถทำให้ความรู้ปรากฏในรูปแบบที่อยู่นอกเหนือระบบการรับรองแบบดั้งเดิมได้ และในขณะเดียวกันก็สะท้อนสิ่งที่ผู้เขียนพบจากกระบวนการทำงานภาคสนามของตนเองว่า ความรู้บางประเภท ต้องถูกใช้ชีวิต ต้องถูกรับรู้ และต้องถูกเผชิญหน้า จึงจะสามารถปรากฏขึ้นได้อย่างแท้จริง

เหตุผลกับร่างกาย

หากถุณวิทยาแบบดั้งเดิมให้คุณค่ากับเหตุผล (Reason) ในฐานะฐานสำคัญของความรู้ ศิลปะกลับทำงานกับการรับรู้ (Perception) และประสบการณ์ทางประสาทสัมผัส (Sensation) ในฐานะหนทางอีกแบบหนึ่งของการเข้าใจโลก มอริซ แมร์โล-ปงตี (Maurice Merleau-Ponty, ค.ศ. 1908–1961) นักปรัชญาชาวฝรั่งเศส ผู้มีบทบาทสำคัญในแนวคิดปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenology) เสนอว่า ร่างกายมิใช่เพียงวัตถุที่ดำรงอยู่ในโลก หากเป็นเงื่อนไขพื้นฐานของการรับรู้โลก (Merleau-Ponty, 1962) การมองเห็นมิใช่เพียงกระบวนการทางสายตา

ที่รับข้อมูลจากภายนอก แต่เป็นความสัมพันธ์ระหว่างผู้รับรู้กับสิ่งที่ถูกรับรู้ เป็นกระบวนการที่ร่างกายเข้าไปมีส่วนร่วมในการสร้างความหมายอย่างต่อเนื่อง (Merleau-Ponty, 1962)

ภายใต้กรอบคิดดังกล่าว การรู้ผ่านร่างกายจึงมิใช่ความรู้ระดับรองเมื่อเทียบกับการรู้ผ่านเหตุผล หากเป็นรากฐานของการรับรู้และความเข้าใจโลกทั้งหมด ก่อนที่มนุษย์จะอธิบายสิ่งใดด้วยภาษา เขาต้องมองเห็น ได้ยิน สัมผัส เคลื่อนไหว และมีประสบการณ์กับสิ่งนั้นเสียก่อน (Merleau-Ponty, 1962) ในความหมายนี้ ศิลปะซึ่งทำงานโดยตรงกับประสาทสัมผัส เวลา พื้นที่ วัสดุ และประสบการณ์ จึงมิได้ดำรงอยู่นอกระบบความรู้ หากอาจอยู่ “ก่อนภาษา” ในฐานะพื้นที่ที่ความหมายเริ่มก่อตัวขึ้นก่อนจะถูกแปลออกมาเป็นถ้อยคำ

ด้วยเหตุนี้ เสียง ความเงียบ การเคลื่อนไหว แสง เงา หรือการจัดวางเชิงพื้นที่ จึงสามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจความสัมพันธ์ทางสังคม การเมือง วัฒนธรรม และอารมณ์ได้โดยไม่จำเป็นต้องอาศัยคำอธิบายโดยตรง ตัวอย่างเช่น จอห์น เคจ (John Cage, ค.ศ. 1912–1992) ในผลงาน 4'33" (1952) ได้ทำให้ผู้ฟังตระหนักว่า “ความเงียบ” ไม่เคยว่างเปล่า หากเต็มไปด้วยเสียงของสภาพแวดล้อมและการมีอยู่ของผู้คนในพื้นที่ (Cage, 1961) หรือผลงานของเจมส์ เทอร์เรลล์ (James Turrell, ค.ศ. 1943–) ซึ่งใช้แสงและพื้นที่เป็นสื่อกลางในการสำรวจการรับรู้ ทำให้ผู้ชมตระหนักว่าการมองเห็นมิใช่การรับข้อมูลอย่างเป็นกลาง แต่เป็นกระบวนการที่จิตใจและร่างกายร่วมกันสร้างความหมายขึ้นมา (Adcock, 1990)

การรู้ในลักษณะนี้อาจไม่สามารถสรุปเป็นข้อเสนองเชิงตรรกะหรือสมการทางวิทยาศาสตร์ได้โดยตรง แต่สามารถเปลี่ยนแปลงมุมมอง วิธีการรับรู้ และความเข้าใจของมนุษย์ต่อโลกได้อย่างลึกซึ้ง นี่คือเหตุผลสำคัญที่ทำให้การวิจัยเชิงศิลปะ (Artistic Research) ไม่ได้มองประสบการณ์ทางสุนทรีย์เป็นเพียงผลลัพธ์ของการสร้างสรรค์ หากมองว่าเป็นพื้นที่ที่ความรู้สามารถเกิดขึ้นได้ในตัวของมันเอง

จุดตั้งต้น : ความรู้ไม่ได้มีรูปแบบเดียว

หัวใจของบทนี้จึงมิได้อยู่ที่การปฏิเสธภาษา หากอยู่ที่การตั้งคำถามต่อเอกสิทธิ์ของภาษา หากความรู้มิได้หลายรูปแบบ เหตุใดเราจึงยอมรับเพียงรูปแบบเดียวเป็นมาตรฐาน ศิลปะไม่ได้เรียกร้องให้ล้มล้างเหตุผล หากเสนอให้ขยายความหมายของคำว่า “ความรู้” ให้ครอบคลุมถึงสิ่งที่เกิดขึ้นผ่านประสบการณ์ ผ่านร่างกาย และผ่านการรับรู้ที่ไม่สามารถถอดแปลได้ครบถ้วนเมื่อเรายอมรับว่าความรู้ไม่ได้มีรูปแบบเดียว โลกวิชาการย่อมต้องเปิดพื้นที่ให้กับรูปแบบความเข้าใจที่หลากหลายยิ่งขึ้น และในพื้นที่นั้นเอง แนวคิดเรื่อง “วิทยาศิลป์” จึงเริ่มมีความหมาย ไม่ใช่ในฐานะคำแปลของ Artistic Research หากเป็นข้อเสนอว่าศิลปะสามารถดำรงสถานะเป็นกระบวนการรู้ได้อย่างเต็มภาคภูมิ

1.2 การวิจัยเกี่ยวกับศิลปะ การวิจัยเพื่อศิลปะ และการวิจัยผ่านศิลปะ Research on Art/for Art/through Art

ความเข้าใจเกี่ยวกับ Artistic Research มักคลาดเคลื่อน เพราะคำว่า “Research” ถูกใช้กับศิลปะในหลายระดับโดยไม่แยกความหมายอย่างชัดเจน ทั้งที่ในความเป็นจริง ความสัมพันธ์ระหว่างการวิจัยกับศิลปะมีอย่างน้อยสามรูปแบบ ซึ่งแต่ละรูปแบบตั้งอยู่บนสมมติฐานทางญาณวิทยาที่แตกต่างกันโดยสิ้นเชิง

การจำแนก Research on Art, Research for Art และ Research through Art จึงมิใช่เพียงการแบ่งหมวดหมู่เชิงเทคนิค หากเป็นการทำความเข้าใจว่า “ความรู้” ถูกผลิตขึ้นที่จุดใด และโดยใคร

แนวคิดเรื่อง Research on Art, Research for Art และ Research through Art ได้รับการเสนออย่างเป็นระบบโดยคริสโตเฟอร์ เฟรย์ลิง (Christopher Frayling, ค.ศ. 1946–) ในบทความเรื่อง *Research in Art and Design* เมื่อปี ค.ศ. 1993 (Frayling, 1993) เพื่อตอบคำถามสำคัญว่า การวิจัยในสาขาศิลปะและการออกแบบแตกต่างจากการวิจัยในศาสตร์อื่นอย่างไร และงานสร้างสรรค์สามารถมีสถานะเป็นการวิจัยได้หรือไม่

ก่อนหน้านี้ การวิจัยทางศิลปะมักถูกเข้าใจในฐานะการศึกษาศิลปะจากภายนอก ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาประวัติศาสตร์ศิลป์ การวิจารณ์ศิลปะ หรือการวิเคราะห์เชิงสุนทรียศาสตร์ แต่เมื่อสถาบันอุดมศึกษาในยุโรปเริ่มเปิดหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษาในสาขาศิลปะมากขึ้น จึงเกิดคำถามว่ากระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปินเองสามารถเป็นกระบวนการผลิตความรู้ได้หรือไม่ กรอบแนวคิดของเฟรย์ลิงจึงกลายเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญในการทำ ความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับการวิจัย และยังคงถูกใช้อ้างอิงอย่างกว้างขวางในวงการ Artistic Research จนถึงปัจจุบัน (Frayling, 1993; Borgdorff, 2012)

1.2.1 การวิจัยเกี่ยวกับศิลปะ Research on Art

ศิลปะในฐานะวัตถุแห่งการอธิบาย

Research on Art คือการศึกษาศิลปะจากภายนอก ศิลปะถูกวางไว้ในฐานะวัตถุที่ต้องถูกวิเคราะห์ ตีความ หรือจัดระบบความหมาย นักวิจัยอาจเป็นนักประวัติศาสตร์ศิลป์ นักวิจารณ์ หรือผู้เชี่ยวชาญด้านทฤษฎีวัฒนธรรม ผู้สร้างความรู้คือผู้วิเคราะห์ ไม่ใช่ตัวงาน Research on Art หรือ “การวิจัยเกี่ยวกับศิลปะ” เป็นรูปแบบการวิจัยที่เก่าแก่และเป็นที่ยอมรับมากที่สุดในโลกวิชาการ ศิลปะถูกวางไว้ในฐานะวัตถุแห่งการศึกษา (Object of Study) ที่ต้องถูกวิเคราะห์ ตีความ หรืออธิบายผ่านกรอบความคิดทางประวัติศาสตร์ สังคม วัฒนธรรม หรือสุนทรียศาสตร์ ผู้สร้างความรู้ในกรณีนี้คือนักวิจัย นักประวัติศาสตร์ศิลป์ หรือนักวิจารณ์ศิลปะ ไม่ใช่ตัวศิลปินหรือผลงานโดยตรง (Frayling, 1993)

หนึ่งในกรณีศึกษาคลาสสิกของ Research on Art คือการศึกษาผลงานของปาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso, ค.ศ. 1881–1973) โดยเฉพาะภาพ *Les Femmes d'Alger* (1907) และผลงานในช่วงพัฒนาลัทธิคิวบิซึม (Cubism) นักประวัติศาสตร์ศิลป์จำนวนมากวิเคราะห์ภาพเหล่านี้เพื่ออธิบายการเปลี่ยนแปลงสำคัญของศิลปะสมัยใหม่ จากระบบการแทนภาพแบบเหมือนจริง (representation) ไปสู่การแตกสลายของมุมมอง (Fragmented Perspective) และการนำเสนอวัตถุจากหลายมิติพร้อมกัน (Rubin, 1989; Clark, 2013)

ในงานวิจัยลักษณะนี้ ความรู้ที่เกิดขึ้นมีได้อยู่ในตัวผลงาน หากอยู่ในบทวิเคราะห์ การตีความ และข้อเสนอทางทฤษฎีที่นักวิจัยสร้างขึ้นภายหลัง ผลงานศิลปะทำหน้าที่เสมือนข้อมูลหรือหลักฐานที่ถูกนำมาศึกษา เช่นเดียวกับเอกสารทางประวัติศาสตร์หรือวัตถุทางวัฒนธรรม แม้งานศิลปะจะเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างความรู้ แต่ตัวผลงานเองยังไม่ได้รับการยอมรับในฐานะแหล่งความรู้โดยตรง

ด้วยเหตุนี้ Research on Art จึงเป็นการวิจัย “เกี่ยวกับศิลปะ” มากกว่าการวิจัย “ผ่านศิลปะ” เพราะกระบวนการสร้างความรู้เกิดขึ้นภายนอกตัวผลงาน และอยู่ในพื้นที่ของการวิเคราะห์เชิงวิชาการเป็นหลัก

ตัวอย่างชัดเจนคือการศึกษาผลงานของปาโบล ปิกัสโซ¹ ในบริบทของลัทธิคิวบิซึม งานวิชาการจำนวนมากวิเคราะห์โครงสร้างภาพ การแตกสลายของมุมมอง และบริบททางการเมืองในยุโรปต้นศตวรรษที่ 20 ความรู้ที่เกิดขึ้นอยู่ในรูปบทความ งานวิจัย และข้อเสนอเชิงทฤษฎี

ในกรณีนี้ งานศิลปะมิได้ทำหน้าที่เป็น “กระบวนการรู้” หากเป็นข้อมูลให้ผู้วิจัยตีความ ความรู้จึงเกิดขึ้นภายนอกตัวงาน แม้งานศิลปะจะเป็นจุดเริ่มต้น แต่ตัวงานเองไม่ได้ถูกนับว่าเป็นความรู้โดยตรง

หนึ่งในกรณีศึกษาคลาสสิกของ Research on Art คือการวิเคราะห์ผลงานของ ปิกัสโซ โดยเฉพาะภาพ *Les Femmes d'Alger* (1907) และผลงานช่วงคิวบิซึมตอนต้น นักประวัติศาสตร์ศิลป์จำนวนมากศึกษาภาพเหล่านี้เพื่ออธิบายการเปลี่ยนผ่านจากการแทนภาพแบบเหมือนจริงไปสู่การแตกสลายของมุมมอง (Fragmented Perspective)

1 ปาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso, 1881-1973)

จิตรกรและประติมากรชาวสเปนผู้ทรงอิทธิพลที่สุดในศตวรรษที่ 20 เป็นผู้ร่วมก่อตั้งศิลปะลัทธิคิวบิซึม (Cubism) ผลงานมีเอกลักษณ์ หลากหลายช่วงเวลา ทั้งยุคสีน้ำเงิน (Blue Period) และยุคสีชมพู (Rose Period) สร้างสรรค์ผลงานศิลปะกว่า 50,000 ชิ้น ตลอด 76 ปี จนได้รับการยกย่องว่าเป็นอัจฉริยะแห่งศิลปะสมัยใหม่



ภาพที่ 6 : Les Femmes d'Alger (Pablo Picasso, 1907)

ที่มา : สืบค้นจาก [tps://groundcontrolth.com/blogs/727](https://groundcontrolth.com/blogs/727) เมื่อวันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2569

ตัวอย่างของ Research on Art : การอ่าน Les Femmes d'Alger

เมื่อ ปาโบล ปิกัสโซสร้างผลงาน *Les Femmes d'Alger* ในปี ค.ศ. 1907 เขาไม่ได้เพียงวาดภาพเปลือยของหญิงสาว หากกำลังท้าทายระบบทัศนียภาพที่ครอบงำศิลปะตะวันตกมาตั้งแต่ยุคเรอแนซองส์ ความงามแบบอุดมคติถูกแทนที่ด้วยร่างกายที่บิดเบี้ยว เส้นสายที่แข็งกระด้าง และรูปทรงเรขาคณิตที่แตกกระจาย มุมมองแบบเอกภาพถูกทำลายลง กลายเป็นภาพที่ดูราวกับชิ้นส่วนโมเสกซึ่งถูกประกอบเข้าด้วยกันโดยไม่ยึดตามหลักทัศนียภาพดั้งเดิม

หญิงโสเภณีทั้งห้าคนในภาพมิได้ถูกนำเสนอในฐานะร่างกายที่นุ่มนวลหรืออ่อนหวาน หากปรากฏในท่าทางที่ท้าทายผู้ชมโดยตรง โดยเฉพาะสองร่างตรงกลางที่จ้องมองออกมาจากผืนผ้าใบอย่างไม่หลบเลี่ยง ใบหน้าของบางคนถูกแทนที่ด้วยหน้ากากซึ่งได้รับอิทธิพลจากศิลปะแอฟริกัน ทำให้ภาพมีบรรยากาศทั้งรุนแรงและลึกลับ องค์ประกอบที่แบนราบและคมชัดยิ่งเน้นย้ำความตึงเครียดทางสายตา จนผู้ชมในยุคหนึ่งจำนวนมากรู้สึกไม่สบายใจ

เทคนิคที่ ปิกัสโซ พัฒนาขึ้นในช่วงเวลานี้กลายเป็นรากฐานของลัทธิคิวบิสม์ (Cubism) ซึ่งพยายามแสดง “ความเป็นจริง” ผ่านการแตกสลายของรูปทรงและการประกอบใหม่จากหลายมุมมองพร้อมกัน แทนที่จะสร้างภาพลวงตาของมิติความลึกแบบเรอแนซองส์ เขากลับทำให้ภาพแบนราบและแตกออกเป็นระนาบย่อย ๆ การแรงแบบดั้งเดิมถูกลดทอนลงเพื่อเปิดทางให้โครงสร้างเชิงเรขาคณิตกลายเป็นแก่นของภาพ

ผลงานชิ้นนี้ยังสะท้อนความสนใจของ ปิกัสโซ ต่อศิลปะแอฟริกันและศิลปะไอปีเรียโบราณ ซึ่งมีลักษณะรูปทรงเรียบง่าย แข็งแรง และไม่ยึดติดกับความเหมือนจริงแบบคลาสสิก การหยิบยืมองค์ประกอบเหล่านี้มาผสมผสานในงานศิลปะยุโรปสมัยใหม่ เป็นการสั่นคลอนมาตรฐานความงามที่เคยถูกยึดถืออย่างมั่นคง ทันทีที่ภาพนี้ถูกเปิดเผยก่อให้เกิดการถกเถียงอย่างกว้างขวาง ทั้งในเชิงรูปแบบและศีลธรรม นักวิจารณ์จำนวนมากมองว่างานนี้คือการปฏิวัติทางทัศนศิลป์ บ้างตีความว่าเป็นการต่อต้านมรดกเรอแนซองส์ บ้างมองว่าเป็นการสะท้อนความปั่นป่วนของยุโรปต้นศตวรรษที่ 20 ความซับซ้อนของภาพจึงถูกอธิบายผ่านบริบททางสังคม การเมือง และวัฒนธรรม

ในกรณีนี้ ความรู้ที่เกิดขึ้นไม่ได้อยู่ภายในตัวภาพโดยตรง หากเกิดขึ้นผ่านกระบวนการวิเคราะห์ ตีความ และการเชื่อมโยงบริบททางประวัติศาสตร์ สังคม และวัฒนธรรมของนักประวัติศาสตร์ศิลป์และนักทฤษฎีศิลปะ (Gombrich, 1960; Danto, 1981) ผู้วิจัยทำหน้าที่จัดวางความหมาย สร้างกรอบการอ่าน และพัฒนาข้อเสนอเชิงความคิดจากสิ่งที่ปรากฏอยู่ในผลงาน งานศิลปะจึงทำหน้าที่เป็นจุดเริ่มต้นของการตีความ มากกว่าการเป็นกระบวนการผลิตความรู้ในตัวเอง

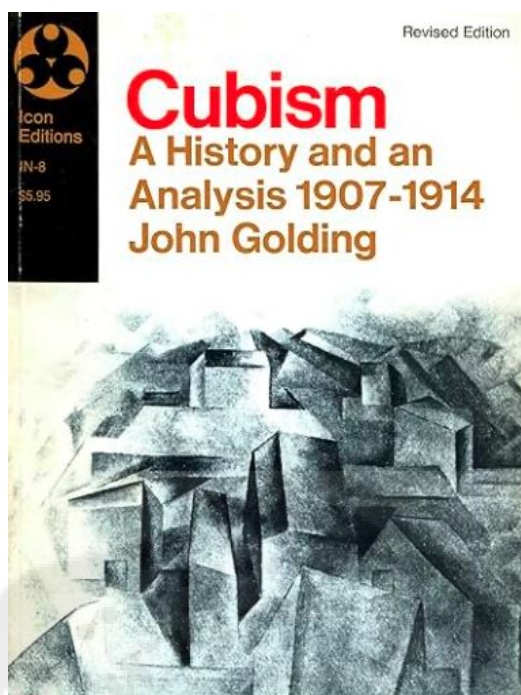
ดังที่เอิร์นสท์ กอมบริช (Ernst Gombrich, ค.ศ. 1909–2001) ชี้ให้เห็นว่า ความหมายของภาพไม่ได้เกิดขึ้นจากสิ่งที่ปรากฏอยู่บนพื้นผิวเพียงอย่างเดียว แต่สัมพันธ์กับกรอบทางวัฒนธรรมและวิธีการมองของผู้รับรู้ (Gombrich, 1960) ขณะที่อาร์เธอร์ ดันโต (Arthur Danto, ค.ศ. 1924–2013) เสนอว่า สิ่งที่ทำให้งานศิลปะมีความหมายมิใช่ตัววัตถุเพียงอย่างเดียว หากเป็นโลกแห่งการตีความ (artworld) ที่หล่อหลอมและอธิบายงานนั้น (Danto, 1981)

จากตัวอย่างของปาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso, ค.ศ. 1881–1973) จึงเป็นกรณีศึกษาที่ชัดเจนของ Research on Art กล่าวคือ ศิลปะถูกศึกษา วิเคราะห์ และอธิบายผ่านภาษา ความรู้ปรากฏในรูปบทความ หนังสือ งานวิจัย และข้อเสนอเชิงทฤษฎี ขณะที่ผลงานยังคงอยู่ในฐานะวัตถุแห่งการศึกษา มิได้ถูกนับว่าเป็น “การวิจัย” หรือ “ความรู้” โดยตัวมันเอง (Frayling, 1993)

การศึกษาของจอห์น โกลดิง (John Golding²) ในหนังสือ *Cubism: A History and an Analysis* (1907–1914) นับเป็นงานคลาสสิกที่วางรากฐานความเข้าใจเชิงโครงสร้างเกี่ยวกับคิวบิสม์ Golding มิได้สนใจเพียงชีวประวัติของศิลปิน หากมุ่งวิเคราะห์ “ภาษาทัศนศิลป์” ของคิวบิสม์อย่างเป็นระบบ เขาอธิบายว่าการแตกสลายของรูปทรงในผลงานของปาโบล ปิกัสโซ และ ฌอร์ฌ บรัก (Georges Braque) มิใช่ความโกลาหล หากเป็นความพยายามสร้างวิธีมองโลกแบบใหม่ วัตถุถูกแยกออกเป็นระนาบย่อย ๆ แล้วประกอบกลับเข้าไปในผืนผ้าใบผ่านหลายมุมมองพร้อมกัน การมองเห็นจึงไม่ได้เป็นเส้นตรง หากเป็นกระบวนการที่ซับซ้อนและซ้อนทับ

² จอห์น โกลดิง (John Golding) (1929–2012)

เป็นจิตรกร นักประวัติศาสตร์ศิลปะ และภัณฑารักษ์ชาวอังกฤษที่มีชื่อเสียงระดับสากล ได้รับการยอมรับว่าเป็นผู้เชี่ยวชาญชั้นนำด้านผลงานของปิกัสโซและศิลปะลัทธิคิวบิสม์ (Cubism) เขาเป็นอาจารย์สอนประวัติศาสตร์ศิลปะที่ Courtauld Institute และเคยดำรงตำแหน่ง Slade Professor of Fine Art ที่ Cambridge



ภาพที่ 7 : Cubism: A History and an Analysis 1907-1914 โดย by John Golding

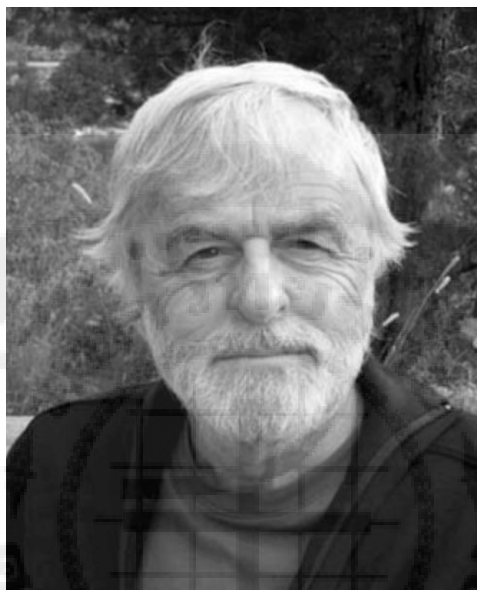
ที่มา : สืบค้นจาก <https://www.amazon.co.uk/Cubism-Analysis-1907-1914-John-Golding/dp/0064332527> เมื่อวันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2569

โกลดิง แปลงภาพที่ดูสับสนให้กลายเป็นระบบทฤษฎี เขาเสนอกรอบวิเคราะห์ที่ทำให้คิวบิสม์เข้าใจได้ในเชิงประวัติศาสตร์และเชิงรูปแบบ ความรู้ที่เกิดขึ้นในงานของเขาจึงอยู่ในระดับ “ความเข้าใจเชิงแนวคิด” เกี่ยวกับโครงสร้างภาพ การวิเคราะห์ดังกล่าวทำให้ผลงานของปิกัสโซกลายเป็นหลักฐานของการเปลี่ยนผ่านทางทัศนศิลป์ในศตวรรษที่ 20

ในขณะที่นักประวัติศาสตร์ศิลป์สายรูปแบบนิยม (Formalism) มุ่งศึกษาคุณลักษณะภายในของผลงาน เช่น องค์ประกอบทางทัศนศิลป์ รูปทรง สี พื้นผิว และโครงสร้างของภาพ (Bell, 1914; Greenberg, 1960) การวิเคราะห์ผลงานของปาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso, ค.ศ. 1881–1973) ในกรอบนี้จึงมักให้ความสำคัญกับการแตกสลายของรูปทรง การนำเสนอวัตถุจากหลายมุมมองพร้อมกัน และการจัดวางระนาบภาพที่กลายเป็นลักษณะสำคัญของลัทธิคิวบิสม์ (Cubism)

อย่างไรก็ตาม ทีโมธี เจ. คลาร์ก (Timothy J. Clark หรือ T. J. Clark, ค.ศ. 1943–) นักประวัติศาสตร์ศิลป์ชาวอังกฤษ กลับตั้งคำถามในอีกระดับหนึ่งว่า เหตุใดรูปแบบการมองเห็นเช่นนั้นจึงเกิดขึ้นในช่วงเวลานั้นโดยเฉพาะ (Clark, 2013) สำหรับคลาร์ก คิวบิสม์มิใช่เพียงการทดลองทางสายตา หากเป็นผลผลิตของสังคมสมัยใหม่ที่กำลังเปลี่ยนผ่าน เป็นการตอบสนองต่อประสบการณ์ของเมือง ความเร่งรัดของชีวิตสมัยใหม่ การเปลี่ยนแปลงของระบบทุนนิยม และวิธีที่มนุษย์รับรู้โลกที่กำลังแตกกระจายออกเป็นหลายมิติ

ดังนั้น แม้จะศึกษาผลงานชุดเดียวกัน แต่นักวิชาการแต่ละคนอาจสร้างความรู้ที่แตกต่างกันออกไปจากตัวงานเดียวกัน ความรู้จึงไม่ได้อยู่ภายในภาพอย่างตายตัว หากเกิดขึ้นผ่านกระบวนการตีความ การวิเคราะห์ และกรอบแนวคิดที่ผู้วิจัยนำมาใช้ งานศิลปะจึงทำหน้าที่เป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างความรู้ มากกว่าการเป็นตัวความรู้ในความหมายของ Research on Art



ภาพที่ 8 : Timothy J. Clark

ที่มา : สืบค้นจาก https://haa-fas-harvard-edu.translate.goog/people/timothy-j-clark?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=th&_x_tr_hl=th&_x_tr_pto=sge เมื่อวันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2569

ที. เจ. คลาร์ก เป็นนักประวัติศาสตร์ศิลป์ชาวอังกฤษผู้มีบทบาทสำคัญในการศึกษาศิลปะสมัยใหม่ผ่านกรอบสังคมและการเมือง เขาศึกษาระดับปริญญาตรีที่ St John's College มหาวิทยาลัยเคมบริดจ์ และสำเร็จการศึกษาด้วยเกียรตินิยมอันดับหนึ่งในปี ค.ศ. 1964 ก่อนจะรับปริญญาเอกด้านประวัติศาสตร์ศิลป์จาก Courtauld Institute of Art มหาวิทยาลัยลอนดอน ในปี 1973

คลาร์กเริ่มอาชีพการสอนที่ University of Essex และ Camberwell College of Arts จากนั้นทำงานที่ University of California, Los Angeles และในปี 1976 เขาเป็นหนึ่งในผู้ร่วมก่อตั้งกลุ่ม Caucus for Marxism and Art ซึ่งสะท้อนแนวคิดเชิงวิพากษ์ทางสังคมที่มีอิทธิพลต่อการเขียนของเขา ต่อมาเขาดำรงตำแหน่งศาสตราจารย์และหัวหน้าภาควิชาศิลปกรรมที่ University of Leeds ก่อนจะย้ายไปสอนที่ Harvard University และภายหลังที่ University of California, Berkeley ซึ่งเขาดำรงตำแหน่งศาสตราจารย์ศิลปะสมัยใหม่จนเกษียณ

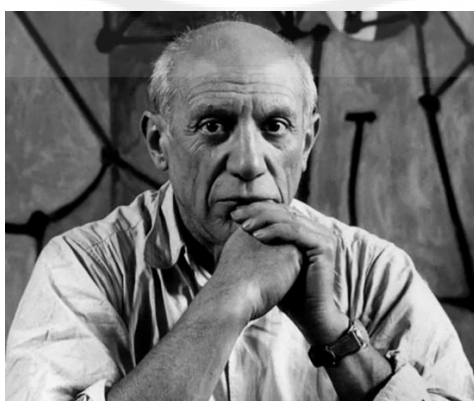
ผลงานเขียนของคลาร์ก มุ่งวิเคราะห์ศิลปะผ่านโครงสร้างทางสังคม ชนชั้น และประวัติศาสตร์การเมือง หนังสือสำคัญของเขา ได้แก่ *The Absolute Bourgeois* (1973), *Image of the People* (1973), *The Painting of Modern Life* (1984), *Farewell to an Idea* (1999) และ *Picasso and Truth* (2013) ซึ่งล้วนแสดงแนวทางการอ่านศิลปะในฐานะปรากฏการณ์ทางสังคม ไม่ใช่เพียงวัตถุสุนทรีย์

ในปี 1991 เขาได้รับรางวัล Distinguished Teaching of Art History Award จาก College Art Association และมีลูกศิษย์จำนวนมากที่กลายเป็นนักวิชาการและนักวิจารณ์ศิลปะสำคัญในเวลาต่อมา

ในงานเขียนของเขา โดยเฉพาะการศึกษาศิลปะฝรั่งเศสปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 ถึงต้นศตวรรษที่ 20 คลาร์กมองศิลปะผ่านกรอบมาร์กซิสต์และสังคมประวัติศาสตร์ เขาเชื่อว่ารูปแบบศิลปะไม่อาจแยกขาดจากเงื่อนไขทางสังคมและเศรษฐกิจ เมืองปารีสในช่วงนั้นกำลังเผชิญการขยายตัวของทุนนิยม ความเปลี่ยนแปลงของชนชั้นกลาง และความไม่มั่นคงทางการเมือง การรับรู้ของมนุษย์จึงไม่เหมือนเดิม

คลาร์กตั้งข้อสังเกตว่า การแตกสลายของมุมมองในคิวบิสม์ วัตถุที่ถูกแยกออกเป็นระนาบย่อย ๆ และถูกนำมาประกอบใหม่ในภาพเดียว อาจสะท้อนประสบการณ์ของชีวิตเมืองสมัยใหม่ที่เต็มไปด้วยความกระจัดกระจาย ความเร่งรีบ และการรับรู้ที่ไม่ต่อเนื่อง มุมมองแบบเอกภาพของยุคเรอแนซองส์ซึ่งเคยสะท้อนโลกที่มีระเบียบและจุดศูนย์กลางเดียว อาจไม่สอดคล้องกับสภาพสังคมที่กำลังแตกตัวอีกต่อไป

สำหรับคลาร์ก ศิลปะไม่ใช่เพียงการทดลองทางรูปทรง หากเป็นการตอบสนองต่อโครงสร้างอำนาจและเงื่อนไขทางชนชั้น การเปลี่ยนแปลงทางทัศนศิลป์จึงเชื่อมโยงกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม การวิเคราะห์ของเขาไม่ได้ถามเพียงว่า “ภาพดูอย่างไร” แต่ถามว่า “ภาพนี้เป็นไปได้อย่างไรในบริบททางประวัติศาสตร์เช่นนี้”



ภาพที่ 9 : Pablo Picasso

ที่มา : สืบค้นจาก <https://centrepicasso.org/pablo-picasso-1881-1973/>

เมื่อวันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2569

ในกรอบนี้ ผลงานของปาโบล ปิกัสโซ³ ไม่ได้ถูกอ่านเป็นเพียงความกล้าทางสุนทรียะ แต่เป็นส่วนหนึ่งของการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างของสังคมยุโรปสมัยใหม่ ภาพวาดกลายเป็นหลักฐานทางวัฒนธรรมที่สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับระบบเศรษฐกิจและการเมือง สิ่งที่เห็นได้ชัดคือ ความรู้ในงานของคาร์กมีได้เกิดจากตัวผลงานในฐานะกระบวนการ หากเกิดจากการจัดวางผลงานเข้าในกรอบการวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ ความเข้าใจใหม่เกี่ยวกับคิวบิสม์จึงเป็นผลลัพธ์ของการตีความทางทฤษฎี ไม่ใช่สิ่งที่ภาพวาดผลิตขึ้นเองโดยตรง

การอ่านเช่นนี้ทำให้เห็นชัดว่า ใน Research on Art ความรู้เกิดขึ้นในระดับของการอธิบายเชิงภาษางานศิลปะเป็นจุดเริ่มต้น เป็นหลักฐาน เป็นวัตถุแห่งการวิจัย ขณะที่นักวิชาการเป็นผู้ประกอบสร้างความหมายผ่านกรอบแนวคิดของตนเอง และตรงนี้เองคือจุดที่เราจะตั้งคำถามต่อไปว่า หากความรู้สามารถถูกผลิตภายในกระบวนการสร้างสรรค์เองได้ ศิลปะจะยังคงเป็นเพียงวัตถุแห่งการตีความ หรือสามารถเป็น “การวิจัย” ในตัวเองได้อย่างแท้จริง

1.2.2 การวิจัยเพื่อการสร้างสรรคศิลปะ (Research for Art)

Research for Art หรือ “การวิจัยเพื่อการสร้างสรรคศิลปะ” หมายถึงกระบวนการค้นคว้า ศึกษา ทดลอง หรือรวบรวมข้อมูลที่เกิดขึ้นก่อนการสร้างผลงาน โดยมีเป้าหมายเพื่อสนับสนุนการผลิตงานศิลปะให้มีความลึก ความถูกต้อง หรือความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น การวิจัยในลักษณะนี้ไม่ได้มุ่งสร้างองค์ความรู้ใหม่ในตัวของมันเอง หากทำหน้าที่เป็นฐานข้อมูลหรือเครื่องมือที่ช่วยให้ศิลปินสามารถพัฒนาผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น (Frayling, 1993) ศิลปินอาจศึกษาประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม เทคโนโลยี วัสดุ หรือข้อมูลเฉพาะด้านที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่ตนสนใจ ก่อนนำข้อมูลดังกล่าวไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ความรู้ที่เกิดขึ้นจึงทำหน้าที่สนับสนุนกระบวนการสร้างงานมากกว่าการเป็นผลลัพธ์ทางวิชาการโดยตรง

3 ปาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso) (1881–1973) เป็นศิลปินชาวสเปนผู้มีอิทธิพลสูงสุดคนหนึ่งในศตวรรษที่ 20 และเป็นผู้ร่วมก่อตั้งลัทธิคิวบิสม์ (Cubism) เขาเกิดเมื่อวันที่ 25 ตุลาคม ค.ศ. 1881 ที่เมืองมาลากา ประเทศสเปน และแสดงความสามารถทางศิลปะตั้งแต่วัยเยาว์ บิดาของเขาเป็นครูสอนศิลปะ ซึ่งมีสำคัญในการฝึกฝนทักษะพื้นฐานให้กับเขา ในช่วงต้นอาชีพ ปิกัสโซ ย้ายไปปารีส เมืองศูนย์กลางศิลปะสมัยใหม่ของยุโรป และพัฒนาผลงานผ่านหลายช่วงสำคัญ ได้แก่ Blue Period (1901–1904) ซึ่งสะท้อนความเศร้า ความโดดเดี่ยว และชีวิตของคนขายขอบ, Rose Period (1904–1906) ที่มีโทนสีอุ่นและภาพตัวละครจากคณะละครสัตว์ ช่วงทดลองรูปแบบที่นำไปสู่ Cubism ร่วมกับ ฌอร์ฌ บรัก โดยเน้นการแตกสลายของรูปทรงและมุมมอง ผลงานสำคัญของเขา ได้แก่ *Les Femmes d'Alger* (1907) ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญของคิวบิสม์ *Guernica* (1937) ภาพจิตรกรรมขนาดใหญ่ที่สะท้อนความรุนแรงของสงครามกลางเมืองสเปน เขาทำงานอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ทดลองทั้งจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ เซรามิก และสื่ออื่น ๆ เขามีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนผ่านจากศิลปะสมัยใหม่ตอนต้นไปสู่การทดลองรูปแบบที่หลากหลายในศตวรรษที่ 20 นอกจากความก้าวหน้าทางรูปแบบแล้ว ผลงานของเขายังสะท้อนความสัมพันธ์เชิงซับซ้อนระหว่างศิลปะ การเมือง และชีวิตส่วนตัว โดยเฉพาะความสัมพันธ์กับผู้หญิงซึ่งมีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ในหลายช่วงชีวิต ปิกัสโซ ถึงแก่กรรมเมื่อวันที่ 8 เมษายน ค.ศ. 1973 ที่ประเทศฝรั่งเศส ทั้งมรดกทางศิลปะจำนวนมากและยังคงเป็นศิลปินที่ถูกศึกษา วิเคราะห์ และตีความอย่างต่อเนื่องในแวดวงวิชาการ



ภาพที่ 10 : Olafur Eliasson

ที่มา : สืบค้นจาก <https://groundcontrolth.com/blogs/aoba-olafur-eliasson>

สืบค้นเมื่อวันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2569

ตัวอย่างเช่น โอลาฟัวร์ เอเลียสซอน (Olafur Eliasson) (เกิด ค.ศ. 1967) เป็นศิลปินร่วมสมัยเชื้อสายเดนมาร์ก-ไอซ์แลนด์ ผู้มีชื่อเสียงจากงานจัดวางขนาดใหญ่ที่สำรวจความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ของมนุษย์กับปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ เช่น แสง สี หมอก น้ำ และอุณหภูมิ เขาเกิดที่โคเปนเฮเกน ประเทศเดนมาร์ก และเติบโตท่ามกลางภูมิประเทศของไอซ์แลนด์ซึ่งมีอิทธิพลอย่างมากต่อวิถีคิดเชิงภูมิทัศน์และประสบการณ์เชิงกายภาพในผลงานของเขา

เอเลียสซอนสำเร็จการศึกษาจาก Royal Danish Academy of Fine Arts ในปี 1995 และก่อตั้ง Studio Olafur Eliasson ที่กรุงเบอร์ลิน ซึ่งทำงานในลักษณะสหวิทยาการ ร่วมกับสถาปนิก วิศวกร นักฟิสิกส์ และนักออกแบบ แนวทางการทำงานของเขาจึงมิได้จำกัดอยู่ในกรอบศิลปะล้วน หากเชื่อมโยงกับวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม ผลงานสำคัญของเขา ได้แก่ *The Weather Project* (2003) จัดแสดงที่ Tate Modern ลอนดอน ซึ่งสร้างดวงอาทิตย์จำลองขนาดใหญ่ภายใน Turbine Hall ทำให้ผู้ชมตระหนักถึงการรับรู้แสงและบรรยากาศร่วมกัน, *Your Rainbow Panorama* (2011) ทางเดินวงกลมกระจกสีบนดาดฟ้า ARoS Aarhus Art Museum เดนมาร์ก ที่เปลี่ยนประสบการณ์การมองเมืองผ่านสเปกตรัมสี, *Ice Watch* (2014, 2018) โครงการติดตั้งก้อนน้ำแข็งจากกรีนแลนด์ในพื้นที่สาธารณะ เพื่อกระตุ้นการตระหนักรู้เรื่องภาวะโลกร้อน เอเลียสซอนมักอธิบายงานของตนว่าเป็นการ “สร้างสถานการณ์” ให้ผู้ชมรับรู้ตนเองและสภาพแวดล้อมในระดับที่เข้มข้นขึ้น เขาสนใจว่าการมองเห็นและการเคลื่อนไหวของผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของงาน ไม่ใช่เพียงการชมจากภายนอก ผลงานจำนวนมากจึงไม่เน้นวัตถุศิลปะ

ถาวร หากเน้นประสบการณ์เชิงเวลาและพื้นที่ ในเชิงแนวคิด งานของเอเลียสซอนมักถูกอภิปรายในบริบทของศิลปะเชิงสิ่งแวดล้อม (Environmental Art) และการรับรู้เชิงปรากฏการณ์ (Phenomenology of Perception) เพราะเขาทำให้ผู้ชมตระหนักว่าการมองเห็นมิใช่กระบวนการเป็นกลาง หากเป็นความสัมพันธ์ระหว่างร่างกายกับโลก ด้วยแนวทางการทำงานที่ผสมผสานศิลปะ วิทยาศาสตร์ และการมีส่วนร่วมของสาธารณะ เอเลียสซอนจึงเป็นหนึ่งในศิลปินร่วมสมัยที่มีบทบาทสำคัญในการขยายขอบเขตของศิลปะไปสู่การสำรวจการรับรู้ สิ่งแวดล้อม และความรับผิดชอบทางสังคมในศตวรรษที่ 21

ซึ่งศึกษาปรากฏการณ์ทางแสง พิสิกส์ของสี และการรับรู้เชิงพื้นที่ก่อนสร้างงานจัดวางขนาดใหญ่ ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ช่วยหล่อหลอมงานของเขา

แต่ความรู้เหล่านั้นยังคงถูกสื่อสารผ่านคำอธิบายประกอบหรือบทสัมภาษณ์ ไม่ได้ฝังตัวเป็นโครงสร้างความรู้ในตัวงานโดยสมบูรณ์ ในลักษณะนี้ การวิจัยทำหน้าที่ “เพื่อ” ศิลปะ มิใช่ “เป็น” ศิลปะ ความรู้อย่างคงถูกยืนยันผ่านภาษาและเอกสาร ขณะที่งานศิลปะเป็นผลลัพธ์ของกระบวนการเตรียมการนั้น

1.2.3 ศิลปะในฐานะวิธีการผลิตความรู้ (Research through Art)

Research through Art หรือ “การวิจัยผ่านการปฏิบัติทางศิลปะ” เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญของความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับการวิจัย เพราะในกรอบนี้ ศิลปะไม่ได้ถูกมองว่าเป็นวัตถุให้ศึกษา และไม่ได้เป็นเพียงผลลัพธ์ของการค้นคว้า หากเป็นพื้นที่ที่ความรู้ถูกสร้างขึ้นโดยตรงผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ (Frayling, 1993; Borgdorff, 2012)

แนวคิดนี้เกิดขึ้นจากการตั้งคำถามต่อกรอบวิจัยแบบดั้งเดิมที่มักแยกการคิดออกจากการปฏิบัติ โดยเสนอว่าศิลปินสามารถสร้างความรู้ผ่านการทดลอง การลงมือทำ การเผชิญปัญหา และการสะท้อนคิดต่อสิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างกระบวนการสร้างงานได้ (Schön, 1983) ความรู้จึงมิได้เกิดขึ้นภายหลังการสร้างสรรค์ หากค่อย ๆ ก่อตัวขึ้นในระหว่างการปฏิบัติ

หาก Research on Art ตั้งคำถามผ่านการวิเคราะห์ และ Research for Art ใช้การค้นคว้าเพื่อสนับสนุนการสร้างงาน Research through Art จะย้ายตำแหน่งของความรู้เข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์โดยตรง การเลือกวัสดุ การทดลองกับพื้นที่ การจัดวางองค์ประกอบ การควบคุมเวลา การฟัง การเคลื่อนไหว การทำซ้ำ หรือแม้แต่ความล้มเหลวระหว่างการทำงาน ล้วนสามารถทำหน้าที่เป็นวิธีวิทยาได้ทั้งสิ้น (Borgdorff, 2012)

ในกรอบนี้ ศิลปินไม่ได้คิดก่อนแล้วจึงลงมือทำ หากคิดผ่านการทำ (Thinking through Making) ความเข้าใจจึงเกิดขึ้นระหว่างกระบวนการ มิใช่หลังจากสรุปผล ความรู้จำนวนมากไม่ได้ปรากฏในรูปข้อความหรือทฤษฎี หากฝังตัวอยู่ในประสบการณ์ การตัดสินใจ และการปฏิบัติที่เกิดขึ้นตลอดเส้นทางของการสร้างงาน (Schön, 1983)

กรณีของมารีนา อบราโมวิช (Marina Abramović, ค.ศ. 1946-) เป็นตัวอย่างสำคัญของ Research through Art เพราะเธอใช้ร่างกายของตนเองเป็นพื้นที่ทดลองเกี่ยวกับเวลา ความอดทน ความเปราะบาง และความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินกับผู้ชม ผลงานของเธอไม่ได้มุ่งสร้างข้อสรุปเชิงทฤษฎี หากสร้างสถานการณ์ที่เปิดโอกาสให้ทั้งศิลปินและผู้ชมค้นพบความเข้าใจบางประการผ่านประสบการณ์ตรง (Abramović, 2010)

ในผลงาน *The Artist Is Present* (2010) ผู้ชมถูกเชิญให้นั่งเผชิญหน้ากับศิลปินอย่างเงียบงันทีละคน โดยไม่มีบทสนทนา ไม่มีคำอธิบาย และไม่มีวัตถุศิลปะเป็นศูนย์กลาง สิ่งที่ถูกสำรวจจึงไม่ใช่ภาพหรือวัตถุ หากเป็นประสบการณ์ของการมีอยู่ร่วมกัน (Presence) การจ้องมอง การรับรู้เวลา และการเผชิญหน้ากับผู้อื่น ประสบการณ์เหล่านี้ไม่สามารถสรุปออกมาเป็นข้อเสนอเชิงเหตุผลได้อย่างสมบูรณ์ แต่ก่อให้เกิดความเข้าใจบางประการเกี่ยวกับการรับรู้ การสื่อสาร และความเป็นมนุษย์

จากมุมมองของ Research through Art ความรู้จึงมีได้อยู่ในบทความหรือรายงานเพียงอย่างเดียว หากฝังอยู่ในกระบวนการสร้างสรรค์ การมีส่วนร่วม และประสบการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างศิลปิน ผลงาน และผู้ชม นี่คือจุดที่ศิลปะไม่ได้เป็นเพียงวัตถุแห่งการศึกษา แต่กลายเป็นวิธีการผลิตความรู้ในตัวเอง



ภาพที่ 11 : Marina Abramović

ที่มา : สืบค้นจาก https://xspace.gallery/blogview?i_uid=jjma82qty5ki

เมื่อวันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2569

ตัวอย่างสำคัญที่มักถูกกล่าวถึงเมื่อพูดถึงการเปลี่ยนความเข้าใจเกี่ยวกับเสียง คือผลงาน 4'33" (ค.ศ. 1952) ของจอห์น เคจ (John Cage, ค.ศ. 1912–1992) นักประพันธ์เพลงและศิลปินชาวอเมริกัน ผู้มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาดนตรีร่วมสมัยและศิลปะเสียง (Sound Art) ในคริสต์ศตวรรษที่ 20 (Cage, 1961)

ผลงานชิ้นนี้ได้รับการแสดงครั้งแรกเมื่อวันที่ 29 สิงหาคม ค.ศ. 1952 โดยเดวิด ทิวดอร์ (David Tudor, ค.ศ. 1926–1996) นักเปียโนชาวอเมริกัน ณ Maverick Concert Hall รัฐนิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา ตลอดระยะเวลา 4 นาที 33 วินาที นักเปียโนไม่ได้บรรเลงโน้ตดนตรีใด ๆ หากเพียงเปิดและปิดฝาเปียโนเพื่อแบ่งช่วงการแสดงออกเป็นสามตอนตามที่กำหนดไว้ในสกอว์ (Score) ของจอห์น เคจ (Kostelanetz, 2003)

ในขณะนั้น ผู้ชมจำนวนมากรู้สึกสับสนและตั้งคำถามว่าสิ่งที่เกิดขึ้นสามารถเรียกว่า “ดนตรี” ได้หรือไม่ เพราะสิ่งที่ได้ยินมิใช่เสียงจากเครื่องดนตรี หากเป็นเสียงไอ เสียงขยับตัว เสียงลมหายใจ เสียงเก้าอี้ หรือเสียงจากสภาพแวดล้อมภายในห้องแสดง อย่างไรก็ตาม จอห์น เคจ มิได้ต้องการสร้าง “ความเงียบ” ในความหมายของการไม่มีเสียง หากต้องการชี้ให้เห็นว่า ความเงียบโดยสมบูรณ์แทบไม่มีอยู่จริง และทุกเสียงที่เกิดขึ้นรอบตัวเราล้วนสามารถเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์การฟังได้ (Cage, 1961)

ความสำคัญของ 4'33" จึงไม่ได้อยู่ที่การไม่มีเสียงดนตรี หากอยู่ที่การเปลี่ยนกรอบความคิดเกี่ยวกับการฟัง จากเดิมที่ผู้ฟังให้ความสำคัญเฉพาะเสียงที่ถูกสร้างขึ้นโดยนักดนตรี ไปสู่การตระหนักว่าเสียงของสภาพแวดล้อม เสียงในชีวิตประจำวัน และเสียงที่ถูกมองข้าม ล้วนมีคุณค่าทางการรับรู้เช่นเดียวกัน ผลงานชิ้นนี้จึงกลายเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญที่ทำให้การฟัง (Listening) ถูกมองในฐานะกระบวนการสร้างความรู้ มากกว่าการรับข้อมูลทางโสตประสาทเพียงอย่างเดียว

ในบริบทของการวิจัยเชิงศิลปะ ผลงานของจอห์น เคจมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะแสดงให้เห็นว่าความรู้สามารถเกิดขึ้นได้จากการเปลี่ยนวิธีการรับรู้โลก ไม่ใช่เพียงจากการสร้างข้อมูลหรือการอธิบายเชิงเหตุผลเท่านั้น การฟังจึงไม่ใช่กิจกรรมรองของการรับรู้ หากเป็นวิธีวิทยา (Methodology) ที่ทำให้มนุษย์เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสิ่งแวดล้อมในรูปแบบใหม่

จอห์น เคจนั้นให้เหตุผลกับผู้ฟังว่า “ความเงียบไม่มีอยู่จริง” และกล่าวว่าผู้ฟังว่ามีหลายคนพลาด “เสียง” ไปอย่างมีนัยสำคัญ เพราะแบบนี้เองก็ทำให้เหล่าผู้ชมที่ได้ฟังเพลงนั้น แพร่กระจายข่าวลือไปทั่ว ทำให้มีผู้ชมหลายคนเริ่มเข้ามาฟังมากขึ้น รวมถึงนักวิจารณ์ที่พยายามแกะเหตุผลของสิ่งเหล่านั้นว่า ทำไมจอห์น เคจ ถึงได้สร้างบทเพลงนี้ขึ้นมา

จอห์น เคจ กล่าวไว้ว่า “เสียงลมที่พัดผ่านจากภายนอกในองค์กรแรก เสียงเมล็ดฝนกระทบหลังคาตึกในองค์กรที่สอง รวมไปถึงเสียงของเหล่าผู้ฟังที่ดังขึ้นในองค์กรสุดท้าย ไม่ว่าจะเป็นเสียงกระซิบกระซาบ พูดคุย เสียงบันสภ เสียงฝีเท้าที่ย่ำเดินออกจากโรงเพลง ไม่ว่าจะเป็นการเล่นเครื่องดนตรีหรือไม่ เสียงดนตรีกลับไม่เคยหยุดลง” ทำให้

เหล่าผู้ฟังนั้นเริ่มที่จะตั้งใจฟังเสียงต่าง ๆ ที่อยู่รอบข้างตนเอง ทั้งเสียงนกกรั้ว และบินไปมา, เสียงจากหยดฝนที่กระทบกับหลังคา, เสียงของบรรยากาศที่มีผู้คนพูดอย่างสนุกสนาน หรือเสียงจนได้ยินเสียงอื่น ๆ เข้ามา ทั้ง ๆ ที่ไม่เคยได้ตั้งใจฟังมันมาก่อน ทำให้มันกลายเป็นเพลงที่หลาย ๆ คนเริ่มชื่นชอบ เพราะมันคือการให้เราตระหนักถึงสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวเราว่ามีอะไรบ้าง และมันงดงามมากเพียงใด

หนึ่งแรงบันดาลใจยิ่งใหญ่ที่จอห์น เคจเปรียบเปรยว่าเป็นเหมือน ‘คำอนุญาต’ ให้เขาสร้างผลงาน 4'33" แล้วมอบมันแก่โลกนั้นเป็นภาพบนผืนผ้าใบในอาร์ตแกลเลอรี

ผลงาน โรเบิร์ต ราuschenเบิร์ก (Robert Rauschenberg) นั้นเองที่สะกิดใจเขา ผ้าใบสีขาวล้วน ไม่มีภาพอะไร นอกจากสีขาว แต่แม้มันจะขาวหมดจดจนไร้ภาพอย่างนั้น เมื่อแสงเปลี่ยนทิศ เงาที่ตกกระทบบนผืนผ้าก็เปลี่ยนที่ ทำภาพที่ปรากฏตามการเคลื่อนไหวที่ไม่อาจจับและได้เหล่านั้นราวกับ “สนามบินแห่งแสงและเงา” สำหรับ จอห์น เคจ และทำให้เขาคิดได้ว่าการปฏิวัติโลกดนตรีของเขาตามหลังโลกแห่งภาพเขียนเสียแล้ว และเขาต้องทำอะไรสักอย่าง

ปัจจุบันนี้ 4'33" นั้นก็ยังมีให้เราได้รับชมอยู่บ้างบนเวทีและยูทูบ เพราะมันคือหนึ่งในบทเพลงที่สำคัญในประวัติศาสตร์ บทเพลงนี้มีคุณค่าเป็นอย่างมาก เพราะมันคือการให้เรานั้นได้ตั้งใจฟังสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวเรา และเราพลาดเสียงอะไรไปบ้างบนโลกใบนี้ ต่อให้เราจะอยู่ในห้องที่เงียบที่สุดในโลกก็ตาม เราก็คงได้ยินเสียงหัวใจของเราอยู่ดี นั่นจึงทำให้ “ความเงียบไม่มีอยู่จริง” เป็นเรื่องที่จอห์น เคจอยากให้ผู้ชมอย่างพวกเราเข้าใจมันว่า “เสียง” นั้นงดงามเพียงใด ทำหายความหมายของเสียงผ่านผลงาน 4'33" ซึ่งนักดนตรีนั่งอยู่หน้าผู้ชมโดยไม่บรรเลงโน้ตใด ๆ สิ่งที่เกิดขึ้นคือการทำให้ผู้ฟังตระหนักว่าเสียงรอบตัว เสียงลมหายใจ เสียงเก้าอี้ เสียงกระแอม ล้วนเป็นส่วนหนึ่งของดนตรี ผลงานนี้ไม่ได้อธิบายทฤษฎีเสียงผ่านถ้อยคำ หากทำให้ทฤษฎีเกิดขึ้นผ่านการรับฟัง นี่คือการวิจัย ผ่านการกระทำ ศิลปะกลายเป็นวิธีการเปิดเผยเงื่อนไขของการรับรู้

แนวคิดเช่นนี้ได้รับการวางกรอบอย่างเป็นระบบโดยเฮงก์ บอร์ดดอร์ฟฟ์ซึ่งเสนอว่าใน Artistic Research ศิลปะสามารถเป็นทั้งวิธีการ (Method) ผลลัพธ์ (Outcome) และรูปแบบของความรู้ (Form of Knowledge) ได้พร้อมกัน ความรู้ไม่จำเป็นต้องแยกออกจากการปฏิบัติ หากดำรงอยู่ภายในโครงสร้างของงาน ภายในจังหวะของการกระทำ และภายในความสัมพันธ์ระหว่างผู้สร้างกับผู้รับรู้



ภาพที่ 12 : John Cage ทำท่ายความหมายของเสียงผ่านผลงาน 4'33"

ที่มา : สืบค้นจาก <https://www.fourthreethree.org/blog/koss>

เมื่อวันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2569

Research through Art จึงไม่ใช่เพียงการสร้างงานที่มีแนวคิด หากเป็นการทำให้กระบวนการสร้างสรรค์มีสถานะเป็นการวิจัย ความรู้ไม่ได้ถูกผลิตภายนอกงานโดยนักวิชาการ หากเกิดขึ้นภายในสนามของการปฏิบัติเอง เมื่อศิลปะทำหน้าที่ตั้งคำถาม ทดลอง และเปิดเผยเงื่อนไขของการรับรู้ มันจึงก้าวพ้นจากการเป็นวัตถุสุนทรีย์และกลายเป็นรูปแบบหนึ่งของการรู้โลก

จุดแตกต่างเชิงโครงสร้าง : ตำแหน่งของความรู้

ความเข้าใจความแตกต่างเชิงโครงสร้างนี้คือหัวใจของ Artistic Research เพราะมันเปลี่ยนคำถามพื้นฐานจากเดิมที่เราถามว่า “ศิลปะเกี่ยวข้องกับการวิจัยอย่างไร” ไปสู่คำถามที่ลึกกว่านั้นว่า “ศิลปะสามารถเป็นการวิจัยได้หรือไม่” การเปลี่ยนคำถามเช่นนี้ไม่ได้เป็นเพียงการปรับถ้อยคำ หากเป็นการขยับกรอบญาณวิทยา

ความแตกต่างระหว่าง Research on Art, Research for Art และ Research through Art มิได้อยู่เพียงที่วิธีการทำงาน หากอยู่ที่ “ตำแหน่งของความรู้” ว่าความรู้นั้นเกิดขึ้น ณ จุดใด และโดยใคร

ใน Research on Art ความรู้เกิดขึ้นจากการวิเคราะห์ งานศิลปะถูกวางไว้ในฐานะวัตถุศึกษา นักวิชาการเป็นผู้สร้างข้อเสนอเชิงภาษา เชื่อมโยงบริบททางประวัติศาสตร์ ทฤษฎี หรือสังคมเข้ากับตัวงาน ความรู้จึงอยู่ภายนอกผลงาน แม้งานศิลปะจะเป็นจุดตั้งต้นของการตั้งคำถาม แต่สถานะของ “การวิจัย” อยู่ในกระบวนการตีความ มิใช่ในกระบวนการสร้างสรรค์

ใน Research for Art ความรู้ทำหน้าที่สนับสนุนการสร้างงาน ศิลปินศึกษาข้อมูล ทดลองวัสดุ หรือสำรวจบริบทก่อนการผลิตผลงาน ความรู้จึงทำหน้าที่เป็นฐานหรือเครื่องมือในการสร้างสรรค์ แต่เมื่อผลงานเสร็จสิ้นกระบวนการวิจัยมักถูกแยกออกจากตัวงาน งานศิลปะกลายเป็นผลลัพธ์ ขณะที่ความรู้ยังคงได้รับการยืนยันผ่านเอกสารหรือคำอธิบายประกอบ

แต่ใน Research through Art ตำแหน่งของความรู้เปลี่ยนไปโดยสิ้นเชิง ความรู้มีได้อยู่ก่อนหรือหลังการสร้างงาน หากเกิดขึ้นภายในกระบวนการสร้างสรรค์เอง การทดลอง การทำซ้ำ การจัดวางองค์ประกอบ การฟัง หรือการอยู่กับระยะเวลา ล้วนเป็นวิถีวิทยา ความเข้าใจไม่ได้ถูกสรุปภายนอกงาน หากฝังอยู่ในโครงสร้างของงานและประสบการณ์ที่มันก่อให้เกิด

เมื่อศิลปะกลายเป็นวิธีการตั้งคำถามและสำรวจโลก กระบวนการสร้างสรรค์จึงมีสถานะเทียบเท่าการวิจัย ศิลปินมิใช่เพียงผู้ผลิตวัตถุเพื่อการรับชม หากเป็นผู้ดำเนินการวิจัยผ่านวัสดุ เวลา และประสบการณ์ของมนุษย์ สนาม สตูดิโอ หรือพื้นที่จัดแสดงจึงกลายเป็นพื้นที่ทดลอง ความล้มเหลวกลายเป็นข้อมูล และการปรับเปลี่ยนกลายเป็นการทดสอบสมมติฐานในรูปแบบเฉพาะของศิลปะ และเมื่อเรายอมรับว่าความรู้มิได้มีรูปแบบเดียว ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงข้อความหรือข้อสรุปเชิงตรรกะ หากสามารถดำรงอยู่ในรูปประสบการณ์ การรับรู้ และกระบวนการปฏิบัติ คำตอบย่อมเริ่มปรากฏชัดในสนามของการสร้างสรรค์เอง ศิลปะจึงมิใช่เพียงวัตถุแห่งการตีความ หากเป็นพื้นที่ที่ความรู้ถูกสร้างขึ้น ดำรงอยู่ และถูกส่งต่อผ่านประสบการณ์โดยตรง

1.3 ศิลปินในฐานะนักวิจัย

สำหรับผู้เขียน การทำความเข้าใจศิลปินในฐานะนักวิจัยไม่ได้เกิดขึ้นจากการอ่านทฤษฎีเพียงอย่างเดียว หากค่อย ๆ ก่อตัวขึ้นจากประสบการณ์การทำงานสร้างสรรค์ในพื้นที่จริง โดยเฉพาะการทำงานกับชุมชนมลายูมุสลิมในจังหวัดชายแดนภาคใต้ของผู้เขียน การทำงานกับความทรงจำ เรื่องเล่า วัตถุทางวัฒนธรรม เสียงในชีวิตประจำวัน ตลอดจนภูมิทัศน์ที่เต็มไปด้วยประวัติศาสตร์ ความเปราะบาง และความเปลี่ยนแปลงทางสังคม หลายครั้งผู้เขียนพบว่าสิ่งที่สำคัญที่สุดไม่ได้ปรากฏอยู่ในเอกสารหรือบทสัมภาษณ์โดยตรง หากเกิดขึ้นระหว่างการลงพื้นที่ การเดินทาง การเฝ้าสังเกต การฟัง และการใช้เวลาอยู่กับผู้คน ความเข้าใจบางอย่างไม่สามารถระบุได้ชัดเจนว่าเกิดขึ้นในช่วงเวลาใด แต่ค่อย ๆ สะสมและก่อตัวผ่านการปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง กระบวนการสร้างสรรค์จึงไม่ได้เป็นเพียงการนำข้อมูลที่มีอยู่แล้วมาผลิตเป็นผลงาน หากเป็นพื้นที่ที่คำถามใหม่ ความสงสัยใหม่ และความเข้าใจใหม่เกิดขึ้นตลอดเวลา

จากประสบการณ์ดังกล่าว ผู้เขียนเริ่มตระหนักว่า ศิลปินมิได้แตกต่างจากนักวิจัยในแง่ของการแสวงหาความรู้ หากแตกต่างกันที่เครื่องมือ วิธีการ และรูปแบบของการค้นหา ศิลปินอาจไม่ได้ใช้แบบสอบถามหรือการวิเคราะห์

เชิงสถิติ แต่ใช้วัสดุ เสียง ร่างกาย พื้นที่ และประสบการณ์เป็นเครื่องมือในการสำรวจโลก ความรู้จึงมิได้เกิดขึ้นก่อนการสร้างสรรค์ หากเกิดขึ้นพร้อมกับการสร้างสรรค์ และบางครั้งก็เกิดขึ้นเพราะการสร้างสรรค์นั่นเอง

ในบริบทของการทำงานภาคสนาม การเดินไม่ใช่เพียงการเคลื่อนที่ผ่านพื้นที่ แต่เป็นการอ่านภูมิทัศน์ด้วยร่างกาย การฟังเสียงน้ำมิใช่เพียงการเก็บข้อมูลเสียง หากเป็นการสำรวจจังหวะ ความถี่ และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม การจัดวางเสียงในพื้นที่มิใช่เพียงการสร้างบรรยากาศ หากเป็นการทดสอบว่าพื้นที่รับรู้ถูกเปลี่ยนแปลงอย่างไรเมื่อเสียงถูกเคลื่อนย้ายหรือปรับระดับ ทั้งหมดนี้คือกระบวนการคิดในรูปแบบหนึ่ง

ความเข้าใจไม่ได้เกิดขึ้นหลังงานเสร็จ หากเกิดขึ้นในระหว่างการทำงานทดลอง การรับรู้ใหม่ ๆ ปรากฏขึ้นเมื่อเสียงสะท้อนในมุมที่คาดไม่ถึง หรือเมื่อความเงียบทำให้บางสิ่งชัดเจนขึ้น ศิลปินจึงไม่ได้เพียงสร้างผลงาน หากดำเนินการวิจัยผ่านการปฏิบัติเมื่อเรามองเช่นนั้น ศิลปินในฐานะนักวิจัยจึงมิใช่การยกระดับสถานะเพื่อให้สอดคล้องกับระบบมหาวิทยาลัย หากเป็นการยอมรับว่ากระบวนการสร้างสรรค์สามารถเป็นวิธีการผลิตความรู้ได้อย่างแท้จริง ความรู้ในที่นี้มีได้อยู่ในรูปข้อสรุป หากอยู่ในประสบการณ์ การรับรู้ และการเปลี่ยนแปลงของความเข้าใจที่เกิดขึ้นทั้งกับผู้สร้างและผู้รับรู้

การเปลี่ยนบทบาทจากผู้ผลิตวัตถุสู่ผู้ดำเนินการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ จึงเป็นก้าวสำคัญของแนวคิด Artistic Research และเป็นจุดที่คำว่า “วิทยาศิลป์” เริ่มมีความหมายอย่างชัดเจนในฐานะการเรียนรู้ผ่านการกระทำ

(1) ศิลปินในฐานะผู้ตั้งสมมติฐานเชิงประสบการณ์

แม้ศิลปินจะไม่เขียน “สมมติฐาน” แบบงานวิทยาศาสตร์ แต่หลายครั้งการสร้างงานเริ่มจากคำถามที่มีลักษณะคล้ายสมมติฐาน เช่น ถ้าความเงียบถูกยืดออก ความหมายของเสียงจะเปลี่ยนหรือไม่ หรือถ้าร่างกายถูกวางไว้ในพื้นที่สาธารณะอย่างยาวนาน ผู้ชมจะตอบสนองอย่างไร ?

ตัวอย่างสำคัญของ Research through Art คือการทำงานของเต๋อซิง เซียะห์ (Tehching Hsieh, ค.ศ. 1950-) ศิลปินเพอร์ฟอร์แมนซ์ชาวไต้หวัน ผู้เป็นที่รู้จักจากชุดผลงานระยะยาวที่ใช้ชีวิตจริงเป็นพื้นที่ของการทดลองและการวิจัย หนึ่งในผลงานที่ได้รับการกล่าวถึงมากที่สุดคือ *One Year Performance 1980–1981 (Time Clock Piece)* ซึ่งเซียะห์กำหนดเงื่อนไขให้ตนเองตอกบัตรทุกหนึ่งชั่วโมงตลอด 24 ชั่วโมง เป็นระยะเวลาต่อเนื่อง 365 วัน (Hsieh & Montano, 2009)

ในระดับหนึ่ง ผลงานดังกล่าวอาจถูกมองว่าเป็นการทดสอบความอดทนของร่างกายมนุษย์ แต่ในอีกระดับหนึ่ง นี่คือการวิจัยผ่านการปฏิบัติที่ใช้ชีวิตจริงเป็นห้องปฏิบัติการ (laboratory) เซียะห์ไม่ได้พยายามอธิบายเวลาในเชิงทฤษฎี หากใช้ร่างกายของตนเองเป็นเครื่องมือสำรวจว่า เมื่อมนุษย์ต้องดำรงอยู่ภายใต้ข้อกำหนดของเวลาอย่างเข้มงวดที่สุด ชีวิต การรับรู้ ความเหนื่อยล้า และความสัมพันธ์กับโลกจะเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร

สิ่งที่น่าสนใจคือ ความรู้ที่เกิดขึ้นจากผลงานชิ้นนี้ไม่ได้อยู่ในรูปของข้อสรุปหรือสมมติฐานที่ได้รับการพิสูจน์ หากปรากฏผ่านกระบวนการดำรงอยู่ การบันทึก การทำซ้ำ และผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อร่างกายของศิลปินเอง รอยเหนี่ยวนำ การอดนอน ความผิดพลาด และข้อจำกัดทางกายภาพ กลายเป็นข้อมูลของการวิจัยในความหมายที่กว้างกว่าระบบวิชาการแบบดั้งเดิม

กรณีของเซี่ยะหังจึงแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า ศิลปินสามารถทำหน้าที่เป็นนักวิจัยได้โดยไม่จำเป็นต้องแยก การคิดออกจากการปฏิบัติ ความเข้าใจเกี่ยวกับเวลาไม่ได้เกิดขึ้นจากการอ่านตำราปรัชญาเรื่องเวลาเพียงอย่างเดียว หากเกิดขึ้นจากการใช้ชีวิตอยู่ภายใต้เงื่อนไขของเวลานั้นจริง ๆ ความรู้จึงมิได้ถูกสร้างขึ้นภายหลังการกระทำ แต่เกิดขึ้นระหว่างการกระทำอย่างต่อเนื่อง

ในบริบทของ Artistic Research ผลงานของเต๋อซิง เซี่ยะหังมักถูกอ้างถึงในฐานะตัวอย่างสำคัญของการที่ กระบวนการสร้างสรรค์สามารถทำหน้าที่เป็นการวิจัยได้โดยตรง เพราะคำถาม วิธีการ การเก็บข้อมูล และผลลัพธ์ ล้วนถูกรวมอยู่ภายในกระบวนการปฏิบัติเดียวกัน ความรู้ไม่ได้อยู่ในบทความที่อธิบายผลงาน หากฝังตัวอยู่ใน ประสบการณ์ ระยะเวลา และการดำรงอยู่ของศิลปินตลอดหนึ่งปีของการทดลองนั่นเอง

(2) ศิลปินในฐานะนักทดลอง (Experimental Thinker)

ศิลปินจำนวนมากทำงานในลักษณะของการทดลองอย่างแท้จริง โดยมีได้เริ่มต้นจากคำตอบที่ชัดเจน หากเริ่มต้นจากคำถาม สมมติฐาน หรือความสงสัยบางประการเกี่ยวกับโลก แล้วใช้กระบวนการสร้างสรรค์เป็นพื้นที่ ในการสำรวจและทดสอบความเป็นไปได้เหล่านั้น การทดลองในที่นี้ไม่ได้หมายถึงการทดลองทางวิทยาศาสตร์ เพียงอย่างเดียว หากหมายถึงการสร้างเงื่อนไขบางประการขึ้นมาเพื่อสังเกตว่า เมื่อสิ่งต่าง ๆ เปลี่ยนแปลงไป การรับรู้ ประสบการณ์ หรือความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมจะเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร

ตัวอย่างสำคัญคือ โอลาฟัวร์ เอลียสซอน (Olafur Eliasson, ค.ศ. 1967-) ศิลปินร่วมสมัยชาวเดนมาร์ก-ไอซ์แลนด์ ผู้ทำงานอยู่บนรอยต่อระหว่างศิลปะ วิทยาศาสตร์ สถาปัตยกรรม และการรับรู้ของมนุษย์ ผลงานของเขามักใช้แสง หมอก น้ำ กระจก สี อุณหภูมิ และปรากฏการณ์ทางธรรมชาติเป็นวัสดุหลักในการสร้างสถานการณ์ที่ทำให้ ผู้ชมตระหนักถึงกระบวนการรับรู้ของตนเอง (Eliasson, 2007)

หนึ่งในผลงานที่ได้รับการกล่าวถึงอย่างกว้างขวางคือ *The Weather Project* (ค.ศ. 2003) ซึ่งจัดแสดงที่ พิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่เทต (Tate Modern) กรุงลอนดอน เอลียสซอนสร้างดวงอาทิตย์จำลองขนาดใหญ่ด้วย แสง สีเหลือง หมอก และกระจกสะท้อนบนเพดาน ทำให้ผู้ชมจำนวนมากนอนลงบนพื้น มองขึ้นไปยังภาพสะท้อนของตนเอง และเริ่มรับรู้พื้นที่ดังกล่าวในลักษณะที่แตกต่างจากสภาพแวดล้อมปกติ (Grynsztejn, 2007)

สิ่งที่น่าสนใจคือ เอลียสซอนไม่ได้พยายามนำเสนอภาพแทนของธรรมชาติ หากสร้างเงื่อนไขที่ทำให้ผู้ชม ตั้งคำถามต่อกระบวนการมองเห็นและการรับรู้ของตนเอง เมื่อแสงเปลี่ยนไป พื้นที่เปลี่ยนไป หรือบรรยากาศเปลี่ยนไป

ประสบการณ์ของมนุษย์ก็เปลี่ยนตามไปด้วย ผลงานจึงทำหน้าที่เหมือนการทดลองที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้สำรวจความสัมพันธ์ระหว่างร่างกาย การรับรู้ และสิ่งแวดล้อม

ลักษณะการทำงานของเอเลียสซอนยังสะท้อนให้เห็นแนวคิดของศิลปินในฐานะนักวิจัยอย่างชัดเจน เพราะสตูดิโอของเขาในกรุงเบอร์ลินดำเนินงานในรูปแบบที่คล้ายห้องปฏิบัติการ (laboratory) มีทั้งนักออกแบบ วิศวกร สถาปนิก นักฟิสิกส์ นักคณิตศาสตร์ และนักวิจัยจากหลากหลายสาขาเข้ามาทำงานร่วมกัน กระบวนการสร้างสรรค์จึงประกอบด้วยการจำลองสภาพแสง การทดสอบวัสดุ การศึกษาพฤติกรรมกรรมการมองเห็น และการปรับเปลี่ยนเงื่อนไขต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง (Eliasson, 2009)

ในมุมมองนี้ ผลงานของเอเลียสซอนไม่ได้เป็นเพียงวัตถุทางศิลปะ หากเป็นการทดลองเกี่ยวกับการรับรู้ (perceptual experiment) ที่ใช้พื้นที่จัดแสดงเป็นสนามวิจัย และใช้ผู้ชมเป็นผู้มีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ ความเข้าใจที่เกิดขึ้นไม่ได้อยู่ในรูปของข้อสรุปทางทฤษฎี แต่ปรากฏผ่านประสบการณ์ตรงของผู้ชมที่ได้เผชิญกับเงื่อนไขใหม่ของการมองเห็น การเคลื่อนไหว และการดำรงอยู่ในพื้นที่เดียวกัน

(3) ศิลปินในฐานะผู้สร้างความรู้เชิงร่างกาย (Embodied Knowledge)

อีกบทบาทสำคัญหนึ่งของศิลปินในฐานะนักวิจัย คือการเป็นผู้สร้างความรู้เชิงร่างกาย (Embodied Knowledge) ซึ่งเป็นความรู้ที่เกิดขึ้นผ่านการรับรู้ การเคลื่อนไหว การสัมผัส และประสบการณ์ตรงของร่างกาย มากกว่าการคิดเชิงนามธรรมหรือการอธิบายผ่านภาษาเพียงอย่างเดียว แนวคิดนี้มีรากฐานสำคัญจากงานของมอริซ แมร์โล-ปงตี (Maurice Merleau-Ponty, ค.ศ. 1908–1961) ซึ่งเสนอว่า ร่างกายมิใช่เพียงวัตถุที่อยู่ในโลก แต่เป็นเงื่อนไขพื้นฐานของการรับรู้โลก และเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างความหมายทั้งหมด (Merleau-Ponty, 1962)

ตัวอย่างสำคัญของการสร้างความรู้เชิงร่างกายปรากฏในผลงานของมารีนา อบราโมวิช (Marina Abramović, ค.ศ. 1946–) ศิลปินเพอร์ฟอร์แมนซ์ชาวเซอร์เบีย ผู้ได้รับการยอมรับว่าเป็นหนึ่งในบุคคลสำคัญของศิลปะการแสดงร่วมสมัยระดับโลก ตลอดระยะเวลาที่ทำงาน เธอใช้เวลามากกว่าห้าทศวรรษ อบราโมวิชใช้ร่างกายของตนเองเป็นพื้นที่ทดลองเกี่ยวกับเวลา ความเจ็บปวด ความอดทน ความเปราะบาง และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับผู้อื่น (Westcott, 2010)

ผลงาน *Rhythm 0* (ค.ศ. 1974) เป็นตัวอย่างที่ชัดเจนของการใช้ร่างกายเป็นพื้นที่วิจัย ในผลงานชิ้นนี้ อบราโมวิชยืนอยู่เฉย ๆ เป็นเวลาหกชั่วโมง พร้อมวัตถุจำนวน 72 ชิ้นที่ผู้ชมสามารถนำมาใช้กับร่างกายของเธอได้ตามต้องการ ตั้งแต่ดอกไม้ ขนนก และน้ำหอม ไปจนถึงมีด กรรไกร และปืนที่บรรจุกระสุนไว้หนึ่งนัด (Abramović, 2010) สิ่งที่เกิดขึ้นไม่ได้เป็นเพียงการแสดง หากเป็นการสำรวจคำถามเกี่ยวกับอำนาจ ความรับผิดชอบ ความรุนแรง และขอบเขตทางศีลธรรมของมนุษย์ เมื่อผู้ชมได้รับอิสระในการกระทำโดยไม่มีข้อจำกัด

ต่อมาในผลงาน *The Artist Is Present* (ค.ศ. 2010) อบราโมวิชลดทอนทุกองค์ประกอบทางการแสดงให้เหลือเพียงการนั่งเผชิญหน้ากับผู้ชมทีละคนอย่างเงียบงัน ณ พิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่แห่งนิวยอร์ก (Museum of

Modern Art: MoMA) ตลอดระยะเวลากว่า 700 ชั่วโมงของการจัดแสดง ผู้เข้าร่วมจำนวนมากรายงานถึงประสบการณ์ทางอารมณ์ที่เข้มข้น การตระหนักรู้ตนเอง และความรู้สึกเชื่อมโยงกับผู้อื่นในระดับที่ยากจะอธิบายออกมาเป็นถ้อยคำ (Abramović, 2010; Westcott, 2010)

ความสำคัญของผลงานเหล่านี้ไม่ได้อยู่ที่ผลลัพธ์สุดท้าย หากอยู่ที่การสร้างเงื่อนไขให้เกิดประสบการณ์บางอย่างที่นำไปสู่ความเข้าใจใหม่เกี่ยวกับร่างกาย เวลา ความสัมพันธ์ และการดำรงอยู่ร่วมกัน ความรู้ที่เกิดขึ้นจึงไม่ได้อยู่ในรูปของสูตร ทฤษฎี หรือข้อสรุปเชิงเหตุผล หากเกิดขึ้นในระดับประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมและฝังตัวอยู่ในความทรงจำ การรับรู้ และการเปลี่ยนแปลงภายในของแต่ละบุคคล

ในบริบทของ Artistic Research กรณีของอברהโมวิชจึงแสดงให้เห็นว่า ร่างกายสามารถทำหน้าที่เป็นทั้งเครื่องมือวิจัย สนามวิจัย และพื้นที่สร้างความรู้ได้พร้อมกัน ความรู้ประเภทนี้แตกต่างจากความรู้เชิงข้อความ (Discursive Knowledge) ที่อาศัยภาษาเป็นตัวกลาง เพราะเป็นความรู้ที่เกิดจากการมีอยู่ การเผชิญหน้า และการรับรู้โดยตรง ซึ่งไม่สามารถถ่ายทอดได้อย่างสมบูรณ์ผ่านคำอธิบายเพียงอย่างเดียว แต่ต้องอาศัยการมีส่วนร่วมและประสบการณ์จริงจึงจะเข้าใจได้อย่างลึกซึ้ง

(4) ศิลปินในฐานะผู้ตั้งคำถามต่อระบบการรับรู้ (Questioning Systems of Perception)

อีกบทบาทสำคัญหนึ่งของศิลปินในฐานะนักวิจัย คือการทำหน้าที่ตั้งคำถามต่อระบบการรับรู้ที่มนุษย์คุ้นชินอยู่ในชีวิตประจำวัน ศิลปินไม่ได้เพียงสร้างวัตถุหรือประสบการณ์ใหม่ หากทำให้สิ่งที่เคยถูกมองว่าเป็นเรื่องปกติกลับกลายเป็นสิ่งที่ควรถูกตั้งคำถามอีกครั้ง กระบวนการดังกล่าวมีลักษณะใกล้เคียงกับการวิจัย เพราะเริ่มต้นจากการสงสัยในสิ่งที่ผู้คนมักยอมรับโดยไม่ตั้งคำถาม และสร้างสถานการณ์บางอย่างขึ้นมาเพื่อทดสอบกรอบความคิดเดิม

ตัวอย่างสำคัญคือจอห์น เคจ (John Cage, ค.ศ. 1912–1992) นักประพันธ์เพลง นักทฤษฎีดนตรี และศิลปินชาวอเมริกัน ผู้มีอิทธิพลอย่างสูงต่อดนตรีร่วมสมัย ศิลปะแนวแนวคิด (Conceptual Art) และการพัฒนาศิลปะเสียง (Sound Art) ในคริสต์ศตวรรษที่ 20 (Cage, 1961) เคจไม่ได้ตั้งคำถามเพียงว่าดนตรีควรถูกประพันธ์อย่างไร หากตั้งคำถามในระดับพื้นฐานกว่านั้นว่า “เสียงคืออะไร” และ “อะไรสามารถนับว่าเป็นดนตรีได้บ้าง”

คำถามดังกล่าวปรากฏอย่างชัดเจนในผลงาน *4'33"* (ค.ศ. 1952) ซึ่งได้รับการแสดงครั้งแรกโดยเดวิด ทิวดอร์ (David Tudor, ค.ศ. 1926–1996) ณ Maverick Concert Hall รัฐนิวยอร์ก ผู้แสดงไม่ได้บรรเลงโน้ตดนตรีใด ๆ ตลอดระยะเวลา 4 นาที 33 วินาที หากเพียงนั่งอยู่หน้าเปียโนตามโครงสร้างเวลาที่กำหนดไว้ในสกอร์ของเคจ (Cage, 1961; Kostelanetz, 2003)

ในช่วงเวลาที่ดูเหมือน “ไม่มีอะไรเกิดขึ้น” ผู้ฟังกลับเริ่มได้ยินเสียงที่ปกติถูกละเลย ไม่ว่าจะเป็นเสียงลมหายใจ เสียงไอ เสียงเก้าอี้ เสียงลมภายนอกอาคาร หรือเสียงเคลื่อนไหวของผู้คนภายในห้องแสดง สิ่งที่เคยค้นพบคือ

ความเงียบโดยสมบูรณ์แทบไม่มีอยู่จริง ทุกพื้นที่ล้วนเต็มไปด้วยเสียง และการฟังไม่ใช่เพียงการรับเสียงดนตรีที่ถูกสร้างขึ้นโดยนักดนตรี แต่เป็นกระบวนการรับรู้โลกผ่านเสียงที่อยู่รายรอบตัวเรา

ความสำคัญของผลงานชิ้นนี้จึงไม่ได้อยู่ที่การไม่มีเสียงดนตรี หากอยู่ที่การเปลี่ยนกรอบการรับรู้ของผู้ฟัง จากเดิมที่มองว่าเสียงดนตรีเป็นศูนย์กลางของประสบการณ์ ไปสู่การตระหนักว่าเสียงของสภาพแวดล้อมก็มีสถานะเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์การฟังเช่นเดียวกัน เคจไม่ได้ให้คำตอบว่าดนตรีคืออะไร แต่สร้างสถานการณ์ที่ทำให้ผู้ฟังต้องตั้งคำถามกับความเข้าใจเดิมของตนเอง

ในมุมมองของ Artistic Research ผลงาน 4'33" จึงสามารถมองได้ว่าเป็นการวิจัยเชิงแนวคิด (Conceptual Inquiry) ที่ดำเนินผ่านการปฏิบัติการทางศิลปะ เคจไม่ได้เขียนบทความเพื่ออธิบายทฤษฎีการฟัง หากใช้การจัดวางสถานการณ์จริงเป็นเครื่องมือสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างเสียง ความเงียบ ผู้ฟัง และสิ่งแวดล้อม ความรู้ที่เกิดขึ้นจึงไม่ได้ปรากฏในรูปของข้อสรุปเชิงเหตุผล หากเกิดขึ้นผ่านการเปลี่ยนแปลงวิธีการรับรู้ของผู้เข้าร่วม

กรณีของจอห์น เคจ แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า ศิลปินในฐานะนักวิจัยไม่จำเป็นต้องผลิตคำตอบใหม่เสมอไป บางครั้งบทบาทที่สำคัญยิ่งกว่าคือการสร้างคำถามใหม่ และทำให้ผู้คนมองเห็นสิ่งที่เคยอยู่ตรงหน้าแต่ไม่เคยถูกรับรู้มาก่อน การตั้งคำถามต่อระบบการรับรู้จึงเป็นรูปแบบหนึ่งของการสร้างความรู้ เพราะมันเปลี่ยนแปลงวิธีที่มนุษย์เข้าใจโลก และเปิดพื้นที่ให้ความเป็นไปได้ใหม่ของการรู้เกิดขึ้น

1.4 จากความรู้เชิงประสบการณ์สู่ Artistic Research

หากศิลปะสามารถสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับโลกได้ หากศิลปินสามารถทำหน้าที่เป็นนักวิจัยได้ และหากความรู้บางประเภทเกิดขึ้นผ่านการปฏิบัติ คำถามสำคัญที่ตามมาคือ ความรู้เหล่านี้จะได้รับการยอมรับในระบบวิชาการได้อย่างไร

ตลอดช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 มหาวิทยาลัยและสถาบันศิลปะในยุโรปเริ่มเผชิญคำถามดังกล่าวอย่างจริงจัง โดยเฉพาะเมื่อศิลปินจำนวนมากเข้าสู่ระบบการศึกษาระดับปริญญาโทและปริญญาเอก กระบวนการสร้างสรรค์จึงไม่ได้ถูกมองเพียงในฐานะการผลิตผลงาน หากถูกพิจารณาในฐานะกระบวนการสร้างความรู้ด้วย (Borgdorff, 2012)

การเปลี่ยนแปลงนี้นำไปสู่การก่อตัวของสิ่งที่ปัจจุบันเรียกว่า Artistic Research หรือการวิจัยเชิงศิลปะ ซึ่งเสนอว่า ความรู้สามารถเกิดขึ้นผ่านการปฏิบัติ การทดลอง การสร้างสรรค์ และประสบการณ์ได้ โดยไม่จำเป็นต้องแปรรูปเป็นภาษาเพียงรูปแบบเดียว หนึ่งในองค์กรที่มีบทบาทสำคัญคือ Society for Artistic Research (SAR) ซึ่งก่อตั้งขึ้นในปี ค.ศ. 2010 เพื่อสนับสนุนการพัฒนางานวิจัยเชิงศิลปะในระดับนานาชาติ SAR เสนอแนวคิดว่า

ความรู้ทางศิลปะสามารถถูกเผยแพร่ผ่านรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งข้อความ ภาพ เสียง วิดีโอ และสื่อผสม トラバโดที่สามารถแสดงให้เห็นถึงกระบวนการสร้างความรู้ที่เกิดขึ้น (Society for Artistic Research, 2024)

แนวคิดดังกล่าวนำไปสู่การพัฒนา Journal for Artistic Research (JAR) ซึ่งเป็นวารสารวิชาการที่เปิดพื้นที่ให้ศิลปินนำเสนอผลงานวิจัยในรูปแบบ Exposition แทนบทความแบบดั้งเดิม Exposition ไม่ได้แยกผลงานออกจากคำอธิบาย หากทำให้ภาพ เสียง วิดีโอ เอกสาร และการสะท้อนคิด ทำงานร่วมกันในฐานะองค์ประกอบของข้อเสนอทางความรู้

การเกิดขึ้นของ Artistic Research จึงมิใช่การปฏิเสธระบบวิชาการ หากเป็นการขยายความหมายของคำว่า “ความรู้” ให้ครอบคลุมรูปแบบการรับรู้และการปฏิบัติที่หลากหลายมากขึ้น ศิลปะไม่ได้เข้ามาแทนที่วิทยาศาสตร์หรือมนุษยศาสตร์ หากเข้ามาเติมเต็มพื้นที่ของความรู้ที่ไม่สามารถอธิบายได้ทั้งหมดผ่านภาษาเพียงอย่างเดียว

1.5 ข้อเสนอของบทนี้

ตลอดบทที่ผ่านมา เราได้พิจารณาว่า “ความรู้” ในกรอบญาณวิทยาแบบดั้งเดิมถูกกำหนดให้มีรูปร่างบางอย่าง ต้องอธิบายได้ ต้องตรวจสอบได้ ต้องมีข้อสรุปที่ชัดเจน ระบบดังกล่าวสร้างมาตรฐานสำคัญให้กับวิทยาการสมัยใหม่ แต่ขณะเดียวกันก็จำกัดขอบเขตของสิ่งที่ถูกนับว่าเป็นความรู้ หากเราย้อนกลับไปยังข้อเสนอของไมเคิล โพลานย์ ที่กล่าวว่า “มนุษย์รู้มากกว่าที่สามารถบอกได้” ความรู้ย่อมมิได้มีอยู่เพียงในรูปข้อความ หากฝังตัวอยู่ในทักษะ การกระทำ และประสบการณ์เชิงร่างกาย แนวคิดปรากฏการณ์วิทยาของฟอริช แมร์โล-ปงตี ก็ชี้ให้เห็นว่าการรับรู้มิใช่สิ่งรองจากภาษา หากเป็นพื้นฐานของการเข้าใจโลก ศิลปะซึ่งทำงานกับการรับรู้โดยตรง จึงไม่อาจถูกลดทอนเหลือเพียงวัตถุให้วิเคราะห์

ในกรอบของ Artistic Research นักทฤษฎีอย่างเฮงก์ บอร์กดอร์ฟเสนอว่า ศิลปะสามารถเป็นทั้งวิธีการ กระบวนการ และรูปแบบของความรู้ ความรู้ไม่ได้จำเป็นต้องแยกออกจากการปฏิบัติ หากสามารถฝังตัวอยู่ภายในโครงสร้างของงาน ภายในจังหวะของการกระทำ และภายในความสัมพันธ์ระหว่างผู้สร้างกับผู้รับรู้

ดังนั้น หากความรู้คือกระบวนการที่ทำให้โลกเข้าใจได้มากขึ้น ศิลปะย่อมเป็นหนึ่งในวิธีการทำความเข้าใจโลก เพียงแต่ใช้ภาษาอีกแบบหนึ่ง ภาษาแห่งภาพ เสียง พื้นที่ เวลา และร่างกาย ภาษาเช่นนี้มิได้ทำงานผ่านประโยค หากทำงานผ่านประสบการณ์ มิได้ให้ข้อสรุปตายตัว หากเปิดพื้นที่ให้การรับรู้เคลื่อนไหว ความกำกวมจึงไม่ใช่ข้อบกพร่องของความรู้เชิงศิลปะ หากเป็นคุณสมบัติที่ทำให้ความเข้าใจมีความยืดหยุ่น และเปิดรับความหลากหลายของความหมาย ในที่นี้ ศิลปะมิได้แข่งขันกับวิทยาศาสตร์หรือทฤษฎี หากดำรงอยู่เคียงข้าง ในฐานะอีกระนาบหนึ่งของการรู้

ข้อเสนอของบทนี้จึงมิใช่การเพิ่มศิลปะเข้าไปในระบบความรู้ราวกับเป็นหมวดหมู่ใหม่ หากเป็นการตั้งคำถามต่อระบบความรู้ตัวเองว่าจะยืดหยุ่นเพียงพอหรือไม่ที่จะยอมรับรูปแบบการรู้ที่เกิดขึ้นผ่านการปฏิบัติ การรับรู้ และประสบการณ์

ในความหมายนี้ “วิทยาศิลป์” มิได้หมายถึงการทำให้ศิลปะกลายเป็นวิทยาศาสตร์ และมีได้หมายถึงการทำให้วิทยาศาสตร์กลายเป็นศิลปะ หากหมายถึงการตระหนักว่า ความรู้มิได้หลายรูปแบบ และการสร้างสรรค์ก็สามารถเป็นวิธีการรู้โลกได้อย่างจริงจัง

วิทยาศิลป์จึงมิใช่การเพิ่มศิลปะเข้าไปในระบบความรู้

แต่คือการขยายความหมายของคำว่า “ความรู้” เอง และเมื่อขอบเขตของความรู้ขยายออกไป ศิลปะย่อมไม่ใช่สิ่งที่อยู่ชายขอบของวิชาการ หากเป็นพื้นที่ที่ทำให้เห็นว่าการรู้โลกอาจเกิดขึ้นได้มากกว่าหนึ่งภาษา

รายการอ้างอิง

- Abramović, M. (2010). *The Artist Is Present*. New York: Museum of Modern Art.
- Bangkok Art and Culture Centre. (2018). *A Possible Island? and The Abramović Method*. Retrieved from <https://www.bacc.or.th/events/12578>
- Borgdorff, H. (2012). *The Conflict of the Faculties: Perspectives on Artistic Research and Academia*. Leiden: Leiden University Press.
- Cage, J. (1961). *Silence: Lectures and Writings*. Middletown, CT: Wesleyan University Press.
- Clark, T. J. (1984). *The Painting of Modern Life: Paris in the Art of Manet and His Followers*. Princeton: Princeton University Press.
- Clark, T. J. (1999). *Farewell to an Idea: Episodes from a History of Modernism*. New Haven: Yale University Press.
- Clark, T. J. (2013). *Picasso and Truth: From Cubism to Guernica*. Princeton: Princeton University Press.
- Eliasson, O. (2007). *Take Your Time: Olafur Eliasson*. San Francisco: San Francisco Museum of Modern Art.

- Foucault, M. (1972). *The Archaeology of Knowledge*. New York: Pantheon Books.
- Frayling, C. (1993). *Research in Art and Design*. Royal College of Art Research Papers, 1(1), 1–5.
- Golding, J. (1959). *Cubism: A History and an Analysis, 1907–1914*. London: Faber & Faber.
- Haraway, D. (1988). Situated knowledges: The science question in feminism and the privilege of partial perspective. *Feminist Studies*, 14(3), 575–599.
- Heathfield, A. (Ed.). (2009). *Out of Now: The Lifeworks of Tehching Hsieh*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Journal for Artistic Research. (2011–present). *Journal for Artistic Research (JAR)*. Society for Artistic Research.
- Lyotard, J.-F. (1984). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Merleau-Ponty, M. (1962). *Phenomenology of Perception* (C. Smith, Trans.). London: Routledge & Kegan Paul. (Original work published 1945).
- Picasso, P. (1907). *Les Femmes d'Alger (O.J.)* [Painting]. Museum of Modern Art.
- Picasso, P. (1937). *Guernica* [Painting]. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Polanyi, M. (1966). *The Tacit Dimension*. New York: Doubleday.
- Pritchett, J. (1993). *The Music of John Cage*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Schön, D. A. (1983). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. New York: Basic Books.
- Society for Artistic Research. (2010). *Society for Artistic Research (SAR)*. Bern, Switzerland.
- Westcott, J. (2010). *When Marina Abramović Dies: A Biography*. Cambridge, MA: MIT Press.







จาก Practice-based สู่ Artistic Research

- 2.1 จุดกำเนิดของ Practice-based Research
- 2.2 Practice-based กับ Practice-led: การเคลื่อนตำแหน่งของความรู้
- 2.3 การเกิดขึ้นของ Artistic Research
- 2.4 พัฒนาการในยุโรป
- 2.5 การขยายตัวในบริบทโลก
- 2.6 บทบาทของสถาบันอุดมศึกษา
- 2.7 ข้อเสนอของบท



บทที่ 2

จาก Practice-based สู่ Artistic Research

หากบทแรกตั้งคำถามว่า ศิลปะสามารถเป็น “ความรู้” ได้หรือไม่ บทนี้จะตั้งคำถามต่อไปว่า ศิลปะสามารถเป็น “การวิจัย” ได้อย่างไร

การเปลี่ยนผ่านจากคำว่า Practice-based Research ไปสู่ Artistic Research มิใช่เพียงการเปลี่ยนถ้อยคำ หากเป็นการเคลื่อนตัวเชิงโครงสร้างในโลกอุดมศึกษาและโลกศิลปะร่วมสมัย ในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 มหาวิทยาลัยศิลปะในยุโรปและออสเตรเลียเริ่มเผชิญคำถามพื้นฐานว่า ผลงานสร้างสรรค์สามารถมีสถานะเป็นงานวิจัยระดับปริญญาเอกได้หรือไม่ และหากได้ จะต้องมีการเงื่อนไขอะไรบ้าง

คำว่า Practice-based จึงเกิดขึ้นเพื่อจัดวางการปฏิบัติสร้างสรรค์ให้อยู่ในกรอบวิชาการ แต่ไม่นานนัก ความไม่เพียงพอของคำนี้ก็เริ่มปรากฏ เพราะยังคงวางตำแหน่งความรู้ไว้ภายนอกกระบวนการปฏิบัติ การขยับสู่คำว่า Practice-led และในเวลาต่อมาสู่ Artistic Research จึงสะท้อนความพยายามที่จะย้ายศูนย์กลางของความรู้เข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์โดยตรง บทนี้จะติดตามพัฒนาการดังกล่าว ทั้งในเชิงแนวคิดและเชิงสถาบัน ตั้งแต่จุดเริ่มต้นในบริบทยุโรป การปรับโครงสร้างการศึกษาผ่าน Bologna Process ไปจนถึงการก่อตัวของเครือข่ายวิจัยศิลปะระดับนานาชาติ เพื่อทำความเข้าใจว่า การยอมรับศิลปะในฐานะการวิจัยมิได้เกิดขึ้นในสุญญากาศ หากเป็นผลจากการเจรจาระหว่างระบบความรู้แบบเดิมกับสนามการปฏิบัติสร้างสรรค์ โดยบทที่ 2 นี้จะสามารถขยายความออกเป็น 7 ข้อย่อยดังนี้

2.1 จุดกำเนิดของ Practice-based Research

กำเนิดในบริบทมหาวิทยาลัยศิลปะ และความพยายามให้ผลงานสร้างสรรค์มีสถานะเป็นงานวิจัย

2.2 Practice-based กับ Practice-led : การเคลื่อนตำแหน่งของความรู้

ความแตกต่างเชิงโครงสร้างระหว่าง “งานเป็นผลลัพธ์” กับ “การปฏิบัติเป็นตัวนำ”

2.3 การเกิดขึ้นของ Artistic Research

เหตุใดคำเดิมจึงไม่เพียงพอ และการขยายกรอบความเข้าใจใหม่

2.4 พัฒนาการในยุโรป

Bologna Process, Artistic PhD และบทบาทของเครือข่ายวิจัยศิลปะ

2.5 การขยายตัวในบริบทโลก

แนวโน้มในสหราชอาณาจักร สแกนดิเนเวีย ออสเตรเลีย สหรัฐอเมริกา และเอเชีย

2.6 บทบาทของสถาบันอุดมศึกษา

การประเมิน ความเข้มงวด (Rigor) และการปรับระบบรับรองคุณภาพ

2.7 ข้อเสนอของบท

การขยายความหมายของคำว่า “การวิจัย” ในบริบทวิทยาลัยศิลป์

แนวคิด Practice-based Research เกิดขึ้นจากบริบทของมหาวิทยาลัยศิลปะในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 เมื่อสถาบันอุดมศึกษาต้องเผชิญคำถามสำคัญว่า ผลงานสร้างสรรค์สามารถมีสถานะเป็นงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษาได้หรือไม่ ความพยายามนี้จึงเป็นการจัดวางการปฏิบัติทางศิลปะให้อยู่ในกรอบวิชาการ เพื่อให้ผลงานมีใช้เพียงผลผลิตเชิงสุนทรียะ หากเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการวิจัยอย่างเป็นทางการ

2.1 จุดกำเนิดของ Practice - based Research กำเนิดในบริบทมหาวิทยาลัยศิลปะ และความพยายามให้ผลงานสร้างสรรค์มีสถานะเป็นงานวิจัย

แนวคิด Practice-based Research มิได้เกิดจากการอภิปรายเชิงทฤษฎีล้วน ๆ หากเกิดจากแรงกดดันเชิงโครงสร้างภายในมหาวิทยาลัยศิลปะช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 โดยเฉพาะในสหราชอาณาจักรและออสเตรเลีย เมื่อสถาบันอุดมศึกษาขยายระบบปริญญาเอกเข้าสู่สาขาศิลปะ คำถามสำคัญจึงเกิดขึ้นทันทีว่า หากวิทยานิพนธ์ในสาขาวิทยาศาสตร์และสังคมศาสตร์ต้องผลิตองค์ความรู้ใหม่ผ่านข้อความ งานสร้างสรรค์ในสาขาศิลปะจะมีสถานะเช่นเดียวกันได้หรือไม่

ในบริบทนั้น ผลงานศิลปะยังถูกมองว่าเป็นผลผลิตเชิงสุนทรียะมากกว่าจะเป็นผลลัพธ์ของกระบวนการวิจัย การก่อตัวของ Practice-based Research จึงเป็นความพยายามจัดวางการปฏิบัติทางศิลปะให้อยู่ภายใต้กรอบวิชาการอย่างเป็นทางการ โดยเสนอว่าผลงานสร้างสรรค์สามารถเป็น “องค์ประกอบหลักของงานวิจัย” ได้ หากมีการสะท้อนคิด การอธิบายกระบวนการ และการวางบริบททางทฤษฎีประกอบอย่างชัดเจน กล่าวอีกนัยหนึ่ง Practice-based Research เป็นจุดเริ่มต้นของการเจรจาระหว่างโลกการสร้างสรรค์กับระบบมหาวิทยาลัย มันไม่ได้ล้มล้างเกณฑ์วิชาการเดิม หากพยายามขยายเกณฑ์นั้นให้ครอบคลุมรูปแบบการรู้ที่เกิดขึ้นผ่านการปฏิบัติ ผลงานศิลปะจึงค่อย ๆ ถูกยอมรับว่าไม่ใช่เพียงวัตถุแห่งความงาม หากเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการผลิตความรู้ในระดับบัณฑิตศึกษาอย่างเป็นทางการ

ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือระบบปริญญาเอกด้านศิลปะในสหราชอาณาจักรช่วงทศวรรษ 1990 หลายมหาวิทยาลัย เช่น University of the Arts London หรือ Goldsmiths, University of London เริ่มเปิดหลักสูตรที่อนุญาตให้ผลงานสร้างสรรค์เป็น “แกนกลาง” ของวิทยานิพนธ์ แต่ผู้วิจัยต้องจัดทำเอกสารประกอบ (Written Component) เพื่ออธิบายกรอบแนวคิด กระบวนการ และความเชื่อมโยงกับองค์ความรู้ที่มีอยู่

ในรูปแบบนี้ งานจัดวาง ภาพยนตร์ทดลอง ดนตรี หรือผลงานสื่อผสม สามารถนับเป็น “ผลลัพธ์การวิจัย” ได้ แต่ต้องมีการสะท้อนคิด (Critical Reflection) และวิเคราะห์กระบวนการอย่างเป็นระบบ เอกสารดังกล่าวทำหน้าที่เชื่อมผลงานเข้ากับกรอบวิชาการ เพื่อให้มหาวิทยาลัยสามารถประเมินคุณภาพตามเกณฑ์งานวิจัย

อีกตัวอย่างหนึ่งพบในออสเตรเลียซึ่งเป็นประเทศแรก ๆ ที่รับรองปริญญาเอกสาย Practice-based อย่างเป็นระบบ ศิลปินผู้ทำวิทยานิพนธ์อาจนำเสนอผลงานนิทรรศการเป็นส่วนหลักของงาน และแนบ “Exegesis” หรือบทอธิบายเชิงทฤษฎีควบคู่ไปด้วย โครงสร้างเช่นนี้สะท้อนความพยายามประสานสองโลกเข้าด้วยกัน คือโลกของการปฏิบัติสร้างสรรค์ และโลกของมาตรฐานการวิจัย

อย่างไรก็ตาม ตัวอย่างเหล่านี้ยังเผยให้เห็นข้อจำกัดบางประการ เพราะแม้ผลงานจะได้รับสถานะเป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ แต่ความชอบธรรมทางวิชาการยังคงพึ่งพาเอกสารข้อความเป็นหลัก ความรู้จึงยังถูกยืนยันผ่านภาษา มากกว่าผ่านกระบวนการสร้างสรรค์เอง

นี่เองที่ทำให้ Practice-based Research กลายเป็นจุดตั้งต้นสำคัญ แต่ยังไม่ใช่มุมสิ้นสุดของการถกเถียง และเป็นเงื่อนไขที่นำไปสู่การพัฒนาแนวคิด Artistic Research ในเวลาต่อมา

แนวคิด Practice-based Research เกิดขึ้นจากความพยายามทำความเข้าใจว่า การสร้างสรรค์เองสามารถเป็นกระบวนการผลิตความรู้ได้หรือไม่ ก่อนที่คำว่า Artistic Research จะถูกใช้แพร่หลาย ศิลปินจำนวนมากได้ทำงานในลักษณะที่การทดลองและการปฏิบัติเป็นศูนย์กลางของการค้นคว้า แม้จะยังไม่ได้เรียกตนเองว่านักวิจัยก็ตาม

ตัวอย่างเช่น โยเซฟ บอยส์ ซึ่งเสนอแนวคิด “Social Sculpture” โดยมองว่าสังคมทั้งสังคมสามารถเป็นงานศิลปะได้ การทำงานของเขาไม่ได้เริ่มจากการผลิตวัตถุ หากเริ่มจากกระบวนการคิด ทดลอง และสร้างสถานการณ์ทางสังคม งานของบอยส์จึงเป็นการปฏิบัติที่มีลักษณะของการวิจัย แม้จะยังไม่ถูกจัดอยู่ในกรอบคำว่า Practice-based



'You couldn't really take an uninteresting picture of him', Alastair Thain. Joseph Beuys and carnation. Photograph: Alastair Thain

ภาพที่ 13 : Joseph Beuys (1921–1986)

ที่มา : สืบค้นจาก <https://www.artsy.net/article/hempstead-may-gallery-alastair-thain-s-best-photograph-joseph-beuys-close-death>

เมื่อวันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2569

โยเซฟ บอยส์ (Joseph Beuys⁴) (1921–1986) เป็นศิลปินแนวความคิด (Conceptual Artist) ชาวเยอรมัน ผู้มีบทบาทสำคัญต่อศิลปะหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 และเป็นหนึ่งในบุคคลสำคัญของขบวนการ Fluxus เขาไม่ได้มองศิลปะเป็นเพียงวัตถุเพื่อจัดแสดง แต่เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและจิตสำนึก

บอยส์เกิดที่เมืองเครเฟลด์ ประเทศเยอรมนี และเติบโตในช่วงเวลาที่สังคมยุโรปเผชิญความรุนแรงจากสงคราม ประสบการณ์ในสงครามโลกครั้งที่ 2 มีอิทธิพลต่อแนวคิดของเขาอย่างลึกซึ้ง โดยเฉพาะเรื่อง “การเยียวยา” (healing) และการฟื้นฟูสังคม หลังสงคราม เขาศึกษาที่ Kunstakademie Düsseldorf และต่อมากลายเป็นอาจารย์ที่นั่น แนวคิดของเขาทำให้เกิดข้อถกเถียงอย่างมาก เพราะเขาเชื่อว่า “ทุกคนคือศิลปิน” (Everyone is an artist) ซึ่งไม่ได้หมายถึงทักษะเชิงช่าง แต่หมายถึงศักยภาพเชิงความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ในการเปลี่ยนแปลงสังคม

⁴ โยเซฟ บอยส์ (Joseph Beuys, 1921–1986) ศิลปินแนวคอนเซปชวลชาวเยอรมันผู้ทรงอิทธิพลหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นผู้บุกเบิกศิลปะการแสดง (Performance Art) และแนวคิด "Social Sculpture" (ประติมากรรมสังคม) ที่เชื่อว่าศิลปะคือการสร้างสรรค์สังคมและทุกคนเป็นศิลปิน

แนวคิดสำคัญ : ประติมากรรมทางสังคม (Social Sculpture)

แนวคิดประติมากรรมทางสังคม (Social Sculpture) ของโยเซฟ บอยส์ (Joseph Beuys, ค.ศ. 1921–1986) เสนอว่า ศิลปะไม่ได้จำกัดอยู่เพียงวัตถุหรือผลงานที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ หากหมายรวมถึงกระบวนการที่มนุษย์ร่วมกันสร้าง เปลี่ยนแปลง และออกแบบสังคม ทุกคนจึงสามารถมีส่วนร่วมในการสร้าง “ประติมากรรม” ขนาดใหญ่ที่เรียกว่าสังคมผ่านความคิด การกระทำ และความสัมพันธ์ระหว่างกัน (Beuys, 1979; Harlan, 2004)

บอยส์เสนอแนวคิด “Social Sculpture” หรือ “ประติมากรรมทางสังคม” โดยมองว่าสังคมทั้งหมดสามารถถูกปั้นแต่งได้ผ่านความคิด การมีส่วนร่วม และการกระทำของมนุษย์ ศิลปะจึงไม่จำกัดอยู่ที่วัตถุ หากเป็นกระบวนการสร้างรูปแบบใหม่ให้กับความสัมพันธ์ทางสังคม

ในกรอบนี้ งานศิลปะไม่ใช่สิ่งของ แต่เป็น “สถานการณ์” หรือ “กระบวนการ” ที่เปิดให้ผู้คนเข้ามามีส่วนร่วม

ลักษณะผลงาน

1) Performance และ Action Art

ก่อนพิจารณาผลงานของศิลปินสาย Performance Art และ Action Art จำเป็นต้องทำความเข้าใจว่าการวิจัยในศิลปะการแสดงสดมิได้มุ่งศึกษาเฉพาะ “ผลงานที่เกิดขึ้น” หากรวมถึงกระบวนการ เงื่อนไข และประสบการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างการกระทำด้วย ในหลายกรณี ผลงานมิได้อยู่ในรูปวัตถุที่คงอยู่ถาวร หากดำรงอยู่ในฐานะเหตุการณ์ (Event) ที่เกิดขึ้นเพียงครั้งเดียว หรือเกิดขึ้นในช่วงเวลาหนึ่งแล้วสิ้นสุดลง

ดังนั้น การศึกษาหรือการวิจัยเกี่ยวกับ Performance Art จึงต้องพิจารณาหลายมิติประกอบกัน ได้แก่ (1) คำถามหรือประเด็นที่ศิลปินต้องการสำรวจ (Research Question) (2) วิธีการหรือเงื่อนไขที่ถูกออกแบบขึ้นเพื่อทดลองกับคำถามนั้น (Methodology) (3) บทบาทของร่างกาย เวลา พื้นที่ และผู้ชมในฐานะส่วนหนึ่งของกระบวนการวิจัย (4) ประสบการณ์หรือความรู้ที่เกิดขึ้นระหว่างการปฏิบัติ (Embodied Experience) และ (5) การสะท้อนคิดหรือข้อค้นพบที่เกิดขึ้นภายหลังการแสดง

ในกรอบของ Artistic Research ผลงานประเภท Performance และ Action Art จึงไม่ควรถูกมองเพียงในฐานะการแสดงออกทางอารมณ์หรือการสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะ หากสามารถมองได้ว่าเป็นการสร้างสถานการณ์ทดลอง (Experimental Situation) เพื่อสำรวจประเด็นบางประการเกี่ยวกับมนุษย์ สังคม การเมือง ความทรงจำ ร่างกาย หรือการรับรู้ การกระทำของศิลปินจึงทำหน้าที่คล้ายการตั้งสมมติฐานและการทดสอบในเวลาเดียวกัน โดยใช้ร่างกาย พื้นที่ และความสัมพันธ์กับผู้ชมเป็นเครื่องมือสำคัญของการวิจัย

บอยส์ทำงานในรูปแบบการกระทำ (action) ที่มีมิติพิธีกรรมและสัญลักษณ์สูง

ตัวอย่างเช่น



Joseph Beuys arrivals by stretcher covered in felt for his performance: *I Like America and America Likes Me*, 1974.

ภาพที่ 14 : โยเซฟ บอยส์ (Joseph Beuys, ค.ศ. 1921–1986)

ในผลงาน *I Like America and America Likes Me* (1974)

ที่มา : สืบค้นจาก <https://www.kidsofdada.com/blogs/magazine/35963521>

-joseph-beuys-i-like-america-and-america-likes-me เมื่อวันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2569

ผลงาน *I Like America and America Likes Me* (1974) เป็นผลงานของโยเซฟ บอยส์ (Joseph Beuys, ค.ศ. 1921–1986)

เขาใช้ชีวิตอยู่กับหมาป่าโคโยตี้ในแกลเลอรีเป็นเวลาหลายวัน งานนี้ตั้งคำถามถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษยธรรมชาติ และประวัติศาสตร์การเมืองของอเมริกา

ผลงานนี้จัดแสดงที่ René Block Gallery ในนิวยอร์ก ปี ค.ศ. 1974 บอยส์เดินทางมาถึงสหรัฐอเมริกาโดยไม่ให้เท้าแตะแผ่นดินอเมริกา เขาถูกห้ามจากสนามบินด้วยรถพยาบาลและห่อร่างด้วยผ้าสักหลาด ก่อนถูกนำเข้าไปในแกลเลอรี ซึ่งภายในมีหมาป่าโคโยตี้ตัวหนึ่งรออยู่ เขาใช้ชีวิตร่วมกับสัตว์ตัวนั้นเป็นเวลาสามวัน ภายในพื้นที่เดียวกัน โดยมีเพียงไม้เท้า ผ้าสักหลาด กองหนังสือพิมพ์ และวัตถุพื้นฐานบางอย่าง

การกระทำนี้ไม่ใช่เพียงการแสดงความกล้าหรือการทดลองทางพฤติกรรม หากเป็นการสร้าง “สถานการณ์เชิงสัญลักษณ์” โคโยตี้ในบริบทอเมริกาก็มีความหมายหลากหลาย มันเป็นสัตว์พื้นถิ่นที่เกี่ยวข้องกับตำนานชนพื้นเมือง

และในขณะเดียวกันก็เป็นสัตว์ที่ถูกทำให้เป็นศัตรูในประวัติศาสตร์การขยายอาณานิคมของสหรัฐอเมริกา การอยู่ร่วมกับโคโยตี้จึงสามารถอ่านได้ว่าเป็นการเผชิญหน้าระหว่างยุโรปกับอเมริกา ระหว่างอารยธรรมกับธรรมชาติ ระหว่างผู้ตั้งถิ่นฐานกับชนพื้นเมือง

บอยส์ไม่ได้พยายามควบคุมสัตว์ แต่ค่อย ๆ สร้างความสัมพันธ์ผ่านการอยู่ร่วมกัน ความระแวงระวัง ในช่วงแรกค่อย ๆ เปลี่ยนเป็นการยอมรับร่วมกัน การกระทำทั้งหมดเกิดขึ้นต่อหน้าผู้ชม แต่ไม่มีบทสนทนา ไม่มีคำอธิบายเชิงทฤษฎีในขณะนั้น ความหมายเกิดจากการสังเกต การรอคอย และการรับรู้เชิงเวลา

ผลงานนี้จึงตั้งคำถามถึงประวัติศาสตร์ความรุนแรงและการครอบครองในสังคมอเมริกันอย่างแยบยล โดยไม่กล่าวหาหรือสรุปผ่านภาษา หากสร้างสัญลักษณ์ที่เปิดพื้นที่ให้ผู้ชมตีความ ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสัตว์ในห้อง จัดแสดงกลายเป็นภาพจำลองของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ และระหว่างอำนาจกับผู้ถูกกดขี่

ในเชิง Practice-based งานนี้เป็นตัวอย่างของการใช้ “การกระทำ” เป็นกระบวนการวิจัย บอยส์ไม่ได้เสนอ ทฤษฎีผ่านบทความ หากทดลองสร้างเงื่อนไขที่ทำให้คำถามทางสังคมและการเมืองปรากฏขึ้นผ่านประสบการณ์ตรง ความรู้จึงไม่ได้อยู่ในข้อสรุป หากอยู่ในกระบวนการเผชิญหน้าและการอยู่ร่วมกันอย่างตั้งเครียดตลอดสามวันนั้น

2) วัสดุเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Materials)

ในบริบทของ Artistic Research วัสดุไม่ได้ทำหน้าที่เป็นเพียงองค์ประกอบทางสุนทรียะหรือสื่อกลาง ของ การแสดงออก หากสามารถทำหน้าที่เป็นเครื่องมือของการวิจัยได้ วัสดุแต่ละชนิดมีคุณสมบัติทางกายภาพ ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่แตกต่างกัน การเลือกใช้วัสดุจึงไม่ใช่เพียงการตัดสินใจ ทางศิลปะ แต่เป็นการกำหนดวิธีการตั้งคำถามและวิธีการสร้างความรู้

ประเด็นสำคัญที่ควรพิจารณาในการศึกษาวัสดุเชิงสัญลักษณ์ ได้แก่ วัสดุนั้นสัมพันธ์กับคำถามวิจัยอย่างไร วัสดุสามารถเปิดเผยหรือสร้างความเข้าใจใหม่เกี่ยวกับประเด็นที่ศึกษาได้หรือไม่ และการทำงานร่วมกับวัสดุนั้น ก่อให้เกิดความรู้ประเภทใดที่ไม่สามารถเข้าถึงได้ผ่านการอธิบายด้วยภาษาเพียงอย่างเดียว

ในกรอบนี้ วัสดุไม่ได้เป็นเพียงสิ่งที่ถูกนำมาใช้สร้างผลงาน แต่เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการค้นคว้า ทดลอง และสร้างความหมาย วัสดุจึงสามารถทำหน้าที่เป็นทั้งแหล่งข้อมูล เครื่องมือวิจัย และพื้นที่ที่ความรู้ค่อย ๆ ปรากฏขึ้น ผ่านการปฏิบัติ

บอยส์มักใช้วัสดุอย่างไขมัน (Fat) และสักหลาด (Felt) ซึ่งเขาเชื่อมโยงกับเรื่องราวการรอดชีวิตในสงคราม วัสดุเหล่านี้ไม่ได้ถูกใช้เพื่อความงาม หากมีนัยยะเชิงพลังงาน การเก็บความร้อน และการเยียวยา

ผลงานอย่าง *Fat Chair* (1964) แสดงให้เห็นว่าการเปลี่ยนแปลงของวัสดุคือกระบวนการ ไม่ใช่เพียงรูปทรง



Joseph Beuys Fair Use

Added: 21 Feb, 2011 by xennex

last edit: 22 Apr, 2022 by LWolff

max resolution: 1440x1440px

ภาพที่ 15 : Fat Chair (1964)

ที่มา : สืบค้นจาก <https://www.wikiart.org/en/joseph-beuys/fat-chair-1964-1>

เมื่อวันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2569

3) โครงการสาธารณณะระยะยาว

7000 Oaks (1982)



ภาพที่ 16 : 7000 Oaks (1982)

ที่มา : สืบค้นจาก <https://www.kassel.de/service/produkte/kassel/umwelt-und-gartenamt/freiraumplanung/7000-Eichen-Massnahmen-an-geschuetzten-Baeumen.php>

เมื่อวันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2569

7000 Oaks (7000 Eichen), 1982–1987 โดยโยเซฟ บอยส์ เป็นโครงการศิลปะระยะยาวที่โยเซฟ บอยส์ เริ่มต้นขึ้นในปี ค.ศ. 1982 ภายใต้กรอบแนวคิด “Social Sculpture” หรือ “ประติมากรรมทางสังคม” โครงการนี้มีเป้าหมายปลูกต้นไม้จำนวน 7,000 ต้นกระจายทั่วเมืองคัสเซิล (Kassel) ประเทศเยอรมนี ควบคู่กับการวางแท่งหินบะซอลต์หนึ่งก้อนข้างต้นไม้แต่ละต้น

แนวคิดดังกล่าวถูกนำเสนอต่อสาธารณชนครั้งแรกในงาน documenta 7 ซึ่งเป็นมหกรรมศิลปะร่วมสมัยที่จัดขึ้นทุก 5 ปีในเมืองคัสเซิล แทนที่จะนำเสนอผลงานในรูปวัตถุศิลปะภายในอาคารจัดแสดง บอยส์กลับเสนอ

“กระบวนการปลูกป่า” เป็นงานศิลปะที่ต้องอาศัยเวลา การมีส่วนร่วม และความร่วมมือของประชาชน ในช่วงเริ่มต้น เขานำต้นโอ๊ก 7,000 ต้นและแท่งหินบะซอลต์ 7,000 ก้อนมากองรวมกันไว้หน้าพิพิธภัณฑสถาน Fridericianum เพื่อเป็นจุดศูนย์กลางของโครงการ ต้นไม้แต่ละต้นจะถูกนำไปปลูกตามพื้นที่ต่าง ๆ ของเมือง ทั้งพื้นที่สาธารณะ โรงเรียน ย่านที่อยู่อาศัย และสถานที่สำคัญอื่น ๆ โดยมีอาสาสมัครจำนวนมากเข้าร่วมสนับสนุน รวมถึงองค์กรศิลปะอย่าง Dia Art Foundation

โครงการดำเนินต่อเนื่องเป็นเวลาห้าปี และเสร็จสมบูรณ์ในปี 1987 ระหว่างงาน documenta 8 เมื่อมีการปลูกต้นสุดท้ายอย่างเป็นทางการเป็นสัญลักษณ์ หินบะซอลต์ที่วางคู่กับต้นโอ๊กมิได้เป็นเพียงเครื่องหมายทางกายภาพ หากสะท้อนแนวคิดสำคัญของบอยส์ว่า ธรรมชาติและโครงสร้างที่มนุษย์สร้างขึ้นสามารถดำรงอยู่ร่วมกันได้ แม้จะมีคุณลักษณะต่างกัน ต้นไม้ซึ่งเติบโต เปลี่ยนแปลง และมีชีวิต ถูกจับคู่กับหินซึ่งแข็งนิ่ง หนักแน่น และคงทน การวางคู่กันเช่นนี้จึงเป็นภาพแทนของความสัมพันธ์ระหว่างความมีชีวิตกับความมั่นคง ระหว่างการเติบโตกับโครงสร้าง

ในเชิงประวัติศาสตร์ โครงการนี้ยังถูกมองว่าเป็นการแทรกแซงเชิงสัญลักษณ์ต่อพื้นที่เมืองที่เคยได้รับความเสียหายจากการทิ้งระเบิดในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง การปลูกต้นไม้จึงมิใช่เพียงกิจกรรมด้านสิ่งแวดล้อม หากเป็นกระบวนการเยียวยาและฟื้นฟูเชิงสังคม แม้โครงการจะได้รับการสนับสนุนจากบางฝ่าย แต่ก็เผชิญเสียงคัดค้านอย่างมากในระยะแรก บางคนตั้งคำถามถึงความเป็นไปได้ของการปลูกต้นไม้จำนวนมหาศาล บางคนมองว่าเป็นการรบกวนพื้นที่เมืองหรือทำลายท้องถนน กระแสต่อต้านส่วนหนึ่งมาจากบริบทการเมืองของรัฐบาลท้องถิ่นที่มีแนวคิดอนุรักษนิยม อย่างไรก็ตาม เมื่อโครงการค่อย ๆ ดำเนินไปและประชาชนเริ่มเห็นผลลัพธ์เชิงรูปธรรม ทศนคติของสาธารณชนก็เปลี่ยนแปลงตาม

แนวคิดของ *7000 Oaks* มิได้หยุดอยู่ที่คัสเซิล ภายหลัง Dia Art Foundation ได้นำแนวคิดดังกล่าวไปติดตั้งในนิวยอร์ก โดยปลูกต้นไม้คู่กับแท่งหินบะซอลต์บนถนน West 22nd Street และขยายจำนวนต้นไม้เพิ่มเติมในเวลาต่อมา สะท้อนความตั้งใจของบอยส์ที่มองโครงการนี้เป็นจุดเริ่มต้นของการเคลื่อนไหวเชิงสิ่งแวดล้อมและสังคมในระดับสากล

7000 Oaks จึงมิใช่เพียงงานศิลปะสิ่งแวดล้อม หากเป็นการทดลองทางสังคมระยะยาว เป็นงานที่ขยายความหมายของศิลปะออกจากพื้นที่จัดแสดงสู่โครงสร้างเมือง และทำให้การเปลี่ยนแปลงทางสิ่งแวดล้อมกลายเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ร่วมกัน

ความสำคัญต่อ Practice-based และ Artistic Research

บอยส์เป็นตัวอย่างของศิลปินที่ทำงานในลักษณะ Practice-based ก่อนที่คำนี้จะถูกใช้ในมหาวิทยาลัย งานของเขาไม่ได้เริ่มจากทฤษฎีที่ต้องพิสูจน์ผ่านข้อความ หากเริ่มจากการกระทำ การทดลอง และการมีส่วนร่วม เขาใช้วัสดุ พื้นที่ เวลา และสังคมเป็น “เครื่องมือคิด” การกระทำของเขาเป็นทั้งกระบวนการสร้างงานและ

กระบวนการตั้งคำถาม แม้เขาจะไม่ได้เรียกตนเองว่านักวิจัย แต่กระบวนการทำงานของเขามีลักษณะของการวิจัย ผ่านการปฏิบัติอย่างชัดเจน

อีกกรณีหนึ่งคือ โรเบิร์ต มอร์ริส (Robert Morris⁵) (Robert Morris, ค.ศ. 1931–2018) โรเบิร์ต มอร์ริสเป็นศิลปินชาวอเมริกันผู้มีบทบาทสำคัญในศิลปะมินิมอลลิสม์ (Minimalism) ศิลปะแนวกระบวนการ (Process Art) และศิลปะแนวความคิด (Conceptual Art) ผลงานของเขามักตั้งคำถามเกี่ยวกับการรับรู้ พื้นที่ การเคลื่อนไหว และความสัมพันธ์ระหว่างร่างกายกับวัตถุ มากกว่าการสร้างรูปทรงที่มีความหมายเชิงสัญลักษณ์โดยตรง (Morris, 1993)

ในบริบทของ Artistic Research สิ่งที่น่าสนใจคือมอร์ริสมองผลงานศิลปะเสมือนการทดลองเกี่ยวกับการรับรู้ (Perceptual Experiment) เขาไม่ได้พยายามสร้างวัตถุเพื่อให้ผู้ชมตีความเชิงเนื้อหา แต่สร้างสถานการณ์ที่ทำให้ผู้ชมตระหนักถึงการเคลื่อนไหวของตนเองภายในพื้นที่ การเดิน การมอง การเปลี่ยนตำแหน่ง และระยะห่างระหว่างร่างกายกับวัตถุ กลายเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างความรู้

ตัวอย่างสำคัญคือ *Untitled (L - Beams)* (1965) ซึ่งประกอบด้วยรูปทรงตัว L จำนวนสามชิ้นที่มีขนาดเท่ากันทุกประการ แต่ถูกจัดวางในตำแหน่งที่ต่างกัน แม้ว่าวัตถุทั้งสามจะเหมือนกันทางกายภาพ ผู้ชมกลับรับรู้ว่ามีขนาด รูปทรง หรือความสำคัญแตกต่างกัน ผลงานชิ้นนี้จึงไม่ได้มุ่งเสนอความหมายเชิงสัญลักษณ์ หากทำหน้าที่เป็น การทดลองเกี่ยวกับกลไกการรับรู้ของมนุษย์

ในแง่นี้ วัสดุไม่ได้เป็นเพียงสื่อกลางของการสร้างรูปทรง แต่เป็นเครื่องมือวิจัยที่ใช้สำรวจความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุ พื้นที่ และผู้รับรู้ ความรู้ที่เกิดขึ้นไม่ได้อยู่ในตัววัตถุ หากเกิดขึ้นจากประสบการณ์ของผู้ชมที่เคลื่อนที่และรับรู้พื้นที่รอบตัว นี่จึงเป็นตัวอย่างของการที่ศิลปะทำหน้าที่เป็นกระบวนการวิจัยผ่านการปฏิบัติ (Research through Practice)

ในช่วงทศวรรษ 1960 เขาใช้การทดลองกับรูปทรง น้ำหนัก และพื้นที่ เพื่อสำรวจการรับรู้ของผู้ชมงานของเขาไม่ได้เพียงสร้างวัตถุ Minimal หากเป็นการตั้งคำถามเชิงกายภาพและปรากฏการณ์วิทยาเกี่ยวกับการมองเห็นและการเคลื่อนไหว

ในบริบทของดนตรีทดลอง จอห์น เคจ (John Cage, ค.ศ. 1912–1992) ก็ทำงานในลักษณะเดียวกัน การใช้ความบังเอิญ (Chance Operations) และความเงียบเป็นเครื่องมือ มิใช่เพียงการประพันธ์เพลง หากเป็นการทดลองกับเงื่อนไขของการฟัง

⁵ โรเบิร์ต มอร์ริส (Robert Morris, ค.ศ. 1931–2018) เป็นศิลปิน นักเขียน และนักทฤษฎีศิลปะชาวอเมริกัน ผู้มีบทบาทสำคัญในศิลปะแนวมินิมอลลิสม์ (Minimal Art) ศิลปะแนวกระบวนการ (Process Art) และศิลปะแนวความคิด (Conceptual Art) ผลงานของเขามุ่งสำรวจการรับรู้ พื้นที่ ร่างกาย และความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับวัตถุทางศิลปะ

ศิลปินเหล่านี้ไม่ได้เขียนวิทยานิพนธ์เพื่ออธิบายสิ่งที่ทำ แต่กระบวนการสร้างสรรค์ของพวกเขา มีลักษณะเป็น การวิจัยโดยตัวมันเอง นี่คือพื้นฐานทางปฏิบัติที่ต่อมาถูกจัดวางในกรอบคำว่า Practice-based Research ในโลกวิชาการ ศิลปินเหล่านี้ไม่ได้เขียนวิทยานิพนธ์เพื่ออธิบายสิ่งที่ทำ แต่กระบวนการสร้างสรรค์ของพวกเขา มีลักษณะของการวิจัยอย่างชัดเจน เพราะต่างเริ่มต้นจากคำถามบางประการเกี่ยวกับมนุษย์ การรับรู้ เวลา สังคม หรือ ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับโลก และใช้กระบวนการสร้างสรรค์เป็นวิธีการสำรวจคำถามเหล่านั้น

ตัวอย่างเช่น จอห์น เคจ (John Cage, ค.ศ. 1912–1992) ตั้งคำถามว่า “เสียงคืออะไร” และทดลองกับ ขอบเขตของการฟังผ่านผลงาน 4'33" (1952) ขณะที่โยเซฟ บอยส์ (Joseph Beuys, ค.ศ. 1921–1986) สำรวจ ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะ สังคม และการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองผ่านแนวคิด “ประติมากรรมทางสังคม” (Social Sculpture) ส่วนมารีนา อบราโมวิช (Marina Abramović, ค.ศ. 1946–) ใช้ร่างกาย เวลา และความอดทนเป็นพื้นที่ ทดลองเกี่ยวกับขีดจำกัดของมนุษย์ และเต๋อซิง เซียะห์ (Tehching Hsieh, ค.ศ. 1950–) ใช้ชีวิตประจำวันเป็นสนาม วิจัยเพื่อสำรวจความหมายของเวลา วินัย และการดำรงอยู่

แม้ว่าศิลปินเหล่านี้จะไม่ได้ใช้คำว่า “Artistic Research” ในขณะนั้น แต่สิ่งที่พวกเขาปฏิบัติกลับมี องค์ประกอบสำคัญของการวิจัยอยู่แล้ว ไม่ว่าจะเป็นการตั้งคำถาม การสร้างวิธีการทดลอง การสังเกตผลที่เกิดขึ้น และการสร้างความเข้าใจใหม่ผ่านกระบวนการปฏิบัติ ความรู้จึงไม่ได้เกิดขึ้นภายหลังการสร้างงาน หากค่อย ๆ ก่อตัวขึ้น ระหว่างการสร้างงานนั่นเอง นี่คือพื้นฐานสำคัญที่ต่อมาถูกนำมาพัฒนาและจัดวางอย่างเป็นระบบในกรอบแนวคิดที่ เรียกว่า Practice-based Research และ Artistic Research ในโลกวิชาการร่วมสมัย



ภาพที่ 17 : Robert Morris 1933-2018 Untitled 1965, reconstructed 1971

ที่มา : สืบค้นจาก <https://www.tate.org.uk/art/artworks/morris-untitled-t01532>

Please credit the artistic work : © ARS, NY and DACS, London 2026

Artwork Details

Classification: sculpture

Medium: Mirror glass and wood

Dimensions: Each cube: 914 x 914 x 914 mm

Provenance: Purchased 1972

Image ID #: T01532

Accession #: T01532

ผลงาน *Untitled* (1965) ของโรเบิร์ต มอร์ริสเป็นหนึ่งในตัวอย่างสำคัญของศิลปะมินิมัลลิสม์ (Minimalism) ที่เน้นรูปทรงเรขาคณิตเรียบง่ายและการรับรู้เชิงพื้นที่ มากกว่าการแสดงออกทางอารมณ์หรือการเล่าเรื่อง งานชิ้นนี้มักอยู่ในรูปทรงกล่องหรือโครงสร้างเรขาคณิตพื้นฐาน วางอยู่ในพื้นที่จัดแสดงโดยไม่มีฐานหรือกรอบพิเศษใด ๆ

สิ่งสำคัญของงานไม่ได้อยู่ที่ “รูปทรง” เพียงอย่างเดียว แต่คือความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุกับพื้นที่รอบข้าง มอร์ริส สนใจว่าผู้ชมเคลื่อนไหวอย่างไรเมื่ออยู่ต่อหน้างาน ขนาด สัดส่วน และการจัดวางทำให้ร่างกายของผู้ชมตระหนักถึงระยะห่าง น้ำหนัก และแรงโน้มถ่วง

ในปี 1971 งานถูกสร้างขึ้นใหม่ (Reconstructed) สะท้อนลักษณะสำคัญของศิลปะมินิมัลที่ไม่ยึดติดกับต้นฉบับเพียงชิ้นเดียว แต่มองโครงสร้างหรือแนวคิดเป็นแกนหลัก การสร้างใหม่มิได้ลดคุณค่าของงาน หากตอกย้ำว่าความคิดและระบบรูปทรงสำคัญกว่าวัตถุเฉพาะชิ้น

ผลงานนี้เชื่อมโยงกับบทความของมอร์ริส เรื่อง “*Notes on Sculpture*” (1966–67) ซึ่งเสนอว่าประสบการณ์ของผู้ชมต่อวัตถุในพื้นที่เป็นองค์ประกอบสำคัญของงานศิลปะ กล่าวคือ งานมิได้จบลงที่ตัววัตถุ แต่เกิดขึ้นผ่านการรับรู้ของร่างกาย ในบริบทของ Practice-based งาน *Untitled* แสดงให้เห็นว่าการทดลองกับรูปทรงพื้นฐานสามารถเป็นการวิจัยเกี่ยวกับการรับรู้ (Perception) ได้ มอร์ริสไม่ได้สร้างประติมากรรมเพื่อความงามเชิงตกแต่ง หากใช้รูปทรงเป็นเครื่องมือทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุ พื้นที่และผู้ชม

2.2 Practice - based กับ Practice-led : การเคลื่อนตำแหน่งของความรู้ ความแตกต่างเชิงโครงสร้างระหว่าง “งานเป็นผลลัพธ์” กับ “การปฏิบัติเป็นตัวนำ”

ความแตกต่างระหว่าง Practice-based และ Practice-led มิได้เป็นเพียงความต่างทางถ้อยคำ หากเป็นความแตกต่างเชิงโครงสร้างที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับ “ตำแหน่งของความรู้” ในกระบวนการสร้างสรรค์ ในกรอบของ Practice-based Research งานศิลปะถูกวางไว้ในฐานะ “ผลลัพธ์ของการวิจัย” กล่าวคือ มีการตั้งคำถาม ค้นคว้า และพัฒนากรอบแนวคิดก่อน แล้วจึงผลิตผลงานเป็นส่วนหนึ่งของข้อค้นพบ งานสร้างสรรค์ในที่นี้ทำหน้าที่คล้ายหลักฐานหรือการแสดงผลของกระบวนการศึกษา แม้ผลงานจะเป็นองค์ประกอบหลักของวิทยานิพนธ์ แต่สถานะของความรู้ยังคงต้องได้รับการยืนยันผ่านเอกสารประกอบ การสะท้อนคิดเชิงข้อความ หรือบทอธิบายเชิงทฤษฎี

กล่าวอีกนัยหนึ่ง ใน Practice-based ความรู้ยังคงมีศูนย์กลางอยู่ที่การอธิบาย งานศิลปะคือ สิ่งที่เกิดจากการวิจัยมากกว่าจะเป็น “การวิจัย” ในตัวมันเอง

ในทางตรงกันข้าม Practice-led Research ขยับตำแหน่งดังกล่าวอย่างสำคัญ โดยเสนอว่า การปฏิบัติไม่ใช่เพียงผลลัพธ์ หากเป็น “ตัวนำ” ที่ทำให้เกิดความรู้ กระบวนการทดลอง การล้มเหลว การปรับเปลี่ยน และการตัดสินใจเชิงสร้างสรรค์ กลายเป็นพื้นที่ที่คำถามค่อย ๆ ปรากฏและพัฒนาไปพร้อมกับการทำงาน ในกรอบนี้ ศิลปินอาจไม่ได้เริ่มต้นจากสมมติฐานที่ชัดเจน หากเริ่มจากการกระทำ ความเข้าใจจึงเกิดขึ้นระหว่างการปฏิบัติ ไม่ใช่หลังจากนั้น การสร้างงานจึงมิใช่ปลายทาง แต่เป็นกระบวนการคิด

ความแตกต่างเชิงโครงสร้างจึงอยู่ที่ว่า Practice-based มองงานเป็น “ผลลัพธ์” ของการวิจัย

Practice-led มองการปฏิบัติเป็น “กลไก” ที่ทำให้ความรู้เกิดขึ้น

การเคลื่อนย้ายนี้ทำให้ตำแหน่งของความรู้เปลี่ยนจากภายนอกกระบวนการ ไปสู่ภายในกระบวนการ แม้ทั้งสองแนวคิดยังคงทำงานอยู่ในกรอบมหาวิทยาลัย แต่ Practice-led ได้เปิดทางให้เห็นว่า การปฏิบัติสร้างสรรค์ มีศักยภาพมากกว่าการเป็นเพียงผลผลิตทางสุนทรีย์ และการเคลื่อนตำแหน่งของความรู้ที่เอง ที่ปูทางไปสู่กรอบที่กว้างกว่าในเวลาต่อมา คือ Artistic Research ซึ่งจะย้ายคำถามไปไกลกว่านั้นว่า ศิลปะมิใช่เพียงตัวนำของการวิจัย หากสามารถเป็นกรวิจัยได้โดยตัวเอง

ตัวอย่างของ Practice-based Research ในกรอบ Practice-based งานศิลปะทำหน้าที่เป็น “ผลลัพธ์” ของการวิจัยที่มีการตั้งคำถามไว้ล่วงหน้า ตัวอย่างเช่น อันเซล์ม คีเฟอร์ (Anselm Kiefer⁶) ซึ่งศึกษาประวัติศาสตร์

⁶ อันเซล์ม คีเฟอร์ Anselm Kiefer (เกิด ค.ศ. 1945) เป็นศิลปินชาวเยอรมันผู้มีบทบาทสำคัญในศิลปะร่วมสมัยหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เขาศึกษาที่ Kunstakademie Karlsruhe และ Kunstakademie Düsseldorf โดยได้รับอิทธิพลจาก โจเซฟ บอยส์ (Joseph Beuys) ผลงานของเขามักสำรวจประวัติศาสตร์เยอรมนี ความทรงจำของสงคราม ตำนาน และวรรณกรรม โดยใช้วัสดุหนักและหายาก เช่น ตะกั่ว ไม้ ฟาง และคอนกรีต เพื่อสร้างภาพและประติมากรรมขนาดใหญ่ที่สะท้อนความทรงจำเชิงวัฒนธรรมและการเมืองอย่างลึกซึ้ง

เยอรมนีหลังสงครามโลกครั้งที่สองอย่างเข้มข้น ผ่านเอกสาร วรรณกรรม และประวัติศาสตร์การเมือง ก่อนจะถ่ายทอดออกมาเป็นจิตรกรรมและประติมากรรมขนาดใหญ่ที่เต็มไปด้วยสัญลักษณ์



ภาพที่ 18 : Margarete (1981) by Anselm Kiefer (Saatchi collection)

ที่มา : สืบค้นจาก <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/art/great-works/margarete-1981-by-anselm-kiefer-saatchi-collection-970630.html>

เมื่อวันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2569

จากภาพด้านบนดังกล่าวมีแนวคิดว่า กวีชาวโรมาเนีย พอล เซลาน (Paul Celan) เป็นสมาชิกเพียงคนเดียวในครอบครัวที่รอดชีวิตจากการถูกคุมขังในค่ายกักกันช่วงเหตุการณ์ฮอโลคอสต์ อย่างไรก็ตาม เขาได้ฆ่าตัวตายในปี ค.ศ. 1970 ขณะมีอายุ 49 ปี หลังจากสร้างสรรค์ผลงานสำคัญจำนวนมาก หนึ่งในนั้นคือบทกวีอันเจ็บปวดรุนแรงเรื่อง “*Death Fugue*” ซึ่งกล่าวถึงผู้คนในค่ายที่ “ดึกมนมืดดำ” และ “ชุดหลุมศพบนท้องฟ้า”

ในบทกวีนี้ มีการวางภาพเปรียบเทียบของตัวละครหญิงสองคนซึ่งทำหน้าที่เป็นอุปมาอุปไมยหลัก ได้แก่ มาร์กาเรเทอ (Margarete) หญิงฆบลอนด์สีทองตามอุดมคติแบบอารยัน และชูลาไมท์ (Shulamite) หญิงชาวยิวผู้มีผมสีดำ อันบ่งบอกถึงรากเหง้าเซมิติกของเธอ แต่ในขณะเดียวกันก็เป็นสีดำหม่นราวเงาจากการเผาไหม้จี้มในบทกวีของเซลาน กลายเป็นแรงหมกมุ่นสำคัญของศิลปินชาวเยอรมัน อันเซลฟ์ คีเฟอร์ (Anselm Kiefer) ซึ่งนำตัวละครมาร์กาเรเทอและชูลาไมท์มาใช้เป็นตัวละครเชิงอุปมาในชุดภาพวาดหลายชิ้น โดยผลงาน *Margarete* (1981) ถือเป็นบทสรุปของชุดนี้

ในงานของคีเฟอร์ ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับประวัติศาสตร์เป็นสิ่งซับซ้อนและไม่สบายใจ ในช่วงทศวรรษ 1970 เขามุ่งสำรวจภูมิทัศน์ที่อาจเคยเป็นสถานที่เกิดเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ ภูมิประเทศเชิงต้นแบบ (Archetypal Landscape) ปรากฏบ่อยครั้งในลักษณะผืนดินที่ไหม้เกรียมหรือดำคล้ำ เส้นขอบฟ้าสูงทำให้เกิดความรู้สึกไร้ทางหนี สื่อถึงภาวะถูกปิดล้อมของความทรงจำทางประวัติศาสตร์ เมื่อชุดผลงานเกี่ยวกับมาร์กาเรทและซูลาไมท์พัฒนาไปในทศวรรษ 1980 คีเฟอร์ได้สร้างระบบสัญลักษณ์ทางภาพเพื่อแทนตัวละครทั้งสอง ผสมสีดำของซูลาไมท์กับภูวดลด้วยสี ส่วนผสมสีทองของมาร์กาเรทอมักแทนด้วยฟางที่ฝังลงในพื้นผิวภาพ ทั้งสองเป็นเสมือนภาพสะท้อนของกันและกัน โดยคีเฟอร์ชี้ให้เห็นว่าชะตากรรมและวัฒนธรรมของพวกเขาสัมพันธ์กัน อย่างแยกไม่ออก ฟางที่ปรากฏในภาพของซูลาไมท์อาจชวนให้นึกถึงเส้นผสมสีทองของมาร์กาเรทขณะที่เส้นสีดำหรือพื้นผิวสีดำยุ่งเหยิงในภาพของมาร์กาเรทกลับบ่งบอกถึงการดำรงอยู่ที่ถูกลบเลือนของซูลาไมท์

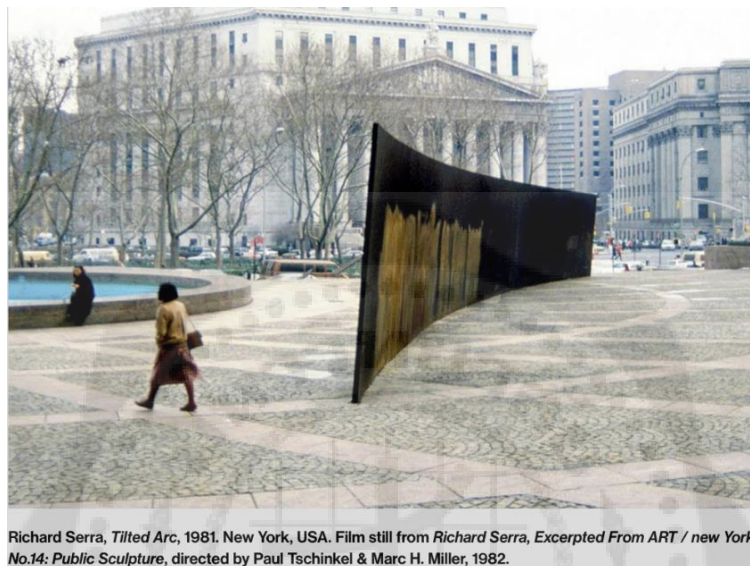
สำหรับคีเฟอร์เยอรมนีได้ทำร้ายตนเองผ่านเหตุการณ์ฮอโลคอสต์ การวางตัวละครหญิงทั้งสองไว้คู่กัน ในภาพวาดจึงเป็นความพยายามฟื้นคืนความสมบูรณ์บางประการ คีเฟอร์ใช้วัสดุอย่างตะกั่วและทรายในเชิงอุปมา และเริ่มใช้ฟางในช่วงต้นทศวรรษ 1980 ฟางเป็นวัสดุที่สามารถไหม้และกลายเป็นเถ้าได้ จึงสื่อถึงภูมิทัศน์ที่ถูกหล่อหลอมด้วยประวัติศาสตร์ สงคราม และไฟ แต่ขณะเดียวกันก็สื่อถึงความเป็นไปได้ของการแปรสภาพเชิงเล่นแร่แปรธาตุ (Alchemical Transformation) มาร์กาเรทซึ่งถูกแทนด้วยฟาง จึงเป็นสัญลักษณ์ของความรักผืนแผ่นดินของเยอรมัน และความสูงส่งของจิตวิญญาณเยอรมัน เปิดโอกาสให้ คีเฟอร์เล่นกับแนวคิดซับซ้อนเรื่องความบริสุทธิ์ทางเชื้อชาติ

ภาพลักษณ์ของมาร์กาเรท ยังเชื่อมโยงกับตัวละครในวรรณกรรมของโจฮันน์ โวล์ฟกัง ฟ็อน เกอเธ่ (Johann Wolfgang von Goethe) โดยเฉพาะในเฟาสต์ (Faust) ซึ่งมาร์กาเรทหรือเกรทเรนเป็นหญิงสาวผู้บริสุทธิ์และรักอย่างไร้เดียงสา แต่ความรักนั้นกลับนำไปสู่การหลอกลวงและโศกนาฏกรรม รวมถึงการสังหารบุตรของตนเอง ขณะเธอนอนอยู่ในคุกบนเตียงฟาง เฟาสท์ก็สังหารพี่ชายของเธอ ความบริสุทธิ์ของมาร์กาเรทจึงถูกทำให้แปดเปื้อน

เกอเธ่วาดภาพผู้หญิงในฐานะผู้พิทักษ์คุณค่าทางศีลธรรมที่ถูกบ่อนทำลายโดยอำนาจชาย แต่ยังสามารถได้รับการไถ่บาปและการกอบกู้ คีเฟอร์อ้างอิงต้นแบบนี้บ่อยครั้ง ทว่าท่าทีของเขามีความกำกวมต่อแนวคิดเรื่อง “ความบริสุทธิ์” ที่แฝงอยู่ในภาพของผู้หญิงเหล่านั้น

อีกหลายงานของคีเฟอร์ เช่น ชุดภาพเกี่ยวกับตำนานและสถาปัตยกรรมที่พังทลาย มิได้เกิดจากการทดลองรูปทรงเพียงอย่างเดียว หากมีฐานการค้นคว้าทางประวัติศาสตร์รองรับอย่างชัดเจน ในลักษณะนี้ ความรู้ถูกสร้างผ่านกระบวนการศึกษา และผลงานทำหน้าที่เป็นการแสดงผลหรือการสังเคราะห์ข้อค้นพบ ในกรอบ Practice-led การปฏิบัติเป็นตัวนำที่ทำให้คำถามค่อย ๆ ปรากฏ ตัวอย่างเช่น ริชาร์ด เซอร์รา (Richard Serra) ซึ่งทำงานกับแผ่นเหล็กขนาดมหึมาโดยไม่เริ่มจากทฤษฎีเกี่ยวกับความหมายเชิงสัญลักษณ์ หากเริ่มจากการทดลองกับน้ำหนัก ความโค้ง และแรงโน้มถ่วง

ผลงานอย่าง *Tilted Arc* (1981)⁷ ทำให้เกิดคำถามเกี่ยวกับอำนาจ พื้นที่สาธารณะ และประสบการณ์ของผู้ชมผ่านการเผชิญหน้ากับวัตถุในสเกลที่รบกวนการเคลื่อนไหว การทดลองเชิงวัสดุและพื้นที่ของ เซอร์ราไม่ได้เป็นผลลัพธ์ของทฤษฎีที่ตั้งไว้ล่วงหน้า หากเป็นกระบวนการที่ทำให้คำถามค่อย ๆ เกิดขึ้น



ภาพที่ 19 : Richard Serra *Tilted Arc* New York, USA 1981

ที่มา : สืบค้นจาก <https://archiveofdestruction.com/artwork/tilted-arc/> เมื่อวันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2569

อีกกรณีหนึ่งคือ เจนีน แอนโทนี⁸ (Janine Antoni, ค.ศ. 1964–) ซึ่งใช้ร่างกายของตนเองเป็นเครื่องมือในการสร้างงาน เช่น การกัดแท่งช็อกโกแลตหรือสบู่เพื่อสร้างประติมากรรม การปฏิบัติทางกายภาพกลายเป็นกระบวนการคิดเกี่ยวกับแรงงาน เพศ และความทรงจำ ความรู้ในงานของเธอจึงเกิดขึ้นระหว่างการกระทำ ไม่ได้ถูกกำหนดก่อนหน้าอย่างตายตัว

⁷ ริชาร์ด เซอร์รา (Richard Serra, ค.ศ. 1938–2024) เป็นประติมากรชาวอเมริกัน ผู้มีบทบาทสำคัญในศิลปะมินิมัลลิสม์ (Minimalism) และศิลปะแนว Site-specific โดยผลงาน *Tilted Arc* (1981) เป็นประติมากรรมเหล็กโค้งขนาดใหญ่ที่ติดตั้ง ณ Federal Plaza นครนิวยอร์ก และก่อให้เกิดการถกเถียงอย่างกว้างขวางเกี่ยวกับศิลปะสาธารณะ พื้นที่สาธารณะ และสิทธิในการรับรู้ของผู้ใช้พื้นที่.

⁸ เจนีน แอนโทนี (Janine Antoni, ค.ศ. 1964–) เป็นศิลปินร่วมสมัยชาวบาฮามาส-อเมริกัน ผู้เป็นที่รู้จักจากการใช้ร่างกาย กิจกรรมประจำวัน และวัสดุในชีวิตประจำวันเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างสรรค์ ผลงานของเธอมักสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างร่างกาย อัตลักษณ์ ความทรงจำ และการรับรู้ผ่านการปฏิบัติ (Embodied Practice)



Lick and Lather, 1993, two self-portrait busts: one chocolate and one soap is currently on view at the Hirshhorn Museum and Sculpture Garden. Photograph by John Bessler,

ภาพที่ 20 : *Lick and Lather*, 1993, two self-portrait busts: one chocolate and one soap is currently on view at the Hirshhorn Museum and Sculpture Garden.

Photograph by John Bessler, courtesy of the artist

ที่มา : สืบค้นจาก <https://www.smithsonianmag.com/smithsonian-institution/art-chocolate-and-soap-180954180/> เมื่อวันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2569

Lick and Lather (1993) โดยเจนนี แอนโทนี ผลงาน *Lick and Lather* ประกอบด้วยประติมากรรมครึ่งตัว (Bust) ของศิลปินจำนวนสองชิ้น ซึ่งหล่อจากแม่พิมพ์ศีรษะของเธอเอง ชิ้นหนึ่งทำจากช็อกโกแลตสีน้ำตาลเข้ม อีกชิ้นทำจากสบู่สีขาวนวล วัสดุทั้งสองมิได้ถูกเลือกเพราะคุณค่าทางรูปทรง หากเพราะเป็นวัสดุที่สามารถ “สีกร้อน” ได้จากการสัมผัส

หลังจากสร้างประติมากรรมเสร็จ แอนโทนีไม่ได้ปล่อยให้งานคงอยู่ในสภาพสมบูรณ์ หากใช้ร่างกายของตนเองเป็นเครื่องมือทำลายอย่างช้า ๆ เธอเลียรูปปั้นช็อกโกแลตจนรายละเอียดใบหน้าค่อย ๆ เลือนหาย และนำรูปปั้นสบู่เข้าไปในห้องอาบน้ำ ปล่อยให้ให้น้ำและการชำระล้างกัดกร่อนพื้นผิวอย่างต่อเนื่อง การกระทำทั้งสอง การเลียและการล้าง เป็นท่าทางที่อ่อนโยน ใกล้ชิด และเป็นกิจกรรมในชีวิตประจำวัน แต่กลับนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงตัวตน

งานชิ้นนี้ตั้งคำถามต่อความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนระหว่างมนุษย์กับรูปลักษณ์ภายนอกของตนเอง ความปรารถนาในการดูแล เอาใจใส่ และปรับปรุงภาพลักษณ์ อาจกลายเป็นกระบวนการกัดกร่อนหรือทำลายตัวตนไปพร้อมกัน ความงามจึงไม่ใช่สิ่งคงที่ หากเป็นสภาพที่เปลี่ยนแปลงภายใต้แรงกดดันของมาตรฐานทางสังคม ในเชิงแนวคิด *Lick and Lather* แสดงให้เห็นว่า ร่างกายสามารถเป็นทั้งวัสดุ เครื่องมือ และสนามทดลองทางความคิด การกระทำซ้ำ ๆ

ของศิลปินไม่ได้เป็นเพียงการแสดงเชิงสัญลักษณ์ หากเป็นกระบวนการวิจัยเกี่ยวกับตัวตน ความเปราะบาง และการรับรู้ตนเอง งานจึงไม่ใช่เพียงวัตถุสองชิ้น หากเป็นร่องรอยของเวลา การสัมผัส และการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นจริง

ในบริบทของ Practice-led และ Artistic Research ผลงานนี้ชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่า ความรู้สามารถเกิดขึ้นจากการปฏิบัติทางกายภาพโดยตรง มิได้เกิดจากการอธิบายเชิงทฤษฎีล่วงหน้า หากปรากฏผ่านการกระทำ การเปลี่ยนแปลงของวัสดุ และประสบการณ์ของผู้ชมที่ตระหนักถึงการสูญเสียรูปลักษณ์ที่ละน้อย

ตัวอย่างเหล่านี้แสดงให้เห็นความแตกต่างเชิงโครงสร้างอย่างชัดเจน ใน Practice-based งานคือผลลัพธ์ของการค้นคว้าที่มีกรอบชัดเจน ใน Practice-led การปฏิบัติคือพื้นที่ที่คำถามและความรู้ค่อย ๆ ก่อตัวขึ้น การเคลื่อนตำแหน่งของความรู้ตัวเอง คือรอยต่อสำคัญก่อนเข้าสู่กรอบ Artistic Research ซึ่งจะขยับไปอีกขั้นว่า ความรู้ไม่เพียงเกิดจากการปฏิบัติ หากฝังอยู่ในกระบวนการสร้างสรรค์โดยตรง

2.3 การเกิดขึ้นของ Artistic Research

เหตุใดคำเดิมจึงไม่เพียงพอ และการขยายกรอบความเข้าใจใหม่ เมื่อ Practice-based และ Practice-led เริ่มถูกใช้อย่างแพร่หลายในสถาบันอุดมศึกษา คำถามใหม่ก็ปรากฏขึ้นตามมา แม้สองแนวคิดนี้จะเปิดพื้นที่ให้การปฏิบัติทางศิลปะมีสถานะในระบบวิจัย แต่ก็ยังคงตั้งอยู่บนสมมติฐานว่า “การวิจัย” เป็นกรอบที่มีอยู่แล้ว และศิลปะต้องหาวิธีปรับตัวเข้าไปอยู่ภายในกรอบนั้น ใน Practice-based งานยังต้องได้รับการรับรองผ่านข้อความ ใน Practice-led การปฏิบัติเป็นตัวนำ แต่ยังคงต้องอธิบายตนเองผ่านภาษา

จากคำทั้งสองจึงยังคงวางศิลปะไว้ในฐานะสิ่งที่ต้อง “สอดคล้อง” กับมาตรฐานวิชาการแบบเดิม มากกว่าการตั้งคำถามต่อมาตรฐานนั้นเอง การเกิดขึ้นของคำว่า *Artistic Research* จึงไม่ใช่เพียงการรีแบรนด์ศัพท์ หากเป็นการเลื่อนระดับการสนทนา จากการทำให้ศิลปะเข้ากับการวิจัย ไปสู่การตั้งคำถามว่า “การวิจัย” ควรถูกทำความเข้าใจใหม่อย่างไรเมื่ออยู่ในสนามศิลปะ

นักทฤษฎีอย่างเฮงก์ บอร์กดอร์ฟฟ์ (Henk Borgdorff⁹) (ค.ศ. 1954–2021) เสนออย่างชัดเจนว่า ในกรอบของ *Artistic Research* ศิลปะไม่ควรถูกทำความเข้าใจในฐานะ “วัตถุ” ที่ต้องรอการวิเคราะห์จากภายนอก และไม่ใช่เพียง “ผลลัพธ์” ที่สรุปข้อค้นพบของกระบวนการศึกษา หากเป็นทั้งวิธีการดำเนินการวิจัย ผลลัพธ์ของการวิจัย และในขณะเดียวกันก็เป็นรูปแบบหนึ่งของความรู้เอง

⁹ เฮงก์ บอร์กดอร์ฟฟ์ Henk Borgdorff (เกิด ค.ศ. 1954) เป็นนักปรัชญาศิลปะชาวดัตช์ ผู้มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาแนวคิด *Artistic Research* ในยุโรป เขาเคยดำรงตำแหน่งศาสตราจารย์ด้านการวิจัยศิลปะที่ University of the Arts The Hague และมีบทบาทในเครือข่าย Society for Artistic Research ผลงานสำคัญของเขา เช่น *The Conflict of the Faculties: Perspectives on Artistic Research and Academia* (2012) เสนอว่าศิลปะสามารถเป็นทั้งวิธีการ ผลลัพธ์ และรูปแบบของความรู้ โดยความรู้ทางศิลปะฝังอยู่ในกระบวนการปฏิบัติ มิได้แยกออกจากการสร้างสรรค์

ข้อเสนอของบอร์เตอร์พฟ์มีนัยสำคัญเชิงโครงสร้าง เพราะเขาแยกความรู้ทางศิลปะออกจากความเข้าใจแบบตัวแทน (Representational Knowledge) ที่ยึดถือภาษาเป็นศูนย์กลาง เขาเสนอว่า ความรู้ในศิลปะจำนวนมากมีลักษณะ “ฝังตัว” (Embedded) อยู่ในกระบวนการปฏิบัติ ในการตัดสินใจเชิงวัสดุ การจัดวางพื้นที่ การเลือกจังหวะเวลา หรือแม้แต่ในความล้มเหลวระหว่างการทดลอง ความรู้จึงไม่ได้เกิดหลังจากกระบวนการสร้างสรรค์ หากเกิดขึ้นพร้อมกับมัน ในแง่นี้ Artistic Research ขยับคำถามจาก “งานให้ผลลัพธ์อะไร” ไปสู่ “การทำงานนั้นเปิดเผยอะไรเกี่ยวกับโลก” การเคลื่อนย้ายนี้เป็นการเปลี่ยนระดับการสนทนา จากการประเมินผลผลิต ไปสู่การพิจารณาภาวะของการรู้ (Ontology of Knowing) และวิธีที่ความรู้ถูกทำให้ปรากฏ (Epistemology)

ศิลปะจึงไม่จำเป็นต้องพิสูจน์ตนเองผ่านรูปแบบของศาสตร์อื่น เช่น การตั้งสมมติฐานเชิงตรรกะหรือการตรวจสอบซ้ำเชิงสถิติ หากสามารถเสนอวิธีการรู้ที่แตกต่างออกไป ผ่านประสบการณ์ทางประสาทสัมผัส ผ่านภาพที่ทำให้เห็นความสัมพันธ์ใหม่ ผ่านเสียงที่ทำให้รับรู้พื้นที่ในมิติที่ภาษาไม่อาจอธิบายได้ครบถ้วน ผ่านการจัดวางที่ทำให้ร่างกายของผู้ชมเข้าไปอยู่ภายในความคิด ในกรอบของบอร์เตอร์พฟ์ความรู้ทางศิลปะมิได้ด้อยกว่าความรู้เชิงวิทยาศาสตร์ หากแตกต่างในลักษณะของการก่อรูปและการสื่อสาร มันเป็นความรู้ที่อาศัยการมีส่วนร่วมของผู้รับรู้ต้องการเวลา และมักดำรงอยู่ในความกำกวมบางประการ ความกำกวมนั้นมีใช้ข้อบกพร่อง หากเป็นเงื่อนไขของการเปิดพื้นที่ให้ความหมายหลากหลายเกิดขึ้น

ดังนั้น Artistic Research จึงมิได้เรียกร้องเพียงการยอมรับผลงานสร้างสรรค์ในระบบวิชาการ หากเรียกร้องให้ระบบวิชาการยอมรับว่า ความรู้มีหลายภาวะ และบางภาวะไม่อาจถูกแปลเป็นถ้อยคำได้ทั้งหมด ความรู้เช่นนี้ปรากฏผ่านการกระทำ การรับรู้ และประสบการณ์ที่มีชีวิต และดำรงอยู่ภายในกระบวนการสร้างสรรค์เอง

ในบริบทของการเปลี่ยนผ่านสู่ *Artistic Research* การก่อตัวของเครือข่ายอย่าง Society for Artistic Research (SAR) มีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะมิได้เป็นเพียงองค์กรสนับสนุนศิลปินนักวิจัย หากเป็นพื้นที่เชิงโครงสร้างที่ท้าทายรูปแบบการเผยแพร่ความรู้แบบดั้งเดิม หนึ่งในบทบาทสำคัญของ SAR คือการพัฒนา *Research Catalogue* แพลตฟอร์มออนไลน์ที่เปิดโอกาสให้ศิลปินนำเสนอผลงานวิจัยในรูปแบบสื่อผสม (Multimodal) แทนที่จะจำกัดอยู่ในรูปแบบบทความตัวอักษรล้วน ศิลปินสามารถจัดวางภาพ เสียง วิดีโอ แผนผังกระบวนการทดลอง และบันทึกสะท้อนคิดไว้ในพื้นที่เดียวกัน โดยโครงสร้างของแพลตฟอร์มเองยอมรับว่า ความรู้บางประเภทไม่อาจสื่อสารได้ครบถ้วนผ่านภาษาเชิงเส้น (Linear Text)

การเคลื่อนไหวเช่นนี้มีนัยยะเชิงญาณวิทยาอย่างชัดเจน เพราะมันไม่ได้เพียง “เพิ่มทางเลือก” ในการนำเสนอผลงาน หากตั้งคำถามต่อสมมติฐานพื้นฐานของระบบวิชาการที่ถือว่าข้อความเป็นรูปแบบมาตรฐานของความรู้ เมื่อภาพ เสียง หรือการจัดวางเชิงดิจิทัลสามารถเป็นพื้นที่ของการคิดและการโต้แย้งได้อย่างมีโครงสร้าง ระบบการรับรองความรู้ก็ต้องปรับตัวตาม ในแง่นี้ การเกิดขึ้นของ *Artistic Research* จึงมิใช่เพียงการเรียกร้องสถานะให้ศิลปะในมหาวิทยาลัย หากเป็นการขยายกรอบความเข้าใจของคำว่า “การวิจัย” เอง

การวิจัยไม่จำเป็นต้องมีรูปแบบเดียว ไม่จำเป็นต้องเดินตามลำดับเหตุผลเชิงข้อความเท่านั้น หากอาจดำรงอยู่ในความสัมพันธ์เชิงภาพในจังหวะของเสียง ในการจัดวางพื้นที่ หรือในกระบวนการทดลองที่เปิดเผยความรู้ผ่านประสบการณ์

นักคิดอย่างเฮงก์ บอร์กดอร์ฟฟ์ได้เสนอว่า ความรู้ทางศิลปะมีลักษณะเฉพาะที่ฝังตัวอยู่ในกระบวนการปฏิบัติ (Knowledge in and through Practice) การมีองค์กรอย่าง SAR จึงเป็นการทำให้ข้อเสนอนี้มีพื้นที่เชิงสถาบันรองรับ กล่าวคือ ไม่ใช่เพียงแนวคิดเชิงทฤษฎี แต่เป็นโครงสร้างที่รองรับรูปแบบความรู้ที่หลากหลายจริง ๆ

เมื่อพิจารณาในมุมนี้ คำว่า “วิทยาศิลป์” จึงเริ่มมีความหมายชัดเจนขึ้น มันมิได้เป็นการประนีประนอมระหว่างสองขั้วศิลปะกับวิทยาการ รวากับนำเสนอสิ่งมาวางเคียงกัน หากเป็นการรื้อกรอบความเข้าใจเกี่ยวกับการวิจัยจากภายในสนามการปฏิบัติสร้างสรรค์เอง

วิทยาศิลป์มิได้ถามว่า ศิลปะจะปรับตัวให้เข้ากับการวิจัยอย่างไร แต่ถามว่า การวิจัยจะเปลี่ยนแปลงอย่างไรเมื่อศิลปะกลายเป็นวิธีการรู้ และในจุดนี้เอง การขยายสนามของความรู้ไม่ได้เกิดจากการเพิ่มหมวดหมู่ใหม่ หากเกิดจากการยอมรับว่า ความรู้มีหลายภาวะ หลายรูปแบบ และหลายวิธีปรากฏ ซึ่งบางครั้งอาจต้อง “รับรู้” มากกว่าจะ “อ่าน”

2.4 พัฒนาการในยุโรป Bologna Process, Artistic PhD และบทบาทของเครือข่ายวิจัยศิลปะ

พัฒนาการของ Artistic Research ในยุโรปมิได้เกิดขึ้นจากวาทสนทนาเชิงทฤษฎีเพียงอย่างเดียว หากสัมพันธ์โดยตรงกับการปรับโครงสร้างการศึกษาระดับอุดมศึกษาในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 โดยเฉพาะกระบวนการที่รู้จักกันในชื่อ Bologna Process ซึ่งเริ่มต้นในปี 1999

Bologna Process มีเป้าหมายสร้างมาตรฐานร่วมของการศึกษาระดับอุดมศึกษาในยุโรปผ่านระบบสามระดับ (Bachelor–Master–Doctorate) และเน้นความสามารถในการเทียบโอนคุณวุฒิข้ามประเทศ แม้อูเหมือนเป็นเรื่องโครงสร้างทางการศึกษา แต่ผลกระทบของมันต่อสาขาศิลปะนั้นลึกซึ้ง เพราะสถาบันศิลปะที่เคยอยู่นอกกระบวนมหาวิทยาลัยอย่างเต็มรูปแบบ จำเป็นต้องปรับตัวเข้าสู่กรอบวิจัยระดับปริญญาเอก

คำถามจึงเกิดขึ้นอย่างจริงจังว่า หากศิลปินจะได้รับปริญญาเอก งานสร้างสรรค์จะมีสถานะเทียบเท่าวิทยานิพนธ์ได้อย่างไร และเกณฑ์ใดจะใช้ประเมิน “ความรู้ใหม่” ในสาขาที่การทดลอง การปฏิบัติ และประสบการณ์เป็นหัวใจสำคัญของกระบวนการสร้างความรู้ คำถามเหล่านี้มิได้เป็นเพียงประเด็นด้านการบริหารหลักสูตร หากเป็นคำถามเชิงญาณวิทยาที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับสถานะของศิลปะในฐานะความรู้ (Knowledge) และสถานะของศิลปินในฐานะนักวิจัย (Researcher)

การเกิดขึ้นของปริญญาเอกทางศิลปะ หรือ Artistic PhD จึงนับเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญของความสัมพันธ์ระหว่างโลกศิลปะและโลกวิชาการร่วมสมัย มันไม่ได้เป็นเพียงการเพิ่มหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษา หากเป็นกระบวนการเจรจาระหว่างสองระบบความรู้ที่มีรากฐานแตกต่างกัน กล่าวคือ โลกของการปฏิบัติสร้างสรรค์ซึ่งให้คุณค่ากับการทดลอง ประสบการณ์ และการรับรู้เชิงร่างกาย กับโลกของการวิจัยเชิงวิชาการที่ให้ความสำคัญกับการอธิบาย การตรวจสอบ และการสร้างข้อเสนอเชิงเหตุผล (Borgdorff, 2012)

ในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 และต้นคริสต์ศตวรรษที่ 21 หลายประเทศในยุโรป โดยเฉพาะเนเธอร์แลนด์ สวีเดน ฟินแลนด์ และสหราชอาณาจักร ได้เริ่มพัฒนาระบบปริญญาเอกที่ยอมรับให้ผลงานสร้างสรรค์เป็นองค์ประกอบหลักของวิทยานิพนธ์ โดยข้อความทำหน้าที่เป็นการสะท้อนคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Reflection) หรือการอธิบายกระบวนการวิจัย มากกว่าการทำหน้าที่อธิบายแทนผลงานทั้งหมด (Frayling, 1993; Borgdorff, 2012)

อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนผ่านดังกล่าวไม่ได้เกิดขึ้นอย่างราบรื่น นักวิชาการและศิลปินจำนวนมากได้ตั้งคำถามต่อสถานะของความรู้เชิงศิลปะ เช่น ผลงานที่มีความกำกวมสูงจะสามารถประเมินคุณภาพได้อย่างไร การทดลองที่ไม่มีข้อสรุปตายตัวจะถือเป็นความรู้ใหม่ได้หรือไม่ หรือแม้แต่ความล้มเหลวในกระบวนการสร้างสรรค์จะสามารถนับเป็นผลลัพธ์ของการวิจัยได้หรือไม่ คำถามเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่าการประเมินงานวิจัยเชิงศิลปะไม่สามารถใช้เกณฑ์เดียวกับการวิจัยในสาขาอื่นได้ทั้งหมด หากจำเป็นต้องพัฒนาแนวคิดและวิธีการประเมินที่สอดคล้องกับธรรมชาติของการสร้างสรรค์ (Biggs & Büchler, 2008)

ในบริบทดังกล่าว บทบาทของเครือข่ายวิจัยศิลปะระดับนานาชาติจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง องค์กรอย่าง Society for Artistic Research (SAR) ซึ่งก่อตั้งขึ้นในปี ค.ศ. 2010 และ European League of Institutes of the Arts (ELIA) ได้ทำหน้าที่เป็นพื้นที่กลางในการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ พัฒนาแนวคิดทางทฤษฎี จัดประชุมวิชาการ และร่วมกันกำหนดมาตรฐานคุณภาพของ Artistic Research ในระดับนานาชาติ เครือข่ายเหล่านี้มีส่วนสำคัญในการผลักดันให้การวิจัยเชิงศิลปะได้รับการยอมรับในฐานะสนามความรู้ที่มีความชอบธรรมทางวิชาการ และไม่ถูกจำกัดอยู่เพียงภายในสถาบันใดสถาบันหนึ่ง หากกลายเป็นขบวนการทางความคิดที่ขยายตัวไปทั่วยุโรปและภูมิภาคอื่นของโลก

ความสำคัญของการพัฒนาการในยุโรปจึงมิได้อยู่ที่การมีปริญญาเอกศิลปะเพียงอย่างเดียว หากอยู่ที่การเปลี่ยนวิธีคิดเกี่ยวกับความรู้ในสถาบันอุดมศึกษา ศิลปะไม่ได้ถูกผนวกเข้าระบบวิจัยในฐานะข้อยกเว้นพิเศษ หากเริ่มมีบทบาทในการตั้งคำถามต่อระบบนั่นเอง

หากในอดีต มหาวิทยาลัยเป็นผู้กำหนดว่าอะไรคือการวิจัย ในบริบทใหม่ ศิลปะกลายเป็นสนามที่ทำให้คำจำกัดความของการวิจัยต้องขยายตัว พัฒนาการในยุโรปจึงไม่ใช่เพียงประวัติศาสตร์เชิงนโยบาย หากเป็นประวัติศาสตร์ของการต่อรองทางความคิด ที่ค่อย ๆ เปิดพื้นที่ให้รูปแบบความรู้ที่อาศัยประสบการณ์ วัสดุ และกระบวนการ มีสถานะเทียบเท่าความรู้เชิงข้อความ และจากจุดนี้ Artistic Research จึงไม่ได้เป็นเพียงคำศัพท์ใหม่

หากเป็นปรากฏการณ์ที่สะท้อนการปรับโครงสร้างญาณวิทยาของมหาวิทยาลัยยุโรปทั้งระบบ โดยตัวอย่างในเชิง “วิธีการทำงาน” มีดังนี้

1) คาทารินา ซด์เยลาร์ (Katarina Zdjelar, ค.ศ. 1979-) เป็นศิลปินวิดีโอชาวเซอร์เบียที่พำนักและทำงานในประเทศเนเธอร์แลนด์ ผลงานของเธอมุ่งสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างภาษา เสียง การออกเสียง อัตลักษณ์ และอำนาจทางสังคม โดยใช้วิดีโอและเสียงเป็นเครื่องมือในการศึกษาว่า ภาษาไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือสื่อสาร แต่เป็นกลไกที่กำหนดสถานะทางสังคม ความเป็นเจ้าของวัฒนธรรม และความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งหรือเป็นคนนอกของชุมชน

ตัวอย่างสำคัญคือผลงาน *The Perfect Sound* (2009) ซึ่งบันทึกกระบวนการฝึก “Accent Removal” หรือการลดสำเนียงของผู้พูดภาษาอังกฤษที่ไม่ใช่เจ้าของภาษา ผู้เข้าร่วมพยายามปรับเสียง การออกเสียง และจังหวะการพูดให้สอดคล้องกับมาตรฐานภาษาอังกฤษที่ถูกยอมรับในสังคม ผลงานชิ้นนี้ไม่ได้สนใจเพียงการเรียนรู้ภาษา หากตั้งคำถามว่า เหตุใดบางสำเนียงจึงถูกมองว่า “ถูกต้อง” ขณะที่บางสำเนียงกลับถูกมองว่าเป็นข้อบกพร่อง และการปรับเปลี่ยนเสียงพูดส่งผลต่ออัตลักษณ์ของผู้พูดอย่างไร

หากพิจารณาในกรอบของ Artistic Research ผลงานของคาทารินา ซด์เยลาร์ (Katarina Zdjelar, ค.ศ. 1979-) มิได้เป็นเพียงการผลิตวิดีโอเกี่ยวกับภาษา หากเป็นกระบวนการวิจัยที่ใช้การสร้างสรรค์เป็นวิธีการสำรวจคำถามเกี่ยวกับอัตลักษณ์ อำนาจ และการเป็นส่วนหนึ่งของสังคมผ่านภาษา คำถามสำคัญของเธอไม่ได้อยู่ที่ว่า “ผู้เข้าร่วมสามารถออกเสียงได้ถูกต้องหรือไม่” หากอยู่ที่ว่า “การพยายามเปลี่ยนสำเนียงส่งผลต่อความรู้สึกนึกคิดและอัตลักษณ์ของผู้พูดอย่างไร” และ “ใครเป็นผู้กำหนดว่าภาษาแบบใดถูกต้องหรือมีคุณค่ามากกว่าอีกภาษา”

กระบวนการทำงานของเธอจึงเริ่มต้นจากการศึกษาทฤษฎีเกี่ยวกับภาษา อำนาจ และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม โดยเฉพาะแนวคิดเรื่องลำดับชั้นทางภาษา (Linguistic Hierarchy) และความสัมพันธ์ระหว่างภาษาและอำนาจในสังคม จากนั้นจึงคัดเลือกผู้เข้าร่วมที่มีประสบการณ์การใช้ภาษาอังกฤษในฐานะภาษาที่สอง เพื่อให้กระบวนการวิจัยเกิดขึ้นจากสถานการณ์จริง ไม่ใช่จากการจำลองในห้องทดลอง

ขั้นตอนสำคัญไม่ได้อยู่ที่การสัมภาษณ์หรือการบันทึกภาพเพียงอย่างเดียว หากอยู่ที่การสังเกตสิ่งที่มักถูกมองข้าม เช่น ความลังเลก่อนออกเสียง การหยุดชั่วคราว ความเงียบ การแก้คำพูดของตนเอง การเปลี่ยนน้ำเสียง หรือความไม่มั่นใจที่ปรากฏผ่านร่างกายและสีหน้า สิ่งเหล่านี้กลายเป็นข้อมูลวิจัยที่สำคัญ เพราะสะท้อนให้เห็นกระบวนการต่อรองระหว่างตัวตนเดิมกับมาตรฐานทางภาษาที่ผู้เข้าร่วมพยายามเข้าหา

ในขั้นตอนการติดต่อ ซด์เยลาร์ไม่ได้มุ่งสร้างเรื่องเล่าที่สมบูรณ์แบบหรือภาพลักษณ์ที่ราบรื่น หากจงใจรักษาความสับสน ความผิดพลาด ความเงียบ และช่วงเวลาของความไม่แน่นอนไว้ในผลงาน เพราะช่วงเวลาเหล่านี้คือพื้นที่ที่ความรู้กำลังก่อตัว ผู้ชมจึงไม่ได้รับข้อมูลผ่านคำอธิบายโดยตรง แต่ค่อย ๆ รับรู้ถึงแรงกดดันทางสังคมและวัฒนธรรมที่ซ่อนอยู่ในกระบวนการเรียนรู้ภาษา

ในกรณีนี้ การเก็บข้อมูล การสังเกต การเลือกภาพ การจัดลำดับเวลา และการตัดต่อ มิได้เป็นขั้นตอนที่แยกออกจากการวิจัย หากเป็นส่วนหนึ่งของวิธีวิทยาโดยตรง ความรู้ไม่ได้ถูกสร้างขึ้นภายหลังการสร้างผลงานแต่เกิดขึ้นระหว่างการทำงานกับข้อมูล ภาพ เสียง และผู้เข้าร่วมอย่างต่อเนื่อง ผลงานวิดีโอจึงทำหน้าที่ทั้งเป็นผลลัพธ์ของการวิจัย และเป็นพื้นที่ที่ความรู้เกี่ยวกับภาษา อัตลักษณ์ และอำนาจถูกทำให้มองเห็นได้ผ่านประสบการณ์ของผู้ชม

กรณีของซด์เยลาร์แสดงให้เห็นลักษณะสำคัญของ Artistic Research กล่าวคือ ศิลปินไม่ได้เริ่มจากข้อสรุปที่ต้องการพิสูจน์ แต่สร้างสถานการณ์เพื่อให้คำถามค่อย ๆ เปิดเผยตัวเองผ่านกระบวนการปฏิบัติ ความรู้จึงเกิดขึ้นจากการฟัง การสังเกต การตัดสินใจ และการสร้างสรรค์ ไม่ใช่จากการอธิบายเชิงทฤษฎีเพียงอย่างเดียว

2) แอนเนตต์ อาร์ลันเดอร์ (Annette Arlander, ค.ศ. 1956–) เป็นศิลปิน นักวิจัย และนักทฤษฎีชาวฟินแลนด์ ผู้มีบทบาทสำคัญในการพัฒนา Artistic Research และ Performance as Research ในยุโรป โดยเฉพาะการทำงานที่เชื่อมโยงระหว่างการศึกษา ภูมิทัศน์ ธรรมชาติ เวลา และการสังเกตเชิงระยะยาว (Long-term Observation) งานของเธอได้รับการกล่าวถึงอย่างกว้างขวางในฐานะตัวอย่างของการใช้การปฏิบัติทางศิลปะ เป็นวิธีการวิจัยโดยตรง (Arlander, 2018)

คำถามสำคัญในงานของอาร์ลันเดอร์ไม่ได้มุ่งค้นหาความหมายของสถานที่เพียงอย่างเดียว หากตั้งคำถามว่ามนุษย์สามารถรับรู้การเปลี่ยนแปลงของเวลาและธรรมชาติผ่านการอยู่ร่วมกับพื้นที่ได้อย่างไร และการกลับไปยังสถานที่เดิมซ้ำ ๆ จะทำให้เราเห็นสิ่งที่ไม่สามารถมองเห็นได้ในการสังเกตเพียงครั้งเดียวหรือไม่

วิธีการทำงานของเธอเริ่มจากการเลือกพื้นที่ธรรมชาติหรือภูมิทัศน์เฉพาะแห่งหนึ่ง จากนั้นจึงกลับไปยังสถานที่เดิมอย่างต่อเนื่องเป็นระยะเวลาหลายเดือน หรือในบางกรณีเป็นเวลาหลายปี โดยใช้ตำแหน่งของร่างกาย มุมกล้อง และเงื่อนไขการบันทึกที่ใกล้เคียงกันทุกครั้ง การกระทำดังกล่าวดูเรียบง่าย แต่ในความเป็นจริงคือการออกแบบเงื่อนไขการวิจัยอย่างเป็นระบบ

ข้อมูลสำคัญในงานของอาร์ลันเดอร์ไม่ได้อยู่ที่ตัวศิลปินเพียงอย่างเดียว หากอยู่ที่การเปลี่ยนแปลงที่ค่อย ๆ ปรากฏขึ้นในพื้นที่ ไม่ว่าจะเป็นแสงที่เปลี่ยนไปตามฤดูกาล การเคลื่อนไหวของลม ระดับน้ำ การเติบโตของพืชพรรณ สีของท้องฟ้า หรือแม้แต่การเปลี่ยนแปลงเล็กน้อยที่เกิดขึ้นกับร่างกายของผู้สังเกตเอง สิ่งที่คุณเหมือนไม่มีเหตุการณ์สำคัญจึงกลายเป็นข้อมูลของการวิจัย

หัวใจสำคัญของวิธีวิทยาของอาร์ลันเดอร์คือ “การทำซ้ำ” (Repetition) เพราะการกลับไปทำสิ่งเดิมในสถานที่เดิมอย่างต่อเนื่อง ทำให้สามารถมองเห็นความแตกต่างที่เกิดขึ้นตามกาลเวลาได้ การทำซ้ำจึงไม่ใช่เพียงรูปแบบของการแสดง หากเป็นเครื่องมือในการสังเกต วิเคราะห์ และสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม

ควบคู่ไปกับการบันทึกวิดีโอ อาร์ลันเดอร์ยังใช้บันทึกภาคสนาม (Field Notes) และการสะท้อนคิดเชิงข้อความ (Reflective Writing) เพื่อบันทึกการรับรู้ ความรู้สึก และข้อสังเกตที่เกิดขึ้นระหว่างกระบวนการทำงาน การเขียนในที่นี้ไม่ได้ทำหน้าที่อธิบายผลงานภายหลัง แต่เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการวิจัยที่ช่วยให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์ทางร่างกายกับการวิเคราะห์เชิงความคิด

ในมิติของ Artistic Research ผลงานของอาร์ลันเดอร์แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า ความรู้สามารถเกิดขึ้นจากการอยู่ร่วมกับพื้นที่อย่างต่อเนื่องและยาวนานได้ การสังเกต การรอคอย การกลับไปทำซ้ำ และการเปิดพื้นที่ให้เวลาเผยตัวเอง กลายเป็นวิธีการวิจัยที่สำคัญไม่ต่างจากการเก็บข้อมูลในศาสตร์อื่น ๆ ผลงานวิดีโอจึงไม่ได้เป็นเพียงผลลัพธ์ของการวิจัย หากเป็นเอกสารของกระบวนการรับรู้ การเปลี่ยนแปลง และการสร้างความรู้ที่เกิดขึ้นระหว่างศิลปินกับภูมิทัศน์ตลอดระยะเวลาของการทำงาน

กรณีของอาร์ลันเดอร์จึงเป็นตัวอย่างสำคัญของการวิจัยผ่านการปฏิบัติที่แสดงให้เห็นว่า การอยู่กับพื้นที่อย่างต่อเนื่อง (Durational Engagement) สามารถทำหน้าที่เป็นวิธีวิทยาได้ และความเปลี่ยนแปลงที่ค่อย ๆ ปรากฏขึ้นตามกาลเวลาสามารถกลายเป็นองค์ความรู้ที่ไม่อาจเข้าถึงได้ผ่านการสังเกตเพียงครั้งเดียว

3) เทรเวอร์ วิชาร์ต (Trevor Wishart, ค.ศ. 1946–) เป็นนักประพันธ์เพลง นักวิจัยด้านเสียง และศิลปินเสียงชาวอังกฤษ ผู้มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ การสังเคราะห์เสียง และการแปลงสภาพเสียง (Sound Transformation) ผลงานของเขามุ่งสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างเสียงมนุษย์ เทคโนโลยี และการรับรู้ โดยเฉพาะคำถามว่า เสียงสามารถเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์ของตนเองได้มากเพียงใด และมนุษย์ยังคงรับรู้ต้นกำเนิดของเสียงได้หรือไม่เมื่อเสียงนั้นถูกแปรรูปผ่านเทคโนโลยี (Wishart, 1996)

คำถามสำคัญในงานของวิชาร์ตไม่ได้อยู่ที่การสร้างเสียงใหม่เพียงอย่างเดียว หากอยู่ที่การสำรวจขอบเขตของการรับรู้ (Perception) และการเปลี่ยนผ่านระหว่างหมวดหมู่ของเสียง เช่น เสียงมนุษย์สามารถค่อย ๆ เปลี่ยนเป็นเสียงสัตว์ เสียงเครื่องจักร หรือเสียงสิ่งแวดล้อมได้หรือไม่ และในจุดใดที่ผู้ฟังเริ่มสูญเสียความสามารถในการระบุแหล่งกำเนิดของเสียงนั้น

กระบวนการทำงานของเขาเริ่มจากการบันทึกเสียงมนุษย์ในสถานะที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการพูด การร้อง การหัวเราะ การหายใจ การเปล่งเสียงที่ไม่มีความหมายทางภาษา หรือการสร้างเสียงที่เกิดจากสรีระของร่างกาย จากนั้นจึงนำข้อมูลเสียงเข้าสู่กระบวนการวิเคราะห์เชิงสเปกตรัม (Spectral Analysis) เพื่อศึกษาความถี่ โครงสร้างภายใน และลักษณะทางกายภาพของเสียงแต่ละชนิด

หลังจากนั้น วิชาร์ตจะเข้าสู่ขั้นตอนการทดลองแปลงเสียง (Sound Transformation) โดยใช้เทคนิคดิจิทัลในการเปลี่ยนคุณลักษณะของเสียงอย่างค่อยเป็นค่อยไป เสียงพูดอาจค่อย ๆ กลายเป็นเสียงนกกรั้ว เสียงสัตว์ เสียงลม

หรือเสียงเครื่องจักร โดยยังคงรักษาบางส่วนของโครงสร้างเดิมไว้ กระบวนการนี้ทำให้เกิดพื้นที่กึ่งกลางระหว่างหมวดหมู่ของเสียง ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ผู้ฟังเริ่มตั้งคำถามต่อการรับรู้ของตนเอง

สิ่งสำคัญในวิธีวิทยาของวិชาตร์คือ การฟังซ้ำ (Iterative Listening) เขาไม่ได้อาศัยการคำนวณทางเทคนิคเพียงอย่างเดียว แต่กลับมาฟังผลลัพธ์ครั้งแล้วครั้งเล่า ปรับค่าพารามิเตอร์ ทดลองรูปแบบใหม่ และสังเกตว่าการเปลี่ยนแปลงเพียงเล็กน้อยส่งผลต่อการรับรู้ของผู้ฟังอย่างไร การฟังจึงไม่ใช่ขั้นตอนตรวจสอบคุณภาพหลังการผลิต หากเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการวิจัยโดยตรง

ในมิติของ Artistic Research ข้อมูลสำคัญไม่ได้อยู่เพียงในไฟล์เสียงที่ถูกสร้างขึ้น แต่รวมถึงกระบวนการทดลอง ความล้มเหลว การปรับแก้ และการสังเกตการรับรู้ที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงาน ความรู้ใหม่จึงไม่ได้เกิดจากข้อสรุปเชิงทฤษฎีเพียงอย่างเดียว หากเกิดจากการค้นพบว่ามนุษย์รับรู้และจัดหมวดหมู่เสียงอย่างไร เสียงประเภทใดสามารถเปลี่ยนผ่านไปสู่อีกประเภทหนึ่งได้ และเทคโนโลยีสามารถขยายขอบเขตของการฟังและจินตนาการได้มากเพียงใด

กรณีของวิชาตร์แสดงให้เห็นว่า Artistic Research สามารถดำเนินการในลักษณะใกล้เคียงกับการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ได้อย่างชัดเจน โดยใช้เสียงเป็นวัสดุวิจัย ใช้การฟังเป็นวิธีการวิเคราะห์ และใช้กระบวนการสร้างสรรค์เป็นพื้นที่สร้างองค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับการรับรู้ของมนุษย์ ความสัมพันธ์ระหว่างร่างกายกับเทคโนโลยี และศักยภาพของเสียงในฐานะสื่อแห่งความรู้

ในที่นี่ โปรแกรมคอมพิวเตอร์คือเครื่องมือวิจัย การทดลองซ้ำคือกระบวนการ เสียงที่ได้ไม่ใช่แค่ผลงานดนตรี แต่เป็นข้อค้นพบเกี่ยวกับขอบเขตของการรับรู้เสียง

ตัวอย่างของคาทารีนา ชด์แยลาร์ แอนเนตต์ อาร์ลันเดอร์ และเทรเวอร์ วิชาตร์ มีความสำคัญต่อหัวข้อ 2.4 มิใช่เพราะเป็นเพียงกรณีศึกษาของศิลปินร่วมสมัย หากเพราะทำให้เห็นอย่างเป็นรูปธรรมว่า การเกิดขึ้นของ Artistic PhD และ Artistic Research ในบริบทยุโรปไม่ได้หมายถึงการที่ศิลปินต้อง “เขียนวิทยานิพนธ์เพิ่ม” เพื่อให้สอดคล้องกับเกณฑ์ของมหาวิทยาลัยเท่านั้น สิ่งที่เปลี่ยนแปลงอย่างแท้จริงคือสถานะของกระบวนการสร้างสรรค์เอง

ในอดีต กระบวนการทำงานของศิลปินมักถูกมองว่าเป็นพื้นที่ส่วนตัว เป็นความลับของสตูดิโอ หรือเป็นเส้นทางภายในที่ไม่จำเป็นต้องเปิดเผยต่อสาธารณะ สิ่งที่ถูกประเมินจึงมักเป็นผลงานสำเร็จรูป แต่เมื่อเข้าสู่กรอบของ Artistic Research กระบวนการเหล่านั้นกลับถูกทำให้มองเห็นได้ ถูกจัดวางอย่างมีโครงสร้าง และถูกสะท้อนคิดอย่างมีวิจารณญาณ การเลือกผู้เข้าร่วม การบันทึกเสียง การกลับไปยังพื้นที่เดิมซ้ำ ๆ การตัดต่อวิดีโอ การฟังซ้ำ หรือการปรับค่าทางเสียง จึงมิใช่เพียงขั้นตอนการผลิตงาน หากเป็นองค์ประกอบของวิธีวิทยา

กล่าวอีกนัยหนึ่ง Artistic PhD ไม่ได้เปลี่ยนศิลปินให้กลายเป็นนักวิชาการแบบเดิม แต่เปลี่ยนวิธีที่สถาบันวิชาการมองกระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปิน จากสิ่งที่เคยอยู่เบื้องหลังผลงาน ให้กลายเป็นพื้นที่ของการสร้างความรู้ที่สามารถตรวจสอบ อภิปราย และวิพากษ์ได้

ตัวอย่างเหล่านี้จึงช่วยยืนยันว่า Artistic Research ไม่ได้เกิดจากการเพิ่มภาววิชาการเข้าไปภายหลังผลงาน แต่เกิดจากการทำให้กระบวนการปฏิบัติทางศิลปะมีสถานะเป็นวิธีการวิจัยในตัวเอง 1) การทดลอง 2) การตัดสินใจ 3) การล้มเหลว 4) การปรับแก้ การทำซ้ำไม่ได้เป็นเพียงขั้นตอนก่อนถึงผลงาน หากกลายเป็นส่วนหนึ่งขององค์ความรู้ที่สามารถ 5) อภิปราย วิเคราะห์ และวิพากษ์ได้ การเปิดเผยกระบวนการมีใช้การลดทอนความลึกกลับของศิลปะ หากเป็นการยอมรับว่าความรู้ฝังอยู่ในกระบวนการนั่นเอง

ดังนั้น Artistic PhD จึงไม่ได้มีเป้าหมายเพื่อเพิ่ม “ปริมาณข้อความ” ให้กับศิลปิน หากเป็นการเปลี่ยนความสัมพันธ์ระหว่างผลงาน กระบวนการสร้างสรรค์ และการสะท้อนคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Reflection) มากกว่าศิลปินไม่ได้ทำหน้าที่เพียงผลิตวัตถุหรือสร้างประสบการณ์ทางสุนทรีย์ หากต้องสามารถอธิบายเงื่อนไข วิธีการตัดสินใจ และคำถามที่เกิดขึ้นระหว่างการปฏิบัติ โดยไม่ลดทอนความซับซ้อนของกระบวนการสร้างสรรค์ให้เหลือเพียงคำอธิบายเชิงทฤษฎี (Frayling, 1993; Borgdorff, 2012)

สิ่งที่เปลี่ยนแปลงจึงไม่ใช่เพียงรูปแบบของผลงาน หากเป็นสถานะของกระบวนการสร้างสรรค์เอง จากเดิมที่มักถูกมองว่าเป็นพื้นที่ส่วนตัวของศิลปินภายในสตูดิโอ กลายเป็นพื้นที่ของการวิจัยที่สามารถถูกบันทึก สะท้อนคิด ตั้งคำถาม และแลกเปลี่ยนในระดับวิชาการได้ กระบวนการทดลอง การทำซ้ำ ความล้มเหลว การตัดสินใจ และการปรับเปลี่ยนระหว่างการทำงาน จึงกลายเป็นส่วนหนึ่งขององค์ความรู้ที่สามารถนำมาวิเคราะห์และอภิปรายได้ (Schön, 1983; Biggs & Büchler, 2008)

ในจุดนี้ Artistic Research มิได้พยายามทำให้ศิลปะกลายเป็นวิทยาศาสตร์ หรือบังคับให้ศิลปินทำงานตามแบบจำลองของศาสตร์อื่น หากเสนอให้มหาวิทยาลัยและสถาบันวิชาการยอมรับว่าการรู้ผ่านการปฏิบัติ (Knowing through Practice) เป็นรูปแบบหนึ่งของการวิจัย ความรู้บางประเภทมิได้เกิดขึ้นก่อนการลงมือทำ แต่ค่อย ๆ ก่อตัวขึ้นระหว่างการทดลอง การรับรู้ และการสร้างสรรค์ ดังนั้น กระบวนการสร้างสรรค์จึงมิใช่เพียงเส้นทางไปสู่ผลงาน หากเป็นพื้นที่ของการผลิตความรู้ในตัวเอง และไม่จำเป็นต้องถูกลดทอนให้เหลือเพียงคำอธิบายเชิงข้อความเพื่อให้มีคุณค่าทางวิชาการ (Borgdorff, 2012; Nelson, 2013)

2.5 การขยายตัวในบริบทโลก

เมื่อแนวคิด Artistic Research เริ่มก่อตัวอย่างเป็นระบบในยุโรปช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 การเคลื่อนไหวดังกล่าวมิได้หยุดอยู่เพียงระดับภูมิภาค หากค่อย ๆ ขยายตัวในบริบทโลก โดยแต่ละพื้นที่พัฒนา

แนวทางที่มีลักษณะเฉพาะตามประวัติศาสตร์การศึกษา โครงสร้างสถาบัน และวัฒนธรรมศิลปะของตนเอง (Borgdorff, 2012; ELIA, 2020)

สหราชอาณาจักร : จาก Practice-based สู่ระบบวิจัยที่เป็นทางการ

สหราชอาณาจักรเป็นหนึ่งในพื้นที่แรกๆ ที่พัฒนาระบบปริญญาเอกสายปฏิบัติอย่างจริงจัง แนวคิดสำคัญได้รับการผลักดันจากงานของคริสโตเฟอร์ เฟรย์ลิง (Christopher Frayling, ค.ศ. 1946–) ซึ่งเสนอกรอบ Research into Art, Research for Art และ Research through Art ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1993 (Frayling, 1993) ขณะเดียวกันระบบ Research Assessment Exercise (RAE) และต่อมา Research Excellence Framework (REF) มีบทบาทสำคัญในการกำหนดให้ผลงานสร้างสรรค์สามารถนับเป็นผลผลิตงานวิจัยได้ หากแสดงให้เห็นถึงการสร้างองค์ความรู้ใหม่ (REF, 2021)

สแกนดิเนเวีย : การบูรณาการศิลปะกับสวัสดิการสังคมและภูมิทัศน์

ประเทศในกลุ่มสแกนดิเนเวีย เช่น ฟินแลนด์ สวีเดน และนอร์เวย์ ถือเป็นพื้นที่สำคัญของการพัฒนา Artistic Research ในระดับสถาบัน โดยมีการจัดตั้งหลักสูตรปริญญาเอก ตำแหน่งศาสตราจารย์ด้าน Artistic Research และเครือข่ายวิจัยเฉพาะทางจำนวนมาก (Borgdorff, 2012; Arlander, 2018) ลักษณะเด่นของภูมิภาคนี้คือการเน้น Reflective Practice การทำงานกับภูมิทัศน์ ธรรมชาติ และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม

ออสเตรเลีย : Exegesis และการเจรจาระหว่างข้อความกับการปฏิบัติ

ออสเตรเลียเป็นหนึ่งในประเทศแรก ๆ ที่รับรองปริญญาเอกสายปฏิบัติในระดับมหาวิทยาลัย โดยพัฒนาแนวคิดเรื่อง Exegesis หรือข้อเขียนสะท้อนคิดที่ทำงานควบคู่กับผลงานสร้างสรรค์ (Barrett & Bolt, 2007; Candy, 2006) แนวทางดังกล่าวมีอิทธิพลต่อการพัฒนาระบบ Practice-based Research ในหลายประเทศทั่วโลก

สหรัฐอเมริกา : การเน้นทฤษฎีและการวิพากษ์

แม้ว่าระบบ Artistic PhD จะไม่แพร่หลายเท่ายุโรป แต่หลายมหาวิทยาลัยในสหรัฐอเมริกาพัฒนาหลักสูตรที่บูรณาการการปฏิบัติสร้างสรรค์เข้ากับทฤษฎีวิพากษ์ วัฒนธรรมศึกษา และการวิจัยข้ามศาสตร์ โดยเฉพาะประเด็นเกี่ยวกับเชื้อชาติ เพศ อัตลักษณ์ และการเมืองของการมองเห็น (Sullivan, 2010; Gray & Malins, 2004)

เอเชีย : การปรับตัวและการแปลแนวคิด

ในเอเชีย แนวคิด Artistic Research กำลังขยายตัวผ่านมหาวิทยาลัยศิลปะ เครือข่ายวิจัย และความร่วมมือระดับนานาชาติ โดยหลายประเทศเริ่มพัฒนาหลักสูตรปริญญาเอกที่ให้ผลงานสร้างสรรค์เป็นองค์ประกอบหลัก อย่างไรก็ตาม การนำแนวคิดดังกล่าวมาปรับใช้ในบริบทเอเชียก่อให้เกิดคำถามสำคัญเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่าง

ภูมิปัญญาท้องถิ่น ความรู้ดั้งเดิม และระบบวิชาการสมัยใหม่ (Schwab & Borgdorff, 2014; Wilson & van Ruiten, 2013)

เมื่อพิจารณาภาพรวม การขยายตัวของ Artistic Research ในระดับโลกมิได้เป็นกระแสเดียวกัน หากเป็นการพัฒนาหลายทิศทางตามบริบททางสังคม วัฒนธรรม และสถาบันของแต่ละพื้นที่ อย่างไรก็ตาม สิ่งที่มีร่วมกันคือการยอมรับว่าการปฏิบัติสร้างสรรค์สามารถเป็นพื้นที่ผลิตความรู้ได้อย่างจริงจัง และสามารถมีสถานะทางวิชาการได้ในระดับเดียวกับรูปแบบการวิจัยอื่น ๆ (Borgdorff, 2012; Nelson, 2013)

2.6 บทบาทของสถาบันอุดมศึกษา การประเมิน ความเข้มงวด (Rigor) และการปรับระบบรับรองคุณภาพ

เมื่อศิลปะก้าวเข้าสู่พื้นที่ของการวิจัยอย่างเป็นทางการ คำถามสำคัญที่เกิดขึ้นมิได้อยู่ที่ว่า “ศิลปะสามารถเป็นการวิจัยได้หรือไม่” หากอยู่ที่ว่า “มหาวิทยาลัยจะประเมินความรู้ประเภทนี้อย่างไร” เพราะระบบอุดมศึกษาสมัยใหม่ถูกพัฒนาขึ้นบนฐานของการวิจัยที่เน้นข้อความ การอ้างอิง การวิเคราะห์ และการสรุปผลอย่างเป็นระบบ ในขณะที่ Artistic Research ทำงานกับประสบการณ์ การรับรู้ การปฏิบัติ และความรู้ที่ฝังอยู่ในกระบวนการสร้างสรรค์ (Borgdorff, 2012)

ความท้าทายสำคัญจึงอยู่ที่การทำความเข้าใจคำว่า “ความเข้มงวด” (Rigor) ใหม่ ในการวิจัยแบบดั้งเดิม ความเข้มงวดมักเชื่อมโยงกับความถูกต้องของข้อมูล ความสามารถในการตรวจสอบซ้ำ และความชัดเจนของวิธีการ แต่ใน Artistic Research ความเข้มงวดมิได้หมายถึงการทำซ้ำให้ได้ผลลัพธ์เดียวกัน หากหมายถึงความสอดคล้องระหว่างคำถาม วิธีการ กระบวนการสร้างสรรค์ และข้อค้นพบที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติ (Biggs & Büchler, 2008)

ตัวอย่างเช่น หากศิลปินศึกษาความทรงจำของชุมชนผ่านการบันทึกเสียงภาคสนาม ความเข้มงวดไม่ได้อยู่ที่จำนวนผู้ให้สัมภาษณ์เพียงอย่างเดียว แต่อยู่ที่การอธิบายว่าเหตุใดจึงเลือกพื้นที่นั้น เหตุใดจึงเลือกใช้เสียงเป็นเครื่องมือวิจัย กระบวนการฟัง การคัดเลือกเสียง และการจัดวางเสียงนำไปสู่ความเข้าใจใหม่อย่างไร กล่าวอีกนัยหนึ่ง สิ่งที่ถูกประเมินมิใช่เพียงผลงานสำเร็จรูป หากรวมถึงตรรกะของกระบวนการทั้งหมด

การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวทำให้มหาวิทยาลัยหลายแห่งในยุโรปต้องพัฒนาเกณฑ์ประเมินเฉพาะสำหรับ Artistic Research โดยพิจารณาจากองค์ประกอบสำคัญ เช่น ความชัดเจนของคำถามวิจัย ความเหมาะสมของวิธีวิทยา การสะท้อนคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Reflection) และการสร้างองค์ความรู้ใหม่ (Original Contribution to Knowledge) มากกว่าการประเมินเฉพาะคุณค่าทางสุนทรียะของผลงาน (Frayling, 1993; REF, 2021)

อีกประเด็นหนึ่งที่สถาบันอุดมศึกษาต้องปรับตัวคือระบบรับรองคุณภาพ (Quality Assurance) เดิมที่ระบบประเมินผลงานวิชาการอาศัยบทความ หนังสือ หรือการอ้างอิงเป็นหลัก แต่เมื่อผลงานวิจัยสามารถปรากฏใน

รูปนิตรรศการ การแสดงสด ภาพยนตร์ เสียง หรือสื่อผสม มหาวิทยาลัยจึงจำเป็นต้องพัฒนาเครื่องมือประเมินรูปแบบใหม่ การบันทึกกระบวนการ (Documentation) การจัดทำ Exposition และการสะท้อนคิดเชิงวิจย จึงกลายเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้ผลงานสามารถเข้าสู่กระบวนการพิจารณาทางวิชาการได้ (Schwab & Borgdorff, 2014)

ในระดับโครงสร้าง สถาบันอุดมศึกษาจึงไม่ได้ทำหน้าที่เพียงเปิดพื้นที่ให้ Artistic Research หากต้องปรับวิธีคิดเกี่ยวกับความรู้ การประเมิน และคุณภาพทางวิชาการใหม่ทั้งหมด การเปลี่ยนแปลงนี้ไม่ได้ลดมาตรฐานของการวิจัยลง หากเป็นการขยายความหมายของความเข้มงวดให้ครอบคลุมวิธีการรู้ที่หลากหลายมากขึ้น มหาวิทยาลัยจึงไม่ได้เป็นเพียงสถานที่รับรองความรู้ หากกลายเป็นพื้นที่ที่ต้องเรียนรู้วิธีประเมินความรู้รูปแบบใหม่ที่เกิดจากการปฏิบัติสร้างสรรค์ด้วยเช่นกัน

ในท้ายที่สุด บทบาทสำคัญที่สุดของสถาบันอุดมศึกษาอาจไม่ใช่การตัดสินว่าศิลปะเป็นการวิจัยหรือไม่ หากเป็นการสร้างเงื่อนไขที่ทำให้ความรู้จากการปฏิบัติสามารถถูกอภิปราย วิพากษ์ และพัฒนาต่อไปในระดับวิชาการโดยไม่บังคับให้ศิลปะต้องเปลี่ยนตัวเองให้กลายเป็นศาสตร์รูปแบบอื่น (Nelson, 2013; Borgdorff, 2012)

ความเข้มงวด (Rigor) ในบริบทศิลปะ

ในศาสตร์ดั้งเดิม ความเข้มงวด (Rigor) มักถูกพิจารณาจากความสามารถในการตรวจสอบซ้ำ (Replicability) ความชัดเจนของวิธีวิทยา ความน่าเชื่อถือของข้อมูล และความสอดคล้องเชิงตรรกะระหว่างคำถาม วิธีกร และข้อสรุป อย่างไรก็ตาม เมื่อเข้าสู่บริบทของ Artistic Research คำถามสำคัญจึงเกิดขึ้นว่า ความเข้มงวดควรถูกทำความเข้าใจอย่างไร ในเมื่อกระบวนการสร้างสรรค์จำนวนมากไม่สามารถทำซ้ำภายใต้เงื่อนไขเดิมได้อย่างสมบูรณ์ และผลลัพธ์อาจเปิดกว้างต่อการตีความมากกว่าการสรุปเป็นข้อค้นพบเพียงแบบเดียว (Borgdorff, 2012; Biggs & Büchler, 2008)

นักทฤษฎีด้าน Artistic Research จำนวนมากเสนอว่า ความเข้มงวดในงานวิจัยเชิงศิลปะมิได้อยู่ที่การทำซ้ำให้ได้ผลลัพธ์เดียวกัน หากอยู่ที่ความโปร่งใสของกระบวนการ (Transparency of Process) ความสามารถในการอธิบายเงื่อนไขและเหตุผลของการตัดสินใจระหว่างการทำงาน และความสอดคล้องระหว่างคำถามวิจัย วิธีปฏิบัติ และองค์ความรู้ที่เกิดขึ้นจากกระบวนการสร้างสรรค์ (Nelson, 2013; Sullivan, 2010)

ในกรอบนี้ สิ่งที่ถูกประเมินมิใช่เพียงผลงานสำเร็จรูป หากรวมถึงเส้นทางของการค้นคว้า การทดลอง การปรับเปลี่ยน และการสะท้อนคิดที่เกิดขึ้นระหว่างกระบวนการ ศิลปินนักวิจัยจึงต้องสามารถทำให้อื่นเข้าใจได้ว่าคำถามวิจัยคืออะไร เหตุใดจึงเลือกวิธีการเช่นนั้น และกระบวนการดังกล่าวนำไปสู่ความเข้าใจใหม่อย่างไร แม้ว่าผลลัพธ์สุดท้ายจะยังคงเปิดพื้นที่ให้เกิดการตีความที่หลากหลายก็ตาม (Schön, 1983; Borgdorff, 2012)

กล่าวอีกนัยหนึ่ง ความเข้มงวดใน Artistic Research มิได้ตั้งอยู่บนการควบคุมตัวแปรทั้งหมดเช่นเดียวกับการทดลองทางวิทยาศาสตร์ หากตั้งอยู่บนความซื่อสัตย์ต่อกระบวนการ (Integrity of Practice) ความเข้มข้นของการสืบค้น (Depth of Inquiry) และความสามารถในการเปิดเผยโครงสร้างการคิดที่อยู่เบื้องหลังการปฏิบัติสร้างสรรค์

ความรู้ที่เกิดขึ้นจึงไม่ได้รับการรับรองเพราะสามารถทำซ้ำได้เสมอไป แต่ได้รับการยอมรับเพราะสามารถแสดงให้เห็นความสัมพันธ์อย่างมีเหตุผลระหว่างการปฏิบัติ การสะท้อนคิด และการสร้างองค์ความรู้ใหม่ (Biggs & Büchler, 2008; Nelson, 2013)

การประเมิน : จากผลผลิตสู่กระบวนการ

บทบาทของมหาวิทยาลัยจึงยับยั้งจากการประเมิน “วัตถุ” ไปสู่การประเมิน “กระบวนการ” คณะกรรมการพิจารณาวิทยานิพนธ์สายศิลปะจำเป็นต้องอ่านทั้งผลงานและการสะท้อนคิดควบคู่กัน ต้องพิจารณาว่า งานนั้นสร้างคำถามใหม่หรือไม่ เปิดมุมมองใหม่หรือไม่ และแสดงให้เห็นถึงการพัฒนาความรู้ในสนามการปฏิบัติอย่างไร

การประเมินจึงไม่ใช่การตัดสินความงาม หากเป็นการประเมินคุณค่าทางความรู้ การเปลี่ยนแปลงนี้ทำให้ผู้ประเมินเองต้องมีความเข้าใจทั้งในเชิงทฤษฎีและเชิงปฏิบัติ และยอมรับว่าความรู้บางประเภทไม่อาจถูกวัดด้วยมาตรวัดเดียวกับศาสตร์เชิงประจักษ์

การปรับระบบรับรองคุณภาพ

ในระดับโครงสร้าง มหาวิทยาลัยหลายแห่งจำเป็นต้องปรับเกณฑ์การรับรองคุณภาพงานวิจัย เพื่อให้ครอบคลุมผลงานสร้างสรรค์ เช่น การกำหนดให้มีเอกสารสะท้อนคิด (Critical Reflection) การบันทึกกระบวนการทำงานอย่างเป็นระบบ หรือการเปิดเผยขั้นตอนการทดลอง

อย่างไรก็ตาม การปรับระบบมิได้หมายถึงการทำให้ศิลปะสูญเสียความซับซ้อน หากเป็นการสร้างกรอบที่ยืดหยุ่นพอจะรองรับความหลากหลายของวิธีการรู้ สถาบันอุดมศึกษาจึงอยู่ในสถานะสองด้านพร้อมกัน ด้านหนึ่งต้องรักษามาตรฐานความน่าเชื่อถือทางวิชาการ อีกด้านหนึ่งต้องเปิดพื้นที่ให้รูปแบบความรู้ที่ไม่เป็นเชิงเส้นสามารถดำรงอยู่ได้

มหาวิทยาลัยในฐานะพื้นที่ต่อรอง

บทบาทของสถาบันอุดมศึกษาใน Artistic Research จึงไม่ใช่เพียงผู้ควบคุมมาตรฐาน หากเป็นพื้นที่ของการต่อรองทางญาณวิทยา ระหว่างระบบที่ต้องการความชัดเจน กับสนามศิลปะที่ยอมรับความกำกวม ระหว่างการประเมินเชิงโครงสร้าง กับประสบการณ์เชิงกายภาพ

ในกระบวนการนี้ มหาวิทยาลัยเองก็เปลี่ยนแปลงไป เพราะเมื่อยอมรับว่าการปฏิบัติสร้างสรรค์สามารถเป็น การวิจัยได้ ระบบการรับรองคุณภาพก็ต้องขยายขอบเขตความหมายของคำว่า “ความรู้” และ “หลักฐาน” ตามไปด้วย

สิ่งที่ถูกทดสอบไม่ใช่เพียงศิลปะ

ท้ายที่สุด Artistic Research มีได้ทดสอบศิลปินเพียงฝ่ายเดียว หากทดสอบความยืดหยุ่นของมหาวิทยาลัยเองว่าจะสามารถรองรับรูปแบบความรู้ที่ไม่สอดคล้องกับโครงสร้างดั้งเดิมได้เพียงใด

หากมหาวิทยาลัยเป็นพื้นที่ผลิตความรู้ การยอมรับ Artistic Research คือการยอมรับว่าความรู้ไม่ได้มีรูปแบบเดียว และในจุดนี้ บทบาทของสถาบันอุดมศึกษาจึงไม่ใช่เพียงผู้ประเมิน แต่เป็นผู้ร่วมปรับโครงสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการวิจัยร่วมกับศิลปิน การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวทำให้มหาวิทยาลัยไม่ใช่เพียงสถานที่ถ่ายทอดความรู้ แต่เป็นพื้นที่ที่ความหมายของความรู้กำลังถูกเจรจาและนิยามใหม่อยู่เสมอ

2.7 ข้อเสนอของบท การขยายความหมายของคำว่า “การวิจัย” ในบริบทวิทยาศิลป์

บทนี้พาเราเดินทางจากคำว่า Practice-based และ Practice-led ไปสู่ Artistic Research ไม่ใช่เพื่อจัดลำดับว่าแนวคิดใด “ถูกต้องกว่า” หากเพื่อให้เห็นการเคลื่อนตัวเชิงโครงสร้างที่สำคัญที่สุด นั่นคือการย้ายตำแหน่งของ “การวิจัย” ออกจากกรอบที่ยึดภาษาและข้อสรุปเป็นศูนย์กลาง ไปสู่กรอบที่ยอมรับว่าการปฏิบัติสามารถเป็นพื้นที่ผลิตความรู้ได้โดยตัวมันเอง ในระบบวิชาการแบบดั้งเดิม คำว่า “การวิจัย” มักถูกจินตนาการเป็นเส้นทางที่มีรูปแบบแน่นอน เริ่มจากคำถาม ต่อด้วยกรอบแนวคิด วิธีการเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ และจบที่ข้อสรุปที่ตรวจสอบได้ แต่เมื่อแนวคิด Artistic Research ปรากฏขึ้น โครงสร้างดังกล่าวไม่ได้ถูกปฏิเสธอย่างสิ้นเชิง หากถูกทำให้เห็นข้อจำกัดของมัน เพราะมันไม่สามารถครอบคลุมความรู้จำนวนหนึ่งที่เกิดขึ้นผ่านการกระทำ ผ่านการรับรู้ และผ่านประสบการณ์ที่มีชีวิต

Practice-based ชี้ให้เห็นว่า “ผลงาน” สามารถเป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์

Practice-led ชี้ให้เห็นว่า “การปฏิบัติ” สามารถเป็นตัวนำของการค้นพบ

แต่ Artistic Research ชี้ให้เห็นว่า “การปฏิบัติ” คือการวิจัย

และนี่คือจุดที่คำว่า “การวิจัย” ถูกขยายความหมายใหม่อย่างแท้จริง

การวิจัยในฐานะการทำให้สิ่งที่ยังไม่ปรากฏ “ปรากฏขึ้น”

หากการวิจัยในความหมายดั้งเดิมคือการค้นหาความจริงที่ซ่อนอยู่ในโลก

การวิจัยในความหมายของวิทยาศิลป์คือการทำให้บางสิ่ง “ปรากฏ” ขึ้นในโลก บางสิ่งนั้นอาจไม่ใช่ข้อมูลเชิงตัวเลข ไม่ใช่ข้อสรุปเชิงตรรกะ แต่เป็นความเข้าใจที่เกิดจากการทำให้เรารับรู้โลกในแบบใหม่

เสียงที่ทำให้พื้นที่เปลี่ยนไป

ภาพที่ทำให้ความทรงจำเกิดขึ้นเฉียบพลัน

การจัดวางที่ทำให้ร่างกายของผู้ชมเข้าไปอยู่ในความคิด

การกระทำที่ทำให้สังคมเห็นบาดแผลของตนเอง

สิ่งเหล่านี้ไม่ใช่เพียง “ผลลัพธ์ทางศิลปะ”

แต่เป็นการผลิตความรู้ในรูปแบบที่ภาษาอธิบายได้ไม่ครบถ้วน

หลักฐาน : จาก ‘ข้อพิสูจน์’ สู่ ‘ร่องรอยของกระบวนการ’

การขยายความหมายของการวิจัยย่อมทำให้คำว่า “หลักฐาน” เปลี่ยนไปด้วย

ในระบบเดิม หลักฐานมักหมายถึงสิ่งที่พิสูจน์ข้ออ้างได้

แต่ในนิเทศศิลป์ หลักฐานจำนวนมากอยู่ในรูปของ “ร่องรอย”

ร่องรอยของการทดลอง

ร่องรอยของการทำซ้ำ

ร่องรอยของความล้มเหลว

ร่องรอยของการตัดสินใจเชิงวัสดุ

ร่องรอยของเวลาและการรับรู้

ดังนั้น สิ่งที่ทำให้ Artistic Research มีความน่าเชื่อถือ ไม่ใช่ความสามารถในการทำซ้ำเหมือนกันทุกครั้ง หากคือความสามารถในการทำให้ผู้อื่นมองเห็นโครงสร้างของกระบวนการ และเข้าใจว่าความรู้ถูกสร้างขึ้นอย่างไร ในสนามปฏิบัติ

ความเข้มงวด : ไม่ใช่การควบคุม แต่คือความโปร่งใสและการสะท้อนคิด

เมื่อเราพูดถึง “ความเข้มงวด (Rigor)” ใน Artistic Research ความเข้มงวดไม่ใช่การควบคุมตัวแปรทุกอย่าง แต่เป็นความเข้มงวดของการใคร่ครวญ ความโปร่งใสของวิธีการ และความรับผิดชอบต่อผลกระทบที่งานก่อให้เกิด

ศิลปินนักวิจัยจึงไม่จำเป็นต้องทำให้ศิลปะกลายเป็นวิทยาศาสตร์

แต่จำเป็นต้องทำให้กระบวนการสร้างสรรค์มีสถานะของการคิดที่ตรวจสอบได้ในเชิงวิพากษ์

นั่นคือทำให้เห็นว่า “ทำไมจึงเลือกแบบนี้”

“อะไรคือคำถามที่ค่อย ๆ ก่อตัวขึ้น”

“อะไรคือสิ่งที่ถูกค้นพบระหว่างทาง”

มหาวิทยาลัยกับการเปลี่ยนความหมายของการวิจัย

เมื่อสถาบันอุดมศึกษาอมรับ Artistic Research สิ่งที่ถูกเปลี่ยนไม่ใช่เพียงเกณฑ์ประเมินผลงาน แต่คือวิธีที่มหาวิทยาลัยเข้าใจภารกิจของตนเอง มหาวิทยาลัยไม่ใช่เพียงผู้เก็บรักษาความรู้ แต่กลายเป็นพื้นที่ที่ต่อรองว่า “ความรู้” และ “การวิจัย” จะมีรูปแบบใดได้บ้าง การเกิดขึ้นของเครือข่ายนานาชาติ วารสาร และแพลตฟอร์มเผยแพร่แบบสื่อผสม ยิ่งทำให้เห็นว่าการวิจัยไม่จำเป็นต้องเดินอยู่ในเส้นทางเดียว และความรู้ไม่จำเป็นต้องถูกบรรจุไว้ในตัวอักษรเท่านั้น

ข้อเสนอของบทนี้

ตลอดหลายทศวรรษที่ผ่านมา ความรู้ในมหาวิทยาลัยมักถูกทำความเข้าใจผ่านรูปแบบที่ค่อนข้างคุ้นเคย นั่นคือความรู้ที่ถูกเขียน อธิบาย วิเคราะห์ และสรุปผ่านภาษาเชิงวิชาการ อย่างไรก็ตาม ประสบการณ์ของศิลปินจำนวนมากกลับชี้ให้เห็นว่า ความเข้าใจเกี่ยวกับโลกมิได้เกิดขึ้นผ่านการอ่านและการคิดเพียงอย่างเดียว หากเกิดขึ้นผ่านการฟัง การสังเกต การเดิน การทดลอง การสร้างสรรค์ และการอยู่ร่วมกับผู้คน สถานที่ และสิ่งแวดล้อม กระบวนการเหล่านี้ก่อให้เกิดความรู้บางประเภทที่ไม่อาจอธิบายได้อย่างครบถ้วนผ่านถ้อยคำ แต่มีอิทธิพลต่อวิธีที่มนุษย์เข้าใจโลกอย่างลึกซึ้ง

หนังสือ *การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย* เกิดขึ้นจากความพยายามทำความเข้าใจปรากฏการณ์ดังกล่าว โดยมีได้มุ่งเสนอว่าวิธีการทางศิลปะควรเข้ามาแทนที่การวิจัยรูปแบบเดิม หากต้องการสำรวจว่า ศิลปะสามารถทำหน้าที่เป็นพื้นที่ของการสร้างความรู้ได้อย่างไร และเพราะเหตุใดการปฏิบัติสร้างสรรค์จึงเริ่มได้รับการยอมรับในฐานะกระบวนการวิจัยในมหาวิทยาลัยทั่วโลก

เนื้อหาตลอดทั้งเล่มเริ่มต้นจากการตั้งคำถามต่อความหมายของความรู้และญาณวิทยา ก่อนจะสำรวจพัฒนาการของ Practice-based Research และ Artistic Research ในบริบทสากล ศึกษาตัวอย่างของศิลปิน นักวิจัย และสถาบันการศึกษาที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาสนามความรู้ จากนั้นจึงขยายการอภิปรายเข้าสู่บริบทไทย เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ภูมิภาคนี้ต้องถวิลหาความเป็นไปได้ของการออกแบบวิธีวิทยาที่สอดคล้องกับบริบททางวัฒนธรรมของเราเอง ก่อนจะปิดท้ายด้วยการมองไปสู่อนาคตของศิลปะ การวิจัย และเทคโนโลยีในโลกหลังดิจิทัล

คำถามสำคัญที่หนังสือเล่มนี้พยายามติดตามมิใช่เพียงว่า “ศิลปะสามารถเป็นการวิจัยได้หรือไม่” หากเป็นคำถามที่ลึกกว่านั้น คือ “มนุษย์สามารถรู้โลกได้ด้วยวิธีใดบ้าง” เพราะเมื่อพิจารณาอย่างจริงจัง จะพบว่าการฟัง การรับรู้ การเคลื่อนไหว ความทรงจำ ประสบการณ์ และการปฏิบัติ ล้วนเป็นวิธีการรู้ที่มีอยู่จริงไม่ต่างจากการคิดเชิงเหตุผล หนังสือเล่มนี้จึงมิได้เป็นเพียงการอธิบายแนวคิด Artistic Research หากเป็นความพยายามชวนผู้อ่านกลับมาตั้งคำถามต่อความหมายของความรู้ การวิจัย และบทบาทของศิลปะในโลกวิชาการร่วมสมัยอีกครั้ง

หากบทที่ 1 ทำให้เห็นว่า ความรู้ไม่ได้มีภาษาเดียว และบทที่ 2 ทำให้เห็นว่า

การวิจัยก็ได้มีวิธีเดียว “วิทยาศิลป์” จึงไม่ใช่การเติมศิลปะเข้าไปในระบบการวิจัย แต่เป็นการขยายความหมายของคำว่า “การวิจัย” เอง การวิจัยในความหมายของวิทยาศิลป์

คือการตั้งคำถามผ่านการปฏิบัติ

คือการคิดผ่านวัสดุ เสียง เวลา และพื้นที่

คือการทำให้โลกปรากฏในรูปแบบที่เราไม่เคยเห็นมาก่อน

และเมื่อการวิจัยถูกขยายให้ครอบคลุมการรู้ผ่านประสบการณ์ ศิลปะย่อมไม่ใช่สิ่งที่อยู่นอกวิชาการ

หากเป็นหนึ่งในวิธีที่ทำให้วิชาการกลับมาถามตัวเองอย่างลึกซึ้งว่า แท้จริงแล้ว เรารู้โลกได้อย่างไร และเราควรนับ “การรู้” แบบใดว่าเป็นความรู้

ในจุดนี้ “วิทยาศิลป์” มิได้ประนีประนอมระหว่างสองโลก แต่เป็นพื้นที่ที่ทำให้สองโลกต้องปรับคำจำกัดความของตนเองใหม่ จากภายในสนามการปฏิบัติสร้างสรรค์นั่นเอง

การเดินทางจาก Practice-based สู่ Artistic Research มิได้เป็นเพียงประวัติศาสตร์ของคำศัพท์ หากเป็นประวัติศาสตร์ของการเปลี่ยนตำแหน่งของความหมาย คำว่า “การวิจัย” ซึ่งเคยถูกผูกไว้กับแบบแผนของการพิสูจน์เชิงเหตุผล ค่อย ๆ ถูกเปิดออกให้รองรับการรู้ที่เกิดจากการกระทำ การทดลอง และประสบการณ์ที่มีชีวิต ในเส้นทางนี้ ศิลปะไม่ได้พยายามเลียนแบบศาสตร์อื่น แต่ทำให้ศาสตร์อื่นต้องทบทวนตนเอง

หากการวิจัยคือการทำให้โลกเข้าใจได้มากขึ้น Artistic Research เสนอว่า โลกมิได้มีเพียงมิติที่อธิบายได้ด้วยภาษา บางมิติปรากฏผ่านเสียงที่สะท้อนในพื้นที่ ผ่านภาพที่ทำให้ความทรงจำกระเพื่อม ผ่านร่างกายที่เข้าไปอยู่ในสถานการณ์ ผ่านกระบวนการที่ค่อย ๆ เปลี่ยนผู้กระทำไปพร้อมกับสิ่งที่ถูกสร้าง ในความหมายนี้ การวิจัยมิใช่เพียงการค้นพบข้อเท็จจริง แต่คือการเปิดพื้นที่ให้ความหมายใหม่เกิดขึ้น

สิ่งที่ Artistic Research ทำ จึงไม่ใช่การเพิ่มหมวดหมู่ใหม่ในระบบมหาวิทยาลัย แต่เป็นการขยายขอบเขตของสิ่งที่มหาวิทยาลัยยอมรับว่าเป็นการรู้ และเมื่อกระบวนการสร้างสรรค์ถูกยอมรับว่าเป็นการวิจัย

สถานะของศิลปินก็เปลี่ยนไปด้วย ศิลปินไม่ใช่เพียงผู้ผลิตวัตถุ แต่เป็นผู้ดำเนินการในสนามแห่งความไม่แน่นอน ผู้ที่ทำให้คำถามมีรูปร่าง ผู้ที่ทำให้สิ่งที่ยังไม่ปรากฏ ค่อย ๆ ปรากฏขึ้น บทนี้จึงไม่ได้จบลงด้วยข้อสรุปเชิงนิยาม แต่จบลงด้วยการเปิดคำถามใหม่ว่า หากเรายอมรับว่าการวิจัยมีหลายวิธี เราจะกล้าเพียงใดที่จะให้การปฏิบัติสร้างสรรค์ เป็นหนึ่งในวิธีนั้นอย่างเต็มความหมาย และในจุดนั้นเอง คำว่า “วิทยาศาสตร์” มิได้เป็นเพียงชื่อเรียก แต่เป็นท่าทีทางความคิดที่เชื่อว่า การรู้โลกมิได้เกิดจากการอธิบายเท่านั้น หากเกิดจากการเข้าไปอยู่ในโลก และทำให้โลกเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับเรา

รายการอ้างอิง

- Biggs, M., & Karlsson, H. (Eds.). (2011). *The Routledge Companion to Research in the Arts*. Routledge.
- Borgdorff, H. (2012). *The Conflict of the Faculties: Perspectives on Artistic Research and Academia*. Leiden University Press.
- Candy, L. (2006). *Practice Based Research: A Guide*. CCS Report.
- Elkins, J. (2009). *Artists with PhDs: On the New Doctoral Degree in Studio Art*. New Academia Publishing.
- Frayling, C. (1993). *Research in Art and Design*. Royal College of Art Research Papers, 1(1), 1–5.
- Haseman, B. (2006). A Manifesto for Performative Research. *Media International Australia*, 118, 98–106.
- Nelson, R. (2013). *Practice as Research in the Arts: Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances*. Palgrave Macmillan.
- Schwab, M., & Borgdorff, H. (Eds.). (2014). *The Exposition of Artistic Research: Publishing Art in Academia*. Leiden University Press.
- Society for Artistic Research. (n.d.). *Research Catalogue*. <https://www.researchcatalogue.net>







ญาณวิทยาของความรู้เชิงศิลปะ
(Epistemology of Artistic Knowing)

- 3.1 ความรู้คืออะไร : จากญาณวิทยาแบบตะวันตกสู่การรู้แบบสหสัมพันธ์
- 3.2 Tacit Knowledge และการรู้ที่ฝังอยู่ในร่างกาย
- 3.3 การรู้ผ่านการปฏิบัติ (Knowing-in-Practice)
- 3.4 การรับรู้เชิงปรากฏการณ์ (Phenomenology) กับศิลปะ
- 3.5 ความกำกวม ความคลุมเครือ และความไม่แน่นอนในฐานะรูปแบบของความรู้
- 3.6 ความรู้เชิงสัมพันธ์ (Relational Knowledge)
- 3.7 ข้อเสนอของบทนี้ : ความรู้มิได้มีเพียงรูปแบบของข้อสรุป

บทที่ 3

ญาณวิทยาเชิงศิลปะ : การรู้ผ่านร่างกาย ประสบการณ์ และความสัมพันธ์

Artistic Epistemology: Knowing through Body, Experience, and Relation

บทที่ 3 มุ่งขยายคำถามจากบทก่อนหน้านี้ว่า หากศิลปะสามารถเป็นกระบวนการวิจัยได้ ความรู้ที่เกิดจากศิลปะมีลักษณะอย่างไร บทนี้จึงไม่ได้เริ่มต้นจากการถามว่า “ศิลปะเป็นความรู้หรือไม่” หากตั้งคำถามให้ลึกขึ้นว่า มนุษย์สามารถรู้โลกผ่านอะไรได้บ้าง นอกจากเหตุผล ภาษา และข้อสรุปเชิงข้อความ ในประวัติศาสตร์ญาณวิทยาตะวันตก ความรู้มักถูกอธิบายผ่านกรอบเหตุผลนิยมและประจักษ์นิยม กล่าวคือ ความรู้ต้องมีเหตุผลรองรับ ต้องตรวจสอบได้ และต้องสามารถอธิบายผ่านภาษาอย่างเป็นระบบ อย่างไรก็ตาม การปฏิบัติทางศิลปะจำนวนมากชี้ให้เห็นว่า ความรู้บางประเภทมิได้ปรากฏในรูปของข้อสรุปที่ชัดเจน หากเกิดขึ้นผ่านร่างกาย การรับรู้ การฟัง การสัมผัส พื้นที่ วัสดุ เวลา ความทรงจำ และความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนกับบริบทแวดล้อม (Descartes, 1637/2006; Locke, 1689/1997; Hume, 1748/2007)

บทนี้จึงพิจารณาแนวคิดสำคัญที่ช่วยอธิบายความรู้เชิงศิลปะ ได้แก่ ความรู้โดยนัย (Tacit Knowledge) ของไมเคิล โพลานยี (Michael Polanyi, ค.ศ. 1891–1976) ซึ่งเสนอว่า “เรารู้มากกว่าที่เราสามารถบอกได้” การรู้ผ่านการปฏิบัติ (Knowing-in-Practice) และการสะท้อนคิดระหว่างการปฏิบัติ (Reflection-in-Action) ของโดนัลด์ เชิน (Donald Schön, ค.ศ. 1930–1997) รวมถึงแนวคิดปรากฏการณ์วิทยาของมอริซ เมร์โล-ปงตี (Maurice Merleau-Ponty, ค.ศ. 1908–1961) ที่เสนอว่าร่างกายมิใช่เพียงสิ่งที่รับรู้โลก แต่เป็นเงื่อนไขของการรู้โลก (Polanyi, 1966; Schön, 1983; Merleau-Ponty, 1962)

นอกจากนี้ บทนี้ยังขยายไปสู่ประเด็นความกำกวม ความคลุมเครือ และความไม่แน่นอนในฐานะรูปแบบหนึ่งของความรู้ โดยอาศัยแนวคิดเรื่องงานศิลปะที่เปิดความหมายของอุมแบร์โต เอโก (Umberto Eco, ค.ศ. 1932–2016) และการทำความเข้าใจความรู้เชิงสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างศิลปิน ผู้ชม พื้นที่ และบริบททางสังคม ซึ่งสัมพันธ์กับแนวคิดศิลปะเชิงสัมพันธ์ของนิโกลาส์ บูร์รีโยด์ (Nicolas Bourriaud, ค.ศ. 1965–) และการสนทนาเชิงวิพากษ์ในศิลปะร่วมสมัย (Eco, 1962/1989; Bourriaud, 1998/2002; Kester, 2004)

กล่าวโดยสรุป บทนี้เสนอว่า ความรู้เชิงศิลปะมิได้จำกัดอยู่ในรูปของคำอธิบายหรือข้อสรุป หากเป็นภาวะของการรับรู้ การเปลี่ยนแปลง และการมีประสบการณ์ร่วมกับโลก ศิลปะจึงมิใช่เพียงวัตถุที่รอการตีความ แต่เป็นกระบวนการที่ทำให้ความรู้เกิดขึ้นผ่านการปฏิบัติ ร่างกาย ความสัมพันธ์ และบริบทเฉพาะของการสร้างสรรค์

3.1 ความรู้คืออะไร : จากญาณวิทยาแบบตะวันตกสู่การรู้แบบสหสัมพันธ์ กรอบเหตุผลนิยม ประจักษ์นิยม และข้อจำกัดของภาษา

What Is Knowledge?: From Western Epistemology to Multisensory Knowing

3.2 ความรู้โดยนัยและการรู้ที่ฝังอยู่ในร่างกาย ไมเคิล โพลานยี และการรู้ที่ “บอกไม่ได้ทั้งหมด”

Tacit Knowledge and Embodied Knowing: Michael Polanyi and Knowing More Than We Can Tell

3.3 การรู้ผ่านการปฏิบัติ โดนัลด์ เชิน และแนวคิดการสะท้อนคิดระหว่างการปฏิบัติ

Knowing-in-Practice: Donald Schön and Reflection-in-Action

3.4 การรับรู้เชิงปรากฏการณ์วิทยากับศิลปะ มอริซ แมร์โล-ปงตี และร่างกายในฐานะพื้นที่ของความรู้

Phenomenological Perception and Art: Maurice Merleau-Ponty and the Body as a Site of Knowledge

3.5 ความกำกวม ความคลุมเครือ และความไม่แน่นอนในฐานะรูปแบบของความรู้ ความกำกวมไม่ใช่ข้อบกพร่อง แต่เป็นเงื่อนไขของการเปิดความหมาย

Ambiguity, Openness, and Uncertainty as Forms of Knowledge

3.6 ความรู้เชิงสัมพันธ์ การรู้ที่เกิดระหว่างศิลปิน ผู้ชม และบริบท

Relational Knowledge: Knowing between Artist, Audience, and Context

3.7 ข้อเสนอของบทนี้ : ความรู้มิได้มีเพียงรูปแบบของข้อสรุป การยอมรับความรู้เชิงศิลปะในฐานะภาวะของการรับรู้และการเปลี่ยนแปลง

The Proposition of This Chapter: Knowledge beyond Conclusion

ความรู้บางประเภทอาจไม่สามารถถ่ายทอดได้ครบถ้วนด้วยคำพูด แต่ดำรงอยู่ในร่างกาย ในประสบการณ์ ในกระบวนการ และในความสัมพันธ์ระหว่างผู้กระทำกับโลก การทำความเข้าใจญาณวิทยาของความรู้เชิงศิลปะ จึงไม่ใช่การสร้างทฤษฎีใหม่เพื่อแทนที่ทฤษฎีเดิม หากเป็นการขยายพื้นที่ของคำว่า “การรู้” ให้ครอบคลุมสิ่งที่เกิดขึ้น ผ่านการปฏิบัติสร้างสรรค์

เมื่อเรายอมรับว่าการรู้ได้มีเพียงรูปแบบเดียว คำถามจึงไม่ใช่ว่า ศิลปะเป็นความรู้หรือไม่ แต่คือ**ความรู้ที่เกิดจากศิลปะมีภาวะเช่นใด และเราเข้าใจมันได้อย่างไร** บทนี้จะค่อย ๆ คลี่คลายคำถามนั้น ผ่านการสนทนากับแนวคิดทางปรัชญาและทฤษฎีร่วมสมัย เพื่อวางรากฐานทางความคิดให้ “วิทยาศิลป์” มีความลึกซึ้งในระดับญาณวิทยาอย่างแท้จริง

3.1 ความรู้คืออะไร : จากญาณวิทยาแบบตะวันตกสู่การรู้แบบสหสัมพันธ์ กรอบเหตุผลนิยม ประจักษ์นิยม และข้อจำกัดของภาษา

ก่อนจะกล่าวถึงความรู้เชิงศิลปะ จำเป็นต้องย้อนกลับไปถามคำถามพื้นฐานที่สุดว่า “**ความรู้**” คืออะไร ในประวัติศาสตร์ปรัชญาตะวันตก ความรู้มักถูกอธิบายว่าเป็นความเชื่อที่เป็นจริงและมีเหตุผลรองรับ กล่าวคือ สิ่งใดจะได้รับการยอมรับว่าเป็นความรู้ ต้องไม่ใช่เพียงความเชื่อส่วนตัว แต่ต้องมีเหตุผล หลักฐาน หรือเงื่อนไขบางประการที่ทำให้ผู้อื่นสามารถตรวจสอบ ได้แย้ง หรือยอมรับได้ แนวคิดเช่นนี้ทำให้ความรู้ถูกผูกเข้ากับภาษา การอธิบาย ความชัดเจน และการพิสูจน์อย่างเป็นระบบ อย่างไรก็ตาม เมื่อเข้าสู่สนามศิลปะ คำถามเกี่ยวกับความรู้เริ่มซับซ้อนขึ้น เพราะความรู้จำนวนมากที่เกิดขึ้นในประสบการณ์ทางศิลปะมิได้ปรากฏในรูปของประโยคที่ชัดเจน หากปรากฏผ่านความรู้สึก การรับรู้ การเผชิญหน้า การฟัง การเคลื่อนไหว หรือความเข้าใจฉับพลันที่ยากจะอธิบายออกมาเป็นภาษาได้ครบถ้วน

ตัวอย่างจากบทที่ 1 เช่น ผลงาน *The Artist Is Present* (2010) ของมารีนา อบราโมวิช (Marina Abramović, ค.ศ. 1946–) แสดงให้เห็นว่า ผู้ชมสามารถเกิดความเข้าใจเกี่ยวกับการมีอยู่ การมองเห็น ความเปราะบาง และความสัมพันธ์กับผู้อื่นได้ผ่านการนั่งเผชิญหน้ากับศิลปินอย่างเงียบงัน โดยไม่ต้องมีคำบรรยายหรือข้อสรุปเชิงทฤษฎีในพื้นที่นั้น ประสบการณ์เช่นนี้จึงทำให้เราต้องกลับมาถามว่า หากมนุษย์สามารถ “รู้” บางสิ่งผ่านร่างกายและการมีส่วนร่วมโดยตรง ความรู้นั้นควรถูกนับว่าเป็นความรู้หรือไม่ (Abramović, 2010; Westcott, 2010)

เหตุผลนิยม : ความรู้ต้องผ่านความคิดที่ชัดเจน

ในกรอบเหตุผลนิยม นักปรัชญาอย่างเรเน เดการ์ตส์ (René Descartes, ค.ศ. 1596–1650) ให้ความสำคัญกับความแน่นอนของเหตุผล เขาเริ่มต้นจากการสงสัยทุกสิ่งที่อาจผิดพลาดได้ ไม่ว่าจะเป็นประสบการณ์ทางประสาทสัมผัส ความทรงจำ หรือสิ่งที่ตาเห็น จนกระทั่งมาถึงข้อสรุปที่มีชื่อเสียงว่า “ฉันคิด ดังนั้นฉันจึงมีอยู่” หรือ *Cogito, ergo sum* (Descartes, 1637/2006) ในกรอบนี้ ความรู้ที่เชื่อถือได้ต้องผ่านการคิด วิเคราะห์ และอธิบายอย่างเป็นระบบ ความชัดเจนและความแน่นอนจึงกลายเป็นคุณค่าหลักของความรู้

จุดแข็งของเหตุผลนิยมคือทำให้ความรู้มีระเบียบ มีหลักในการตรวจสอบ และไม่ขึ้นอยู่กับการรู้สึกเฉพาะบุคคลเพียงอย่างเดียว แต่ข้อจำกัดของมันคือการวางเหตุผลไว้เหนือร่างกายและประสบการณ์ ทำให้ความรู้

บางประเภทถูกลดความสำคัญลง โดยเฉพาะความรู้ที่เกิดจากการรับรู้ทางศิลปะ เช่น ความรู้ที่เกิดจากการฟังเสียง ความเจ็บ หรือการอยู่ในพื้นที่จัดวาง

กรณีของจอห์น เคจ (John Cage, ค.ศ. 1912–1992) ในผลงาน 4'33" (1952) ช่วยทำให้ข้อจำกัดนี้ชัดเจนขึ้น ผลงานดังกล่าวมิได้ให้ความรู้ผ่านคำอธิบายหรือทฤษฎีดนตรีแบบตรงไปตรงมา แต่สร้างสถานการณ์ให้ผู้ฟังตระหนักว่า “เสียง” มิได้จำกัดอยู่ที่เสียงที่นักดนตรีสร้างขึ้นเท่านั้น หากรวมถึงเสียงของสภาพแวดล้อม เสียงลมหายใจ เสียงเก้าอี้ เสียงไอ หรือเสียงการเคลื่อนไหวของผู้คนในพื้นที่แสดงด้วย ความรู้ที่เกิดขึ้นจึงไม่ใช่ความรู้แบบนิยาม แต่เป็นความรู้ที่เกิดจากการเปลี่ยนวิธีฟังโลก (Cage, 1961; Pritchett, 1993)

กล่าวได้ว่า เหตุผลนิยมช่วยให้เราถามหาความชัดเจนของความรู้ แต่ศิลปะทำให้เห็นว่าความรู้บางประเภทอาจไม่ได้เริ่มต้นจากความชัดเจน หากเริ่มจากการสั่นคลอนวิธีรับรู้เดิมของเรา

ประจักษ์นิยม : ความรู้ต้องผ่านประสบการณ์

ในอีกด้านหนึ่ง ประจักษ์นิยมให้ความสำคัญกับประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสมากกว่าเหตุผลล้วน ๆ นักคิดอย่างจอห์น ล็อก (John Locke, ค.ศ. 1632–1704) และเดวิด ฮูม (David Hume, ค.ศ. 1711–1776) เสนอว่ามนุษย์เรียนรู้โลกผ่านประสบการณ์ การมองเห็น การได้ยิน การสัมผัส และการสังเกตสิ่งที่เกิดขึ้นจริง ความรู้จึงมิได้เกิดจากความคิดที่แยกขาดจากโลก หากเกิดจากการรับรู้โลกผ่านประสาทสัมผัส (Locke, 1689/1997; Hume, 1748/2007)

เมื่อมองจากภายนอก ประจักษ์นิยมดูเหมือนจะใกล้เคียงกับศิลปะมากกว่าเหตุผลนิยม เพราะศิลปะเองก็ทำงานผ่านประสบการณ์และประสาทสัมผัส แต่ข้อจำกัดสำคัญคือ ประจักษ์นิยมแบบดั้งเดิมยังมักต้องการให้ประสบการณ์ถูกจัดระบบ แปลความ และอธิบายผ่านภาษา เพื่อให้กลายเป็นความรู้ที่รับรองได้ กล่าวอีกนัยหนึ่ง ประสบการณ์ต้องถูกแปรรูปเป็นข้อสรุปบางอย่างเสียก่อน จึงจะได้รับสถานะเป็นความรู้

ปัญหาคือ ในศิลปะ ประสบการณ์จำนวนมากไม่สามารถถูกแปลเป็นประโยคได้อย่างสมบูรณ์ เช่น การยืนอยู่หน้าภาพสีขนาดใหญ่ของมาร์ก รอทโก (Mark Rothko, ค.ศ. 1903–1970) อาจทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความลึก ความเจ็บ ความเศร้า หรือความว่างเปล่าบางประการ แต่ความเข้าใจนั้นไม่อาจสรุปได้ง่าย ๆ ว่า “ภาพนี้หมายถึงอะไร” ความรู้ที่เกิดขึ้นจึงมิใช่ความรู้แบบข้อมูล หากเป็นความรู้เชิงประสบการณ์ที่ค่อย ๆ ปรากฏผ่านการมอง การอยู่กับภาพ และการปล่อยให้สี พื้นที่ และขนาดของงานกระทบต่อร่างกายและอารมณ์ของผู้ชม

ในแง่นี้ ศิลปะไม่ได้ปฏิเสธประสบการณ์ตามแบบประจักษ์นิยม แต่ขยายความหมายของประสบการณ์ให้กว้างขึ้น ประสบการณ์มิได้เป็นเพียงข้อมูลดิบที่รอการแปลเป็นภาษา หากอาจเป็นพื้นที่ที่ความรู้กำลังก่อตัวอยู่แล้วในระดับของการรับรู้

ข้อจำกัดของภาษา : เรารู้มากกว่าที่เราพูดได้

เมื่อกล่าวถึงข้อจำกัดของภาษา นักปรัชญาอย่างลุดวิก วิตเจนสไตน์ (Ludwig Wittgenstein, ค.ศ. 1889–1951) มีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเขาชี้ให้เห็นว่าภาษามีขอบเขต และสิ่งที่ไม่สามารถกล่าวออกมาได้อย่างชัดเจน มิได้แปลว่าสิ่งนั้นไม่มีอยู่จริง หากอาจเป็นสิ่งที่ปรากฏในรูปแบบอื่นนอกเหนือจากภาษา (Wittgenstein, 1922/2001) ต่อมา ไมเคิล โพลานยี (Michael Polanyi, ค.ศ. 1891–1976) เสนอแนวคิดเรื่อง “ความรู้โดยนัย” หรือ *Tacit Knowledge* โดยกล่าวประโยคสำคัญว่า “We know more than we can tell” หรือ “เรารู้มากกว่าที่เราสามารถบอกได้” (Polanyi, 1966)

แนวคิดนี้สำคัญต่อการทำความเข้าใจศิลปะอย่างมาก เพราะกระบวนการสร้างสรรค์จำนวนมากอาศัยความรู้ที่ฝังอยู่ในร่างกาย ทักษะ การกระทำ และประสบการณ์ตรง เช่น ศิลปินอาจรู้ว่าควรวางวัตถุไว้ตรงไหน ควรตัดเสียงช่วงใด หรือควรปล่อยพื้นที่ว่างมากเพียงใด แม้ไม่สามารถอธิบายทุกการตัดสินใจออกมาเป็นสูตรสำเร็จได้ ความรู้เช่นนี้ไม่ใช่ความรู้ที่ไร้เหตุผล แต่เป็นความรู้ที่ก่อตัวผ่านการฝึกฝน การลองผิดลองถูก และการสะสมประสบการณ์

กรณีของเต๋อชิง เซียะห์ (Tehching Hsieh, ค.ศ. 1950–) ในผลงาน *One Year Performance 1980–1981 (Time Clock Piece)* ทำให้เห็นประเด็นนี้ชัดเจนขึ้น เขาตอกบัตรทุกหนึ่งชั่วโมงตลอด 365 วัน การกระทำดังกล่าวไม่ได้เสนอทฤษฎีเรื่องเวลาโดยตรงไปตรงมา แต่ทำให้เวลา ความเหนื่อยล้า วินัย การอดนอน และข้อจำกัดของร่างกายกลายเป็นส่วนหนึ่งของการรับรู้ ความรู้ที่เกิดขึ้นมีได้อยู่ในคำอธิบายเกี่ยวกับเวลา หากอยู่ในประสบการณ์ของการมีชีวิตอยู่ภายใต้โครงสร้างเวลานั้นจริง ๆ (Heathfield, 2009)

กรณีนี้แสดงให้เห็นว่า ศิลปะสามารถทำให้ความรู้โดยนัยปรากฏขึ้นได้ผ่านการกระทำ การทำซ้ำ และการใช้ร่างกายเป็นพื้นที่ของการวิจัย ความรู้ อาจไม่ถูกสรุปเป็นประโยค แต่ปรากฏผ่านกระบวนการที่ผู้ชมสามารถรับรู้ตีความ และสัมผัสได้

สู่การรู้แบบสหสัมพันธ์

หากเหตุผลนิยมให้ความสำคัญกับความชัดเจนของความคิด และประจักษ์นิยมให้ความสำคัญกับประสบการณ์ที่สามารถอธิบายได้ การรู้เชิงศิลปะกลับทำให้เห็นว่า ความรู้สามารถเกิดจากการประสานกันของประสาทสัมผัสหลายมิติพร้อมกัน ภาพ เสียง พื้นที่ วัสดุ เวลา กลิ่น อุณหภูมิ และการเคลื่อนไหว มิได้ทำงานแยกจากกัน หากร่วมกันสร้างเงื่อนไขของการรับรู้

มอริซ แมร์โล-ปงตี (Maurice Merleau-Ponty, ค.ศ. 1908–1961) นักปรัชญาสายปรากฏการณ์วิทยา เสนอว่า ร่างกายมิใช่เพียงวัตถุในโลก หากเป็นเงื่อนไขพื้นฐานของการรับรู้โลก มนุษย์ไม่ได้รู้โลกด้วยสมองล้วน ๆ แต่รู้ผ่านการมีอยู่ในโลก ผ่านการเคลื่อนไหว การมอง การฟัง การสัมผัส และการสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม (Merleau-

Ponty, 1962) แนวคิดนี้ทำให้เราสามารถอธิบายได้ว่า เหตุใดศิลปะจึงเป็นพื้นที่สำคัญของความรู้ เพราะศิลปะทำงานโดยตรงกับประสบการณ์เชิงร่างกายและประสาทสัมผัส

เมื่อผู้ชมเดินเข้าไปในงาน Installation ขนาดใหญ่ เราไม่ได้เพียง “ดู” งาน หากเข้าไปอยู่ในเงื่อนไขของงาน รับรู้ระยะห่าง แสง เงา เสียงสะท้อน และการเคลื่อนไหวของตนเองภายในพื้นที่ เมื่อผู้ฟังอยู่ในงาน Sound Art เสียงไม่ได้ทำหน้าที่เป็นเพียงสิ่งที่ได้ยิน แต่เปลี่ยนวิธีที่ผู้ฟังรับรู้พื้นที่ เวลา และร่างกายของตนเอง ความรู้ที่เกิดขึ้นจึงไม่ใช่ความรู้เชิงภาษา แต่เป็นความรู้แบบสหสัมพันธ์

ตัวอย่างเช่น ผลงานของโอลาฟัวร์ เอลียสซอน (Olafur Eliasson, ค.ศ. 1967-) ซึ่งใช้แสง หมอก น้ำ และสภาพภูมิอากาศจำลองเพื่อสร้างสถานการณ์ที่ทำให้ผู้ชมตระหนักถึงกระบวนการรับรู้ของตนเอง ใน *The Weather Project* (2003) ผู้ชมไม่ได้เพียงมองดวงอาทิตย์จำลองในพื้นที่พิพิธภัณฑ์ แต่รับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างแสง พื้นที่ร่างกาย และการอยู่ร่วมกับผู้ชมคนอื่น ๆ งานดังกล่าวจึงทำให้ “การรับรู้” กลายเป็นเนื้อหาของความรู้โดยตรง (Eliasson, 2007)

การรู้แบบสหสัมพันธ์จึงหมายถึงความรู้ที่เกิดจากการทำงานร่วมกันของประสาทสัมผัสหลายมิติ มิใช่ความรู้ที่เกิดจากภาษาเพียงอย่างเดียว ความรู้เช่นนี้อาจไม่สามารถแปลเป็นคำอธิบายที่สมบูรณ์ได้ทันที แต่สามารถเปลี่ยนวิธีที่เรารับรู้โลก เข้าใจตนเอง และสัมพันธ์กับผู้อื่นได้อย่างลึกซึ้ง

ผู้เขียนไม่ได้เสนอให้ปฏิเสธเหตุผลหรือภาษา หากเสนอให้ขยายกรอบความเข้าใจเกี่ยวกับความรู้ให้กว้างขึ้น ความรู้ไม่ใช่เพียงสิ่งที่อธิบายได้ชัดเจน แต่รวมถึงสิ่งที่รับรู้ได้ลึกซึ้ง ไม่ใช่เพียงสิ่งที่พิสูจน์ได้ด้วยวิธีเดียว แต่รวมถึงสิ่งที่ทำให้เราเห็นโลกต่างออกไป เมื่อเรายอมรับว่าความรู้มีหลายภาวะ คำถามต่อไปจึงไม่ใช่เพียงว่า ศิลปะเป็นความรู้หรือไม่ แต่คือศิลปะทำให้เรา “รู้” โลกในแบบที่ศาสตร์อื่นทำไม่ได้อย่างไร และนี่คือจุดเริ่มต้นของญาณวิทยาเชิงศิลปะในหนังสือเล่มนี้

3.2 ความรู้โดยนัยและการรู้ที่ฝังอยู่ในร่างกาย ไมเคิล โพลานยี (Michael Polanyi, ค.ศ. 1891–1976) และการรู้ที่ “บอกไม่ได้ทั้งหมด”

Tacit Knowledge and Embodied Knowing: Michael Polanyi and Knowing More Than We Can Tell

เมื่อเราถามว่า “ความรู้คืออะไร” เรามักเผลอคิดถึงสิ่งที่สามารถอธิบายได้ชัดเจน เป็นขั้นตอน และถ่ายทอดผ่านภาษาได้ครบถ้วน แต่ในชีวิตจริง มนุษย์รู้หลายสิ่งโดยไม่จำเป็นต้องอธิบายสิ่งเหล่านั้นเป็นประโยคมาก่อน เราทรงตัวได้ เราจับจิ้งหะได้ เรารู้ว่าเสียงนี้เพี้ยนเล็กน้อย หรือรู้ว่าพื้นผิวแบบนี้ควรถูกขัดเพิ่มอีกนิด ความรู้เหล่านี้

ทำงานอยู่ในร่างกาย การกระทำ และประสบการณ์สะสม แม้เราอาจไม่สามารถแจจแจงออกมาเป็นคำอธิบายได้ทั้งหมด

ไมเคิล โพลานยี (Michael Polanyi, ค.ศ. 1891–1976) นักปรัชญาและนักวิทยาศาสตร์ เสนอแนวคิดสำคัญเรื่อง “ความรู้โดยนัย” (Tacit Knowledge) โดยอธิบายว่า ความรู้จำนวนมากของมนุษย์ไม่ได้ดำรงอยู่ในรูปของถ้อยคำหรือกฎเกณฑ์ที่อธิบายได้ครบถ้วน หากดำรงอยู่ในทักษะ การตัดสินใจ การรับรู้ และความชำนาญที่เกิดจากการปฏิบัติ โพลานยีสรุปแนวคิดนี้ไว้ในประโยคสำคัญว่า “We know more than we can tell” หรือ “เรารู้มากกว่าที่เราสามารถบอกได้” (Polanyi, 1966) ประโยคนี้มีความสำคัญต่อญาณวิทยาเชิงศิลปะ เพราะช่วยสั่นคลอนความเข้าใจเดิมที่ผูกความรู้ไว้กับภาษาและคำอธิบายเพียงอย่างเดียว

ความรู้ที่ฝังอยู่ในร่างกาย

โพลานยีอธิบายว่า ความรู้เชิงปฏิบัติ เช่น การขี่จักรยาน การเล่นดนตรี การวินิจฉัยอาการของแพทย์ หรือการตัดสินใจของช่างฝีมือ ไม่ได้เกิดจากการท่องจำกฎอย่างเดียว หากเกิดจากการฝึกฝน การปรับตัว และการรับรู้ที่ละเอียดอ่อนต่อสถานการณ์จริง ความรู้ที่ฝังอยู่ในร่างกายและประสบการณ์ มากกว่าจะอยู่ในตำราอย่างสมบูรณ์ (Polanyi, 1966)

ในบริบทศิลปะ ความรู้ลักษณะนี้มีบทบาทอย่างยิ่ง ลองนึกถึงจิตรกรที่ยืนอยู่หน้าผืนผ้าใบ เขาอาจไม่สามารถอธิบายเป็นสูตรตายตัวได้ว่า เหตุใดจึงต้องเพิ่มสีเข้มตรงมุมหนึ่งอีกเล็กน้อย หรือเหตุใดจังหวะของเส้นบางช่วงจึงยัง “ไม่พอดี” แต่เขารู้ผ่านสายตา มือ ร่างกาย และประสบการณ์สะสมว่า องค์ประกอบนั้นยังไม่สมดุล ความรู้ไม่ใช่ความรู้สึกรั้เหตุผล หากเป็นผลจากการฝึกฝน การสังเกต การลองผิดลองถูก และการรับรู้เชิงปฏิบัติที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงาน

กรณีจากบทที่ 1 เช่น ผลงาน *The Artist Is Present* (2010) ของมารีนา อบราโมวิช (Marina Abramović, ค.ศ. 1946–) ทำให้เห็นว่าความรู้โดยนัยสามารถเกิดขึ้นได้ผ่านร่างกาย การจ้องมอง ความนิ่ง และระยะเวลาของการเผชิญหน้า ผู้ชมจำนวนมากอาจไม่สามารถอธิบายเป็นภาษาได้ครบถ้วนว่า เหตุใดการนั่งมองหน้าศิลปินอย่างเงียบงันจึงทำให้เกิดความสะเทือนใจ แต่ประสบการณ์นั้นทำให้เกิดความเข้าใจบางอย่างเกี่ยวกับการมีอยู่ ความเปราะบาง และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์อย่างชัดเจนในระดับของร่างกายและอารมณ์ (Abramović, 2010; Westcott, 2010)

การรู้ในฐานะความสัมพันธ์

โพลานียังเสนอว่า ความรู้ไม่ได้เป็นเพียงข้อมูลที่ถูกเก็บสะสมไว้ แต่เป็นความสัมพันธ์ระหว่างผู้รู้กับสิ่งที่ถูกรู้ เรามักอาศัยความรู้จำนวนมากโดยไม่ต้องมองมันตรง ๆ เช่น เมื่อเราจำใบหน้าของคนคนหนึ่ง เราไม่ได้แยกวิเคราะห์ตำแหน่งของดวงตา จมูก ปาก หรือโครงหน้าเป็นส่วน ๆ หากรับรู้ภาพรวมของใบหน้านั้นอย่างเป็นธรรมชาติ โพลานยี

เรียกความสัมพันธ์ลักษณะนี้ว่า การรู้จากส่วนย่อยไปสู่ความหมายรวม กล่าวคือ เราอาศัยรายละเอียดบางอย่างโดยไม่จำเป็นต้องแยกอธิบายทั้งหมด เพื่อไปสู่การรับรู้ความหมายที่ใหญ่กว่า (Polanyi, 1966)

ประเด็นนี้สำคัญต่อศิลปะ เพราะประสบการณ์ชมงานศิลปะมักเกิดขึ้นในลักษณะใกล้เคียงกัน ผู้ชมอาจไม่สามารถอธิบายองค์ประกอบทั้งหมดของงานได้ทันที แต่สามารถรับรู้ถึงบรรยากาศ ความตึงเครียด ความเงียบ หรือความไม่สบายใจที่งานสร้างขึ้นได้ ความรู้เช่นนี้ไม่ได้ผ่านการวิเคราะห์ที่ละชั้น หากเกิดจากการรับรู้แบบองค์รวม ซึ่งภาพ เสียง พื้นที่ วัสดุ และร่างกายของผู้ชมทำงานร่วมกัน

ตัวอย่างเช่น ผลงาน 4'33" (1952) ของจอห์น เคจ (John Cage, ค.ศ. 1912 – 1992) มิได้ทำให้ผู้ฟัง “รู้” เรื่องเสียงผ่านคำอธิบายทางดนตรีโดยตรง แต่ทำให้ผู้ฟังรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างความเงียบ เสียงแวดล้อม พื้นที่ และการฟังของตนเอง ความรู้ที่เกิดขึ้นจึงเป็นความรู้เชิงประสบการณ์ ผู้ฟังค่อย ๆ ตระหนักว่าเสียงไม่ได้อยู่เฉพาะในโน้ตดนตรี หากดำรงอยู่ในสภาพแวดล้อมและการรับรู้ของผู้ฟังด้วย (Cage, 1961; Pritchett, 1993)

ความรู้ที่ไม่สมบูรณ์ในภาษาไม่ได้ด้อยกว่า

การยอมรับความรู้โดยนัยไม่ได้หมายความว่าเราปฏิเสธภาษา หรือปฏิเสธการอธิบายเชิงวิชาการ แต่หมายความว่าเรายอมรับว่าภาษาไม่ใช่ลักษณะเดียวของความรู้ ความรู้ที่ฝังอยู่ในร่างกายและประสบการณ์อาจไม่สามารถถ่ายทอดได้ทั้งหมดผ่านคำอธิบาย แต่ไม่ได้ทำให้ความรู้นั้นด้อยค่าลง ตรงกันข้าม ความรู้ประเภทนี้มักเป็นเงื่อนไขสำคัญของการสร้างสรรค์ การตัดสินใจ และการเข้าใจโลกในระดับที่ละเอียดอ่อน

ในบริบทของวิหยาศิลป์ แนวคิดของโพลานียีทำให้เห็นว่า การปฏิบัติสร้างสรรค์ไม่ได้เป็นเพียงขั้นตอนก่อนถึงข้อสรุปทางวิชาการ หากเป็นพื้นที่ที่ความรู้กำลังก่อตัว ความรู้บางอย่างปรากฏในจังหวะของการทำซ้ำ การแก้ไขที่ดูเล็กน้อย การเลือกวัสดุ การหยุด การลบ การเว้นว่าง หรือการเปลี่ยนทิศทางการทำงาน ศิลปินจึงไม่ได้เพียง “สร้างงาน” แต่กำลังทำงานกับความรู้ที่ฝังอยู่ในร่างกายของตนเอง และทำให้ความรู้นั้นค่อย ๆ ปรากฏผ่านกระบวนการสร้างสรรค์

กรณีของเต๋อชิง เซียะห์ (Tehching Hsieh, ค.ศ. 1950–) ในผลงาน *One Year Performance 1980–1981 (Time Clock Piece)* สามารถใช้ประกอบประเด็นนี้ได้อย่างชัดเจน การตอกบัตรทุกหนึ่งชั่วโมงตลอดหนึ่งปีไม่ได้เป็นเพียงการแสดงออกทางศิลปะ หากเป็นกระบวนการที่ทำให้ร่างกาย เวลา ความเหนื่อยล้า วินัย และข้อจำกัดของชีวิตประจำวันกลายเป็นพื้นที่ของความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเวลาในงานนี้ไม่ได้เกิดจากคำอธิบายเรื่องเวลาเพียงอย่างเดียว หากเกิดจากการกระทำซ้ำอย่างต่อเนื่องที่ทำให้เวลาเข้าไปฝังอยู่ในร่างกายของศิลปินและการรับรู้ของผู้ชม (Heathfield, 2009)

สู่ความเข้าใจใหม่ของการรู้

การทำความเข้าใจความรู้โดยนัยช่วยให้เห็นว่า ความรู้เชิงศิลปะมิได้เป็นสิ่งลึกลับหรือไร้เหตุผล หากเป็นความรู้ประเภทหนึ่งที่ต้องการการรอบความเข้าใจที่กว้างกว่าเดิม เราไม่ได้รู้โลกผ่านสมองล้วน ๆ ไม่ได้รู้ผ่านภาษาเพียงอย่างเดียว และไม่ได้รู้ผ่านข้อมูลเชิงตัวเลขเท่านั้น หากรู้ผ่านร่างกาย การกระทำ ประสบการณ์ และความสัมพันธ์ที่สะสมอยู่ในตัวเรา

เมื่อมหาวิทยาลัยเริ่มยอมรับว่าความรู้โดยนัยเป็นรูปแบบหนึ่งของความรู้ การวิจัยจึงไม่จำเป็นต้องจำกัดอยู่เฉพาะสิ่งที่อธิบายได้หมดทุกขั้นตอน หากเปิดพื้นที่ให้กระบวนการสร้างสรรค์ซึ่งมีชีวิต มีความไม่แน่นอน และมีการตัดสินใจระหว่างทาง ได้รับสถานะในฐานะกระบวนการผลิตความรู้ด้วยเช่นกัน แนวคิดนี้จึงเป็นฐานสำคัญของ Artistic Research เพราะทำให้เราเข้าใจว่า ศิลปะไม่ใช่เพียงการแสดงออก หากเป็นพื้นที่ที่ความรู้ซึ่งไม่อาจอธิบายได้ทั้งหมดกำลังทำงานอย่างเงียบงันแต่ทรงพลัง

3.3 การรู้ผ่านการปฏิบัติ โดนัลด์ เชินและแนวความคิดสะท้อนคิดระหว่างการปฏิบัติ

Knowing-in-Practice: Donald Schön and Reflection-in-Action

หากแนวคิดของไมเคิล โพลานยี (Michael Polanyi, ค.ศ. 1891–1976) ทำให้เห็นว่า ความรู้จำนวนมากฝังอยู่ในร่างกาย ทักษะ และประสบการณ์ โดยไม่สามารถอธิบายออกมาเป็นภาษาได้ทั้งหมด แนวคิดของ โดนัลด์ เชิน (Donald Schön, ค.ศ. 1930–1997) ก้าวไปอีกขั้นหนึ่ง โดยเสนอว่า ความรู้ไม่ได้เพียง “ซ่อนอยู่” ในการปฏิบัติ หากกำลังถูกสร้างขึ้นระหว่างการปฏิบัตินั่นเอง

ในหนังสือ *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action* เชินเสนอว่า ผู้เชี่ยวชาญในหลายสาขา เช่น สถาปนิก นักออกแบบ ครู แพทย์ และวิศวกร ไม่ได้ทำงานโดยการนำทฤษฎีที่มีอยู่แล้วไปประยุกต์ใช้อย่างตรงไปตรงมาเท่านั้น หากกำลังคิด ทบทวน ทดลอง และปรับเปลี่ยนการกระทำของตนเองอย่างต่อเนื่องในสถานการณ์จริง เขาเรียกกระบวนการนี้ว่า “การสะท้อนคิดระหว่างการปฏิบัติ” (Reflection-in-Action) ซึ่งหมายถึงการคิดที่เกิดขึ้นพร้อมกับการลงมือทำ ไม่ใช่การคิดหลังจากการกระทำเสร็จสิ้นแล้วเท่านั้น (Schön, 1983)

การคิดที่เกิดขึ้นขณะมือกำลังทำงาน

ลองนึกถึงศิลปินที่กำลังจัดวางชิ้นงานในพื้นที่จัดแสดง เขาอาจเริ่มจากแบบร่างหรือแนวคิดหนึ่ง แต่เมื่อวัตถุถูกนำไปอยู่ในพื้นที่จริง แสง เงา ระยะห่าง เสียงสะท้อน และการเคลื่อนไหวของผู้ชมอาจทำให้เขารู้สึกว่า “บางอย่างยังไม่ถูกต้อง” เขาจึงขยับวัตถุเล็กน้อย เปลี่ยนมุมแสง ทดลองฟังเสียงในห้องใหม่ หรือปรับจังหวะของ

การเคลื่อนไหวในพื้นที่ การตัดสินใจเหล่านี้ไม่ได้เกิดจากการหยุดคิดแล้วเขียนแผนใหม่ทั้งหมด หากเกิดจากการตอบสนองต่อสถานการณ์จริงในขณะนั้น

นี่คือสิ่งที่เซ็นเรียกว่า “การสนทนากับสถานการณ์” (A Conversation with The Situation) กล่าวคือการกระทำหนึ่งก่อให้เกิดผลตอบสนอง และผลตอบสนองนั้นกลายเป็นข้อมูลใหม่ที่ทำให้ผู้ปฏิบัติปรับการกระทำต่อไป (Schön, 1983) ในบริบทศิลปะ ศิลปินจึงไม่ได้ทำงานจากสูตรสำเร็จ หากกำลังสนทนากับวัสดุ พื้นที่ เวลา เสียง แสง และความไม่แน่นอนของสถานการณ์

กรณีจากบทที่ 1 เช่น ผลงาน *The Weather Project* (2003) ของโอลาฟัวร์ เอเลียสซอน (Olafur Eliasson, ค.ศ. 1967-) สามารถอธิบายประเด็นนี้ได้อย่างชัดเจน งานดังกล่าวไม่ได้เป็นเพียงการติดตั้งแสง หมอก และกระจกในพื้นที่พิพิธภัณฑ์ หากเป็นการสร้างสถานการณ์ที่ผู้ชม ร่างกาย แสง พื้นที่ และการรับรู้ทำงานร่วมกัน กระบวนการสร้างงานลักษณะนี้ต้องอาศัยการทดลองกับสภาพแวดล้อมจริง การปรับความเข้มของแสง ระยะของหมอก และวิธีที่ผู้ชมรับรู้พื้นที่ เมื่อเงื่อนไขในพื้นที่เปลี่ยน ความรู้ใหม่ก็เกิดขึ้นระหว่างการปรับและทดลองนั่นเอง (Eliasson, 2007)

จากการประยุกต์ทฤษฎีสู่การผลิตความรู้ใหม่

กรอบวิชาการแบบดั้งเดิมมักมองว่า ทฤษฎีมาก่อนการปฏิบัติ และการปฏิบัติเป็นเพียงการนำทฤษฎีไปใช้ แต่เซ็นชี้ให้เห็นว่า ในสถานการณ์จริง ผู้ปฏิบัติจำนวนมากไม่ได้เพียงใช้ความรู้ที่มีอยู่ หากกำลังสร้างความรู้ใหม่จากการเผชิญหน้ากับปัญหาเฉพาะหน้า ความรู้จึงไม่ได้อยู่เฉพาะในตำรา หรือรออยู่ที่ปลายหางของกระบวนการ หากก่อตัวขึ้นระหว่างทาง ผ่านการทดลอง การปรับแก้ และการตัดสินใจที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง (Schön, 1983)

ในบริบทของ Artistic Research ประเด็นนี้มีความสำคัญมาก เพราะศิลปินจำนวนมากไม่สามารถระบุล่วงหน้าได้ทั้งหมดว่าผลงานจะจบลงอย่างไร กระบวนการสร้างสรรค์มักประกอบด้วยความไม่แน่นอน ความล้มเหลว การค้นพบโดยบังเอิญ และการทำซ้ำ ความรู้จึงไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นหลังจากงานเสร็จแล้วเท่านั้น หากเกิดขึ้นในระหว่างที่ศิลปินทดลองกับวัสดุ เสียง ภาพ ร่างกาย หรือพื้นที่ (Borgdorff, 2012; Nelson, 2013)

ตัวอย่างเช่น ศิลปินที่ทำงานกับเสียงในพื้นที่จริง เมื่อเขาติดตั้งลำโพงในตำแหน่งหนึ่ง อาจพบว่าเสียงสะท้อนกลับมาทำให้พื้นที่เกิดมิติที่ไม่คาดคิด การค้นพบนี้ไม่ได้มาจากทฤษฎีเสียงเพียงอย่างเดียว หากเกิดจากการฟังอย่างตั้งใจในสถานการณ์จริง และจากการตัดสินใจใหม่ที่เกิดขึ้นทันทีระหว่างการติดตั้ง นี่คือการรู้ผ่านการปฏิบัติ กล่าวคือ ไม่ใช่การรู้ก่อนแล้วจึงทำ แต่เป็นการทำไป รู้ไป และปรับความเข้าใจไปพร้อมกับกระบวนการ

กรณีของจอห์น เคจ (John Cage, ค.ศ. 1912 – 1992) ในผลงาน *4'33"* (1952) ก็สามารถอ่านผ่านกรอบนี้ได้เช่นกัน ผลงานไม่ได้ให้ความรู้เรื่องเสียงผ่านคำอธิบายเชิงทฤษฎีล่วงหน้า แต่สร้างสถานการณ์ที่ทำให้ผู้ฟังค่อย ๆ ตระหนักถึงเสียงแวดล้อม ความเงียบ และการฟังของตนเอง ความรู้เกี่ยวกับเสียงจึงเกิดขึ้นจากสถานการณ์การฟังจริง ไม่ใช่จากนิยามของเสียงเพียงอย่างเดียว (Cage, 1961; Pritchett, 1993)

การสะท้อนคิดหลังการปฏิบัติและการทำให้กระบวนการมองเห็นได้

นอกจากการสะท้อนคิดระหว่างการปฏิบัติ เชนยังเสนอแนวคิดเรื่อง “การสะท้อนคิดหลังการปฏิบัติ” (Reflection-on-Action) ซึ่งหมายถึงการย้อนกลับไปพิจารณาว่า กระบวนการทำงานดำเนินไปอย่างไร การตัดสินใจใดมีความสำคัญ ความล้มเหลวใดก่อให้เกิดความเข้าใจใหม่ และสถานการณ์ใดทำให้ผู้ปฏิบัติต้องเปลี่ยนวิธีคิดหรือวิธีทำ (Schön, 1983)

ในบริบทของ Artistic Research แนวคิดนี้มีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะช่วยทำให้กระบวนการสร้างสรรค์สามารถถูกสื่อสาร วิพากษ์ และแลกเปลี่ยนในระดับวิชาการได้ ศิลปินไม่ได้เพียงแสดงผลงานสำเร็จรูป แต่ต้องสามารถอธิบายเส้นทางของการทดลอง การตัดสินใจ การเปลี่ยนแปลง และข้อค้นพบที่เกิดขึ้นระหว่างกระบวนการ การเขียน Reflection หรือ Exegesis จึงไม่ใช่การแทนที่ผลงานศิลปะด้วยข้อความ แต่เป็นการเปิดให้เห็นว่า ความรู้ก่อตัวขึ้นอย่างไรในสนามของการปฏิบัติ (Nelson, 2013; Borgdorff, 2012)

ตัวอย่างจากบทที่ 1 เช่น ผลงาน *One Year Performance 1980–1981 (Time Clock Piece)* ของเตอชิงเซี่ยะห์ (Tehching Hsieh, ค.ศ. 1950–) แสดงให้เห็นว่า การกระทำซ้ำอย่างต่อเนื่องไม่ใช่เพียงการปฏิบัติทางศิลปะ แต่เป็นกระบวนการที่ทำให้ศิลปินและผู้ชมสามารถทบทวนความสัมพันธ์ระหว่างร่างกาย เวลา วินัย และชีวิตประจำวันได้ การบันทึก การถ่ายภาพ และเอกสารประกอบงานจึงทำหน้าที่เปิดกระบวนการให้ผู้อื่นเข้าใจว่า ความรู้ไม่ได้เกิดจากข้อสรุปสำเร็จรูป แต่เกิดจากการอยู่กับเวลาอย่างต่อเนื่องและหนักหน่วง (Heathfield, 2009)

การรู้ในฐานะกระบวนการที่มีชีวิต

การรู้ผ่านการปฏิบัติเปลี่ยนภาพของความรู้จากสิ่งคงที่ไปสู่สิ่งที่เคลื่อนไหว ความรู้ไม่ใช่คลังข้อมูลที่ถูกระดมไว้ล่วงหน้าเท่านั้น หากเป็นกระบวนการที่กำลังก่อตัว เปลี่ยนแปลง และตอบสนองต่อบริบท ในสนามศิลปะ สิ่งนี้ปรากฏอย่างชัดเจน เพราะศิลปินไม่สามารถควบคุมทุกตัวแปรได้ทั้งหมด วัสดุอาจมีคุณสมบัติที่ไม่คาดคิด พื้นที่อาจมีเสียงรบกวน แสงอาจเปลี่ยนไปตามเวลา และผู้ชมอาจตอบสนองต่างออกไปจากที่คาดการณ์ไว้

ดังนั้น การรู้จึงเป็นกระบวนการต่อรองอย่างต่อเนื่องระหว่างศิลปินกับสถานการณ์ การยอมรับการรู้ผ่านการปฏิบัติหมายถึงการยอมรับว่า ความรู้สามารถเกิดขึ้นในความไม่แน่นอน และความไม่แน่นอนไม่ได้ทำให้ความรู้นั้นด้อยค่า ตรงกันข้าม ความไม่แน่นอนอาจเป็นเงื่อนไขที่ทำให้ความรู้ใหม่ปรากฏขึ้นได้

นัยสำคัญต่อวิทยาศิลป์

ในบริบทของวิทยาศิลป์ แนวคิดของเชนช่วยยืนยันว่า การปฏิบัติสร้างสรรค์มิใช่เพียงขั้นตอนก่อนถึงข้อสรุป หากเป็นพื้นที่ที่ความรู้กำลังถูกผลิตจริง ๆ เมื่อศิลปินทดลอง ปรับแก้ ล้มเหลว และลองใหม่ เขาไม่ได้เพียงสร้างผลงาน แต่กำลังสร้างความเข้าใจใหม่เกี่ยวกับวัสดุ พื้นที่ ร่างกาย ความสัมพันธ์ และบริบท

ความรู้จึงไม่จำเป็นต้องรอการนิยามเป็นข้อความหลังงานเสร็จ หากปรากฏในกระบวนการที่มีชีวิต และเมื่อสถาบันอุดมศึกษายอมรับว่าการรู้ผ่านการปฏิบัติเป็นรูปแบบหนึ่งของการรู้ คำว่า “การวิจัย” ก็เริ่มขยายออกไปจากภาพเดิมที่ยึดข้อสรุปเป็นศูนย์กลาง ไปสู่การยอมรับกระบวนการในฐานะพื้นที่ของการค้นพบ

ท้ายที่สุด การรู้ผ่านการปฏิบัติทำให้เห็นว่า การคิดไม่เคยแยกขาดจากการทำ การทำไม่เคยปราศจากการคิด และในสนามศิลปะ ความรู้กำลังเกิดขึ้นทุกครั้งที่มีมือขยับ ทุกครั้งที่เสียงสะท้อนกลับ ทุกครั้งที่พื้นที่เปลี่ยนความหมาย นี่คือนิยามวิทยาที่ไม่แยกร่างกายออกจากความคิด และไม่แยกกระบวนการออกจากความรู้ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการรู้ผ่านการปฏิบัติในวิชาศิลปะ

3.4 การรับรู้เชิงปรากฏการณ์วิทยากับศิลปะ มอริซ แมร์โล-ปงตี และร่างกายในฐานะพื้นที่ของความรู้

Phenomenological Perception and Art: Maurice Merleau-Ponty and the Body as a Site of Knowledge

หากนิยามวิทยาแบบดั้งเดิมพยายามแยก “ผู้รู้” ออกจาก “สิ่งที่ถูกรู้” และมักยกเหตุผลขึ้นเหนือร่างกาย ปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenology) กลับเริ่มต้นจากจุดที่ต่างออกไป นั่นคือการตั้งคำถามว่า ก่อนที่มนุษย์จะอธิบายโลก เราอยู่กับโลกอย่างไร และก่อนที่เราก่อสร้างทฤษฎีเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ร่างกายของเราได้สัมพันธ์กับโลกไปแล้วอย่างไร

มอริซ แมร์โล-ปงตี (Maurice Merleau-Ponty, ค.ศ. 1908–1961) เป็นหนึ่งในนักปรัชญาคนสำคัญของปรากฏการณ์วิทยาที่เสนอว่า ร่างกายมิใช่วัตถุหนึ่งในโลก หากเป็นเงื่อนไขพื้นฐานของการรับรู้โลก มนุษย์ไม่ได้ “มี” ร่างกายเหมือนมีเครื่องมือ แต่ “เป็น” ร่างกายที่กำลังอยู่ในโลก การรับรู้จึงมิใช่กระบวนการส่งข้อมูลจากประสาทสัมผัสเข้าสู่สมองเพื่อรอการตีความเท่านั้น หากเป็นความสัมพันธ์ที่มีชีวิตระหว่างร่างกายกับสิ่งแวดล้อม (Merleau-Ponty, 1962)

ในหนังสือ *Phenomenology of Perception* ซึ่งตีพิมพ์ครั้งแรกเป็นภาษาฝรั่งเศสในปี ค.ศ. 1945 แมร์โล-ปงตีได้แย้งทั้งเหตุผลนิยมที่มองจิตเป็นศูนย์กลาง และประจักษ์นิยมที่มองประสบการณ์เป็นเพียงข้อมูลดิบ เพราะทั้งสองแนวทางยังไม่สามารถอธิบายได้อย่างเพียงพอว่า ร่างกาย “รู้” โลกก่อนการวิเคราะห์อย่างไร ตัวอย่างง่ายที่สุดคือ เมื่อเราเอื้อมมือไปหยิบแก้วน้ำ เราไม่ได้คำนวณระยะ แสง น้ำหนัก และทิศทางทุกครั้งก่อนเคลื่อนไหว หากร่างกายรับรู้โลกและตอบสนองต่อโลกโดยตรง ความรู้ไม่ได้เกิดจากการตั้งประโยคในใจ หากเกิดขึ้นในภาวะของการมีอยู่และการเคลื่อนไหวในโลก (Merleau-Ponty, 1962)

เมื่อมองศิลปะผ่านกรอบนี้ ความรู้เชิงศิลปะจึงมิได้อยู่ในตัววัตถุศิลปะเพียงอย่างเดียว และไม่ได้อยู่ในข้อความอธิบายงานเท่านั้น หากเกิดขึ้นในความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับงาน ระหว่างร่างกายกับพื้นที่ ระหว่างสายตา กับระยะทาง ระหว่างเสียงกับแรงสั่นสะเทือน และระหว่างวัตถุกับการรับรู้ของผู้ชม การรับรู้จึงเป็นกระบวนการเชิงพื้นที่ เชิงกายภาพ และเชิงประสบการณ์

ตัวอย่างเช่น เมื่อผู้ชมยืนอยู่หน้าผลงานจิตรกรรมขนาดใหญ่ของมาร์ก รอธโก (Mark Rothko, ค.ศ. 1903–1970) สีสันไม่ได้เป็นเพียงสิ่งที่ถูกมองเห็นในเชิงสายตาเท่านั้น หากสามารถโอบล้อมร่างกายของผู้ชม ทำให้ระยะใกล้หรือไกลเปลี่ยนประสบการณ์ของการรับรู้ ความรู้ที่เกิดขึ้นจึงไม่ใช่เพียงการถอดรหัสสัญลักษณ์ของสี แต่เป็นการเข้าไปอยู่ในสนามของสี แสง ขนาด และบรรยากาศที่สัมพันธ์กับร่างกายโดยตรง

ศิลปะจัดวาง : พื้นที่ในฐานะประสบการณ์ของการรู้

Installation Art: Space as an Experience of Knowing

ศิลปะจัดวาง (Installation Art) หมายถึงรูปแบบการสร้างสรรคที่ศิลปินจัดองค์ประกอบของวัตถุ สื่อ วัสดุ แสง เสียง ภาพเคลื่อนไหว หรือองค์ประกอบอื่น ๆ ภายในพื้นที่หนึ่ง เพื่อให้ “พื้นที่ทั้งหมด” กลายเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน ศิลปะจัดวางจึงไม่ใช่เพียงการนำวัตถุไปวางในห้องแสดงงาน แต่เป็นการออกแบบเงื่อนไขของประสบการณ์ที่ผู้ชมต้องเข้าไปอยู่ เดินผ่าน รับรู้ และสัมพันธ์กับงานด้วยร่างกายของตนเอง (Bishop, 2005; Tate, n.d.)

ลักษณะสำคัญของศิลปะจัดวางคือ ผู้ชมไม่ได้ยืนอยู่นอกงานในฐานะผู้มองเท่านั้น หากร่างกายของผู้ชมกลายเป็นส่วนหนึ่งของสถานการณ์ทางศิลปะ ระยะทาง การเดิน การหยุด การหมุนตัว แสง เงา เสียงสะท้อน กลิ่น อุณหภูมิ และทิศทางของสายตา ล้วนส่งผลต่อการเกิดความหมาย งานศิลปะจัดวางจึงทำให้ความรู้ไม่ได้เกิดขึ้นจากการดูวัตถุเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการมีประสบการณ์กับพื้นที่

ตัวอย่างสำคัญคือผลงาน *The Weather Project* (2003) ของโอลาฟัวร์ เอเลียสซอน (Olafur Eliasson, ค.ศ. 1967–) ศิลปินชาวเดนมาร์ก-ไอซ์แลนด์ ผลงานนี้จัดแสดงที่ Turbine Hall ของ Tate Modern กรุงลอนดอน โดยศิลปินสร้างดวงอาทิตย์จำลองขนาดใหญ่ด้วยแสงสีเหลือง หมอกเทียม และเพดานกระจกสะท้อน ทำให้พื้นที่อุตสาหกรรมขนาดใหญ่ของพิพิธภัณฑ์กลายเป็นสภาพแวดล้อมที่ผู้ชมรับรู้ผ่านร่างกายทั้งหมด ไม่ใช่เพียงสายตา (Eliasson, 2007; May, 2003)

สิ่งที่น่าสนใจในงานนี้คือ ผู้ชมไม่ได้เพียง “ดู” ดวงอาทิตย์จำลอง แต่เข้าไปนั่ง นอน เดิน มองเงาของตนเองบนเพดานกระจก และรับรู้การมีอยู่ของตนเองร่วมกับผู้ชมคนอื่น ๆ พื้นที่จึงเปลี่ยนจากห้องโถงพิพิธภัณฑ์เป็นสนามของประสบการณ์ร่วม แสง หมอก ความสูงของอาคาร และการสะท้อนของกระจกทำให้ผู้ชมตระหนักถึงความสัมพันธ์ระหว่างร่างกาย สภาพแวดล้อม และการรับรู้ของตนเอง

เมื่ออ่านผ่านแนวคิดของแมรีโล-ปงตี *The Weather Project* มิได้เป็นเพียงงานที่นำเสนอ “ภาพ” ของสภาพอากาศ หากทำให้ผู้ชมรับรู้ถึง สภาพอากาศ แสง และพื้นที่ที่มีผลต่อร่างกายและความรู้สึกของมนุษย์อย่างไร ความรู้ที่เกิดขึ้นในงานนี้จึงไม่ใช่ความรู้เชิงข้อมูลเกี่ยวกับอุตุนิยมวิทยา แต่เป็นความรู้เชิงปรากฏการณ์ คือความเข้าใจที่เกิดจากการมีร่างกายอยู่ในสถานการณ์นั้นจริง ๆ

ในแง่ศิลปะจัดวางจึงเป็นตัวอย่างสำคัญของการที่ศิลปะทำให้ความรู้เกิดขึ้นผ่านพื้นที่ ผู้ชมไม่เพียงเข้าใจงานด้วยการอ่านคำอธิบาย แต่เข้าใจผ่านการเดิน การมอง การหยุด การฟัง และการรู้สึกถึงการเปลี่ยนแปลงของพื้นที่รอบตัว

ศิลปะวิดีโอ: เวลา ภาพเคลื่อนไหว และร่างกายของผู้ชม

Video Art: Time, Moving Image, and the Body of the Viewer

ศิลปะวิดีโอ (Video Art) หมายถึงการใช้สื่อวิดีโอ ภาพเคลื่อนไหว เสียง จอภาพ เครื่องฉาย หรือเทคโนโลยีภาพและเสียงเป็นสื่อหลักในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ศิลปะวิดีโอเริ่มมีบทบาทชัดเจนในช่วงปลายทศวรรษ 1960 เมื่อเทคโนโลยีวิดีโอเริ่มเข้าถึงได้มากขึ้น และศิลปินเริ่มใช้วิดีโอเป็นทางเลือกนอกเหนือจากภาพยนตร์ โทรทัศน์ และจิตรกรรมแบบดั้งเดิม (Rush, 2007; Meigh - Andrews, 2014)

อย่างไรก็ตาม ศิลปะวิดีโอไม่ได้เป็นเพียงการเล่าเรื่องด้วยภาพเคลื่อนไหวเหมือนภาพยนตร์กระแสหลัก หากมักตั้งคำถามต่อเวลา การรับรู้ ร่างกาย ความทรงจำ และความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับผู้ชม วิดีโอทำให้ศิลปินสามารถทำงานกับ “เวลา” ได้โดยตรง ไม่ว่าจะเป็นการยืดเวลา การชะลอภาพ การทำซ้ำ การตัดต่อแบบไม่ต่อเนื่อง หรือการสร้างสถานการณ์ที่ผู้ชมต้องรับรู้ผ่านระยะเวลาในการดู

ศิลปินสำคัญในประวัติศาสตร์ศิลปะวิดีโอคือนัม จุน ไค (Nam June Paik, ค.ศ. 1932–2006) ศิลปินชาวเกาหลี-อเมริกัน ซึ่งมักได้รับการกล่าวถึงว่าเป็นหนึ่งในผู้บุกเบิกศิลปะวิดีโอ ผลงานของเขาใช้โทรทัศน์ จอภาพ ภาพเคลื่อนไหว และเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์เพื่อตั้งคำถามต่อวัฒนธรรมสื่อ การรับรู้ และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยี (Hanhardt, 2000; Meigh - Andrews, 2014)

ตัวอย่างที่สำคัญคือผลงาน *TV Buddha* (1974) ของนัม จุน ไค ซึ่งจัดวางพระพุทธรูปนั่งอยู่หน้าจอโทรทัศน์ โดยมีกล้องวิดีโอถ่ายทอดภาพพระพุทธรูปแบบสดกลับไปยังจอภาพ พระพุทธรูปจึงดูเหมือนกำลังมองภาพของตนเองผ่านเทคโนโลยี งานนี้ทำให้ผู้ชมเผชิญกับความสัมพันธ์ระหว่างการมอง การเห็นตนเอง ความนิ่งทางจิตวิญญาณ และวงจรของภาพอิเล็กทรอนิกส์

เมื่อพิจารณาผ่านกรอบปรากฏการณ์วิทยา *TV Buddha* ไม่ได้เพียงวิจารณ์เทคโนโลยีหรือศาสนา ในเชิงสัญลักษณ์เท่านั้น หากทำให้ผู้ชมรับรู้ “สถานการณ์ของการมอง” อย่างเป็นรูปธรรม ผู้ชมเห็นพระพุทธรูป

เห็นจอโทรทัศน์ เห็นภาพที่เกิดขึ้นแบบทันที และตระหนักว่าการรับรู้ของตนเองก็ถูกจัดวางอยู่ในวงจรของภาพนั้นด้วย งานวิดีโอจึงไม่ได้ทำหน้าที่เป็นเพียงภาพให้ดู แต่สร้างเงื่อนไขให้ผู้ชมตระหนักถึงการมองของตนเอง

อีกตัวอย่างหนึ่งคือผลงานของบิล ไวโอลา (Bill Viola, ค.ศ. 1951–2024) ศิลปินวิดีโอชาวอเมริกัน ผู้ทำงานกับภาพเคลื่อนไหว เสียง เวลา และประสบการณ์ทางจิตวิญญาณ ผลงานจำนวนมากของไวโอลาใช้ภาพซ้ำ แสง น้ำ ความมืด และเสียง เพื่อทำให้ผู้ชมรับรู้เวลาอย่างเข้มข้นกว่าปกติ เช่น *The Crossing* (1996) ซึ่งนำเสนอร่างมนุษย์ที่ค่อย ๆ ถูกไฟและน้ำกลืนกินในจังหวะช้า งานไม่ได้เล่าเรื่องแบบภาพยนตร์ แต่ทำให้ผู้ชมเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย ธาตุ เวลา และการสลายตัวอย่างค่อยเป็นค่อยไป (Ross, Sellars, & Viola, 1997; Rush, 2007)

ในกรอบของแมร์โล-ปงตี ศิลปะวิดีโอของไวโอลาทำให้เห็นว่า ภาพเคลื่อนไหวไม่ใช่เพียงภาพที่ผ่านตา หากเป็นประสบการณ์ที่กระทบต่อร่างกายของผู้ชมผ่านเวลา ผู้ชมต้องอยู่กับภาพ ต้องรอ ต้องรับรู้จังหวะของการเปลี่ยนแปลง ความรู้ที่เกิดขึ้นจึงไม่ใช่ความรู้เชิงข้อมูลเกี่ยวกับไฟ น้ำ หรือร่างกาย แต่เป็นความรู้เชิงประสบการณ์เกี่ยวกับเวลา ความเปราะบาง และการมีอยู่ของมนุษย์

ดังนั้น ศิลปะวิดีโอจึงเป็นพื้นที่สำคัญของญาณวิทยาเชิงศิลปะ เพราะมันทำให้เวลาและการรับรู้กลายเป็นวัสดุของความรู้ ผู้ชมไม่ได้เพียงอ่านความหมายของภาพ แต่รับรู้ผ่านการอยู่กับระยะเวลา ความช้า ความซ้ำ ความเงียบ และการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นต่อหน้าร่างกายของตนเอง

ร่างกายในฐานะพื้นที่ของความรู้

แมร์โล-ปงตียังเสนอแนวคิดเรื่อง “เนื้อแห่งโลก” (Flesh of the World) เพื่ออธิบายว่าร่างกายกับโลกไม่ได้แยกจากกันโดยสิ้นเชิง หากเป็นส่วนหนึ่งของผืนเดียวกัน เมื่อเรามองวัตถุ วัตถุก็เหมือน “มองกลับ” ในเชิงประสบการณ์ เพราะมันกำหนดวิธีที่เราสามารถเคลื่อนไหว รับรู้ และสัมพันธ์กับมันได้ (Merleau-Ponty, 1968) ศิลปะจำนวนมากทำงานกับความสัมพันธ์นี้อย่างละเอียดอ่อน งานไม่ได้เพียงรอการตีความ แต่กำหนดวิธีที่ร่างกายของผู้ชมจะเข้าไปอยู่กับมัน

ในงานศิลปะจัดวาง ผู้ชมต้องเคลื่อนไหวในพื้นที่ งานจึงค่อย ๆ เปิดเผยตัวเองผ่านการเดิน การหยุด และการรับรู้ตำแหน่งของตนเอง ในศิลปะวิดีโอ ผู้ชมต้องอยู่กับเวลา ภาพเคลื่อนไหว เสียง และจังหวะของการเปลี่ยนแปลง งานจึงค่อย ๆ ทำให้การรับรู้ของผู้ชมปรากฏขึ้นต่อผู้ชมเอง ทั้งสองรูปแบบทำให้เห็นว่า ความรู้ไม่ได้เกิดขึ้นหลังการรับรู้ หากเกิดขึ้นในตัวการรับรู้นั้นเอง

ในบริบทของวิทยาลัย แนวคิดนี้มีนัยสำคัญอย่างยิ่ง เพราะทำให้เห็นว่า ความรู้ไม่จำเป็นต้องถูกวางไว้ในระดับนามธรรมเหนือโลกจริง หากเกิดขึ้นในเนื้อของประสบการณ์ ในความสัมพันธ์ระหว่างการมอง การได้ยิน การเคลื่อนไหว การสัมผัส และการมีอยู่ในพื้นที่ การยืนอยู่ในพื้นที่ที่เสียงสะท้อนต่างกันเล็กน้อยอาจทำให้เราตระหนัก

ถึงสถาปัตยกรรมของห้อง การเดินผ่านพื้นที่ที่มีตสนิทอาจทำให้เรารู้สึกถึงขอบเขตของร่างกายชัดเจนขึ้น ความรู้เหล่านี้ไม่จำเป็นต้องถูกสรุปเป็นข้อเสนอเชิงทฤษฎีทันที แต่เปลี่ยนวิธีที่เรารับรู้โลก

ศิลปะในกรอบนี้จึงไม่ใช่เพียงวัตถุให้พิจารณา หากเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างร่างกายกับโลก ร่างกายไม่ได้เป็นเพียงผู้รับข้อมูล แต่เป็นพื้นที่ที่ความรู้ก่อตัว เมื่อเรายอมรับว่าร่างกายคือเงื่อนไขของการรับรู้ เราก็ยอมรับด้วยว่า ความรู้ไม่อาจแยกออกจากภาวะของการมีชีวิต

วิทยาศาสตร์จึงไม่ได้ตั้งอยู่บนสมมติฐานว่า ศิลปะต้องแปลตัวเองเป็นภาษาเพื่อจะเป็นความรู้ หากตั้งอยู่บนความเข้าใจว่า การรับรู้เชิงกายภาพ การอยู่ในพื้นที่ ความสัมพันธ์กับวัสดุ ภาพ เสียง และเวลา คือกระบวนการของการรู้ในตัวเอง ในที่สุด ปรากฏการณ์วิทยาทำให้เห็นว่า ก่อนที่มนุษย์จะอธิบายโลก เรากำลังอยู่ในโลก ก่อนที่เราจะตั้งทฤษฎี เรากำลังสัมผัส และในสนามศิลปะ ความรู้กำลังก่อตัวในจังหวะที่ร่างกายเคลื่อนไหวอยู่ในพื้นที่นั่นเอง

3.5 ความกำกวม ความคลุมเครือ และความไม่แน่นอนในฐานะรูปแบบของความรู้ ความกำกวมไม่ใช่ข้อบกพร่อง แต่เป็นเงื่อนไขของการเปิดความหมาย

Ambiguity, Openness, and Uncertainty as Forms of Knowledge

ในระบบความรู้แบบดั้งเดิม ความชัดเจนมักถูกถือเป็นคุณค่าสำคัญ ความกำกวม (Ambiguity) ความคลุมเครือ และความไม่แน่นอน มักถูกมองว่าเป็นข้อบกพร่องของความคิด เป็นสัญญาณของการอธิบายที่ยังไม่สมบูรณ์ หรือเป็นสิ่งที่ต้องถูกลดทอนให้เหลือน้อยที่สุด งานวิจัยที่ดีจึงมักถูกคาดหวังให้สรุปได้ นิยามได้ และตัดความกำกวมออกให้มากที่สุด อย่างไรก็ตาม ในสนามศิลปะ ความกำกวมมิได้เป็นสิ่งที่ต้องกำจัดเสมอไป หากเป็นเงื่อนไขสำคัญที่ทำให้งานศิลปะมีชีวิต ศิลปะจำนวนมากไม่หาคำตอบอย่างตรงไปตรงมา ไม่ชี้นำผู้ชมไปสู่ความหมายเดียว หากเปิดพื้นที่ให้การตีความหลายระดับเกิดขึ้นพร้อมกัน ความกำกวมจึงไม่ใช่ความล้มเหลวของความรู้ แต่เป็นโครงสร้างของความรู้แบบหนึ่งที่ทำให้ผู้ชมต้องคิด รับรู้ และสร้างความหมายร่วมกับงาน

นักวิจารณ์วรรณกรรม วิลเลียม เอ็มป์สัน (William Empson, ค.ศ. 1906–1984) เสนอไว้ในหนังสือ *Seven Types of Ambiguity* ว่า ความกำกวมไม่จำเป็นต้องหมายถึงความสับสน หากอาจเป็นความสามารถของภาษาในการรองรับความหมายหลายชั้นพร้อมกัน ความหมายที่ซ้อนทับกันทำให้การอ่านมีความลึกและเปิดพื้นที่ให้เกิดการตีความมากกว่าหนึ่งทาง (Empson, 1930) แนวคิดนี้สามารถนำมาอธิบายศิลปะได้เช่นกัน เพราะงานศิลปะจำนวนมากไม่ได้ทำหน้าที่ส่งสารแบบตรงไปตรงมา แต่สร้างสถานการณ์ที่ทำให้ผู้ชมต้องเข้าไปมีส่วนร่วมกับความหมายที่ยังเปิดอยู่

อุมแบร์โต เอโก (Umberto Eco, ค.ศ. 1932–2016) อธิบายประเด็นนี้อย่างชัดเจนในหนังสือ *The Open Work* โดยเสนอว่า งานศิลปะบางประเภทได้ปิดความหมายไว้ล่วงหน้า หากมีลักษณะเป็น “งานเปิด” ที่เชื่อเชิญให้ ผู้ชม ผู้อ่าน หรือผู้ฟังเข้ามามีส่วนในการสร้างความหมาย (Eco, 1962/1989) ความเปิดนี้ไม่ได้ทำให้งานศิลปะ ไร้ทิศทาง แต่ทำให้งานสามารถดำรงอยู่ในฐานะพื้นที่ของการตีความ ความสัมพันธ์ และการรับรู้ที่เปลี่ยนแปลงไปตามบริบท

ปรากฏการณ์วิทยาของมอริซ เมร์โล-ปงตี (Maurice Merleau-Ponty, ค.ศ. 1908–1961) ก็ช่วยอธิบาย ความกำกวมในอีกมิติหนึ่ง เมร์โล-ปงตีเสนอว่า การรับรู้โลกไม่เคยสมบูรณ์หรือเด็ดขาด โลกปรากฏต่อเราทีละด้าน ทีละมุม และสัมพันธ์กับตำแหน่งของร่างกายเราเสมอ ความไม่สมบูรณ์นี้ไม่ใช่ข้อบกพร่องของการรับรู้ หากเป็นเงื่อนไข ของการมีโลกสำหรับเรา (Merleau-Ponty, 1962) เมื่อมองผ่านกรอบนี้ ความกำกวมในศิลปะจึงมิใช่สิ่งที่ทำให้ความรู้ พร่องลง แต่เป็นการรักษาโลกไว้ในภาวะเปิด เพื่อให้ผู้ชมสามารถเผชิญกับความหมายที่ยังไม่ถูกปิดตาย

ตัวอย่างเช่น ผลงาน *4'33"* (1952) ของจอห์น เคจ (John Cage, ค.ศ. 1912–1992) ไม่ได้บอกผู้ฟัง อย่างตรงไปตรงมาว่า “เสียงคืออะไร” หรือ “ความเงียบคืออะไร” แต่สร้างสถานการณ์ที่ทำให้ผู้ฟังต้องเผชิญกับ เสียงแวดล้อม เสียงร่างกาย เสียงพื้นที่ และความคาดหวังของตนเอง ความกำกวมของงานจึงไม่ได้ทำให้ผู้ฟังไม่เข้าใจ หากทำให้ผู้ฟังค่อย ๆ ตระหนักว่า เสียง ความเงียบ และการฟังมิได้มีความหมายตายตัว (Cage, 1961; Pritchett, 1993)

ในทำนองเดียวกัน ผลงานของอันเซล์ม คีเฟอร์ (Anselm Kiefer, ค.ศ. 1945–) ศิลปินชาวเยอรมัน มักใช้วัสดุ อย่างฟาง ตะกั่ว เถ้า ดิน สีหนา และพื้นผิวที่ดูไหม้เกรียม เพื่อทำงานกับประวัติศาสตร์ ความทรงจำ สงคราม และบาดแผลของยุโรปหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 วัสดุเหล่านี้ไม่ได้ให้คำอธิบายทางประวัติศาสตร์แบบตรงไปตรงมา แต่สร้างบรรยากาศของความหนัก ความเจ็บ ความทรมาน และความทรงจำที่ยังไม่อาจคลี่คลายได้ทั้งหมด (Rosenthal, 1987; Saltzman, 1999)

ความกำกวมในงานของคีเฟอร์จึงไม่ได้ทำให้ความหมายอ่อนแอ หากทำให้ประวัติศาสตร์ถูกสัมผัสในระดับ ที่ลึกกว่าข้อมูล ผู้ชมอาจไม่สามารถสรุปงานของเขาเป็นประโยคเดียวได้ว่า “งานนี้หมายถึงอะไร” แต่สามารถรับรู้ แรงกดของประวัติศาสตร์ ความสูญเสีย และความทรงจำร่วมที่ยังหลงเหลืออยู่ในวัสดุและพื้นผิวของงาน ความรู้ ที่เกิดขึ้นจึงมิใช่ข้อสรุปทางประวัติศาสตร์ หากเป็นการเผชิญหน้ากับประวัติศาสตร์ในฐานะประสบการณ์ที่ยังค้างคา

ความไม่แน่นอน (Uncertainty) ก็มีความสำคัญเช่นเดียวกัน ในวิทยาศาสตร์ ความไม่แน่นอนมักเป็นสิ่งที่ต้อง ลดทอนผ่านการควบคุมตัวแปร แต่ในศิลปะ ความไม่แน่นอนอาจเป็นพื้นที่ของการทดลองและการค้นพบ หากทุกอย่างแน่นอนล่วงหน้า กระบวนการสร้างสรรค์ย่อมกลายเป็นเพียงการทำซ้ำตามแผน ศิลปินที่ทำงานกับความ เสี่ยง การทดลอง หรือการตอบสนองต่อสถานการณ์เฉพาะหน้า จึงกำลังทำงานในพื้นที่ที่ไม่สามารถควบคุมผลลัพธ์ได้ ทั้งหมด ความรู้จึงเกิดจากการอยู่กับความไม่แน่นอน ไม่ใช่จากการหลีกเลี่ยงมัน

แนวคิดเรื่อง “ความไม่กำหนดแน่ชัด” หรือ “ภาวะไม่ตายตัว” (Indeterminacy) ในงานของจอห์น เคจ ก็เป็นตัวอย่างสำคัญ เคจเปิดให้เหตุการณ์ เสียงแวดล้อม และความบังเอิญเข้ามามีบทบาทในงานดนตรีและการแสดงของเขา ทำให้ผลงานไม่ถูกกำหนดอย่างสมบูรณ์ล่วงหน้า แต่เกิดขึ้นใหม่ในแต่ละครั้งของการแสดง (Cage, 1961) ความไม่แน่นอนในกรณีนี้จึงไม่ใช่ความผิดพลาด หากเป็นวิธีวิทยาทางศิลปะที่ทำให้การฟังและการรับรู้เปิดออกสู่สิ่งที่ไม่คาดคิด

นักปรัชญา ฌักส์ แดร์ริดา (Jacques Derrida, ค.ศ. 1930–2004) เสนอแนวคิด *différance* เพื่อชี้ให้เห็นว่า ความหมายไม่เคยถูกตรึงไว้อย่างสมบูรณ์ หากเลื่อนไหล แตกต่าง และถูกเลื่อนออกไปอยู่เสมอ (Derrida, 1967/1982) แนวคิดนี้สอดคล้องกับสนามศิลปะอย่างลึกซึ้ง เพราะงานศิลปะจำนวนมากไม่ได้ปิดความหมายไว้ล่วงหน้า หากปล่อยให้ความหมายเคลื่อนไหวระหว่างผู้ชม เวลา พื้นที่ และบริบททางสังคม ดังนั้น ความกำกวมจึงไม่ใช่ศัตรูของความรู้ หากเป็นเงื่อนไขของการเปิดความหมาย ในวิชาศิลปะ การรู้ไม่จำเป็นต้องแปลเป็นข้อสรุปตายตัวเสมอไป แต่อาจดำรงอยู่ในรูปของประสบการณ์ที่กระตุ้นให้คิดต่อ ตั้งคำถามต่อ และรับรู้โลกในมิติที่ซับซ้อนขึ้น ความรู้ในลักษณะนี้ไม่ได้บอกว่า “นี่คือคำตอบ” แต่ทำให้เรามองเห็นว่า “โลกอาจเป็นไปได้หลายแบบ”

เมื่อเรายอมรับความกำกวม เรากำลังยอมรับว่าการรู้คือกระบวนการ ไม่ใช่จุดสิ้นสุด การเข้าใจไม่ใช่การปิดประตูของความหมาย แต่คือการเปิดพื้นที่ให้การรับรู้ใหม่ ๆ เกิดขึ้น ในสนามศิลปะ ความกำกวมจึงไม่ใช่ความล้มเหลวของความหมาย หากเป็นพลังของความหมายเอง เพราะมันทำให้ศิลปะสามารถทำหน้าที่เป็นพื้นที่ของคำถาม ความสัมพันธ์ และความรู้ที่ยังไม่ถูกทำให้หยุดนิ่ง

3.6 ความรู้เชิงสัมพันธ์ การรู้ที่เกิดระหว่างศิลปิน ผู้ชม และบริบท

Relational Knowledge: Knowing between Artist, Audience, and Context

หากเรายอมรับว่าความรู้มิได้อยู่เพียงในข้อความ มิได้อยู่เพียงในวัตถุ และมีได้อยู่เพียงในร่างกายของผู้สร้างเพียงฝ่ายเดียว คำถามต่อไปที่สำคัญคือ ความรู้นั้นเกิดขึ้นที่ใด ในสนามศิลปะ ความรู้จำนวนมากมิได้อยู่ “ในงาน” อย่างโดดเดี่ยว และไม่ได้อยู่ “ในศิลปิน” อย่างเป็นกรรมสิทธิ์ หากก่อตัวขึ้นในความสัมพันธ์ระหว่างศิลปิน ผู้ชม สถานที่ เวลา และเงื่อนไขทางสังคมที่ล้อมรอบงานนั้นอยู่

ความรู้ลักษณะนี้อาจเรียกว่า “ความรู้เชิงสัมพันธ์” (Relational Knowledge) หมายถึงความรู้ที่ไม่ได้ตั้งอยู่ในศูนย์กลางเดียว แต่เกิดขึ้นในพื้นที่ระหว่างกัน ระหว่างผู้สร้างกับผู้ชม ระหว่างงานกับพื้นที่ ระหว่างประสบการณ์ส่วนตัวกับบริบททางสังคม และระหว่างความทรงจำของผู้ชมกับสถานการณ์ที่งานศิลปะสร้างขึ้น

เมื่อผู้ชมเดินเข้าไปในงานศิลปะ เขาไม่ได้เป็นผู้รับสารที่เฉยนิ่ง หากเป็นผู้มีประวัติ มีความทรงจำ มีร่างกาย มีอารมณ์ และมีบริบทชีวิตของตนเอง สิ่งเหล่านี้เข้ามาประกอบสร้างความหมายของงานทุกครั้ง การรู้จึงไม่ใช่การถอดรหัสสิ่งที่ศิลปินตั้งใจไว้ล่วงหน้าเท่านั้น หากเป็นการเกิดขึ้นของความเข้าใจในสถานการณ์เฉพาะหน้า

นิโกลาส บูร์ริโยด์ (Nicolas Bourriaud, ค.ศ. 1965-) นักทฤษฎีศิลปะร่วมสมัย เสนอแนวคิด “สุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์” (Relational Aesthetics) โดยอธิบายว่า งานศิลปะร่วมสมัยจำนวนหนึ่งไม่ได้สร้างความหมายผ่านวัตถุศิลปะเพียงอย่างเดียว หากสร้างความหมายผ่านปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คน งานศิลปะจึงสามารถทำหน้าที่เป็นพื้นที่ทางสังคมที่ทำให้การพบกัน การสนทนา การแลกเปลี่ยน และความสัมพันธ์เกิดขึ้น (Bourriaud, 1998/2002)

ตัวอย่างสำคัญคือผลงานของฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช (Rirkrit Tiravanija, ค.ศ. 1961-) ศิลปินไทยร่วมสมัย ผู้ได้รับการกล่าวถึงบ่อยครั้งในบริบทของสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ ผลงาน *Untitled (Free)* (1992) ที่ 303 Gallery นิวยอร์ก ไม่ได้เน้นการสร้างวัตถุศิลปะเพื่อให้ผู้ชมยืนดูจากระยะห่าง แต่ศิลปินจัดสถานการณ์การทำอาหารและเสิร์ฟอาหารไทยให้ผู้ชมในพื้นที่แสดงงาน ผู้ชมจึงไม่ได้เป็นเพียงผู้ดู หากเข้ามานั่ง กิน พูดคุย และใช้เวลาอยู่ร่วมกันในพื้นที่ของงาน (Bourriaud, 1998/2002)

ในกรณีนี้ ความรู้ไม่ได้เกิดจากการอ่านคำอธิบายเกี่ยวกับ “อาหารไทย” หรือ “อัตลักษณ์ไทย” เพียงอย่างเดียว หากเกิดจากการอยู่ร่วมกัน การรับรส กลิ่น เสียงบทสนทนา การนั่งร่วมโต๊ะ และการเปลี่ยนบทบาทของพื้นที่แกลเลอรีจากสถานที่จัดแสดงวัตถุไปเป็นพื้นที่ของความสัมพันธ์ งานจึงทำให้ผู้ชมรับรู้ว่า ศิลปะสามารถเป็นสถานการณ์ทางสังคมได้ และความหมายของงานเกิดขึ้นจากการมีส่วนร่วมของผู้คนในเวลานั้น

อย่างไรก็ตาม ความรู้เชิงสัมพันธ์ไม่ได้หมายความว่า ทุกความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในงานศิลปะจะมีคุณค่าทางสังคมหรือทางวิชาการโดยอัตโนมัติ แคลร์ บิชอป (Claire Bishop, ค.ศ. 1971-) วิจารณ์แนวคิดสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ว่า การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมไม่เพียงพอ หากต้องพิจารณาด้วยว่า ความสัมพันธ์นั้นมีลักษณะอย่างไร เปิดให้เกิดความขัดแย้ง การวิพากษ์ หรือการตั้งคำถามต่อโครงสร้างทางสังคมหรือไม่ (Bishop, 2004) ข้อวิจารณ์นี้สำคัญ เพราะทำให้ความรู้เชิงสัมพันธ์ไม่ถูกลดทอนเหลือเพียงบรรยากาศของการพบปะที่อบอุ่น แต่ต้องพิจารณาคุณภาพของความสัมพันธ์ อำนาจ และเงื่อนไขของการมีส่วนร่วมด้วย

แกรนต์ เอช. เคสเตอร์ (Grant H. Kester, ค.ศ. 1963-) เสนอแนวคิดเรื่องศิลปะเชิงสนทนา (Dialogical Art) โดยเน้นว่างานศิลปะบางประเภทผลิตความรู้ผ่านกระบวนการฟัง การสนทนา และการแลกเปลี่ยนระยะยาวระหว่างศิลปินกับชุมชนหรือผู้เข้าร่วม (Kester, 2004) ในกรอบนี้ ศิลปินไม่ได้เป็นเพียงผู้ส่งสาร และผู้ชมไม่ได้เป็นเพียงผู้รับสาร แต่ทั้งสองฝ่ายร่วมกันสร้างความเข้าใจผ่านกระบวนการสัมพันธ์ที่ค่อย ๆ ก่อตัวขึ้น

เมื่อพิจารณาจากกรอบของเคสเตอร์ ความรู้เชิงสัมพันธ์จึงเกี่ยวข้องกับจริยธรรมของการฟังอย่างมาก โดยเฉพาะในงานศิลปะที่ทำงานกับชุมชน ความทรงจำ บาดแผลทางสังคม หรือประเด็นอ่อนไหว ศิลปินต้องไม่เพียง

นำเรื่องเล่าของผู้อื่นมาใช้เป็นวัตถุดิบทางศิลปะ แต่ต้องสร้างเงื่อนไขของความสัมพันธ์ที่ผู้เข้าร่วมมีเสียง มีพื้นที่ และมีอำนาจในการร่วมกำหนดความหมายของงาน

กรณีจากบทที่ 1 เช่น ผลงาน *The Artist Is Present* (2010) ของมารีนา อับราโมวิช (Marina Abramović, ค.ศ. 1946-) สามารถอธิบายความรู้เชิงสัมพันธ์ได้อย่างชัดเจน ผลงานนี้ไม่ได้ดำรงอยู่ในร่างกายของศิลปินฝ่ายเดียว และไม่ได้อยู่ในเก้าอี้หรือโต๊ะที่ใช้จัดวาง หากเกิดขึ้นในความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินกับผู้ชมที่นั่งเผชิญหน้ากันอย่างเงียบงัน ความเงียบ สายตา ระยะเวลา และการปรากฏตัวร่วมกันทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจเกี่ยวกับความเปราะบาง การมีอยู่ และการเผชิญหน้ากับผู้อื่นในระดับที่ไม่สามารถอธิบายได้ด้วยภาษาเพียงอย่างเดียว (Abramović, 2010; Westcott, 2010)

ความรู้ที่เกิดขึ้นในงานนี้จึงไม่ได้เป็นความรู้ที่ศิลปินส่งมอบให้ผู้ชมโดยตรง แต่เป็นความรู้ที่เกิดขึ้น “ระหว่าง” การพบกัน ผู้ชมแต่ละคนเข้ามาพร้อมประสบการณ์ชีวิตที่แตกต่างกัน และเมื่อนั่งอยู่ตรงหน้าศิลปิน ประสบการณ์นั้นก็เข้ามาประกอบสร้างความหมายของงานในแต่ละครั้ง งานเดียวกันจึงไม่เกิดขึ้นซ้ำแบบเดิม เพราะความสัมพันธ์ระหว่างศิลปิน ผู้ชม เวลา และสถานการณ์เปลี่ยนไปตลอดเวลา

ความรู้เชิงสัมพันธ์ยังเกี่ยวข้องกับบริบทอย่างลึกซึ้ง งานชิ้นเดียวกันเมื่อย้ายสถานที่ ย้ายเวลา หรือเปลี่ยนกลุ่มผู้ชม ความหมายอาจเปลี่ยนไปอย่างมีนัยสำคัญ สิ่งนี้ไม่ได้หมายความว่างานไม่มีความหมายที่มั่นคงเลย หากหมายความว่า ความหมายของงานศิลปะเกิดขึ้นในสนามของเงื่อนไขที่เปลี่ยนแปลงได้ เช่น งานศิลปะจัดวางที่ตอบสนองต่อสถาปัตยกรรมเฉพาะแห่ง เสียงที่สะท้อนในห้องหนึ่งอาจสร้างประสบการณ์แตกต่างจากอีกห้องหนึ่ง แสงธรรมชาติในช่วงเวลาหนึ่งอาจทำให้พื้นที่ที่มีอารมณ์ต่างจากอีกช่วงเวลา ความรู้ที่เกิดขึ้นจึงไม่สามารถแยกออกจากสถานการณ์นั้นได้

ในแง่นี้ ศิลปะทำให้เห็นว่า การรู้มิใช่กระบวนการเดียวของปัจเจก หากเป็นกระบวนการร่วมสร้าง (Co-creation) ระหว่างหลายปัจจัย ความเข้าใจที่ผู้ชมได้รับไม่ใช่สิ่งที่ศิลปินส่งมอบอย่างสมบูรณ์ตั้งแต่ต้น หากเป็นสิ่งที่ก่อรูปขึ้นในความสัมพันธ์นั้น แนวคิดนี้สอดคล้องกับทฤษฎีการรับรู้และการตีความร่วมสมัยที่มองว่า ความหมายไม่ได้อยู่ในข้อความหรืองานศิลปะเพียงลำพัง แต่เกิดขึ้นในกระบวนการตีความของผู้รับสารและบริบทที่รายล้อมงานนั้นอยู่ (Eco, 1962/1989; Rancière, 2008/2009)

ฌักส์ ร็องซีแยร์ (Jacques Rancière, ค.ศ. 1940-) เสนอในหนังสือ *The Emancipated Spectator* ว่า ผู้ชมไม่ใช่ผู้รับสารที่เฉยนิ่ง แต่เป็นผู้แปลความ เชื่อมโยง และสร้างความหมายจากประสบการณ์ของตนเอง (Rancière, 2008/2009) แนวคิดนี้ช่วยยืนยันว่า ในศิลปะร่วมสมัย ผู้ชมมีบทบาทสำคัญต่อการเกิดความรู้ ไม่ใช่เพียงเพราะผู้ชมเข้าร่วมกิจกรรม แต่เพราะผู้ชมเป็นผู้ทำให้ความหมายของงานเคลื่อนไหวและเปิดออก

ความรู้เชิงสัมพันธ์ยังทำให้เห็นมิติทางจริยธรรมของการรู้ เพราะเมื่อความรู้เกิดจากความสัมพันธ์ ความรับผิดชอบต่อความสัมพันธ์นั้นก็เกิดขึ้นด้วย ศิลปินต้องตระหนักว่า การจัดวางงานในพื้นที่สาธารณะ การทำงานกับชุมชน หรือการสร้างประสบการณ์ที่มีผลกระทบทางอารมณ์ ล้วนมีผลต่อผู้ชมและผู้เข้าร่วมในฐานะมนุษย์ ไม่ใช่เพียงในฐานะผู้รับสาร ดังนั้น ความรู้เชิงสัมพันธ์จึงไม่ใช่เพียงคำอธิบายเชิงสุนทรียศาสตร์ แต่เป็นกรอบความคิดที่ทำให้เข้าใจว่า ความรู้ไม่ใช่สิ่งที่ถูกครอบครอง หากเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างกัน

ในบริบทของวิทยาศิลป์ แนวคิดนี้มีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะยืนยันว่า การวิจัยเชิงศิลปะไม่ได้จบลงที่ตัวผลงาน หรือที่รายงานการวิจัยเท่านั้น หากดำรงอยู่ในสนามของการมีปฏิสัมพันธ์ การแลกเปลี่ยน และการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจริงในโลก เมื่อศิลปินสร้างงาน ผู้ชมตอบสนอง และบริบทเข้ามากำหนดเงื่อนไข ความรู้จึงไม่ได้ถูกผลิตโดยฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง แต่ก่อตัวขึ้นในเครือข่ายของความสัมพันธ์นั่นเอง

ในจุดนี้ เราอาจเริ่มเข้าใจว่า การรู้มิใช่การครอบครองความจริง แต่เป็นการเข้าไปอยู่ในความสัมพันธ์กับโลก ศิลปะจึงมิได้เพียงบอกเราเกี่ยวกับโลก แต่ทำให้เราเข้าไปอยู่ในโลกในแบบใหม่ และความรู้ที่เกิดขึ้นมิได้อยู่ในมือของใครคนใดคนหนึ่ง หากเกิดขึ้นในพื้นที่ระหว่างกัน ในขณะที่เรากำลังรับรู้ แลกเปลี่ยน และแปลความหมายร่วมกันอยู่นั่นเอง

3.7 ข้อเสนอของบทนี้ : ความรู้มิได้มีเพียงรูปแบบของข้อสรุป การยอมรับความรู้เชิงศิลปะในฐานะภาวะของการรับรู้และการเปลี่ยนแปลง

The Proposition of This Chapter: Artistic Knowledge as Perception and Transformation

บทนี้เริ่มต้นจากคำถามพื้นฐานว่า “เรารู้ได้อย่างไร” และค่อย ๆ คลี่คลายให้เห็นว่า ความรู้มิได้จำกัดอยู่เพียงในกรอบของเหตุผล ภาษา หรือข้อสรุปที่ชัดเจน หากดำรงอยู่ในร่างกาย การปฏิบัติ ความกำกวม และความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนกับโลก หากญาณวิทยาแบบดั้งเดิมให้คุณค่ากับความชัดเจนและข้อสรุปเป็นศูนย์กลาง บทนี้เสนอว่า ความรู้เชิงศิลปะอาจปรากฏในรูปแบบอื่นได้เช่นกัน โดยเฉพาะในรูปของภาวะการรับรู้ที่เปลี่ยนไป ภาวะของการตระหนักรู้ใหม่ และภาวะของการมองเห็นโลกในมิติที่ไม่เคยเห็นมาก่อน

กล่าวให้ชัดเจน ความรู้จากศิลปะมิใช่ความรู้ที่ต้องจบลงด้วยคำตอบเดียวเสมอไป หากเป็นความรู้ที่เกิดขึ้นผ่านกระบวนการรับรู้และการเปลี่ยนแปลง ประการแรก ศิลปะผลิตความรู้เชิงร่างกาย เพราะผู้ชมและศิลปินรู้ผ่านการมอง การฟัง การเคลื่อนไหว การสัมผัส และการอยู่ในพื้นที่ ประการที่สอง ศิลปะผลิตความรู้เชิงปฏิบัติ เพราะความเข้าใจจำนวนมากเกิดขึ้นระหว่างการทำทดลอง การปรับแก้ การทำซ้ำ และการตัดสินใจในกระบวนการสร้างสรรค์ ประการที่สาม ศิลปะผลิตความรู้เชิงความกำกวม เพราะงานศิลปะจำนวนมากไม่ได้ปิดความหมาย แต่เปิดพื้นที่ให้ผู้ชมคิดต่อ ตีความ และเผชิญกับความซับซ้อนของโลก ประการที่สี่ ศิลปะผลิตความรู้เชิงสัมพันธ์ เพราะความหมายไม่ได้

เกิดจากศิลปินหรือวัตถุเพียงฝ่ายเดียว หากเกิดขึ้นระหว่างศิลปิน ผู้ชม สถานที่ เวลา และบริบททางสังคม และ
 ประการสุดท้าย ศิลปะผลิตความรู้เชิงการเปลี่ยนการรับรู้ เพราะมันทำให้เราไม่ได้เพียง “รู้เพิ่ม” แต่ “รับรู้
 ต่างออกไป” จากเดิม

ในแง่นี้ ความรู้เชิงศิลปะจึงไม่จำเป็นต้องจบด้วยประโยคที่ปิดตาย ไม่จำเป็นต้องตอบคำถามทั้งหมด และ
 ไม่จำเป็นต้องให้ความหมายเดียว หากทำหน้าที่เปิดความเป็นไปได้ เปิดคำถาม และเปิดพื้นที่ให้การคิดดำเนินต่อ
 ในหลายกรณี งานศิลปะไม่ได้ให้คำตอบโดยตรง แต่ทำให้ผู้ชมรู้สึกไม่มั่นคงเล็กน้อย รู้สึกว่าบางสิ่งที่เคยแน่นอน
 กำลังสั่นคลอน ความรู้ในลักษณะนี้ไม่ใช่ข้อมูลใหม่เพียงอย่างเดียว หากเป็นการเปลี่ยนตำแหน่งของการรับรู้
 การเคลื่อนย้ายสายตา และการปรับท่าทีต่อโลก

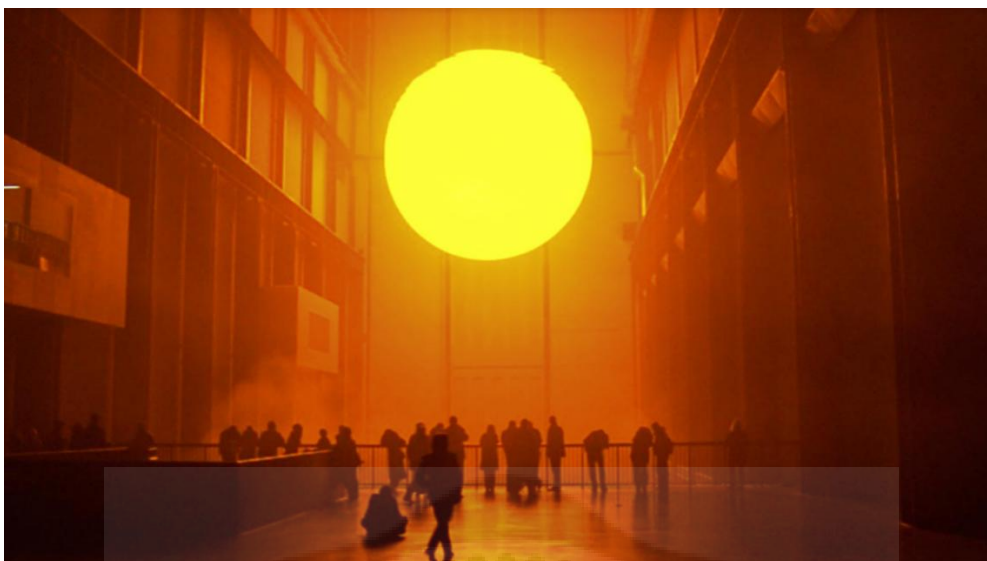
การยอมรับความรู้เชิงศิลปะจึงหมายถึงการยอมรับว่า ความรู้ไม่ใช่เพียงสิ่งที่สะสมได้ แต่เป็นสิ่งที่เปลี่ยนวิธี
 ที่เราดำรงอยู่ในโลก การรับรู้ที่ลึกซึ้งขึ้นอาจไม่ได้เพิ่มจำนวนข้อมูลในหัวเรา แต่เพิ่มความละเอียดอ่อนในการมอง การฟัง
 การสัมผัส และการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ในบริบทของวิเทศศิลป์ ข้อเสนอของบทนี้จึงชัดเจนว่า การวิจัยไม่ควรถูกจำกัดอยู่
 เพียงรูปแบบของรายงานหรือข้อสรุป หากควรเปิดรับกระบวนการที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางการรับรู้

ศิลปะทำให้เห็นว่า การรู้มิได้มีลักษณะเป็นเส้นตรงจากคำถามไปสู่คำตอบเสมอไป หากเป็นการเคลื่อนไหว
 แบบวงจร การกลับมาทบทวน การเปลี่ยนมุมมอง และการเปิดพื้นที่ใหม่ให้ความหมายเกิดขึ้น ดังนั้น เมื่อกล่าวว่า
 “การรู้มิได้มีเพียงรูปแบบของข้อสรุป” จึงไม่ได้หมายถึงการปฏิเสธคุณค่าของข้อสรุป หากเป็นการขยายขอบเขตของ
 คำว่า “ความรู้” ให้ครอบคลุมภาวะที่ยังเปิดอยู่ ความรู้เชิงศิลปะอาจไม่ทำให้โลกง่ายขึ้น แต่ทำให้โลกละเอียดขึ้น
 อาจไม่ทำให้ทุกอย่างชัดเจนทันที แต่ทำให้เรารับรู้ความซับซ้อนได้ลึกขึ้น

บทนี้จึงไม่ได้จบลงด้วยนิยามใหม่แบบปิดตายของความรู้ หากจบลงด้วยการเปิดท่าทีใหม่ต่อการรู้ ท่าที
 ที่ยอมรับว่า การรับรู้คือกระบวนการ ความกำกวมคือพื้นที่ของการคิด ความสัมพันธ์คือเงื่อนไขของความหมาย และ
 การเปลี่ยนแปลงคือสัญญาณว่าความรู้กำลังทำงาน ในวิเทศศิลป์ ความรู้จึงมิได้เป็นเพียงข้อสรุปท้ายบท แต่เป็นภาวะ
 ที่ดำรงอยู่ในประสบการณ์ และบางครั้งการรู้ที่สำคัญที่สุดอาจเกิดขึ้นในช่วงเวลาที่เราไม่สามารถสรุปอะไรได้ทั้งหมด
 แต่รับรู้ได้ชัดเจนว่า เราไม่เหมือนเดิมอีกต่อไป

ผู้เขียนขอปิดบทด้วยตัวอย่าง : โอลาฟัวร์ เอเลียสซอน Olafur Eliasson¹⁰ และความรู้ในฐานะการเปลี่ยน
 การรับรู้

¹⁰ โอลาฟัวร์ เอเลียสซอน (Olafur Eliasson) เป็นศิลปินร่วมสมัยชาวไอซ์แลนด์-เดนมาร์ก ที่มีชื่อเสียงระดับโลกจากการสร้างสรรค์ ศิลปะจัดวาง (Installation Art) ขนาดใหญ่ที่มีนักท่องเที่ยวประกอบทางธรรมชาติ เช่น แสง น้ำ และอุณหภูมิ มาเป็นเครื่องมือในการกระตุ้นการรับรู้และประสบการณ์ของผู้ชม



ภาพที่ 21 : โอลาฟัวร์ เอเลียสซอน (Olafur Eliasson, ค.ศ. 1967–), *The Weather Project* (2003),

Turbine Hall, Tate Modern, London.

ที่มา : Olafur Eliasson Studio หรือ Tate Modern.

เมื่อวันที่ 23 กุมภาพันธ์ 2569

ตัวอย่างส่งท้าย : โอลาฟัวร์ เอเลียสซอน และความรู้ในฐานะการเปลี่ยนการรับรู้

Olafur Eliasson and Knowledge as Transformation of Perception

ตัวอย่างที่ช่วยสรุปข้อเสนอของบทนี้ได้อย่างชัดเจนคือผลงาน *The Weather Project* (2003) ของโอลาฟัวร์ เอเลียสซอน (Olafur Eliasson, ค.ศ. 1967–) ซึ่งจัดแสดงที่ Turbine Hall, Tate Modern กรุงลอนดอน ผลงานนี้ไม่ได้เสนอทฤษฎีใหม่เกี่ยวกับสภาพภูมิอากาศ ไม่ได้ให้ข้อมูลทางวิทยาศาสตร์เกี่ยวกับดวงอาทิตย์ และไม่ได้จบลงด้วยข้อสรุปเชิงเหตุผลแบบตรงไปตรงมา หากสร้างสถานการณ์ทางการรับรู้ที่ทำให้ผู้ชมเข้าไปอยู่ในประสบการณ์ของแสง หมอก เงา พื้นที่ และการอยู่ร่วมกับผู้อื่น

ในงานนี้ เอเลียสซอนสร้างภาพลวงตาของดวงอาทิตย์ขนาดใหญ่ด้วยแสงสีเหลือง จอครึ่งวงกลม หมอกเทียม และเพดานกระจกสะท้อน ทำให้พื้นที่ขนาดใหญ่ของ Turbine Hall เปลี่ยนสภาพเป็นสนามของประสบการณ์ร่วม ผู้ชมจำนวนมากนอนลงกับพื้น มองขึ้นไปยังแสงสีเหลืองอ่อน บางคนยกแขนขึ้นเพื่อดูเงาของตนเองบนเพดานสะท้อน บางคนนั่งนิ่งอยู่กับบรรยากาศ และบางคนรับรู้การมีอยู่ของผู้ชมคนอื่น ๆ ในพื้นที่เดียวกัน (Eliasson, 2007; Tate, n.d.)

สิ่งสำคัญคือ งานชิ้นนี้ไม่ได้ “อธิบาย” ธรรมชาติ แต่ทำให้ผู้ชมรับรู้ธรรมชาติและสภาพแวดล้อมในแบบใหม่ มันไม่ได้สอนเรื่องสิ่งแวดล้อมผ่านข้อมูล แต่ทำให้ผู้ชมตระหนักถึงแสงเงา อากาศ พื้นที่ ร่างกาย และการอยู่ร่วมกัน ความรู้ที่เกิดขึ้นจึงไม่ใช่ข้อสรุป หากเป็นการเปลี่ยนภาวะของการรับรู้ ผู้ชมเริ่มสังเกตแสง สังเกตเงา สังเกตตำแหน่งของตนเอง และสังเกตการมีอยู่ของผู้อื่นในพื้นที่เดียวกัน

ในบริบทของบทนี้ *The Weather Project* แสดงให้เห็นว่า ความรู้จากศิลปะไม่ได้อยู่ในประโยคอธิบายเพียงอย่างเดียว แต่อยู่ในประสบการณ์ที่เปลี่ยนวิธีมองโลก งานไม่ได้บอกว่า “โลกเป็นอย่างไร” หากทำให้เรารู้ว่า “เรากำลังอยู่ในโลกอย่างไร” นี่คือนิยามเชิงปรากฏการณ์ ความรู้ที่เกิดจากร่างกาย การอยู่ในพื้นที่ และการรับรู้ที่เปลี่ยนไป

ดังนั้น ผลงานของเอเลียสซอนจึงช่วยสรุปข้อเสนอสำคัญของบทนี้ว่า ความรู้เชิงศิลปะไม่ได้มีเพียงรูปแบบของข้อสรุป หากสามารถเป็นภาวะของการตระหนักรู้ มิได้เพิ่มข้อมูลเพียงอย่างเดียว แต่เปลี่ยนมุมมอง มิได้ปิดคำถาม แต่เปิดพื้นที่ให้การรับรู้ใหม่เกิดขึ้น เมื่อผู้ชมออกจากพื้นที่จัดแสดง โลกภายนอกอาจดูเหมือนเดิม แต่การรับรู้ของเขาอาจไม่เหมือนเดิมอีกต่อไป

นี่คือความรู้ที่ไม่อยู่ในประโยคเพียงอย่างเดียว แต่ฝังอยู่ในประสบการณ์ และนี่คือสิ่งที่บทนี้เสนอว่า ความรู้เชิงศิลปะมิได้จบลงที่ข้อสรุป แต่มีอยู่ในกระบวนการเปลี่ยนแปลงของการรับรู้ เมื่อการรับรู้เปลี่ยน โลกก็เปลี่ยนตาม และในจุดนั้น วิทยาศาสตร์มิได้เพียงขยายคำว่า “ความรู้” แต่ทำให้เห็นว่า การรู้คือการกลายเป็นอีกแบบหนึ่งของการมีชีวิต

รายการอ้างอิง

- Abramović, M., & Biesenbach, K. (2010). *Marina Abramović: The Artist Is Present*. The Museum of Modern Art.
- Bishop, C. (2004). Antagonism and relational aesthetics. *October*, 110, 51–79.
- Bishop, C. (2005). *Installation Art: A Critical History*. Tate Publishing.
- Bourriaud, N. (2002). *Relational Aesthetics* (S. Pleasance & F. Woods, Trans.). Les presses du réel. (Original work published 1998)
- Cage, J. (1961). *Silence: Lectures and Writings*. Wesleyan University Press.

- Derrida, J. (1982). *Margins of Philosophy* (A. Bass, Trans.). University of Chicago Press. (Original work published 1967)
- Descartes, R. (2006). *Discourse on Method* (I. Maclean, Trans.). Oxford University Press. (Original work published 1637)
- Eco, U. (1989). *The Open Work* (A. Cancogni, Trans.). Harvard University Press. (Original work published 1962)
- Eliasson, O. (2007). *Take Your Time: Olafur Eliasson*. San Francisco Museum of Modern Art.
- Empson, W. (1930). *Seven Types of Ambiguity*. Chatto & Windus.
- Hanhardt, J. G. (2000). *The Worlds of Nam June Paik*. Guggenheim Museum.
- Heathfield, A. (Ed.). (2009). *Out of Now: The Lifeworks of Tehching Hsieh*. MIT Press.
- Hume, D. (2007). *An Enquiry Concerning Human Understanding*. Oxford University Press. (Original work published 1748)
- Kester, G. H. (2004). *Conversation Pieces: Community and Communication in Modern Art*. University of California Press.
- Locke, J. (1997). *An Essay Concerning Human Understanding*. Penguin Classics. (Original work published 1689)
- May, S. (2003). *Olafur Eliasson: The Weather Project*. Tate Publishing.
- Meigh-Andrews, C. (2014). *A History of Video Art* (2nd ed.). Bloomsbury.
- Merleau-Ponty, M. (1962). *Phenomenology of Perception* (C. Smith, Trans.). Routledge & Kegan Paul.
- Merleau-Ponty, M. (1968). *The Visible and the Invisible* (A. Lingis, Trans.). Northwestern University Press.
- Olafur Eliasson Studio. (n.d.). *The weather project, 2003*. <https://olafureliasson.net/artwork/the-weather-project-2003/>
- Polanyi, M. (1966). *The Tacit Dimension*. Doubleday.

- Pritchett, J. (1993). *The Music of John Cage*. Cambridge University Press.
- Rancière, J. (2009). *The Emancipated Spectator* (G. Elliott, Trans.). Verso. (Original work published 2008)
- Rosenthal, M. (1987). *Anselm Kiefer*. Philadelphia Museum of Art.
- Ross, D. A., Sellars, P., & Viola, B. (1997). *Bill Viola*. Whitney Museum of American Art.
- Rush, M. (2007). *Video Art*. Thames & Hudson.
- Saltzman, L. (1999). *Anselm Kiefer and Art after Auschwitz*. Cambridge University Press.
- Schön, D. A. (1983). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. Basic Books.
- Tate. (n.d.-a). *Installation art*. <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/i/installation-art>
- Tate. (n.d.-b). *The Unilever Series: Olafur Eliasson: The Weather Project*. <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/olafur-eliasson-weather-project>
- Westcott, J. (2010). *When Marina Abramović Dies: A Biography*. MIT Press.
- Wittgenstein, L. (2001). *Tractatus Logico-Philosophicus* (D. F. Pears & B. F. McGuinness, Trans.). Routledge. (Original work published 1922)







FAILURE

ART Scribe

วิธีวิทยาการวิจัย (Research Methodology)

- 4.1 การออกแบบการวิจัยแบบไม่เป็นเส้นตรง (Non-linear Research Design)
- 4.2 กระบวนการทดลองและปฏิบัติการทางศิลปะ (Experimentation & Artistic Practice)
- 4.3 การทำซ้ำ การสะท้อนคิด และการจัดทำเอกสาร (Iteration, Reflection & Documentation)
- 4.4 การตั้งคำถามเชิงสร้างสรรค์และการตั้งปัญหา (Creative Questioning & Problem Finding)



บทที่ 4 : วิธีวิทยาการวิจัย (Research Methodology)

ในบทนี้ผู้เขียนมุ่งอธิบายวิธีวิทยาการวิจัยในบริบทของการสร้างสรรค์ศิลปะ โดยตั้งอยู่บนความเข้าใจว่าการวิจัยทางศิลปะมิได้ดำเนินไปในลักษณะเส้นตรงจากคำถาม วิธีการ ผลลัพธ์ และข้อสรุปอย่างตายตัว หากเป็นกระบวนการที่ความคิด การทดลอง วัสดุ ร่างกาย พื้นที่ และการสะท้อนคิดเคลื่อนไหวสัมพันธ์กันตลอดเวลา ในกรอบของ Artistic Research การปฏิบัติสร้างสรรค์จึงมิใช่เพียงผลลัพธ์ของการวิจัย แต่เป็นทั้งวิธีการสืบค้น พื้นที่ของการทดลอง และกระบวนการผลิตความรู้ในตัวเอง (Frayling, 1993; Borgdorff, 2012; Nelson, 2013)

วิธีวิทยาในบทนี้จึงไม่ได้เสนอ “สูตรสำเร็จ” สำหรับการทำวิจัยทางศิลปะ หากเสนอแนวทางในการทำให้กระบวนการสร้างสรรค์มีความเป็นระบบ โปร่งใส และสามารถสื่อสารในระดับวิชาการได้ โดยยังคงรักษาความยืดหยุ่น ความไม่แน่นอน และความซับซ้อนของการปฏิบัติทางศิลปะไว้ การออกแบบวิจัยในลักษณะนี้ต้องเปิดรับการย้อนกลับ การทดลองซ้ำ การล้มเหลว การเปลี่ยนทิศทาง และการค้นพบที่เกิดขึ้นระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องการสะท้อนคิดระหว่างการปฏิบัติของโดนัลด์ ช็อน (Donald Schön, ค.ศ. 1930–1997) ที่เสนอว่าผู้ปฏิบัติไม่ได้เพียงนำทฤษฎีมาใช้ แต่กำลังคิด วิเคราะห์ และปรับการกระทำของตนเองในสถานการณ์จริง (Schön, 1983)

กล่าวอีกนัยหนึ่ง วิธีวิทยาการวิจัยทางศิลปะคือการเปลี่ยน “ประสบการณ์การทำงาน” ให้กลายเป็น “กระบวนการสร้างความรู้” ศิลปิน-นักวิจัยจึงต้องสามารถอธิบายได้ว่า คำถามของตนเกิดขึ้นอย่างไร เหตุใดจึงเลือกใช้วัสดุ สื่อ พื้นที่ หรือวิธีการนั้น กระบวนการทดลองนำไปสู่การค้นพบใด และการสะท้อนคิดทำให้ความเข้าใจเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร การจัดทำเอกสาร การบันทึกกระบวนการ และการทบทวนการตัดสินใจระหว่างทางจึงมีความสำคัญ เพราะช่วยให้ความรู้ที่เกิดขึ้นในสตูดิโอ พื้นที่ปฏิบัติการ หรือสนามภาคสนาม สามารถถูกอธิบาย แลกเปลี่ยน และวิพากษ์ได้ (Gray & Malins, 2004; Sullivan, 2010)

ดังนั้น บทนี้จึงเสนอวิธีวิทยาการวิจัยในฐานะโครงสร้างที่ช่วยระบอความไม่แน่นอนของกระบวนการสร้างสรรค์ มิใช่โครงสร้างที่เข้ามาปิดกั้นความเป็นไปได้ของศิลปะ การวิจัยทางศิลปะจำเป็นต้องมีความเข้มงวด แต่ความเข้มงวดในที่นี้ไม่ได้หมายถึงการควบคุมทุกอย่างให้แน่นอนล่วงหน้า หากหมายถึงความสามารถในการทำให้กระบวนการคิด การทดลอง การตัดสินใจ และการเปลี่ยนแปลงระหว่างทางปรากฏอย่างมีเหตุผล เพื่อแสดงให้เห็นว่าความรู้เกิดขึ้นจากการปฏิบัติสร้างสรรค์ได้อย่างไร เพื่อให้ศิลปิน-นักวิจัยสามารถสำรวจความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ได้อย่างเป็นระบบ โดยเนื้อหาในส่วนของวิธีวิทยาการสร้างสรรค์สามารถแบ่งประเด็นสำคัญออกเป็น 4 ข้อใหญ่ ดังนี้

4.1 การออกแบบการวิจัยแบบไม่เป็นเส้นตรง (Non-linear Research Design)

- 1) วงจรการวิจัยแบบพลวัต (Dynamic Research Cycles) : อธิบายการออกแบบที่ไม่ได้เรียงลำดับ 1-5 แต่เป็นการวนซ้ำ (Cyclical) ที่สามารถย้อนกลับไปแก้ไขสมมติฐานได้ตลอดเวลา
- 2) การนำทางด้วยการค้นพบ (Emergent Design) : การปล่อยให้ทิศทางของการวิจัยปรับเปลี่ยนไปตามสิ่งที่ค้นพบในระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์
- 3) ความสัมพันธ์ระหว่างทฤษฎีและปฏิบัติ (The Theory-Practice Entanglement) : การที่ตัวงานศิลปะและตัวบททฤษฎีเติบโตไปพร้อมกัน ไม่ใช่การนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้กับงานที่ทำเสร็จแล้ว

4.2 กระบวนการทดลองและปฏิบัติการทางศิลปะ (Experimentation & Artistic Practice)

- 1) การทดลองเชิงวัสดุและผัสสะ (Material & Sensory Experimentation) : การทดสอบขีดจำกัดของวัสดุ เทคนิค หรือสื่อที่ใช้ เพื่อหาความเป็นไปได้ใหม่ ๆ
- 2) Lab-based vs Studio-based Approach : อธิบายว่าพื้นที่การทำงานถูกใช้เป็น "ห้องปฏิบัติการ" เพื่อทดสอบสมมติฐานเชิงสุนทรียศาสตร์อย่างไร
- 3) การลองผิดลองถูกอย่างมีระบบ (Systematic Trial and Error) : การบันทึกผลลัพธ์ที่ "ไม่สำเร็จ" ในเชิงศิลปะ เพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลสำคัญในการวิจัย

4.3 การทำซ้ำ การสะท้อนคิด และการจัดทำเอกสาร (Iteration, Reflection & Documentation)

- 1) กระบวนการทำซ้ำ (Iteration) : การผลิตผลงานซ้ำ ๆ เพื่อขัดเกลาแนวคิด (Refinement) จนกว่าจะถึงจุดที่ตอบโจทย์การวิจัย
- 2) การสะท้อนคิดในขณะปฏิบัติ (Reflection-in-action) : การวิเคราะห์และตัดสินใจในขณะที่กำลังสร้างสรรค์งาน (ตามแนวคิดของ Donald Schön)
- 3) กลยุทธ์การจัดทำเอกสาร (Documentation Strategies) : วิธีการบันทึกกระบวนการที่ "มองไม่เห็น" เช่น ภาพถ่ายเบื้องหลัง, บันทึกประจำวัน (Research Diary), หรือการบันทึกเสียง เพื่อเปลี่ยนประสบการณ์ส่วนตัวให้กลายเป็นข้อมูลวิจัย

4.4 การตั้งคำถามเชิงสร้างสรรค์และการตั้งปัญหา (Creative Questioning & Problem Finding)

- 1) จากความสงสัยสู่หัวข้อวิจัย (From Curiosity to Research Question) : การเปลี่ยนแรงบันดาลใจทางศิลปะให้กลายเป็นคำถามที่นำไปสู่การค้นพบความรู้ใหม่

2) การตั้งปัญหาใหม่ (Problem Finding vs Problem Solving) : ในการวิจัยเชิงศิลปะ เป้าหมายอาจไม่ใช่การแก้ปัญหา แต่เป็นการ "สร้างปัญหา" หรือ "มุมมองใหม่" ให้กับสังคม

3) คำถามที่นำไปสู่การปฏิบัติ (Practice-led Questions) : ตัวอย่างการใช้คำถามประเภท "จะเกิดอะไรขึ้นถ้า..." (What if...?) ในกระบวนการวิจัย

เพื่อให้เห็นภาพรวมของระเบียบวิธีวิจัยที่ประสานรวมเข้ากับกระบวนการสร้างสรรค์อย่างเป็นเอกภาพ ลำดับเนื้อหาต่อไปนี้จะไล่เรียงตั้งแต่โครงสร้างพื้นฐานของการออกแบบงานวิจัย ไปจนถึงกลวิธีในการสกัดองค์ความรู้ ออกมาจากภาคปฏิบัติ โดยเริ่มจากหัวใจสำคัญประการแรกคือการทำความเข้าใจกับธรรมชาติของการดำเนินงานวิจัยที่ขับเคลื่อนด้วยศิลปะ

4.1 การออกแบบการวิจัยแบบไม่เป็นเส้นตรง (Non-linear Research Design)

ในการวิจัยเชิงศิลปะ แผนผังการทำงานมักไม่ได้ขีดเส้นเป็นแนวตรงจากจุดเริ่มต้นไปสู่บทสรุปเหมือนการวิจัยเชิงปริมาณ แต่มีลักษณะเป็น "วงจรพลวัต" (Dynamic Cycles) ที่อนุญาตให้ศิลปิน-นักวิจัยสามารถหมุนวนย้อนกลับ หรือปรับเปลี่ยนทิศทางได้ตามข้อค้นพบที่ปรากฏขึ้นในห้องปฏิบัติการ การออกแบบงานวิจัยในลักษณะนี้ไม่ได้หมายถึงการขาดระบบระเบียบ แต่เป็นการยอมรับว่า "ความรู้" ในทางศิลปะนั้นมักเกิดขึ้นจากการปะทะกันระหว่างแผนงานเดิมกับสถานการณ์เฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นจริง

ลักษณะเด่นของการออกแบบวิจัยประเภทนี้คือการเป็น "Emergent Design" หรือการออกแบบที่ผลิบานตามสถานการณ์ ซึ่งในขณะที่ศิลปินทำการทดลองวัสดุหรือสื่อ ผลลัพธ์ที่ไม่ได้คาดหวังอาจกลายเป็นตัวกำหนดทิศทางใหม่ของคำถามวิจัย ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างทฤษฎีและภาคปฏิบัตินั้นถูกถักทอเข้าด้วยกัน (Entanglement) โดยที่ตัวบทแนวคิดและตัวชิ้นงานศิลปะจะเติบโตและขัดเกลาซึ่งกันและกันไปตลอดทั้งกระบวนการ

การขยายความในส่วนของการออกแบบการวิจัยแบบไม่เป็นเส้นตรง (Non-linear Research Design) สำหรับงานวิจัยเชิงศิลปะ (Artistic Research) มีรายละเอียดเชิงลึกที่ต้องพิจารณาดังนี้ :

ในบริบทของการวิจัยทั่วไป เรามักคุ้นเคยกับกระบวนการที่เริ่มจากปัญหา ไปสู่สมมติฐาน การเก็บข้อมูล และสรุปผล แต่ในโลกของ Artistic Research เส้นทางดังกล่าวถูกเปลี่ยนให้เป็นพื้นที่ของการสำรวจที่ลื่นไหล โดยมีองค์ประกอบสำคัญประกอบด้วย

วงจรการสะท้อนคิด (Cyclical and Iterative Loops) :

การออกแบบวิจัยลักษณะนี้อาศัยโครงสร้างที่เป็นวงกลมหรือก้นหอย (Spiral) ซึ่งประกอบด้วย การวางแผน (Plan) การลงมือทำ (Act) การสังเกตการณ์ (Observe) และการสะท้อนคิด (Reflect) เมื่อครบรอบกระบวนการ

ศิลปิน-นักวิจัยจะไม่ได้กลับมาที่จุดเดิม แต่จะเลื่อนระดับขึ้นไปสู่ความเข้าใจที่ลึกซึ้งกว่าเดิม ผลลัพธ์จากการทดลองในรอบแรกจะกลายเป็นข้อมูลตั้งต้น (Input) สำหรับการปรับปรุงคำถามวิจัยในรอบถัดไป ทำให้โครงสร้างการวิจัยมีความยืดหยุ่นสูง

การนำทางด้วยการค้นพบที่ไม่ได้คาดหมาย (Serendipity and Emergent Design) :

ความโดดเด่นของการวิจัยแบบไม่เป็นเส้นตรงคือการเปิดพื้นที่ให้กับ "ความบังเอิญที่งดงาม" หรือ Serendipity ในขณะที่ยังดำเนินงานวิจัย หากเกิดผลลัพธ์ที่อยู่นอกเหนือการควบคุมหรือนอกเหนือทฤษฎี ศิลปิน-นักวิจัยจะไม่ตัดทิ้งในฐานะ "ข้อผิดพลาด" แต่จะนำสิ่งนั้นมาเป็นแกนกลางใหม่ในการพัฒนาต่อ การออกแบบวิจัยจึงมีลักษณะเป็น Emergent คือค่อย ๆ ปรากฏรูปร่างที่ชัดเจนขึ้นตามความคืบหน้าของงานปฏิบัติ

การปฏิสัมพันธ์ระหว่างทฤษฎีและปฏิบัติ (Reciprocal Relationship) :

ในงานวิจัยที่เป็นเส้นตรง ทฤษฎีมักจะถูกกำหนดไว้ก่อนเพื่อใช้ควบคุมการทดลอง แต่ในการวิจัยเชิงศิลปะแบบไม่เป็นเส้นตรง ทฤษฎีและปฏิบัติมีความสัมพันธ์แบบ "สมภาค" (Equivalence) นั่นคือในขณะที่กำลังปั้นหรือวาดอยู่นั้น ตัวชิ้นงานอาจกำลังโต้แย้งหรือตั้งคำถามกลับไปยังทฤษฎีที่ศิลปินยึดถืออยู่ ทำให้ต้องมีการกลับไปค้นคว้าเอกสาร (Literature Review) ใหม่กลางคัน เพื่อหาฐานคิดมารองรับสิ่งที่เพิ่งค้นพบจากมือที่สัมผัสวัสดุ

การจัดการกับความไม่แน่นอน (Embracing Ambiguity) :

การออกแบบวิจัยประเภทนี้ต้องอาศัย "ความอดทนต่อความไม่ชัดเจน" (Tolerance for Ambiguity) ศิลปิน-นักวิจัยไม่ได้มองว่าความไม่รู้คืออุปสรรค แต่คือ "สภาวะต้นทุน" ของการสร้างสรรค์ การออกแบบกระบวนการจึงมุ่งเน้นไปที่การสร้างเงื่อนไขที่เหมาะสมเพื่อให้เกิดการทดลอง มากกว่าการพุ่งเป้าไปที่คำตอบสุดท้ายที่ตายตัวเพียงหนึ่งเดียว

1. กรณีศึกษา : ทารา โดโนแวน กับกรณียิจผ่านหน่วยย่อย Case Study: Tara Donovan and Aggregative Research

ทารา โดโนแวน (Tara Donovan, ค.ศ. 1969-) เป็นศิลปินชาวอเมริกันที่ทำงานประติมากรรมและศิลปะจัดวางขนาดใหญ่ โดยใช้วัสดุสำเร็จรูปในชีวิตประจำวัน เช่น แก้วน้ำพลาสติก หลอดดูด กระดาษโน้ต เข็มหมุด ยางรัด หรือวัตถุอุตสาหกรรมที่ผลิตซ้ำจำนวนมาก วัสดุเหล่านี้โดยตัวมันเองอาจดูธรรมดาและไม่มีคุณค่าทางสุนทรียะมากนัก แต่เมื่อนำมาสะสม จัดเรียง ทำซ้ำ และเพิ่มจำนวนในระดับมหาดาล วัสดุเล็ก ๆ เหล่านี้กลับเปลี่ยนสถานะกลายเป็นโครงสร้างที่ดูคล้ายปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ เช่น คลื่น หมอก เมฆ รังผึ้ง หินงอก หรือภูมิประเทศที่กำลังขยายตัว

ในที่นี้ ผู้เขียนขอเรียกแนวทางการทำงานของโดโนแวนว่า “การวิจัยผ่านหน่วยย่อย” (Aggregative Research) เพื่ออธิบายวิธีที่ศิลปินใช้การสะสมหน่วยเล็ก ๆ จำนวนมากเป็นกระบวนการทดลองทางศิลปะ คำว่า “หน่วยย่อย” ในที่นี้หมายถึงวัตถุซ้ำ ๆ ที่มีรูปร่าง คุณสมบัติ และข้อจำกัดเฉพาะตัว เช่น แก้วพลาสติกหนึ่งใบ หลอดหนึ่งหลอด หรือกระดาษหนึ่งแผ่น ศิลปินไม่ได้เริ่มจากการออกแบบรูปทรงสุดท้ายอย่างตายตัว หากเริ่มจากการทดลองว่า เมื่อวัตถุหนึ่งหน่วยถูกวางซ้ำ ต่อซ้ำ อัดซ้ำ หรือเรียงซ้ำจำนวนมาก จะสร้างพฤติกรรมทางรูปทรง พื้นผิว แสงเงา และพื้นที่แบบใดขึ้นมา

ตัวอย่างสำคัญคือผลงาน *Untitled (Plastic Cups)* (2006) ซึ่งโดโนแวนใช้แก้วน้ำพลาสติกจำนวนมากมาวางรวมกัน ซ้อนและจัดวางจนเกิดเป็นภูมิทัศน์สีขาวขนาดใหญ่ที่ดูคล้ายคลื่นทะเล เนินเขา หรือพื้นผิวธรรมชาติ งานชิ้นนี้ทำให้ แก้วพลาสติกซึ่งเป็นวัตถุใช้แล้วทิ้งในชีวิตประจำวันหลุดออกจากหน้าที่เดิมของมัน และกลายเป็นหน่วยของการก่อรูปทางสุนทรียะ ผู้ชมไม่ได้เห็น “แก้ว” เพียงใบเดียวอีกต่อไป แต่เห็นพฤติกรรมรวมของวัสดุที่เกิดจากการสะสมอย่างเป็นระบบ

ในเชิงวิธีวิทยา งานของโดโนแวนไม่ได้เป็นเพียงการนำวัตถุจำนวนมากมาวางรวมกัน หากเป็นการทดลองกับตรรกะของวัสดุ เธอศึกษาว่าวัสดุแต่ละชนิดสามารถรองรับน้ำหนักได้มากเพียงใด สะท้อนแสงอย่างไร เกิดเงาอย่างไร เชื่อมต่อกับหน่วยอื่นอย่างไร และเมื่อจำนวนของมันเพิ่มขึ้น วัสดุนั้นจะเปลี่ยนการรับรู้ของผู้ชมอย่างไร กระบวนการนี้จึงใกล้เคียงกับการทำวิจัยในสตูดิโอ เพราะศิลปินต้องสังเกต ทดลอง ปรับรูปแบบ ทำซ้ำ และเรียนรู้จากคุณสมบัติของวัสดุจริง ไม่ใช่เพียงทำตามภาพที่คิดไว้ล่วงหน้า

ความสำคัญของกรณีโดโนแวนอยู่ที่การทำให้เห็นว่า ความรู้เชิงศิลปะสามารถเกิดขึ้นจาก “หน่วยเล็ก” ที่ถูกทดลองซ้ำอย่างต่อเนื่อง การสะสมไม่ได้เป็นเพียงกลวิธีทางรูปทรง แต่เป็นวิธีการสร้างความรู้เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุ จำนวน พื้นที่ และการรับรู้ เมื่อแก้วหนึ่งใบอาจไม่มีความหมายมากนัก แต่แก้วนับแสนใบสามารถสร้างภูมิทัศน์ใหม่ได้ งานของโดโนแวนจึงทำให้เห็นว่า ความหมายและความรู้ไม่ได้อยู่ในวัตถุเดี่ยว ๆ แต่อาจเกิดขึ้นจากระบบของความสัมพันธ์ การซ้ำ และการเพิ่มจำนวน

ในบริบทของการวิจัยทางศิลปะ กรณีนี้ช่วยอธิบายว่า การทดลองกับวัสดุไม่ใช่เพียงขั้นตอนทางเทคนิค แต่เป็นวิธีวิทยาอย่างหนึ่ง ศิลปินไม่ได้เพียงถามว่า “จะใช้วัสดุนี้ทำอะไรได้บ้าง” แต่กำลังถามว่า “เมื่อวัสดุนี้ถูกทำซ้ำจำนวนมาก มันจะเผยให้เห็นอะไรเกี่ยวกับรูปทรง พื้นที่ ธรรมชาติ และการรับรู้ของมนุษย์” คำถามลักษณะนี้ทำให้กระบวนการสร้างสรรค์กลายเป็นกระบวนการวิจัย เพราะความรู้ไม่ได้เกิดขึ้นก่อนการลงมือทำ หากค่อย ๆ ปรากฏขึ้นผ่านการทดลองกับหน่วยย่อย การสะสม และการสังเกตผลลัพธ์ที่เปลี่ยนไปตามจำนวนและบริบทของพื้นที่

ดังนั้น การวิจัยผ่านหน่วยย่อยในงานของทारा โดโนแวน จึงแสดงให้เห็นว่า Artistic Research ไม่จำเป็นต้องเริ่มจากทฤษฎีขนาดใหญ่เสมอไป แต่อาจเริ่มจากวัตถุเล็ก ๆ ที่ถูกมองข้ามในชีวิตประจำวัน เมื่อศิลปินนำวัตถุนั้นเข้าสู่

กระบวนการทดลองอย่างต่อเนื่อง วัตถุธรรมดาที่สามารถเปิดเผยความรู้ใหม่เกี่ยวกับวัสดุ พื้นที่ การรับรู้ และความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเล็กกับโครงสร้างขนาดใหญ่ได้

วิธีคิดที่ถอดจากการวิจัย : เธอไม่ได้เริ่มจากการมีภาพร่าง (Sketch) ในหัวว่าผลงานสุดท้ายต้องหน้าตาอย่างไร แต่เธอเริ่มจากการ **"ตั้งคำถามกับวัสดุ"** (Material Inquiry) ว่า วัสดุหนึ่งชิ้นสามารถทำอะไรได้บ้างเมื่อถูกวางซ้ำในปริมาณมหาศาล

1) ความไม่เป็นเส้นตรง : กระบวนการของเธอคือการทดลองจัดวางวัสดุซ้ำ ๆ ในรูปแบบที่ต่างกัน หากการวางแบบ A ไม่ก่อให้เกิดโครงสร้างที่น่าสนใจ เธอจะรื้อทิ้งและเริ่มแบบ B ทันที เส้นทางวิจัยของเธอจึงเป็นแบบ Trial and Error ที่ไม่ได้เดินหน้าไปสู่เป้าหมายที่ตั้งไว้ล่วงหน้า แต่เป็นการขยายขอบเขตตามศักยภาพของวัสดุที่ค้นพบในขณะนั้น

จุดเด่นและผลงานของทารา โดโนแวน

- **วัสดุ :** ใช้ของใช้ทั่วไปในปริมาณมหาศาล เช่น แผ่นโฟม, แก้วใส, เซมหมุด, ลวด, หรือพลาสติก เพื่อสร้างผลงานเชิงทัศนียภาพ

- **แนวคิด :** มุ่งเน้นการทำซ้ำ (Accumulation) เพื่อเปลี่ยนภาพลักษณ์ของวัสดุเดิมให้กลายเป็นสิ่งที่น่าอัศจรรย์ (Transformative effects)

- **รูปแบบ :** ประติมากรรมและการจัดวาง (Installations) ที่ดูคล้ายการก่อตัวของธรรมชาติ

- **รางวัลและผลงาน :** ได้รับรางวัล MacArthur Fellowship ในปี 2008 และจัดแสดงงานในพิพิธภัณฑ์ระดับโลก อาทิ Whitney Museum of American Art และ Metropolitan Museum of Art

2) กรณีศึกษา : คริสเตียน มาร์เคลย์ (Christian Marclay, ค.ศ. 1955-) กับ การสำรวจข้อมูลแบบ "สุ่มแต่เป็นระบบ" (The Clock)

มาร์เคลย์ใช้เวลาหลายปีในการสืบค้นข้อมูลภาพยนตร์นับหมื่นเรื่องเพื่อหาฉากที่มี "นาฬิกา" ปรากฏอยู่ แล้วนำมาตัดต่อให้ตรงกับเวลาจริงในโลกภายนอกตลอด 24 ชั่วโมง

กับการสำรวจข้อมูลแบบ "สุ่มแต่เป็นระบบ" (The Clock)

มาร์เคลย์ใช้เวลาหลายปีในการสืบค้นข้อมูลภาพยนตร์นับหมื่นเรื่องเพื่อหาฉากที่มี "นาฬิกา" ปรากฏอยู่ แล้วนำมาตัดต่อให้ตรงกับเวลาจริงในโลกภายนอกตลอด 24 ชั่วโมง



ภาพที่ 22 : Christian Marclay. The Clock

ที่มา : สืบค้นจาก <https://www.smb.museum/en/exhibitions/detail/christian-marclay-the-clock/>

เมื่อวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2569

The Clock (2010) เป็นวิดีโอจัดวางความยาว 24 ชั่วโมงของคริสเตียน มาร์เคลย์ (Christian Marclay, ค.ศ. 1955-) ศิลปินชาวอเมริกัน-สวิส ผู้ทำงานข้ามสื่อระหว่างเสียง ภาพยนตร์ วิดีโอ คอลลาจ และศิลปะจัดวาง ผลงานชิ้นนี้ประกอบขึ้นจากคลิปภาพยนตร์และรายการโทรทัศน์หลายพันชิ้นตลอดประวัติศาสตร์ภาพเคลื่อนไหวทางหนึ่งศตวรรษ โดยคลิปเหล่านั้นมีนาฬิกา การบอกเวลา หรือการกล่าวถึงเวลาในรูปแบบต่าง ๆ ปรากฏอยู่ มาร์เคลย์นำคลิปเหล่านี้มาตัดต่ออย่างละเอียดให้สอดคล้องกับเวลาจริงของสถานที่จัดแสดง กล่าวคือ หากผู้ชมเข้าชมงานเวลา 10.15 น. เวลาที่ปรากฏบนจอหรือในเหตุการณ์ของภาพยนตร์ก็จะสัมพันธ์กับเวลา 10.15 น. เช่นกัน งานจึงทำให้ “เวลาในภาพยนตร์” กลายเป็น “เวลาจริง” ของผู้ชม

ผลงานนี้เปิดตัวที่ White Cube Mason's Yard กรุงลอนดอน ในปี ค.ศ. 2010 และได้รับรางวัล Golden Lion ในงาน Venice Biennale ครั้งที่ 54 ในปี ค.ศ. 2011 นับเป็นผลงานสำคัญของศิลปะร่วมสมัยที่สำรวจประสบการณ์ของเวลา การรับรู้ และความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์กับชีวิตจริง งานไม่ได้เป็นเพียงการรวบรวมฉากที่มีนาฬิกา หากเป็นการจัดระบบภาพยนตร์จำนวนมหาศาลให้ทำหน้าที่เหมือนนาฬิกาเรือนหนึ่งที่เดินไปพร้อมกับชีวิตของผู้ชม

ในเชิงวิธีวิทยา *The Clock* สามารถอธิบายได้ว่าเป็นการวิจัยที่ใช้ “การสืบค้นข้อมูล” หรือ “การทำเหมืองข้อมูล” (Data Mining) เป็นฐานสำคัญ แต่เป็นการทำเหมืองข้อมูลในเชิงศิลปะ มิใช่การทำเหมืองข้อมูลเชิงคอมพิวเตอร์อย่างเคร่งครัด กล่าวคือ มาร์เคลย์ไม่ได้เริ่มต้นจากข้อมูลที่ถูกจัดหมวดไว้เรียบร้อยแล้ว หากต้องสืบค้นคลังภาพยนตร์และรายการโทรทัศน์จำนวนมหาศาลเพื่อค้นหาช่วงเวลาที่เกี่ยวข้องกับนาฬิกา การบอกเวลา

หรือบรรยากาศของเวลานั้น ๆ กระบวนการนี้มีลักษณะ “เปิด” เพราะศิลปินไม่อาจรู้ล่วงหน้าได้ว่าจะพบฉากเวลาในภาพยนตร์เรื่องใด จะพบมากหรือน้อยเพียงใด หรือคลิปที่พบจะมีอารมณ์แบบใด

อย่างไรก็ตาม ความเปิดนี้ไม่ได้หมายถึงความไร้ระบบ ตรงกันข้าม งานของมาร์เคลย์มีเกณฑ์การคัดเลือกที่ชัดเจนมาก นั่นคือทุกคลิปต้องสัมพันธ์กับเวลาเฉพาะ และต้องสามารถนำไปวางในโครงสร้าง 24 ชั่วโมงได้อย่างต่อเนื่อง ดังนั้น กระบวนการของเขาจึงไม่ใช่การสุ่มแบบไร้ทิศทาง หากเป็น “การสืบค้นข้อมูลแบบเปิดและจัดระบบด้วยเวลา” ศิลปินเปิดรับความบังเอิญของสิ่งที่ค้นพบ แต่ใช้เวลาเป็นหลักในการจัดโครงสร้างทั้งหมด

วิธีคิดที่ถอดออกมาได้จากกรณีนี้คือ การวิจัยทางศิลปะอาจไม่ได้เริ่มจากสมมติฐานที่ปิดตาย แต่เริ่มจากการตั้งเงื่อนไขของการค้นหา จากนั้นจึงปล่อยให้สิ่งที่ค้นพบระหว่างทางค่อย ๆ กำหนดทิศทางของงาน ในกรณีของ *The Clock* คำถามสำคัญอาจไม่ใช่เพียงว่า “จะหาฉากที่มีนาฬิกาได้จากที่ใด” แต่คือ “เมื่อเวลาจากภาพยนตร์จำนวนมากถูกนำมาประกอบเข้ากับเวลาจริงของผู้ชม จะเกิดประสบการณ์แบบใดขึ้น” คำถามนี้ทำให้การสืบค้นข้อมูลไม่ใช่เพียงการรวบรวมวัตถุดิบ แต่เป็นกระบวนการสร้างเงื่อนไขใหม่ของการรับรู้

ประเด็นสำคัญอีกประการหนึ่งคือ การจัดเก็บข้อมูลและการสังเคราะห์งานไม่ได้แยกออกจากกัน ในการวิจัยแบบดั้งเดิม เราอาจคิดว่าการเก็บข้อมูลมาก่อน แล้วจึงนำข้อมูลมาวิเคราะห์ภายหลัง แต่ใน *The Clock* การค้นหา การเลือก การจัดหมวด การตัดต่อ และการสร้างโครงสร้างเวลาเกิดขึ้นอย่างสัมพันธ์กันตลอดเวลา เมื่อมาร์เคลย์พบคลิปใหม่ คลิปนั้นอาจไม่ได้เป็นเพียงข้อมูลเพิ่มเติม แต่อาจทำให้เขาต้องกลับไปปรับจังหวะของช่วงเวลานั้นใหม่ เปลี่ยนการเชื่อมต่อระหว่างฉาก หรือจัดวางอารมณ์ของลำดับภาพใหม่ทั้งหมด

กล่าวอีกอย่างหนึ่ง กระบวนการตัดต่อของมาร์เคลย์คือการ “ตอบโต้กับข้อค้นพบ” ระหว่างการปฏิบัติ เมื่อข้อมูลใหม่ปรากฏขึ้น มันไม่ได้ถูกนำไปใส่ในช่องว่างเฉย ๆ แต่เข้ามาเปลี่ยนความสัมพันธ์ของคลิปอื่น ๆ ที่อยู่ก่อนหน้าแล้ว ตัวอย่างเช่น คลิปที่บอกเวลาเดียวกันอาจมีอารมณ์ต่างกันอย่างมาก บางคลิปเป็นฉากตื่นนอน บางคลิปเป็นฉากฆาตกรรม บางคลิปเป็นฉากรอคอย บางคลิปเป็นฉากตกลง การเลือกคลิปใดคลิปหนึ่งจึงไม่ได้ขึ้นอยู่กับเวลาอย่างเดียว แต่เกี่ยวข้องกับจังหวะ อารมณ์ เสียง สีหน้า การเคลื่อนไหว และความต่อเนื่องของประสบการณ์ผู้ชมด้วย

ในแง่นี้ การตัดต่อจึงไม่ใช่เพียงเทคนิคหลังการเก็บข้อมูล แต่เป็นพื้นที่ของการคิดและการตัดสินใจเชิงวิจัย มาร์เคลย์ต้องพิจารณาว่าคลิปแต่ละชิ้นทำงานอย่างไรเมื่ออยู่ลำพัง และทำงานอย่างไรเมื่ออยู่ถัดจากคลิปอื่น การตัดต่อจึงกลายเป็นวิธีการสังเคราะห์ข้อมูลทางศิลปะ ซึ่งทำให้ภาพยนตร์จากคนละยุค คนละประเทศ คนละประเภท และคนละบริบท กลายเป็นโครงสร้างเวลาเดียวกัน

กระบวนการนี้ยังแสดงให้เห็นลักษณะของการออกแบบการวิจัยแบบไม่เป็นเส้นตรง เพราะศิลปินไม่สามารถกำหนดผลลัพธ์ทั้งหมดได้ตั้งแต่ต้น เขาอาจเริ่มจากโครงสร้าง 24 ชั่วโมง แต่รายละเอียดของแต่ละนาฬิกาที่เกิดจากการค้นพบ การลองจัดวาง การเปรียบเทียบ และการปรับเปลี่ยนอย่างต่อเนื่อง หากช่วงเวลาใดมีคลิปจำนวนมาก

ศิลปินต้องตัดสินใจว่าจะเลือกคลิปใด หากช่วงเวลาใดมีคลิปน้อย เขาอาจต้องย้อนกลับไปค้นหาเพิ่มเติม กระบวนการนี้จึงเป็นการเคลื่อนไหวไปมาระหว่างการสืบค้น การจัดระบบ และการตัดต่อ

ความรู้ที่เกิดจาก *The Clock* ไม่ได้อยู่ที่ข้อสรุปว่า “ภาพยนตร์มีฉากนาฬิกาจำนวนมาก” เท่านั้น หากอยู่ที่การทำให้ผู้ชมตระหนักว่า ภาพยนตร์ทั้งศตวรรษเต็มไปด้วยร่องรอยของเวลา และเวลาที่กระจัดกระจายอยู่ในเรื่องเล่าจำนวนมากสามารถถูกนำมาประกอบใหม่ให้สัมพันธ์กับเวลาจริงของชีวิตประจำวันได้ เมื่อผู้ชมดูงานนี้ เขาไม่ได้เพียงดูคลิปภาพยนตร์ แต่รับรู้เวลาของตนเองไปพร้อมกัน เวลาบนจอและเวลานอกจอจึงซ้อนทับกันอย่างต่อเนื่อง

ดังนั้น *The Clock* จึงเป็นกรณีศึกษาที่ชัดเจนของการวิจัยทางศิลปะที่ใช้ข้อมูลเป็นวัสดุ ใช้การสืบค้นเป็นกระบวนการ และใช้การตัดต่อเป็นวิธีการสังเคราะห์ความรู้ งานนี้ทำให้เห็นว่า การวิจัยเชิงศิลปะไม่จำเป็นต้องดำเนินไปแบบเส้นตรงจากการเก็บข้อมูลไปสู่การวิเคราะห์เสมอไป หากข้อมูลและการปฏิบัติสามารถตอบโต้กันตลอดเวลา ข้อค้นพบระหว่างทางสามารถเปลี่ยนโครงสร้างของงาน และการสร้างงานสามารถทำให้ข้อมูลเดิมปรากฏความหมายใหม่ได้

ในบริบทของวิธีวิทยาการวิจัยทางศิลปะ กรณีของคริสเตียน มาร์เคลย์จึงช่วยยืนยันว่า กระบวนการสร้างสรรค์สามารถเป็นกระบวนการวิจัยได้อย่างชัดเจน เพราะศิลปินไม่ได้เพียงนำข้อมูลมาจัดแสดง แต่เปลี่ยนคลังข้อมูลภาพยนตร์ให้กลายเป็นประสบการณ์ทางเวลา เป็นระบบการรับรู้ และเป็นคำถามต่อความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์กับชีวิตจริง สิ่ง que ผู้ชมได้รับจึงไม่ใช่เพียงความบันเทิงจากการจดจำฉากภาพยนตร์ แต่เป็นความตระหนักใหม่ ว่า เวลาไม่ได้อยู่เฉพาะบนนาฬิกา หากดำรงอยู่ในภาพ ความทรงจำ วัฒนธรรม และร่างกายของผู้ชมที่กำลังนั่งดูเวลาผ่านไปพร้อมกับงาน

3. กรณีศึกษา : เฮเธอร์ ดิวอี้-แฮกบอร์ก (Heather Dewey-Hagborg)¹¹ กับงานวิจัยแนววิพากษ์ (Stranger Visions)

เธอเก็บรวบรวมตัวอย่างดีเอ็นเอจากสิ่งของที่คนทิ้งไว้ในพื้นที่สาธารณะ (เช่น ก้นบุหรี่หรือหมากฝรั่ง) เพื่อนำมาวิจัยและสกัดออกมาเป็นใบหน้ามนุษย์ผ่านเทคโนโลยี 3D Printing

1) วิธีคิดที่ถอดจากการวิจัย : งานของเธอคาบเกี่ยวระหว่างวิทยาศาสตร์และศิลปะ (Interdisciplinary) โดยเริ่มต้นจากความสงสัยเกี่ยวกับความเป็นส่วนตัวและการพิสูจน์อัตลักษณ์

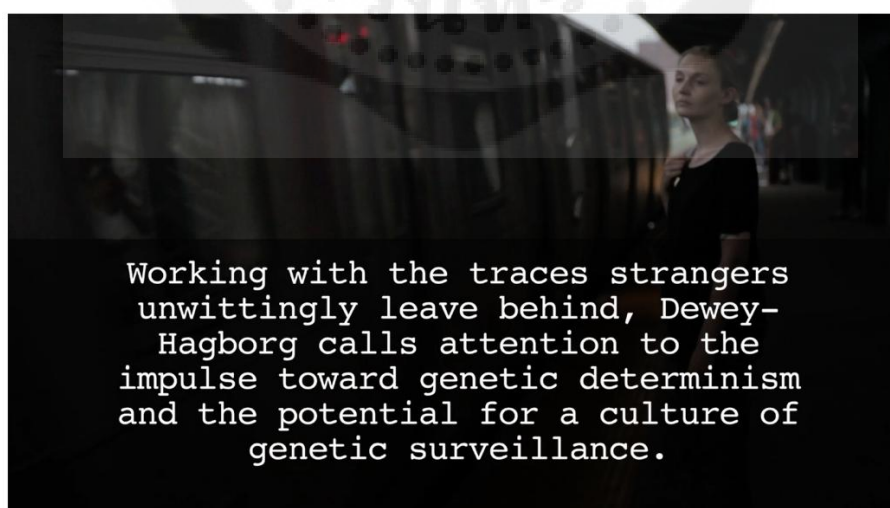
11 เฮเธอร์ ดิวอี้-แฮกบอร์ก (Heather Dewey-Hagborg) (เกิด ค.ศ. 1982) เป็นศิลปินและนักวิจัยชาวอเมริกัน ผู้ทำงานในจุดตัดระหว่างศิลปะ เทคโนโลยีชีวภาพ และการเมืองของข้อมูลชีวภาพ เธอเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางจากผลงาน *Stranger Visions* (2012–2013) ซึ่งสำรวจความเป็นไปได้และข้อกังวลของเทคโนโลยี forensic DNA phenotyping ผ่านการสกัดดีเอ็นเอจากร่องรอยที่พบในพื้นที่สาธารณะ และสร้างภาพใบหน้าจำลองจากข้อมูลพันธุกรรม ผลงานของเธอมุ่งตั้งคำถามเกี่ยวกับการเฝ้าระวังทางชีวภาพ ความเป็นส่วนตัว อนาคตทางวิทยาศาสตร์ และอำนาจของข้อมูลพันธุกรรมในสังคมร่วมสมัย เธอทำงานร่วมกับนักวิทยาศาสตร์และห้องปฏิบัติการชีววิทยาสรีร เช่น Genspace และมีบทบาทในวงการ BioArt และ Critical Media Art ผลงานของเธอได้รับการจัดแสดงในสถาบันระดับนานาชาติ รวมถึง Centre Pompidou และพิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยหลายแห่งทั่วโลกสังคมร่วมสมัย

2) ความไม่เป็นเส้นตรง : ในระหว่างกระบวนการสักรหัสพันธุกรรม เธอต้องพบกับข้อจำกัดทางเทคนิคที่ทำให้ใบหน้าที่ได้ไม่ชัดเจน ความคลุมเครือนี้เองที่ทำให้เธอต้อง "เปลี่ยนทิศทาง" จากความพยายามทำให้เหมือนจริง (Realistic) ไปสู่การสะท้อนถึง "ความน่าสะพรึงกลัวของเทคโนโลยี" (Speculative Critique) แทน ซึ่งเป็นการปรับเปลี่ยนแกนหลักของการวิจัยตามข้อมูลที่ได้รับจริงในห้องปฏิบัติการ



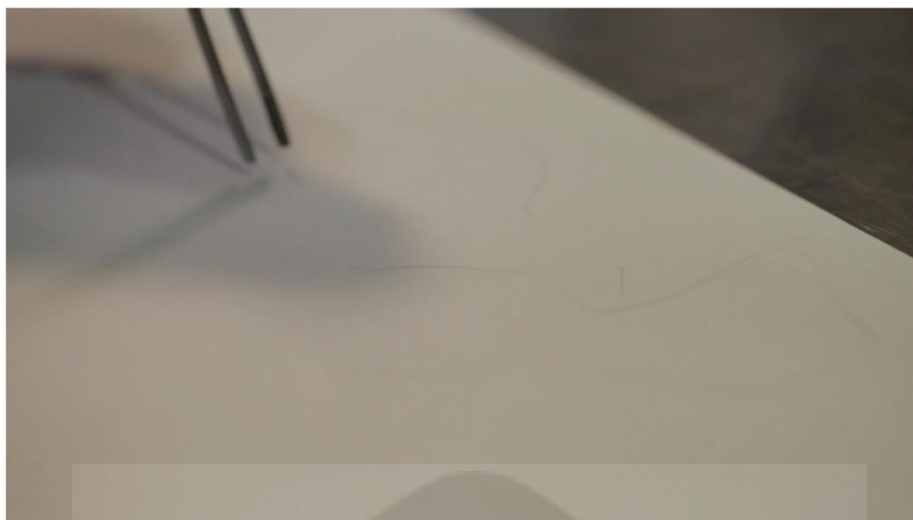
ภาพที่ 23 : Stranger Visions 01

ที่มา : สืบค้นจาก <https://deweyhagborg.com/projects/stranger-visions> เมื่อวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2569



ภาพที่ 24 : Stranger Visions 02

ที่มา : สืบค้นจาก <https://deweyhagborg.com/projects/stranger-visions> เมื่อวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2569



ภาพที่ 25 : Stranger Visions 03

ที่มา : สืบค้นจาก <https://deweyhagborg.com/projects/stranger-visions> เมื่อวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2569

4. กรณีศึกษา : เฮเธอร์ ดิวอี้-แฮกบอร์ก กับงานวิจัยแนววิพากษ์ Case Study : Heather Dewey-Hagborg and Critical Artistic Research in *Stranger Visions*

เฮเธอร์ ดิวอี้-แฮกบอร์ก (Heather Dewey-Hagborg, ค.ศ. 1982-) เป็นศิลปินและนักวิจัยชาวอเมริกัน ที่ทำงานอยู่ในพื้นที่ระหว่างศิลปะ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีชีวภาพ ข้อมูล และการเมืองของการเผ่าระวัง ผลงาน *Stranger Visions* เป็นหนึ่งในกรณีศึกษาสำคัญของการวิจัยเชิงศิลปะแนววิพากษ์ เพราะไม่ได้ใช้เทคโนโลยี เพื่อแสดงความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์เท่านั้น หากใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์เพื่อเปิดคำถามต่อความเป็นส่วนตัว อัตลักษณ์ การใช้ข้อมูลพันธุกรรม และอำนาจของเทคโนโลยีในการจำแนกมนุษย์

ในผลงาน *นิมิตของคนแปลกหน้า (Stranger Visions)* เฮเธอร์ ดิวอี้-แฮกบอร์ก (Heather Dewey-Hagborg, ค.ศ. 1982-) เก็บรวบรวมร่องรอยทางชีวภาพที่ผู้คนทิ้งไว้โดยไม่รู้ตัวในพื้นที่สาธารณะของนครนิวยอร์ก เช่น เส้นผม หมากฝรั่งที่เคี้ยวแล้ว และก้นบุหรี่ จากนั้นจึงสกัดดีเอ็นเอจากวัตถุเหล่านี้ และนำข้อมูลพันธุกรรมไปวิเคราะห์ด้วยกระบวนการคำนวณ เพื่อสร้างภาพใบหน้าจำลองขนาดเท่าจริงแบบพิมพ์ 3 มิติสีเต็มรูปแบบ ซึ่งเป็นการคาดการณ์ลักษณะทางกายภาพของเจ้าของดีเอ็นเอตามข้อมูลจากงานวิจัยด้านจีโนม (Dewey-Hagborg, n.d.) ผลงานในชุดนี้ยังได้รับการจัดเก็บในคอลเลกชันของ Centre Pompidou โดยระบุเทคนิคว่าเป็นงานพิมพ์สามมิติจากยิปซัมหมึก และเรซินอีพ็อกซี (Centre Pompidou, n.d.)

ในระดับแรก ผลงานนี้ดูเหมือนเป็นการทดลองระหว่างศิลปะกับวิทยาศาสตร์ แต่ในระดับที่ลึกกว่านั้น *Stranger Visions* คือการตั้งคำถามว่า ในยุคที่มนุษย์ทิ้งร่องรอยทางพันธุกรรมไว้ตลอดเวลา ร่างกายของเรา

ยังเป็นพื้นที่ส่วนตัวอยู่หรือไม่ เส้นผม กันบูห์ หรือหากฝรั่งที่ถูกทิ้งไว้ อาจดูเป็นเพียงขยะในชีวิตประจำวัน แต่เมื่อเข้าสู่กระบวนการวิเคราะห์ทางชีวภาพ สิ่งเหล่านี้ก็กลับกลายเป็นข้อมูลส่วนบุคคลที่สามารถนำไปคาดการณ์รูปลักษณ์ อัตลักษณ์ และความเป็นไปได้ของตัวตนได้

วิธีคิดที่ถอดจากการวิจัยของดิอี-แฮกบอร์กจึงเริ่มต้นจากความสงสัยเชิงวิพากษ์ ไม่ใช่จากความต้องการพิสูจน์ความแม่นยำของเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว คำถามสำคัญของงานอาจสรุปได้ว่า “เราสามารถรู้เกี่ยวกับคนแปลกหน้ามากเพียงใดจากร่องรอยทางชีวภาพที่เขาทิ้งไว้โดยไม่ตั้งใจ” และ “หากเทคโนโลยีสามารถแปลงดีเอ็นเอให้กลายเป็นภาพใบหน้าได้ สังคมควรตั้งคำถามอย่างไรต่อความเป็นส่วนตัว การเฝ้าระวัง และการพิสูจน์อัตลักษณ์”

ในแง่นี้ ผลงานจึงมีลักษณะเป็นงานวิจัยแบบสหวิทยาการ (Interdisciplinary Research) เพราะเชื่อมโยงความรู้จากหลายสาขาเข้าด้วยกัน ได้แก่ ศิลปะร่วมสมัย พันธุศาสตร์ นิติวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีการพิมพ์ 3 มิติ การคำนวณภาพใบหน้า และจริยศาสตร์ของข้อมูลชีวภาพ ศิลปินไม่ได้ทำงานอยู่ในสตูดิโอเพียงลำพัง แต่เคลื่อนย้ายกระบวนการวิจัยเข้าสู่พื้นที่สาธารณะ ห้องปฏิบัติการทางชีววิทยา ฐานข้อมูลพันธุกรรม และพื้นที่จัดแสดงศิลปะ

สิ่งสำคัญคือ กระบวนการวิจัยของ *Stranger Visions* ไม่ได้ดำเนินไปเป็นเส้นตรงจากการเก็บข้อมูลไปสู่ผลลัพธ์ที่แน่นอน ตรงกันข้าม ผลงานนี้เผยให้เห็นความไม่แน่นอนและข้อจำกัดของเทคโนโลยีอยู่ตลอดเวลา การทำนายใบหน้าจากดีเอ็นเอไม่ได้สามารถสร้างภาพเหมือนที่แม่นยำสมบูรณ์ได้ เพราะรูปลักษณะของมนุษย์ขึ้นอยู่กับปัจจัยจำนวนมาก ทั้งพันธุกรรม สิ่งแวดล้อม อายุ สุขภาพ และเงื่อนไขทางสังคม ผลลัพธ์ที่ได้จึงเป็น “ใบหน้าที่เป็นไปได้” มากกว่าจะเป็นภาพเหมือนของบุคคลจริง

ความคลุมเครือนี้เองทำให้ผลงานมีพลังเชิงวิพากษ์ หากศิลปินพยายามทำให้งานเป็นภาพเหมือนที่สมจริงอย่างสมบูรณ์ งานอาจถูกอ่านว่าเป็นการสาธิตความสามารถของเทคโนโลยี แต่เมื่อผลลัพธ์ยังมีความไม่แน่นอน ใบหน้าที่ปรากฏจึงกลายเป็นพื้นที่ของคำถามมากกว่าคำตอบ ผู้ชมไม่อาจแน่ใจได้ว่าใบหน้านั้น “เหมือน” เจ้าของดีเอ็นเอจริงเพียงใด และความไม่แน่ใจนี้เองที่ทำให้เราต้องหันกลับมาถามว่า เหตุใดสังคมจึงพร้อมจะเชื่อเทคโนโลยีที่อ้างว่าสามารถระบุตัวตนมนุษย์จากข้อมูลชีวภาพได้

ดังนั้น ความไม่แน่นอนของงานนี้ไม่ได้อยู่เพียงในขั้นตอนการผลิต แต่ยังอยู่ในทิศทางของคำถามวิจัยด้วย จากจุดเริ่มต้นที่ดูเหมือนการทดลองสร้างใบหน้าจากดีเอ็นเอ งานค่อย ๆ เคลื่อนเข้าสู่การวิพากษ์เทคโนโลยีชีวภาพ การเฝ้าระวังทางชีวภาพ และการกำหนดอัตลักษณ์จากพันธุกรรม หรือที่เรียกว่า Genetic Determinism กล่าวอีกนัยหนึ่ง ข้อจำกัดทางเทคนิคไม่ได้เป็นอุปสรรคของงาน หากกลายเป็นข้อมูลสำคัญที่ทำให้ศิลปินปรับทิศทางจากการสร้างภาพเหมือน ไปสู่การวิพากษ์ความน่าสะพรึงของเทคโนโลยีที่ทำให้ร่างกายมนุษย์กลายเป็นข้อมูล

ผลงานนี้จึงสะท้อนให้เห็นสิ่งที่เรียกว่า “งานวิจัยแนววิพากษ์” (Critical Artistic Research) กล่าวคือ ศิลปินไม่ได้เพียงใช้วิธีการวิจัยเพื่อผลิตผลงาน แต่ใช้การปฏิบัติสร้างสรรค์เพื่อทดสอบ เปิดเผย และตั้งคำถามต่อระบบความรู้

ที่มีอำนาจในสังคม ในกรณีนี้ ระบบความรู้ที่นั่นคือวิทยาศาสตร์พันธุกรรมและเทคโนโลยีนิติวิทยาศาสตร์ ซึ่งมักถูกมองว่าเป็นกลาง แม่นยำ และปราศจากอคติ แต่ดิวอี้-แฮกบอร์กทำให้เห็นว่า ความรู้ทางชีววิทยาไม่ได้ลอยอยู่นอกสังคม หากสัมพันธ์กับอำนาจ การเฝ้าระวัง เชื้อชาติ เพศ และกระบวนการยุติธรรม

ประเด็นนี้ยิ่งชัดเจนขึ้นเมื่อเทคโนโลยี Forensic DNA Phenotyping ไม่ได้เป็นเพียงภาพอนาคตในงานศิลปะอีกต่อไป แต่เริ่มถูกนำไปใช้จริงในบริบทการสืบสวนและการบังคับใช้กฎหมาย เช่น บริการ DNA Snapshot ของบริษัท Parabon NanoLabs ซึ่งโฆษณาว่าสามารถคาดการณ์รูปลักษณ์และเชื้อสายของบุคคลที่ไม่ทราบตัวตนจากดีเอ็นเอได้ การเกิดขึ้นของเทคโนโลยีลักษณะนี้ทำให้ข้อกังวลที่ *Stranger Visions* เคยตั้งไว้อย่างมีน้ำหนักมากขึ้น เพราะสิ่งที่ศิลปะเคยนำเสนอในฐานะคำถามเชิงคาดการณ์ ได้กลายเป็นเงื่อนไขจริงของสังคมร่วมสมัย

ในแง่ของวิธีวิทยา *Stranger Visions* จึงแสดงให้เห็นว่า Artistic Research สามารถทำงานกับข้อมูลวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีได้ โดยไม่จำเป็นต้องยอมรับกรอบอำนาจของวิทยาศาสตร์ทั้งหมด ศิลปินอาจยืมเครื่องมือของวิทยาศาสตร์มาใช้ แต่ใช้เครื่องมือเหล่านั้นเพื่อเปิดเผยข้อจำกัด อคติ และผลกระทบทางจริยธรรมของมัน กระบวนการวิจัยจึงไม่ใช่การเดินตามวิทยาศาสตร์อย่างเชื่อง ๆ หากเป็นการสนทนา ต่อรอง และวิพากษ์วิทยาศาสตร์จากภายในพื้นที่ของศิลปะ

เมื่อพิจารณาในบริบทของการออกแบบการวิจัยแบบไม่เป็นเส้นตรง กรณีนี้ช่วยให้เห็นว่า การวิจัยทางศิลปะไม่ได้ต้องเริ่มจากคำถามที่มีคำตอบชัดเจนล่วงหน้าเสมอไป ศิลปินอาจเริ่มจากความสงสัยเล็ก ๆ เกี่ยวกับร่องรอยที่มนุษย์ทิ้งไว้ในชีวิตประจำวัน แล้วค่อย ๆ พบว่า ร่องรอยเหล่านั้นเชื่อมโยงกับคำถามใหญ่เรื่องสิทธิส่วนบุคคล การเฝ้าระวัง อัตลักษณ์ และความยุติธรรมทางสังคม กระบวนการวิจัยจึงเคลื่อนจากวัตถุเล็ก ๆ ในพื้นที่สาธารณะไปสู่คำถามเชิงโครงสร้างเกี่ยวกับอำนาจของเทคโนโลยีชีวภาพ

สำหรับผู้เขียน ผลงาน *นิมิตของคนแปลกหน้า (Stranger Visions)* ของเฮเธอร์ ดิวอี้-แฮกบอร์ก (Heather Dewey-Hagborg, ค.ศ. 1982-) จึงมิใช่เพียงการทดลองทางเทคโนโลยี หากเป็นตัวอย่างชัดเจนของศิลปะที่ทำงานในพื้นที่ระหว่างความรู้ วิทยาศาสตร์ และอำนาจ ผลงานทำให้เห็นว่า ความรู้ทางชีววิทยาไม่ได้เป็นกลางโดยอัตโนมัติ แต่สัมพันธ์กับโครงสร้างทางสังคม การเมือง และจริยธรรม โดยเฉพาะเมื่อข้อมูลพันธุกรรมสามารถถูกนำมาใช้เพื่อคาดการณ์รูปลักษณ์ อัตลักษณ์ และตัวตนของมนุษย์ได้ การวิจัยในงานนี้จึงไม่ได้จบลงที่ใบหน้าที่ถูกพิมพ์ออกมา หากจบลงที่คำถามที่ยังคงรบกวนผู้ชมว่า ในโลกที่ร่างกายกลายเป็นข้อมูล เราจะปกป้องความเป็นมนุษย์ ความเป็นส่วนตัว และสิทธิในการไม่ถูกอ่านโดยเทคโนโลยีได้อย่างไร (Dewey-Hagborg, n.d.; Centre Pompidou, n.d.)

โดยสรุป กรณีของเฮเธอร์ ดิวอี้-แฮกบอร์ก (Heather Dewey-Hagborg, ค.ศ. 1982-) แสดงให้เห็นว่าการออกแบบการวิจัยแบบไม่เป็นเส้นตรงสามารถทำหน้าที่เป็น “ระบบนิเวศของการค้นพบ” ได้อย่างชัดเจน ข้อมูลทางชีวภาพ ข้อจำกัดของห้องปฏิบัติการ เทคโนโลยีการพิมพ์ 3 มิติ จริยธรรมของการเก็บข้อมูล และปฏิกิริยาของผู้ชม ล้วนส่งผลต่อกันและกัน ทำให้งานวิจัยเชิงศิลปะไม่ได้เป็นเพียงการผลิตวัตถุ แต่เป็นกระบวนการวิพากษ์ที่เปิดเผย

ความซับซ้อนของโลกเทคโนโลยีร่วมสมัย และทำให้ศิลปะกลายเป็นพื้นที่ที่ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ถูกตั้งคำถามในเชิงสังคมและจริยธรรม (Dewey-Hagborg, n.d.; Parabon NanoLabs, n.d.)

4.2 กระบวนการทดลองและปฏิบัติการทางศิลปะ (Experimentation & Artistic Practice)



ภาพที่ 26 : กระบวนการทดลองวัสดุในผลงานของทารา โดโนแวน (Tara Donovan, ค.ศ. 1969–) ซึ่งใช้วัสดุสำเร็จรูปในชีวิตประจำวัน เช่น แก้วพลาสติก หลอดดูด กระจดาช หรือวัสดุอุตสาหกรรมซ้ำ ๆ จำนวนมาก เพื่อศึกษาคุณสมบัติของวัสดุ การสะสม การจัดเรียง และการเปลี่ยนแปลงของรูปทรงในระดับพื้นที่
ที่มา : Pace Gallery หรือ Rice Gallery สืบค้นเมื่อวันที่ 10 มิถุนายน 2569



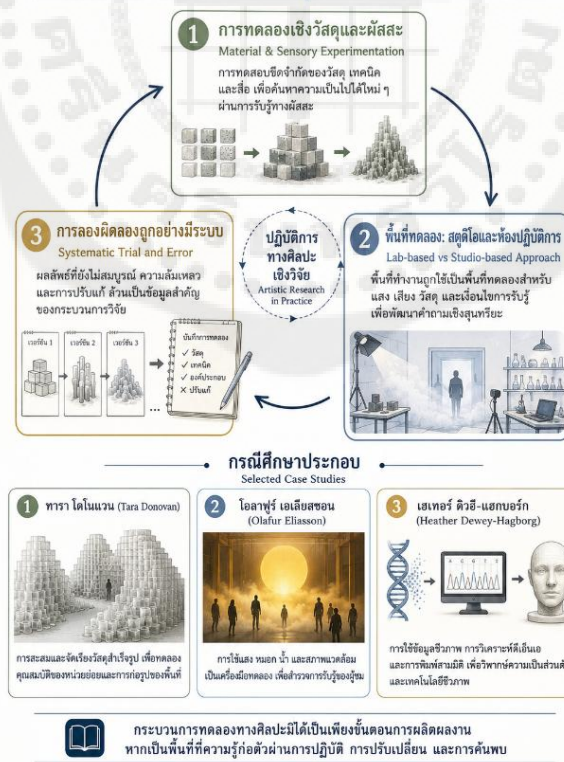
ภาพที่ 27 : กระบวนการในผลงาน นิมิตของคนแปลกหน้า (Stranger Visions) ของเฮเธอร์ ดิวอี้-แฮกบอร์ก (Heather Dewey-Hagborg, ค.ศ. 1982–) ซึ่งใช้การเก็บร่องรอยชีวภาพ การสเก็ตช์ดีเอ็นเอ การวิเคราะห์ข้อมูล และการพิมพ์สามมิติ เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการทดลองทางศิลปะและการวิพากษ์เทคโนโลยีชีวภาพ
ที่มา : Heather Dewey-Hagborg Studio หรือ Centre Pompidou สืบค้นเมื่อวันที่ 10 มิถุนายน 2569



ภาพที่ 28 : กระบวนการในผลงาน นิมิตของคนแปลกหน้า (*Stranger Visions*) ของเฮเธอร์ ดิวอี้-แฮกบอร์ก (Heather Dewey-Hagborg, ค.ศ. 1982-) ซึ่งใช้การเก็บร่องรอยชีวภาพ การสกัดดีเอ็นเอ การวิเคราะห์ข้อมูล และการพิมพ์สามมิติ เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการทดลองทางศิลปะและการวิพากษ์เทคโนโลยีชีวภาพ
ที่มา : Heather Dewey-Hagborg Studio หรือ Centre Pompidou สืบค้นเมื่อวันที่ 10 มิถุนายน 2569

4.2 กระบวนการทดลองและปฏิบัติการทางศิลปะ

Experimentation & Artistic Practice



ภาพที่ 29 : กระบวนการทดลองและปฏิบัติการทางศิลปะ

ที่มา : อัยนา ญูพาทานนท์ (2569)

หากบทก่อนหน้าอภิปรายเรื่องญาณวิทยา บทนี้จะลงสู่ระดับวิธีวิทยาอย่างชัดเจน คำถามสำคัญไม่ใช่เพียงว่า “ศิลปะเป็นความรู้ได้หรือไม่” แต่คือ “ศิลปะสร้างความรู้อย่างไร” กระบวนการทดลองทางศิลปะมิใช่การสร้างผลงานเพียงเพื่อให้เสร็จสมบูรณ์ หากเป็นการสำรวจขอบเขตของวัสดุ การรับรู้ และความเป็นไปได้ใหม่ ๆ การทดลองจึงเป็นหัวใจของ Artistic Research เพราะมันทำให้กระบวนการสร้างสรรค์มีสถานะเทียบเท่าการวิจัย

1) การทดลองเชิงวัสดุและผัสสะ Material & Sensory Experimentation

ศิลปินไม่ได้ทำงานกับ “แนวคิด” อย่างลอยตัว หากทำงานกับวัสดุจริง เสียงจริง แสงจริง พื้นที่จริง และร่างกายจริง การทดลองเชิงวัสดุจึงเป็นการทดสอบขีดจำกัดของสิ่งที่จับต้องได้ การทดลองนี้อาจเริ่มจากคำถามง่าย ๆ เช่น วัสดุนี้จะเปลี่ยนแปลงอย่างไรเมื่อถูกทำซ้ำจำนวนมหาศาล เสียงจะสะท้อนอย่างไรเมื่อวางลำโพงในมุมต่างกัน พื้นผิวจะสื่อความรู้สึกใดเมื่อถูกจัดวางภายใต้แสงชนิดหนึ่ง

ตัวอย่างเช่น ทารา โดโนแวนใช้วัสดุธรรมชาติอย่างแก้วพลาสติก หลอด หรือหมุดโลหะ จัดเรียงซ้ำ ๆ จนเกิดภูมิทัศน์ใหม่ที่เปลี่ยนการรับรู้ของผู้ชม วัสดุเดิมไม่เปลี่ยน แต่ความสัมพันธ์เชิงปริมาณและการสะสมทำให้เกิดภาวะการรับรู้ใหม่ ในกรณีนี้ การทดลองมิได้มุ่งหาคำตอบล่วงหน้า หากเปิดพื้นที่ให้วัสดุ “ตอบกลับ” ศิลปินกระบวนการนี้จึงเป็นบทสนทนาระหว่างมนุษย์กับสสาร และความรู้เกิดขึ้นในพื้นที่ระหว่างกัน

การทดลองเชิงผัสสียังเกี่ยวข้องกับการทดสอบประสบการณ์ของผู้ชม เช่น การลดแสงจนเกือบมืดสนิท การเพิ่มเสียงรบกวนบางระดับ การเปลี่ยนอุณหภูมิของพื้นที่ สิ่งเหล่านี้มิใช่เทคนิคพิเศษ หากเป็นการตั้งคำถามต่อระบบประสาทสัมผัสของมนุษย์โดยตรง ความรู้ที่ได้จึงไม่ใช่สูตร แต่คือความเข้าใจว่า วัสดุและผัสสะสามารถก่อรูปประสบการณ์อย่างไร

2) Lab-based vs Studio-based Approach พื้นที่ทำงานในฐานะ “ห้องปฏิบัติการ”

ในงานวิทยาศาสตร์ ห้องปฏิบัติการคือพื้นที่ทดสอบสมมติฐานภายใต้เงื่อนไขที่ควบคุมได้ ในศิลปะ สตูดิโอก็สามารถทำหน้าที่เช่นเดียวกัน แต่ในลักษณะที่แตกต่าง

ศิลปินบางกลุ่มทำงานในบริบท Lab-based จริง เช่น Bio Art หรือ Media Art ที่ต้องใช้เครื่องมือทางวิทยาศาสตร์ ตัวอย่างเช่น เฮเธอร์ ดิวอี้-แอกบอร์ก ซึ่งทำงานกับการสกัดดีเอ็นเอในห้องทดลองชีววิทยา งานของเธอแสดงให้เห็นว่าพื้นที่ทดลองทางวิทยาศาสตร์สามารถกลายเป็นพื้นที่ตั้งคำถามเชิงจริยธรรมและสุนทรียศาสตร์ได้

ในอีกด้านหนึ่ง Studio-based Approach อาจดูเหมือนไม่เป็นวิทยาศาสตร์ แต่ในความเป็นจริง สตูดิโอคือห้องทดลองเชิงสุนทรียศาสตร์ ศิลปินตั้งสมมติฐานเช่นเดียวกัน เช่น ถ้าวาดองค์ประกอบให้เหลือเพียงรูปทรงพื้นฐาน ผู้ชมจะรับรู้อย่างไร ถ้าเพิ่มเวลาการฉายภาพให้ยาวผิดปกติ การรับรู้เวลาจะเปลี่ยนไปหรือไม่

สตูดิโอจึงไม่ใช่เพียงพื้นที่ผลิตผลงาน แต่เป็นพื้นที่ทดลองซ้ำ ๆ ทดสอบ ปรับแก้ และสังเกตผล สิ่งที่แตกต่างกันจากห้องแล็บวิทยาศาสตร์คือ ตัวแปรบางอย่างไม่สามารถควบคุมได้ทั้งหมด โดยเฉพาะตัวแปรด้านประสบการณ์มนุษย์ แต่ความไม่แน่นอนนี้เองที่ทำให้การทดลองเชิงศิลปะเปิดกว้าง

3) การลองผิดลองถูกอย่างมีระบบ Systematic Trial and Error

ในกระบวนการวิจัยแบบดั้งเดิม ความล้มเหลวถูกมองว่าเป็นข้อมูลเชิงลบ ในศิลปะ ความล้มเหลวคือข้อมูลสำคัญ ศิลปินจำนวนมากสร้างผลงานผ่านการทำซ้ำ ปรับแก้ และทำลายเวอร์ชันก่อนหน้า สิ่งที่น่าทึ่ง “ไม่สำเร็จ” ในเชิงความงาม อาจเป็นก้าวสำคัญของการค้นพบ อย่างไรก็ตาม การลองผิดลองถูกในบริบท Artistic Research มิใช่ความไร้ระบบ หากเป็นการทดลองที่มีการบันทึก มีการสะท้อนคิด และมีการวิเคราะห์เงื่อนไขที่ทำให้ผลลัพธ์เกิดขึ้น

ตัวอย่างเช่น โรเบิร์ต มอร์ริสในกระบวนการทำงานแบบมินิมัลลิสม์ เขาทดสอบรูปทรง น้ำหนัก และตำแหน่งวางซ้ำ ๆ เพื่อศึกษาว่าร่างกายผู้ชมจะตอบสนองต่อวัตถุในพื้นที่อย่างไร สิ่งที่ถูกตัดออกไปก่อนถึงผลงานสุดท้าย มิใช่สิ่งไร้ค่า หากเป็นส่วนหนึ่งของข้อมูลเชิงประสบการณ์ที่ทำให้เข้าใจเงื่อนไขของพื้นที่

Trial and Error ในที่นี้จึงเป็นการสร้างฐานข้อมูลของการรับรู้ ไม่ใช่เพียงการหาผลงานที่ “ดีที่สุด” หากเป็นการทำให้เห็นว่าเส้นทางของการคิดดำเนินไปอย่างไร

สรุปกระบวนการทดลองทางศิลปะมิได้เป็นเพียงวิธีสร้างผลงาน แต่เป็นวิธีสร้างความรู้ วัสดุทำหน้าที่เป็นตัวแปร สตูดิโอทำหน้าที่เป็นห้องทดลอง ความล้มเหลวทำหน้าที่เป็นข้อมูล เมื่อการทดลองถูกทำอย่างมีสติ มีการบันทึก และมีการสะท้อนคิด การปฏิบัติทางศิลปะจึงมีสถานะเป็นกระบวนการวิจัยอย่างแท้จริง และในจุดนี้ Artistic Research มิได้เลียนแบบวิทยาศาสตร์ แต่แสดงให้เห็นว่า การทดลองมิได้หลายรูปแบบ บางครั้ง ความรู้ไม่ได้เกิดจากสูตร แต่เกิดจากความกล้าที่จะทดสอบขีดจำกัดของวัสดุ การรับรู้ และตนเอง ซึ่งนั่นเองคือหัวใจของ Experimentation ในวิชาศิลป์

4.3 การทำซ้ำ การสะท้อนคิด และการจัดทำเอกสาร (Iteration, Reflection & Documentation)

หาก 4.2 กล่าวถึง “การทดลอง” ในฐานะหัวใจของกระบวนการสร้างความรู้ 4.3 จะทำให้เห็นว่า การทดลองจะมีสถานะเป็นการวิจัยได้จริง ก็ต่อเมื่อมีการทำซ้ำ การใคร่ครวญ และการทำให้กระบวนการนั้นมองเห็นได้

Artistic Research ไม่ได้วัดคุณค่าจากผลงานสุดท้ายเพียงชิ้นเดียว แต่มองเห็นคุณค่าในเส้นทางของการพัฒนา เส้นทางนั่นเองคือพื้นที่ของความรู้

1) กระบวนการทำซ้ำ (Iteration)

การทำซ้ำในศิลปะมิใช่การลอกเลียนหรือการผลิตสิ่งเดิมซ้ำอย่างไร้ความหมาย หากเป็นกระบวนการปรับละเอียดและขัดเกลาแนวคิด (Refinement) ศิลปินอาจสร้างเวอร์ชันที่ 1 เวอร์ชันที่ 2 เวอร์ชันที่ 3 หรือมากกว่านั้น โดยแต่ละครั้งมีการปรับเปลี่ยนองค์ประกอบเพียงเล็กน้อย เช่น สเกล วัสดุ พื้นที่ แสง จังหวะเวลา หรือวิธีการติดตั้ง ความรู้จึงเกิดขึ้นจากการเปรียบเทียบระหว่างเวอร์ชัน จากการสังเกตว่าความแตกต่างเพียงเล็กน้อยส่งผลต่อประสบการณ์ การรับรู้ และความหมายของผลงานอย่างไร

ในดนตรีร่วมสมัย ศิลปะจัดวาง หรือศิลปะเสียง การเปลี่ยนตำแหน่งของวัตถุหรือลำโพงเพียงไม่กี่เซนติเมตร อาจเปลี่ยนการรับรู้ของพื้นที่ทั้งหมด การทำซ้ำจึงไม่ใช่การทำให้เหมือนเดิม หากเป็นการทำซ้ำเพื่อมองเห็นความแตกต่าง การทดลองแต่ละครั้งทำให้ศิลปินรับรู้สิ่งที่ยังไม่ลงตัว สิ่งที่ต้องปรับ และสิ่งที่อาจนำไปสู่ความเข้าใจใหม่ กระบวนการนี้สอดคล้องกับแนวคิดการสะท้อนคิดระหว่างการปฏิบัติ (Reflection-in-Action) ของโดนัลด์ เชิน (Donald Schön, ค.ศ. 1930–1997) ซึ่งอธิบายว่าผู้ปฏิบัติคิดและปรับการกระทำของตนเองไปพร้อมกับสถานการณ์จริง (Schön, 1983)

ตัวอย่างเช่น แอ็กเนส มาร์ติน (Agnes Martin, ค.ศ. 1912–2004) ศิลปินชาวแคนาดา-อเมริกัน ทำงานกับเส้น ตาราง ระนาบสี และรูปทรงเรขาคณิตที่ดูเรียบง่ายซ้ำแล้วซ้ำเล่า อย่างไรก็ตาม ความซ้ำในงานของมาร์ตินไม่ได้เป็นการผลิตภาพที่เหมือนกัน หากเป็นการขัดเกลาความละเอียดของการเห็น ความนิ่ง ความเงียบ และความสัมพันธ์ระหว่างเส้น สี พื้นที่ว่าง และการรับรู้ของผู้ชม ความแตกต่างเล็กน้อยระหว่างผลงานแต่ละชิ้น เช่น น้ำหนักของเส้น ระยะห่างของตาราง หรือความอ่อนเบาของสี ทำให้ผู้ชมรับรู้ความละเอียดอ่อนของภาพในระดับที่ไม่สามารถสรุปเป็นคำอธิบายเดียวได้ (Princenthal, 2015; Lewallen & Bell, 2016)

ในบริบทของวิเทศศิลป์ การทำซ้ำ (Iteration) จึงเป็นเครื่องมือวิจัยที่สำคัญ เพราะทำให้แนวคิดไม่หยุดอยู่ในระดับนามธรรม แต่ถูกทดสอบ ปรับแก้ และพัฒนาอย่างต่อเนื่องผ่านการปฏิบัติจริง การทำซ้ำช่วยให้ศิลปินเห็นความแตกต่างที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงเล็กน้อย และทำให้กระบวนการสร้างสรรค์กลายเป็นพื้นที่ของการสังเกต ทดลอง สะท้อนคิด และผลิตความรู้ใหม่ (Nelson, 2013; Sullivan, 2010)

2) การสะท้อนคิดในขณะปฏิบัติ (Reflection-in-Action)

แม้แนวคิดเรื่องการสะท้อนคิดระหว่างการปฏิบัติ (Reflection-in-Action) ของโดนัลด์ เชิน (Donald Schön, ค.ศ. 1930–1997) จะได้กล่าวถึงมาก่อนหน้านี้แล้ว แต่เมื่อพิจารณาในบริบทของวิธีวิทยาการวิจัยทางศิลปะ แนวคิดนี้มีความสำคัญมากขึ้น เพราะช่วยอธิบายว่า กระบวนการสร้างสรรค์มิได้เป็นเพียงการลงมือทำตามสัญชาตญาณ หากเป็นการคิด วิเคราะห์ ประเมิน และตัดสินใจที่เกิดขึ้นพร้อมกับการกระทำจริง (Schön, 1983)

การสะท้อนคิดระหว่างการปฏิบัติไม่ได้หมายถึงการหยุดทำงานแล้วจึงค่อยจดบันทึกหรือวิเคราะห์ภายหลัง แต่หมายถึงการตัดสินใจอย่างมีสติในระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์ ศิลปินอาจกำลังประเมินทันทีว่า จังหวะของภาพเคลื่อนไหวยาวเกินไปหรือไม่ พื้นผิวของวัสดุหนักเกินไปหรือไม่ แสงในพื้นที่ทำให้งานเปลี่ยนความหมายอย่างไร หรือเสียงที่เกิดขึ้นรบกวนประสบการณ์ของผู้ชม หรือกลับช่วยเสริมบรรยากาศของงานให้ชัดเจนขึ้น การคิดในลักษณะนี้จึงไม่ได้แยกออกจากการทำ หากฝังอยู่ในจังหวะของการปฏิบัติ

เชินอธิบายว่า ผู้ปฏิบัติในสถานการณ์จริงมักต้องทำงานกับความไม่แน่นอนและปัญหาที่ไม่สามารถแก้ด้วยกฎสำเร็จรูปได้เสมอไป ผู้ปฏิบัติจึงต้อง “สนทนากับสถานการณ์” ผ่านการลงมือทำ การสังเกตผลที่เกิดขึ้น และการปรับการกระทำต่อไป (Schön, 1983) ในบริบทศิลปะ สถานการณ์ดังกล่าวอาจหมายถึงวัสดุที่ไม่ตอบสนองตามที่คาดหวัง พื้นที่จัดแสดงที่เปลี่ยนประสบการณ์ของงาน หรือปฏิกิริยาของผู้ชมที่ทำให้ศิลปินต้องกลับมาทบทวนโครงสร้างของผลงานใหม่

การสะท้อนคิดลักษณะนี้ทำให้การปฏิบัติทางศิลปะไม่ใช่เพียงการแสดงออกหรือการทำงานตามความรู้สึกเท่านั้น แต่เป็นกระบวนการคิดที่ฝังอยู่ในตัวการกระทำ เมื่อศิลปินทดลอง ปรับแก้ เปลี่ยนตำแหน่ง ลดทอน เพิ่มเติม หรือเปลี่ยนจังหวะของงาน เขากำลังผลิตความรู้ผ่านการตอบสนองต่อสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในกระบวนการสร้างสรรค์

ในบริบทของวิทยาศาสร์ การสะท้อนคิดระหว่างการปฏิบัติจึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ทำให้กระบวนการสร้างสรรค์มีสถานะเป็นวิธีวิทยา เพราะเมื่อการตัดสินใจ การทดลอง และการเปลี่ยนแปลงระหว่างทางถูกบันทึกหรือทำให้โปร่งใส กระบวนการศิลปะก็สามารถถูกวิเคราะห์ วิพากษ์ และอภิปรายได้ในเชิงวิชาการ โดยไม่จำเป็นต้องลดทอนความซับซ้อนของการปฏิบัติให้เหลือเพียงขั้นตอนเชิงเทคนิคหรือคำอธิบายหลังงานเสร็จ (Nelson, 2013; Borgdorff, 2012)

ดังนั้น การสะท้อนคิดระหว่างการปฏิบัติจึงช่วยยืนยันว่า ความรู้ในงานศิลปะไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะเมื่อผลงานเสร็จสมบูรณ์แล้ว หากเกิดขึ้นระหว่างการตัดสินใจเล็ก ๆ จำนวนมากที่ศิลปินทำในกระบวนการสร้างสรรค์ การคิดและการทำจึงไม่ได้แยกออกจากกัน แต่เป็นกระบวนการเดียวกันที่ทำให้ศิลปะกลายเป็นพื้นที่ของการวิจัยได้อย่างมีเหตุผล

3) กลยุทธ์การจัดทำเอกสาร (Documentation Strategies)

หนึ่งในความท้าทายสำคัญของการวิจัยเชิงศิลปะ (Artistic Research) คือ การทำให้ “สิ่งที่มองไม่เห็น” ในกระบวนการสร้างสรรค์กลายเป็นข้อมูลที่สามารถสื่อสาร วิเคราะห์ และวิพากษ์ได้ กระบวนการจำนวนมากเกิดขึ้นในสตูดิโอ ในความคิด ในการตัดสินใจเฉพาะหน้า หรือในประสบการณ์ที่ไม่ถูกเผยแพร่สู่สาธารณะ หากไม่มีการบันทึกความรู้จำนวนหนึ่งอาจสูญหายไปพร้อมกับผลงานสำเร็จรูป ดังนั้น การจัดทำเอกสารจึงมีใช้เพียงงานธุรการ

หรือหลักฐานประกอบผลงาน หากเป็นส่วนหนึ่งของวิธีวิทยาการวิจัยทางศิลปะโดยตรง (Gray & Malins, 2004; Nelson, 2013)

กลยุทธ์การจัดทำเอกสารอาจปรากฏในหลายรูปแบบ เช่น การถ่ายภาพเบื้องหลังในแต่ละขั้นตอน การบันทึกวิธีโอกระบวนการทดลอง การเขียนบันทึกการวิจัย (Research Diary) เพื่ออธิบายการตัดสินใจระหว่างทางการบันทึกเสียงระหว่างการทดลอง การเก็บตัวอย่างวัสดุที่ไม่ถูกใช้ การเก็บเวอร์ชันที่ล้มเหลว หรือการรวบรวมแผนผังภาพร่าง และข้อสังเกตที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำงาน เอกสารเหล่านี้ไม่ได้ทำหน้าที่เพียงบอกว่า “ศิลปินทำอะไร” แต่ช่วยเปิดให้เห็นว่า “ศิลปินคิด ทดลอง ตัดสินใจ และเปลี่ยนแปลงกระบวนการอย่างไร”

ในบริบทของวิทยาศัลป์ เอกสารจึงมีสถานะเป็นข้อมูลวิจัยในตัวมันเอง เพราะช่วยให้กระบวนการที่มักอยู่ในระดับประสบการณ์ส่วนตัวสามารถถูกนำมาพิจารณาในเชิงวิชาการได้ การจัดทำเอกสารช่วยให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างคำถาม วิธีการ การทดลอง ความล้มเหลว และข้อค้นพบที่เกิดขึ้นระหว่างทาง กล่าวอีกนัยหนึ่ง เอกสารไม่ได้อยู่นอกกระบวนการสร้างสรรค์ แต่เป็นเครื่องมือที่ทำให้ความรู้จากกระบวนการสร้างสรรค์ปรากฏขึ้นอย่างเป็นระบบ (Sullivan, 2010; Borgdorff, 2012)

ในศิลปะร่วมสมัยจำนวนมาก การจัดทำเอกสารยังกลายเป็นส่วนหนึ่งของผลงานเอง ตัวอย่างเช่น คริสเตียน โบลตองสกี (Christian Boltanski, ค.ศ. 1944–2021) ศิลปินชาวฝรั่งเศส ผู้ทำงานกับภาพถ่าย เอกสาร กล่องโลหะ เสื้อผ้า ชื่อบุคคล และร่องรอยของผู้คนที่หายไป ผลงานของเขามักตั้งคำถามเกี่ยวกับความทรงจำ การสูญหาย การมีอยู่ และการลืม ในหลายกรณี เอกสารไม่ได้ทำหน้าที่เป็นเพียงหลักฐานของชีวิต หากกลายเป็นวัสดุทางศิลปะที่เผยให้เห็นความเปราะบางของการจดจำมนุษย์ (MoMA, n.d.; Benesse Art Site Naoshima, n.d.)

ตัวอย่างเช่น ผลงาน *The Storehouse* (1988) ของโบลตองสกี ใช้ภาพถ่ายขาวดำ หลอดไฟ และกล่องปิศาจโลหะที่บรรจุเศษผ้า เพื่อสร้างบรรยากาศคล้ายคลึงกับความทรงจำหรืออนุสรณ์สถานของชีวิตที่ไม่อาจเข้าถึงได้โดยตรง เอกสารและวัตถุในงานไม่ได้ให้ข้อมูลครบถ้วนเกี่ยวกับตัวบุคคล หากทำให้ผู้ชมเผชิญกับการขาดหายของข้อมูล การสูญเสีย และความพยายามของมนุษย์ในการเก็บรักษาร่องรอยของการมีอยู่ (MoMA, n.d.)

กรณีของโบลตองสกีทำให้เห็นว่า เอกสารไม่ได้เป็นเพียงสิ่งที่ยืนยันความจริงอย่างตรงไปตรงมา แต่สามารถเป็นพื้นที่ของคำถาม ความทรงจำ และความคลุมเครือได้ด้วย เอกสารในงานศิลปะจึงไม่ได้ทำหน้าที่เพียง “เก็บอดีต” หากทำให้ผู้ชมตระหนักว่า สิ่งที่ถูกบันทึก สิ่งที่สูญหาย และสิ่งที่ไม่อาจบันทึกได้ ล้วนมีบทบาทต่อการสร้างความหมายและความรู้

สำหรับผู้เขียน การจัดทำเอกสารในงานวิจัยเชิงศิลปะไม่ควรถูกมองว่าเป็นภาระทางวิชาการ แต่ควรถูกเข้าใจว่าเป็นการทำให้กระบวนการคิดมีความต่อเนื่องและตรวจสอบได้ เมื่อประสบการณ์ส่วนตัวถูกบันทึกอย่างมีระบบ

ประสบการณ์นั้นสามารถเปลี่ยนสถานะจากความทรงจำส่วนบุคคลไปเป็นข้อมูล และจากข้อมูลไปเป็นความรู้ที่สามารถสื่อสาร แลกเปลี่ยน และวิพากษ์ในพื้นที่วิชาการได้

ดังนั้น กลยุทธ์การจัดทำเอกสารจึงเป็นหัวใจสำคัญของวิธีวิทยาการวิจัยทางศิลปะ เพราะช่วยให้สิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างทาง ไม่ว่าจะเป็นการทดลอง การล้มเหลว การลังเล การเลือก การตัดออก หรือการเปลี่ยนทิศทาง กลายเป็นส่วนหนึ่งขององค์ความรู้ เอกสารไม่ได้ลดทอนความซับซ้อนของศิลปะ หากช่วยทำให้ความซับซ้อนนั้นมีโครงสร้างที่ผู้อื่นสามารถเข้าใจ วิเคราะห์ และอภิปรายต่อได้

ตัวอย่างศิลปิน

กรณีศึกษา : การทำซ้ำ การสะท้อนคิด และการจัดทำเอกสารในกระบวนการวิจัยทางศิลปะ

Case Studies: Iteration, Reflection-in-Action, and Documentation in Artistic Research

การทำซ้ำ การสะท้อนคิด และการจัดทำเอกสาร มิใช่เพียงขั้นตอนประกอบการสร้างสรรค์ หากเป็นกลไกสำคัญที่ทำให้การปฏิบัติทางศิลปะมีสถานะเป็นกระบวนการวิจัย กรณีศึกษาของอน คาวาระ (On Kawara, ค.ศ. 1932–2014), แอนน์ แฮมิลตัน (Ann Hamilton, ค.ศ. 1956–), โซฟี กาลล์ (Sophie Calle, ค.ศ. 1953–) และโรมัน โอปอลกา (Roman Opatka, ค.ศ. 1931–2011) แสดงให้เห็นว่า ความรู้ในงานศิลปะไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะจากผลงานสำเร็จรูป หากเกิดจากวินัยของการทำซ้ำ การตอบสนองต่อสถานการณ์ และการทำให้กระบวนการที่มองไม่เห็นปรากฏเป็นโครงสร้างของความรู้

1) อน คาวาระ : การทำซ้ำในฐานะวินัยแห่งเวลา On Kawara: Iteration as a Discipline of Time

อน คาวาระ (On Kawara, ค.ศ. 1932–2014) เป็นศิลปินชาวญี่ปุ่นในแนวคอนเซ็ปชวลอาร์ต (Conceptual Art) ซึ่งทำงานกับเวลา การมีอยู่ และการบันทึกชีวิตประจำวันอย่างเข้มงวด ผลงานชุดสำคัญของเขาคือ *Today Series* หรือ *Date Paintings* ซึ่งเริ่มต้นในปี ค.ศ. 1966 และดำเนินต่อเนื่องยาวนานหลายทศวรรษ ในผลงานชุดนี้ คาวาระวาดวันที่ของวันนั้น ๆ ลงบนผืนผ้าใบตามรูปแบบที่เรียบง่ายและเคร่งครัด หากวาดไม่เสร็จภายในวันนั้น เขาจะทำลายผลงานทันที (Guggenheim Museum, n.d.; Dia Art Foundation, n.d.)

การทำซ้ำของคาวาระไม่ใช่การผลิตจำนวนมากแบบอุตสาหกรรม แต่เป็นการทดสอบแนวคิดเรื่อง “การมีอยู่ในเวลา” ผ่านวินัยของการทำซ้ำอย่างต่อเนื่อง วันที่แต่ละวันดูเหมือนเป็นข้อมูลที่ธรรมดาที่สุด แต่เมื่อถูกวาดลงบนผืนผ้าใบซ้ำ ๆ อย่างมีระบบ มันกลับกลายเป็นหลักฐานของการดำรงอยู่ การเดินทาง และความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตส่วนตัวกับเวลาโลก

ความแตกต่างเล็กน้อยในแต่ละภาพ เช่น ภาษา รูปแบบตัวอักษร ขนาดผืนผ้าใบ เมืองที่ศิลปินอยู่ หรือหนังสือพิมพ์ที่มักถูกเก็บไว้คู่กับภาพ กลายเป็นข้อมูลเชิงปรัชญาเกี่ยวกับเวลา อัตลักษณ์ และการดำรงอยู่

การทำซ้ำในงานของคาวาระจึงไม่ได้ทำให้ความหมายแคบลง แต่ทำให้ศิลปินและผู้ชมรับรู้ความแตกต่างของแต่ละวันอย่างละเอียดขึ้น

ในบริบทของวิเทศศิลป์ กรณีของอน คาวาระแสดงให้เห็นว่า การทำซ้ำ (Iteration) สามารถเป็นวิธีวิจัยได้ เพราะแนวคิดไม่ได้ถูกขัดเกลาคำอธิบายเพียงอย่างเดียว หากถูกขัดเกลากผ่านการปฏิบัติซ้ำอย่างมีวินัย การทำซ้ำทำให้เวลาไม่ใช่แนวคิดนามธรรม แต่กลายเป็นสิ่งที่ถูกบันทึก สังเกต เปรียบเทียบ และสัมผัสได้ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์

2) แอนน์ แฮมิลตัน : การสะท้อนคิดระหว่างการปฏิบัติในฐานะการสนทนากับพื้นที่ Ann Hamilton: Reflection-in-Action as a Conversation with Space

แอนน์ แฮมิลตัน (Ann Hamilton, ค.ศ. 1956–) เป็นศิลปินชาวอเมริกันที่ทำงานศิลปะจัดวางขนาดใหญ่ ศิลปะการแสดง ภาพถ่าย วิดีโอ สิ่งทอ เสียง และโครงการสาธารณะ ผลงานของเธอมักมีลักษณะตอบสนองต่อพื้นที่เฉพาะ (Site-Responsive) โดยทำงานกับสถาปัตยกรรม วัสดุ เสียง การเคลื่อนไหว และประวัติศาสตร์ทางสังคมของสถานที่ (Ann Hamilton Studio, n.d.; Art21, n.d.)

งานของแฮมิลตันไม่ได้ถูกออกแบบให้เสร็จสมบูรณ์ทั้งหมดตั้งแต่ต้น หากพัฒนาไปพร้อมกับเงื่อนไขของพื้นที่จริง สถาปัตยกรรม เสียงสะท้อน อุณหภูมิ แสง การเคลื่อนไหวของผู้ชม และพฤติกรรมของวัสดุ ล้วนส่งผลต่อการตัดสินใจระหว่างกระบวนการติดตั้ง ในบางโครงการ องค์ประกอบของงานอาจถูกปรับเปลี่ยน ลด หรือเปลี่ยนตำแหน่งตามการตอบสนองของพื้นที่จริง เช่น เส้นด้ายที่แขวนอยู่ในอากาศอาจต้องปรับตามการไหลของอากาศ เสียงอาจต้องปรับระดับตามการสะท้อนของห้อง หรือจังหวะของการเคลื่อนไหวอาจต้องปรับตามประสบการณ์ของผู้ชม

กระบวนการลักษณะนี้สะท้อนแนวคิด “การสะท้อนคิดระหว่างการปฏิบัติ” (Reflection-in-Action) ของโดนัลด์ ชีน (Donald Schön, ค.ศ. 1930–1997) อย่างชัดเจน เพราะศิลปินไม่ได้เพียงนำแผนที่เตรียมไว้ไปติดตั้งในพื้นที่ หากกำลังสนทนากับสถานการณ์จริง การกระทำหนึ่งก่อให้เกิดผลตอบสนอง และผลตอบสนองนั้นทำให้ศิลปินต้องปรับการกระทำต่อไป (Schön, 1983)

ในบริบทของวิเทศศิลป์ แฮมิลตันทำให้เห็นว่า ความรู้ในงานศิลปะไม่ได้เกิดขึ้นหลังจากงานเสร็จแล้วเท่านั้น หากเกิดขึ้นระหว่างการตัดสินใจเล็ก ๆ จำนวนมากที่สัมพันธ์กับพื้นที่ วัสดุ เสียง และร่างกายของผู้ชม การสะท้อนคิดจึงไม่ใช่การอธิบายย้อนหลังเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการคิดที่ฝังอยู่ในกระบวนการปฏิบัติจริง

3) โซฟี กาลล์ : การจัดทำเอกสารในฐานะโครงสร้างของความรู้ Sophie Calle: Documentation as a Structure of Knowledge

โซฟี กาลล์ (Sophie Calle, ค.ศ. 1953–) เป็นศิลปินชาวฝรั่งเศสที่ทำงานกับภาพถ่าย ข้อความ บันทึกร่อง ส่วนตัว การติดตาม การสืบค้น และสถานการณ์ทางสังคม ผลงานของเธอมักเคลื่อนไหวอยู่ระหว่างศิลปะ วรรณกรรม การสืบสวน และการแสดงตนเอง โดยใช้เอกสารเป็นทั้งหลักฐาน วัสดุ และโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Krauss, 1986; MUDAM, n.d.)

ในผลงาน *Suite Vénitienne* กาลล์ติดตามชายคนหนึ่งของเธอแทบไม่รู้จักไปยังเมืองเวนิส และบันทึกการติดตามนั้นผ่านภาพถ่ายและข้อความในลักษณะคล้ายไดอารี่ เอกสารในงานนี้ไม่ได้เป็นเพียงหลักฐานประกอบว่า การติดตามเกิดขึ้นจริง แต่เป็นตัวแทนเอง ภาพถ่าย บันทึก เวลา สถานที่ และรายละเอียดเล็ก ๆ ของการเคลื่อนไหว กลายเป็นโครงสร้างที่ทำให้ผู้ชมค่อย ๆ เข้าไปอ่านความสัมพันธ์ระหว่างการมอง การติดตาม ความใกล้ชิด และระยะห่าง

กรณีของกาลล์แสดงให้เห็นว่า การจัดทำเอกสาร (Documentation) ไม่ใช่ขั้นตอนรองหลังการสร้างงาน แต่เป็นกลยุทธ์การผลิตความรู้ สิ่งที่อยู่เหมือนประสบการณ์ส่วนตัวถูกทำให้กลายเป็นโครงสร้างการเล่าเรื่องที่เปิดให้ผู้ชมวิเคราะห์และวิพากษ์ได้ เอกสารจึงไม่ได้ทำหน้าที่เพียงเก็บอดีต แต่สร้างสถานการณ์ใหม่ของการรับรู้

ในบริบทของวิทยาศัลป์ งานของโซฟี กาลล์ช่วยยืนยันว่า การบันทึกสามารถเปลี่ยนประสบการณ์เฉพาะตัวให้กลายเป็นข้อมูลวิจัยได้ เมื่อภาพถ่ายและข้อความถูกจัดวางอย่างมีระบบ ประสบการณ์ส่วนบุคคลจึงไม่ได้ปิดอยู่ในความทรงจำของศิลปินเพียงลำพัง แต่กลายเป็นพื้นที่ของการตีความ การตั้งคำถาม และการผลิตความรู้เกี่ยวกับการมอง อำนาจ ความเป็นส่วนตัว และความสัมพันธ์ระหว่างผู้คน

4) โรมัน โอปอลกา : การทำซ้ำและการจัดทำเอกสารในฐานะโครงสร้างวิจัยทั้งชีวิต Roman Opatka: Iteration and Documentation as a Lifelong Research Structure

โรมัน โอปอลกา (Roman Opatka, ค.ศ. 1931–2011) เป็นศิลปินเชื้อสายโปแลนด์-ฝรั่งเศสที่ทำงานแนวคอนเซ็ปชวลและจิตรกรรมเชิงระบบ ผลงานสำคัญของเขาชื่อ *1965 / 1 – ∞* ซึ่งเริ่มต้นในปี ค.ศ. 1965 โดยศิลปินวาดตัวเลขเรียงลำดับจาก 1 ไปเรื่อย ๆ บนผืนผ้าใบ และดำเนินโครงการนี้ต่อเนื่องเกือบตลอดชีวิต (Guggenheim Museum, n.d.; Levy Gorvy Dayan, n.d.)

ในกระบวนการทำงาน โอปอลกาไม่ได้เพียงวาดตัวเลข แต่ค่อย ๆ ทำให้ผลงานกลายเป็นระบบของเวลา ชีวิต และการดำรงอยู่ เขาเปลี่ยนพื้นหลังของภาพให้ค่อย ๆ สว่างขึ้นอย่างช้า ๆ และยังบันทึกภาพใบหน้าของตนเองหลังการทำงานอย่างต่อเนื่อง การวาดตัวเลข การบันทึกเสียง และการถ่ายภาพตนเองจึงทำให้ชีวิตของศิลปินกลายเป็นส่วนหนึ่งของระบบงาน

งานของโอปอลกาแสดงให้เห็นว่า การทำซ้ำและการจัดทำเอกสารสามารถหลอมรวมกันจนกลายเป็น โครงสร้างวิจัยทั้งชีวิต การวาดตัวเลขซ้ำ ๆ ไม่ได้เป็นเพียงการทำงานแบบกลไก แต่เป็นการทำให้เวลาปรากฏเป็นภาพ การถ่ายภาพใบหน้าซ้ำ ๆ ไม่ได้เป็นเพียงการบันทึกชีวประวัติ แต่เป็นการทำให้การเปลี่ยนแปลงของร่างกายกลายเป็น ข้อมูลเชิงภาพ

ในบริบทของวิทยาศัลป์ โอปอลกาแสดงให้เห็นว่า Iteration และ Documentation สามารถทำงานร่วมกัน อย่างเข้มข้น การทำซ้ำทำให้เวลาเป็นสิ่งที่รับรู้ได้ ส่วนการจัดทำเอกสารทำให้ชีวิตและกระบวนการไม่สูญหายไปจาก งาน ผลงานจึงไม่ได้เป็นเพียงชุดจิตรกรรม แต่เป็นระบบการวิจัยที่ใช้ชีวิต เวลา ร่างกาย และการบันทึกเป็น องค์ประกอบเดียวกัน

กล่าวโดยสรุป อน คาวาระ (On Kawara, ค.ศ. 1932–2014) แสดงให้เห็นการทำซ้ำในฐานะวินัยแห่งเวลา แอนน์ แฮมิลตัน (Ann Hamilton, ค.ศ. 1956–) แสดงให้เห็นการสะท้อนคิดระหว่างการปฏิบัติในฐานะการสนทนากับพื้นที่ โซฟี กาลล์ (Sophie Calle, ค.ศ. 1953–) แสดงให้เห็นการจัดทำเอกสารในฐานะโครงสร้างของความรู้ และ โรมัน โอปอลกา (Roman Opatka, ค.ศ. 1931–2011) แสดงให้เห็นระบบการทำซ้ำที่เปลี่ยนชีวิตให้กลายเป็นข้อมูลเชิงภาพ

ตัวอย่างเหล่านี้ช่วยยืนยันว่า การทำซ้ำไม่ใช่ความซ้ำซาก การสะท้อนคิดไม่ใช่เพียงการอธิบายย้อนหลัง และการจัดทำเอกสารไม่ใช่เพียงภาคผนวกของผลงาน หากทั้งหมดคือโครงสร้างของการรู้ใน Artistic Research การทำซ้ำทำให้แนวคิดละเอียดขึ้น การสะท้อนคิดทำให้การปฏิบัติมีสติ และการจัดทำเอกสารทำให้กระบวนการมองเห็นได้

เมื่อทั้งสามส่วนทำงานร่วมกัน Artistic Practice จึงสามารถกลายเป็น Artistic Research ได้อย่างแท้จริง ไม่ใช่เพราะมันผลิตผลงานที่ “ดี” เพียงอย่างเดียว แต่เพราะมันทำให้กระบวนการสร้างสรรค์มีโครงสร้างของการรู้ ในจุดนี้ ศิลปินไม่ได้เพียงสร้างงาน แต่สร้างเส้นทางของการคิด และเส้นทางนั้นเองคือหลักฐานของความรู้ในวิทยาศัลป์

4.4 การตั้งคำถามเชิงสร้างสรรค์และการตั้งปัญหา Creative Questioning & Problem Finding

ในกระบวนการวิจัยแบบดั้งเดิม คำถามมักเกิดจากช่องว่างขององค์ความรู้ นักวิจัยสำรวจวรรณกรรม พบประเด็นที่ยังไม่ถูกอธิบาย และตั้งคำถามเพื่อเติมเต็มช่องว่างนั้น แต่ในศิลปะ คำถามจำนวนมากไม่ได้เกิดจากช่องว่างทางทฤษฎี หากเกิดจากความสงสัยทางประสบการณ์ จากความรู้สึกไม่สบายใจบางอย่าง จากความไม่ลงตัวที่ยังไม่สามารถนิยามได้ ศิลปินจำนวนมากไม่ได้เริ่มจาก “ฉันจะพิสูจน์อะไร” แต่เริ่มจาก “ฉันสงสัยบางอย่าง” และความสงสัยนั้นเอง คือจุดตั้งต้นของการวิจัยเชิงศิลปะ

1) จากความสงสัยสู่หัวข้อวิจัย From Curiosity to Research Question

แรงบันดาลใจทางศิลปะมักอยู่ในรูปของภาพ ความทรงจำ หรือความรู้สึกที่ยังไม่ชัดเจน หากต้องการให้มันกลายเป็น Artistic Research ความรู้สึกนั้นจำเป็นต้องถูกทำให้กลายเป็นคำถาม ตัวอย่างเช่น ศิลปินอาจรู้สึกว่ “พื้นที่สาธารณะกำลังทำให้มนุษย์ห่างเหินกัน” หากอยู่ในระดับแรงบันดาลใจ มันคือความรู้สึก แต่เมื่อถูกแปลงเป็นคำถาม มันอาจกลายเป็น “พื้นที่ทางสถาปัตยกรรมส่งผลต่อความสัมพันธ์ทางสังคมอย่างไร” หรือ “การออกแบบประสบการณ์เชิงพื้นที่ที่สามารถเปลี่ยนการรับรู้ของผู้คนต่อกันได้หรือไม่”

การเปลี่ยนจากความรู้สึกไปสู่คำถาม คือการเปลี่ยนจากแรงบันดาลใจไปสู่การวิจัย ในงานของไอ้ เว่ย์เว่ย์ ความสงสัยเกี่ยวกับอำนาจรัฐและความโปร่งใสทางข้อมูล ถูกแปลงเป็นโครงการศิลปะที่ทำหน้าที่เก็บข้อมูล สร้างเอกสาร และเปิดเผยความจริงเชิงสังคม งานไม่ได้เพียงแสดงออกทางอารมณ์ แต่ตั้งคำถามต่อโครงสร้างของสังคม การตั้งคำถามเชิงสร้างสรรค์จึงไม่ใช่เพียงการตั้งชื่อหัวข้อ แต่คือการทำให้แรงบันดาลใจมีโครงสร้างทางความคิด

2) การตั้งปัญหาใหม่ Problem Finding vs Problem Solving

ในศาสตร์อย่างวิทยาศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์ หรือการออกแบบเชิงเทคนิค เป้าหมายของการวิจัยมักถูกวางไว้ในฐานะ “การแก้ปัญหา” (Problem Solving) กล่าวคือ ปัญหาถูกนิยามไว้อย่างค่อนข้างชัดเจน และกระบวนการวิจัยมุ่งหาวิธีการ คำตอบ หรือทางออกที่เหมาะสมที่สุด อย่างไรก็ตาม ในการวิจัยเชิงศิลปะ เป้าหมายอาจมิได้อยู่ที่การแก้ปัญหาที่ถูกนิยามไว้แล้วเสมอไป หากอยู่ที่การ “ตั้งปัญหาใหม่” หรือ “การค้นหาคำถาม” (Problem Finding) เพื่อให้สิ่งที่เคยถูกมองว่าเป็นเรื่องปกติ กลายเป็นสิ่งที่ควรถูกตั้งคำถาม

แนวคิดเรื่องการค้นหาคำถาม (Problem Finding) มีความสำคัญต่อการทำความเข้าใจความคิดสร้างสรรค์ เพราะในกระบวนการสร้างสรรค์จำนวนมาก คุณค่าของงานไม่ได้เกิดจากการตอบคำถามที่มีอยู่แล้วเท่านั้น แต่เกิดจากความสามารถในการสร้างกรอบคำถามใหม่ ทำให้สังคมมองเห็นความขัดแย้ง อำนาจ หรือความไม่เป็นธรรมที่อาจถูกทำให้กลมกลืนอยู่ในชีวิตประจำวัน (Getzels & Csikszentmihalyi, 1976) ในบริบทของ Artistic Research การตั้งปัญหาใหม่จึงไม่ใช่ขั้นตอนเบื้องต้นก่อนการวิจัยเท่านั้น หากเป็นกระบวนการผลิตความรู้ในตัวเอง เพราะมันเปลี่ยนวิธีที่สังคมมองประเด็นหนึ่ง ๆ

ตัวอย่างสำคัญคือผลงานของบาร์บารา ครูเกอร์ (Barbara Kruger, ค.ศ. 1945–) ศิลปินชาวอเมริกันที่ทำงานกับภาพถ่าย ข้อความ กราฟิก และพื้นที่สาธารณะ ผลงานของเธอมักใช้ภาพขาวดำร่วมกับถ้อยคำสั้น กระชับ และรุนแรงทางความหมาย เพื่อท้าทายอำนาจของสื่อ โฆษณา เพศสภาพ ร่างกาย การบริโภค และอุดมการณ์ในชีวิตประจำวัน ประสบการณ์เดิมของครูเกอร์ในฐานะนักออกแบบกราฟิกและบรรณาธิการภาพในนิตยสาร มีอิทธิพลสำคัญต่อภาษาภาพของเธอ ซึ่งมักนำกลยุทธ์ของสื่อโฆษณากลับมาใช้เพื่อวิพากษ์สื่อและอำนาจของการมองเห็นเอง (MoMA, n.d.; The Broad, n.d.)

ผลงาน *Untitled (Your Body Is a Battleground)* (1989) เป็นตัวอย่างชัดเจนของการตั้งปัญหาใหม่ผ่านศิลปะ งานชิ้นนี้ใช้ใบหน้าผู้หญิงที่แบ่งออกเป็นด้านบวกและด้านลบ ร่วมกับข้อความ “Your Body Is a Battleground” เพื่อทำให้ร่างกายของผู้หญิงปรากฏในฐานะพื้นที่ของการต่อสู้ทางการเมือง สังคม และอุดมการณ์ งานไม่ได้เสนอวิธีแก้ปัญหาเรื่องสิทธิในร่างกาย เพศ หรืออำนาจโดยตรง แต่ทำให้ผู้ชมตระหนักว่า ร่างกายที่ดูเหมือนเป็นเรื่องส่วนตัว แท้จริงแล้วถูกกำหนด ควบคุม และต่อรองโดยโครงสร้างทางสังคมอย่างลึกซึ้ง (The Broad, n.d.)

ในแง่นี้ ครูเกอร์ไม่ได้ทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำตอบ แต่ทำหน้าที่เป็นผู้สร้างคำถาม เธอไม่ได้แก้ปัญหาโครงสร้างสังคมโดยตรง หากทำให้ปัญหาปรากฏชัดขึ้นในระดับการรับรู้ ข้อความสั้น ๆ ของเธอทำงานคล้ายการขัดจังหวะภาษา โฆษณาและภาษาสื่อมวลชนที่ผู้ชมคุ้นเคย เมื่อข้อความอย่าง “Your body is a battleground” ปรากฏในรูปแบบที่คล้ายสื่อโฆษณา ผู้ชมจึงถูกบังคับให้หันกลับมาตั้งคำถามว่า ใครเป็นเจ้าของร่างกาย ใครมีอำนาจในการนิยาม ความงาม เพศ ความปรารถนา และเสรีภาพของมนุษย์

ดังนั้น การค้นหาปัญหาในงานของครูเกอร์จึงไม่ได้อยู่ที่การค้นพบข้อมูลใหม่ในเชิงปริมาณ แต่อยู่ที่การเปลี่ยนกรอบการมองเห็น เธอทำให้สิ่งที่สังคมเคยเห็นจนชิน เช่น ภาพผู้หญิงในสื่อ ภาษาโฆษณา หรือความสัมพันธ์ระหว่างการบริโภคกับอัตลักษณ์ กลายเป็นพื้นที่ของการวิพากษ์ ความรู้ที่เกิดขึ้นจึงไม่ใช่คำตอบสำเร็จรูป หากเป็นความตระหนักใหม่ต่อโครงสร้างอำนาจที่แฝงอยู่ในภาพและภาษา

ในบริบทของวิทยาศาสร์ การตั้งปัญหาใหม่มีสถานะเป็นการผลิตความรู้ เพราะมันทำให้สังคมมองเห็นสิ่งที่เคยมองข้าม เห็นความสัมพันธ์ที่เคยถูกทำให้ปกติ และตั้งคำถามต่อสิ่งที่เคยถูกยอมรับโดยไม่รู้ตัว บางครั้งคำถามที่ทรงพลังจึงมีคุณค่ามากกว่าคำตอบที่รวดเร็ว เพราะคำถามที่ดีสามารถเปลี่ยนวิธีคิด วิธีมอง และวิธีอยู่ร่วมกับโลกของเรา

3) คำถามที่นำไปสู่การปฏิบัติ Practice-led Questions และ “What if...?”

ในบริบทของการวิจัยเชิงศิลปะ (Artistic Research) คำถามจำนวนมากไม่ได้ปรากฏในรูปของคำถามเชิงทฤษฎีที่สามารถตอบได้ด้วยการอ่านหรือการอ้างอิงเท่านั้น หากปรากฏในรูปของคำถามเชิงทดลองที่ต้องการการลงมือปฏิบัติ คำถามสำคัญจึงมักเริ่มต้นจากประโยคง่าย ๆ ว่า “จะเกิดอะไรขึ้นถ้า...” (What if...?) คำถามลักษณะนี้มีได้ต้องการคำตอบเชิงนิยามในทันที แต่ต้องการกระบวนการทดลอง การสังเกต การปรับแก้ และการค้นพบผ่านการทำงานจริง

ตัวอย่างเช่น จะเกิดอะไรขึ้นถ้าเสียงในพื้นที่ถูกยึดออกจนผู้ฟังรู้สึกถึงเวลา จะเกิดอะไรขึ้นถ้าวัสดุจรรวมถูกจัดเรียงซ้ำจนสูญเสียภาพลักษณ์เดิม จะเกิดอะไรขึ้นถ้าข้อมูลชีวภาพถูกแปลเป็นใบหน้าจำลอง หรือจะเกิดอะไรขึ้นถ้าแสงไม่ได้ทำหน้าที่เพียงส่องสว่าง แต่กลายเป็นพื้นที่ที่ผู้ชมเข้าไปมีประสบการณ์ด้วยร่างกายของตนเอง คำถามเหล่านี้ไม่สามารถตอบได้ด้วยการอธิบายเชิงทฤษฎีเพียงอย่างเดียว หากต้องถูกทดสอบผ่านการปฏิบัติจริง

คำถามที่นำไปสู่การปฏิบัติ หรือ Practice-led Questions จึงเป็นคำถามที่ผลักดันให้การวิจัยเคลื่อนจากระดับความคิดไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์ ศิลปินไม่ได้ตั้งคำถามเพื่อหาคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว แต่ตั้งคำถามเพื่อเปิดพื้นที่ของความเป็นไปได้ คำถามจึงทำหน้าที่เป็นเครื่องมือวิธีวิทยา เพราะมันกำหนดทิศทางของการทดลอง วัสดุที่ใช้ พื้นที่ที่เลือก วิธีการบันทึก และรูปแบบของความรู้ที่จะเกิดขึ้นระหว่างทาง (Haseman, 2006; Nelson, 2013)

ตัวอย่างสำคัญคือผลงานของเจมส์ เทอร์เรลล์ (James Turrell, ค.ศ. 1943–) ศิลปินชาวอเมริกัน ผู้มีบทบาทสำคัญในศิลปะแนวแสงและพื้นที่ (Light and Space Art) ผลงานของเทอร์เรลล์ทำงานกับแสง สี สถาปัตยกรรม และการรับรู้ของผู้ชมอย่างลึกซึ้ง เขาไม่ได้ใช้แสงเพียงเพื่อให้ผู้ชมมองเห็นวัตถุอื่น แต่ทำให้ “แสง” กลายเป็นตัวงาน กลายเป็นพื้นที่ และกลายเป็นประสบการณ์ของการรับรู้โดยตรง (Adcock, 1990; Govan & Kim, 2013)

คำถามพื้นฐานในงานของเทอร์เรลล์อาจสรุปได้ว่า “เรามองเห็นแสงอย่างไร” หรือ “จะเกิดอะไรขึ้นถ้าแสงถูกทำให้กลายเป็นพื้นที่ที่ผู้ชมเข้าไปอยู่ได้” คำถามนี้ไม่สามารถตอบได้ด้วยคำอธิบายทางฟิสิกส์เพียงอย่างเดียว เพราะแม้ว่าวิทยาศาสตร์จะอธิบายคุณสมบัติของแสงได้ แต่ประสบการณ์ของการรับรู้แสงในฐานะพื้นที่ ภาวะ และการมีอยู่ จำเป็นต้องเกิดขึ้นผ่านการเข้าไปอยู่ในสถานการณ์ที่ศิลปินสร้างขึ้น

ในผลงานกลุ่ม *Ganzfeld* และ *Skyspace* ของเทอร์เรลล์ ผู้ชมไม่ได้เพียงมองดูแสงจากภายนอก หากเข้าไปอยู่ในสภาพแสงที่ทำให้ขอบเขตของพื้นที่ ผันงก เพดาน ระยะลึก และการรับรู้ทางสายตาถูกสั่นคลอน บางครั้งผู้ชมอาจรู้สึกว้าวุ่น หายไป บางครั้งแสงดูเหมือนมีปริมาตร หรือบางครั้งห้องฟ้าที่ถูกจัดกรอบผ่านสถาปัตยกรรมทำให้การมองเห็นธรรมชาติเปลี่ยนไป ความรู้ที่เกิดขึ้นจึงมีใช้ข้อมูลเกี่ยวกับแสง แต่เป็นความเข้าใจเชิงประสบการณ์ว่าการมองเห็นของมนุษย์ถูกสร้างขึ้นจากความสัมพันธ์ระหว่างแสง พื้นที่ ร่างกาย และเวลาอย่างไร

ในแง่นี้ งานของเทอร์เรลล์เป็นตัวอย่างสำคัญของ Practice-led Questions เพราะคำถามไม่ได้หยุดอยู่ในระดับภาษา หากนำไปสู่การสร้างสถานการณ์จริงเพื่อให้ผู้ชมทดลองรับรู้ด้วยตนเอง ศิลปินไม่ได้บอกผู้ชมว่า “การมองเห็นคืออะไร” แต่ทำให้ผู้ชมเกิดประสบการณ์ที่ทำให้การมองเห็นของตนเองกลายเป็นสิ่งที่ถูกสังเกตได้ งานศิลปะจึงทำหน้าที่เป็นพื้นที่ทดลองทางการรับรู้ และความรู้ที่เกิดขึ้นจากการเข้าไปอยู่ในสถานการณ์นั้น

คำถามแบบ “จะเกิดอะไรขึ้นถ้า...” จึงเป็นเครื่องมือสำคัญของวิทยาศาตร์ เพราะมันเปิดพื้นที่ให้การวิจัยไม่ถูกจำกัดอยู่ในกรอบเดิม คำถามเชิงสร้างสรรค์ช่วยให้ศิลปินสามารถเริ่มต้นจากความสงสัย ไปสู่การทดลอง และจากการทดลองไปสู่การตั้งปัญหาใหม่ให้กับสังคม การวิจัยเชิงศิลปะจึงไม่ได้มุ่งหาคำตอบที่แน่นอนเสมอไป หากทำให้เราเห็นโลกในมุมที่ไม่เคยเห็นมาก่อน



ภาพที่ 30 : โมเดลการตั้งคำถามเชิงสร้างสรรค์

ที่มา : อัยนา ญูยุทธานนท์ (2569)

โมเดลการตั้งคำถามเชิงสร้างสรรค์

Creative Questioning Model in Artistic Research

โมเดลการตั้งคำถามเชิงสร้างสรรค์ในวิชาศิลปะเสนอว่า การวิจัยเชิงศิลปะมิได้เริ่มต้นจากคำตอบ หากเริ่มต้นจากความสงสัยที่ยังไม่ชัดเจน ความสงสัยดังกล่าวค่อย ๆ ถูกพัฒนาเป็นคำถามเชิงสร้างสรรค์ นำไปสู่การทดลองทางศิลปะ และจากการทดลองจึงก่อให้เกิดการตั้งปัญหาใหม่ให้สังคมมองเห็น กระบวนการนี้ไม่ได้ดำเนินไปแบบเส้นตรงเท่านั้น แต่สามารถย้อนกลับไปสู่ความสงสัยใหม่ คำถามใหม่ และการทดลองใหม่ได้อย่างต่อเนื่อง

ขั้นที่ 1 ความสงสัย Curiosity ศิลปินเริ่มต้นจากความรู้สึกสงสัยต่อสิ่งที่พบเห็นในชีวิต ประสบการณ์ วัสดุ พื้นที่ ร่างกาย สังคม หรือประเด็นร่วมสมัย ความสงสัยยังอาจไม่ใช่คำถามที่ชัดเจน แต่เป็นแรงกระตุ้นแรกที่ทำให้เกิดการมองโลกอย่างไม่ยอมรับสิ่งเดิมโดยง่าย

ขั้นที่ 2 คำถามเชิงสร้างสรรค์ Creative Questioning ความสงสัยถูกพัฒนาเป็นคำถาม เช่น “จะเกิดอะไรขึ้นถ้า...” คำถามลักษณะนี้ไม่ได้มุ่งหาคำตอบสำเร็จรูป แต่เปิดพื้นที่ให้ศิลปินทดลองกับความเป็นไปได้ใหม่ ทั้งในด้านวัสดุ วิธีการ พื้นที่ เสียง แสง ภาพ ร่างกาย หรือความสัมพันธ์ทางสังคม

ขั้นที่ 3 การทดลองทางศิลปะ Artistic Experimentation คำถามนำไปสู่การลงมือทำ ศิลปินทดลองปรับแก้ ทำซ้ำ สังเกต และสะท้อนคิดผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ ความรู้ไม่ได้เกิดจากการคิดเชิงทฤษฎีเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการปฏิบัติจริงและการเผชิญกับสิ่งที่ไม่คาดคิดในกระบวนการ

ขั้นที่ 4 การค้นพบเชิงประสบการณ์ Experiential Discovery การทดลองทำให้เกิดข้อค้นพบที่อาจไม่ได้อยู่ในรูปของคำตอบตายตัว แต่อยู่ในรูปของประสบการณ์ การรับรู้ ความสัมพันธ์ใหม่ หรือความเข้าใจใหม่ต่อวัสดุ พื้นที่ ร่างกาย และบริบททางสังคม

ขั้นที่ 5 การตั้งปัญหาใหม่ให้สังคม Social Problem Finding ข้อค้นพบจากการทดลองทำให้ศิลปินสามารถตั้งปัญหาใหม่ให้สังคมมองเห็น สิ่งที่เคยถูกมองว่าเป็นเรื่องปกติอาจกลายเป็นประเด็นที่ควรถูกตั้งคำถาม เช่น อำนาจ เพศ ความทรงจำ เทคโนโลยี สิ่งแวดล้อม หรือความเป็นส่วนตัว

ดังนั้น การตั้งคำถามเชิงสร้างสรรค์จึงเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญของ Artistic Research เพราะมันเปลี่ยนความสงสัยให้กลายเป็นคำถาม เปลี่ยนคำถามให้กลายเป็นการทดลอง และเปลี่ยนการทดลองให้กลายเป็นการตั้งปัญหาใหม่ให้สังคม ในกระบวนการนี้ ศิลปินไม่ได้เพียงค้นหาคำตอบ แต่สร้างเส้นทางของการคิดที่ทำให้โลกถูกมองเห็นใหม่

กล่าวโดยสรุป การตั้งคำถามเชิงสร้างสรรค์คือจุดเริ่มต้นสำคัญของ Artistic Research เพราะมันเปลี่ยนความสงสัยให้กลายเป็นกระบวนการปฏิบัติ เปลี่ยนคำถามให้กลายเป็นการทดลอง และเปลี่ยนการทดลองให้กลายเป็นความรู้ใหม่ บางครั้งความรู้ใหม่ไม่ได้เกิดจากการแก้ปัญหา แต่เกิดจากการกล้าถามคำถามที่ยังไม่มีใครถาม ในจุดนี้

การตั้งคำถามไม่ได้เป็นเพียงขั้นตอนแรกของการวิจัย แต่เป็นการกระทำทางศิลปะในตัวเอง เมื่อคำถามเปลี่ยน โลกที่เรามองเห็นก็เปลี่ยน และนั่นคือพลังของการตั้งคำถามเชิงสร้างสรรค์ในวิทยาลัย

สรุปบทที่ 4

บทที่ 4 ทำให้เห็นอย่างชัดเจนว่า การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย (Artistic Research) มิได้ตั้งอยู่บนผลงานสำเร็จรูปเพียงอย่างเดียว หากตั้งอยู่บนโครงสร้างของกระบวนการ ได้แก่ การทดลอง การทำซ้ำ การสะท้อนคิด การจัดทำเอกสาร และการตั้งคำถามเชิงสร้างสรรค์ กระบวนการเหล่านี้ทำให้เส้นทางความคิดของศิลปินปรากฏอย่างเป็นระบบ โปร่งใส และสามารถถูกวิเคราะห์ วิพากษ์ และอภิปรายได้ในเชิงวิชาการ

การทดลองในบริบทของศิลปะมิใช่การเลียนแบบห้องปฏิบัติการทางวิทยาศาสตร์ หากเป็นการทดสอบเงื่อนไขของวัสดุ ผัสสะ พื้นที่ และเวลา วัสดุจึงไม่ใช่เพียงสื่อกลางในการสร้างผลงาน แต่เป็นตัวแปรสำคัญในการผลิตความรู้ การจัดเรียงซ้ำของวัตถุธรรมดาในงานของทารา โดโนแวน (Tara Donovan, ค.ศ. 1969–) แสดงให้เห็นว่าการเปลี่ยนแปลงเชิงปริมาณสามารถเปลี่ยนโครงสร้างการรับรู้ได้อย่างลึกซึ้ง สิ่งที่อยู่เหมือนการจัดวางเชิงรูปทรงจึงเป็นการทดลองทางประสาทสัมผัสที่ละเอียดอ่อน ความรู้ในกรณีนี้มีได้อยู่ในคำอธิบายเท่านั้น หากเกิดขึ้นเมื่อผู้ชมเผชิญกับสถานะที่วัสดุสร้างขึ้นผ่านพื้นที่และประสบการณ์จริง

เมื่อการทดลองถูกทำซ้ำอย่างมีระบบ การทำซ้ำ (Iteration) จึงกลายเป็นวิธีขัดเกลาแนวคิด การผลิตเวอร์ชันต่าง ๆ ไม่ใช่ความล่งเลหรือความไม่แน่ใจ หากเป็นการสร้างฐานข้อมูลเชิงประสบการณ์ที่ช่วยให้ศิลปินเห็นความแตกต่าง ความเป็นไปได้ และข้อจำกัดของงานอย่างต่อเนื่อง ตัวอย่างเช่น ผลงานชุด *Today Series* ของอน คาวาระ (On Kawara, ค.ศ. 1932–2014) ทำให้เวลาและการดำรงอยู่กลายเป็นสิ่งที่ถูกบันทึกผ่านโครงสร้างการทำซ้ำอย่างเข้มงวด การทำซ้ำในที่นี้จึงไม่ใช่การผลิตผลงานหลายชิ้น หากเป็นการผลิตความเข้าใจเชิงโครงสร้างเกี่ยวกับเวลา การมีอยู่ และวินัยของการปฏิบัติ

อย่างไรก็ตาม กระบวนการดังกล่าวจะมีสถานะเป็นการวิจัยได้ก็ต่อเมื่อมีการสะท้อนคิดระหว่างการปฏิบัติ แนวคิดการสะท้อนคิดระหว่างการปฏิบัติ (Reflection-in-Action) ของโดนัลด์ เชิน (Donald Schön, ค.ศ. 1930–1997) ช่วยอธิบายว่า การตัดสินใจระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์คือการคิดเชิงวิเคราะห์ที่ฝังอยู่ในการกระทำ ศิลปินไม่ได้คิดก่อนแล้วจึงทำเสมอไป หากคิดไปพร้อมกับทำ การปรับระดับเสียง การเลื่อนตำแหน่งวัตถุ การลดทอนองค์ประกอบ หรือการเปลี่ยนจังหวะของงาน ล้วนเป็นการประเมินผลแบบทันที ความรู้จึงเกิดขึ้นระหว่างการเคลื่อนไหวของกระบวนการ ไม่ใช่เกิดขึ้นหลังจากผลงานเสร็จสมบูรณ์เท่านั้น (Schön, 1983)

เพื่อให้กระบวนการเหล่านี้สามารถอภิปรายได้ในเชิงวิชาการ การจัดทำเอกสารจึงมีบทบาทสำคัญ บันทึกประจำวัน ภาพถ่ายเบื้องหลัง ไฟล์เสียง ภาพร่าง ตัวอย่างวัสดุ หรือร่องรอยของเวอร์ชันที่ไม่ถูกใช้ มิใช่เพียงหลักฐาน

ประกอบผลงาน แต่เป็นข้อมูลวิจัยในตัวเอง การทำให้สิ่งที่มองไม่เห็นกลายเป็นสิ่งที่วิเคราะห์ได้ คือการเปลี่ยนประสบการณ์ส่วนตัวให้มีสถานะสาธารณะ งานของโซฟี กาลล์ (Sophie Calle, ค.ศ. 1953–) แสดงให้เห็นว่า เอกสารสามารถเป็นทั้งกระบวนการและผลงานในตัวเอง การบันทึกจึงมิใช่ภาคผนวกของงาน หากเป็นโครงสร้างหนึ่งของความรู้ (Nelson, 2013; Sullivan, 2010) เหนือไปกว่าวิธีการทดลอง การทำซ้ำ และการบันทึก สิ่งที่ทำให้การวิจัยเชิงศิลปะมีพลังคือ การตั้งคำถามเชิงสร้างสรรค์ (Creative Questioning) การวิจัยเชิงศิลปะมิได้เริ่มจากช่องว่างทางทฤษฎีเสมอไป หากอาจเริ่มจากความสงสัยทางประสบการณ์ การแปลงแรงบันดาลใจหรือความรู้สึกคลุมเครือให้กลายเป็นคำถามที่มีโครงสร้าง คือการเปลี่ยนความรู้สึกให้กลายเป็นกระบวนการวิจัย คำถามแบบ “จะเกิดอะไรขึ้นถ้า...” (What if...?) เปิดพื้นที่ให้การทดลองที่ไม่จำกัดอยู่ในกรอบเดิม คำถามเช่นนี้ไม่สามารถตอบได้ด้วยการอ่านหรือการอธิบายเพียงอย่างเดียว หากต้องถูกทดสอบผ่านการปฏิบัติจริง

กรณีของเจมส์ เทอร์เรลล์ (James Turrell, ค.ศ. 1943–) แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า คำถามทางศิลปะสามารถนำไปสู่การทดลองทางการรับรู้ได้อย่างไร คำถามพื้นฐานเรื่อง “เรามองเห็นแสงอย่างไร” ไม่ได้ถูกตอบด้วยคำอธิบายทางฟิสิกส์เท่านั้น แต่ถูกสำรวจผ่านสภาพแวดล้อมของแสง พื้นที่ สี และเวลา ที่ผู้ชมต้องเข้าไปเผชิญด้วยร่างกายของตนเอง ความรู้จึงเกิดขึ้นจากการมีประสบการณ์กับสถานการณ์ที่ศิลปินสร้างขึ้น มากกว่าการรับข้อมูลในเชิงนิยามเพียงอย่างเดียว (Adcock, 1990; Govan & Kim, 2013)

ในอีกมิติหนึ่ง การวิจัยเชิงศิลปะมิได้มุ่งแก้ปัญหาเพียงอย่างเดียว หากทำหน้าที่ตั้งปัญหาใหม่ให้สังคม การทำให้สิ่งที่ดูปกติกลายเป็นสิ่งที่น่าตั้งคำถาม คือการขยายสนามความคิดของสังคม ศิลปินมิได้เสนอคำตอบสุดท้ายเสมอไป หากสร้างเงื่อนไขให้ผู้ชมต้องคิดต่อ ตัวอย่างเช่น บาร์บารา ครูเกอร์ (Barbara Kruger, ค.ศ. 1945–) ใช้ภาพและข้อความเพื่อทำให้ผู้ชมตั้งคำถามต่ออำนาจ เพศ ร่างกาย สื่อ และการบริโภค เธอไม่ได้แก้ปัญหาโครงสร้างสังคมโดยตรง แต่ทำให้ปัญหาปรากฏชัดขึ้นในระดับการรับรู้ การตั้งปัญหาใหม่จึงเป็นการผลิตความรู้ในระดับสาธารณะ เพราะมันเปลี่ยนวิธีที่สังคมมองและเข้าใจประเด็นหนึ่ง ๆ (Getzels & Csikszentmihalyi, 1976)

เมื่อพิจารณาทั้งหมดร่วมกัน จะเห็นว่าโครงสร้างของบทนี้ไม่ได้เคลื่อนไปสู่ “ผลงานที่ดีที่สุด” หากเคลื่อนไปสู่ “กระบวนการที่โปร่งใส” การทดลองทำให้แนวคิดถูกทดสอบ การทำซ้ำทำให้แนวคิดถูกขัดเกลา การสะท้อนคิดทำให้การกระทำมีสติ การจัดทำเอกสารทำให้กระบวนการมองเห็นได้ และการตั้งคำถามทำให้การปฏิบัติไม่หยุดอยู่กับความเคยชิน

การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยจึงมิใช่การเพิ่มงานศิลปะเข้าไปในระบบการวิจัย หากเป็นการทำให้การปฏิบัติสร้างสรรค์มีโครงสร้างของการรู้ที่ตรวจสอบ วิพากษ์ และพัฒนาได้ ความเข้มงวดของวิทยาศิลปมีได้อยู่ที่รูปแบบรายงานเพียงอย่างเดียว แต่อยู่ที่ความชัดเจนของคำถาม ความสม่ำเสมอของกระบวนการ ความสามารถในการสะท้อนคิด และการทำให้เส้นทางการคิดถูกมองเห็น

ในที่สุด ความรู้ในบริบทของวิทยาลัยไม่ได้เกิดจากข้อสรุปเพียงประโยคเดียว หากเกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุ เวลา การกระทำ การรับรู้ และการสะท้อนคิด เส้นทางของการสร้างสรรค์จึงมิใช่เพียงเบื้องหลังของผลงาน แต่คือสนามของความรู้เอง

รายการอ้างอิง

- Adcock, C. E. (1990). *James Turrell: The art of light and space*. University of California Press.
- Barrett, E., & Bolt, B. (Eds.). (2007). *Practice as research: Approaches to creative arts enquiry*. I.B. Tauris.
- Biggs, M., & Karlsson, H. (Eds.). (2011). *The Routledge companion to research in the arts*. Routledge.
- Bishop, C. (2012). *Artificial hells: Participatory art and the politics of spectatorship*. Verso.
- Bolt, B. (2004). *Art beyond representation: The performative power of the image*. I.B. Tauris.
- Bolt, B. (2007). The magic is in handling. In E. Barrett & B. Bolt (Eds.), *Practice as research: Approaches to creative arts enquiry* (pp. 27–34). I.B. Tauris.
- Borgdorff, H. (2012). *The conflict of the faculties: Perspectives on artistic research and academia*. Leiden University Press.
- Candy, L. (2006). *Practice based research: A guide*. Creativity and Cognition Studios, University of Technology Sydney.
- Calle, S. (n.d.). *Sophie Calle*. Perrotin.
- Dewey, J. (1934). *Art as experience*. Minton, Balch & Company.
- Eco, U. (1989). *The open work* (A. Cancogni, Trans.). Harvard University Press.
- Getzels, J. W., & Csikszentmihalyi, M. (1976). *The creative vision: A longitudinal study of problem finding in art*. John Wiley & Sons.
- Govan, M., & Kim, C. (Eds.). (2013). *James Turrell: A retrospective*. Los Angeles County Museum of Art.

- Kawara, O. (n.d.). *On Kawara*. David Zwirner.
- Kruger, B. (n.d.). *Barbara Kruger*. The Museum of Modern Art.
- Mäkelä, M., & Routarinne, S. (Eds.). (2006). *The art of research: Research practices in art and design*. University of Art and Design Helsinki.
- Museum of Modern Art. (n.d.). *Barbara Kruger*. The Museum of Modern Art.
- Museum of Modern Art. (n.d.). *On Kawara*. The Museum of Modern Art.
- Museum of Modern Art. (n.d.). *Sophie Calle*. The Museum of Modern Art.
- Nelson, R. (2013). *Practice as research in the arts: Principles, protocols, pedagogies, resistances*. Palgrave Macmillan.
- Polanyi, M. (1966). *The tacit dimension*. Doubleday.
- Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Basic Books.
- Schön, D. A. (1987). *Educating the reflective practitioner*. Jossey-Bass.
- Schwab, M. (Ed.). (2018). *Transpositions: Aesthetico-epistemic operators in artistic research*. Leuven University Press.
- Sullivan, G. (2010). *Art practice as research: Inquiry in visual arts* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Tate. (n.d.). *James Turrell*. Tate.
- Tate. (n.d.). *On Kawara*. Tate.
- Tate. (n.d.). *Sophie Calle*. Tate.
- Tate. (n.d.). *Tara Donovan*. Tate.
- Turrell, J. (n.d.). *James Turrell*. James Turrell Studio.
- Wilson, M., & van Ruiten, S. (Eds.). (2013). *SHARE handbook for artistic research education*. ELIA.





Exposition : การเผยแพร่ผลงานศิลปะในฐานะงานวิจัย

- 5.1 จาก “บทความ” สู่ “Exposition”
- 5.2 โครงสร้างของ Exposition
- 5.3 ภาพ เสียง และวิดีโอในฐานะ Argument
- 5.4 Digital Exposition และแพลตฟอร์มร่วมสมัย
- 5.5 กรณีศึกษา : Journal for Artistic Research (JAR)
- 5.6 การประเมินความเข้มงวด (Rigor) ใน Exposition
- 5.7 Exposition กับการเปลี่ยนความหมายของ “การตีพิมพ์”
- 5.8 ข้อเสนอของบทนี้



บทที่ 5

การเผยแพร่งานศิลปะในฐานะงานวิจัย

Exposition : Disseminating Art as Research

แนวคิดเรื่องการเผยแพร่หรือการนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) ในบริบทของการวิจัยเชิงศิลปะ (Artistic Research) ไม่ควรถูกเข้าใจว่าเป็นเพียง “นิทรรศการ” หรือการจัดแสดงผลงานสำเร็จรูปเท่านั้น และไม่ใช่ว่าเพียงการจัดทำเอกสารประกอบผลงาน หากเป็นการออกแบบพื้นที่ที่ทำให้ความรู้จากกระบวนการทางศิลปะสามารถปรากฏ วิเคราะห์ และถูกวิพากษ์ได้ การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) ในความหมายนี้ จึงเป็นการทำให้การปฏิบัติทางศิลปะ ร่องรอยของกระบวนการ วัสดุ ภาพ เสียง วิดีโอ ข้อความ และโครงสร้างการจัดวาง ทำงานร่วมกันในฐานะรูปแบบของการให้เหตุผล (Schwab & Borgdorff, 2013)

วารสารวิจัยเชิงศิลปะ (Journal for Artistic Research: JAR) ใช้คำว่า การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) เพื่ออธิบายรูปแบบการตีพิมพ์งานวิจัยเชิงศิลปะที่ไม่จำกัดอยู่ในบทความเชิงข้อความ แต่เปิดพื้นที่ให้ศิลปินและนักวิจัยนำเสนอร่องรอยของการปฏิบัติทางศิลปะผ่านสื่อหลากหลาย เช่น ภาพ เสียง วิดีโอ แผ่นผัง ข้อความ และองค์ประกอบเชิงพื้นที่ สื่อเหล่านี้ไม่ได้ทำหน้าที่เป็นเพียงภาพประกอบ หากร่วมกันสร้างข้อเสนอเชิงความรู้ของงานวิจัย (Journal for Artistic Research, n.d.)

ในทำนองเดียวกัน แพลตฟอร์มคลังรายการวิจัย (Research Catalogue: RC) ซึ่งพัฒนาโดยสมาคมวิจัยเชิงศิลปะ (Society for Artistic Research: SAR) เป็นแพลตฟอร์มดิจิทัลสำหรับการจัดทำเอกสาร การเผยแพร่ และการประเมินงานวิจัยเชิงศิลปะ โดยเปิดพื้นที่ให้การนำเสนอความรู้สามารถมีลักษณะไม่เป็นเส้นตรง และสามารถเชื่อมโยงสื่อหลายประเภทเข้าด้วยกันได้ แนวทางดังกล่าวทำให้การเผยแพร่งานวิจัยเชิงศิลปะไม่จำเป็นต้องยึดติดกับรูปแบบบทความวิชาการแบบเดิมเพียงอย่างเดียว แต่สามารถสร้างโครงสร้างการสื่อสารที่สอดคล้องกับธรรมชาติของกระบวนการสร้างสรรค์ได้มากขึ้น (Research Catalogue, n.d.; Society for Artistic Research, n.d.)

ดังนั้น การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) จึงไม่ใช่ขั้นตอนสุดท้ายหลังจากงานวิจัยเสร็จสิ้น หากเป็นส่วนหนึ่งของวิธีวิทยาการวิจัยเอง เพราะวิธีการจัดวางภาพ เสียง วิดีโอ วัตถุ ข้อความ และลำดับประสบการณ์ล้วนส่งผลต่อวิธีที่ผู้ชมและผู้อ่านเข้าใจความรู้ของงานวิจัย ภาพอาจทำหน้าที่เป็นข้อโต้แย้งหรือข้อเสนอเชิงเหตุผล (Argument) เสียงอาจทำหน้าที่เป็นเหตุผลเชิงประสบการณ์ วิดีโออาจทำหน้าที่เป็นการวิเคราะห์เวลา และการจัดวางอาจทำหน้าที่เป็นโครงสร้างตรรกะของการรับรู้ กล่าวอีกนัยหนึ่ง การเผยแพร่งานศิลปะในฐานะงานวิจัย คือการเปลี่ยนความหมายของคำว่า “การตีพิมพ์” จากการเผยแพร่ข้อความเพียงอย่างเดียว ไปสู่การเผยแพร่

ประสบการณ์ที่มีโครงสร้างของการให้เหตุผลในตัวเอง การเผยแพร่จึงมิได้หมายถึงการแสดงผลลัพธ์ของการวิจัยเท่านั้น แต่หมายถึงการทำให้กระบวนการคิด กระบวนการสร้างสรรค์ และรูปแบบของความรู้ที่เกิดจากศิลปะ ปรากฏในรูปแบบที่ผู้อื่นสามารถอ่าน รับรู้ วิเคราะห์ และวิพากษ์ได้

บทนี้จึงมุ่งสำรวจว่า การเผยแพร่งานศิลปะในฐานะงานวิจัยมีลักษณะอย่างไร ภาพ เสียง วิดีโอ วัตถุ และการจัดวางสามารถทำหน้าที่เป็นข้อเสนอหรือข้อโต้แย้งเชิงความรู้ได้อย่างไร และกรณีตัวอย่างร่วมสมัยได้เปลี่ยนสนามการสื่อสารทางวิชาการจากระบบที่เน้นข้อความ ไปสู่ระบบที่ยอมรับประสบการณ์ สื่อ และการปฏิบัติในฐานะรูปแบบของความรู้ได้อย่างไร โดยบทที่ 5 นี้สามารถแยกพิจารณาออกเป็น 8 หัวข้อย่อยหลักที่จะคลี่คลายประเด็นดังกล่าวอย่างเป็นระบบ ดังนี้

5.1 จาก “บทความ” สู่ “การนำเสนอในฐานะงานวิจัย : Exposition”

- 5.1.1 ข้อจำกัดของรูปแบบบทความเชิงข้อความ
- 5.1.2 ความรู้ที่ไม่สามารถแปลเป็นภาษาได้ครบถ้วน
- 5.1.3 การเผยแพร่ในฐานะส่วนหนึ่งของกระบวนการวิจัย
- 5.1.4 การนำเสนอในฐานะงานวิจัย : Exposition คืออะไร และแตกต่างจาก Documentation อย่างไร

5.2 โครงสร้างของการนำเสนอในฐานะงานวิจัย Exposition

- 5.2.1 การจัดวางความคิดแบบไม่เป็นเส้นตรง (Non-linear Structure)
- 5.2.2 ความสัมพันธ์ระหว่างข้อความ ภาพ และเสียง
- 5.2.3 การออกแบบประสบการณ์ของผู้อ่าน/ผู้ชม
- 5.2.4 การทำให้ “กระบวนการ” กลายเป็นเนื้อหาหลัก

5.3 ภาพ เสียง และวิดีโอในฐานะ Argument

- 5.3.1 Visual Argument : ภาพในฐานะการให้เหตุผล
- 5.3.2 Sonic Argument : เสียงในฐานะการสร้างข้อเสนอ
- 5.3.3 Temporal Argument : เวลาและการตัดต่อเป็นตรรกะ
- 5.3.4 Spatial Argument : การจัดวางพื้นที่เป็นการให้เหตุผล
- 5.3.5 เมื่อรูปแบบคือเนื้อหา : Form as Knowledge

5.4 Digital Exposition และแพลตฟอร์มร่วมสมัย

5.4.1 การเผยแพร่แบบมัลติมีเดีย

5.4.2 Interactive Research : การมีส่วนร่วมของผู้ชม

5.4.3 Hyperlink และโครงสร้างแบบเครือข่าย

5.4.4 ความแตกต่างระหว่าง Website ธรรมดา กับ Exposition เชิงวิจัย

5.5 กรณีศึกษา : Journal for Artistic Research (JAR)

5.5.1 JAR กับแนวคิด Exposition

5.5.2 Research Catalogue : ระบบจัดการความรู้เชิงศิลปะ

5.5.3 ตัวอย่างงานที่ใช้ภาพและเสียงเป็นข้อโต้แย้ง

5.5.4 Peer Review ในบริบทที่ไม่ใช่บทความข้อความ

5.5.5 มาตรฐานคุณภาพในงานที่ไม่เป็นเส้นตรง

5.6 การประเมินความเข้มงวด : Rigor ในการนำเสนอในฐานะงานวิจัย Exposition

5.6.1 ความชัดเจนของคำถามวิจัย

5.6.2 ความสัมพันธ์ระหว่างการปฏิบัติและข้อเสนอ

5.6.3 ความโปร่งใสของกระบวนการ

5.6.4 ความสามารถในการเปิดให้วิพากษ์

5.7 การนำเสนอในฐานะงานวิจัย Exposition กับการเปลี่ยนความหมายของ “การตีพิมพ์”

5.7.1 จากการตีพิมพ์เชิงข้อความสู่การเผยแพร่เชิงประสบการณ์

5.7.2 การทำให้ผลงานศิลปะเป็นทั้งผลลัพธ์และการสื่อสาร

5.7.3 บทบาทของผู้อ่านในฐานะผู้มีส่วนร่วม

5.7.4 การเผยแพร่ในฐานะพื้นที่ทดลองรอบใหม่

5.8 ข้อเสนอของบทนี้

5.8.1 การเผยแพร่ไม่ใช่ขั้นตอนสุดท้าย แต่เป็นส่วนหนึ่งของวิธีวิทยา

5.8.2 Exposition ในฐานะสนามความรู้แบบเปิด

5.8.3 การเปลี่ยนคำถามจาก “จะเขียนอย่างไร” เป็น “จะทำให้ความรู้ปรากฏอย่างไร”

แต่ก่อนจะเข้าสู่โครงสร้างและกรณีศึกษาใด ๆ จำเป็นต้องย้อนกลับไปยังจุดตั้งต้นของปัญหาเสียก่อน นั่นคือ คำถามว่าเหตุใดรูปแบบบทความเชิงข้อความจึงไม่เพียงพอสำหรับการถ่ายทอดความรู้เชิงศิลปะ เพราะหากเรายังไม่เข้าใจข้อจำกัดของรูปแบบเดิม เราจะไม่เห็นความจำเป็นของรูปแบบใหม่ ดังนั้น ประเด็นแรกของบทนี้จะเริ่มต้นที่การพิจารณาการเคลื่อนจาก “บทความ” ไปสู่ “Exposition” ในฐานะการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างของการสื่อสารทางวิชาการ ไม่ใช่เพียงการเพิ่มสื่อภาพหรือเสียงเข้าไปประกอบข้อความ แต่เป็นการเปลี่ยนวิธีคิดเกี่ยวกับการให้เหตุผลและการทำให้ความรู้ปรากฏ

5.1 จาก “บทความ” สู่ “การนำเสนอในฐานะงานวิจัย : Exposition”

หากยอมรับว่าศิลปะสามารถเป็นการวิจัยได้ คำถามต่อมาคือ รูปแบบการเผยแพร่ความรู้นั้นควรเป็นอย่างไร ในระบบวิชาการทั่วไป บทความเชิงข้อความคือมาตรฐานกลางของการให้เหตุผล ความรู้ถูกจัดวางเป็นลำดับเชิงเส้น มีบทนำ ทบทวนวรรณกรรม วิธีวิทยา ผลการศึกษา และข้อสรุป โครงสร้างดังกล่าวมีพลังในศาสตร์ที่อาศัยตรรกะภาษาเป็นหลัก

แต่ในบริบทของวิทยาศิลป์ ความรู้จำนวนมากมิได้เกิดขึ้นในรูปแบบข้อความ หากเกิดผ่านการรับรู้เชิงประสบการณ์ ผ่านภาพ เสียง จังหวะ เวลา และพื้นที่ หากรูปแบบการรู้ต่างไป รูปแบบการเผยแพร่ย่อมต้องเปลี่ยนตาม การเคลื่อนจาก “บทความ” สู่ “การนำเสนอในฐานะงานวิจัย : Exposition” จึงไม่ใช่การเปลี่ยนแพลตฟอร์ม หากเป็นการเปลี่ยนความเข้าใจเกี่ยวกับการให้เหตุผลทางวิชาการ

5.1.1 ข้อจำกัดของรูปแบบบทความเชิงข้อความ

บทความเชิงข้อความมีข้อดีในด้านความชัดเจน ความเป็นระบบ และการตรวจสอบซ้ำได้ แต่ข้อจำกัดสำคัญคือ การลดทอนประสบการณ์ให้เหลือเพียงคำอธิบาย ความรู้ที่เกิดจากการปฏิบัติทางศิลปะจำนวนมากไม่สามารถแปลงเป็นข้อความได้ครบถ้วนโดยไม่สูญเสียมิติสำคัญบางอย่าง

ตัวอย่างเช่น งานจัดวางที่ทำงานกับแสงหรือเสียง หากอธิบายผ่านข้อความเพียงอย่างเดียว ผู้อ่านอาจเข้าใจแนวคิด แต่ไม่สามารถรับรู้สภาวะที่เกิดขึ้นจริง การแปลประสบการณ์เชิงเวลาให้เป็นประโยค ทำให้เวลา “หยุดนิ่ง” กลายเป็นสิ่งที่ถูกสรุป มากกว่าจะถูกสัมผัส

โครงสร้างแบบเชิงเส้นของบทความยังจำกัดความเป็นไปได้ของการคิดแบบไม่เป็นเส้นตรง ศิลปะจำนวนมากทำงานกับความกำกวม การซ้อนทับ และความสัมพันธ์แบบเครือข่าย ซึ่งไม่สอดคล้องกับรูปแบบรายงานที่ต้องมีข้อสรุปชัดเจนในตอนท้าย ดังนั้น ปัญหาไม่ได้อยู่ที่บทความไม่ดีพอ แต่อยู่ที่บทความไม่ได้ออกแบบมาเพื่อรองรับความรู้ทุกประเภท

5.1.2 ความรู้ที่ไม่สามารถแปลเป็นภาษาได้ครบถ้วน Knowledge That Cannot Be Fully Translated into Language

นักปรัชญาและนักวิทยาศาสตร์อย่างไมเคิล โพลานยี (Michael Polanyi, ค.ศ. 1891–1976) เคยเสนอแนวคิดสำคัญว่า “เรารู้มากกว่าที่เราสามารถบอกได้” แนวคิดนี้สัมพันธ์กับสิ่งที่เรียกว่า ความรู้โดยนัย (Tacit Knowledge) ซึ่งหมายถึงความรู้ที่ฝังอยู่ในทักษะ การรับรู้ ประสบการณ์ตรง และการปฏิบัติของมนุษย์ ความรู้ลักษณะนี้ไม่สามารถอธิบายออกมาเป็นภาษาได้ครบถ้วน เพราะบางส่วนเกิดขึ้นผ่านร่างกาย ผัสสะ ความเคยชิน การตัดสินใจเฉพาะหน้า และการมีประสบการณ์กับสถานการณ์จริง (Polanyi, 1966)

ศิลปะเป็นพื้นที่ที่ความรู้โดยนัยปรากฏอย่างชัดเจน การฟังเสียงในพื้นที่จริง การเดินผ่านงานศิลปะจัดวาง การเผชิญหน้ากับภาพที่มีขนาดเท่าร่างกาย หรือการรับรู้จังหวะของแสงและเงาในพื้นที่ ล้วนไม่ใช่เพียงข้อมูลที่สามารถสรุปเป็นข้อความได้ทั้งหมด หากเป็นการรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Knowing) ที่เกิดขึ้นผ่านร่างกาย และผัสสะของผู้ชม การพยายามแปลประสบการณ์เหล่านี้ทั้งหมดให้เป็นภาษา อาจทำให้มิติทางร่างกาย อารมณ์ บรรยากาศ เวลา และความสัมพันธ์กับพื้นที่ถูกกลดทอนลง

ในบริบทนี้ การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) จึงเกิดขึ้นเพื่อตอบสนองต่อข้อจำกัดของภาษาเขียน กล่าวคือ Exposition เปิดพื้นที่ให้ความรู้จากศิลปะไม่จำเป็นต้องถูกแปลเป็นข้อความทั้งหมด แต่สามารถปรากฏผ่านภาพ เสียง วิดีโอ วัตถุ การจัดวาง และลำดับของประสบการณ์ได้ ภาพอาจทำหน้าที่อธิบายสิ่งที่ภาษาไม่สามารถอธิบายได้ครบถ้วน เสียงอาจทำหน้าที่เป็นข้อเสนอเชิงเหตุผลผ่านการรับฟัง และการจัดวางอาจทำหน้าที่สร้างเงื่อนไขให้ผู้ชมเข้าใจความรู้ผ่านการเคลื่อนที่และการรับรู้ของร่างกาย

ดังนั้น การเผยแพร่รูปแบบใหม่ในวิชาศิลปะจึงมิใช่เพียงการเพิ่มสื่อประกอบเข้าไปในบทความวิชาการ หากเป็นการยอมรับว่า ความรู้บางประเภทจำเป็นต้องปรากฏผ่านรูปแบบที่ไม่ใช่ภาษาโดยตรง การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) จึงช่วยทำให้ความรู้ที่ไม่เป็นภาษา หรือความรู้ที่ไม่สามารถแปลเป็นภาษาได้ครบถ้วน มีสถานะ

ทางวิชาการ และสามารถถูกอ่าน รับรู้ วิเคราะห์ และวิพากษ์ได้ในรูปแบบที่สอดคล้องกับธรรมชาติของศิลปะเอง (Schwab & Borgdorff, 2013; Nelson, 2013)

5.1.3 การเผยแพร่ในฐานะส่วนหนึ่งของกระบวนการวิจัย Dissemination as Part of the Research Process

ในกรอบการวิจัยแบบดั้งเดิม การเผยแพร่มักถูกเข้าใจว่าเป็นขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการวิจัย กล่าวคือ เมื่อนักวิจัยดำเนินการศึกษา วิเคราะห์ข้อมูล และได้ข้อสรุปแล้ว จึงนำผลการวิจัยไปเผยแพร่ในรูปแบบบทความ รายงาน หนังสือ หรือการนำเสนอทางวิชาการ อย่างไรก็ตาม ในบริบทของการวิจัยเชิงศิลปะ (Artistic Research) การเผยแพร่ไม่ได้เป็นเพียงปลายทางของงานวิจัย หากสามารถทำหน้าที่เป็นส่วนหนึ่งของวิธีวิทยาการวิจัยเองได้

เมื่อศิลปินออกแบบการนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) ศิลปินมิได้เพียงจัดวางผลงานให้ผู้ชมมองเห็น เท่านั้น แต่กำลังกำหนดวิธีที่ความรู้จะถูกประสบ รับรู้ และตีความ การจัดวางองค์ประกอบ การเลือกจังหวะเวลา การกำหนดลำดับการเข้าถึง การเชื่อมโยงภาพ เสียง วิดีโอ วัตถุ และข้อความ ล้วนเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบ โครงสร้างการให้เหตุผลของงานวิจัย กล่าวอีกนัยหนึ่ง รูปแบบของการเผยแพร่ไม่ได้เป็นเพียงภาชนะรองรับความรู้ แต่เป็นส่วนหนึ่งของการสร้างความรู้ด้วย

ในแพลตฟอร์มของสมาคมวิจัยเชิงศิลปะ (Society for Artistic Research: SAR) โดยเฉพาะแพลตฟอร์ม คลังรายการวิจัย (Research Catalogue: RC) และวารสารวิจัยเชิงศิลปะ (Journal for Artistic Research: JAR) แนวคิดการนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) ได้รับการพัฒนาให้เป็นรูปแบบของการตีพิมพ์และการเผยแพร่ งานวิจัยเชิงศิลปะที่เปิดพื้นที่ให้ภาพ เสียง วิดีโอ แผนผัง ข้อความ และองค์ประกอบเชิงพื้นที่ ทำงานร่วมกันได้อย่างไม่ จำเป็นต้องเป็นเส้นตรงเสมอไป แนวทางดังกล่าวทำให้การเผยแพร่ไม่ใช่เพียงการรายงานผลการวิจัย แต่เป็นพื้นที่ ที่กระบวนการวิจัยยังคงดำเนินต่อการจัดวาง การอ่าน การรับรู้ และการตีความของผู้ชมและผู้อ่าน (Journal for Artistic Research, n.d.; Research Catalogue, n.d.; Society for Artistic Research, n.d.)

ลักษณะสำคัญของการเผยแพร่ในฐานะกระบวนการวิจัย คือการเปิดโอกาสให้ผู้อ่านหรือผู้ชมเลือกเส้นทางการสำรวจความรู้ได้ด้วยตนเอง การจัดวางเนื้อหาแบบไม่เป็นเส้นตรงทำให้ความรู้ไม่ได้ถูกส่งผ่านจากผู้วิจัยไปยังผู้รับ สารเพียงทางเดียว หากเกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างสื่อ โครงสร้างการนำเสนอ และประสบการณ์ของผู้ชม ความรู้จึง ไม่ได้อยู่เฉพาะในข้อความอธิบาย แต่กระจายอยู่ในความสัมพันธ์ระหว่างภาพ เสียง เวลา พื้นที่ และการเคลื่อนที่ของการรับรู้

ด้วยเหตุนี้ การเผยแพร่ในบริบทของวิชาศิลปะจึงอาจกลายเป็น “สนามทดลองรอบใหม่” ของงานวิจัย เพราะการนำเสนอทำให้คำถาม วิธีการ และข้อค้นพบถูกจัดวางในสถานการณ์ที่ผู้อื่นสามารถเข้าไปมีประสบการณ์ วิเคราะห์ และวิพากษ์ได้ การเผยแพร่จึงไม่ใช่จุดจบของกระบวนการ หากเป็นการขยายพื้นที่ของการวิจัยจากสตูดิโอ

หรือกระบวนการสร้างสรรค์ ไปสู่พื้นที่สาธารณะ พื้นที่วิชาการ และพื้นที่ของการแลกเปลี่ยนความรู้ (Schwab & Borgdorff, 2013; Borgdorff, 2012) ดังนั้น การเผยแพร่ในฐานะส่วนหนึ่งของกระบวนการวิจัยจึงทำให้การวิจัยเชิงศิลปะมีลักษณะเฉพาะ เพราะการนำเสนอไม่ได้เป็นเพียงการแสดงผลลัพธ์ แต่เป็นการทำให้กระบวนการคิด กระบวนการทดลอง และรูปแบบของความรู้ที่เกิดจากศิลปะ สามารถปรากฏ ดำเนินต่อ และถูกวิพากษ์ได้ในพื้นที่ที่กว้างขึ้น

5.1.4 การนำเสนอในฐานะงานวิจัยคืออะไร และแตกต่างจากการจัดทำเอกสารอย่างไร What Is Exposition and How Is It Different from Documentation ?

การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) ไม่ใช่เพียงการรวบรวมเอกสาร การจัดแสดงผลงานพร้อมคำอธิบาย หรือการนำผลลัพธ์ของงานศิลปะมาเผยแพร่ต่อสาธารณะเท่านั้น หากเป็นการออกแบบพื้นที่ของความรู้ที่ทำให้องค์ประกอบต่าง ๆ เช่น ภาพ เสียง วิดีโอ วัตถุ ข้อความ เอกสาร กระบวนการ และโครงสร้างการจัดวางทำงานร่วมกันในฐานะข้อเสนอทางความรู้ของงานวิจัย กล่าวอีกนัยหนึ่ง Exposition คือการทำให้ความรู้จากการปฏิบัติทางศิลปะปรากฏในรูปแบบที่สามารถรับรู้ วิเคราะห์ และวิพากษ์ได้ (Schwab & Borgdorff, 2013)

ในขณะที่การจัดทำเอกสาร (Documentation) มุ่งบันทึกสิ่งที่เกิดขึ้นในกระบวนการสร้างสรรค์ เช่น ภาพถ่ายกระบวนการทำงาน บันทึกเสียง วิดีโอเบื้องหลัง สมุดบันทึกการวิจัย ภาพร่าง หรือรายงานขั้นตอนการทดลอง เอกสารเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นหลักฐานของกระบวนการ เป็นร่องรอยที่ช่วยให้ผู้อื่นเห็นว่า ศิลปินทำอะไร ทดลองอะไร หรือเกิดอะไรขึ้นระหว่างทาง อย่างไรก็ตาม การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) ก้าวไปไกลกว่าการจัดเก็บหลักฐาน เพราะมิได้หยุดอยู่ที่การบอกว่า “เกิดอะไรขึ้น” แต่ตั้งคำถามต่อไปว่า “สิ่งที่เกิดขึ้นนี้เสนอความรู้อะไร และเสนอผ่านรูปแบบใด” ดังนั้น หากการจัดทำเอกสาร (Documentation) ทำหน้าที่บันทึกกระบวนการ Exposition คือการจัดวางเอกสาร วัตถุ สื่อ และประสบการณ์เหล่านั้นให้กลายเป็นโครงสร้างของการให้เหตุผล

ความแตกต่างสำคัญคือ Documentation มักตอบคำถามว่า “เกิดอะไรขึ้น” ส่วน Exposition ตั้งคำถามว่า “สิ่งนี้ทำให้เรารู้อะไร และเรารู้สิ่งนั้นผ่านประสบการณ์แบบใด” ใน Exposition ภาพไม่ได้เป็นเพียงภาพประกอบข้อความ แต่สามารถทำหน้าที่เป็นข้อเสนอหรือข้อโต้แย้งเชิงเหตุผล (Argument) ได้ในตัวเอง เสียงไม่ได้เป็นเพียงไฟล์แนบ แต่สามารถเป็นข้อเสนอเชิงประสบการณ์ที่ทำให้ผู้ฟังเข้าใจประเด็นวิจัยผ่านการรับรู้ วิดีโอไม่ได้เป็นเพียงสื่อบันทึกเหตุการณ์ แต่สามารถทำหน้าที่วิเคราะห์เวลา การเคลื่อนไหว และกระบวนการ ส่วนโครงสร้างของหน้าเว็บหรือพื้นที่จัดแสดงก็ไม่ได้เป็นเพียงการจัดหมวดหมู่ข้อมูล หากเป็นตรรกะที่กำหนดวิธีการอ่าน การรับรู้ และการตีความของผู้ชม

ในบริบทของการวิจัยเชิงศิลปะ (Artistic Research) การเคลื่อนจากบทความวิชาการไปสู่ Exposition จึงไม่ใช่เพียงการเปลี่ยนรูปแบบการเผยแพร่ แต่เป็นการเปลี่ยนจากการเขียนความรู้ ไปสู่การออกแบบการปรากฏของ

ความรู้ ความรู้ไม่ได้อยู่เฉพาะในข้อความอธิบาย แต่กระจายอยู่ในความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ วัสดุ พื้นที่ ลำดับ ประสบการณ์ และการมีส่วนร่วมของผู้ชม

ด้วยเหตุนี้ การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) จึงทำให้การเผยแพร่ไม่ใช่เพียงการสื่อสารผลการวิจัย หลังจากกระบวนการเสร็จสิ้น หากเป็นการทำให้กระบวนการวิจัยยังคงมีชีวิตอยู่ในพื้นที่สาธารณะและพื้นที่วิชาการ ผู้ชม และผู้อ่านไม่ได้เป็นเพียงผู้รับข้อมูล แต่กลายเป็นผู้ที่เข้าไปอ่าน รับรู้ เชื่อมโยง และตีความโครงสร้างของความรู้ที่ศิลปินออกแบบไว้ การเผยแพร่ในความหมายนี้จึงเป็นส่วนหนึ่งของวิธีวิทยาการวิจัย ไม่ใช่เพียงขั้นตอนปลายทางของงานวิจัย (Borgdorff, 2012; Journal for Artistic Research, n.d.; Research Catalogue, n.d.)

ตัวอย่างศิลปินและกรณีศึกษาการนำเสนอในฐานะงานวิจัย Artists and Case Studies of Exposition as Research

เพื่อทำความเข้าใจว่า การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) แตกต่างจากบทความหรือการจัดทำเอกสารทั่วไปอย่างไร สามารถพิจารณาผ่านกรณีศึกษาของศิลปินและกลุ่มวิจัยร่วมสมัยที่ใช้ภาพ เสียง วิดีโอ เอกสาร ข้อมูล และโครงสร้างการจัดวางเป็นส่วนหนึ่งของการให้เหตุผลทางความรู้ กรณีเหล่านี้แสดงให้เห็นว่า รูปแบบของการนำเสนอไม่ได้เป็นเพียงเปลือกนอกของเนื้อหา หากเป็นตัวโครงสร้างของข้อเสนอทางวิชาการและศิลปะ

1) วาลิด ราอัด : คลังเอกสารในฐานะโครงสร้างของหลักฐาน Walid Raad: Archive as an Evidentiary Structure

วาลิด ราอัด (Walid Raad, ค.ศ. 1967-) เป็นศิลปินชาวเลบานอน-อเมริกันที่ทำงานกับภาพถ่าย วิดีโอ เอกสาร การบรรยาย และประวัติศาสตร์การเมือง ผลงานของเขามักตั้งคำถามต่อความทรงจำ สงคราม ประวัติศาสตร์ และสถานะของหลักฐาน โดยเฉพาะประวัติศาสตร์ร่วมสมัยของเลบานอนและสงครามกลางเมืองเลบานอน

ผลงานสำคัญของราอัดคือ *The Atlas Group* (ค.ศ. 1989-2004) ซึ่งเป็นโครงการที่นำเสนอในลักษณะคล้ายคลังเอกสารเกี่ยวกับสงครามกลางเมืองเลบานอน ภายในโครงการประกอบด้วยภาพถ่าย วิดีโอ เอกสาร บันทึก สมุดจด และข้อมูลต่าง ๆ ที่ดูเหมือนเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ อย่างไรก็ตาม เอกสารจำนวนหนึ่งมีลักษณะกึ่งจริงกึ่งแต่ง หรือถูกสร้างขึ้นเพื่อให้ผู้ชมตั้งคำถามต่อสถานะของหลักฐาน ความทรงจำ และเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ (Raad, 2006; Reina Sofia, n.d.)

ความสำคัญของงานนี้ไม่ได้อยู่ที่การเขียนบทความเพื่ออธิบายข้อโต้แย้งเกี่ยวกับประวัติศาสตร์โดยตรง แต่อยู่ที่การสร้าง “พื้นที่เอกสาร” ให้ผู้ชมเผชิญกับหลักฐานที่คลุมเครือและไม่มั่นคง ผู้ชมจึงต้องตั้งคำถามว่า อะไรคือความจริง อะไรคือเรื่องเล่า อะไรคือเอกสาร และใครมีอำนาจในการจัดระบบความทรงจำ ในกรณีนี้ รูปแบบการจัดวางเอกสารคือข้อเสนอเชิงเหตุผลของงาน ไม่ใช่เพียงคำอธิบายประกอบประวัติศาสตร์

ดังนั้น *The Atlas Group* จึงเป็นตัวอย่างสำคัญของการนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) เพราะงานไม่ได้ใช้เอกสารเพียงเพื่อยืนยันความจริง แต่ใช้เอกสารเพื่อเปิดเผยความไม่แน่นอนของระบบความรู้เอง Exposition ในกรณีนี้คือการออกแบบโครงสร้างของหลักฐาน เพื่อให้ผู้ชมเห็นว่า ประวัติศาสตร์ไม่ได้เป็นสิ่งที่ปรากฏอย่างเป็นกลาง หากถูกสร้าง เรียบเรียง และตีความผ่านระบบของเอกสารและการเล่าเรื่อง

2) ฮิตะ ชไตเยร์ล : วิดีโอในฐานะข้อเสนอเชิงเหตุผล Hito Steyerl: Video as Argument

ฮิตะ ชไตเยร์ล (Hito Steyerl, ค.ศ. 1966–) เป็นศิลปิน นักทำภาพยนตร์ และนักเขียนชาวเยอรมัน ผู้ทำงานกับภาพเคลื่อนไหว สื่อดิจิทัล การเมืองของภาพ ทุนนิยมแพลตฟอร์ม สงคราม เทคโนโลยี และการเฝ้าระวัง ผลงานของเธอมักผสมผสานความรู้เชิงทฤษฎีเข้ากับอารมณ์ขัน การเสียดสี และภาษาของสื่อดิจิทัลร่วมสมัย

ผลงาน *How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File* (ค.ศ. 2013) เป็นวิดีโอที่นำเสนอในรูปแบบคล้ายบทเรียนการสอนหรือสื่อการเรียนรู้เชิงประชดประชัน งานใช้ภาพ เสียง กราฟิก การตัดต่อ และเสียงบรรยาย เพื่อวิพากษ์การมองเห็นในยุคดิจิทัล โดยเฉพาะในบริบทของภาพความละเอียดสูง เทคโนโลยีการเฝ้าระวัง และการหายตัวไปจากระบบการมองเห็นของเทคโนโลยี (MoMA, n.d.; e-flux, n.d.)

แทนที่ชไตเยร์ลจะเขียนบทความเพื่ออธิบายปัญหาเรื่องการมองเห็นและการเฝ้าระวัง เธอกลับสร้างวิดีโอที่มีโครงสร้างเป็นข้อเสนอเชิงเหตุผล ภาพทำหน้าที่เป็นตัวอย่าง เสียงบรรยายทำหน้าที่คล้ายวิทยานิพนธ์ย่อย การตัดต่อทำหน้าที่เป็นตรรกะ และจังหวะของวิดีโอทำหน้าที่สร้างประสบการณ์ของการคิด งานจึงไม่ได้เพียงกล่าวถึงการมองเห็น แต่ทำให้ผู้ชมเข้าไปอยู่ในระบบภาพที่กำลังถูกวิพากษ์

ในกรณีนี้ วิดีโอไม่ได้เป็นเพียงสื่อประกอบแนวคิด หากเป็นรูปแบบของการให้เหตุผลโดยตรง การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) จึงปรากฏผ่านความสัมพันธ์ระหว่างภาพ เสียง เวลา การตัดต่อ และภาษาเสียดสี งานของชไตเยร์ลแสดงให้เห็นว่า ในบางกรณี ภาพเคลื่อนไหวสามารถทำหน้าที่เป็นข้อเสนอทางทฤษฎีได้โดยไม่ต้องลดทอนตัวเองให้เป็นบทความเชิงข้อความ

3) ฟอเรนซิก อาร์คิเทกเจอร์ : การสืบสวนเชิงสถาปัตยกรรมในฐานะพื้นที่ของหลักฐาน Forensic Architecture: Architectural Investigation as an Evidentiary Space

ฟอเรนซิก อาร์คิเทกเจอร์ (Forensic Architecture) เป็นกลุ่มวิจัยสหวิทยาการที่ตั้งอยู่ที่ Goldsmiths, University of London ก่อตั้งโดยสถาปนิกและนักทฤษฎีอย่าง อีอัล ไวซ์แมน (Eyal Weizman, ค.ศ. 1970–) กลุ่มนี้ทำงานระหว่างสถาปัตยกรรม ศิลปะ นิติวิทยาศาสตร์ สิทธิมนุษยชน วารสารศาสตร์เชิงสืบสวน และเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสืบสวนเหตุการณ์ความรุนแรงของรัฐ ความขัดแย้งทางการเมือง และการละเมิดสิทธิมนุษยชน (Forensic Architecture, n.d.; Weizman, 2017)

การทำงานของฟอเรนซิก อาร์คิเทกเชอร์ใช้โมเดล 3 มิติ แผนที่ ภาพถ่ายดาวเทียม คลิปวิดีโอ เสียง พยานหลักฐาน และข้อมูลดิจิทัล เพื่อสร้างแบบจำลองหรือการวิเคราะห์เหตุการณ์ที่ซับซ้อน พวกเขาไม่ได้เผยแพร่ผลการวิจัยในรูปแบบบทความเพียงอย่างเดียว แต่จัดวางข้อมูลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ รายงานเชิงโต้ตอบ นิทรรศการ และการนำเสนอในพิพิธภัณฑ์หรือพื้นที่สาธารณะ

ในกรณีนี้ โมเดล 3 มิติไม่ได้เป็นเพียงภาพประกอบ แต่ทำหน้าที่เป็นหลักฐานเชิงพื้นที่ เสียงไม่ได้เป็นเพียงไฟล์แนบ แต่สามารถทำหน้าที่เป็นข้อมูลสำหรับการตรวจสอบเหตุการณ์ แผนที่ไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือบอกตำแหน่ง แต่เป็นโครงสร้างของความสัมพันธ์ระหว่างเวลา พื้นที่ และการกระทำ ส่วนการจัดวางในพื้นที่นิทรรศการก็ไม่ได้เป็นเพียงการนำเสนอข้อมูล หากเป็นตรรกะของการสืบสวนที่เปิดให้ผู้ชมมองเห็นกระบวนการสร้างหลักฐาน

งานของฟอเรนซิก อาร์คิเทกเชอร์จึงแสดงให้เห็นว่า การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) สามารถเป็นพื้นที่ที่ศิลปะ สถาปัตยกรรม การสืบสวน และวิชาการมาบรรจบกัน ความรู้ไม่ได้ปรากฏผ่านข้อความอย่างเดียว แต่เกิดจากการเชื่อมโยงข้อมูล ภาพ เสียง พื้นที่ และการวิเคราะห์เชิงโครงสร้างเข้าด้วยกัน การจัดวางจึงทำหน้าที่เป็น การให้เหตุผล และทำให้ผู้ชมเข้าใจว่างานวิจัยกำลังสร้างหลักฐานอย่างไร

4) จิง ที. มินห์-ฮา : ภาพยนตร์ในฐานะการวิพากษ์ญาณวิทยา Trinh T. Minh-ha: Film as Epistemological Critique

จิง ที. มินห์-ฮา (Trinh T. Minh-ha, ค.ศ. 1952-) เป็นผู้กำกับภาพยนตร์ นักเขียน นักทฤษฎี และศิลปินชาวเวียดนาม-อเมริกัน ผลงานของเธอทำงานกับประเด็นสตรีนิยม หลังอาณานิคม ภาพยนตร์ชาติพันธุ์-วรรณนา เสียง ภาพ และการเมืองของการเป็นตัวแทน เธอตั้งคำถามต่อวิธีที่ภาพยนตร์สารคดีและงานชาติพันธุ์-วรรณนา ตะวันตกสร้างความรู้เกี่ยวกับ “ผู้อื่น”

ผลงาน *Reassemblage* (ค.ศ. 1982) เป็นภาพยนตร์ที่ถ่ายทำในเซเนกัล และมักถูกกล่าวถึงในฐานะภาพยนตร์สำคัญของแนวคิดหลังอาณานิคมและการวิพากษ์สารคดีชาติพันธุ์วรรณนา ภาพยนตร์เรื่องนี้ปฏิเสธรูปแบบสารคดีเชิงอธิบายแบบดั้งเดิม ไม่มีเสียงบรรยายที่ทำหน้าที่อธิบายความจริงอย่างเบ็ดเสร็จ แต่ใช้ภาพ เสียง ความเงียบ จังหวะการตัดต่อ และข้อความบางช่วง เพื่อเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมตระหนักถึงวิธีที่สารคดีสร้างความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมอื่น (Trinh, 1982; CAG Vancouver, n.d.)

จุดสำคัญของ *Reassemblage* ไม่ได้อยู่ที่การ “อธิบายแอฟริกา” ให้ผู้ชมเข้าใจตามตรรกะของสารคดีตะวันตก หากอยู่ที่การทำให้ผู้ชมตระหนักถึงอำนาจของการมอง การพูดแทน และการจัดวางภาพของผู้อื่น ภาพยนตร์ของมินห์-ฮาจึงไม่ได้เสนอความรู้ในฐานะข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรม แต่ทำให้รูปแบบของการสร้างความรู้กลายเป็นสิ่งที่ถูกตั้งคำถาม

ในกรณีนี้ โครงสร้างการนำเสนอคือการวิพากษ์ญาณวิทยา (Epistemology) เอง ภาพ เสียง และการตัดต่อ ไม่ได้ทำหน้าที่เป็นเพียงสื่อถ่ายทอดเนื้อหา แต่เป็นวิธีตั้งคำถามต่ออำนาจของสารคดีและวิธีที่โลกตะวันตกผลิตความรู้เกี่ยวกับผู้อื่น *Reassemblage* จึงเป็นตัวอย่างของการนำเสนอในฐานะงานวิจัย เพราะรูปแบบภาพยนตร์ไม่ได้อธิบายข้อเสนอจากภายนอก หากทำหน้าที่เป็นข้อเสนอทางความรู้ในตัวเอง

กล่าวโดยสรุป วาลิด ราอัด (Walid Raad, ค.ศ. 1967–) แสดงให้เห็นว่า คลังเอกสารสามารถเป็นโครงสร้างของหลักฐาน ฮิตะ ชไตเอิร์ล (Hito Steyerl, ค.ศ. 1966–) แสดงให้เห็นว่าวิดีโอสามารถทำหน้าที่เป็นข้อเสนอเชิงเหตุผล ฟอเรนซิก อาร์คิเทกเจอร์ (Forensic Architecture) แสดงให้เห็นว่าข้อมูลเชิงพื้นที่สามารถกลายเป็นพื้นที่ของการสืบสวนและการให้เหตุผล ส่วนจิ ทรี. มินห์-ฮา (Trinh T. Minh-ha, ค.ศ. 1952–) แสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์สามารถวิพากษ์ระบบการผลิตความรู้ได้

ทั้งสี่กรณีช่วยยืนยันว่า การนำเสนอไม่ใช่ภาคผนวกของงานวิจัย รูปแบบไม่ใช่เรื่องตกแต่ง และการจัดวางไม่ใช่เพียงการจัดระเบียบข้อมูล หากเป็นการให้เหตุผลรูปแบบหนึ่ง ศิลปินและกลุ่มวิจัยเหล่านี้ไม่ได้เพียงเขียนบทความเกี่ยวกับแนวคิด แต่สร้าง “โครงสร้างการปรากฏของความรู้” ที่ทำให้ผู้ชมอ่าน รับรู้ วิเคราะห์ และวิพากษ์ได้ผ่านสื่อและประสบการณ์โดยตรง นี่คือการนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) แตกต่างจากบทความ เพราะไม่เพียงอธิบายข้อเสนอ หากมันคือข้อเสนอในตัวเอง

5.2 โครงสร้างของการนำเสนอในฐานะงานวิจัย The Structure of Exposition

การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) ในบริบทของวิทยาลัยศิลป์ ไม่ใช่ “บทความที่ใส่รูปภาพเพิ่มเติม” และไม่ใช่ “นิทรรศการที่มีคำอธิบายประกอบ” หากเป็นการออกแบบโครงสร้างการให้เหตุผลด้วยสื่อและวัสดุหลายประเภทพร้อมกัน ทั้งข้อความ ภาพ เสียง วิดีโอ วัตถุ เอกสาร และการจัดวางบนแพลตฟอร์มหรือพื้นที่ที่ผู้ชมต้อง “เดินทางผ่าน” ความรู้จึงไม่ได้ถูกส่งผ่านในลักษณะเส้นตรงจากผู้เขียนไปยังผู้อ่านเท่านั้น แต่ถูกประกอบขึ้นจากการเชื่อมโยง การย้อนกลับ การเลือกเส้นทาง และการรับรู้แบบหลายมิติ

วารสารวิจัยเชิงศิลปะ (Journal for Artistic Research: JAR) อธิบายแนวทางการเผยแพร่งานวิจัยเชิงศิลปะในฐานะการนำเสนอ “การปฏิบัติในฐานะงานวิจัย” ผ่านรูปแบบที่รวมร่องรอยของกระบวนการสร้างสรรค์ และจัดวางให้กลายเป็นข้อเสนอเชิงญาณวิทยา กล่าวคือ ความรู้ไม่ได้อยู่ในข้อความเพียงอย่างเดียว แต่อยู่ในความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ วัสดุ กระบวนการ และประสบการณ์ที่ถูกออกแบบขึ้น (Journal for Artistic Research, n.d.; Schwab & Borgdorff, 2013)

5.2.1 การจัดวางความคิดแบบไม่เป็นเส้นตรง Non-linear Structure

ในบทความเชิงวิชาการทั่วไป ความคิดมักถูกออกแบบให้ไหลจากต้นไปปลาย ผู้อ่านเริ่มจากบทนำ ไปสู่ วิธีวิทยา ผลการศึกษา และข้อสรุป อย่างไรก็ตาม การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) เปิดพื้นที่ให้ความรู้ ปรากฏในรูปแบบของ “เครือข่าย” มากกว่า “เส้นทางเดียว” ผู้อ่านหรือผู้ชมไม่จำเป็นต้องเริ่มจากหน้าแรกและจบที่ หน้าสุดท้าย หากสามารถเข้าไปจากจุดใดจุดหนึ่ง แล้วค่อย ๆ สร้างความเข้าใจผ่านการเชื่อมโยงระหว่างหลักฐาน ภาพ เสียง ข้อความ และประสบการณ์

ตัวอย่างที่ชัดเจนคือ *Immemory* ของคริส มาร์เกอร์ (Chris Marker, ค.ศ. 1921–2012) ศิลปิน ผู้กำกับ ภาพยนตร์ และนักทำงานสื่อชาวฝรั่งเศส ผลงานนี้เป็นงานสื่อเชิงโต้ตอบในรูปแบบซีดีรอมที่จัดความทรงจำออกเป็น “โซน” ต่าง ๆ เช่น ภาพยนตร์ สงคราม ความทรงจำ การถ่ายภาพ กวีนิพนธ์ การเดินทาง และพิพิธภัณฑสถาน ผู้ใช้สามารถ เดินทางไปมาระหว่างภาพ ข้อความ คลิปวิดีโอ และร่องรอยของความทรงจำโดยไม่มีลำดับบังคับตายตัว (Marker, 1997; Criterion, 2020)

ความไม่เป็นเส้นตรงใน *Immemory* ไม่ใช่เพียงลูกเล่นทางเทคนิค หากสะท้อนวิธีทำงานของความทรงจำจริง ความทรงจำไม่ได้เรียงลำดับแบบบทความ แต่กระโดดข้ามเวลา ย้อนกลับ เชื่อมโยงสิ่งละม้ายกัน และสร้างความหมาย จากการปะทะกันของภาพ เสียง และข้อความ โครงสร้างของงานจึงไม่ได้เป็นเพียงวิธีนำเสนอเนื้อหา แต่เป็น แบบจำลองของการรับรู้และการจดจำ

เมื่อโครงสร้างไม่เป็นเส้นตรง “ข้อโต้แย้ง” จึงไม่ได้อยู่ในย่อหน้าสรุปท้ายบทเพียงอย่างเดียว หากอยู่ใน ความสัมพันธ์ระหว่างชิ้นส่วนต่าง ๆ ผู้ชมค่อย ๆ ประกอบข้อเสนอหลักของงานด้วยตนเองผ่านการเลือกเส้นทาง การย้อนกลับ และการเชื่อมโยงข้อมูล นี่คือนิ่งในแก่นสำคัญของ Exposition เพราะมันทำให้ความรู้เกิดขึ้นใน ลักษณะ “กำลังเป็น” มากกว่าการประกาศข้อสรุปที่เสร็จสิ้นแล้ว

5.2.2 ความสัมพันธ์ระหว่างข้อความ ภาพ และเสียง The Relationship between Text, Image, and Sound

ในการนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) ข้อความไม่ได้เป็นศูนย์กลางเพียงอย่างเดียวของความหมาย ภาพไม่ได้ทำหน้าที่เป็นเพียงภาพประกอบ และเสียงไม่ได้เป็นเพียงไฟล์แนบ สิ่งสำคัญคือการออกแบบความสัมพันธ์ ระหว่างสื่อเหล่านี้ให้ทำงานร่วมกันอย่างมีตรรกะ ข้อความ ภาพ และเสียงจึงไม่ได้อยู่ในลำดับชั้นแบบเดิมที่ข้อความ อธิบายทุกอย่าง แต่ทำหน้าที่ร่วมกันในการสร้างข้อเสนอทางความรู้

ในบทความทั่วไป การวางข้อความเคียงภาพมักทำให้ภาพมีสถานะเป็นหลักฐานรองหรือภาพประกอบ แต่ใน Exposition ภาพอาจเป็นข้อเสนอหลัก ขณะที่ข้อความทำหน้าที่ชี้ทิศทาง การอ่าน ตั้งเงื่อนไขการรับรู้ หรือเปิดคำถาม ให้ผู้ชมพิจารณาภาพในมุมใหม่ ในทำนองเดียวกัน เสียงสามารถทำหน้าที่เป็นเหตุผลเชิงประสบการณ์ เช่น ทำให้ผู้ชม

รับรู้ระยะทาง ผิวสัมผัสของพื้นที่ ความหนาแน่นของบรรยากาศ หรือแรงกดดันของเวลา โดยไม่จำเป็นต้องแปลทั้งหมดออกมาเป็นประโยค

ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือผลงานมัลติมีเดียของลอรี แอนเดอร์สัน (Laurie Anderson, ค.ศ. 1947–) ศิลปิน นักดนตรี นักแสดง และผู้สร้างงานสื่อชาวอเมริกัน ผลงานของเธอทำให้ภาษา เสียงดนตรี เทคโนโลยี ภาพเคลื่อนไหว และการแสดงสดทำงานร่วมกันในฐานะชุดข้อเสนอเดียวกัน งานขนาดใหญ่ *United States I–IV* ซึ่งเปิดแสดงที่ Brooklyn Academy of Music ในปี ค.ศ. 1983 ผสานดนตรี ภาพถ่าย ภาพยนตร์ ภาพวาด แอนิเมชัน และข้อความเพื่อสำรวจชีวิตร่วมสมัยของสหรัฐอเมริกาในมิติของการคมนาคม การเมือง เงิน และความรัก (Factory International, 2024; Britannica, n.d.)

ในงานของแอนเดอร์สัน เสียงพูดไม่ได้เป็นเพียงการเล่าเรื่อง แต่เป็นรูปแบบหนึ่งของการคิด ดนตรีไม่ได้เป็นเพียงบรรยากาศประกอบ แต่ทำหน้าที่สร้างอารมณ์เชิงเหตุผล ส่วนภาพ การเคลื่อนไหว และการแสดงสดทำหน้าที่เป็นโครงสร้างความหมาย ตัวอย่างเช่น เพลงและการแสดง *O Superman* ทำให้เสียงซ้ำ จังหวะพูด เทคโนโลยีเสียง และเนื้อหาทางการเมืองทำงานร่วมกัน จนการนำเสนอไม่ได้เป็นเพียงบรรจุภัณฑ์ของความคิด แต่กลายเป็นวิธีโต้แย้งในตัวเอง

ในมุมมองของวิพากษ์ศิลป์ ความสัมพันธ์ระหว่างข้อความ ภาพ และเสียงจึงทำหน้าที่คล้าย “ไวยากรณ์” แบบใหม่ ข้อความไม่ได้อธิบายแทนสื่ออื่น แต่ทำงานร่วมกับสื่ออื่นเพื่อให้เหตุผลในหลายระดับพร้อมกัน ความรู้จึงเกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่อ่าน สิ่งที่เห็น สิ่งที่ได้ยิน และสิ่งที่ร่างกายรับรู้ในสถานการณ์ของการนำเสนอ

5.2.3 การออกแบบประสบการณ์ของผู้อ่านและผู้ชม Designing the Experience of Readers and Viewers

การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) ไม่ได้มองผู้อ่านหรือผู้ชมเป็นผู้รับสารเฉย ๆ หากถือว่าประสบการณ์ของผู้อ่านและผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของการเกิดความรู้ เพราะความรู้เชิงศิลปะจำนวนมากเกิดขึ้นเมื่อร่างกายเข้าไปอยู่ในสถานการณ์ เข้าไปฟัง เข้าไปเดิน เข้าไปเลือกเส้นทาง และเข้าไปตัดสินใจ การรับรู้ของผู้ชมจึงไม่ใช่ผลลัพธ์ปลายทางของงาน แต่เป็นส่วนหนึ่งของวิธีที่งานสร้างความรู้

กรณีตัวอย่างที่ชัดเจนคือ *The Missing Voice (Case Study B)* ของเจเน็ต คาร์ดิฟฟ์ (Janet Cardiff, ค.ศ. 1957–) ศิลปินชาวแคนาดาที่เป็นที่รู้จักจากงานเสียงและเสียงเดินทาง (Audio Walk) ผลงานชิ้นนี้สร้างขึ้นในปี ค.ศ. 1999 เป็นงาน Audio Walk ที่ผู้ชมต้องเดินตามเส้นทางจริงจาก Whitechapel Library ไปยัง Liverpool Street Station ในกรุงลอนดอน พร้อมฟังเสียงนำทาง เสียงเล่าเรื่อง และชั้นเสียงต่าง ๆ ผ่านอุปกรณ์เสียงพกพา (Cardiff & Miller, n.d.; Artangel, n.d.)

งานชิ้นนี้ไม่ได้เสนอข้อโต้แย้งในรูปแบบบทความ แต่สร้างเงื่อนไขให้การรับรู้ของผู้ชมถูกเขียนทับด้วยเสียงเรื่องเล่า พื้นที่จริง และจังหวะการเดิน เมืองจึงไม่ได้เป็นเพียงฉากหลังของงาน แต่กลายเป็นพื้นที่ของการวิจัยเชิงประสบการณ์ ผู้ชมต้องเดิน ฟัง เปรียบเทียบเสียงที่ได้ยินกับสิ่งที่มองเห็น และรับรู้ความซ้อนทับระหว่างเรื่องแต่ง ความทรงจำ และสถานที่จริง

เมื่อ Exposition ออกแบบประสบการณ์ในลักษณะนี้ โครงสร้างการให้เหตุผลจึงเกิดจาก “การถูกพาให้รับรู้” มากกว่า “การถูกบอกให้เชื่อ” ผู้ชมไม่ได้รับความรู้แบบทางเดียว แต่ค่อย ๆ สร้างความเข้าใจผ่านการเคลื่อนที่ของร่างกาย การฟัง และการสัมพันธ์กับพื้นที่ ด้วยเหตุนี้ Exposition จึงต้องคิดเชิงการออกแบบ (Design) ไม่แพ้การคิดเชิงเนื้อหา (Content) เพราะรูปแบบของประสบการณ์ส่งผลโดยตรงต่อรูปแบบของความรู้ที่เกิดขึ้น

5.2.4 การทำให้กระบวนการกลายเป็นเนื้อหาหลัก Making Process the Central Content

หัวใจสำคัญประการหนึ่งของการนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) คือการทำให้ “กระบวนการวิจัย” ไม่หายไปหลังจาก ในบทความทั่วไป กระบวนการมักถูกย่อให้เป็นหัวข้อวิธีวิทยา แล้วข้ามไปสู่ผลลัพธ์หรือข้อค้นพบ แต่ในบริบทของการวิจัยเชิงศิลปะ สิ่งที่มีสถานะเป็นความรู้จำนวนมากอยู่ระหว่างทาง อยู่ในความลังเล การลองผิดลองถูก การตัดสินใจ เงื่อนไขของวัสดุ และสถานการณ์ที่ทำให้งานเปลี่ยนรูป

ตัวอย่างที่ทรงพลังคือ *One Year Performance 1980–1981* หรือ *Time Clock Piece* ของเต๋อชิง เซียะห์ (Tehching Hsieh, ค.ศ. 1950–) ศิลปินชาวไต้หวัน-อเมริกันผู้ทำงานศิลปะการแสดงเชิงระยะเวลา ในผลงานชิ้นนี้ เซียะห์ติดตั้งเครื่องตอกบัตรเวลาไว้ในสตูดิโอ และตอกบัตรทุกชั่วโมงตลอดหนึ่งปี งานดังกล่าวทำให้เวลา วินัย และชีวิตประจำวันกลายเป็นแกนกลางของการปฏิบัติทางศิลปะ (M+, n.d.; Tate, n.d.)

สิ่งที่ผู้ชมรับรู้เกี่ยวกับงานนี้ในปัจจุบันจำนวนมากเกิดผ่านเอกสารกระบวนการ เช่น เครื่องตอกบัตร บัตรเวลา ภาพถ่าย ฟิล์ม Time-lapse และหลักฐานอื่น ๆ ที่ทำให้กระบวนการอันยาวนานและมองไม่เห็นทั้งหมดกลายเป็นสิ่งที่สามารถรับรู้ วิเคราะห์ และวิพากษ์ได้ เอกสารในกรณีนี้จึงไม่ใช่เพียงหลักฐานประกอบการแสดง แต่เป็นส่วนหนึ่งของการทำให้เวลาและการปฏิบัติกลายเป็นความรู้

กรณีของเซียะห์ช่วยให้เห็นชัดว่า Exposition ไม่ได้ทำหน้าที่ “รายงานกระบวนการ” แบบภาคผนวก แต่ยกระดับกระบวนการให้กลายเป็นเนื้อหาหลักของความรู้ เมื่อกระบวนการถูกทำให้โปร่งใส ความเข้มงวดของงานศิลปะจึงปรากฏในฐานะสิ่งที่สามารถอภิปราย ตรวจสอบ และโต้แย้งได้ การเผยแพร่จึงไม่ใช่เพียงการบอกว่าศิลปินทำอะไร แต่ทำให้ผู้ชมเข้าใจว่า กระบวนการนั้นผลิตความรู้เกี่ยวกับเวลา ร่างกาย วินัย และการดำรงอยู่อย่างไร

โดยภาพรวม โครงสร้างของ Exposition ประกอบด้วยการคิดแบบไม่เป็นเส้นตรง การออกแบบความสัมพันธ์ข้ามสื่อ การวางประสบการณ์ของผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของการรู้ และการย้าย “กระบวนการ” จากเบื้องหลังขึ้นมาเป็นใจ

กลางของข้อเสนอ ทั้งหมดนี้ทำให้การเผยแพร่ในวิชาชีพไม่ใช่เพียงการสื่อสารผลการวิจัย หากเป็นการทำให้ความรู้เกิดขึ้นอีกครั้งในพื้นที่สาธารณะ ผ่านรูปแบบที่สอดคล้องกับธรรมชาติของการปฏิบัติสร้างสรรค์เอง

5.3 ภาพ เสียง และวิดีโอในฐานะข้อเสนหรือข้อโต้แย้งเชิงเหตุผล Image, Sound, and Video as Argument

ในระบบบทความวิชาการแบบดั้งเดิม ข้อเสนอหรือข้อโต้แย้งเชิงเหตุผล (Argument) มักถูกเข้าใจว่าเป็นชุดประโยคที่เรียงลำดับอย่างมีตรรกะ ผ่านภาษาเขียน การอ้างอิง และการอธิบายเชิงวิเคราะห์ อย่างไรก็ตาม ในบริบทของวิชาชีพ ข้อเสนอหรือข้อโต้แย้งเชิงเหตุผลไม่จำเป็นต้องอยู่ในรูปของประโยคเท่านั้น เพราะความรู้จำนวนมากถูกสร้าง ตรวจสอบ และทำให้ปรากฏผ่านการมอง การฟัง การอยู่ในเวลา และการเคลื่อนที่ในพื้นที่

สิ่งที่เปลี่ยนไปในบริบทนี้ คือเราไม่ได้ถามเพียงว่า “งานหมายถึงอะไร” แต่ต้องถามต่อไปว่า “งานกำลังให้เหตุผลอย่างไร” และ “เหตุผลนั้นเกิดขึ้นผ่านรูปแบบใด” ภาพอาจให้เหตุผลผ่านการจัดวางความสัมพันธ์ เสียงอาจให้เหตุผลผ่านแรงกดทางร่างกาย วิดีโออาจให้เหตุผลผ่านเวลาและการตัดต่อ ส่วนพื้นที่อาจให้เหตุผลผ่านตำแหน่ง การเคลื่อนที่ และระยะห่างของผู้ชม

เมื่อภาพ เสียง วิดีโอ และพื้นที่กลายเป็นข้อเสนอเชิงเหตุผล ศิลปินหรือนักวิจัยไม่จำเป็นต้องแปลสิ่งเหล่านั้นให้กลายเป็นถ้อยคำทั้งหมด หากต้องออกแบบเงื่อนไขการรับรู้ให้ทำงานเป็นตรรกะ ผู้ชมจึงไม่ได้เพียงอ่านข้อโต้แย้ง หาก “อยู่กับ” ข้อโต้แย้งนั้นผ่านสายตา การฟัง ร่างกาย เวลา และพื้นที่ การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) จึงมีความสำคัญ เพราะเป็นรูปแบบที่เปิดให้ข้อเสนอเชิงความรู้ปรากฏผ่านประสบการณ์ ไม่ใช่ผ่านภาษาเขียนเพียงอย่างเดียว (Schwab & Borgdorff, 2013; Nelson, 2013)

5.3.1 ภาพในฐานะการให้เหตุผล Visual Argument

ภาพสามารถให้เหตุผลได้ เพราะภาพมิได้ทำหน้าที่เพียงสื่อสารความงามหรือความหมายเชิงสัญลักษณ์เท่านั้น หากยังสามารถทำหน้าที่เป็นหลักฐาน เป็นโครงสร้างการเปรียบเทียบ เป็นการจัดประเภท เป็นการทำให้สิ่งที่มองไม่เห็นปรากฏ และเป็นการสร้างความจริงเชิงการรับรู้โดยไม่จำเป็นต้องผ่านคำอธิบายยืดยาว

ข้อเสนอเชิงทัศนภาพ หรือภาพในฐานะข้อโต้แย้งเชิงเหตุผล (Visual Argument) จึงไม่ได้หมายถึงภาพที่ “สวย” หรือ “สื่อความหมายชัดเจน” เท่านั้น หากหมายถึงภาพที่ถูกจัดวางให้ผู้ชมเห็นความสัมพันธ์บางอย่างจนเกิดข้อสรุปในใจ โดยข้อสรุปนั้นไม่ได้ถูกประกาศเป็นประโยคตรง ๆ แต่เกิดขึ้นจากการมองเห็น การเปรียบเทียบ และการรับรู้ความแตกต่างอย่างต่อเนื่อง

ตัวอย่างสำคัญคือผลงานของซินดี้ เซอร์แมน (Cindy Sherman, ค.ศ. 1954–) ศิลปินชาวอเมริกันที่ทำงานกับภาพถ่าย การแสดงตนเอง การสวมบทบาท และภาพแทนของเพศสภาพในวัฒนธรรมสื่อ ผลงานชุด *Untitled Film*

Stills (ค.ศ. 1977–1980) ประกอบด้วยภาพถ่ายขาวดำจำนวนมากที่ศิลปินแปลงตนเองเป็นตัวละครหญิงแบบต่าง ๆ ซึ่งทำให้นึกถึงภาพนิ่งจากภาพยนตร์ฮอลลีวูด फिल्मнәр ภาพยนตร์บีมูฟวี่ และภาพยนตร์ยุโรป (MoMA, n.d.-a; MoMA, n.d.-b)

เซอร์แมนไม่ได้เขียนบทความเพื่ออธิบายว่า “เพศสภาพถูกสร้างโดยภาพ” หากสร้างชุดภาพถ่ายที่ทำให้ผู้ชมเห็นกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ผ่านท่าทาง เครื่องแต่งกาย แสง มุมกล้อง พื้นที่ และความคุ้นตาของวัฒนธรรมภาพ การทำซ้ำของบทบาทหญิงแบบต่าง ๆ ในภาพ ทำให้ผู้ชมค่อย ๆ ตระหนักว่า อัตลักษณ์ที่ดูเหมือนเป็นธรรมชาติ แท้จริงแล้วอาจเป็นการจัดฉาก การแสดง และระบบของสัญญาณที่สังคมผลิตซ้ำ

ข้อโต้แย้งของเซอร์แมนไม่ได้อยู่ในคำบรรยายใต้ภาพ หากอยู่ในความไม่เสถียรของการมอง ผู้ชมเริ่มลังเลว่า สิ่งที่เห็นคือภาพเหมือนตนเอง ภาพตัวละคร ภาพล้อเลียน หรือภาพที่เปิดโปงแบบแผนของสื่อ ความลังเลนี้เองคือ จุดที่ความรู้เกิดขึ้น ภาพจึงทำหน้าที่เป็นการให้เหตุผลโดยไม่ต้องให้ภาษาเป็นผู้นำหน้า แต่กลับทำให้ภาษาและความหมายที่เราคุ้นเคยถูกท้าทายในภายหลัง

ในทำนองเดียวกัน Visual Argument สามารถทำงานเชิงเปรียบเทียบได้ เช่น การจัดวางภาพเป็นชุด เพื่อให้ความเหมือนและความต่างปรากฏเป็นตรรกะ หรือการใช้ภาพเป็น “กราฟของความรู้สึก” ที่ทำให้ผู้ชมเห็นสิ่งที่ยากต่อการอธิบายด้วยภาษา เช่น เวลา ความตึงเครียด ความทรงจำ ความเปราะบาง หรือการครอบงำของภาพในสังคม

5.3.2 เสียงในฐานะการสร้างข้อเสนอ Sonic Argument

เสียงสามารถให้เหตุผลได้ เพราะเสียงไม่ได้ถูก “ได้ยิน” ด้วยหูเท่านั้น แต่ถูกรับรู้ผ่านร่างกาย เสียงสร้างระยะ สร้างความลึก สร้างความใกล้ไกล สร้างแรงกดดัน หรือสร้างพื้นที่ว่างได้โดยไม่ต้องมีภาพประกอบ นี่คือความพิเศษของเสียงในฐานะข้อเสนอเชิงเหตุผล (Sonic Argument) เพราะเสียงไม่ได้ชี้ให้เห็นด้วยสายตา แต่ทำให้ “พื้นที่ของการฟัง” กลายเป็นข้อเสนอเชิงความรู้

ตัวอย่างร่วมสมัยที่สำคัญคือเรียจิ อิเคดะ (Ryoji Ikeda, ค.ศ. 1966–) ศิลปินและนักประพันธ์เสียงชาวญี่ปุ่น ผู้ทำงานกับความสัมพันธ์ระหว่างเสียง ความถี่ แสง ข้อมูล คณิตศาสตร์ และการรับรู้ของมนุษย์ ผลงานของอิเคดะมักนำเสียงและภาพมาจัดวางในลักษณะ Immersive Installation หรือการแสดงสดที่ทำให้ผู้ชมเผชิญกับโครงสร้างของข้อมูลและขีดจำกัดของการรับรู้ (Almine Rech, n.d.; Ryoji Ikeda Studio, n.d.)

เสียงในงานของอิเคดะไม่ได้เป็นดนตรีเพื่อความไพเราะในความหมายทั่วไป หากเป็นการทำให้ผู้ฟังเผชิญกับเงื่อนไขของการรับรู้ เช่น ความถี่สูง จังหวะซ้ำ ความหนาแน่นของข้อมูล หรือความสัมพันธ์ระหว่างเสียงและแสง ในงานลักษณะนี้ เสียงไม่ใช่เพียง “บรรยากาศ” แต่เป็นข้อเสนอว่า การรับรู้ของมนุษย์ถูกกำหนดโดยขีดจำกัด ระบบการวัด และโครงสร้างของข้อมูล ผู้ฟังจึงไม่ได้เข้าใจข้อเสนอนี้จากคำอธิบายเท่านั้น แต่รับรู้ผ่านประสบการณ์ตรงของร่างกาย

Sonic Argument ยังสามารถทำหน้าที่เชิงจริยธรรมและการเมืองได้ด้วย เพราะเสียงสัมพันธ์กับสิทธิในการรับรู้ ใครได้ยินอะไร ใครถูกบังคับให้ได้ยิน ใครถูกทำให้เจ็บ และเสียงใดถูกนับว่าเป็นข้อมูลหรือไม่ถูกนับการทำงานกับเสียงจึงเป็นการทำงานกับอำนาจในระดับที่ไม่จำเป็นต้องประกาศเป็นคำขวัญ ตัวเสียงเองสามารถสร้างสถานะของแรงกด ความเปราะบาง ความไม่มั่นคง หรือการถูกรบกวน และทำให้ผู้ชมรับรู้ทางร่างกายว่าอำนาจทำงานอย่างไร

เมื่อเสียงกลายเป็นข้อเสนอ ความเจ็บก็สามารถเป็นข้อเสนอได้เช่นกัน ความเจ็บไม่ใช่ความว่างเปล่า หากเป็นพื้นที่ที่ทำให้ผู้ฟังตระหนักถึงสิ่งที่เคยถูกกลบ เช่น เสียงแวดล้อม เสียงของร่างกาย เสียงของความทรงจำ หรือเสียงของสังคมที่เราไม่เคยฟังอย่างตั้งใจ ดังนั้น ในวิทยาศิลป์ เสียงจึงไม่ใช่เพียงสื่อประกอบ แต่เป็นรูปแบบหนึ่งของการให้เหตุผลที่เกิดผ่านการฟังและการรับรู้ของร่างกาย

5.3.3 เวลาและการตัดต่อในฐานะตรรกะ Temporal Argument: Time and Editing as Logic

วิดีโอไม่ได้ให้เหตุผลด้วย “เนื้อหา” เพียงอย่างเดียว หากยังให้เหตุผลด้วย “เวลา” และ “การตัดต่อ” เวลาในงานภาพเคลื่อนไหวเป็นตรรกะชนิดหนึ่ง เพราะมันกำหนดว่าเราจะเห็นอะไรนานแค่ไหน เห็นอะไรซ้ำ เห็นอะไรข้าม และถูกบังคับให้รออะไร การตัดต่อจึงไม่ใช่เพียงเทคนิคหลังการถ่ายทำ แต่เป็นการจัดรูปความคิดและการรับรู้ของผู้ชม



ภาพที่ 31 : สตีฟ แม็กควีน (Steve McQueen, ค.ศ. 1969–), *เดดแพน (Deadpan)*, ค.ศ. 1997

วิดีโอขาวดำ ไม่มีเสียง ความยาว 4 นาที 35 วินาที ผลงานนี้ใช้ความนิ่ง ระยะเวลา และการคงอยู่ของภาพ เพื่อทำให้ผู้ชมเผชิญกับแรงตึงของเหตุการณ์ มากกว่าการรับรู้เนื้อหาอย่างรวดเร็ว จึงเป็นตัวอย่างของเวลาและการตัดต่อ

ในฐานะข้อเสนอเชิงเหตุผล (Temporal Argument)

ที่มา : The Museum of Modern Art (MoMA) สืบค้นเมื่อวันที่ 10 มิถุนายน 2569

ตัวอย่างสำคัญคือ สตีฟ แม็กควีน (Steve McQueen, ค.ศ. 1969-) ศิลปินวิดีโอและผู้กำกับภาพยนตร์ชาวอังกฤษ ผลงานวิดีโอของเขามักให้ความสำคัญกับระยะเวลา ความซ้ำ การเว้นจังหวะ ความนิ่ง และการคงอยู่ของภาพ เพื่อให้ผู้ชมเผชิญกับสภาวะบางอย่างอย่างจริงจัง แทนที่จะรับข้อมูลแล้วผ่านไปอย่างรวดเร็ว (Tate, n.d.; Marian Goodman Gallery, n.d.)

ข้อเสนอเชิงเวลา (Temporal Argument) ในงานวิดีโอลักษณะนี้เกิดจากการบังคับให้ผู้ชมอยู่กับเวลาเดียวกันกับงาน เมื่อเวลาถูกยืดออก ความรู้ที่เกิดขึ้นไม่ได้เป็นเพียง “ข้อเท็จจริงใหม่” แต่เป็นการเปลี่ยนระบบการรับรู้ ผู้ชมเริ่มเห็นรายละเอียดที่อาจไม่เคยสังเกต เริ่มรู้สึกถึงแรงกดของการรอ การสูญเสีย ความตึงเครียด หรือความไม่คลี่คลายที่ไม่สามารถสรุปได้ทันที

Temporal Argument ยังสามารถทำงานผ่านการวนซ้ำได้ด้วย การวนซ้ำไม่ใช่การทำซ้ำอย่างว่างเปล่า แต่เป็นการทำให้ผู้ชมเห็นว่าเหตุการณ์หนึ่งฝังอยู่ในความทรงจำอย่างไร หรือการเมืองทำงานผ่านการผลิตซ้ำของภาพอย่างไร วิดีโอจึงสามารถสร้างข้อโต้แย้งว่า ประวัติศาสตร์ไม่ได้เป็นเส้นตรงเสมอไป หากอาจกลับมาหลอกหลอนซ้ำ ๆ และผู้ชมสัมผัสสภาวะนี้ผ่านจังหวะของเวลา ไม่ใช่ผ่านคำอธิบายเท่านั้น

กล่าวให้ถึงที่สุด Temporal Argument คือการใช้เวลาเป็นเหตุผล เพราะเวลาทำให้เราเข้าใจผลของสิ่งหนึ่งต่ออีกสิ่งหนึ่งในแบบที่ประโยคอาจบอกได้ แต่ไม่สามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงน้ำหนักของประสบการณ์นั้นได้เท่ากับการอยู่กับเวลาในงานจริง

5.3.4 พื้นที่ในฐานะการให้เหตุผล Spatial Argument

เมื่อศิลปะออกจากกรอบหน้ากระดาษหรือจอภาพ พื้นที่จะกลายเป็นตรรกะทันที ผู้ชมไม่ได้รับข้อมูลผ่านสายตาเพียงอย่างเดียว แต่ต้องเคลื่อนไหว เข้าใกล้ ถอยห่าง หยุด ยืน หลบเลี่ยง หรือถูกบังคับให้เดินผ่าน จุดนี้เองที่พื้นที่ในฐานะข้อเสนอเชิงเหตุผล (Spatial Argument) เกิดขึ้น เพราะการจัดวางพื้นที่กำหนดว่าความรู้จะเกิดกับร่างกายอย่างไร

ตัวอย่างที่ชัดเจนคือ เรเชล ไวท์ริด (Rachel Whiteread, ค.ศ. 1963-) ศิลปินชาวอังกฤษ ผู้ทำงานกับการหล่อร่องรอยของพื้นที่ว่าง เช่น พื้นที่ภายในห้อง เพอร์นิเจอร์ หรือสถาปัตยกรรม ผลงานของเธอมักทำให้ “พื้นที่ว่าง” หรือพื้นที่เชิงลบ (Negative Space) กลายเป็นวัตถุที่ผู้ชมสามารถมองเห็นและเผชิญหน้าได้ (Tate, n.d.; Gagosian, n.d.)

สิ่งที่ผู้ชมเผชิญในงานของไวท์ริดไม่ใช่วัตถุที่ใช้สอยได้ในความหมายเดิม แต่เป็น “พื้นที่ที่ถูกทำให้เป็นวัตถุ” งานลักษณะนี้ทำให้ผู้ชมตระหนักว่า สิ่งที่เราเรียกว่าพื้นที่ว่างไม่เคยว่างจริง หากเต็มไปด้วยความทรงจำ ร่องรอยของการอยู่อาศัย โครงสร้างทางสังคม และวิถีชีวิตที่ถูกจัดระเบียบโดยสถาปัตยกรรม

Spatial Argument ของไวท์ริดไม่ได้บอกผู้ชมตรง ๆ ว่า “บ้านคืออะไร” แต่ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่ “การอยู่อาศัยทั้งร่องรอยอย่างไร” การรับรู้นี้เกิดจากการเดินรอบวัตถุ การเผชิญกับสเกล การเห็นขอบมุมของช่องว่างที่กลายเป็นของแข็ง และการรับรู้ว่าสิ่งที่เคยมองไม่เห็นในชีวิตประจำวันสามารถมีน้ำหนัก รูปร่าง และปริมาตรได้ นี่คือเหตุผลเชิงพื้นที่ที่ภาษาอธิบายได้บางส่วน แต่ไม่สามารถแทนประสบการณ์ของการเผชิญพื้นที่ได้ทั้งหมด

Spatial Argument ยังปรากฏอย่างชัดเจนในงานจัดวางที่บังคับเส้นทาง ทำให้ผู้ชมต้องเดินอ้อม เดินผ่านช่องแคบ ยืนในตำแหน่งหนึ่งแล้วเห็นหรือได้ยินต่างจากอีกตำแหน่งหนึ่ง สิ่งนี้ไม่ใช่การออกแบบเพื่อสร้างความตื่นเต้นเท่านั้น แต่เป็นการออกแบบตรรกะของการรู้ เพราะความรู้บางอย่างต้องเกิดจาก “ตำแหน่ง” และ “การเคลื่อนที่” ไม่ใช่จากการอ่านเพียงอย่างเดียว

5.3.5 เมื่อรูปแบบคือความรู้ Type as Knowledge

เมื่อภาพ เสียง เวลา และพื้นที่ทำหน้าที่เป็นข้อเสนอหรือข้อโต้แย้งเชิงเหตุผล สิ่งที่เกิดขึ้นคือ “รูปแบบ” ไม่ได้เป็นเพียงภาษาของเนื้อหาอีกต่อไป แต่กลายเป็นความรู้ในตัวเอง นี่คือนิวทอนที่วิทยาศาสตร์เปลี่ยนไปไกลกว่าการใส่เมล็ดมีเดียประกอบบทความ เพราะมันยอมรับว่า วิธีการปรากฏของสิ่งหนึ่งคือสาระสำคัญของสิ่งนั้น

ตัวอย่างที่ชัดเจนคือ โซล เลวิตต์ (Sol LeWitt, ค.ศ. 1928–2007) ศิลปินชาวอเมริกัน ผู้มีบทบาทสำคัญในศิลปะแนวคอนเซ็ปชวล (Conceptual Art) เลวิตต์เสนอว่าในศิลปะคอนเซ็ปชวล แนวคิดหรือระบบของงานมีความสำคัญมากกว่ารูปลักษณ์ภายนอกของผลงานสำเร็จรูป โดยเฉพาะในบทความ “Paragraphs on Conceptual Art” ซึ่งตีพิมพ์ในปี ค.ศ. 1967 เขาเสนอว่า แนวคิดหรือคอนเซ็ปต์คือส่วนสำคัญที่สุดของงานศิลปะ (LeWitt, 1967)

ในแนวคิดของเลวิตต์ คำสั่ง ระบบ หรือวิธีการทำงานสามารถเป็นแก่นของผลงานได้ และการทำงานตามระบบนั้นคือการทำให้ความรู้ปรากฏ ไม่ใช่การแสดงออกทางอารมณ์แบบเฉพาะตัวเท่านั้น ในกรณีของ Wall Drawings หลายชิ้นของเขา ผลงานสามารถถูกสร้างขึ้นใหม่โดยผู้อื่นผ่านคำสั่งที่ชัดเจน รูปแบบเชิงระบบจึงทำหน้าที่เป็นข้อโต้แย้งเกี่ยวกับศิลปะและความรู้ กล่าวคือ ความรู้ไม่ได้อยู่เฉพาะในผิวของงานที่เสร็จสมบูรณ์ แต่อยู่ในโครงสร้างของคำสั่ง วิธีการ และตรรกะที่ทำให้ผลงานเกิดขึ้นได้ซ้ำ (Tate, n.d.; Lisson Gallery, n.d.)

เมื่อรูปแบบคือความรู้ (Type as Knowledge) ผู้ชมจึงต้องอ่านงานในฐานะระบบ ไม่ใช่ภาพเดี่ยวหรือวัตถุเดี่ยว การรับรู้เปลี่ยนจากการถามว่า “สวยหรือไม่” ไปสู่การถามว่า “ระบบนี้ทำให้เราเห็นโลกอย่างไร” คำถามนี้เป็นหัวใจสำคัญของวิทยาศาสตร์ เพราะมันพาผู้ชมไปสู่ระดับวิธีวิทยาโดยตรง

ในทางปฏิบัติ Type as Knowledge ยังหมายความว่า การจัดหน้า การวางลำดับ การตัดต่อ การเลือกความยาว การเลือกความละเอียดของเสียง การเลือกเส้นทางการเข้าถึง และการจัดวางพื้นที่ ล้วนเป็นส่วนหนึ่งของข้อเสนอ ไม่ใช่การตกแต่ง หากเปลี่ยนรูปแบบ ข้อเสนอของงานย่อมเปลี่ยนแปลงตาม เพราะเหตุผลฝังอยู่ในรูปแบบนั้น

โดยสรุป ภาพ เสียง วิดีโอ เวลา และพื้นที่ไม่ได้เป็นเพียง “สื่อ” ที่ต้องพึ่งภาษาเพื่อให้มีสถานะเป็นความรู้ หากสามารถเป็นตรรกะ เป็นข้อเสนอ และเป็นการให้เหตุผลในตัวเองได้ เมื่อผู้ชมมองเห็นความสัมพันธ์ในภาพ เมื่อผู้ฟังรู้สึกถึงโครงสร้างของเสียง เมื่อผู้ชมถูกเวลาในวิดีโอบังคับให้รับรู้ใหม่ หรือเมื่อร่างกายถูกพื้นที่จัดวางให้คิด ความรู้จึงเกิดขึ้นตรงนั้น ไม่ใช่หลังจากอ่านคำอธิบายจบเท่านั้น

นี่คือเหตุผลที่การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) มีความจำเป็นในวิทยาศิลป์ เพราะ Exposition คือ พื้นที่ที่ข้อเสนอเชิงเหตุผลไม่ได้อยู่ในภาษาเท่านั้น แต่อยู่ในประสบการณ์ที่ถูกออกแบบอย่างมีตรรกะด้วย

5.4 ดิจิทัลเอ็กซ์โพซิชั่นและแพลตฟอร์มร่วมสมัย Digital Exposition and Contemporary Platforms

เมื่อการนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) ถูกย้ายเข้าสู่สภาพแวดล้อมดิจิทัล สิ่งที่เปลี่ยนแปลงไม่ได้เป็นเพียง “ช่องทางเผยแพร่” เท่านั้น หากรวมถึงโครงสร้างของการให้เหตุผลด้วย เพราะดิจิทัลแพลตฟอร์ม (Digital Platform) ทำให้ข้อความ ภาพ เสียง วิดีโอ ลิงก์ ข้อมูลเชิงโต้ตอบ และเอกสารกระบวนการ สามารถถูกชักทอเข้าหากันได้ภายในพื้นที่เดียวกัน ความรู้จึงไม่จำเป็นต้องถูกจัดเรียงแบบเส้นตรงเหมือนบทความวิชาการแบบเดิม แต่สามารถปรากฏในรูปของเครือข่าย เส้นทางการอ่าน และประสบการณ์ที่ผู้ชมค่อย ๆ ประกอบขึ้นจากการสำรวจ

ในบริบทสากล แพลตฟอร์มคลังรายการวิจัย (Research Catalogue: RC) ของสมาคมวิจัยเชิงศิลปะ (Society for Artistic Research: SAR) ถูกออกแบบมาเพื่อรองรับการเผยแพร่ผลงานวิจัยเชิงศิลปะโดยตรง โดยทำหน้าที่เป็นดิจิทัลแพลตฟอร์มสำหรับการทำงานร่วมกัน การจัดทำเอกสาร และการตีพิมพ์งานวิจัยเชิงศิลปะ รวมถึงถูกใช้เป็นโครงสร้างพื้นฐานสำหรับการเรียนการสอน การประเมิน การทำ Peer Review และ Workflow ของวารสารวิจัยเชิงศิลปะ (Journal for Artistic Research: JAR) (Research Catalogue, n.d.; Society for Artistic Research, n.d.)

สิ่งนี้สะท้อนว่า ดิจิทัลเอ็กซ์โพซิชั่น (Digital Exposition) ไม่ใช่เพียง “เว็บไซต์ที่ออกแบบสวย” หรือพื้นที่ประชาสัมพันธ์ผลงาน แต่เป็นระบบนิเวศของการผลิต เผยแพร่ และประเมินความรู้เชิงศิลปะ ในพื้นที่เช่นนี้ การเผยแพร่ไม่ได้หยุดอยู่กับการแสดงผลลัพธ์ หากทำให้กระบวนการคิด ร่องรอยการทดลอง สื่อ และข้อเสนอทางความรู้สามารถปรากฏร่วมกันในรูปแบบที่ยังเคลื่อนไหว เชื่อมโยง และเปิดให้ผู้อ่านหรือผู้ชมเข้าไปสำรวจได้

5.4.1 การเผยแพร่แบบมัลติมีเดีย Multimedia Publication

หัวใจของการเผยแพร่แบบมัลติมีเดีย (Multimedia Publication) ไม่ใช่การใส่วิดีโอ ไฟล์เสียง หรือภาพถ่าย เข้าไปเป็นเพียง “สื่อประกอบ” ข้อความ หากคือการทำให้สื่อแต่ละชนิดมีสถานะเป็นส่วนหนึ่งของข้อเสนอหรือข้อโต้แย้งเชิงเหตุผล (Argument) เช่นเดียวกับย่อหน้าในบทความวิชาการ เมื่อวารสารวิจัยเชิงศิลปะ (Journal for

Artistic Research: JAR) เปิดพื้นที่ให้ข้อความทำงานร่วมกับภาพ เสียง วิดีโอ และสื่ออื่น ๆ จึงหมายความว่า โครงสร้างความรู้ในงานวิจัยเชิงศิลปะสามารถถูกออกแบบผ่านสื่อผสมตั้งแต่ต้น ไม่ใช่เพียงนำสื่อมาแนบหลังจากเขียนบทความเสร็จแล้ว (Journal for Artistic Research, n.d.)

ในเชิงปฏิบัติ การเผยแพร่แบบมัลติมีเดียทำให้ “หลักฐาน” ของงานวิจัยมีหลายชั้นพร้อมกัน ข้อความอาจทำหน้าที่ระบุคำถามวิจัยหรือกรอบคิด ภาพอาจทำหน้าที่เผยให้เห็นโครงสร้างเชิงทัศนภาษา เสียงอาจทำให้มิติของพื้นที่อารมณ์ และบรรยากาศรับรู้ได้จริง ส่วนวิดีโออาจทำหน้าที่อธิบายตรรกะของเวลา การเคลื่อนไหว และการเปลี่ยนผ่าน สิ่งเหล่านี้ร่วมกันทำให้ผู้อ่านไม่ได้เพียง “เข้าใจ” เนื้อหา แต่ “รับรู้” โครงสร้างของความรู้ผ่านสื่อหลายมิติ

Pulse Room

"Pulse Room" is an interactive installation featuring one to three hundred clear incandescent light bulbs, 300 W each and hung from a cable at a height of three metres. The bulbs are uniformly distributed over the exhibition room, filling it completely. An interface placed on a side of the room has a sensor that detects the heart rate of participants. When someone holds the interface, a computer detects his or her pulse and immediately sets off the closest bulb to flash at the exact rhythm of his or her heart. The moment the interface is released all the lights turn off briefly and the flashing sequence advances by one position down the queue, to the next bulb in the grid. Each time someone touches the interface a heart pattern is recorded and this is sent to the first bulb in the grid, pushing ahead all the existing recordings. At any given time the installation shows the recordings from the most recent participants.

This work was inspired by *Macario*, directed by Roberto Gavaldón in 1960, a film where the protagonist suffers a hunger-induced hallucination in which every person is represented by a lit candle in a cave. Other references for this work include minimalist, machinic and serialist patterns in music (for example in scores by composers Conlon Nancarrow, Steve Reich and Glenn Branca) and the postulation of the theory of Cybernetics at the National Institute of Cardiology in Mexico City to explain the process of self-regulation of the heart.

Macario sequence

General info

Spanish name: Almacén de Corazonadas
Year of creation: 2006



Plataforma, Fábrica La Constancia, Puebla, México, 2006
Options : Save to disk | Launch Hi-Res Quicktime (84,99 MB - 640 x 480)

ภาพที่ 32 : ราฟาเอล โลซานโน-เฮมเมอร์ (Rafael Lozano-Hemmer, ค.ศ. 1967–), *พัลส์รูม (Pulse Room)*, ค.ศ. 2006 อินเทอร์แอคทีฟอินสตอลเลชัน ใช้หลอดไฟ เซนเซอร์จับชีพจร คอมพิวเตอร์ และระบบควบคุมแรงดันไฟฟ้า ผลงานแปลงจังหวะชีพจรของผู้เข้าร่วมให้กลายเป็นจังหวะการกะพริบของหลอดไฟจำนวนมากในพื้นที่จัดแสดง

ที่มา : Rafael Lozano-Hemmer Studio / The Museum of Modern Art (MoMA)

สืบค้นเมื่อวันที่ 10 มิถุนายน 2569

ตัวอย่างศิลปินที่ช่วยให้เห็นแก่นของมัลติมีเดียในฐานะการเผยแพร่ความรู้คือ ราฟาเอล โลซานโน-เฮมเมอร์ (Rafael Lozano-Hemmer, ค.ศ. 1967–) ศิลปินชาวเม็กซิกัน-แคนาดา ผู้ทำงานกับสื่ออินเทอร์แอคทีฟ เทคโนโลยีชีวมิติ แสง เสียง และการมีส่วนร่วมของผู้ชม ผลงาน *Pulse Room* (ค.ศ. 2006) เป็นงานอินเทอร์แอคทีฟ

อินสตอลเลชัน (Interactive Installation) ที่ใช้เซนเซอร์จับชีพจรของผู้เข้าร่วม และแปลงจังหวะหัวใจนั้นให้กลายเป็นการกะพริบของหลอดไฟจำนวนมากในพื้นที่จัดแสดง (Lozano-Hemmer, n.d.; MoMA, n.d.)

หากเผยแพร่ผลงานนี้ในรูปของบทความเพียงอย่างเดียว เราอาจอธิบายแนวคิดเรื่องการมีอยู่ (Presence) การมีส่วนร่วม (Participation) หรือร่างกายในฐานะข้อมูลได้ แต่สิ่งที่ผลงานเสนอจริง ๆ คือความรู้เชิงประสบการณ์ว่า ร่างกายของผู้ชมถูกแปลงเป็นข้อมูล และข้อมูลนั้นกลายเป็นสภาวะร่วมของพื้นที่ได้อย่างไร เมื่อผลงานถูกเผยแพร่ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม เช่น ภาพ วิดีโอ เสียงบรรยายภาค แพนผังระบบ และคำอธิบายกระบวนการ ข้อเสนอของงานจึงสามารถเดินทางได้ไกลกว่าพื้นที่นิทรรศการเดิม โดยยังคงรักษามิติของประสบการณ์ไว้ได้มากกว่าการเล่าเป็นภาษาเพียงอย่างเดียว

ดังนั้น การเผยแพร่แบบมัลติมีเดียจึงไม่ได้เป็นเพียงการเพิ่มความน่าสนใจให้กับงานวิจัย แต่เป็นวิธีทำให้หลักฐานเชิงศิลปะปรากฏในรูปแบบที่สอดคล้องกับธรรมชาติของความรู้ที่เกิดจากการปฏิบัติ การฟัง การมอง การเคลื่อนไหว และการมีส่วนร่วม ล้วนกลายเป็นส่วนหนึ่งของการให้เหตุผลทางวิชาการได้

5.4.2 การวิจัยเชิงอินเทอร์แอคทีฟและการมีส่วนร่วมของผู้ชม Interactive Research and Audience Participation

ดิจิทัลเอ็กซ์โพซิชั่นเปิดความเป็นไปได้สำคัญประการหนึ่ง คือผู้ชมไม่ได้เป็นเพียงผู้อ่านหรือผู้รับสารแบบนิ่ง หากสามารถกลายเป็นตัวแปรหนึ่งของกระบวนการวิจัยได้ การโต้ตอบหรืออินเทอร์แอคชัน (Interaction) ทำให้ความรู้เกิดขึ้นแบบมีเงื่อนไข และอาจไม่เหมือนเดิมในทุกครั้ง เพราะขึ้นอยู่กับการกระทำ การเลือก การเคลื่อนที่ หรือการตอบสนองของผู้ชม

ในงานศิลปะร่วมสมัยจำนวนมาก การมีส่วนร่วมไม่ได้เป็นเพียงความบันเทิงหรือกลไกให้ผู้ชมรู้สึกสนุก แต่เป็นวิธีการตั้งคำถาม เช่น ใครถูกมอง ใครเป็นผู้มอง ใครที่ร่องรอย ใครถูกบันทึกข้อมูล และใครถูกทำให้กลายเป็นข้อมูล โดยไม่รู้ตัว การทำให้ผู้ชมมีส่วนร่วมจึงเป็นการทำให้โครงสร้างของอำนาจ การรับรู้ และเทคโนโลยีปรากฏตัวผ่านประสบการณ์จริง

ตัวอย่างที่ชัดเจนคือโครงการ *Synthetic Performances* ของเอวาและฟรังโก มัตเตส (Eva and Franco Mattes) ศิลปินคู่อาวิตาเลียน-อเมริกันที่ทำงานกับศิลปะอินเทอร์เน็ต โลกเสมือน เกมออนไลน์ และการเมืองของชีวิตดิจิทัล โครงการนี้เป็นการแสดงออนไลน์ในโลกเสมือน เช่น *Second Life* โดยศิลปินใช้ Avatar จำลองหรือแสดงซ้ำผลงานศิลปะการแสดงสำคัญในประวัติศาสตร์ และเปิดให้ผู้ชมจากที่ต่าง ๆ เข้ามามีส่วนร่วมผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ (Eva and Franco Mattes, n.d.; Performa Archive, n.d.)

งานลักษณะนี้ทำให้ “การแสดง” ไม่ได้ผูกอยู่กับร่างกายทางกายภาพหรือพื้นที่นิทรรศการเท่านั้น แต่ถูกแปรรูปเป็นเหตุการณ์ที่เกิดผ่านตัวตนดิจิทัล Avatar และชุมชนออนไลน์ การมีส่วนร่วมของผู้ชมไม่ได้เกิดในห้องจัดแสดง

เพียงแห่งเดียว แต่อยู่ในเครือข่ายของผู้เข้าร่วมที่เชื่อมต่อผ่านแพลตฟอร์ม การเผยแพร่เชิงดิจิทัลจึงไม่ได้เป็นเพียงการบันทึกการแสดง แต่ขยายสนามของการวิจัยออกไปพร้อมกับผู้ชมและเงื่อนไขของโลกออนไลน์

ในกรอบของวิทยาศาสตร์ การวิจัยเชิงอินเทอร์แอคทีฟ (Interactive Research) จึงไม่ใช่การเพิ่มปุ่มให้กดหรือเพิ่มทางเลือกเชิงเทคนิคเท่านั้น แต่เป็นการออกแบบเงื่อนไขให้การรับรู้ การกระทำ และการเลือกของผู้ชมกลายเป็นส่วนหนึ่งของข้อเสนอทางความรู้ ความรู้จึงเกิดขึ้นเป็นเหตุการณ์ (Event) มากกว่าข้อความ (Text) และสามารถเปลี่ยนแปลงไปตามบริบทของการมีส่วนร่วม

5.4.3 ไฮเปอร์ลิงก์และโครงสร้างแบบเครือข่าย Hyperlink and Networked Structure

ไฮเปอร์ลิงก์ (Hyperlink) ไม่ใช่เพียงทางลัดไปยังหน้าอื่น หากเป็นไวยากรณ์ของการคิดแบบเครือข่าย เพราะมันทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด หลักฐาน ร่องรอยการปฏิบัติ และสื่อหลากหลายประเภท ไม่จำเป็นต้องถูกบังคับให้เรียงลำดับแบบเส้นตรง การให้เหตุผลจึงเปลี่ยนจากตรรกะลำดับขั้น ไปสู่ตรรกะของการเชื่อมโยง

ในพื้นที่ของแค็ตตาล็อกงานวิจัย (Research Catalogue: RC) แนวคิดนี้ปรากฏอย่างชัดเจน เพราะ RC ถูกออกแบบให้เป็นทั้งพื้นที่ทำงานร่วมกันและพื้นที่เผยแพร่ที่เปิดให้ศิลปินและนักวิจัยทดลองรูปแบบการนำเสนอได้ เมื่อผู้เขียนหรือศิลปินสร้าง Exposition บนแพลตฟอร์มที่รองรับการเชื่อมโยงข้ามส่วนได้ง่าย การอ้างอิงจึงไม่จำเป็นต้องเป็นเชิงข้อความเท่านั้น แต่สามารถเป็นการอ้างอิงเชิงสื่อ เช่น การเชื่อมโยงไปยังเสียงต้นทาง เวอร์ชันก่อนหน้า ภาพกระบวนการ วิดีโอทดลอง หรือหลักฐานอีกชุดหนึ่งที่ทำให้ผู้อ่านย้อนกลับไปตรวจสอบเส้นทางของการคิดได้ (Research Catalogue, n.d.)

ในแง่ญาณวิทยา โครงสร้างแบบเครือข่ายทำให้ความรู้มีลักษณะเปิดมากขึ้น เพราะผู้อ่านสามารถสร้างความเข้าใจผ่านหลายเส้นทาง การอ่านจึงไม่ได้มีเส้นทางเดียว และความหมายไม่ได้ถูกบังคับให้ไหลจากต้นไปปลายเสมอไป สิ่งนี้สอดคล้องกับธรรมชาติของการวิจัยเชิงศิลปะที่มักมีหลายชั้น หลายมิติ และไม่จำเป็นต้องมุ่งสู่ข้อสรุปเดียวในลักษณะปิดตาย

ไฮเปอร์ลิงก์จึงทำให้ดิจิทัลเอ็กซ์โพซิชันเป็นมากกว่าหน้าเว็บ เพราะมันทำให้การคิดถูกออกแบบเป็นโครงข่ายของความสัมพันธ์ ผู้อ่านสามารถเข้าไปตรวจสอบ เปรียบเทียบ ย้อนกลับ หรือสร้างเส้นทางการอ่านของตนเองได้ การเผยแพร่จึงไม่ใช่การส่งมอบความรู้แบบทางเดียว แต่เป็นการเปิดพื้นที่ให้ความรู้ถูกประกอบขึ้นใหม่ผ่านการเดินทางของผู้อ่านในดิจิทัลแพลตฟอร์ม

5.4.4 ความแตกต่างระหว่างเว็บไซต์ทั่วไปกับเอ็กซ์โพซิชั่นเชิงวิจัย The Difference between a Website and a Research Exposition

ความแตกต่างระหว่างเว็บไซต์ทั่วไปกับเอ็กซ์โพซิชั่นเชิงวิจัย (Research Exposition) ไม่ได้อยู่ที่หน้าตาหรือความสวยงามของเว็บไซต์ แต่อยู่ที่สถานะทางความรู้ของการนำเสนอ เว็บไซต์ทั่วไปมักทำหน้าที่ประชาสัมพันธ์รวบรวมผลงาน หรือเล่าเรื่องโครงการในลักษณะพอร์ตโฟลิโอ แต่เอ็กซ์โพซิชั่นเชิงวิจัยทำหน้าที่เปิดเผยข้อเสนอทางความรู้ ทำให้วิธีการคิดปรากฏ และเปิดให้การอ่าน การวิเคราะห์ และการวิพากษ์เกิดขึ้นได้

ประการแรก เอ็กซ์โพซิชั่นเชิงวิจัยมีคำถามวิจัยเป็นแกน แม้จะไม่จำเป็นต้องประกาศอย่างแข็งทื่อตั้งแต่ต้น แต่โครงสร้างของสื่อ เอกสาร ภาพ เสียง วิดีโอ และการจัดวางทั้งหมดควรชี้กลับไปยังคำถามวิจัยหรือชุดคำถามที่เป็นแกนกลางของงาน

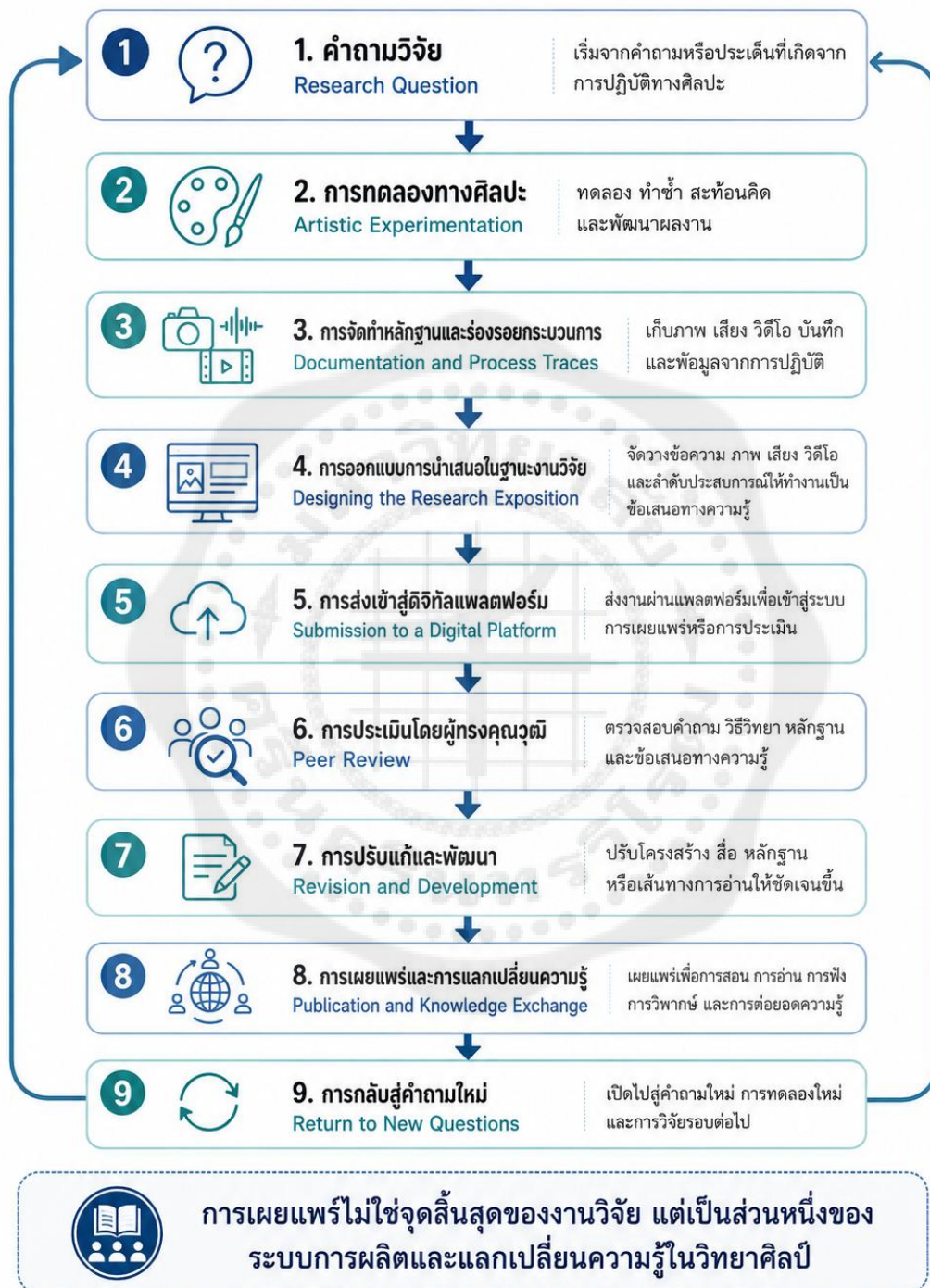
ประการที่สอง เอ็กซ์โพซิชั่นเชิงวิจัยทำให้หลักฐานทำงานเป็นข้อเสนอหรือข้อโต้แย้งเชิงเหตุผล ไม่ใช่เพียงสื่อประกอบ แนวทางนี้สอดคล้องกับวารสารวิจัยเชิงศิลปะ (Journal for Artistic Research: JAR) ซึ่งเน้นการเผยแพร่ expositions of practice as research ในฐานะ assemblages ที่รวบรวมร่องรอยของการปฏิบัติทางศิลปะและทำให้สิ่งเหล่านั้นกลายเป็นข้อเสนอเชิงญาณวิทยา (Journal for Artistic Research, n.d.)

ประการที่สาม เอ็กซ์โพซิชั่นเชิงวิจัยทำให้กระบวนการโปร่งใส ไม่ได้แสดงเพียงผลลัพธ์สำเร็จรูป แต่เปิดให้เห็นคำถาม วิธีการทดลอง การตัดสินใจ ร่องรอยของความล้มเหลว เวอร์ชันที่เปลี่ยนแปลง และหลักฐานที่ทำให้ผู้อ่านหรือผู้ชมสามารถตรวจสอบเส้นทางการคิดได้

ประการที่สี่ การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) ตั้งอยู่ในระบบนิเวศของการเผยแพร่และการประเมินทางวิชาการ เช่น การใช้แพลตฟอร์มคลังรายการวิจัย (Research Catalogue: RC) ในการสร้าง ออกแบบ ส่ง ประเมิน และเผยแพร่งานวิจัยเชิงศิลปะ กระบวนการดังกล่าวทำให้การนำเสนอไม่ได้เป็นเพียงพื้นที่สำหรับโชว์ผลงาน แต่เป็นส่วนหนึ่งของ Workflow ทางวิชาการที่เชื่อมโยงการสร้างงาน การจัดทำหลักฐาน การประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) การสอน การประเมินผู้เรียน และการแลกเปลี่ยนความรู้ในชุมชนวิชาการ (Research Catalogue, n.d.; Society for Artistic Research, n.d.)

Workflow ของการนำเสนอในฐานะงานวิจัยบนดิจิทัลแพลตฟอร์ม

Workflow of Research Exposition on a Digital Platform



ภาพที่ 33 : Workflow ของการนำเสนอในฐานะงานวิจัยบนดิจิทัลแพลตฟอร์ม

ที่มา : อัยนา ญูยุทธานนท์ (2569)

ดังนั้น เว็บไซต์ทั่วไปอาจทำหน้าที่ “เล่าเรื่องงาน” หรือ “แสดงผลงาน” แต่การนำเสนอในฐานะงานวิจัย ทำหน้าที่ “ทำให้งานเป็นการให้เหตุผล” เว็บไซต์ทั่วไปอาจจบลงที่การดู แต่การนำเสนอในฐานะงานวิจัยออกแบบให้เกิดการอ่าน การฟัง การย้อนกลับ การเปรียบเทียบ การตรวจสอบหลักฐาน และการติดตามเส้นทางของความคิด ด้วยเหตุนี้ ดิจิทัลเอ็กซ์โพซิชั่น (Digital Exposition) จึงไม่ใช่เพียงแนวโน้มใหม่ของการเผยแพร่ หากเป็นการเปลี่ยนโครงสร้างของความรู้ในวิทยาลัยศิลปะให้สามารถเดินทางในโลกเครือข่ายได้ โดยยังคงรักษาความซับซ้อนของการปฏิบัติสร้างสรรค์ไว้ให้มากที่สุดเท่าที่ดิจิทัลแพลตฟอร์มหนึ่งจะสามารถรองรับได้

5.5 กรณีศึกษา : วารสารวิจัยเชิงศิลปะ Case Study: Journal for Artistic Research (JAR)

5.5.1 วารสารวิจัยเชิงศิลปะกับแนวคิดการนำเสนอในฐานะงานวิจัย Journal for Artistic Research (JAR) and the Concept of Exposition

วารสารวิจัยเชิงศิลปะ (Journal for Artistic Research: JAR) เป็นวารสารออนไลน์นานาชาติแบบเปิดให้เข้าถึงได้ (Open Access) และผ่านการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer-reviewed) ที่มุ่งเผยแพร่งานวิจัยเชิงศิลปะจากสาขาศิลปะที่หลากหลาย จุดสำคัญของวารสารนี้คือการไม่จำกัดรูปแบบของงานวิจัยเชิงศิลปะให้อยู่ในบทความเชิงข้อความเพียงอย่างเดียว แต่เปิดพื้นที่ให้ศิลปินและนักวิจัยนำเสนอความรู้ผ่านรูปแบบที่สัมพันธ์กับการปฏิบัติทางศิลปะโดยตรง (Journal for Artistic Research, n.d.)

แนวคิดสำคัญของวารสารวิจัยเชิงศิลปะ (JAR) คือการเผยแพร่ “การนำเสนอในฐานะงานวิจัย” (Exposition) ซึ่งหมายถึงการนำเสนอข้อเสนอเชิงวิจัยผ่านการจัดวางความสัมพันธ์ระหว่างสื่อหลายประเภท เช่น ข้อความ ภาพ เสียง วิดีโอ แผนผัง เอกสารกระบวนการ และองค์ประกอบเชิงพื้นที่ สื่อเหล่านี้ไม่ได้ทำหน้าที่เป็นเพียงสื่อประกอบข้อความ หากทำงานร่วมกันในฐานะโครงสร้างของข้อเสนอหรือข้อโต้แย้งเชิงเหตุผล (Argument) ของงานวิจัย (Journal for Artistic Research, n.d.; Schwab & Borgdorff, 2013)

สิ่งที่น่าสังเกตคือ วารสารวิจัยเชิงศิลปะ (JAR) ไม่ได้เรียกร้องให้ศิลปิน “เขียนแบบบทความวิชาการให้มากขึ้น” เพียงอย่างเดียว แต่เปิดพื้นที่ให้ศิลปิน “คิดด้วยการจัดวาง” กล่าวคือ ศิลปินสามารถออกแบบความสัมพันธ์ระหว่างข้อความ ภาพ เสียง วิดีโอ และร่องรอยของกระบวนการ เพื่อทำให้การปฏิบัติทางศิลปะถูกอ่านในฐานะงานวิจัยได้ การตีพิมพ์ (Publication) ในความหมายนี้จึงไม่ได้หมายถึงการส่งไฟล์บทความเท่านั้น หากหมายถึงการออกแบบสนามของเหตุผล (Field of Argument) ที่ผู้อ่านและผู้ชมสามารถเข้าไปอ่าน รับรู้ เปรียบเทียบ วิเคราะห์ และวิพากษ์ได้

ตัวอย่างการนำเสนอในฐานะงานวิจัยที่สะท้อนแนวคิดนี้อย่างชัดเจน คือ *Only the Envelope: Artistic Interpretations of Eye-tracking Imagery* ของวารี แม็กเคนซี (Vahri McKenzie) และนีล เค. เพอร์กูสัน (Neil

K. Ferguson) ซึ่งเผยแพร่ในวารสารวิจัยเชิงศิลปะ (JAR) งานนี้นำเสนอวิดีโอและภาพนิ่งจากวิดีโอในฐานะ Artefacts หลักของข้อเสนอ ไม่ใช่เพียงภาพประกอบข้อความ โดยโครงการดังกล่าวใช้วิธีวิจัยหลายรูปแบบเพื่อสำรวจการแบ่งปันข้อมูลส่วนบุคคลในพื้นที่สาธารณะ ผ่านสถานการณ์การแสดงสดที่เชิญผู้เข้าชมเข้าร่วม “การทดลอง” ด้วยการดูภาพยนตร์ขณะสวมอุปกรณ์ติดตามการเคลื่อนไหวของสายตา (Eye-tracking Device) (McKenzie & Ferguson, 2018)

กรณีของ *Only the Envelope* ช่วยให้เห็นว่า “หลักฐาน” ในวารสารวิจัยเชิงศิลปะ (JAR) สามารถอยู่ในรูปของสื่อภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่งจากวิดีโอ และสถานการณ์การแสดงได้โดยตรง ข้อความไม่ได้เป็นพื้นที่หลักเพียงแห่งเดียวของเหตุผล แต่ทำหน้าที่พาผู้อ่านให้เข้าใจตรรกะของสื่อ เห็นความสัมพันธ์ระหว่างการมอง การถูกติดตาม การเก็บข้อมูล และการแบ่งปันข้อมูลส่วนบุคคลในพื้นที่สาธารณะ

ดังนั้น วารสารวิจัยเชิงศิลปะ (JAR) จึงเป็นกรณีศึกษาสำคัญที่แสดงให้เห็นว่า การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) สามารถเปลี่ยนความหมายของการตีพิมพ์ทางวิชาการได้อย่างไร จากเดิมที่การตีพิมพ์มักหมายถึงการเผยแพร่บทความข้อความ ไปสู่การเผยแพร่โครงสร้างความรู้ที่ประกอบด้วยสื่อ กระบวนการ ประสบการณ์ และหลักฐานทางศิลปะ การตีพิมพ์ในลักษณะนี้ทำให้ความรู้เชิงศิลปะไม่ต้องถูกกลดทอนให้เหลือเพียงภาษาเขียน แต่สามารถปรากฏผ่านรูปแบบที่สอดคล้องกับธรรมชาติของการปฏิบัติสร้างสรรค์ได้มากขึ้น

5.5.2 แพลตฟอร์มคลังรายการวิจัย : ระบบจัดการความรู้เชิงศิลปะ Research Catalogue: A Knowledge Management System for Artistic Research

วารสารวิจัยเชิงศิลปะ (Journal for Artistic Research: JAR) ทำงานร่วมกับแพลตฟอร์มคลังรายการวิจัย (Research Catalogue: RC) อย่างแยกจากกันไม่ได้ เพราะ RC ทำหน้าที่เป็นทั้งโครงสร้างพื้นฐานทางเทคนิคและโครงสร้างทางกระบวนการของการสร้าง ส่ง ประเมิน และเผยแพร่งานวิจัยเชิงศิลปะใน JAR กล่าวคือ JAR ใช้ RC สำหรับ workflow ของการส่งงานทั้งหมด และรับเฉพาะงานที่สร้างเป็นการนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) อย่างสมบูรณ์ใน RC เท่านั้น ไม่รับเพียงบทความหรือข้อเสนอโครงการ (Journal for Artistic Research, n.d.-a)

ในภาพรวม RC คือดิจิทัลแพลตฟอร์มไม่แสวงหากำไรสำหรับการทำงานร่วมกันและการเผยแพร่งานวิจัยเชิงศิลปะ ภายใต้สมาคมวิจัยเชิงศิลปะ (Society for Artistic Research: SAR) แพลตฟอร์มนี้รองรับการสร้างงานที่ประกอบด้วยข้อความ ภาพ เสียง วิดีโอ และสื่อหลากหลายประเภท รวมถึงถูกใช้เป็นโครงสร้างพื้นฐานสำหรับการสอน การประเมินผู้เรียน การทำ Peer Review และการบริหารจัดการงานวิจัย (Research Catalogue, n.d.; Society for Artistic Research, n.d.)

กล่าวอย่างตรงไปตรงมา RC ทำหน้าที่คล้าย “สตูดิโอเผยแพร่เชิงวิชาการ” ที่รองรับสื่อผสมและโครงสร้างการนำเสนอแบบไม่เป็นเส้นตรงอย่างเป็นระบบ แตกต่างจากการสร้างเว็บไซต์ทั่วไปที่อาจไม่มีกรอบการประเมินหรือ

Workflow ทางวิชาการรองรับ ใน RC การจัดวางสื่อไม่ได้เป็นเพียงการออกแบบหน้าเว็บ แต่เป็นการจัดโครงสร้างของความรู้ให้ผู้อ่านสามารถติดตาม วิเคราะห์ และประเมินได้

RC ยังมีเงื่อนไขสำคัญเกี่ยวกับสถานะของงานเผยแพร่ กล่าวคือ เมื่อการนำเสนอในฐานะงานวิจัยถูกเผยแพร่แล้ว เนื้อหาจะถูกล็อกและไม่สามารถแก้ไขต่อได้ เงื่อนไขนี้ทำให้งานเผยแพร่มีสถานะเป็น “เวอร์ชันที่ถูกต้อง” คล้ายกับบทความที่ได้รับการตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ การตรึงเวอร์ชันมีความสำคัญต่อความน่าเชื่อถือของงาน เพราะทำให้ผู้อ่านและนักวิชาการคนอื่นสามารถอ้างอิงงานนั้นได้โดยไม่ต้องกังวลว่าเนื้อหาจะเปลี่ยนแปลงหรือหายไปภายหลัง (Research Catalogue Extended Guide, n.d.)

ดังนั้น RC จึงไม่ได้เป็นเพียงพื้นที่ออนไลน์สำหรับแสดงผลงานศิลปะ แต่เป็นระบบจัดการความรู้เชิงศิลปะที่เชื่อมโยงการสร้างงาน การจัดท่าหลักฐาน การประเมิน การเผยแพร่ และการอ้างอิงทางวิชาการเข้าด้วยกัน ในบริบทของหนังสือ *การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย* RC จึงเป็นตัวอย่างสำคัญที่ทำให้เห็นว่า การเผยแพร่งานศิลปะในฐานะงานวิจัยจำเป็นต้องมีทั้งความยืดหยุ่นของสื่อและความเข้มงวดของระบบวิชาการควบคู่กัน

5.5.3 ตัวอย่างงานที่ใช้ภาพและเสียงเป็นข้อเสนอเชิงเหตุผล Examples of Image and Sound as Argument

วารสารวิจัยเชิงศิลปะ (JAR) มีตัวอย่างจำนวนมากที่ทำให้เห็นว่า ภาพ เสียง และวิดีโอสามารถทำหน้าที่เป็นแกนของข้อเสนอหรือข้อโต้แย้งเชิงเหตุผล (Argument) ได้จริง ไม่ใช่เพียงสื่อประกอบข้อความ ตัวอย่างเหล่านี้แสดงให้เห็นว่า การเผยแพร่ใน JAR ไม่ได้มุ่งแปลงสื่อศิลปะให้กลับไปเป็นบทความข้อความ หากเปิดพื้นที่ให้สื่อทำหน้าที่เป็นตรรกะของงานวิจัยโดยตรง

ตัวอย่างแรกคือ *The Salford Samples* ของโจแอนน์ สก็อตต์ (Joanne Scott) ซึ่งเผยแพร่ใน JAR ฉบับที่ 14 งานนี้เป็นโครงการ Practice-as-Research ด้าน Intermedial Place-Making ที่ใช้วัสดุจากเมืองซัลฟอร์ด (Salford) ทั้งประวัติศาสตร์วัฒนธรรมของเมือง บันทึกเสียงเชิงอัตชีวประวัติ (Autobiographical Audio Diary) ภาพ และภาพถ่ายของพื้นที่ เพื่อสร้างการผสมผสานของสื่อหลายรูปแบบ ทั้งในการแสดงสดและวิดีโอ-เท็กซ์ออนไลน์ (Scott, 2017)

กรณีนี้ทำให้เห็นว่า เสียงไม่ได้เป็นเพียงบรรยากาศประกอบ แต่เป็นข้อมูลวิจัยและเป็นโครงสร้างของความรู้เกี่ยวกับสถานที่ ความทรงจำ การเปลี่ยนแปลงของเมือง และความผูกพันกับพื้นที่ เสียงบันทึกส่วนตัวในงานของสก็อตต์ทำให้ประสบการณ์ของเมืองไม่ได้ถูกนำเสนอในฐานะข้อมูลภายนอกเท่านั้น แต่ปรากฏในฐานะความรู้ที่เกิดจากการอยู่ การฟัง การจดจำ และการสัมพันธ์กับสถานที่

อีกตัวอย่างหนึ่งคือ *Voice (a retracing): an emerging lexicon* ของวีดา แอล. มิดเจโลว์ (Vida L. Middelow) และทอม วิลเลียมส์ (Tom Williams) ซึ่งเป็นงานวิดีโอและเสียงที่มุ่งจับและถ่ายทอดประสบการณ์

ภายในของนักเต้นระหว่างการเต้นสด (Improvisation) งานนี้ใช้การซ้อนและบิดเบือนภาพวิดีโอ พร้อมกับนำเสียงพูดของนักเต้นมาพื้นฐานในการประพันธ์เสียงแบบ Acousmatic Composition (Middelow & Williams, n.d.)

กรณีนี้สำคัญเพราะข้อเสนอของงานไม่ได้อยู่ที่การอธิบายว่า “ร่างกายรู้อย่างไร” ผ่านข้อความโดยตรง แต่ทำให้ผู้อ่านและผู้ชมสัมผัสได้ว่า ประสบการณ์ภายในของนักเต้นสามารถถูกแปลเป็นโครงสร้างของเสียง ภาพ และจังหวะได้อย่างไร ความรู้จึงเกิดจากการจัดวางสื่อที่ทำให้ประสบการณ์เชิงร่างกายสามารถถูกรับรู้และวิพากษ์ได้

อีกกรณีหนึ่งคือ *Only the Envelope: Artistic Interpretations of Eye-tracking Imagery* ของวาห์รี แม็กเคนซี (Vahri McKenzie) และนีล เค. เฟอร์กูสัน (Neil K. Ferguson) ซึ่งใช้วิดีโอและภาพนิ่งจากวิดีโอเป็น Artefacts หลักของการนำเสนอในฐานะงานวิจัย งานนี้สำรวจประเด็นการแบ่งปันข้อมูลส่วนบุคคลในพื้นที่สาธารณะผ่านสถานการณ์การแสดงสดที่เชิญผู้เข้าชมเข้าร่วม “การทดลอง” ด้วยการดูภาพยนตร์ขณะสวมอุปกรณ์ติดตามการเคลื่อนไหวของสายตา (Eye-tracking Device) (McKenzie & Ferguson, 2018)

ตัวอย่างทั้ง 3 กรณีช่วยให้ผู้เขียนชี้ได้ว่า การเผยแพร่ใน JAR คือการทำให้สื่อกลายเป็นตรรกะของงานวิจัย ไม่ใช่การลดทอนสื่อให้เป็นเพียงภาพประกอบของบทความ ภาพ เสียง วิดีโอ และสถานการณ์การแสดงสามารถทำหน้าที่เป็นหลักฐาน เป็นข้อเสนอ และเป็นวิธีให้เหตุผลของงานวิจัยได้โดยตรง

5.5.4 การประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิในบริบทที่ไม่ใช่บทความข้อความ Peer Review beyond Text-based Articles

คำถามสำคัญคือ เมื่อผลงานที่ส่งเข้าสู่ JAR ไม่ได้อยู่ในรูปของบทความข้อความแบบดั้งเดิม กระบวนการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) จะทำงานอย่างไร JAR มีหน้าข้อมูลเฉพาะเกี่ยวกับการประเมินงานวิจัยเชิงศิลปะ โดยระบุว่า ผู้ประเมินจะได้รับคำแนะนำและแบบฟอร์มการประเมิน (JAR Peer Review Form) ซึ่งประกอบด้วยคำถามและประเด็นชี้แนะเพื่อช่วยให้การประเมินการนำเสนอในฐานะงานวิจัยเป็นระบบมากขึ้น (Journal for Artistic Research, n.d.-b)

แบบฟอร์มการประเมินของ JAR แสดงให้เห็นว่า การประเมินการนำเสนอในฐานะงานวิจัยไม่ได้พิจารณาเพียงคุณภาพของภาษาเขียนเท่านั้น แต่ให้ความสำคัญกับประเด็นอื่น ๆ เช่น ความน่าสนใจและความเกี่ยวข้องของงาน ศักยภาพของข้อเสนอ การทำให้การปฏิบัติปรากฏในฐานะงานวิจัย การออกแบบและการนำทาง ประเด็นจริยธรรมและกฎหมาย รวมถึงข้อสรุปและข้อเสนอเพื่อการปรับแก้ (Journal for Artistic Research, 2019)

จุดสำคัญที่ควรเน้นคือ การประเมินในบริบทของการนำเสนอในฐานะงานวิจัยไม่ได้ตรวจ “บทความ” ในความหมายเดิมเท่านั้น แต่ตรวจความสอดคล้องระหว่างคำถามวิจัย วัสดุเชิงศิลปะ วิธีการจัดวางสื่อ ความโปร่งใสของกระบวนการ และความชัดเจนของข้อเสนอที่เกิดจากการปฏิบัติ ผู้ประเมินจึงต้องอ่านตรรกะของการจัดวางและเส้นทางของการคิดพ้อ ๆ กับอ่านข้อความ

นอกจากนี้ JAR ยังมีข้อกำหนดพื้นฐานและ Submission Checklist สำหรับงานที่ต้องการเข้าสู่กระบวนการ Peer Review ซึ่งสะท้อนว่าเกณฑ์การส่งงานไม่ได้ถูกปล่อยให้คลุมเครือ แต่ถูกทำให้เป็นมาตรฐานอย่างเป็นระบบ ผู้ส่งงานจึงต้องคำนึงถึงทั้งคุณภาพเชิงเนื้อหา คุณภาพเชิงสื่อ โครงสร้างการนำเสนอ และความเหมาะสมของข้อเสนอทางความรู้ตั้งแต่ต้นทาง (Journal for Artistic Research, n.d.-c)

กล่าวโดยสรุป Peer Review ในบริบทของ JAR ทำให้เห็นว่า งานวิจัยเชิงศิลปะสามารถถูกประเมินได้โดยไม่ต้องลดรูปให้เหลือเพียงบทความข้อความ การประเมินไม่ได้ละทิ้งความเข้มงวดทางวิชาการ แต่ขยายความหมายของความเข้มงวดให้ครอบคลุมการจัดวางสื่อ กระบวนการสร้างสรรค์ และรูปแบบของการให้เหตุผลที่เกิดจากการปฏิบัติ

5.5.5 มาตรฐานคุณภาพในงานที่ไม่เป็นเส้นตรง Quality Standards in Non-linear Research Expositions

มาตรฐานคุณภาพของการนำเสนอในฐานะงานวิจัยไม่ได้อยู่ที่ความเป็นเส้นตรงของโครงสร้างเท่านั้น แต่อยู่ที่ความสามารถของงานในการทำให้ตนเองปรากฏเป็นตัวอย่างของการวิจัย กล่าวคือ งานไม่ควรเพียงอธิบายว่า “ทำอะไร” แต่ควรแสดงให้เห็นว่า การปฏิบัติ การเลือกสื่อ การจัดวาง และการนำเสนอทั้งหมดทำหน้าที่เป็นข้อเสนอทางความรู้ได้อย่างไร

ในระดับโครงสร้าง งานที่ไม่เป็นเส้นตรงยังต้องรักษาความเข้มงวดด้วยการทำให้ผู้อ่านสามารถติดตามได้ว่างานกำลังตอบคำถามอะไร ใช้วัสดุหรือสื่อใดเป็นหลักฐาน เหตุใดวัสดุชิ้นนั้นจึงมีสถานะเป็นหลักฐาน และความสัมพันธ์ระหว่างส่วนต่าง ๆ นำไปสู่ข้อเสนออย่างไร แม้เส้นทางการอ่านจะสามารถเลือกได้หลายแบบ แต่ทิศทางของข้อเสนอต้องยังคงปรากฏ ไม่ใช่ปล่อยให้สื่อกระจัดกระจายโดยไร้แกนกลาง

โครงสร้างของการนำเสนอในฐานะงานวิจัย : เมื่อการจัดสื่อคือการคิด

The Structure of Research Exposition: Media Arrangement as Thinking

ในบริบทของ JAR แนวคิดการนำเสนอในฐานะงานวิจัยไม่ได้หมายถึงการรวบรวมสื่อหลายชนิดมาไว้ในพื้นที่เดียวกันเท่านั้น หากหมายถึงการออกแบบการปรากฏของการวิจัยผ่านการเลือก การเรียงลำดับ และการจัดระเบียบวัสดุให้กลายเป็นโครงสร้างของความรู้ สิ่งสำคัญจึงไม่ใช่จำนวนภาพ เสียง หรือวิดีโอที่ใช้ แต่คือเหตุผลของการเลือกและความสัมพันธ์ของการจัดวาง

การเลือก (Selection) คือจุดเริ่มต้นของข้อเสนอเชิงเหตุผล เพราะทุกการตัดสินใจว่าจะนำเสนออะไรและไม่เสนออะไร คือการกำหนดกรอบของความรู้ การคัดเลือกวัสดุจึงไม่ใช่เพียงขั้นตอนเชิงเทคนิค แต่เป็นการประกาศว่าหลักฐานใดมีสถานะเพียงพอที่จะเข้าร่วมในข้อเสนอทางวิจัย

การเรียงลำดับ (Sequencing) คือการกำหนดตรรกะของการอ่าน แม้การนำเสนอในฐานะงานวิจัยจะไม่จำเป็นต้องเป็นเส้นตรง แต่การวางส่วนต่าง ๆ ให้เกิดแรงดึงดูด แรงย้อนกลับ หรือแรงเปรียบเทียบ ย่อมสร้างจังหวะของการคิดให้ผู้อ่าน เช่น การวางวิดีโอก่อนข้อความ อาจทำให้ข้อความทำหน้าที่สะท้อนกลับ การวางเสียงก่อนภาพ อาจทำให้ภาพถูกอ่านในฐานะร่องรอยมากกว่าหลักฐานหลัก การจัดลำดับจึงเป็นการออกแบบวิธีที่ข้อเสนอจะค่อย ๆ ปรากฏ

การจัดระเบียบ (Organization) คือการทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุไม่กระจัดกระจาย การจัดหมวดหมู่ การแบ่งพื้นที่ การวางเลย์เออร์ หรือการใช้โครงสร้างแบบเครือข่าย ล้วนเป็นการทำให้ความรู้มีรูปทรง การจัดระเบียบไม่ใช่การตกแต่งให้ดูเป็นระบบ แต่เป็นการทำให้ข้อเสนอสามารถติดตาม วิเคราะห์ และวิพากษ์ได้

ในแนวคิดของ JAR การนำเสนอในฐานะงานวิจัยที่ดีต้องทำให้การปฏิบัติกลายเป็นสิ่งที่อ่านได้ นั่นหมายความว่า สื่อที่ถูกนำเสนอไม่ใช่เพียงผลลัพธ์สุดท้าย แต่เป็นร่องรอยของการทดลอง การตัดสินใจ และการสะท้อนคิดที่เกิดขึ้นระหว่างทาง เมื่อการจัดสื่อทำหน้าที่เผยให้เห็นเส้นทางของการคิด การนำเสนอในฐานะงานวิจัยจึงมีสถานะเป็นงานวิจัยอย่างแท้จริง

กรอบมาตรฐานคุณภาพของการนำเสนอในฐานะงานวิจัย

Quality Framework for Research Exposition

จากแนวคิดดังกล่าว สามารถสังเคราะห์เป็นกรอบมาตรฐานคุณภาพสำหรับหนังสือ *การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย* ได้อย่างน้อย 4 ระดับ

ระดับแรก คือความชัดเจนของคำถามวิจัย แม้การนำเสนอในฐานะงานวิจัยจะไม่เป็นบทความแบบดั้งเดิม แต่ต้องมีแกนคำถามที่สามารถสังเกตได้ผ่านโครงสร้างทั้งหมด วัสดุที่ถูกเลือกและวิธีจัดวางต้องชี้กลับไปยังคำถามเดียวกันหรือชุดคำถามเดียวกัน ไม่ใช่กระจายเป็นการนำเสนอผลงานหลายชิ้นโดยไร้แกนกลาง

ระดับที่สอง คือความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุกับข้อเสนอ ภาพ เสียง วิดีโอ หรือเอกสารที่ถูกใช้ต้องไม่เป็นเพียงตัวอย่าง แต่ต้องทำหน้าที่เป็นข้อเสนอหรือข้อโต้แย้งเชิงเหตุผล หากตัดวัสดุชิ้นใดออกแล้วข้อเสนอของงานไม่เปลี่ยนแปลงว่าวัสดุชิ้นนี้อาจยังไม่ถูกทำให้มีสถานะเชิงวิจัยอย่างแท้จริง

ระดับที่สาม คือความโปร่งใสของกระบวนการ การนำเสนอในฐานะงานวิจัยควรเปิดเผยเงื่อนไข วิธีการ และการตัดสินใจบางส่วนที่ทำให้ผู้อ่านเข้าใจว่า เหตุใดวัสดุจึงถูกเลือกและจัดวางเช่นนั้น ความโปร่งใสไม่ได้หมายถึงการอธิบายทุกอย่าง แต่หมายถึงการทำให้เส้นทางความคิดพอจะติดตามได้

ระดับที่สี่ คือความสามารถในการเปิดให้วิพากษ์ การนำเสนอในฐานะงานวิจัยที่ดีไม่จำเป็นต้องปิดกั้นการตีความ แต่ต้องจัดพอให้ผู้อ่านสามารถตั้งคำถามต่อข้อเสนอได้ หากโครงสร้างสื่อถูกจัดวางจนไม่สามารถระบุจุดยืน คำถาม หรือข้อเสนอได้เลย งานอาจยังอยู่ในระดับการนำเสนอผลงาน แต่ยังไม่ถึงระดับงานวิจัย

การจัดสื่อคือการคิด

Media Arrangement as Thinking

จุดที่สำคัญที่สุดในกรอบนี้คือการยอมรับว่า “การจัดสื่อ” ไม่ใช่ภาคการออกแบบหลังบ้าน แต่เป็นการคิดในระดับเดียวกับการเขียนบทความ เมื่อศิลปินเลือกภาพหนึ่งแทนอีกภาพ เลือกตัดต่อช่วงหนึ่งแทนอีกช่วง เลือกให้ผู้อ่านคลิกย้อนกลับได้ หรือเลือกบังคับเส้นทางการอ่าน ทั้งหมดนี้คือการให้เหตุผล

การนำเสนอในฐานะงานวิจัยจึงไม่ใช่เว็บไซต์ ไม่ใช่พอร์ตโฟลิโอ และไม่ใช่ภาคผนวกมัลติมีเดียของบทความ หากเป็นการจัดวางสนามของความรู้ให้เกิดขึ้นผ่านรูปแบบ ในจุดนี้ มาตรฐานคุณภาพของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยไม่ได้อยู่ที่ความยาวของข้อความ แต่อยู่ที่ความสอดคล้องระหว่างคำถาม วัสดุ โครงสร้าง และประสบการณ์ที่ถูกออกแบบ

นี่คือเหตุผลที่ JAR และ RC มีความสำคัญในระดับโครงสร้างของสนามวิจัย เพราะทั้งสองระบบทำให้การจัดสื่อสามารถถูกอ่าน ถูกประเมิน และถูกอ้างอิงได้ในฐานะงานวิจัยอย่างแท้จริง

5.6 การประเมินความเข้มงวดในการนำเสนอในฐานะงานวิจัย Evaluating Rigor in Exposition

เมื่อการเผยแพร่ไม่ได้อยู่ในรูปบทความเชิงข้อความเพียงอย่างเดียว คำถามสำคัญย่อมตามมาว่า เราจะประเมิน “ความเข้มงวด” หรือ Rigor ของงานอย่างไร ความเข้มงวดในบริบทของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยมิได้วัดจากจำนวนเชิงอ้างอิงหรือความยาวของบทความเท่านั้น หากวัดจากความสอดคล้องเชิงโครงสร้างของคำถาม วิธีการ วัสดุ และรูปแบบการนำเสนอ

ความเข้มงวดในการนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Rigor in Exposition) จึงไม่ใช่การทำให้ศิลปะเหมือนงานวิทยาศาสตร์ แต่เป็นการทำให้การปฏิบัติสร้างสรรค์มีโครงสร้างของการรู้ที่ตรวจสอบได้ แนวคิดนี้สอดคล้องกับกรอบของวารสารวิจัยเชิงศิลปะ (Journal for Artistic Research: JAR) ซึ่งใช้ระบบการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) สำหรับการนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) โดยเฉพาะ และพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างคำถาม วัสดุ และโครงสร้างการนำเสนอ ไม่ใช่เพียงคุณภาพการเขียนข้อความ (Journal for Artistic Research, n.d.; Schwab & Borgdorff, 2013)

5.6.1 ความชัดเจนของคำถามวิจัย Clarity of the Research Question

การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) อาจไม่มี “บทนำ” (Introduction) แบบบทความทั่วไป แต่ต้องมีแกนคำถามที่ชัดเจนอยู่ภายในโครงสร้างทั้งหมด ผู้อ่านควรสามารถรับรู้ได้ว่า งานกำลังสำรวจอะไร ตั้งคำถามกับอะไร หรือพยายามเปิดมุมมองใหม่ในประเด็นใด

ความชัดเจนในที่นี้ไม่ได้หมายถึงการประกาศคำถามแบบแข็งทื่อ หากหมายถึงความสอดคล้องขององค์ประกอบทั้งหมดที่ชี้ไปยังประเด็นเดียวกัน หากภาพหนึ่งเสนอประเด็นหนึ่ง เสียงอีกชุดเสนอประเด็นที่ไม่สัมพันธ์กัน และข้อความชี้ไปคนละทิศ งานจะขาดแกนกลาง

ตัวอย่างที่ชัดของความเข้มงวดด้านคำถามคือผลงานของฮารุน ฟาโรคิ (Harun Farocki, ค.ศ. 1944–2014) ซึ่งใช้ภาพจากอุตสาหกรรม ทหาร และสื่อมวลชน มาตัดต่อเพื่อสำรวจคำถามเกี่ยวกับ “ภาพทำงานอย่างไรในระบบอำนาจ” แม้ไม่มีการสรุปแบบบทความ แต่โครงสร้างวิดีโอทั้งหมดชี้กลับไปยังคำถามเดียวกัน ทำให้ผู้ชมสามารถติดตามทิศทางของข้อเสนอได้อย่างมั่นคง ความเข้มงวดจึงไม่ได้อยู่ที่รูปแบบการตั้งคำถาม แต่อยู่ที่ความสามารถของโครงสร้างทั้งหมดในการรักษาคำถามนั้นไว้ (Gallery 400, n.d.; Breitwieser, n.d.)

5.6.2 ความสัมพันธ์ระหว่างการปฏิบัติและข้อเสนอ Relationship between Practice and Proposition

ในการวิจัยเชิงศิลปะ (Artistic Research) ข้อเสนอทางความรู้ต้องเกิดจากการปฏิบัติจริง ไม่ใช่จากคำอธิบายลอยตัว หากตัดสื่อหรือกระบวนการออกแล้วข้อเสนอไม่เปลี่ยน แสดงว่างานอาจยังไม่ผูกพันกับการปฏิบัติอย่างแท้จริง

ความสัมพันธ์นี้ต้องมองเห็นได้ผ่านโครงสร้างของการนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) เช่น ภาพกระบวนการทดลองต้องไม่เป็นเพียงภาพประกอบ แต่ทำให้เห็นว่าการทดลองนั้นนำไปสู่การตัดสินใจใด เสียงที่ใช้ต้องไม่เป็นเพียงบรรยากาศ แต่เป็นส่วนหนึ่งของข้อโต้แย้ง

ตัวอย่างที่สะท้อนความเข้มงวดด้านนี้ได้ดีคือ เทรเวอร์ เพกเลน (Trevor Paglen, ค.ศ. 1974–) ซึ่งทำงานสำรวจโครงสร้างการมองเห็นในยุคเทคโนโลยีและการเฝ้าระวัง ภาพถ่ายของเขาไม่ได้ทำหน้าที่เป็นภาพศิลปะลอยตัว แต่เป็นหลักฐานเชิงการวิจัยเกี่ยวกับการมองเห็นที่ซ่อนอยู่ในระบบทหารและโครงสร้างข้อมูล การปฏิบัติของเขา การค้นหาพิกัด การใช้เลนส์ระยะไกล การบันทึกข้อมูล คือส่วนหนึ่งของข้อเสนอทางความรู้ ไม่ใช่เพียงวิธีผลิตภาพความเข้มงวด หรือ Rigor จึงอยู่ที่การทำให้ผู้อ่านเห็นว่าข้อเสนอไม่ได้ถูกคิดขึ้นภายนอกการปฏิบัติ แต่เติบโตจากมันโดยตรง (Art21, n.d.; Paglen Studio, n.d.; NS-Dokumentationszentrum München, n.d.)

5.6.3 ความโปร่งใสของกระบวนการ Transparency of Process

การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) ที่เข้มงวดต้องทำให้เส้นทางของการคิดพองจะติดตามได้ แม้จะไม่ต้องเปิดเผยทุกขั้นตอน แต่ควรทำให้เห็นเงื่อนไข วิธีการ หรือข้อจำกัดที่กำหนดรูปแบบงาน ความโปร่งใสไม่ได้หมายถึงการเขียนรายงานละเอียดทุกขั้นตอน หากหมายถึงการเปิดให้ผู้ชมเข้าใจว่า การตัดสินใจเกิดขึ้นอย่างไร เช่น เหตุใดเลือกวัสดุชนิดนี้ เหตุใดจัดวางพื้นที่แบบนี้ เหตุใดตัดต่อในจังหวะนี้

ตัวอย่างเชิงโครงสร้างที่ชัดคือ โทมัส เฮิร์ชฮอร์น (Thomas Hirschhorn, ค.ศ. 1957–) ซึ่งมักเปิดเผยโครงสร้างวัสดุราคาถูก เทปขาว โฟม หรือกระดาษอย่างตรงไปตรงมา ไม่ปกปิดความ “ประกอบขึ้น” ของงาน วิธีการผลิตจึงเป็นส่วนหนึ่งของข้อเสนอเกี่ยวกับคุณค่า วัฒนธรรม และการเข้าถึงศิลปะ ความโปร่งใสในที่นี้ไม่ได้อยู่ที่คำอธิบาย แต่อยู่ที่การทำให้วิธีการปรากฏอย่างไม่ซ่อนเร้น (Stephen Friedman Gallery, n.d.; Artforum, n.d.)

ในบริบทการเผยแพร่ดิจิทัล ความโปร่งใสอาจหมายถึงการจัดวางลิงก์ไปยังเวอร์ชันก่อนหน้า ภาพกระบวนการ หรือบันทึกการทดลอง ทำให้ผู้อ่านสามารถย้อนกลับและตรวจสอบเส้นทางการพัฒนาได้

5.6.4 ความสามารถในการเปิดให้วิพากษ์ Capacity for Critique

งานที่เข้มงวดต้องไม่ปิดกั้นการตีความ แต่เปิดพื้นที่ให้การวิพากษ์เกิดขึ้นได้อย่างมีทิศทาง การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) ไม่ควรเป็นการจัดวางสื่อที่สวยงามแต่คลุมเครือจนไม่สามารถระบุจุดยืนได้ ความสามารถในการเปิดให้วิพากษ์เกิดจากความชัดเจนของแกนข้อเสนอ และการจัดวางหลักฐานอย่างพอเหมาะ หากงานปกปิดคำถามหลักหรือหลีกเลี่ยงประเด็นที่ตนเองตั้งขึ้น ความเข้มงวดจะลดลงทันที

ตัวอย่างที่แสดงความสามารถในการเปิดให้วิพากษ์อย่างเข้มข้นคือ ทาเนีย บรูเกรา (Tania Bruguera, ค.ศ. 1968–) ซึ่งทำงานกับการเมือง การควบคุม และการมีส่วนร่วมของสาธารณะ งานของเธอจำนวนมากเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมเข้าไปมีบทบาทจริง และเสี่ยงต่อการตีความหรือการต่อต้าน นี่คือรูปแบบหนึ่งของความเข้มงวด หรือ Rigor เพราะข้อเสนอไม่ถูกปิดในพื้นที่ปลอดภัย แต่ยอมให้ถูกทดสอบในพื้นที่สาธารณะ (Art21, n.d.; Tate, n.d.)

ในระดับวิชาการ การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) ที่ดีต้องสามารถถูกอ่าน ถูกตั้งคำถาม และถูกอ้างอิงต่อได้ ไม่ใช่เพียงรับชมแล้วจบลงในประสบการณ์ส่วนตัว

ความเข้มงวดในบริบทของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย

Rigor in Art Making through the Research Process

เมื่อรวมทั้งสองประเด็น จะเห็นว่าความเข้มงวดในการนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Rigor in Exposition) ไม่ได้วัดจากการเลียนแบบรูปแบบวิชาการดั้งเดิม แต่จากความสามารถของงานในการรักษาคำถามให้ชัด ผูกการปฏิบัติกับ

ข้อเสนอ เปิดเผยเส้นทางของการคิด และเปิดพื้นที่ให้การวิพากษ์เกิดขึ้น ในจุดนี้ การนำเสนอในฐานะงานวิจัยที่ดีจึงไม่ได้ “แทนที่” บทความ แต่ขยายรูปแบบของความเข้มงวดไปสู่มิติที่ครอบคลุมการรับรู้และการปฏิบัติ

และนี่เองคือการเปลี่ยนความหมายของคำว่า ความเข้มงวด (Rigor) ในบริบทของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย จากความเป็นเส้นตรงของเหตุผล ไปสู่ความสอดคล้องของโครงสร้างทั้งหมดที่ทำให้ความรู้ปรากฏอย่างตรวจสอบได้

5.7 การนำเสนอในฐานะงานวิจัยกับการเปลี่ยนความหมายของ “การตีพิมพ์” Exposition and the Changing Meaning of Publication

เมื่อการนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) เข้ามาในสนามวิชาการ คำว่า “การตีพิมพ์” (Publication) ก็ไม่อาจมีความหมายเหมือนเดิมอีกต่อไป แต่เดิม การตีพิมพ์หมายถึงการจัดพิมพ์ข้อความที่ผ่านการประเมิน เพื่อบันทึกและเผยแพร่ข้อค้นพบในรูปแบบที่คงที่ อ่านจากต้นฉบับ และมีโครงสร้างเส้นตรง ในบริบทของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย การตีพิมพ์มิใช่เพียงการทำให้ข้อความปรากฏ แต่เป็นการทำให้ประสบการณ์ของการรู้ปรากฏ การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) จึงไม่เพียงเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอ หากเปลี่ยนความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับความหมายของการเผยแพร่ความรู้เอง (Schwab & Borgdorff, 2013; Journal for Artistic Research, n.d.)

5.7.1 จากการตีพิมพ์เชิงข้อความสู่การเผยแพร่เชิงประสบการณ์ From Text-based Publication to Experiential Dissemination

การตีพิมพ์แบบดั้งเดิมตั้งอยู่บนสมมติฐานว่า ความรู้สามารถถ่ายทอดได้ผ่านภาษาเชิงตรรกะอย่างเพียงพอ แต่ในการวิจัยเชิงศิลปะ (Artistic Research) ความรู้จำนวนมากเกิดจากประสบการณ์เชิงการรับรู้ ภาพ เสียง เวลา และพื้นที่ ซึ่งไม่สามารถถ่ายทอดผ่านข้อความได้ครบถ้วน

การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) จึงทำให้การเผยแพร่กลายเป็น “พื้นที่ให้ประสบการณ์เกิดขึ้น” แทนที่จะเป็นเพียงพื้นที่อ่านข้อสรุป ตัวอย่างที่สะท้อนแนวคิดนี้อย่างชัดเจนคือเรียวกิ อิเคดะ (Ryoji Ikeda, ค.ศ. 1966–) ศิลปินเสียงและทัศนศิลป์ชาวญี่ปุ่น ซึ่งสร้างงานติดตั้งข้อมูล เสียง และแสงขนาดใหญ่ ผู้ชมไม่ได้อ่านข้อมูล แต่เข้าไปอยู่ในสภาวะของข้อมูล การรับรู้กลายเป็นส่วนหนึ่งของการเข้าใจโลกดิจิทัล ในลักษณะนี้ การเผยแพร่ไม่ได้ทำหน้าที่สรุปความรู้ แต่สร้างเงื่อนไขให้ความรู้ถูกประสบการณ์อีกครั้ง (Almine Rech, n.d.; Ryoji Ikeda Studio, n.d.)

5.7.2 การทำให้ผลงานศิลปะเป็นทั้งผลลัพธ์และการสื่อสาร Making the Artwork Both Outcome and Communication

ในระบบวิชาการดั้งเดิม ผลลัพธ์และการสื่อสารมักแยกจากกัน งานวิจัยเสร็จสิ้นก่อน แล้วจึงเขียนบทความเพื่ออธิบายผลลัพธ์นั้น แต่ในการนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) ผลงานศิลปะเองคือพื้นที่ที่ข้อเสนอปรากฏ ผลงานจึงไม่ใช่เพียง “ผลลัพธ์” ของการวิจัย แต่เป็น “การสื่อสาร” ของการวิจัยในตัวเอง

ตัวอย่างเชิงโครงสร้างคือ ซานติอาโก เซียร์รา (Santiago Sierra, ค.ศ. 1966–) ศิลปินชาวสเปน ซึ่งทำงานที่เกี่ยวข้องกับแรงงาน โครงสร้างอำนาจ การเอารัดเอาเปรียบ และระบบเศรษฐกิจ ผลงานของเขาไม่ได้อธิบายระบบทุนนิยมผ่านบทความ หากจัดสถานการณ์ที่ทำให้ผู้ชมเผชิญกับเงื่อนไขแรงงานโดยตรง งานจึงเป็นทั้งข้อเสนอและการเผยแพร่ข้อเสนอพร้อมกัน การนำเสนอในฐานะงานวิจัยในบริบทนี้จึงไม่แยก “งาน” ออกจาก “บทความ” แต่มองว่างานคือบทความในอีกภาษา (Tate, n.d.; Lisson Gallery, n.d.)

5.7.3 บทบาทของผู้อ่านในฐานะผู้มีส่วนร่วม The Role of the Reader as Participant

การตีพิมพ์แบบข้อความวางผู้อ่านในฐานะผู้รับสาร การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) กลับเปลี่ยนตำแหน่งนี้ ผู้อ่านกลายเป็นผู้เลือกเส้นทาง คลิก เชื่อมโยง เปรียบเทียบ และตีความ การอ่านจึงกลายเป็นการกระทำเชิงโครงสร้าง ตัวอย่างที่ชัดคือราฟาเอล โลซาโน-เฮมเมอร์ (Rafael Lozano-Hemmer, ค.ศ. 1967–) ศิลปินชาวเม็กซิกัน-แคนาดา ผู้สร้างงานอินเทอร์แอคทีฟที่การมีอยู่ของผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของระบบงาน ผู้ชมไม่ได้เป็นผู้สังเกตภายนอก แต่เป็นองค์ประกอบที่ทำให้ข้อเสนอเกิดขึ้น

ตัวอย่างเช่น ผลงาน *Pulse Room* (ค.ศ. 2006) ใช้เซนเซอร์จับชีพจรของผู้เข้าร่วม และแปลงจังหวะหัวใจให้กลายเป็นการกะพริบของหลอดไฟจำนวนมากในพื้นที่จัดแสดง งานชิ้นนี้ทำให้ร่างกายของผู้ชมกลายเป็นข้อมูล และทำให้ข้อมูลนั้นปรากฏเป็นสภาวะร่วมในพื้นที่ ผู้ชมจึงไม่ได้เพียงรับชมผลงาน แต่มีส่วนร่วมในการทำให้ผลงานเกิดขึ้นจริง (Lozano-Hemmer, n.d.; MoMA, n.d.)

ในการนำเสนอในฐานะงานวิจัยแบบดิจิทัล บทบาทนี้ยิ่งชัดเจน ผู้อ่านสามารถย้อนกลับ เปิดหน้าต่างใหม่ เปรียบเทียบสื่อหลายชุด และสร้างเส้นทางการอ่านของตนเอง การมีส่วนร่วมเช่นนี้ทำให้การเผยแพร่กลายเป็นพื้นที่ของการสร้างความหมายร่วม ไม่ใช่การถ่ายทอดทิศทางเดียว (Research Catalogue, n.d.; Society for Artistic Research, n.d.)

5.7.4 การเผยแพร่ในฐานะพื้นที่ทดลองรอบใหม่ Dissemination as a New Experimental Space

ในระบบเดิม การตีพิมพ์มักหมายถึงจุดสิ้นสุดของกระบวนการ แต่ในการวิจัยเชิงศิลปะ (Artistic Research) การเผยแพร่สามารถเป็นจุดเริ่มต้นของการทดลองรอบใหม่ การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) เปิดพื้นที่ให้ข้อเสนอถูกทดสอบ รับการวิพากษ์ และพัฒนาเพิ่มเติม

ตัวอย่างหนึ่งคือ โอลกา คิสเซเลวา (Olga Kisseleva, ค.ศ. 1965–) ศิลปินที่ทำงานข้ามศาสตร์ระหว่างศิลปะ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี โครงการจำนวนมากของเธอพัฒนาอย่างต่อเนื่องผ่านการจัดแสดงในหลายบริบท แต่ครั้งหนึ่งการนำเสนอไม่ใช่การปิดงาน หากเป็นการทดลองเวอร์ชันใหม่ที่เปิดรับการตอบสนองจากผู้ชมและนักวิจัย ในความหมายนี้ การเผยแพร่ไม่ใช่การตรึงข้อเสนอให้คงที่ แต่เป็นการทำให้ข้อเสนอมีชีวิตในสนามสาธารณะ (Domaine de Chaumont-sur-Loire, 2024; Ars Electronica, n.d.)

การเปลี่ยนความหมายของ “การตีพิมพ์”

The Changing Meaning of Publication

การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) ทำให้คำว่า “ตีพิมพ์” ไม่ได้หมายถึงการทำให้ข้อความถูกพิมพ์ลงบนกระดาษหรือหน้าจออีกต่อไป แต่หมายถึงการจัดวางเงื่อนไขให้ความรู้ปรากฏในรูปแบบที่สอดคล้องกับธรรมชาติของมัน หากความรู้เกิดผ่านภาพ เสียง เวลา และพื้นที่ การเผยแพร่ก็ต้องทำงานผ่านภาพ เสียง เวลา และพื้นที่

ดังนั้น การตีพิมพ์ในบริบทของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยจึงไม่ใช่การเพิ่มศิลปะเข้าไปในระบบวิชาการ แต่เป็นการเปลี่ยนโครงสร้างของการเผยแพร่เอง จากการบันทึกข้อสรุป ไปสู่การออกแบบประสบการณ์ของการรู้ และในจุดนี้ การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) ไม่ได้เป็นเพียงรูปแบบใหม่ของบทความ แต่เป็นการเปลี่ยนความหมายของคำว่า “การตีพิมพ์” ในระดับโครงสร้างของความรู้

5.8 ข้อเสนอของบทนี้

บทที่ 5 มิได้ต้องการอธิบายเพียงว่า การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) คืออะไร หากต้องการเสนอว่า การเผยแพร่ในบริบทของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย คือการเปลี่ยนโครงสร้างของความรู้เอง เมื่อการวิจัยมิได้จำกัดอยู่ในภาษาเชิงข้อความ การเผยแพร่จึงไม่อาจเป็นเพียงขั้นตอนทางเทคนิคหลังจากงานเสร็จสิ้น หากเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการคิดตั้งแต่ต้น การจัดวางสื่อ การออกแบบประสบการณ์ และการเลือกโครงสร้างการอ่านทั้งหมดคือการตัดสินใจเชิงวิธีวิทยา (Methodological Decision) และในจุดนี้ การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) จึงไม่ใช่ภาคผนวกของงานวิจัย แต่เป็นพื้นที่ที่งานวิจัย “ปรากฏตัว” ในรูปแบบที่สอดคล้องกับธรรมชาติของมัน (Borgdorff, 2012; Nelson, 2013; Schwab & Borgdorff, 2013)

5.8.1 การเผยแพร่ไม่ใช่ขั้นตอนสุดท้าย แต่เป็นส่วนหนึ่งของวิธีวิทยา Dissemination Is Not the Final Stage but Part of Methodology

ในระบบเดิม การเผยแพร่ถูกวางไว้ปลายกระบวนการ หลังจากการเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ และการสรุปผล แต่ในการวิจัยเชิงศิลปะ (Artistic Research) การออกแบบการเผยแพร่มีผลต่อทิศทางการคิดตั้งแต่ต้น การรู้ว่าความรู้จะถูกนำเสนอผ่านภาพ เสียง หรือโครงสร้างเชิงโต้ตอบ ย่อมมีผลต่อวิธีทดลอง วิธีเก็บข้อมูล และวิธีตั้งคำถาม การเผยแพร่จึงเป็นส่วนหนึ่งของวิธีวิทยา ไม่ใช่เพียงช่องทางการสื่อสาร (Nelson, 2013; Schwab & Borgdorff, 2013)

การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) ทำให้กระบวนการคิดต้องคำนึงถึง “รูปแบบการปรากฏ” ของความรู้ไปพร้อมกันกับการทดลองเอง การจัดสื่อจึงกลายเป็นการคิดเชิงวิจัย ไม่ใช่เพียงการออกแบบภายหลัง กล่าวอีกนัยหนึ่ง วิธีการเผยแพร่ไม่ได้เป็นเพียงคำถามว่า “จะนำเสนออย่างไร” แต่เป็นคำถามเชิงวิธีวิทยาว่า “ความรู้ชนิดนี้ควรปรากฏในรูปแบบใดจึงจะไม่ถูกกลดทอน” (Journal for Artistic Research, n.d.; Research Catalogue, n.d.)

5.8.2 การนำเสนอในฐานะงานวิจัยในฐานะสนามความรู้แบบเปิด Exposition as an Open Field of Knowledge

การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) เปิดพื้นที่ให้ความรู้ไม่ถูกตรึงอยู่ในรูปแบบคงที่ โครงสร้างแบบไม่เป็นเส้นตรง การเชื่อมโยงหลายทิศทาง และการมีส่วนร่วมของผู้ชม ทำให้ความรู้มีลักษณะเปิด (Open-ended) มากกว่าข้อสรุปแบบตายตัว สนามความรู้แบบเปิดไม่ได้หมายถึงการไร้เกณฑ์ แต่หมายถึงการยอมรับว่าความรู้สามารถขยายตัวผ่านการตีความ การย้อนกลับ การเปรียบเทียบ และการวิพากษ์ได้ (Schwab & Borgdorff, 2013)

ในบริบทนี้ การเผยแพร่ไม่ใช่การปิดบทสนทนา แต่เป็นการเชิญให้บทสนทนาเริ่มต้น การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) จึงทำหน้าที่เป็นพื้นที่ทดลองร่วมกันระหว่างศิลปิน นักวิจัย ผู้อ่าน และผู้ชม ความรู้ไม่ได้เกิดขึ้นเพียงจากผู้ผลิต แต่เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างผู้เกี่ยวข้องทั้งหมด ทั้งในระดับการรับรู้ การอ่าน การฟัง การโต้ตอบ และการวิพากษ์ (Research Catalogue, n.d.; Society for Artistic Research, n.d.)

5.8.3 การเปลี่ยนคำถามจาก “จะเขียนอย่างไร” เป็น “จะทำให้ความรู้ปรากฏอย่างไร” From “How to Write” to “How to Make Knowledge Appear”

การเปลี่ยนแปลงที่ลึกที่สุดของการนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) อยู่ที่ระดับคำถามพื้นฐาน หากในระบบเดิม นักวิจัยถามว่า “จะเขียนอย่างไรให้ชัดเจน” ในบริบทของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย คำถามกลับกลายเป็น “จะทำให้ความรู้ปรากฏอย่างไรในรูปแบบที่สอดคล้องต่อธรรมชาติของมัน”

บางความรู้ปรากฏผ่านภาพ

บางความรู้ปรากฏผ่านเสียง

บางความรู้ปรากฏผ่านการจัดวางพื้นที่

บางความรู้ปรากฏผ่านการมีส่วนร่วมของผู้ชม

คำถามจึงไม่ได้จำกัดอยู่ที่รูปแบบการเขียน แต่ขยายไปสู่การออกแบบเงื่อนไขของการรับรู้ และเมื่อคำถามเปลี่ยน วิธีวิทยาก็เปลี่ยน ความหมายของการตีพิมพ์ก็เปลี่ยน และสถานะของงานศิลปะในสนามความรู้ก็เปลี่ยนไปพร้อมกัน (Borgdorff, 2012; Nelson, 2013)

การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) มิได้เป็นเพียงเทคนิคการเผยแพร่ใหม่ แต่เป็นการเปลี่ยนโครงสร้างของการรับรองความรู้ หากบทความคือการจัดเรียงเหตุผลในภาษา การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) คือการจัดวางประสบการณ์ให้ความรู้ปรากฏ และในบริบทของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย การเผยแพร่จึงไม่ใช่ปลายทางของการวิจัย แต่เป็นพื้นที่ที่การวิจัยมีชีวิต จากการบันทึกข้อสรุป สู่การออกแบบการปรากฏของความรู้เอง

เพื่อปิดบทที่ 5 ให้เห็นภาพชัดที่สุดในระดับโครงสร้างของ “Exposition” ขอยกตัวอย่างศิลปินหนึ่งคนที่ทำให้การเผยแพร่กลายเป็น “การวิจัยที่กำลังเกิดขึ้น” อย่างแท้จริง

Pierre Huyghe ผลงาน : *Untilled* (2012)



ภาพที่ 34 : Pierre Huyghe's *Untilled* (Liegender Frauenakt)

ที่มา : สืบค้นจาก <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1537> เมื่อวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2569

กรณีศึกษา : ปีแอร์ อูยก์ กับการจัดแสดงในฐานะระบบที่มีชีวิต

Case Study: Pierre Huyghe and Exhibition as a Living System

ในงาน *Untilled* (2012) ปีแอร์ อูยก์ (Pierre Huyghe, ค.ศ. 1962–) สร้างภูมิทัศน์กึ่งธรรมชาติภายในพื้นที่นิทรรศการ โดยปล่อยให้พืช สัตว์ และสิ่งแวดล้อมดำรงอยู่ร่วมกันอย่างไม่ถูกควบคุมอย่างตายตัว ภายในพื้นที่ที่มีสิ่งมีชีวิตจริง เช่น สุนัขที่มีขาสีชมพู ผีเสื้อทำรังบนรูปปั้น และพืชที่เติบโตตามเงื่อนไขของพื้นที่และฤดูกาล (documenta, n.d.; Museum Ludwig, n.d.)

สิ่งสำคัญไม่ใช่เพียงภาพที่ผู้ชมเห็น แต่คือ “ระบบ” ที่ศิลปินออกแบบให้เกิดการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา งานไม่ได้เป็นวัตถุที่เสร็จสมบูรณ์ แต่เป็นสภาพแวดล้อมที่ดำเนินต่อไป ผู้ชมที่เข้าไปในพื้นที่ไม่ได้อ่านคำอธิบายเพียงอย่างเดียว แต่เข้าไปอยู่ในเงื่อนไขของการทดลอง ความรู้ในงานนี้ไม่ได้ถูกเขียนเป็นบทความ แต่ปรากฏผ่านความสัมพันธ์ระหว่างเวลา สิ่งมีชีวิต สิ่งแวดล้อม และผู้ชม

ผลงาน *Untilled (Liegender Frauenakt) [Reclining Female Nude]* (ค.ศ. 2012) ของศิลปินชาวฝรั่งเศส ปีแอร์ อูยก์ (Pierre Huyghe, ค.ศ. 1962–) ถูกนำมาจัดแสดงอีกครั้งหลังจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่นิวยอร์ก (The Museum of Modern Art: MoMA) ได้ครอบครองอย่างเป็นทางการ ประติมากรรมชิ้นนี้ผสมร่างคอนกรีตของหญิงเปลือยในอุดมคติเข้ากับ “อาณานิคมผึ้งมีชีวิต” ซึ่งทำหน้าที่เป็นศีรษะของรูปปั้น (MoMA, n.d.-a; MoMA, n.d.-b)

รังผึ้งที่มีชีวิตไม่ได้เป็นเพียงองค์ประกอบตกแต่ง หากทำหน้าที่เหมือน “สมอง” ของรูปปั้น ความคิดแบบรวมหมู่ของผึ้ง หรือสิ่งที่มักเรียกว่า ความคิดแบบรังผึ้ง (Hive Mentality) เคยถูกศึกษาวิเคราะห์ควบคู่กับโครงสร้างทางการเมืองและสังคมของมนุษย์มาอย่างยาวนาน ผลงานชิ้นนี้จึงสำรวจความสัมพันธ์ดังกล่าว พร้อมเน้นย้ำสายสัมพันธ์เชิงพึ่งพาอาศัยระหว่างมนุษย์กับผึ้ง ซึ่งมีประวัติศาสตร์ยาวนานนับพันปี (MoMA, n.d.-b)

ในกระบวนการสร้างรัง ผึ้งมิได้เป็นเพียงสิ่งมีชีวิตที่อาศัยอยู่บนประติมากรรม แต่เป็นผู้ร่วม “สร้าง” ประติมากรรมนั้นด้วย การก่อรังจึงกลายเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างมนุษย์และสิ่งมีชีวิตอื่น ทำให้ผลงานมีชีวิตอยู่ที่หยุดนิ่ง หากเป็นระบบที่มีชีวิตและเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา (MoMA, n.d.-a)

ช่วงเวลาการจัดแสดงถูกกำหนดโดยวัฏจักรธรรมชาติของอาณานิคมผึ้ง ซึ่งจะมีความเคลื่อนไหวสูงสุดในฤดูร้อน ส่งผลให้ผลงานมีจังหวะชีวิตของตนเอง ไม่ได้ขึ้นอยู่กับตารางเวลาของพิพิธภัณฑ์เพียงอย่างเดียว ระบบชีวภาพของผึ้งจึงนำมิติของความไม่แน่นอนและพลวัตเข้าสู่พื้นที่ส่วนประติมากรรม (MoMA, n.d.-b)

ตลอดกว่า 25 ปีที่ผ่านมา อูยก์ได้สร้างสรรค์ผลงานหลากหลายรูปแบบ ทั้งภาพยนตร์ ประติมากรรม การจัดวาง และกิจกรรมเชิงปฏิบัติการที่สำรวจประสบการณ์ทางกายภาพและเวลา ทั้งของมนุษย์และสิ่งมีชีวิตอื่น ไม่

ว่าจะเป็นการจัดคณะสำรวจไปยังทวีปแอนตาร์กติกา หรือการสร้างงานที่มีสุนัข ผี หรือปูเสฉวนเป็นองค์ประกอบ ศิลปินได้ขยายขอบเขตของการสร้างงานศิลปะและการมีส่วนร่วมของผู้ชม โดยเชื้อเชิญสิ่งมีชีวิตหลากหลายให้กลายเป็น “ผู้มีส่วนร่วม” ทั้งในฐานะผู้ประสบการณ์งาน และในฐานะส่วนหนึ่งของงานเอง (MoMA, n.d.-b; Hauser & Wirth, n.d.)

บริการดูแลผู้ชมสำหรับการติดตั้งครั้งนี้ดำเนินการโดยแอนดรูว์ โคเต (Andrew Cote) จาก Andrew's Honey ส่วนนิทรรศการจัดโดยลอรา ฮอปต์แมน (Laura Hoptman) ภณชาร์กซ์ และมาร์กาเร็ต อีวิง (Margaret Ewing) ผู้ช่วยภณชาร์กซ์ แผนกจิตรกรรมและประติมากรรมของ MoMA (MoMA, n.d.-b; Ewing, 2015)

ทำไมงานนี้อธิบายการนำเสนอในฐานะงานวิจัยได้ชัด

Why This Work Clarifies Exposition

ประการแรก การจัดวางคือข้อเสนอเชิงเหตุผล (Argument) อูว์ก็ไม่ได้อธิบายแนวคิดเรื่องระบบนิเวศ ความไม่แน่นอน หรือความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งมีชีวิตอื่นผ่านข้อความเป็นหลัก แต่ทำให้ผู้ชมเข้าไปอยู่ในระบบที่ไม่เสถียร นี่คือการจัดประสบการณ์ให้กลายเป็นข้อเสนอ

ประการที่สอง การเผยแพร่คือการทดลองต่อเนื่อง ทุกครั้งที่งานถูกติดตั้งในบริบทใหม่ ระบบภายในย่อมเปลี่ยนไป การจัดแสดงจึงไม่ใช่จุดสิ้นสุด แต่เป็นรอบใหม่ของการทดลอง

ประการที่สาม ผลลัพธ์และการสื่อสารไม่แยกจากกัน งานไม่ได้ “อธิบาย” ระบบชีวิต แต่ทำให้ระบบนั้นเกิดขึ้นต่อหน้าผู้ชม

การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) ไม่ได้หมายถึงการใส่วิดีโอหรือภาพลงในเว็บไซต์เท่านั้น แต่หมายถึงการออกแบบเงื่อนไขที่ความรู้จะปรากฏ งานของอูว์ก็แสดงให้เห็นว่า การเผยแพร่ไม่ใช่การบันทึกสิ่งที่รู้แล้ว แต่คือการทำให้กระบวนการรู้เกิดขึ้นต่อหน้าสาธารณะ และนี่คือแก่นของบทที่ 5

เมื่อการจัดวางคือความคิด เมื่อประสบการณ์คือข้อเสนอ และเมื่อการเผยแพร่คือการทดลองอีกครั้ง การตีพิมพ์ในบริบทของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยจึงไม่ใช่การเขียนบทความให้เสร็จ แต่คือการออกแบบพื้นที่ที่ความรู้มีชีวิตอยู่ได้จริง

บทสรุปของบทที่ 5

บทนี้เริ่มต้นจากคำถามง่าย ๆ ว่า “การตีพิมพ์คืออะไร” และค่อย ๆ นำไปสู่คำถามที่ลึกกว่าว่า “ความรู้ปรากฏได้อย่างไร” ในระบบวิชาการแบบเดิม การตีพิมพ์คือการจัดพิมพ์ข้อความที่ผ่านการประเมินและจัดวาง

อย่างเป็นเส้นตรง แต่เมื่อศิลปะเข้าสู่สนามการวิจัยในฐานะวิธีการรู้ การเผยแพร่ย่อมไม่อาจจำกัดอยู่เพียงภาษาเชิงข้อความ ความรู้จำนวนมากเกิดจากภาพ เสียง เวลา การจัดวาง และประสบการณ์เชิงพื้นที่ ซึ่งไม่สามารถแปลเป็นถ้อยคำได้ครบถ้วน

การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) จึงมิใช่เพียงรูปแบบใหม่ของบทความ แต่คือการออกแบบเงื่อนไขให้ความรู้ปรากฏในรูปแบบที่ซื่อสัตย์ต่อธรรมชาติของมัน เราได้เห็นว่า โครงสร้างแบบไม่เป็นเส้นตรง ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อหลายชนิด การออกแบบประสบการณ์ของผู้ชม และการเปิดเผยกระบวนการ ล้วนเป็นส่วนหนึ่งของข้อเสนอเชิงเหตุผล (Argument) เอง การจัดวางไม่ใช่เพียงการตกแต่ง แต่เป็นการให้เหตุผล การเลือกไม่ใช่เพียงการคัดสรร แต่เป็นการกำหนดกรอบความรู้ เมื่อภาพทำหน้าที่เป็นเหตุผล เมื่อเสียงทำหน้าที่เป็นข้อเสนอ เมื่อเวลาและพื้นที่กลายเป็นตรรกะ การเผยแพร่ก็ไม่ใช่ภาคผนวกของการวิจัยอีกต่อไป

บทนี้ยังได้เสนอกรอบการประเมินความเข้มงวด (Rigor) สำหรับการนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) ซึ่งพิจารณาจากความชัดเจนของคำถาม ความสัมพันธ์ระหว่างการปฏิบัติและข้อเสนอ ความโปร่งใสของกระบวนการและความสามารถในการเปิดให้วิพากษ์ ความเข้มงวดในบริบทของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยจึงมิได้หมายความว่าความเป็นเส้นตรงของเหตุผล หากหมายถึงความสอดคล้องของโครงสร้างทั้งหมดที่ทำให้ความรู้ปรากฏอย่างตรวจสอบได้

การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) ให้ความหมายของ “การตีพิมพ์” เปลี่ยนไป จากการบันทึกข้อสรุป สู่การออกแบบประสบการณ์ของการรู้ ดังที่เราเห็นในผลงานของปีแอร์ ฮุยก์ (Pierre Huyghe) ซึ่งทำให้การจัดแสดงมิใช่เพียงพื้นที่นำเสนอผลลัพธ์ หากเป็นระบบที่มีชีวิตซึ่งดำเนินต่อไปตามตรรกะของมันเอง การเผยแพร่จึงกลายเป็นพื้นที่ทดลองรอบใหม่ ไม่ใช่จุดสิ้นสุดของการวิจัย

ในบริบทของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย การเผยแพร่ไม่ใช่ขั้นตอนสุดท้าย แต่เป็นส่วนหนึ่งของวิธีวิทยา คำถามจึงเปลี่ยนจาก “จะเขียนอย่างไร” ไปสู่ “จะทำให้ความรู้ปรากฏอย่างไร” และเมื่อคำถามเปลี่ยน โครงสร้างของการวิจัยก็เปลี่ยนตามไปด้วย การนำเสนอในฐานะงานวิจัย (Exposition) ไม่ได้เพิ่มศิลปะเข้าไปในระบบความรู้ แต่ทำให้ระบบความรู้ต้องขยายตัว เพื่อรองรับรูปแบบของการรู้ที่หลากหลายกว่าเดิม

บทที่ 5 จึงไม่เพียงอธิบายวิธีการเผยแพร่ แต่ชี้ให้เห็นว่า การจัดวางคือความคิด ประสบการณ์คือข้อเสนอ และการเผยแพร่คือสนามที่ความรู้มีชีวิตอยู่ได้จริง จากบทนี้ เราจึงสามารถก้าวต่อไปยังคำถามที่ลึกยิ่งขึ้นว่า หากความรู้ปรากฏได้หลายรูปแบบ เราจะอยู่ร่วมกับความรู้ที่ไม่เป็นเส้นตรงอย่างไรในโลกวิชาการร่วมสมัย

รายการอ้างอิง

- Almine Rech. (n.d.). *Ryoji Ikeda: Artist overview*.
- Ars Electronica. (n.d.). *EDEN – Ethics – Durability – Ecology – Nature*.
- Art21. (n.d.). *Tania Bruguera*.
- Art21. (2015, March 13). *Trevor Paglen flexes his rights*.
- Artangel. (n.d.). *The Missing Voice (Case Study B)*.
- Borgdorff, H. (2012). *The conflict of the faculties: Perspectives on artistic research and academia*. Leiden University Press.
- Breitwieser, S. (n.d.). *Harun Farocki: Images of War (at a Distance)*.
- Camden Art Centre. (n.d.). *Hanne Darboven*.
- Cardiff, J., & Miller, G. B. (n.d.). *The Missing Voice: Case Study B*.
- Contemporary Art Gallery Vancouver. (n.d.). *Trinh T. Minh-ha: Reassemblage*.
- Criterion Collection. (2020, November 18). *The deaths and rebirths of Chris Marker's CD-ROM Immemory*.
- Domaine de Chaumont-sur-Loire. (2024). *Olga Kisseleva*.
- documenta. (n.d.). *dOCUMENTA (13): Pierre Huyghe, Untitled*.
- Ewing, M. (2015). *Honeybees in the Sculpture Garden: Installing Pierre Huyghe's Untitled (Liegender Frauenakt)*. The Museum of Modern Art.
- Forensic Architecture. (n.d.). *Investigations*.
- Gallery 400. (n.d.). *Visibility Machines: Harun Farocki and Trevor Paglen*.
- Gagosian. (n.d.). *Rachel Whiteread*.
- Hauser & Wirth. (n.d.). *Pierre Huyghe*.
- Independent Curators International. (n.d.). *Mark Lombardi: Global Networks*.

- Journal for Artistic Research. (n.d.-a). *Journal for Artistic Research*.
- Journal for Artistic Research. (n.d.-b). *Research Catalogue*.
- Journal for Artistic Research. (n.d.-c). *Peer reviewing and artistic research*.
- Journal for Artistic Research. (n.d.-d). *Submissions*.
- Journal for Artistic Research. (2019). *Journal for Artistic Research: Peer review form*.
- LeWitt, S. (1967). Paragraphs on conceptual art. *Artforum*, 5(10), 79–83.
- Levy Gorvy Dayan. (n.d.). *Adrian Piper*.
- Lisson Gallery. (n.d.-a). *Sol LeWitt*.
- Lisson Gallery. (n.d.-b). *Santiago Sierra: Dedicated to the Workers and Unemployed*.
- Lozano-Hemmer, R. (n.d.). *Pulse Room*.
- Marian Goodman Gallery. (n.d.). *Steve McQueen*.
- McKenzie, V., & Ferguson, N. K. (2018). *Only the Envelope: Artistic Interpretations of Eye-tracking Imagery*. *Journal for Artistic Research*, 15.
- Midgelow, V. L., & Williams, T. (2012). *Voice (a retracing): An emerging lexicon*. *Journal for Artistic Research*, 2.
- MoMA. (n.d.-a). *Hito Steyerl. How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File*. 2013. The Museum of Modern Art.
- MoMA. (n.d.-b). *Hito Steyerl's How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File*. The Museum of Modern Art.
- MoMA. (n.d.-c). *Cindy Sherman*. The Museum of Modern Art.
- MoMA. (n.d.-d). *Cindy Sherman: The Complete Untitled Film Stills*. The Museum of Modern Art.
- MoMA. (n.d.-e). *Cindy Sherman. Untitled Film Still #21. 1978*. The Museum of Modern Art.
- MoMA. (n.d.-f). *Steve McQueen. Deadpan. 1997*. The Museum of Modern Art.

- MoMA. (n.d.-g). *Rafael Lozano-Hemmer. Pulse Room. 2006*. The Museum of Modern Art.
- MoMA. (n.d.-h). *Allan Sekula. Chapter One, Fish Story*. The Museum of Modern Art.
- MoMA. (n.d.-i). *Adrian Piper: A Synthesis of Intuitions, 1965–2016*. The Museum of Modern Art.
- MoMA. (n.d.-j). *Pierre Huyghe. Untitled (Liegender Frauenakt). 2012*. The Museum of Modern Art.
- MoMA. (n.d.-k). *Pierre Huyghe's Untitled (Liegender Frauenakt)*. The Museum of Modern Art.
- Musée d'art contemporain de Montréal. (n.d.). *Pulse Room, 2006*.
- Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia. (n.d.). *The Atlas Group (1989–2004): A project by Walid Raad*.
- Museum Ludwig. (n.d.). *Pierre Huyghe*.
- Nelson, R. (2013). *Practice as research in the arts: Principles, protocols, pedagogies, resistances*. Palgrave Macmillan.
- Paglen Studio. (n.d.). *Limit Telephotography*.
- Pace Gallery. (2021). *Hiding in plain sight: Hito Steyerl*.
- Polanyi, M. (1966). *The tacit dimension*. Doubleday.
- Research Catalogue. (n.d.-a). *Research Catalogue: An international database for artistic research*.
- Research Catalogue. (n.d.-b). *The Salford Samples*.
- Research Catalogue Extended Guide. (n.d.). *About the Research Catalogue*.
- Ryoji Ikeda Studio. (n.d.). *Ryoji Ikeda*.
- Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Basic Books.

- Schwab, M., & Borgdorff, H. (Eds.). (2013). *The exposition of artistic research: Publishing art in academia*. Leiden University Press.
- Scott, J. (2017). *The Salford Samples*. *Journal for Artistic Research*, 14.
- Society for Artistic Research. (n.d.-a). *The Research Catalogue (RC)*.
- Society for Artistic Research. (n.d.-b). *The Journal for Artistic Research (JAR)*.
- Sprüth Magers. (n.d.). *Hanne Darboven*.
- Stephen Friedman Gallery. (n.d.). *Thomas Hirschhorn*.
- Tate. (n.d.-a). *Rachel Whiteread*.
- Tate. (n.d.-b). *James Turrell*.
- Tate. (n.d.-c). *Santiago Sierra: Performance and controversy*.
- Tate. (n.d.-d). *The art of social change*.
- The Atlas Group. (n.d.). *The Atlas Group (1989–2004)*.
- The Museum of Modern Art. (n.d.). *Rafael Lozano-Hemmer. Pulse Room. 2006*.
- Trinh, T. M. (1982). *Reassemblage* [Film].
- Walker Art Center. (n.d.). *Allan Sekula: Fish Story*.
- Weizman, E. (2017). *Forensic architecture: Violence at the threshold of detectability*. Zone Books.
- Whitney Museum of American Art. (n.d.). *Mark Lombardi*.







ศิลปะกับพื้นที่ภาคสนาม (Field - based Artistic Research)

6.1 ภาคสนามในฐานะพื้นที่ผลิตความรู้

Fieldwork as a Site of Knowledge Production

6.2 ชุมชนในฐานะผู้ร่วมผลิตความรู้

Community as Co-producer of Knowledge

6.3 ความทรงจำและภูมิทัศน์ในฐานะคลังความรู้

Memory and Landscape as Archives of Knowledge

6.4 Ethics และ Positionality

Ethics and Positionality

6.5 ศิลปินในฐานะผู้ฟัง ผู้แปล และผู้ร่วมสร้าง

The Artist as Listener, Translator, and Co-creator

6.6 ความเข้มงวดในงานภาคสนาม

Rigor in Field-based Research

6.7 ข้อเสนอของบทนี้

The Proposition of This Chapter

บทที่ 6

ศิลปะกับพื้นที่ภาคสนาม

Art and Field-based Artistic Research

หากในบทก่อนหน้านี้ เราได้สำรวจศิลปะในฐานะวิธีการรู้ และนิทรรศการในฐานะรูปแบบหนึ่งของการเผยแพร่ความรู้ บทนี้จะพาเราออกจากพื้นที่จัดแสดงและแพลตฟอร์มดิจิทัลไปสู่ “พื้นที่จริง” ที่ความรู้ไม่ได้ถูกจัดวางอย่างเรียบร้อย หากกระจายอยู่ในภูมิทัศน์ ชุมชน และความทรงจำที่มีชีวิต

ภาคสนามในงานวิจัยเชิงศิลปะไม่ใช่สถานที่ไปเก็บข้อมูลแล้วกลับมาวิเคราะห์ภายหลัง หากเป็นพื้นที่ที่การรู้เกิดขึ้นพร้อมกับการอยู่ร่วม การฟัง การเดิน การรอ และการเผชิญกับสิ่งที่ควบคุมไม่ได้ พื้นที่จริงมีแรงของมันเอง มีเวลาเป็นของมันเอง และมีประวัติศาสตร์ที่ไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัวตนที่ต่อสายตาคอนนอก

เมื่อศิลปินก้าวออกจากสตูดิโอไปสู่ภูมิทัศน์จริง ตำแหน่งของตนเองย่อมเปลี่ยนไป จากผู้ควบคุมทุกองค์ประกอบ กลายเป็นผู้เข้าไปอยู่ในระบบความสัมพันธ์ที่มีอยู่ก่อนแล้ว งานจึงไม่ได้เริ่มจากการวางแผนทั้งหมด หากเริ่มจากการสังเกตและการตั้งคำถามที่ค่อย ๆ ก่อตัวจากพื้นที่

บทนี้จะสำรวจภาคสนามในฐานะพื้นที่ผลิตความรู้ ผ่านการพิจารณาว่า การทำงานในชุมชน ภูมิทัศน์ และพื้นที่ที่มีความทรงจำทับซ้อนกันนั้น เปลี่ยนวิธีคิดของศิลปินอย่างไร เราจะพิจารณาทบทวนของจริยธรรม (Ethics) และตำแหน่งแห่งที่ของผู้วิจัย (Positionality) ตลอดจนความสำคัญของการฟัง การร่วมสร้าง และการยอมรับความไม่แน่นอนเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการรู้

เพราะในบริบทของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย ภาคสนามไม่ใช่เพียงสถานที่ แต่เป็นความสัมพันธ์ และความรู้ที่เกิดขึ้นในพื้นที่จริงมิได้เป็นเพียงข้อสรุป แต่เป็นภาวะของการอยู่ร่วมกับโลกอย่างตื่นรู้และรับผิดชอบ โดยในบทนี้สามารถแยกออกเป็น 7 ประเด็น ดังนี้

6.1 ภาคสนามในฐานะพื้นที่ผลิตความรู้

Fieldwork as a Site of Knowledge Production

6.1.1 จากสตูดิโอสู่ภูมิทัศน์จริง

From the Studio to the Actual Landscape

6.1.2 พื้นที่ในฐานะข้อมูล (Site as Data)

The Site as Data

6.1.3 ภาคนามกับความไม่แน่นอนและสิ่งที่ควบคุมไม่ได้

Fieldwork, Uncertainty, and the Uncontrollable

6.1.4 การอยู่ร่วมกับเวลา ฤดูกาล และจังหวะของพื้นที่

Living with Time, Seasons, and the Rhythms of Place

6.2 ชุมชนในฐานะผู้ร่วมผลิตความรู้

Community as Co-producer of Knowledge

6.2.1 จาก “วัตถุศึกษา” สู่ “ผู้มีส่วนร่วม”

From “Objects of Study” to “Participants”

6.2.2 การฟังอย่างลึก (Deep Listening) ในกระบวนการวิจัย

Deep Listening in the Research Process

6.2.3 ความสัมพันธ์ ความไว้วางใจ และการสร้างพื้นที่ปลอดภัย

Relationships, Trust, and the Creation of Safe Spaces

6.2.4 การร่วมสร้าง (Co-creation) และการแบ่งปันอำนาจ

Co-creation and the Sharing of Power

6.3 ความทรงจำและภูมิทัศน์ในฐานะคลังความรู้

Memory and Landscape as Archives of Knowledge

6.3.1 ความทรงจำส่วนบุคคลกับความทรงจำสาธารณะ

Personal Memory and Public Memory

6.3.2 ภูมิทัศน์ในฐานะร่องรอยของประวัติศาสตร์

Landscape as Traces of History

6.3.3 เสียง กลิ่น พื้นผิว: การรู้ผ่านสัมผัสในภาคสนาม

Sound, Smell, and Texture: Multisensory Knowing in Fieldwork

6.3.4 การอ่านพื้นที่แบบเชิงปรากฏการณ์

A Phenomenological Reading of Place

6.4 Ethics และ Positionality

Ethics and Positionality

6.4.1 จริยธรรมเชิงสัมพันธ์ในงานภาคสนาม

Relational Ethics in Fieldwork

6.4.2 อำนาจ ตัวแทน และการเล่าเรื่องแทนผู้อื่น

Power, Representation, and Speaking for Others

6.4.3 การเปิดเผยตำแหน่งแห่งที่ของผู้วิจัย (Reflexive Positioning)

Reflexive Positioning of the Researcher

6.4.4 ความรับผิดชอบระยะยาวหลังงานจบลง

Long-term Responsibility after the Work Ends

6.5 ศิลปินในฐานะผู้ฟัง ผู้แปล และผู้ร่วมสร้าง

The Artist as Listener, Translator, and Co-creator

6.5.1 การฟังเป็นวิธีวิทยา

Listening as Methodology

6.5.2 ศิลปินในฐานะผู้ไกล่เกลี่ย (Mediator)

The Artist as Mediator

6.5.3 การสร้างพื้นที่ร่วมแทนการแสดงแทน

Creating Shared Spaces Rather than Representing Others

6.5.4 เมื่อกระบวนการสำคัญกว่าผลลัพธ์

When Process Matters More than Outcome

6.6 ความเข้มงวดในงานภาคสนาม

Rigor in Field-based Research

6.6.1 หลักฐานที่ไม่ใช่เอกสาร

Evidence beyond Documents

6.6.2 การบันทึกที่เคารพบริบท

Documentation that Respects Context

6.6.3 การสะท้อนคิดต่ออำนาจของตนเอง

Reflecting on One's Own Power

6.6.4 การคืนความรู้สู่พื้นที่ต้นทาง

Returning Knowledge to Its Place of Origin

6.7 ข้อเสนอของบทนี้

The Proposition of This Chapter

6.7.1 ภาคสนามไม่ใช่สถานที่ แต่เป็นความสัมพันธ์

Fieldwork Is Not a Place, but a Relationship

6.7.2 การวิจัยเชิงศิลปะในฐานะการอยู่ร่วม

Artistic Research as Coexistence

6.7.3 ความรู้ในฐานะสิ่งที่เกิดระหว่างเรา

Knowledge as Something That Emerges Between Us

ภาคสนามในงานวิจัยเชิงศิลปะมิใช่เพียงพื้นที่ทางภูมิศาสตร์ หากเป็นพื้นที่ที่ความรู้ก่อตัวขึ้นจากการอยู่ร่วมกับโลกจริง เมื่อศิลปินก้าวออกจากสตูดิโอไปสู่ชุมชน ภูมิทัศน์ และบริบทที่มีชีวิต กระบวนการสร้างสรรค์ย่อมเปลี่ยนจากการควบคุมสู่การรับฟัง จากการกำหนดรูปแบบล่วงหน้าสู่การเปิดรับความไม่แน่นอน ภาคสนามจึงมิใช่

ฉากหลังของงาน หากเป็นแรงร่วมที่กำหนดคำถาม วิธีการ และจังหวะของการวิจัยเอง และจากจุดตั้งต้นนี้ เราจะเริ่มพิจารณาว่า ภาคนามทำหน้าที่เป็นพื้นที่ผลิตความรู้ได้อย่างไรในงานวิยาศิลป์

6.1 ภาคนามในฐานะพื้นที่ผลิตความรู้

Fieldwork as a Site of Knowledge Production

ภาคนามในงานวิจัยเชิงศิลปะ (Artistic Research) ไม่ใช่ “สถานที่ที่ไปเก็บข้อมูล” แล้วกลับมาสรุปในห้องทำงาน แต่เป็นพื้นที่ที่ความรู้ “เกิดขึ้นจริง” ผ่านการอยู่ร่วม การรับรู้ และการปฏิบัติในสถานการณ์ที่มีชีวิต ภาคนามจึงเป็นทั้งแหล่งข้อมูล วิธีวิทยา และบางครั้งเป็นผู้ร่วมเขียนงานไปพร้อมกับศิลปิน (Haraway, 1988; Ingold, 2013)

คำว่า “ผู้ร่วมเขียน” ในที่นี้ไม่ได้หมายถึงผู้เขียนในความหมายทางกฎหมายหรือผู้แต่งข้อความโดยตรง หากหมายถึงการที่พื้นที่จริงมีบทบาทร่วมในการกำหนดทิศทางของงานวิจัย พื้นที่ไม่ได้เป็นเพียงฉากหลังให้ศิลปินเข้าไปทำงาน แต่มีแรงกระทำของตนเอง ทั้งผ่านผู้คน ความทรงจำ สภาพอากาศ เสียง กลิ่น จังหวะเวลา วัสดุ เหตุการณ์เฉพาะหน้า และเงื่อนไขทางสังคมที่ไม่อาจควบคุมได้ทั้งหมด สิ่งเหล่านี้ล้วนเข้ามาเปลี่ยนแปลงคำถาม วิธีการทำงาน และรูปแบบของผลงาน

กล่าวอีกอย่างหนึ่ง ภาคนามไม่ได้เพียง “ให้ข้อมูล” แก่ศิลปิน แต่ร่วมกำหนดว่างานจะเดินไปทางใด จะรับรู้อะไร จะละทิ้งอะไร และจะทำให้ความรู้ปรากฏในรูปแบบใด พื้นที่จริงจึงมีสถานะคล้ายผู้ร่วมสร้างความหมาย หรือผู้ร่วมเขียนเชิงกระบวนการ (Co-author in Process) เพราะความรู้ที่เกิดขึ้นไม่ได้มาจากศิลปินฝ่ายเดียว แต่มาจากความสัมพันธ์ระหว่างศิลปิน พื้นที่ ผู้คน สิ่งแวดล้อม และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างการปฏิบัติ (Massey, 2005; Tsing, 2015)

เมื่อศิลปะย้ายฐานจากสตูดิโอไปสู่ภูมิทัศน์จริง สิ่งที่เปลี่ยนไม่ใช่แค่ฉากหลังของงาน แต่เปลี่ยนรูปแบบการคิด และการรู้ทั้งหมด จากการควบคุมทุกตัวแปร ไปสู่การยอมรับความสัมพันธ์ ความไม่แน่นอน และการตอบสนองต่อสถานการณ์จริงในฐานะส่วนหนึ่งของความรู้

6.1.1 จากสตูดิโอสู่ภูมิทัศน์จริง

From the Studio to the Actual Landscape

ในสตูดิโอ ศิลปินมีอำนาจสูงในการควบคุมวัสดุ แสง เวลา และเงื่อนไขรอบตัว เราจึงคุ้นกับการคิดว่า “งานเกิดจากการตัดสินใจของศิลปิน” เป็นหลัก แต่เมื่อไปภาคนาม ศิลปินไม่ได้เป็นศูนย์กลางเพียงฝ่ายเดียวอีกต่อไป พื้นที่จริงมีแรงของตัวเอง ทั้งกายภาพ สังคม และประวัติศาสตร์

การทำงานในภูมิทัศน์จริงจึงทำให้ศิลปินต้องฟังก่อนสร้าง ต้องสังเกตก่อนสรุป และต้องอยู่กับความจริงของพื้นที่ก่อนจะตั้งรูปแบบงาน ภาคนามทำให้การรับรู้เปลี่ยนจากการมองพื้นที่เป็นฉาก มาเป็นการมองพื้นที่เป็นระบบความสัมพันธ์ เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างคลองกับวิถีชีวิต ความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับจังหวะเวลา ความสัมพันธ์ระหว่างแสงกับฤดูกาล หรือความสัมพันธ์ระหว่างความทรงจำของชุมชนกับสิ่งปลูกสร้างที่เปลี่ยนไป (Ingold, 2011; Massey, 2005)

ผลคือศิลปินเริ่มคิดด้วยการเดิน การหยุด การฟัง และการจดจำมากขึ้น งานจึงไม่ได้เริ่มจาก “ไอเดียที่ชัด” เสมอไป แต่เริ่มจากการตั้งคำถามที่ค่อย ๆ ก่อตัวจากการอยู่ในพื้นที่จริง

6.1.2 พื้นที่ในฐานะข้อมูล

The Site as Data

คำว่า “พื้นที่เป็นข้อมูล” (Site as Data) ไม่ได้หมายถึงการเก็บค่าพิกัดหรือถ่ายภาพประกอบเท่านั้น แต่หมายถึงการยอมรับว่า พื้นที่มีชั้นข้อมูลหลายระดับซ้อนทับกัน และข้อมูลเหล่านั้นไม่ใช่แค่เชิงกายภาพ หากเป็นเชิงประสบการณ์และเชิงความหมายด้วย

ข้อมูลเชิงกายภาพอาจรวมถึงระยะทาง สภาพภูมิประเทศ กระแสน้ำ ความขรุขระของพื้นผิว โครงสร้างสถาปัตยกรรม สภาพเสียงสะท้อน จุดอับเสียง ทิศทางลม อุณหภูมิ หรือคุณภาพของแสงในแต่ละช่วงเวลา

ข้อมูลเชิงสังคมอาจรวมถึงเส้นทางสัญจร พื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ จุดที่คนในชุมชนหลีกเลี่ยง จุดรวมตัว พื้นที่ที่มีความทรงจำร่วม หรือรูปแบบการใช้พื้นที่ในชีวิตประจำวัน

ข้อมูลเชิงประสบการณ์คือชั้นที่สำคัญมากในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย เช่น เสียงยามเข้ากับเสียงยามคำให้ความรู้สึกคนละแบบ ความเงียบในบางจุดไม่ใช่ความว่างเปล่า แต่คือความกดทับหรือความระแวง กลิ่นบางอย่างทำให้ความทรงจำผุดขึ้นโดยไม่ต้องมีภาพ การสัมผัสเตือนจากรถหรือเรือทำให้ร่างกายรับรู้ความเปลี่ยนแปลงของพื้นที่ก่อนสมองจะอธิบายทัน (Pink, 2015; Feld & Basso, 1996)

การเก็บข้อมูลภาคสนามเชิงศิลปะจึงไม่ได้จบที่ “การบันทึก” แต่ต้องไปถึง “การอ่าน” และ “การแปล” ข้อมูลให้เป็นข้อเสนอ เช่น เสียงไม่ได้ถูกเก็บเพื่อเป็นไฟล์ แต่ถูกเก็บเพื่อให้เห็นโครงสร้างของพื้นที่หรือความสัมพันธ์ทางสังคมที่ซ่อนอยู่ในเสียงนั้น

6.1.3 ภาคนามกับความไม่แน่นอนและสิ่งที่ควบคุมไม่ได้

Fieldwork, Uncertainty, and the Uncontrollable

ภาคนามมีความไม่แน่นอนเป็นธรรมชาติ และความไม่แน่นอนนี้ไม่ใช่อุปสรรคเสมอไป แต่เป็นแหล่งกำเนิดความรู้ประเภทหนึ่ง

ฝนที่ตกผิดฤดู อาจเปลี่ยนสีของน้ำและเปลี่ยนอารมณ์ของเสียง

ระดับน้ำที่ขึ้นลง อาจเปลี่ยนเส้นทางและเปลี่ยนจังหวะการเดิน

คนที่เข้ามาพักหรือร่วมเล่าเรื่อง อาจเปลี่ยนคำถามวิจัยไปทั้งชุด

เสียงเครื่องยนต์หรือเสียงงานก่อสร้าง อาจเผยให้เห็นชั้นของอำนาจและการพัฒนาเมืองที่ทับพื้นที่อยู่

เมื่อศิลปินทำงานในสตูดิโอ ความผิดพลาดมักถูกแก้ไขให้กลับเข้าสู่แผน แต่ในภาคนาม “ความผิดพลาด” อาจเป็นข้อมูลสำคัญ เพราะมันบอกกว่าอะไรคือแรงจริงของพื้นที่ อะไรคือสิ่งที่ควบคุมไม่ได้ และอะไรคือสิ่งที่กำหนดประสบการณ์ของผู้คนในชีวิตจริง (Tsing, 2015)

ดังนั้น ความเข้มงวดของภาคนามจึงไม่ได้อยู่ที่การพยายามควบคุมให้เหมือนการทดลองในห้องแล็บ แต่อยู่ที่การทำให้ความไม่แน่นอนอ่านได้ และสะท้อนคิดได้ เช่น บันทึกว่าเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดเปลี่ยนการรับรู้ของเราอย่างไร เปลี่ยนคำถามอย่างไร และเปิดให้เห็นเงื่อนไขของพื้นที่อย่างไร

6.1.4 การอยู่ร่วมกับเวลา ฤดูกาล และจังหวะของพื้นที่

Living with Time, Seasons, and the Rhythms of Place

ภาคนามไม่ได้มีแค่พื้นที่ แต่มีเวลาเป็นแกนร่วมเสมอ และเวลาในภาคนามไม่ใช่เวลานาฬิกาอย่างเดียว แต่เป็นเวลาของธรรมชาติ เวลาของชุมชน และเวลาของความทรงจำ

เวลาของธรรมชาติคือฤดูกาล แสง ลม ฝน ระดับน้ำ อุณหภูมิ และวงจรของสิ่งมีชีวิต สิ่งเหล่านี้ทำให้พื้นที่เดียวกันกลายเป็นคนละพื้นที่ในคนละเดือน หรือแม้แต่คนละชั่วโมง การเก็บเสียงช่วงเช้ากับช่วงค่ำไม่ใช่แค่เสียงต่างกัน แต่โลกสัมพันธ์ของพื้นที่ต่างกันด้วย

เวลาของชุมชนคือจังหวะชีวิต เช่น เวลาออกทำงาน เวลาเร่ร่อน เวลาเด็กเลิกเรียน เวลาแผงลอยเริ่มตั้ง เวลาเจียบของศาสนสถาน เวลาเทศกาล เวลางานบุญ งานศพ และงานแต่ง เวลาเหล่านี้กำหนดว่าพื้นที่จะเปิดหรือปิดต่อคนภายนอกอย่างไร และกำหนดว่าศิลปินควรเข้าไปฟังช่วงไหนเพื่อไม่ทำให้ความสัมพันธ์เสียหาย

เวลาของความทรงจำคือเวลาที่ไม่เป็นเส้นตรง บางพื้นที่มีอดีตที่ยัง “อยู่” ผ่านชื่อเรียก ผ่านเรื่องเล่า ผ่านบาดแผล หรือผ่านการหายไปของสิ่งที่เคยมี ศิลปินภาคสนามจึงต้องเรียนรู้การอยู่กับเวลาซ้อนทับนี้ ไม่รีบสรุป ไม่เร่งตีความ และไม่ทำให้เรื่องเล่าของคนกลายเป็นวัตถุที่ถูกใช้แล้วจบ (Lefebvre, 2004; Ingold, 2011)

เมื่อศิลปินยอมอยู่ร่วมกับจังหวะของพื้นที่ งานจะเริ่มมีความ “ตรง” กับภาคสนามมากขึ้น ไม่ใช่เพราะบันทึกได้ครบทุกอย่าง แต่เพราะศิลปินเริ่มเคารพเวลาแบบที่พื้นที่เป็นอยู่จริง และให้เวลานั้นกำหนดวิธีทำงานของตนเอง

6.2 ชุมชนในฐานะผู้ร่วมผลิตความรู้

Community as Co-producer of Knowledge

เมื่อการวิจัยเชิงศิลปะ (Artistic Research) ทำงานในภาคสนาม “ชุมชน” ไม่ใช่ฉากหลัง และไม่ใช่ว่าแหล่งข้อมูลที่ศิลปินเข้าไปเก็บแล้วนำกลับมาเล่าใหม่ฝ่ายเดียว หากชุมชนคือผู้มีความรู้ในตัวเอง เป็นผู้ถือครองความทรงจำ เป็นผู้ใช้ชีวิตกับพื้นที่จริง และเป็นผู้แบกรับผลกระทบจากการตีความหรือการนำเสนอของคนนอก ดังนั้น หากการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยยืนยันว่าความรู้ไม่ได้มีรูปแบบเดียว งานภาคสนามก็ต้องยอมรับว่าความรู้จำนวนมากอยู่ในคน ในการเล่าเรื่อง ในการเจียบ ในท่าที และในสิ่งที่ชุมชน “เลือกจะให้” หรือ “เลือกจะไม่ให้” เห็นด้วย (Smith, 2021; Kester, 2011)

การมองชุมชนเป็นผู้ร่วมผลิตความรู้ จึงไม่ใช่เรื่องมารยาท แต่เป็น “โครงสร้างวิธีวิทยา” ที่เปลี่ยนบทบาทของศิลปินจากผู้เก็บข้อมูล ไปสู่ผู้ร่วมสร้างเงื่อนไขของการรู้ร่วมกัน และนี่เป็นจุดที่จริยธรรม (Ethics) และตำแหน่งแห่งที่ของผู้วิจัย (Positionality) จะเข้ามาเป็นแกนกลาง ไม่ใช่ภาคผนวกท้ายบท

6.2.1 จาก “วัตถุศึกษา” สู่ “ผู้มีส่วนร่วม”

From “Objects of Study” to “Participants”

การวิจัยแบบดั้งเดิมจำนวนมากผลทำให้ชุมชนกลายเป็น “วัตถุศึกษา” แม้จะตั้งใจดี เช่น เข้าไปสัมภาษณ์ เก็บภาพ เก็บเสียง เก็บเรื่องเล่า แล้วนำมาสร้างงานหรือเขียนบทความ ผลลัพธ์อาจสวยงาม แต่โครงสร้างอำนาจยังเป็นแบบเดิม คือความรู้ถูกสกัดออกจากชีวิตคนอื่น แล้วถูกจัดระบบใหม่โดยผู้วิจัย

การวิจัยเชิงศิลปะบนฐานภาคสนาม (Field-based Artistic Research) ที่จริงจึงจะเปลี่ยนจุดยืนตรงนี้ ชุมชนไม่ใช่ข้อมูลดิบ แต่เป็น “ผู้มีส่วนร่วม” ที่มีสิทธิ์ต่อรอง ตั้งคำถามกลับ ปฏิเสธ กำหนดขอบเขต และร่วมตัดสินใจว่าบางเรื่องควรถูกเผยแพร่หรือไม่ การเปลี่ยนจาก “วัตถุ” ไปสู่ “ผู้มีส่วนร่วม” ทำให้งานวิจัยไม่ได้ถามแค่เราจะเล่าเรื่องนี้อย่างไร แต่ถามว่าเรามีสิทธิ์เล่าไหม เล่าแทนใคร และการเล่านั้นส่งผลอย่างไรต่อคนที่ยังต้องอยู่กับพื้นที่หลังจากงานจบ

ในเชิงรูปธรรม “ผู้มีส่วนร่วม” หมายถึงการมีบทบาทในหลายชั้น ตั้งแต่การร่วมตั้งประเด็น การร่วมออกแบบวิธีเก็บข้อมูล การร่วมคัดเลือกสิ่งที่จะใช้หรือไม่ใช้ การร่วมอ่านหรือรับฟังฉบับร่าง ไปจนถึงการร่วมกำหนดรูปแบบการคืนความรู้ให้พื้นที่ เช่น เวทีเล็ก ๆ ในชุมชน ไฟล์เสียงที่ชุมชนเก็บได้ นิทรรศการที่คนในพื้นที่เข้าถึง หรือสื่อที่ใช้ประโยชน์ได้จริง

ตัวอย่างระดับโลกที่เห็นภาพคือแนวทางของซูซานน์ เลซี (Suzanne Lacy, ค.ศ. 1945–) ที่ทำงานศิลปะเชิงสังคมโดยให้ “กระบวนการร่วม” เป็นแกน งานจำนวนมากของเธอไม่ได้สร้าง “ภาพแทนชุมชน” แต่สร้างสถานการณ์ให้ชุมชนพูดคุย ตัดสินใจ และทำให้เสียงของพวกเขาปรากฏในพื้นที่สาธารณะด้วยเงื่อนไขที่พวกเขามีส่วนออกแบบเอง (Lacy, 1995; Kester, 2011)

6.2.2 การฟังอย่างลึกในกระบวนการวิจัย

Deep Listening in the Research Process

การฟังอย่างลึก (Deep Listening) ในงานภาคสนามไม่ใช่แค่ “ตั้งใจฟัง” แต่คือการฟังในฐานะวิธีวิทยา การฟังที่ดีไม่รีบสรุป ไม่รีบตีความ และไม่รีบทำให้เรื่องเล่ากลายเป็นเรื่องเล่าที่สวยงามตามโครงเรื่องของศิลปิน การฟังอย่างลึกคือการยอมให้เรื่องเล่ามีช่องว่าง มีความลึกลับ มีความย้อนแย้ง และมีสิ่งที่พูดไม่ได้

การฟังอย่างลึกยังรวมถึงการฟังสิ่งที่ไม่ได้พูด เช่น น้ำเสียง จังหวะหยุด การหลบสายตา ความเงียบตอนเอ่ยชื่อบางสถานที่ หรือการเปลี่ยนสรรพนามเวลาพูดถึงคนบางกลุ่ม สิ่งเหล่านี้คือข้อมูลเชิงจริยธรรม เพราะมันบอกว่าเรื่องเล่านั้นเชื่อมโยงกับความเสี่ยง ความเจ็บปวด หรือความสัมพันธ์ภายในชุมชนอย่างไร

และที่สำคัญ การฟังอย่างลึกไม่ได้เกิดเฉพาะเวลาสัมภาษณ์ แต่มันเกิดในเวลา “อยู่ด้วยกัน” เช่น เดินด้วยกัน นั่งเฉย ๆ ด้วยกัน รอฟันด้วยกัน ทำงานเล็ก ๆ ด้วยกัน หรือฟังเสียงพื้นที่ด้วยกัน เพราะความรู้ของชุมชนจำนวนมากไม่ได้อยู่ในประโยคที่เรียบเรียงดี แต่อยู่ในวิธีที่เขาใช้ชีวิตกับพื้นที่ (Oliveros, 2005; Pink, 2015)

ในบริบทของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย การฟังอย่างลึกยังทำให้ศิลปินเปลี่ยนบทบาทจาก “ผู้ตั้งคำถาม” เป็น “ผู้รับเงื่อนไขของคำถาม” คือยอมให้สิ่งที่ได้ฟังปรับเปลี่ยนคำถามวิจัยของตนเอง ไม่ใช่ฟังเพื่อหาหลักฐานไปยืนยันสิ่งที่ตนคิดไว้แล้ว

6.2.3 ความสัมพันธ์ ความไว้วางใจ และการสร้างพื้นที่ปลอดภัย

Relationships, Trust, and the Creation of Safe Spaces

งานภาคสนามไม่สามารถเร่ง “ความไว้วางใจ” ได้ และความไว้วางใจไม่ใช่ความรู้สึกส่วนตัวอย่างเดียว แต่เป็นโครงสร้างของความปลอดภัยในความสัมพันธ์ ชุมชนจำนวนมากเคยถูกเก็บข้อมูล ถูกถ่ายรูป ถูกทำข่าว หรือถูกเล่าแทนมาแล้ว จึงไม่แปลกที่การเปิดพื้นที่ให้คนเล่าเรื่องจะต้องมีเวลาและความระมัดระวัง

การสร้างพื้นที่ปลอดภัยไม่ได้หมายถึงทำให้ทุกอย่างนุ่มนวล แต่หมายถึงการทำให้คนมีสิทธิ์ควบคุมตนเอง เช่น สิทธิ์ที่จะไม่ตอบ สิทธิ์ที่จะขอปิดเครื่องบันทึก สิทธิ์ที่จะกำหนดว่าอะไรเผยแพร่ได้หรือไม่ได้ สิทธิ์ที่จะเปลี่ยนใจ ภายหลัง และสิทธิ์ที่จะเห็นว่าข้อมูลของตนถูกใช้ในรูปแบบใดก่อนเผยแพร่จริง

สำหรับศิลปิน สิ่งนี้เกี่ยวข้องโดยตรงกับตำแหน่งแห่งที่ของผู้วิจัย (Positionality) ต้องยอมมองตัวเองด้วยว่า เราเข้าไปในพื้นที่ในฐานะอะไร เรามีอำนาจอะไรติดตัวไปบ้าง เช่น สถานะอาจารย์ นักวิจัย คนเมือง สื่อมวลชน หรือ คนนอก เราได้ประโยชน์อะไรจากงานนี้ และชุมชนได้อะไรหรือเสี่ยงอะไร การพูดเรื่องนี้โดยตรงไปตรงมา ในบางจังหวะ กลับเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างความไว้วางใจ เพราะทำให้ความสัมพันธ์ไม่คลุมเครือ (Haraway, 1988; Smith, 2021)

พื้นที่ปลอดภัยในงานการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยจึงเป็นทั้งจริยธรรมและวิถีวิทยา เพราะถ้า คนไม่ปลอดภัย เขาจะให้เพียงเรื่องเล่าที่ “ปลอดภัย” และนั่นหมายถึงความรู้ที่ลึกจริงจะไม่ปรากฏ

6.2.4 การร่วมสร้างและการแบ่งปันอำนาจ

Co-creation and the Sharing of Power

การร่วมสร้าง (Co-creation) ไม่ใช่การชวนชุมชนมาช่วยทำงานศิลปิน แต่คือการยอมให้ “กระบวนการผลิต ความหมาย” ถูกแบ่งปัน อำนาจในที่นี้ไม่ได้หมายถึงอำนาจใหญ่โตเสมอไป บางครั้งคืออำนาจเล็ก ๆ เช่น ใครเป็นคน เลือกภาพ ใครเป็นคนตัดเสียง ใครเป็นคนตั้งชื่อผลงาน ใครเป็นคนตัดสินใจว่าจะเล่าเรื่องนี้ในโทนไหน ใครได้พูดในพื้นที่ จัดแสดง และใครถูกทำให้เงียบ

การร่วมสร้างที่มีความหมายจริงจึงมักต้องชัดในสามระดับ

ระดับแรก คือการร่วมตั้งคำถาม ไม่ใช่แค่ร่วมทำกิจกรรม

ระดับที่สอง คือการร่วมตัดสินใจเชิงสื่อและการเล่าเรื่อง

ระดับที่สาม คือการร่วมเป็นเจ้าของผลลัพธ์และผลประโยชน์ เช่น เครดิต การเข้าถึงผลงาน การใช้ผลงาน ในอนาคต หรือการคืนข้อมูลให้ชุมชนในรูปแบบที่เขาใช้ได้จริง

ตัวอย่างที่เห็นภาพชัดคือ ริค โลว์ (Rick Lowe, ค.ศ. 1961-) และโครงการ *Project Row Houses* ซึ่งเริ่มต้น ใน ค.ศ. 1993 จากการทำงานกับชุมชนเดิร์ดวอร์ดในเมืองฮิวสตัน โดยเปลี่ยนบ้าน Shotgun Houses ที่ทรุดโทรม ให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์และพื้นที่ชุมชนร่วมกัน งานในลักษณะนี้ชี้ว่า “ชุมชนเป็นผู้ร่วมผลิตความรู้” ไม่ใช่คำสวย ๆ แต่เป็นความรับผิดชอบต่อเนื่อง เพราะการร่วมสร้างไม่ได้จบในวันเปิดนิทรรศการ (Lowe, n.d.; Project Row Houses, n.d.)

ในกรอบการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย การร่วมสร้างยังเป็นเครื่องมือทำให้ความรู้มีความจริงเชิงสัมพันธ์ คือความรู้ไม่ได้เกิดจากศิลปินคนเดียว และไม่ได้ถูกยืนยันด้วยภาษาอย่างเดียว แต่เกิดจากการร่วมกันออกแบบเงื่อนไขที่ทำให้ประสบการณ์ ความทรงจำ และการรับรู้ของหลายฝ่ายปรากฏในพื้นที่สาธารณะอย่างไม่ลดทอนกัน

6.3 ความทรงจำและภูมิทัศน์ในฐานะคลังความรู้

Memory and Landscape as Archives of Knowledge

หากในหัวข้อก่อนหน้านี้เราได้กล่าวถึงชุมชนในฐานะผู้ร่วมผลิตความรู้ หัวข้อนี้จะพาเราไปลึกกว่านั้น คือการมองว่า “พื้นที่เอง” และ “ความทรงจำที่ทับซ้อนอยู่ในพื้นที่” คือคลังความรู้ที่มีชีวิต ความรู้จำนวนมากไม่ได้ถูกเขียนไว้ในเอกสารทางราชการหรือบทความวิชาการ หากฝังอยู่ในเรื่องเล่า เส้นทางเดิน ชื่อเรียกเก่า ๆ ชากอาคาร เสียงที่เปลี่ยนไป และความรู้สึกบางอย่างที่คนในพื้นที่รับรู้ร่วมกันโดยไม่ต้องอธิบายยาว

การวิจัยเชิงศิลปะบนฐานภาคสนาม (Field-based Artistic Research) จึงต้องเรียนรู้ที่จะอ่านความทรงจำและภูมิทัศน์ในฐานะชั้นข้อมูลที่ซ้อนทับกัน ทั้งในระดับส่วนบุคคล สาธารณะ และเชิงประวัติศาสตร์ พร้อมกันนั้นก็ต้องยอมรับว่าการรับรู้พื้นที่ไม่ได้เกิดจากสายตาเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากร่างกายทั้งระบบ

6.3.1 ความทรงจำส่วนบุคคลกับความทรงจำสาธารณะ

Personal Memory and Public Memory

ความทรงจำส่วนบุคคลคือสิ่งที่แต่ละคนแบกไว้ เช่น ความทรงจำเกี่ยวกับบ้านเก่า เสียงเรือในวัยเด็ก น้ำท่วมครั้งใหญ่ หรือเหตุการณ์ความรุนแรงที่เกิดขึ้นกับครอบครัว ความทรงจำเหล่านี้มีลักษณะเฉพาะตัว เต็มไปด้วยอารมณ์ และบางครั้งก็ไม่ตรงกับ “ประวัติศาสตร์ทางการ”

ในทางกลับกัน ความทรงจำสาธารณะ (Public Memory) คือความทรงจำที่ถูกทำให้เป็นเรื่องราวร่วม เช่น วันสำคัญของเมือง อนุสาวรีย์ พิธีกรรม หรือคำอธิบายประวัติศาสตร์ที่ถูกสอนในโรงเรียน ความทรงจำประเภทนี้มักผ่านกระบวนการคัดเลือกและจัดระเบียบมาแล้ว

นักสังคมวิทยาอย่างมอริซ ฮาล์บวาคส์ (Maurice Halbwachs, ค.ศ. 1877–1945) เสนอแนวคิดเรื่อง “ความทรงจำร่วม” (Collective Memory) โดยชี้ว่าความทรงจำของแต่ละบุคคลมักถูกกำหนดโดยกรอบทางสังคม เราจำเหตุการณ์ผ่านภาษา เรื่องเล่า และกรอบคิดที่สังคมมอบให้ ดังนั้น ความทรงจำส่วนบุคคลกับความทรงจำสาธารณะจึงไม่แยกขาดจากกัน แต่มีการทับซ้อน ต่อรอง และบางครั้งก็ขัดแย้งกัน (Halbwachs, 1992)

ในงานภาคสนามเชิงศิลปะ การทำงานกับความทรงจำจึงไม่ใช่การ “เก็บเรื่องเล่า” อย่างเดียว แต่เป็นการสำรวจว่าเรื่องเล่านั้นอยู่ตรงไหนในโครงสร้างความทรงจำร่วมของพื้นที่ เรื่องใดถูกเล่าซ้ำ เรื่องใดถูกทำให้เงียบ และเรื่องใดไม่มีพื้นที่ในประวัติศาสตร์ทางการ การเปิดพื้นที่ให้ความทรงจำส่วนบุคคลปรากฏในงานศิลปะ จึงเป็นการขยับโครงสร้างของความทรงจำสาธารณะไปพร้อมกัน

6.3.2 ภูมิทัศน์ในฐานะร่องรอยของประวัติศาสตร์

Landscape as Traces of History

ภูมิทัศน์ไม่ใช่เพียงภาพธรรมชาติหรือฉากหลังของชีวิตประจำวัน แต่เป็นพื้นที่ที่สะสมร่องรอยของเหตุการณ์ทางสังคม การเมือง และเศรษฐกิจเอาไว้ อาคารที่ถูกทิ้งร้าง ถนนที่ถูกตัดผ่านชุมชน แม่น้ำที่ถูกขุดลอก ซากกำแพง หรือแม้แต่ต้นไม้ใหญ่บางต้น ล้วนเป็นหลักฐานที่บอกเล่าเรื่องราวของการพัฒนา การโยกย้าย และการเปลี่ยนแปลงอำนาจ

นักภูมิศาสตร์วัฒนธรรมจำนวนมากมองภูมิทัศน์เป็น “ข้อความ” ที่อ่านได้ แต่ในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย ภูมิทัศน์ไม่ได้เป็นเพียงข้อความให้ตีความ หากเป็นสภาวะที่ต้องเข้าไปอยู่ร่วม การเดินผ่านพื้นที่เดิมซ้ำ ๆ การสังเกตการเปลี่ยนแปลงของแสงในจุดเดียวกัน การบันทึกระดับน้ำในแต่ละเดือน หรือการพูดคุยกับคนที่อยู่ในพื้นที่มาหลายสิบปี ล้วนทำให้เห็นว่าภูมิทัศน์มีชั้นเวลาซ้อนอยู่ (Casey, 1997; Ingold, 2011)

ภูมิทัศน์จึงเป็นคลังความรู้ที่ไม่เขียนด้วยตัวอักษร แต่เขียนด้วยการก่อกำเนิด การก่อสร้าง การทับถม และการหายไป การทำงานภาคสนามเชิงศิลปะต้องเรียนรู้ที่จะอ่านร่องรอยเหล่านี้ ไม่ใช่เพียงในฐานะภาพที่สวยงาม แต่ในฐานะหลักฐานของโครงสร้างอำนาจและความทรงจำที่ถูกทำให้มองเห็นหรือถูกทำให้ลบลืม

6.3.3 เสียง กลิ่น พื้นผิว : การรู้ผ่านสัมผัสในภาคสนาม

Sound, Smell, and Texture: Multisensory Knowing in Fieldwork

การอ่านพื้นที่ด้วยสายตาเพียงอย่างเดียวทำให้เราเห็นเพียงชั้นผิวของภูมิทัศน์ แต่ความรู้เชิงศิลปะในภาคสนามจำนวนมากเกิดจากการรับรู้ผ่านร่างกายทั้งหมด เสียง กลิ่น พื้นผิว อุณหภูมิ ความชื้น และแรงสั่นสะเทือน ล้วนเป็นข้อมูลที่ไม่ถูกบันทึกในแผนที่หรือเอกสารทางราชการ

เสียงของพื้นที่อาจบอกจังหวะชีวิต เช่น เสียงตลาดตอนเช้า เสียงเครื่องจักรตอนกลางวัน หรือเสียงเงียบผิดปกติในบางช่วงเวลา เสียงสะท้อนในซอยแคบกับเสียงเปิดโล่งริมแม่น้ำให้ประสบการณ์เชิงพื้นที่ต่างกันโดยสิ้นเชิง การทำงานแบบศิลปะเสียง (Sound Art) หรือการเก็บเสียงภาคสนามจึงไม่ใช่เพียงการบันทึกบรรยากาศ แต่เป็นการทำให้โครงสร้างของพื้นที่ได้ยิน (Feld, 1996)

กลืนเป็นอีกมิติหนึ่งที่กระตุ้นความทรงจำอย่างฉับพลัน กลืนโคลนหลังฝนตก กลืนไม้เก่า กลืนน้ำเสีย หรือ กลืนรูปในพิธีกรรม ล้วนเชื่อมโยงกับชั้นความทรงจำที่สายตาไม่เห็น พื้นผิวและสัมผัสก็เช่นกัน พื้นถนนที่ขรุขระ ผงังที่ เย็นชื้น ราวสะพานที่เป็นสนิม หรือทรายที่ร้อนจัด ล้วนทำให้ร่างกายเข้าใจพื้นที่ในระดับที่ต่างจากการมอง

แนวคิดเรื่องความรู้ผ่านร่างกาย (Embodied Knowledge) และปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenology) ของมอริซ เมร์โล-ปงตี (Maurice Merleau-Ponty, ค.ศ. 1908–1961) ชี้ว่าร่างกายไม่ใช่เครื่องมือรับข้อมูลอย่างเป็นกลาง แต่เป็นจุดเริ่มต้นของการรู้ เมื่อศิลปินทำงานภาคสนามผ่านสัมผัส ความรู้ที่เกิดขึ้นจึงเป็นความรู้ที่ผ่านร่างกาย ไม่ใช่เพียงผ่านภาษา (Merleau-Ponty, 1962; Pink, 2015)

6.3.4 การอ่านพื้นที่แบบเชิงปรากฏการณ์

A Phenomenological Reading of Place

การอ่านพื้นที่แบบเชิงปรากฏการณ์ (Phenomenological Reading) คือการพยายามเข้าใจพื้นที่จากประสบการณ์ตรงก่อนจะรับจัดหมวดหมู่หรืออธิบายเชิงทฤษฎี วิธีคิดแบบนี้ไม่ได้ปฏิเสธทฤษฎี แต่ชะลอการตีความเพื่อให้สิ่งที่ปรากฏต่อการรับรู้ได้เผยตัวเองก่อน

การเดินซ้ำเส้นทางเดิมในเวลาต่างกัน การนั่งนิ่งในจุดเดิมโดยไม่บันทึกอะไรทันที การสังเกตว่าร่างกายรู้สึกอย่างไรเมื่อเข้าไปในพื้นที่บางจุด หรือการจดบันทึกความรู้สึกก่อนจะสรุปเหตุผล ล้วนเป็นวิธีอ่านพื้นที่เชิงปรากฏการณ์ วิธีนี้ช่วยให้ศิลปินเห็นว่า พื้นที่ไม่ได้เป็นวัตถุให้วิเคราะห์เท่านั้น แต่เป็นสภาวะที่เรามีส่วนอยู่ในนั้น การรับรู้ของเราเอง ก็เป็นส่วนหนึ่งของข้อมูล และการเปลี่ยนแปลงของการรับรู้เมื่ออยู่ในพื้นที่นานขึ้นก็เป็นความรู้ชนิดหนึ่ง (Casey, 1997; Merleau-Ponty, 1962)

การอ่านพื้นที่แบบนี้ทำให้ภาคสนามไม่ใช่ฉากหลังของงาน แต่เป็นสนามความสัมพันธ์ระหว่างร่างกาย ความทรงจำ และภูมิทัศน์ และเมื่อศิลปินยอมรับว่าความรู้จำนวนมากอยู่ในสิ่งที่สัมผัสได้ แต่ไม่สามารถแปลเป็นถ้อยคำได้ครบถ้วน การสร้างงานศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยก็เริ่มเปิดพื้นที่ให้ความรู้รูปแบบอื่นปรากฏอย่างมีศักดิ์ศรี เทียบเท่าข้อสรุปเชิงข้อความ

6.4 จริยธรรมและตำแหน่งแห่งที่ของผู้วิจัย

Ethics and Positionality

เมื่อศิลปินก้าวเข้าสู่ภาคสนาม งานวิจัยไม่ได้เกี่ยวข้องเพียงวัสดุหรือแนวคิดอีกต่อไป แต่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริงของผู้คน ความทรงจำที่อาจเปราะบาง และโครงสร้างอำนาจที่ดำรงอยู่ในพื้นที่นั้น จริยธรรม (Ethics) จึงไม่ใช่เพียงเอกสารขออนุญาตหรือขั้นตอนเชิงระบบ แต่เป็นเงื่อนไขพื้นฐานของการทำงานทั้งหมด

พร้อมกันนั้น ตำแหน่งแห่งที่ของผู้วิจัย (Positionality) ก็ไม่อาจถูกมองข้าม ศิลปินไม่ได้เข้าไปในพื้นที่อย่างว่างเปล่า แต่เข้าไปพร้อมสถานะ ประวัติชีวิต ความเชื่อ ภาษา เพศสภาพ ชนชั้น และทุนทางสัญลักษณ์บางอย่าง ซึ่งล้วนส่งผลต่อความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น การตระหนักรู้ถึงสิ่งเหล่านี้คือส่วนหนึ่งของความเข้มงวดในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย เพราะทำให้กระบวนการรู้ไม่ปิดบังเงื่อนไขของตนเอง (Haraway, 1988; Smith, 2021)

6.4.1 จริยธรรมเชิงสัมพันธ์ในงานภาคสนาม

Relational Ethics in Fieldwork

จริยธรรมในงานภาคสนามไม่สามารถยึดเพียงหลักการทั่วไป เช่น การขอความยินยอม (Consent) หรือการปกปิดชื่อเท่านั้น เพราะความสัมพันธ์ในชุมชนมีความซับซ้อนกว่ากรอบทางกฎหมาย

จริยธรรมเชิงสัมพันธ์ (Relational Ethics) หมายถึงการตัดสินใจที่คำนึงถึงผลกระทบต่อความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนในพื้นที่ เช่น การเปิดเผยข้อมูลบางอย่างอาจกระทบต่อความขัดแย้งภายในชุมชน การนำเสนอภาพหรือเสียงบางประเภทอาจทำให้บุคคลหนึ่งถูกตีตรา หรือการจัดนิทรรศการในบริบทหนึ่งอาจสร้างผลกระทบในอีกบริบทหนึ่ง

ศิลปินจึงต้องถามมากกว่าคำถามเชิงเทคนิค เช่น ข้อมูลนี้ “ใช้ได้ไหม” แต่ต้องถามว่า “การใช้ข้อมูลนี้จะส่งผลอย่างไรต่อคนที่เกี่ยวข้อง” จริยธรรมเชิงสัมพันธ์ยังหมายถึงการเปิดพื้นที่ให้ผู้มีส่วนร่วมสามารถทบทวน เปลี่ยนแปลงหรือถอนข้อมูลของตนเองได้ ไม่ใช่เพียงให้ความยินยอมครั้งเดียวแล้วจบ ความสัมพันธ์ในภาคสนามมักดำเนินต่อเนื่องและการเคารพจังหวะของความไว้วางใจคือส่วนหนึ่งของวิธีวิทยา ไม่ใช่แค่ความสุภาพ (Guillemin & Heggen, 2009)

6.4.2 อำนาจ ตัวแทน และการเล่าเรื่องแทนผู้อื่น

Power, Representation, and Speaking for Others

การทำงานกับชุมชนมักเกี่ยวข้องกับคำถามเรื่อง “ตัวแทน” (Representation) ใครมีสิทธิ์เล่าเรื่องใคร ใครถูกทำให้มองเห็น และใครถูกทำให้เงียบ แม้ศิลปินจะตั้งใจดี แต่การเล่าเรื่องแทนผู้อื่นอาจตอกย้ำโครงสร้างอำนาจโดยไม่รู้ตัว เช่น การเลือกเล่าเฉพาะเรื่องที่สะท้อนอารมณ์เพื่อดึงดูดผู้ชม การจัดภาพให้สอดคล้องกับกรอบคิดของคนนอก หรือการตัดตอนเรื่องเล่าให้เข้ากับโครงเรื่อง (Narrative) ที่ตั้งใจไว้

นักทฤษฎีหลังอาณานิคมอย่างกายาตรี จักรวอร์ตี สปิวัค (Gayatri Chakravorty Spivak, ค.ศ. 1942–) เคยตั้งคำถามว่า “ผู้ถูกกดขี่สามารถพูดได้หรือไม่” (Can the Subaltern Speak?) คำถามนี้เตือนว่า บางครั้งผู้มีอำนาจทางภาษาและเวทีสาธารณะอาจพูดแทนผู้อื่นจนเสียงของเจ้าของเรื่องจริง ๆ ถูกกลืนหาย (Spivak, 1988)

ในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย การตระหนักถึงอำนาจของการคัดเลือก ตัดต่อ และจัดวางคือหัวใจสำคัญ เพราะแม้เราจะไม่ได้เขียนบทความ แต่การเลือกภาพ เลือกเสียง หรือเลือกประโยคก็เป็นการกำหนดกรอบ

ความหมาย การแบ่งปันอำนาจจึงอาจหมายถึงการให้ผู้มีส่วนร่วมได้เห็นและวิพากษ์การนำเสนอของตนเองก่อนเผยแพร่ หรือแม้แต่วางกำหนดโทษและบริบทของงาน (Smith, 2021)

6.4.3 การเปิดเผยตำแหน่งแห่งที่ของผู้วิจัย

Reflexive Positioning

การเปิดเผยตำแหน่งแห่งที่ของผู้วิจัย (Reflexive Positioning) คือการยอมรับว่า ผู้วิจัยไม่ใช่ผู้สังเกตการณ์ที่เป็นกลาง หากเป็นส่วนหนึ่งของสนามความสัมพันธ์ การรับรู้ของเราถูกกำหนดโดยประสบการณ์ส่วนตัว การศึกษา ภาษา และบริบททางสังคม

การเปิดเผยตำแหน่งแห่งที่ไม่ได้หมายถึงการเล่าเรื่องตนเองยืดเยื้อ หากหมายถึงการระบุอย่างชัดแจ้งว่าเราเข้ามาในพื้นที่ในฐานะอะไร เรามีความสัมพันธ์กับพื้นที่อย่างไร และสิ่งเหล่านี้อาจส่งผลกระทบต่อการศึกษาอย่างไร

ตัวอย่างเช่น หากผู้วิจัยเป็นคนนอกพื้นที่ ต้องตระหนักว่าการรับรู้ครั้งแรกอาจเต็มไปด้วยความโรแมนติก หรือความตื่นเต้น หากเป็นคนในพื้นที่ อาจมีอคติหรือความผูกพันที่ทำให้มองข้ามบางประเด็น การสะท้อนคิดถึงตำแหน่งของตนเองจึงเป็นส่วนหนึ่งของความเข้มงวด เพราะทำให้ผู้อ่านเห็นเงื่อนไขของการรู้ ไม่ใช่เพียงผลลัพธ์ของมัน (Haraway, 1988)

ในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย การสะท้อนคิด (Reflexivity) ยังอาจปรากฏผ่านโครงสร้างของงาน เช่น การใส่บันทึกภาคสนาม การเปิดเผยช่วงหลังเล หรือการแสดงให้เห็นกระบวนการตัดสินใจที่เปลี่ยนไป สิ่งเหล่านี้ทำให้งานไม่ปิดบังตัวตนของผู้วิจัย แต่ทำให้เห็นว่าความรู้เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับพื้นที่

6.4.4 ความรับผิดชอบระยะยาวหลังงานจบลง

Long-term Responsibility after the Work Ends

งานศิลปะอาจมีวันเปิดและวันปิด แต่ผลกระทบของมันต่อชุมชนอาจยาวนานกว่านั้น คำถามจริยธรรมจึงไม่ได้จบเมื่อจัดแสดงเสร็จ แต่ต้องถามต่อว่า หลังจากงานเผยแพร่แล้ว ใครต้องอยู่กับผลกระทบ

ความรับผิดชอบระยะยาวอาจหมายถึง การส่งสำเนาผลงานหรือเอกสารกลับไปยังพื้นที่ การจัดเวทีพูดคุยกับชุมชนหลังเผยแพร่ การติดตามผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น หรือการกลับไปเยี่ยมพื้นที่ในเวลาต่อมา ในบางกรณีการทำงานระยะยาวทำให้ศิลปินไม่ได้เป็นเพียงผู้ผ่านเข้ามา แต่เป็นผู้มีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง

ความรับผิดชอบเช่นนี้อาจไม่ถูกนับในระบบคะแนนวิชาการ แต่ในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย มันคือส่วนหนึ่งของความเข้มงวดเชิงจริยธรรม เพราะเมื่อศิลปินอ้างสิทธิ์ในสนามความรู้ มันก็ต้องยอมรับความรับผิดชอบต่อผู้ที่ทำให้ความรู้เกิดขึ้น (Smith, 2021)

ในบริบทของการวิจัยเชิงศิลปะบนฐานภาคสนาม (Field-based Artistic Research) จริยธรรมและตำแหน่ง
 แห่งที่ของผู้วิจัยไม่ได้เป็นบทบาทง่าย แต่เป็นแกนกลางของวิธีวิทยา เพราะการรู้ในพื้นที่จริงไม่เคยเป็นเพียงเรื่องของ
 ข้อมูล แต่เป็นเรื่องของความสัมพันธ์ อำนาจ และการอยู่ร่วมกันอย่างรับผิดชอบ

6.5 ศิลปินในฐานะผู้ฟัง ผู้แปล และผู้ร่วมสร้าง

The Artist as Listener, Translator, and Co-creator

เมื่อทำงานในภาคสนาม บทบาทของศิลปินเปลี่ยนจาก “ผู้ผลิตวัตถุ” ไปสู่ “ผู้ทำงานกับความสัมพันธ์”
 การสร้างสรรค์ไม่ได้เริ่มจากการกำหนดรูปแบบล่วงหน้า แต่เริ่มจากการฟัง การแปล และการสร้างเงื่อนไขที่ทำให้เสียง
 หลายเสียงสามารถปรากฏร่วมกันได้ บทบาทของศิลปินจึงไม่ใช่ศูนย์กลางของความหมาย หากเป็นผู้จัดวาง
 ความสัมพันธ์ระหว่างผู้คน พื้นที่ และเรื่องเล่า

การเปลี่ยนบทบาทนี้ไม่ใช่เพียงท่าทีเชิงจริยธรรม แต่เป็นโครงสร้างวิธีวิทยา เพราะมันกำหนดวิธีตั้งคำถาม
 วิธีเก็บข้อมูล และวิธีเผยแพร่ผลการวิจัยทั้งหมด (Kester, 2011; Lacy, 1995)

6.5.1 การฟังเป็นวิธีวิทยา

Listening as Methodology

การฟังในบริบทนี้ไม่ใช่การเก็บคำพูดเพื่อใช้เป็นเนื้อหา หากเป็นการเปิดพื้นที่ให้เสียงของผู้อื่นกำหนดทิศทาง
 งานจริง ๆ การฟังจึงเป็นขั้นตอนแรกของการสร้างความรู้ ไม่ใช่ขั้นตอนเตรียมการ

ตัวอย่างสำคัญคือ ทีสเตอร์ เกตส์ (Theaster Gates, ค.ศ. 1973–) ซึ่งขยายบทบาทศิลปะไปสู่การสร้างพื้นที่
 วัฒนธรรม การดูแลทรัพยากร และการเปลี่ยนแปลงระดับย่าน ผ่าน Rebuild Foundation ในชิคาโก งานลักษณะนี้
 ทำให้ศิลปะไม่จำเป็นต้องเริ่มจากวัตถุที่ออกแบบเสร็จแล้ว หากเริ่มจากการทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างผู้คน
 พื้นที่ และทรัพยากรที่ชุมชนต้องการใช้ร่วมกัน (Rebuild Foundation, n.d.)

ในกรณีนี้ การฟังไม่ใช่ขั้นตอนก่อนสร้างงาน แต่เป็นกระบวนการสร้างงานเอง เสียงของชุมชนไม่ได้ถูกใช้เพื่อ
 “ยืนยันแนวคิดศิลปิน” แต่กลายเป็นแรงกำหนดรูปแบบของงานจริง

6.5.2 ศิลปินในฐานะผู้ไกล่เกลี่ย

The Artist as Mediator

เมื่อทำงานกับหลายฝ่าย ศิลปินมักอยู่ในตำแหน่งของ “ผู้ไกล่เกลี่ย” (Mediator) ระหว่างภาษาและประสบการณ์ที่แตกต่างกัน เช่น ระหว่างชุมชนกับสถาบัน ระหว่างประสบการณ์ท้องถิ่นกับผู้ชมเมือง หรือระหว่างความทรงจำส่วนบุคคลกับพื้นที่สาธารณะ

ตัวอย่างที่ชัดเจนคือ ทาเนีย บรูเกรา (Tania Bruguera, ค.ศ. 1968–) ซึ่งทำงานกับประเด็นการเมือง เสรีภาพในการแสดงออก และความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับอำนาจ โครงการของเธอมักสร้างเงื่อนไขให้ผู้คนสามารถพูดถึงประสบการณ์ของตนในพื้นที่สาธารณะ โดยศิลปินไม่ได้พูดแทน แต่จัดโครงสร้างให้เสียงเหล่านั้นปรากฏได้ ภายใต้บริบทที่มีความเสี่ยงและข้อจำกัดทางการเมือง (Bruguera, 2009, n.d.)

บทบาทของผู้ไกล่เกลี่ยจึงไม่ใช่การแปลภาษาอย่างเดียว แต่เป็นการจัดการกับความเสียง อำนาจ และบริบท ศิลปินต้องตัดสินใจว่าจะเปิดพื้นที่แค่ไหน ปกป้องผู้มีส่วนร่วมอย่างไร และจัดวางการนำเสนออย่างไรให้ไม่ลดทอนความซับซ้อนของประสบการณ์จริง

6.5.3 การสร้างพื้นที่ร่วมแทนการแสดงแทน

Creating Shared Spaces Rather than Representing Others

การ “แสดงแทน” (Representation) มีความเสี่ยงเสมอ เพราะศิลปินอาจกลายเป็นผู้กำหนดภาพแทนของชุมชนโดยไม่ตั้งใจ งานภาคสนามเชิงการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยจึงพยายามขยับจากการ “พูดแทน” ไปสู่การ “สร้างพื้นที่ร่วม”

ตัวอย่างที่สำคัญคือริก โลว์ (Rick Lowe, ค.ศ. 1961–) และโครงการ *Project Row Houses* ซึ่งเริ่มใน ค.ศ. 1993 จากการทำงานร่วมกันของศิลปิน 7 คนในย่านเดิร์ดวอร์ดเมืองฮิวสตัน โครงการดังกล่าวใช้บ้าน Shotgun Houses ที่เคยทรุดโทรมเป็นพื้นที่ศิลปะ กิจกรรมสาธารณะ และการทำงานร่วมกับชุมชน งานจึงไม่ได้เป็นตัวแทนของชุมชน หากเป็นพื้นที่ที่ชุมชนใช้และกำหนดทิศทางร่วมกัน (Lowe, n.d.; Project Row Houses, n.d.)

การสร้างพื้นที่ร่วมหมายถึงการออกแบบกระบวนการมากกว่าการออกแบบภาพลักษณ์ งานอาจไม่จบในรูปวัตถุที่ชัดเจน แต่จบในรูปของความสัมพันธ์ โครงสร้าง หรือกิจกรรมที่ดำเนินต่อไปได้

6.5.4 เมื่อกระบวนการสำคัญกว่าผลลัพธ์

When Process Matters More than Outcome

ในระบบศิลปะดั้งเดิม ผลลัพธ์มักถูกให้คุณค่ามากที่สุด เช่น วัตถุที่จัดแสดง ภาพที่เสร็จสมบูรณ์ หรือวิดีโอที่ตัดต่อเรียบร้อย แต่ในการวิจัยเชิงศิลปะบนฐานภาคสนาม (Field-based Artistic Research) กระบวนการอาจมีความสำคัญมากกว่าผลลัพธ์ เพราะกระบวนการคือพื้นที่ที่ความสัมพันธ์ ความไว้วางใจ และการเรียนรู้ร่วมกันเกิดขึ้นจริง

ตัวอย่างหนึ่งคือ เจเรมี เดลเลอร์ (Jeremy Deller, ค.ศ. 1966–) ในโครงการ *The Battle of Orgreave* (ค.ศ. 2001) ซึ่งรื้อฟื้นเหตุการณ์ปะทะระหว่างตำรวจและกลุ่มคนงานเหมืองที่เมืองออร์กีฟ (Orgreave) ใน ค.ศ. 1984 ขึ้นใหม่ งานดังกล่าวไม่ใช่เพียงภาพจำลองเหตุการณ์ แต่เปิดพื้นที่ให้เกิดการทบทวนความทรงจำทางการเมืองและประวัติศาสตร์ร่วมกันในพื้นที่สาธารณะ (Deller, 2001)

ในกรณีนี้ ความรู้ไม่ได้อยู่ที่ภาพบันทึกเหตุการณ์ แต่อยู่ที่กระบวนการร่วมสร้างความทรงจำใหม่ในพื้นที่สาธารณะ เมื่อกระบวนการสำคัญกว่าผลลัพธ์ ศิลปินจึงต้องยอมรับว่างานอาจไม่จบในรูปแบบที่ควบคุมได้ทั้งหมด แต่จบในรูปของความสัมพันธ์ที่เปลี่ยนไป

ศิลปินในฐานะความสัมพันธ์

The Artist as Relation

เมื่อกล่าวว่าศิลปินคือ “ความสัมพันธ์” นั้นหมายความว่า ศิลปินมิได้เป็นศูนย์กลางของความหมาย หากเป็นเงื่อนไขที่ทำให้ความหมายเกิดขึ้นระหว่างผู้คน พื้นที่ และเวลา บทบาทของศิลปินในภาคสนามจึงไม่ได้วัดจากผลงานที่เสร็จสมบูรณ์เพียงอย่างเดียว แต่จากคุณภาพของความสัมพันธ์ที่ก่อรูปขึ้นระหว่างกระบวนการ

การฟังทำให้คำถามเปลี่ยน เพราะคำถามที่แท้จริงมักไม่ปรากฏในตอนต้น หากค่อย ๆ คลี่คลายผ่านบทสนทนา ความเงียบ ความลังเล และเรื่องเล่าที่ไม่เป็นทางการ ศิลปินที่ฟังอย่างลึกซึ้งจะพบว่าโจทย์ที่ตนตั้งไว้ในสตูดิโออาจไม่ใช่โจทย์ของพื้นที่จริง การยอมให้คำถามเปลี่ยนคือการยอมให้ความรู้ถูกกำหนดร่วมกัน ไม่ใช่ถูกกำหนดล่วงหน้า (Oliveros, 2005)

การใกล้เคียงทำให้เสียงหลายเสียงอยู่ร่วมกันได้ เพราะภาคสนามมักเต็มไปด้วยความแตกต่าง ทั้งรุ่นวัย เพศ ชนชั้น ประสบการณ์ทางการเมือง หรือความทรงจำที่ขัดแย้งกัน ศิลปินในฐานะผู้ใกล้เคียงไม่ได้ตัดสินว่าเสียงใดถูกหรือผิด แต่จัดวางโครงสร้างให้เสียงเหล่านั้นสามารถปรากฏเคียงข้างกันได้โดยไม่กลบกัน บางครั้งบทบาทนี้อาจหมายถึงการออกแบบพื้นที่สนทนา การเลือกวิธีนำเสนอที่ไม่ตอกย้ำอคติ หรือแม้แต่การตัดสินใจไม่เผยแพร่บางสิ่งเมื่อเห็นว่าการเผยแพร่จะสร้างอันตราย

การสร้างพื้นที่ร่วมทำให้ความรู้ไม่ถูกผูกขาด เพราะความรู้ในภาคสนามไม่ได้เป็นทรัพย์สินของศิลปินเพียงฝ่ายเดียว หากเป็นสิ่งที่ก่อรูปจากประสบการณ์ของหลายชีวิต เมื่อศิลปินเปิดพื้นที่ให้ผู้มีส่วนร่วมได้กำหนดทิศทางของงาน ความรู้จึงไม่ถูกสรุปจากมุมมองเดียว แต่ปรากฏในรูปของความหลากหลายที่ยังคงความซับซ้อนอยู่

การให้คุณค่ากับกระบวนการทำงานมีมิติทางจริยธรรม เพราะกระบวนการคือพื้นที่ที่ความไว้วางใจถูกสร้างและทดสอบ เป็นพื้นที่ที่ความเปราะบางถูกเปิดเผย และเป็นช่วงเวลา que ศิลปินต้องตัดสินใจอย่างรับผิดชอบซ้ำแล้วซ้ำเล่า งานที่ให้ความสำคัญกับกระบวนการยอมรับว่าความรู้ไม่ใช่เพียงผลลัพธ์สุดท้าย หากเป็นการเดินทางร่วมกัน

ในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย ศิลปินจึงมิได้ยืนอยู่หน้าชุมชนเพื่อเล่าเรื่องแทน เพราะการยืน “หน้า” หมายถึงการครอบครองเวที หากยืน “ระหว่าง” ผู้คน หมายถึงการยอมรับว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสนามความสัมพันธ์ การยืนระหว่างนี้ทำให้ศิลปินต้องเปิดเผยตำแหน่งแห่งที่ของตนเอง รับฟังเสียงที่ไม่สอดคล้องกับตน และพร้อมจะให้ความหมายของงานเปลี่ยนไปตามบริบท

ดังนั้น ศิลปินในฐานะความสัมพันธ์ คือผู้ที่ทำให้การวิจัยกลายเป็นพื้นที่ที่พบกันของประสบการณ์ ไม่ใช่การสกัดข้อมูลออกจากผู้คน หากเป็นการอยู่ร่วมกันเพื่อทำให้โลกเข้าใจได้ลึกซึ้งขึ้น ผ่านการรับฟัง การแปลความ และการร่วมสร้างอย่างรับผิดชอบและเปิดกว้าง

6.6 ความเข้มงวดในงานภาคสนาม

Rigor in Field-based Research

เมื่อศิลปะก้าวเข้าสู่ภาคสนาม คำถามเรื่อง “ความเข้มงวด” (Rigor) มักถูกตั้งขึ้นทันที เพราะกระบวนการไม่ได้เกิดในห้องทดลองที่ควบคุมตัวแปรได้ทั้งหมด แต่เกิดในพื้นที่ที่มีชีวิต มีความเปลี่ยนแปลง และมีผู้คนจริง ๆ เข้ามาเกี่ยวข้อง ความเข้มงวดในบริบทนี้จึงไม่ใช่การควบคุมให้ทุกอย่างคงที่ หากเป็นการทำให้เงื่อนไข ความสัมพันธ์ และกระบวนการปรากฏอย่างโปร่งใสและรับผิดชอบ (Biggs & Büchler, 2007; Nelson, 2013)

ความเข้มงวดในงานภาคสนามไม่ได้วัดจากปริมาณข้อมูล แต่จากคุณภาพของการอยู่ร่วม การรับฟัง และการสะท้อนคิดอย่างต่อเนื่อง

6.6.1 หลักฐานที่ไม่ใช่เอกสาร

Evidence beyond Documents

ในงานวิจัยเชิงศิลปะ หลักฐานไม่ได้จำกัดอยู่เพียงเอกสารลายลักษณ์อักษรหรือสถิติ หากรวมถึงเสียง ภาพ ร่องรอยทางกายภาพ บทสนทนา บันทึกภาคสนาม และแม้แต่การเปลี่ยนแปลงของความสัมพันธ์ในพื้นที่

หลักฐานอาจอยู่ในรูปของเสียงน้ำที่ถูกบันทึกในฤดูกาลต่างกัน รอยสักของพื้นผิวที่บอกประวัติการใช้งาน ทำทางของผู้พูดขณะเล่าเรื่อง หรือช่วงความเงียบที่หนักแน่นกว่าคำพูด ความเข้มงวดจึงไม่ได้อยู่ที่ “จำนวนเอกสาร” แต่ที่ความสามารถในการอธิบายว่า หลักฐานเหล่านี้สัมพันธ์กับคำถามวิจัยอย่างไร และเหตุใดจึงถูกเลือกมาใช้

การเลือกและจัดวางหลักฐานคือการตัดสินใจเชิงวิธีวิทยา มิใช่เพียงการสะสมข้อมูล เพราะในงานการสร้าง ศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย ความรู้สามารถปรากฏผ่านการปฏิบัติ การรับรู้ และรูปแบบการนำเสนอที่หลากหลาย ไม่จำเป็นต้องถูกแปลงเป็นข้อความทั้งหมดเสมอไป (Nelson, 2013; Pink, 2015)

6.6.2 การบันทึกที่เคารพบริบท

Documentation that Respects Context

การบันทึกในภาคสนามไม่ใช่การ “ดึงข้อมูลออกมา” หากเป็นการทำงานร่วมกับบริบท การถ่ายภาพ การบันทึกเสียง หรือการจดบันทึก ต้องคำนึงถึงความหมายของการกระทำนั้นในสายตาของผู้คนในพื้นที่

การเคารพบริบทหมายถึง การขออนุญาตอย่างเข้าใจจริง การอธิบายวัตถุประสงค์อย่างโปร่งใส และการยอมรับว่าบางช่วงเวลาไม่ควรถูกบันทึก บางครั้ง การไม่บันทึกอาจเป็นการตัดสินใจที่เข้มงวดกว่า เพราะแสดงให้เห็นว่าศิลปินตระหนักถึงผลกระทบของการแทรกแซง

การบันทึกที่เคารพบริบทจึงไม่ใช่เพียงเทคนิค แต่เป็นจริยธรรมที่ฝังอยู่ในวิธีวิทยา โดยเฉพาะเมื่อการบันทึกเกี่ยวข้องกับความจริงที่เปราะบาง ความสัมพันธ์ภายในชุมชน หรือสิ่งที่มีส่วนร่วมไม่ประสงค์ให้กลายเป็นข้อมูลสาธารณะ (Pink, 2015; Smith, 2021)

6.6.3 การสะท้อนคิดต่ออำนาจของตนเอง

Reflecting on One's Own Power

ศิลปินในภาคสนามมักมีอำนาจบางอย่างโดยไม่ตั้งใจ เช่น อำนาจจากสถาบันที่สังกัด อำนาจจากทุนสนับสนุน หรืออำนาจจากการเข้าถึงเวทีเผยแพร่ การสะท้อนคิดต่ออำนาจของตนเอง (Reflexive Awareness of Power) คือ ส่วนสำคัญของความเข้มงวด

คำถามที่ต้องตั้งอย่างสม่ำเสมอ ได้แก่ ฉันกำลังเลือกเล่าเรื่องแบบใด และใครได้ประโยชน์จากการเล่านั้น การนำเสนอของฉันทำให้ใครมองเห็น และทำให้ใครถูกทำให้เงียบ ฉันกำลังตีความพื้นที่ผ่านกรอบคิดของใคร

ความเข้มงวดในจุดนี้ไม่ใช่การปฏิเสธอำนาจ แต่เป็นการทำให้อำนาจนั้นปรากฏและถูกวิพากษ์ได้ การเขียนบันทึกสะท้อนคิด การเปิดเผยตำแหน่งแห่งที่ของตนเอง หรือการให้ผู้มีส่วนร่วมตรวจสอบการนำเสนอ ล้วนเป็นกลไกที่ทำให้ความรู้ไม่ถูกปิดตายอยู่ในมุมมองเดียว (Haraway, 1988; Smith, 2021)

6.6.4 การคืนความรู้สู่พื้นที่ต้นทาง

Returning Knowledge to Its Place of Origin

งานภาคสนามจำนวนมากเผชิญคำวิจารณ์ว่า “นำข้อมูลออกไป แต่ไม่คืนกลับ” ความเข้มงวดในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยจึงรวมถึงคำถามว่า ความรู้ที่ผลิตขึ้นกลับไปมีความหมายต่อพื้นที่ต้นทางอย่างไร

การคืนความรู้ไม่จำเป็นต้องอยู่ในรูปแบบวิชาการเสมอไป อาจเป็นการจัดนิทรรศการในชุมชน การทำเวิร์กช็อปแลกเปลี่ยน การส่งมอบสำเนาเอกสารหรือไฟล์เสียง หรือการร่วมกันประเมินผลกระทบของงาน

การคืนความรู้คือการยอมรับว่าความรู้ไม่ได้เป็นทรัพย์สินของผู้วิจัยฝ่ายเดียว แต่เป็นผลลัพธ์ของการร่วมกันสร้าง ความเข้มงวดจึงไม่จบที่การเผยแพร่ในเวทีสถาบัน หากต่อเนื่องไปถึงความรับผิดชอบต่อพื้นที่ที่ทำให้ความรู้ขึ้นเกิดขึ้น (Kester, 2011; Smith, 2021)

ในงานภาคสนาม ความเข้มงวดมิได้หมายถึงการควบคุมความไม่แน่นอน แต่หมายถึงการทำให้ความไม่แน่นอนนั้นถูกอธิบายและรับผิดชอบได้ หลักฐานอาจไม่อยู่ในรูปเอกสาร การบันทึกอาจต้องยืดหยุ่นตามบริบท อำนาจของผู้วิจัยต้องถูกสะท้อนคิด และความรู้ต้องหมุนเวียนกลับไปยังต้นทาง

เพราะในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย ความเข้มงวดไม่ใช่ความแข็งตัว แต่คือความซื่อสัตย์ต่อความสัมพันธ์ที่ทำให้ความรู้ขึ้นเกิดขึ้น

6.7 ข้อเสนอของบทนี้

The Proposition of This Chapter

บทนี้ไม่ได้เสนอ “เทคนิคการทำงานภาคสนาม” หากเสนอการเปลี่ยนมุมมองต่อสิ่งที่เรียกว่า “ภาคสนาม” และตอบทบทวนของศิลปินในกระบวนการรู้ หากบทก่อนหน้าพูดถึงวิธีวิทยา การทดลอง และการเผยแพร่ บทนี้ชี้ให้เห็นว่า การวิจัยเชิงศิลปะในภาคสนามคือการปรับตำแหน่งตนเองใหม่ทั้งหมด จากผู้สร้างวัตถุ ไปสู่ผู้มีส่วนอยู่ในความสัมพันธ์

6.7.1 ภาคสนามไม่ใช่สถานที่ แต่เป็นความสัมพันธ์

Fieldwork Is Not a Place, but a Relationship

ภาคสนามมิใช่เพียงพิกัดทางภูมิศาสตร์ หากเป็นโครงสร้างของความสัมพันธ์ที่ก่อรูปขึ้นระหว่างผู้คน เรื่องเล่า ความทรงจำ และสิ่งแวดล้อม การมองภาคสนามเป็นเพียง “สถานที่” ทำให้เราคิดว่าเมื่อออกจากพื้นที่ งานก็สิ้นสุดลง

แต่เมื่อมองภาคสนามเป็น “ความสัมพันธ์” เราจะเห็นว่างานยังดำเนินต่อในรูปของความผูกพัน ผลกระทบ และการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นภายหลัง

ความเข้มงวดในมุมมองนี้จึงไม่ได้อยู่ที่การเก็บข้อมูลให้ครบ หากอยู่ที่การเข้าใจพลวัตของความสัมพันธ์ เข้าใจ จังหวะของพื้นที่ และยอมรับว่าความรู้ไม่ได้เกิดจากการสังเกตระยะไกล แต่จากการมีส่วนร่วมอย่างใกล้ชิด (Ingold, 2011; Kester, 2011)

6.7.2 การวิจัยเชิงศิลปะในฐานะการอยู่ร่วม

Artistic Research as Coexistence

การวิจัยเชิงศิลปะในภาคสนามคือการ “อยู่ร่วม” มากกว่าการ “ศึกษา” การอยู่ร่วมหมายถึงการแบ่งปันเวลา การเผชิญความไม่แน่นอนร่วมกัน และการเปิดรับการเปลี่ยนแปลงที่ไม่สามารถควบคุมได้ทั้งหมด ในกระบวนการนี้ ศิลปินไม่ได้ทำหน้าที่เก็บข้อมูลแล้วถอยออกมา หากยอมให้ตนเองถูกกระทบ ถูกตั้งคำถาม และถูกเปลี่ยนแปลงด้วยการอยู่ร่วมจึงเป็นกระบวนการสองทาง ไม่ใช่การสกัดความรู้ฝ่ายเดียว

เมื่อมองเช่นนี้ งานศิลปะมิได้เป็นผลผลิตสุดท้ายของการวิจัย หากเป็นร่องรอยของการอยู่ร่วม เป็นสื่อกลางที่ทำให้ประสบการณ์ร่วมกันนั้นสามารถถูกแบ่งปันต่อไปในบริบทอื่น โดยไม่ตัดขาดจากต้นทางของมัน

6.7.3 ความรู้ในฐานะสิ่งที่เกิดระหว่างเรา

Knowledge as Something That Emerges Between Us

ข้อเสนอสำคัญที่สุดของบทนี้คือ ความรู้มิได้อยู่ในตัวศิลปิน หรืออยู่ในชุมชนฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง หากเกิดขึ้น “ระหว่าง” ผู้คน ระหว่างร่างกายกับพื้นที่ และระหว่างความทรงจำกับปัจจุบัน

ความรู้แบบนี้ไม่สามารถสรุปเป็นข้อค้นพบเดี่ยว ๆ ได้เสมอไป บางครั้งมันปรากฏในรูปของความเข้าใจที่ละเอียดอ่อนขึ้น ความสัมพันธ์ที่ไว้วางใจกันมากขึ้น หรือการเปลี่ยนมุมมองต่อพื้นที่เดิม ความรู้ในลักษณะนี้จึงเป็นภาวะ (State) มากกว่าวัตถุ (Object)

เมื่อเรายอมรับว่าความรู้เกิดระหว่างเรา การวิจัยเชิงศิลปะในภาคสนามก็ไม่ใช่การแสวงหาคำตอบสำเร็จรูป แต่เป็นการเปิดพื้นที่ให้ความหมายก่อรูปขึ้นผ่านการสัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่อง ดังนั้น บทนี้จึงเสนอว่า ภาคสนามไม่ใช่ฉากหลังของงานศิลปะ แต่เป็นสนามของความสัมพันธ์ การวิจัยไม่ใช่การเก็บข้อมูลจากพื้นที่ หากเป็นการอยู่ร่วมกับพื้นที่ และความรู้ไม่ใช่สิ่งที่เราถือครอง หากเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างเรา อย่างเปราะบาง ซับซ้อน และมีชีวิต

กรณีศึกษา : ซูซานน์ เลซี่

Case Study: Suzanne Lacy

เพื่อสรุปบทที่ 6 เรื่องการวิจัยเชิงศิลปะบนฐานภาคสนาม (Field-based Artistic Research) ให้เห็นภาพอย่างชัดเจน ตัวอย่างที่เหมาะสมคือ ซูซานน์ เลซี่ (Suzanne Lacy, ค.ศ. 1945–) ศิลปินผู้บุกเบิกงานศิลปะเชิงสังคม (Socially Engaged Art) ซึ่งทำงานมาตั้งแต่ทศวรรษ 1970 โดยมุ่งเน้นประเด็นเพศสภาพ ความรุนแรง ความยุติธรรม และโครงสร้างอำนาจทางสังคม

ตัวอย่างผลงานสำคัญคือ *The Oakland Projects* (ค.ศ. 1991–2001)

Suzanne Lacy:



As we have been doing, we decided that at each evening I will give you a brief overview of the Oakland Projects just so that you know what we are talking about. Then the speaker will be doing whatever it is he or she does, and then in the morning we will try to bring these practice and theory pieces back together.

I wanted to say that, because of my education and the era I came out of which is the activist '60s, I began art late and through that art, and through studying with Judy Chicago (a feminist activist) and Allan Kaprow (a performance and happenings artist), I had launched on a project that was, in a way, as complete as I could get it, through the Oakland Projects.

ภาพที่ 35 : ซูซานน์ เลซี่ Suzanne Lacy, *The Oakland Projects – A Brief Overview*,

Seminar 3: Quality and Imperfection

ที่มา: On the Edge Research, สืบค้นเมื่อ 25 กุมภาพันธ์ 2569

ตัวอย่างที่สามารถสรุปบทนี้ได้อย่างชัดเจนคือซูซานน์ เลซี่ โครงการระยะยาว *The Oakland Projects* (1991–2001) ซึ่งซูซานน์ เลซี่ ทำงานร่วมกับเยาวชน ผู้ใหญ่ ผู้ปฏิบัติงานด้านการศึกษา ศิลปิน และผู้ทำงานสื่อในเมืองโอ๊คแลนด์ สหรัฐอเมริกา โครงการดังกล่าวประกอบด้วย การทำงานหลายรูปแบบ ทั้งเวิร์กช็อป การสนทนา การแสดง การทำงานกับสื่อ ตลอดจนการพัฒนาโครงการและนโยบายในระดับสถาบัน (Lacy, 2013; Lacy, n.d.)

สิ่งสำคัญในโครงการนี้คือซูซานน์ เลซี่ ไม่ได้เข้าไป “สร้างงานแทน” ผู้เข้าร่วม หากสร้างกระบวนการที่เปิดพื้นที่ให้พวกเขาได้พูดถึงชีวิต ความหวัง ความกลัว และประสบการณ์ของตนเอง ผ่านเวทีสาธารณะ การสนทนา

การแสดงสด และการทำงานกับสื่อมวลชน งานศิลปะในกรณีนี้จึงมีวัตถุประสงค์ที่จัดแสดงในหอศิลป์ หากเป็นกระบวนการสร้างพื้นที่สนทนาในเมืองจริง เป็นการจัดวางเงื่อนไขให้เสียงที่ถูกทำให้เงียบสามารถปรากฏในพื้นที่สาธารณะได้

เหตุที่ชูซานน์ เลซีเหมาะสมสำหรับการสรุปบทนี้ เพราะเธอทำให้เห็นอย่างชัดเจนว่า ภาคสนามไม่ใช่เพียงสถานที่ แต่คือเครือข่ายความสัมพันธ์ที่ต้องอาศัยเวลา ความไว้วางใจ และการอยู่ร่วมอย่างต่อเนื่อง งานศิลปะไม่ใช่สิ่งที่นำไปวางในพื้นที่ หากเป็นการสร้างความสัมพันธ์ภายในพื้นที่นั้น ความรู้จึงไม่ได้เกิดจากการสังเกตระยะไกล หากเกิดจากการฟัง การจัดเวที และการเปิดพื้นที่ให้ความหมายก่อรูปขึ้นร่วมกัน

ในงานของชูซานน์ เลซี ศิลปินทำหน้าที่เป็นผู้ฟัง ผู้ไกล่เกลี่ย และผู้ร่วมสร้าง โดยไม่ครอบครองเสียงของผู้อื่น ผลลัพธ์สำคัญของโครงการจึงไม่ใช่วัตถุศิลปะที่จับต้องได้เท่านั้น แต่คือการเปลี่ยนการรับรู้ของสาธารณะต่อเยาวชน และการก่อรูปความสัมพันธ์ใหม่ภายในเมือง

หากจะสรุปบทที่ 6 ผ่านกรณีของชูซานน์ เลซี จะเห็นชัดว่า การวิจัยเชิงศิลปะบนฐานภาคสนามมิใช่การนำศิลปะไปวางในพื้นที่ หากเป็นการสร้างเงื่อนไขให้พื้นที่สามารถพูดได้ ศิลปินมิได้ยืนอยู่หน้าเวทีเพื่อเล่าเรื่องแทนแต่ยืนอยู่ระหว่างผู้คนเพื่อจัดวางความสัมพันธ์ ความรู้จึงมิได้อยู่ในตัวงาน หากอยู่ในความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นระหว่างผู้คน และยังคงดำเนินต่อไปแม้งานจะสิ้นสุดลงแล้ว

กรณีของชูซานน์ เลซี จึงสอดคล้องกับข้อเสนอหลักของบทนี้ว่า ความรู้ในภาคสนามคือสิ่งที่เกิด “ระหว่างเรา” และเติบโตต่อไปในความสัมพันธ์ที่ยังมีชีวิตอยู่

รายการอ้างอิง

Biggs, M. A. R., & Büchler, D. (2007). Rigour and practice-based research. *Design Issues*, 23(3), 62–69.

Bruguera, T. (2013). *Social practice*. Tania Bruguera.

Casey, E. S. (1997). *The fate of place: A philosophical history*. University of California Press.

Deller, J. (2001). *The Battle of Orgreave* [Re-enactment]. Artangel.

Feld, S. (1996). Waterfalls of song: An acoustemology of place resounding in Bosavi, Papua New Guinea. In S. Feld & K. H. Basso (Eds.), *Senses of place* (pp. 91–135). School of American Research Press.

Feld, S., & Basso, K. H. (Eds.). (1996). *Senses of place*. School of American Research Press.

- Guillemin, M., & Heggen, K. (2009). Rapport and respect: Negotiating ethical relations between researcher and participant. *Medicine, Health Care and Philosophy*, 12(3), 291–299.
- Halbwachs, M. (1992). *On collective memory* (L. A. Coser, Ed. & Trans.). University of Chicago Press.
- Haraway, D. J. (1988). Situated knowledges: The science question in feminism and the privilege of partial perspective. *Feminist Studies*, 14(3), 575–599.
- Ingold, T. (2011). *Being alive: Essays on movement, knowledge and description*. Routledge.
- Ingold, T. (2013). *Making: Anthropology, archaeology, art and architecture*. Routledge.
- Kester, G. H. (2011). *The one and the many: Contemporary collaborative art in a global context*. Duke University Press.
- Lacy, S. (n.d.). *The Oakland Projects (1991–2001)*. Suzanne Lacy.
- Lacy, S. (Ed.). (1995). *Mapping the terrain: New genre public art*. Bay Press.
- Lacy, S. (2013). *Imperfect art: Working in public: A case study of the Oakland Projects (1991–2001)* [Doctoral dissertation, Robert Gordon University].
- Lefebvre, H. (2004). *Rhythmanalysis: Space, time and everyday life* (S. Elden & G. Moore, Trans.). Continuum.
- Lowe, R. (n.d.). *Project Row Houses, 1993–2018, Houston, Texas*.
- Massey, D. (2005). *For space*. SAGE Publications.
- Merleau-Ponty, M. (1962). *Phenomenology of perception* (C. Smith, Trans.). Routledge & Kegan Paul.
- Nelson, R. (2013). *Practice as research in the arts: Principles, protocols, pedagogies, resistances*. Palgrave Macmillan.
- Oliveros, P. (2005). *Deep listening: A composer's sound practice*. iUniverse.
- On the Edge Research. (n.d.). *Suzanne Lacy: The Oakland Projects—a brief overview*.

Pink, S. (2015). *Doing sensory ethnography* (2nd ed.). SAGE Publications.

Project Row Houses. (n.d.). *Project Row Houses*.

Rebuild Foundation. (n.d.). *About Rebuild Foundation*.

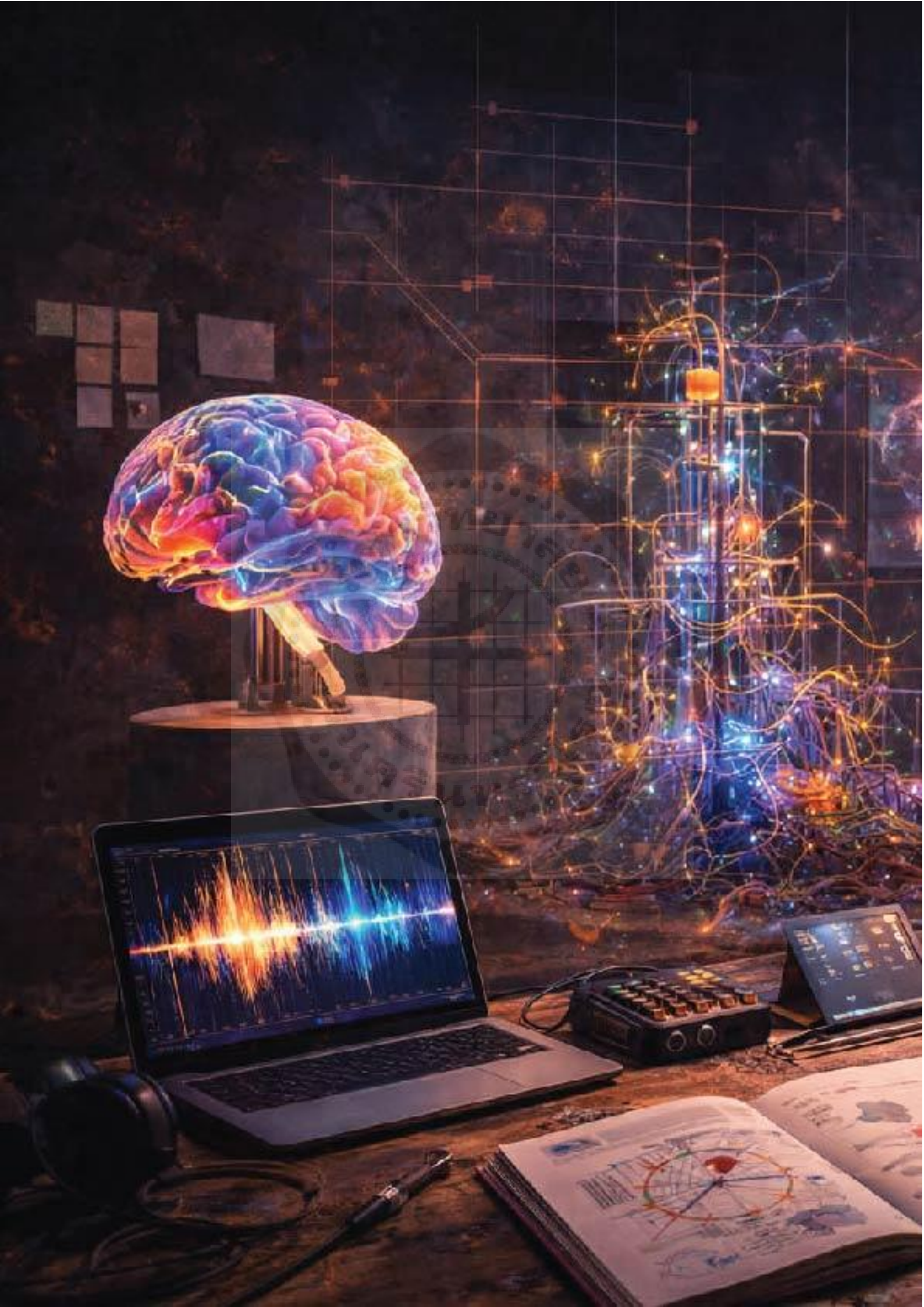
Smith, L. T. (2021). *Decolonizing methodologies: Research and Indigenous peoples* (3rd ed.). Zed Books.

Spivak, G. C. (1988). Can the subaltern speak? In C. Nelson & L. Grossberg (Eds.), *Marxism and the interpretation of culture* (pp. 271–313). University of Illinois Press.

Tsing, A. L. (2015). *The mushroom at the end of the world: On the possibility of life in capitalist ruins*. Princeton University Press.







Evaluation Criteria

Aesthetic Impact



Conceptual Clarity



Conceptual Clarity...



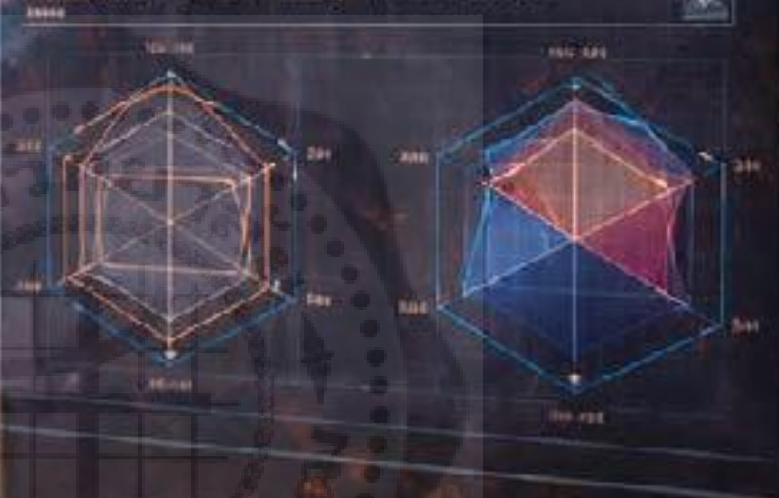
Technical Execution



Innovation



Basic Information of aesthetic, artistic reaction.



เสียง ร่างกาย และประสบการณ์ : การวิจัยผ่านประสาทสัมผัส

Sound, Body, and Experience: Sensory Research

7.1 การรู้ผ่านประสาทสัมผัส : จากการมองเห็นสู่การฟังและการรู้สึก

Sensory Knowing: From Seeing to Listening and Feeling

7.2 ศิลปะเสียงกับการผลิตความรู้

Sound Art and the Production of Knowledge

7.3 การวิจัยผ่านประสาทสัมผัส : เมื่อประสบการณ์กลายเป็นวิธีวิทยา

Sensory Research: When Experience Becomes Methodology

7.4 การทำให้ “ประสบการณ์” กลายเป็นความรู้

Making “Experience” into Knowledge

7.5 ความรู้เชิงพื้นที่

Spatial Knowledge

7.6 ร่างกายในฐานะห้องปฏิบัติการ

The Body as a Laboratory

7.7 ข้อเสนอของบทนี้

The Proposition of This Chapter

บทที่ 7

เสียง ร่างกาย และประสบการณ์ : การวิจัยผ่านประสาทสัมผัส

Sound, Body, and Experience: Sensory Research

หากบทก่อนหน้าได้พูดถึงภาคสนามในฐานะความสัมพันธ์ บทนี้จะพาเราเข้าไปลึกยิ่งขึ้น สู่ระดับของร่างกาย การฟัง และประสบการณ์โดยตรง เพราะในท้ายที่สุด ความรู้มิได้เกิดจากแนวคิดเพียงอย่างเดียว หากเกิดจากการที่ร่างกายสัมผัสโลก

แนวคิดความรู้แบบตะวันตกจำนวนมากมักให้ความสำคัญกับการมองเห็นและภาษาเป็นหลัก การเห็นถูกเชื่อมโยงกับความชัดเจน เหตุผล และการควบคุม แต่เสียง ร่างกาย และประสบการณ์เชิงสสัมผัสกลับดำรงอยู่ในฐานะสิ่งที่จับต้องยาก วัดยาก และอธิบายได้ไม่ครบถ้วน ทว่าในการวิจัยเชิงศิลปะ โดยเฉพาะศิลปะเสียง (Sound Art) และการทำงานเชิงพื้นที่ (Spatial Practice) ประสบการณ์เหล่านี้มิใช่เพียงองค์ประกอบเสริม หากเป็นแหล่งกำเนิดของความรู้โดยตรง

การฟังไม่ใช่เพียงการรับข้อมูลเสียง หากเป็นการเข้าไปอยู่ในเวลา การเคลื่อนไหว และจังหวะของพื้นที่ เสียงทำให้เราตระหนักถึงสิ่งที่มองไม่เห็น เช่น ระยะ ความลึก ความใกล้ ความห่าง หรือแม้แต่โครงสร้างอำนาจที่ซ่อนอยู่ในสภาพแวดล้อม ร่างกายจึงมิใช่เพียงผู้รับรู้ แต่เป็นเครื่องมือคิด เป็นพื้นที่ทดลอง และเป็นห้องปฏิบัติการของความรู้

บทนี้จึงตั้งคำถามสำคัญว่า เราจะทำให้ “ประสบการณ์” กลายเป็นความรู้ได้อย่างไร เราจะทำให้เสียง กลิ่น อุณหภูมิ และจังหวะการหายใจ มีสถานะเทียบเท่าข้อความในงานวิจัยได้หรือไม่ และเมื่อพื้นที่ถูกรับรู้ผ่านร่างกาย ความรู้เชิงพื้นที่จะมีลักษณะอย่างไร

การวิจัยผ่านประสาทสัมผัส (Sensory Research) มิใช่การปฏิเสธเหตุผล หากเป็นการขยายขอบเขตของเหตุผลให้ครอบคลุมสิ่งที่เคยถูกมองว่าไม่เป็นระบบ บทนี้จึงเป็นการสำรวจว่าศิลปะสามารถทำให้ประสบการณ์กลายเป็นวิธีวิทยา และทำให้ร่างกายกลายเป็นสนามความรู้ได้อย่างไร

7.1 การรู้ผ่านประสาทสัมผัส : จากการมองเห็นสู่การฟังและการรู้สึก

Sensory Knowing: From Seeing to Listening and Feeling

7.1.1 ประวัติศาสตร์ของ “การมองเห็น” ในฐานะฐานความรู้ตะวันตก

The History of “Vision” as a Foundation of Western Knowledge

7.1.2 การฟังในฐานะการรับรู้ที่มีมิติทางเวลา

Listening as a Temporal Mode of Perception

7.1.3 ร่างกายในฐานะเครื่องมือรับรู้

The Body as an Instrument of Perception

7.1.4 ความรู้ผ่านสหสัมพันธ์และการข้ามพ้นลำดับชั้นของประสาทสัมผัส

Multisensory Knowledge and Moving beyond the Hierarchy of the Senses

7.2 ศิลปะเสียงกับการผลิตความรู้

Sound Art and the Production of Knowledge

7.2.1 เสียงในฐานะวัตถุ และเสียงในฐานะกระบวนการ

Sound as Object and Sound as Process

7.2.2 การฟังเชิงวิพากษ์

Critical Listening

7.2.3 ภูมิทัศน์เสียงและภูมิทัศน์เสียงในฐานะข้อมูล

Soundscape as Data

7.2.4 เสียงกับความทรงจำและการเมืองของพื้นที่

Sound, Memory, and the Politics of Space

7.2.5 ความเงียบในฐานะข้อมูล

Silence as Data

7.3 การวิจัยผ่านประสาทสัมผัส: เมื่อประสบการณ์กลายเป็นวิธีวิทยา

Sensory Research: When Experience Becomes Methodology

7.3.1 การเก็บข้อมูลเชิงประสาทสัมผัส

Sensory Data Collection

7.3.2 การบันทึกเสียงภาคสนามกับการวิจัยเชิงศิลปะ

Field Recording and Artistic Research

7.3.3 การบันทึกกลิ่น สัมผัส และอุณหภูมิ

Documenting Smell, Touch, and Temperature

7.3.4 การบันทึกผ่านร่างกาย

Embodied Documentation

7.3.5 ความเปราะบางของข้อมูลเชิงประสบการณ์

The Fragility of Experiential Data

7.4 การทำให้ “ประสบการณ์” กลายเป็นความรู้

Making “Experience” into Knowledge

7.4.1 ประสบการณ์ในฐานะหลักฐาน

Experience as Data

7.4.2 การแปลงประสบการณ์เป็นรูปแบบศิลปะ

Transforming Experience into Artistic Forms

7.4.3 จากความรู้สึกสู่โครงสร้างการอธิบาย

From Feeling to Structures of Explanation

7.4.4 การตรวจสอบซ้ำในงานเชิงประสบการณ์

Validation in Experiential Research

7.4.5 ความแตกต่างระหว่าง “ความรู้สึกส่วนตัว” กับ “ความรู้เชิงประสบการณ์”

The Difference between “Personal Feeling” and “Experiential Knowledge”

7.5 ความรู้เชิงพื้นที่

Spatial Knowledge

7.5.1 พื้นที่ในฐานะสิ่งที่ถูกรับรู้ผ่านร่างกาย

Space as Something Perceived through the Body

7.5.2 การเดินในฐานะวิธีวิทยา

Walking as Methodology

7.5.3 เสียงกับการสร้างแผนที่เชิงเสียง

Sound and Acoustic Mapping

7.5.4 การจัดวางเสียงในพื้นที่และการสร้างความหมาย

Sound Installation, Space, and the Construction of Meaning

7.5.5 พื้นที่ในฐานะประสบการณ์มากกว่าพิกัด

Space as Experience Rather than Coordinates

7.6 ร่างกายในฐานะห้องปฏิบัติการ

The Body as a Laboratory

7.6.1 การวิจัยผ่านร่างกาย

Embodied Research

7.6.2 การเคลื่อนไหว การหายใจ และจังหวะ

Movement, Breathing, and Rhythm

7.6.3 ความเหนื่อยล้า ความเงียบ และเวลา

Fatigue, Silence, and Time

7.6.4 ร่างกายในฐานะพื้นที่ของความเปลี่ยนแปลง

The Body as a Site of Transformation

7.7 ข้อเสนอของบทนี้

The Proposition of This Chapter

7.7.1 ความรู้ไม่จำเป็นต้องเป็นภาษา

Knowledge Does Not Have to Be Language

7.7.2 การฟังคือการวิจัย

Listening Is Research

7.7.3 ร่างกายคือเครื่องมือคิด

The Body Is an Instrument of Thought

7.7.4 ประสบการณ์คือสนามความรู้

Experience Is a Field of Knowledge

เสียง ร่างกาย และประสบการณ์: การวิจัยผ่านประสาทสัมผัส

Sound, Body, and Experience: Sensory Research

บทนี้ขยับจุดสนใจจากแนวคิดและโครงสร้าง ไปสู่สิ่งที่เกิดขึ้นกับร่างกายโดยตรง เพราะในงานศิลปะจำนวนมาก โดยเฉพาะงานศิลปะเสียง (Sound Art) และงานเชิงพื้นที่ (Spatial Practice) ความรู้ไม่ได้เริ่มจากทฤษฎีเสมอไป หากเริ่มจากการรับรู้ เสียง การเคลื่อนไหว จังหวะ และสภาวะของการอยู่ในพื้นที่จริง

การวิจัยผ่านประสาทสัมผัส (Sensory Research) จึงเป็นการตั้งคำถามว่า เราจะทำให้ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นกับร่างกายมีสถานะเป็นความรู้ได้อย่างไร และจะอธิบายความรู้ที่ไม่เป็นภาษาเหล่านี้ได้อย่างไรโดยไม่ลดทอนความซับซ้อนของมัน

บทนี้จะค่อย ๆ คลี่คลายประเด็นดังกล่าว เริ่มจากการทบทวนการรู้ผ่านประสาทสัมผัส ก่อนเข้าสู่การพิจารณาเสียง งานศิลปะเสียง และความรู้เชิงพื้นที่ ต่อไปคือหัวข้อแรกของบทนี้

7.1 การรู้ผ่านประสาทสัมผัส : จากการมองเห็นสู่การฟังและการรู้สึก

Sensory Knowing: From Seeing to Listening and Feeling

7.1.1 ประวัติศาสตร์ของ “การมองเห็น” ในฐานะฐานความรู้ตะวันตก

The History of “Vision” as a Foundation of Western Knowledge

ในประวัติศาสตร์ความคิดตะวันตกหลายสาย การมองเห็นมักถูกยกให้เป็นประสาทสัมผัสที่ “น่าเชื่อถือ” ที่สุด คำอย่าง *insight, observation, point of view* หรือแม้แต่ “มุมมอง” ล้วนสะท้อนว่า ความเข้าใจถูกผูกกับการมองเห็น การเห็นให้ภาพของความชัดเจน การควบคุม และระยะห่างระหว่างผู้รู้กับสิ่งที่ถูกรู้

ตั้งแต่ยุคเรอเนซองส์เป็นต้นมา การพัฒนาวิทยาการภาพ เช่น ทศนมิติ (Perspective) แผนที่ภาพทางวิทยาศาสตร์ และเครื่องมือออปติคัล ต่างยืนยันสถานะของ “สายตา” ในฐานะเครื่องมือสร้างความจริง สิ่งที่เราได้เห็นได้จึงมักถูกจัดวางให้มีสถานะสูงกว่าสิ่งที่ได้ยินหรือรู้สึก แนวคิดเรื่องระบอบการมองเห็น (Scopic Regimes) ของมาร์ติน เจย์ (Martin Jay) ชี้ให้เห็นว่า การมองเห็นมิใช่เรื่องเป็นกลาง หากถูกกำหนดโดยประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และโครงสร้างอำนาจของแต่ละยุคสมัย (Jay, 1988)

อย่างไรก็ตาม ศิลปะร่วมสมัยจำนวนมากเริ่มตั้งคำถามกับ “อำนาจของสายตา” ตัวอย่างเช่น เจมส์ เทอร์เรลล์ (James Turrell, 1943–) ผู้สร้างงานที่ทำให้ผู้ชมตระหนักว่าการเห็นไม่ใช่การรับรู้ที่เป็นกลาง งานของเขา เช่น *Skyspaces* และงานในกลุ่ม *Ganzfeld* ทำให้ผู้ชมเผชิญกับแสงและสีในลักษณะที่ทำให้การรับรู้สั่นคลอน การเห็นในงานของเทอร์เรลล์ไม่ใช่การควบคุมภาพ แต่เป็นการถูกโอบล้อมด้วยสภาวะแสงซึ่งทำให้ผู้ชมตระหนักว่าการเห็นเองก็มีเงื่อนไข (Turrell, n.d.)

การวิจัยเชิงศิลปะจึงเริ่มตั้งคำถามว่า หากสายตาไม่ใช่ศูนย์กลางของความรู้เพียงอย่างเดียว เราจะเปิดพื้นที่ให้ประสาทสัมผัสอื่นมีสถานะเทียบเท่าได้อย่างไร

7.1.2 การฟังในฐานะการรับรู้ที่มีมิติทางเวลา

Listening as a Temporal Mode of Perception

หากการมองเห็นให้ภาพที่ดู “คงที่” การฟังคือการรับรู้ที่เกิดขึ้นในเวลา เสียงไม่มีขอบเขตชัดเจนแบบภาพ เข้ามาโอบล้อมร่างกาย และดำรงอยู่ในความต่อเนื่อง เสียงทำให้เราตระหนักถึงระยะ ความลึก ทิศทาง และการเปลี่ยนแปลง เสียงยังเชื่อมโยงกับความทรงจำและอารมณ์ในลักษณะที่ภาพบางครั้งไม่สามารถทำได้

ตัวอย่างสำคัญคือ เจเน็ต คาร์ดิฟฟ์ (Janet Cardiff, 1957–) โดยเฉพาะงาน *The Missing Voice (Case Study B)* (1999) ซึ่งให้ผู้ชมเดินในพื้นที่จริงพร้อมฟังเสียงบันทึกผ่านอุปกรณ์พกพา เสียงที่ได้ยินบางส่วนเชื่อมโยงกับ

สิ่งที่เกิดขึ้นตรงหน้า ขณะที่บางส่วนเป็นเรื่องเล่าและเสียงที่บันทึกไว้ก่อนหน้า ทำให้เกิดการทับซ้อนของเวลา ความทรงจำ และพื้นที่ในประสบการณ์เดียวกัน (Cardiff, 1999)

ในงานของคาร์ดิฟฟ์ การฟังไม่ได้เป็นเพียงองค์ประกอบประกอบภาพ หากเป็นโครงสร้างหลักของประสบการณ์ ผู้ชมต้องอาศัยการฟังเพื่อสร้างความเข้าใจเชิงพื้นที่ การฟังจึงกลายเป็นวิธีการรู้ ไม่ใช่เพียงสื่อเสริม

7.1.3 ร่างกายในฐานะเครื่องมือรับรู้

The Body as an Instrument of Perception

ร่างกายมิใช่เพียงผู้รับข้อมูล หากเป็นตัวกรองและผู้แปลความหมาย การรับรู้ทั้งหมดผ่านกระบวนการทางกายภาพ เช่น การทรงตัว การเคลื่อนไหว อัตราการเต้นของหัวใจ หรือจังหวะการหายใจ

ศิลปินจำนวนมากทำให้ร่างกายกลายเป็นศูนย์กลางของการรับรู้ ตัวอย่างเช่น เออร์เนสโต เนโต (Ernesto Neto, 1964–) ซึ่งสร้างสภาพแวดล้อมขนาดใหญ่ที่ผู้ชมต้องเดินเข้าไปสัมผัส ตมกลิ่น นั่ง หรือเอนกาย วัสดุที่อ่อนนุ่ม รูปทรงยืดหยุ่น และองค์ประกอบเชิงกลั่นในงานของเขา ทำให้ประสบการณ์เกิดผ่านร่างกายทั้งตัว ไม่ใช่เพียงผ่านสายตา (Tanya Bonakdar Gallery, n.d.)

ในบริบทของการวิจัยเชิงศิลปะ ร่างกายจึงทำหน้าที่เป็นเครื่องมือวิจัย เป็นทั้งตัวรับรู้และพื้นที่ทดลอง ความเหนื่อยล้า อุนหภูมิ ความชื้น หรือแรงต้านของพื้นผิว ล้วนเป็นข้อมูลเชิงประสบการณ์ที่ต้องถูกพิจารณาอย่างจริงจัง

7.1.4 ความรู้ผ่านสัมผัสและการข้ามพ้นลำดับชั้นของประสาทสัมผัส

Multisensory Knowledge and Moving beyond the Hierarchy of the Senses

การรู้แบบสัมผัส (Multisensory Knowledge) ไม่ได้แยกการเห็น การฟัง และการสัมผัสออกจากกัน หากมองว่าความรู้เกิดจากการทำงานร่วมกันของประสาทสัมผัสหลายชุดพร้อมกัน

ในงานของโอลาฟัวร์ เอเลียสซอน (Olafur Eliasson, 1967–) ผู้ชมไม่ได้เพียง “เห็น” แสงหรือหมอก แต่รับรู้ผ่านสภาพแวดล้อม การเคลื่อนไหวของตนเอง การสะท้อน และความไม่แน่นอนของการมองเห็น ตัวอย่างเช่น *The weather project* (2003) ใช้แสง กระจก และหมอกเทียมเพื่อสร้างสภาวะแวดล้อมที่ ทำให้ผู้ชมรับรู้ทั้งตนเอง และพื้นที่ร่วมกันในลักษณะใหม่ (Eliasson, 2003)

การข้ามพ้นลำดับชั้นของประสาทสัมผัสหมายถึงการยอมรับว่า ไม่มีประสาทสัมผัสใดเหนือกว่าอีกประสาทสัมผัสหนึ่ง การฟังอาจเผยสิ่งที่การมองไม่เห็น การสัมผัสอาจเปิดเผยสิ่งที่ภาษาไม่สามารถบอกได้

สำหรับการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย แนวคิดความรู้ผ่านสหสัมพันธ์ช่วยขยายกรอบของคำว่า “ข้อมูล” และ “หลักฐาน” เพราะสิ่งที่เคยถูกมองว่าเป็นเพียงความรู้สึกส่วนตัว อาจกลายเป็นองค์ประกอบสำคัญของกระบวนการรู้ เมื่อถูกทำให้โปร่งใสและสะท้อนคิดอย่างเป็นระบบ

7.2 ศิลปะเสียงกับการผลิตความรู้

Sound Art and the Production of Knowledge

หากหัวข้อก่อนหน้าเปิดพื้นที่ให้ประสาทสัมผัสกลับเข้าสู่สนามความรู้ หัวข้อนี้จะลงลึกไปยัง “เสียง” ในฐานะสนามการวิจัยโดยตรง ศิลปะเสียง (Sound Art) มิได้เป็นเพียงแขนงหนึ่งของศิลปะร่วมสมัย หากเป็นพื้นที่ที่ตั้งคำถามต่อโครงสร้างของการรับรู้ เวลา พื้นที่ และอำนาจ เสียงมิได้เพียงถ่ายทอดความหมาย แต่สามารถทำหน้าที่เป็นวิธีการรับรู้ วิเคราะห์ และผลิตความรู้ได้ด้วยตัวมันเอง

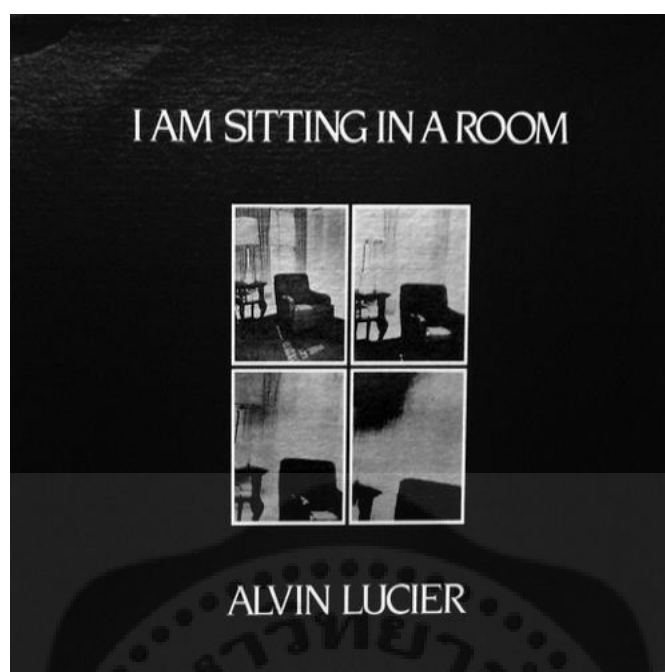
7.2.1 เสียงในฐานะวัตถุ และเสียงในฐานะกระบวนการ

Sound as Object and Sound as Process

ในความเข้าใจพื้นฐาน เสียงมักถูกมองเป็นวัตถุ (Object) เช่น คลื่นความถี่ ไฟล์เสียง หรือองค์ประกอบทางดนตรีที่สามารถบันทึก วิเคราะห์ และจัดหมวดหมู่ได้ แต่ในศิลปะเสียง เสียงไม่ได้หยุดอยู่เพียงสถานะของวัตถุ หากเป็นกระบวนการ (Process) ที่เกิดขึ้นระหว่างแหล่งกำเนิด พื้นที่ เทคโนโลยี และผู้ฟัง

ศิลปินอย่างอัลวิน ลูเชียร์ (Alvin Lucier, 1931–2021) แสดงให้เห็นมิติของเสียงในฐานะกระบวนการอย่างชัดเจนในผลงาน *I Am Sitting in a Room* (1969) ซึ่งเริ่มจากการบันทึกเสียงพูดของศิลปิน จากนั้นเปิดเสียงบันทึกกลับเข้าไปในห้องเดิมและบันทึกซ้ำหลายครั้ง กระบวนการนี้ทำให้คุณสมบัติอะคูสติกของห้องค่อย ๆ ขยายความถี่บางส่วนและลดทอนเสียงพูด จนถ้อยคำเดิมเลือนหายและเหลือเสียงกังวานเฉพาะของพื้นที่ (Lucier, 1969)

งานชิ้นนี้ทำให้เห็นว่า เสียงไม่ใช่เพียงข้อมูลที่บันทึกได้ หากเป็นผลลัพธ์ของความสัมพันธ์ระหว่างร่างกาย พื้นที่และเวลา เสียงจึงเป็นทั้งสิ่งที่จับต้องได้ในเชิงเทคนิค และเป็นกระบวนการที่เผยให้เห็นโครงสร้างที่มองไม่เห็นของสถานที่



ภาพที่ 36 : Alvin Lucier, *I Am Sitting in a Room*, 1969
ที่มา : The Museum of Modern Art, สืบค้นเมื่อ 25 กุมภาพันธ์ 2569

7.2.2 การฟังเชิงวิพากษ์

Critical Listening

การฟังเชิงวิพากษ์ (Critical Listening) มิใช่การได้ยินเฉย ๆ หากเป็นการตั้งคำถามต่อสิ่งที่ได้ยิน เช่น ใครเป็นผู้สร้างเสียง เสียงใดถูกทำให้เด่น และเสียงใดถูกทำให้เงียบ เสียงสะท้อนโครงสร้างอำนาจอย่างไร และใครเป็นผู้มีสิทธิ์กำหนดว่าสิ่งใดนับเป็น “หลักฐาน”

ลอว์เรนซ์ อาบู ฮัมดาน (Lawrence Abu Hamdan, 1985–) ใช้เสียงเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างกฎหมาย ความรุนแรง และการเมืองของการฟัง ผลงาน *Earshot* (2016) ใช้ภาพ เสียง และข้อมูลเชิงอะคูสติกเพื่อชี้ให้เห็นว่า การฟังสามารถทำหน้าที่เป็นหลักฐานและเครื่องมือวิพากษ์ได้ ไม่ต่างจากภาพถ่าย เอกสาร หรือคำให้การ (Abu Hamdan, 2016)

ในบริบทนี้ การฟังเชิงวิพากษ์ทำให้เสียงมีสถานะเป็นเครื่องมือวิเคราะห์สังคม ไม่ใช่เพียงประสบการณ์เชิงสุนทรียะ ศิลปินไม่ได้ฟังเพื่อ “เก็บบรรยากาศ” เท่านั้น แต่ฟังเพื่อทำให้เงื่อนไข้อันทางสังคม การเมือง และกฎหมายที่ซ่อนอยู่ในเสียงปรากฏขึ้น



ภาพที่ 37 : Lawrence Abu Hamdan, *Earshot*, 2016

ที่มา : เว็บไซต์ Lawrence Abu Hamdan, สืบค้นเมื่อ 25 กุมภาพันธ์ 2569

7.2.3 ภูมิทัศน์เสียงในฐานะข้อมูล

Soundscape as Data

แนวคิดเรื่องภูมิทัศน์เสียง (Soundscape) ซึ่งพัฒนาขึ้นโดยอาร์. เมอร์เรย์ เซเฟอร์ (R. Murray Schafer, 1933–2021) เสนอว่า เสียงของแต่ละพื้นที่สะท้อนโครงสร้างทางสังคมและสิ่งแวดล้อม เสียงเครื่องจักร เสียงตลาด เสียงธรรมชาติ หรือเสียงไซเรน ล้วนเป็นดัชนีของชีวิตเมืองและความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อม (Schafer, 1994)

ภูมิทัศน์เสียงจึงไม่ใช่เพียงฉากหลัง หากเป็นข้อมูลที่สามารถอ่านได้ เช่น พื้นที่ที่เงียบอาจบ่งบอกถึงการควบคุมการจำกัดการเข้าถึง หรือการเปลี่ยนแปลงของกิจกรรมในพื้นที่ ขณะที่พื้นที่ที่เต็มไปด้วยเสียงอาจสะท้อนกิจกรรมทางเศรษฐกิจ สังคม หรือระบบคมนาคมที่ดำเนินอยู่

ฮิลเดการ์ด เวสเตอร์แคมป์ (Hildegard Westerkamp, 1946–) ทำงานบันทึกและจัดวางเสียงภูมิทัศน์เพื่อทำให้ผู้ฟังตระหนักถึงความสัมพันธ์ระหว่างเสียง สิ่งแวดล้อม และวิถีชีวิต งานอย่าง *Kits Beach Soundwalk* (1989) ทำให้การฟังไม่ใช่เพียงการรับเสียงธรรมชาติ แต่เป็นการพิจารณาว่าเสียงจริง เสียงที่ถูกบันทึก และเสียงที่ถูกจัดวางใหม่ ส่งผลต่อการรับรู้พื้นที่อย่างไร (Westerkamp, 1974, 1989)



ภาพที่ 38 : Hildegard Westerkamp ระหว่างการบันทึกเสียงภาคสนาม
ที่มา : เว็บไซต์ Hildegard Westerkamp, สืบค้นเมื่อ 25 กุมภาพันธ์ 2569

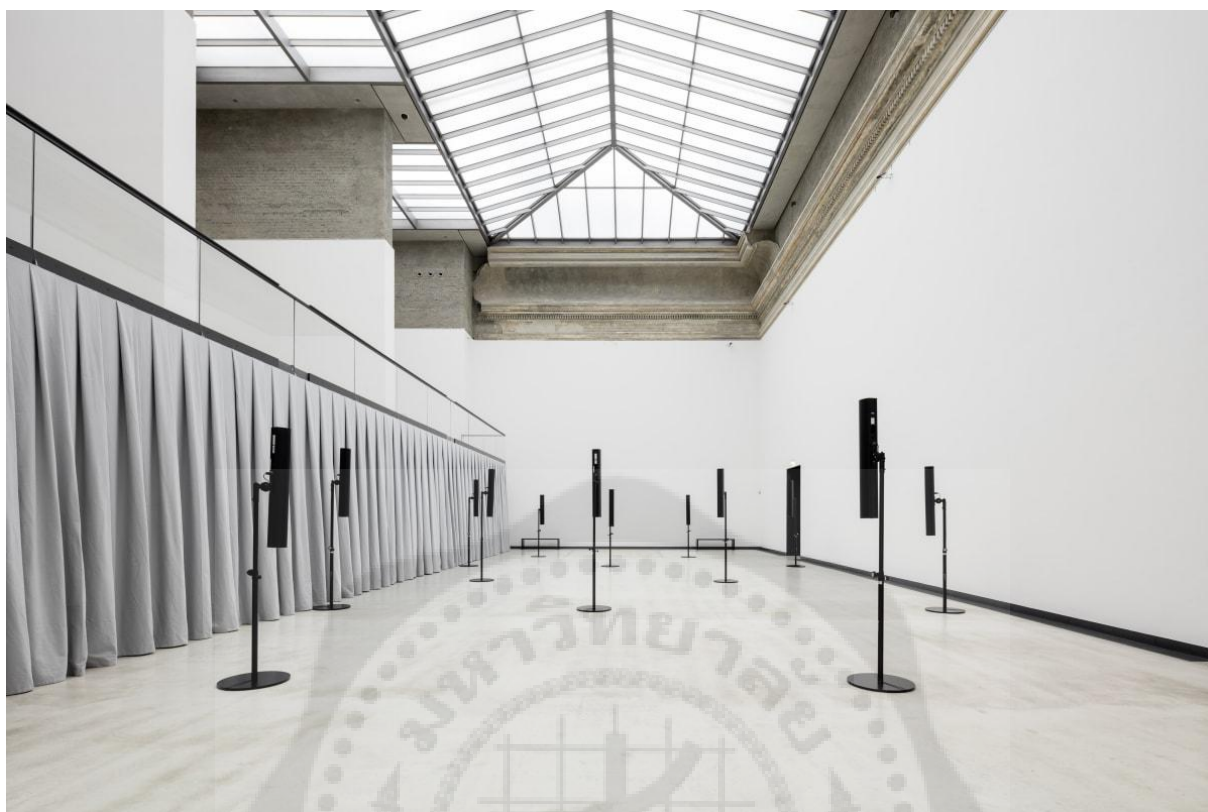
7.2.4 เสียงกับความทรงจำและการเมืองของพื้นที่

Sound, Memory, and the Politics of Space

เสียงมีความสามารถพิเศษในการกระตุ้นความทรงจำ เสียงเพลง เสียงภาษา หรือเสียงเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์สามารถเรียกประสบการณ์ส่วนบุคคลและสาธารณะกลับมาได้อย่างรุนแรง

ตัวอย่างเช่น ซูซาน ฟิลิปส์ (Susan Philipsz, 1965–) ในผลงาน *Lowlands* (2010) ซึ่งติดตั้งเสียงร้องของศิลปินใต้สะพานริมแม่น้ำไคลด์ ในเมืองกลาสโกว์ เสียงร้องจากเพลงพื้นบ้านสกอตแลนด์ถูกนำไปวางในพื้นที่ที่คนทั่วไปอาจเดินผ่านโดยไม่ได้สังเกต ทำให้สถานที่ดังกล่าวกลายเป็นพื้นที่ของความทรงจำ การสูญเสีย และการรับรู้ใหม่ผ่านเสียง (Philipsz, 2010)

เสียงในกรณีนี้มีได้เพียงเติมเต็มพื้นที่ แต่ทำให้พื้นที่ที่ถูกอ่านใหม่ในเชิงประวัติศาสตร์และการเมือง เสียงสามารถทำให้สิ่งที่ถูกลืม ถูกละเลย หรือถูกกดทับกลับมาปรากฏในความรับรู้ของผู้ฟังอีกครั้ง



ภาพที่ 39 : Susan Philipsz, *Lowlands*, 2010
ที่มา : Glasgow International, สืบค้นเมื่อ 25 กุมภาพันธ์ 2569

7.2.5 ความเงียบในฐานะข้อมูล

Silence as Data

หากเสียงเป็นข้อมูล ความเงียบก็เป็นข้อมูลเช่นกัน ความเงียบอาจสะท้อนการเซนเซอร์ การควบคุม การสูญเสีย หรือเงื่อนไขที่ทำให้บางเสียงไม่สามารถปรากฏได้ บางครั้งสิ่งที่ไม่ได้ยินอาจสำคัญกว่าสิ่งที่ได้ยิน

ผลงาน *4'33"* (1952) ของจอห์น เคจ (John Cage, 1912–1992) ทำให้ผู้ฟังตระหนักว่า “ความเงียบ” ไม่เคยว่างเปล่า การแสดงงานชิ้นนี้ให้ผู้แสดงไม่สร้างเสียงโดยเจตนาเป็นเวลา 4 นาที 33 วินาที แต่เสียงลมหายใจ การขยับตัว เสียงรบกวนในห้อง และเสียงจากสภาพแวดล้อมกลับกลายเป็นเนื้อหาของงาน (Cage, 1952)

ความเงียบในที่นี้จึงไม่ใช่การขาดเสียง แต่เป็นพื้นที่ที่เปิดให้ผู้ฟังตระหนักถึงสิ่งที่เคยมองข้าม ในการวิจัยเชิงศิลปะ ความเงียบอาจหมายถึงช่องว่างของข้อมูล เรื่องเล่าที่ไม่สามารถพูดได้ หรือช่วงเวลาที่ต้องปล่อยให้ประสบการณ์ทำงานโดยไม่เร่งสรุป

ศิลปะเสียงจึงไม่ได้เพียงสร้างประสบการณ์ทางเสียง หากเสนอวิธีการรู้ที่แตกต่าง เสียงเป็นทั้งวัตถุ กระบวนการ หลักฐาน และการเมืองของพื้นที่ การฟังเป็นทั้งการรับรู้และการวิเคราะห์ เมื่อเสียงและความเงียบได้รับสถานะเทียบเท่าข้อความ ความรู้ก็ขยายออกจากพื้นที่ของภาษาไปสู่พื้นที่ของการรับฟังอย่างลึกซึ้ง

7.3 การวิจัยผ่านประสาทสัมผัส : เมื่อประสบการณ์กลายเป็นวิธีวิทยา

Sensory Research: When Experience Becomes Methodology

การวิจัยผ่านประสาทสัมผัส (Sensory Research) คือการขยับสถานะของ “ประสบการณ์” จากสิ่งที่เกิดขึ้นกับร่างกาย ไปสู่สิ่งที่สามารถบันทึก สะท้อนคิด เปรียบเทียบ และใช้ประกอบการสร้างความรู้ได้ หากงานวิจัยแบบดั้งเดิมตั้งคำถามว่า “เรารู้อะไร” การวิจัยผ่านประสาทสัมผัสจะตั้งคำถามต่อว่า “เรารู้ผ่านร่างกายอย่างไร”

ประสบการณ์ไม่ได้หมายถึงความรู้สึกส่วนตัวที่อธิบายไม่ได้หรือพิสูจน์ไม่ได้เสมอไป หากเป็นความรู้ที่เกิดขึ้นภายใต้เงื่อนไขเฉพาะของเวลา พื้นที่ สิ่งแวดล้อม และร่างกายของผู้วิจัย สิ่งสำคัญจึงไม่ใช่การยกประสบการณ์ส่วนบุคคลให้เป็นข้อเท็จจริงโดยลำพัง แต่เป็นการทำให้เงื่อนไขของประสบการณ์นั้นปรากฏอย่างชัดเจนและสะท้อนคิดได้ (Pink, 2015)

7.3.1 การเก็บข้อมูลเชิงประสาทสัมผัส

Sensory Data Collection

ข้อมูลเชิงประสาทสัมผัส (Sensory Data) อาจรวมถึงเสียงที่เปลี่ยนตามช่วงเวลา แรงลมที่กระทบผิวหนัง ความชื้นของดินใต้เท้า อุณหภูมิ ความหนาแน่นของอากาศในพื้นที่ปิด หรือการเปลี่ยนแปลงของจังหวะการหายใจ สิ่งเหล่านี้ไม่ใช่ข้อมูลเชิงตัวเลขเสมอไป แต่เป็นข้อมูลเชิงคุณภาพที่ต้องอาศัยการสังเกตซ้ำ การเปรียบเทียบ และการจดบันทึกอย่างสม่ำเสมอ

การเก็บข้อมูลลักษณะนี้จึงควรระบุเงื่อนไขประกอบให้ชัด เช่น วัน เวลา สภาพอากาศ ตำแหน่งของผู้วิจัย ระยะเวลาที่อยู่ในพื้นที่ และสภาวะของร่างกาย เพื่อไม่ให้ประสบการณ์ถูกแยกออกจากบริบทที่ทำให้มันเกิดขึ้น

คาร์สเทน นิโคไล (Carsten Nicolai, 1965-) ทำงานกับความสัมพันธ์ระหว่างความถี่เสียง แสง และการรับรู้ ผลงาน *unidisplay/uni(psycho)acoustic* (2012) ใช้ภาพเคลื่อนไหวเชิงกราฟิกและการจัดวางเสียงเพื่อทดสอบผลของสิ่งเร้าทางภาพและเสียงต่อผู้ชม งานนี้ชี้ให้เห็นว่า สิ่งที่รับรู้ผ่านประสาทสัมผัสสามารถถูกจัดวางและทำให้ปรากฏในรูปแบบศิลปะ โดยไม่จำเป็นต้องลดทอนเหลือเพียงคำอธิบายทางเทคนิค (Museum MMK, 2013)



CARSTEN NICOLAI

unidisplay / uni(psycho)acoustic

ภาพที่ 40 : Carsten Nicolai, *unidisplay / uni(psycho)acoustic*, 2012

ที่มา : Museum MMK, สืบค้นเมื่อ 25 กุมภาพันธ์ 2569

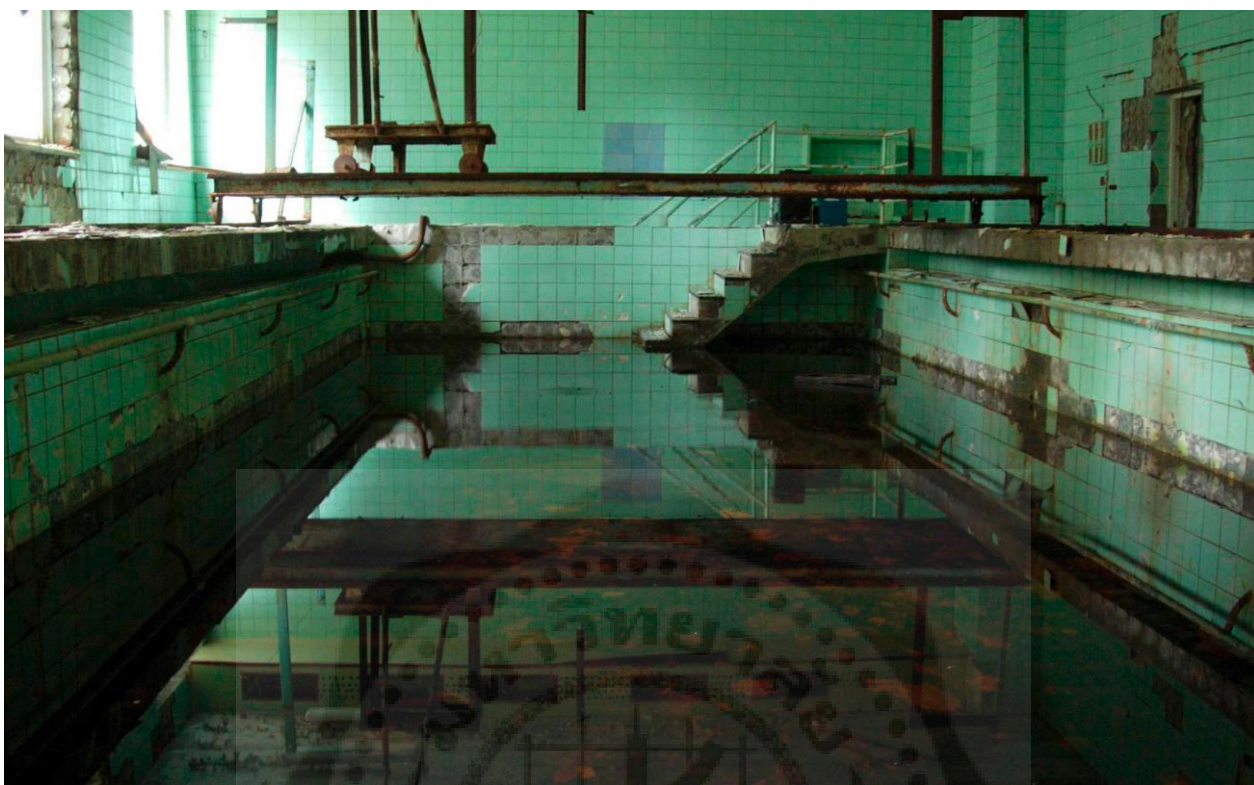
7.3.2 การบันทึกเสียงภาคสนามกับการวิจัยเชิงศิลปะ

Field Recording and Artistic Research

การบันทึกเสียงภาคสนาม (Field Recording) เป็นหนึ่งในวิธีการสำคัญของการวิจัยผ่านประสาทสัมผัส โดยเฉพาะในงานเสียง การบันทึกเสียงภาคสนามไม่ได้เป็นเพียงการเก็บเสียงธรรมชาติหรือเสียงบรรยากาศ แต่เป็นการสร้างฐานข้อมูลของจังหวะชีวิต คุณสมบัติทางอะคูสติก และการเปลี่ยนแปลงของพื้นที่

เจacob เคียร์เคการ์ด (Jacob Kirkegaard, ค.ศ. 1975–) ใช้การบันทึกเสียงในสถานที่ที่มีประวัติศาสตร์เข้มข้น ผลงาน *AION* บันทึกและถ่ายทำใน ค.ศ. 2005 ภายในพื้นที่ร้าง 4 แห่งในเขตกันชนเซอร์โนบิล ก่อนนำเสียงของแต่ละห้องมาบันทึกซ้ำจนเผยความถี่ก้องวานเฉพาะของพื้นที่ที่ได้เจียบบจริง หากมี “เสียงของพื้นที่” ที่รอการฟังและการขยายให้ปรากฏ (Kirkegaard, 2006)

ในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย การบันทึกเสียงภาคสนามจึงไม่ใช่เพียงเทคนิค แต่เป็นกระบวนการเรียนรู้ผ่านการฟังซ้ำ ๆ การกลับไปยังพื้นที่เดิม และการเปรียบเทียบข้อมูลข้ามเวลา



ภาพที่ 41 : Jacob Kirkegaard, AION, 2006

ภาพถ่าย, Lambda print on dibond

ที่มา : The Museum of Modern Art, courtesy of the artist, สืบค้นเมื่อ 25 กุมภาพันธ์ 2569

7.3.3 การบันทึกกลิ่น สัมผัส และอุณหภูมิ

Documenting Smell, Touch, and Temperature

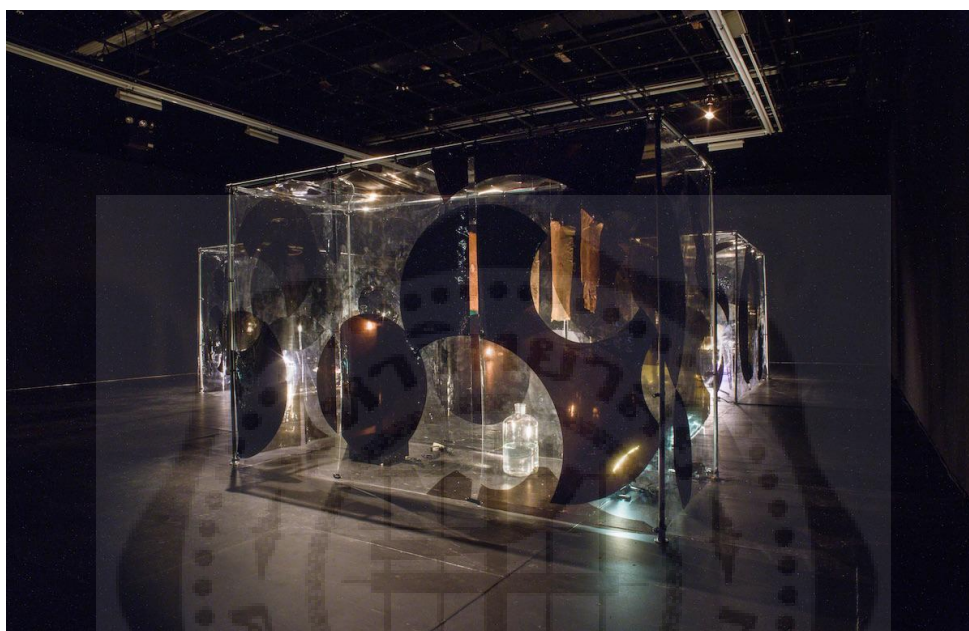
กลิ่น สัมผัส และอุณหภูมิเป็นข้อมูลที่ไม่มีรูปทรงชัดเจน แต่มีอิทธิพลต่อความทรงจำและการรับรู้อย่างลึกซึ้ง การบันทึกข้อมูลประเภทนี้อาจทำได้ผ่านการเขียนเชิงปรากฏการณ์ การทำแผนที่ประสาทสัมผัส การเก็บตัวอย่างวัสดุเมื่อเหมาะสม หรือการสร้างสภาพแวดล้อมจำลอง

การบันทึกอุณหภูมิและสัมผัสอาจอยู่ในรูปของคำบรรยายที่ละเอียด เช่น “พื้นเย็นกว่าปกติในยามเช้า” หรือ “ผิวหนังตอบสนองต่อแรงลมบางเบา” แต่คำบรรยายเช่นนี้ต้องระบุบริบทของเวลา สภาพอากาศ และตำแหน่งของร่างกายร่วมด้วย เพื่อไม่ให้ประสบการณ์ถูกตัดขาดจากเงื่อนไขของมัน

แอนิกา ยี (Anicka Yi, 1971-) ทำงานกับกลิ่น จุลชีพ และวัสดุอินทรีย์ในฐานะสื่อที่เชื่อมโยงชีววิทยา ความทรงจำ และการเมืองของร่างกาย ในโครงการ *You Can Call Me F* (2015) เธอทำงานกับตัวอย่างชีวภาพจาก

ผู้หญิง 100 คน และใช้กลิ่นกับสภาพแวดล้อมติดตั้งเพื่อทำให้สิ่งที่มองไม่เห็น เช่น ความกังวลเรื่องสุขอนามัย การปนเปื้อน และอำนาจทางเพศ กลายเป็นสิ่งที่ผู้ชมรับรู้ได้ผ่านร่างกาย (Yi, 2015)

กลิ่นในงานของยี่ จึงไม่ใช่องค์ประกอบตกแต่ง หากเป็นข้อมูลและวัสดุที่ทำให้ผู้ชมตระหนักถึงสิ่งที่สายตามองไม่เห็น



ภาพที่ 42 : Anicka Yi, You Can Call Me F, 2015

ภาพติดตั้ง, The Kitchen, New York

ที่มา : Anicka Yi Studio 7.3.4 การบันทึกผ่านร่างกาย, สืบค้นเมื่อ 25 กุมภาพันธ์ 2569

7.3.4 การบันทึกผ่านร่างกาย

Embodied Documentation

การบันทึกผ่านร่างกาย (Embodied Documentation) คือการเขียนหรือบันทึกที่ไม่แยกผู้วิจัยออกจากประสบการณ์ ผู้วิจัยยอมรับว่าร่างกายของตนเป็นส่วนหนึ่งของสนามข้อมูล เช่น การเปลี่ยนจังหวะการหายใจเมื่ออยู่ในพื้นที่ปิด ความเหนื่อยล้าหลังการเดินทางไกล การเปลี่ยนท่าทางเมื่อได้ยินเสียงบางประเภท หรือความรู้สึกไม่มั่นคงเมื่อเดินบนพื้นผิวที่ต่างกัน

การบันทึกผ่านร่างกายไม่ใช่การเขียนบันทึกส่วนตัวอย่างอิสระ หากต้องเชื่อมโยงความรู้สึกกับเหตุการณ์ สถานที่ เวลา และเงื่อนไขที่ตรวจสอบย้อนกลับได้ ผู้วิจัยอาจบันทึกสิ่งที่เกิดขึ้นก่อน ระหว่าง และหลังการอยู่ในพื้นที่ เพื่อมองเห็นการเปลี่ยนแปลงของการรับรู้ตนเองอย่างต่อเนื่อง

แนวคิดการวิจัยเชิงประสาทสัมผัสของซาราห์ พิงก์ (Sarah Pink) สนับสนุนการทำความเข้าใจประสบการณ์ผ่านร่างกายและการปฏิบัติจริง โดยไม่แยกการรับรู้ออกจากบริบททางสังคม วัฒนธรรม และพื้นที่ (Pink, 2015)

7.3.5 ความเปราะบางของข้อมูลเชิงประสบการณ์

The Fragility of Experiential Data

ข้อมูลเชิงประสบการณ์มีความเปราะบาง เพราะขึ้นอยู่กับบริบท เวลา และสถานะของผู้วิจัย การรับรู้เดียวกันอาจเปลี่ยนไปเมื่ออุณหภูมิเปลี่ยน เมื่อเสียงรบกวนเพิ่มขึ้น หรือเมื่อสภาพร่างกายและอารมณ์ของผู้วิจัยต่างออกไป

การยอมรับความเปราะบางนี้ไม่ใช่จุดอ่อน แต่เป็นความซื่อสัตย์ของวิธีวิทยา การระบุเงื่อนไขของประสบการณ์ เช่น วัน เวลา สภาพอากาศ ระยะเวลาในพื้นที่ วิธีการบันทึก และสถานะของร่างกาย ช่วยทำให้ข้อมูลเชิงประสบการณ์มีความโปร่งใสและตรวจสอบได้ในระดับหนึ่ง

การกลับไปเก็บข้อมูลซ้ำ การเปรียบเทียบบันทึกจากต่างช่วงเวลา การฟังร่วมกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง หรือการวางข้อมูลเชิงประสาทสัมผัสควบคู่กับภาพ เสียง แผนที่ และบันทึกภาคสนาม ล้วนช่วยให้การตีความไม่ยึดติดอยู่กับประสบการณ์ของผู้วิจัยคนเดียว

การวิจัยผ่านประสาทสัมผัสจึงไม่มุ่งสร้างข้อสรุปที่คงที่ หากมุ่งสร้างความเข้าใจที่สัมพันธ์กับเวลา พื้นที่ และร่างกาย เมื่อประสบการณ์ถูกบันทึกและสะท้อนคิดอย่างต่อเนื่อง ประสบการณ์นั้นสามารถก่อรูปเป็นความรู้ที่ลึกซึ้งขึ้น และมีชีวิต แม้จะไม่อยู่ในรูปของตัวเลขหรือข้อความเชิงตรรกะเพียงอย่างเดียว

7.4 การทำให้ “ประสบการณ์” กลายเป็นความรู้

Making “Experience” into Knowledge

หัวใจของบทนี้อยู่ที่คำถามสำคัญว่า เมื่อความรู้ไม่ได้อยู่ในรูปข้อความหรือข้อสรุปเชิงตรรกะเสมอไป เราจะทำให้ “สิ่งที่เกิดขึ้นกับร่างกาย” มีสถานะเป็นความรู้ได้อย่างไร

การทำให้ประสบการณ์กลายเป็นความรู้ ไม่ได้หมายความว่าเราต้องแปลงทุกสิ่งให้เป็นทฤษฎี หรือทำให้ความรู้ลึกซึ้งกลายเป็นข้อมูลที่ตายตัว หากหมายถึงการทำให้ประสบการณ์มีรูปแบบที่สื่อสารได้ สะท้อนคิดได้ และถูกวิพากษ์ได้ โดยไม่ทำลายความละเอียดอ่อนของมัน

ในบริบทของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย ประสบการณ์จึงไม่ได้อยู่ตรงข้ามกับความเข้มงวดทางวิชาการ ความเข้มงวดไม่ได้เกิดจากการกำจัดร่างกาย ความรู้สึก หรือความไม่แน่นอนออกไป แต่เกิดจากการทำให้

เห็นว่า ประสบการณ์นั้นเกิดขึ้นอย่างไร ภายใต้เงื่อนไขใด และส่งผลต่อการตัดสินใจในการสร้างงานอย่างไร (Nelson, 2013; Biggs & Büchler, 2007)

7.4.1 ประสบการณ์ในฐานะข้อมูลและหลักฐาน

Experience as Data and Evidence

ประสบการณ์ในงานสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยไม่ใช่เพียงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแล้วผ่านไป หากเป็นข้อมูล และหลักฐานของการรับรู้ที่มีบริบทและเงื่อนไขของตนเอง เช่น เวลา สถานที่ สภาพอากาศ เสียงรอบข้าง ความเหนื่อยล้าของร่างกาย หรือความสัมพันธ์กับผู้คนที่อยู่ร่วมในพื้นที่

การเรียกประสบการณ์ว่าเป็น “ข้อมูล” ไม่ได้หมายถึงการทำให้มันเป็นตัวเลขเสมอไป แต่หมายถึงการยอมรับว่า ประสบการณ์มีองค์ประกอบที่สามารถสังเกต บันทึก เปรียบเทียบ และนำมาใช้ตอบคำถามวิจัยได้ อย่างไรก็ตาม ประสบการณ์จะไม่กลายเป็นหลักฐานโดยอัตโนมัติ หากผู้วิจัยไม่แสดงให้เห็นบริบท วิธีการบันทึก และความสัมพันธ์ระหว่างประสบการณ์นั้นกับคำถามของการวิจัย

ตัวอย่างเช่น หากผู้วิจัยสนใจ “การรับรู้พื้นที่ผ่านเสียง” หลักฐานอาจไม่ใช่บทสัมภาษณ์เพียงอย่างเดียว แต่อาจเป็นชุดบันทึกเสียงจากหลายช่วงเวลา แผนที่การเดิน บันทึกการเปลี่ยนแปลงของร่างกายเมื่อเข้าใกล้แหล่งเสียง หรือช่วงความเงียบที่ทำให้การรับรู้พื้นที่เปลี่ยนไป ทั้งหมดนี้เป็นหลักฐาน เพราะแสดงให้เห็นว่าความรู้เกิดขึ้นในสถานการณ์จริงอย่างไร

ในลักษณะนี้ ข้อมูลเชิงประสบการณ์มิใช่ข้อมูลที่แยกออกจากผู้วิจัย แต่เป็นความรู้ที่ตั้งอยู่บนตำแหน่งแห่งที่ของร่างกาย ผู้วิจัยจึงต้องเปิดเผยเงื่อนไขของตนเองด้วยว่า กำลังฟังจากจุดใด อยู่ในพื้นที่นานเท่าใด และมีสิ่งใดส่งผลต่อการรับรู้ในขณะนั้น (Haraway, 1988)

7.4.2 การแปลงประสบการณ์เป็นรูปแบบศิลปะ

Transforming Experience into Artistic Forms

ในงานสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย “รูปแบบศิลปะ” ไม่ใช่การตกแต่งข้อมูล หรือขั้นตอนที่เกิดขึ้นหลังจากการวิจัยเสร็จสิ้น หากเป็นวิธีแปลงประสบการณ์ให้ปรากฏและสื่อสารได้ รูปแบบศิลปะจึงทำหน้าที่เสมือนภาษาอีกชนิดหนึ่ง ซึ่งสามารถเก็บความซับซ้อน ความคลุมเครือ และมีมิติทางอารมณ์ของประสบการณ์ไว้ได้โดยไม่ต้องลดทอนเหลือเพียงคำอธิบายเชิงตรรกะ

การแปลงประสบการณ์เป็นงานศิลปะอาจเกิดได้หลายรูปแบบ เช่น การจัดวางเสียงที่ทำให้ผู้ชมต้องเดินเพื่อรับรู้ การสร้างสภาพแวดล้อมที่ทำให้ผู้ชมสัมผัสอุณหภูมิ ความชื้น หรือความอึดอัด การออกแบบแสงและเงาเพื่อทำให้

ความทรงจำค่อย ๆ ปรากฏ หรือการใช้จังหวะ เวลา และการทำซ้ำเพื่อทำให้ผู้ชมรับรู้ความเปลี่ยนแปลงที่ช้าและละเอียด

จุดสำคัญคือ งานศิลปะไม่ควรเป็นเพียง “ภาพแทน” ของประสบการณ์ หากควรเป็นโครงสร้างที่ทำให้ประสบการณ์บางส่วนเกิดขึ้นใหม่ในอีกบริบทหนึ่ง กล่าวคือ ผู้ชมไม่ได้เพียงรับรู้ “ศิลปินรู้สึกอะไร” แต่ได้เข้าไปอยู่ในเงื่อนไขของการรับรู้ด้วย

ในกรณีนี้ ผลงานศิลปะจึงทำหน้าที่ทั้งเป็นผลลัพธ์ของการวิจัย และเป็นพื้นที่ที่ความรู้ถูกทดลอง ถ่ายทอด และเปิดให้เกิดการตีความใหม่ งานไม่ได้เพียงอธิบายข้อค้นพบ แต่ทำให้ผู้ชมได้พบกับข้อค้นพบนั้นผ่านประสบการณ์ของตนเอง (Borgdorff, 2012; Haseman, 2006)

7.4.3 จากความรู้สึกสู่โครงสร้างการอธิบาย

From Feeling to Structures of Explanation

ความท้าทายสำคัญของการทำงานกับประสบการณ์ คือความกังวลว่า “ความรู้สึก” จะเป็นเรื่องส่วนตัวเกินไปจนไม่สามารถใช้เป็นฐานของความรู้ได้ แต่ในงานวิจัยเชิงศิลปะ ความเข้มงวดไม่ได้มาจากการตัดความรู้สึกทิ้ง หากมาจากการจัดโครงสร้างให้ความรู้สึกสามารถอธิบายได้

การจัดโครงสร้างการอธิบายหมายถึง การแยกองค์ประกอบของประสบการณ์ออกมาอย่างชัดเจน ระบุเงื่อนไขของการเกิดประสบการณ์นั้น เชื่อมโยงประสบการณ์กับคำถามวิจัย และแสดงกระบวนการคิดว่า เหตุใดประสบการณ์ดังกล่าวจึงมีความหมายต่อการสร้างงาน

แทนที่จะเขียนว่า “ฉันรู้สึกว้าเสียนที่นั่นมากแล้ว” ผู้วิจัยอาจอธิบายว่า “ความรู้สึกไม่ปลอดภัยเริ่มปรากฏเมื่อเสียงย่านความถี่ต่ำกดทับเสียงรอบข้าง ทำให้การประเมินระยะของพื้นที่ผิดเพี้ยน ร่างกายตอบสนองด้วยการชะลอการเดิน หายใจสั้นลง และหันกลับไปมองด้านหลังบ่อยครั้ง”

ตัวอย่างเช่นนี้ไม่ได้ทำให้ความรู้สึกสูญหาย แต่ทำให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างเสียง พื้นที่ ร่างกาย และการตอบสนอง ความรู้สึกจึงถูกแปลงเป็นโครงสร้างการอธิบายที่ผู้อื่นสามารถเข้าใจ ได้แย้ง หรือพิจารณาต่อได้

7.4.4 การตรวจสอบซ้ำในงานเชิงประสบการณ์

Validation in Experiential Research

คำว่า “การตรวจสอบซ้ำ” ในงานเชิงประสบการณ์ไม่ได้หมายถึงการทำซ้ำให้ได้ผลเหมือนเดิมทุกครั้ง เพราะประสบการณ์ย่อมเปลี่ยนไปตามเวลา สถานที่ สภาพแวดล้อม และสภาวะของผู้รับรู้

การตรวจสอบซ้ำจึงหมายถึงการทำให้กระบวนการโปร่งใส และเปิดให้ผู้อื่นย้อนกลับมาตรวจสอบเงื่อนไขของการเกิดความรู้ได้ การตรวจสอบอาจทำผ่านการกลับไปยังพื้นที่เดิมในเวลาต่างกัน การบันทึกหลายรอบเพื่อเปรียบเทียบ การให้ผู้ร่วมวิจัยหรือผู้ชมทดลองรับรู้ภายใต้เงื่อนไขใกล้เคียงกัน หรือการเปิดเผยร่องรอยของกระบวนการ เช่น ไฟล์เสียง ภาพถ่าย เส้นทางเดิน โน้ตภาคสนาม และบันทึกการเปลี่ยนแปลงของงาน

นอกจากนี้ ผู้วิจัยควรสะท้อนคิดถึงความแตกต่างที่เกิดขึ้นด้วย เช่น ผลต่างนั้นมาจากสภาพอากาศ ฤดูกาล ระดับเสียงของพื้นที่ จำนวนผู้คน หรือสภาวะทางอารมณ์และร่างกายของตนเองหรือไม่

ความเข้มงวดจึงไม่ใช่การทำให้ประสบการณ์เป็นสูตรตายตัว แต่เป็นการทำให้การเกิดความรู้ “ตามรอยได้” และ “วิพากษ์ได้” ผู้อ่านหรือผู้ชมอาจไม่ได้รับรู้สิ่งเดียวกับศิลปินทั้งหมด แต่ควรเห็นได้ว่า ศิลปินเดินทางมาถึงข้อค้นพบหรือการตัดสินใจเชิงสร้างสรรค์นั้นได้อย่างไร (Biggs & Büchler, 2007; Nelson, 2013)

7.4.5 ความแตกต่างระหว่าง “ความรู้สึกส่วนตัว” กับ “ความรู้เชิงประสบการณ์”

The Difference between Personal Feeling and Experiential Knowledge

ความรู้สึกส่วนตัว คือสิ่งที่เกิดขึ้นกับบุคคลหนึ่งในช่วงเวลาเฉพาะ ความรู้สึกเช่นนี้มีคุณค่าในฐานะจุดเริ่มต้นของการสังเกต การตั้งคำถาม และการสร้างงาน แต่ยังไม่จำเป็นต้องกลายเป็นความรู้ในเชิงวิจัยทันที

ส่วนความรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Knowledge) คือประสบการณ์ที่ถูกทำให้มีสถานะเป็นความรู้ผ่านองค์ประกอบสำคัญอย่างน้อยสามประการ ได้แก่

ประการแรก มีคำถามกำกับ ประสบการณ์นั้นตอบ ทำทนาย หรือทำให้คำถามวิจัยเปลี่ยนไปอย่างไร

ประการที่สอง มีบริบทและเงื่อนไขชัดเจน ประสบการณ์เกิดขึ้นที่ไหน เมื่อไร กับใคร ภายใต้สภาพแวดล้อมและสถานะทางร่างกายเช่นใด

ประการที่สาม มีการสะท้อนคิดและการสื่อสาร ประสบการณ์นั้นถูกบันทึก แปลงเป็นรูปแบบศิลปะ หรืออธิบายให้ผู้อื่นเข้าใจ ได้แย้ง และวิพากษ์ได้อย่างไร

กล่าวอย่างง่าย ความรู้สึกส่วนตัวอาจเป็น “จุดเริ่มต้น” แต่ความรู้เชิงประสบการณ์คือการทำงานกับจุดเริ่มต้นนั้นอย่างมีวิธีวิทยา ในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย การทำให้ประสบการณ์กลายเป็นความรู้จึงไม่ใช่การเปลี่ยนศิลปะให้เป็นวิทยาศาสตร์ หากเป็นการทำให้ระบบความรู้เปิดรับว่า ความรู้บางชนิดเกิดจากการรับรู้โดยตรง และสามารถมีความเข้มงวดได้ในแบบของมันเอง

เมื่อประสบการณ์ถูกบันทึกอย่างเคารพบริบท ถูกจัดโครงสร้างให้สื่อสารได้ และเปิดให้วิพากษ์ได้ ประสบการณ์นั้นก็ไม่ได้เป็นเพียง “ความรู้สึก” หากเป็นความรู้ที่มีชีวิตและเคลื่อนไหวอยู่ในร่างกาย พื้นที่ และกระบวนการสร้างสรรค์

7.5 ความรู้เชิงพื้นที่

Spatial Knowledge

หากหัวข้อก่อนหน้าเสนอว่า “ประสบการณ์” สามารถเป็นความรู้ได้ หัวข้อนี้จะขยายต่อว่า “พื้นที่” เองก็สามารถเป็นโครงสร้างของความรู้ได้เช่นกัน ความรู้เชิงพื้นที่ (Spatial Knowledge) มิได้หมายถึงข้อมูลทางภูมิศาสตร์หรือพิกัดเชิงแผนที่เท่านั้น หากหมายถึงความเข้าใจพื้นที่ผ่านการเคลื่อนไหว การฟัง การอยู่ร่วม และการรับรู้ด้วยร่างกายทั้งระบบ

พื้นที่จึงไม่ใช่ฉากหลังของการวิจัย แต่เป็นเงื่อนไขที่มีส่วนร่วมในการผลิตความรู้ร่วมกับเรา พื้นที่มีจังหวะ มีเสียง มีอุณหภูมิ มีความทรงจำ และมีความสัมพันธ์ทางสังคมของตนเอง เมื่อศิลปินหรือผู้วิจัยเข้าไปอยู่ในพื้นที่ การรับรู้ของร่างกายย่อมเปลี่ยนไปตามสิ่งเหล่านี้ และความรู้ก็อีกแบบหนึ่งจึงค่อย ๆ ก่อตัวขึ้น

ในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย ความรู้เชิงพื้นที่จึงช่วยให้เราเข้าใจว่า ความรู้มิได้ลอยอยู่เหนือโลก หากเกิดจากการที่ร่างกายเข้าไปพัวพันกับโลกอย่างลึกซึ้ง และพื้นที่เองก็มีส่วนร่วมในการกำหนดสิ่งที่เรารับรู้ ตั้งคำถาม และสร้างสรรค์ (Massey, 2005; Merleau-Ponty, 1962)

7.5.1 พื้นที่ในฐานะสิ่งที่ถูกรับรู้ผ่านร่างกาย

Space as Something Perceived through the Body

พื้นที่ไม่ได้ถูกเข้าใจผ่านสายตาอย่างเดียว ร่างกายรับรู้ความสูงต่ำของพื้นผิวผ่านฝ่าเท้า รับรู้ความกว้างของห้องผ่านเสียงสะท้อน รับรู้ความแคบผ่านการเปลี่ยนจังหวะการหายใจ และรับรู้ความปลอดภัยหรือไม่ปลอดภัยผ่านทาง การเคลื่อนไหว และระดับความตึงตัวของร่างกาย

แนวคิดเชิงปรากฏการณ์วิทยาของมอริซ เมร์โล-ปงตี (Maurice Merleau-Ponty) เสนอว่า ร่างกายไม่ใช่วัตถุที่เพียง “อยู่ใน” พื้นที่ หากเป็นร่างกายที่ทำให้โลกและพื้นที่ปรากฏแก่เรา กล่าวคือ เราไม่ได้มีภาพของพื้นที่อย่างสมบูรณ์ก่อนจะเข้าไปอยู่ แต่พื้นที่ค่อย ๆ เผยตัวผ่านการเคลื่อนไหว การหัน การหยุด การสัมผัส และการรับรู้ของร่างกาย (Merleau-Ponty, 1962)

ในงานศิลปะเชิงพื้นที่ ความรู้จึงเกิดจากการที่ผู้ชมเดิน หยุด หันหลัง เปลี่ยนทิศทาง หรือปรับระยะห่างจากวัตถุและเสียง ร่างกายกลายเป็นเครื่องมือวัดที่มีชีวิต ซึ่งไม่ได้วัดพื้นที่ด้วยหน่วยมาตรฐานเท่านั้น แต่รับรู้แรงกดทับ ความโล่ง ความอึดอัด และความเปลี่ยนแปลงของพื้นที่จากภายในประสบการณ์

7.5.2 การเดินในฐานะวิธีวิทยา

Walking as Methodology

การเดิน (Walking) เป็นหนึ่งในวิธีวิทยาที่สำคัญของความรู้เชิงพื้นที่ เพราะการเดินทำให้พื้นที่ถูกอ่านอย่างช้าและมีจังหวะ การเดินเปิดโอกาสให้ผู้วิจัยรับรู้รายละเอียดที่ไม่ปรากฏในแผนที่ เช่น กลิ่น เสียง ความลาดเอียง พื้นผิว ความชื้น หรือความรู้สึกปลอดภัยและไม่ปลอดภัย

มิเชล เดอ เซร์โต (Michel de Certeau) มองว่าการเดินในเมืองเป็นการปฏิบัติที่ทำให้พื้นที่ซึ่งดูเป็นระบบตายตัว กลับมีชีวิตขึ้นจากเส้นทางและการใช้พื้นที่ของผู้คน (de Certeau, 1984) การเดินจึงมิใช่เพียงการเคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง แต่เป็นการอ่าน การเขียน และการสร้างความหมายให้พื้นที่ผ่านร่างกาย

ริชาร์ด ลอง (Richard Long) ใช้การเดินเป็นกระบวนการสร้างงานอย่างต่อเนื่อง ผลงานของเขาไม่ได้อยู่เพียงในภาพถ่าย ข้อความ หรือวัตถุที่นำกลับมาแสดง หากอยู่ในร่องรอยของการเคลื่อนไหวในภูมิทัศน์ การเดินจึงมิใช่การเดินทางไปยังจุดหมาย แต่เป็นการทำงานกับระยะ เวลา การวัด และความสัมพันธ์ระหว่างร่างกายกับภูมิประเทศ (Long, n.d.)

ในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย การเดินอาจถูกออกแบบให้เป็นการเก็บข้อมูล เช่น เดินในช่วงเวลาที่ต่างกัน เดินพร้อมบันทึกเสียง เดินพร้อมจดบันทึกแรงกดของพื้นผิว หรือเดินตามเส้นทางเดิมซ้ำหลายครั้ง การทำซ้ำเช่นนี้ช่วยให้พื้นที่เผยรูปแบบบางอย่างที่อาจมองไม่เห็นในครั้งแรก

7.5.3 เสียงกับการสร้างแผนที่เชิงเสียง

Sound and Acoustic Mapping

การสร้างแผนที่เชิงเสียง (Acoustic Mapping) คือการทำความเข้าใจพื้นที่ผ่านเสียง แทนที่จะวัดระยะทางด้วยเมตรหรือพิกัดเพียงอย่างเดียว ผู้วิจัยอาจพิจารณาความถี่ ความดัง ทิศทาง ระยะสะท้อน ช่วงเวลาของการเกิดเสียง และความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับการเคลื่อนไหวของผู้คน

แผนที่เชิงเสียงอาจประกอบด้วยการบันทึกเสียงจากหลายจุดในพื้นที่เดียวกัน การเปรียบเทียบเสียงในช่วงเวลาต่าง ๆ การสังเกตเวลาที่เสียงหนาแน่นหรือเบาบาง หรือการเชื่อมโยงเสียงกับตำแหน่งและกิจกรรมของผู้คน แผนที่แบบนี้จึงไม่ใช่แผนที่ของถนน แต่เป็นแผนที่ของประสบการณ์ การใช้งาน และจังหวะชีวิตของพื้นที่

บิล ฟอนทานา (Bill Fontana) ใช้เสียงแวดล้อมเป็นวัสดุในการสร้างประติมากรรมเสียงเฉพาะพื้นที่ เขานำเสียงจากสถานที่หนึ่งไปปรากฏในอีกพื้นที่หนึ่ง เพื่อให้ผู้ฟังตระหนักถึงความต่างระหว่างสิ่งที่ได้ยินกับสิ่งที่มองเห็น ตัวอย่างเช่น *Sound Island* (1994) ซึ่งส่งเสียงคลื่นทะเลจากชายฝั่งนอร์ม็องดีไปยังประตูชัยอาร์กเดอเทรียฟในกรุงปารีส ทำให้พื้นที่เมืองและความทรงจำทางประวัติศาสตร์ถูกอ่านใหม่ผ่านเสียง (Fontana, n.d.)

ในบริบทนี้ เสียงจึงทำหน้าที่เป็นแผนที่ที่มีชีวิต เพราะเปลี่ยนไปตามเวลา สภาพแวดล้อม และตำแหน่งของผู้ฟัง การฟังทำให้เราเห็นว่าพื้นที่เดียวกันอาจมีหลายชั้นของความจริงดำรงอยู่พร้อมกัน

7.5.4 การจัดวางเสียงในพื้นที่และการสร้างความหมาย

Sound Installation, Space, and the Construction of Meaning

เมื่อเสียงถูกจัดวางในพื้นที่ เสียงไม่ได้เพียงเติมบรรยากาศ แต่สร้างตรรกะเชิงพื้นที่ใหม่ เสียงที่อยู่เหนือศีรษะ อาจทำให้พื้นที่สูงและเปิดออก เสียงต่ำที่มาจากพื้นอาจทำให้พื้นที่รู้สึกหนักและกดทับ ขณะที่เสียงที่เคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่งอาจทำให้ผู้ชมต้องเปลี่ยนตำแหน่งหรือเคลื่อนตาม

เจเน็ต คาร์ดิฟฟ์ (Janet Cardiff) สร้างงานที่ผสมเสียงบรรยายกับการเดินจริงในเมือง ผลงาน *The Missing Voice (Case Study B)* (1999) ให้ผู้ฟังเดินตามเสียงนำทางผ่านย่านสปีดฟิลด์สในลอนดอน ทำให้พื้นที่จริง เรื่องเล่า ความทรงจำ และจินตนาการซ้อนทับกันอยู่ในเวลาเดียวกัน (Cardiff, 1999)

การจัดวางเสียงจึงไม่ใช่การตกแต่งพื้นที่ หากเป็นการจัดระเบียบความหมายใหม่ เสียงสามารถทำให้พื้นที่เดียวกันถูกอ่านในฐานะพื้นที่ของความทรงจำ ความระแวง ความรุนแรง หรือความใกล้ชิดได้อย่างสิ้นเชิง ผู้ชมไม่ได้เพียงรับฟังเรื่องเล่า แต่ต้องใช้ร่างกายเดินเข้าไปอยู่ในโครงสร้างของเรื่องเล่าด้วย

7.5.5 พื้นที่ในฐานะประสบการณ์มากกว่าพิกัด

Space as Experience Rather than Coordinates

แผนที่ให้พิกัด แต่ประสบการณ์ให้ความหมาย พื้นที่ในเชิงพิกัดอาจเหมือนเดิม แต่พื้นที่ในเชิงประสบการณ์ เปลี่ยนไปตามเวลา ผู้คน สภาพแวดล้อม และบริบททางสังคม

ความรู้เชิงพื้นที่จึงเน้นว่า พื้นที่ไม่ใช่เพียงตำแหน่งบนโลก แต่เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างร่างกาย เสียง วัสดุ ความทรงจำ และความสัมพันธ์ทางสังคม พื้นที่หนึ่งอาจเป็นทั้งพื้นที่ปลอดภัยและพื้นที่คุกคาม เป็นทั้งสถานที่ทางกายภาพและสถานที่ทางจิตใจ หรือเป็นทั้งภูมิประเทศและภูมิความทรงจำในเวลาเดียวกัน (Tuan, 1977; Massey, 2005)

ในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย พื้นที่จึงไม่ใช่ฉากหลังของงาน หากเป็นส่วนหนึ่งของวิถีวิทยา ความรู้เชิงพื้นที่เกิดจากการอยู่ การเดิน การฟัง และการจัดวางประสบการณ์ในรูปแบบที่ทำให้ผู้อื่นรับรู้และวิพากษ์ได้

เมื่อพื้นที่ถูกเข้าใจผ่านร่างกาย เราจะเห็นว่า ความรู้ไม่ได้เกิดขึ้นก่อนการเผชิญโลก หากเกิดขึ้นพร้อมกับการเคลื่อนไหว การรับฟัง และการอยู่ร่วมกับโลกในแต่ละครั้ง

7.6 ร่างกายในฐานะห้องปฏิบัติการ

The Body as a Laboratory

หากหวัชก่อนหน้าเสนอว่าพื้นที่คือแหล่งผลิตความรู้ หวัชนี้จะขยับเข้าใกล้อีกขั้นหนึ่งว่า “ร่างกาย” เองคือห้องปฏิบัติการที่มีชีวิต การวิจัยผ่านร่างกาย (Embodied Research) ไม่ได้ใช้ร่างกายเพียงเป็นสื่อกลาง แต่ภายในของร่างกาย คือส่วนหนึ่งของวิถีวิทยา

ร่างกายจึงไม่ใช่วัตถุที่ถูกสังเกตจากภายนอก หากเป็นพื้นที่ที่ความรู้เกิดขึ้นโดยตรง ความเหนื่อยล้า การหายใจ การทรงตัว ความตึงเครียด หรือการปรับตัวต่อสภาพแวดล้อม ล้วนทำให้เรารับรู้โลกต่างออกไป

ในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย การยอมรับร่างกายเป็นห้องปฏิบัติการ ไม่ได้หมายถึงการยกประสบการณ์ส่วนตัวขึ้นเป็นข้อสรุปโดยลำพัง แต่หมายถึงการบันทึก สะท้อนคิด และเชื่อมโยงประสบการณ์ทางกายเข้ากับคำถาม พื้นที่ เวลา และกระบวนการสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ

7.6.1 การวิจัยผ่านร่างกาย

Embodied Research

การวิจัยผ่านร่างกาย คือการวิจัยที่ยอมรับว่าความรู้ไม่ได้อยู่แยกจากประสบการณ์ทางกาย ความเข้าใจบางอย่างเกิดจากการเคลื่อนไหว การสัมผัส ความสมดุล น้ำหนัก แรงต้านของกล้ามเนื้อ และการเปลี่ยนแปลงของร่างกายเมื่ออยู่ในสถานการณ์เฉพาะ

แนวคิดนี้สอดคล้องกับปรากฏการณ์วิทยาของมอริซ เมร์โล-ปงตี (Maurice Merleau-Ponty) ซึ่งมองว่าร่างกายเป็นศูนย์กลางของการรับรู้โลก เราไม่ได้มีความเข้าใจโลกจากจิตที่แยกตัวออกจากร่างกาย แต่รับรู้โลกผ่านร่างกายที่กำลังเคลื่อนไหว สัมผัส และเข้าไปอยู่ในสถานการณ์ต่าง ๆ (Merleau-Ponty, 1962)

ในงานศิลปะการแสดง ร่างกายจึงทำหน้าที่เป็นทั้งผู้ตั้งคำถามและพื้นที่ทดลอง การเปลี่ยนท่าทาง การยืนเป็นเวลานาน การเคลื่อนไหวซ้ำ หรือการจำกัดการกระทำบางอย่าง สามารถกลายเป็นข้อมูลที่สะท้อนสถานะของความอดทน อำนาจ การควบคุม และความสัมพันธ์กับผู้ชมได้

อย่างไรก็ตาม การวิจัยผ่านร่างกายต้องอาศัยการสังเกตตนเองอย่างละเอียด ผู้วิจัยควรบันทึกว่าอะไรเปลี่ยนไปในร่างกาย เหตุใดจึงเปลี่ยน และการเปลี่ยนแปลงนั้นส่งผลต่อการรับรู้หรือการตัดสินใจสร้างงานอย่างไร เพื่อไม่ให้ประสบการณ์ทางกายกลายเป็นเพียงคำบอกเล่าที่แยกขาดจากบริบท

7.6.2 การเคลื่อนไหว การหายใจ และจังหวะ

Movement, Breathing, and Rhythm

การเคลื่อนไหวคือรูปแบบพื้นฐานของการรู้ การเดินช้า ๆ ทำให้พื้นที่เผยแพร่ละเอียดที่ต่างจากการเดินเร็ว การยืนหยุดนิ่งทำให้เสียงเล็ก ๆ ปรากฏชัดขึ้น ขณะที่การเคลื่อนไหวช้าอาจทำให้ร่างกายเริ่มรับรู้ความเปลี่ยนแปลงของพื้นผิว ระยะ และจังหวะของสถานที่

การหายใจเองก็เป็นจังหวะของการรับรู้ เสียงที่ต่อเนื่องหรือกดทับอาจทำให้ลมหายใจสั้นลง พื้นที่แคบอาจทำให้ร่างกายตึงตัว หรือเสียงย่านความถี่ต่ำอาจทำให้เกิดการสั่นสะเทือนบริเวณหน้าอก การบันทึกจังหวะการหายใจและการเปลี่ยนแปลงของร่างกายในพื้นที่ต่างกัน จึงช่วยเผยให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างร่างกายกับสิ่งแวดล้อมได้

แนวคิดเรื่องจังหวะ (Rhythm) จึงไม่ใช่เพียงองค์ประกอบเชิงสุนทรียะ หากเป็นโครงสร้างที่เชื่อมเวลา พื้นที่ และชีวิตประจำวันเข้าด้วยกัน ร่างกายมีจังหวะของตนเอง ขณะที่พื้นที่ก็มีจังหวะของเสียง ผู้คน แสง อุณหภูมิ และกิจกรรมที่ดำเนินอยู่ (Lefebvre, 2004)

มารินา อบราโมวิช (Marina Abramović) ใช้ร่างกายและความนิ่งเป็นพื้นที่ทดลองอย่างต่อเนื่อง ในผลงาน *The Artist Is Present* (2010) การนั่งเผชิญหน้ากับผู้ชมอย่างเงียบงันเป็นเวลายาวนาน ทำให้ความรู้ไม่ได้เกิดจากคำพูด หากเกิดจากการอยู่ร่วมกันในเวลาเดียวกัน ความนิ่ง การสบตา และการเปลี่ยนแปลงของอารมณ์และร่างกายจึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหางาน (Museum of Modern Art, 2010)

จังหวะในงานลักษณะนี้จึงไม่ใช่เพียงรูปแบบของการแสดง แต่เป็นเงื่อนไขที่ทำให้ผู้แสดงและผู้ชมรับรู้ตนเองและกันและกันในระดับที่ต่างออกไป

7.6.3 ความเหนื่อยล้า ความเงียบ และเวลา

Fatigue, Silence, and Time

ความเหนื่อยล้าเป็นข้อมูลสำคัญในการวิจัยผ่านร่างกาย เพราะเปิดเผยขีดจำกัดของร่างกาย การยืน เดิน หรืออยู่กับเสียงบางประเภทเป็นเวลานาน ทำให้ความรู้สึกต่อพื้นที่เปลี่ยนไป สิ่งที่เคยเป็นเพียงเสียงพื้นหลังอาจค่อย ๆ กลายเป็นแรงกดทับ สิ่งที่เคยรู้สึกปลอดภัยอาจกลายเป็นพื้นที่ที่ร่างกายเริ่มตึงเครียด

เวลาในที่นี้จึงไม่ใช่เพียงตัวเลขบนหน้าปัดนาฬิกา แต่คือระยะเวลาที่ร่างกายต้องอยู่กับสถานการณ์หนึ่ง การอยู่ในพื้นที่เสียงดังเป็นเวลานานย่อมต่างจากการเดินผ่านเพียงไม่กี่นาที ความเหนื่อยล้าจึงอาจทำหน้าที่เป็น เครื่องมือวัดความเข้มข้นและผลสะสมของประสบการณ์

เตอชิง เซียะห์ (Tehching Hsieh) ทำงานกับเวลา ความอดทน และข้อจำกัดของร่างกายผ่านการแสดง ระยะเวลา ผลงาน *One Year Performance 1978–1979 (Cage Piece)* กำหนดให้ศิลปินใช้ชีวิตภายในกรงเป็นเวลา หนึ่งปี โดยมีภาพถ่ายบันทึกสภาพของเขาในแต่ละวัน งานนี้ทำให้เห็นว่า เวลาไม่ได้เป็นเพียงกรอบภายนอกของผลงาน หากเป็นวัสดุที่เปลี่ยนทั้งร่างกาย การรับรู้ และความหมายของการดำรงอยู่ (Hsieh, 1978–1979)

ความเจ็บก็เป็นข้อมูลเช่นกัน เมื่อสิ่งเร้าลดลง ร่างกายอาจเริ่มรับรู้รายละเอียดเล็ก ๆ เช่น เสียงภายใน ลมหายใจ การเต้นของหัวใจ หรือการเคลื่อนไหวของอากาศ ความเจ็บจึงไม่ใช่ความว่างเปล่า แต่เป็นช่วงเวลาที่เปิดให้ ประสบการณ์สัมผัสทำงานละเอียดขึ้น

7.6.4 ร่างกายในฐานะพื้นที่ของความเปลี่ยนแปลง

The Body as a Site of Transformation

ร่างกายไม่คงที่ หากเปลี่ยนไปตามสภาพแวดล้อม อายุ ความทรงจำ ประสบการณ์ และความสัมพันธ์กับผู้อื่น การวิจัยผ่านร่างกายจึงต้องยอมรับความเปลี่ยนแปลงนี้เป็นส่วนหนึ่งของข้อมูล

ร่างกายอาจตอบสนองต่อพื้นที่หนึ่งด้วยความสบาย แต่ในอีกบริบทหนึ่งอาจรู้สึกตึงเครียด อึดอัด หรือ ระแวงระวัง การเปลี่ยนแปลงนี้ไม่ได้ทำให้ข้อมูลไม่น่าเชื่อถือ หากช่วยให้เห็นว่า ความรู้เกิดจากความสัมพันธ์ที่ เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ระหว่างร่างกาย สภาพแวดล้อม และเงื่อนไขทางสังคม

เอร์เนสโต เนโต (Ernesto Neto) สร้างสภาพแวดล้อมที่เชิญให้ผู้ชมเดิน สัมผัส ดมกลิ่น เอนกาย หรือใช้เวลาอยู่ภายในงาน วัสดุอินทรีย์ ผืนผ้ายัด โครงสร้างถัก และกลืนเครื่องเทศ ทำให้ร่างกายของผู้ชมกลายเป็นส่วนหนึ่งของงาน ความรู้จึงเกิดจากการอยู่ร่วมและการเคลื่อนไหวภายในพื้นที่ มากกว่าการยืนมองผลงานจากระยะห่าง (Tanya Bonakdar Gallery, n.d.)

ในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย ร่างกายจึงไม่ใช่เพียงผู้รับข้อมูล แต่เป็นพื้นที่ทดลองที่มีชีวิต ทุกการเคลื่อนไหว ทุกลมหายใจ และทุกความเหนื่อยล้า ล้วนเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการที่ทำให้ความรู้ก่อตัวขึ้น อย่างต่อเนื่อง

เมื่อร่างกายถูกยอมรับในฐานะห้องปฏิบัติการ ความรู้ก็ไม่ได้อยู่ในเอกสารหรือวัตถุเท่านั้น หากอยู่ในกระบวนการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นภายในตัวเราเอง และสามารถถูกบันทึก สะท้อนคิด และสื่อสารออกไปได้อย่างมีความเข้มงวดในแบบของมันเอง

7.7 ข้อเสนอของบทนี้

The Proposition of This Chapter

บทนี้เสนอว่า หากเรายอมรับว่าศิลปะสามารถเป็นการวิจัยได้ เราจำเป็นต้องขยายความหมายของ “ความรู้” ให้กว้างกว่าภาษา ข้อเสนอทั้งสี่ประการต่อไปนี้นี้ได้เป็นเพียงบทสรุปเชิงแนวคิด หากเป็นการปรับกรอบญาณวิทยาของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยอย่างชัดเจน

7.7.1 ความรู้ไม่จำเป็นต้องเป็นภาษา

Knowledge Does Not Have to Be Language

ความรู้ในความเข้าใจแบบสมัยใหม่มักถูกผูกไว้กับถ้อยคำ การเขียน และข้อสรุปเชิงเหตุผล แต่บทนี้เสนอว่า มีความรู้บางชนิดที่ไม่สามารถแปลเป็นภาษาได้ครบถ้วน เช่น ความรู้จากการฟังเสียงสะท้อนในพื้นที่โล่ง ความรู้จากการอยู่ในความเงียบยาวนาน หรือความรู้จากการเคลื่อนไหวช้า ๆ จนร่างกายเริ่มรับรู้จังหวะใหม่

สิ่งเหล่านี้ไม่ใช่ความรู้ที่ “ขาดภาษา” หากเป็นความรู้ที่มีโครงสร้างของตนเองในระดับผัสสะ เวลา และการรับรู้ ภาษาอาจเข้ามาช่วยอธิบายภายหลัง แต่ไม่ได้เป็นเงื่อนไขแรกของการเกิดความรู้เสมอไป

การยอมรับเช่นนี้ไม่ได้ลดทอนความเข้มงวด หากทำให้เราเปิดพื้นที่ให้รูปแบบการรู้ที่หลากหลายปรากฏได้ โดยไม่ถูกบีบให้เข้าสู่กรอบของข้อความหรือข้อสรุปแบบเดียว ความรู้จึงอาจเกิดขึ้นในเสียง จังหวะ ความนิ่ง การเคลื่อนไหว และสภาพแวดล้อมที่ร่างกายเข้าไปอยู่ร่วมด้วย (Voegelin, 2010; LaBelle, 2010)

7.7.2 การฟังคือการวิจัย

Listening Is Research

การฟังในบทนี้ไม่ใช่การได้ยินเสียงเท่านั้น แต่คือการเปิดตนเองต่อสิ่งที่ไม่ปรากฏในสายตา การฟังต้องอาศัยเวลา ความนิ่ง และการยอมรับว่าความหมายอาจไม่มาถึงทันที

เมื่อผู้วิจัยฟังอย่างตั้งใจ เสียงเล็ก ๆ ที่เคยถูกมองข้ามอาจกลายเป็นข้อมูล เสียงพื้นหลังอาจเผยโครงสร้างทางสังคม เสียงเงียบอาจเปิดเผยความตึงเครียดหรือสิ่งที่ไม่สามารถกล่าวออกมาได้ การฟังจึงเป็นวิธีวิทยา เพราะมันสร้างเงื่อนไขให้ความรู้เกิดขึ้น

การฟังคือการอยู่กับความไม่แน่นอนโดยไม่เร่งสรุป และเป็นการยอมรับว่าความรู้บางอย่างต้องใช้เวลาในการปรากฏ ผู้วิจัยจึงไม่ได้เพียงฟังเพื่อเก็บข้อมูล แต่ฟังเพื่อให้พื้นที่ ผู้คน วัตถุ และจังหวะของสิ่งแวดล้อมได้เผยตัวในแบบของตนเอง (Pink, 2015; Westerkamp, 1974)

7.7.3 ร่างกายคือเครื่องมือคิด

The Body Is an Instrument of Thought

บทนี้เสนออย่างชัดเจนว่า ร่างกายไม่ใช่เพียงตัวรับข้อมูล หากเป็นเครื่องมือคิด การเปลี่ยนจังหวะการเดินอาจทำให้พื้นที่ที่ถูกอ่านใหม่ การหายใจลึกขึ้นอาจทำให้เสียงถูกเข้าใจต่างไป ความเหนื่อยล้าอาจเผยให้เห็นขีดจำกัดของพื้นที่หรือระยะเวลาที่ผู้วิจัยกำลังเผชิญอยู่

การคิดผ่านร่างกายหมายถึงการยอมรับว่า การเคลื่อนไหว ความเหนื่อยล้า การทรงตัว และจังหวะภายในมีบทบาทต่อกระบวนการรู้ การรับรู้ไม่ได้เกิดจากสมองเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการประสานของระบบประสาท กล้ามเนื้อ การหายใจ การทรงตัว และสภาพแวดล้อม

เมื่อร่างกายถูกยอมรับในฐานะเครื่องมือคิด งานวิจัยจึงไม่จำกัดอยู่ที่โต๊ะทำงาน หากขยายไปสู่การเดิน การฟัง การอยู่ การพัก การสัมผัส และการสังเกตตนเองในขณะที่อยู่ร่วมกับโลก (Merleau-Ponty, 1962; Ingold, 2011)

7.7.4 ประสบการณ์คือสนามความรู้

Experience Is a Field of Knowledge

ท้ายที่สุด บทนี้ชี้ให้เห็นว่า ประสบการณ์ไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นก่อนความรู้ หากเป็นสนามที่ความรู้ก่อตัว ประสบการณ์คือพื้นที่ที่ร่างกาย เสียง เวลา พื้นที่ และความสัมพันธ์กับผู้อื่นมาบรรจบกัน

สนามความรู้นี้ไม่คงที่ มันเปลี่ยนไปตามบริบท และต้องการการบันทึก การสะท้อนคิด และการจัดวางเพื่อให้ปรากฏชัด การวิจัยเชิงศิลปะจึงไม่ได้พยายามสกัดประสบการณ์ให้เหลือเพียงข้อสรุป หากพยายามทำให้เงื่อนไขของประสบการณ์นั้นถูกมองเห็น เข้าใจ และเปิดให้วิพากษ์ได้

เมื่อรวมข้อเสนอทั้งสี่เข้าด้วยกัน เราจะเห็นว่า บทนี้ไม่ได้เพียงกล่าวถึงเสียงหรือร่างกาย หากกำลังเสนอญาณวิทยาที่ตั้งอยู่บนผัสสะ เวลา และการอยู่ร่วม ความรู้ในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยจึงไม่ได้จำกัดอยู่ในข้อความ แต่แผ่กระจายอยู่ในจังหวะของการฟัง การเคลื่อนไหว และประสบการณ์ที่เกิดขึ้น “ระหว่างเรา” กับโลกอย่างต่อเนื่อง (Nelson, 2013; Haraway, 1988)

กรณีศึกษา : ลา มอนเต ยัง และ มาเรียน ซาซีลา

Case Study: La Monte Young and Marian Zazeela

ผลงาน *Dream House* เป็นตัวอย่างสำคัญที่ทำให้เห็นว่า เสียง ร่างกาย และประสบการณ์สามารถกลายเป็นสนามความรู้ได้อย่างไร โดยผลงานนี้เป็นสภาพแวดล้อมเสียงและแสงที่พัฒนาร่วมกันโดยลา มอนเต ยัง (La Monte Young) และมาเรียน ซาซีลา (Marian Zazeela)

Dream House ไม่ได้เสนอ “เนื้อหา” ผ่านเรื่องเล่าหรือข้อความ หากสร้างเงื่อนไขให้ผู้ชมเข้าไปอยู่กับเสียง ความถี่ต่อเนื่อง แสงสี และระยะเวลาที่ยืดออก ผู้ชมไม่ได้เพียงฟังเสียงจากภายนอก แต่รับรู้การเปลี่ยนแปลงของเสียง ผ่านตำแหน่งร่างกาย การเคลื่อนที่ การยืน การนั่ง และระยะเวลาที่อยู่ในพื้นที่

เมื่อผู้ชมเปลี่ยนตำแหน่งในห้อง การรับรู้เสียงและความสัมพันธ์กับแสงก็เปลี่ยนไป ประสบการณ์จึงไม่ได้เกิดจากองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่ง หากเกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างความถี่ พื้นที่ ร่างกาย และเวลา ผู้ชมแต่ละคนอาจรับรู้เสียงเดียวกันต่างกัน เพราะตำแหน่ง การเคลื่อนไหว และสภาวะของร่างกายไม่เหมือนกัน

ในแง่ *Dream House* ทำให้เห็นอย่างชัดเจนว่า ความรู้ไม่จำเป็นต้องเริ่มจากภาษา การฟังไม่ใช่เพียงการรับเสียง ร่างกายไม่ใช่เพียงผู้ชม และประสบการณ์ไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นแล้วผ่านไป หากเป็นกระบวนการที่ทำให้ผู้ชมตระหนักถึงความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับเสียง แสง เวลา และพื้นที่

ผลงานนี้จึงมีความสำคัญต่อการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย เพราะมันเสนอว่างานศิลปะสามารถเป็น “สภาวะทดลอง” ที่เปิดให้ความรู้เกิดขึ้นผ่านการอยู่ร่วมและการรับรู้โดยตรง ไม่ใช่เพียงผ่านคำอธิบายหรือการตีความหลังจากประสบการณ์จบลง

กล่าวอีกแบบหนึ่ง *Dream House* ไม่ได้บอกผู้ชมว่าควรเข้าใจอะไร แต่สร้างเงื่อนไขให้ผู้ชมค้นพบว่า ร่างกายของตนกำลังรับรู้อะไร และการรับรู้มันเปลี่ยนไปอย่างไรเมื่อเวลา พื้นที่ และเสียงทำงานร่วมกัน



ภาพที่ 43 : La Monte Young, Marian Zazeela และ Jung Hee Choi, *Dream House*, สภาพแวดล้อมเสียงและแสง (Sound and Light Environment), พัฒนาเริ่มตั้งแต่ 1962

ที่มา : MELA Foundation. (n.d.). *Dream House*, สืบค้นเมื่อ 24 กุมภาพันธ์ 2569

กรณีศึกษา : เสียง ร่างกาย และประสบการณ์ในผลงาน *Dream House*

Case Study: Sound, Body, and Experience in *Dream House*

Dream House เป็นสภาพแวดล้อมเสียงและแสง (Sound and Light Environment) ที่พัฒนาร่วมกันโดย ลา มอนเต ยัง (La Monte Young) มาเรียน ซาซีลา (Marian Zazeela) และในผลงานระยะหลังมีจุง ฮี ชเว (Jung Hee Choi) ร่วมสร้างสรรค์ด้วย แนวคิดของงานเริ่มพัฒนามาตั้งแต่ช่วงต้นคริสต์ทศวรรษ 1960 โดยมุ่งสร้างพื้นที่ถาวรหรือพื้นที่ระยะยาวที่เสียงและแสงดำเนินต่อเนื่อง ไม่จำเป็นต้องมีจุดเริ่มต้นและจุดจบแบบคอนเสิร์ตทั่วไป (MELA Foundation, n.d.; Dia Art Foundation, 2015)

งานนี้มีได้เสนอเนื้อเรื่องหรือข้อสรุปผ่านคำบรรยาย หากสร้างเงื่อนไขให้ผู้ชมเข้าไปอยู่กับเสียงความถี่คงที่หรือเสียงยาวต่อเนื่อง (Sustained Tones/Drones) ร่วมกับแสงและสถาปัตยกรรมของพื้นที่ ผู้ชมจึงรับรู้ผลงานผ่านการฟัง การยืน การเดิน การหยุดนิ่ง และการเปลี่ยนตำแหน่งของร่างกายภายในห้อง

เสียงเดียวกันอาจเปลี่ยนลักษณะไปเมื่อผู้ชมขยับเพียงไม่กี่ก้าว เพราะตำแหน่งของร่างกายสัมพันธ์กับการสะท้อนของเสียง ระยะห่างจากลำโพง วัสดุของผนังและพื้น รวมถึงการแทรกสอดของคลื่นเสียงในพื้นที่ ประสบการณ์จึงไม่ได้เกิดจากเสียงเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างเสียง พื้นที่ เวลา และร่างกายของผู้ชม

1) ความรู้ไม่จำเป็นต้องเป็นภาษา

Knowledge Does Not Have to Be Language

ใน *Dream House* ไม่มีบทบรรยายเชิงเนื้อเรื่อง ไม่มีคำสั่งว่าผู้ชมต้องเข้าใจอะไร และไม่มีข้อสรุปที่กำหนดไว้ล่วงหน้า ผู้ชมไม่ได้เข้าถึงงานผ่านถ้อยคำเป็นอันดับแรก แต่ผ่านการอยู่กับคลื่นเสียงต่อเนื่องในระยะเวลาหนึ่ง

การรับรู้พื้นที่เปลี่ยนไปตามตำแหน่งที่ยืน ระยะเวลาที่อยู่ และการเคลื่อนไหวของตนเอง ผู้ชมบางคนอาจรับรู้เสียงหนึ่งว่าคงที่ ขณะที่อีกคนหนึ่งอาจรับรู้เสียงเดียวกันว่ากำลังเคลื่อนตัว เปลี่ยนความหนาแน่น หรือเกิดแรงสั่นสะเทือนต่างกัน

ความรู้จึงไม่ใช่ความรู้เชิงอธิบาย หากเป็นความรู้เชิงประสบการณ์ตรง (Experiential Knowledge) ผู้ชมอาจไม่สามารถแปลสิ่งที่รับรู้ได้ทั้งหมดเป็นภาษา แต่สามารถตระหนักได้ว่า เสียง พื้นที่ และร่างกายกำลังสร้างความสัมพันธ์ใหม่ขึ้นอย่างไร

2) การฟังคือการวิจัย

Listening Is Research

ผลงานของ ย้ง และ ซาซีลา ต้องการการฟังอย่างต่อเนื่อง เพราะเมื่อผู้ชมอยู่กับเสียงเป็นระยะเวลานาน การรับรู้จะค่อย ๆ เปลี่ยนจากการฟังเสียงโดยรวม ไปสู่การสังเกตความแตกต่างเล็ก ๆ ของความถี่ การก้อง การสั่น และการเปลี่ยนแปลงตามตำแหน่งภายในห้อง

ผู้ฟังอาจเริ่มตระหนักถึงความสัมพันธ์ระหว่างเสียงหลักกับเสียงที่เกิดจากการแทรกสอดของคลื่น เช่น ความถี่รอง เสียงเต้น (Beating Tones) หรือความเปลี่ยนแปลงของแรงสั่น แม้แหล่งกำเนิดเสียงจะยังคงอยู่ที่เดิม

การฟังจึงกลายเป็นกระบวนการค้นพบ ไม่ใช่การบริโภคเสียง ผู้ชมไม่ได้เพียงรับเสียงที่จัดวางไว้ แต่ค่อย ๆ เรียนรู้วิธีฟังพื้นที่ ฟังการเปลี่ยนแปลงของความถี่ และฟังการตอบสนองของตนเองภายในพื้นที่นั้น

3) ร่างกายคือเครื่องมือคิด

The Body Is an Instrument of Thought

เสียงใน *Dream House* ไม่ได้ทำงานผ่านหูเพียงอย่างเดียว แต่สัมพันธ์กับร่างกายในระดับกายภาพ ผู้ชมอาจรับรู้แรงสั่น ความหนาแน่นของเสียง หรือความแตกต่างระหว่างการยืนอยู่ใกล้และไกลจากจุดกำเนิดเสียง

ร่างกายจึงไม่ใช่ผู้รับข้อมูลอย่างเฉย ๆ หากเป็นส่วนหนึ่งของระบบเสียง การคิดเกิดผ่านการทรงตัว การหายใจ การยืน การเดิน และการเคลื่อนตำแหน่งในพื้นที่ ผู้ชมใช้ร่างกายของตนเองเป็นเครื่องมือทดลองว่า เสียงจะเปลี่ยนไปอย่างไรเมื่ออยู่ในแต่ละจุดของห้อง

ในความหมายนี้ ร่างกายทำหน้าที่คล้ายห้องปฏิบัติการที่มีชีวิต เพราะเป็นพื้นที่ซึ่งการรับรู้ถูกทดลอง เปรียบเทียบ และเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

4) ประสบการณ์คือสนามความรู้

Experience Is a Field of Knowledge

Dream House ทำให้เห็นว่า ความรู้ไม่ได้อยู่ในชิ้นงานอย่างโดดเดี่ยว หากอยู่ในความสัมพันธ์ระหว่างเสียง พื้นที่ เวลา และร่างกายของผู้ชม ผู้ชมแต่ละคนอาจรับรู้สิ่งเดียวกันต่างออกไป แต่ความแตกต่างนั้นไม่ใช่ความคลาดเคลื่อน หากเป็นส่วนหนึ่งของโครงสร้างความรู้เชิงประสบการณ์

สิ่งสำคัญจึงไม่ใช่การทำให้ผู้ชมทุกคนได้ยินเหมือนกัน หากเป็นการเปิดให้ผู้ชมตระหนักว่า การรับรู้ของตนเกิดขึ้นภายใต้เงื่อนไขใด และเปลี่ยนไปอย่างไรเมื่อร่างกาย เวลา และตำแหน่งในพื้นที่เปลี่ยนไป

ประสบการณ์ในงานจึงไม่ใช่ผลลัพธ์ส่วนตัวที่ปิดอยู่ภายในแต่ละคน หากเป็นสนามที่เปิดให้ผู้ชมสังเกต เปรียบเทียบ และสะท้อนคิดถึงความสัมพันธ์ของตนเองกับเสียงและพื้นที่

5) มิติของความรู้เชิงพื้นที่

Spatial Knowledge

Dream House ยังทำให้เห็นชัดว่า พื้นที่ไม่ใช่เพียงห้องที่บรรจุเสียง แต่เป็นตัวแปรสำคัญในการผลิตเสียง ความสูงของเพดาน วัสดุของพื้นและผนัง ระยะห่างระหว่างลำโพง ตำแหน่งของผู้ชม และการสะท้อนของคลื่นเสียง ล้วนเปลี่ยนประสบการณ์การฟัง

พื้นที่จึงกลายเป็นเครื่องมือคิดร่วมกับเสียง การเคลื่อนไหวภายในห้องทำให้ผู้ชมสร้าง “แผนที่เสียง” ของตนเองโดยไม่ต้องมีแผนที่จริง เสียงทำหน้าที่คล้ายเข็มทิศเชิงรับรู้ ผู้ชมเรียนรู้ว่าจุดใดมีความหนาแน่นของเสียง มากกว่า จุดใดทำให้ได้ยินรายละเอียดบางอย่างชัดเจน หรือจุดใดทำให้การรับรู้ทางกายเปลี่ยนไป

ลา มอนเต ยัง, มาเรียน ซาซีลา และ จุง ฮี ซเว ทำให้เห็นว่า ความรู้สามารถเกิดจากความต่อเนื่อง การฟัง สามารถเป็นวิธีวิทยา ร่างกายสามารถเป็นห้องปฏิบัติการ และพื้นที่สามารถเป็นระบบความคิด โดยไม่ต้องพึ่งพาภาษา เป็นศูนย์กลาง

กรณีของ *Dream House* จึงทำให้บทที่ 7 ไม่ได้เป็นเพียงการพูดถึงศิลปะเสียงหรือการวิจัยผ่านประสาทสัมผัส หากเป็นการเสนอญาณวิทยาที่ตั้งอยู่บนการรับรู้ทั้งร่างกาย ความรู้ไม่จำเป็นต้องเริ่มจากคำพูด แต่อาจเกิดขึ้นผ่านแรงสั่นสะเทือน เวลา การเคลื่อนไหว และการอยู่ร่วมของร่างกายกับเสียงอย่างลึกซึ้ง

เอกสารอ้างอิง

Abu Hamdan, L. (2016). *Earshot* [Installation].

Abramović, M. (2010). *The artist is present* [Performance]. Museum of Modern Art.

Biggs, M. A. R., & Büchler, D. (2007). Rigour and practice-based research. *Design Issues*, 23(3), 62–69.

Borgdorff, H. (2012). *The conflict of the faculties: Perspectives on artistic research and academia*. Leiden University Press.

Cage, J. (1952). *4'33"* [Musical composition].

- Cardiff, J. (1999). *The missing voice (Case study B)* [Audio walk]. Artangel.
- De Certeau, M. (1984). *The practice of everyday life* (S. Rendall, Trans.). University of California Press.
- Eliasson, O. (2003). *The weather project* [Installation]. Tate Modern.
- Fontana, B. (1994). *Sound island* [Sound sculpture].
- Haraway, D. J. (1988). Situated knowledges: The science question in feminism and the privilege of partial perspective. *Feminist Studies*, 14(3), 575–599.
- Haseman, B. (2006). A manifesto for performative research. *Media International Australia*, 118(1), 98–106.
- Hsieh, T. (1978–1979). *One year performance 1978–1979 (Cage piece)* [Performance].
- Ingold, T. (2011). *Being alive: Essays on movement, knowledge and description*. Routledge.
- Jay, M. (1988). Scopic regimes of modernity. In H. Foster (Ed.), *Vision and visibility* (pp. 3–23). Bay Press.
- Kirkegaard, J. (2006). *AION* [Sound installation].
- LaBelle, B. (2010). *Acoustic territories: Sound culture and everyday life*. Continuum.
- Lefebvre, H. (2004). *Rhythmanalysis: Space, time and everyday life* (S. Elden & G. Moore, Trans.). Continuum.
- Long, R. (n.d.). *Richard Long official*.
- Lucier, A. (1969). *I am sitting in a room* [Sound work].
- Massey, D. (2005). *For space*. SAGE Publications.
- MELA Foundation. (2023). *Dream House: Artists' notes*.
- Merleau-Ponty, M. (1962). *Phenomenology of perception* (C. Smith, Trans.). Routledge & Kegan Paul. (Original work published 1945)

- Nelson, R. (2013). *Practice as research in the arts: Principles, protocols, pedagogies, resistances*. Palgrave Macmillan.
- Neto, E. (n.d.). *Ernesto Neto*. Tanya Bonakdar Gallery.
- Nicolai, C. (2013). *Unidisplay* [Audiovisual installation]. Museum für Moderne Kunst.
- Philipsz, S. (2010). *Lowlands* [Site-specific sound installation]. Glasgow International.
- Pink, S. (2015). *Doing sensory ethnography* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Schafer, R. M. (1994). *The soundscape: Our sonic environment and the tuning of the world*. Destiny Books.
- Tuan, Y.-F. (1977). *Space and place: The perspective of experience*. University of Minnesota Press.
- Turrell, J. (n.d.). *Works*. James Turrell.
- Voegelin, S. (2010). *Listening to noise and silence: Towards a philosophy of sound art*. Continuum.
- Westerkamp, H. (1974). Soundwalking. *Sound Heritage*, 3(4), 18–27.
- Westerkamp, H. (1989). *Kits Beach Soundwalk* [Sound composition].
- Yi, A. (2015). *You can call me F* [Exhibition]. The Kitchen.
- Young, L. M., Zazeela, M., & Choi, J. H. (2015). *Dia 15 VI 13 545 West 22 Street Dream House* [Sound and light environment]. Dia Art Foundation.







CULTURE
NATURE
COMMUNITY

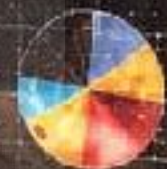
LOCAL EPISTEMOLOGY



CULTURE

NATURE

ARTISTIC RESEARCH



การประเมินคุณภาพและเกณฑ์ทางวิชาการในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย

Quality Assessment and Academic Criteria in Artistic Research

8.1 บทนำ : เหตุใดการประเมินจึงเป็นประเด็นสำคัญของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย

Introduction: Why Assessment Matters in Artistic Research

8.2 การประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิในบริบทงานศิลปะ

Peer Review in the Context of Artistic Research

8.3 ความใหม่ : ความใหม่ในเชิงคำถามและวิธีวิทยา

Originality: Novelty in Questions and Methodology

8.4 คุณูปการ : ผลงานสร้างอะไรให้แก่สนามความรู้

Contribution: What Does the Work Add to the Field of Knowledge?

8.5 ความเข้มงวดในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย

Rigor in Artistic Research

8.6 ปัญหาของตัวชี้วัดเชิงปริมาณ

The Problem of Quantitative Key Performance Indicators

8.7 ระบบรับรองคุณภาพและการปรับโครงสร้างสถาบัน

Quality Assurance Systems and Institutional Restructuring

8.8 ข้อเสนอของบทนี้

The Proposition of This Chapter

บทที่ 8 การประเมินคุณภาพและเกณฑ์ทางวิชาการในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย

Quality Assessment and Academic Criteria in Artistic Research

เมื่อศิลปะได้รับการยอมรับในฐานะการวิจัย คำถามสำคัญจึงตามมาทันทีว่า “เราจะประเมินคุณภาพของงานเช่นนี้อย่างไร” การประเมินไม่ใช่เพียงขั้นตอนทางเอกสาร หากเป็นพื้นที่ที่แนวคิดเรื่องความรู้ถูกทดสอบอย่างจริงจัง เพราะเกณฑ์ที่ใช้วัดย่อมสะท้อนสิ่งที่สถาบันเชื่อว่ามีความสำคัญ

ในบริบทของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย ความตึงเครียดจึงเกิดขึ้นระหว่างระบบประเมินแบบดั้งเดิมซึ่งพัฒนาขึ้นภายใต้กรอบวิทยาศาสตร์หรือสังคมศาสตร์กับธรรมชาติของงานศิลปะที่ไม่เป็นเส้นตรง ใช้ประสบการณ์เป็นฐาน และเผยแพร่ผ่านรูปแบบที่หลากหลายกว่าบทความวิชาการในรูปแบบข้อความ

การประเมินจึงไม่ใช่เพียงเรื่องเทคนิค หากเป็นประเด็นทางญาณวิทยาว่า เราจะยอมรับรูปแบบความรู้ที่แตกต่างกันอย่างไร โดยไม่ลดทอนความเข้มงวดทางวิชาการ

บทนี้มุ่งสำรวจการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) เกณฑ์ความใหม่ (Originality) คุณูปการ (Contribution) และความเข้มงวด (Rigor) ตลอดจนข้อจำกัดของตัวชี้วัดผลการดำเนินงานหลักเชิงปริมาณ (Key Performance Indicators: KPIs) เพื่อเสนอกรอบการประเมินที่สอดคล้องกับธรรมชาติของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย บทนี้แบ่งออกเป็น 8 หัวข้อหลัก ครอบคลุมตั้งแต่กรอบคิดเรื่องการประเมิน ไปจนถึงข้อเสนอเชิงโครงสร้างสำหรับสถาบันอุดมศึกษา

8.1 บทนำ : เหตุใดการประเมินจึงเป็นประเด็นสำคัญของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย

Introduction: Why Assessment Matters in Artistic Research

8.1.1 การยอมรับเชิงสถาบันกับคำถามเรื่องมาตรฐาน

Institutional Recognition and the Question of Standards

8.1.2 ความตึงเครียดระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับระบบประเมิน

Tension between Creativity and Evaluation Systems

8.1.3 การประเมินในฐานะพื้นที่ต่อรองทางญาณวิทยา

Assessment as a Site of Epistemological Negotiation

8.2 การประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิในบริบทงานศิลปะ

Peer Review in the Context of Artistic Research

8.2.1 จากระบบวารสารวิชาการสู่การวิจารณ์เชิงสร้างสรรค์

From Academic Journal Review to Constructive Critique

8.2.2 การประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิสำหรับงานที่ไม่เป็นเส้นตรง

Peer Review for Non-linear Research Outputs

8.2.3 ผู้ทรงคุณวุฒิในฐานะนักปฏิบัติ ไม่ใช่เพียงนักทฤษฎี

Reviewers as Practitioners, Not Only Theorists

8.2.4 การวิจารณ์กระบวนการ ไม่ใช่เฉพาะผลลัพธ์

Assessing Process, Not Only Outcome

8.2.5 ความโปร่งใสและจริยธรรมในการประเมิน

Transparency and Ethics in Assessment

8.3 เกณฑ์ความใหม่ : ความใหม่ในเชิงคำถามและวิธีวิทยา

Originality Criteria: Novelty in Questions and Methodology

8.3.1 ความใหม่ของแนวคิด

Conceptual Innovation

8.3.2 ความใหม่ของกระบวนการ

Methodological Innovation

8.3.3 ความใหม่ในระดับประสบการณ์ของผู้ชม

Novelty at the Level of Audience Experience

8.3.4 ความแตกต่างระหว่าง “ความแปลก” กับ “ความใหม่เชิงความรู้”

The Difference between Unusualness and Knowledge-Based Originality

8.4 เกณฑ์คุณูปการ : ผลงานสร้างอะไรให้แก่สนามความรู้

Contribution Criteria: What Does the Work Add to the Field of Knowledge?

8.4.1 การขยายกรอบความเข้าใจเดิม

Expanding Existing Frameworks of Understanding

8.4.2 การสร้างภาษา วิธีคิด หรือเครื่องมือใหม่

Creating New Languages, Modes of Thought, or Tools

8.4.3 ผลกระทบเชิงสังคม ชุมชน หรือวิชาการ

Social, Community, or Academic Impact

8.4.4 คุณูปการที่ไม่จำกัดอยู่ในงานเขียน

Contributions beyond Written Outputs

8.5 เกณฑ์ความเข้มงวด : ความเข้มงวดในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย

Rigor Criteria: Rigor in Artistic Research

8.5.1 ความชัดเจนของคำถามวิจัย

Clarity of the Research Question

8.5.2 ความสอดคล้องระหว่างคำถาม วิธีการ และผลลัพธ์

Coherence between Question, Method, and Outcome

8.5.3 การบันทึกและการเปิดเผยกระบวนการ

Documentation and Transparency of Process

8.5.4 การสะท้อนคิดและการวิพากษ์ตนเอง

Reflexivity and Self-Critique

8.5.5 การเปิดพื้นที่ให้ตรวจสอบและโต้แย้ง

Enabling Scrutiny and Debate

8.6 ปัญหาของตัวชี้วัดผลการดำเนินงานหลักเชิงปริมาณ

The Problem of Quantitative Key Performance Indicators

8.6.1 การนับจำนวนผลงานกับคุณค่าทางความรู้

Counting Outputs and Knowledge Value

8.6.2 จำนวนการอ้างอิง ดัชนีผลกระทบ และความไม่สอดคล้องกับศิลปะ

Citations, Impact Factors, and Their Misalignment with Artistic Research

8.6.3 ระยะเวลาของงานศิลปะกับรอบประเมินรายปี

Artistic Timescales and Annual Evaluation Cycles

8.6.4 ความเสี่ยงของการลดทอนความซับซ้อนเป็นตัวเลข

The Risk of Reducing Complexity to Numbers

8.6.5 การสร้างตัวชี้วัดที่เหมาะสมกับการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย

Developing Indicators Appropriate to Artistic Research

8.7 ระบบรับรองคุณภาพและการปรับโครงสร้างสถาบัน

Quality Assurance Systems and Institutional Restructuring

8.7.1 การออกแบบเกณฑ์เฉพาะสำหรับการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย

Designing Criteria Specifically for Artistic Research

8.7.2 บทบาทของคณะกรรมการที่เข้าใจการปฏิบัติ

The Role of Committees That Understand Practice

8.7.3 การผสมผสานระหว่างการประเมินเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ

Combining Qualitative and Quantitative Assessment

8.7.4 ความสัมพันธ์ระหว่างคุณภาพ ความเสี่ยง และนวัตกรรม

The Relationship between Quality, Risk, and Innovation

8.8 ข้อเสนอของบทนี้

The Proposition of This Chapter

8.8.1 การประเมินไม่ใช่การควบคุม แต่เป็นการทำให้ความรู้ชัดเจน

Assessment Is Not Control, but a Means of Making Knowledge Explicit

8.8.2 คุณภาพในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยต้องมองเห็นกระบวนการ

Quality in Artistic Research Must Make Process Visible

8.8.3 จากตัวชี้วัดผลการดำเนินงานหลักสู่คุณภาพความรู้

From Key Performance Indicators to Knowledge Quality

8.8.4 การสร้างวัฒนธรรมการวิจารณ์ที่เอื้อต่อความคิดสร้างสรรค์

Cultivating a Culture of Critique that Supports Creative Thinking

ก่อนจะเข้าสู่หัวข้อแรก จำเป็นต้องตระหนักว่า “การประเมิน” ไม่ได้เป็นเพียงกลไกทางธุรการของมหาวิทยาลัย หากเป็นพื้นที่ที่นิยามของความรู้ถูกกำหนดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม สิ่งใดได้รับการยอมรับ สิ่งใดถูกนับเป็นผลงาน และสิ่งใดถูกมองข้าม ล้วนสะท้อนกรอบคิดและลำดับคุณค่าของระบบวิชาการทั้งสิ้น

ดังนั้น การกล่าวถึงการประเมินในบริบทของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย จึงไม่ใช่เพียงการออกแบบแบบฟอร์มหรือกำหนดตัวชี้วัดใหม่เท่านั้น หากเป็นการตั้งคำถามต่อฐานคิดเดิมของคำว่า “คุณภาพ” และ “มาตรฐาน” ว่าเกณฑ์เหล่านั้นเปิดพื้นที่ให้ความรู้ที่เกิดผ่านการปฏิบัติ ประสบการณ์ ร่างกาย พื้นที่ หรือกระบวนการสร้างสรรค์ปรากฏได้มากน้อยเพียงใด

การประเมินที่เหมาะสมจึงควรทำให้ความรู้ของงานศิลปะชัดเจนขึ้น โดยไม่บังคับให้งานต้องแปลงตนเองเป็นงานวิจัยในรูปแบบเดียวกับศาสตร์อื่น ก่อนที่เราจะพิจารณารายละเอียดของเกณฑ์ต่าง ๆ ต่อไป จำเป็นต้องเริ่มจากการทำความเข้าใจว่า การประเมินคือพื้นที่สำคัญที่กำหนดทั้งคุณค่าของงาน และทิศทางของการสร้างความรู้ในสถาบันอุดมศึกษา

8.1 บทนำ : เหตุใดการประเมินจึงเป็นประเด็นสำคัญของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย

Introduction: Why Assessment Matters in Artistic Research

เมื่อศิลปะเคลื่อนเข้าสู่พื้นที่ของการวิจัย คำถามเรื่อง “คุณภาพ” และ “มาตรฐาน” ย่อมตามมาอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เพราะการได้รับสถานะเป็นงานวิจัยไม่ได้หมายถึงเพียงการเปลี่ยนคำเรียก หากหมายถึงการเข้าสู่ระบบประเมินที่มีผลต่อทุนวิจัย การเลื่อนตำแหน่งทางวิชาการ การเผยแพร่ผลงาน และการยอมรับเชิงสถาบัน

สำหรับการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย การประเมินจึงไม่ใช่เรื่องปลายทาง หากเป็นส่วนสำคัญของความชอบธรรมทางวิชาการ (Academic Legitimacy) หากระบบประเมินไม่เข้าใจธรรมชาติของการปฏิบัติสร้างสรรค์ งานศิลปะอาจถูกตัดสินด้วยเกณฑ์ที่ไม่สอดคล้องกับวิธีการของมันเอง แต่หากไม่มีเกณฑ์ใดเลย งานศิลปะก็อาจถูกมองว่าไร้ความเข้มงวดทางวิชาการ

ไมเคิล บิกส์และ ดาเนียลา บีชเลอร์ (Michael A. R. Biggs & Daniela Büchler, 2007) เสนอว่าความเข้มงวดของงานวิจัยบนฐานการปฏิบัติไม่ควรถูกพิจารณาด้วยมาตรฐานเดียวกับงานวิจัยเชิงข้อความหรือเชิงวิทยาศาสตร์เท่านั้น หากต้องพิจารณาว่า งานสามารถทำให้กระบวนการคิด การตัดสินใจ และข้อเสนอเชิงความรู้ของตนปรากฏอย่างชัดเจนได้หรือไม่

ในทำนองเดียวกัน เฮนก์ บอร์กดอร์ฟ (Henk Borgdorff, 2012) อธิบายว่า งานศิลปะในฐานะการวิจัยต้องสามารถแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างการปฏิบัติสร้างสรรค์กับการผลิตความรู้ได้ ขณะที่โรบิน เนลสัน (Robin Nelson, 2013) เน้นว่า งานวิจัยเชิงปฏิบัติจำเป็นต้องมีการสะท้อนคิดและการเปิดเผยกระบวนการ เพื่อให้ผู้อื่นสามารถเข้าถึง ตรวจสอบ และวิพากษ์ข้อเสนอของงานได้

ดังนั้น คำถามสำคัญไม่ได้อยู่ที่ว่า งานศิลปะควรถูกทำให้เหมือนงานวิจัยจากศาสตร์อื่นหรือไม่ หากอยู่ที่ว่าเราจะพัฒนาเกณฑ์ที่ทำให้กระบวนการสร้างสรรค์ ความรู้เชิงประสบการณ์ และข้อเสนอเชิงศิลปะปรากฏอย่างชัดเจน และตรวจสอบได้อย่างไร

8.1.1 การยอมรับเชิงสถาบันกับคำถามเรื่องมาตรฐาน

Institutional Recognition and the Question of Standards

การยอมรับงานศิลปะในฐานะงานวิจัย ทั้งในระดับปริญญาเอกและในระดับวิชาการ ไม่ได้เกิดขึ้นเพียงเพราะศิลปินยืนยันตนเอง หากเกิดจากการที่สถาบันกำหนด “มาตรฐาน” ขึ้นมา มาตรฐานเหล่านี้มักตั้งอยู่บนสมมติฐานว่างานวิจัยควรมีคำถามที่ชัดเจน มีวิธีการที่สามารถอธิบายได้ มีหลักฐานหรือร่องรอยของกระบวนการ และมีการเผยแพร่ที่ทำให้สาธารณะหรือผู้ทรงคุณวุฒิเข้าถึงข้อเสนอของงานได้

อย่างไรก็ตาม การกำหนดมาตรฐานสำหรับการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยไม่ควรทำให้ศิลปะถูกลดทอนให้เป็นเพียงงานเขียนประกอบผลงาน หรือถูกบีบให้อยู่ในกรอบเดียวกับศาสตร์อื่น การยอมรับเชิงสถาบันจึงไม่ใช่เพียงการเปิดประตูให้งานศิลปะเข้าสู่มหาวิทยาลัย หากเป็นการออกแบบเกณฑ์ที่ทำให้ความแตกต่างของงานสร้างสรรค์ยังคงอยู่ได้

เฮงก์ บอร์กดอร์ฟฟ์ (Henk Borgdorff, 2012) เสนอว่า งานวิจัยเชิงศิลปะควรถูกพิจารณาจากคำถามที่งานกำลังตั้ง กระบวนการที่ใช้สร้างความรู้ และวิธีที่ผลงานเปิดให้ผู้อื่นเข้าถึงหรือวิพากษ์ข้อเสนอของงานได้ ไม่ใช่เพียงพิจารณาว่างานมีคำอธิบายเป็นลายลักษณ์อักษรมากน้อยเพียงใด

มาตรฐานที่เหมาะสมจึงไม่ควรถามเพียงว่า “ผลงานอธิบายอะไร” แต่ควรถามด้วยว่า งานกำลังตั้งคำถามอะไร กระบวนการสร้างสรรค์ทำให้ความรู้เกิดขึ้นอย่างไร เหตุใดจึงจำเป็นต้องใช้สื่อหรือรูปแบบเช่นนั้น และผลงานเปิดให้ผู้อื่นเห็นเส้นทางการคิดของผู้สร้างสรรค์ได้มากน้อยเพียงใด

8.1.2 ความตึงเครียดระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับระบบประเมิน

Tension between Creativity and Evaluation Systems

ความคิดสร้างสรรค์มักตั้งอยู่บนความเสี่ยง ความไม่แน่นอน และการทดลอง ขณะที่ระบบประเมินมักต้องการความชัดเจน การวัดผล และความสามารถในการเทียบเคียง ความตึงเครียดจึงเกิดขึ้นเมื่อผลงานที่ทดลองสูงอาจยังไม่ให้ผลลัพธ์ชัดเจน งานที่ใช้เวลายาวนานอาจไม่สอดคล้องกับรอบประเมินรายปี หรือผลงานที่มีรูปแบบซับซ้อนอาจยากต่อการจัดหมวดหมู่ด้วยตัวชี้วัดเดิม

หากระบบประเมินให้คุณค่ากับ “ความสำเร็จที่วัดได้ง่าย” มากกว่าความเสี่ยงเชิงแนวคิด การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยอาจถูกผลักดันให้ผลิตงานที่ปลอดภัย แทนที่จะเปิดพื้นที่ให้เกิดการทดลองหรือการตั้งคำถามใหม่

ไมเคิล บิกส์และ ดาเนียลา บิชเลอร์ (Michael A. R. Biggs & Daniela Büchler, 2007) ชี้ให้เห็นว่าความเข้มงวดไม่ได้หมายความว่า ทุกงานต้องเดินตามเส้นทางเดียวกัน แต่หมายถึงความสามารถของผู้สร้างสรรค์ในการทำให้เหตุผล การตัดสินใจ ข้อจำกัด และความสัมพันธ์ระหว่างคำถาม วิธีการ และผลลัพธ์ของงานปรากฏชัดขึ้น

การออกแบบเกณฑ์จึงต้องรักษาสสมดุลระหว่างความเข้มงวดกับพื้นที่สำหรับความเสี่ยง การประเมินที่เหมาะสมไม่ควรจำกัดจินตนาการ หากควรช่วยให้จินตนาการนั้นแสดงความรับผิดชอบต่อข้อเสนอทางความรู้ของตนเองได้

8.1.3 การประเมินในฐานะพื้นที่ต่อรองทางญาณวิทยา

Assessment as a Site of Epistemological Negotiation

ลึกลงไปกว่านั้น การประเมินไม่ใช่เพียงกระบวนการตัดสิน หากเป็นพื้นที่ที่นิยามของ “ความรู้” ถูกเจรจา เมื่อคณะกรรมการถามว่า งานนี้สร้างความรู้ใหม่อย่างไร กระบวนการมีความโปร่งใสหรือไม่ หรือมีความเข้มงวดเพียงใด คำถามเหล่านี้สะท้อนว่า สถาบันยอมรับรูปแบบการรู้แบบใด และยังมองข้ามรูปแบบการรู้แบบใด

การประเมินในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยจึงเป็นพื้นที่ต่อรองระหว่างความรู้เชิงข้อความกับความรู้เชิงประสบการณ์ ระหว่างหลักฐานเชิงตัวเลขกับหลักฐานเชิงผัสสะ และระหว่างการประเมินผลลัพธ์กับการพิจารณากระบวนการ

โรบิน เนลสัน (Robin Nelson, 2013) เสนอว่า งานวิจัยเชิงปฏิบัติต้องอาศัยการสะท้อนคิดร่วมกับการปฏิบัติ เพื่อให้สิ่งที่ฝังอยู่ในกระบวนการสร้างสรรค์สามารถถูกสื่อสารและวิพากษ์ได้ การประเมินจึงไม่ควรทำหน้าที่เป็นเครื่องมือควบคุม หากควรเป็นกลไกที่ทำให้ความรู้เชิงศิลปะปรากฏชัดและได้รับการยอมรับอย่างมีศักดิ์ศรี

ด้วยเหตุนี้ การประเมินจึงไม่ใช่เพียงเรื่องของแบบฟอร์ม แต่เป็นเรื่องของกรอบคิดทั้งระบบที่กำหนดว่าเราเชื่อว่าความรู้คืออะไร และความรู้นั้นควรมีคุณค่าอย่างไรในมหาวิทยาลัยร่วมสมัย

8.2 การประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิในบริบทงานศิลปะ

Peer Review in the Context of Artistic Research

หาก “การประเมิน” คือพื้นที่ที่สถาบันอุดมศึกษากำหนดว่าอะไรคือความรู้ การประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) ก็คือกลไกที่ทำให้ความรู้นั้นได้รับสถานะอย่างเป็นทางการ ในบริบทของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย การประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิจึงไม่ใช่เพียงขั้นตอนคัดกรองคุณภาพ แต่เป็นกระบวนการที่ทำให้การปฏิบัติสร้างสรรค์เข้าสู่การสนทนาเชิงวิชาการ โดยไม่ทำลายธรรมชาติของงาน

ความท้าทายสำคัญคือ งานวิจัยเชิงศิลปะจำนวนมากไม่ได้มีโครงสร้างแบบ “ข้อเสนอ-วิธีวิจัย-ผล-สรุป” ที่เป็นเส้นตรง ตัวงานอาจประกอบด้วยภาพ เสียง วิดีโอ บันทึกภาคสนาม การจัดวาง สเกตช์ และร่องรอยการทดลอง ซึ่งความหมายค่อย ๆ ก่อตัวผ่านความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประกอบเหล่านี้

ไมเคิล ชวบและเฮงก์ บอร์กดอร์ฟฟ์ (Michael Schwab & Henk Borgdorff, 2013) ใช้คำว่า “งานนำเสนอเชิงวิจัย” (Exposition) เพื่ออธิบายการจัดวางสื่อ กระบวนการ และการสะท้อนคิด ให้กลายเป็นข้อเสนอเชิงความรู้ที่สามารถเผยแพร่และวิพากษ์ได้

วารสารเพื่อการวิจัยเชิงศิลปะ (Journal for Artistic Research: JAR, n.d.) แสดงให้เห็นว่า งานวิจัยเชิงศิลปะสามารถเผยแพร่ในรูปแบบสื่อผสม และยังผ่านการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิได้ โดยมีเงื่อนไขว่า กระบวนการสร้างสรรค์ ข้อเสนอเชิงความรู้ และความสัมพันธ์ระหว่างสื่อที่เลือกใช้ต้องถูกทำให้ผู้อื่นเข้าถึงและวิพากษ์ได้

8.2.1 จากระบบวารสารวิชาการสู่การวิจารณ์เชิงสร้างสรรค์

From Academic Journal Review to Constructive Critique

การประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิในวารสารวิชาการแบบดั้งเดิมมักตั้งอยู่บนข้อสมมติว่า “ข้อโต้แย้ง” ถูกเขียนเป็นภาษาเป็นหลัก ผู้ประเมินจึงอ่าน ตรวจสอบตรรกะ พิจารณาวิธีวิจัย และชี้จุดอ่อนของข้อความ

แต่ในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย ข้อเสนอของงานอาจปรากฏผ่านภาพ เสียง เวลา การจัดวาง หรือการออกแบบประสบการณ์ของผู้ชมและผู้อ่าน รูปแบบการวิจารณ์จึงต้องขยับจากการ “ตรวจบทความ” ไปสู่การ “อ่านความคิดจากการจัดสื่อ”

การวิจารณ์เชิงสร้างสรรค์ (Creative-Critical Review) ไม่ได้หมายความว่า ผู้ประเมินต้องยอมรับงานเพียงเพราะงานมีความสวยงามหรือมีลักษณะเฉพาะตัว หากหมายถึงการใช้ความเชี่ยวชาญเพื่ออ่านว่า งานกำลังตั้งคำถามอะไร ความรู้ใหม่เกิดขึ้นตรงไหน และสื่อที่เลือกใช้กำลังทำหน้าที่เป็นส่วนหนึ่งของเหตุผลอย่างไร

ไมเคิล ชวบและเฮงก์ บอร์กดอร์ฟฟ์ (Michael Schwab & Henk Borgdorff, 2013) ชี้ให้เห็นว่าการจัดวางสื่อในงานนำเสนอเชิงวิจัยไม่ใช่เพียงการตกแต่งข้อมูล แต่เป็นส่วนหนึ่งของการสร้างข้อเสนอทางความรู้ ผู้ประเมินจึงไม่ได้ตรวจเฉพาะผลลัพธ์ แต่พิจารณาการตัดสินใจของผู้สร้างสรรค์ตลอดกระบวนการ

ตัวอย่างเช่น เหตุใดจึงใช้เสียงแทนภาพ เหตุใดจึงใช้ความยืดหยุ่นของเวลา หรือเหตุใดจึงจัดวางให้ผู้ชมต้องเดินหยุด หรือมีส่วนร่วม การตัดสินใจเหล่านี้คือโครงสร้างเหตุผลของงาน และเป็นสิ่งที่การประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิต้องอ่านให้เห็นอย่างชัดเจน

8.2.2 การประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิสำหรับงานที่ไม่เป็นเส้นตรง

Peer Review for Non-linear Research Outputs

งานในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยจำนวนมากมีโครงสร้างแบบไม่เป็นเส้นตรง ผู้ชมและผู้อ่านอาจเข้าถึงงานได้หลายทาง และความหมายอาจค่อย ๆ ก่อตัวผ่านการเชื่อมโยงระหว่างภาพ เสียง บันทึกภาคสนาม วิดีโอ สเกตช์ และกระบวนการทดลอง

แนวคิดเรื่องงานนำเสนอเชิงวิจัย (Exposition) จึงมีความสำคัญ เพราะช่วยให้ผู้สร้างสรรค์รวบรวมร่องรอยของการปฏิบัติ และจัดวางสิ่งเหล่านั้นให้กลายเป็นข้อเสนอเชิงความรู้ที่สามารถเผยแพร่และวิพากษ์ได้

เมื่อโครงสร้างของงานไม่เป็นเส้นตรง สิ่งที่คุณประเมินควรพิจารณาอย่ามเปลี่ยนจาก “ลำดับบท” ไปสู่ความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประกอบ ตรรกะของการเชื่อมโยง การออกแบบประสบการณ์การรับรู้ และความชัดเจนของเส้นทางที่งานเปิดให้ผู้อ่านตามรอยกระบวนการคิดได้

กล่าวอีกแบบหนึ่ง การประเมินงานที่ไม่เป็นเส้นตรง คือการพิจารณาว่า “การจัดสื่อคือการคิดจริงหรือไม่” และ “ผู้ชมหรือผู้อ่านสามารถมองเห็นการคิดนั้นได้จริงหรือไม่” (Schwab & Borgdorff, 2013)

8.2.3 ผู้ทรงคุณวุฒิในฐานะนักปฏิบัติ ไม่ใช่เพียงนักทฤษฎี

Reviewers as Practitioners, Not Only Theorists

ในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย ผู้ทรงคุณวุฒิที่อ่านงานได้ลึกซึ้งมักไม่ใช่เพียงผู้เชี่ยวชาญด้านทฤษฎี แต่ควรเป็นผู้ที่เข้าใจการปฏิบัติสร้างสรรค์จากประสบการณ์ด้วย เพราะสิ่งที่ถูกประเมินไม่ใช่เพียงข้อสรุปของงาน แต่รวมถึงคุณภาพของการทดลอง การตัดสินใจเชิงวัสดุ การจัดวางความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ และความละเอียดอ่อนของการทำงานในสตูดิโอหรือภาคสนาม

บทบาทของผู้ประเมินจึงใกล้เคียงกับ “เพื่อนร่วมวิชาชีพ” มากกว่าผู้ตรวจงานเชิงเอกสาร ผู้ประเมินจำเป็นต้องสามารถอ่านความเสี่ยงในกระบวนการทดลอง อ่านเหตุผลของความคลุมเครือ อ่านความสัมพันธ์เชิงจริยธรรมเมื่องานเกี่ยวข้องกับผู้คนหรือพื้นที่ และอ่านว่าทำไมงานจึงจำเป็นต้องปรากฏในรูปแบบนั้น

วารสารเพื่อการวิจัยเชิงศิลปะ (Journal for Artistic Research: JAR, n.d.) ใช้การประเมินแบบผู้ประเมินไม่เปิดเผยชื่อ แต่ผู้เขียนเป็นที่ทราบแก่ผู้ประเมิน (Single-Blind Review) โดยให้เหตุผลว่า การประเมินแบบไม่เปิดเผยชื่อทั้งสองฝ่ายอาจไม่เหมาะกับงานศิลปะ เพราะตัวงานมักมีลักษณะหรือร่องรอยที่ระบุตัวผู้สร้างได้อยู่แล้ว

ประเด็นนี้ทำให้การคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิ การเปิดเผยผลประโยชน์ทับซ้อน และการจัดการอคติมีความสำคัญอย่างยิ่ง ผู้ประเมินจึงไม่ควรตัดสินจากรสนิยมส่วนตัวเป็นหลัก แต่ควรพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างคำถาม วิธีการ กระบวนการ และข้อเสนอทางความรู้ของงาน

8.2.4 การวิจารณ์กระบวนการ ไม่ใช่เฉพาะผลลัพธ์

Assessing Process, Not Only Outcome

นี่คือความแตกต่างเชิงโครงสร้างของการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย งานศิลปะบางชิ้นอาจไม่ “สรุป” อะไรในแบบดั้งเดิม แต่สามารถเปิดคำถามใหม่ ทำให้เห็นข้อจำกัดของการรับรู้ หรือทำให้เกิดความเข้าใจผ่านการอยู่ในประสบการณ์

สิ่งเหล่านี้ไม่อาจประเมินจากผลลัพธ์ปลายทางเพียงอย่างเดียว การประเมินจึงควรพิจารณาความชัดเจนของคำถามที่ขับเคลื่อนการปฏิบัติ ความสอดคล้องระหว่างคำถามกับการทดลอง คุณภาพของการสะท้อนคิด และความโปร่งใสของการตัดสินใจตลอดกระบวนการ

กล่าวโดยง่าย ผู้ประเมินควรถามว่า “กระบวนการสร้างสรรค์ถูกทำให้มองเห็นและวิพากษ์ได้หรือไม่” ไม่ใช่พิจารณาเพียงว่างานสุดท้ายมีความสมบูรณ์หรือสวยงามเพียงใด

รีเสิร์ช แคตตาล็อก (Research Catalogue: RC, n.d.) เป็นพื้นที่สำหรับจัดทำ เผยแพร่ และจัดเก็บงานนำเสนอเชิงวิจัยแบบสื่อผสม รวมถึงรองรับกระบวนการส่งงานและการประเมินของวารสารเพื่อการวิจัยเชิงศิลปะ (Journal for Artistic Research: JAR) อย่างไรก็ตาม การเผยแพร่ผลงานบนรีเสิร์ช แคตตาล็อกเพียงอย่างเดียวไม่ได้หมายความว่างานทุกชิ้นผ่านการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ

8.2.5 ความโปร่งใสและจริยธรรมในการประเมิน

Transparency and Ethics in Assessment

เพราะงานในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยมักเชื่อมโยงกับประสบการณ์ชีวิต กระบวนการทำงาน และลายเซ็นเฉพาะของผู้สร้างสรรค์ ความโปร่งใสและจริยธรรมจึงเป็นเรื่องสำคัญทั้งต่อผู้ส่งงานและผู้ประเมิน

ในฝั่งผู้ส่งงาน ความโปร่งใสหมายถึงการเปิดเผยบริบทและเงื่อนไขของกระบวนการ อธิบายบทบาทของผู้ร่วมงานหรือชุมชนอย่างชัดเจน ระบุวิธีเก็บข้อมูล สื่อที่ใช้ ข้อจำกัด และความเสี่ยง เพื่อให้ผู้อ่านสามารถตามรอยการเกิดขึ้นของความรู้ได้จริง

ในฝั่งผู้ประเมิน จริยธรรมหมายถึงการหลีกเลี่ยงการตัดสินจากตรรกะส่วนตัวเป็นหลัก แยกความแตกต่างระหว่าง “ไม่ถูกใจ” กับ “ไม่เข้มงวด” ให้ข้อเสนอแนะที่ช่วยให้งานชัดเจน มากกว่าบังคับให้งานต้องมีลักษณะเหมือนบทความวิชาการ เปิดเผยผลประโยชน์ทับซ้อน และรักษาความเป็นธรรมตลอดกระบวนการ

วารสารเพื่อการวิจัยเชิงศิลปะ (Journal for Artistic Research: JAR, n.d.) กำหนดให้ผู้ประเมินควรรับประเมินเฉพาะงานที่อยู่ในขอบเขตความเชี่ยวชาญของตน เปิดเผยผลประโยชน์ทับซ้อน และให้ข้อเสนอแนะอย่างเป็นมืออาชีพ ประเด็นเหล่านี้ช่วยยืนยันว่า ความเข้มงวดไม่ได้เกิดจากการทำให้ศิลปะกลายเป็นเอกสาร หากเกิดจากการทำให้ความรู้ที่ฝังอยู่ในกระบวนการสร้างสรรค์ปรากฏอย่างรับผิดชอบ และเปิดให้ผู้อื่นเข้าถึง ตรวจสอบ และได้แย้งได้

8.3 เกณฑ์ความใหม่ : ความใหม่ในเชิงคำถามและวิธีวิทยา

Originality Criteria: Novelty in Questions and Methodology

คำว่า “ความใหม่” (Originality) เป็นหนึ่งในเกณฑ์สำคัญของการประเมินงานวิจัยในระดับสากล แต่เมื่อคำนี้ถูกนำมาใช้กับการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย ความหมายของมันจำเป็นต้องถูกขยายและทำให้ละเอียดขึ้น เพราะความใหม่ในงานศิลปะมิได้เท่ากับความแปลก หรือความแตกต่างทางรูปทรงเพียงผิวเผิน หากต้องสัมพันธ์กับการผลิตความรู้ใหม่อย่างมีนัยสำคัญ

เฮงก์ บอร์กดอร์ฟ (Henk Borgdorff, 2012) เสนอว่า การปฏิบัติทางศิลปะจะมีสถานะเป็นการวิจัยได้ เมื่อมุ่งขยายความรู้และความเข้าใจผ่านการสืบค้นที่มีความเป็นต้นฉบับ งานจึงไม่ได้มีคุณค่าเพียงเพราะสร้างรูปแบบใหม่ แต่เพราะสามารถตั้งคำถาม สร้างกระบวนการ หรือทำให้เกิดความเข้าใจที่ขยับพ้นกรอบเดิมได้

ในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย ความเป็นต้นฉบับจึงมิได้วัดจากการสร้างรูปแบบหรือสไตล์ใหม่เท่านั้น แต่ต้องพิจารณาว่า งานนั้นเปิดคำถามใหม่หรือไม่ เสนอวิธีคิดใหม่หรือไม่ และเปลี่ยนกรอบการรับรู้เดิมอย่างไร ความใหม่จึงเป็นทั้งเรื่องของแนวคิด วิธีการ และประสบการณ์ที่งานทำให้เกิดขึ้น

8.3.1 ความใหม่ของแนวคิด

Conceptual Innovation

ความใหม่ระดับแรกอยู่ที่ “คำถาม” ที่งานตั้งขึ้น งานวิจัยที่มีความเป็นต้นฉบับ (Originality) ไม่จำเป็นต้องให้คำตอบใหม่เสมอไป แต่ต้องตั้งคำถามในมุมที่ยังไม่ถูกเปิดอย่างชัดเจน หรือทำให้คำถามเดิมได้รับการมองเห็นจากตำแหน่งที่ต่างออกไป

ในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย คำถามอาจไม่ได้มาในรูปของประโยคสมบูรณ์ หากปรากฏผ่านกระบวนการทดลอง เช่น จะเกิดอะไรขึ้นหากใช้เสียงแทนภาพในการอ่านพื้นที่ จะเกิดอะไรขึ้นหากศิลปินไม่ผลิตวัตถุ แต่ผลิตเงื่อนไขของความสัมพันธ์ หรือจะเกิดอะไรขึ้นหากเวลาในงานถูกยึดออกจนผู้ชมต้องเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงของตนเอง

ความใหม่เชิงแนวคิด (Conceptual Innovation) จึงหมายถึงการเลื้อนกรอบของการมอง ไม่ใช่เพียงการจัดวางสิ่งใหม่ภายในกรอบเดิม หากงานยังตั้งอยู่บนสมมติฐานเดิมทั้งหมด ความแตกต่างของรูปแบบก็อาจไม่เพียงพอที่จะเรียกว่าเป็นความใหม่เชิงวิจัย

ไมเคิล บิกส์และดาเนียลา บิชเลอร์ (Michael A. R. Biggs & Daniela Büchler, 2007) ชี้ให้เห็นว่า การประเมินงานวิจัยบนฐานการปฏิบัติควรพิจารณาว่า งานสามารถทำให้ข้อเสนอ กระบวนการคิด และเหตุผลของ

การตัดสินใจปรากฏได้หรือไม่ ดังนั้น ความใหม่ของแนวคิดจึงต้องสัมพันธ์กับคำถามที่งานกำลังทำให้เกิดขึ้นอย่างชัดเจน

8.3.2 ความใหม่ของกระบวนการ

Methodological Innovation

ในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย ความใหม่จำนวนมากเกิดขึ้นในระดับวิธีการ มากกว่าผลลัพธ์สุดท้าย ตัวอย่างเช่น การใช้การเดินทางเป็นวิธีวิทยา การใช้เสียงเป็นฐานข้อมูล การใช้การบันทึกผ่านร่างกาย (Embodied Documentation) หรือการใช้การนำเสนอเชิงวิจัยแบบสื่อผสม (Multimodal Exposition) แทนบทความเชิงเส้นตรง

ความใหม่เชิงวิธีวิทยา (Methodological Innovation) เกิดขึ้นเมื่อศิลปินออกแบบกระบวนการที่ทำให้ความรู้ปรากฏในแบบที่ยังไม่เคยถูกจัดระบบมาก่อน จุดสำคัญคือ วิธีการนั้นต้องสัมพันธ์กับคำถามอย่างชัดเจน ไม่ใช่เป็นเพียงเทคนิคใหม่เพื่อสร้างความน่าสนใจ

หากวิธีการถูกเลือกอย่างมีเหตุผล และสามารถอธิบายได้ว่ามันทำให้ความรู้ใหม่เกิดขึ้นอย่างไร วิธีการนั้นจึงมีสถานะเป็นความใหม่เชิงวิจัย มิใช่เพียงความแปลกของกระบวนการ

ไมเคิล ชวับและเฮงก์ บอร์กดอร์ฟฟ์ (Michael Schwab & Henk Borgdorff, 2014) เสนอว่าการจัดวางสื่อ กระบวนการ และการสะท้อนคิดในรูปของการนำเสนอเชิงวิจัย (Exposition) สามารถเป็นส่วนหนึ่งของการผลิตความรู้ได้ กล่าวคือ รูปแบบการนำเสนอไม่ได้เป็นเพียงภาชนะบรรจุผลการวิจัย หากเป็นส่วนหนึ่งของวิธีที่งานใช้คิดและสื่อสารข้อเสนอของตนเอง

8.3.3 ความใหม่ในระดับประสบการณ์ของผู้ชม

Novelty at the Level of Audience Experience

ในงานศิลปะ ความใหม่ไม่ได้อยู่เพียงในความคิดของผู้สร้าง แต่ปรากฏในประสบการณ์ของผู้รับ งานที่มีความเป็นต้นฉบับอาจทำให้ผู้ชมรับรู้พื้นที่ เวลา ร่างกาย หรือความสัมพันธ์กับผู้อื่นในแบบที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน

ตัวอย่างเช่น งานที่ทำให้ผู้ชมตระหนักถึงเสียงพื้นหลังที่เคยถูกมองข้าม งานที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงการเปลี่ยนแปลงของเวลาอย่างช้าและละเอียด หรือผลงานที่ทำให้ผู้ชมเห็นบทบาทของตนเองในฐานะส่วนหนึ่งของสถานการณ์ทางสังคม

ความใหม่เชิงประสบการณ์จึงเป็นการเปิดมิติการรับรู้ใหม่ ซึ่งมีสถานะเป็นคุณภาพการต่อความเข้าใจโลก แม้จะไม่ได้อยู่ในรูปของทฤษฎีหรือข้อสรุปเชิงข้อความโดยตรง

โรบิน เนลสัน (Robin Nelson, 2013) อธิบายว่า ความรู้จากการปฏิบัติไม่จำเป็นต้องถูกถ่ายทอดผ่านภาษาเพียงรูปแบบเดียว แต่สามารถเกิดขึ้นและสื่อสารผ่านการกระทำ วัสดุ การจัดวาง และประสบการณ์ที่ผลงานเปิดให้เกิดขึ้นได้ ความใหม่ของงานจึงอาจอยู่ที่ความสามารถในการทำให้ผู้ชม “รู้สึก รู้เห็น และคิด” โลกต่างไปจากเดิม

8.3.4 ความแตกต่างระหว่าง “ความแปลก” กับ “ความใหม่เชิงความรู้”

The Difference between Unusualness and Knowledge-Based Originality

หนึ่งในความสับสนที่พบบ่อย คือการทำให้คำว่า “ความแปลก” เทากับ “ความใหม่” งานอาจมีลักษณะไม่เหมือนใคร แต่หากไม่ได้ขยับกรอบความเข้าใจเดิม ก็อาจเป็นเพียงความแตกต่างเชิงสไตล์

ความใหม่เชิงความรู้ (Knowledge-Based Originality) ควรมีคุณสมบัติอย่างน้อยสามประการ

ประการแรก งานต้องตั้งคำถามที่มีนัยต่อสนามความรู้ ไม่ใช่เพียงตอสนิยมส่วนตัว

ประการที่สอง งานต้องแสดงให้เห็นว่า ความใหม่ของงานสัมพันธ์กับกระบวนการอย่างเป็นระบบ กล่าวคือ ผู้สร้างสรรค์สามารถอธิบายได้ว่าคำถาม วิธีการ และการตัดสินใจเชิงรูปแบบเชื่อมโยงกันอย่างไร

ประการที่สาม งานต้องสามารถสื่อสารให้ผู้อื่นเห็นว่า “อะไรคือสิ่งที่เปลี่ยนไป” หลังจากงานนั้นเกิดขึ้นไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนวิธีมอง การเปลี่ยนวิธีทำงาน การเปลี่ยนวิธีรับรู้ หรือการเปลี่ยนกรอบการสนทนาในสนามความรู้

กล่าวอีกนัยหนึ่ง ความใหม่เชิงวิจัยไม่ใช่ความแปลกที่ทำให้ตกใจ แต่เป็นความใหม่ที่ช่วยให้กรอบความเข้าใจเดิมถูกทบทวนอย่างมีเหตุผล

ความใหม่ในฐานะการขยายสนามความรู้

Originality as Expanding the Field of Knowledge

ท้ายที่สุด ความใหม่ในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยไม่ควรถูกจำกัดอยู่ในวงแคบของนวัตกรรมทางสุนทรีย์ หากควรถูกมองในฐานะการขยายสนามความรู้

งานที่มีความเป็นต้นฉบับอาจทำให้สถาบันต้องปรับวิธีประเมิน ทำให้ผู้ชมต้องตั้งคำถามกับบทบาทของตนเอง ทำให้การวิจัยต้องยอมรับรูปแบบหลักฐานใหม่ หรือทำให้การปฏิบัติสร้างสรรค์เปิดแนวทางการทำงานที่ผู้อื่นสามารถนำไปพัฒนาและวิพากษ์ต่อได้

ความใหม่จึงไม่ใช่เพียงคุณสมบัติของชิ้นงาน หากเป็นพลังที่ทำให้ระบบความรู้ขยับตัว

ในบริบทของบทนี้ ความเป็นต้นฉบับ (Originality) จึงไม่ควรถูกเข้าใจอย่างแค่ว่า “ไม่เคยมีใครทำมาก่อน” แต่ควรถูกนิยามว่า “ทำให้เรามองโลกต่างไปจากเดิมอย่างมีเหตุผล” และนี่คือความใหม่ที่เกิดจากการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยควรได้รับการประเมินอย่างจริงจังในระบบวิชาการร่วมสมัย

8.4 เกณฑ์คุณูปการ: ผลงานสร้างอะไรให้แก่สนามความรู้

Contribution Criteria: What Does the Work Add to the Field of Knowledge?

หากความเป็นต้นฉบับ (Originality) คือคำถามเรื่อง “ความใหม่” คุณูปการ (Contribution) ก็คือคำถามเรื่อง “คุณค่า” งานหนึ่งอาจมีความใหม่ แต่หากไม่สร้างสิ่งใดให้แก่สนามความรู้ ไม่เปิดพื้นที่ให้การสนทนาคำเนิ่นต่อ หรือไม่ทิ้ง “ร่องรอยค่า” งานหนึ่งอาจมีความใหม่ แต่หากไม่สร้างสิ่งใดให้แก่สนามความรู้ ไม่เปิดพื้นที่ให้การสนทนาคำเนิ่นต่อ หรือไม่ทิ้งร่องรอยทางความคิดที่ผู้อื่นสามารถนำไปพัฒนาหรือวิพากษ์ต่อได้ คุณูปการของงานนั้นก็อาจยังไม่ชัดเจน

ในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย คุณูปการไม่ได้จำกัดอยู่ในรูปของบทความหรือทฤษฎี หากอาจอยู่ในรูปของการรับรู้ใหม่ วิธีการใหม่ ภาษาใหม่ เครื่องมือใหม่ หรือความสัมพันธ์ใหม่ที่เกิดขึ้นระหว่างผู้คน พื้นที่ ชุมชน และสถาบัน

เฮงก์ บอร์กดอร์ฟฟ์ (Henk Borgdorff, 2012) เสนอว่า งานวิจัยเชิงศิลปะควรถูกพิจารณาจากความสามารถในการขยายความรู้และความเข้าใจ ไม่ใช่เพียงจากคุณภาพเชิงสุนทรีย์ของผลงาน ขณะที่โรบิน เนลสัน (Robin Nelson, 2013) ชี้ว่า คุณูปการของงานเชิงปฏิบัติอาจเกิดขึ้นผ่านสิ่งที่งานทำให้ผู้คนเห็น เข้าใจ หรือสามารถทำได้ในอนาคต

คำถามสำคัญจึงไม่ใช่ว่า “งานนี้ดีหรือไม่” แต่คือ “งานนี้ทำให้สนามความรู้เปลี่ยนไปอย่างไร”

8.4.1 การขยายกรอบความเข้าใจเดิม

Expanding Existing Frameworks of Understanding

คุณูปการระดับแรกคือการขยายกรอบความเข้าใจที่มีอยู่ งานที่มีคุณค่าเชิงวิชาการไม่ได้จำเป็นต้องทำลายสิ่งเก่าเสมอไป แต่อาจทำให้สิ่งเดิมถูกมองจากมุมใหม่ หรือทำให้แนวคิดเดิมมีความหมายกว้างขึ้น

ตัวอย่างเช่น งานที่ทำให้การฟังกลายเป็นเครื่องมืออ่านพื้นที่ งานที่ทำให้การเดินกลายเป็นวิธีวิทยา หรืองานที่ทำให้กระบวนการทดลองมีสถานะเป็นความรู้ ล้วนเป็นการขยายกรอบความเข้าใจเดิมของคำว่า “ข้อมูล” “หลักฐาน” หรือ “วิธีวิจัย”

การขยายกรอบอาจเกิดขึ้นในระดับแนวคิด เช่น การทำให้คำว่า “ข้อมูล” ไม่จำกัดอยู่ในตัวเลข หรือการทำให้คำว่า “หลักฐาน” รวมถึงประสบการณ์เชิงผัสสะ ร่องรอยการปฏิบัติ และการตอบสนองของร่างกายต่อพื้นที่

ไมเคิล บิกส์และดาเนียลา บิชเลอร์ (Michael A. R. Biggs & Daniela Büchler, 2007) เสนอว่า คุณค่าของงานวิจัยบนฐานการปฏิบัติอยู่ที่ความสามารถในการทำให้กระบวนการคิดและการตัดสินใจเชิงสร้างสรรค์มีสถานะเป็นส่วนหนึ่งของการผลิตความรู้

คุณูปการในระดับนี้จึงวัดได้จากการที่งานทำให้ผู้อื่นต้องปรับวิธีคิด แม้เพียงเล็กน้อย และทำให้สิ่งที่เคยถูกมองว่าอยู่ในขอบเขตของความรู้ กลายเป็นสิ่งที่สามารถนำมาพิจารณาอย่างจริงจังได้

8.4.2 การสร้างภาษา วิธีคิด หรือเครื่องมือใหม่

Creating New Languages, Modes of Thought, or Tools

งานในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยที่มีคุณูปการชัดเจน มักสร้าง “ภาษา” หรือ “เครื่องมือคิด” ใหม่ให้แก่สนามความรู้ ภาษาในที่นี้ไม่จำเป็นต้องเป็นถ้อยคำ แต่อาจอยู่ในรูปของโครงสร้างการนำเสนอเชิงวิจัยแบบสื่อผสม (Multimodal Exposition) การบันทึกผ่านร่างกาย (Embodied Documentation) การทำแผนที่เชิงเสียง (Acoustic Mapping) หรือกระบวนการร่วมสร้างกับชุมชน (Co-creation)

เมื่อวิธีการเหล่านี้ถูกนำไปใช้ซ้ำ พัฒนา หรือดัดแปลงโดยผู้อื่น สิ่งเหล่านี้จะกลายเป็นคุณูปการต่อสนามความรู้ว่าเป็นรูปธรรม เพราะงานไม่ได้เพียงเสนอความคิด แต่ทำให้เกิดวิธีการใหม่ที่ผู้อื่นสามารถนำไปใช้ได้

ไมเคิล ชวาบและเฮงก์ บอร์กดอร์ฟฟ์ (Michael Schwab & Henk Borgdorff, 2014) เสนอว่า การนำเสนอเชิงวิจัย (Exposition) ไม่ได้เป็นเพียงภาษาชะบรรจุผลการวิจัย หากเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างความรู้เอง เพราะการจัดวางภาพ เสียง ข้อความ บันทึก และร่องรอยการปฏิบัติ สามารถทำให้ข้อเสนอของงานปรากฏในรูปแบบที่บทความเชิงเส้นตรงอาจทำไม่ได้

คุณูปการเชิงเครื่องมือจึงไม่ใช่เพียงสิ่งที่งานกล่าว แต่คือสิ่งที่งานทำให้ “ทำได้” ต่อไปในอนาคต

8.4.3 ผลกระทบเชิงสังคม ชุมชน หรือวิชาการ

Social, Community, or Academic Impact

ในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย คุณูปการอาจไม่ได้จำกัดอยู่ในแวดวงทฤษฎี หากรวมถึงผลกระทบในระดับสังคม ชุมชน หรือสถาบัน งานภาคสนามอาจเปลี่ยนวิธีที่ชุมชนมองตนเอง งานเชิงเสียงอาจทำให้ผู้ชมตระหนักถึงมิติทางการเมืองของพื้นที่ หรือการทำงานเชิงกระบวนการอาจทำให้สถาบันต้องทบทวนเกณฑ์การประเมินของตนเอง

แกรนต์ เคสเตอร์ (Grant Kester, 2011) อธิบายว่า งานศิลปะเชิงสนทนาและการทำงานร่วมกับชุมชน มีคุณค่าไม่ได้เพียงเพราะเกิดกิจกรรมขึ้น หากอยู่ที่ความสัมพันธ์ บทสนทนา และเงื่อนไขใหม่ทำงานทำให้เกิดขึ้นระหว่างผู้คน

อย่างไรก็ตาม ผลกระทบไม่ควรถูกวัดจากจำนวนผู้ชม จำนวนผู้เข้าร่วม หรือการเผยแพร่ในสื่อเพียงอย่างเดียว หากควรถูกพิจารณาจากผลของการเปลี่ยนแปลง เช่น เกิดบทสนทนาใหม่หรือไม่ เกิดความสัมพันธ์ใหม่หรือไม่ เกิดการรับรู้ใหม่ต่อพื้นที่หรือประเด็นร่วมกันหรือไม่ และเกิดคำถามต่อระบบเดิมหรือไม่

คุณภาพการเชิงสังคมจึงต้องถูกอ่านอย่างละเอียด ไม่ใช่เพียงจากตัวเลขผู้เข้าร่วม แต่จากสิ่งที่งานทำให้เกิดขึ้นจริงในความสัมพันธ์ระหว่างผู้คน

8.4.4 คุณูปการที่ไม่จำกัดอยู่ในงานเขียน

Contributions beyond Written Outputs

หนึ่งในความท้าทายสำคัญของการประเมินการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย คือการยอมรับว่า คุณูปการไม่ได้จำกัดอยู่ในบทความวิชาการ งานอาจมีคุณูปการผ่านประสบการณ์ที่ทำให้ผู้ชมเข้าใจพื้นที่ใหม่ ผ่านกระบวนการที่ทำให้ผู้เข้าร่วมมีเสียง ผ่านการออกแบบแพลตฟอร์มเผยแพร่ใหม่ หรือแม้แต่ผ่านการเปลี่ยนวิธีประเมินในสถาบัน

การเผยแพร่ในรูปแบบของการนำเสนอเชิงวิจัยแบบสื่อผสม (Multimodal Exposition) แพลตฟอร์มดิจิทัล หรือการจัดวางเชิงพื้นที่ สามารถเป็นการเผยแพร่ความรู้ได้ หากโครงสร้างของงานทำให้ความรู้ถูกสื่อสาร เข้าถึง และวิพากษ์ได้

วารสารเพื่อการวิจัยเชิงศิลปะ (Journal for Artistic Research: JAR, n.d.) แสดงให้เห็นว่า งานวิจัยเชิงศิลปะสามารถเผยแพร่ในรูปแบบสื่อผสมและผ่านการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิได้ ขณะที่รีเสิร์ช แคตตาล็อก (Research Catalogue: RC, n.d.) เปิดพื้นที่ให้ผู้สร้างสรรค์จัดวางและเผยแพร่ร่องรอยของกระบวนการในรูปแบบที่ซับซ้อนกว่าบทความทั่วไป

คุณูปการจึงต้องถูกอ่านจาก “สิ่งที่งานทำให้เกิดขึ้น” ไม่ใช่เพียง “สิ่งที่งานเขียนไว้”

คุณูปการในฐานะการเปลี่ยนสนามความรู้

Contribution as Transforming the Field

ท้ายที่สุด คุณูปการไม่ได้หมายถึงการเพิ่มข้อมูลอีกชิ้นหนึ่งเข้าสู่สนามความรู้ หากคือการทำให้ทิศทางของสนามขยับเปลี่ยนไป แม้เพียงเล็กน้อย

งานที่มีคุณภาพอาจทำให้การสนทนาดำเนินต่อ วิธีคิดถูกขยับ มาตรฐานถูกทบทวน หรือรูปแบบความรู้ใหม่ได้รับการยอมรับในวงกว้างขึ้น งานจึงมีชีวิตต่อไปหลังจากการจัดแสดงหรือการเผยแพร่สิ้นสุดลง เพราะยังสามารถเป็นจุดเริ่มต้นให้ผู้อื่นนำไปคิด ทำ และวิพากษ์ต่อได้

ในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย คุณูปการจึงไม่ควรถูกมองว่าเป็นภาคผนวกของความเป็นต้นฉบับ หากเป็นเกณฑ์ที่ชี้ว่างานนั้นมีชีวิตต่อไปอย่างไรในระบบความรู้ร่วมสมัย

เมื่อพิจารณาร่วมกับความเป็นต้นฉบับ (Originality) และความเข้มงวด (Rigor) เราจะเริ่มเห็นกรอบการประเมินที่สอดคล้องกับธรรมชาติของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยมากขึ้น โดยไม่ลดทอนศักดิ์ศรีของการปฏิบัติสร้างสรรค์ลงเหลือเพียงผลิตภัณฑ์ที่ต้องนับจำนวนหรือจัดอันดับเท่านั้น

8.5 เกณฑ์ความเข้มงวด : ความเข้มงวดในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย

Rigor Criteria: Rigor in Artistic Research

คำว่า “ความเข้มงวด” (Rigor) มักถูกเข้าใจผิดในบริบทศิลปะว่า หมายถึงการทำให้งานสร้างสรรค์ต้องเดินตามขั้นตอนแบบเดียวกับวิทยาศาสตร์ หรือบังคับให้ความรู้เชิงประสบการณ์ต้องถูกแปลเป็นข้อสรุปแบบเดียวกับงานวิจัยทางสังคมศาสตร์ แต่ในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย ความเข้มงวดไม่ได้หมายถึงความเป็นสูตรสำเร็จ หากหมายถึง “ความรับผิดชอบต่อการผลิตความรู้”

ไมเคิล บิกส์และดาเนียลา บิชเลอร์ (Michael A. R. Biggs & Daniela Büchler, 2007) เสนอว่าความเข้มงวดในงานวิจัยบนฐานการปฏิบัติไม่ควรถูกเข้าใจเพียงในฐานะการทำตามระเบียบวิธีสำเร็จรูป หากต้องพิจารณาว่า งานสามารถทำให้กระบวนการคิด การตัดสินใจ และข้อเสนอเชิงความรู้ของตนปรากฏให้ผู้อื่นพิจารณาได้หรือไม่

ดังนั้น ความเข้มงวดจึงคือความสามารถของงานที่จะทำให้ผู้อื่นเห็นว่า ความรู้เกิดขึ้นอย่างไร เกิดจากการตัดสินใจแบบใด อยู่ภายใต้เงื่อนไขใด และเหตุใดสิ่งที่เกิดขึ้นจึงมีนัยต่อสนามความรู้ มากกว่าการเป็นเพียงประสบการณ์ส่วนตัวหรือรสนิยมเฉพาะบุคคล

กล่าวอีกแบบหนึ่ง ความเข้มงวดในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย คือการทำให้การปฏิบัติสร้างสรรค์สามารถ “ตามรอยได้” “วิพากษ์ได้” และ “ส่งต่อได้” โดยไม่ทำลายธรรมชาติที่ไม่เป็นเส้นตรงของงานศิลปะ

8.5.1 ความชัดเจนของคำถามวิจัย

Clarity of the Research Question

งานในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยที่มีความเข้มงวด ไม่จำเป็นต้องเริ่มต้นด้วยสมมติฐานที่แข็งตัวตายตัว แต่ต้องมี “แกนคำถาม” ที่ชัดเจนจะทำให้ผู้อ่านหรือผู้ประเมินเข้าใจได้ว่า งานกำลังค้นหาอะไร

คำถามที่ดีในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยมักไม่ใช่คำถามที่ตอบได้ด้วย “ใช่” หรือ “ไม่ใช่” หากเป็นคำถามที่เปิดพื้นที่ให้เกิดการทดลอง เช่น เสียงทำให้เราอ่านความทรงจำของพื้นที่ได้อย่างไร การเดินเปลี่ยนการรับรู้ภูมิทัศน์ของผู้วิจัยอย่างไร หรือวัสดุชนิดหนึ่งเผยให้เห็นข้อจำกัดหรือศักยภาพใหม่ของการรับรู้แบบใด

ความชัดเจนของคำถามไม่ได้อยู่ที่การเขียนให้เป็นภาษาวิชาการซับซ้อน แต่อยู่ที่การทำให้ผู้อื่นเข้าใจได้ว่าสิ่งที่ทำทั้งหมดกำลังมุ่งไปทางไหน อะไรคือประเด็นที่กำลังถูกทดลอง และอะไรคือขอบเขตที่งาน “ไม่ได้” พยายามตอบ

โรบิน เนลสัน (Robin Nelson, 2013) อธิบายว่า งานวิจัยเชิงปฏิบัติจำเป็นต้องมีการเชื่อมโยงระหว่างการปฏิบัติ การสะท้อนคิด และกรอบแนวคิดอย่างชัดเจน เพราะความรู้ไม่ได้เกิดจากการทำเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการทำที่สามารถอธิบายและวิพากษ์ตนเองได้

คำถามที่ชัดเจนช่วยป้องกันไม่ให้งานหลุดไปเป็นเพียงผลงานที่มีความงามหรือความแปลก แต่ไม่ก่อรูปเป็นข้อเสนอทางความรู้

8.5.2 ความสอดคล้องระหว่างคำถาม วิธีการ และผลลัพธ์

Coherence between Question, Method, and Outcome

ความเข้มงวดในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยจะปรากฏชัดเมื่อมีความสอดคล้อง (Coherence) ระหว่างคำถามที่ตั้ง วิธีการที่เลือก และสิ่งที่งานทำให้ปรากฏ ความสอดคล้องนี้ไม่ได้หมายความว่า งานต้องเรียบร้อยหรือเดินตามแผนเดิมเสมอไป เพราะงานสร้างสรรค์อาจเปลี่ยนทิศทางการระหว่างกระบวนการได้ แต่ต้องทำให้เห็นตรรกะของการเปลี่ยนแปลงนั้น

ตัวอย่างเช่น งานอาจเริ่มจากคำถามเรื่องเสียงในพื้นที่ แต่ระหว่างการทดลองกลับพบว่าปัจจัยสำคัญคือจังหวะเวลา จึงปรับวิธีการไปสู่การบันทึกเสียงแบบระยะยาว หรืออาจเริ่มจากการทดลองวัสดุ แต่พบว่าความรู้สำคัญอยู่ที่การรับรู้ของผู้ชม จึงออกแบบสถานการณ์ให้ผู้ชมมีส่วนร่วมมากขึ้น

ความเข้มงวดอยู่ที่การทำให้ผู้อ่านเห็นว่า “ทำไม” งานจึงเปลี่ยน ไม่ใช่เพียงบอกว่า “เปลี่ยนไปเอง” ผลลัพธ์ของงานต้องย้อนกลับไปสนทนากับคำถาม ไม่ใช่จบลงเป็นผลงานที่สวยงามแต่ไม่สัมพันธ์กับสิ่งที่ตั้งใจค้นหา

เฮงก์ บอร์กดอร์ฟฟ์ (Henk Borgdorff, 2012) ชี้ว่า งานวิจัยเชิงศิลปะต้องทำให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างการปฏิบัติสร้างสรรค์กับการผลิตความรู้ กล่าวคือ ผลลัพธ์ของงานไม่ว่าจะอยู่ในรูปชิ้นงาน ประสิทธิภาพ หรือข้อเสนอเชิงแนวคิด ต้องสามารถชี้ให้เห็นความสัมพันธ์กับคำถามและวิธีการได้อย่างชัดเจน

8.5.3 การบันทึกและการเปิดเผยกระบวนการ

Documentation and Transparency of Process

หากต้องเลือกสิ่งหนึ่งที่ทำให้การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยมีความเข้มงวดได้อย่างเป็นรูปธรรม สิ่งนั้นคือ “การทำให้กระบวนการโปร่งใส” เพราะความรู้เชิงศิลปะจำนวนมากไม่ได้อยู่ในวัตถุปลายทางเท่านั้น หากฝังอยู่ในกระบวนการทดลอง การเลือก การล้มเหลว การปรับแก้ และการตัดสินใจระหว่างทาง

การบันทึกที่เข้มงวดอาจประกอบด้วยบันทึกการทดลอง รวมถึงสิ่งที่ไม่สำเร็จ ภาพถ่ายหรือวิดีโอเบื้องหลัง ไฟล์เสียงภาคสนามหลายช่วงเวลา สเกตช์ การปรับแก้ การตัดสินใจ สมุดบันทึกการวิจัย (Research Diary) การบันทึกผ่านร่างกาย (Embodied Documentation) แผนที่การเดินทาง เส้นทาง เวลา และสภาพแวดล้อม

อย่างไรก็ตาม หัวใจของการบันทึกไม่ใช่ “เก็บให้มาก” แต่คือ “เก็บให้ตอบคำถาม” และจัดระเบียบให้ผู้อื่นสามารถตามรอยกระบวนการคิดและการทำงานได้

ไมเคิล ชวับและเฮงก์ บอร์กดอร์ฟฟ์ (Michael Schwab & Henk Borgdorff, 2014) อธิบายว่า การนำเสนอเชิงวิจัย (Exposition) สามารถทำให้องค์ประกอบของกระบวนการ สื่อที่ใช้ และการสะท้อนคิดถูกร้อยเรียงเป็นข้อเสนอเชิงความรู้ได้ ดังนั้น การเปิดเผยกระบวนการจึงไม่ใช่เพียงการแสดงเบื้องหลังงาน แต่เป็นส่วนหนึ่งของการทำให้ความรู้ของงานปรากฏต่อผู้อื่น

การเปิดเผยกระบวนการยังเป็นเรื่องของความรับผิดชอบ เพราะทำให้ผู้อื่นสามารถเรียนรู้จากงาน ไม่ใช่เพียงชื่นชมผลลัพธ์ และทำให้การประเมินไม่ตกอยู่ภายใต้ตรรกะส่วนบุคคลเพียงอย่างเดียว

8.5.4 การสะท้อนคิดและการวิพากษ์ตนเอง

Reflexivity and Self-Critique

การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยจำนวนมากทำงานกับประสบการณ์ ความสัมพันธ์ ผู้คน และพื้นที่ จึงหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่ผู้วิจัยหรือผู้สร้างสรรค์จะเป็นส่วนหนึ่งของสิ่งที่กำลังศึกษา ความเข้มงวดจึงต้องอาศัยการสะท้อนคิด (Reflexivity) หรือการเปิดเผยตำแหน่งแห่งที่ของผู้วิจัยอย่างจริงจัง

การสะท้อนคิดที่เข้มงวดหมายถึงการระบุว่า ผู้วิจัยเข้าไปอยู่ในพื้นที่หรือสถานการณ์อย่างไร อะไรคือสิ่งที่เลือกจะฟัง อะไรคือสิ่งที่อาจมองข้าม การตัดสินใจของผู้วิจัยส่งผลต่อผู้คนหรือพื้นที่อย่างไร และความล้มเหลวหรือความไม่แน่นอนสอนอะไรแก่กระบวนการวิจัย

ดอนนา ฮาราเวย์ (Donna Haraway, 1988) เสนอแนวคิดเรื่อง “ความรู้ที่มีตำแหน่งแห่งที่” (Situated Knowledges) เพื่อชี้ว่า ความรู้ไม่ได้เกิดจากสายตาที่เป็นกลางอย่างสมบูรณ์ หากเกิดจากตำแหน่ง มุมมอง และเงื่อนไขของผู้รู้ การตระหนักถึงตำแหน่งของตนเองจึงเป็นส่วนหนึ่งของความรับผิดชอบทางญาณวิทยา

ในทำนองเดียวกัน การสะท้อนคิดในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยไม่ใช่การสารภาพความรู้สึกเพื่อแสดงความจริงใจเท่านั้น แต่เป็นการวิพากษ์ตนเองในฐานะส่วนหนึ่งของวิธีวิทยา เพราะการไม่มองเห็นตำแหน่งของตนเองเท่ากับปล่อยให้อำนาจ ความเอนเอียง และข้อจำกัดทำงานโดยไม่ถูกตรวจสอบ

8.5.5 การเปิดพื้นที่ให้ตรวจสอบและโต้แย้ง

Enabling Scrutiny and Debate

ความเข้มงวดจะไม่สมบูรณ์ หากงานปิดตัวเองไว้ให้ผู้อื่นเชื่อเพียงอย่างเดียว งานในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยที่เข้มงวดต้องเปิดให้ผู้อื่นตรวจสอบ โต้แย้ง หรือเสนอการอ่านอื่นได้

การเปิดพื้นที่ให้ตรวจสอบอาจเกิดขึ้นผ่านการเผยแพร่การนำเสนอเชิงวิจัย (Exposition) ที่ทำให้ผู้อ่านเห็นทั้งชิ้นงานและกระบวนการ การให้สิทธิ์เข้าถึงข้อมูลบางส่วน เช่น ไฟล์เสียง แผนที่ บันทึกภาคสนาม หรือภาพกระบวนการ การระบุข้อจำกัดของงานอย่างชัดเจน รวมถึงการเปิดพื้นที่ให้เกิดการอ่านหลายแบบ แทนการบังคับความหมายเดียว

ความสามารถในการถูกโต้แย้งเป็นสัญญาณสำคัญของความเป็นวิชาการ เพราะแสดงว่างานไม่ได้ยืนอยู่ด้วย “อำนาจของศิลปิน” เพียงอย่างเดียว แต่ยืนอยู่ด้วยเหตุผล กระบวนการ และหลักฐานที่ถูกจัดวางไว้ในรูปแบบที่ผู้อื่นสามารถเข้ามาสนทนาต่อได้

วารสารเพื่อการวิจัยเชิงศิลปะ (Journal for Artistic Research: JAR, n.d.) และรีเสิร์ช แค็ตตาล็อก (Research Catalogue: RC, n.d.) เป็นตัวอย่างของพื้นที่ที่สนับสนุนการเผยแพร่งานวิจัยเชิงศิลปะแบบสื่อผสม ซึ่งเปิดให้กระบวนการ สื่อ และข้อเสนอของงานถูกนำเสนอในรูปแบบที่ซับซ้อนกว่าบทความเชิงเส้นตรง

ดังนั้น ความเข้มงวดของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยไม่ได้อยู่ที่การทำให้ทุกอย่างแน่นอน แต่อยู่ที่การทำให้ความไม่แน่นอนถูกจัดการอย่างรับผิดชอบ และทำให้ความรู้ที่เกิดขึ้นสามารถเข้าสู่การสนทนาร่วมกับผู้อื่นได้จริง

เมื่อรวมทั้งห้าประเด็น จะเห็นว่า ความเข้มงวดในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยไม่ได้เป็นการยืมมาตรฐานของศาสตร์อื่นมาทับศิลปะ หากเป็นการสร้างมาตรฐานจากภายในสนามการปฏิบัติเอง ความเข้มงวดเกิดจากคำถามที่ชัด ความสัมพันธ์ที่สอดคล้อง กระบวนการที่โปร่งใส การสะท้อนคิดที่จริงจัง และการเปิดให้ตรวจสอบได้

นี่คือความเข้มงวดที่รักษาทั้งเสรีภาพของการสร้างสรรค์ และความรับผิดชอบของการวิจัยไว้พร้อมกัน

8.6 ปัญหาของตัวชี้วัดผลการดำเนินงานหลักเชิงปริมาณ

The Problem of Quantitative Key Performance Indicators

เมื่อการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยเข้าสู่ระบบมหาวิทยาลัย ย่อมต้องเผชิญกับภาษาชุดหนึ่งที่ทรงอำนาจมาก นั่นคือ “ตัวชี้วัด” โดยเฉพาะตัวชี้วัดผลการดำเนินงานหลักเชิงปริมาณ (Key Performance Indicators: KPIs) ซึ่งมักถูกใช้เพื่อให้การบริหารจัดการในระดับองค์กรเป็นไปได้ ช่วยเปรียบเทียบหน่วยงาน วางแผนงบประมาณ และติดตามผลลัพธ์ในระยะสั้น

อย่างไรก็ตาม ปัญหาจะเกิดขึ้นเมื่อตัวชี้วัดกลายเป็น “ตัวแทนของคุณค่า” เพราะสิ่งที่ซับซ้อนมักถูกบีบให้เหลือเพียงสิ่งที่นับได้ วิทยาลัยนานาชาติซานฟรานซิสโกว่าด้วยการประเมินงานวิจัย (San Francisco Declaration on Research Assessment: DORA, 2012) จึงเสนอว่า ไม่ควรใช้ตัวชี้วัดระดับวารสาร เช่น ดัชนีผลกระทบวารสาร (Journal Impact Factor) เป็นตัวแทนคุณภาพของผลงานหรือคุณค่าของนักวิจัยแต่ละคน

สำหรับการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย ความรู้จำนวนมากเกิดจากกระบวนการที่ยาวนาน ไม่เป็นเส้นตรง และมักปรากฏในรูปของประสบการณ์ การเปลี่ยนแปลงเชิงความสัมพันธ์ หรือภาษาใหม่ของการรับรู้ สิ่งเหล่านี้ไม่สอดคล้องกับการวัดผลแบบนับจำนวนหรือนับคะแนนอย่างตรงไปตรงมา

บทนี้จึงไม่ได้เสนอให้ปฏิเสธตัวชี้วัดผลการดำเนินงานหลักทั้งหมด หากชี้ให้เห็นข้อจำกัดของตัวชี้วัดเชิงปริมาณ และเสนอว่าการวัดควรถูกออกแบบใหม่ให้เข้าใจธรรมชาติของความรู้เชิงศิลปะ มิฉะนั้น ตัวชี้วัดอาจกลายเป็นแรงกดดันที่ทำให้งานสูญเสียความกล้าในการทดลอง

8.6.1 การนับจำนวนผลงานกับคุณค่าทางความรู้

Counting Outputs and Knowledge Value

ตัวชี้วัดผลการดำเนินงานหลักที่เน้นจำนวนผลงาน เช่น จำนวนบทความ จำนวนผลงานสร้างสรรค์ต่อปี จำนวนโครงการ หรือจำนวนกิจกรรม เป็นระบบที่สะดวกต่อการรายงาน แต่มีความเสี่ยงสูงที่จะทำให้ “จำนวน” ถูกเข้าใจแทน “คุณค่า”

ในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย งานหนึ่งชิ้นอาจใช้เวลาหลายปีเพื่อพัฒนาองค์ความรู้ ทั้งการทดลองวัสดุ การทำซ้ำ การทำงานภาคสนาม และการสร้างความสัมพันธ์กับผู้คน หากระบบประเมินบังคับให้ต้องผลิตผลงานเป็นชุดในทุกปี งานอาจถูกผลักไปสู่การผลิตที่รวดเร็วและปลอดภัยมากขึ้น

ปัญหาจึงไม่ใช่เพียงว่า การนับอาจไม่เป็นธรรม หากยังเปลี่ยนพฤติกรรมการสร้างสรรคโดยตรง ทำให้ศิลปิน-นักวิจัยต้องเลือกทำสิ่งที่ “ส่งได้ทัน” มากกว่าสิ่งที่ “จำเป็นต้องใช้เวลา” ไดอานา ฮิกส์ และคณะ (Diana Hicks et al., 2015) เสนอว่า การประเมินงานวิจัยไม่ควรลดลงเหลือเพียงการใช้ตัวเลขแทนการพิจารณาคุณค่าของงานในบริบทเฉพาะของแต่ละสาขา

ท้ายที่สุด ตัวชี้วัดแบบนับจำนวนอาจทำให้เกิดการแตกชิ้นงาน (Fragmentation) กล่าวคือ การแยกโครงการหนึ่งออกเป็นผลงานย่อยหลายชิ้นเพื่อให้ได้ตัวเลขตามเกณฑ์ ทั้งที่ความรู้แท้จริงอาจเกิดจากการบ่มเพาะอย่างต่อเนื่องของโครงการเดียว

8.6.2 จำนวนการอ้างอิง ดัชนีผลกระทบวารสาร และความไม่สอดคล้องกับศิลปะ

Citation Counts, Journal Impact Factors, and Their Misalignment with Artistic Research

การใช้จำนวนการอ้างอิง (Citation Counts) และดัชนีผลกระทบวารสาร (Journal Impact Factor) เป็นตัวชี้วัดคุณภาพ ตั้งอยู่บนข้อสมมติว่า ความรู้เผยแพร่ในรูปบทความที่อ้างอิงกันเป็นเครือข่าย และการถูกอ้างอิงมากย่อมหมายถึงคุณค่าที่มากขึ้น

แต่ในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย ความรู้จำนวนมากเผยแพร่ในรูปนิทรรศการ การจัดวาง การแสดงสด (Performance) งานศิลปะเสียง (Sound Work) การนำเสนอเชิงวิจัย (Exposition) แบบสื่อผสม หรือแพลตฟอร์มดิจิทัล ซึ่งไม่จำเป็นต้องเข้าสู่ระบบการอ้างอิงแบบเดิม

ผลงานที่ส่งผลกระทบต่อการศิลปะอย่างลึกซึ้งซึ่งอาจไม่ถูกอ้างอิงในฐานข้อมูลวิชาการ แต่ถูกส่งต่อผ่านการนำไปใช้ในงานสร้างสรรค์ของศิลปินรุ่นต่อมา ถูกอภิปรายในวาทกรรมภัณฑารักษ์ (Curatorial Discourse) หรือกลายเป็นต้นแบบของวิธีการทำงาน สิ่งเหล่านี้ไม่อาจสะท้อนผ่านดัชนีผลกระทบวารสารเพียงอย่างเดียว

ปฏิกูญชาซานฟรานซิสโกว่าด้วยการประเมินงานวิจัย (DORA, 2012) จึงเสนอว่า การประเมินควรพิจารณาคุณค่าของผลงานโดยตรง และยอมรับผลผลิตทางความรู้ที่หลากหลาย มากกว่าการใช้ชื้อวารสารหรือค่าดัชนีเป็นตัวแทนคุณภาพของผลงาน

นอกจากนี้ ตัวชี้วัดแบบอ้างอิงยังอาจสร้างความเหลื่อมล้ำทางภาษาและภูมิภาค เพราะงานจำนวนมากถูกจำกัดด้วยการเข้าถึงแพลตฟอร์ม ฐานข้อมูล และภาษาหลักที่ใช้ในการเผยแพร่งานวิชาการ การประเมินที่ยุติธรรมจึงต้องระมัดระวังไม่ให้ตัวเลขที่ดูเป็นกลางกลายเป็นกลไกที่กดทับรูปแบบความรู้ที่หลากหลาย

8.6.3 ระยะเวลาของงานศิลปะกับรอบประเมินรายปี

Artistic Timescales and Annual Evaluation Cycles

รอบประเมินรายปีหรือรอบระยะสั้นเป็นตรรกะของการบริหารจัดการ แต่เป็นปัญหาเชิงโครงสร้างของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย เพราะงานศิลปะจำนวนมากมี “เวลา” เป็นวัสดุสำคัญของงานเอง

โครงการภาคสนามต้องใช้เวลาร่างความไว้วางใจ การทดลองวัสดุและเทคนิคต้องใช้เวลาล้มเหลวและปรับแก้ การทำงานกับชุมชนต้องใช้เวลาต่อรองความสัมพันธ์และจริยธรรม ขณะที่งานเสียงหรือสื่อที่เกี่ยวข้องกับเวลาอาจต้องบันทึกข้ามฤดูกาลหรือหลายช่วงปี

งานที่จริงจังจึงไม่สามารถแบ่งเป็นผลลัพธ์รายปีอย่างสวยงามได้เสมอไป และเมื่อถูกบังคับให้ “มีผลงานทุกปี” สิ่งนี้อาจเกิดขึ้นคือ การรายงานสิ่งที่ยังไม่สุกงอมว่าเป็นผลสำเร็จ การเปลี่ยนเป้าหมายจากการค้นคว้าเป็นการผลิตหลักฐานให้ครบ หรือการหลีกเลี่ยงโครงการระยะยาวที่มีความเสี่ยงสูง

กล่าวได้ว่า ตัวชี้วัดแบบรายปีมีแนวโน้มทำให้มหาวิทยาลัยวัด “ความเร็ว” มากกว่าวัด “ความลึก” ซึ่งสวนทางกับธรรมชาติของการผลิตความรู้เชิงศิลปะ แนวร่วมเพื่อการยกระดับการประเมินงานวิจัย (Coalition for Advancing Research Assessment: CoARA, 2022) จึงเสนอให้การประเมินยอมรับความหลากหลายของผลผลิต การปฏิบัติ และกิจกรรมทางการวิจัย โดยใช้การพิจารณาเชิงคุณภาพเป็นฐานหลัก

8.6.4 ความเสี่ยงของการลดทอนความซับซ้อนเป็นตัวเลข

The Risk of Reducing Complexity to Numbers

ตัวเลขมีอำนาจเพราะดูเป็นกลาง แต่ในความเป็นจริง ตัวเลขคือ “การเลือกที่จะนับอะไร” และการเลือกที่จะนับอะไร ย่อมหมายถึงการเลือกที่จะให้คุณค่าแก่สิ่งใด

ในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย ความซับซ้อนอาจอยู่ในคุณภาพของกระบวนการ ความเข้มข้นของการรับรู้ ความละเอียดของการสะท้อนคิด การเปลี่ยนแปลงเชิงความสัมพันธ์ หรือผลกระทบที่เกิดขึ้นอย่างช้าและไม่เป็นเส้นตรง เมื่อสิ่งเหล่านี้ลดลงเหลือเป็นคะแนนเดียวหรือจำนวนเดียว ความหมายจำนวนมากย่อมสูญหายไป

สิ่งที่น่ากังวลยิ่งกว่าคือ ระบบอาจเริ่มตัดสินใจจาก “สิ่งที่วัดได้” มากกว่า “สิ่งที่สำคัญ” ผลที่ตามมาคือการกดทับความเสี่ยง ความกำกวม และการทดลอง ซึ่งเป็นเงื่อนไขสำคัญของนวัตกรรมในศิลปะ

หากองค์กรให้รางวัลกับสิ่งที่ชัดเจนและสำเร็จอย่างรวดเร็ว งานที่ซับซ้อนและต้องใช้เวลาอาจถูกคัดออกโดยอัลันมัตติ ไดอานา ฮิกส์ และคณะ (Diana Hicks et al., 2015) จึงเสนอว่า ตัวชี้วัดเชิงปริมาณควรสนับสนุนการตัดสินใจเชิงคุณภาพ ไม่ใช่เข้ามาแทนที่การพิจารณาเชิงคุณภาพ

8.6.5 การสร้างตัวชี้วัดที่เหมาะสมกับการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย

Developing Indicators Appropriate to Artistic Research

หัวข้อนี้ไม่ได้เสนอให้ทั้งตัวชี้วัดผลการดำเนินงานหลักทั้งหมด หากเสนอว่าควรสร้างตัวชี้วัดแบบผสม ซึ่งยอมรับคุณค่าของข้อมูลเชิงคุณภาพ กระบวนการ และบริบทของงาน

แนวทางหนึ่งคือการขยับจากตัวชี้วัดที่เน้น “ผลผลิต” ไปสู่ตัวชี้วัดที่พิจารณา “คุณภาพของความรู้” เช่น ความชัดเจนของคำถามและกรอบคิด ความโปร่งใสของกระบวนการ หลักฐานของการทดลอง การวนซ้ำ (Iteration) และความพยายามที่ไม่สำเร็จ (Failed Attempts) คุณภาพของการนำเสนอเชิงวิจัยแบบสื่อผสม ความสามารถในการเปิดให้วิพากษ์ ความสัมพันธ์กับบริบทเชิงจริยธรรมและเชิงพื้นที่ ตลอดจนการส่งต่อความรู้ผ่านเวิร์กช็อป (Workshop) ชุดเครื่องมือ (Toolkit) คลังเอกสาร (Archive) ทรัพยากรแบบเปิด (Open Resource) หรือรีเสิร์ช แคตตาล็อก (Research Catalogue)

อีกแนวทางหนึ่งคือการใช้การประเมินบนฐานแฟ้มสะสมงาน (Portfolio-Based Evaluation) แทนการบังคับให้ทุกปีต้องมีผลลัพธ์ชนิดเดียว การประเมินลักษณะนี้มองแนวพัฒนาการของโครงการ (Project Trajectory) ว่าเดินทางอย่างไร คำถามเปลี่ยนแปลงอย่างไร กระบวนการใดถูกทดลอง และความรู้ค่อย ๆ ก่อตัวขึ้นอย่างไร

โคอารา (CoARA, 2022) เสนอว่าการประเมินงานวิจัยควรตั้งอยู่บนการพิจารณาเชิงคุณภาพเป็นหลัก โดยมี การประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) เป็นแกนสำคัญ และใช้ตัวชี้วัดเชิงปริมาณอย่างรับผิดชอบเพื่อสนับสนุน การตัดสินใจ มิใช่แทนที่การตัดสินใจนั้น

ท้ายที่สุด ตัวชี้วัดที่เหมาะสมกับการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยต้องยอมรับว่า “คุณภาพ” ไม่ได้เท่ากับ “จำนวน” และ “ผลกระทบ” ไม่ได้เท่ากับ “ยอดวิว” หากคือความสามารถของงานในการสร้างความเข้าใจใหม่ และ ทำให้ความรู้ที่ถูกสื่อสารอย่างรับผิดชอบ เปิดให้ตรวจสอบ และส่งต่อให้ผู้อื่นพัฒนาต่อได้

เมื่อได้รับการออกแบบเช่นนี้ ตัวชี้วัดจะไม่ใช่เครื่องมือกดทับการสร้างสรรค์ หากจะกลายเป็นเครื่องมือที่ทำให้ การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยยืนอยู่ในระบบวิชาการได้อย่างมีศักดิ์ศรี โดยยังรักษาความลึก ความเสี่ยง และความซับซ้อนของการปฏิบัติสร้างสรรค์ไว้ได้พร้อมกัน

8.7 ระบบรับรองคุณภาพและการปรับโครงสร้างสถาบัน

Quality Assurance Systems and Institutional Restructuring

หากหัวข้อก่อนหน้านี้ได้วิพากษ์ข้อจำกัดของตัวชี้วัดผลการดำเนินงานหลักเชิงปริมาณ (Key Performance Indicators: KPIs) หัวข้อนี้จะขยับไปสู่คำถามเชิงโครงสร้างว่า มหาวิทยาลัยควรปรับระบบรับรองคุณภาพอย่างไร เพื่อให้การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยไม่ต้องบิดตัวเองให้เข้ากับกรอบที่ไม่สอดคล้องกับธรรมชาติของงาน

การรับรองคุณภาพ (Quality Assurance) ไม่ใช่เพียงขั้นตอนเอกสารเพื่อผ่านการประเมินภายนอก หากเป็นระบบความคิดที่กำหนดว่า สถาบันเชื่อว่าความรู้แบบใดควรได้รับการสนับสนุน หากโครงสร้างยังตั้งอยู่บนสมมติฐานของงานวิจัยเชิงตัวเลขเพียงอย่างเดียว งานสร้างสรรค์จะถูกมองเป็น “กรณีพิเศษ” อยู่เสมอ

ดังนั้น การปรับโครงสร้างจึงไม่ใช่การเพิ่มช่องทำเครื่องหมายถูกคำว่า “งานสร้างสรรค์” ลงในแบบฟอร์มเดิม แต่คือการออกแบบเกณฑ์ กระบวนการ และวัฒนธรรมการประเมินใหม่ให้สอดคล้องกับลักษณะเฉพาะของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย

แนวร่วมเพื่อการยกระดับการประเมินงานวิจัย (Coalition for Advancing Research Assessment: CoARA, 2022) เสนอว่า การประเมินงานวิจัยควรตั้งอยู่บนการพิจารณาเชิงคุณภาพเป็นหลัก โดยมีการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิเป็นแกนสำคัญ และใช้ตัวชี้วัดเชิงปริมาณอย่างรับผิดชอบเพื่อสนับสนุนการตัดสินใจ ไม่ใช่แทนที่การตัดสินใจนั้น ยิ่งต่อการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย ซึ่งต้องอาศัยการอ่านกระบวนการ บริบท และคุณภาพของข้อเสนอ ควบคู่กับผลลัพธ์ที่ปรากฏ

8.7.1 การออกแบบเกณฑ์เฉพาะสำหรับการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย

Designing Criteria Specifically for Artistic Research

เกณฑ์ที่ดีสำหรับการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยต้องตั้งต้นจากคำถามว่า ความรู้ในสนามนี้เกิดขึ้นอย่างไร แล้วจึงออกแบบเกณฑ์ให้สอดคล้องกับธรรมชาตินั้น

เกณฑ์เฉพาะอาจประกอบด้วย การประเมินความชัดเจนของคำถามเชิงปฏิบัติ (Practice-Led Question) การประเมินความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการทดลองกับข้อเสนอของงาน การพิจารณาคุณภาพของการนำเสนอเชิงวิจัย (Exposition) หรือรูปแบบการเผยแพร่แบบสื่อผสม การอ่านความโปร่งใสของกระบวนการผ่านการบันทึก การสะท้อนคิด และการปรับแก้ซ้ำ ตลอดจนการประเมินมิติด้านจริยธรรมในการทำงานภาคสนามหรือการทำงานกับผู้คน

เกณฑ์เหล่านี้ไม่ควรถูกแยกออกจากเกณฑ์ทั่วไปเรื่องความเป็นต้นฉบับ (Originality) คุณูปการ (Contribution) และความเข้มงวด (Rigor) แต่ควรทำให้เห็นว่าเกณฑ์เหล่านั้นแสดงออกอย่างไรในบริบทของศิลปะ

เฮงก์ บอร์กดอร์ฟฟ์ (Henk Borgdorff, 2012) เสนอว่า งานวิจัยเชิงศิลปะควรถูกประเมินจากความสัมพันธ์ระหว่างการปฏิบัติสร้างสรรค์กับการผลิตความรู้ ไม่ใช่ใช้รูปแบบของศาสตร์อื่นเป็นมาตรฐานเพียงอย่างเดียว การออกแบบเกณฑ์เฉพาะจึงเป็นการทำให้การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยไม่ต้องอธิบายตัวเองด้วยภาษาของศาสตร์อื่นตลอดเวลา หากมีพื้นที่มาตรฐานที่ยอมรับธรรมชาติของการปฏิบัติสร้างสรรค์เอง

8.7.2 บทบาทของคณะกรรมการที่เข้าใจการปฏิบัติ

The Role of Committees That Understand Practice

โครงสร้างจะดีเพียงใด หากผู้ประเมินไม่เข้าใจธรรมชาติของการปฏิบัติสร้างสรรค์ ระบบก็ยังมีแนวโน้มกลับไปใช้กรอบเดิม คณะกรรมการที่ประเมินงานสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยจึงควรมีคุณสมบัติอย่างน้อยสามประการ

ประการแรก มีประสบการณ์การปฏิบัติจริง ไม่ว่าจะเป็นการทำงานในสตูดิโอ ภาควิชา การแสดงสด สื่อภาพเคลื่อนไหว งานเสียง หรือสื่อรูปแบบอื่น

ประการที่สอง มีความเข้าใจทฤษฎีและกรอบวิชาการที่เกี่ยวข้อง เพื่อเชื่อมโยงการปฏิบัติเข้ากับข้อเสนองานความรู้ได้

ประการที่สาม มีทักษะในการอ่านงานที่ไม่เป็นเส้นตรง และสามารถพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างภาพ เสียง วัสดุ เวลา พื้นที่ เอกสาร และการสะท้อนคิดได้

บทบาทของคณะกรรมการจึงไม่ใช่เพียง “ผู้ตัดสิน” หากเป็นผู้อ่านความคิดที่แฝงอยู่ในสื่อ และเป็นผู้ช่วยทำให้ความรู้ที่ฝังอยู่ในกระบวนการปรากฏชัดขึ้น

วารสารเพื่อการวิจัยเชิงศิลปะ (Journal for Artistic Research: JAR, n.d.) ใช้การประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิแบบผู้ประเมินไม่เปิดเผยชื่อ แต่ผู้เขียนเป็นที่ทราบแก่ผู้ประเมิน หรือการประเมินแบบซิงเกิล-บไลนด์ (Single-Blind Review) เพราะงานศิลปะจำนวนมากมีลักษณะเฉพาะที่ระบุตัวผู้สร้างได้อยู่แล้ว ตัวอย่างนี้สะท้อนว่า การออกแบบระบบประเมินต้องคำนึงถึงธรรมชาติของงาน มิใช่นำรูปแบบการประเมินจากศาสตร์อื่นมาใช้โดยไม่ปรับเปลี่ยน

นอกจากนี้ การอบรมผู้ประเมิน หรือการสร้างเกณฑ์ประเมินร่วม (Shared Rubric) ภายในสถาบัน ยังช่วยลดความคลาดเคลื่อนจากระณียมส่วนตัว และทำให้การประเมินมีความสอดคล้อง โปร่งใส และเป็นธรรมมากขึ้น

8.7.3 การผสมผสานระหว่างการประเมินเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ

Combining Qualitative and Quantitative Assessment

การปฏิเสธตัวเลขทั้งหมดอาจไม่ใช่ทางออก เพราะสถาบันยังต้องการข้อมูลสำหรับการบริหารจัดการ แต่ตัวเลขควรเป็น “ส่วนหนึ่ง” ของภาพรวม ไม่ใช่ตัวแทนทั้งหมดของคุณภาพ

การผสมผสานที่เหมาะสมอาจประกอบด้วยข้อมูลเชิงปริมาณ เช่น จำนวนการเผยแพร่ ระยะเวลาของโครงการ การได้รับทุน การจัดนิทรรศการ หรือการเข้าถึงของสาธารณะ ควบคู่กับการประเมินเชิงคุณภาพ เช่น รายงานการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิเชิงลึก การอ่านการนำเสนอเชิงวิจัยอย่างละเอียด การประเมินกระบวนการ การสะท้อนคิด และความสัมพันธ์กับบริบท

ระบบการประเมินแบบแฟ้มสะสมงาน (Portfolio Review) หรือการพิจารณาโดยคณะกรรมการ (Panel Review) อาจเหมาะสมกว่าการให้คะแนนตามสูตร เพราะเปิดโอกาสให้พิจารณาแนวพัฒนาการของโครงการ (Project Trajectory) ในระยะยาว มากกว่าตัดสินจากผลลัพธ์ในแต่ละปี

การผสมผสานเช่นนี้ช่วยรักษาทั้งความรับผิดชอบของสถาบัน และความละเอียดอ่อนของกระบวนการสร้างสรรค์ไว้พร้อมกัน

8.7.4 ความสัมพันธ์ระหว่างคุณภาพ ความเสี่ยง และนวัตกรรม

The Relationship between Quality, Risk, and Innovation

ประเด็นสำคัญที่สุดของการปรับโครงสร้างคือ การยอมรับว่าคุณภาพไม่ได้เกิดจากความปลอดภัยเสมอไป นวัตกรรมจำนวนมากเกิดจากการทดลองที่มีความเสี่ยง หากระบบประเมินลงโทษความล้มเหลว หรือให้รางวัลเฉพาะสิ่งที่คาดการณ์ได้ งานสร้างสรรค์จะค่อย ๆ สูญเสียพลังในการทดลอง

ดังนั้น ระบบรับรองคุณภาพควรเปิดพื้นที่ให้แก่โครงการทดลองระยะยาว กระบวนการที่ยังไม่ให้ผลลัพธ์ชัดเจนในช่วงต้น งานที่มีความกำกวมแต่มีคำถามชัดเจน และการทำงานข้ามศาสตร์หรือข้ามสื่อที่ยังไม่มีแบบแผนตายตัว

โรบิน เนลสัน (Robin Nelson, 2013) ชี้ว่า งานวิจัยเชิงปฏิบัติมีลักษณะเป็นกระบวนการของการค้นพบ ซึ่งคำถาม วิธีการ และผลลัพธ์อาจเปลี่ยนแปลงระหว่างทางได้ คุณภาพจึงไม่ควรถูกวัดจากความเรียบร้อยของผลลัพธ์เพียงอย่างเดียว แต่ควรอ่านจากวลีของการตั้งคำถาม ความซื่อสัตย์ของกระบวนการ และความสามารถในการสะท้อนคิดต่อความเปลี่ยนแปลงนั้น

เมื่อสถาบันออกแบบระบบที่เห็นความสัมพันธ์ระหว่างคุณภาพ ความเสี่ยง และนวัตกรรมอย่างชัดเจน การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยจะไม่ถูกมองเป็นพื้นที่ชายขอบ หากเป็นหนึ่งในสนามที่ผลักดันการเปลี่ยนแปลงทางความคิดของมหาวิทยาลัยร่วมสมัยได้อย่างแท้จริง

8.8 ข้อเสนอของบทนี้

The Proposition of This Chapter

บทนี้เริ่มต้นจากคำถามว่า “จะประเมินงานสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยอย่างไร” และเดินทางผ่านประเด็นเรื่องการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) เกณฑ์ความเป็นต้นฉบับ คุณูปการ และความเข้มงวดตลอดจนข้อจำกัดของตัวชี้วัดผลการดำเนินงานหลักเชิงปริมาณ

ข้อเสนอเชิงโครงสร้างที่สำคัญของบทนี้คือ การประเมินไม่ใช่เพียงเครื่องมือจัดอันดับ หากเป็นกระบวนการที่นิยามว่า สถาบันยอมรับความรู้แบบใด และให้คุณค่ากับกระบวนการสร้างความรู้แบบใด

8.8.1 การประเมินไม่ใช่การควบคุม แต่เป็นการทำให้ความรู้ชัดเจน

Assessment Is Not Control, but a Means of Making Knowledge Explicit

ระบบประเมินที่ตั้งอยู่บนความกลัวมักมองการประเมินเป็นกลไกควบคุม เพื่อป้องกันความผิดพลาดหรือความไม่แน่นอน แต่ในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย ความไม่แน่นอนคือเงื่อนไขสำคัญของนวัตกรรม

หากการประเมินทำหน้าที่เพียงคัดกรองความเสี่ยง งานที่กล้าตั้งคำถามใหม่อาจถูกทำให้แคบลง ข้อเสนอแรกของบทนี้จึงคือ การปรับความหมายของการประเมินจาก “เครื่องมือควบคุม” ไปเป็น “เครื่องมือทำให้ความรู้ชัดเจน”

การประเมินควรถามว่า คำถามของงานคืออะไร ความรู้เกิดขึ้นอย่างไร กระบวนการมีเหตุผลและความโปร่งใสเพียงใด งานเปิดให้เกิดการวิพากษ์และการสนทนอย่างไร

เมื่อการประเมินตั้งอยู่บนคำถามเหล่านี้ จะไม่กดทับการสร้างสรรค์ แต่จะช่วยให้การคิดที่ซ่อนอยู่ในกระบวนการปรากฏชัดขึ้น และทำให้ความรู้เชิงศิลปะได้รับการยอมรับอย่างมีศักดิ์ศรี

8.8.2 คุณภาพในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยต้องมองเห็นกระบวนการ

Quality in Artistic Research Must Make Process Visible

ในระบบดั้งเดิม คุณภาพมักถูกอ่านจากผลลัพธ์สุดท้าย เช่น บทความตีพิมพ์ งานจัดแสดง หรือรางวัลที่ได้รับ แต่ในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย ความรู้จำนวนมากฝังอยู่ในกระบวนการทดลอง การทำซ้ำ การล้มเหลว และการสะท้อนคิด

หากระบบประเมินมองเห็นเพียงวัตถุหรือผลงานปลายทาง ระบบนั้นจะพลาดแก่นของความรู้ที่เกิดขึ้นระหว่างทาง ข้อเสนอของบทนี้จึงเน้นว่า คุณภาพควรอ่านได้จากความชัดเจนของแนวพัฒนาการ ความสัมพันธ์ระหว่างคำถามกับการทดลอง การบันทึกและการสะท้อนคิดอย่างต่อเนื่อง และความรับผิดชอบต่อบริบทและผู้มีส่วนร่วม

กล่าวอีกแบบหนึ่ง คุณภาพไม่ใช่เพียง “ผลงานดี” แต่คือ “กระบวนการคิดที่เข้มงวดและซื่อสัตย์” ที่ทำให้ผลงานนั้นเกิดขึ้น การมองเห็นกระบวนการจึงเป็นเงื่อนไขสำคัญของการประเมินที่ยุติธรรม

8.8.3 จากตัวชี้วัดผลการดำเนินงานหลักสู่คุณภาพความรู้

From Key Performance Indicators to Knowledge Quality

แทนที่จะตั้งคำถามว่า “มีกี่ผลงาน” บทนี้เสนอให้สถาบันขยับไปสู่คำถามว่า “คุณภาพของความรู้คืออะไร”

แนวคิดคุณภาพความรู้ (Knowledge Quality: KQ) ในที่นี้เป็นข้อเสนอเชิงแนวคิดของบทนี้ มิใช่ตัวชี้วัดมาตรฐานที่ตายตัว โดยมุ่งเปลี่ยนจุดศูนย์กลางจากปริมาณของผลผลิต ไปสู่คุณภาพของการผลิตความรู้

คุณภาพความรู้อาจพิจารณาจากความชัดเจนและความลึกของคำถาม ความสอดคล้องระหว่างแนวคิด วิธีการและผลลัพธ์ ความโปร่งใสของกระบวนการ ความสามารถในการเปิดให้วิพากษ์ ความสัมพันธ์กับบริบททางสังคมและจริยธรรม ตลอดจนการสร้างผลกระทบที่มีความหมาย ไม่ใช่เพียงจำนวนผู้ชมหรือยอดการเข้าถึง

การขยับจากตัวชี้วัดผลการดำเนินงานหลักไปสู่คุณภาพความรู้ คือการยอมรับว่า ตัวเลขไม่สามารถแทนความซับซ้อนของความรู้ทั้งหมดได้ และคุณภาพของความรู้ในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยต้องอ่านจากโครงสร้างของการคิด ไม่ใช่เพียงผลผลิตที่นับได้

แนวคิดนี้ยังเปิดพื้นที่ให้มหาวิทยาลัยพัฒนาระบบประเมินแบบแฟ้มสะสมงาน หรือระบบประเมินตามแนวพัฒนาการระยะยาว (Trajectory-Based Evaluation) แทนการตัดสินจากผลลัพธ์รายปีเพียงอย่างเดียว

8.8.4 การสร้างวัฒนธรรมการวิจารณ์ที่เอื้อต่อความคิดสร้างสรรค์

Cultivating a Culture of Critique that Supports Creative Thinking

ท้ายที่สุด ระบบที่ดีที่สุดก็ไม่อาจทำงานได้ หากขาดวัฒนธรรมที่เข้าใจการวิจารณ์อย่างสร้างสรรค์ วัฒนธรรมการวิจารณ์ในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยควรมีลักษณะสำคัญ ได้แก่

การวิจารณ์มุ่งทำให้งานดีขึ้น ไม่ใช่ทำให้งานเล็กลง

การอ่านความเสี่ยงเป็นศักราช ไม่ใช่เป็นความผิดพลาดเสมอไป

การเปิดพื้นที่ให้ความกำกวมและการทดลองมีคุณค่า

การยอมรับว่าความรู้บางอย่างต้องใช้เวลา และไม่จำเป็นต้องให้ผลทันที

วัฒนธรรมเช่นนี้ไม่ได้เกิดจากนโยบายเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการฝึกฝนการอ่านงาน การสนทนาในวงวิชาการและการยอมรับความแตกต่างของรูปแบบความรู้

เมื่อมหาวิทยาลัยสามารถสร้างวัฒนธรรมการวิจารณ์ที่เคารพทั้งความเข้มงวดและความคิดสร้างสรรค์ได้ การประเมินจะไม่ใช้ช่วงเวลาที่น่ากลัว แต่เป็นช่วงเวลาที่ทำให้ความรู้เติบโต

หากบทก่อนหน้านี้เสนอว่า การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยขยายความหมายของคำว่า “ความรู้” บทนี้เสนอว่า เราต้องขยายความหมายของคำว่า “คุณภาพ” ควบคู่กันไป

การประเมินจึงไม่ใช่เพียงการจัดอันดับหรือการผ่านเกณฑ์ แต่คือการออกแบบเงื่อนไขที่ทำให้ความรู้เชิงศิลปะปรากฏอย่างชัดเจน โปร่งใส และสามารถเข้าสู่การสนทนาทางวิชาการได้อย่างสง่างาม

เมื่อการประเมินถูกออกแบบให้เห็นกระบวนการ ให้คุณค่ากับความเสียง และวัดคุณภาพของความรู้มากกว่า ปริมาณของผลผลิต การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยจะไม่ต้องพิสูจน์ตัวเองด้วยมาตรฐานของศาสตร์อื่นอีกต่อไป หากสามารถยืนอยู่ในระบบวิชาการร่วมสมัยได้ด้วยกรอบคุณค่าที่สร้างขึ้นจากธรรมชาติของตนเอง

กรณีศึกษา : ฮิตะ ชไตเฟอร์ล กับการวิพากษ์ระบบภาพดิจิทัล

Case Study: Hito Steyerl and the Critique of Digital Image Systems

ประวัติย่อ

Brief Biography

ฮิตะ ชไตเฟอร์ล (Hito Steyerl) เกิดเมื่อ ค.ศ. 1966 ที่นครมิวนิก ประเทศเยอรมนี เป็นศิลปิน ผู้สร้าง ภาพยนตร์ และนักเขียน ซึ่งทำงานอยู่ระหว่างศิลปะ ภาพเคลื่อนไหว สื่อดิจิทัล และการเมืองร่วมสมัย

ปัจจุบันเธอเป็นศาสตราจารย์ด้านสื่อดิจิทัลเกิดใหม่ (Emergent Digital Media) ที่สถาบันศิลปะแห่งมิวนิก หรืออะคาเดมี เดอร์ บิลเดนเดน คึนสเทอ มึนเชิน (Akademie der Bildenden Künste München) ตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม ค.ศ. 2024

งานของชไตเฟอร์ลมักตั้งคำถามต่อการหมุนเวียนของภาพดิจิทัล ระบบการมองเห็น การแผ่กระจาย เทคโนโลยี อำนาจ และระบบทุนนิยมร่วมสมัย ผลงานของเธอจึงไม่ได้ทำหน้าที่เพียงสะท้อนโลกดิจิทัล แต่ใช้รูปแบบของภาพดิจิทัล การบรรยาย การเสียดสี และการจัดวาง เพื่อทำให้โครงสร้างอำนาจที่ซ่อนอยู่ในระบบภาพปรากฏขึ้น

ตัวอย่างผลงาน : ฮาว น็อต ทู บี ซี็น : อะ ฟักกิง ไดแดกติก เอดูเคชันนัล ดอตเอ็มโอวี ไฟล์

How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File

ผลงาน *How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File* ค.ศ. 2013 เป็นวิดีโอ สี่พร้อมเสียง ความยาวประมาณ 14 นาที ผลงานนำรูปแบบของวิดีโอสอนหรือคู่มือการใช้งานมาทำให้เป็นบทเรียน

เชิงเสียดสี ว่าด้วยวิธี “หายไปจากการมองเห็น” ในโลกที่กล้อง ระบบข้อมูล และเทคโนโลยีการเฝ้าระวังมีอยู่ทุกหนแห่ง

ผลงานใช้ฉากพื้นที่ทะเลทรายซึ่งมีเป้าหมายปรับเทียบภาพสำหรับกล้องถ่ายภาพทางอากาศ ผสมกับการแสดง ภาพดิจิทัล ข้อความ และเสียงบรรยายในลักษณะตลกขำ เพื่อชี้ให้เห็นว่า การมองเห็นในยุคดิจิทัลไม่ได้เป็นเรื่องเป็นกลาง หากสัมพันธ์กับอำนาจของรัฐ เทคโนโลยี การทหาร และระบบข้อมูล

ในกรอบของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย ผลงานชิ้นนี้สามารถอ่านได้ว่าเป็นการทำวิจัยผ่านภาพ เพราะรูปแบบของงานเองทำหน้าที่เป็นข้อเสนอเชิงความรู้ ชไตเฟอร์ลไม่ได้เพียงบอกว่าระบบภาพดิจิทัลทำงานอย่างไร แต่ทำให้ผู้ชมสัมผัสถึงความย้อนแย้งของการมองเห็น ผ่านจังหวะการตัดต่อ อารมณ์ขัน การสอนแบบล้อเลียน และการทำให้ภาพกลายเป็นทั้งวัตถุของการวิพากษ์และเครื่องมือของการวิพากษ์ไปพร้อมกัน

ผลงานจึงทำให้เราเห็นว่า การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยไม่จำเป็นต้องมีรูปแบบเหมือนบทความวิชาการ หากสามารถสร้างข้อเสนอทางญาณวิทยา หรือข้อเสนอเกี่ยวกับวิธีที่เรารู้และมองเห็นโลก ผ่านภาษาเฉพาะของสื่อศิลปะได้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 44 : Hito Steyerl

ที่มา : สืบค้นจาก เมื่อวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2569

การอ่านผลงานผ่านเกณฑ์การประเมิน

Reading the Work through Assessment Criteria

1) ความเป็นต้นฉบับ (Originality)

ฮิโตะ ชไตเยร์ล (Hito Steyerl) ไม่ได้เพียงใช้วิดีโอเป็นสื่อ หากใช้ “รูปแบบบทเรียน” ภาษาของสื่อดิจิทัล และโครงสร้างของไฟล์มูวี่ (MOV) เป็นส่วนหนึ่งของโครงสร้างทางความคิดในงาน

ผลงานจึงไม่ใช่เพียงการเสนอเนื้อหาใหม่เกี่ยวกับการเผ่าร้าง หากเสนอวิธีคิดใหม่เกี่ยวกับภาพ การมองเห็น และอำนาจ รูปแบบของบทเรียนเชิงเสียดสี เสียงบรรยายแบบสังเคราะห์ ภาพจริง ภาพจำลอง และภาพดิจิทัล ถูกจัดวางร่วมกันเพื่อให้ผู้ชมตระหนักว่า การมองเห็นในยุคดิจิทัลไม่ใช่เรื่องเป็นกลาง แต่เป็นสิ่งที่ถูกกำหนดด้วย เทคโนโลยี ระบบข้อมูล และอำนาจทางการเมือง

ความเป็นต้นฉบับของงานจึงอยู่ทั้งในประเด็นที่ตั้งคำถาม และในวิธีที่รูปแบบของงานทำหน้าที่เป็นข้อโต้แย้ง ไปพร้อมกัน (ชไตเยร์ล [Steyerl], 2013; ฟรีส [Friis], 2021)

2) คุณูปการ (Contribution)

ผลงานของชไตเยร์ลมีคุณูปการต่อทั้งสนามศิลปะร่วมสมัยและการศึกษาสื่อ เพราะช่วยขยายความเข้าใจ เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างภาพดิจิทัล การเผ่าร้าง ความละเอียดของภาพ การสกัดข้อมูล และการทำให้บางสิ่ง หรือบางคนมองไม่เห็น

คุณูปการของงานไม่ได้จำกัดอยู่ในรูปบทความวิจัยแบบดั้งเดิม หากเกิดจากการที่ผลงานถูกนำไปอภิปราย ในวงการศิลปะ การศึกษาสื่อ วัฒนธรรมดิจิทัล และการศึกษาการเผ่าร้าง ตัวอย่างเช่น โยอาคิม ฟรีส (Joachim Friis, 2021) วิเคราะห์ผลงานชิ้นนี้ในฐานะการวิพากษ์การเผ่าร้างผ่านรูปแบบภาพที่มีความกำกวมและการเล่นกับสื่อ แทนการอธิบายเชิงทฤษฎีโดยตรง

กรณีนี้แสดงให้เห็นว่า คุณูปการ (Contribution) ไม่ได้จำกัดอยู่ที่จำนวนการอ้างอิงในฐานข้อมูลวิชาการ เท่านั้น แต่อาจอยู่ที่ความสามารถของงานในการขยายกรอบการเข้าใจโลกดิจิทัล และเปิดพื้นที่ให้เกิดการสนทนาข้าม สนามความรู้

3) ความเข้มงวด (Rigor)

ความเข้มงวดของงานชิ้นนี้ไม่ได้อยู่ที่การอธิบายทฤษฎีผ่านข้อความจำนวนมาก หากอยู่ที่การจัดวางข้อโต้แย้ง ผ่านภาพ เสียง จังหวะการตัดต่อ ภาษาเสียดสี และโครงสร้างแบบบทเรียน

งานไม่ได้เป็นเพียงการติดต่อภาพที่มีลักษณะสะดุดตา แต่มีตรรกะของการนำเสนออย่างชัดเจน กล่าวคืองานเริ่มจากคำถามเรื่องการหายไปจากการมองเห็น แล้วค่อย ๆ เปิดให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างการมองเห็น เทคโนโลยีการเฝ้าระวัง ภาพทางทหาร ข้อมูล และอำนาจ

ฟรีส (Friis, 2021) ชี้ว่า ผลงานของชไตเฟอร์จัดวางองค์ประกอบภาพ สัญลักษณ์ และประสบการณ์เชิงผัสสะอย่างมีระบบ เพื่อวิพากษ์การกำหนดเป้าหมาย การวัดความละเอียดของภาพ และการสกัดข้อมูล ดังนั้น ความเข้มงวดของงานจึงเกิดจากความสัมพันธ์ที่สอดคล้องระหว่างประเด็น รูปแบบ และข้อเสนอเชิงความรู้

4) การประเมินที่ก้าวพ้นตัวชี้วัดผลการดำเนินงานหลัก (Assessment Beyond Key Performance Indicators: KPIs)

หากประเมินด้วยตัวชี้วัดผลการดำเนินงานหลักแบบนับจำนวนบทความ จำนวนผลงาน หรือค่าดัชนีผลกระทบวารสารเพียงอย่างเดียว คุณค่าของงานชิ้นนี้อาจไม่ปรากฏอย่างเต็มที่

แต่หากประเมินผ่านแนวคิดคุณภาพความรู้ (Knowledge Quality: KQ) จะเห็นได้ชัดว่า ผลงานมีคำถามที่ชัดเจน มีความสัมพันธ์อย่างแนบแน่นระหว่างรูปแบบกับข้อเสนอ เปิดพื้นที่ให้เกิดการวิพากษ์ และสร้างผลกระทบทางความคิดต่อการทำความเข้าใจภาพดิจิทัลในระดับนานาชาติ

กรณีของชไตเฟอร์จึงช่วยยืนยันว่า การประเมินงานสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยควรพิจารณาโครงสร้างของการคิด คุณภาพของกระบวนการ และความสามารถของงานในการเปิดบทสนทนา มากกว่าพิจารณาเฉพาะผลิตที่นับได้

สรุปผ่านกรณีของฮิโต ชไตเฟอร์

Conclusion through the Case of Hito Steyerl

กรณีของฮิโต ชไตเฟอร์ (Hito Steyerl) ทำให้เห็นว่า คุณภาพในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยไม่ใช่จำนวนผลงาน ไม่ใช่เพียงค่าดัชนีผลกระทบ หรือความเรียบร้อยของบทความวิชาการ หากคือความสามารถของงานในการตั้งคำถามใหม่ จัดวางรูปแบบให้กลายเป็นข้อโต้แย้ง ทำให้กระบวนการคิดปรากฏ และเปิดให้สังคมเข้ามาตรวจสอบหรือวิพากษ์ได้

เมื่ออ่านผ่านกรณีนี้ จะเห็นชัดว่า การประเมินควรทำหน้าที่อ่าน “โครงสร้างของความคิด” มากกว่านับ “ผลิตของระบบ” และนี่คือเหตุผลที่บทว่าด้วยการประเมินไม่ได้จบลงด้วยตัวเลข แต่จบลงด้วยคำถามว่า เราจะสร้างระบบที่อ่านความคิดได้ลึกพอหรือไม่

เพราะท้ายที่สุด คุณภาพของสถาบันไม่ได้ขึ้นอยู่กับความสามารถในการจัดอันดับผลงาน แต่อยู่ที่ความสามารถในการมองเห็นความรู้ที่กำลังก่อตัวอยู่ตรงหน้าเราอย่างแท้จริง

รายการอ้างอิง

- Akademie der Bildenden Künste München. (n.d.). *Prof. Hito Steyerl*.
- Biggs, M. A. R., & Büchler, D. (2007). Rigour and practice-based research. *Design Issues*, 23(3), 62–69.
- Borgdorff, H. (2012). *The conflict of the faculties: Perspectives on artistic research and academia*. Leiden University Press.
- Coalition for Advancing Research Assessment. (2022). *Agreement on reforming research assessment*. Zenodo.
- DORA. (2012). *San Francisco Declaration on Research Assessment (DORA)*.
- Friis, J. A. (2021). Negotiations of in/visibility: Surveillance in Hito Steyerl's *How not to be seen*. *Surveillance & Society*, 19(1), 69–80.
- Haraway, D. J. (1988). Situated knowledges: The science question in feminism and the privilege of partial perspective. *Feminist Studies*, 14(3), 575–599.
- Hicks, D., Wouters, P., Waltman, L., de Rijcke, S., & Rafols, I. (2015). Bibliometrics: The Leiden Manifesto for research metrics. *Nature*, 520(7548), 429–431.
- Journal for Artistic Research. (n.d.). *Peer reviewing and artistic research*.
- Kester, G. H. (2011). *The one and the many: Contemporary collaborative art in a global context*. Duke University Press.
- Nelson, R. (Ed.). (2013). *Practice as research in the arts: Principles, protocols, pedagogies, resistances*. Palgrave Macmillan.
- Research Catalogue. (n.d.). *Research Catalogue extended guide (V2)*.
- Schwab, M., & Borgdorff, H. (Eds.). (2014). *The exposition of artistic research: Publishing art in academia*. Leiden University Press.
- Steyerl, H. (2013). *How not to be seen: A fucking didactic educational .MOV file* [Video]. Museum of Modern Art, New York, NY, United States.





บริบทไทยและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

Thai and Southeast Asian Contexts

9.1 โครงสร้างของมหาวิทยาลัยไทย

The Structure of Thai Universities

9.2 ความท้าทายของการแปลแนวคิดการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยสู่ภาษาไทย

Challenges in Translating Artistic Research into Thai

9.3 ศิลปะกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

Art and Local Knowledge

9.4 เอเชียตะวันออกเฉียงใต้: พหุวัฒนธรรมและความรู้เชิงสัมพันธ์

Southeast Asia: Multiculturalism and Relational Knowledge

9.5 การออกแบบวิธีวิทยาแบบไทย

Designing Thai-Based Methodologies

9.6 ศิลปะ การศึกษา และการปฏิรูปหลักสูตร

Art, Education, and Curriculum Reform

บทที่ 9

การวิจัยเชิงศิลปะในบริบทไทยและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

Artistic Research in Thai and Southeast Asian Contexts

บทนี้จะขยับจากกรอบทฤษฎีสากล มาสู่คำถามเชิงพื้นที่ว่า เมื่อแนวทางการวิจัยเชิงศิลปะ (Artistic Research) เข้ามาอยู่ในบริบทไทยและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ จะต้องแปล ปรับ หรือวิพากษ์อย่างไร เพื่อไม่ให้เป็นเพียงการนำเข้าโมเดลยุโรปโดยไม่ตั้งคำถาม โดยสามารถแบ่งออกเป็น 6 หัวข้อหลัก ดังนี้

9.1 บริบทเชิงโครงสร้างของมหาวิทยาลัยไทย

Structural Contexts of Thai Universities

9.1.1 ระบบราชการกับความยืดหยุ่นของการปฏิบัติทางศิลปะ

Bureaucratic Systems and the Flexibility of Artistic Practice

9.1.2 วัฒนธรรมการประเมินเชิงปริมาณในมหาวิทยาลัย

Quantitative Assessment Culture in Universities

9.1.3 ความไม่ชัดเจนของสถานะ “งานสร้างสรรค์” ในระบบวิจัย

The Ambiguous Status of “Creative Work” within the Research System

9.1.4 ความคาดหวังต่อการเข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการกับงานปฏิบัติ

Academic Rank Requirements and Artistic Practice

9.2 ความท้าทายของการแปลแนวทางการวิจัยเชิงศิลปะสู่ภาษาไทย

Challenges of Translating Artistic Research into Thai

9.2.1 ปัญหาทางคำเรียก : “ศิลปะวิทยา” “วิทยาศิลป์” และ “การวิจัยเชิงศิลปะ”

Terminological Challenges: “Sinlapawitthaya,” “Wittayasin,” and “Artistic Research”

9.2.2 ความแตกต่างระหว่างกรอบญาณวิทยาตะวันตกกับบริบทไทย

Differences between Western Epistemological Frameworks and Thai Contexts

9.2.3 การแปลที่ไม่ใช่เพียงคำ แต่คือการแปลกรอบความคิด

Translation as More Than Words: Translating Conceptual Frameworks

9.2.4 ความเสี่ยงของการนำเข้าแนวคิดโดยไม่ปรับบริบท

Risks of Uncritical Conceptual Importation

9.3 ศิลปะกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

Art and Local Wisdom

9.3.1 ความรู้ช่างในฐานะความรู้โดยนัย

Craft Knowledge as Tacit Knowledge

9.3.2 พิธีกรรม การเล่าเรื่อง และการถ่ายทอดแบบปากเปล่า

Rituals, Storytelling, and Oral Transmission

9.3.3 ความรู้ที่ฝังอยู่ในร่างกายและการปฏิบัติซ้ำ

Embodied Knowledge and Repetitive Practice

9.3.4 การอ่านภูมิปัญญาท้องถิ่นในฐานะญาณวิทยา

Understanding Local Wisdom as an Epistemology

9.4 เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ : พหุวัฒนธรรมและความรู้เชิงสัมพันธ์

Southeast Asia: Cultural Plurality and Relational Knowledge

9.4.1 อาณานิคม ความทรงจำ และการเมืองของความรู้

Colonialism, Memory, and the Politics of Knowledge

9.4.2 ศิลปะร่วมสมัยกับประวัติศาสตร์ที่ซ้อนทับ

Contemporary Art and Layered Histories

9.4.3 ศิลปินในฐานะผู้ต่อรองระหว่างท้องถิ่นกับสากล

Artists as Negotiators between the Local and the Global

9.4.4 การสร้างสนามความรู้ระดับภูมิภาค

Constructing a Regional Knowledge Field

9.5 การออกแบบวิธีวิทยาสำหรับบริบทไทย

Designing Methodologies for the Thai Context

9.5.1 การฟัง การอยู่ร่วม และการทำงานเชิงสัมพันธ์

Listening, Coexistence, and Relational Practice

9.5.2 ภาคนามในบริบทชุมชนไทย

Fieldwork in Thai Community Contexts

9.5.3 การบันทึกแบบผสมผสาน : เสียง ภาพ และเรื่องเล่า

Multimodal Documentation: Sound, Image, and Narrative

9.5.4 การให้ความสำคัญกับจริยธรรมเชิงวัฒนธรรม

Culturally Responsive Ethics

9.6 ศิลปะ การศึกษา และการปฏิรูปหลักสูตร

Art, Education, and Curriculum Reform

9.6.1 การสอนการวิจัยเชิงศิลปะในสถาบันไทย

Teaching Artistic Research in Thai Institutions

9.6.2 การออกแบบรายวิชาที่เชื่อมทฤษฎีกับภาคนาม

Designing Courses that Connect Theory and Fieldwork

9.6.3 การพัฒนาศักยภาพอาจารย์และนักวิจัย

Developing the Capacity of Teachers and Researchers

9.6.4 การประเมินผลงานวิทยานิพนธ์เชิงศิลปะ

Assessing Artistic Thesis Projects

บทที่ 9 แบ่งออกเป็น 6 หมวดหลัก ครอบคลุมประเด็นโครงสร้างของมหาวิทยาลัยไทย การแปลแนวคิด การวิจัยเชิงศิลปะ (Artistic Research) สู่ภาษาและวัฒนธรรมไทย ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับภูมิปัญญาท้องถิ่น บริบทของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ การออกแบบวิถีชีวิตที่สอดคล้องกับบริบทไทย ตลอดจนการปฏิรูปหลักสูตร ในสถาบันอุดมศึกษา

อย่างไรก็ตาม การกล่าวถึงการวิจัยเชิงศิลปะในบริบทไทยไม่อาจเริ่มต้นจากคำถามว่า “จะอย่างไรให้เหมือนยุโรป” หากควรเริ่มจากคำถามที่ลึกกว่านั้นว่า ระบบความรู้ของไทยตั้งอยู่บนฐานคิดแบบใด และเราเข้าใจ ความหมายของคำว่า “การวิจัย” อย่างไรภายในสนามศิลปะของตนเอง

บทนี้จึงมิได้มุ่งเสนอเพียงปัญหาเชิงโครงสร้าง หากยังต้องการเปิดพื้นที่ให้เห็นว่า การวิจัยเชิงศิลปะเมื่อดำรง อยู่ในบริบทไทยจำเป็นต้องได้รับการ “ตีความใหม่” มิใช่เพียงถูก “นำเข้า” จากบริบทอื่น ก่อนจะเข้าสู่ประเด็นภูมิ ปัญญาท้องถิ่นหรือการออกแบบวิถีชีวิตแบบไทย จึงจำเป็นต้องทำความเข้าใจฐานโครงสร้างของมหาวิทยาลัยไทย เสียก่อน เพราะโครงสร้างดังกล่าวคือเงื่อนไขสำคัญที่กำหนดว่า การวิจัยเชิงศิลปะจะเติบโต ถูกจำกัด หรือถูกตีความ ไปในทิศทางใด

ดังนั้น หัวข้อแรกของบทนี้จึงเริ่มต้นจากคำถามเชิงสถาบันโดยตรง

9.1 บริบทโครงสร้างมหาวิทยาลัยไทย

Structural Contexts of Thai Universities

หากการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย (Artistic Research) ถือกำเนิดและเติบโตขึ้นในบริบทยุโรปจากการปรับเปลี่ยนโครงสร้างการศึกษาศิลปะและระบบบัณฑิตศึกษา การกล่าวถึงแนวคิดเดียวกันในประเทศไทยย่อม จำเป็นต้องเริ่มจากคำถามเชิงโครงสร้างอย่างจริงจัง เพราะระบบมหาวิทยาลัยไทยมีประวัติศาสตร์ รูปแบบการบริหาร และวัฒนธรรมการประเมินที่แตกต่างออกไป แม้มหาวิทยาลัยหลายแห่งจะมีสถานะเป็นมหาวิทยาลัยในกำกับของรัฐ และได้รับความเป็นอิสระในการบริหารระดับหนึ่ง แต่ยังคงดำเนินงานภายใต้กรอบมาตรฐาน การประกันคุณภาพ และระบบกำกับดูแลของรัฐอย่างเข้มข้น (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2564)

ในบริบทดังกล่าว งานสร้างสรรค์ซึ่งตั้งอยู่บนกระบวนการทดลอง ความไม่แน่นอน และระยะเวลาที่เปลี่ยนแปลงไปตามการปฏิบัติ จึงมักต้องปรับตัวให้สอดคล้องกับโครงสร้างที่ให้ความสำคัญกับเอกสาร แผนงาน ผลผลิต และหลักฐานที่ตรวจสอบได้ล่วงหน้า ประเด็นต่อไปนี้จึงเป็นจุดตั้งเครียดสำคัญที่กำหนดสถานะของการสร้าง ศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยในประเทศไทย

9.1.1 ระบบราชการกับความยืดหยุ่นของงานศิลปะ

Bureaucratic Systems and the Flexibility of Artistic Practice

ระบบราชการมีจุดแข็งด้านความเป็นระบบ การกำกับดูแล และความรับผิดชอบต่อสาธารณะ แต่ในเวลาเดียวกัน ระบบดังกล่าวมักตั้งอยู่บนสมมติฐานของความคาดการณ์ได้ ความชัดเจนของผลลัพธ์ และกรอบเวลาที่กำหนดไว้ล่วงหน้า ขณะที่งานศิลปะในฐานะกระบวนการวิจัยกลับมีลักษณะแตกต่างออกไปในหลายมิติ กระบวนการอาจต้องการเวลาในการทดลองที่ไม่แน่นอน คำถามอาจเปลี่ยนแปลงไปตามการทำงาน ผลลัพธ์อาจไม่สามารถระบุได้ตั้งแต่ต้น และความล้มเหลวอาจกลายเป็นส่วนหนึ่งของความรู้ที่เกิดขึ้นระหว่างทาง

ในกรอบการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย คุณค่าของงานจึงไม่ได้อยู่เฉพาะผลงานสำเร็จรูป หากยังอยู่ในกระบวนการคิด การทดลอง การทบทวน และการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นระหว่างการปฏิบัติ (Borgdorff, 2012; Frayling, 1993) เมื่อระบบบริหารต้องการแผนงานที่ระบุผลผลิตและตัวชี้วัดอย่างชัดเจนตั้งแต่ต้น งานสร้างสรรค์จึงอาจถูกบังคับให้ “แปลงตนเอง” ให้สอดคล้องกับแบบฟอร์ม มากกว่าดำเนินไปตามธรรมชาติของการสร้างสรรค์

คำถามสำคัญจึงไม่ใช่เพียงว่าศิลปินควรปรับตัวอย่างไร หากคือระบบมหาวิทยาลัยสามารถออกแบบความยืดหยุ่นเชิงโครงสร้างเพื่อรองรับกระบวนการทดลองได้หรือไม่ เพราะหากคุณภาพถูกผูกเข้ากับความแน่นอนเพียงอย่างเดียว งานสร้างสรรค์อาจถูกลดทอนเหลือเพียงผลงานที่ปลอดภัยและคาดการณ์ได้

9.1.2 วัฒนธรรมการประเมินเชิงปริมาณในมหาวิทยาลัย

Quantitative Assessment Culture in Universities

ในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมา ระบบอุดมศึกษาไทยได้รับอิทธิพลจากแนวคิดการจัดการภาครัฐแนวใหม่ หรือนิว พับลิค แมเนจเม้นต์ (New Public Management) ซึ่งให้ความสำคัญกับประสิทธิภาพ ตัวชี้วัด ผลสัมฤทธิ์ และการตรวจสอบได้ (Hood, 1991) แนวโน้มดังกล่าวสะท้อนให้เห็นผ่านการใช้ตัวชี้วัดด้านจำนวนบทความ ค่าการอ้างอิง จำนวนทุนวิจัย ผลงานที่เผยแพร่ และคะแนนประเมินคุณภาพในระดับสถาบันและระดับบุคคล

แม้ตัวชี้วัดเหล่านี้มีประโยชน์ในการสะท้อนภาพรวมของระบบ แต่เมื่อกลายเป็นเกณฑ์หลักในการตัดสินคุณค่า งานสร้างสรรค์ที่มีผลกระทบเชิงคุณภาพและต้องอาศัยระยะเวลายาวนานก็อาจถูกอ่านอย่างไม่เป็นธรรม งานภาควิชาที่ต้องใช้เวลาหลายปี โครงการร่วมสร้างกับชุมชน กระบวนการทดลองที่ยังไม่ให้ผลลัพธ์ชัดเจน หรือการจัดแสดงเชิงวิจัยแบบสื่อผสม เช่น เอ็กซ์โพซิชั่น (Exposition) ล้วนไม่สอดคล้องกับตรรกะของการนับจำนวนโดยตรง

การประเมินจึงควรขยับจากวัฒนธรรม “นับผลงาน” ไปสู่การ “อ่านความรู้” ที่เกิดจากงานสร้างสรรค์ โดยให้ความสำคัญกับกระบวนการ วิถีวิทยา บริบท ความสัมพันธ์ และผลกระทบระยะยาวควบคู่ไปกับผลผลิตเชิงปริมาณ

ความท้าทายนี้สัมพันธ์กับข้อวิพากษ์ต่อระบบคุณวุฒิและการประเมินผลในอุดมศึกษาไทย ซึ่งชี้ให้เห็นว่าการกำหนดมาตรฐานจากส่วนกลางอาจเพิ่มภาระด้านเอกสารและทำให้ความหลากหลายของการเรียนรู้ถูกจำกัดลงได้ (Tamronglak, 2020)

9.1.3 ความไม่ชัดเจนของสถานะ “งานสร้างสรรค์” ในระบบวิจัย

The Ambiguous Status of “Creative Work” within the Research System

ประเทศไทยมีการรับรองผลงานสร้างสรรค์ในฐานะผลงานวิชาการภายใต้เกณฑ์การกำหนดตำแหน่งทางวิชาการ และมีแนวปฏิบัติเกี่ยวกับการเผยแพร่ผลงานด้านสร้างสรรค์สุนทรีย์และศิลปะแล้ว (ก.พ.อ., 2564; สป.อว., 2566) อย่างไรก็ตาม ในทางปฏิบัติยังคงมีคำถามสำคัญเกี่ยวกับวิธีการอ่านและประเมินงานสร้างสรรค์อยู่เสมอ เช่น งานศิลปะต้องมีบทความประกอบหรือไม่ การจัดแสดงเพียงอย่างเดียวสามารถแสดงสถานะความรู้ได้มากน้อยเพียงใด นิทรรศการมีน้ำหนักทางวิชาการอย่างไร และผลงานดิจิทัลหรือเอ็กซ์โพซิชั่นควรถูกประเมินผ่านเกณฑ์ใด

คำถามเหล่านี้สะท้อนว่า ประเด็นสำคัญไม่ได้อยู่ที่การยอมรับงานสร้างสรรค์ในเชิงรูปแบบเท่านั้น แต่อยู่ที่กรอบญาณวิทยา หรือเอพิสเทมอโลยี (Epistemology) ของระบบวิจัยด้วยว่า งานสร้างสรรค์ถูกมองเป็นเพียงหลักฐานของความสามารถทางศิลปะ หรือได้รับการยอมรับว่าเป็นกระบวนการผลิตความรู้

หากงานสร้างสรรค์ยังถูกมองเป็นเพียงผลลัพธ์เชิงสุนทรีย์ สถานะของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยก็จะไม่มั่นคง แต่หากยอมรับว่ากระบวนการสร้างสรรค์สามารถทำหน้าที่เป็นวิธีการสร้าง ตรวจสอบ และถ่ายทอดความรู้ได้ การประเมินงานศิลปะก็จำเป็นต้องพิจารณาทั้งผลงาน กระบวนการ เอกสารประกอบ บริบท และการเปิดเผยวิธีคิดของผู้สร้างสรรค์ร่วมกัน

9.1.4 ความคาดหวังเรื่องตำแหน่งทางวิชาการกับงานปฏิบัติ

Academic Rank Requirements and Artistic Practice

แรงกดดันสำคัญอีกประการหนึ่งคือระบบการกำหนดตำแหน่งทางวิชาการ ซึ่งกำหนดเงื่อนไขเกี่ยวกับคุณสมบัติ ปริมาณ คุณภาพ และรูปแบบการเผยแพร่ผลงานอย่างชัดเจน (ก.พ.อ., 2564) อาจารย์ศิลปะจำนวนมากจึงต้องดำรงอยู่ในความตึงเครียดระหว่างการทำงานสร้างสรรค์ระยะยาวกับความจำเป็นในการผลิตผลงานที่ผ่านเกณฑ์ภายในเวลาที่กำหนด

งานปฏิบัติที่ต้องใช้เวลาบ่มเพาะอาจไม่สอดคล้องกับรอบการประเมิน โครงการภาคสนามที่ต้องอาศัยความไว้วางใจกับชุมชนอาจยังไม่ให้ผลลัพธ์ในรูปแบบที่เผยแพร่ได้ทันที ขณะที่การทดลองที่มีความเสี่ยงก็ไม่อาจรับประกันผลลัพธ์ตามเกณฑ์ได้เสมอไป ผลที่ตามมาคือ ผู้สร้างสรรค์ในระบบมหาวิทยาลัยอาจถูกผลักให้แยกงาน

ออกเป็นสองส่วน ส่วนหนึ่งเป็นงานที่ขับเคลื่อนด้วยคำถามและความสนใจทางศิลปะ อีกส่วนหนึ่งเป็นงานที่ผลิตขึ้นเพื่อตอบสนองต่อระบบประเมิน

คำถามจึงไม่ใช่เพียงเรื่องความยุติธรรมต่อบุคคล หากคือโครงสร้างตำแหน่งทางวิชาการสามารถออกแบบให้สอดคล้องกับธรรมชาติของงานศิลปะได้มากน้อยเพียงใด หากไม่มีการปรับวิธีคิดและวิธีประเมิน การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยจะยังคงมีศักยภาพอย่างมาก แต่ถูกจำกัดด้วยกลไกสถาบันที่ไม่ได้ออกแบบมาเพื่อรองรับการทดลอง ความเสี่ยง และระยะเวลาของการปฏิบัติทางศิลปะ

บริบทโครงสร้างมหาวิทยาลัยไทยจึงไม่ได้เป็นอุปสรรคโดยตัวมันเอง หากเป็นเงื่อนไขที่กำหนดทิศทางการเติบโตของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย ระบบราชการ วัฒนธรรมการประเมินเชิงปริมาณ สถานะของผลงานสร้างสรรค์ และแรงกดดันจากเกณฑ์ตำแหน่งทางวิชาการ ล้วนเป็นสนามต่อรองที่ผู้สร้างสรรค์และสถาบันต้องเผชิญ การทำความเข้าใจบริบทนี้ไม่ได้มีเป้าหมายเพื่อปฏิเสธระบบ หากเพื่อเปิดคำถามว่า เราจะออกแบบโครงสร้างที่เห็นคุณค่าของความรู้เชิงศิลปะได้อย่างไร คำถามดังกล่าวจะนำไปสู่ประเด็นถัดไป คือการแปลแนวคิด Artistic Research ให้สอดคล้องกับภาษาและกรอบความคิดแบบไทย

9.2 ความท้าทายของการแปลแนวคิด Artistic Research สู่ภาษาไทย

Challenges of Translating Artistic Research into Thai

เมื่อแนวคิดการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย หรืออาร์ทิสติก รีเสิร์ช (Artistic Research) เดินทางเข้าสู่บริบทไทย ความท้าทายไม่ได้อยู่เพียงที่การนำแนวคิดใหม่เข้าสู่ระบบมหาวิทยาลัย แต่เริ่มต้นตั้งแต่ระดับพื้นฐานที่สุดคือ “ภาษา” เพราะภาษาไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือสื่อสาร หากเป็นโครงสร้างที่กำหนดวิธีคิดเกี่ยวกับความรู้

คำว่า Artistic Research ในภาษาอังกฤษไม่ได้หมายถึงเพียง “การวิจัยเกี่ยวกับศิลปะ” หากชี้ไปยังการที่ศิลปะเองสามารถทำหน้าที่เป็นวิธีการสร้างความรู้ได้ (Borgdorff, 2012) เมื่อแปลสู่ภาษาไทย คำแต่ละคำจึงไม่ใช่เพียงคำเทียบเคียง หากเป็นการเลือกกรอบความเข้าใจว่าศิลปะสัมพันธ์กับความรู้อย่างไร ความท้าทายของการแปลจึงเป็นความท้าทายทางญาณวิทยา และเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างวิธีวิทยาที่สอดคล้องกับบริบทไทย

9.2.1 ปัญหาทางภาษา : ศิลปะวิทยา/วิทยาศิลป์/การวิจัยเชิงศิลปะ

Terminological Challenges: “Sinlapawitthaya,” “Wittayasin,” and “Artistic Research”

ในบริบทภาษาไทย มีความพยายามใช้คำหลายคำเพื่อแปล Artistic Research เช่น “การวิจัยเชิงศิลปะ” “ศิลปะวิทยา” และ “วิทยาศิลป์” แต่ละคำมีนัยที่แตกต่างกัน

คำว่า “การวิจัยเชิงศิลปะ” สื่อความหมายใกล้เคียงกับ Artistic Research มากที่สุดในเชิงตรงตัว แต่ยังคงวาง “การวิจัย” ไว้เป็นโครงสร้างหลัก จึงอาจทำให้ศิลปะดูเหมือนเป็นเพียงคุณลักษณะหนึ่งของการวิจัย

คำว่า “ศิลปะวิทยา” ทำให้ศิลปะดูคล้ายเป็นศาสตร์หนึ่งในระบบวิทยาการ เช่นเดียวกับมนุษยศาสตร์หรือสังคมศาสตร์ ซึ่งอาจนำไปสู่ความเข้าใจศิลปะในฐานะสาขาวิชา มากกว่าการมองศิลปะเป็นกระบวนการรู้

ส่วนคำว่า “วิทยาศิลป์” เสนอความสัมพันธ์ในอีกลักษณะหนึ่ง โดยไม่ได้หมายความว่าศิลปะต้องกลายเป็นวิทยาศาสตร์ แต่ชี้ให้เห็นว่าศิลปะสามารถมีสถานะเป็นระบบความรู้ได้ อย่างไรก็ตาม ในหนังสือเล่มนี้จะใช้คำว่า “การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย” เป็นคำหลัก เพื่อเน้นว่าการสร้างสรรค์และการวิจัยมิได้เป็นกิจกรรมแยกขาดจากกัน แต่ดำเนินไปพร้อมกันภายในกระบวนการทำงานของศิลปิน

การเลือกคำจึงไม่ใช่เพียงเรื่องการแปล หากเป็นการกำหนดว่าเราจะเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับความรู้อย่างไร ในบริบทไทยที่มีคำอย่าง “ภูมิปัญญา” “ครูช่าง” และ “วิชา” อยู่แล้ว การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยอาจเปิดพื้นที่ให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างแนวคิดร่วมสมัยกับระบบความรู้ที่มีอยู่เดิม มิใช่มองว่าเป็นเพียงแนวคิดที่นำเข้ามาจากตะวันตก

9.2.2 ความแตกต่างของกรอบญาณวิทยาตะวันตกกับบริบทไทย

Differences between Western Epistemological Frameworks and Thai Contexts

การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยพัฒนาขึ้นในบริบทยุโรป ซึ่งมีประวัติศาสตร์การแบ่งแยกระหว่างศิลปะ วิทยาศาสตร์ และปรัชญาอย่างชัดเจน การยอมรับศิลปะในฐานะการวิจัยจึงเป็นการท้าทายการแบ่งแยกดังกล่าว (Borgdorff, 2012)

ขณะที่ในบริบทไทยและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ความรู้เชิงศิลปะและความรู้เชิงปฏิบัติมักไม่ได้ถูกแยกออกจากกันอย่างเด็ดขาด ครูช่างเรียนรู้ผ่านการฝึกฝนและการสังเกต ดนตรีไทยถ่ายทอดผ่านการฟัง การจดจำ และการปฏิบัติร่วมกัน ขณะที่พิธีกรรมจำนวนมากส่งต่อความรู้ผ่านการกระทำมากกว่าคำอธิบายเป็นลายลักษณ์อักษร

ลักษณะดังกล่าวสัมพันธ์กับแนวคิดเรื่องความรู้โดยนัย หรือแทซิท โนวเลจ (Tacit Knowledge) ของไมเคิล โพลานยี (Michael Polanyi) ซึ่งอธิบายว่ามนุษย์สามารถรู้ได้มากกว่าสิ่งที่สามารถอธิบายออกมาเป็นคำพูดได้ (Polanyi, 1966) กล่าวอีกแบบ สิ่งที่สถาบันศิลปะในยุโรปเริ่มผลักดันให้ได้รับการยอมรับในฐานะ Artistic Research อาจดำรงอยู่ในรูปแบบอื่นภายในบริบทไทยมาอย่างยาวนานแล้ว

ดังนั้น ความท้าทายจึงไม่ใช่เพียงการนำเข้าแนวคิดใหม่ หากคือการทำให้ระบบมหาวิทยาลัยสามารถมองเห็น และให้คุณค่ากับความรู้ที่มีอยู่แล้วในรูปแบบใหม่

9.2.3 การแปลที่ไม่ใช่เพียงคำ แต่คือกรอบความคิด

Translation as More Than Words: Translating Conceptual Frameworks

การแปล Artistic Research อย่างแท้จริงจึงไม่ใช่เพียงการหาคำเทียบเคียง หากคือการออกแบบวิธีคิด วิธีสอน และวิธีประเมินใหม่ ตัวอย่างหนึ่งที่สะท้อนประเด็นนี้อย่างชัดเจนคือผลงานของฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช (Rirkrit Tiravanija) ศิลปินไทยร่วมสมัยผู้มีบทบาทสำคัญในเวทีศิลปะนานาชาติ

ผลงาน *Untitled (Free)* ค.ศ. 1992 ซึ่งศิลปินปรุงแกงและแจกจ่ายอาหารให้ผู้ชมในพื้นที่จัดแสดง ไม่ได้เป็นเพียงการสร้างสถานการณ์ทางสังคม หากยังตั้งคำถามถึงความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินและผู้ชม บทบาทของพื้นที่จัดแสดง และความหมายของศิลปะในฐานะประสบการณ์ร่วม (The Museum of Modern Art [MoMA], 2019)

ในกรณีนี้ ความรู้ไม่ได้อยู่ในวัตถุศิลปะเพียงอย่างเดียว แต่เกิดขึ้นผ่านความสัมพันธ์ การเข้าร่วม และบทสนทนาระหว่างผู้คน วิธีการทำงานของฤกษ์ฤทธิ์จึงสามารถอ่านได้ในฐานะการวิจัยผ่านศิลปะ หรือรีเสิร์ช ธู อาร์ต (Research through Art) กล่าวคือ การสร้างสถานการณ์ทางศิลปะกลายเป็นวิธีการสำรวจความสัมพันธ์ทางสังคม และการรับรู้ของผู้เข้าร่วม (Frayling, 1993)

ดังนั้น การแปล Artistic Research ในบริบทไทยจึงไม่จำเป็นต้องเริ่มจากการนำทฤษฎียุโรปมาใช้เพียงด้านเดียว หากสามารถเริ่มจากการอ่านงานของศิลปินไทยและเอเชียใหม่ ว่าพวกเขาได้สร้างคำถาม สร้างความสัมพันธ์ และสร้างความรู้ผ่านการปฏิบัติทางศิลปะอย่างไร

9.2.4 ความเสี่ยงของการนำเข้าโดยไม่ปรับบริบท

Risks of Uncritical Conceptual Importation

ความเสี่ยงสำคัญประการหนึ่งคือ การนำแนวคิด Artistic Research มาใช้ในฐานะ “แบบฟอร์มใหม่” โดยไม่เปลี่ยนโครงสร้างความคิด หากแนวคิดนี้ถูกลดเหลือเพียงการเพิ่มบทเขียนประกอบงาน การใช้คำศัพท์ใหม่ในข้อเสนอโครงการ หรือการจัดรูปแบบเอกสารให้มีลักษณะคล้ายมหาวิทยาลัยยุโรป โดยไม่เปลี่ยนวิธีคิดเกี่ยวกับความรู้ กระบวนการ และการประเมิน แนวคิดดังกล่าวก็อาจกลายเป็นเพียงศัพท์ใหม่ในระบบเดิม

กรณีของอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล (Apichatpong Weerasethakul) โดยเฉพาะโครงการ *Primitive* ค.ศ. 2009 แสดงให้เห็นการทำงานที่เชื่อมโยงพื้นที่ ความทรงจำ ประวัติศาสตร์การเมือง และการมีส่วนร่วมของผู้คน ในชุมชนบ้านนาบัวเข้าด้วยกัน กระบวนการทำงานของโครงการดังกล่าวไม่ได้เริ่มจากการสร้างผลงานสำเร็จรูปเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการอยู่กับพื้นที่ การทำกิจกรรมร่วมกับเยาวชน และการทำให้ประวัติศาสตร์ที่ถูกกดทับกลับมาปรากฏผ่านภาพ เสียง เรื่องเล่า และการจัดวาง (Chung, 2012)

กรณีนี้ทำให้เห็นว่า การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยไม่จำเป็นต้องเริ่มจากการนำเข้าสู่ทฤษฎี หากสามารถเริ่มจากการมองเห็นว่าศิลปินในบริบทไทยสร้างความรู้ผ่านการทำงานกับพื้นที่ ผู้คน ความทรงจำ และประสบการณ์ที่ไม่อาจแยกออกจากกันได้อย่างไร

ความท้าทายของการแปล Artistic Research ในบริบทไทยจึงไม่ใช่เพียงการเลือกคำ หากคือการสร้างกรอบความคิดใหม่ เป็นการยอมรับว่าความรู้สามารถเกิดจากการปฏิบัติ ภาษาไม่ใช่รูปแบบเดียวของการอธิบาย ภูมิปัญญาท้องถิ่นสามารถมีสถานะเป็นระบบความรู้ และศิลปินสามารถทำหน้าที่เป็นนักวิจัยได้โดยไม่ต้องละทิ้งธรรมชาติของการสร้างสรรค์ เมื่อการแปลเกิดขึ้นในระดับโครงสร้าง ไม่ใช่เพียงระดับคำ การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยก็จะไม่ใช่สิ่งที่นำเข้าจากภายนอก หากเป็นกรอบความรู้ที่เติบโตจากบริบทของเราเอง

9.3 ศิลปะกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

Art and Local Wisdom

9.3.1 ความรู้ช่าง

Craft Knowledge as Tacit Knowledge

ในฐานะช่างเป็นตัวอย่างสำคัญของความรู้ที่ไม่สามารถแยกออกจากการปฏิบัติได้อย่างเด็ดขาด ความรู้ประเภทนี้มีได้ถูกเก็บอยู่ในตำราเท่านั้น หากฝังอยู่ในร่างกาย ผ่านการสัมผัส การทดลอง การสังเกต และการทำซ้ำ ช่างทอผ้ารับรู้แรงตึงของเส้นด้ายผ่านปลายนิ้ว ช่างปั้นดินเผารับรู้ความชื้นและความเหนียวของดินผ่านแรงต้านของวัสดุในมือ ความรู้จึงมิได้เกิดจากคำอธิบายเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการ “อยู่กับวัสดุ” อย่างต่อเนื่อง

ไมเคิล โพลานยี (Michael Polanyi, 1966) เรียกความรู้นี้ว่า ความรู้โดยนัย (Tacit Knowledge) หมายถึงความรู้ที่มนุษย์มีอยู่และใช้ได้จริง แต่ไม่สามารถอธิบายออกมาเป็นภาษาได้ทั้งหมด ขณะที่ทิม อิงโกลด์ (Tim Ingold, 2013) เสนอว่า การทำงานของช่างมิใช่เพียงการนำแบบแผนที่กำหนดไว้แล้วมาปฏิบัติ หากเป็นการคิดผ่านการทำหรือการเรียนรู้จากการตอบสนองต่อวัสดุ เครื่องมือ และสภาพแวดล้อมระหว่างกระบวนการ

ในศิลปะร่วมสมัย ผลงานของเอล อนัตซุย (El Anatsui) แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างการทำงานกับวัสดุแรง และเวลาอย่างชัดเจน เขานำฝาขวดโลหะและเศษวัสดุมาเชื่อมต่อกันด้วยลวดทองแดง จนเกิดเป็นพื้นผิวขนาดใหญ่ที่มีลักษณะคล้ายผืนผ้า การทำงานดังกล่าวมิได้มุ่งสร้างรูปทรงสำเร็จรูปเพียงอย่างเดียว แต่เปิดให้วัสดุมีบทบาทในการกำหนดลักษณะของผลงาน และทำให้ประวัติศาสตร์ของการบริโภค การแลกเปลี่ยน และแรงงานปรากฏผ่านตัววัสดุเอง (Vogel, 2012)

ในบริบทไทย จักกาย ศิริบุตร (Jakkai Siributr) ใช้สิ่งทอ การปัก และการเย็บเป็นภาษาทางศิลปะในการทำงานกับประเด็นสังคม การเมือง ความทรงจำ และประสบการณ์ของผู้คนชายขอบ งานของเขาแสดงให้เห็นว่าเทคนิคเชิงช่างมิได้เป็นเพียงสิ่งที่ต้องอนุรักษ์ หากสามารถเป็นฐานของการตั้งคำถามและสร้างความรู้ใหม่ในบริบทปัจจุบันได้ (Flowers Gallery, n.d.)

9.3.2 พิธีกรรม การเล่าเรื่อง และการถ่ายทอดแบบปากเปล่า

Rituals, Storytelling, and Oral Transmission

ภูมิปัญญาท้องถิ่นจำนวนมากถ่ายทอดผ่านพิธีกรรม การเล่าเรื่อง และการปฏิบัติร่วมกัน มากกว่าการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร พิธีกรรมจึงทำหน้าที่เป็นโครงสร้างของความรู้ที่เชื่อมการเคลื่อนไหว เสียง วัตถุ เวลา ความทรงจำ และความสัมพันธ์ของผู้คนเข้าด้วยกัน การเรียนรู้มิได้เกิดจากการสังเกตเพียงลำพัง หากเกิดจากการเข้าร่วม การจดจำ และการปฏิบัติซ้ำในชุมชน

ตัวอย่างสำคัญคือ โนราซึ่งเป็นศิลปะการแสดงของภาคใต้ที่ประกอบด้วยการรำรำ การขับร้อง การด้นกลอน และบทสวดเรียกครู ความรู้ของโนราจึงมิได้อยู่ในตำราหรือบทเพลงแยกส่วนกัน หากดำรงอยู่ผ่านการฝึกฝน การถ่ายทอดจากครูสู่ศิษย์ และความสัมพันธ์กับพิธีกรรมและชุมชน (UNESCO, 2021)

ศิลปินร่วมสมัยอย่างรีเบกกา เบลมอร์ (Rebecca Belmore) ใช้การแสดงสดและการกระทำเชิงรำลึกเพื่อทำงานกับประวัติศาสตร์ความรุนแรงและการหายไปของสตรีชนพื้นเมืองในแคนาดา ผลงาน *Vigil* ค.ศ. 2002 ทำให้การกระทำในพื้นที่สาธารณะกลายเป็นทั้งการไว้อาลัย การเปิดเผยความรุนแรง และการทวงคืนพื้นที่แห่งความทรงจำ (National Gallery of Canada, 2021)

ขณะที่พินรี สันต์พิทักษ์ (Pinaree Sanpitak) ใช้รูปทรงที่เชื่อมโยงกับเรือนร่างของผู้หญิง ความเป็นมารดา และมิติทางจิตวิญญาณ ผ่านวัสดุหลากหลาย เช่น ผ้า เซรามิก แก้ว ขี้ผึ้ง และอาหาร ผลงานของเธอชวนให้เห็นว่าร่างกายมิได้เป็นเพียงวัตถุทางกายภาพ หากเป็นพื้นที่ที่บรรจุความทรงจำ ความเชื่อ และประสบการณ์ทางวัฒนธรรมไว้พร้อมกัน (Jim Thompson Art Center, 2025)

พิธีกรรมและการถ่ายทอดแบบปากเปล่าจึงไม่ควรถูกมองว่าเป็นเพียงมรดกทางวัฒนธรรม หากสามารถเข้าใจได้ในฐานะระบบความรู้ หรือญาณวิทยา (Epistemology) ที่มีวิธีการสร้าง ตรวจสอบ และส่งต่อความรู้แตกต่างจากระบบเอกสารแบบสมัยใหม่

9.3.3 ความรู้ที่ฝังอยู่ในร่างกายและการปฏิบัติซ้ำ

Embodied Knowledge and Repetitive Practice

ภูมิปัญญาท้องถิ่นจำนวนมากส่งผ่านการปฏิบัติซ้ำอย่างต่อเนื่อง จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของร่างกาย มาร์เซล มอสส์ (Marcel Mauss, 1973) อธิบายว่า ร่างกายเป็นพื้นที่ที่วัฒนธรรมฝังตัวผ่าน “เทคนิคของร่างกาย” เช่น การรำ การทอ การแกะสลัก การทำเครื่องดนตรี หรือวิธีการใช้มือกับวัสดุ ความรู้จึงมีได้อยู่ในคำอธิบายเท่านั้น แต่อยู่ในจังหวะ กล้ามเนื้อ ความจำ และความชำนาญที่ร่างกายเรียนรู้ผ่านเวลา

การปฏิบัติซ้ำจึงมิใช่เพียงการทำสิ่งเดิมให้เหมือนเดิม หากเป็นกระบวนการที่ทำให้ผู้ปฏิบัติสังเกตความแตกต่างเล็กน้อยของวัสดุ สภาวะ และตนเองในแต่ละครั้ง ร่างกายจึงกลายเป็นคลังความรู้ที่มีชีวิต และสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามประสบการณ์

ในศิลปะร่วมสมัย หลี่ หมิงเหว่ย (Lee Mingwei) ใช้การเย็บผ้าร่วมกับผู้ชมใน *The Mending Project* ค.ศ. 2009–ปัจจุบัน เพื่อสร้างพื้นที่ของการสนทนา การดูแล และความสัมพันธ์ระหว่างคนแปลกหน้า การเย็บซ่อมมิได้เป็นเพียงการผลิตวัตถุ แต่เป็นการสร้างความรู้ผ่านการกระทำร่วมกัน ระหว่างเวลา ความทรงจำ และร่องรอยของการใช้งาน (Fine Arts Museums of San Francisco, n.d.)

ในประเทศไทย ผลงานภาพเหมือนตนเองของชัชชัย ปุ้ยเปีย (Chatchai Puipia) ที่ปรากฏในหลายช่วงของการทำงาน สามารถอ่านได้ในฐานะการใช้ร่างกายและภาพตนเองเป็นพื้นที่สำรวจตัวตน ความเปราะบาง และความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกกับสังคม การกลับมาทำงานกับภาพตนเองอย่างต่อเนื่องจึงมิใช่เพียงการทำซ้ำเชิงรูปแบบ หากเป็นการสังเกตการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย อารมณ์ และบริบทชีวิตผ่านเวลา (100 Tonson Foundation, 2015)

9.3.4 การอ่านภูมิปัญญาท้องถิ่นในฐานะระบบความรู้ (Epistemology)

Understanding Local Wisdom as an Epistemology

เมื่อภูมิปัญญาท้องถิ่นถูกมองในฐานะระบบความรู้ จะเห็นว่าความรู้เหล่านี้มีวิธีการสร้าง ตรวจสอบ และถ่ายทอดของตนเอง แม้อาจไม่ดำเนินไปผ่านบทความวิชาการหรือระบบวารสาร ความรู้ข้างตรวจสอบผ่านการทำได้จริง ความรู้พิธีกรรมตรวจสอบผ่านการมีส่วนร่วมและความต่อเนื่องของชุมชน ขณะที่ความรู้เกี่ยวกับพื้นที่และวัสดุตรวจสอบผ่านประสบการณ์ร่วมของผู้คนที่ดำรงชีวิตอยู่กับสิ่งนั้น

อย่างไรก็ตาม การกล่าวถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นควรระมัดระวังไม่ทำให้ความรู้ของชุมชนกลายเป็นสิ่งตายตัวหรือเป็นเพียงทรัพยากรสำหรับศิลปินและนักวิจัยภายนอก การทำงานกับความรู้ท้องถิ่นจึงต้องตั้งอยู่บนความสัมพันธ์ การยินยอม การรับฟัง และการคืนประโยชน์แก่ชุมชน (Smith, 2012)

กรณีของเอร์เนสโต เนโต (Ernesto Neto) และการทำงานร่วมกับชุมชนฮูนี กวิน (Huni Kuin) ในบราซิล เป็นตัวอย่างที่ทำให้เห็นความเป็นไปได้และความท้าทายของการสร้างความรู้ร่วมกัน งานดังกล่าวเชื่อมโยงศิลปะร่วมสมัยกับพิธีกรรม การเยียวยา วัสดุธรรมชาติ และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม แต่ขณะเดียวกันก็เตือนให้เห็นความจำเป็นของการทำงานด้วยความระมัดระวังต่อประเด็นอำนาจ การแทนเสียง และการนำความรู้ของชนพื้นเมืองเข้าสู่พื้นที่ศิลปะสากล (Goldstein, 2018)

ดังนั้น ภูมิปัญญาท้องถิ่นจึงมิใช่เพียง “แหล่งข้อมูล” สำหรับการสร้างผลงาน หากเป็น “วิธีการรู้” ที่สามารถสร้างคำถาม วิธีวิทยา และความรู้ใหม่ได้ ในบริบทของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย ภูมิปัญญาท้องถิ่นไม่ใช่อดีตที่รอการอนุรักษ์เท่านั้น หากเป็นกระบวนการที่ยังมีชีวิต และเชื่อมโยงร่างกาย วัสดุ ชุมชน และประสบการณ์เข้าด้วยกัน

9.4 เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ : พหุวัฒนธรรมและความรู้เชิงสัมพันธ์

Southeast Asia: Cultural Plurality and Relational Knowledge

9.4.1 อาณานิคม ความทรงจำ และการเมืองของความรู้

Colonialism, Memory, and the Politics of Knowledge

เอเชียตะวันออกเฉียงใต้เป็นภูมิภาคที่มีประวัติศาสตร์ซับซ้อนจากการล่าอาณานิคม สงคราม การเคลื่อนย้ายผู้คน และการก่อรูปของชาติสมัยใหม่ แม้แต่ละประเทศมีประสบการณ์ต่ออาณานิคมแตกต่างกัน แต่การจัดทำแผนที่ การจำแนกชาติพันธุ์ การสร้างพิพิธภัณฑ์ และการเขียนประวัติศาสตร์จากศูนย์กลางอำนาจ ล้วนมีบทบาทในการกำหนดว่าอะไรคือ “ความจริง” ของพื้นที่และผู้คน (Anderson, 1991)

มิเชล ฟูกูต์ (Michel Foucault, 1977) เสนอว่า ความรู้และอำนาจไม่สามารถแยกออกจากกันได้ เพราะการนิยาม การจัดหมวดหมู่ และการบันทึก ย่อมส่งผลต่อวิธีที่ผู้คนและพื้นที่ถูกมองเห็น ในบริบทเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ การจัดแสดงวัตถุในพิพิธภัณฑ์ การกำหนดหมวดหมู่ทางวัฒนธรรม และการเขียนประวัติศาสตร์จึงมิใช่กระบวนการที่เป็นกลาง หากเป็นสนามของการเมืองและการต่อรอง

การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยในภูมิภาคนี้จึงมักเกี่ยวข้องกับการ “อ่านใหม่” (Re-reading) และ “เขียนใหม่” (Re-writing) ประวัติศาสตร์ที่ถูกกำหนดด้วยโครงสร้างอำนาจเดิม ศิลปินมิได้เพียงนำเสนอภาพอดีต หากตั้งคำถามว่าอดีตถูกสร้างขึ้นอย่างไร และเสียงของใครถูกทำให้เงียบหายไป

กรณีของวาน นาท (Vann Nath) ศิลปินกัมพูชาและผู้รอดชีวิตจากเรือนจำเอส-21 หรือโตนเลง (Tuol Sleng) ในยุคเขมรแดงเป็นตัวอย่างสำคัญ ภาพวาดของเขาบันทึกฉากการทรมานและสภาพชีวิตของผู้ต้องขัง

จากประสบการณ์ที่ตนเองเผชิญ งานเหล่านี้มิได้เป็นเพียงงานศิลปะ หากเป็นพยานหลักฐานทางความทรงจำที่ต่อต้านการลบเลือนความรุนแรงของรัฐ (Tuol Sleng Genocide Museum, n.d.; Bennett, 2024)

9.4.2 ศิลปะร่วมสมัยกับประวัติศาสตร์ที่ซ้อนทับ

Contemporary Art and Layered Histories

เอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีประวัติศาสตร์เพียงเส้นเดียว หากประกอบขึ้นจากการทับซ้อนของศาสนา การอพยพ อำนาจการเมือง ความเชื่อพื้นเมือง และประสบการณ์ของกลุ่มคนหลากหลาย การอยู่ร่วมกันของพุทธ อิสลาม ฮินดู คริสต์ และความเชื่อท้องถิ่น ทำให้ภูมิภาคนี้ไม่อาจอธิบายผ่านกรอบประวัติศาสตร์แบบเส้นตรงได้

ศิลปะร่วมสมัยในภูมิภาคจึงมักทำงานกับ “ชั้น” ของเวลา โดยทำให้สิ่งที่ดูเหมือนเป็นอดีตกลับมาปรากฏในปัจจุบัน ผลงานวิดีโอของอารยา ราษฏร์จำเรณูสุข (Araya Rasdjarmrearnsook) ที่อ่านหรือสื่อสารกับร่างผู้เสียชีวิตในห้องเก็บศพ เป็นตัวอย่างของการสร้างพื้นที่ให้ชีวิต ความตาย ความทรงจำ และการดูแลปรากฏอยู่ร่วมกัน งานมิได้เสนอคำตอบเชิงศีลธรรมโดยตรง หากทำให้ผู้ชมเผชิญหน้ากับสิ่งที่สังคมมักผลักให้อยู่นอกสายตา (Fuhrmann, 2012)

ในอินโดนีเซีย เอฟเอ็กซ์ ฮาร์โซโน (FX Harsono) ใช้ผลงาน *Writing in the Rain* ค.ศ. 2011 ซึ่งเขาเขียนชื่อตนเองเป็นอักษรจีนท่ามกลางสายฝนที่ชะล้างร่องรอยออกไปอย่างต่อเนื่อง การกระทำนี้สะท้อนประวัติศาสตร์การลบเลือนอัตลักษณ์ของชาวจีนอินโดนีเซีย และทำให้การหายไปของร่องรอยกลายเป็นส่วนหนึ่งของความหมายในงาน (Smith, 2015)

ศิลปะในบริบทนี้จึงมิใช่เพียงการนำเสนออดีต หากเป็นกระบวนการที่ทำให้เห็นว่าอดีตยังคงดำรงอยู่ และยังส่งผลต่อการรับรู้ ตัวตน และความสัมพันธ์ทางการเมืองในปัจจุบัน

9.4.3 ศิลปินในฐานะผู้ต่อรองระหว่างท้องถิ่นกับสากล

Artists as Negotiators between Local and Global Contexts

ศิลปินในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ทำงานอยู่ระหว่างความเฉพาะของบริบทท้องถิ่นกับโครงสร้างของโลกศิลปะสากล การเข้าร่วมเทศกาลศิลปะนานาชาติ นิทรรศการกลุ่ม หรือเบียนนาเล่ (Biennale) เปิดโอกาสให้ศิลปินนำเสนอเรื่องราวของพื้นที่ผู้ชมที่กว้างขึ้น แต่ขณะเดียวกันก็สร้างแรงกดดันให้ต้องแปลประสบการณ์ท้องถิ่นให้สามารถสื่อสารในภาษาสากลได้

มารินา ครูซ (Marina Cruz) ศิลปินฟิลิปปินส์ ใช้เสื้อผ้าเก่าของสมาชิกในครอบครัวเป็นหัวข้อสำคัญในการสร้างภาพวาด เสื้อผ้าเหล่านี้เผยให้เห็นร่องรอยการใช้งาน การเก็บรักษา ความทรงจำ และเวลาที่ผ่านไป งานจึงเชื่อมโยงประสบการณ์ส่วนบุคคลเข้ากับคำถามที่กว้างขึ้นเกี่ยวกับครอบครัว วัตถุ และความทรงจำ (Silverlens, 2025)

การต่อร่องระหว่างท้องถิ่นกับสากลจึงมิใช่เพียงเรื่องการแปลภาษา หากเป็นการแปลวิถีการรู้ ศิลปินต้องตัดสินใจว่าจะรักษาความซับซ้อนของบริบทเฉพาะไว้ได้อย่างไร โดยไม่ลดทอนให้กลายเป็นภาพแทนที่เรียบง่ายหรือเป็นเพียงสิ่งแปลกใหม่สำหรับผู้ชมภายนอก ความรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการนี้จึงเป็นความรู้เชิงสัมพันธ์ (Relational Knowledge) ซึ่งเกิดจากการเคลื่อนที่ การพบกัน และการต่อร่องระหว่างหลายวัฒนธรรม

9.4.4 การสร้างสนามความรู้แบบภูมิภาค

Constructing a Regional Knowledge Field

ในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมา เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้พัฒนาเครือข่ายศิลปะร่วมสมัยที่เชื่อมโยงศิลปิน นักวิจัย ภัณฑารักษ์ พื้นที่ศิลปะอิสระ และสถาบันการศึกษาระหว่างกัน เบียนนาเล่และพื้นที่ศิลปะในเมืองต่าง ๆ เช่น กรุงเทพฯ ยอกยาการ์ตา สิงคโปร์ และฮานอย จึงมิได้เป็นเพียงพื้นที่จัดแสดง หากเป็นพื้นที่แลกเปลี่ยน ถกเถียง และผลิตความรู้เกี่ยวกับภูมิภาคด้วย (Veiga, 2021; Lenzi, 2018)

ตวน แอนดรูว์ เหงียน (Tuan Andrew Nguyen) ใช้วิดีโอ ประติมากรรม และการจัดวางเพื่อทำงานกับประวัติศาสตร์สงคราม การพลัดถิ่น และความทรงจำของชุมชน ผลงานของเขามักเกิดจากการทำงานกับเรื่องเล่าปากเปล่า การวิจัยระยะยาว และความสัมพันธ์กับผู้คนในพื้นที่ ทำให้งานศิลปะกลายเป็นพื้นที่ที่ประวัติศาสตร์อย่างเป็นทางการและประสบการณ์ของผู้คนสามารถพบกันได้ (New Museum, 2025)

การก่อตัวของสนามความรู้แบบภูมิภาคทำให้การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ไม่จำเป็นต้องอ้างอิงกรอบความคิดจากยุโรปหรืออเมริกาเพียงด้านเดียว หากสามารถพัฒนาวิธีวิทยาที่เกิดจากประสบการณ์ของพื้นที่ ประวัติศาสตร์ร่วม ความหลากหลายทางวัฒนธรรม และเครือข่ายความสัมพันธ์ของผู้คนในภูมิภาคเอง

ในความหมายนี้ เอเชียตะวันออกเฉียงใต้จึงมิใช่เพียง “พื้นที่ศึกษา” ของโลกศิลปะ หากเป็นพื้นที่ที่ผลิตความรู้ด้วยตนเอง และการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยสามารถเป็นเครื่องมือสำคัญที่ทำให้ความรู้เหล่านี้ปรากฏได้รับการถกเถียง และเชื่อมต่อกับโลกในระดับสากล

9.5 การออกแบบวิธีวิทยาสำหรับบริบทไทย

Designing Methodologies for Thai Contexts

คำว่า “วิธีวิทยาสำหรับบริบทไทย” มิได้หมายความว่าประเทศไทยมีวิธีวิทยาเพียงแบบเดียว หรือทุกชุมชนมีระบบความรู้ร่วมกันอย่างเป็นเนื้อเดียว หากหมายถึงการออกแบบกระบวนการวิจัยที่ตระหนักถึงความสัมพันธ์ทางสังคม วัฒนธรรม ศาสนา ภาษา พื้นที่ และประวัติศาสตร์เฉพาะของแต่ละพื้นที่ การสร้างศิลปะผ่าน

กระบวนการวิจัยจึงไม่ควรเริ่มจากการนำเครื่องมือสำเร็จรูปมาใช้ หากต้องเริ่มจากการพิจารณาว่าใครคือผู้เกี่ยวข้อง พื้นที่ที่มีเงื่อนไขอย่างไร และความรู้ควรถูกสร้างขึ้นร่วมกับผู้คนในรูปแบบใด

9.5.1 การฟัง การอยู่ร่วม และการทำงานเชิงสัมพันธ์

Listening, Co-presence, and Relational Practice

ลักษณะสำคัญประการหนึ่งของการทำวิจัยเชิงศิลปะในบริบทชุมชน คือการให้ความสำคัญกับ “ความสัมพันธ์” มากกว่าการเก็บข้อมูลในความหมายแบบแยกผู้วิจัยออกจากผู้ให้ข้อมูล การเข้าสู่พื้นที่จึงไม่ควรเริ่มต้นจากการตั้งคำถามเพื่อดึงข้อมูลออกมาเพียงอย่างเดียว หากควรเริ่มจากการฟัง การอยู่ร่วม และการสร้างความไว้วางใจ

การฟังในบริบทนี้ไม่ใช่เพียงการรับข้อมูลเชิงเนื้อหา แต่รวมถึงการรับรู้จังหวะชีวิต น้ำเสียง ความเจ็บปวด ภาษา และสิ่งที่ไม่ถูกกล่าวออกมาโดยตรง คลิฟฟอร์ด เกียร์ซ (Clifford Geertz, 1973) อธิบายว่าการเข้าใจวัฒนธรรมจำเป็นต้องอาศัยการพรรณนาอย่างหนาแน่น หรือธิค เดสคริปชัน (Thick Description) ซึ่งทำให้เห็นความหมายของการกระทำภายในบริบทความสัมพันธ์ของผู้คน มิใช่เพียงบันทึกสิ่งที่เกิดขึ้นบนผิวหน้า

ในทำนองเดียวกัน การวิจัยเชิงประสาทสัมผัส หรือเซนซอรี เอธโนกราฟี (Sensory Ethnography) เสนอให้ผู้วิจัยตระหนักว่า ความรู้มิได้เกิดผ่านการมองเห็นหรือการสัมภาษณ์เท่านั้น แต่เกิดจากเสียง กลิ่น การเคลื่อนไหว บรรยากาศ และประสบการณ์ร่วมในพื้นที่ด้วย (Pink, 2015) ศิลปินจึงมิได้เป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ หากเป็นผู้มีส่วนร่วมในระบบความสัมพันธ์ของพื้นที่

ตัวอย่างของนาวิน ราวัณชัยกุล (Navin Rawanchaikul) แสดงให้เห็นการใช้ความร่วมมือเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างสรรค์ งานของเขามักเชื่อมโยงเงื่อนไขท้องถิ่นเข้ากับประเด็นโลกาภิวัตน์ ผ่านการแทรกแซงพื้นที่การทำงานกับผู้คน และการสร้างเรื่องเล่าร่วมกัน โครงการ *Paradiso di Navin: A Mission to Establish Navinland* ค.ศ. 2011 เปิดให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมร่วมกับแนวคิด “ชุมชนไร้พรมแดน” ผ่านการลงทะเบียน การพบปะ และการร่วมจินตนาการถึงพื้นที่ทางสังคมรูปแบบใหม่ (Creative Time, n.d.)

วิธีวิทยาเช่นนี้สะท้อนว่า ศิลปินมิได้เป็นเพียงผู้เก็บข้อมูลจากชุมชน หากทำงานอยู่ภายในกระบวนการสร้างความสัมพันธ์ การฟังจึงมีสถานะเป็นวิธีการวิจัยที่สำคัญพอ ๆ กับการบันทึก การวิเคราะห์ หรือการสร้างผลงาน

9.5.2 ภาคนามในบริบทชุมชนไทย

Fieldwork in Thai Community Contexts

ภาคนามในบริบทไทยมิได้หมายถึงการเข้าถึงสถานที่ทางกายภาพเท่านั้น หากคือการเข้าสู่ระบบคุณค่า ความเชื่อ เครือญาติ ศาสนา พิธีกรรม และจังหวะชีวิตของผู้คนในพื้นที่ ชุมชนแต่ละแห่งมีวิถีจัดการเวลา พื้นที่ และ

ความสัมพันธ์ต่างกัน การทำงานในพื้นที่จึงต้องอาศัยความเข้าใจต่อเงื่อนไขเฉพาะ มากกว่าการใช้ขั้นตอนการวิจัยแบบเดียวกับทุกบริบท

การทำงานภาคสนามที่รับผิดชอบต้องมองผู้คนในชุมชนเป็นผู้ร่วมสร้างความรู้ มิใช่เป็นเพียงแหล่งข้อมูล ลินดา ตูฮิวาย สมิธ (Linda Tuhiwai Smith, 2012) เสนอว่า การวิจัยที่ทำงานกับชุมชนควรตั้งคำถามถึงอำนาจในการนิยามปัญหา การใช้ข้อมูล และการคืนประโยชน์แก่ผู้เกี่ยวข้องอย่างจริงจัง แนวคิดนี้มีความสำคัญต่อการทำงานศิลปะในบริบทไทย ซึ่งความไว้วางใจและความสัมพันธ์ระยะยาวมักมีผลต่อการเปิดเผยเรื่องราวของผู้คน

การทำงานของปรัชญา พินทอง (Pratchaya Phinthong) ชี้ให้เห็นว่ากระบวนการสร้างสรรค์สามารถเริ่มต้นจากบทสนทนา การเดินทาง และการเผชิญหน้าระหว่างระบบเศรษฐกิจ สังคม และภูมิศาสตร์ที่แตกต่างกันได้ ผลงาน *Ephemeral Cinema* ค.ศ. 2004 ใช้รถไฟฟ้านาฬิการเป็นโรงภาพยนตร์เคลื่อนที่ นำภาพยนตร์ออกจากพื้นที่จัดแสดงไปสู่ถนนและพื้นที่สาธารณะในกรุงเทพฯ ทำให้ผู้คนที่ไม่ได้ตั้งใจเข้าชมนิทรรศการสามารถพบกับการศิลปะได้โดยบังเอิญ (Phinthong, 2004)

กรณีนี้ทำให้เห็นว่าภาคสนามมิใช่เพียงแหล่งข้อมูล หากเป็นพื้นที่ที่กำหนดรูปแบบการทำงาน คำถามวิธีสื่อสาร และความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินกับผู้คนในพื้นที่ ในบริบทไทย ภาคสนามยังอาจเกี่ยวข้องกับภูมิทัศน์ เช่น แม่น้ำ ป่า พื้นที่เกษตรกรรม หรือพื้นที่ศาสนา ซึ่งมีความหมายทั้งเชิงเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และจิตวิญญาณ ศิลปินจึงจำเป็นต้องปรับวิธีการให้สอดคล้องกับฤดูกาล ข้อห้ามทางวัฒนธรรม และวิถีชีวิตของผู้คนในพื้นที่นั้น

9.5.3 การบันทึกแบบผสมผสาน : เสียง ภาพ และเรื่องเล่า

Multimodal Documentation: Sound, Image, and Narrative

ความรู้ในบริบทไทยมักถูกถ่ายทอดผ่านรูปแบบที่หลากหลาย ไม่จำกัดอยู่เฉพาะข้อความลายลักษณ์อักษร การเล่าเรื่องปากเปล่า เสียงเพลง พิธีกรรม ภาพถ่าย วิดีโอ และบันทึกภาคสนาม ล้วนสามารถทำหน้าที่เป็นรูปแบบของการบันทึก การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยจึงควรใช้การบันทึกแบบผสมผสาน หรือ มัลติโมดัล ด็อกคิวเมนต์ (Multimodal Documentation) เพื่อรักษาความซับซ้อนของประสบการณ์ไว้

ตัวอย่างสำคัญคือ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล (Apichatpong Weerasethakul) ซึ่งเดินทางสำรวจภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทยระหว่างการค้นคว้าเพื่อสร้างภาพยนตร์ *Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives* ค.ศ. 2010 การเดินทางดังกล่าวนำไปสู่การทำงานในหมู่บ้านนาบัว และโครงการ *Primitive* ซึ่งเกิดจากการใช้เวลาร่วมกับเยาวชนในพื้นที่ การฟังเรื่องเล่า การสังเกตบทสนทนา เพลง ความฝัน และความทรงจำที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ความรุนแรงของพื้นที่ (M+, 2024)

ในกรณีนี้ เสียงของป่า ความเจ็บ ภาพเคลื่อนไหว เรื่องเล่าของชุมชน และจังหวะเวลาของพื้นที่ มิได้เป็นเพียงข้อมูลประกอบภาพยนตร์ หากกลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีคิดและโครงสร้างของงาน การบันทึกจึงไม่ใช่เพียงการเก็บข้อมูล แต่เป็นการจัดวางประสบการณ์เพื่อสร้างรูปแบบความรู้ใหม่

แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย ซึ่งมองว่าสื่อมิใช่เพียงภาษาของเนื้อหา แต่สามารถทำหน้าที่เป็นส่วนหนึ่งของการให้เหตุผลหรือการเสนอข้อถกเถียงได้ (Borgdorff, 2012; Schwab & Borgdorff, 2014) เสียง ภาพ และเรื่องเล่าจึงสามารถทำให้ความรู้ปรากฏในรูปแบบที่ไม่จำเป็นต้องแปลทุกอย่างให้กลายเป็นภาษาวิชาการเพียงอย่างเดียว

9.5.4 การให้ความสำคัญกับจริยธรรมเชิงวัฒนธรรม

Culturally Responsive Ethics

การทำงานในบริบทไทยจำเป็นต้องคำนึงถึงจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม ความเชื่อ และความสัมพันธ์ของผู้คน การบันทึกภาพหรือเสียงบางอย่างอาจมีข้อจำกัดทางศาสนา พิธีกรรม หรือความทรงจำส่วนบุคคล ศิลปินและนักวิจัยจึงต้องพิจารณาอย่างรอบคอบว่า สิ่งใดสามารถเผยแพร่ได้ สิ่งใดควรเก็บไว้ในพื้นที่ และใครควรมีสิทธิร่วมตัดสินใจต่อการนำเสนอข้อมูลหรือเรื่องราวเหล่านั้น

จริยธรรมในที่นี้จึงไม่ใช่เพียงการขออนุญาตก่อนเริ่มโครงการ หากรวมถึงการยินยอมอย่างต่อเนื่อง การรับฟังข้อกังวลของผู้เกี่ยวข้อง การปกป้องข้อมูลที่ละเอียดอ่อน การคืนความรู้สู่ชุมชน และการพิจารณาว่าผลประโยชน์จากงานตกอยู่กับใครบ้าง (Smith, 2012)

ผลงานของฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช (Rirkrit Tiravanija) ซึ่งใช้การทำอาหาร การแบ่งปัน และกิจกรรมร่วมกันในพื้นที่ศิลปะ แสดงให้เห็นความเป็นไปได้ของงานที่ผู้ชมมิได้เป็นเพียงผู้รับชม แต่เข้ามามีส่วนในสถานการณ์ทางสังคมที่งานสร้างขึ้น (Bourriaud, 2002) อย่างไรก็ตาม การมีส่วนร่วมเพียงอย่างเดียวไม่ได้รับประกันว่ากระบวนการนั้นมีความเท่าเทียมหรือมีจริยธรรมเสมอไป เพราะยังต้องพิจารณาว่าใครเป็นผู้กำหนดกติกา ใครสามารถเข้าถึงพื้นที่ และใครได้รับประโยชน์จากความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น (Bishop, 2004)

ดังนั้น ในบริบทไทย การเคารพความสัมพันธ์และความไว้วางใจจึงอาจมีความสำคัญมากกว่าการได้มาซึ่งข้อมูลจำนวนมาก วิธีวิทยาที่เหมาะสมควรให้ความสำคัญกับกระบวนการระยะยาว ความโปร่งใส การตอบแทนหรือคืนประโยชน์แก่ชุมชน และการหลีกเลี่ยงการนำประสบการณ์ของผู้อื่นมาใช้เพื่อประโยชน์ของผู้วิจัยหรือศิลปินเพียงฝ่ายเดียว

โดยสรุป การออกแบบวิธีวิทยาสำหรับบริบทไทยไม่ได้หมายถึงการสร้างระบบที่แยกขาดจากโลก หากเป็นการพัฒนาวิธีการที่สอดคล้องกับความหลากหลายทางวัฒนธรรมและความสัมพันธ์ของแต่ละพื้นที่ การฟัง การอยู่ร่วม

การทำงานภาคสนาม การบันทึกแบบผสมผสาน และการให้ความสำคัญกับจริยธรรมเชิงวัฒนธรรม ทำให้การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยสามารถสร้างความรู้ที่ไม่เพียงมีความน่าเชื่อถือในเชิงวิชาการ แต่ยังมีความรับผิดชอบต่อผู้คนและสถานที่ที่เกี่ยวข้องด้วย

9.6 ศิลปะ การศึกษา และการปฏิรูปหลักสูตร

Art, Education, and Curriculum Reform

9.6.1 การสอนการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย (Artistic Research) ในสถาบันไทย

Teaching Artistic Research in Thai Institutions

การนำแนวคิดการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย (Artistic Research) เข้าสู่ระบบการศึกษาศิลปะในประเทศไทย มิได้หมายถึงเพียงการเพิ่มรายวิชาใหม่ หากเป็นการปรับวิธีคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการเรียนรู้ศิลปะ ในระบบการศึกษาศิลปะแบบดั้งเดิม การเรียนมักถูกแบ่งออกเป็น “วิชาทฤษฎี” ซึ่งเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ศิลปะ การวิจารณ์ และการวิเคราะห์ กับ “วิชาปฏิบัติ” ซึ่งมุ่งเน้นทักษะการสร้างงาน การแบ่งแยกเช่นนี้อาจทำให้การสร้างสรรค์ถูกมองเป็นผลลัพธ์ของการเรียนรู้ มากกว่าจะเป็นกระบวนการสร้างความรู้ในตัวเอง

การสอนการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยจึงควรเริ่มจากการบูรณาการทฤษฎีกับการปฏิบัติ เพื่อให้นักศึกษาเห็นว่าการทดลอง ความผิดพลาด การปรับเปลี่ยน และการสะท้อนคิด ล้วนเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการวิจัย มิใช่เพียงขั้นตอนก่อนการสร้างผลงานสำเร็จ นักศึกษาไม่ได้เรียนทฤษฎีเพื่อใช้อธิบายงานภายหลังเท่านั้น หากใช้ทฤษฎีเป็นเครื่องมือในการตั้งคำถามระหว่างการทำงาน เช่น การใช้ปรากฏการณ์วิทยา (phenomenology) เพื่อสำรวจประสบการณ์ทางร่างกาย หรือการใช้แนวคิดภูมิทัศน์เสียง (soundscape) เพื่อทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างเสียง พื้นที่ และความทรงจำ

ในบริบทนี้ งานศิลปะควรถูกอ่านในฐานะ “ข้อเสนอเชิงความรู้” (knowledge proposition) มิใช่เพียงวัตถุสำหรับการประเมินความงาม การวิจารณ์ในชั้นเรียน หรือคริติก (critique) จึงควรขยับจากคำถามว่า “ชอบหรือไม่ชอบ” ไปสู่คำถามว่า งานชิ้นนี้ตั้งคำถามอะไร เปิดความเข้าใจใหม่อย่างไร ใช้วิธีการใดในการสำรวจคำถามนั้น และหลักฐานใดทำให้ข้อเสนอของงานมีน้ำหนัก กระบวนการวิจารณ์จึงกลายเป็นพื้นที่ของการวิจัยร่วมกัน มากกว่าการประเมินแบบลำดับขั้นระหว่างอาจารย์กับนักศึกษา

แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของโดนัลด์ เชิน (Donald Schön, 1983) เรื่องการสะท้อนคิดระหว่างการปฏิบัติ หรือรีเฟล็กชัน-อิน-แอ็กชัน (Reflection-in-Action) ซึ่งอธิบายว่าผู้ปฏิบัติเรียนรู้ผ่านการกระทำ การเผชิญปัญหา และการทบทวนสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นในสถานการณ์จริง สำหรับการศึกษาศิลปะไทย การทำให้การสะท้อนคิดเป็น

ส่วนหนึ่งของหลักสูตรจึงช่วยให้นักศึกษาพัฒนาความสามารถในการคิดเชิงวิจ้ยผ่านการปฏิบัติ มิใช่แยกการคิดออกจากการทำงานสร้างสรรค์

9.6.2 การออกแบบรายวิชาที่เชื่อมทฤษฎีกับภาคสนาม

Designing Courses that Connect Theory and Fieldwork

การออกแบบรายวิชาสำหรับการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยในบริบทไทยไม่ควรแยก “วิชาทฤษฎี” ออกจาก “วิชาปฏิบัติ” อย่างเด็ดขาด หากควรออกแบบให้ทั้งสองส่วนทำงานร่วมกันอย่างต่อเนื่อง รายวิชาควรเปิดพื้นที่ให้นักศึกษาได้พัฒนาคำถามจากประสบการณ์จริงในภาคสนาม เช่น การทำงานร่วมกับชุมชน การสำรวจภูมิทัศน์ เสียงของแม่น้ำ การศึกษาภูมิปัญญาช่าง หรือการทำความเข้าใจความทรงจำของพื้นที่

การเข้าไปอยู่กับพื้นที่จริง หรืออิมเมอร์ชัน (Immersion) ช่วยให้คำถามวิจัยมิได้เกิดจากสมมติฐานเชิงนามธรรมเพียงอย่างเดียว หากเกิดจากการเผชิญหน้ากับผู้คน วัสดุ และเงื่อนไขของชีวิตจริง การอ่านทฤษฎีจึงควรถูกวางควบคู่กับการทดลองสร้างงาน เช่น การอ่านงานของมอริซ แมร์โล-ปงตี (Maurice Merleau-Ponty) ควบคู่กับการทดลองสำรวจการรับรู้ผ่านร่างกาย หรือการอ่านงานของเฮงก์ บอร์กดอร์ฟฟ์ (Henk Borgdorff) ควบคู่กับการพัฒนาการนำเสนอกระบวนการวิจัยผ่านเอ็กซ์โพซิชั่น (Exposition) ของตนเอง

เอ็กซ์โพซิชั่นในที่นี้ไม่ได้หมายถึงการจัดนิทรรศการเพียงอย่างเดียว หากหมายถึงการจัดวางสื่อ วัสดุ เอกสาร ภาพ เสียง และข้อคิดเชิงวิจ้ยให้สัมพันธ์กัน เพื่อทำให้กระบวนการสร้างความรู้ปรากฏต่อผู้อื่นได้ (Schwab & Borgdorff, 2014) แพลตฟอรม์อย่างรีเสิร์ช แคตตาล็อก (Research Catalogue) เป็นตัวอย่างของพื้นที่เผยแพร่ที่รองรับการทำงานลักษณะดังกล่าว ทั้งในด้านการสอน การนำเสนอผลงานของนักศึกษา การประเมิน และการทบทวน โดยผู้ทรงคุณวุฒิ (Society for Artistic Research, n.d.)

อีกองค์ประกอบสำคัญคือการบันทึกกระบวนการอย่างเป็นระบบ ผ่านบันทึกการวิจัย (Research Diary) ภาพถ่าย เสียง วิดีโอ แผนที่ความคิด หรือบทสนทนาที่เกี่ยวข้อง การบันทึกเหล่านี้ช่วยให้กระบวนการที่มองไม่เห็น กลายเป็นส่วนหนึ่งของหลักฐานทางวิชาการ และเปิดโอกาสให้ผู้อื่นเข้าใจเส้นทางหรือวิถีการพัฒนา (Trajectory) ของการวิจัยได้

ในระดับการออกแบบรายวิชา อาจพัฒนาเป็นรูปแบบต่าง ๆ เช่น รายวิชาแบบสตูดิโอ-สัมมนา (Studio-Seminar) ที่ผสมการอภิปรายเชิงทฤษฎีกับการทำงานในสตูดิโอ โมดูลภาคสนาม (Field-based Module) ที่นักศึกษาใช้เวลาทำงานกับพื้นที่จริง หรือห้องปฏิบัติการความร่วมมือกับชุมชน (Community Collaboration Lab) ซึ่งเปิดโอกาสให้นักศึกษาเรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีจริยธรรม รวมถึงเวิร์กช็อปการวิจัยผ่านการปฏิบัติ (Research-through-Practice Workshop) ที่เน้นการทดลอง การบันทึก และการสะท้อนคิด

หัวใจของการออกแบบรายวิชาคือการทำให้นักศึกษาเข้าใจว่า การสร้างงานไม่ใช่ขั้นตอนหลังการคิด แต่คือส่วนหนึ่งของการคิด และการบันทึกไม่ได้เป็นภาระเอกสาร หากเป็นส่วนหนึ่งของความเข้มงวดทางวิชาการ การเชื่อมโยงกับภูมิทัศน์ วัฒนธรรม และชุมชนไทยจึงช่วยให้นักศึกษาพัฒนาคำถามวิจัยที่มีความหมายเฉพาะบริบท โดยไม่จำเป็นต้องเลียนแบบโมเดลยุโรปโดยตรง

9.6.3 การพัฒนาศักยภาพอาจารย์และนักวิจัย

Developing the Capacity of Teachers and Researchers

การปฏิรูปหลักสูตรการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยไม่อาจเกิดขึ้นได้ หากปราศจากการพัฒนาศักยภาพของอาจารย์และนักวิจัย เพราะอาจารย์ไม่ได้ทำหน้าที่เพียงถ่ายทอดความรู้ หากเป็นผู้สร้างเงื่อนไขให้การทดลอง การสะท้อนคิด และการแลกเปลี่ยนเชิงวิจัยเกิดขึ้นในชั้นเรียนและสถาบัน

การสร้างพื้นที่แลกเปลี่ยนระหว่างนักปฏิบัติ นักทฤษฎี นักวิจัยชุมชน และผู้เชี่ยวชาญจากสาขาอื่นจึงมีความสำคัญ เพราะการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยตั้งอยู่บนการบูรณาการระหว่างการปฏิบัติ การคิดเชิงวิพากษ์ และการสื่อสารความรู้ อาจารย์ควรได้รับการสนับสนุนให้พัฒนาทักษะด้านการกำกับกระบวนการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ การอ่านและให้ข้อเสนอแนะต่อเอกสารกระบวนการ การทำงานกับสื่อหลากหลาย และการดูแลประเด็นจริยธรรมในการทำงานภาคสนาม

การฝึกอบรมเกี่ยวกับการบันทึกกระบวนการ (Documentation) และการนำเสนอแบบเอ็กซ์โพสิชัน (Exposition) ก็มีความจำเป็น เพื่อให้อาจารย์สามารถแนะนำให้นักศึกษาทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างคำถาม วิธีการกระบวนการ และผลงานปรากฏอย่างชัดเจน การทำความเข้าใจรูปแบบการเผยแพร่ใหม่ เช่น รีเสิร์ช แค็ตตาล็อก หรือ ดิจิทัลเอ็กซ์โพสิชัน (Digital Exposition) ยังช่วยให้สถาบันไทยเชื่อมต่อกับเครือข่ายการวิจัยเชิงศิลปะระดับนานาชาติได้ โดยไม่จำเป็นต้องจำกัดผลงานไว้ในรูปแบบบทความหรือวิทยานิพนธ์ข้อความเพียงอย่างเดียว

ในระดับภูมิภาค การสร้างเครือข่ายระหว่างมหาวิทยาลัยและพื้นที่ศิลปะในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้สามารถช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนวิธีวิทยาที่สอดคล้องกับประเด็นร่วมของภูมิภาค เช่น ความสัมพันธ์กับชุมชน ภูมิปัญญาท้องถิ่น การเคลื่อนย้ายผู้คน ความทรงจำทางการเมือง และประวัติศาสตร์อาณานิคม การพัฒนาศักยภาพของอาจารย์จึงมิใช่เพียงการเพิ่มความรู้เชิงทฤษฎี หากเป็นการสร้างวัฒนธรรมวิจัยที่เห็นคุณค่าของการทดลอง การสะท้อนคิด และการทำงานข้ามสาขา

9.6.4 การประเมินผลงานวิทยานิพนธ์เชิงศิลปะ

Assessing Artistic Thesis Projects

การประเมินวิทยานิพนธ์เชิงศิลปะจำเป็นต้องใช้เกณฑ์ที่แตกต่างจากการประเมินงานวิจัยแบบข้อความเพียงอย่างเดียว เพราะความรู้มิได้ปรากฏอยู่ในบทเขียนเท่านั้น หากฝังอยู่ในกระบวนการ การตัดสินใจเชิงวัสดุ วิธีการทำงาน การจัดวาง และผลงานสร้างสรรค์ด้วย

เกณฑ์ประเมินจึงควรพิจารณาอย่างน้อย 5 มิติ ได้แก่

1. ความชัดเจนและความสำคัญของคำถามวิจัย
2. ความสอดคล้องระหว่างคำถาม วิธีการ กระบวนการ และผลงาน
3. คุณภาพของการทดลอง การสะท้อนคิด และการพัฒนางานระหว่างทาง
4. ความสามารถของผลงานในการเปิดมุมมองหรือสร้างข้อเสนอเชิงความรู้
5. ความชัดเจนในการสื่อสารและจัดทำหลักฐานของกระบวนการวิจัย

การประเมินควรเปิดให้ผลงานสร้างสรรค์ การจัดแสดง การแสดงสด การนำเสนอแบบอิเล็กทรอนิกส์ และเอกสารประกอบ ทำงานร่วมกันในฐานะองค์ประกอบของวิทยานิพนธ์ มิใช่มองว่างานศิลปะเป็นเพียงภาคผนวกของบทเขียน ตัวอย่างจากสถาบันศิลปะในต่างประเทศแสดงให้เห็นแนวทางที่ให้ทั้งองค์ประกอบทางศิลปะ การนำเสนอสาธารณะ และส่วนข้อความได้รับการประเมินร่วมกัน โดยเอกสารเขียนมีหน้าที่อธิบายบริบท กระบวนการ และความสัมพันธ์ระหว่างงานกับผู้ชม พื้นที่จัดแสดง หรือประเด็นทางสังคม (University of the Arts Helsinki, 2025)

การใช้คณะกรรมการประเมินแบบพหุสาขา (Panel Review) ซึ่งประกอบด้วยศิลปิน นักวิชาการ และผู้เชี่ยวชาญในสาขาที่เกี่ยวข้อง จะช่วยให้การประเมินครอบคลุมทั้งมิติการปฏิบัติและมิติทางทฤษฎี อย่างไรก็ตาม การมีผู้ประเมินหลายสาขาไม่ควรทำให้เกณฑ์คลุมเครือ สถาบันจึงควรกำหนดเกณฑ์ให้ชัดเจนตั้งแต่ต้น และเปิดเผยความคาดหวังต่อนักศึกษาตลอดกระบวนการ

ที่สำคัญ การประเมินควรมองเส้นทางการพัฒนาของการวิจัย มิใช่พิจารณาเฉพาะผลงานสุดท้าย เพราะการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยเป็นกระบวนการที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง การเข้าใจว่านักศึกษาตั้งคำถามอย่างไร ทดลองอย่างไร เผชิญปัญหาอย่างไร และปรับเปลี่ยนวิธีการอย่างไรระหว่างทาง มีความสำคัญพอ ๆ กับการประเมินผลงานปลายทาง

การปรับระบบการประเมินในลักษณะนี้จะช่วยให้มหาวิทยาลัยไทยรองรับการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยได้อย่างแท้จริง และทำให้การสร้างสรรคมีสถานะเป็นส่วนหนึ่งของการผลิตความรู้ในระดับอุดมศึกษา ไม่ใช่เพียงกิจกรรมเสริมของการเรียนการสอน

บทสรุปเชิงแนวคิดของบทที่ 9 ผ่านกรณีศึกษา : ฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช

Conceptual Conclusion through the Case of Rirkrit Tiravanija

หากต้องการทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างวิถีวิทยา การศึกษา และการปฏิบัติหลักสูตรในบริบทไทย อย่างเป็นรูปธรรม ผลงานของฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช (Rirkrit Tiravanija) เป็นกรณีศึกษาที่มีความสำคัญ เพราะทำให้เห็น การเปลี่ยนบทบาทของศิลปะจากการเป็น “วัตถุ” ไปสู่การสร้าง “สถานการณ์” ที่ผู้คนมีส่วนร่วม

อย่างไรก็ตาม การหยิบผลงานของฤกษ์ฤทธิ์มาใช้ในบทนี้ มิได้มีเป้าหมายเพื่อจัดงานของเขาเข้าในหมวด การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยย้อนหลังโดยตรง หากเพื่ออ่านศักยภาพของงานในฐานะตัวอย่างที่ทำให้เห็นว่า ศิลปะสามารถสร้างเงื่อนไขให้เกิดความสัมพันธ์ การสนทนา และความรู้ร่วมกันได้อย่างไร

ในผลงาน *ไม่มีชื่อ 1992 (ฟรี)* [Untitled 1992 (Free), 1992] ฤกษ์ฤทธิ์เปลี่ยนพื้นที่ 303 Gallery ในนิวยอร์กให้เป็นพื้นที่ทำอาหาร และเสิร์ฟข้าวกับแกงกะหรี่ไทยแก่ผู้เข้าชมโดยไม่คิดค่าใช้จ่าย สิ่งที่เกิดขึ้นจึงมิใช่ เพียงกิจกรรมทางสุนทรีย์ หากเป็นสถานการณ์ที่ผู้คนได้พบปะ สนทนา และอยู่ร่วมกัน ผู้ชมมิได้เป็นเพียงผู้สังเกต แต่กลายเป็นส่วนหนึ่งของเงื่อนไขที่ทำให้งานเกิดขึ้น (The Museum of Modern Art, 2012; 303 Gallery, n.d.)

ต่อมา นิโกลาส์ บูร์ริโยต์ (Nicolas Bourriaud, 2002) ได้อธิบายแนวปฏิบัติที่ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ ระหว่างผู้คนเช่นนี้ผ่านแนวคิดสุนทรีย์ศาสตร์เชิงสัมพันธ์ หรือรีเลชันนัล แอสเธติกส์ (Relational Aesthetics) อย่างไรก็ตาม คุณค่าของกรณีฤกษ์ฤทธิ์ต่อการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยไม่ได้อยู่ที่การจัดเขาเข้าในหมวดทฤษฎีใดเพียงหมวดเดียว หากอยู่ที่การทำให้เห็นว่า งานศิลปะสามารถใช้การกระทำร่วมกันเป็นวิธีตั้งคำถามเกี่ยวกับผู้ชม พื้นที่สถาบัน การต้อนรับ การแลกเปลี่ยน และความสัมพันธ์ในชีวิตประจำวัน

กรณีนี้จึงมีนัยต่อการศึกษาศิลปะอย่างน้อย 3 ประการ ประการแรก การเรียนรู้ศิลปะไม่ควรมุ่งเพียงการผลิต วัตถุ แต่ควรรวมถึงการออกแบบเงื่อนไขของประสบการณ์และความสัมพันธ์ ประการที่สอง การวิจารณ์งานควรถามว่า งานทำให้ผู้ชมเข้าใจสิ่งใดเพิ่มขึ้น และความรู้ที่นั่นเกิดขึ้นผ่านกระบวนการใด ประการที่สาม การทำงานแบบมีส่วนร่วม มิได้มีคุณค่าโดยอัตโนมัติ หากต้องพิจารณาเรื่องอำนาจ ความสนใจ ความรับผิดชอบ และผลกระทบต่อนักเข้าร่วม ด้วย

เมื่อมองย้อนกลับไปยังประเด็นทั้งหมดของบทนี้ จะเห็นว่า การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยในบริบทไทย ไม่ควรเริ่มจากการทำให้เหมือนยุโรป หากควรเริ่มจากการออกแบบเงื่อนไขทางสถาบัน วิธีวิทยา และระบบประเมินที่ เห็นคุณค่าของความรู้ซึ่งเกิดจากการปฏิบัติ ความสัมพันธ์ ภูมิปัญญาท้องถิ่น และประสบการณ์เฉพาะพื้นที่

การปฏิรูปหลักสูตรจึงมิใช่เพียงการเพิ่มคำว่า Artistic Research ลงในชื่อรายวิชา หากคือการเปลี่ยน ความเข้าใจว่า การสร้างสรรค์สามารถเป็นการคิด การตั้งคำถาม การทดลอง และการผลิตความรู้ได้ด้วยตัวเอง



ภาพที่ 45 : ฤกษ์ฤทธิ ผัดไทย (Pad Thai) หรือ Untitled (Free) (1992/1995/2007/2011)

ที่มา : สืบค้นจาก https://xspace.gallery/blogview?i_uid=7r0cz56ewnjm#:~:text=ผลงานของฤกษ์ฤทธิ,
แรงบันดาลใจจากศิลปะ เมื่อวันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2569



ภาพที่ 46 : “ปฏิบัติการศิลปะไทยร่วมสมัยใน “รอยแยก” RIFTS: Thai contemporary artistic practices in transition, 1980s – 2000s” ที่จัดในหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (BACC) ปี 2019

ที่มา : สืบค้นจาก https://xspace.gallery/blogview?i_uid=7r0cz56ewnjm#:~:text=ผลงานของฤกษ์ฤทธิ,
แรงบันดาลใจจากศิลปะ เมื่อวันที่ 26 กุมภาพันธ์ 2569

บทสรุปเชิงแนวคิดของบทที่ 9 ผ่านกรณีศึกษา : ฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช

Conceptual Conclusion through the Case of Rirkrit Tiravanija

ผลงาน *ไม่มีชื่อ 1992 (ฟรี)* [Untitled 1992 (Free), 1992] ของฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช (Rirkrit Tiravanija) เป็นกรณีศึกษาสำคัญสำหรับการทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะ การศึกษา วิถีวิทยา และการสร้างความรู้ผ่านการปฏิบัติ แม้งานชิ้นนี้จะไม่ได้ถูกสร้างขึ้นภายใต้กรอบคำว่า การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย (Artistic Research) โดยตรง แต่ลักษณะการทำงานได้แสดงให้เห็นว่า ศิลปะสามารถเปลี่ยนจากการเป็นวัตถุที่จัดแสดง ไปสู่การเป็นสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดการพบปะ การสนทนา และประสบการณ์ร่วมได้อย่างไร

รายละเอียดผลงาน *ไม่มีชื่อ 1992 (ฟรี)*

Untitled 1992 (Free)

ผลงานชิ้นนี้จัดแสดงเป็นนิทรรศการเดี่ยวครั้งแรกของฤกษ์ฤทธิ์ ที่ 303 Gallery นครนิวยอร์ก ระหว่างวันที่ 12 กันยายน–10 ตุลาคม ค.ศ. 1992 (303 Gallery, n.d.) ศิลปินย้ายสิ่งของจากพื้นที่สำนักงานและห้องด้านหลังของแกลเลอรีออกมาวางในพื้นที่จัดแสดง จากนั้นเปลี่ยนพื้นที่สำนักงานเดิมให้กลายเป็นครัวชั่วคราวสำหรับปรุงข้าวและแกงกะหรี่ผัดแบบไทยแจกแก่ผู้เข้าชมโดยไม่คิดค่าใช้จ่าย (The Museum of Modern Art [MoMA], 2012)

สิ่งสำคัญของผลงานจึงมิได้อยู่ที่วัตถุศิลปะเพียงอย่างเดียว หากอยู่ที่เงื่อนไขของการกินร่วมกัน การพบปะ การสนทนา และเวลาที่ผู้คนใช้ร่วมกันในพื้นที่แกลเลอรี ผู้ชมไม่ได้เป็นเพียงผู้สังเกตงานจากระยะห่าง แต่กลายเป็นผู้เข้าร่วมที่ทำให้งานเกิดขึ้นผ่านการเข้ามานั่ง กิน พูดคุย หรือเพียงอยู่ร่วมกับผู้อื่นในพื้นที่เดียวกัน

ต่อมา นิโกลาส์ บูร์ริโยต์ (Nicolas Bourriaud, 2002) ได้ใช้แนวคิดสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ หรือรีเลชันนัล แอสเทติกส์ (Relational Aesthetics) เพื่ออธิบายแนวปฏิบัติทางศิลปะที่ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างผู้คน ประสบการณ์ร่วม และรูปแบบการอยู่ร่วมกัน มากกว่าการผลิตวัตถุศิลปะแบบดั้งเดิม อย่างไรก็ตาม หนังสือ *Relational Aesthetics* ตีพิมพ์ครั้งแรกใน ค.ศ. 1998 ซึ่งเกิดขึ้นภายหลังผลงาน *Untitled 1992 (Free)* ดังนั้น จึงควรกล่าวว่าการงานของฤกษ์ฤทธิ์เป็นกรณีสำคัญที่ภายหลังได้รับการอ่านผ่านกรอบสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ มิใช่เป็นงานที่เริ่มต้นจากทฤษฎีดังกล่าวโดยตรง (Bourriaud, 2002)

ผลงานของฤกษ์ฤทธิ์ยังเป็นตัวอย่างสำคัญของศิลปะเชิงมีส่วนร่วม หรือพาร์ทิซิพาทอรี อาร์ต (Participatory Art) ในช่วงทศวรรษ 1990 เพราะเขาทำให้เส้นแบ่งระหว่าง “ผู้สร้างงานศิลปะ” และ “ผู้เสพงานศิลปะ” ลดความตายตัวลง ผู้ชมไม่ได้เข้ามาเพื่อรับชมผลงานที่เสร็จสมบูรณ์แล้วเท่านั้น แต่เข้ามาเป็นองค์ประกอบของสถานการณ์ทางสังคมที่งานสร้างขึ้น

อย่างไรก็ดี การมีส่วนร่วมมิได้หมายความว่างานจะมีความเท่าเทียมหรือมีคุณค่าทางจริยธรรมโดยอัตโนมัติ การวิเคราะห์งานลักษณะนี้จึงต้องตั้งคำถามเพิ่มเติมว่า ใครเป็นผู้ออกแบบเงื่อนไขของการเข้าร่วม ใครสามารถเข้าถึงพื้นที่ได้ ผู้เข้าร่วมมีอำนาจต่อรองมากน้อยเพียงใด และความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นนำไปสู่ความเข้าใจใหม่เกี่ยวกับสังคมหรือไม่ (Bishop, 2004)

ในบริบทของการศึกษา วิธีการของฤกษ์ฤทธิ์ทำให้เห็นว่า ศิลปะสามารถเป็นวิธีการตั้งคำถาม มิใช่เพียงผลลัพธ์ของการเรียนรู้ หากหลักสูตรศิลปะยังเน้นเฉพาะการผลิตวัตถุ นักศึกษาอาจเรียนรู้เพียงวิธีสร้างรูปแบบ แต่เมื่อหลักสูตรเปิดพื้นที่ให้มีการสร้างสถานการณ์ การทำงานกับผู้คน การทำงานภาคสนาม และการทดลองในพื้นที่จริง นักศึกษาจะเริ่มเข้าใจว่าการสร้างงานคือกระบวนการคิด และการคิดสามารถเกิดขึ้นผ่านการปฏิบัติ

แนวทางของฤกษ์ฤทธิ์ยังสะท้อนความสำคัญของการเชื่อมโยงทฤษฎีกับการปฏิบัติ เขามิได้เริ่มจากการเขียนคำอธิบายเชิงทฤษฎีแล้วจึงทำงานตามแนวคิดนั้น หากใช้การกระทำจริง เช่น การทำอาหาร การจัดพื้นที่ และการสร้างเงื่อนไขให้ผู้คนมาพบกัน เป็นวิธีสำรวจคำถามเกี่ยวกับสังคม วัฒนธรรม การต้อนรับ และความสัมพันธ์ระหว่างผู้คน กระบวนการเช่นนี้สอดคล้องกับหลักการของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย ซึ่งมองว่าการปฏิบัติสามารถเป็นทั้งวิธีการและรูปแบบหนึ่งของความรู้ได้ (Borgdorff, 2012)

ในระดับหลักสูตร วิธีคิดดังกล่าวสามารถแปลงเป็นการออกแบบการเรียนการสอนที่ทำให้สตูดิโอกลายเป็นพื้นที่วิจัย ภาคสนามกลายเป็นห้องเรียน และการบันทึกกระบวนการกลายเป็นส่วนหนึ่งของความเข้มงวดทางวิชาการ การประเมินจึงไม่ควรมองเฉพาะผลงานสุดท้าย แต่ควรพิจารณาว่านักศึกษาพัฒนาคำถามอย่างไร ทดลองอย่างไร ทำงานกับผู้เกี่ยวข้องอย่างไรรับผิดชอบเพียงใด และสร้างความเข้าใจใหม่ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ได้อย่างไร

กรณีของฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช จึงแสดงให้เห็นว่า การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยในบริบทไทยไม่จำเป็นต้องเลียนแบบรูปแบบจากตะวันตก หากสามารถพัฒนาจากวัฒนธรรม ความสัมพันธ์ การแลกเปลี่ยน และประสบการณ์ของพื้นที่เอง ศิลปินไม่ได้ทำหน้าที่เพียงผลิตวัตถุ หากสร้างเงื่อนไขให้คำถาม การพบปะ และความรู้เกิดขึ้น

ในลักษณะเดียวกัน การศึกษาเชิงศิลปะก็ไม่ควรจำกัดอยู่ที่การถ่ายทอดเทคนิค หากควรเป็นพื้นที่ที่ทำให้การสร้างสรรค์กลายเป็นกระบวนการวิจัย บทนี้จึงชี้ให้เห็นว่า การปฏิรูปหลักสูตรศิลปะในประเทศไทยไม่ได้หมายถึงเพียงการเพิ่มคำว่า “วิจัย” เข้าไปในโครงสร้างเดิม หากคือการเปลี่ยนความเข้าใจพื้นฐานของการเรียนรู้ จากการผลิตผลงานไปสู่การผลิตความรู้ผ่านการปฏิบัติ และจากการสอนคำตอบไปสู่การสร้างเงื่อนไขให้คำถามใหม่สามารถเกิดขึ้นได้

รายการเอกสารอ้างอิง

- คณะกรรมการข้าราชการพลเรือนในสถาบันอุดมศึกษา. (2563). *ประกาศ ก.พ.อ. เรื่อง หลักเกณฑ์และวิธีการพิจารณาแต่งตั้งบุคคลให้ดำรงตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ รองศาสตราจารย์ และศาสตราจารย์* พ.ศ. 2563.
- สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. (2566, 18 มกราคม). *หนังสือที่ อว 0209.5/ว1137 เรื่อง การเผยแพร่ผลงานด้านสร้างสรรค์สู่สาธารณะ ศิลปะ*.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2565). *รายงานการศึกษาไทย พ.ศ. 2562–2564 (Education in Thailand 2019–2021)*. <https://backoffice.onec.go.th/uploads/Book/1922-file.pdf>
- 100 Tonson Foundation. (2015). *Sites of solitude/Celluloid traces*. <https://100tonsonfoundation.org/exhibition/chatchai-puipia/>
- 303 Gallery. (n.d.). *Rirkrit Tiravanija: untitled 1992 (free)*. <https://www.303gallery.com/gallery-exhibitions/rirkrit-tiravanija2>
- Anderson, B. (1991). *Imagined communities: Reflections on the origin and spread of nationalism* (Rev. ed.). Verso.
- Bishop, C. (2004). Antagonism and relational aesthetics. *October*, 110, 51–79. <https://doi.org/10.1162/0162287042379810>
- Borgdorff, H. (2012). *The conflict of the faculties: Perspectives on artistic research and academia*. Leiden University Press.
- Bourriaud, N. (2002). *Relational aesthetics*. Les presses du réel.
- Creative Time. (n.d.). *Navin Rawanchaikul*. <https://creativetime.org/summit/author/navin-rawanchaikul/>
- Fine Arts Museums of San Francisco. (n.d.). *The Mending Project*. <https://www.famsf.org/events/mending-project>
- Flowers Gallery. (n.d.). *Jakkai Siributr*. <https://www.flowersgallery.com/artists/1363-jakkai-siributr/>

- Foucault, M. (1977). *Discipline and punish: The birth of the prison* (A. Sheridan, Trans.). Pantheon Books.
- Frayling, C. (1993). Research in art and design. *Royal College of Art Research Papers*, 1(1), 1–5.
- Fuhrmann, A. (2015). Making contact: Contingency, fantasy, and the performance of impossible intimacies in the video art of Araya Rasdjarmrearnsook. *Asian Studies Review*, 39(1), 53–68.
- Geertz, C. (1973). *The interpretation of cultures*. Basic Books.
- Harsono, F. X. (2011). *Writing in the rain* [Video installation]. <https://fxharsono.art/exhibition/writing-in-the-rain/>
- Hood, C. (1991). A public management for all seasons? *Public Administration*, 69(1), 3–19. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9299.1991.tb00779.x>
- Ingold, T. (2013). *Making: Anthropology, archaeology, art and architecture*. Routledge.
- Jim Thompson Art Center. (2025). *Breast Stupa Cookery and Beyond*. <https://www.jimthompsonartcenter.org/exhibitions/breast-stupa-cookery-and-beyond>
- Lenzi, I. (2024). *Power, politics and the street: Contemporary art in Southeast Asia after 1970*. Lund Humphries.
- M+. (2024, May 14). *Apichatpong Weerasethakul: Dream and memory*. <https://www.mplus.org.hk/en/magazine/apichatpong-weerasethakul-artist-interview/>
- Mauss, M. (1973). Techniques of the body. *Economy and Society*, 2(1), 70–88. <https://doi.org/10.1080/030851473000000003>
- Merleau-Ponty, M. (2012). *Phenomenology of perception* (D. A. Landes, Trans.). Routledge. (Original work published 1945)
- National Gallery of Canada. (2021, November 25). *Rebecca Belmore: In violation*. <https://www.gallery.ca/magazine/your-collection/rebecca-belmore-in-violation>

- Nath, V. (1998). *A Cambodian prison portrait: One year in the Khmer Rouge's S-21* (M. C. Nariddh, Trans.). White Lotus.
- New Museum. (2023). *Tuan Andrew Nguyen: Radiant remembrance*. <https://www.newmuseum.org/exhibition/tuan-andrew-nguyen-radiant-remembrance/>
- Phinthong, P. (n.d.). *Ephemeral cinema*. <https://www.pratchayaphinthong.com/ephemeralcinema>
- Pink, S. (2015). *Doing sensory ethnography* (2nd ed.). SAGE.
- Polanyi, M. (1966). *The tacit dimension*. University of Chicago Press.
- Schafer, R. M. (1994). *The soundscape: Our sonic environment and the tuning of the world*. Destiny Books.
- Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Basic Books.
- Schwab, M., & Borgdorff, H. (Eds.). (2014). *The exposition of artistic research: Publishing art in academia*. Leiden University Press.
- Silverlens. (2025). *Fractured fabric: Marina Cruz*. <https://silverlensgalleries.com/exhibitions/2025-10-04/fractured-fabric>
- Smith, L. T. (2012). *Decolonizing methodologies: Research and indigenous peoples* (2nd ed.). Zed Books.
- Society for Artistic Research. (n.d.). *Research Catalogue*. <https://www.researchcatalogue.net/>
- TBA21. (n.d.). *Ernesto Neto and the Huni Kuin—Assembleia*. https://tba21.org/huni_kuni_assemblea
- Tamronglak, A. (2020). Impacts of the Thailand qualification framework–Public administration on public administration education in Thailand. *Journal of Public Affairs Education*, 26(3), 276–290. <https://doi.org/10.1080/15236803.2020.1771991>

UNESCO. (2021). *Nora, dance drama in southern Thailand*. <https://ich.unesco.org/en/RL/nora-dance-drama-in-southern-thailand-01587>

University of the Arts Helsinki. (2025). *Guidelines for the Master of Fine Arts thesis project*. <https://student.uniarts.fi/guides/guidelines-for-the-master-of-fine-arts-thesis-project/>

Vogel, S. M. (2012). *El Anatsui: Art and life*. Prestel.









อนาคตของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย

The Futures of Artistic Research

10.1 การเปลี่ยนผ่านของความรู้ในยุคหลังดิจิทัล

The Transformation of Knowledge in the Post-digital Era

10.2 ปัญญาประดิษฐ์กับกระบวนการสร้างสรรค์

Artificial Intelligence and Creative Processes

10.3 อนาคตแบบสหวิทยาการ

Interdisciplinary Futures

10.4 ศิลปินในภาวะหลังดิจิทัล

Artists in the Post-digital Condition

10.5 รูปแบบใหม่ของการเผยแพร่และการรับรู้ความรู้

New Modes of Disseminating and Recognising Knowledge

10.6 บทบาทใหม่ของสถาบันและเครือข่ายวิจัย

New Roles for Institutions and Research Networks

10.7 ความรับผิดชอบและจริยธรรมในอนาคต

Future Responsibilities and Ethics

10.8 แฉงการณ์สำหรับศิลปินนักวิจัย

A Manifesto for Artist-researchers

บทที่ 10

อนาคตของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย

The Futures of Artistic Research

เมื่อแนวคิดการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย (Artistic Research) ก่อตัวขึ้นจากการท้าทายกรอบญาณวิทยาแบบดั้งเดิม การพัฒนาวิธีวิทยาใหม่ และการสร้างพื้นที่เผยแพร่ความรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย คำถามสำคัญจึงไม่ได้อยู่เพียงว่า Artistic Research คืออะไร หากแต่อยู่ที่ว่า แนวคิดและการปฏิบัติที่กำลังมุ่งหน้าไปสู่ทิศทางใด

ในโลกที่เทคโนโลยี ปัญญาประดิษฐ์ และเครือข่ายดิจิทัลกำลังเปลี่ยนวิธีที่มนุษย์รับรู้ สร้าง และแบ่งปันความรู้ บทบาทของศิลปินนักวิจัยจึงขยายออกไปสู่สนามใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน บทนี้แบ่งออกเป็น 8 หมวดหลัก ครอบคลุมการเปลี่ยนผ่านของความรู้ในยุคหลังดิจิทัล บทบาทของปัญญาประดิษฐ์ในกระบวนการสร้างสรรค์ อนาคตแบบสหวิทยาการ ตำแหน่งของศิลปินในภาวะหลังดิจิทัล รูปแบบใหม่ของการเผยแพร่และการรับรองความรู้ บทบาทที่เปลี่ยนไปของสถาบันและเครือข่ายวิจัย ความรับผิดชอบทางจริยธรรม ตลอดจนแถลงการณ์สำหรับศิลปินนักวิจัย

ก่อนจะเข้าสู่ประเด็นปัญญาประดิษฐ์หรืออนาคตของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย จำเป็นต้องเริ่มจากการทำความเข้าใจการเปลี่ยนแปลงพื้นฐานที่สุด นั่นคือการเปลี่ยนแปลงของ “ธรรมชาติของความรู้” เองในยุคดิจิทัล ดังนั้น หัวข้อแรกของบทนี้จึงเริ่มต้นที่การเปลี่ยนผ่านของความรู้ในยุคหลังดิจิทัล

10.1 การเปลี่ยนผ่านของความรู้ในยุคหลังดิจิทัล

The Transformation of Knowledge in the Post-digital Era

10.1.1 จากสื่อกายภาพสู่สื่อเชิงคำนวณ

From Physical Media to Computational Media

10.1.2 เมื่อข้อมูลกลายเป็นวัสดุทางศิลปะ

When Data Becomes Artistic Material

10.1.3 ความรู้ในยุคเครือข่าย

Networked Knowledge

10.1.4 การเปลี่ยนบทบาทของศิลปินจากผู้สร้างวัตถุสู่ผู้ออกแบบระบบ

From Object-maker to Systems Designer

10.2 ปัญญาประดิษฐ์กับกระบวนการสร้างสรรค์

Artificial Intelligence and Creative Processes

10.2.1 ปัญญาประดิษฐ์ในฐานะเครื่องมือและผู้ร่วมสร้าง

AI as Tool and Co-creator

10.2.2 การฝึกแบบจำลองในฐานะกระบวนการวิจัย

Model Training as a Research Process

10.2.3 อคติ ความเป็นผู้ประพันธ์ และจริยธรรมของการสร้างด้วยปัญญาประดิษฐ์

Bias, Authorship, and the Ethics of AI-generated Creation

10.2.4 การตั้งคำถามใหม่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์และความเป็นมนุษย์

Rethinking Creativity and Humanness

10.2.5 ปัญญาประดิษฐ์กับการขยายขอบเขตของการรับรู้และจินตนาการ

AI and the Expansion of Perception and Imagination

10.3 อนาคตแบบสหวิทยาการ

Interdisciplinary Futures

10.3.1 การบรรจบกันของศิลปะ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี

The Convergence of Art, Science, and Technology

10.3.2 ศิลปะชีวภาพ ศิลปะข้อมูล และการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยด้านสิ่งแวดล้อม

Bio Art, Data Art, and Environmental Artistic Research

10.3.3 ห้องปฏิบัติการรูปแบบใหม่: จากสตูดิโอสู่ห้องปฏิบัติการแบบผสมผสาน

New Laboratories: From Studio to Hybrid Lab

10.3.4 การทำงานร่วมกันระหว่างศิลปิน นักวิทยาศาสตร์ และชุมชน

Collaboration among Artists, Scientists, and Communities

10.4 ศิลปินในภาวะหลังดิจิทัล

Artists in the Post-digital Condition

10.4.1 เมื่อดิจิทัลกลายเป็นสภาพแวดล้อม ไม่ใช่เพียงเครื่องมือ

When the Digital Becomes an Environment, Not Merely a Tool

10.4.2 ความเป็นจริงแบบผสมผสาน: พื้นที่กายภาพและพื้นที่เสมือน

Hybrid Reality: Physical and Virtual Spaces

10.4.3 การวิจัยผ่านเครือข่าย แพลตฟอร์ม และข้อมูลขนาดใหญ่

Research through Networks, Platforms, and Big Data

10.4.4 ความเปราะบาง ความล้นเกิน และการต่อต้านเทคโนโลยี

Vulnerability, Excess, and Resistance to Technology

10.5 รูปแบบใหม่ของการเผยแพร่และการรับรองความรู้

New Modes of Disseminating and Recognising Knowledge

10.5.1 การนำเสนอเชิงวิจัยในสภาพแวดล้อมแบบดื่มด่ำและปฏิสัมพันธ์

Exposition in Immersive and Interactive Environments

10.5.2 นิทรรศการเสมือนและการวิจัยแบบกระจายตัว

Virtual Exhibitions and Distributed Research

10.5.3 บล็อกเชน จดหมายเหตุดิจิทัล และความทรงจำดิจิทัล

Blockchain, Digital Archives, and Digital Memory

10.5.4 ความรู้ในฐานะกระบวนการที่เปิดกว้างและเปลี่ยนแปลงได้

Knowledge as an Open and Evolving Process

10.6 บทบาทใหม่ของสถาบันและเครือข่ายวิจัย

New Roles for Institutions and Research Networks

10.6.1 มหาวิทยาลัยในฐานะระบบนิเวศของการทดลอง

Universities as Ecosystems of Experimentation

10.6.2 เครือข่ายวิจัยแบบเปิด

Open Research Networks

10.6.3 การเรียนรู้ตลอดชีวิตของศิลปินนักวิจัย

Lifelong Learning for Artist-researchers

10.6.4 การเชื่อมโยงระดับท้องถิ่นและระดับโลก

Connecting Local and Global Contexts

10.7 ความรับผิดชอบและจริยธรรมในอนาคต

Future Responsibilities and Ethics

10.7.1 ศิลปะกับวิกฤตสิ่งแวดล้อม

Art and Environmental Crisis

10.7.2 ศิลปะกับข้อมูล ความเป็นส่วนตัว และการเฝ้าระวัง

Art, Data, Privacy, and Surveillance

10.7.3 ศิลปินในฐานะผู้วิพากษ์เทคโนโลยี

Artists as Critics of Technology

10.7.4 การสร้างความรู้ที่รับผิดชอบต่อสังคมและโลก

Producing Knowledge Responsibly for Society and the World

10.8 แลงการณ์สำหรับศิลปินนักวิจัย

A Manifesto for Artist-researchers

10.8.1 ศิลปะไม่ใช่เพียงการแสดงออก แต่เป็นวิธีการรู้

Art Is Not Only Expression, but a Way of Knowing

10.8.2 กระบวนการสำคัญพอ ๆ กับผลลัพธ์

Process Matters as Much as Outcome

10.8.3 การตั้งคำถามคือจุดเริ่มต้นของการวิจัย

Questioning Is the Beginning of Research

10.8.4 ความไม่แน่นอนคือพื้นที่ของการค้นพบ

Uncertainty Is a Space of Discovery

10.8.5 ศิลปินในฐานะผู้สร้างความเป็นไปได้ใหม่

Artists as Makers of New Possibilities

ในอดีต ความรู้มักถูกผูกไว้กับวัตถุที่มีความมั่นคง เช่น หนังสือ ภาพวาด หรือเอกสาร แต่ในปัจจุบัน ความรู้ปรากฏในรูปของกระบวนการ เครือข่าย และระบบที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาเพิ่มมากขึ้น ไฟล์ดิจิทัลสามารถถูกแก้ไข อัลกอริทึมสามารถเรียนรู้จากข้อมูล และผลงานศิลปะสามารถดำรงอยู่ในหลายสถานะพร้อมกัน ทั้งในฐานะวัตถุ เหตุการณ์ ข้อมูล และประสบการณ์เชิงปฏิสัมพันธ์

ศิลปินจึงไม่ได้ทำงานเพียงกับวัสดุที่จับต้องได้ หากยังทำงานกับข้อมูล เวลา โค้ด และความสัมพันธ์ที่เคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา การเข้าใจการเปลี่ยนผ่านนี้คือจุดตั้งต้นสำคัญในการมองเห็นว่า การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย (Artistic Research) จะพัฒนาไปในทิศทางใดในอนาคต

10.1 การเปลี่ยนผ่านของความรู้ในยุคหลังดิจิทัล

The Transformation of Knowledge in the Post-digital Era

10.1.1 จากสื่อกายภาพสู่สื่อเชิงคำนวณ

From Physical Media to Computational Media

เมื่อโลกเข้าสู่ภาวะหลังดิจิทัล (Post-digital Condition) คำว่า “ดิจิทัล” ไม่ได้หมายถึงเทคโนโลยีใหม่ที่แยกออกจากชีวิตประจำวันอีกต่อไป หากกลายเป็นสภาพแวดล้อมที่หลอมรวมอยู่กับการสื่อสาร การทำงาน การจดจำ และการรับรู้โลก ภาวะหลังดิจิทัลจึงไม่ได้หมายถึงการสิ้นสุดของดิจิทัล แต่หมายถึงสภาวะที่ดิจิทัลกลายเป็นเรื่องปกติ จนไม่อาจแยกขาดจากโลกกายภาพหรือโลกจริงได้อีกต่อไป (Cramer, 2015)

ความรู้จึงเคลื่อนจากสื่อกายภาพที่มีความมั่นคง เช่น หนังสือ फिल्म หรือภาพพิมพ์ ไปสู่สื่อเชิงคำนวณ (Computational Media) ที่ทำงานผ่านโค้ด การประมวลผล ฐานข้อมูล และการคำนวณแบบเวลาจริง ในสื่อกายภาพ ความหมายมักถูกยึดโยงกับวัตถุชิ้นหนึ่ง ขณะที่สื่อเชิงคำนวณทำให้ความหมายเกิดขึ้นจากการทำงานของระบบ เช่น โปรแกรมที่เปลี่ยนผลลัพธ์ตามข้อมูลเข้า หรือส่วนต่อประสาน (Interface) ที่ทำให้ผู้ชมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการทำงานของผลงาน

สิ่งที่เปลี่ยนแปลงอย่างสำคัญคือสถานะของ “รูปแบบ” จากเดิมที่ทำหน้าที่เป็นภาชนะรองรับความคิด ไปสู่รูปแบบที่ทำหน้าที่เป็นกระบวนการคิดในตัวเอง เพราะโค้ดไม่ได้บอกเพียงว่าภาพมีหน้าตาอย่างไร แต่ยังกำหนดว่าภาพจะเกิดขึ้นได้อย่างไร จะเปลี่ยนเมื่อใด และจะตอบสนองต่อข้อมูลหรือผู้ชมในลักษณะใด ซอฟต์แวร์จึงไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือผลิตสื่อ แต่มีบทบาทกำหนดวิธีสร้าง จัดเก็บ เผยแพร่ และรับรู้วัฒนธรรมร่วมสมัยด้วย (Manovich, 2013)

ตัวอย่างที่ทำให้เห็นประเด็นนี้ได้ชัดเจนคือผลงานของเคซีรี รีแอส (Casey Reas) ผู้ร่วมริเริ่มโปรเซสซิง (Processing) ร่วมกับเบน ฟราย (Ben Fry) ผลงานชุด *Process* ของรีแอสใช้คำสั่งและกฎอย่างกระชับเป็นจุดตั้งต้นของงาน โดยผลลัพธ์เชิงภาพสามารถแปรเปลี่ยนไปตามการตีความและการประมวลผล กฎจึงมีใช้เพียงคำสั่งเบื้องหลังภาพ หากมีสถานะเป็นแก่นของผลงาน ขณะที่ภาพแต่ละภาพเป็นเพียงหนึ่งในความเป็นไปได้จำนวนมากของระบบนั้น (Reas, n.d.)

ในยุคสื่อเชิงคำนวณ ศิลปินจึงไม่จำเป็นต้องควบคุมทุกจุดของภาพ หากสามารถออกแบบตรรกะ เงื่อนไข และกฎของการเกิดภาพ แล้วปล่อยให้ผลลัพธ์เผยตัวผ่านความแปรผัน การทำซ้ำ และการเกิดรูปแบบใหม่ของระบบ

10.1.2 เมื่อข้อมูลกลายเป็นวัสดุทางศิลปะ

When Data Becomes Artistic Material

การเปลี่ยนผ่านอีกประการหนึ่งคือ ข้อมูลไม่ได้เป็นเพียงสิ่งที่ใช้ประกอบการอธิบาย แต่กลายเป็นวัสดุสำคัญของการสร้างงาน ข้อมูลในที่นี้อาจหมายถึงข้อมูลสถิติ ภาพถ่ายดิจิทัล เสียงบันทึก สัญญาณชีวภาพ ข้อมูลภูมิศาสตร์ หรือข้อมูลเชิงพฤติกรรมที่เกิดจากการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์

เมื่อข้อมูลกลายเป็นวัสดุ งานศิลปะจึงไม่จำเป็นต้องเริ่มจากรูปทรงหรือภาพลักษณ์ หากอาจเริ่มจากการเลือกชุดข้อมูล การตั้งคำถามต่อที่มา การพิจารณาสิ่งที่หายไปจากฐานข้อมูล และการออกแบบวิธีแปลงข้อมูลให้กลายเป็นประสบการณ์รับรู้ ความรู้ที่เกิดขึ้นจึงไม่ได้อยู่เพียงใน “ข้อเท็จจริงของข้อมูล” แต่อยู่ในวิธีจัดรูปและวิธีทำให้ข้อมูลปรากฏต่อผู้ชมด้วย

ข้อมูลดิบไม่เคยเป็นกลางอย่างสมบูรณ์ เพราะการตัดสินใจว่าอะไรควรถูกเก็บ อะไรควรถูกละเว้น จัดหมวดหมู่แบบใด หรือแสดงผลผ่านรูปแบบใด ล้วนเกี่ยวข้องกับอำนาจและการเมืองของความรู้ ศิลปินที่ทำงานกับข้อมูลจึงอาจทำหน้าที่คล้ายผู้วิจัยเชิงวิพากษ์ โดยทำให้ผู้ชมเห็นทั้งสิ่งที่ข้อมูลบอก และสิ่งที่ข้อมูลไม่สามารถบอกได้

ผลงาน *data.tron* ค.ศ. 2007 ของเรียวยอจิ อิเคดะ (Ryoji Ikeda) เป็นตัวอย่างสำคัญ อิเคดะนำคณิตศาสตร์และข้อมูลจำนวนมหาศาลมาแปรเป็นภาพเคลื่อนไหว เสียง ความถี่ และสเกลของพื้นที่จัดแสดง ทำให้ข้อมูลมิได้ปรากฏในฐานะกราฟหรือสารสนเทศที่ต้องอ่านเท่านั้น หากกลายเป็นสถานะที่ผู้ชมรับรู้ผ่านร่างกายและประสาทสัมผัส (Ikeda, 2007)

งานลักษณะนี้ทำให้เห็นว่า ข้อมูลสามารถสร้างแรงกดดัน ความล้นเกิน และความรู้สึกต่อโลกที่ถูกจัดระเบียบด้วยตัวเลขได้ อีกทั้งยังนำไปสู่คำถามด้านจริยธรรมโดยตรง เพราะเมื่อข้อมูลกลายเป็นวัสดุ ศิลปินย่อมต้องทำงานกับประเด็นความเป็นส่วนตัว ความยินยอม สิทธิในการเข้าถึง และอำนาจในการมองเห็น การทำงานกับข้อมูลจึงเป็นทั้งการสร้างสรรคและการตั้งคำถามต่อโครงสร้างการเฝ้าระวังในสังคมร่วมสมัย

10.1.3 ความรู้ในยุคเครือข่าย

Networked Knowledge

ความรู้ในยุคเครือข่าย (networked knowledge) ไม่ได้เกิดจากผู้รู้คนหนึ่งส่งต่อเนื้อหาไปยังผู้รับแบบทางเดียวอีกต่อไป หากเกิดจากการไหลเวียน การเชื่อมโยง การตอบโต้ และการปรับแก้ร่วมกันระหว่างผู้คน แพลตฟอร์ม อัลกอริทึม และฐานข้อมูล ความรู้จึงมีลักษณะเชิงสัมพันธ์มากขึ้น โดยสิ่งที่ผู้คนมองเห็นหรือไม่มองเห็น มักขึ้นอยู่กับโครงสร้างของเครือข่ายและระบบคัดเลือกข้อมูล

สำหรับการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย การเปลี่ยนผ่านนี้มีความสำคัญ เพราะแหล่งอ้างอิงและพื้นที่เผยแพร่ไม่ได้อยู่เฉพาะในหนังสือ ห้องสมุด หรือพิพิธภัณฑ์อีกต่อไป หากยังอยู่ในคลังข้อมูลออนไลน์ ชุมชนปฏิบัติ (Communities of Practice) และแพลตฟอร์มการเผยแพร่แบบพหุสื่อ งานวิจัยเชิงศิลปะจึงสามารถเปิดเผยกระบวนการในลักษณะที่ไม่เป็นเส้นตรง ให้ผู้อ่านเดินผ่านภาพ เสียง วิดีโอ เอกสาร และความสัมพันธ์ระหว่างหลักฐานหลายชั้นได้

รีเสิร์ช แคตตาล็อก (Research Catalogue) เป็นตัวอย่างของพื้นที่เผยแพร่ที่รองรับการนำเสนอการวิจัยเชิงศิลปะแบบไม่เป็นเส้นตรง ผ่านการเชื่อมโยงข้อความ ภาพ เสียง วิดีโอ และเอกสารกระบวนการเข้าด้วยกัน แพลตฟอร์มดังกล่าวยังถูกใช้สำหรับการสอน การประเมิน การทบทวนโดยผู้ทรงคุณวุฒิ และการเผยแพร่งานวิจัยในรูปแบบเอ็กซ์โพสิชัน (Exposition) (Society for Artistic Research, n.d.)

ตัวอย่างศิลปินที่ทำให้เห็นว่าเครือข่ายและข้อมูลของผู้ชมสามารถกลายเป็นส่วนหนึ่งของสื่อคือราฟาเอล โลซานโน-เฮมเมอร์ (Rafael Lozano-Hemmer) ในผลงาน *Pulse Room* ค.ศ. 2006 ระบบจะตรวจจับจังหวะการเต้นของหัวใจของผู้เข้าร่วม แล้วแปลงเป็นการกระพริบของหลอดไฟ โดยบันทึกการร่ายจังหวะหัวใจของผู้เข้าร่วมก่อนหน้านี้ไว้ในพื้นที่เดียวกัน ผลงานจึงทำให้ข้อมูลชีวภาพของแต่ละคนกลายเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ร่วมที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา (Lozano-Hemmer, 2006)

ในยุคเครือข่าย ความรู้จึงอาจต่อยอด ทำซ้ำ และสืบทอดร่องรอยของกระบวนการได้ หากระบบเผยแพร่มีความโปร่งใสเพียงพอ นี่คือเหตุผลที่การนำเสนอแบบเอ็กซ์โพสิชันและการบันทึกกระบวนการมีความสำคัญต่อการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย เพราะช่วยให้ความรู้แบบเครือข่ายไม่กลายเป็นเพียงข้อมูลที่รวดเร็วและกระจัดกระจาย แต่เป็นความสัมพันธ์ที่ตรวจสอบและวิพากษ์ได้

10.1.4 การเปลี่ยนบทบาทของศิลปินจากผู้สร้างวัตถุสู่ผู้ออกแบบระบบ

From Object-maker to Systems Designer

เมื่อสื่อกลายเป็นกระบวนการ ข้อมูลกลายเป็นวัสดุ และความรู้ไหลเวียนผ่านเครือข่าย บทบาทของศิลปินย่อมเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย ศิลปินไม่ได้ถูกประเมินจากความสามารถในการสร้าง “ชิ้นงาน” ที่เสร็จสมบูรณ์เท่านั้น หากยังรวมถึงความสามารถในการออกแบบเงื่อนไขที่ทำให้บางสิ่งเกิดขึ้นได้

ศิลปินจึงอาจทำหน้าที่เป็นผู้ออกแบบระบบ (Systems Designer) ผู้ออกแบบกติกา (Rule-maker) และผู้ออกแบบความสัมพันธ์ (Relational Architect) การออกแบบระบบในที่นี้ไม่ได้หมายถึงการออกแบบเทคโนโลยีเท่านั้น หากหมายถึงการออกแบบว่าอะไรจะถูกมองเห็น อะไรจะถูกเชื่อมโยง ผู้ชมจะมีส่วนร่วมในระดับใด และความรู้จะเกิดขึ้นผ่านเงื่อนไขแบบใด

งานศิลปะจึงมีสถานะคล้ายสนามทดลองที่เปิดให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน ศิลปินออกแบบกรอบ กติกา หรือ โครงสร้างของการทดลอง ขณะที่ผู้ชม ข้อมูล วัสดุ และบริบททำให้ผลลัพธ์เกิดขึ้นจริง ความรู้จึงไม่ใช่คำอธิบายที่เพิ่มเข้ามาหลังงานเสร็จ หากเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงานของระบบ

ผลงานของฮิโตะ สเตียร์ล (Hito Steyerl) แสดงให้เห็นบทบาทดังกล่าวอย่างเด่นชัด เธอใช้วิดีโอ เอกสาร ภาพดิจิทัล และการจัดวางเชิงภาพยนตร์ เพื่อให้ผู้ชมเห็นความสัมพันธ์ระหว่างเศรษฐกิจของภาพ ความรุนแรง ระบบเผด็จการ ทุน และเทคโนโลยีดิจิทัล งานของเธอไม่ได้มุ่งบอกเล่าเรื่องราวแบบเส้นตรงเพียงอย่างเดียว แต่ทำให้ โครงสร้างที่กำหนดการมองเห็นและการผลิต “ความจริง” ในโลกดิจิทัลปรากฏขึ้นผ่านรูปแบบของงาน (Steyerl, 2017)

เมื่อศิลปินกลายเป็นผู้ออกแบบระบบ คำถามของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยจึงก้าวไปอีกระดับ ไม่ใช่เพียงว่า “งานนี้สื่อสารอะไร” หากรวมถึงว่า “งานนี้ทำให้เราเห็นเงื่อนไขของการรับรู้และการสร้างความรู้ได้อย่างไร” และ “งานนี้เปิดพื้นที่ให้ความรู้เกิดขึ้นร่วมกันในรูปแบบใด”

นี่คือแก่นของการเปลี่ยนผ่านในยุคหลังดิจิทัล ความรู้ไม่ได้หยุดอยู่ที่สิ่งที่ถูกบอก หากรวมถึงโครงสร้างที่ทำให้ การบอก การมองเห็น การจดจำ และการเชื่อมโยงเกิดขึ้นได้ด้วย

10.2 ปัญญาประดิษฐ์กับกระบวนการสร้างสรรค์

Artificial Intelligence and Creative Processes

การมาถึงของปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ไม่ได้เป็นเพียงการเพิ่มเครื่องมือใหม่ให้แก่ศิลปิน หากกำลังเปลี่ยนความหมายของการสร้างสรรค์ในระดับพื้นฐาน การทำงานกับ AI จึงไม่ควรเริ่มจากคำถามเพียงว่า “ระบบทำอะไรได้” แต่ควรเริ่มจากคำถามว่า “ระบบเปลี่ยนวิธีที่มนุษย์คิด รับรู้ และตัดสินใจอย่างไร”

เมื่อศิลปินทำงานกับระบบที่เรียนรู้จากข้อมูลจำนวนมาก และสามารถสร้างผลลัพธ์ที่ไม่อาจคาดเดาได้ทั้งหมด กระบวนการสร้างสรรค์จึงมิใช่เพียงการถ่ายทอดภาพจากจินตนาการของมนุษย์ไปสู่รูปแบบสำเร็จ หากกลายเป็น การออกแบบเงื่อนไขให้มนุษย์ ข้อมูล อัลกอริทึม และวัสดุทางศิลปะ ทำงานตอบโต้กัน

อย่างไรก็ตาม การกล่าวว่า AI “คิด” หรือ “สร้างสรรค์” ควรใช้ด้วยความระมัดระวัง เพราะระบบ ปัญญาประดิษฐ์มิได้มีประสบการณ์ ความรู้สึก หรือความรับผิดชอบเชิงศีลธรรมเช่นมนุษย์ สิ่งที่ AI ทำได้คือ ประมวลผลรูปแบบจากข้อมูลและสร้างผลลัพธ์ตามเงื่อนไขทางเทคนิคที่มนุษย์ออกแบบไว้ ดังนั้น บทบาทของศิลปิน จึงมิได้ลดลง หากยังต้องรับผิดชอบต่อคำถาม ข้อมูล วิธีใช้ และความหมายของผลลัพธ์มากขึ้น

10.2.1 ปัญญาประดิษฐ์ในฐานะเครื่องมือและผู้ร่วมสร้าง

AI as Tool and Co-creator

ในระยะเริ่มต้น ศิลปินจำนวนมากใช้ AI ในฐานะเครื่องมือ คล้ายกล้องถ่ายภาพ โปรแกรมตัดต่อ หรือซอฟต์แวร์ออกแบบ แต่ความแตกต่างสำคัญคือ AI ไม่ได้เพียงขยายความสามารถของมือมนุษย์ หากมีส่วนต่อกระบวนการคัดเลือก การคาดการณ์ และการสร้างความเป็นไปได้ของรูปแบบ

การทำงานกับ AI จึงมีลักษณะคล้ายบทสนทนา ศิลปินเริ่มต้นจากคำสั่ง ข้อมูล หรือเงื่อนไขบางประการ แล้วตอบสนองต่อสิ่งที่ระบบสร้างขึ้น ผลลัพธ์ที่ไม่ตรงกับความคิดอาจไม่ใช่ความผิดพลาด หากกลายเป็นจุดตั้งต้นของคำถามใหม่ กระบวนการสร้างสรรค์จึงเปลี่ยนจากการควบคุมผลลัพธ์อย่างสมบูรณ์ ไปสู่การกำกับอภิปราย และตัดสินใจร่วมกับระบบ

เรฟิก อานาโดล (Refik Anadol) เป็นตัวอย่างสำคัญของการใช้ AI ในฐานะส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างสรรค์ โครงการ *Machine Hallucinations* ใช้แบบจำลองปัญญาประดิษฐ์ประมวลผลคลังภาพขนาดใหญ่ เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมภาพและเสียงที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง ศิลปินมิได้วาดภาพแต่ละภาพโดยตรง หากออกแบบความสัมพันธ์ระหว่างชุดข้อมูล แบบจำลอง การแสดงผล และพื้นที่จัดแสดง ภาพที่ปรากฏจึงเป็นผลจากการทำงานร่วมกันระหว่างศิลปิน ข้อมูล ระบบคำนวณ และการรับรู้ของผู้ชม (Refik Anadol Studio, n.d.)

ในความหมายนี้ AI อาจถูกมองว่าเป็น “ผู้ร่วมสร้าง” ในระดับกระบวนการ แต่ไม่ใช่ผู้ร่วมสร้างในความหมายเดียวกับมนุษย์ เพราะศิลปินยังคงเป็นผู้กำหนดกรอบคำถาม เลือกข้อมูล ตัดสินใจต่อผลลัพธ์ และรับผิดชอบต่อผลกระทบของงาน

10.2.2 การฝึกแบบจำลองในฐานะกระบวนการวิจัย

Model Training as a Research Process

สิ่งที่ทำให้ AI แตกต่างจากเครื่องมือดิจิทัลรูปแบบก่อนหน้านี้คือ ระบบจำนวนมากต้องผ่านการเรียนรู้จากข้อมูลก่อนสร้างผลลัพธ์ การคัดเลือกข้อมูล การจัดเตรียมข้อมูล การกำหนดเงื่อนไข และการปรับแต่งแบบจำลอง จึงอาจกลายเป็นส่วนสำคัญของกระบวนการสร้างสรรค์

อย่างไรก็ตาม ควรแยกความแตกต่างระหว่างการใช้แบบจำลองสำเร็จรูปกับการฝึกแบบจำลองโดยศิลปินเอง ศิลปินที่ใช้โปรแกรมสร้างภาพหรือเสียงสำเร็จรูปอาจไม่ได้เข้าถึงขั้นตอนการฝึกระบบโดยตรง ขณะที่ศิลปินบางคนออกแบบชุดข้อมูลของตนเอง ฝึกแบบจำลองเฉพาะ หรือเข้าไปแทรกแซงโครงสร้างของระบบ กระบวนการหลังนี้ทำให้การฝึกแบบจำลองมีลักษณะคล้ายการวิจัย เพราะศิลปินต้องตั้งคำถามว่า ระบบควรเรียนรู้จากอะไร สิ่งใดควรถูกคัดเลือก สิ่งใดควรถูกละเว้น และผลลัพธ์ใดสะท้อนข้อจำกัดของข้อมูล

มาริโอ คลิงมันน์ (Mario Klingemann) ใช้โครงข่ายประสาทเทียมและระบบสร้างภาพเชิงกำเนิดในการสำรวจการรับรู้ของเครื่อง ผลงานชุด *Neural Glitch/Mistaken Identity* ทดลองเปลี่ยนแปลงน้ำหนักภายในแบบจำลองที่ผ่านการฝึกแล้ว เพื่อสังเกตว่าระบบจะสร้างความผิดเพี้ยนและรูปแบบใหม่อย่างไร (Klingemann, n.d.) กระบวนการดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า AI มีช่องโหว่ดำที่รับคำสั่งแล้วให้คำตอบ หากเป็นระบบที่ศิลปินสามารถศึกษา แทรกแซง และวิพากษ์ผ่านการทดลองได้

ในบริบทของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย การทำงานกับแบบจำลองจึงอาจเป็นการตั้งสมมติฐาน ทดลอง สังเกตความคลาดเคลื่อน บันทึกรูป และทบทวนความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลกับผลลัพธ์ ความเข้มงวดของงานไม่ได้อยู่ที่ระบบสร้างภาพได้เหมือนจริงเพียงใด แต่อยู่ที่ศิลปินสามารถทำให้กระบวนการตัดสินใจและข้อจำกัดของระบบปรากฏอย่างมีวิจารณ์ญาณเพียงใด

10.2.3 อคติ ความเป็นผู้ประพันธ์ และจริยธรรมของการสร้างด้วยปัญญาประดิษฐ์

Bias, Authorship, and the Ethics of AI-generated Creation

AI ไม่เคยเป็นกลาง เพราะระบบเรียนรู้จากข้อมูลที่มนุษย์สร้าง รวบรวม และจัดหมวดหมู่ไว้ก่อนแล้ว ข้อมูลเหล่านี้มักสะท้อนอคติทางเชื้อชาติ เพศ ชนชั้น ภาษา ภูมิศาสตร์ และการเมืองของสังคม การใช้ AI ในงานศิลปะจึงไม่ใช่เพียงการใช้เทคโนโลยี หากคือการทำงานกับประวัติศาสตร์และโครงสร้างอำนาจที่ฝังอยู่ในข้อมูลด้วย

คำถามสำคัญจึงไม่ใช่เพียงว่า “ระบบสร้างอะไร” หากรวมถึงว่า “ระบบเรียนรู้จากอะไร” “ใครมีสิทธิอยู่ในชุดข้อมูล” “ใครถูกทำให้หายไป” และ “ใครได้รับผลกระทบจากการจัดหมวดหมู่ของระบบ” การเลือกข้อมูลจึงเป็นการตัดสินใจเชิงจริยธรรม ไม่ใช่เพียงขั้นตอนทางเทคนิค

โครงการ *Training Humans* และบทความ *Excavating AI* ของเคต ครอว์ฟอร์ด (Kate Crawford) และเทรเวอร์ เพเกลน (Trevor Paglen) ชี้ให้เห็นว่าภาพจำนวนมากที่ใช้ฝึกระบบเรียนรู้ของเครื่องมิได้เป็นข้อมูลบริสุทธิ์ หากผ่านการบิดเบือน การจัดประเภท และการตัดสินคุณค่าจากมนุษย์มาก่อนแล้ว งานของทั้งสองทำให้เห็นว่า ระบบปัญญาประดิษฐ์ไม่ได้เพียงเรียนรู้ที่จะมองเห็นโลก แต่เรียนรู้วิธีจำแนกและจัดลำดับคุณค่าของผู้คนผ่านกรอบที่อาจก่อให้เกิดการเหมารวมและการเลือกปฏิบัติ (Crawford & Paglen, 2019)

ประเด็นนี้เชื่อมโยงกับคำถามเรื่องความเป็นผู้ประพันธ์ (Authorship) โดยตรง หากภาพหรือเสียงหนึ่งเกิดจากแบบจำลองที่เรียนรู้จากผลงานของผู้คนจำนวนมาก ใครคือผู้มีส่วนสร้างสรรค์ ศิลปินผู้ใช้ระบบ ผู้พัฒนาแบบจำลอง เจ้าของข้อมูล หรือผู้คนที่ผลงานของตนถูกนำไปใช้ฝึกระบบโดยไม่รู้ตัว คำถามเหล่านี้ยังไม่มีคำตอบตายตัว แต่การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยสามารถทำให้ความสัมพันธ์ดังกล่าวปรากฏ โปร่งใส และเปิดให้ถกเถียงได้

จริยธรรมของ AI จึงควรครอบคลุมอย่างน้อยเรื่องความยินยอม ความเป็นส่วนตัว ความเป็นธรรม ความโปร่งใส ความรับผิดชอบ และผลกระทบต่อแรงงานสร้างสรรค์ หลักการเหล่านี้สอดคล้องกับข้อเสนอระดับนานาชาติที่เน้นการกำกับดูแล AI โดยคำนึงถึงศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ สิทธิมนุษยชน และการป้องกันอันตรายต่อสังคม (UNESCO, 2021)

10.2.4 การตั้งคำถามใหม่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์และความเป็นมนุษย์

Rethinking Creativity and Humanness

เมื่อเครื่องสามารถสร้างภาพ เขียนข้อความ หรือสร้างเสียงดนตรีได้ คำถามเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์จึงไม่ควรถูกตั้งอยู่บนความสามารถในการผลิตผลลัพธ์เพียงอย่างเดียว เพราะการสร้างสรรค์ของมนุษย์ยังเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ ความทรงจำ ความตั้งใจ ความสัมพันธ์ ความรับผิดชอบ และการตีความบริบท

การทำงานกับ AI ทำให้ความคิดสร้างสรรค์เปลี่ยนจากการควบคุมผลลัพธ์ทุกส่วน ไปสู่การออกแบบเงื่อนไข การเลือก การตอบสนอง และการอยู่กับความไม่แน่นอน ศิลปินมิได้จำเป็นต้องควบคุมทุกองค์ประกอบ แต่ต้องสามารถอ่านผลลัพธ์ ตั้งคำถามต่อสิ่งที่ระบบเสนอ และเปลี่ยนข้อผิดพลาดหรือความคาดเคลื่อนให้กลายเป็นพื้นที่ของการค้นพบ

ลินน์ เฮอร์ชมัน ลีสัน (Lynn Hershman Leeson) ทำงานกับประเด็นตัวตน เทคโนโลยี และปัญญาประดิษฐ์มาอย่างต่อเนื่อง ผลงาน *Agent Ruby* ซึ่งเริ่มใน ค.ศ. 1998 เป็นตัวแทนสนทนาออนไลน์ที่มีบุคลิกแบบมนุษย์สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้และจดจำคำถามบางส่วนได้ งานนี้ได้พยายามพิสูจน์ว่าเครื่องจักรมีความเป็นมนุษย์ หากตั้งคำถามว่า มนุษย์สร้างความสัมพันธ์ รับรู้ตัวตน และมอบความหมายให้แก่ระบบปัญญาประดิษฐ์อย่างไร (Hershman Leeson, 1998–)

คำถามสำคัญจึงไม่ใช่เพียงว่า AI จะมาแทนที่ศิลปินหรือไม่ หากคือ AI ทำให้เราเห็นว่าความคิดสร้างสรรค์มิได้เกิดจากปัจเจกเพียงลำพัง แต่เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ เครื่องมือ ภาษา วัฒนธรรม ข้อมูล และเงื่อนไขทางสังคม

10.2.5 ปัญญาประดิษฐ์กับการขยายขอบเขตของการรับรู้และจินตนาการ

AI and the Expansion of Perception and Imagination

ศักยภาพสำคัญของ AI ในงานศิลปะอาจไม่ได้อยู่ที่การสร้างภาพใหม่อย่างรวดเร็ว แต่อยู่ที่การทำให้มนุษย์มองเห็นรูปแบบ ความเชื่อมโยง และความเป็นไปได้ที่ยากจะรับรู้ด้วยประสาทสัมผัสหรือวิถีคิดแบบเดิม ระบบสามารถประมวลผลข้อมูลจำนวนมาก สังเกตความสัมพันธ์ที่ซับซ้อน และนำเสนอผลลัพธ์ในรูปแบบที่กระตุ้นให้ศิลปินตั้งคำถามใหม่

โซกเวน ชุง (Sougwen Chung) เป็นตัวอย่างของศิลปินที่ทำงานกับความสัมพันธ์ระหว่างร่างกาย ระบบเรียนรู้ของเครื่อง และการวาดเส้น ผลงานในชุด *Body Machine (Meridians)* เชื่อมโยงข้อมูลการเคลื่อนไหวของร่างกาย การบันทึกสภาพแวดล้อม ระบบเรียนรู้ของเครื่อง และการออกแบบเสียงแบบตีความ ทำให้ข้อมูลมีได้อยู่ในรูปตัวเลขหรือภาพบนหน้าจอเท่านั้น แต่ปรากฏเป็นสภาวะของแสง การเคลื่อนไหว เสียง และพื้นที่ (Chung, n.d.)

งานลักษณะนี้ทำให้เห็นว่า AI สามารถขยายขอบเขตของการรับรู้ (Perception) และจินตนาการ (Imagination) ได้ เมื่อข้อมูลถูกทำให้สัมผัส รับฟัง หรือเคลื่อนไหวร่วมกับร่างกายของผู้ชม อย่างไรก็ตาม การขยายการรับรู้ดังกล่าวไม่ควรถูกเข้าใจว่า AI ทำให้มนุษย์มองเห็นความจริงทั้งหมด หากเรามองว่า AI เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้มนุษย์ตั้งคำถามใหม่ต่อสิ่งที่เคยมองไม่เห็น หรือเคยคิดว่าไม่อาจรับรู้ได้

AI จึงไม่ได้ลดบทบาทของศิลปิน หากทำให้บทบาทนั้นซับซ้อนและลึกซึ้ง ศิลปินไม่เพียงสร้างรูปแบบ แต่ต้องสร้างเงื่อนไขของการรับรู้ใหม่ พร้อมทั้งวิพากษ์ข้อมูล ระบบ และอำนาจที่อยู่เบื้องหลังเทคโนโลยีนั้น

10.3 อนาคตแบบสหวิทยาการ

Interdisciplinary Futures

ทิศทางสำคัญของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยในช่วงร่วมสมัย คือการลดความตายตัวของเส้นแบ่งระหว่างศิลปะ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี มนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ การเปลี่ยนแปลงนี้ไม่ได้เกิดขึ้นเพียงเพราะมีเครื่องมือใหม่ แต่เกิดจากการตระหนักว่า ปัญหาซับซ้อนของโลกปัจจุบัน เช่น วิกฤตสิ่งแวดล้อม เทคโนโลยีชีวภาพ ปัญญาประดิษฐ์ หรือความไม่เป็นธรรมของข้อมูล ไม่อาจเข้าใจได้ด้วยกรอบของศาสตร์ใดศาสตร์หนึ่งเพียงลำพัง

ในบริบทนี้ ศิลปินไม่ได้เป็นเพียงผู้แสดงออก หากสามารถเป็นผู้ตั้งคำถาม ผู้ทดลอง และผู้เชื่อมโยงความรู้จากหลายสนามเข้าด้วยกัน การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยจึงเป็นพื้นที่ที่ศิลปะมีบทบาทในการสร้างความรู้ใหม่ ไม่ใช่เพียงสะท้อนหรือแปลความรู้ที่มีอยู่แล้ว

10.3.1 การบรรจบกันของศิลปะ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี

The Convergence of Art, Science, and Technology

การทำงานข้ามศาสตร์ทำให้ศิลปินเริ่มใช้เครื่องมือและแนวคิดที่เคยอยู่ในห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์ เช่น ฐานข้อมูล เซนเซอร์ ชีววิทยา ระบบจำลอง หรือการวิเคราะห์เชิงคำนวณ ศิลปินมิได้ใช้เครื่องมือเหล่านี้เพื่อสร้างภาพใหม่เพียงอย่างเดียว หากใช้เพื่อสำรวจคำถามเกี่ยวกับชีวิต การรับรู้ ความทรงจำ และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งมีชีวิตอื่น

การบรรจบกันดังกล่าวเปลี่ยนความหมายของสตูดิโอ (Studio) อย่างลึกซึ้ง สตูดิโอไม่ได้เป็นเพียงพื้นที่ผลิตรูปทรง แต่กลายเป็นพื้นที่ทดลองที่ศิลปินอาจต้องอ่านงานวิทยาศาสตร์ ทำงานกับข้อมูล หรือร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญจากสาขาอื่น

โจ เดวิส (Joe Davis) เป็นกรณีสำคัญของศิลปินที่ทำงานกับชีววิทยาโมเลกุล ผลงาน *Microvenus* ค.ศ. 1986 ใช้เทคนิคพันธุวิศวกรรมในการเข้ารหัสสัญลักษณ์ลงในดีเอ็นเอของแบคทีเรีย *Escherichia coli* งานชิ้นนี้ไม่ได้มีความสำคัญเพียงเพราะใช้สิ่งมีชีวิตเป็นวัสดุ หากตั้งคำถามถึงสถานะของข้อมูล ความทรงจำ ภาษา และความเป็นไปได้ของการเก็บรักษาความหมายในระดับชีวภาพ (Davis, 1996)

การทำงานลักษณะนี้แสดงให้เห็นว่า ศิลปะสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมกับการวิทยาศาสตร์ได้โดยไม่จำเป็นต้องทำหน้าที่ผลิตคำตอบแบบเดียวกับวิทยาศาสตร์ ศิลปะอาจทำหน้าที่ตั้งคำถามเชิงปรัชญา จริยธรรม และจินตนาการต่อสิ่งที่วิทยาศาสตร์ทำให้เป็นไปได้

10.3.2 ศิลปะชีวภาพ ศิลปะข้อมูล และการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยด้านสิ่งแวดล้อม

Bio Art, Data Art, and Environmental Artistic Research

เมื่อวัสดุของศิลปะขยายออกไปจากสี ฝุ่นผ้าใบ หรือหิน ศิลปินจึงเริ่มทำงานกับสิ่งมีชีวิต ข้อมูล ระบบนิเวศ และกระบวนการทางธรรมชาติ ศิลปะชีวภาพ (Bio Art) ใช้เซลล์ จุลชีพ หรือเนื้อเยื่อเป็นส่วนหนึ่งของการทำงาน ศิลปะข้อมูล (Data Art) ใช้ข้อมูลเป็นวัสดุและวิธีจัดรูปความหมาย ขณะที่การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental Artistic Research) ทำงานกับภูมิทัศน์จริง ระบบนิเวศ และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม

การทำงานเช่นนี้เปลี่ยนบทบาทของศิลปินจากผู้สร้างรูปแบบเพียงลำพัง ไปสู่ผู้ที่เข้าไปมีส่วนร่วมกับระบบที่กำลังดำเนินอยู่ ศิลปินมิได้สร้างสิ่งใหม่จากศูนย์ หากทำงานกับสิ่งมีชีวิต ข้อมูล และกระบวนการที่มีเงื่อนไขของตนเอง

อเล็กซานดรา เดซี กินส์เบิร์ก (Alexandra Daisy Ginsberg) เป็นตัวอย่างสำคัญ ผลงาน *Machine Auguries* เป็นงานจัดวางแสงและเสียงที่ใช้ระบบเรียนรู้ของเครื่องสร้างเสียงนกส่งเคราะห์จากข้อมูลบันทึกเสียงนกในพื้นที่ต่าง ๆ งานทำให้ผู้ชมได้ยิน “รุ่งอรุณ” ที่ดูใกล้เคียงธรรมชาติ แต่เป็นรุ่งอรุณที่ถูกสร้างขึ้นด้วยเทคโนโลยี จึงชวนให้ตั้งคำถามถึงการสูญเสียความหลากหลายทางชีวภาพ ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ และข้อจำกัดของเทคโนโลยีในการทดแทนสิ่งมีชีวิตจริง (Ginsberg, n.d.)

ศิลปะในลักษณะนี้ทำให้วิทยาศาสตร์ ข้อมูล และประสบการณ์ทางอารมณ์มาบรรจบกัน ไม่ใช่เพื่อแทนที่การวิเคราะห์เชิงวิทยาศาสตร์ แต่เพื่อทำให้ผู้ชมรับรู้ผลกระทบของปัญหาสิ่งแวดล้อมผ่านการฟัง การอยู่ในพื้นที่ และการเผชิญหน้ากับสิ่งที่กำลังหายไป

10.3.3 ห้องปฏิบัติการรูปแบบใหม่ : จากสตูดิโอสู่ห้องปฏิบัติการแบบผสมผสาน

New Laboratories: From Studio to Hybrid Lab

เมื่อศิลปินทำงานร่วมกับเทคโนโลยี วิทยาศาสตร์ และภาคสนาม สตูดิโอแบบดั้งเดิมจึงอาจไม่เพียงพออีกต่อไป พื้นที่สร้างสรรค์กลายเป็นห้องปฏิบัติการแบบผสมผสาน (Hybrid Lab) ซึ่งรวมการทดลองทางศิลปะ การใช้เทคโนโลยี การศึกษาทางวิทยาศาสตร์ และการทำงานกับชุมชนเข้าด้วยกัน

ห้องปฏิบัติการแบบผสมผสานไม่จำเป็นต้องเป็นห้องที่เต็มไปด้วยอุปกรณ์วิทยาศาสตร์ หากอาจเป็นวิธีคิดที่เปิดให้ศิลปินทำงานในห้องทดลองชีววิทยา ห้องคอมพิวเตอร์ พื้นที่จัดแสดง หรือภาคสนามจริง สิ่งสำคัญคือการสร้างเงื่อนไขให้การทดลอง การแลกเปลี่ยนความรู้ และการทบทวนผลลัพธ์เกิดขึ้นได้อย่างต่อเนื่อง

โทมัส ซาราเซโน (Tomás Saraceno) ทำงานระยะยาวกับโครงสร้างใยแมงมุม ระบบนิเวศ การสัมผัสเพื่อน และการรับรู้ของสิ่งมีชีวิตอื่น โครงการ *How to Entangle the Universe in a Spider Web* เกิดขึ้นจากการทำงานร่วมกันระหว่างพื้นที่ศิลปะ พิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์ธรรมชาติ และนักวิจัยด้านแมงมุมวิทยา ผลงานบางส่วนใช้การสแกนโครงสร้างใยแมงมุม 3 มิติ และขยายการเคลื่อนไหวหรือการสัมผัสเพื่อนของใยให้กลายเป็นประสบการณ์ทางภาพและเสียง (Saraceno, n.d.)

กรณีนี้ทำให้เห็นว่า ห้องปฏิบัติการมิใช่พื้นที่ของวิทยาศาสตร์เพียงฝ่ายเดียว หากสามารถเป็นพื้นที่ของจินตนาการ การฟังสิ่งมีชีวิตอื่น และการตั้งคำถามใหม่ต่อความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับโลกที่มากกว่ามนุษย์

10.3.4 การทำงานร่วมกันระหว่างศิลปิน นักวิทยาศาสตร์ และชุมชน

Collaboration among Artists, Scientists, and Communities

หัวใจของอนาคตแบบสหวิทยาการมิใช่เพียงการเข้าถึงเครื่องมือใหม่ หากคือการพัฒนารูปแบบใหม่ของการร่วมมือ การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยมักเกิดขึ้นจากการทำงานระหว่างผู้คนที่มีความรู้ต่างกัน เช่น ศิลปิน นักวิทยาศาสตร์ นักออกแบบ ผู้เชี่ยวชาญท้องถิ่น และสมาชิกชุมชน

การทำงานร่วมกันเช่นนี้ทำให้ศิลปินต้องเรียนรู้ภาษา วิธีคิด และมาตรฐานของศาสตร์อื่น ขณะเดียวกัน ศิลปินสามารถนำความไวต่อประสบการณ์ ความหมาย จินตนาการ และผลกระทบทางสังคมเข้าไปสู่กระบวนการวิจัยได้ ความร่วมมือจึงไม่ควรเป็นเพียงการแบ่งหน้าที่ หากควรเป็นการร่วมกันกำหนดคำถาม วิธีการ และการใช้ประโยชน์จากความรู้ที่เกิดขึ้น

นาตาลี เจเรเมเยนโก (Natalie Jeremijenko) ทำงานกับระบบนิเวศ เทคโนโลยี และการมีส่วนร่วมของสาธารณะ โครงการ *Amphibious Architecture* ซึ่งพัฒนาร่วมกับนักออกแบบและนักวิจัย ใช้เซนเซอร์ใต้น้ำตรวจวัด

สภาพแวดล้อมทางน้ำ แล้วเชื่อมข้อมูลกับแสงและการสื่อสารผ่านโทรศัพท์มือถือ เพื่อเปิดให้ผู้คนรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตในแม่น้ำ คุณภาพน้ำ และเมืองที่ตนอาศัยอยู่ (Spontaneous Interventions, n.d.)

ผลงานดังกล่าวไม่ได้มองชุมชนเป็นเพียงผู้รับชมงาน หากเปิดให้ผู้คนเข้าถึงข้อมูล ตั้งคำถามต่อสภาพแวดล้อม และมีส่วนร่วมในการรับรู้ปัญหาทางนิเวศของพื้นที่ตนเอง การทำงานข้ามศาสตร์จึงไม่ควรวัดจากจำนวนเทคโนโลยีที่ใช้ หากควรวัดจากความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์ที่เป็นธรรมชาติระหว่างความรู้ ผู้คน และสภาพแวดล้อม

อนาคตของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยจึงมิใช่การทำให้ศิลปินกลายเป็นนักวิทยาศาสตร์ หากคือ การทำให้ศิลปินสามารถทำงานเคียงข้างนักวิทยาศาสตร์ ชุมชน และผู้เชี่ยวชาญอื่น ๆ เพื่อตั้งคำถามในแบบที่ต่างออกไป และเปิดพื้นที่ให้ข้อมูล ประสบการณ์ และจินตนาการมาพบกัน

ในโลกที่ความรู้กระจายอยู่ในเครือข่ายและระบบซับซ้อน การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยอาจเป็นพื้นที่สำคัญที่ทำให้มนุษย์เชื่อมโยงสิ่งที่มีถูกแยกออกจากกัน ได้แก่ ข้อมูลกับประสบการณ์ วิทยาศาสตร์กับจริยธรรม และเทคโนโลยีกับความรับผิดชอบต่อโลก

10.4 ศิลปินในภาวะหลังดิจิทัล

Artists in the Post-digital Condition

คำว่า “ภาวะหลังดิจิทัล” (Post-Digital Condition) มิได้หมายถึงโลกที่เทคโนโลยีดิจิทัลสิ้นสุดลง หากหมายถึงโลกที่เทคโนโลยีกลายเป็นเงื่อนไขพื้นฐานของการดำรงอยู่ จนมนุษย์แทบไม่รู้ตัวว่ากำลังใช้ชีวิตอยู่ภายในระบบดังกล่าว เช่นเดียวกับไฟฟ้า ระบบขนส่ง หรือเครือข่ายสื่อสาร ดิจิทัลมิใช่สิ่งใหม่ที่อยู่ภายนอกชีวิตประจำวันอีกต่อไป หากเป็นโครงสร้างพื้นฐานของการรับรู้ ความสัมพันธ์ ความทรงจำ และการผลิตความรู้ (Cramer, 2015)

ในบริบทนี้ ศิลปินมิได้เพียงใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างผลงาน แต่สำรวจว่าเทคโนโลยีเปลี่ยนวิธีที่มนุษย์รู้สึก คิด จดจำ และเข้าใจโลกอย่างไร การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยจึงกลายเป็นกระบวนการตรวจสอบเงื่อนไขของการรับรู้ ในยุคที่ความจริงจำนวนมากถูกผลิต คัดเลือก และจัดลำดับผ่านข้อมูล เครือข่าย และอัลกอริทึม

10.4.1 เมื่อดิจิทัลกลายเป็นสภาพแวดล้อม ไม่ใช่เครื่องมือ

When the Digital Becomes an Environment, Not Merely a Tool

ในระยะแรกของศิลปะดิจิทัล เทคโนโลยีมักถูกมองว่าเป็นเครื่องมือใหม่ เช่น กล้องดิจิทัล ซอฟต์แวร์ หรือระบบประมวลผลภาพ แต่ในโลกปัจจุบัน เทคโนโลยีกลายเป็นสภาพแวดล้อมที่ครอบคลุมการดำรงอยู่ ตั้งแต่การสื่อสาร การเดินทาง การทำงาน การซื้อขาย ไปจนถึงการบันทึกความทรงจำ

การเปลี่ยนแปลงสำคัญจึงไม่ได้อยู่ที่การมี “เครื่องมือใหม่” หากคือการเกิดขึ้นของ “โครงสร้างใหม่ของการรับรู้” มนุษย์จำนวนมากพบโลกผ่านหน้าจอ แพลตฟอร์ม และระบบแนะนำเนื้อหา ความทรงจำส่วนบุคคลจำนวนมากถูกเก็บไว้ในระบบคลาวด์ ขณะที่การตัดสินใจในชีวิตประจำวันถูกกำกับโดยระบบข้อมูลที่มักทำงานอย่างไม่ปรากฏตัว

ฮิโตะ ชไตเยร์ล (Hito Steyerl) สำรวจความสัมพันธ์ระหว่างภาพดิจิทัล อำนาจทุน และระบบเฝ้าระวังผ่านวิดีโอและการจัดวางเชิงภาพยนตร์ ผลงานของเธอทำให้เห็นว่าภาพมิใช่เพียงสิ่งแทนความจริง หากเป็นส่วนหนึ่งของระบบที่จัดการการมองเห็น การเฝ้าระวัง และการผลิตความจริงในโลกปัจจุบัน (Steyerl, 2017)

ศิลปินในภาวะหลังดิจิทัลจึงไม่ได้เพียงสร้างภาพ แต่สำรวจเงื่อนไขที่ทำให้ภาพเกิดขึ้น ถูกเผยแพร่ ถูกเชื่อ หรือถูกทำให้หายไป

10.4.2 ความเป็นจริงแบบผสมผสาน : พื้นที่กายภาพและพื้นที่เสมือน

Hybrid Reality: Physical and Virtual Spaces

ลักษณะสำคัญของภาวะหลังดิจิทัลคือการซ้อนทับกันระหว่างพื้นที่กายภาพและพื้นที่เสมือน การสนทนาอาจเกิดขึ้นพร้อมกันทั้งในห้องจริงและบนเครือข่ายออนไลน์ ความทรงจำอาจดำรงอยู่ทั้งในร่างกาย สมุดบันทึก โทรศัพท์ และฐานข้อมูล พื้นที่จึงไม่ได้เป็นเพียงตำแหน่งทางภูมิศาสตร์ หากเป็นเครือข่ายของการรับรู้ การสื่อสาร และการไหลเวียนของข้อมูล

ราฟาเอล โลซานโน-เฮมเมอร์ (Rafael Lozano-Hemmer) สร้างงานจัดวางเชิงปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ข้อมูลชีวภาพของผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน เช่น *Pulse Room* ค.ศ. 2006 ซึ่งใช้เซนเซอร์ตรวจจับชีพจรของผู้เข้าร่วม แล้วแปลงจังหวะการเต้นของหัวใจเป็นการกระพริบของหลอดไฟ ผู้เข้าร่วมแต่ละคนจึงทิ้งร่องรอยชีวภาพไว้ในพื้นที่เดียวกันผ่านลำดับแสงที่เคลื่อนต่อจากผู้เข้าร่วมคนก่อนหน้า (Lozano-Hemmer, 2006)

งานลักษณะนี้ทำให้เห็นว่า พื้นที่ศิลปะมิได้เป็นเพียงสถานที่ทางกายภาพ หากเป็นระบบที่เชื่อมโยงร่างกาย ข้อมูล และเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน ผู้ชมไม่ได้เพียง “อยู่ในพื้นที่” แต่กลายเป็นส่วนหนึ่งของระบบที่ทำให้พื้นที่นั้นเปลี่ยนแปลงได้

10.4.3 การวิจัยผ่านเครือข่าย แพลตฟอร์ม และข้อมูลขนาดใหญ่

Research through Networks, Platforms, and Big Data

ในโลกปัจจุบัน ข้อมูลจำนวนมากหาสาถูกสร้างขึ้นอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ภาพถ่ายดาวเทียม ข้อมูลตำแหน่งทางภูมิศาสตร์ ไปจนถึงร่องรอยจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ศิลปินสามารถใช้ข้อมูลเหล่านี้เป็นวัสดุวิจัยได้ แต่ประเด็น

สำคัญมิใช่เพียงการนำข้อมูลมาสร้างภาพ หากคือการตั้งคำถามว่าโครงสร้างของข้อมูลกำหนดวิธีที่มนุษย์เข้าใจโลกอย่างไร

เทรเวอร์ เพเกลน (Trevor Paglen) และเคต ครอว์ฟอร์ด (Kate Crawford) ทำงานวิจัยและนิทรรศการเกี่ยวกับชุดข้อมูลที่ใช้ฝึกอบรมปัญญาประดิษฐ์ โดยชี้ให้เห็นว่าการจำแนกภาพและบุคคลมิได้เป็นกลาง หากสะท้อนอคติ การจัดลำดับคุณค่า และโครงสร้างอำนาจที่ฝังอยู่ในระบบข้อมูล งานของทั้งสองทำให้เห็นว่า การวิจัยเกี่ยวกับ AI ไม่ได้เกิดขึ้นในห้องปฏิบัติการหรือสตูดิโอเพียงอย่างเดียว แต่เกิดขึ้นในเครือข่ายข้อมูลที่กำหนดวิธีมองเห็นและจัดประเภทผู้คนในสังคม (Crawford & Paglen, 2019)

การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยในบริบทนี้จึงมีบทบาทในการทำให้โครงสร้างที่มักมองไม่เห็น เช่น ฐานข้อมูล ระบบคัดเลือกเนื้อหา และการจัดหมวดหมู่ของอัลกอริทึม ปรากฏต่อการวิพากษ์

10.4.4 ความเปราะบาง ความล้นเกิน และการต่อต้านเทคโนโลยี

Vulnerability, Excess, and Resistance to Technology

แม้เทคโนโลยีจะขยายขีดความสามารถของมนุษย์ แต่ก็สร้างภาวะใหม่ของความเปราะบางเช่นกัน ข้อมูลอาจสูญหายหรือถูกเข้าถึงโดยผู้ที่เราไม่รู้จักระบบอาจกำหนดพฤติกรรมผ่านการแนะนำเนื้อหา และการรับรู้อาจถูกครอบงำด้วยความเร็ว ความล้นเกิน และการแข่งขันเพื่อดึงดูดความสนใจ

ผลงานที่ใช้ข้อมูลหรือปัญญาประดิษฐ์ในระดับขนาดใหญ่ เช่น งานของเรฟิก อานาโดล (Refik Anadol) ทำให้เห็นศักยภาพของข้อมูลในการสร้างสภาพแวดล้อมภาพที่กว้างเกินขนาดของการรับรู้ปกติของมนุษย์ ขณะเดียวกันงานลักษณะนี้ก็ชวนให้ตั้งคำถามถึงโครงสร้างพื้นฐานที่อยู่เบื้องหลังภาพดังกล่าว ทั้งคลังข้อมูล พลังงาน ระบบจัดเก็บข้อมูล สิทธิในการใช้ข้อมูล และแพลตฟอร์มที่รองรับการประมวลผล

การต่อต้านเทคโนโลยีจึงไม่ได้หมายถึงการปฏิเสธเทคโนโลยีทั้งหมด หากอาจหมายถึงการเลือกใช้เทคโนโลยีอย่างช้า รอบคอบ และมีวิจารณญาณ ศิลปินบางคนเลือกทำงานกับข้อผิดพลาด การเสื่อมสภาพ การหยุดชะงัก หรือความไม่สมบูรณ์ของระบบ ขณะที่บางคนหันกลับไปทำงานกับสื่อแอนะล็อก การปฏิบัติด้วยมือ หรือการพบปะกันโดยตรง เพื่อเปิดพื้นที่ของการรับรู้ที่ไม่ถูกกำหนดด้วยความเร็วของเครือข่ายเพียงอย่างเดียว

สำหรับการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย ภาวะหลังดิจิทัลไม่ได้ลดบทบาทของศิลปิน หากทำให้บทบาทนั้นสำคัญยิ่งขึ้น ศิลปินมิได้เพียงสร้างวัตถุ แต่สำรวจระบบที่กำหนดความเป็นไปได้ของการรับรู้ และทำให้เห็นว่าการเป็นมนุษย์ภายในระบบเทคโนโลยีนั้นหมายความว่าอย่างไร

10.5 รูปแบบใหม่ของการเผยแพร่และการรับรองความรู้

New Modes of Disseminating and Recognising Knowledge

ในภาวะหลังดิจิทัล การเผยแพร่ความรู้ไม่ได้จำกัดอยู่ในรูปแบบหนังสือ วารสาร หรือเว็บไซต์แบบคงที่อีกต่อไป ความรู้สามารถปรากฏในรูปของสภาพแวดล้อมที่ผู้ชมเข้าไปมีประสบการณ์โดยตรง หรืออยู่ในเครือข่ายที่ไม่มีศูนย์กลางเพียงแห่งเดียว

การเปลี่ยนแปลงนี้มิใช่เพียงเรื่องของเทคโนโลยี หากเป็นการเปลี่ยนแปลงเชิงญาณวิทยา จากความรู้ที่ถูก “นำเสนอ” ไปสู่ความรู้ที่ถูก “ประสบ” และ “ดำเนินอยู่” การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยจึงไม่ได้เผยแพร่ผลลัพธ์เพียงครั้งเดียว แต่เปิดให้ความรู้ดำรงอยู่ในรูปแบบที่เปลี่ยนแปลง มีปฏิสัมพันธ์ และขยายตัวต่อเนื่องได้

10.5.1 การนำเสนอเชิงวิจัยในสภาพแวดล้อมแบบดื่มด่ำและปฏิสัมพันธ์

Exposition in Immersive and Interactive Environments

การนำเสนอเชิงวิจัย หรือเอ็กซ์โพซิชั่น (Exposition) ในยุคดิจิทัล ไม่ได้จำกัดอยู่ในหน้าจอหรือรูปแบบสองมิติอีกต่อไป หากสามารถปรากฏเป็นสภาพแวดล้อมแบบดื่มด่ำ ที่ผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมผ่านร่างกาย การเคลื่อนไหว และการรับรู้หลายประสาทสัมผัส

การเผยแพร่ในลักษณะนี้จึงมิใช่เพียงการ “แสดงข้อมูล” หากเป็นการออกแบบเงื่อนไขให้ผู้ชมเข้าไปอยู่ภายในโครงสร้างของความรู้ และรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างเสียง ภาพ เวลา พื้นที่ และร่างกายผ่านประสบการณ์ตรง

ผลงาน *async-immersion 2023* ของริวอิจิ ซากาโมโตะ (Ryuichi Sakamoto) และชิโร ทาคาทานิ (Shiro Takatani) เป็นตัวอย่างของการสร้างสภาพแวดล้อมเสียงและภาพแบบดื่มด่ำ งานนี้นำอัลบั้ม *async* มาจัดวางใหม่ผ่านระบบเสียงหลายช่อง พร้อมภาพวิดีโอขนาดใหญ่ในพื้นที่อุตสาหกรรมเดิม ผู้ชมจึงรับรู้เสียง เวลา และพื้นที่ผ่านการเคลื่อนที่ภายในสภาพแวดล้อมของงาน มิใช่ผ่านการอ่านข้อความอธิบายเพียงอย่างเดียว (Sakamoto & Takatani, 2023)

ในลักษณะนี้ เอ็กซ์โพซิชั่นไม่ใช่สิ่งที่ “อ่าน” อย่างเดียว หากเป็นสิ่งที่ผู้ชม “เข้าไปอยู่” และสร้างความหมายร่วมผ่านประสบการณ์ของตนเอง

10.5.2 นิทรรศการเสมือนและการวิจัยแบบกระจายตัว

Virtual Exhibitions and Distributed Research

พื้นที่จัดแสดงในปัจจุบันมิได้จำกัดอยู่ในสถาปัตยกรรมทางกายภาพ นิทรรศการเสมือนและการเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ช่วยให้ผู้ชมจากหลายพื้นที่เข้าถึงงานได้ ขณะที่งานวิจัยสามารถกระจายตัวอยู่ในรูปของข้อความ ภาพ เสียง วิดีโอ ฐานข้อมูล และบทสนทนาที่เชื่อมโยงกันโดยไม่จำเป็นต้องมีจุดศูนย์กลางเพียงแห่งเดียว

งานของเอียน เฉิง (Ian Cheng) แสดงให้เห็นความเป็นไปได้ของผลงานที่ดำรงอยู่ในฐานระบบแบบต่อเนื่อง ผลงานชุด *Emissaries* ค.ศ. 2015–2017 เป็นชุดของการจำลองแบบมีชีวิต ซึ่งสร้างด้วยเอนจินเกมและดำเนินไปตามกฎที่กำหนดไว้ โดยไม่จำเป็นต้องมีลำดับเรื่องตายตัว ศิลปินอธิบายลักษณะของงานว่าเป็น “วิดีโอเกมที่เล่นด้วยตัวเอง” ทำให้ผลงานมีชีวิตอยู่ที่มีสภาวะคงที่ หากเป็นระบบที่เปลี่ยนแปลงไปตามเวลาจริงและเงื่อนไขภายในของงาน (Cheng, 2015–2017)

ในระดับการวิจัย แพลตฟอร์มอย่างรีเสิร์ช แค็ตตาล็อก (Research Catalogue) แสดงให้เห็นรูปแบบการเผยแพร่แบบกระจายตัวเช่นกัน เพราะเปิดให้ผู้วิจัยเชื่อมข้อความ ภาพ เสียง วิดีโอ และเอกสารกระบวนการเข้าด้วยกัน การนำเสนอจึงไม่จำเป็นต้องเดินตามรูปแบบบทความเชิงเส้น แต่สามารถทำให้ผู้อ่านติดตามความสัมพันธ์ระหว่างคำถาม วิธีการ การทดลอง และผลลัพธ์ได้ด้วยตนเอง (Society for Artistic Research, n.d.)

10.5.3 บล็อกเชน จดหมายเหตุดิจิทัล และความทรงจำดิจิทัล

Blockchain, Digital Archives, and Digital Memory

หนึ่งในคำถามสำคัญของยุคดิจิทัลคือการเก็บรักษาความรู้ เพราะข้อมูลสามารถถูกแก้ไข ลบ สูญหาย หรือควบคุมผ่านแพลตฟอร์มที่ผู้ใช้ไม่ได้เป็นเจ้าของ ระบบบล็อกเชน (Blockchain) จึงถูกนำมาใช้ในงานศิลปะเพื่อทดลองบันทึกความเป็นเจ้าของ การส่งต่อ และประวัติการเปลี่ยนแปลงของวัตถุดิจิทัล

อย่างไรก็ตาม บล็อกเชนไม่ได้รับประกันว่าข้อมูลจะคงอยู่ตลอดไป หรือทำให้ข้อมูลมีความจริงโดยอัตโนมัติ เพราะไฟล์ดิจิทัลยังต้องพึ่งพาระบบจัดเก็บ ลิงก์ แพลตฟอร์ม และโครงสร้างพื้นฐานทางเทคนิคอื่น ๆ การทำงานกับบล็อกเชนจึงควรถูกมองว่าเป็นการตั้งคำถามต่อความเป็นเจ้าของ ความขาดแคลน การส่งต่อ และความทรงจำมากกว่าจะเป็นคำตอบสำเร็จรูปของการเก็บรักษา

ผลงาน *Lifeforms* ค.ศ. 2021 ของซาราห์ เฟรนด์ (Sarah Friend) ใช้บล็อกเชนเป็นเงื่อนไขของการดำรงอยู่ งานประกอบด้วยสิ่งมีชีวิตดิจิทัลที่ต้องได้รับการส่งต่อให้ผู้อื่นภายในระยะเวลาที่กำหนด มิฉะนั้นสิ่งมีชีวิตดังกล่าวจะ “ตาย” และไม่สามารถฟื้นคืนได้ งานจึงกลับด้านความคิดเรื่องสินทรัพย์ดิจิทัลที่ควรถือครองไว้ โดยเสนอว่าการดูแล การแบ่งปัน และการปล่อยผ่าน อาจเป็นส่วนหนึ่งของคุณค่าของวัตถุดิจิทัล (Friend, 2021)

กรณีนี้ทำให้เห็นว่า จดหมายเหตุดิจิทัลมิใช่เพียงที่เก็บข้อมูล หากเป็นระบบที่กำหนดความสัมพันธ์ระหว่างเวลา ความเป็นเจ้าของ การส่งต่อ และการสูญหายของความทรงจำ

10.5.4 ความรู้ในฐานะกระบวนการที่เปิดและเปลี่ยนแปลงได้

Knowledge as an Open and Evolving Process

การเปลี่ยนแปลงสำคัญที่สุดอาจอยู่ที่การเปลี่ยนสถานะของความรู้ จากผลลัพธ์ที่คงที่ ไปสู่กระบวนการที่สามารถเพิ่มเติม เปลี่ยนแปลง และตีความใหม่ได้อย่างต่อเนื่อง การเผยแพร่จึงไม่จำเป็นต้องเป็นจุดจบของการวิจัย หากอาจเป็นการเปิดพื้นที่ให้ความรู้ดำเนินต่อไปผ่านการรับรู้ การตอบสนอง และการทำงานของผู้อื่น

ผลงานของทีโน เซห์กัล (Tino Sehgal) เป็นตัวอย่างที่ท้าทายความเข้าใจเรื่องการเผยแพร่และการบันทึกอย่างชัดเจน งานของเขาดำรงอยู่ผ่านสิ่งที่เรียกว่า “สถานการณ์ที่สร้างขึ้น” ซึ่งใช้เสียง ภาษา การเคลื่อนไหว และการมีส่วนร่วมของผู้คนเป็นองค์ประกอบหลัก โดยไม่อนุญาตให้มีการถ่ายภาพ วิดีโอ หรือเอกสารบันทึกงานในรูปแบบทั่วไป (Walker Art Center, n.d.)

แม้งานของเซห์กัลมิใช่ตัวอย่างของการเผยแพร่ดิจิทัล แต่ทำให้เห็นข้อสำคัญว่า ความรู้ไม่จำเป็นต้องดำรงอยู่ผ่านวัตถุหรือฐานข้อมูลเสมอไป หากอาจส่งต่อผ่านร่างกาย ความทรงจำ การพูดคุย และการปฏิบัติร่วมกันได้

ดังนั้น รูปแบบใหม่ของการเผยแพร่ความรู้ไม่ได้หมายถึงการทำให้ทุกสิ่งกลายเป็นดิจิทัล หากหมายถึงการเปิดรับวิธีที่หลากหลายในการทำให้ความรู้ปรากฏ ดำรงอยู่ เปลี่ยนแปลง และส่งต่อ การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยในภาวะหลังดิจิทัลจึงมิได้เพียงสร้างความรู้ หากยังสร้างเงื่อนไขที่ทำให้ความรู้เหล่านั้นสามารถเกิดขึ้นต่อเนื่องผ่านผู้คน พื้นที่ และเวลา

10.6 บทบาทใหม่ของสถาบันและเครือข่ายวิจัย

New Roles for Institutions and Research Networks

เมื่อการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย (Artistic Research) ขยายตัว สถาบันการศึกษาไม่ได้ทำหน้าที่เพียงเป็นสถานที่ถ่ายทอดความรู้ หากกลายเป็นพื้นที่ที่ความรู้ถูกสร้าง ทดลอง ทบทวน และเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง สิ่งที่เปลี่ยนไปจึงมิใช่เพียงรูปแบบของหลักสูตร แต่รวมถึงโครงสร้างของสถาบันเอง จากระบบที่เน้นการควบคุมและการถ่ายทอด ไปสู่ระบบที่เอื้อต่อการทดลอง ความร่วมมือ และการสร้างเครือข่าย

สถาบันจึงมิใช่เพียง “สถานที่” หากเป็นระบบนิเวศ (Ecosystem) ที่ความรู้สามารถเกิดขึ้นผ่านความสัมพันธ์ระหว่างศิลปิน นักวิจัย นักศึกษา เทคโนโลยี ห้องปฏิบัติการ พื้นที่ภาคสนาม และชุมชน

10.6.1 มหาวิทยาลัยในฐานะระบบนิเวศของการทดลอง

Universities as Ecosystems of Experimentation

ในอดีต มหาวิทยาลัยมักถูกมองว่าเป็นสถานที่จัดระบบและถ่ายทอดความรู้ผ่านหลักสูตรที่กำหนดไว้แล้ว แต่ในบริบทของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย มหาวิทยาลัยมีบทบาทใหม่ในฐานะพื้นที่ทดลอง ซึ่งการวิจัยสามารถเกิดขึ้นผ่านการปฏิบัติจริง การทำงานร่วมกัน และการแลกเปลี่ยนระหว่างศาสตร์

การเปลี่ยนแปลงนี้ทำให้สตูดิโอ ห้องปฏิบัติการ คลังเอกสาร พื้นที่ภาคสนาม และแพลตฟอร์มดิจิทัลกลายเป็นส่วนประกอบของระบบเดียวกัน นักศึกษาและอาจารย์ไม่ได้ทำงานแยกจากโลกภายนอก แต่สามารถใช้มหาวิทยาลัยเป็นพื้นที่เชื่อมโยงคำถามทางศิลปะกับประเด็นทางเทคโนโลยี สังคม การเมือง และสิ่งแวดล้อม

ฮิโตะ ชไตเยร์ล (Hito Steyerl) เป็นตัวอย่างของศิลปินที่ทำงานควบคู่กับการสอนและการวิจัย เธอเป็นศาสตราจารย์ด้านภาพยนตร์และวิดีโอเชิงทดลอง และร่วมก่อตั้งศูนย์วิจัยพรีอกซี พอลิติกส์ (Research Center for Proxy Politics) ที่มหาวิทยาลัยศิลปะแห่งเบอร์ลิน งานของเธอเกี่ยวข้องกับภาพดิจิทัล ระบบเผด็จการ ปัญญาประดิษฐ์ และโครงสร้างอำนาจในโลกเครือข่าย จึงแสดงให้เห็นว่ามหาวิทยาลัยสามารถเป็นพื้นที่ที่การสอน การทดลอง และการผลิตงานศิลปะทำงานร่วมกันได้ (University of the Arts Helsinki, 2024)

ในความหมายนี้ มหาวิทยาลัยมิได้มีหน้าที่เพียงถ่ายทอดคำตอบ หากควรสร้างเงื่อนไขให้เกิดคำถาม การทดลอง และความผิดพลาดที่ยังไม่สามารถประเมินผลได้ในทันที

10.6.2 เครือข่ายวิจัยแบบเปิด

Open Research Networks

การวิจัยในศตวรรษที่ 21 ไม่ได้เกิดขึ้นภายในสถาบันเพียงแห่งเดียว หากเกิดผ่านเครือข่ายที่เชื่อมโยงศิลปิน นักวิจัย ผู้เชี่ยวชาญ และชุมชนจากหลายพื้นที่ เครือข่ายวิจัยแบบเปิดจึงมีความสำคัญ เพราะทำให้ความรู้สามารถไหลเวียน ถูกทบทวน และพัฒนาต่อได้ โดยไม่ถูกปิดไว้ภายในขอบเขตของสาขาวิชาหรือมหาวิทยาลัยแห่งเดียว

ในบริบทของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย เครือข่ายดังกล่าวอาจเกิดผ่านโครงการร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัย พิพิธภัณฑ์ ห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์ พื้นที่ศิลปะอิสระ แพลตฟอร์มออนไลน์ และชุมชนท้องถิ่น การทำงานร่วมกันจึงมิใช่เพียงการแบ่งหน้าที่ แต่เป็นการกำหนดคำถาม วิธีการ และการใช้ประโยชน์จากความรู้ร่วมกัน

รีเสิร์ช แคตตาล็อก (Research Catalogue) ของสมาคมการวิจัยเชิงศิลปะ (Society for Artistic Research) เป็นตัวอย่างของเครือข่ายการเผยแพร่แบบเปิดที่เชื่อมโยงนักวิจัยเชิงศิลปะจากหลายประเทศ ผ่านการนำเสนอแบบเอกซ์โปซิชั่น (Exposition) ซึ่งผสมผสานข้อความ ภาพ เสียง วิดีโอ และเอกสารกระบวนการเข้าด้วยกัน แพลตฟอร์ม

ดังกล่าวทำให้การวิจัยสามารถเผยแพร่ ทบทวน และพัฒนาต่อผ่านเครือข่ายได้ โดยไม่จำเป็นต้องจำกัดอยู่ในรูปแบบบทความเชิงเส้นเพียงอย่างเดียว (Society for Artistic Research, n.d.)

กรณีของสเตลาร์ก (Stelarc) แสดงให้เห็นว่า งานศิลปะร่วมสมัยจำนวนมากไม่อาจเกิดขึ้นผ่านศิลปินเพียงลำพัง โครงการ *Ear on Arm* ซึ่งเริ่มพัฒนาตั้งแต่ ค.ศ. 1996 และมีการสร้างอวัยวะคล้ายหูบนแขนของศิลปินด้วยกระบวนการทางศัลยกรรมใน ค.ศ. 2006 ทำให้งานศิลปะเชื่อมโยงกับการแพทย์ เทคโนโลยีชีวภาพ อวัยวะเทียม และการสื่อสารผ่านเครือข่าย (Stelarc, 2006) งานดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า เครือข่ายวิจัยมิใช่เพียงโครงสร้างสนับสนุนงานศิลปะ หากเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างคำถามและผลิตความรู้

10.6.3 การเรียนรู้ตลอดชีวิตของศิลปินนักวิจัย

Lifelong Learning for Artist-researchers

ในระบบการศึกษาดั้งเดิม การเรียนรู้มักถูกจำกัดอยู่ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งของชีวิต แต่การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยทำให้การเรียนรู้กลายเป็นกระบวนการต่อเนื่อง ศิลปินนักวิจัยมิได้หยุดเรียนรู้หลังจบการศึกษา หากยังคงทดลอง ตั้งคำถาม ทบทวน และปรับเปลี่ยนวิธีการทำงานของตนตามประสบการณ์ เทคโนโลยี และบริบททางสังคมที่เปลี่ยนไป

การเรียนรู้ในลักษณะนี้ไม่ได้เกิดขึ้นจากการสะสมทักษะใหม่เพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการกลับมาทบทวนความรู้เดิม การยอมรับว่าความเชี่ยวชาญไม่ใช่สิ่งตายตัว และการเปิดรับความไม่แน่นอนในฐานะส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างสรรค์

การทำงานระยะยาวของสเตลาร์ก ซึ่งสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างร่างกาย เทคโนโลยี และส่วนขยายของมนุษย์มาอย่างต่อเนื่อง แสดงให้เห็นว่าศิลปินสามารถพัฒนาคำถามเดิมผ่านบริบทและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนไปได้ได้อย่างไร งานของเขามีได้เป็นเพียงชุดผลงานที่แยกขาดจากกัน หากเป็นกระบวนการเรียนรู้ต่อเนื่องเกี่ยวกับร่างกาย การรับรู้ และความเป็นมนุษย์ในโลกเทคโนโลยี (Stelarc, n.d.)

ศิลปินนักวิจัยจึงไม่ควรถูกมองว่าเป็น “ผู้สำเร็จการศึกษา” หากเป็นผู้เรียนรู้ตลอดเวลา ผู้ที่สามารถปรับวิธีวิทยาเมื่อพบข้อจำกัดใหม่ และผู้ที่ทำให้ประสบการณ์จากการปฏิบัติกลายเป็นฐานของคำถามในระยะต่อไป

10.6.4 การเชื่อมโยงระดับท้องถิ่นและระดับโลก

Connecting Local and Global Contexts

ลักษณะสำคัญของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยคือ การเชื่อมโยงความรู้ที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์เฉพาะพื้นที่เข้ากับคำถามในระดับกว้าง งานศิลปะอาจเริ่มต้นจากสถานที่จำกัด ร่างกายหนึ่งร่าง หรือประสบการณ์ส่วนบุคคล แต่สามารถเปิดประเด็นเกี่ยวกับเวลา เสรีภาพ แรงงาน การควบคุม หรือความเป็นมนุษย์ในระดับสากลได้

เต๋อซิง เซียะห์ (Tehching Hsieh) เป็นตัวอย่างสำคัญ ในผลงาน *One Year Performance 1978–1979* หรือที่มักเรียกว่า *Cage Piece* เขาขังตนเองอยู่ในกรงไม้ภายในสตูดิโอที่นิวยอร์กเป็นเวลาหนึ่งปี โดยกำหนดข้อห้ามเกี่ยวกับการพูด การอ่าน การเขียน และการรับสื่อ งานนี้เกิดขึ้นจากเงื่อนไขเฉพาะของชีวิตและพื้นที่ แต่ได้เปิดคำถามที่กว้างเกี่ยวกับเวลา ความโดดเดี่ยว เสรีภาพ และการดำรงอยู่ของมนุษย์ (Hsieh, 1978–1979)

กรณีของเซียะห์แสดงให้เห็นว่า ความรู้ไม่จำเป็นต้องเริ่มต้นจากพื้นที่ขนาดใหญ่หรือเครือข่ายระดับโลกเสมอไป หากสามารถเริ่มจากการสังเกตและทดลองอย่างลึกซึ้งกับเงื่อนไขเฉพาะ แล้วเชื่อมโยงไปสู่ความหมายที่ผู้คนต่างบริบทสามารถร่วมคิดได้

บทบาทใหม่ของสถาบันและเครือข่ายวิจัยจึงมิได้อยู่ที่การควบคุมความรู้ แต่อยู่ที่การสร้างเงื่อนไขให้ความรู้เกิดขึ้น มหาวิทยาลัยไม่ใช่เพียงสถานที่ถ่ายทอด แต่เป็นพื้นที่ทดลอง เครือข่ายวิจัยไม่ใช่เพียงโครงสร้างสนับสนุน แต่เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างความรู้ และศิลปินนักวิจัยไม่ได้ทำงานเพียงลำพัง หากดำรงอยู่ในความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงระหว่างท้องถิ่นกับโลก

10.7 ความรับผิดชอบและจริยธรรมในอนาคต

Future Responsibilities and Ethics

การขยายตัวของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยในศตวรรษที่ 21 ไม่ได้เกิดขึ้นในสุญญากาศ หากเกิดขึ้นพร้อมกับวิกฤตระดับโลก ทั้งการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ การแผ่รังสีผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล การใช้ข้อมูลมนุษย์ และการพัฒนา AI ที่อาจส่งผลกระทบต่อผู้คนอย่างไม่เท่าเทียม

ศิลปินนักวิจัยจึงไม่ได้เพียงตั้งคำถามเกี่ยวกับรูปแบบหรือสื่อ หากต้องเผชิญคำถามเชิงจริยธรรมเกี่ยวกับผลกระทบของการสร้างความรู้เอง การวิจัยเชิงศิลปะจึงมิใช่เพียงการค้นพบ แต่คือการรับผิดชอบต่อผู้คน สิ่งมีชีวิต พื้นที่ และระบบที่การค้นพบนั้นอาจเข้าไปเปลี่ยนแปลง

10.7.1 ศิลปะกับวิกฤตสิ่งแวดล้อม

Art and Environmental Crisis

ในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมา ศิลปินจำนวนมากทำงานกับระบบนิเวศ ไม่ใช่เพียงเพื่อสร้างภาพแทนของธรรมชาติ หากเพื่อทำให้ผู้ชมตระหนักว่ามนุษย์เป็นส่วนหนึ่งของระบบที่เปราะบางและเชื่อมโยงกัน งานศิลปะจึงกลายเป็นพื้นที่ที่ทำให้วิกฤตซึ่งมักถูกห่างไกลหรือมองไม่เห็นในชีวิตประจำวัน ปรากฏผ่านประสบการณ์ตรง

ผลงาน *Ice Watch* ของโอลาฟัวร์ เอเลียสซอน (Olafur Eliasson) และมินิก โรซิง (Minik Rosing) เป็นตัวอย่างสำคัญ โครงการนี้เริ่มขึ้นที่กรุงโคเปนเฮเกนใน ค.ศ. 2014 ก่อนมีการจัดแสดงในกรุงปารีส ค.ศ. 2015 และกรุงลอนดอน ค.ศ. 2018 โดยนำก้อนน้ำแข็งที่หลุดออกจากแผ่นน้ำแข็งกรีนแลนด์มาวางในพื้นที่สาธารณะ เมื่อก้อนน้ำแข็งค่อย ๆ ละลาย ผู้ชมไม่ได้เพียง “ดู” ประเด็นการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ แต่รับรู้ผ่านเวลา เสี่ยง อุณหภูมิ และการเปลี่ยนสภาพของน้ำแข็งต่อหน้า (Eliasson & Rosing, 2014–2018)

การละลายจึงกลายเป็นกระบวนการที่ทำให้วิกฤตสิ่งแวดล้อมปรากฏในระดับประสบการณ์ งานเช่นนี้ทำให้ ศิลปะเป็นวิธีรับรู้ระบบนิเวศ มิใช่เพียงการอธิบายระบบนิเวศผ่านข้อมูล

10.7.2 ศิลปะกับข้อมูล ความเป็นส่วนตัว และการเฝ้าระวัง

Art, Data, Privacy, and Surveillance

โลกดิจิทัลทำให้ข้อมูลส่วนบุคคลกลายเป็นทรัพยากรที่ถูกเก็บ วิเคราะห์ แลกเปลี่ยน และนำไปใช้ในระดับที่ไม่เคยมีมาก่อน ศิลปินนักวิจัยจึงมีบทบาทสำคัญในการตั้งคำถามต่อการสูญเสียความเป็นส่วนตัว การขยายตัวของระบบเฝ้าระวัง และการเปลี่ยนแปลงของตัวตนในยุคข้อมูล

เทรเวอร์ เพเกลนทำงานอย่างต่อเนื่องกับโครงสร้างพื้นฐานของการเฝ้าระวัง ภาพที่มองไม่เห็น และระบบ จำแนกข้อมูล ขณะที่โครงการร่วมกับเคต ครอร์ฟอร์ดเรื่อง *Training Humans* เปิดเผยว่า ชุดข้อมูลสำหรับฝึกระบบ ปัญญาประดิษฐ์จำนวนมากสร้างขึ้นจากการจัดหมวดหมู่และตีความมนุษย์ผ่านกรอบที่มีอคติ งานดังกล่าวทำให้เห็นว่าการเฝ้าระวังมิได้เกิดขึ้นผ่านกล้องหรือดาวเทียมเท่านั้น หากยังดำเนินอยู่ผ่านชุดข้อมูล ป้ายกำกับ และระบบคัดแยกที่กำหนดวิธีมองเห็นผู้คนในสังคม (Crawford & Paglen, 2019)

ในบริบทนี้ ศิลปะไม่ได้ทำหน้าที่เพียงแสดงข้อมูล แต่เปิดเผยเงื่อนไขที่ข้อมูลถูกสร้าง ถูกใช้ และส่งผลต่อชีวิต ของผู้คน

10.7.3 ศิลปินในฐานะผู้วิพากษ์เทคโนโลยี

Artists as Critics of Technology

เมื่อเทคโนโลยีมีบทบาทในการกำหนดพฤติกรรม การรับรู้ และแม้กระทั่งการตัดสินใจเกี่ยวกับผู้คน ศิลปิน และนักวิจัยจำนวนมากจึงไม่ได้ใช้เทคโนโลยีเพียงเพื่อสร้างภาพใหม่ แต่ใช้เพื่อเปิดเผยข้อจำกัด อคติ และผลกระทบ ที่ซ่อนอยู่ การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยจึงเป็นวิธีตรวจสอบเทคโนโลยีจากภายใน มิใช่เพียงการใช้งาน เทคโนโลยีนั้น

จอย บัวลัมวินี (Joy Buolamwini) นักวิจัยและผู้ก่อตั้งอัลกอริทึมมิก จัสติส ลีก (Algorithmic Justice League) ทำงานกับอคติของระบบจดจำใบหน้า งานวิจัย *Gender Shades* ซึ่งทำร่วมกับทีม นิต เบทู (Timnit

Gebru) แสดงให้เห็นว่าระบบจำแนกเพศจากใบหน้าของบริษัทเทคโนโลยีหลายแห่งมีอัตราความคลาดเคลื่อนสูงกว่าสำหรับผู้หญิงผิวเข้ม เมื่อเปรียบเทียบกับผู้ชายผิวขาว (Buolamwini & Gebru, 2018)

งานของบัลลัมวินีเชื่อมการวิจัยด้านเทคโนโลยีกับการสื่อสารสาธารณะ การใช้ภาพ การแสดง และการรณรงค์ ทำให้ผู้คนเห็นวาระระบบที่ดูเหมือนเป็นกลาง อาจสะท้อนโครงสร้างอำนาจและอคติของสังคม การวิจารณ์เทคโนโลยีจึงไม่ใช่เพียงการปฏิเสธเทคโนโลยี หากเป็นการเรียกร้องให้ระบบได้รับการออกแบบ ตรวจสอบ และใช้อย่างเป็นธรรมมากขึ้น

10.7.4 การสร้างความรู้ที่รับผิดชอบต่อสังคมและโลก

Producing Knowledge Responsibly for Society and the World

เมื่อศิลปะมีความสามารถในการสร้างการรับรู้ เปลี่ยนความเข้าใจ และมีผลต่อการมองโลก คำถามสำคัญจึงไม่ใช่เพียงว่าศิลปินสามารถสร้างอะไรได้ แต่คือศิลปินควรสร้างอะไร เพื่อใคร และด้วยความรับผิดชอบต่อผู้เกี่ยวข้องในระดับใด

ความรู้มีใช้สิ่งที่เป็นกลางเสมอไป เพราะความรู้มีผลต่อวิธีที่โลกถูกมอง ถูกเล่า และถูกจัดระเบียบ การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยจึงต้องคำนึงถึงการยินยอม การแทนเสียง ความปลอดภัยของผู้เข้าร่วม การคืนประโยชน์แก่ชุมชน และผลกระทบระยะยาวของการเผยแพร่ข้อมูลหรือเรื่องราว

ไอ เว่ยเว่ย (Ai Weiwei) ใช้ภาพยนตร์ *Human Flow* ค.ศ. 2017 ทำงานกับประเด็นการย้ายถิ่นฐานและวิกฤตผู้ลี้ภัยระดับโลก ภาพยนตร์นำเสนอประสบการณ์ของผู้คนที่ต้องเคลื่อนย้ายจากบ้านเกิด พร้อมชวนให้ผู้ชมเผชิญหน้ากับขนาดและผลกระทบทางมนุษยธรรมของวิกฤตดังกล่าว (Ai Weiwei, 2017)

กรณีนี้แสดงให้เห็นว่า การทำงานศิลปะกับประเด็นทางสังคมไม่ควรหยุดอยู่ที่การรวบรวมภาพหรือเรื่องเล่าของผู้คน หากต้องพิจารณาว่าใครเป็นผู้พูด ใครถูกทำให้มองเห็น ผู้ชมได้รับรู้เรื่องราวผ่านกรอบใด และงานมีความรับผิดชอบต่อผู้ที่ถูกนำเสนออย่างไร

ในอนาคต ความสำคัญของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยจะไม่ได้วัดเพียงจากนวัตกรรมทางรูปแบบ หากรวมถึงความสามารถในการสร้างความรู้ที่รับผิดชอบต่อโลกที่กำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ศิลปินนักวิจัยจึงมิใช่เพียงผู้สังเกตการณ์ หากเป็นผู้มีส่วนร่วมในการกำหนดความสัมพันธ์ใหม่ระหว่างมนุษย์ เทคโนโลยี และระบบนิเวศ

ความเข้มงวดของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยจึงไม่ได้อยู่ในวิธีการเท่านั้น หากอยู่ในจริยธรรมของการตั้งคำถาม และความตระหนักถึงผลกระทบของความรู้ที่ถูกสร้างขึ้น

10.8 แลงการณ์สำหรับศิลปินนักวิจัย

A Manifesto for Artist-researchers

เมื่อการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย (Artistic Research) พัฒนาจากการต่อสู้เพื่อการยอมรับในสถาบัน ไปสู่การเป็นสนามความรู้ที่มีบทบาทในการตั้งคำถามต่อโลกยุคเทคโนโลยี ความจำเป็นจึงไม่ได้อยู่เพียงที่การอธิบายว่า Artistic Research คืออะไร หากอยู่ที่การพิจารณาว่าแนวปฏิบัตินี้สามารถเป็นอะไรได้บ้างในอนาคต

แถลงการณ์ในบริบทนี้ไม่ได้เป็นกฎตายตัว หากเป็นข้อเสนอเชิงจริยธรรมและวิธีคิด เป็นการยืนยันว่าศิลปินนักวิจัยทำงานอยู่กับความไม่แน่นอน ความซับซ้อน และสิ่งที่ยังไม่มีคำตอบ และความไม่แน่นอนนั้นเองคือเงื่อนไขสำคัญของการค้นพบ

10.8.1 ศิลปะไม่ใช่เพียงการแสดงออก แต่เป็นวิธีการรู้

Art Is Not Only Expression, but a Way of Knowing

ศิลปะไม่ใช่เพียงช่องทางสำหรับถ่ายทอดความคิดที่มีอยู่แล้ว หากเป็นกระบวนการที่ทำให้ความคิดและความเข้าใจใหม่เกิดขึ้น ในขณะที่การเขียนอาจอธิบายโลกผ่านภาษา ศิลปะสามารถทำให้โลกปรากฏผ่านเสียง แสง วัสดุ เวลา การเคลื่อนไหว และประสบการณ์ของร่างกาย

การจัดวาง การทดลอง และการปฏิบัติทำให้คำถามที่ไม่อาจตั้งได้อย่างสมบูรณ์ผ่านภาษา กลายเป็นสิ่งที่สามารถรับรู้ได้ผ่านประสบการณ์ตรง ศิลปะจึงไม่ได้เพียงสื่อสารความรู้ หากเป็นวิธีทำให้ความรู้เกิดขึ้น

ผลงานระยะยาว *Roden Crater* ของเจมส์ เทอร์เรลล์ (James Turrell) เป็นตัวอย่างสำคัญ ตั้งแต่ ค.ศ. 1977 เขาพัฒนาปล่องภูเขาไฟดับในรัฐแอริโซนาให้เป็นพื้นที่สำหรับสังเกตแสง ท้องฟ้า ดวงอาทิตย์ ดวงจันทร์ และวัตถุท้องฟ้า ผู้ชมที่เข้าไปในพื้นที่มืดได้เพียง “ดู” งานศิลปะ แต่รับรู้การเปลี่ยนแปลงของแสง เวลา และขอบเขตระหว่างภายในกับภายนอกผ่านร่างกายของตนเอง (Turrell, n.d.)

ในความหมายนี้ ศิลปะไม่ใช่เพียงการอธิบายการรับรู้ หากทำให้การรับรู้กลายเป็นพื้นที่ของการวิจัย

10.8.2 กระบวนการสำคัญพอ ๆ กับผลลัพธ์

Process Matters as Much as Outcome

ในระบบศิลปะแบบดั้งเดิม ความสำคัญมักถูกวางไว้ที่ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ แต่ในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย การทดลอง ความล้มเหลว การเปลี่ยนแปลง และการตัดสินใจระหว่างทาง ล้วนเป็นส่วนสำคัญของความรู้

ความรู้ไม่ได้อยู่เพียงในสิ่งที่ปรากฏต่อหน้าผู้ชม แต่อยู่ในวิธีที่สิ่งนั้นเกิดขึ้น การบันทึกและการทำให้กระบวนการปรากฏจึงไม่ใช่เพียงคำอธิบายประกอบผลงาน หากเป็นส่วนหนึ่งของความเข้มงวดทางวิชาการ

คอร์เนเลีย พาร์คเกอร์ (Cornelia Parker) แสดงให้เห็นความสำคัญของกระบวนการใน *Cold Dark Matter: An Exploded View* ค.ศ. 1991 เธอนำระเบิดไม้พร้อมสิ่งของภายในไปให้กองทัพอังกฤษระเบิด แล้วรวบรวมเศษชิ้นส่วนกลับมาแขวนลอยในพื้นที่จัดแสดง สิ่งที่คุณเห็นจึงไม่ใช่เพียงวัตถุที่จัดวาง หากเป็นร่องรอยของการทำลาย การเปลี่ยนสภาพ และการจัดระเบียบใหม่ (Parker, 1991)

ในงานนี้ การทำลายมิได้เป็นจุดสิ้นสุดของวัตถุ แต่เป็นส่วนหนึ่งของการสร้าง ความรู้จึงเกิดจากการติดตามกระบวนการเปลี่ยนแปลง มิใช่จากผลลัพธ์สุดท้ายเพียงอย่างเดียว

10.8.3 การตั้งคำถามคือจุดเริ่มต้นของการวิจัย

Questioning Is the Beginning of Research

การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยไม่ได้เริ่มจากคำตอบ แต่เริ่มจากความสงสัย คำถามเหล่านี้อาจยังไม่ชัดเจนในช่วงแรก และอาจเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับกระบวนการสร้างสรรค์ การทดลองทำให้คำถามใหม่เกิดขึ้น ขณะที่คำถามใหม่ก็ทำให้การทดลองเปลี่ยนทิศทาง

อน คาวาระ (On Kawara) ใช้โครงการ *Today Series* ค.ศ. 1966–2014 เพื่อทำงานกับคำถามเรื่องเวลา การมีอยู่ และการบันทึกชีวิต เขาวาดวันที่ของวันที่สร้างงานลงบนผืนผ้าใบ โดยใช้รูปแบบภาษาตามสถานที่ที่ตนอยู่ในวันนั้น งานแต่ละชิ้นดูเรียบง่าย แต่เมื่อดำเนินต่อเนื่องเป็นเวลาหลายทศวรรษ ผลงานดังกล่าวกลายเป็นการติดตามความสัมพันธ์ระหว่างวัน เวลา ชีวิต และการดำรงอยู่ (Guggenheim, 2015)

การทำซ้ำจึงไม่ได้มอบคำตอบสำเร็จรูป หากทำให้คำถามเกี่ยวกับการมีอยู่ของมนุษย์ปรากฏอย่างต่อเนื่อง การตั้งคำถามในงานวิจัยเชิงศิลปะจึงมีใช้ขั้นตอนที่เกิดขึ้นก่อนเริ่มทำงาน แต่เป็นสิ่งที่ดำเนินไปพร้อมกับการสร้างงานเสมอ

10.8.4 ความไม่แน่นอนคือพื้นที่ของการค้นพบ

Uncertainty Is a Space of Discovery

ในระบบความรู้แบบดั้งเดิม ความไม่แน่นอนมักถูกมองว่าเป็นสิ่งที่ต้องควบคุมหรือกำจัด แต่ในการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย ความไม่แน่นอนอาจเป็นเงื่อนไขที่ทำให้การค้นพบเกิดขึ้นได้ การทำงานโดยไม่ทราบผลลัพธ์ล่วงหน้าเปิดโอกาสให้สิ่งที่ไม่คาดคิดปรากฏ และทำให้ศิลปินต้องเรียนรู้จากสถานการณ์จริง

โทมัส ซาราเซโน (Tomás Saraceno) และเครือข่ายแอโรซีน (Aerocene) พัฒนาโครงการที่ใช้พลังงานจากดวงอาทิตย์และอากาศในการทำให้อากาศยานลอยตัว โดยไม่พึ่งเชื้อเพลิงฟอสซิล งานดังกล่าวเชื่อมโยงศิลปะ การทดลองทางวิทยาศาสตร์ ข้อมูลบรรยากาศ และการมีส่วนร่วมของชุมชนเข้าด้วยกัน (Saraceno, n.d.)

ผลลัพธ์ของการทำงานย่อมขึ้นอยู่กับอากาศ แสง อุณหภูมิ และเงื่อนไขที่ควบคุมไม่ได้ทั้งหมด ความไม่แน่นอนในกรณีนี้จึงมีข้อบกพร่อง แต่เป็นส่วนหนึ่งของวิธีการวิจัย และเป็นเงื่อนไขที่ทำให้มนุษย์ต้องเรียนรู้ การอยู่ร่วมกับโลกที่มากกว่ามนุษย์

10.8.5 ศิลปินในฐานะผู้สร้างความเป็นไปได้ใหม่

Artists as Makers of New Possibilities

บทบาทของศิลปินนักวิจัยไม่ได้จำกัดอยู่ที่การสะท้อนโลกที่มีอยู่ หากรวมถึงการจินตนาการและทดลองกับโลกที่ยังไม่เกิดขึ้น ศิลปะสามารถเป็นพื้นที่ทดลองสำหรับความเป็นไปได้ใหม่ ทั้งในระดับการรับรู้ เทคโนโลยี สังคม และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับระบบต่าง ๆ

วาฟา บิลาล (Wafaa Bilal) ใช้ร่างกายและเทคโนโลยีเพื่อสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับระบบดิจิทัล ในโครงการ *3rdi* เขาติดตั้งกล้องดิจิทัลขนาดเล็กไว้ด้านหลังศีรษะ เพื่อบันทึกภาพอัตโนมัติอย่างต่อเนื่อง แล้วส่งภาพเข้าสู่ระบบจัดเก็บและเผยแพร่ผ่านเครือข่าย งานดังกล่าวตั้งคำถามเกี่ยวกับการเฝ้าระวัง ความทรงจำ การมองเห็น และการดำรงอยู่ในโลกที่การบันทึกข้อมูลกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน (Bilal, 2010–2011)

ศิลปินในบริบทนี้จึงไม่ใช่เพียงผู้สร้างวัตถุ หากเป็นผู้ออกแบบเงื่อนไขที่ทำให้คำถามและความรู้ใหม่สามารถเกิดขึ้นได้

กรณีศึกษา : ราฟาเอล โลซานโน-เฮมเมอร์

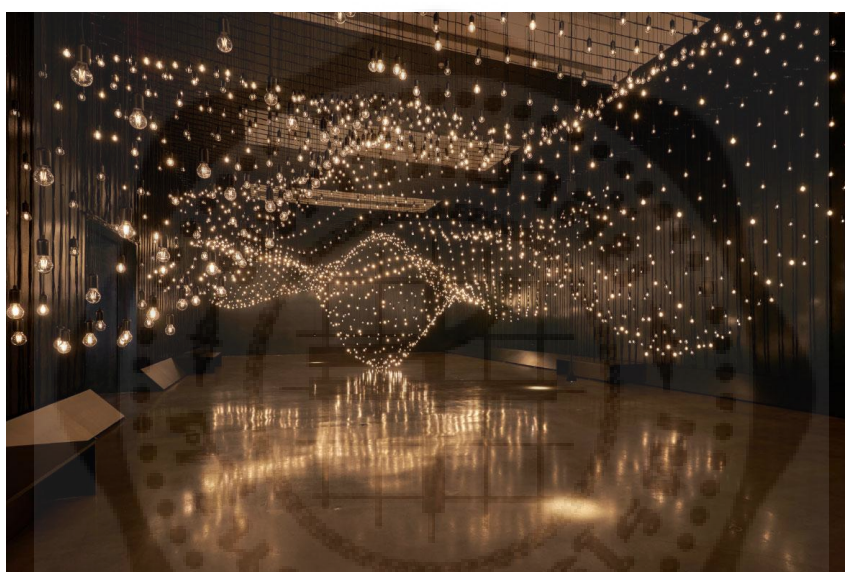
Case Study: Rafael Lozano-Hemmer

ผลงาน *33 Questions per Minute* ค.ศ. 2000 ของราฟาเอล โลซานโน-เฮมเมอร์ (Rafael Lozano-Hemmer) เป็นตัวอย่างที่สรุปแนวคิดของแกลงการณ์นี้ได้อย่างชัดเจน งานใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างคำถามจำนวนมหาศาลจากกฎไวยากรณ์และคลังคำศัพท์ แล้วนำคำถามมาปรากฏบนจอในอัตรา 33 คำถามต่อนาที ซึ่งอยู่ในระดับที่ผู้ชมยังอ่านได้ แต่แทบไม่มีเวลาคิดตอบอย่างเต็มที่ (Lozano-Hemmer, 2000)

งานชิ้นนี้ได้ให้คำตอบแก่ผู้ชม หากทำให้ผู้ชมเผชิญหน้ากับคำถามอย่างต่อเนื่อง จนเห็นทั้งข้อจำกัดของเวลา ภาษา และความสามารถของมนุษย์ในการทำความเข้าใจสิ่งที่ระบบผลิตขึ้น การตั้งคำถามจึงไม่ใช่ขั้นตอนนำไปสู่คำตอบเท่านั้น แต่เป็นพื้นที่ที่ทำให้การรับรู้ใหม่สามารถเกิดขึ้นได้

แถลงการณ์สำหรับศิลปินนักวิจัยจึงมิใช่ข้อสรุปสุดท้ายของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย หากเป็นการยืนยันว่า การวิจัยเชิงศิลปะยังคงเป็นกระบวนการที่เปิดอยู่ มันเกิดขึ้นทุกครั้งที่ศิลปินตั้งคำถามต่อสิ่งที่ดูเหมือนชัดเจน ทดลองกับสิ่งที่ยังไม่ถูกสำรวจ เปิดรับความไม่แน่นอน และสร้างพื้นที่ให้ความรู้ปรากฏในรูปแบบที่ไม่เคยมีมาก่อน

ในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ศิลปินนักวิจัยไม่ได้เพียงติดตามอนาคต หากมีบทบาทในการสร้างเงื่อนไขที่ทำให้อนาคตหลายแบบสามารถเกิดขึ้นได้



ภาพที่ 47 : ราฟาเอล โลซานโน-เฮมเมอร์ (Rafael Lozano-Hemmer)

ที่มา : สืบค้นจาก <https://macm.org/en/collections/oeuvre/pulse-room/>

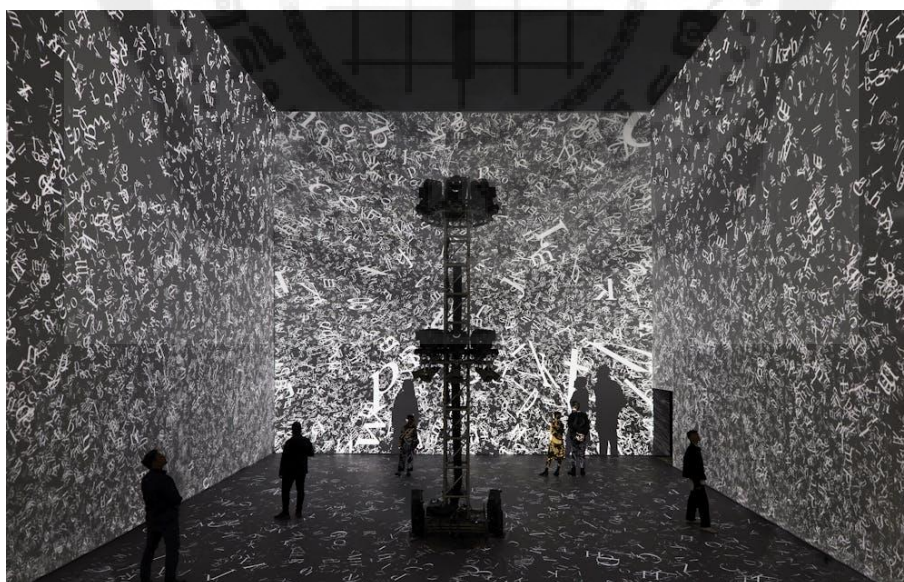
เมื่อวันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2569



ภาพที่ 48 : ราฟาเอล โลซานโน-เฮมเมอร์ (Rafael Lozano-Hemmer) 01

ที่มา : สืบค้นจาก <https://macm.org/en/collections/oeuvre/pulse-room/>

เมื่อวันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2569



ภาพที่ 49 : ราฟาเอล โลซานโน-เฮมเมอร์ (Rafael Lozano-Hemmer) 02

ที่มา : สืบค้นจาก <https://www.theguardian.com/artanddesign/2023/aug/12/rafael-lozano-hemmers-atmospheric-memory-exhibition-powerhouse-museum-sydney-things-to-do-weekend>

เมื่อวันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2569



ภาพที่ 50 : ราฟาเอล โลซานโน-เฮมเมอร์ (Rafael Lozano-Hemmer) 03

ที่มา : สืบค้นจาก https://www.linkedin.com/posts/bmw_artbasel-thei7-thisisforwardism-activity-6942777757202309120-YjQY?trk=public_profile เมื่อวันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2569

กรณีศึกษา : ราฟาเอล โลซานโน-เฮมเมอร์

Case Study: Rafael Lozano-Hemmer

ราฟาเอล โลซานโน-เฮมเมอร์ (Rafael Lozano-Hemmer) ศิลปินเม็กซิกัน-แคนาดา เกิด ค.ศ. 1967 เป็นศิลปินร่วมสมัยสำคัญที่ทำงานระหว่างศิลปะ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี โดยเฉพาะการใช้ข้อมูลชีวภาพ เซนเซอร์ เครือข่าย และระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อสร้างงานที่เปลี่ยนแปลงตามการมีอยู่และการมีส่วนร่วมของผู้ชม

ผลงานของเขาไม่ได้มีสถานะเป็นวัตถุคงที่ หากทำงานในฐานะระบบเชิงปฏิสัมพันธ์ที่ตอบสนองต่อร่างกาย ข้อมูล และพฤติกรรมของผู้เข้าร่วม งานจึงเกิดขึ้นผ่านความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ เทคโนโลยี และพื้นที่จัดแสดง มากกว่าจะเกิดจากศิลปินเพียงฝ่ายเดียว

ผลงาน *Pulse Room* ค.ศ. 2006 เป็นตัวอย่างสำคัญของแนวปฏิบัติดังกล่าว งานจัดวางประกอบด้วยหลอดไฟสีจำนวนมากที่แขวนเรียงอยู่ในพื้นที่ พร้อมอุปกรณ์ตรวจจับชีพจร ผู้ชมสามารถจับเซนเซอร์เพื่อให้ระบบบันทึกจังหวะการเต้นของหัวใจ แล้วแปลงข้อมูลนั้นเป็นแสงกะพริบของหลอดไฟดวงแรกในแถว เมื่อมีผู้เข้าร่วมเพิ่มขึ้น

จังหวะหัวใจของผู้ชมก่อนหน้าจะถูกเลื่อนต่อไปยังหลอดไฟดวงถัด ๆ ไป ทำให้พื้นที่ค่อย ๆ สะสมร่องรอยชีพจรของผู้คนจำนวนมาก

ในงานนี้ ข้อมูลไม่ได้เป็นเพียงตัวเลข หากกลายเป็นวัสดุทางศิลปะ ร่างกายไม่ได้เป็นเพียงผู้ชม หากเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการทำให้งานเกิดขึ้น และเทคโนโลยีไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือ หากเป็นเงื่อนไขที่ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ข้อมูล และพื้นที่ สามารถรับรู้ได้

Pulse Room ทำให้เห็นการเปลี่ยนแปลงสำคัญของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยในศตวรรษที่ 21 กล่าวคือ ความรู้ไม่ได้อยู่ในวัตถุเพียงอย่างเดียว แต่อยู่ในระบบ ไม่ได้อยู่ในผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ แต่อยู่ในปฏิสัมพันธ์ และไม่ได้เกิดขึ้นก่อนการสร้างงาน หากเกิดขึ้นพร้อมกับการเข้าร่วมของผู้คน

ในบริบทของบทที่ 10 ผลงานของโลซาน-เฮมเมอร์แสดงให้เห็นว่า อนาคตของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยไม่ได้จำกัดอยู่ในสตูดิโอหรือแกลเลอรี หากขยายไปสู่เครือข่ายข้อมูล ระบบอัลกอริทึม และความสัมพันธ์แบบเวลาจริงระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยี

ศิลปินจึงไม่ได้เป็นเพียงผู้สร้างวัตถุ หากเป็นผู้ออกแบบเงื่อนไขที่ทำให้ความรู้สามารถเกิดขึ้นผ่านระบบที่เปิดเปลี่ยนแปลง และตอบสนองต่อผู้คนได้ ตัวอย่างนี้ทำให้เห็นว่า อนาคตของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยไม่ได้อยู่ที่การสร้าง “ผลงาน” เพียงอย่างเดียว แต่อยู่ที่การสร้าง “สภาวะ” ที่ทำให้การรับรู้ การมีส่วนร่วม และการรู้ใหม่สามารถเกิดขึ้นได้อย่างต่อเนื่อง

รายการเอกสารอ้างอิง

Ai, W. (Director). (2017). *Human flow* [Documentary film]. AC Films; Participant Media.

Anadol, R. (n.d.). *Machine hallucinations* [Artificial intelligence-based audiovisual installation series]. Refik Anadol Studio.

Bilal, W. (2010–2011). *3rdi* [Networked photographic performance].

Buolamwini, J., & Gebru, T. (2018). Gender shades: Intersectional accuracy disparities in commercial gender classification. In S. A. Friedler & C. Wilson (Eds.), *Proceedings of the 1st Conference on Fairness, Accountability and Transparency* (Vol. 81, pp. 77–91). Proceedings of Machine Learning Research.

Cheng, I. (2015–2017). *Emissaries* [Simulation trilogy].

- Chung, S. (2024). *Body machine (Meridians)* [Robotic sculpture series].
- Cramer, F. (2015). What is “post-digital”? In D. M. Berry & M. Dieter (Eds.), *Postdigital aesthetics: Art, computation, and design* (pp. 12–26). Palgrave Macmillan.
- Crawford, K., & Paglen, T. (2021). Excavating AI: The politics of images in machine learning training sets. *AI & Society*, 36(4), 1103–1116.
- Davis, J. (1986). *Microvenus* [Genetically engineered artwork].
- Eliasson, O., & Rosing, M. (2014–2018). *Ice watch* [Public artwork].
- Friend, S. (2021). *Lifeforms* [Blockchain-based artwork].
- Ginsberg, A. D. (2019–present). *Machine auguries* [Site-specific sound and light installation series].
- Hershman Leeson, L. (1998–present). *Agent Ruby* [Interactive web artwork].
- Hsieh, T. (1978–1979). *One year performance 1978–1979 (Cage Piece)* [Performance].
- Ikedo, R. (2007–2014). *data.tron* [Audiovisual installation].
- Klingemann, M. (2018). *Neural glitch / Mistaken identity* [Generative video installation].
- Lozano-Hemmer, R. (n.d.). *Biography*.
- Lozano-Hemmer, R. (2000). *33 questions per minute* [Interactive installation].
- Lozano-Hemmer, R. (2006). *Pulse room* [Interactive installation].
- Manovich, L. (2013). *Software takes command*. Bloomsbury Academic.
- Parker, C. (1991). *Cold dark matter: An exploded view* [Installation].
- Reas, C. (n.d.). *Process* [Generative software artwork series].
- Sakamoto, R., & Takatani, S. (2023). *async-immersion 2023* [Immersive sound and video installation].
- Saraceno, T. (n.d.). *Aerocene* [Artistic research initiative].

Society for Artistic Research. (n.d.). *Research Catalogue*.

Solomon R. Guggenheim Museum. (2015). *On Kawara: Silence—Today series/date paintings*.

Spontaneous Interventions. (n.d.). *Amphibious architecture*.

Stelarc. (2006). *Ear on arm* [Biotechnological body artwork].

Stelarc. (n.d.). *Bio notes*.

Steyerl, H. (2017). *Duty free art: Art in the age of planetary civil war*. Verso.

Turrell, J. (1977–present). *Roden Crater* [Earthwork and celestial observatory].

UNESCO. (2021). *Recommendation on the ethics of artificial intelligence*.

University of the Arts Helsinki. (2024, June 20). *Honorary doctor Hito Steyerl: Outside the box*.

Walker Art Center. (n.d.). *Tino Sehgal*.

ปัจฉิมบท

การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย : ในฐานะอนาคตของความรู้

เมื่อมองย้อนกลับไปตลอดเส้นทางของหนังสือเล่มนี้ จะเห็นได้ว่า การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย (Artistic Research) มิได้เกิดขึ้นเพียงเพื่อเพิ่มพื้นที่ให้ศิลปะในระบบวิชาการ หากเกิดขึ้นเพื่อท้าทายคำถามพื้นฐานที่สุดว่า ความรู้คืออะไร และความรู้สามารถปรากฏในรูปแบบใดได้บ้าง

ตั้งแต่การฟังเสียงในภูมิทัศน์ การเดินในภาคสนาม การทำงานร่วมกับชุมชน การทดลองกับวัสดุ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล หรือแม้กระทั่งการอยู่ร่วมกับความไม่แน่นอน ทุกกระบวนการเหล่านี้เผยให้เห็นว่า ความรู้มิได้มีอยู่ล่วงหน้า หากค่อย ๆ ก่อตัวผ่านการกระทำ การรับรู้ การทดลอง และความสัมพันธ์

การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยจึงไม่ใช่เพียงการนำศิลปะมาผสมกับการวิจัย หากเป็นการเปิดพื้นที่ให้วิธีการรู้ที่หลากหลายสามารถดำรงอยู่ร่วมกันได้ แนวทางนี้ทำให้การฟังมีสถานะเทียบเท่าการเขียน การรับรู้มีสถานะเทียบเท่าการอธิบาย และประสบการณ์มีสถานะเทียบเท่าการสรุปเชิงแนวคิด

ในบริบทนี้ ศิลปินไม่ได้ทำหน้าที่เพียงสร้างผลงาน หากสร้างเงื่อนไขที่ทำให้ความรู้ใหม่สามารถเกิดขึ้น และเปิดพื้นที่ให้ผู้อื่นเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการนั้น งานศิลปะจึงมิได้เป็นเพียงผลลัพธ์สุดท้ายของการวิจัย แต่เป็นทั้งวิธีการ พื้นที่ทดลอง และรูปแบบหนึ่งของการเผยแพร่ความรู้

ในโลกที่ข้อมูลถูกผลิตอย่างรวดเร็วและกระจายตัวผ่านเครือข่าย การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยเตือนให้ตระหนักว่า การรู้ไม่ใช่เพียงการสะสมข้อมูล หากคือการเปลี่ยนแปลงวิธีที่มนุษย์อยู่กับโลก ความรู้สามารถเกิดขึ้นในความเงียบ ระหว่างการเดิน ระหว่างการฟัง หรือระหว่างการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ความรู้จึงไม่ใช่เพียงสิ่งที่ถูกบันทึก หากเป็นสิ่งที่มีชีวิตอยู่ในการปฏิบัติ

ท้ายที่สุด การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยมิได้เสนอคำตอบสุดท้าย หากเสนอท่าทีต่อการไม่รู้ ยืนยันว่าการตั้งคำถามยังคงเป็นจุดเริ่มต้นของการวิจัย และการสร้างสรรค์ยังคงเป็นวิธีหนึ่งของการทำความเข้าใจโลก

ตราใบไม้ที่มนุษย์ยังคงฟัง สังเกต ทดลอง และจินตนาการ สนามของการสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยจะยังคงเปิดอยู่เสมอ ไม่ใช่ในฐานะสาขาวิชาเท่านั้น หากในฐานะการเดินทางของการรู้ที่ไม่มีจุดสิ้นสุด

บรรณานุกรม

เอกสารภาษาไทย

- คณะกรรมการข้าราชการพลเรือนในสถาบันอุดมศึกษา. (2563). *ประกาศ ก.พ.อ. เรื่อง หลักเกณฑ์และวิธีการพิจารณาแต่งตั้งบุคคลให้ดำรงตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ รองศาสตราจารย์ และศาสตราจารย์* พ.ศ. 2563. https://www.ops.go.th/th/content_page/item/13735-2025-12-01-09-01-19
- สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. (2566, 18 มกราคม). *หนังสือ ที่ อว 0209.5/ว1137 เรื่อง การเผยแพร่ผลงานด้านสร้างสรรค์สู่สาธารณะ ศิลปะ*. https://www.ops.go.th/th/content_page/item/13735-2025-12-01-09-01-19
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2565). *รายงานการศึกษาไทย พ.ศ. 2562–2564 (Education in Thailand 2019–2021)*. <https://backoffice.onec.go.th/uploads/Book/1922-file.pdf>

เอกสารภาษาต่างประเทศ

- 303 Gallery. (n.d.). *Rirkrit Tiravanija: untitled 1992 (free)*. <https://www.303gallery.com/gallery-exhibitions/rirkrit-tiravanija2>
- 100 Tonson Foundation. (2015). *Sites of solitude/Celluloid traces*. <https://100tonsonfoundation.org/exhibition/chatchai-puipia/>
- Abramović, M. (2016). *Walk through walls: A memoir*. Crown Archetype.
- Ai, W. (Director). (2017). *Human flow* [Documentary film]. AC Films; Participant Media.
- Anadol, R. (n.d.). *Machine hallucinations* [Artificial intelligence–based audiovisual installation series]. Refik Anadol Studio. <https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations/>
- Anderson, B. (1991). *Imagined communities: Reflections on the origin and spread of nationalism* (Rev. ed.). Verso.
- Bangkok Art and Culture Centre. (2018). *A Possible Island? and The Abramovic Method* [Exhibition]. <https://www.bacc.or.th/events/12578>

- Barrett, E., & Bolt, B. (Eds.). (2007). *Practice as research: Approaches to creative arts enquiry*. I.B. Tauris.
- Belmore, R. (2021). *In violation* [Installation]. National Gallery of Canada. <https://www.gallery.ca/magazine/your-collection/rebecca-belmore-in-violation>
- Biggs, M. A. R., & Büchler, D. (2007). Rigor and practice-based research. *Design Issues*, 23(3), 62–69. <https://doi.org/10.1162/desi.2007.23.3.62>
- Bilal, W. (2010–2011). *3rdi* [Networked photographic performance]. <https://wafaabilal.com/3rdi/>
- Bishop, C. (2004). Antagonism and relational aesthetics. *October*, 110, 51–79. <https://doi.org/10.1162/0162287042379810>
- Borgdorff, H. (2012). *The conflict of the faculties: Perspectives on artistic research and academia*. Leiden University Press.
- Bourriaud, N. (2002). *Relational aesthetics* (S. Pleasance & F. Woods, Trans.). Les presses du réel.
- Broucker, B., de Wit, K., & Leisyte, L. (2015). *New public management or new public governance for the higher education sector? An international comparison* [Conference paper]. EGPA Annual Conference, Toulouse, France.
- Buolamwini, J., & Gebru, T. (2018). Gender shades: Intersectional accuracy disparities in commercial gender classification. In S. A. Friedler & C. Wilson (Eds.), *Proceedings of the 1st Conference on Fairness, Accountability and Transparency* (Vol. 81, pp. 77–91). Proceedings of Machine Learning Research. <https://proceedings.mlr.press/v81/buolamwini18a.html>
- Candy, L., & Edmonds, E. (2018). Practice-based research in the creative arts: Foundations and futures from the front line. *Leonardo*, 51(1), 63–69. https://doi.org/10.1162/LEON_a_01471
- Celant, G. (1978). *Beuys: Tracce in Italia*. Amelio Editore.

- Cheng, I. (2015–2017). *Emissaries* [Simulation trilogy]. <https://iancheng.com/emissaries>
- Chion, M. (1994). *Audio-vision: Sound on screen* (C. Gorbman, Ed. & Trans.). Columbia University Press.
- Chung, S. (n.d.). *Body machine (Meridians)* [Robotic and immersive installation]. <https://sougwen.com/>
- Chung, U. (2012). Crossing over horror: Reincarnation and transformation in Apichatpong Weerasethakul's *Primitive*. *Women's Studies Quarterly*, 40(1/2), 211–222.
- Clark, T. J. (2013). *Picasso and truth: From cubism to Guernica*. Princeton University Press.
- Collins, N., Schedel, M., & Wilson, S. (2013). *Electronic music*. Cambridge University Press.
- Cramer, F. (2015). What is “post-digital”? In D. M. Berry & M. Dieter (Eds.), *Postdigital aesthetics: Art, computation, and design* (pp. 12–26). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1057/9781137437204_2
- Crawford, K., & Paglen, T. (2021). Excavating AI: The politics of images in machine learning training sets. *AI & Society*, 36(4), 1103–1116. <https://doi.org/10.1007/s00146-021-01162-8>
- Davis, J. (1986). *Microvenus* [Genetically engineered artwork].
- Dewey, J. (1934). *Art as experience*. Minton, Balch & Company.
- DORA. (2012). *San Francisco Declaration on Research Assessment*. <https://sfdora.org/read/>
- Eliasson, O. (2007). *Take your time: Olafur Eliasson*. San Francisco Museum of Modern Art.
- Eliasson, O., & Rosing, M. (2014–2018). *Ice watch* [Public artwork]. <https://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK109190/ice-watch>
- Flowers Gallery. (n.d.). *Jakkai Siributr*. <https://www.flowersgallery.com/artists/1363-jakkai-siributr/>
- Foucault, M. (1977). *Discipline and punish: The birth of the prison* (A. Sheridan, Trans.). Pantheon Books.

- Frayling, C. (1993). Research in art and design. *Royal College of Art Research Papers*, 1(1), 1–5.
- Friend, S. (2021). *Lifeforms* [Blockchain-based artwork]. <https://lifeforms.friend.world/>
- Fuhrmann, A. (2015). Making contact: Contingency, fantasy, and the performance of impossible intimacies in the video art of Araya Rasdjarmrearnsook. *Asian Studies Review*, 39 (1), 53–68.
- Geertz, C. (1973). *The interpretation of cultures*. Basic Books.
- Ginsberg, A. D. (2019). *Machine auguries* [Sound and light installation]. <https://www.daisyginsberg.com/work/machine-auguries/>
- Govan, M., & Kim, C. (Eds.). (2013). *James Turrell: A retrospective*. Los Angeles County Museum of Art; DelMonico Books/Prestel.
- Gray, C., & Malins, J. (2004). *Visualizing research: A guide to the research process in art and design*. Ashgate.
- Haraway, D. (1988). Situated knowledges: The science question in feminism and the privilege of partial perspective. *Feminist Studies*, 14(3), 575–599. <https://doi.org/10.2307/3178066>
- Harsono, F. X. (2011). *Writing in the rain* [Video installation]. <https://fxharsono.art/exhibition/writing-in-the-rain/>
- Haseman, B. (2006). A manifesto for performative research. *Media International Australia Incorporating Culture and Policy*, 118(1), 98–106.
- Hershman Leeson, L. (1998–present). *Agent Ruby* [Interactive web artwork]. <https://www.lynnhershman.com/project/agent-ruby/>
- Hicks, D., Wouters, P., Waltman, L., de Rijcke, S., & Rafols, I. (2015). Bibliometrics: The Leiden Manifesto for research metrics. *Nature*, 520(7548), 429–431. <https://doi.org/10.1038/520429a>

- Hood, C. (1991). A public management for all seasons? *Public Administration*, 69 (1), 3–19. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9299.1991.tb00779.x>
- Hsieh, T. (1978–1979). *One year performance 1978–1979 (Cage Piece)* [Performance]. <https://www.tehchingsieh.com/oneyearperformance1978-1979>
- Ikeda, R. (2007). *data.tron* [Audiovisual installation]. <https://www.ryojiikeda.com/project/datamatics/>
- Ingold, T. (2013). *Making: Anthropology, archaeology, art and architecture*. Routledge.
- Jeremijenko, N. (n.d.). *Amphibious architecture* [Participatory environmental project]. Spontaneous Interventions. <https://www.spontaneousinterventions.org/project/amphibious-architecture/>
- Jim Thompson Art Center. (2025). *Breast Stupa Cookery and Beyond*. <https://www.jimthompsonartcenter.org/exhibitions/breast-stupa-cookery-and-beyond>
- Journal for Artistic Research. (n.d.). *Journal for Artistic Research*. <https://www.jar-online.net/>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1995). *The action research planner* (3rd ed.). Deakin University Press.
- Kester, G. H. (2011). *The one and the many: Contemporary collaborative art in a global context*. Duke University Press.
- Klingemann, M. (n.d.). *Neural glitch / Mistaken identity* [Generative artwork]. <https://quasimondo.com/>
- Krauss, R. (1979). Sculpture in the expanded field. *October*, 8, 30–44. <https://doi.org/10.2307/778224>
- LaBelle, B. (2015). *Background noise: Perspectives on sound art*. Bloomsbury Academic.
- Lenzi, I. (2024). *Power, politics and the street: Contemporary art in Southeast Asia after 1970*. Lund Humphries.
- Lozano-Hemmer, R. (2000). *33 questions per minute* [Interactive installation]. https://www.lozano-hemmer.com/33_questions_per_minute.php

- Lozano-Hemmer, R. (2006). *Pulse room* [Interactive installation]. https://www.lozano-hemmer.com/pulse_room.php
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- Manovich, L. (2013). *Software takes command*. Bloomsbury Academic.
- Mauss, M. (1973). Techniques of the body. *Economy and Society*, 2(1), 70–88. <https://doi.org/10.1080/03085147300000003>
- Merleau-Ponty, M. (1962). *Phenomenology of perception* (C. Smith, Trans.). Routledge & Kegan Paul.
- Merleau-Ponty, M. (1968). *The visible and the invisible* (C. Lefort, Ed.; A. Lingis, Trans.). Northwestern University Press.
- M+. (2024, May 14). *Apichatpong Weerasethakul: Dream and memory*. <https://www.mplus.org.hk/en/magazine/apichatpong-weerasethakul-artist-interview/>
- The Museum of Modern Art. (2010). *Marina Abramović: The Artist Is Present*. <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/964>
- The Museum of Modern Art. (2012). *Rirkrit Tiravanija: Cooking up an art experience*. <https://www.moma.org/magazine/articles/49>
- The Museum of Modern Art. (n.d.-a). *Pierre Huyghe: Untitled (Liegender Frauenakt), 2012*. <https://www.moma.org/collection/works/188588>
- The Museum of Modern Art. (n.d.-b). *Rafael Lozano-Hemmer: Pulse room, 2006*. <https://www.moma.org/collection/works/180180>
- Nath, V. (1998). *A Cambodian prison portrait: One year in the Khmer Rouge's S-21* (M. C. Nariddh, Trans.). White Lotus.
- National Gallery of Canada. (2021, November 25). *Rebecca Belmore: In violation*. <https://www.gallery.ca/magazine/your-collection/rebecca-belmore-in-violation>
- Nelson, R. (2013). *Practice as research in the arts: Principles, protocols, pedagogies, resistances*. Palgrave Macmillan.

- New Museum. (2023). *Tuan Andrew Nguyen: Radiant remembrance*. <https://www.newmuseum.org/exhibition/tuan-andrew-nguyen-radiant-remembrance/>
- Parker, C. (1991). *Cold dark matter: An exploded view* [Installation]. Tate. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/parker-cold-dark-matter-an-exploded-view-t06949>
- Pink, S. (2015). *Doing sensory ethnography* (2nd ed.). SAGE.
- Polanyi, M. (1966). *The tacit dimension*. Doubleday.
- Reas, C. (n.d.). *Process* [Generative software artwork series]. <https://reas.com/process>
- Research Catalogue. (n.d.). *Research Catalogue: An international database for artistic research*. <https://www.researchcatalogue.net/>
- Roden Crater. (n.d.). *Roden Crater*. <https://rodencrater.com/>
- Sakamoto, R., & Takatani, S. (2023). *async-immersion 2023* [Immersive sound and video installation].
- Saraceno, T. (n.d.-a). *Aerocene*. Studio Tomás Saraceno. <https://studiotomassaraceno.org/aerocene/>
- Saraceno, T. (n.d.-b). *How to entangle the universe in a spider web*. Studio Tomás Saraceno. <https://studiotomassaraceno.org/>
- Schafer, R. M. (1994). *The soundscape: Our sonic environment and the tuning of the world*. Destiny Books.
- Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Basic Books.
- Schön, D. A. (1987). *Educating the reflective practitioner*. Jossey-Bass.
- Schwab, M., & Borgdorff, H. (Eds.). (2014). *The exposition of artistic research: Publishing art in academia*. Leiden University Press.
- Silverlens. (2025). *Fractured fabric: Marina Cruz*. <https://silverlensgalleries.com/exhibitions/2025-10-04/fractured-fabric>

- Smith, H., & Dean, R. T. (Eds.). (2009). *Practice-led research, research-led practice in the creative arts*. Edinburgh University Press.
- Smith, L. T. (2012). *Decolonizing methodologies: Research and indigenous peoples* (2nd ed.). Zed Books.
- Society for Artistic Research. (n.d.). *The Research Catalogue (RC)*. <https://societyforartisticresearch.org/research-catalogue/>
- Solomon R. Guggenheim Museum. (2015). *On Kawara: Silence—Today series/date paintings*. <https://www.guggenheim.org/exhibition/on-kawara-silence>
- Stelarc. (2006). *Ear on arm* [Biotechnological body artwork]. <https://stelarc.org/>
- Stelarc. (n.d.). *Bio notes*. <https://stelarc.org/bio.php>
- Steyerl, H. (2017). *Duty free art: Art in the age of planetary civil war*. Verso.
- Sullivan, G. (2010). *Art practice as research: Inquiry in visual arts* (2nd ed.). SAGE.
- Tate. (n.d.-a). *Christian Marclay: The Clock*. <https://www.tate.org.uk/art/lists/five-ways-christian-marclays-clock-does-more-just-tell-time>
- Tate. (n.d.-b). *Joseph Beuys: 7000 Oaks*. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/beuys-7000-oaks-ar00745>
- TBA21. (n.d.). *Ernesto Neto and the Huni Kuin—Assembleia*. https://tba21.org/huni_kuni_assemblea
- Tamronglak, A. (2020). Impacts of the Thailand qualification framework–Public administration on public administration education in Thailand. *Journal of Public Affairs Education*, 26(3), 276–290. <https://doi.org/10.1080/15236803.2020.1771991>
- Turrell, J. (1977–present). *Roden Crater* [Earthwork and celestial observatory]. <https://roden-crater.com/>
- UNESCO. (2021a). *Nora, dance drama in southern Thailand*. <https://ich.unesco.org/en/RL/nora-dance-drama-in-southern-thailand-01587>

UNESCO. (2021b). *Recommendation on the ethics of artificial intelligence*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381137>

University of the Arts Helsinki. (2024, June 20). *Honorary doctor Hito Steyerl: Outside the box*. <https://www.uniarts.fi/en/articles/honorary-doctor-hito-steyerl-outside-the-box/>

University of the Arts Helsinki. (2025). *Guidelines for the Master of Fine Arts thesis project*. <https://student.uniarts.fi/guides/guidelines-for-the-master-of-fine-arts-thesis-project/>

Vogel, S. M. (2013). *El Anatsui: Art and life*. Prestel.

Walker Art Center. (n.d.). *Tino Sehgal*. <https://walkerart.org/collections/artists/tino-sehgal>

Wilson, S. (2010). *Art + science now*. Thames & Hudson.



รองศาสตราจารย์ ดร.อัยนา ญูพธานนท์
 เอกศิลปะสื่อผสม ภาควิชาทัศนศิลป์
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 คณะศิลปกรรมศาสตร์ ภาควิชาทัศนศิลป์
 114 ซอยสุขุมวิท 23, แขวงคลองเตยเหนือ, เขตวัฒนา,
 กรุงเทพฯ 10110, ประเทศไทย
 โทรศัพท์ : 08-1777-9782
 อีเมล : ina@g.swu.ac.th

การศึกษา :

- ปริญญาเอก สาขาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พ.ศ. 2553–2557
- ปริญญาโท สาขาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต พ.ศ. 2550–2552
- ปริญญาตรี สาขาจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง พ.ศ. 2546–2549
- ศ.ปวช. 1-3 วิทยาลัยช่างศิลป์ กรมศิลปากร พ.ศ. 2543 – 2545

คุณวุฒิ สาขาวิชาและสถาบันที่สำเร็จการศึกษา (เรียงจากระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และปริญญาเอก)

วุฒิการศึกษา	คุณวุฒิ/สาขาวิชา	สถาบัน	ปีที่สำเร็จการศึกษา
สธ.บ.	จิตรศิลป์	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2549
ศล.ม.	คอมพิวเตอร์อาร์ต	มหาวิทยาลัยรังสิต	2552
ศป.ด.	ทัศนศิลป์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2557

คุณวุฒิอื่น ๆ

ได้รับการรับรองสมรรถนะการสอนตามกรอบการพัฒนาอาจารย์ระดับอุดมศึกษาของประเทศสหราชอาณาจักร The UK Professional Standards Framework for Teaching and Supporting Learning in Higher Education (UKPSF) ระดับ Fellow (FHEA)

ได้รับเมื่อวันที่ 1 ธันวาคม พ.ศ. 2564

ประสบการณ์การทำงาน :

- ส.ค. 2556-ปัจจุบัน เป็นอาจารย์ประจำ สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

- มี.ค. 2555-ปัจจุบัน อาจารย์พิเศษสอนปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

- พ.ค. 2551-2555 เจ้าหน้าที่กราฟิก บริษัทบางกอกเอ็นเตอร์เม้นท์ จำกัด

(ไทยทีวีสีช่อง 3) (งานที่รับผิดชอบ Back Drop แจ้งรายการละคร ไทยเทิลรายการต่าง ๆ เช่น ยิ้มน้อยยิ้มใหญ่, ทรูฟอร์ยู, สีสันบันเทิง, โต๊ะข่าวบันเทิง, ไทยเทิลคัมค่าทุกนาทียของช่อง 3 ฉลองครบรอบปีที่ 40, ไทยเทิลละคร เช่น มุกเหลี่ยมเพชร, เอฟเฟกละคร เช่น สุพรรณิรันดร, ดาวจรัสฟ้า, เพลิงพราย, เจ้าสาวผมไม่ใช่ผี, มณีแดนสรวง, รักนี้หัวใจมีครีป เป็นต้น)

- ม.ค. 2549-เม.ย. 2551 หัวหน้าแผนกออกแบบและโฆษณา บริษัทसानฝัน คอมมูนิตี้ กรุ๊ป จำกัด (งานที่รับผิดชอบ ออกแบบโลโก้เสื้อผ้า, ป้ายโฆษณา, ใบปลิวต่าง ๆ ของบริษัท รับผิดชอบงานนิทรรศการต่าง ๆ ของบริษัท)

- ก.พ. 2547 พนักงานออกแบบโฆษณา บริษัทसानฝัน คอมมูนิตี้ กรุ๊ป จำกัด (งานที่รับผิดชอบออกแบบโลโก้, ตราของบริษัท, เขียนป้ายโฆษณา, จัดนิทรรศการต่าง ๆ ของบริษัท)

- มิ.ย. 2546 ครูสอนศิลปะทั่วไป, และสอนภาษาอังกฤษเด็กประถม, มัธยม

ประวัติส่วนตัว : เกิดวันที่ 1 สิงหาคม พ.ศ. 2527

เพศหญิง, สัญชาติไทย, เชื้อชาติไทย, ศาสนาอิสลาม, สถานภาพหย่าร้าง

สูง 160 เซนติเมตร, น้ำหนัก 50 กิโลกรัม, สุขภาพสมบูรณ์

ทักษะด้านภาษา : ภาษาไทย (ฟัง พูด อ่าน เขียน) ระดับดีมาก

ภาษาอังกฤษ (ฟัง พูด อ่าน เขียน) ระดับดี ศึกษาที่ Wall Street English

ทักษะพิเศษด้านคอมพิวเตอร์ : สามารถใช้โปรแกรม Adobe (Photoshop, After Effect, Premier Pro), Avid, Maya, Final cut, อื่น ๆ

ความเชี่ยวชาญทางวิชาการและงานสร้างสรรค์ : ประวัติศาสตร์ศิลปะ, ศิลปวิจารณ์, งานสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ : ศิลปะสื่อผสม, ภาพพิมพ์, ศิลปะประเภทวิดีโอทัศน์ (Video Art), งานวิจัยลงพื้นที่ภาคสนามชุมชน

ประวัติตำแหน่งทางวิชาการ :

วันที่รับราชการ 1 กรกฎาคม 2557

ได้รับตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาทัศนศิลป์ 8101 เมื่อวันที่ 31 พฤษภาคม พ.ศ. 2560

ได้รับตำแหน่งทางวิชาการ รองศาสตราจารย์ สาขาวิชาทัศนศิลป์ 8101 เมื่อวันที่ 10 มิถุนายน พ.ศ. 2568

ผลงานทางวิชาการ

1. บทความวิจัยตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับชาติและนานาชาติ

1.1 วิจัยเรื่อง วิดีโออาร์ต : ภาวะกดดันของการแสดงออกอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ ของมลายูปัตตานี อัยนา ญูทธานนท์. วิดีโออาร์ต : ภาวะกดดันของการ แสดงออก อัตลักษณ์ ทางชาติพันธุ์ ของมลายูปัตตานี. วารสาร อัล-อิกฮ. 7(13); 2560 เป็นเจ้าของผลงานร้อยละ 100 วารสารอัล-อิกมะฮ มหาวิทยาลัยฟาฏอนี อยู่ในฐานข้อมูลระดับ TCI กลุ่มที่ 1

1.2 วิจัยเรื่อง การจัดการพื้นที่ด้วยอาหาร "มะตะบะปูยุด" จังหวัดปัตตานี เพื่อพัฒนาอัตลักษณ์ส่งเสริมคุณค่าและสร้างมูลค่าเพิ่มทางการตลาดไปสู่การสร้างวิสาหกิจชุมชน อัยนา ญูทธานนท์. (2566). การจัดการพื้นที่ด้วยอาหาร "มะตะบะปูยุด" จังหวัดปัตตานี เพื่อพัฒนาอัตลักษณ์ส่งเสริมคุณค่าและสร้างมูลค่าเพิ่มทางการตลาดไปสู่การสร้างวิสาหกิจชุมชน, วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธนบุรี. 17(2): 1-13. เป็นเจ้าของผลงานร้อยละ 100 วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธนบุรี TCI กลุ่มที่ 1

1.3 วิจัยเรื่อง Renaissance of AI-Driven Semiotic Journey Narratives Through Visual Art: Cultural Heritage and History of Islam in Patani's Talaa Gong Fabric Patterns, Nanotechnology Perceptions 20No.5(2024) 68–80, <https://nano-ntp.com/index.php/nano/issue/view/76> เป็นเจ้าของผลงานร้อยละ 100 วารสาร Nanotechnology Perceptions SCOPUS Q4

2. บทความที่ได้รับการตีพิมพ์ฉบับเต็มจากการประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ

2.1 วิจัยเรื่อง Video Art: Psychological Status of Orphans from the Unrest in the Three Southern Thai Provinces

Reto Mustikawati, editor, Transdisciplinary Creative and Art Studie Form Asia Pacific Perspective, Video Art: Psychological Status of Orphans from the Unrest in the Three Southern Thai Provinces.

Proceeding of the 3rd International Conference for Asia Pacific Arts Studies; 2015 Oct 20-21; Yogyakarta, Indonesia

2.2 วิจัยเรื่องการศึกษาเรื่องเล่าจากความทรงจำในร้านน้ำชาพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ เพื่อสร้างสรรค์งานวิดีโออาร์ต

อ.ดร. ถนอม ชำคิตี, อ.ดร. ชาดิชา มุกสง, อ.ดร. นันทนุช อุตมละมูล, สุรเชษฐ์ สุขลาภกิจ, บรรณาธิการ , การศึกษาเรื่องเล่าจากความทรงจำในร้านน้ำชาพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ เพื่อสร้างสรรค์งานวิดีโออาร์ต. เปิดโลกสุนทรีย์ในวิถีมนุษยศาสตร์.

Proceeding การประชุมวิชาการระดับชาติ เวทีวิจัยมนุษยศาสตร์ไทย ครั้งที่ 11; 2560 กันยายน 8-9; กรุงเทพมหานคร, ประเทศไทย.

2.3 Reto Mustikawati, editor, Technologies of art, Video Art “Bannangsata: Women’s Suppression”.

Proceeding of the 5rd International Conference for Asia Pacific Arts Studies; 2017 Oct 17; Yogyakarta, Indonesia

3. นำเสนอผลงานวิชาการ

3.1 Syntopia Symposium Art and Design The 1th International Symposium “Vortex of Silence” นำเสนอผลงานกลุ่ม A วันที่ 25 กรกฎาคม 2566 เวลา 13:00–16:00 น. ณ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

3.2 Syntopia Symposium Art and Design The 2nd International Symposium

“ตะลึงงัน: ความเป็นมนุษย์ กับ อมนุษย์” นำเสนอผลงานกลุ่ม A 17 กรกฎาคม 2567 14:30–16:00 น. ณ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ทุนวิจัยที่ได้รับ

ลำดับ	ชื่อโครงการวิจัย	แหล่งทุน	ปีงบประมาณที่ได้รับทุน	การปิดทุนวิจัย
1	ภาวะหลังการสูญเสียจากเหตุการณ์ความไม่สงบในจังหวัดนราธิวาส	คณะศิลปกรรมศาสตร์	2557	นำเสนอเวทีนานาชาติ Indonesia
2	สภาวะจิตใจของเด็กกำพร้าจากเหตุ การณ์ความไม่สงบในจังหวัดชายแดนใต้	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	2558	นำเสนอเวทีนานาชาติ Indonesia

ลำดับ	ชื่อโครงการวิจัย	แหล่งทุน	ปีงบประมาณ ที่ได้รับทุน	การปิดทุนวิจัย
3	ภาวะกดดันของการแสดงออก อัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของมลายู ปาตานี	คณะศิลปกรรมศาสตร์	2558	ปิดทุนวิจัยด้วย เล่มฉบับ สมบูรณ์และ ตีพิมพ์ใน วารสารฐาน TCI 1
4	มนุษย์มลทินที่ถูกตีตราจากเหตุการณ์ ความไม่สงบใน 3 จังหวัด ชายแดนใต้ ผ่านการสร้างสรรค์งานวิดีโออาร์ต	มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ	2559	แสดงผลงาน สร้างสรรค์ที่ Gwangju Biennale 2018
5	ประวัติศาสตร์เรื่องเล่าจากร้านน้ำชา ศึกษาเรื่องเล่าจากความทรงจำใน ร้านน้ำชา พื้นที่สามจังหวัดชายแดน ภาคใต้ เพื่อสร้างสรรค์ งานวิดีโออาร์ต	คณะศิลปกรรมศาสตร์	2560	แสดงผลงาน สร้างสรรค์ที่ Laos 2019
6	เรื่องเล่าชาติพันธุ์มลายูปาตานี : ความหลากหลายทางศิลปวัฒนธรรม	คณะศิลปกรรมศาสตร์	2560	ปิดทุนวิจัยด้วย เล่มฉบับ สมบูรณ์
7	ผู้หญิงกับภาวะทนทุกข์ทรมานทางด้าน จิตใจในพื้นที่ 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ ภายใต้การแสดงผลงานสร้างสรรค์ วิดีโออาร์ต	มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ	2561	ปิดทุนวิจัยด้วย เล่มฉบับ สมบูรณ์

ลำดับ	ชื่อโครงการวิจัย	แหล่งทุน	ปีงบประมาณ ที่ได้รับทุน	การปิดทุนวิจัย
8	การพัฒนาและสร้างสรรค์ศิลปะ วิถีทัศน์กับการมีส่วนร่วมกับพื้นที่ ชุมชน : คอกลอกาเว จ.นราธิวาส	คณะศิลปกรรมศาสตร์ (ปิดทุนวิจัยด้วยเล่ม ฉบับสมบูรณ์และ นำเสนอผลงาน สร้างสรรค์ระดับ นานาชาติงาน BAB2020)	2561	แสดงผลงาน สร้างสรรค์ใน งาน Bangkok Art Biennale 2020
9	กระบวนการสร้างการมีส่วนร่วมของ พื้นที่ชุมชนผ่านอัตลักษณ์ท้องถิ่นปยุต	คณะศิลปกรรมศาสตร์	2564	ปิดทุนวิจัยด้วย เล่มฉบับ สมบูรณ์และ ตีพิมพ์ใน วารสารฐาน TCI 1
10	ศิลปะวิถีทัศน์ : วิถีวัฒนธรรมจาก ร่องรอยและความเชื่อมโยงทาง ประวัติศาสตร์อิสลามสู่พื้นที่รัฐปัตตานี ผ่านลวดลายผ้าร่วมสมัย “ตะละกง”	คณะศิลปกรรมศาสตร์	2566	ปิดทุนวิจัยด้วย SCOPUS Q4
11	มลายูบาเกาะ : การออกแบบ ลวดลายอัตลักษณ์จากเส้นสายลาย น้ำแสนแซบ Malayu Ba-Kao: Identity Pattern Design Inspired by the Fluid Lines of Khlong Saen Saeb	คณะศิลปกรรมศาสตร์	2568	อยู่ระหว่างการ ปิดวิจัย โดยรอ การตีพิมพ์ SCOPUS

หนังสือ ตำรา และเอกสารประกอบการสอน:

เล่มที่ 1 หนังสือ ภาคนาม (รบ) กับกระบวนการสร้างวิดีโออาร์ต In making: (Battle) field (ได้รับทุนการตีพิมพ์จากคณะศิลปกรรมศาสตร์ ปีงบประมาณ 2565)

เล่มที่ 2 เอกสารประกอบการสอน รายวิชา VA312 คอมพิวเตอร์อาร์ต (ได้รับทุนการตีพิมพ์จากคณะศิลปกรรมศาสตร์ ปีงบประมาณ 2565)

เล่มที่ 3 หนังสือ ทศศิลป์วัฒนธรรม กับผู้หญิงนอนเปล (ได้รับทุนการตีพิมพ์จากคณะศิลปกรรมศาสตร์ ปีงบประมาณ 2566)

เล่มที่ 4 ตำรา ศิลปะวิจารณ์เยี่ยมหมา ด้วยการเขียนวิจารณ์ศิลปะอย่างแมว (ได้รับทุนวิจัยตีพิมพ์จากคณะศิลปกรรมศาสตร์ ปีงบประมาณ 2567)

เล่มที่ 5 Artistic Research การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย (ได้รับทุนวิจัยตีพิมพ์จากคณะศิลปกรรมศาสตร์ ปีงบประมาณ 2569)

เล่มที่ 6 Sound Art ศิลปะเสียงกับห้วยขาแข้ง (ได้รับทุนวิจัยตีพิมพ์จากคณะศิลปกรรมศาสตร์ ปีงบประมาณ 2570)

ประวัติการแสดงผลงานและการได้รับทุนสนับสนุนด้านงานสร้างสรรค์ในระดับชาติและนานาชาติ

ครั้งที่ 1 แสดงผลงานสร้างสรรค์ ณ จังหวัดน่าน ในงาน “IMAGINASIA”

วันที่ 4-6 มีนาคม 2556

ชื่อผลงาน VIDEO ART : MY FEAR MY EVERYDAY

ครั้งที่ 2 ร่วมแสดงผลงานนิทรรศการ “Non-Being by itself” by Kamin Lertchaiprasert

ร่วมด้วยนักวัฒนธรรม และศิลปินรุ่นใหม่ ในหัวข้อบุคคลที่ประทับใจ

ณ หอศิลป์จามจุรี ชั้น 7 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วันที่ 28 มีนาคม-18 พฤษภาคม 2556

ชื่อผลงาน VIDEO ART : MY FEAR MY EVERYDAY

ครั้งที่ 3 แสดงงานผลงานสร้างสรรค์ ในงาน “Imagi Asia International Workshop” by Matsu County Government & National, Chengchi University, Taiwan

วันที่ 20-24 มิถุนายน 2556

ผลงานชื่อ VIDEO ART: MY FEAR MY EVERYDAY

ครั้งที่ 4 จัดแสดงผลงานสร้างสรรค์ ณ หอศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ
วันที่ 26–28 สิงหาคม 2556

ผลงานชื่อ VIDEO ART: MY FEAR MY EVERYDAY

ครั้งที่ 5 ร่วมแสดงในโครงการสัมมนา “อีรามา อัสลี : สื่อความหวังจากบทเพลง นกพิราบขาว”

ณ อาคารศิลปวัฒนธรรม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วันที่ 28 มีนาคม–18 พฤษภาคม 2556

ผลงานชื่อ VIDEO ART: MY FEAR MY EVERYDAY

ครั้งที่ 6 Exhibition title: Faith Tales: New Media Art for Thailand

at ADM GALLERY–NTU Singapore (ADM gallery is part of National technology University)

Curator : Loredara Pazzini วันที่ 28 มีนาคม–18 พฤษภาคม 2556

ผลงานชื่อ VIDEO ART: MY FEAR MY EVERYDAY

ครั้งที่ 7 ร่วมแสดงผลงาน “THESIS EXHIBITION”

ณ หอศิลป์วัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

วันที่ 28 มีนาคม–18 พฤษภาคม 2556

ผลงานชื่อ VIDEO ART: MY FEAR MY LIFE

ครั้งที่ 8 แสดงผลงาน ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

วันที่ 25 พฤศจิกายน 2557

ผลงานชื่อ VIDEO ART: MY FEAR MY EVERYDAY

ครั้งที่ 9 ร่วมแสดงผลงานในงานชื่อ “DFA doctor of fine arts” at Faculty of fine arts,
Srinakharinwirot University วันที่ 26 มิถุนายน 2557–1 กรกฎาคม 2557

ผลงานชื่อ Video Art: Psychological Status of Orphans from the Unrest in the Three Southern
Thai Provinces

ครั้งที่ 10 ร่วมแสดงผลงาน ณ สมาคมฝรั่งเศส

วันที่ 29 พฤษภาคม 2559

ผลงานชื่อ วิดีโออาร์ต : ภาวะกดดันของการแสดงออกอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของมลายู ปาตานี (MY PATANI)

ครั้งที่ 11 แสดงผลงาน ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

พ.ศ. 2558

ผลงานชื่อ VIDEO ART: MY FEAR MY LIFE

ครั้งที่ 12 แสดงผลงานและนำเสนอผลงานประชุมทางวิชาการ Thai Humanities Research Forum 2017

“Exploring Aesthetic Dimensions in the Humanities” At Srinakharin University, Thailand

วันที่ 8-9 กันยายน 2560

ผลงานชื่อ Case Study From Memory At The Tea Shops In Three Southern Thai Provinces Of Thailand To Create Video Art

ครั้งที่ 13 ร่วมแสดงผลงานในงานชื่อ "Khonkaen Manifesto 2018", GF. Building, Khonkaen, Thailand 2018

ผลงานชื่อ ประวัติศาสตร์ร้านน้ำชา TEA HOUSE

ครั้งที่ 14 ร่วมแสดงผลงานในงานชื่อ "Khonkaen Manifesto On The Move to Vientiane" , Loas, 2018

พฤศจิกายน 2018

ผลงานชื่อ ประวัติศาสตร์ร้านน้ำชา TEA HOUSE

ครั้งที่ 15 ได้คัดเลือกให้ร่วมแสดงผลงานในงาน “PATANI SEMASA” An Exhibition on Contemporary Art from the Golden Peninsula at MAIIAM Contemporary Art Museum

19 July 2017–14 February 2017

ผลงานชื่อ Video Art: The Stigmatic Victim

ครั้งที่ 16 นำเสนอผลงานในเวทีวิชาการและแสดงผลงานในงาน The 5rd International Conference for Asia Pacific Arts Studies (ICAPUS) “Technologies of art” Graduate School of Indonesia Institute of the Arts Yogyakarta (ISI), Yogyakarta, Indonesia

วันที่ 17 October 2017

ผลงานชื่อ Video Art “Bannangsata: Women’s Suppression”

ครั้งที่ 17 Asian Political and International Studies Association (ASEAN) APISA 11th, ANNUAL CONGRESS FOR 2017, 50 years of Asean conference, AMIDST CONTEMPORARY CHALLENGES: Human Security, Conflict Resolution, Connectivity and Democratization, At Naresuan University, Pisanulok, Thailand วันที่ 20-21 OCT 2017

ผลงานชื่อ Video Art: The Reflection of the Stigmatic Victims of the Insurgencies, 2017

ครั้งที่ 18 ได้คัดเลือกให้ร่วมแสดงผลงาน At Kuala Lumpur, Malaysia

วันที่ 25 March 2018

ผลงานชื่อ Video Art: The Reflection of the Stigmatic Victims of the Insurgencies, 2017

ครั้งที่ 19 ได้รับคัดเลือกให้ร่วมแสดงผลงานในงาน Gwangju Biennale 2018 (111 Biennale-ro, Buk-gu 500-845 Gwangju, South Korea) วันที่ September 7–November 11, 2018

ผลงานชื่อ Video Art: The Reflection of the Stigmatic Victims of the Insurgencies, 2017

ครั้งที่ 20 ได้รับคัดเลือกให้ร่วมแสดงผลงานในงาน Jogja Biennale 2019

วันที่ 20 October-30 November

ผลงานชื่อ Video Art: Camouflage Hijab, 2019

ครั้งที่ 21 ร่วมแสดงผลงานในงาน นิทรรศการสาขาทัศนศิลป์ประจำปี พ.ศ.2563

วันที่ 16-28 มิถุนายน 2563

ผลงานชื่อ Personal Distancing ระยะห่าง ระยะเหิน

ครั้งที่ 22 ร่วมแสดงผลงาน ในงานชื่อ "Ubon Agenda 2020" จังหวัดอุบลราชธานี, 2020
ผลงานชื่อ ประวัติศาสตร์ร้านน้ำชา TEA HOUSE

ครั้งที่ 23 ได้รับคัดเลือกและได้รับทุนให้ร่วมแสดงผลงานในงาน Bangkok Art Biennale 2020
วันที่ 30 ตุลาคม-15 กุมภาพันธ์ 2564
ผลงานชื่อ VideoArt: Harmonimilitary, 2020

ครั้งที่ 24 ได้ร่วมแสดงผลงานในนิทรรศการชื่อ “Distancing”, นิทรรศการสาขา ทศศิลป์ประจำปี
พ.ศ. 2564
วันที่ 16-31 มิถุนายน 2564
ผลงานชื่อ (ฉายซ้ำ) "Harmonimilitary"

ครั้งที่ 25 ได้รับคัดเลือกและได้รับทุนให้ร่วมแสดงในงานแสดงนิทรรศการศิลปะ KRF 2020 ประเทศ
เกาหลีใต้
วันที่ 28 พฤศจิกายน 2564
ผลงานชื่อ Harmonimilitary

ครั้งที่ 26 ได้รับการคัดเลือกมอบทุนและให้ร่วมแสดงผลงานในงานชื่อ Sound of X (Project 2nd)
จากสถาบันเกอเธ่
จัดแสดงผ่านช่องทาง YouTube
ผลงานชื่อ “Vortex of silence” 2021

ครั้งที่ 27 ได้รับคัดเลือกให้ได้รับทุนและร่วมแสดงผลสร้างสรรค์ศิลปกรรม ศิลป์ พีระศรี ครั้งที่ 21 ผลงาน
ชื่อ ศิลปะวิถีทัศน์ : “ภาษาเปาะเด” ประวัติศาสตร์เรื่องเล่าจากลูกหลานตะเอยะห์ลี สู่ “มะตะบะ”
จัดแสดงระหว่างวันที่ 21 กรกฎาคม-2 กันยายน 2566 และมีพิธีเปิดในวันศุกร์ที่ 21 กรกฎาคม 2566
เวลา 17.00 น. ณ หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ

ครั้งที่ 28 นำเสนองานสร้างสรรค์ The 12th International Arts & Design Symposium; Work in
Progress “The Devil is in The Details” Work in Progress Exhibition : 7-11 MAY 2024 >
10:00-19:30 at Slowcombo, Samyan, Soi Chula48-50, Bangkok, Thailand

ครั้งที่ 29 The 13th International Arts & Design Symposium: Work in Progress “BANI World”

The symposium is hosted by Council of Arts and Design Deans of Thailand (CADDT), The Association of Siamese Architects under the Royal Patronage (ASA), The Royal Photographic Society of Thailand and Thai Graphic Designers Association (ThaiGa); operated by the Faculty of Digital Arts, College of Design, and the Faculty of Architecture Rangsit University.

Echoes of Patani A.I. – เสียงสะท้อนแห่งปัตตานี : ความทรงจำ AI ประกอบสร้าง

5-9 พฤษภาคม 2568

ครั้งที่ 30 แสดงผลงานศิลปะระดับชาติ ในนิทรรศการร่วมสมัย Encountering Image Visual Art SWU Art Exhibition 2025 วันที่ 4-25 กรกฎาคม 2568 ณ ห้องจัดแสดงนิทรรศการหมุนเวียนอาคาร 6 พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หอศิลป์ ถนนเจ้าฟ้า กรุงเทพมหานคร

ผลงานชื่อว่า Amormemory ประกอบไปด้วย ประติมากรรมจัดวาง ขนาดโดยประมาณ สูง 170 ซม. กว้าง 100 ซม. (Installation Art), ศิลปะวีดิทัศน์ ความยาว 9 นาที (Video Art), ดิจิทัลซาวด์สเคป (Digital Soundscape), การเย็บผ้าและการสร้างโครงชุดจากวัสดุผสม โขโลหะและผ้าตาลางสีดำ ภาพวาดสีอะคริลิก 9 ชิ้น ขนาด 18 x 90 ซม. www.youtube.com/@thenananashow >>> Amormemory

ครั้งที่ 31 The 14th International Arts & Design Symposium 2025, ‘Work in Progress – Synthesis: Aesthetics.’

The creative work titled "Fluid Lines of Memory: Saen Saeb in Temporal Layers"

Online Exhibition 15 ธันวาคม 2568 จนถึงปัจจุบัน

<https://workinprogress-symposium.design>

ครั้งที่ 32 เข้าร่วมจัดแสดงในโครงการนิทรรศการ 2025 China-Thailand International Artist Exchange Exhibition ด้วยมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญได้จัดโครงการนิทรรศการศิลปกรรม 2025 China-Thailand International Artist Exchange Exhibition

ในระหว่างวันที่ 10 ตุลาคม-9 พฤศจิกายน พ.ศ. 2568 ณ Hebei Academy of Fine Arts, Shijazhuang ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน และในวันที่ 17 มกราคม-16 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569 ณ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ วิทยาเขตสุวรรณภูมิ โครงการดังกล่าว เป็นความร่วมมือในการจัดแสดงผลงานศิลปกรรมของศิลปินคณาจารย์จาก 5 มหาวิทยาลัยของไทย ประกอบด้วย มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ, มหาวิทยาลัยศิลปากร, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ กับผลงานศิลปกรรมของศิลปินคณาจารย์จาก 5 มหาวิทยาลัยของประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน

ภัณฑารักษ์คือ เจว ไฮ่ฟู จัดขึ้นเนื่องในวาระครบรอบ 50 ปี ความสัมพันธ์ทางการทูตระหว่างจีน-ไทย

ครั้งที่ 33 แสดงผลงาน SWU Night

รางวัลหรือเกียรติคุณที่เคยได้รับจากภายนอก

1. ได้รับโล่และเกียรติบัตร จากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จังหวัดกรุงเทพมหานคร ในงานวันรำลึกครูประสม (ศาสตราจารย์ รังสิโรจน์) วันที่ 5 พฤศจิกายน พ.ศ. 2563 “เป็นผู้ทำคุณงามความดี และคุณประโยชน์ สร้างชื่อเสียงที่ดีต่อคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ โดยผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อันธิกา สวัสดิ์ศรี คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์”

2. ได้รับเชิดชูเกียรติเป็นนิสิตดีเด่น ศิษย์เก่าดีเด่น คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 29 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2567 เนื่องในวาระเฉลิมฉลองครบรอบ 40 ปี แห่งการสถาปนาคณะศิลปกรรมศาสตร์

การเข้าชมวิดีโออาร์ต, แนวคิดอื่น ๆ และช่องทางการติดต่อ

Page's Facebook: Video art by I-na, Facebook: I-na Phuyuthanon

IG: The1984space

YouTube: The 1984 Space by I-NA

Website: www.inaphuyut.com

E-mail: the1984space@gmail.com

Line's ID: nananashow

การสร้างศิลปะผ่านกระบวนการวิจัย

หนังสือเล่มนี้เสนอว่า ศิลปะมิใช่เพียงการแสดงออก หากคือ กระบวนการสร้างความรู้รูปแบบหนึ่ง — ความรู้ที่อาจไม่อยู่ในภาษา แต่อยู่ในร่างกาย เสียง ประสบการณ์ และการกระทำ

Artistic Research - สำรวจการเปลี่ยนผ่านจาก Practice-based สู่กระบวนการทัศน์ของ **Artistic Research** ในระดับสากล พร้อมทั้งตั้งคำถามต่อญาณวิทยาแบบดั้งเดิม และระบบประเมินคุณภาพทางวิชาการที่วัดค่าเพียงเชิงปริมาณ

หนังสือครอบคลุมตั้งแต่

- ญาณวิทยาของความรู้เชิงศิลปะ (Tacit/Embodied/Sensory Knowing)
- วิธีวิทยาที่ไม่เป็นเส้นตรงและการทดลองเชิงสร้างสรรค์
- Exposition และการเผยแพร่งานศิลปะในฐานะ argument
- การทำงานภาคสนามกับชุมชน ความทรงจำ และภูมิทัศน์
- การวิจัยผ่านเสียง ร่างกาย และประสาทสัมผัส
- เกณฑ์คุณภาพ ความเข้มข้น และความเป็นต้นฉบับในงานศิลปะ
- บริบทไทยและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
- อนาคตของศิลปินนักวิจัยในโลก AI และหลังดิจิทัล

นี่คือหนังสือสำหรับ ศิลปิน นักศึกษา นักวิจัย และสถาบันศิลปะ ที่ต้องการเข้าใจว่า “**การสร้างสรรค์**” สามารถเป็น “**การวิจัย**” ได้อย่างไร

และศิลปะสามารถเป็นพื้นที่ผลิตความรู้ได้ในโลกปัจจุบันอย่างไร ■