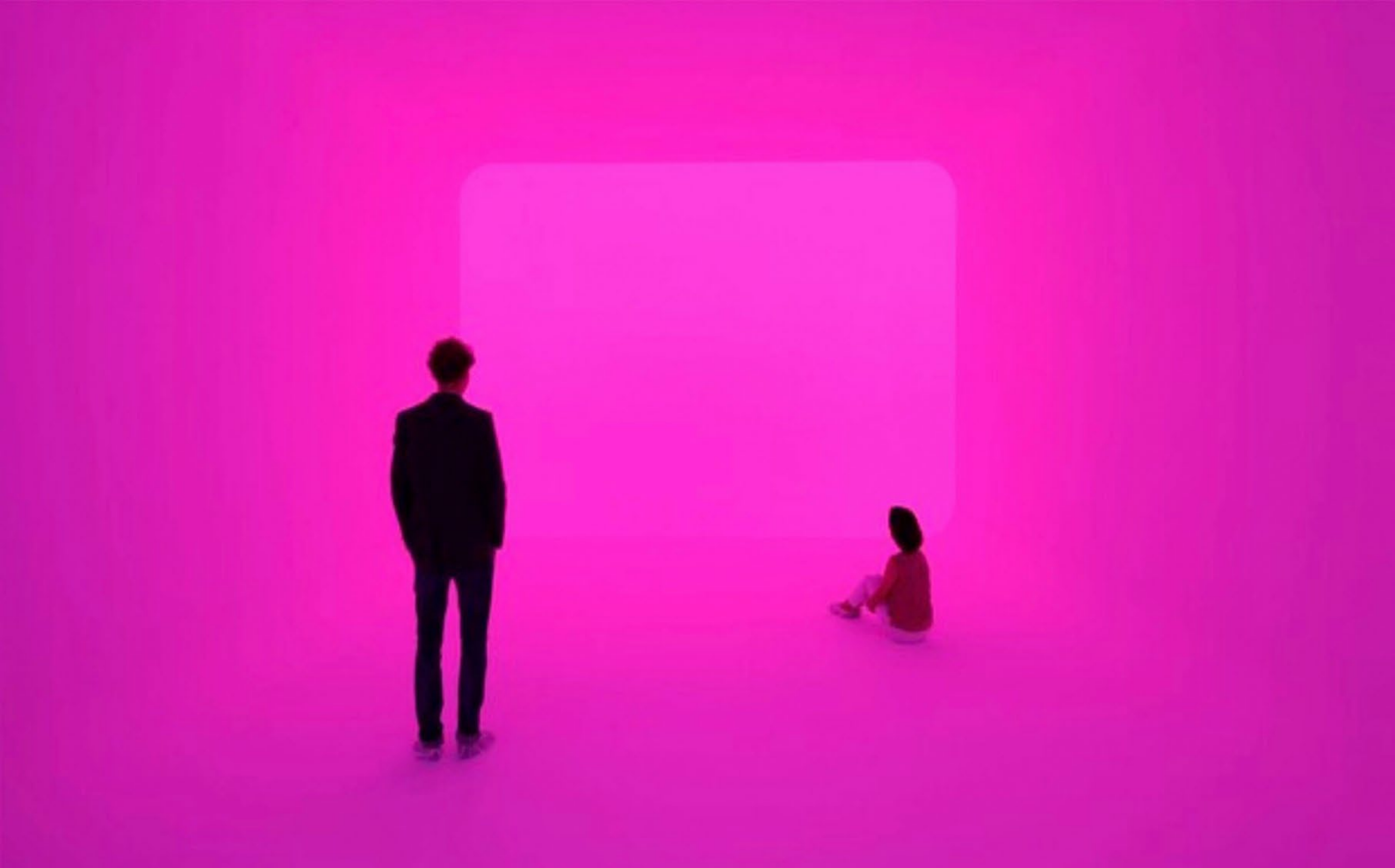




IMMERSIVE INSTALLATION ART



ศุภฤกษ์ คณิตวานันท์

Immersive Installation Art

ศิลปะว่าด้วยพื้นที่ เวลา และความจริง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภฤกษ์ คณิตวรานันท์

อิมเมอร์ซีฟ อินสตอลเลชัน อาร์ต

ศิลปะว่าด้วยพื้นที่ เวลา และความจริง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภฤกษ์ คณิตวานันท์

ชื่อหนังสือ Immersive Installation Art : ศิลปะว่าด้วยพื้นที่ เวลา และความจริง
ชื่อผู้แต่ง ศุภฤกษ์ คณิตวรานันท์

พิมพ์ครั้งแรก มกราคม พุทธศักราช 2568 จำนวน 500 เล่ม
จัดพิมพ์โดย ศุภฤกษ์ คณิตวรานันท์
พิมพ์ที่ สามเสนพิมพ์เขียว
จำนวนหน้า 252 หน้า
ราคา 349 บาท
ISBN 978-616-619-594-1

ข้อมูลทางบรรณานุกรมของหอสมุดแห่งชาติ

ศุภฤกษ์ คณิตวรานันท์.

Immersive installation art : ศิลปะว่าด้วยพื้นที่ เวลา และความจริง.-- กรุงเทพฯ : สามเสน
พิมพ์เขียว, 2568.

252 หน้า.-- (-).

1. อินสตอลเลชัน (ศิลปกรรม). I. ชื่อเรื่อง.

700

ISBN 978-616-619-594-1

ภาพประกอบ ปกหน้าบน Breathing light by James Turrell
ปกหน้าล่าง River Bed by Olafur Eliasson
ปกหลัง Abstraction and Temporal Domain by Suparirk Kanitwaranun

For
MOTHER
and
PEACE

คำนำ

ทศวรรษก่อนเข้าสู่สหัสวรรษใหม่ยุคมิลเลนเนียม (Millenium) ในปี ค.ศ. 2000 ที่การสื่อสารและเทคโนโลยีส่งผลต่อการรับรู้ของผู้คนในทุกยุคสมัย (generation) เกิดการเปลี่ยนแปลงในโลกศิลปะ ดนตรี และแฟชั่น ซึ่งช่วงเวลาดังกล่าวผู้เขียนได้เข้าเรียนคณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ในปี ค.ศ. 1991 ได้เกิดการเปลี่ยนผ่านจากเทคโนโลยีแอนะล็อก (analog) ไปสู่ดิจิทัล (digital) ที่สามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารจากโลกอินเทอร์เน็ตได้พร้อมๆ กันทั่วโลก คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยียุคดิจิทัลมีการพัฒนาไม่ต่างไปจากจินตนาการในภาพยนตร์ไซไฟ (sci – fi) โลกของศิลปะยุคหลังจากโป๊ปสวาทของดูชอมป์ (Duchamp) ที่ทุกอย่างสามารถมีความเป็นไปได้ในโลกศิลปะ การสลายชั่วลำดับขั้นทางศิลปะในแบบจารีตประเพณีที่มีมาจนถึงยุคสมัยใหม่ และเข้าสู่ความเป็นร่วมสมัย ส่งผลให้เกิดงานประเภทศิลปะการจัดวาง (Installation art) ที่ขยายพื้นที่ของการแสดงออกและการเปิดมิติของการรับรู้ในโลกศิลปะร่วมสมัย ความงามที่เกิดจากความแตกต่างทางวัฒนธรรมที่ให้ความหมายและความหลากหลายอย่างไม่มีข้อจำกัด การแสดงออกทางศิลปะร่วมสมัยได้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทั้งในแง่ของพื้นที่ เวลา และความจริง

หนังสือ อิมเมอร์ซีฟ อินสตอลเลชัน อาร์ต (Immersive installation art): ศิลปะว่าด้วยพื้นที่ เวลา และความจริง เป็นการรวบรวมเนื้อหาและมุมมองของผู้เขียนผ่านประวัติศาสตร์การเปลี่ยนแปลงในโลกศิลปะ รวมถึงความรู้และความเข้าใจที่มีต่อศิลปะร่วมสมัย โดยเริ่มจากความเป็นมาของศิลปะร่วมสมัยที่สัมพันธ์กับการเปลี่ยนแปลงของแนวคิดหลังสมัยใหม่ ซึ่งส่งผลต่อพัฒนาการทั้งแนวคิดและรูปแบบของศิลปะการจัดวาง (Installation art) และนำไปสู่การแสดงออกในผลงาน Immersive installation art ซึ่งผู้เขียนได้แบ่งบทพื้นที่ (site) เวลา (time) และความจริง (reality) เพื่อนำไปสู่บทวิเคราะห์ผลงาน Immersive installation art ซึ่งส่งผลต่อผู้ชมที่ได้ถูกเปลี่ยนท่าทางในการรับรู้และสภาพแวดล้อมของผลงานศิลปะ โดยผู้ชมสามารถรับรู้ผลงานได้มากขึ้นทั้งในด้านกายภาพและทางความคิด รวมถึงผลงานศิลปะได้เปิดเผยความจริงโดยให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ทางสุนทรียะจากการเข้าไปอยู่ในพื้นที่และเวลาที่เป็นส่วนหนึ่งของความจริงนั้น

ผู้เขียนได้เชื่อมโยงความรู้จากโลกวิชาการ มุมมองทางปรัชญากับการรับรู้ข่าวสารในโลกศิลปะและประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ซึ่งผู้เขียนหวังเป็นอย่างยิ่งว่า หนังสือเล่มนี้จะช่วยให้เกิดความเข้าใจและความสนใจในศิลปะร่วมสมัย อีกทั้งเพื่อเป็นหมุดหมายที่สำคัญในช่วงเวลาของการเปลี่ยนแปลงกับประวัติศาสตร์ศิลปะในยุคปัจจุบัน

ศุภฤกษ์ คณิตวรานันท์

8 ธันวาคม 2567

กิตติกรรมประกาศ

ผู้เขียนขอขอบคุณคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่ได้ให้โอกาสผู้เขียนในเรื่องการสนับสนุนการทำงานทางวิชาการและผลิตผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ ที่ช่วยให้ผู้เขียนได้พัฒนาศักยภาพในผลงานทางวิชาการและผลงานสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง ขอขอบคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์ คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา รองศาสตราจารย์ ปิติวรรณ สมไทย ที่เอื้อเฟื้อหนังสือศิลปะสำหรับข้อมูลในการเขียนหนังสือเล่มนี้ อีกทั้งเป็นแรงบันดาลใจในการทำงานสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ รองศาสตราจารย์ ดร.ภาณุ สรวัยสุวรรณ ที่ให้คำแนะนำในเรื่องการเขียนผลงานวิชาการ และเป็นเพื่อนร่วมงานที่สนับสนุนการทำงานมาโดยตลอด รวมถึงผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ให้คำแนะนำ เพื่อนำไปปรับแก้หนังสือเล่มนี้ให้เกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น สุดท้ายนี้ ขอกราบขอบพระคุณครูบาอาจารย์ทุกท่าน ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาให้ความรู้แก่ผู้เขียนทั้งด้านศิลปะและปรัชญา ข้อคิดและแง่มุมมองต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ในเชิงวิชาการ รวมถึงบิดามารดา และครอบครัว ที่ให้การสนับสนุนผู้เขียนมาโดยตลอด

ผู้เขียนขออุทิศความดี และประโยชน์ที่ได้จากหนังสือเล่มนี้ให้กับมารดาที่เพิ่งจากไปอย่างสงบ และหวังเป็นอย่างยิ่งว่า หนังสือเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ในการศึกษาค้นคว้าทางวิชาการหรือประกอบความรู้ความเข้าใจสำหรับผู้สนใจ ทั้งในด้านการศึกษาและแวดวงศิลปะร่วมสมัยสืบต่อไป

ศุภฤกษ์ คณิตวานันท์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

สารบัญ

หัวข้อ	หน้า
คำนำ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพ.....	จ
สารบัญตาราง.....	ท
บทที่ 1 ความเป็นมา: Immersive installation art.....	1
ศิลปะร่วมสมัยกับยุคสมัยแห่งการเปลี่ยนแปลง.....	3
แนวคิดแบบหลังสมัยใหม่กับงานศิลปะร่วมสมัย.....	15
ศิลปะร่วมสมัยกับงาน Installation art	21
ผู้ชมกับงาน Immersive installation art.....	34
บทที่ 2 พื้นที่ (site).....	45
พื้นที่ในงานศิลปะกับมุมมองทางสุนทรียศาสตร์.....	46
พื้นที่กับงาน Land art	56
พื้นที่กับการติดตั้ง.....	63
พื้นที่กับสภาพแวดล้อมในงาน Immersive installation art	69
บทที่ 3 เวลา (time).....	75
เวลาในโน้ตทัศน์ทางปรัชญา	76
เวลาในงาน New media art	87
เวลาและกระบวนการ.....	103
ระยะเวลากับความทรงจำในงาน Immersive installation art	108
บทที่ 4 ความจริง (reality).....	113
ความจริงกับความหมายทางปรัชญา.....	114
ความจริงในงาน Installation art	126
ความจริงกับผู้ชม	135
ความจริงกับประสบการณ์ใหม่ในงาน Immersive installation art	139

หัวข้อ	หน้า
บทที่ 5 บทวิเคราะห์ศิลปะว่าด้วยพื้นที่ เวลา และความจริง	145
วิเคราะห์ผลงาน Immersive installation art.....	146
พื้นที่กับงานเจมส์ เทอร์เรลล์ (James Turrell)	148
เวลาในงานเรียวกิจ อิเคดะ (Ryoji Ikeda).....	155
ความจริงกับงานโอลาเฟอร์ เอลียาสสัน (Olafur Eliasson).....	161
พื้นที่ เวลา และความจริงในงานศุภฤกษ์ คณิตวานันท์.....	168
Invisible Shadow.....	169
Continued Horizon.....	177
Abstraction and Temporal Domain	188
บทที่ 6 บทสรุปและบทส่งท้าย	199
บทสรุป.....	200
บทส่งท้าย.....	201
บรรณานุกรม	203
ดัชนี	211
ประวัติผู้เขียน	215

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 The Luncheon on the Grass	3
1.2 Pastoral Concert.....	3
1.3 Impression Sunrise	4
1.4 ผลงานโกปัสสาวะของ มาร์เซล ดูชอมป์.....	6
1.5 Guernica	7
1.6 Soft Construction with Boiled Beans	8
1.7 The Interpretation of Dreams.....	8
1.8 Full Fathom Five	9
1.9 Campbell's Soup	10
1.10 The Bicycle Wheel.....	13
1.10 L.H.O.O.Q.	13
1.12 การรื้อถอนอาคาร Pruitt-Igoe ที่เมืองเซนต์หลุยส์	16
1.13 Marlin Diptych.....	18
1.14 The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living.....	19
1.15 Balloon Dog.....	20
1.16 Sheets of Paper โดย Daniel Buren.....	22
1.17 Germania โดย Hans Haacke.....	23
1.18 Germania โดย Hans Haacke.....	23
1.19 The Matter of Time โดย Richard Serra.....	24
1.20 Forever Bicycles โดย Ai Weiwei	26
1.21 Head On โดย Cai Guo-Qiang	26
1.22 Seoul Home โดย Do-Ho Suh.....	27
1.23 A Mirror Woman โดย Kimsoja	27
1.24 อโรคยาศาลา (Arokhayasala)	29
1.25 House of Hope	29
1.26 I [love] Taxi.....	30
1.27 Happy Berlin (Free Massage)	30

ภาพที่	หน้า
1.28 Untitled (Pad thai).....	31
1.29 Untitled (Pad thai)	31
1.30 ภาพการจัดวางในนิทรรศการ “มะเร็ง” ..	32
1.31 ภาพการจัดวางในนิทรรศการ “มะเร็ง”	32
1.32 Shed the Shells.....	33
1.33 Chapel amidst entertainment.....	33
1.34 จิตรกรรมฝาผนังปูนเปียก (fresco) ใน The Villa of the Mysteries.....	35
1.35 Break Down โดย Michael Landy.....	36
1.36 Aten Reign โดย James Turrell.....	38
1.37 The Key in the Hand.....	38
1.38 Seizure	38
1.39 Spectra โดย Ryoji Ikeda.....	39
1.40 The weather project	40
1.41 The Legible City	41
1.42 The Legible City	41
1.43 Crystal Universe	42
2.1 Architectural Veduta	47
2.2 Man Drawing a Lute	48
2.3 Rosarind Krauss	49
2.4 Perimeters / Pavilions / Decoys โดย Mary Miss	49
2.5 การนิยามคำและความหมายในงานศิลปะของโรซาลิน เคราส์	50
2.6 Double Negative	51
2.7 Serial Project I (ABCD)	51
2.8 Partially Buried Woodshed	52
2.9 Observatory.....	52
2.10 Claire Bishop.....	53
2.11 Misson/Missons (How to Build Cathedrals)	54
2.12 Tropos.....	54
2.13 การโปรโมทผลงาน Land art ในรายการโทรทัศน์	57
2.14 การโปรโมทผลงาน Land art ในรายการโทรทัศน์	57

ภาพที่	หน้า
2.15 Spiral Jetty โดย Robert Smithson	58
2.16 Sun Tunnels โดย Nancy Holt	59
2.17 The Lighting Field โดย Walter de Maria	60
2.18 Time Landscape	62
2.19 Time Landscape	62
2.20 Diva โดย Juliana Notari	62
2.21 ภาพร่าง Surrounded Islands	64
2.22 Surrounded Islands	64
2.23 การติดตั้ง Surrounded Islands	64
2.24 ภาพร่าง Luminous Earth Grid	65
2.25 Luminous Earth Grid	65
2.26 20:50	66
2.27 A Transition of the Relationship between Living Feeling and Body as an Ending of Life : movable – static	67
2.28 ภาพรายละเอียดผลงาน	67
2.29 ภาพรายละเอียดผลงาน	67
2.30 การทดลองของศิลปิน	68
2.31 Infinity Mirror Room - Filled with the Brilliance of Life	69
2.32 Infinity Mirrored Room – Phalli’s Field	70
2.33 Obliteration Room	70
2.34 Atomic: full of love, full of wonder	71
2.35 the event of a thread	72
2.36 ผู้ชมได้ร่วมกิจกรรมในพื้นที่ศิลปะ	72
2.37 ผู้ชมได้ร่วมกิจกรรมในพื้นที่ศิลปะ	72
3.1 ภาพนาฬิกาขนาดเล็ก (Nuremberg Egg)	77
3.2 ภาพพิมพ์แบบนาฬิกาลูกตุ้ม (Pendulum clock)	77
3.3 Henri Bergson	78
3.4 ภาพตัวแทนความทรงจำรูปกรวย ในหนังสือ Matter and Memory	80
3.5 ภาพ nude motion study by Eadweard Muybridge	81
3.6 Gilles Deleuze	82

ภาพที่	หน้า
3.7 ภาพประกอบของการพับ (fold)	84
3.8 Mirror โดย Andrei Tarkovsky.....	85
3.9 The Persistence of Memory.....	87
3.10 Fluxus Manifesto.....	89
3.11 Flux Year Box 2.....	89
3.12 Fat Chair	90
3.13 I like America and America likes me	91
3.14 Nature-Carpets โดย Piero Gilardi.....	91
3.15 Trap โดย Pino Pascali.....	91
3.16 Untitled โดย Jannis Kounellis.....	92
3.17 Venus of the Rags โดย Pistoletto	92
3.18 TV Cello.....	94
3.19 TV Buddha	94
3.20 ผลงาน Nantes Triptych นำเสนอแบบ 3 จอ.....	95
3.21 How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File	96
3.22 How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File	96
3.23 ภาพผลงานของ John Whitney.....	98
3.24 ภาพผลงานของ John Whitney.....	98
3.25 Deep ASCII.....	99
3.26 wwwwwwwww.jodi.org.....	99
3.27 Bar Code Hotel โดย Perry Hoberman	100
3.28 Osmose โดย Char Davies.....	100
3.29 Since You Were Born โดย Evan Roth.....	101
3.30 ภาพถ่ายโดย โจเซฟ เนียปส์	103
3.31 ภาพถ่ายม้าโดย มุยบริดจ์.....	103
3.32 Time Delay Room.....	104
3.33 Time Delay Room.....	104
3.34 Minimum Monument project.....	105
3.35 Minimum Monument project.....	105
3.36 Eroding Wave.....	105

ภาพที่	หน้า
3.37 Eroding Wave	105
3.38 มงกุฎจำลอง	106
3.39 วิดีโอที่แสดงในนิทรรศการ.....	106
3.40 Play Dead, Real Time	108
3.41 Play Dead, Real Time	108
3.42 Zidane, a 21st century portrait	109
3.43 Zidane, a 21st century portrait	110
3.44 Zidane, a 21st century portrait	110
3.45 Flow	110
3.46 Flow	110
3.47 The Giver of Names.....	111
3.48 The Giver of Names.....	111
4.1 Plato	115
4.2 Plato's Cave	115
4.3 Friedrich Nietzsche.....	118
4.4 Martin Heidegger	118
4.5 Ludwig Wittgenstein	120
4.6 Roland Barthes	120
4.7 Medusa โดย Ruben	121
4.8 Jean – Francois Lyotard.....	123
4.9 Jacques Derrida	123
4.10 A Pair of Shoes โดย Van Gogh	124
4.11 One and Three Chairs	124
4.12 Atoms inside balloons โดย Katharina Grosse	128
4.13 Étant donnés โดย Marcel Duchamp	129
4.14 Étant donnés โดย Marcel Duchamp	129
4.15 ภาพร่างการติดตั้ง Étant donnés โดย Marcel Duchamp	130
4.16 Untitled (Leg)	131
4.17 The Wasteland	131
4.18 The Ballad of Trotsky.....	132

ภาพที่	หน้า
4.19 Bidibidobidiboo	132
4.20 Volks-boutique	133
4.21 Sixteen Mile of String.....	133
4.22 Red Slate Circle	134
4.23 Swimming Pool มองจากด้านบน	136
4.24 ภายใน Swimming Pool	136
4.25 Under Scan	136
4.26 Make Out, Shadow Box 8	136
4.27 Sun Force Ocean Life	137
4.28 Sun Force Ocean Life	137
4.29 ห้องเรียนประวัติศาสตร์ (ถนนราชดำเนิน)	138
4.30 ผู้ชมได้ทำภาพพิมพ์เป็นที่ระลึก	138
4.31 Magic Carpets	140
4.32 Magic Carpets	140
4.33 Magic Carpets	140
4.34 The Magic Dragon 2024	141
4.35 ผู้เขียนกับผลงานของเชอวาลิเยร์	141
4.36 ผู้ชมเข้าไปอยู่ในผลงาน	141
4.37 Rain Room.....	142
4.38 Test Site.....	143
4.39 Test Site.....	143
5.1 James Turrell.....	148
5.2 Roden Crater	149
5.3 Crater Bowl	150
5.4 Crater's Eye	150
5.5 East Portal	150
5.6 Skyspace at The University of Texas	151
5.7 The Color Inside.....	152
5.8 The Color Inside.....	152
5.9 Breathing light.....	153

ภาพที่	หน้า
5.10 Breathing light.....	153
5.11 Ryoji Ikeda	155
5.12 Test Pattern.....	156
5.13 ผู้ชมเข้าไปอยู่ในผลงาน.....	156
5.14 ผู้ชมเข้าไปอยู่ในผลงาน.....	156
5.15 The Radar	157
5.16 The Radar	157
5.17 The Radar, site-specific installation.....	157
5.18 X-Verse.....	158
5.19 X-Verse	159
5.20 X-Verse.....	159
5.21 X-Verse	159
5.22 Olafur Eliasson.....	161
5.23 Ice Watch.....	162
5.24 Ice Watch.....	162
5.25 Green river.....	162
5.26 Green river.....	162
5.27 Riverbed.....	163
5.28 ผู้ชมสามารถเดินสำรวจผลงาน	163
5.29 ผู้ชมสามารถเดินสำรวจผลงาน	163
5.30 Riverbed.....	164
5.31 Life	165
5.32 ผู้ชมสามารถเดินสำรวจผลงาน	166
5.33 ผู้ชมสามารถเดินสำรวจผลงาน	166
5.34 Life	166
5.35 Life	167
5.36 ศุภฤกษ์ คณิตวานันท์.....	169
5.37 Invisible Shadow	169
5.38 ภาพร่างแสดงการติดตั้งผลงาน Invisible Shadow	170
5.39 ภาพร่างแสดงการติดตั้งผลงาน Invisible Shadow	171

ภาพที่	หน้า
5.40 ภาพร่างแสดงการติดตั้งผลงาน Invisible Shadow	171
5.41 การติดตั้งโครงสร้างเพื่อสร้างพื้นที่ในผลงาน Invisible Shadow	171
5.42 การติดตั้งโครงสร้างเพื่อสร้างพื้นที่ในผลงาน Invisible Shadow	171
5.43 การติดตั้งแผงจอแอลอีดี (led)	171
5.44 การติดตั้งแผงจอแอลอีดี (led)	171
5.45 การทดสอบการรับสัญญาณภาพ	172
5.46 ภาพการติดตั้งผลงานที่เสร็จสมบูรณ์	172
5.47 ภาพบรรยากาศในนิทรรศการ	173
5.48 ภาพที่ปรากฏบนจอแอลอีดี (led)	174
5.49 ภาพที่ปรากฏบนจอแอลอีดี (led)	174
5.50 ภาพที่ปรากฏบนจอแอลอีดี (led)	174
5.51 ภาพที่ปรากฏบนจอแอลอีดี (led)	174
5.52 ภาพที่ปรากฏบนจอแอลอีดี (led)	175
5.53 ผู้ชมมีส่วนร่วมในการสร้างผลงานศิลปะปฏิสัมพันธ์	176
5.54 ภาพข้อมูล	178
5.55 ภาพร่าง	179
5.56 แพลนสำหรับการติดตั้ง	179
5.57 การติดตั้งโครงเหล็ก	180
5.58 การติดตั้งโครงเหล็ก	180
5.59 การติดตั้งแผงจอ led	180
5.60 การติดตั้งเสร็จสมบูรณ์	181
5.61 ภาพบรรยากาศในนิทรรศการ	182
5.62 ภาพที่ปรากฏบนจอแอลอีดี (led)	183
5.63 ผู้ชมอยู่ในพื้นที่ผลงาน	184
5.64 ผู้ชมอยู่ในพื้นที่ผลงาน	184
5.65 ผู้ชมอยู่ในพื้นที่ผลงาน	185
5.66 ผู้ชมอยู่ในพื้นที่ผลงาน	185
5.67 ผู้ชมอยู่ในพื้นที่ผลงาน	186
5.68 ผู้ชมอยู่ในพื้นที่ผลงาน	187
5.69 ภาพร่าง	189

ภาพที่	หน้า
5.70 ภาพร่าง.....	189
5.71 ภาพร่าง.....	189
5.72 ภาพร่าง.....	189
5.73 Abstraction and Temporal Domain.....	190
5.74 Abstraction and Temporal Domain.....	190
5.75 การติดตั้งเครื่องโปรเจคเตอร์.....	191
5.76 การติดตั้งเครื่องโปรเจคเตอร์.....	191
5.77 การติดตั้งผลงาน.....	191
5.78 การติดตั้งผลงาน.....	191
5.79 ผู้ชมอยู่ในพื้นที่ผลงาน.....	192
5.80 ผู้ชมอยู่ในพื้นที่ผลงาน.....	192
5.81 ผู้ชมอยู่ในพื้นที่ผลงาน.....	192
5.82 ผู้ชมอยู่ในพื้นที่ผลงาน.....	193
5.83 ผู้ชมอยู่ในพื้นที่ผลงาน.....	194
5.84 ผู้ชมอยู่ในพื้นที่ผลงาน.....	195
5.85 ภาพผลงาน.....	196
5.86 ผู้ชมอยู่ในพื้นที่ผลงาน.....	197

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
5.1 ตารางแสดงมุมมองทางปรัชญากับงาน Immersive installation art.....	146
5.2 ตารางการวิเคราะห์ผลงาน Immersive Installation Art	148

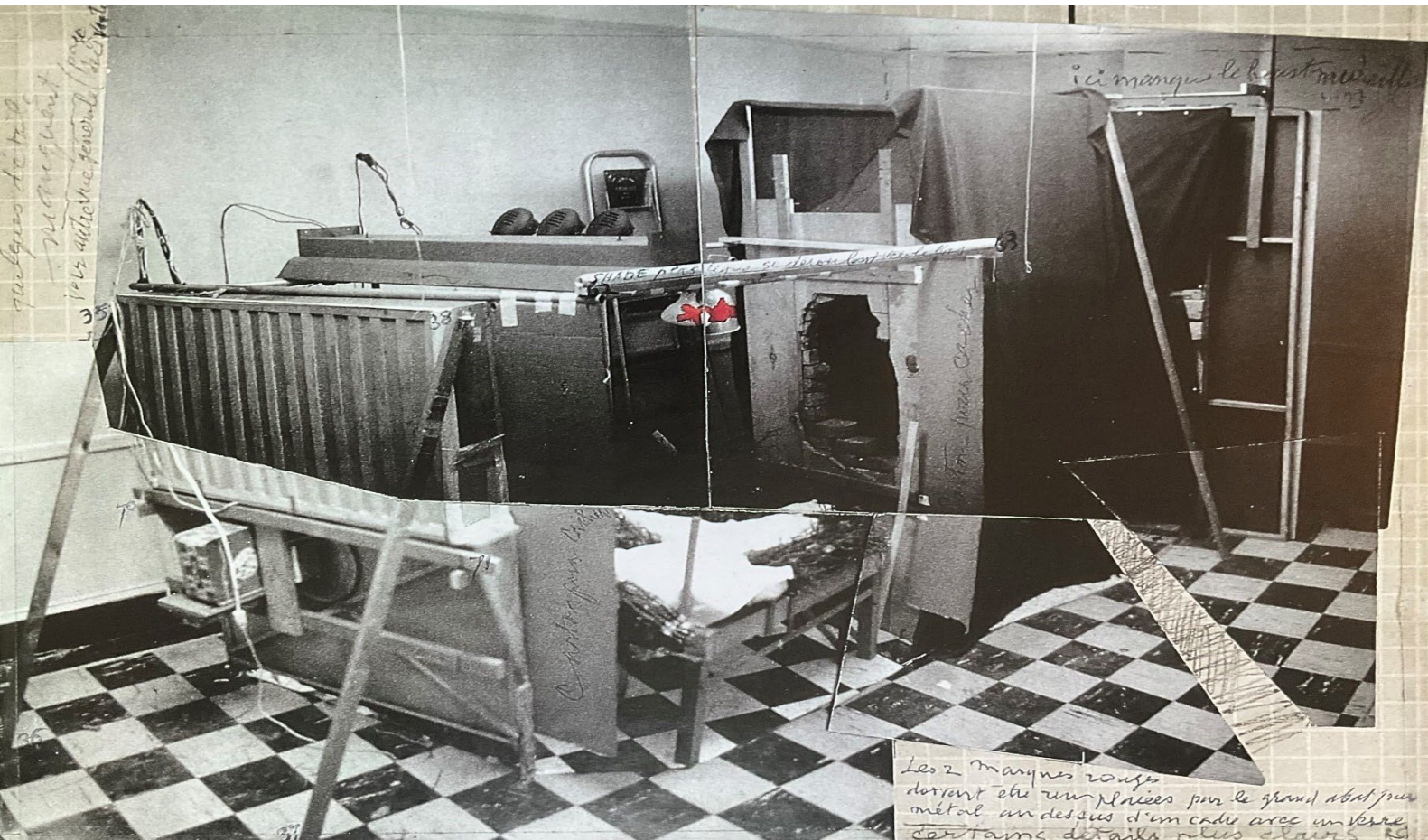


ภาพก่อนหน้า

The weather project by Olafur Eliasson

บทที่ 1

ความเป็นมา: Immersive installation art



Étant donnés by Marcel Duchamp

ศิลปะในยุคคริสต์ศตวรรษที่ 20 เริ่มจากการตั้งคำถามกับคุณค่าและความหมายของความงามในช่วงต้นศตวรรษที่เกิดขึ้นพร้อมๆ กับการล่มสลายของจักรวรรดิต่างๆ ในยุโรป ซึ่งเป็นปัจจัยในการเกิดสงครามโลกครั้งที่ 1 ส่งผลต่อเนื่องมาจนถึงงานศิลปะยุคหลังสงครามที่ข้อจำกัดและความงามทางสุนทรียศาสตร์แบบเก่าได้ถูกทำลายลง ศิลปินแสดงออกทางศิลปะด้วยรูปแบบต่างๆ หลากหลายเทคนิคและวิธีการ ความเป็นปัจเจกและตัวตนในการแสดงออกทางศิลปะเป็นสิ่งที่น่าสนใจ การเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยทางศิลปะเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ทั้งปรากฏการณ์ทางศิลปะกับข้อถกเถียงเรื่องคุณค่าและความหมายในงานศิลปะซึ่งส่งผลต่อศิลปะในยุคคริสต์ศตวรรษที่ 21 ที่ศิลปะเป็นเครื่องมือในการแสดงออกถึงวิถีชีวิต และสะท้อนความคิดของผู้คนยุคร่วมสมัยที่หลากหลายและเป็นไปได้มากกว่าที่เคยเป็น มีการใช้สื่อทางศิลปะที่สะท้อนการเปิดมิติของการรับรู้ทางประสาทสัมผัสทั้งภาพ เสียง กลิ่น รส สัมผัส และการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างอินเทอร์เน็ตที่ขยายขอบเขตของความจริง โดยการสร้างความจริงใหม่ผ่านเครือข่ายดิจิทัล และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นปัจจัยในการสร้างสรรค์

ศิลปะร่วมสมัยกับยุคสมัยแห่งการเปลี่ยนแปลง เป็นยุคที่ศิลปินตั้งคำถามกับคุณค่าและความหมายของความงาม จากต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 จนมาถึงยุคหลังสงครามที่ข้อจำกัดทางความงามและสุนทรียศาสตร์แบบเก่าได้ถูกทำลายลง ศิลปินได้แสดงออกทางศิลปะผ่านแนวคิดและมุมมองที่หลากหลายมากขึ้น มีการเปิดพื้นที่ในการนำเสนอและแสดงออกทั้งทางความคิด อารมณ์และความรู้สึกต่อปรากฏการณ์ต่างๆ ทางสังคม เกิดการเปลี่ยนถ่ายทางวัฒนธรรมที่ขยายจากพื้นที่หนึ่งไปสู่อีกพื้นที่หนึ่งผ่านงานศิลปะ แนวคิดแบบหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) ที่มีความเชื่อมโยงและสัมพันธ์กับการเปลี่ยนแปลงในศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) ทั้งในวิธีคิด รูปแบบ กระบวนการ และมีอิทธิพลซึ่งกันและกัน เป็นเหมือนการเรียนรู้ความเปลี่ยนแปลงในวัฒนธรรมที่มีความร่วมสมัยและปรับตัวอยู่ตลอดเวลา

พัฒนาการของศิลปะร่วมสมัยส่งผลต่อการแสดงออกในงานศิลปะการจัดวาง Installation art ที่การติดตั้งผลงานได้ไปเปิดเผยความจริงของสิ่งที่เคยอยู่แต่เบื้องหลังผลงานศิลปะ บริบทเรื่องเวลาและความสัมพันธ์ของพื้นที่ในงานศิลปะ การให้ความหมายกับความจริงที่มากกว่าเป็นภาพตัวแทนหรือมุมมองของศิลปิน อีกทั้งงาน Installation art ได้ขยายขอบเขตการแสดงออกไปสู่งาน Immersive installation art ที่นำเสนอความจริงใหม่ผ่านประสบการณ์ทางศิลปะแบบเต็มตัว ในแง่ของพื้นที่ เวลา และความจริงในงานศิลปะร่วมสมัย ที่การรับรู้ของผู้ชมได้ถูกเปลี่ยนท่าทาง และสภาพแวดล้อมของผลงานศิลปะที่ผู้ชมสามารถรับรู้ได้มากขึ้นทั้งในด้านกายภาพและทางความคิด ในความหมายที่ศิลปะได้เปิดเผยความจริงโดยให้ผู้ชมได้เข้าไปอยู่ในพื้นที่ และเวลาที่เป็นส่วนหนึ่งของความจริงนั้น รวมถึงการเป็นส่วนหนึ่งในความจริงใหม่ที่เกิดขึ้นจากการรับรู้ผ่านประสบการณ์ทางสุนทรียะในแบบปัจเจก

ศิลปะร่วมสมัยกับยุคสมัยแห่งการเปลี่ยนแปลง

ศิลปะสมัยใหม่ที่เกิดขึ้นในยุคคริสต์ศตวรรษที่ 19 มีการเปลี่ยนแปลงในหลายช่วงเวลาอย่าง ในปี ค.ศ. 1863 เหตุการณ์ที่ซาลง เดส์ เรอฟูเซ่ (Salon des Refuses) นิทรรศการผลงานศิลปะที่ถูกปฏิเสธจากซาลง (Salon) สถานที่จัดแสดงภาพในเมืองปารีส ประเทศฝรั่งเศส มีผลงานของศิลปินอย่าง กุสตาฟว์ กูร์แบ (Gustave Courbet), เอดูอาร์ด มาเนต์ (Edouard Manet), กามีย์ ปิซาโร (Camille Pissaro), อองตวน ชินเทรย (Antoine Chintreuil) เป็นต้น ซึ่งเหตุการณ์นั้นผลงานที่ได้รับ การกล่าวขานมากเป็นภาพผลงานชื่อว่า The Luncheon on the Grass ของมาเนต์ (Manet) ได้ถูก ปลดออกจากนิทรรศการ หลังจากได้รับคำวิจารณ์อย่างรุนแรงว่าไม่เหมาะสม ซึ่งชาร์ลส์ โบดิเยร์ (Charles Baudelaire) ได้อธิบายถึงเหตุการณ์นี้ไว้ในหนังสือ จิตรกรแห่งชีวิตสมัยใหม่ (The Painter of Modern Life) ว่า ในรูปแบบของความสมัยใหม่ ศิลปินในอดีตมีความทันสมัยในตัวเอง โดยส่วนใหญ่การวาดภาพบุคคลที่สวयงาม สืบทอดมาถึงรุ่นของเรา คนรุ่นก่อนควรสวมเสื้อผ้าในชุดแต่งกาย ของคนในยุคนั้น เป็นความกลมกลืนสมบูรณ์แบบเนื่องจากเสื้อผ้า ทรงผม แม้กระทั่งท่าทาง การ แสดงออกและการยิ้ม (Baudelaire, 1995, p. 13) หรืออาจกล่าวได้ว่า เราไม่สามารถวาดภาพ ร่วมสมัย โดยใช้เสื้อผ้าหรือเครื่องแต่งกายของคนในยุคก่อนมาเป็นแบบ เราควรวาดเสื้อผ้าและเครื่อง แต่งกายของคนในยุคนั้นๆ เพื่อสื่อถึงความสมัยใหม่อย่างที่เป็น หรือหากจะวาดภาพแบบประเพณีก็ ควรยึดตามหลักประเพณีของยุคสมัยนั้นๆ ไม่ควรเขียนด้วยวิธีการแบบร่วมสมัย



ภาพที่ 1.1 The Luncheon on the Grass
หมายเหตุ. จาก www.manet.org/luncheon-on-the-grass.jsp



ภาพที่ 1.2 Pastoral Concert
หมายเหตุ. จาก www.italianrenaissance.org/titian-pastoral-concert/

ผลงาน The Luncheon on the Grass ของมาเนต์ได้แรงบันดาลใจมาจากผลงานคลาสสิกของ Titian ที่มีชื่อว่า Pastoral Concert ที่เป็นภาพนักดนตรีล้อมวงกันในบรรยากาศชนบท และมีผู้หญิงเปลือยที่เป็นตัวแทนจากเทพนิยายกรีกโบราณ ด้วยการล้อเลียนงานจิตรกรรมแบบโบราณและปฏิกิริยาของผู้ชมไปพร้อมๆ กัน มาเนต์ยังนำท่าทางการนั่งของผู้คนที่อยู่ในภาพผลงานที่ชื่อว่า The

Judgment of Paris ของศิลปินชาวอิตาลีเลียนรุ่นเก่าอย่าง Marcantonio Raimondi และ Raphael มาใช้ในผลงานของตัวเอง แต่มาเนต์ได้เปลี่ยนทิศทางการมองของผู้หญิงเปลือยให้มองมาที่ผู้ชม โดยเสื้อผ้าและท่าทางของผู้คนที่นั่งอยู่ในสวนให้มีลักษณะแบบสมัยใหม่ อีกทั้งการลักษณะการวาดของมาเนต์ยังไม่มีความสำเร็จในการเขียนผิวของมนุษย์ รวมถึงสัดส่วนของผู้หญิงที่อยู่ในด้านหลังของภาพที่ไม่เป็นไปตามทัศนียภาพ (Perspective) และแบบแผนในงานจิตรกรรมแบบดั้งเดิม

ผู้บุกเบิกอย่างมาเนต์และศิลปินในยุคต่อมามองว่า งานจิตรกรรมไม่ใช่หน้าต่างที่มองออกไปสู่โลกภายนอกอย่างที่เคยเป็นมา หากแต่คือการสร้างภาพของโลกขึ้นมาใหม่ โดยใช้เครื่องมือและกฎเกณฑ์ที่มีมาแต่เดิมในการสร้างความหมายรูปแบบใหม่ และจะทำให้งานจิตรกรรมมีคุณค่าพอที่จะถูกกล่าวถึงในโลกสมัยใหม่ ซึ่งนำไปสู่การถือกำเนิดของ “โมเดิร์นนิสต์” หรือศิลปะสมัยใหม่นั้นเอง ซึ่งถือเป็นจุดเปลี่ยนที่สำคัญที่ศิลปินสามารถสร้างสรรค์และแสดงออกทางศิลปะ ด้วยความรู้สึกนึกคิดและท่าทีของตัวเองที่มีต่อเรื่องราวหรือเนื้อหานั้นๆ ความมีฐานะและตัวตน (subject) ของศิลปินได้เกิดขึ้น ซึ่งก่อนหน้านี้ศิลปินทำหน้าที่เพียงถ่ายทอดสิ่งที่เห็นตามขนบธรรมเนียม และวัฒนธรรมทางสังคมที่ได้ถูกกำหนดไว้แล้ว ด้วยมาตรฐานและกฎเกณฑ์ต่างๆ ศิลปินไม่สามารถแสดงความรู้สึกมากไปกว่าที่บรรทัดฐานทางสังคมได้ขีดกรอบเอาไว้ ซึ่งแนวคิดนี้ต่อมาส่งผลให้เกิดศิลปินกลุ่มอิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism) เป็นจำนวนมาก



ภาพที่ 1.3 Impression Sunrise

หมายเหตุ. จาก <https://www.claude-monet.com/impression-sunrise.jsp>

การวิพากษ์วิจารณ์และการปฏิเสธผลงานในนิทรรศการกลุ่มอิมเพรสชันนิสม์ในช่วงแรกๆ มีมาเป็นระยะ โดยเฉพาะผลงานที่ชื่อว่า Impression Sunrise ในปี ค.ศ. 1872 ของโคลด์ โมเนต์ (Claude Monet) ศิลปินชาวฝรั่งเศส ซึ่งคำว่าอิมเพรสชันนิสต์ได้มาจากการประชดประชันจากนักวิจารณ์ที่อธิบายรูปแบบของศิลปะกลุ่มนี้ว่าเป็นแค่ความประทับใจ เป็นงานจิตรกรรมที่เขียนแบบง่ายๆ และยังไม่เสร็จ แต่ศิลปินกลับชอบชื่อนี้และยืนยันว่าการแสดงออกแบบฉับพลันกับความรู้สึกที่

ประทับใจแล้วนำมาถ่ายทอดลงบนผืนผ้าใบก็ถือว่าเป็นศิลปะแล้ว อีกทั้งความรู้สึกของศิลปินได้แสดงออกในแบบปัจเจกผ่านงานศิลปะของพวกเขา ผลงานของโมนีแสดงออกถึงความประทับใจในช่วงเวลาที่พระอาทิตย์กำลังขึ้น มีแสงที่ตกกระทบบนผิวน้ำ โดยใช้ฝีแปรงแบบฉับพลันและใช้สีที่สดใส มีการทิ้งรอยของพู่กันอย่างสนุกสนาน ประกอบกับความก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์ที่ได้มีการผลิตหลอดสีน้ำมัน และความรู้ทางวิทยาศาสตร์แบบสเปกตรัม ทำให้ส่งผลต่อรูปแบบของศิลปะในยุคอิมเพรสชันนิสต์ที่ศิลปินแสดงออกถึงสภาพแวดล้อมที่มีการเปลี่ยนแปลงในธรรมชาติ และวิถีชีวิตของผู้คนในยุคนั้น ถือว่าเป็นการเปลี่ยนมุมมองของศิลปินในการมองธรรมชาติ และการแสดงออกผ่านอารมณ์ความรู้สึกที่แท้จริงของศิลปิน

เข้าสู่ยุคคริสต์ศตวรรษที่ 20 กลุ่มศิลปินที่เคลื่อนไหวในแนวคิดทางศิลปะในยุโรปที่ต่อต้านสงคราม ปฏิเสธเหตุผลและขนบธรรมเนียมประเพณีที่อ้างว่าเป็นสาเหตุทำให้เกิดสงคราม ซึ่งคำว่า Dada เป็นคำที่ใช้เรียกศิลปินกลุ่มดาดา (Dadaist) ปฏิเสธเหตุผลที่ส่งผลต่อข้อจำกัดในการสร้างสรรค์ และวิธีการสร้างงานศิลปะในแบบเก่า (anti-Art) โดยมุ่งเน้นในการนำเสนอความคิดที่ไม่ยึดติดกับความงามในแบบจารีตและขนบประเพณี ศิลปินกลุ่มดาดามักใช้วิธีการถากถางเยาะเย้ยกับคุณค่าแบบเก่า ซึ่งเป็นการตั้งคำถามกับเรื่องสุนทรียศาสตร์และคุณค่าทางความงามในแบบจารีตประเพณี ไม่ยอมรับกฎเกณฑ์ทางสังคมในการตัดสินเรื่องคุณค่าของชีวิต สุนทรียศาสตร์ และศิลปะ มีการใช้วัสดุสิ่งของที่ไม่เคยคิดว่าจะนำมาเป็นผลงานทางศิลปะได้มาก่อน และให้ความสำคัญกับความหลากหลายในการแสดงออกทางศิลปะ

การปฏิเสธผลงานในนิทรรศการศิลปะเกิดขึ้นอีกครั้ง ผลงานโปัสสาวะของมาร์เซล ดูชอมป์ (Marcel Duchamp, ค.ศ. 1887 - 1968) ศิลปินกลุ่มดาดาที่นำเสนอผลงานศิลปะโดยตั้งชื่อว่า Fountain แปลว่าน้ำพุ เหตุการณ์นี้ขึ้นในปี ค.ศ. 1917 ที่สมาคมศิลปินอิสระ (Society of Independent Artists) ได้เปิดโอกาสให้ผู้คนส่งงานศิลปะร่วมแสดงโดยเสียค่าสมัคร 6 ดอลลาร์ แต่มีคนส่งโปัสสาวะและมีลายเซ็นว่า “R.Mutt 1917” คณะกรรมการกลับไม่ให้ผลงานนี้เข้าร่วมในนิทรรศการ ซึ่งดูชอมป์เป็นหนึ่งในคณะกรรมการนั้น ต่อมาเขาได้ลาออกจากสมาคมและได้เปิดเผยถึงที่มาของงานชิ้นนี้ว่า เขาซื้อโปัสสาวะมาจัดวางแบบง่ายๆ แล้วเซ็นชื่อไว้ที่ขอบด้านล่างว่า R. Mutt ซึ่ง R มาจากคำว่า Richard ในภาษาฝรั่งเศสแสดงแปลว่า ถูเงิน ส่วน Mutt ได้แรงบันดาลใจมาจากตัวละครในการ์ตูน Mutt and Jeff การใช้ชื่อสมมติเป็นการล้อกับชื่อหรือตัวตนของความเป็นศิลปิน ซึ่งต่อมาเรื่องราวทั้งหมดได้ถูกตีพิมพ์ในหนังสือ The Blind Man ซึ่งดูชอมป์ได้เขียนเชิงประชดประชันว่า “ผลงานน้ำพุของมิสเตอร์มุตไม่ได้ผิดศีลธรรม เป็นเรื่องไร้สาระ อ่างอาบน้ำที่ไหนจะผิดศีลธรรม” การตั้งคำถามกับความเป็นศิลปะและเกณฑ์การตัดสินคุณค่าทางความงาม ที่ท้าทายต่อสุนทรียภาพแบบเก่า และนิยามการเรียกสิ่งไหนว่าศิลปะ



ภาพที่ 1.4 ผลงานโถปัสสาวะของ มาร์เซล ดูชอมป์
หมายเหตุ. จาก artsy.net/article/artsy-editorial-Duchamps-urinal-changed-art-forever

การนำโถปัสสาวะมาเป็นสื่อในงานศิลปะของ มาเซล ดูชอมป์ (Marcel Duchamp) เป็นการตั้งคำถามกับความงามสุนทรีย์ภาพแบบเก่า ที่ไม่สามารถให้ความหมายได้อีกต่อไป ดูชอมป์ได้ให้นิยามกับผลงานนี้ว่า ถ้ามันมีลายเซ็นและคุณไม่สามารถปัสสาวะใส่มันได้ เพราะมันแขวนอยู่กับผนังที่พิพิธภัณฑสถาน มันก็น่าจะเป็นศิลปะ ถือเป็นจุดเปลี่ยนที่สำคัญต่อมุมมองเรื่องศิลปะในยุคต่อๆ มา รูปแบบทางศิลปะเริ่มเกิดการผสมผสานและมีความสัมพันธ์ สอดคล้องกับวิถีชีวิตผู้คนมากขึ้น ทั้งทางสังคม วัฒนธรรมและการเมือง

การตั้งกติกาก่อนการจัดนิทรรศการศิลปะโดยการให้ส่งผลงานเข้าร่วมแสดง แต่กลับถูกตัดสินด้วยรสนิยมของกรรมการที่อ้างเรื่องจารีตประเพณี และศีลธรรม ความไม่เหมาะสมสำหรับการเข้าร่วมแสดงในนิทรรศการศิลปะ แต่ในความหมายของรสนิยมส่วนตัวที่มาจากบรรทัดฐานทางสังคม ซึ่งดูชอมป์ต้องการวิจารณ์รสนิยมและการตัดสินส่วนตัวของกรรมการ อันส่งผลต่อการกระทบกระเทือนเกณฑ์ตัดสินทางสังคม กติกาเก่าไม่ยอมปรับตัวทำให้เกิดปรากฏการณ์แบบดูชอมป์ ซึ่งในการนำเสนอแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์โดยผ่านกติกาก่อน แต่กลับถูกปฏิเสธด้วยเกณฑ์ตัดสินทางสังคม มาตรฐานทางความงามที่สังคมได้ขีดกรอบเอาไว้ โถปัสสาวะอาจจะดูสวยงามหรือไม่ก็ตาม เรายังเถียงกันได้ อย่างน้อยเราได้เห็นความสัมพันธ์ทางความคิดของมิสเตอร์มูท ที่แสดงออกผ่านวัสดุสำเร็จรูปนี้ ซึ่งการหยิบยืมวัสดุสำเร็จรูปของดูชอมป์ ไม่ถือว่าเป็นการแสดงออกทางสุนทรียศาสตร์ และได้แสดงให้เห็นว่า หากเป็นศิลปะแต่ไม่มีความงาม ซึ่งความงามที่แท้จริงนั้น ไม่ได้นิยามคุณลักษณะของศิลปะ ในการแยกแยะแบบนี้ เป็นการแยกความแตกต่างระหว่างสุนทรียศาสตร์ กับปรัชญาศิลปะได้อย่างชัดเจน ซึ่งเป็นวิถีทางของศิลปะในปัจจุบัน (Danto, 1997, p. 84) ซึ่งจากเหตุการณ์ดังกล่าว ทำให้เกิดการถกเถียงเรื่องการชี้ขาดในเรื่องเกณฑ์ตัดสินทางความงาม ว่าเป็นหน้าที่ของใคร แล้วใช้เกณฑ์แบบไหนสำหรับการตัดสิน ทำให้เกิดแนวคิดแบบที่มองว่าสุนทรียศาสตร์แบบจารีตไม่สามารถให้ความหมาย และอธิบายมิติที่ซับซ้อนขึ้นของสังคมร่วมสมัยอีกต่อไป มีการแสดงออกทางความคิดอย่างอิสระ แต่ให้ความสำคัญกับคุณค่าในเรื่องของความงามที่เป็นปัจเจก ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นของศิลปะร่วมสมัยในปัจจุบัน

ยุคคริสต์ศตวรรษที่ 20 เกิดสงครามครั้งใหญ่ของมวลมนุษยชาติ ประกอบกับการเปลี่ยนแปลงทางวิทยาการด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและศิลปะ มีการนิยามความหมายของศิลปะที่แตกต่างกัน ซึ่งเกิดจากแนวความคิดที่หลากหลายในการแสดงออกทางศิลปะ สุนทรียศาสตร์แบบเก่าได้ถูกทำลายลง ความแตกต่างเป็นสิ่งที่น่าสนใจ เกิดการขยายขอบเขตของความเป็นมนุษย์ที่สามารถสะท้อนผ่านผลงานศิลปะได้อย่างที่ไม่เคยเป็น ศิลปินแสดงออกทางศิลปะด้วยรูปแบบต่างๆ หลากหลายเทคนิคและวิธีการ ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยทางศิลปะที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็นปรากฏการณ์ทางศิลปะ หรือข้อถกเถียงเรื่องคุณค่าและความหมายในงานศิลปะ ศิลปินเริ่มตั้งคำถามกับคุณค่าและความหมายของความงามในทุกๆ มิติ



ภาพที่ 1.5 Guernica

หมายเหตุ. จาก pablocicasso.org/guernica.jsp

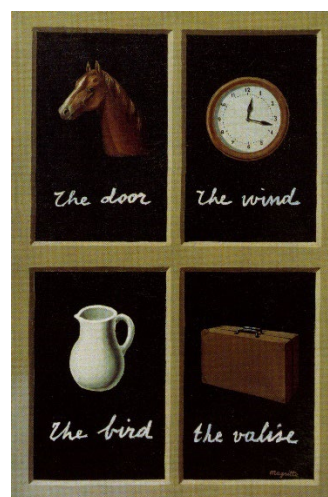
สภาวะของสงครามและเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ ย่อมส่งผลต่อความรู้สึกที่มากกระทบต่อศิลปิน ซึ่งได้แสดงออกถึงสภาวะที่มีต่อเหตุการณ์ความรุนแรงในสงคราม อย่างภาพ Guernica ในปี ค.ศ. 1937 การทำลายล้างด้วยระเบิดและการสูญเสียชีวิตในสงครามกลางเมืองที่สเปน ศิลปินที่ถือว่าเป็นชื่อเสียงมากที่สุดคนหนึ่งในศตวรรษที่ 20 คือ ปาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso, ค.ศ. 1881 – 1973) ศิลปินชาวสเปน ที่ใช้การแสดงออกแบบคิวบิสม์ (Cubism) เป็นการลดทอนรายละเอียดให้เหลือรูปทรงที่เป็นเนื้อหาในการแสดงออก โดยสิ่งที่ศิลปินวิเคราะห์แล้วว่าเป็นแก่นแท้ของสิ่งนั้น โครงสร้างของสิ่งต่างๆ ที่ต้องการนำเสนอ โดยการสร้างรูปทรงที่เรียบง่าย เส้นเรขาคณิตเป็นองค์ประกอบหลัก และสร้างมิติด้วยการทับซ้อนของรูปทรง (Overlap)

ศิลปินที่แสดงออกถึงเหตุการณ์เดียวกันอย่าง ซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali, ค.ศ. 1904 – 1989) ในแนวคิดทางศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) ผลงานภาพที่ชื่อว่า โครงสร้างอันอ่อนแอของรัฐธรรมนูญกับถั่วต้ม (ลางร้ายสงครามกลางเมือง) ในชื่อภาษาอังกฤษ Soft Construction with Boiled Beans (Premonition of Civil War) ในปี ค.ศ. 1936 ศิลปินจินตนาการถึงเหตุการณ์

ที่เกิดจากสงคราม ภาวะบีบคั้น การเปลี่ยนแปลงที่กำลังจะเกิดขึ้น การชนฆ่าของคนในชาติเดียวกันที่เพียงมีความคิดต่างกัน ความโหดร้ายที่แฝงอยู่ในมนุษย์ รวมถึงเรื่องเพศที่เป็นสัญลักษณ์ของการกดขี่และความรุนแรง การนำเสนอความคิดที่ผ่านเหตุการณ์ทางสังคม และความคิดเห็น ถือเป็นสิ่งที่ศิลปินได้พยายามนำเสนอ ถ่ายทอด อารมณ์ และความคิดเห็นที่มีเหตุการณ์มากระทบกับความรู้สึก เพื่อให้ตระหนักถึง ความโหดร้าย หวาดกลัว ซึ่งเป็นอารมณ์หนึ่งของมนุษย์ แนวทางการสร้างงานศิลปะในลัทธินี้ได้รับอิทธิพลมาจากศิลปะลัทธิดาดา หากเทียบกับแนวคิดทางปรัชญาตรงกับยุคโครงสร้างนิยม ที่เข้าใจว่าภาษาไม่สามารถถ่ายทอดความจริงได้ทั้งหมด จึงเริ่มหาชุดความคิดที่แสดงออกถึงการสร้างสรรค์จากจิตใต้สำนึก ที่ถูกกระทำผ่านสำนึกของบรรทัดฐานทางสังคมในความหมายของความจริง ที่ส่งผลต่อการให้ความหมายการเห็นอกความเป็นจริง (Surrealism)



ภาพที่ 1.6 Soft Construction with Boiled Beans
หมายเหตุ. จาก www.artchive.com/artwork/soft-construction-with-boiled-beans-premonition-of-civil-war-salvador-dali-1936/

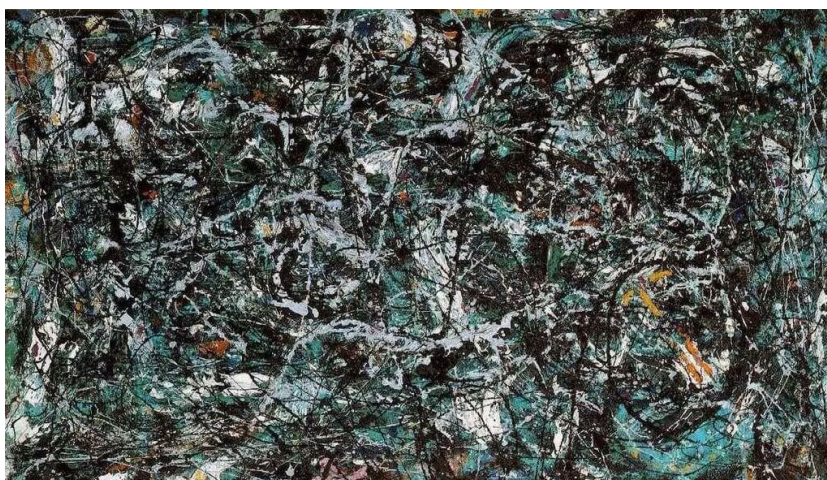


ภาพที่ 1.7 The Interpretation of Dreams
หมายเหตุ. จาก www.moma.org/audio/playlist/180/2390

ผู้บุกเบิกแนวความคิดแบบเซอร์เรียลลิสม์คือ อองเดร เบรอตง (Andre Breton) ที่มาของแนวความคิดแบบเซอร์เรียลลิสม์ นอกจากอิทธิพลของศิลปะแบบดาดาแล้วยังเกิดจากผลที่ได้จากสงครามที่ทำให้เกิดภาวะทางความคิดเรื่องความตาย และนอกเหนือจากนั้นทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ที่ให้ความสำคัญต่อพลังความเร้นลับของจิตใต้สำนึกที่อยู่เหนือการควบคุมโดยเหตุผล รวมทั้งการตีความในความฝัน และความคิดไร้สำนึกที่เชื่อมโยงกับเรื่องเพศ

ศิลปินแนวเซอร์เรียลลิสม์อีกคน เรเน่ มากริท (Rene Magritte, ค.ศ. 1898 – 1967) ภาพวาดที่เกี่ยวกับภาพตัวแทนและถ้อยคำ เพื่อสื่อให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่ไม่มีเหตุผลระหว่างรูปสัญลักษณ์และความหมายสัญลักษณ์ โดยทั่วไปเด็กๆ มักเรียนอ่านคำจากหนังสือหัดอ่านซึ่งมีภาพสิ่งต่างๆ และชื่อของสิ่งของเหล่านั้นอยู่ใต้ภาพ ทำให้รู้ว่ารูปสัญลักษณ์ที่เป็นตัวเขียนนั้นหมายถึงอะไร มากิริทนำเสนอผลงาน

ชุดนี้ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1927 โดยแบ่งภาพเป็นช่องๆ ที่มีทั้งภาพและตัวหนังสือเป็นภาษาฝรั่งเศสที่ไม่สัมพันธ์กัน อย่างในภาพที่ชื่อว่า The Interpretation of Dreams ในปี ค.ศ. 1935 ที่มีความหมายว่า การตีความความฝัน ในภาพประกอบด้วยภาพสี่ภาพที่ดูคล้ายภาพในหนังสือหัดอ่านของเด็ก มีเพียงภาพเดียวเท่านั้นที่ชื่อข้างล่างพ้องกันอย่างถูกต้องกับรูปข้างบน นั่นก็คือภาพกระเป๋าดูทาง ส่วนภาพอื่นมากริหัดวางตำแหน่งของภาพที่มีชื่อที่ไม่ตรงกับภาพ แล้วกรอบหน้าต่างที่มีพื้นสีดำได้สะท้อนความหมายของภาษาที่มีใช้หน้าต่างที่เปิดไปสู่โลกภายนอก แต่เป็นแค่พื้นที่เฉพาะที่มีเพียงพื้นที่สีดำเท่านั้น



ภาพที่ 1.8 Full Fathom Five

หมายเหตุ. จาก www.jackson-pollock.org/full-fathom-five.jsp

หลังจากสิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่ 2 ยุโรปเสียหายอย่างหนักจากผลของสงคราม ตึกอาคาร บ้านเรือนและผลงานศิลปะสูญหายและถูกทำลายช่วงสงคราม ส่งผลให้ศูนย์กลางของโลกศิลปะย้ายไปที่ประเทศสหรัฐอเมริกาและเข้าสู่ยุคของการเปลี่ยนแปลงอีกครั้ง ศิลปะเป็นตัวแทนแนวคิดทางการเมืองอย่างชัดเจนในช่วงสงครามเย็น และศิลปะก็เป็นผลผลิตหนึ่งของสหรัฐอเมริกาในการสร้างความเป็นอเมริกันคือ ศิลปินแบบอเมริกัน (American style) อย่าง แจ็คสัน พอลล็อก (Jackson Pollock, ค.ศ. 1912 – 1956) เป็นศิลปินที่จัดอยู่ในกลุ่มแอ็บสแตรค เอ็กซ์เพรสชันนิสต์ (Abstract Expressionism) ที่ใช้การแสดงออกของสีในแบบนามธรรม แต่มีการแสดงอารมณ์ปลดปล่อยในขณะที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ อาจเรียกว่า Action Painting ที่มีการขยับร่างกาย และเคลื่อนไหวอย่างฉับพลันในขณะที่สร้างผลงานศิลปะ กลุ่มศิลปินร่วมสมัยของอเมริกันที่ยกระดับเทียบเท่ากับศิลปินในยุโรป ในชื่อกลุ่มว่า นิวยอร์ก สคูล (New York School) พอลล็อกอยู่ในกลุ่มนี้ด้วย และถูกยกให้เป็นผู้บุกเบิกศิลปะแบบอเมริกัน (American style) ที่มีลักษณะเฉพาะตัว ออกจากประเพณีการเขียนรูปในแบบเดิม ผลงานที่ชื่อ Full Fathom Five ในปี ค.ศ. 1947 เป็นผลงานในชุดแรกๆ ที่พอลล็อกใช้วิธีหยดสี (drip) ถือเป็นการเปลี่ยนวิธีการเขียนรูปที่เมื่อก่อนศิลปินต่อสู้กับภาพเขียนที่อยู่ตรงหน้า เฟรม

วาดรูปตั้งฉากกับพื้น ต่อมาพอลล็อกได้เปลี่ยนวิธีโดยวางผ้าใบอยู่บนพื้น ซึ่งเป็นการเปลี่ยนมุมมองของศิลปินในการต่อสู้กับผืนผ้าใบ มีการขยับร่างกายมากขึ้นในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

พอลล็อกได้บรรยายถึงผลงานของเขาว่า “งานจิตรกรรมของฉันไม่ได้วาดบนขาหยั่ง และไม่เคยร่างไว้ก่อน ฉันชอบที่จะตอกมันไว้ที่พื้นหรือผนัง ฉันต้องการที่จะตอบโต้มันบนพื้นแข็งๆ บนพื้นทำให้รู้สึกสะดวกกว่า รู้สึกใกล้ชิดและเป็นส่วนหนึ่งของงาน วิธีนี้ทำให้สามารถเดินไปรอบๆ ได้ทั้งสี่ด้านเหมือนอยู่ในภาพเขียนด้วยซ้ำไป วิธีการแบบนี้คล้ายกับการวาดภาพบนพื้นทรายของชาวอินเดียนแดงทางตะวันตก” (Hess, 2005, p. 36) ผลงานของพอลล็อกมีการเคลื่อนไหวอย่างอิสระของทั้งเส้นและสี แต่มีการใช้น้ำหนัก รสนิยมของสี และจังหวะที่เต็มไปด้วยลีลาการเคลื่อนไหวที่มีชีวิตชีวา ทำให้ผลงานของแจ็คสัน พอลล็อก เป็นที่นิยมในพิพิธภัณฑสถานและห้องแสดงภาพมากมายในนิวยอร์ก และถือเป็นการสะท้อนตัวตนเรื่องความเป็นปัจเจกในเรื่องอัตลักษณ์ของการแสดงออกที่ชัดเจน

กระแสศิลปะในยุคต่อมาได้สะท้อนแนวคิดของศิลปะในลัทธิหลังสมัยใหม่ หรือ โพสต์โมเดิร์นนิซึม (Postmodernism) เป็นอย่างมาก ป๊อปอาร์ต (Pop art) ก็เป็นส่วนหนึ่งเนื่องจากการเล่นกับภาพลักษณ์ การนำเอาการ์ตูน สินค้า และผลงานออกแบบที่ผู้คนชื่นชอบ คั่นเคยและเห็นได้ในวิถีชีวิตประจำวันนำมาใช้ ทำให้เป็นที่สนใจของคนทั่วไป ซึ่งไม่ใช่แค่แนวคิดเท่านั้น แต่ป๊อปอาร์ต ได้สร้างภาพลักษณ์ที่เกิดขึ้นจริง แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol, ค.ศ. 1928 – 1987) ศิลปินที่โดดเด่นมากทั้งแนวความคิด รูปแบบ และตัวผลงาน ถือว่าเป็นศิลปินชั้นนำระดับซูเปอร์สตาร์ของอเมริกาและของโลก นอกจากจะเป็นศิลปินที่มีผลงานยอดเยี่ยมเป็นที่ชื่นชอบแล้ว ยังถือเป็นผู้มีอิทธิพลอย่างมากในวงการศิลปะ ซึ่งวอร์ฮอลได้ขยายขอบเขตของศิลปะ ทั้งทางความคิด เทคนิค และรูปแบบ โดยผลงานทั้งจิตรกรรม ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย ดนตรี รวมถึงภาพยนตร์ วิดีโอและภาพยนตร์สั้น



ภาพที่ 1.9 Campbell's Soup

หมายเหตุ. จาก www.moma.org/collection/works/79809

วอร์ฮอลได้ประกาศความเป็นศิลปินป๊อปอาร์ต ในงานแสดงภาพเขียนที่ชื่อ Campbell's Soup ในปี ค.ศ. 1962 ที่ Ferus Gallery เมืองลอสแอนเจลิส รัฐแคลิฟอร์เนีย การล้อเลียนภาพ

กระป๋องซูปที่ซูปเปอร์มาเก็ต ให้มาอยู่ในงานศิลปะ โดยใช้เทคนิคในการผลิตงานอุตสาหกรรมแบบ พาณิชยศิลป์ แต่มาปรับใช้โดยผสมผสานเทคนิคเฉพาะตัว ตามลักษณะของงานป๊อปอาร์ต สีเส้น จัดจ้าน ดึงดูดให้เกิดความน่าสนใจ โดยใช้เทคนิคซิลค์สกรีน (Silkscreen) และเทคนิคทางจิตรกรรม เพื่อเพิ่มรสชาติของงาน ซึ่งเทคนิคดังกล่าวเป็นวิธีการสร้างงานพิมพ์ในระดับอุตสาหกรรม มักจะใช้ใน แวดวงโฆษณาขายสินค้าเช่น ทำโปสเตอร์ บิลบอร์ด และพิมพ์ลวดลายลงบนเสื้อยืด วอร์ฮอลใช้เทคนิค อุตสาหกรรมนี้พิมพ์ภาพดารานักร้อง เช่น มาริลีน มอนโร อลิซาเบธ เทเลอร์ และ เอลวิส เพรสลีย์ โดยการพิมพ์ด้วยสีฉูดฉาดเตอะตา ภาพซ้ำๆ ในแบบสินค้าอุตสาหกรรมที่ผลิตซ้ำได้ทีละมากๆ แต่คง ความเป็นศิลปะไว้ได้อย่างน่าทึ่ง ด้วยแนวความคิดเกี่ยวกับสังคมบริโภค การผลิตซ้ำ การเข้าถึงผู้คนได้ ทุกระดับชั้น จนกลายเป็นที่นิยม เรียกว่า ประชานิยม (Pop culture) วอร์ฮอลเห็นว่าทุกสิ่งทุกอย่าง จะสามารถเป็นที่นิยมได้ (Everything is Beautiful. Pop is everything) ดังมีคำกล่าวของวอร์ฮอล ที่ว่า “Everyone will be famous for 15 minutes.” คงจะไม่กล่าวเกินเลยสำหรับคำพยากรณ์ของ วอร์ฮอลที่กล่าวไว้เมื่อหลายสิบปีก่อนที่มองเห็นถึงการเชื่อมโยงของวัฒนธรรม และการเข้าถึงสื่อที่ สามารถต่อเชื่อมกับผู้คนในสังคมได้อย่างรวดเร็ว

หากจะนิยามความหมายของศิลปะในยุคร่วมสมัย ว่าเป็นศิลปะที่มีการแสดงออกอย่างไม่ จำกัดด้วยรูปแบบ หลากหลายเทคนิค เนื้อหาในการแสดงออกที่สะท้อนวิถีคิดของคนยุคร่วมสมัย อีกทั้งมีการยืดขยายพื้นที่และขอบเขตของความเป็นศิลปะ ต่างไปจากนิยามและความหมายในงานแบบ วิจิตรศิลป์ (Fine art) นักปรัชญาจิตนิยมชาวเยอรมันอย่าง จอร์จ เฮเกิล (Georg Hegel) ได้วิเคราะห์ เรื่องความงามในศิลปะไว้ว่า ความมีอิสระและความไม่สิ้นสุด มีความสัมพันธ์กับแนวคิดเรื่องความงาม ทั้งทางวัตถุ และในการพิจารณา ปริณพจน์ของความงามได้แยกตัวออกจากความสัมพันธ์ของขอบเขต และยกระดับไปสู่ความสมบูรณ์ของความคิด และความเป็นจริง ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ความงามแบบ จิตภาพนี้ อยู่เหนือสติปัญญาทางสุนทรียะและไม่จำกัดอยู่แค่เพียงวัตถุทางความงาม แต่ขึ้นอยู่กับ จิตวิญญาณของผู้ที่รู้สึกได้ถึงความงามในศิลปะอย่างเป็นอิสระ เฮเกิลได้คาดการณ์ถึงศิลปะที่จะ เกิดขึ้นในอนาคตว่า จะถึงจุดจบของศิลปะ (End of the Art) ว่า ลักษณะความเป็นธรรมชาติของการ สร้างงานศิลปะและผลงานศิลปะ ไม่สามารถเติมเต็มความต้องการสูงสุดของมนุษย์ ที่ได้ก้าวข้ามการ เติบโตงานศิลปะในฐานะผู้รับใช้ทางศาสนาและการสักการะ การประทับใจในงานศิลปะทำให้เกิดการ สะท้อนกลับ และกระตุ้นความต้องการของมนุษย์ให้สูงขึ้น และการทดสอบที่แตกต่าง ความคิดและ การสะท้อนกลับจะทำให้เกิดการกระทำสิ่งใหม่ๆ ที่เหนือกว่าวิจิตรศิลป์ (Hegel, 1988. p. 10)

เฮเกิลยังให้ความสำคัญของการสืบค้นความหมาย และตรวจสอบผลงานศิลปะที่จะเกิดขึ้น อย่างไม่มีขอบเขตจำกัดว่า ปรัชญาศิลปะมีความจำเป็นมากขึ้น ซึ่งนอกจากความพอใจแล้ว ศิลปะยัง เชิญชวนให้เราพิจารณาทางปัญญา และไม่ใช่ว่าเพียงแค่วัตถุประสงค์เพื่อการสร้างสรรคงานศิลปะ แต่ เป็นความรู้ทางปรัชญาที่ว่า อะไรเป็นศิลปะ (Hegel, 1988. p. 11) ซึ่งแนวคิดเรื่องความงามของ

เฮเกลเป็นการเปิดพื้นที่ของการให้ความหมายในงานศิลปะ ที่เข้าใจธรรมชาติของศิลปะว่ามีลักษณะอย่างไร และสร้างความสัมพันธ์กับมนุษย์อย่างไร ซึ่งนอกจากนี้ยังอธิบายถึงการเปลี่ยนแปลงของงานศิลปะว่า จะก้าวข้ามความหมายแบบเดิม ที่ไปขยายขอบเขตทางความคิด และมิติของความรู้สึกที่จะซับซ้อนมากกว่าที่ศิลปะเคยเป็นมา อันเนื่องมาจากการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ และการให้ความหมายทางความงามผ่านศิลปะ

แนวคิดเรื่องความงามที่สืบทอดมาจากยุคปรัชญากรีก มาถึงยุคสมัยกลางที่ใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือเผยแผ่คำสอนทางศาสนา จนถึงยุคสมัยใหม่ ที่มนุษย์เริ่มมีการแสดงออกทางความรู้สึกผ่านงานศิลปะในฐานะปัจเจก และมีการสร้างลักษณะพิเศษที่ตัดขาดจากบริบททางประวัติศาสตร์ จนมาถึงจุดเปลี่ยนที่ศิลปินท้าทายกับกฎเกณฑ์ทางศิลปะอย่าง ดุชอมป์ (Duchamp) ที่ปฏิเสธและต่อต้านความงามในศิลปะแบบเก่า โดยนำวัสดุที่ไม่คาดคิดว่าจะเป็นศิลปะมาก่อน มาสร้างเป็นงานศิลปะ ด้วยวิธีการเยาะเย้ย ถากถาง มีการตั้งคำถามกับงานศิลปะ และเกณฑ์การตัดสินทางความงาม ทำให้เกิดพื้นที่ของการต่อรอง และเป็นการช่วงชิงความหมายเชิงความงามในงานศิลปะ ส่งผลให้การพิจารณาความงามทางศิลปะในทางสุนทรียศาสตร์เปลี่ยนแปลงไปด้วย ไม่ว่าจะเป็นการประเมินคุณค่าในงานศิลปะ การตัดสินทางสุนทรียศาสตร์ ความซาบซึ้งและความเพลิดเพลินใจที่ได้รับรู้งานศิลปะในรูปแบบต่างๆ ที่แตกต่างกันไป รวมถึงการปฏิเสธคุณค่าและกฎเกณฑ์ที่กำหนดขอบเขตในความรู้สึกของมนุษย์ ซึ่งส่งผลต่อการแสดงความรู้สึกที่แท้จริงต่องานศิลปะ ด้วยบรรทัดฐานทางสังคมและวัฒนธรรมในเรื่องของรสนิยมที่เป็นอัตวิสัย ความเป็นไปของโลกศิลปะที่ว่าด้วยเรื่องการให้ความหมายและคุณค่า ความงามที่เป็นปัจเจกและหลากหลายในการแสดงความรู้สึกของมนุษย์ที่แท้จริงออกมาในงานศิลปะ

การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาของศิลปะร่วมสมัย สืบเนื่องมาจากการให้คุณค่าทางความงามของดุชอมป์ (Duchamp) ที่ปฏิเสธการผูกขาดเรื่องการให้ความหมายและคุณค่ากับสถาบันใดสถาบันหนึ่งหรือแม้กระทั่งตัวบุคคล ความงามแบบเก่าที่ผูกติดกับสุนทรียศาสตร์แบบจารีต เกณฑ์ตัดสินที่คับแคบและไม่เปิดพื้นที่ให้กับความงามในแบบอื่น แต่ดุชอมป์กลับให้ความสำคัญกับความเป็นปัจเจกในการแสดงออกทางความงาม ในปี ค.ศ. 1913 ดุชอมป์ได้ทดลองใช้วัสดุสำเร็จรูป (Ready made) ด้วยการนำเอาวงล้อจักรยานมาสร้างเป็นงานศิลปะ โดยเอามาปักไว้บนเก้าอี้และตั้งชื่อว่า The Bicycle Wheel ซึ่งถือว่าเป็นผลงานศิลปะที่ใช้วัสดุสำเร็จรูปในการสร้างเป็นงานศิลปะชิ้นแรก (หากไม่นับงานแบบปะติดหรือคอลลาจของปิกัสโซ) ทำให้เกิดการตั้งคำถามที่ว่า งานชิ้นนี้เป็นศิลปะหรือไม่ ซึ่งดุชอมป์ตอบว่า สิ่งนี้เป็นศิลปะ เพราะศิลปินบอกว่าสิ่งนี้เป็นศิลปะ “This is art because the artist says it's art” ในความหมายที่ความรู้สึกของศิลปินที่เป็นอัตวิสัย (subjective) เป็นความรู้สึกเฉพาะบุคคลที่ไม่สัมพันธ์กับความหมายสากล หรือกฎเกณฑ์การตัดสินทางความงาม ซึ่งถือเป็นการช่วงชิงความหมายทางศิลปะหรือความงาม ให้เกิดความสัมพันธ์กับการแสดงออกที่เป็นพื้นฐานของการตัดสิน

ทางสุนทรียะคือ ความรู้สึกที่เป็นปัจเจกของศิลปินเอง ดูขอมพ์ยังอธิบายว่า วัสดุทุกๆ ชิ้น สามารถเป็นงานศิลปะได้



ภาพที่ 1.10 The Bicycle Wheel

หมายเหตุ. จาก www.singulart.com/en/blog/2020/05/01/bicycle-wheel-1913-the-story-of-marcel-duchamps-pioneering-style/



ภาพที่ 1.11 L.H.O.O.Q.

หมายเหตุ. จาก www.dailyartmagazine.com/painting-of-the-week-is-la-joconde-l-h-o-o-q/

ดูขอมพ์ตั้งคำถามเรื่องความงามในศิลปะ และเกณฑ์ตัดสินทางมาตรฐานของความงาม ซึ่งดูขอมพ์ได้ผลิตผลงานศิลปะอีกชิ้นที่ถือเป็นการต่อต้านศิลปะแบบจารีต ด้วยการเอารูปโมนาลิซ่า ผลงานของลีโอนาโด ดา วินชี (Leonardo da Vinci) มาติดหนวดเคราให้ดูตลกขบขัน โดยมีอักษรคำว่า LHOQQ เป็นเหมือนเสียงหัวเราะ แต่ถ้าออกเสียงแบบภาษาฝรั่งเศส อาจให้ความหมายเกี่ยวกับเรื่องทางเพศ ในผลงานที่ชื่อ L.H.O.O.Q. เป็นเหมือนการล้อเลียน ทำลายต่อสุนทรียภาพและขอบเขตของความงาม คุณค่าทางศิลปะแบบจารีต ซึ่งหากวิเคราะห์ถึงผลงาน ศิลปินใช้ภาพโมนาลิซ่า ติดหนวดเคราให้ดูน่าขบขัน ในความหมายคือ เป็นการล้อเลียนผลงานของศิลปินในอดีตให้หมดความน่าเชื่อถือ ซึ่งเป็นยุคสมัยที่ขึ้นชื่อว่าเป็นยุคศิลปะวิทยาการ โดยเพิ่มเสียงหัวเราะในคำว่า LHOQQ ซึ่งดูขอมพ์ได้แฝงความคิดในเรื่องจากการตั้งคำถามกับมนุษยชาติ และเรื่องมาตรฐานของสุนทรียะในงานศิลปะที่มนุษย์ได้อุปโลกน์เรื่องความงามขึ้นมามีเป็นสิ่งที่สวยงามและมีความสูงส่ง อีกทั้งยังประชดประชันศิลปะที่เกิดขึ้นในยุครุ่งเรืองของเรอเนซองส์ (Renaissance) ซึ่งเต็มไปด้วยวิทยาการต่างๆ ทั้งวิทยาศาสตร์ ศาสนา การเมือง วรรณกรรม และผลงานจิตรกรรมมากมาย ที่ล้วนเกิดขึ้นมาจากความมีอารยธรรมของมนุษย์ แต่มาถึงยุคที่มนุษย์ใช้ความวิไลซ์และเทคโนโลยีต่างๆ ที่มนุษย์สร้างขึ้นมากลับนำมาเช่นฆ่าเพื่อนมนุษย์ และทำสงครามเพื่อปกป้องเหตุผลของตัวเอง

การออกจากข้อจำกัดและขอบเขตทางความหมายของศิลปะร่วมสมัย ที่ความต่างเป็นพื้นฐานทางความคิด สำหรับการวิพากษ์ทั้งเนื้อหา รูปแบบ และเทคนิค ในการสร้างงานศิลปะที่เลือกวิธีการแสดงออกแบบใดแบบหนึ่ง มีความหมายเท่ากับศิลปินปฏิเสธวิธีการอื่น ที่นอกจากวิธีการที่ศิลปินเลือก ไม่ว่าด้วยเหตุผลใดก็ตาม นักวิจารณ์ศิลปะและนักปรัชญาชาวอเมริกัน อาเธอร์ เดนโต (Arthur C. Danto) ให้นิยามความหมายของศิลปะสอดคล้องกับเฮเกล ที่นำเสนอฝ่ายเรื่องเล่า (Narrative) ซึ่งเดนโตไม่ได้หมายถึงว่าจะไม่มีผู้ใดสร้างงานศิลปะอีกต่อไปหรือจะไม่มีงานศิลปะที่ดีอีกต่อไป แต่เดนโตมั่นใจว่าประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกได้มาถึงจุดสิ้นสุด ในเรื่องเล่าของเรา ที่เริ่มจากการเลียนแบบ (Mimesis) เป็นศิลปะ และสิ่งที่ศิลปะ พยายามที่จะดัดแปลง แล้วในที่สุดมันก็เห็นได้ชัดว่า ไม่มีรูปแบบ ไม่มีข้อจำกัดทางปรัชญา ไม่มีทางพิเศษที่จะให้เป็นงานศิลปะ และในปัจจุบันที่ผมควรจะพูด ช่วงสุดท้ายนี้ในเรื่องเล่าหลัก มันเป็นตอนจบของเรื่อง (Danto, 1997, p. 47)

ศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) ที่เริ่มก่อตัวช่วงคริสต์ทศวรรษที่ 1950s จากแนวคิดแบบดาดาในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 จนมาถึงแนวคิดแบบหลังสมัยใหม่ที่เริ่มก่อตัวหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ยุติลงนั้น แนวคิดหรือลัทธิทางศิลปะได้เกิดการสลายตัว และมีการรวมแนวคิดทางศิลปะที่หลากหลายเข้าด้วยกัน จนไม่สามารถจำแนกประเภทของศิลปะได้อย่างชัดเจน ทั้งเนื้อหา รูปแบบ และเทคนิค ศิลปินมีอิสระในแสดงออกทางศิลปะ เกิดการค้นหาความหมายของความเป็นมนุษย์ที่แตกต่างกันผ่านงานศิลปะร่วมสมัย ศิลปะที่มีการแสดงออกอย่างไม่จำกัดด้วยรูปแบบ หลากหลาย เทคนิค เนื้อหาในการแสดงออก ความแตกต่างทางเชื้อชาติ มีการเปิดพื้นที่ให้กับผู้คนได้มีโอกาสในการนำเสนอและตอบสนองทางความคิด อารมณ์ ความรู้สึกต่อปรากฏการณ์ต่างๆ ทางสังคม มีอิสระและเสรีภาพในการแสดงออกทางศิลปะมากขึ้น เป็นการสะท้อนวิถีคิดของคนยุคร่วมสมัย

คริสต์ศตวรรษที่ 20 เป็นยุคสมัยของการเปลี่ยนแปลง เกิดสงครามของมวลมนุษยชาติครั้งใหญ่ถึง 2 ครั้ง และสงครามตัวแทนที่ต่อเนื่อง การปฏิวัติและประท้วงเพื่อการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นทั่วทุกมุมโลกอย่างในประเทศและเมืองต่างๆ ซึ่งส่งผลต่อการแสดงออกในงานศิลปะในยุคนี้ โดยเริ่มจากที่ศิลปินได้ตั้งคำถามกับคุณค่าและความหมายของความจริงที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้มุมมองที่เรามองโลกของศิลปินก็มีความแตกต่างหลากหลายตามไปด้วย จนมาถึงยุคหลังสงครามที่ข้อจำกัดทางความจริงและสุนทรียศาสตร์แบบเก่าได้ถูกทำลายลง ศิลปินได้แสดงออกทางศิลปะผ่านแนวคิดและมุมมองต่างๆ นับตั้งแต่ ฟิวเจอริซึม (Futurism) ดาดา (Dada) เซอร์เรียลลิซึม (Surrealism) แอ็บสแตรค เอ็กเพรสชันนิซึม (Abstract Expressionism) คิวบิซึม (Cubism) ป๊อปอาร์ต (Pop art) มินิมอลลิซึม (Minimalist) คอนเซ็ปชวล อาร์ต (Conceptual art) แลนด์อาร์ต (land art) ฟลักซุส (Fluxus) และงานศิลปะสื่อใหม่ต่างๆ (New media art) จนถึงงานดิจิทัล อาร์ต (Digital art) และงานศิลปะการจัดวาง (Installation art) จนถึงยุคปัจจุบันที่พัฒนาไปสู่งาน Immersive installation art

ศิลปะร่วมสมัยเข้าสู่ยุคสมัยของแนวคิดแบบหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) เป็นช่วงเวลา que แสดงถึงการยอมรับในความหลากหลายทางความคิด ไม่ต้องการทฤษฎีหรือหลักคิดตายตัว เนื่องจากความเปลี่ยนแปลงของโลกแห่งความจริง และความจริงในโลกศิลปะคือ การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา นับจากศิลปินกลุ่มดาดา (Dada) ที่ได้สั่นคลอนเรื่องเล่าขนาดใหญ่ในโลกศิลปะ โดยก้าวข้ามกฎเกณฑ์ทางความงาม และสุนทรียศาสตร์ในแบบจารีตที่ไม่ปรับตัวไปกับการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย แนวคิดทางศิลปะแบบดาดาที่ปฏิเสธเหตุผลและความหมายแบบคงที่ ยังมีอิทธิพลส่งต่อมาถึงศิลปะยุคหลังสงคราม กับคุณค่าในศิลปะแบบหลังสมัยใหม่ ที่ให้ความสำคัญกับเรื่องเล็กๆ วลีเล็กๆ การเปิดพื้นที่ใหม่ในการแสดงออก ความเป็นท้องถิ่น เป็นเหมือนเรื่องเล่าขนาดเล็กในความรู้สึกที่เป็นปัจเจกแต่สามารถไปเปิดเผยความงามที่ให้ความหมาย และคุณค่าที่แตกต่างกันบนพื้นฐานของความเป็นมนุษย์ที่หลากหลาย

แนวคิดแบบหลังสมัยใหม่กับงานศิลปะร่วมสมัย

แนวคิดทางปรัชญาที่พูดถึงการเปลี่ยนแปลงมีมาตั้งแต่ยุคปรัชญาโบราณ อย่างมุมมองของนักปรัชญากรีกโบราณก่อนคริสต์ศักราชอย่าง เฮราคลิตุส (Heraclitus) ที่กล่าวว่า “ไม่มีใครก้าวลงไป ในแม่น้ำสายเดิมได้ถึงสองครั้ง เพราะแม่น้ำนั้นไหลไปเรื่อยๆ และธารน้ำสายอื่นๆ ก็ยังคงไหลไป” และ “ดวงอาทิตย์ยังเป็นดวงใหม่ของทุกๆ วัน” เป็นการสะท้อนมุมมองเรื่องการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในทุกสรรพสิ่ง ซึ่งไม่ต่างไปจากแนวคิดในหลักปรัชญาอินเดียที่เชื่อเรื่องการเกิดขึ้น ตั้งอยู่และดับไปตามกฎธรรมชาติ อีกทั้งหลักคำสอนเรื่องอนิจจัง ความไม่เที่ยงในพุทธปรัชญา รวมถึงลัทธิเต๋าที่เชื่อเรื่องพลังความเปลี่ยนแปลงในธรรมชาติและจักรวาล ซึ่งแนวคิดดังที่กล่าวมาล้วนเป็นมุมมองที่มนุษย์ใช้มองโลกและสรรพสิ่งว่า ไม่มีสิ่งใดดำรงอยู่โดยปราศจากการเปลี่ยนแปลง

แนวคิดแบบหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) ที่มองเห็นการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยและข้อบกพร่องของแนวคิดแบบสมัยใหม่ที่ต้องการออกจากข้อจำกัดแบบเดิมๆ รวมถึงการตั้งคำถามกับความไม่ชอบธรรมของยุคสมัยใหม่ ทำให้ส่งผลกับวิธีคิดและกระบวนการทางปรัชญา อีกทั้งการแสดงออกทางศิลปะของแนวคิดหลังสมัยใหม่ นักปรัชญาอย่าง ฌ็อง – ฟร็องซัวส์ ลียอตาร์ด (Jean – Francois Lyotard, ค.ศ. 1924 – 1998) ได้ให้นิยามความเป็นหลังสมัยใหม่ได้อย่างชัดเจนในหนังสือ The Postmodern Condition: A Report on Knowledge ได้อธิบายเงื่อนไขของความเป็นหลังสมัยใหม่ (Postmodern) โดยเริ่มจากการตัดสินทางวิทยาศาสตร์ การใช้หลักเหตุผลที่สืบทอดกันมาในยุคสมัยใหม่ กฎเกณฑ์ทางวิทยาศาสตร์ งานวรรณกรรม และศิลปะ ควรได้รับการพัฒนาและปรับให้เข้ากับบริบท เนื่องจากการสั่งสมของปัญหาในเรื่องเล่า (Narratives) ลียอตาร์ดยังอธิบายว่า ความเป็นสมัยใหม่ได้กำหนดให้วิทยาศาสตร์มีความชอบธรรมในตัวเอง ด้วยการอ้างถึงวาทกรรมขนาดใหญ่ ที่เป็นการสร้างแรงจูงใจอย่างชัดเจนให้กับเรื่องเล่าขนาดใหญ่ (Meta Narratives) อย่างเช่น วิธีการ

โต้เถียงด้วยเหตุผล การตีความของความหมาย การปลดปล่อยให้เป็นอิสระจากการมีเหตุผล และการแสดงตัวตน หรือการสร้างคุณค่า (Lyotard, 1984, p. xxiii)

ความไม่น่าเชื่อถือของเรื่องเล่าขนาดใหญ่ (Metanarratives) ความสงสัยนี้ไม่ต้องสงสัยในผลที่เกิดขึ้นจากความก้าวหน้าของวิทยาศาสตร์ แต่ความก้าวหน้านั้นเป็นเพียงข้อสันนิษฐาน ในความล้ำสมัยของเรื่องเล่าขนาดใหญ่ ในระบบของกฎเกณฑ์ที่ถูกต้องตามเหตุผล ไม่ว่าหลักปรัชญา วิทยาศาสตร์และการศึกษาที่ได้สร้างวาทกรรมไว้กับคำตอบแบบสำเร็จรูป เรากำลังอยู่ในโลกที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ดังนั้นความรู้จึงมีลักษณะอย่างดีที่สุด คือเป็นความรู้แบบชั่วคราวที่ต้องปรับเปลี่ยนอยู่เสมอ แม้แต่ในวิทยาศาสตร์ธรรมชาติเอง ความรู้ในยุคหลังๆ ก็ได้แสดงหลักฐานให้เห็นชัดเจนว่าความคิดแบบนิวตันไม่ใช่สิ่งที่ถูกต้องอีกต่อไป ลีโยตาร์ดเรียกร้องให้ตั้งคำถามกับการปฏิเสธในเรื่องเล่าขนาดใหญ่ ยุคสมัยใหม่ที่ผูกขาดการใช้เหตุผลและความรู้ทางวิทยาศาสตร์ ว่าเป็นการเข้าถึงความจริงในแบบเดียว อีกทั้งปัญหาเรื่องความล้ำเลิศ (sublime) ที่ไม่สามารถเข้าถึงความรู้สึกแบบปัจเจกได้ ซึ่งถือเป็นเรื่องฉันทานุมิตที่ไปปิดกั้นการแสดงออก และความรู้สึกที่แท้จริงของคนในสังคม รวมถึงเรื่องการตัดสินในคุณค่าพื้นฐานของชีวิตมนุษย์คือ คุณค่าทางสุนทรียะ โดยนำเสนอว่า การใช้ประสบการณ์แบบปัจเจกที่ไปสร้างความสัมพันธ์กับการให้ความหมาย และคุณค่าของมนุษย์



ภาพที่ 1.12 การรื้อถอนอาคาร Pruitt-Igoe ที่เมืองเซนต์หลุยส์

หมายเหตุ. จาก greyscape.com/modernism-was-framed-the-truth-about-pruitt-igoe/

แนวความคิดแบบหลังสมัยใหม่ได้ก่อตัวขึ้น โดยเริ่มปรากฏครั้งแรกในสาขาศิลปะและวรรณคดีวิจารณ์ ก่อนที่จะแพร่เข้าสู่สาขาวิชาปรัชญา และสังคมศาสตร์ในที่สุด อย่างไรก็ตาม แนวคิดแบบหลังสมัยใหม่ในแนวสังคมศาสตร์นั้น มิได้มีความสอดคล้องเป็นหนึ่งเดียวกัน แต่อย่างใด ทว่ากลับเป็นแนวคิดที่หลากหลาย (จันทน์, 2544, น. 8 – 9) เหตุการณ์หนึ่งที่ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในความคิดแบบสมัยใหม่ที่เป็นรูปธรรม อันเนื่องมาจากเกิดความไม่สัมพันธ์สอดคล้องกับวิถีชีวิตผู้คนใน

ชุมชน จนต้องทุบทำลายตึก โครงการที่อยู่อาศัย Pruitt – Igoe ที่เมืองเซนต์หลุยส์ (St.Louis) ประเทศสหรัฐอเมริกา ความแออัดและไม่เหมาะสมกับการดำรงชีวิต ทำให้คนในชุมชนเรียกร้องให้มีการปรับปรุง จนทำให้ต้องทุบทิ้งในปี 1972

เหตุการณ์ดังกล่าว ชาลส์ เจนคส์ (Charles Jencks) นักทฤษฎีสถาปัตยกรรมชาวอเมริกัน ได้ถือเอาวันที่ 15 กรกฎาคม ค.ศ. 1972 เป็นจุดเริ่มต้นของลัทธิหลังนวยุคนิยม (Post - modern) ในหนังสือ The Language of Post-Modern Architecture ปี ค.ศ. 1984 ได้กล่าวถึงเหตุการณ์นี้ว่า อาคารคอนโดมีเนียมหลังใหญ่ถูกเจ้าหน้าที่ของรัฐจัดการถล่มราบลงด้วยดินระเบิดไดนาไมท์ เพื่อสร้างขึ้นมาใหม่ด้วยเป้าประสงค์เดิม เพราะอาคารหลังนี้สร้างด้วยแปลนที่เดินตามนวยุคภาพเกินป็นนั้นคือเดินตามหลักวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ที่ประหยัดสูงสุด และให้ประโยชน์ใช้สอยดีเยี่ยม รูปทรงเรขาคณิตแม่นยำตรงอย่างไม่มีที่ติ และเพราะเหตุดังกล่าวนี้องประชาชนในละแวกนั้นทนดูแปลนอันน่าเบื่อหน่ายไม่ไหว บุกเข้าทำลายครั้งแล้วครั้งเล่า เจ้าหน้าที่ทำการซ่อมแซมอยู่หลายครั้งที่สุด เจ้าหน้าที่ก็ทนชาวบ้านไม่ไหวเช่นกัน จึงลงมติถล่มลงเสีย แล้วสร้างใหม่ด้วยสถาปัตยกรรมหลังนวยุค จึงเป็นที่พอใจของประชาชน (กิริติ, 2545, น.63 – 64) เหตุการณ์นี้แสดงออกให้เห็นชัดเจนว่า ผู้คนในยุคปลายศตวรรษที่ 20 ไม่ยอมรับสิ่งที่ตกทอดมาจากยุคสมัยใหม่แล้ว ซึ่งการแสดงออกในการไม่ยอมรับแนวคิดที่คนส่วนใหญ่เป็นผู้กำหนด ย่อมมีให้เห็นในประวัติศาสตร์ แต่เหตุการณ์นี้เห็นได้ชัดว่าแนวคิดต้องการเปลี่ยนกระแสนิยมได้แพร่ขยายออกไป จนส่งผลถึงการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว

วัฒนธรรมในแบบหลังสมัยใหม่ที่ศิลปะ หรือสุนทรียศาสตร์มีลักษณะไม่ต่างไปจากสินค้า เฟรดริก เจมสัน (Fredric Jameson) นักปรัชญาชาวอเมริกัน เขียนหนังสือ Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism ในความหมายของหลังสมัยใหม่กับความเป็นวัฒนธรรม ในช่วงทศวรรษตอนปลาย เจมสันให้นิยามของหลังสมัยใหม่ว่า แตกต่างจากวัฒนธรรมอื่น โดยเน้นการกระจายตัว การแตกตัวของเนื้อหาแทนที่ความท่างเห็นที่เกิดจากเนื้อหาที่มีลักษณะแบบสมัยใหม่ ความเห็นของหลังสมัยใหม่เกี่ยวข้องกับพื้นผิว ไม่มีแก่นสาร ออกจากศูนย์กลาง งานของหลังสมัยใหม่มักมีลักษณะที่ขาดความลึก ราบเรียบ ไม่มีสิ่งใดสามารถตัดขาดจากการเชื่อมโยงได้ เจมสันพูดถึงความเป็นหลังสมัยใหม่ว่า สิ่งที่น่าสนใจในงานหลังสมัยใหม่ แม้จะเป็นเพียงการสืบค้นถึงความสัมพันธ์ในด้านดี ที่ซึ่งทำให้เห็นความเหมาะสมในความคิดที่แตกต่างในตัวเอง วิธีการใหม่ในความสัมพันธ์ โดยความแตกต่างทำให้ได้ผลสำเร็จใหม่และวิธีการเดิมๆ ของการคิดและการรับรู้ ได้ทำให้เห็นถึงความเป็นได้ผลลัพธ์ที่เกิดการเปลี่ยนรูปที่ไม่อาจกล่าวได้ว่าเป็นเพียงจิตสำนึก (Jameson, 1991, p. 31) เจมสันพูดถึงศิลปะยุคหลังสมัยใหม่ว่าจะมีการกลายพันธุ์และผสมผสานกัน จากวิธีการในแบบเดิมๆ กับความเป็นท้องถิ่น สิ่งที่ไม่เป็นสากล ซึ่งเห็นได้ชัดในงานศิลปะร่วมสมัยและสถาปัตยกรรม

แนวความคิดหลังสมัยใหม่นิยม (Postmodernism) ที่ปฏิเสธเหตุผลขนาดใหญ่อย่าง วิทยาศาสตร์และหลักปรัชญาที่ครอบคลุมความคิดในทิศทางเดียวกัน ต้องการเปิดพื้นที่ให้กับกลุ่มหรือ

ผู้คนที่ถูกปกปิดด้วยความเชื่อและมายาคติที่สะท้อนจากเรื่องเล่าขนาดใหญ่ การแสดงออกทางศิลปะเป็นวิธีทางหนึ่งในการเปิดเผยสิ่งที่ถูกปิดเบือน ซ่อนเร้น ซึ่งเปิดโอกาสให้แนวคิดแบบหลังสมัยใหม่มีความเชื่อมโยงและสัมพันธ์กับศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) ทั้งวิธีคิด รูปแบบ และมีอิทธิพลซึ่งกันและกัน ในวิธีทางศิลปะ สถาปัตยกรรม และวรรณกรรมที่ต่อต้านแนวคิดแบบสมัยใหม่



ภาพที่ 1.13 Marlin Diptych

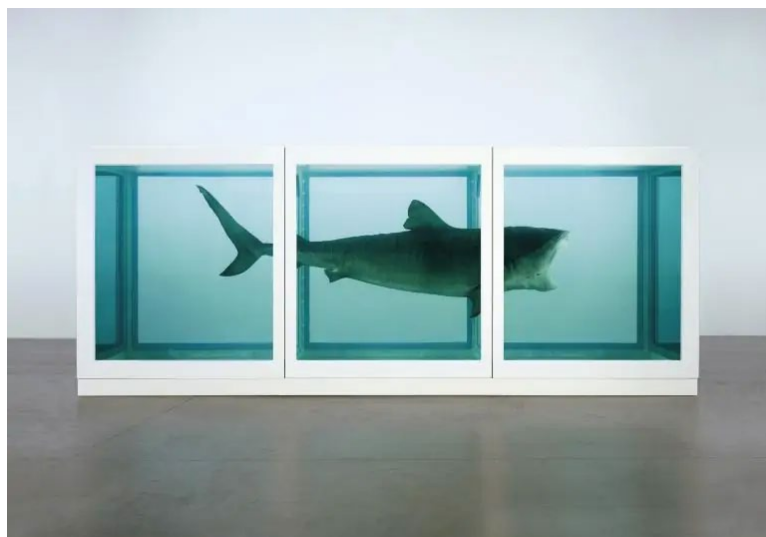
หมายเหตุ. จาก www.theartist.me/art-inspiration/famous-andy-warhol-paintings/

นักวิจารณ์ศิลปะและนักปรัชญาชาวอเมริกัน อาร์เธอร์ เดนโต (Arthur C. Danto) ที่นิยามความหมายของศิลปะในยุคศิลปะหลังสมัยใหม่ที่เริ่มจากผลงานป๊อปอาร์ตของวอร์ฮอลที่ว่า การเป็นอิสระจากกฎเกณฑ์ของสุนทรียภาพแบบเดิม วัสดุหรือวิธีการใดก็เป็นศิลปะได้ แต่ต้องมีการเชื่อมโยงระหว่างวัสดุกับศิลปิน ในการนิยามศิลปะของเดนโตมีทรรศนะว่า ต้องมีเนื้อหาทั้งเจตนาและมุมมองในการสร้างสรรค์ มีการอุปมาอุปมัยในตัวเอง อีกทั้งต้องตั้งคำถามและตีความทฤษฎีในบริบทของประวัติศาสตร์ทางศิลปะ อย่างการตั้งคำถามของวอร์ฮอลต่อคุณค่าและความสูงส่งในงานศิลปะ โดยใช้เทคนิคที่ผลิตซ้ำในภาพพิมพ์ซิลค์สกรีน ที่เป็นวิธีการสร้างงานพิมพ์ในระดับอุตสาหกรรมและแวตวงโฆษณา รวมถึงแนวความคิดเกี่ยวกับความนิยมหรือป๊อปปูล่าในภาพยนตร์อเมริกันที่น่าเอาภาพดารานักร้องมาเป็นแบบในผลงานศิลปะอย่าง มาริลีน มอนโร อลิซาเบธ เทเลอร์ และ เอลวิส เพรสลีย์ โดยการพิมพ์ด้วยสีฉูดฉาด อีกทั้งการล้อเลียนสังคมบริโภคที่สามารถเข้าถึงผู้คนได้ทุกระดับชั้น

เดนโตยังนิยามความหมายของศิลปะในแนวคิดเรื่อง การสิ้นสุดของศิลปะ (The End of Art) โดยเดนโตไม่ได้หมายถึงว่าจะไม่มีผู้ใดสร้างงานศิลปะอีกต่อไป หรือจะไม่มีการสร้างศิลปะที่ดีอีกต่อไป แต่เดนโตมั่นใจว่าประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกได้มาถึงจุดสิ้นสุดแล้ว และเป็นจุดเริ่มต้นในยุคสมัยใหม่ของเราในศิลปะ ที่ซึ่งจะไม่ติดกับข้อจำกัดของทฤษฎีการเลียนแบบอีกต่อไป แต่มีหน้าที่ในเป้าหมายใหม่ ศิลปะเริ่มต้นด้วยยุคของการเลียนแบบ ตามด้วยยุคของแนวคิดที่มีรากฐานของสังคมและการเมือง ตามด้วยยุคหลังประวัติศาสตร์ กับคุณสมบัติ และอะไรก็ได้ ไม่มีกฎเกณฑ์ เรื่องเล่าของเรา

ที่เริ่มจากการเลียนแบบ (Mimesis) เป็นศิลปะ และสิ่งที่ศิลปะ พยายามที่จะดัดแปลง แล้วในที่สุดมัน ก็เห็นได้ชัดว่า ไม่มีรูปแบบ ไม่มีข้อจำกัดทางปรัชญา ไม่มีทางพิเศษที่จะให้เป็นงานศิลปะ และใน ปัจจุบันสิ่งที่ควรจะพูดถึงช่วงสุดท้ายนี้ในเรื่องเล่าหลัก ซึ่งมันเป็นตอนจบของเรื่อง เดนโตพูดถึง ความหมายของศิลปะร่วมสมัยที่แท้จริงว่า อิสระภาพที่สร้างขึ้นโดยมุมมองของศิลปะ ที่ได้ถามคำถาม ทางปรัชญาซึ่งเกี่ยวข้องกับเงื่อนไขของการมีอยู่ และไม่ต้องสร้างเงื่อนไขในการควบคุม (Stallabrass, 2004, p. 112) ซึ่งเห็นได้จากงานศิลปะร่วมสมัยที่ไม่มีขอบเขต ความสนุกสนานที่ควบคู่ไปกับความ งาม และประสบการณ์ที่เหนือความคาดหมายในงานศิลปะร่วมสมัย

การแสดงออกทางศิลปะในยุคหลังสมัยใหม่ ที่มีจุดเริ่มต้นจากศิลปินกลุ่มดาดา (Dada) ยังส่ง อิทธิพลต่อศิลปะรุ่นหลังสงครามอย่าง ศิลปะคอนเซ็ปชวลอาร์ต (Conceptual art) ที่ให้ความสำคัญ กับแนวความคิดในการแสดงออก แลนด์อาร์ต (Land art) ที่ขยายพื้นที่การแสดงออกไปสู่ธรรมชาติ ศิลปะฟลักซุส (Fluxus art) ที่เปิดรับการแสดงออกทางศิลปะอย่างไร้ขอบเขต และป๊อปอาร์ต (Pop art) ได้นำเอาแนวคิดของดาดาในเรื่องลำดับชั้นทางศิลปะ (High – Low) มาขยายความ รวมถึงการ แสดงออกผ่านพื้นที่ในการติดตั้งผลงานศิลปะการจัดวาง (Installation art) เดนโตพูดถึงความหมาย ของศิลปะร่วมสมัยที่แท้จริงว่า อิสระภาพที่สร้างขึ้นโดยมุมมองของศิลปะ ที่ได้ถามคำถามทางปรัชญา ซึ่งเกี่ยวข้องกับเงื่อนไขของการมีอยู่ และไม่ต้องสร้างเงื่อนไขในการควบคุม (Stallabrass, 2004, p. 112) ซึ่งเห็นได้จากงานศิลปะร่วมสมัยที่มีอิสระในการแสดงออกทางความรู้สึกที่เป็นพื้นฐานของมนุษย์ มีความสนุกสนานที่ควบคู่ไปกับความงาม และประสบการณ์ที่เหนือความคาดหมาย



ภาพที่ 1.14 The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living
 หมายเหตุ. จาก www.theartist.me/artwork/the-physical-impossibility-of-death-in-the-mind-of-someone-living/

ผลงานศิลปะร่วมสมัยที่ถือว่าโดดเด่น และเป็นสัญลักษณ์ในเรื่องการแสดงออกทางศิลปะในยุคศตวรรษที่ 20 อย่างผลงานของ เดเมียน เฮิร์ท (Damien Hirst) ศิลปินจากเกาะอังกฤษ ที่ใช้กระบวนการเก็บรักษาความเน่าเปื่อยของร่างกาย เป็นตัวเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างโลกแห่งความจริงกับซากศพที่ไม่มีชีวิต การให้นิยามกับความตายและการมีอยู่ของชีวิต นำเสนอผ่านเรื่องเล่าของร่างกาย (Body) โดยการเอาซากฉลามมาใส่น้ำยา凍ศพหรือฟอร์มาลิน บรรจุอยู่ในกล่องกระจก ในผลงานที่ชื่อ The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living ในปี ค.ศ. 1991 ศิลปินได้นำเอาฉลามสีขนาด 14 ฟุต มาดองไว้ในขวดโหลใบใหญ่ แล้วนำมาแสดงเป็นผลงานศิลปะร่วมสมัย จากแนวคิดเรื่องความตาย ในความหมายของความหวาดกลัวที่มนุษย์ต้องเผชิญหน้ากับความตาย ศพหรือร่างกายที่ถูกทำให้ไม่เน่าเปื่อยตามกาลเวลา การรักษาซากปลาฉลามไม่ให้เน่าโดยใส่น้ำยา凍ศพหรือฟอร์มาลินในตู้กระจก ความไม่มีชีวิตแต่อยู่ในร่างกายหรือศพ (ที่เคยมีชีวิต) ที่ให้ความหมายและคุณค่าเรื่องชีวิตและความตาย

เดเมียน เฮิร์ทนำเสนอลักษณะของงานศิลปะที่สื่อถึงความตายผ่านมุมมองแบบใหม่ ที่สะท้อนความหมายของชีวิต และการนำเสนอเป็นผลงานศิลปะที่เขาต้องการมากกว่าภาพถ่ายหรือภาพเขียน เขาได้นำซากปลาฉลามมาเป็นสื่อในงานศิลปะ กระตุ้นความรู้สึกที่มีต่อการชมงานศิลปะให้ตระหนักถึงคุณค่าและความหมายของการมีชีวิตอยู่ ไม่ว่าเรื่องความดี ความงาม เกณฑ์ตัดสิน ที่ล้วนเป็นสิ่งที่สร้างขึ้นผ่านความหมายทางวัฒนธรรมและสังคมที่แตกต่างกันไป ซึ่งการสะท้อนความคิดเรื่องความตายและความงามทางสุนทรียศาสตร์ ต่างก็เป็นเรื่องที่ถูกให้คุณค่าและสร้างขึ้นด้วยเกณฑ์ทางสังคมเช่นกัน เดเมียน เฮิร์ทยังสะท้อนถึงเรื่องความเจ็บป่วยและวิทยาศาสตร์ ซึ่งเป็นข้อตรงข้ามที่เปิดพื้นที่ให้กับจินตนาการของผู้ชม และยืดขยายขอบเขตของการตีความผ่านงานศิลปะร่วมสมัย



ภาพที่ 1.15 Balloon Dog

หมายเหตุ. จาก www.flickr.com/photos/licensefarm/2626455571

ศิลปะร่วมสมัยในยุคศตวรรษที่ 21 ที่นำเสนอความน่าเบื่อและซ้ำซากจำเจในชีวิตประจำวัน อย่าง เจฟฟ์ คูน (Jeff Koons) ศิลปินร่วมสมัยชาวอเมริกัน ได้ต่อยอดความคิดจากป๊อปอาร์ต (Pop art) โดยเอาความงามแบบ Kitsch ที่ถือว่าเป็นสิ่งที่ไร้สนิยม ไม่มีราคาและพบเห็นได้ทั่วไป มาเสนอใหม่โดยเลียนแบบสัญลักษณ์ต่างๆ ที่มีอยู่แล้วในสังคมอย่างเช่น ของใช้ในบ้าน กล้องของขวัญ ตุ๊กตาในวัยเด็ก และรูปสัตว์เป่าลมต่างๆ ผลงานที่ชื่อว่า Balloon Dog ที่สร้างสรรค์ในช่วงเวลาปี ค.ศ. 1994 – 2000 ถือเป็นสัญลักษณ์ของศิลปะร่วมสมัยที่สะท้อนเรื่องการบริโภค และวิถีชีวิตในสังคมอเมริกัน

ผลงานประติมากรรมที่มีความมั่นใจว่าได้สะท้อนความหุหุและฉาบฉวยในเวลาเดียวกัน ซึ่งศิลปินต้องการสะท้อนเรื่องอารมณ์ความรู้สึก และช่วงเวลาแห่งความประทับใจในช่วงวัยเด็กของเรา แต่เจฟฟ์ คูนได้กลับค่าและเปลี่ยนความหมายของวัสดุให้ต่างไปจากเดิม อย่างวัสดุเป่าลมเปลี่ยนวัสดุเป็นโลหะประเภทบรอนซ์ที่มีน้ำหนักมาก สะท้อนเรื่องการก่อตัวทางความคิดที่ส่งผลต่อความหมาย และคุณค่า การสร้างชุดความหมายของวัสดุที่ซ้อนทับความหมายของรูปภายนอก ในความเรียบง่ายของรูปแบบ แต่แฝงด้วยความหมายทางสังคม ค่านิยม การให้ความหมายกับชีวิตและเรื่องเพศ ความซ้ำซาก จำเจ การบริโภคในสังคมอเมริกัน พื้นที่ส่วนตัวและความเป็นสาธารณะ รวมถึงการนิยามเรื่องต่างๆ ที่ถูกทำให้เป็นเรื่องธรรมชาติและเป็นปกติจากการตีความผ่านวัฒนธรรม และสังคมร่วมสมัย

ศิลปะร่วมสมัยถือเป็นพื้นที่ในการสื่อความหมาย เกิดการวิพากษ์และแลกเปลี่ยน มีอิสระและเสรีภาพในการแสดงออก ซึ่งความหลากหลายเป็นทางออกหนึ่งในการสร้างสรรค์ การเชื่อมต่อทางวัฒนธรรมที่ให้ประสบการณ์ใหม่ในการเรียนรู้แลกเปลี่ยนทางความคิดและมุมมองที่แตกต่าง หากนิยามความหมายของศิลปะร่วมสมัยว่า เป็นศิลปะที่ไม่มีขอบเขตของเนื้อหา รูปแบบและเทคนิค เป็นการออกจากกฎเกณฑ์ และการให้ความหมายทางสุนทรียศาสตร์ที่ไม่จำกัดอยู่ในรูปแบบของภาษา หรือความหมายตามตัวอักษร แต่เป็นการแสดงออกของมนุษย์ที่ก้าวข้ามกฎเกณฑ์ที่ปิดกั้นอิสระ และเสรีภาพทางความรู้สึก การมีอิสระในการแสดงออกเรื่องความต่างทางเชื้อชาติ รสนิยมทางเพศ ความเชื่อในศาสนา และอุดมการณ์ทางการเมือง ที่สามารถสะท้อนความความรู้สึกที่เป็นพื้นฐานของมนุษย์ ในแบบปัจเจกที่ไม่ยึดติดกับเกณฑ์ตัดสินทางสังคม รวมถึงความหมายและคุณค่าแบบตายตัวอีกต่อไป

ศิลปะร่วมสมัยกับงาน Installation art

ศิลปะร่วมสมัยได้ขยายขอบเขตในการแสดงออกผลงานศิลปะ จากพื้นที่ห้องนิทรรศการในหอศิลป์หรือพิพิธภัณฑ์ไปสู่พื้นที่สาธารณะตามที่ต่างๆ ในปี ค.ศ. 1968 เดเนียล บูเรน (Daniel Buren) ศิลปินชาวฝรั่งเศสที่ทำให้พื้นที่ของงานศิลปะwfขยายขอบเขตไปสู่ป้ายโฆษณา จากผลงานที่ชื่อว่า Sheets of Paper โดยบูเรนนำภาพแถบสีขาวกับสีต่างๆ สลับกัน ขนาดของเส้นแถบประมาณ 8.7 เซนติเมตร เป็นแนวตั้งที่เป็นลักษณะเฉพาะตัวของศิลปินไปแปะทับตามป้ายโฆษณาต่างๆ ในเมือง

ปารีส เพื่อปฏิเสธถึงสถานะที่เป็นอยู่และการมีอิสรภาพในการรับรู้ รวมถึงแรงจูงใจในเรื่องการแสดงผลทางศิลปะที่ไม่เพียงอยู่ในรูปแบบของหอศิลป์และพิพิธภัณฑ์เท่านั้น ประเด็นไม่ได้อยู่ที่ตัวผลงานจิตรกรรม แต่เป็นความคาดหวังที่เกิดจากบริบทของศิลปะ โดยบูเรนกลับค่าความสัมพันธ์ปกติของพื้นที่จัดแสดงและงานศิลปะ ซึ่งโดยทั่วไปแกลลอรีมักจะคงเดิม ในขณะที่งานศิลปะที่จัดแสดงจะเปลี่ยนไป (Wood, 2002, p. 57)



ภาพที่ 1.16 Sheets of Paper โดย Daniel Buren

หมายเหตุ. จาก <https://blogs.uoregon.edu/danielburen/2015/02/16/24/>

บูเรนต้องการแสดงให้เห็นว่า เมืองไม่ควรมีข้อจำกัดในการแสดงนิทรรศการ ศิลปะควรแสดงออกได้อย่างอิสระและเป็นที่ยอมรับในทุกๆ พื้นที่ ในการที่ศิลปินนำผลงานศิลปะมาติดตั้งนอกพื้นที่อย่างหอศิลป์หรือห้องนิทรรศการศิลปะ ถือเป็นการขยายขอบเขตของนิยามเรื่องพื้นที่ทางศิลปะ โดยการใช้การติดตั้งผลงานเป็นการขยายขอบเขตของการแสดงออก ที่ซึ่งส่งผลต่อพื้นที่การรับรู้ทางศิลปะของผู้ชมโดยตรง อีกทั้งเงื่อนไขที่สำคัญของการจัดวาง (intallation) ต้องแสดงถึงความปรารถนาของศิลปินที่จะขยายพื้นที่ของงานออกจากสตูดิโอไปสู่พื้นที่ทางสาธารณะด้วย โดยการอ้างสิทธิ์ในดินแดนเหนือพื้นที่ส่วนตัว ศิลปินจะมองเห็นการขยายอำนาจในการควบคุมของตนเองที่มีต่อการนำเสนอผลงาน (Nicolas, Nicola & Michael, 2004 (a), p. 7)

ศิลปะการจัดวาง (Installation art) แบ่งเป็น 2 แบบกว้างๆ คือ การจัดวางแบบเติมพื้นที่ (Filled – Space Installation) ที่ศิลปินติดตั้งและจัดวางผลงานในพื้นที่อย่างห้องนิทรรศการหรือหอศิลป์ ส่วนอีกแบบคือการจัดวางแบบพื้นที่เฉพาะ (Site – Specific Installation) ที่ศิลปินเลือกพื้นที่สำหรับการติดตั้งที่มีความหมายกับแนวคิด หรือการสร้างพื้นที่ขึ้นมาใหม่เพื่อการติดตั้งเฉพาะผลงาน ศิลปะการจัดวางที่นอกจากจะส่งผลต่อพื้นที่ทางกายภาพแล้ว พื้นที่ทางความคิดกับการขยายขอบเขตกับเรื่องมายาคติและข้อจำกัดมาตรฐานทางสังคมในเรื่องต่างๆ โดยเฉพาะเรื่องการเมือง อย่างผลงานศิลปะการจัดวางในงานเทศกาลศิลปะเวนิส เบียนเนเล่ (Venice Biennale) ครั้งที่ 45 ในปี ค.ศ.

1993 ที่สะท้อนการรับรู้ของผู้ชมไปสู่อคติทางการเมืองของชาวเยอรมันและประชาคมโลกที่มีต่อผู้นำชาวเยอรมัน และความเป็นเยอรมัน ซึ่งเป็นผลงานของฮาน เฮคเคอ (Hans Haacke) ศิลปินชาวเยอรมัน ในผลงานที่ชื่อว่า Germania เป็นการผลิตซ้ำที่มีคำว่า Germania ที่อยู่ด้านหน้า ที่บ่งบอกถึงความเป็นเจ้าของพาวิลเลียนนี้ โดยเฮคเคอติดตั้งภาพของอดอล์ฟ ฮิตเลอร์ (Adolf Hitler) ผู้นำของเยอรมันในอดีตขณะเยือนพาวิลเลียนนี้ในปี ค.ศ. 1934 แต่ขณะเดียวกันศิลปินก็ได้ทុปพื้นหินอ่อนให้แตกออกเป็นแผ่นๆ รวมถึงเขียนคำว่า Germania ในพื้นที่พาวิลเลียนอีกที ซึ่งหากย้อนกลับไปประวัติศาสตร์ของพาวิลเลียนนี้ ในยุคสมัยที่เรืองอำนาจของฮิตเลอร์ ได้กลับมาซ่อมแซมเพื่อเปิดพื้นที่ของการสร้างภาพลักษณ์ให้กับอาณาจักรไรช์ที่ 3 และนำเสนอภาพอุดมคติของนาซีผ่านผลงานและนิทรรศการศิลปะ



ภาพที่ 1.17 และ 1.18 Germania โดย Hans Haacke

หมายเหตุ. จาก www.frieze.com/article/gregor-muir-hans-haackes-germania-pavilion-45th-venice-biennale

เฮคเคอใช้ผลงานศิลปะเป็นพื้นที่การแสดงออกทางการเมือง จากบาดแผลของสงครามโลกครั้งที่ 2 ในช่วงที่ฮิตเลอร์ขึ้นมาเป็นผู้นำทางการเมืองกับนโยบายต่างๆ ที่ส่งผลต่อการตั้งคำถามกับประวัติศาสตร์ ชนชาติ และความเป็นเยอรมัน ศิลปินใช้การมีอยู่ของพื้นที่ของพาวิลเลียนเดิมกับความทรงจำที่ผ่านกาลเวลา และการปลดปล่อยการให้ความหมายในปัจจุบันดำเนินไปพร้อมๆ กับการทำความเข้าใจตัวเองผ่านความทรงจำในอดีต ทั้งโลกในอุดมคติและคุณค่าของอัตลักษณ์ความเป็นเยอรมันที่เปลี่ยนไปของผู้คนในสังคม ทั้งทางพื้นที่และการรับรู้ประวัติศาสตร์ของตัวเอง ซึ่งหากพิจารณาถึงการติดตั้งศิลปะการจัดวาง นอกเหนือจากการเป็นพื้นที่สำหรับการติดตั้ง การแสดง และเอกสารต่างๆ ยิ่งไปกว่านั้นนิทรรศการยังจัดแสดง 'วัตถุ' ในความหมายที่กว้างออกไป (รวมถึงภาพยนตร์ และงานวิดีโอ) พื้นที่ของงานยังเป็นศูนย์กลางในเครือข่ายข้อมูล ซึ่งในความสัมพันธ์ทาง

สังคมที่กำหนดแนวทางการปฏิบัติทางศิลปะประเภทต่างๆ ได้รับการเปิดเผยมากขึ้นในฐานะที่มันได้ปรากฏอยู่ในตัวของการปฏิบัติเหล่านั้น ไม่เพียงแต่เป็นผลจากเทคโนโลยีของการสื่อสารแบบใหม่ๆ เท่านั้น แต่ในจุดเริ่มต้นเป็นการตักตะกอนของการวิพากษ์วิจารณ์สถาบันต่างๆ ให้กลายเป็นมิติของการปฏิบัติทางศิลปะร่วมสมัย (Osborne, 2013, p. 172)



ภาพที่ 1.19 The Matter of Time โดย Richard Serra

หมายเหตุ จาก. www.guggenheim-bilbao.eus/en/the-collection/works/the-matter-of-time#gallery-6

พื้นที่ของการแสดงออกในงานศิลปะช่วงปลายศตวรรษที่ 20 ได้เกิดการเปลี่ยนแปลงและส่งผลกระทบต่อพื้นที่การรับรู้และตำแหน่งของผู้ชมในการรับรู้ผลงานศิลปะ จากการพิจารณาศิลปะในฐานะวัตถุที่อยู่ตรงหน้า ผู้ชมสามารถเข้าถึงผลงานศิลปะและเห็นรายละเอียดมากขึ้นเนื่องจากขนาดของผลงานที่ใหญ่ขึ้นและพื้นที่ได้เปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถเข้าไปอยู่ในพื้นที่ของงานศิลปะ ส่งผลให้ผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งในงานและเกิดการรับรู้ที่มีส่วนร่วมมากขึ้น การรับรู้งานประติมากรรมกับพื้นที่ของผู้ชมที่เปลี่ยนแปลงไป ทั้งขนาดกับสัดส่วนของผลงานและระยะของการรับรู้ ผลงานประติมากรรมขนาดใหญ่ที่ผู้ชมเข้าไปอยู่ในผลงานอย่าง งานประติมากรรมเหล็กของริชาร์ด เซอร์รา (Richard Serra) ศิลปินชาวอเมริกันกับผลงานชุด The Matter of Time ที่ได้เปิดตัวผลงานในปี ค.ศ. 1997 ที่ Guggenheim Museum Bilbao

การติดตั้งงานประติมากรรมทั้ง 8 ชิ้น ที่ใช้แผ่นเหล็กขนาดใหญ่ที่มีความสูง 4.3 เมตร โดยใช้เหล็กทั้งหมดประมาณ 1034 ตัน เซอร์ราสร้างรูปทรงจากแผ่นเหล็กขนาดใหญ่ให้เกิดการเคลื่อนไหวในพื้นที่ ทั้งเส้นโค้ง การขด และการจัดวางให้เกิดช่องว่างระหว่างแผ่นเหล็ก เพื่อให้ผู้ชมสามารถเดินเข้าไปในอยู่ในผลงานงานเพื่อสำรวจตัวผลงานและพื้นที่ได้ ส่วนพื้นผิวของแผ่นเหล็กและคราบสนิมช่วยให้ความรู้สึกสะท้อนการเปลี่ยนแปลงของพื้นผิวผ่านกาลเวลา ผลงานของเซอร์ราได้สร้างความความหมายใหม่ในเรื่องของการรับรู้ ทั้งพื้นที่และตำแหน่งของการรับรู้ของผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของผลงานศิลปะการจัดวาง

แคลร์ บิชอป (Claire Bishop) นักประวัติศาสตร์ศิลป์ชาวอังกฤษ อธิบายถึงความหมายของ Installation art ว่า ศิลปะการจัดวางเป็นนิยามแบบกว้างๆ ที่กล่าวถึงประเภทของงานศิลปะที่ให้ผู้ชมเข้าถึงได้ และมักอธิบายว่าเป็นการแสดงละคร (theatrical) งานที่น่าดื่มด่ำ (immersive) หรือเป็นประสบการณ์ (experiential) (Bishop, 2005, p.6) ในความหมายที่รูปแบบของการติดตั้งผลงาน ไม่สำคัญเท่ากับการเปิดโอกาสให้ผู้ชมเข้าถึงงานศิลปะ ทั้งในแง่กายภาพและการรับรู้ รวมถึงการได้รับประสบการณ์โดยตรงของผู้ชมเอง ข้อจำกัดทางรูปแบบและเทคนิคในการแสดงออกทางศิลปะในงานแบบประเพณีทั้งงานจิตรกรรมและประติมากรรม ได้ถูกปลดปล่อยและแสดงออกอย่างไม่จำกัดทั้งในงานศิลปะยุคศตวรรษที่ 20 ที่ศิลปะไม่ใช่แค่เรื่องของความงามหรือใช้เพื่อประดับตกแต่งความสวยงามอีกต่อไป

ศิลปะการจัดวาง (Installation art) เป็นรูปแบบการแสดงออกในศิลปะร่วมสมัยที่ได้รับการแพร่หลายอย่างมากในยุคก่อนปี ค.ศ. 2000 จนถึงปัจจุบัน และถือว่าเป็นภาษาศิลปะที่มีความร่วมสมัยในการแสดงออกที่ไม่จำกัดในเรื่องของพื้นที่ และการเข้าถึงความจริงผ่านการให้ความหมายที่ถูกเปิดเผยมากกว่าที่เคยเป็น ทั้งข้อมูลและเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อสื่อและรูปแบบในการนำเสนอ รวมถึงการติดตั้งผลงานที่สามารถทำให้ผู้ชมเข้าถึงผลงานได้อย่างใกล้ชิด และได้รับประสบการณ์ทางสุนทรียะที่ดื่มด่ำ ศิลปะการจัดวางจึงแตกต่างจากสื่อแบบดั้งเดิม (ประติมากรรม จิตรกรรม ภาพถ่าย และวิดีโอ) ตรงที่สื่อถึงผู้ชมโดยตรง เป็นการปรากฏตัวตามที่เป็จริงในพื้นที่นั้นๆ (Bishop, 2005, p. 6) ความเป็นสากลในศิลปะการจัดวางนี้ยังส่งผลต่อศิลปะร่วมสมัยของศิลปินที่มีรากเหง้ามาจากประเทศในซีกโลกตะวันออก แต่สามารถรับรู้ได้ถึงกาเปลี่ยนแปลง ประกอบกับความรู้สมัยใหม่ในโลกตะวันตกที่ผ่านสื่อทางเทคโนโลยีในรูปแบบต่างๆ มากขึ้น เกิดการแสดงออกอย่างอิสระและมีเสรีภาพในการสื่อความหมายผ่านภาษาศิลปะแบบร่วมสมัย ที่ผู้คนทั่วทุกมุมโลกสามารถรับรู้และเข้าถึงความหมายของศิลปะร่วมสมัยได้อย่างไม่ยากนัก

ศิลปินจีนที่ไปใช้ชีวิตในต่างแดนที่ประเทศสหรัฐอเมริกา ดินแดนแห่งเสรีภาพและโอกาสอย่างอาย เว่ยเว่ย (Ai Weiwei) ได้กลับไปใช้ชีวิตอยู่ในดินแดนบ้านเกิด และมักสร้างผลงานที่ตั้งคำถามกับสังคมและวัฒนธรรมร่วมสมัยของจีน รวมถึงนโยบายของรัฐบาลจีน ผลงานของเว่ยเว่ยที่น่าจรรยานมาเป็นสัญลักษณ์ของวิถีชีวิตของประชาชนจีนจำนวน 10,000 คน มาประกอบสร้างเป็นงานประติมากรรม ซึ่งต้นกำเนิดของจรรยานมาจากความมีอิสระและเสรีภาพ ได้ถูกนำมาตั้งคำถามวิถีชีวิตประจำวันของผู้คนในประเทศจีนยุคสมัยใหม่กับเศรษฐกิจแบบทุนนิยม ที่ผู้คนในสังคมจีนไม่สามารถใช้สิทธิและเสรีภาพขั้นพื้นฐานของความเป็นมนุษย์ยุคสมัยใหม่ กับการตั้งคำถามในเรื่องการปิดกั้นสื่อและนโยบายทางการเมืองของรัฐบาลจีนในปัจจุบัน



ภาพที่ 1.20 Forever Bicycles โดย Ai Weiwei

หมายเหตุ. จาก www.wikiart.org/en/ai-weiwei/forever-bicycles



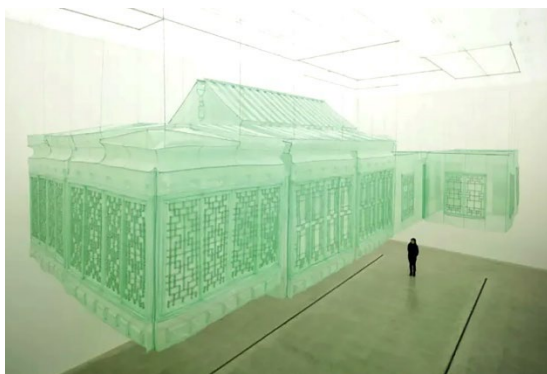
ภาพที่ 1.21 Head On โดย Cai Guo-Qiang

หมายเหตุ. จาก <https://publicdelivery.org/cai-guo-qiang-head-on/>

การใช้ความหมายสัญลักษณ์เพื่อสะท้อนความเป็นจีนแบบร่วมสมัย ผ่านประวัติศาสตร์และ
วรรณกรรมของจีนอย่างศิลปิน ไช่ กั๋ว เฉียง (Cai Guo-Qiang) กับผลงานที่ชื่อว่า Head On ในปี ค.ศ.
2006 ที่นำหมาป่าสตัฟฟอร์ดจำนวน 99 ตัว มาเป็นสิ่งที่สะท้อนจิตวิญญาณของมนุษย์ ที่นำมาจัดวางให้
เหมือนกับกำลังเคลื่อนที่ไปสู่กำแพงกระจกที่ติดตั้งอยู่แล้ววนกลับมาเริ่มต้นใหม่ ศิลปินพยายามสื่อถึง
ความพยายามในการบรรลุเป้าหมายของมนุษย์ที่ขาดการประนีประนอม การพุ่งเข้าหาอุปสรรคโดย
การใช้สัญลักษณ์ของมนุษย์ที่นำไปสู่ความขัดแย้งในประวัติศาสตร์ ศิลปินได้สร้างลักษณะของ
หมาป่าให้ดูสมจริงทั้งท่าทาง และแววตาให้มีความกระตือรือร้นในการที่จะวิ่งเข้าไปสู่กำแพงกระจก

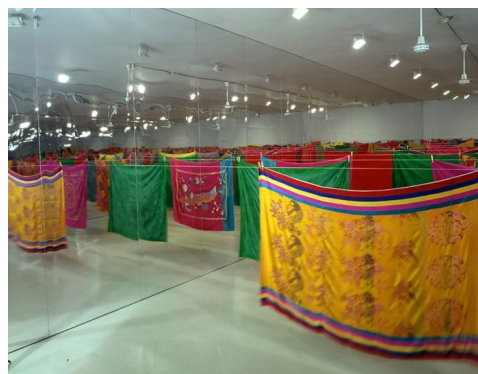
ขนาดใหญ่ อีกทั้งจำนวนของหมาป่าที่ทำให้รู้สึกถึงจังหวะของการเคลื่อนไหว และความสมจริงของสัตว์สต๊าฟที่ทำให้ผู้ชมได้พิจารณากับภาพเหตุการณ์ที่ถูกทำให้ทุกสิ่งหยุดอยู่ชั่วขณะหนึ่ง

การสร้างภาพจำลองเหตุการณ์หรือวัตถุต่างๆ เพื่อให้เกิดความสมจริงและทำให้ผู้ชมเหมือนเข้าไปอยู่ในพื้นที่จำลองหรือสถานที่ใดสถานที่หนึ่ง ช่วยในการสร้างบรรยากาศของการรับรู้ผลงานศิลปะได้เป็นอย่างดี ด้วยเทคโนโลยีและนวัตกรรมในด้านต่างๆ ซึ่งวิธีการสร้างภาพจำลองนี้ไม่ว่าจะเป็นวัตถุที่จับต้องได้ หรือการสร้างภาพเสมือนจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือระบบดิจิทัล ช่วยให้ศิลปินสร้างผลงานศิลปะให้ดูสมจริง มีขนาดและสัดส่วนที่สามารถทำให้ผู้ชมเข้าไปอยู่ในพื้นที่ของผลงาน และช่วยสร้างบรรยากาศในการรับรู้เรื่องราวที่สะท้อนเนื้อหาในการแสดงออกของศิลปิน อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ทางสุนทรียะ และเข้าถึงมุมมองของศิลปินอย่างลึกซึ้งมากกว่าที่เคยเป็น



ภาพที่ 1.22 Seoul Home โดย Do-Ho Suh

หมายเหตุ. จาก www.artnews.com/art-in-america/features/drawing-support-do-ho-suh-1234638228/



ภาพที่ 1.23 A Mirror Woman โดย Kimsooja

หมายเหตุ. จาก <http://www.kimsooja.com/texts/textYear:2002>

การสร้างแบบบ้านจำลอง เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้เข้าไปอยู่ในพื้นที่ทางความคิดของศิลปิน โดยศิลปินนำเอาโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมแบบเกาหลีโบราณติดตั้งให้ลอยสูงขึ้น เพื่อให้ผู้ชมได้สำรวจพื้นที่ที่เป็นมุมมองของศิลปินผ่านเนื้อหาในผลงานศิลปะของศิลปินที่ชื่อ โด โฮ ซูห์ (Do-Ho Suh) ศิลปินชาวเกาหลีได้กับผลงานที่ชื่อว่า Seoul Home ที่ศิลปินจำลองบ้านแบบเกาหลีโบราณด้วยผ้าแบบเกาหลีบางๆ เพื่อสร้างพื้นที่เพื่อให้ผู้ชมได้สำรวจความงาม และความหมายของคำว่าบ้าน ที่มากกว่าโครงสร้างและส่วนประกอบทางสถาปัตยกรรม พื้นที่ว่างเป็นเหมือนการเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้สำรวจความหมายของบ้านผ่านความเบาบางของเนื้อผ้า และโครงสร้างที่เชื่อมจินตนาการของผู้ชมผ่านพื้นที่และสัดส่วนของห้องในแต่ละห้อง รวมถึงความงามของลวดลายสถาปัตยกรรมของเกาหลีโบราณ ซูห์ยังเพิ่มชื่อเมืองที่ผลงานชิ้นนี้ได้ไปแสดงตามเมืองต่างๆ เข้าไปในชื่อผลงาน เพื่อสะท้อนความเป็นสากลผ่านความหมายของคำว่าบ้านที่แตกต่างกันในแต่ละวัฒนธรรม ผลงานศิลปะการ

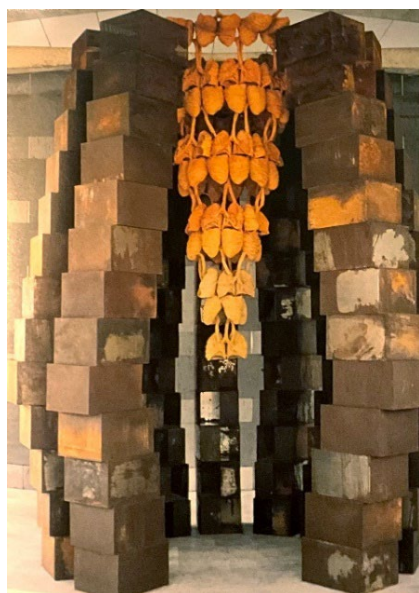
จัดวางของซูห์ยังทำลายเส้นแบ่งของคำว่าสถาปัตยกรรมกับงานประติมากรรมให้พร่าเลือน อีกทั้งยังนำเสนอวัฒนธรรมของเกาหลีผ่านรูปแบบของศิลปะร่วมสมัยได้อย่างน่าสนใจ

คิมซูจา (Kimssooja) ศิลปินชาวเกาหลีได้อีกคนที่นำแนวคิดเรื่องวัฒนธรรมของเกาหลีมานำเสนอในรูปแบบศิลปะร่วมสมัย ซูจาใช้สื่อการแสดงออกที่หลากหลายอย่าง ศิลปะการแสดง ภาพยนตร์ ภาพถ่าย ศิลปะการจัดวางโดยใช้ทั้งแสง เสียง ผ้าและสิ่งทอ เนื่องจากซูจาเป็นศิลปินที่เดินทางไปมาระหว่างเมืองใหญ่อย่างนิวยอร์ก ปารีส และโซล ทำให้เห็นการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมร่วมสมัยที่ตัวเองสนใจ ในผลงานที่ชื่อว่า A Mirror Woman ในปี ค.ศ. 2002 ที่ซูจานำผ้าคลุมเตียงของชาวเกาหลีมาคลี่ให้เห็นความงามของสีสันทันและลวดลาย โดยติดตั้งไว้ที่ห้องกระจกเพื่อให้ภาพในกระจกสะท้อนผ้าคลุมเตียงที่ถูกตากเอาไว้ในห้องนิทรรศการ ซูจายังนำผ้ามาใช้ในการศิลปะไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบศิลปะการแสดง ที่มองว่าผ้าเป็นส่วนหนึ่งของร่างกายที่ห่อหุ้มวัฒนธรรมไปทุกๆ ที่

การเดินทางของวัฒนธรรมและการรับรู้ข้อมูลข่าวสารในยุคสื่อสารสนเทศ รวมถึงความเคลื่อนไหวทางศิลปะทั้งแวดวงวิชาการและนิทรรศการในระดับนานาชาติ ย่อมส่งผลต่อกระแสการเปลี่ยนแปลงในวงการศิลปะร่วมสมัยของไทย นิทรรศการผลงานศิลปะการจัดวางของมนเทียร บุญมา (Montien Boonma) ศิลปินที่เพิ่งเดินทางกลับมาจากศึกษาศิลปะที่ประเทศฝรั่งเศส ได้นำเสนอเรื่องราวความเป็นไทยผ่านการใช้วัสดุที่หาได้ตามชนบทเช่น ดินเหนียว ฟาง กระสอบ เขาควาย ลังไม้ และกระป๋องน้ำ ในนิทรรศการ เรื่องราวจากท้องทุ่ง ในปี ค.ศ. 1992 โดยนำเสนอในรูปแบบ Arte Povera ที่ใช้วัสดุตามชนบทมาสร้างสรรค์ศิลปะการจัดวาง ซึ่งถือเป็นสิ่งที่ตื่นตาตื่นใจมากในช่วงเวลานั้น มนเทียวยังได้รับเชิญไปแสดงผลงานในระดับนานาชาติ ซึ่งต่อมาผลงานของมนเทียรได้นำสมุนไพรมารเป็นส่วนประกอบในงานอย่างผลงานที่ชื่อว่า อโรคยาศาลา (Arokhayasala) ในปี ค.ศ. 1996 โดยการใช้สมุนไพรมานก่อบนกล่องอลูมิเนียมแล้วนำมาวางซ้อนกันในลักษณะคล้ายสถาปัตยกรรม เพื่อให้เกิดพื้นที่ภายในและมีรูปอดหล่อโลหะหลายชิ้นที่ห้อยลงมาจากด้านบน ซึ่งผู้ชมสามารถเข้าไปในพื้นที่ของโครงสร้างภายในที่สามารถพิจารณารูปทรงและรับรู้ถึงกลิ่นสมุนไพรมานั่งและพื้นที่ของการจัดวางทำให้ผู้ชมได้เกิดการใช้สมาธิกับการพิจารณาผลงาน ศิลปินได้แรงบันดาลใจจากการสูญเสียคนรักจากโรคมะเร็ง และการทำงานศิลปะอาจเป็นสิ่งที่เยียวยาหัวใจจากความพลัดพราก และให้ระลึกถึงความตายที่สามารถเกิดขึ้นได้ทุกขณะ

ผลงานอีกชิ้นของมนเทียร บุญมาที่ใช้สมุนไพรมเป็นส่วนประกอบในผลงานที่มีชื่อว่า House of Hope ในปี ค.ศ. 1996 – 1997 ศิลปินได้นำเมล็ดสมุนไพรมายาลูกกลอนมาร้อยเป็นเส้นๆ คล้ายลูกประคำ และห้อยจากด้านบนลงมาโดยให้รูปทรงมีลักษณะคล้ายกับรูปทรงของบ้าน ความหวังจากการรักษาโรคให้หาย ส่วนข้างในประกอบติดตั้งด้วยโครงสร้างไม้ที่วางซ้อนๆ กัน ที่มีลักษณะไม่มั่นคง สื่อให้เห็นถึงความไม่แน่นอนในสถานะแห่งความเป็นธรรมชาติ ศิลปินได้สร้างบรรยากาศให้เกิดสมาธิและความสงบ ซึ่งโดยรอบๆ ผนังที่ติดตั้งผลงานฉาบด้วยสมุนไพรมที่เป็นบรรยากาศคล้ายกับควันธูป

คว้นเทียนที่บอวลอยู่ภายในอุโบสถ เป็นเหมือนการบำบัดจิตใจและการมีความหวังกับการรักษาโรคแบบสมุนไพรรายได้กฎการเปลี่ยนแปลงของสังสารวัฏ



ภาพที่ 1.24 อโรคยาศาลา (Arokhayasala) ภาพที่ 1.25 House of Hope

หมายเหตุ. จาก *Fresh cream : Contemporary art in culture*, (p. 141 and 138),
Gilda Williams, 2000, Phidon Press.

ศิลปินไทยที่น่าเสนอความเป็นไทยแบบร่วมสมัย ผ่านศิลปะการจัดวางในนิทรรศการศิลปะระดับนานาชาติอย่างนาวิน ลาวัลย์ชัยกุล (Navin Rawanchaikul) และสุรัสวดี กุศลวงศ์ (Surasi Kusolwong) ได้นำเสนอมุมมองของความเป็นไทยแบบร่วมสมัยผ่านพื้นที่ที่เป็นสากล โดยให้ผู้ชมได้เข้ามามีส่วนร่วมในการรับรู้งานศิลปะอย่างผลงานที่ชื่อว่า I [love] Taxi ในปี ค.ศ. 2001 ของนาวินที่นำงานจิตรกรรมฝาผนังของไทยในแบบสกุลขรรค์อินโข่ง ที่ถือเป็นการผสมผสานความเป็นตะวันตกในงานจิตรกรรมของไทยยุคสมัยใหม่ โดยเขียนไว้บนเพดานรถแท็กซี่ที่ขับไปตามท้องถนน เมื่อผู้โดยสารเข้ามาใช้บริการก็สามารถรับรู้ภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในรถ เป็นเหมือนการนำศิลปะการจัดวางแบบเคลื่อนที่ไปหาผู้ชมและทุกคนสามารถเข้าถึงงานจิตรกรรมฝาผนังได้ ซึ่งปกติผลงานจิตรกรรมฝาผนังจะหาชมได้ในอุโบสถที่อยู่ภายในวัดหรือผลงานที่คัดลอก และได้แรงบันดาลใจจากจิตรกรรมฝาผนังที่อยู่ในรูปแบบของงานศิลปะที่อยู่ตามหอศิลป์ หรือห้องแสดงภาพต่างๆ ไป นาวินถือว่าเป็นศิลปินที่ผสมผสานและสร้างสรรค์งานศิลปะให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ และเปิดโอกาสให้บทสนทนา ระหว่างศิลปะกับผู้ชมได้เกิดขึ้น มีการแลกเปลี่ยนกันทางวัฒนธรรมผ่านการเชื่อมโยงกิจกรรมทางศิลปะกับชีวิตประจำวัน



ภาพที่ 1.26 | [love] Taxi



ภาพที่ 1.27 Happy Berlin (Free Massage)

หมายเหตุ. จาก *Installation Art in the new millennium*, (p. 118 – 119), Oliveira, Oxley and Petry, 2004, Thames & Hudson.

ส่วนผลงานที่ชื่อว่า Happy Berlin (Free Massage) ของสุรสีห์ ได้นำการนวดแผนไทยไปให้ผู้ชมชาวเยอรมันในงาน Berlin Biennale ได้รับรู้ถึงความผ่อนคลายจากการนวดแผนโบราณของไทย ที่ถือเป็นการรับรู้ทางสุนทรีย์ผ่านการสัมผัสทางร่างกายของผู้ชม ศิลปินใช้ผ้าไหมสำหรับการจัดสรรพื้นที่ของหอศิลป์ให้เกิดบรรยากาศแบบร้านนวดเพื่อสร้างความผ่อนคลาย และให้ผู้ชมสามารถเข้ามาใช้บริการได้ฟรีในช่วงเวลาของนิทรรศการ อีกทั้งขณะที่ผู้ชมรอคอยการให้บริการนวดมีภาพยนตร์เรื่อง The Mask of Zorro ให้ชมเพื่อความผ่อนคลาย ผลงานศิลปะการจัดวางของสุรสีห์ได้เปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ขยายขอบเขตของความเป็นได้ในงานศิลปะ ไปสู่วิถีชีวิตประจำวันและการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม โดยนำเสนอการนวดแผนโบราณของไทยเพื่อให้ความสุขทางร่างกายแก่ผู้ชม ที่ไม่ใช่แค่ประสบการณ์ทางสุนทรีย์แบบเดิมที่การรับรู้ความงามเป็นเรื่องของความพึงพอใจเท่านั้น รวมถึงการเปลี่ยนบริบทของการนวดแผนไทยให้อยู่ในรูปแบบของกระบวนการทางศิลปะ และเป็นการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมในรูปแบบนิทรรศการศิลปะ ที่ผู้ชมสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมในการรับรู้ผลงานศิลปะ

ฤกษ์ฤทธิ ติระวนิช (Rirkrit Tiravanija) เป็นศิลปินที่นำแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ของศิลปะกับชีวิตประจำวันมาเสนอผ่านการเปิดพื้นที่ของศิลปะ โดยให้ผู้ชมได้เข้ามาสัมผัสผลงานศิลปะด้วยการพบปะสังสรรค์ แลกเปลี่ยนบทสนทนาพร้อมกับได้รับประทานผัดไทยไปพร้อมๆ กัน ศิลปินต้องการเปลี่ยนพื้นที่แกลเลอรีให้เป็นครัวเพื่อทำอาหารให้กับผู้คนได้ชิม เป็นการเชื่อมพื้นที่ส่วนตัวกับพื้นที่สาธารณะ ในผลงาน Untitled (Pad thai) ในปี ค.ศ. 1990 ที่เขาใช้ Paula Allen Gallery ในเมืองนิวยอร์ก เป็นพื้นที่ปรุงผัดไทยแจกให้ผู้ชมได้รับประทานฟรี ซึ่งศิลปินต้องการนำเสนอสุนทรีย์ทางวัฒนธรรม และเชื่อมทั้งทางกายภาพและจิตนาการของผู้ชมไปพร้อมๆ กัน ผลงานของฤกษ์ฤทธิถือเป็นกระแสนของแนวคิดแบบสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ (Relational Aesthetics) ในช่วงเวลาก่อนเข้าสู่ศตวรรษใหม่ปี ค.ศ. 2000 ที่ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ของผู้ชมและการมีส่วนร่วม การ

เปลี่ยนท่าทีของผู้ชมที่จากการรับรู้ผลงานศิลปะที่อยู่ตรงหน้า เปลี่ยนเป็นกระบวนการทางศิลปะที่สามารถลิ้มกินอาหาร และการมีปฏิสัมพันธ์และแลกเปลี่ยนบทสนทนากับผู้ชมอื่นในนิทรรศการศิลปะ อีกทั้งยังเป็นการพราเลือนเส้นแบ่งระหว่างศิลปะกับสิ่งที่ไม่เคยถูกนิยามว่าเป็นศิลปะ ภายใต้ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับทุกสรรพสิ่งที่อยู่รอบๆ มนุษย์



ภาพที่ 1.28 Untitled (Pad thai)



ภาพที่ 1.29 Untitled (Pad thai)

หมายเหตุ. จาก www.tatlerasia.com/lifestyle/arts/how-is-rirkrit-tiravanija-pad-thai-art

ศิลปะเชิงสัมพันธ์ (Relational art) เป็นขบวนการทางศิลปะที่ปรากฏตัวขึ้นมาและมีอิทธิพลมากต่อชุดความคิดของศิลปะร่วมสมัยในช่วงทศวรรษที่ 1990s แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะเชิงสัมพันธ์ส่งผลต่อแรงบันดาลใจของศิลปินร่วมสมัย นิโคลาส บูร์รีโยต์ (Nicolas Bourriaud) ภัณฑารักษ์ นักปรัชญาและนักวิจารณ์ศิลปะชาวฝรั่งเศสได้นิยามคำว่า Relational aesthetics ว่าเป็นทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ที่ประกอบด้วยการตัดสินผลงานศิลปะบนพื้นฐานของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ที่ผลงานเหล่านั้นแสดงออกมา สร้างขึ้น หรือกระตุ้นเรา รวมถึงคำว่า Relational art ว่า ชุดปฏิบัติการทางศิลปะที่ยึดเอาความสัมพันธ์ของมนุษย์ทั้งหมด และบริบททางสังคมเป็นจุดเริ่มต้นทั้งในทางทฤษฎีและปฏิบัติ มากกว่าการมุ่งเน้นความมีอิสระและพื้นที่ส่วนตัว (Bourriaud, 2002, p. 112 - 113)

ศิลปะเชิงสัมพันธ์เป็นการทำงานภายในขอบเขตของความสัมพันธ์ ในฐานะที่มนุษย์มีการแลกเปลี่ยนกันทางสังคมมากกว่าความเป็นตัวแทนของการแสดงออก ผู้ชมได้รับประสบการณ์ใหม่ผ่านสิ่งที่เรียกว่าศิลปะเชิงสัมพันธ์ ทำให้ศิลปะร่วมสมัยมีพลังและลักษณะเฉพาะตัวในการเข้าถึงผู้คนในฐานะความสัมพันธ์ ที่ซึ่งเป็นการสื่อสารทางวัฒนธรรมร่วมสมัย บูร์รีโยต์ยังนิยามการปฏิบัติทางศิลปะว่าเป็นความสัมพันธ์กับผู้อื่นเสมอ และในขณะเดียวกันก็เป็นตัวแทนในความสัมพันธ์กับโลกด้วย (Bourriaud, 2002, p. 85) นอกจากความสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆ กับปฏิบัติการทางศิลปะ ยังรวมถึงการเปิดพื้นที่การรับรู้ของผู้ชม และได้เปลี่ยนท่าทางการรับรู้ของผู้ชมในงานศิลปะ รวมถึงการขยายแดนของศิลปะไปกับทุกสิ่งที่มีความสัมพันธ์กับวิถีชีวิตของมนุษย์

ยุคหลังมิลเลนเนียม (Post millenium) กระแสการติดตั้งผลงานและการให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมในการรับรู้ผลงานผ่านพื้นที่และการติดตั้งผลงานเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว รวมถึงศิลปินไทยที่เคยใช้ชีวิตอยู่

ที่ประเทศสหรัฐอเมริกาได้นำเสนอผลงานศิลปการจัดวางผ่านนิทรรศการ “มะเร็ง” (Cancer) ของศาสตราจารย์ธนะ เลาหักยกุล (Professor Thana Lauhakaikul) ในปี พ.ศ. 2546 (ค.ศ. 2003) ที่นำเอาวัสดุและสิ่งของต่างๆ มาจัดวางเพื่อสื่อสารถึงความสัมพันธ์ของทัศนธาตุต่างๆ ที่ประกอบกันจนเป็นร่างกาย เพื่อให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงความสัมพันธ์และความหมายของโรคมะเร็ง



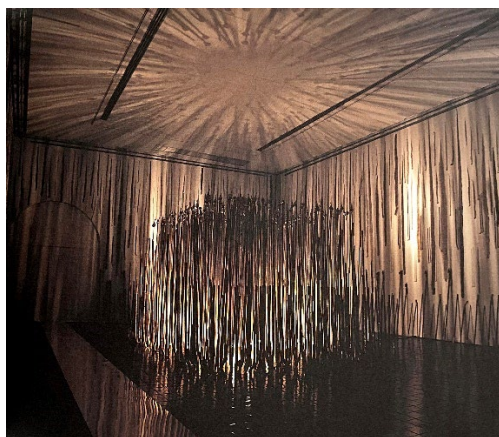
ภาพที่ 1.30 ภาพการจัดวางในนิทรรศการ “มะเร็ง” ภาพที่ 1.31 ภาพการจัดวางในนิทรรศการ “มะเร็ง”
หมายเหตุ. จาก สุจิตร์นิทรรศการเส้น สี รูปทรงฯ, (น. 14 และ 20), ธนะ เลาหักยกุล, 2546, อมรินทร์พริ้นติ้งฯ.

“มะเร็ง” เป็นงานแบบ (Installation) ใช้พื้นที่ทั้งหมด 8 ห้อง วิธีการจัดวางวัสดุในพื้นที่ของแต่ละห้องมีลักษณะขององค์ประกอบคล้ายคลึงกัน แต่สร้างบรรยากาศให้ความรู้สึกและมีความหมายแตกต่างกัน แสงที่ใช้ในงานแสดงส่วนใหญ่มาจากแสงธรรมชาติ โดยใช้แสงจากตะเกียงน้ำมันก๊าดหลายร้อยดวง โดยที่ตะเกียงแต่ละดวง หมายถึง คนเราหนึ่งคน รูปทรงของตะเกียง หมายถึง ร่างกาย แสงตะเกียง หมายถึง ชีวิต เมื่อสิ้นแสงตะเกียง งานแสดงก็สิ้นสุดลง (ธนะ, 2546, น.2) โดยศิลปินแบ่งพื้นที่ของการจัดวางและใช้ความหมายของธาตุต่างๆ ที่ประกอบกันขึ้นจนเป็นร่างกายตามหลักพุทธศาสนาอย่าง ดิน น้ำ ลม ไฟ มาเป็นเนื้อหาในการอธิบายความหมายของงานในแต่ละห้อง

ศิลปินนำวัตถุต่างๆ ที่มีความหมายและสร้างความหมายขึ้นมาใหม่อย่าง กระดองปู หมายถึง เซลล์มะเร็ง ที่ไปเชื่อมกับคำว่า Crab ในภาษาอังกฤษ กับราศีปู ที่ใช้คำว่า Cancer ที่แปลว่ามะเร็ง โดยมีการใช้วัสดุต่างๆ ที่ศิลปินเลือกมาใช้ในการแสดงออก เช่น ข้าวสาร จาน ตะเกียบ เสื่อ ตะเกียง น้ำมันก๊าด ไม้ขีดไฟ พัดลม กระจุกเงา ต้นไม้ และสิ่งของอื่นๆ อีกมากมาย ได้ถูกจัดวางไว้อย่างเป็นระเบียบ ตามความหมายของพื้นที่ที่ศิลปินได้กำหนดไว้ เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้เข้าไปสำรวจสิ่งของต่างๆ เพื่อเชื่อมโยงถึงความสัมพันธ์ของร่างกายมนุษย์กับปัจจัยต่างๆ ในการเกิดโรคมะเร็ง ซึ่งเซลล์มะเร็งอาจอยู่ในร่างกายของเราตลอดเวลาและการเกิดของเหตุปัจจัยในการใช้ชีวิตของเราที่อาจเป็นสิ่งที่หล่อเลี้ยงให้เซลล์มะเร็งได้เจริญเติบโตในร่างกายของเรา

นิทรรศการชื่อ Mindfulness ของพัตยศ พุทธเจริญ (Phatynos Buddhacharoen) ในปี พ.ศ. 2546 (ค.ศ. 2003) เป็นอีกนิทรรศการศิลปะการจัดวางของศิลปินไทยที่น่าสนใจ โดยศิลปินนำเอามุมมองความเชื่อด้านพุทธศาสนาของศิลปินมาถ่ายทอดผ่านเนื้อหาและการติดตั้ง รวมถึงการใช้วัสดุที่

สะท้อนเรื่องราวของจิตที่ไปรับรู้สรรพสิ่งต่างๆ และการจำแนกความจริงจากสิ่งที่เป็นมายาใน ความหมายของพุทธศาสนา ผลงานที่ชื่อว่า เปลือก เปลือก (Shed the Shells) โดยใช้วัสดุอย่าง คราบงู ไม้ไผ่ โลหะ และหัวโขน มาประกอบติดตั้งโดยใช้แสงไฟในการสร้างบรรยากาศในการรับรู้ของ ผู้ชม การสร้างสรรค์ผลงานได้กำหนดความหมายเปรียบธรรมชาติของ “งู” คือ สัญชาตญาณ และ สัญชาตญาณของความเป็นคน คือ มนุษย์ผู้ประเสริฐ แต่ความเป็นมนุษย์ผู้ประเสริฐของ “คน” นั้น มัก ถูกนำไปเปรียบกับงูอยู่เสมอ คราบของคนอาจเปรียบได้ในระดับของเปลือกที่หุ้มภายนอก คือกายและ ภายใน คือ จิต “คราบงู” จึงสื่อความหมาย “เปลือก” ที่คอยกักกัน หุ้มห่อกายกับจิตให้ยึดตรึงโยง อยู่กับโลก และในผลงานชิ้นนี้ยังร่วมด้วยกับการกำหนดใช้สัญลักษณ์อื่นๆ ที่แสดง ความหมายด้วย ตัวของสื่อเอง (พดัยศ, 2546, ไม่ปรากฏเลขหน้า) ศิลปินใช้วัสดุและการจัดวางในการแสดงออกเพื่อสื่อ ความหมายที่สะท้อนแนวคิดทางพุทธปรัชญา ผลจากการจัดวางทั้งวัสดุและแสงไฟที่ส่งผลต่อการรับรู้ สภาวะของภาพสะท้อนจากแสงและเงาที่ผนังและเพดานหรือแม้กระทั่งบนผิวน้ำ ซึ่งผู้ชมสามารถ ตีความจากการรับรู้ได้ด้วยตัวเอง



ภาพที่ 1.32 Shed the Shells



ภาพที่ 1.33 Chapel amidst entertainment

หมายเหตุ. จาก พดัยศ พุทธเจริญ. (2546). สุนิพนธ์นิทรรศการ “Mindfulness”. อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.

ศิลปินได้สร้างบรรยากาศที่ส่งผลต่อการรับรู้ และการตีความของผู้ชมผ่านสิ่งของและวัสดุที่ นำมาใช้ในการจัดวาง ผลงานที่ติดตั้งในนิทรรศการเดียวกันที่มีชื่อว่า วิหารในท่ามกลางมหรสพ (Chapel amidst entertainment) พดัยศได้สร้างรูปทรงเพื่อกำหนดเส้นทางให้ผู้ชมได้เข้าไปสำรวจ ตัวผลงาน “สิ่ง” ที่อยู่ภายในวิหารนี้เปรียบเสมือนภาพอุปมาแห่งการสำรวจรู้ที่ “จิต” ว่าสิ่งที่เห็นเป็น ความจริงหรือความลวง หรือความหมายภายในสิ่งนั้นเป็นสิ่งที่ยึดถือ ยึดตรึง ยึดผู้อื่น หรือยึดตนเป็น ที่พึ่ง ภาพแห่งความหมายที่ปรากฏเราต่างได้สัมผัสถึงใจความสำคัญ ว่าเห็นตรงกันหรือแตกต่างกัน อย่างไร “ภาพ” หรือ “สิ่ง” ที่เห็นนั้นบ่งชี้แสดงว่า “เรา” ต่างมุ่งสู่ “วิหารในใจ” นี้ด้วยสภาวะจิตแบบ ไต (พดัยศ, 2546, ไม่ปรากฏเลขหน้า) ศิลปินใช้การจัดวางโครงสร้างคล้ายกับเลขหนึ่งของไทย เพื่อให้ ผู้ชมได้เข้าถึงพื้นที่ในการเดินเข้าไปสำรวจวัสดุ และสิ่งของในพื้นที่ทั้งภายนอกและภายใน ซึ่ง

ประกอบด้วยการสื่อความหมายผ่านสัญลักษณ์ทางพุทธศาสนา และที่ผนังของโครงสร้างมีอักษรเจาะขาวเพื่อให้แสงสว่างรอดออกมา สะท้อนความหมายของพระธรรมที่มีแสงสว่างทางปัญญาให้ผู้ชมได้เข้าถึงพระธรรม โดยจังหวะการเปลี่ยนแปลงของแสงที่ส่งผลต่อการรับรู้ และลักษณะการเดินของผู้ชมเป็นเหมือนการพิจารณาภาพจิตรกรรมฝาผนังในโบสถ์วิหาร แต่เป็นตัวอักษรที่ให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงพระธรรมจากการอ่าน และความหมายของสัญลักษณ์ทางพุทธศาสนาผ่านรูปทรงต่างๆ อีกทั้งเพื่อตรวจสอบสถานะจิตจากการรับรู้ในการสำรวจพื้นที่ทั้งภายนอก และภายในจิตใจของผู้ชม

จากนิทรรศการศิลปะการจัดวางของศิลปินไทยอย่าง มณฑิรา บุญมา และศิลปินที่ได้รับประสบการณ์จากการร่วมแสดงในนิทรรศการศิลปะระดับนานาชาติรุ่นต่อๆ มา รวมถึงยุคสมัยที่สื่อสารสนเทศและการเดินทางไปในที่ต่างๆ ทั่วโลกมีความสะดวกสบายขึ้น อีกทั้งภายในประเทศก็มีนิทรรศการระดับนานาชาติ ที่มีศิลปินจากทั่วทุกมุมโลกเดินทางมาแสดงผลงานศิลปะ และแลกเปลี่ยนความรู้กับศิลปินไทยอยู่ตลอดเวลา ส่งผลให้เกิดการตื่นตัวในสังคมศิลปะร่วมสมัยของไทยเป็นอย่างมาก และเกิดความหลากหลายมากขึ้นในการใช้สื่อศิลปะในการแสดงออก รวมถึงศิลปะการจัดวางที่ศิลปินนำแนวคิดและมุมมองความเชื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องพุทธศาสนา วิถีชีวิตประจำวันที่สะท้อนการค้นหาคำตอบในความหมายของความเป็นไทย อีกทั้งการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม อุดมการณ์ทางการเมือง รวมถึงการทำความเข้าใจปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมร่วมสมัยของไทย

ผู้ชมกับงาน Immersive installation art

การเปิดพื้นที่และช่วงเวลาให้ผู้ชมได้เข้าถึงความจริงผ่านผลงานศิลปะการจัดวาง และการเปิดโอกาสให้เกิดการรับรู้ของผู้ชมในงานศิลปะได้รับรู้มากขึ้นทั้งในด้านกายภาพ และทางความคิด รวมถึงการขยายขอบเขตออกจากข้อจำกัดในเรื่องต่างๆ ในความหมายที่ศิลปะได้เปิดเผยความจริงโดยให้ผู้ชมเข้าไปอยู่ในพื้นที่และเป็นส่วนหนึ่งของความจริงนั้น พื้นที่ความเป็นจริงในความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับศิลปะ จากสิ่งที่เคยปกปิดไว้ ได้ถูกเปิดเผยและเป็นส่วนหนึ่งในงาน ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการนำเสนอผลงานศิลปะทางพื้นที่ (site) ในความหมายของศิลปะการจัดวาง (Installation Art) ที่มีทั้งการติดตั้งและนำเสนอความจริงเสมือนผ่านสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่สร้างความเสมือนจริงให้กับการรับรู้ในแบบต่างๆ ส่งผลต่อทั้งการแสดงออกของศิลปินและการรับรู้ของผู้ชมผ่านสื่อต่างๆ ทั้งทางกายภาพและการคำนวณผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีดิจิทัลในรูปแบบต่างๆ

การรับรู้ของมนุษย์ที่สามารถเข้าไปอยู่ในกิจกรรมหรือพิธีกรรมนั้นๆ หากมองย้อนกลับไปในยุคโบราณภาพจิตรกรรมในผนังถ้ำที่มีขนาดใหญ่กว่าสัดส่วนของมนุษย์โดยทั่วไป ย่อมสามารถให้ความรู้สึกเหมือนกับมนุษย์เข้าไปอยู่ในบรรยากาศนั้นๆ ไม่ว่าจะเป็นงานจิตรกรรมบนผนังถ้ำ งานศิลปะในศาสนสถานอย่าง จิตรกรรมกระจกสีและรูปปั้นในโบสถ์คริสต์ จิตรกรรมฝาผนังและ

พระพุทธรูปขนาดใหญ่ในพระอุโบสถของศาสนาพุทธ รูปปั้นเทพต่างๆ ในเทวสถานของฮินดู และศาสนสถานที่ใช้ประกอบพิธีกรรมทางศาสนาหรือความเชื่อต่างๆ ที่มีการประดับตกแต่งด้วยภาพวาดงานประติมากรรม อักษรตัวหนังสือ และพิธีกรรมที่กระทำกับร่างกายของมนุษย์ ย่อมสามารถสร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วมในพื้นที่และการเป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมนั้นๆ อย่างเช่นผลงานจิตรกรรมฝาผนังปูนเปียก (fresco) ใน The Villa of the Mysteries ที่เมืองปอมเปอี (Pompeya) วิลลานี้ถูกสร้างขึ้นเมื่อคริสต์ศตวรรษที่ 2 ก่อนคริสตกาล ซึ่งเชื่อกันว่าเป็นพื้นที่ของพิธีกรรมทางศาสนาของผู้คนในยุคสมัยนั้น แต่เนื่องจากการรับรู้ทางพิธีกรรมในศาสนานี้สืบทอดมาจากยุคโบราณกับศิลปะในยุคร่วมสมัย มีเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน ความหมายของการรับรู้ย่อมแตกต่างกันไปด้วย



ภาพที่ 1.34 จิตรกรรมฝาผนังปูนเปียก (fresco) ใน The Villa of the Mysteries

หมายเหตุ. จาก https://es.wikipedia.org/wiki/Villa_de_los_Misterios

ยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีมีส่วนช่วยทำให้การรับรู้ของผู้ชมได้เห็นภาพที่ดูสมจริงมากขึ้น เป็นการเชื่อมโลกแห่งความเป็นจริงและโลกเสมือนด้วยโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันต่างๆ การรับรู้ที่สามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกสมจริงและเหมือนอยู่ในเหตุการณ์นั้นๆ ที่เรียกว่า การรับรู้แบบอิมเมอร์ซีฟ (immersive) เป็นการรับรู้ที่ผู้ชมมีความรู้สึกเหมือนเข้าไปอยู่ในผลงานและเกิดการรับรู้ในทุกช่องทางได้อย่างเต็มที่ ซึ่งในความหมายของคำว่า Immerse (อิมเมอร์ซีฟ) เป็นกริยาแปลว่า จุ่ม จม หรือแช่ ในพจนานุกรมของ Oxford American ในปี ค.ศ. 1986 อธิบายว่า จุ่มลงในน้ำหรือของเหลวอย่างอื่นอย่างเต็มที่ และ ซึมซับหรือมีส่วนร่วมอย่างลึกซึ้งทั้งในความคิดหรือกิจกรรม เป็นต้น (Colleges, 1986, p. 438) ส่วนคำว่า immersive ความหมายในพจนานุกรมออนไลน์ของ Cambridge University อธิบายว่า ดูเหมือนไปล้อมรอบผู้ชม ผู้เล่น ฯลฯ ทำให้พวกเขารู้สึกมีส่วนร่วมอย่างสมบูรณ์ในบางสิ่ง (Cambridge, 2024) ในความหมายที่ทำให้ผู้ชมเกิดประสบการณ์หรือมีความรู้สึกดื่มด่ำเหมือนได้เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์หรือสภาพแวดล้อมนั้นๆ โดยผ่านประสาทสัมผัสการรับรู้ในด้านต่างๆ ของมนุษย์



ภาพที่ 1.35 Break Down โดย Michael Landy

หมายเหตุ. จาก www.bbc.com/culture/article/20160713-michael-landy-the-man-who-destroyed-all-his-belongings

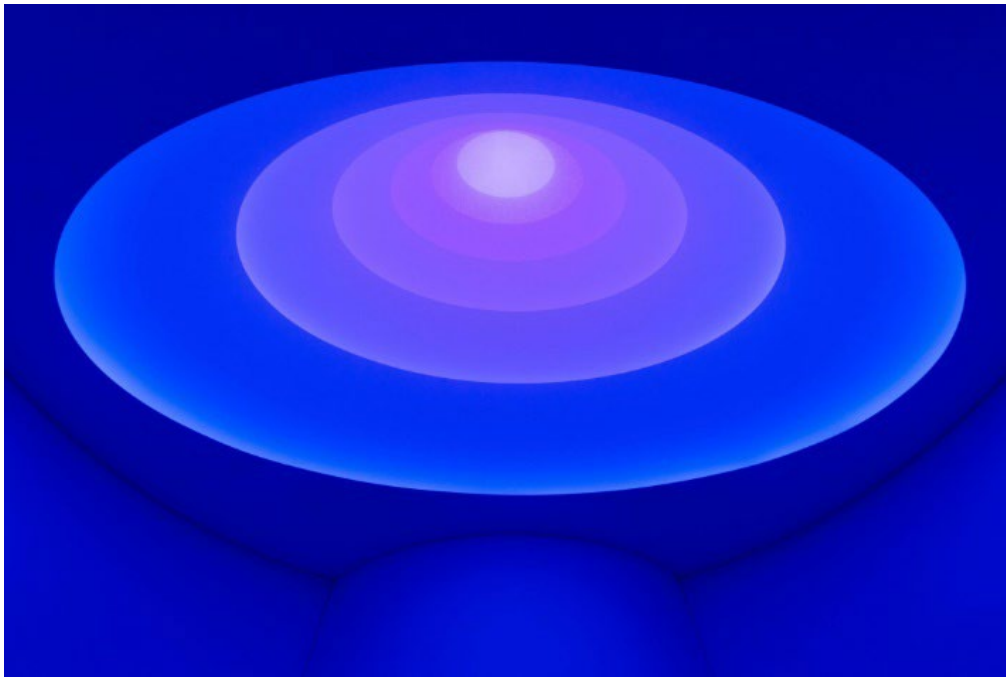
โลกศิลปะในช่วงเวลาที่เข้าสู่ยุคปี ค.ศ. 2000 ยุคแห่งสหัสวรรษใหม่ ศิลปะการจัดวางแบบ อิมเมอร์ซีฟ (Immersive installation art) ได้พัฒนาทั้งแนวคิด รูปแบบ และเทคนิคมาจากการจัดวาง (Installation art) ที่ขยายพื้นที่ในการรับรู้และการแสดงออกที่ใช้เวลาเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการสร้างสรรค์ เพื่อเปิดเผยความจริงใหม่และเปิดโอกาสให้ผู้ชมเข้าถึงและมีส่วนร่วมในการรับรู้ผลงานศิลปะมากขึ้น ผลงานที่ชื่อว่า Break Down ของไมเคิล แลนดี้ (Michael Landy) ในปี ค.ศ. 2001 ที่แนวคิดศิลปินต้องการทำลายสิ่งของของตัวเองในที่สาธารณะโดยมีผู้ชมเป็นสักขีพยาน สิ่งของของศิลปินที่มีอยู่ในรายการทั้งหมดราว 7,000 กว่ารายการ แบ่งเป็นหมวดหมู่ อาทิเช่น งานศิลปะ เสื้อผ้า เพอร์เนเจอร์ เครื่องครัว เครื่องยนต์ และอุปกรณ์ของใช้ในสตูดิโอ เป็นต้น โดยใช้เวลา 2 สัปดาห์ ค่อยๆ ทำลายสิ่งของทั้งหมด

ไมเคิล แลนดี้ใช้ทีมงานประมาณ 10 คน ช่วยในการทำลายสิ่งของต่างๆ โดยติดตั้งอุปกรณ์และวางภาดใส่สิ่งของให้อยู่สายพานคล้ายกับระบบอุตสาหกรรมในโรงงาน เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นสิ่งของต่างๆ ค่อยๆ ถูกแยกชิ้นส่วนและทำลายลงทีละชิ้นทีละชิ้น ความทรงจำต่างๆ กับสิ่งของที่เก็บสะสมไว้ได้ปลดปล่อยพ้นจากการในความเป็นเจ้าของของศิลปิน ซึ่งสวนทางกับโลกในยุคของการบริโภคที่ทุกสิ่งรอบๆ ตัวของมนุษย์ ล้วนถูกประกอบสร้างจนเกิดเป็นตัวตนของเราตั้งแต่เกิดจนตาย ศิลปินได้ให้ผู้ชมได้เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในการทำลายสิ่งของ ที่เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตมนุษย์คนหนึ่งจนไม่เหลืออะไรไว้บนโลกใบนี้ ซึ่งเป็นคำถามที่น่าสนใจในยุคร่วมสมัยที่ผู้คนในสังคมบริโภคไม่สามารถแยกตัวตนที่ประกอบสร้างตัวเราขึ้นมา หรือมาทำลายตัวตนของเราจากการบริโภคสิ่งต่างๆ รอบตัวเรา การมีอิสระจากระบบการบริโภคขนาดใหญ่ในสังคมตะวันตกที่อยากจะหลีกเลี่ยงได้

การพัฒนาารูปแบบของศิลปะการจัดวางที่มากกว่าการติดตั้งผลงานคือ การเข้าถึงผลงานศิลปะของผู้ชม โดยศิลปินเป็นเพียงผู้จัดการพื้นที่เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ผลงานศิลปะด้วยตัวเอง อย่างผลงานของเจมส์ เทอร์เรลล์ (James Turrell) ศิลปินชาวอเมริกันที่ได้แรงบันดาลใจในการรับรู้เรื่องแสงจากประสบการณ์ในการขับเครื่องบิน ในผลงานที่ชื่อว่า Aten Reign ในปี ค.ศ. 2013 เทอร์เรลล์ได้ติดตั้งหลอดไฟ led ใน Guggenheim museum ที่เมืองนิวยอร์ก เพื่อให้เกิดการผสมผสานกับแสงธรรมชาติที่ลอดมาจากช่องแสงทางด้านบนของสถาปัตยกรรม ทำให้ความเข้มข้นของแสงมีระดับความเข้มอ่อนที่แตกต่างกันในแต่ละช่วงเวลา โดยให้ผู้ชมได้รับรู้กับการเปลี่ยนแปลงของทั้งพื้นที่ แสง สี และรูปทรงต่างๆ ด้วยตัวเอง เทอร์เรลล์สนใจเรื่องแสงกับพื้นที่และการรับรู้ ที่ทั้งแสงและการรับรู้ของมนุษย์มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา โดยศิลปินเป็นเพียงผู้จัดเตรียมพื้นที่เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้รับรู้ประสบการณ์ทางสุนทรีย์ในแบบปัจเจก

การสร้างบรรยากาศในพื้นที่ด้วยการติดตั้งผลงานของชิฮารุ ชิโตะ (Chiharu Shiota) ศิลปินชาวญี่ปุ่นกับผลงานที่ชื่อว่า The Key in the Hand ในเทศกาลศิลปะ Venice Biennale ในปี ค.ศ. 2015 ศิลปินได้ติดตั้งผลงานขนาดใหญ่เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าไปอยู่ในผลงานและสำรวจรายละเอียด ซึ่งศิลปินได้ห้อยลูกกุญแจเก่าจำนวนมากไว้กับด้ายที่ผูกกระโยงระยางสร้างเป็นพื้นที่ ซึ่งสัมพันธ์กับเรือไม้ขนาดใหญ่ที่มาจากเมืองเวนิสเพื่อติดตั้งไว้ในพื้นที่ห้องนิทรรศการ ศิลปินใช้สัญลักษณ์ทั้งเรือและกุญแจเพื่อสื่อความหมาย รวมถึงการสร้างบรรยากาศด้วยเส้นด้ายสีแดงที่เป็นพื้นที่ในจินตนาการเพื่อสื่อสารอารมณ์ความรู้สึก และความหมายให้กับการรับรู้ของผู้ชมที่เหมือนเป็นส่วนหนึ่งของผลงานซึ่งถูกกำหนดด้วยจังหวะ และโครงสร้างของเส้นด้ายสีแดงที่ถูกขึงเต็มพื้นที่ของนิทรรศการ

ศิลปะการจัดวางที่ติดตั้งวัตถุที่มีการเปลี่ยนแปลงตามกาลเวลา อาจเกิดจากการเสื่อมสลายทางธรรมชาติหรือเกิดปฏิกิริยาทางเคมีอย่างผลงานของโรเจอร์ เฮิร์นส์ (Roger Hiorns) ศิลปินชาวอังกฤษกับผลงานที่ชื่อว่า Seizure ในปี ค.ศ. 2008 ที่ศิลปินใช้พื้นที่ในตึกสภาเก่าที่ถูกทิ้งร้างมาสร้างเป็นผลงานประติมากรรมคริสตัลที่มีความระยิบระยับให้ผู้ชมสามารถเข้าไปสำรวจในพื้นที่ โดยศิลปินใช้สารเคมีจำนวนมากเพื่อให้เกิดปฏิกิริยาเกาะติดกับผนังและพื้นต่างๆ ในอาคาร โดยเทสสารละลายคอปเปอร์ซัลเฟตลงมาจากช่องบนเพดานและปล่อยให้เกิดปฏิกิริยาเป็นเวลาประมาณหนึ่งเดือน แล้วจึงสูบของเหลวออก เพื่อให้เกิดการตกผลึกแบบผลึกแก้วคริสตัลที่มีความโปร่งใสส่องประกายให้เกิดความสวยงาม การใช้เวลาที่เป็นกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดขึ้น และเวลาในการสำรวจผลงานที่ห่อหุ้มผู้ชมที่เข้าไปอยู่ในผลงาน รวมถึงบรรยากาศที่แวดล้อมตัวผลงานศิลปะนี้ได้ให้ประสบการณ์ใหม่แก่ผู้ชมผ่านการรับรู้ผลงานศิลปะการจัดวาง ซึ่งต่อมาในปี ค.ศ. 2011 ผลงานได้ถูกนำมาติดตั้งที่ Yorkshire Sculpture Park ที่เป็นสวนสีเขียวประกอบด้วยผลงานประติมากรรมของศิลปินที่มีชื่อเสียง ให้ผู้ชมได้เข้าถึงผลงานในอีกรูปแบบหนึ่งที่เป็นความน่าสนใจที่ผู้ชมจะได้ชื่นชมกับอัญมณีสีฟ้าที่ดูล้ำค่าในสวนสีเขียว ที่รายล้อมด้วยผลงานประติมากรรมของศิลปินระดับโลก



ภาพที่ 1.36 Aten Reign โดย James Turrell

หมายเหตุ. จาก <https://www.guggenheim.org/exhibition/james-turrell>



ภาพที่ 1.37 The Key in the Hand

หมายเหตุ. จาก www.chiharu-shiota.com/the-key-in-the-hand-1



ภาพที่ 1.38 Seizure

หมายเหตุ. จาก <https://artscouncilcollection.org.uk/collection-longside/seizure-roger-hiorns>

การรับรู้ผลงานที่ติดตั้งไว้กับเวลาที่เปลี่ยนแปลงไปตามสภาพแวดล้อม หรือจากการรับรู้ผลงานที่เป็นลำดับและช่วงเวลาที่แตกต่างกัน ผลงานของเรียจิ อิเคดะ (Ryoji Ikeda) ศิลปินชาวญี่ปุ่น

ที่ใช้เสียงและภาพเคลื่อนไหวเป็นสื่อในการแสดงออก ผลงานที่ชื่อว่า Spectra ในปี ค.ศ. 2018 ที่ศิลปินฉายแสงสีขาวขึ้นไปบนท้องฟ้าในเวลากลางคืน โดยใช้ไฟซีนอน (xenon) จำนวน 49 ดวง เป็นไฟ Spot Light มีลำแสงพุ่งตรงขึ้นไปบนท้องฟ้า ซึ่งแสงสีขาวเป็นรูปแบบหนึ่งในการเปลี่ยนแปลงของพลังงานและรวมสเปกตรัมสีทั้งหมด ทำให้ผู้ชมได้รับข้อมูลสีเข้าสู่ตาที่มีความเข้มข้นจนมองไม่เห็นสิ่งใดๆ นอกจากการเคลื่อนไหวของบางสิ่งที่แสงไปกระทบในบรรยากาศบนท้องฟ้า ซึ่งผลงานนี้ไปแสดงตามที่ต่างๆ ทำให้ภาพที่เกิดขึ้นเปลี่ยนแปลงไปตามบรรยากาศของปรากฏการณ์ในแต่ละสถานที่ของการติดตั้งผลงาน อีกทั้งศิลปินปล่อยเสียงดนตรีออกมาเพื่อให้ผู้ชมได้เกิดจินตนาการในขณะที่รับรู้ทั้งแสงและเสียงไปพร้อมๆ กัน



ภาพที่ 1.39 Spectra โดย Ryoji Ikeda

หมายเหตุ. จาก www.ryojiikeda.com/project/spectra/

ยุคหลังปี ค.ศ. 2000 งานศิลปะการจัดวางสร้างความตื่นเต้นและผู้ชมเข้าไปอยู่ในงานได้รับรู้ผลงานศิลปะได้อย่างเต็มที่ ในงานศิลปะชุด The Weather Project ของโอลาฟัวร์ อีเลียสสัน (Olafur Eliasson) ที่ทำให้ผู้ชมได้มีประสบการณ์ในเรื่องพื้นฐานทางกายภาพ ที่เกิดจากองค์ประกอบของภูมิทัศน์ รวมถึงความสัมพันธ์ของพื้นที่ที่อ่อนไหวกับจินตนาการ ทำให้เกิดการดึงดูดและความสนใจในการรับรู้ (Wilson, 2013, p. 128) ซึ่งศิลปะการจัดวางได้จัดเตรียมพื้นที่ โดยสร้างแหล่งกำเนิดแสงที่มีลักษณะคล้ายดวงอาทิตย์จำลองขนาดใหญ่ ติดตั้งไว้ที่ผนังด้านกว้าง ส่วนด้านบนเพดานที่เป็นกระจกทั้งผืน ทำให้เห็นความเคลื่อนไหวของผู้คนที่เข้ามาอยู่ในพื้นที่ มีหมอกเทียมปล่อยออกมา ทำให้เกิดลำแสงสีเหลืองทองจากพระอาทิตย์จำลอง เป็นเหมือนแสงยามเช้าและยามเย็น ผู้คนที่เข้ามาอยู่ในพื้นที่ของผลงานจะรู้สึกเหมือนเข้ามาชมพระอาทิตย์ขนาดใหญ่ที่สามารถตอบสนอง กับประสาทสัมผัสของผู้ชมในสภาพแวดล้อมที่จำลองทั้งสภาพอากาศ และความเป็นธรรมชาติ



ภาพที่ 1.40 The weather project

หมายเหตุ. จาก <https://olafureliasson.net/artwork/the-weather-project-2003/>

ผลงานของอ็อลิเยสสันสะท้อนคุณลักษณะของความงาม ในรูปแบบปรากฏการณ์ทางสุนทรียะที่ได้รับการปรับเปลี่ยนการรับรู้ โดยให้สาระกับความสัมพันธ์ระหว่างผู้สังเกตการณ์ ภูมิอากาศ และแหล่งกำเนิดแสง (Tiffany, 2008) ซึ่งแนวคิดของอ็อลิเยสสัน ต้องการให้ศิลปินเป็นแค่เพียงผู้จัดองค์ประกอบของการเกิดขึ้นของศิลปะ ส่วนการรับรู้และเติมเต็มความรู้สึกในผลงานนั้น เกิดจากประสบการณ์การรับรู้ ผ่านประสาทสัมผัสของผู้ชม ในความหมายที่ว่า ความงามในการรับรู้ทางสุนทรียะที่เป็นปัจเจกของผู้ชม เกิดจากการรับรู้ผลงานศิลปะโดยตรง ผ่านร่างกายของผู้ชมที่เป็นสื่อในการรับรู้

ลักษณะผลงานของอ็อลิเยสสัน ต้องการให้ผู้ชมเข้าถึงประสบการณ์ทางสุนทรียะด้วยตัวเอง โดยไม่ต้องการนำเสนอภาพหรือศิลปะในฐานะตัวแทนใดๆ ซึ่งการรับรู้สามารถทำหน้าที่เชื่อมต่อและส่งผ่านตัวเราไปยังพื้นที่อื่น ที่อาจเป็นของผู้อื่นหรือแปลกปลอมไปจากธรรมชาติของตัวเอง ผลงานส่วนใหญ่เกี่ยวกับแสง เงา พื้นที่ อากาศ และสถาปัตยกรรม ลักษณะงานของอ็อลิเยสสันเป็นการนำเสนอผลงานศิลปะทางพื้นที่ (space) ที่สัมพันธ์กับเวลา (time) ซึ่งต้องอาศัยกระบวนการสำหรับติดตั้ง เป็นศิลปะการจัดวาง (Installation art) หรือเป็นศิลปะเฉพาะที่ (Site-specific art) ที่ออกแบบมาสำหรับพื้นที่นั้นๆ หรือปรับเปลี่ยนตามพื้นที่ เป็นการให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมในงานศิลปะและอยู่ในความหมายของเหตุการณ์ทางสุนทรียะที่อยู่ในความสนใจระหว่าง ความจริงของภาพกับรูปจำลองที่สร้างขึ้น มากไปกว่านั้น ความงามในผลงานศิลปะของอ็อลิเยสสันเป็นสิ่งที่สังเกตได้จากความเรียบง่าย และการให้คุณค่าในความหมายแบบบทกวีมีการผสมผสานกันระหว่างความเป็นธรรมชาติ อีกทั้งยังมีจุดยืนเรื่องความงามที่อยู่บนขอบเขตของธรรมชาติกับความเป็นจริง (Colin, 2004) ในความหมายที่ว่า พื้นที่แบบปัจเจกสามารถเข้าถึงความหมายทางศิลปะได้อย่างเท่าเทียม โดยผ่านประสบการณ์ทางสุนทรียศาสตร์ รวมถึงเป็นการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ทางความคิดของผู้ชม กับพื้นที่ในความจริงของงานศิลปะการจัดวาง

เทคโนโลยีเชื่อมการรับรู้โลกแห่งความจริงกับโลกเสมือนที่เรียกว่า เทคโนโลยีแบบอิมเมอร์ซีฟ (immersive technology) โดยการใช้ชุดคำสั่งในการควบคุมการทำงานของคอมพิวเตอร์อย่าง AR (Augmented reality) เป็นการทำให้สภาพแวดล้อมจริงกับภาพเสมือนที่สร้างขึ้นมาอยู่ในพื้นที่เดียวกัน ไม่ว่าจะเป็น รูปภาพ วิดีโอ เสียง และข้อมูลต่างๆ โดยประมวลผลจากคอมพิวเตอร์ในรูปแบบต่างๆ อย่างเกมโปเกมอน (Pokemon) เป็นต้น หรือ VR (Visual reality) เป็นเทคโนโลยีที่ใช้อุปกรณ์เพื่อการรับรู้ทางภาพ เสียง และกลิ่น โดยจำลองสภาพแวดล้อมจริงหรือสร้างขึ้น เพื่อให้เกิดความสมจริงเสมือนผู้รับรู้ไปอยู่ในพื้นที่ๆ นั้น อย่างเช่น Google map ที่เชื่อมภาพให้ผู้รับรู้ๆ ได้อย่างเสมือนอยู่ในพื้นที่นั้นจริงๆ

การรับรู้ผ่านเทคโนโลยีแบบ MR (Mixed reality) ที่เป็นการพัฒนาโดยการนำเอาโลกความจริงและสิ่งที่ดิจิทัลสร้างขึ้นมาผสมผสานกัน และทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้และโต้ตอบได้อย่างดูสมจริง ผู้ที่มองเห็นสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุดิจิทัลได้ราวกับว่ามีอยู่จริง หรือจะเป็นการผสมผสานทุกเทคโนโลยีเข้าด้วยกันที่เรียกว่า XR (Extended reality) เป็นการรวบรวมความสามารถของเทคโนโลยีทั้งหมดเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดการรับรู้แบบเสมือนจริงและมีคุณภาพสูงและเรียลไทม์ ซึ่งในอนาคตมนุษย์อาจมีชุมชนเสมือนจริง (Visual world) เครือข่ายที่มนุษย์ใช้สร้างความสัมพันธ์อีกรูปแบบหนึ่งที่ซึ่งอาจสัมพันธ์กับโลกและวิถีชีวิตประจำวันของเรา อย่างการสร้างโลกเสมือนจริงในจักรวาลอนามิต (Metaverse) ที่พยายามเชื่อมโลกเข้ากับเทคโนโลยีต่างๆ ที่สัมพันธ์กับสังคม วัฒนธรรม และเศรษฐกิจ ได้ถูกนำมาใช้ในวิดีโอเกม สื่อด้านธุรกิจการค้าและการศึกษา



ภาพที่ 1.41 The Legible City



ภาพที่ 1.42 The Legible City

หมายเหตุ. จาก www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/legible-city/

การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างความจริงใหม่กับโลกเสมือนจริงขึ้นมา ไม่ว่าจะเป็นการจำลองธรรมชาติที่มีขนาดใหญ่และรายละเอียดที่ไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่า และการนำเสนอผลงานแบบอิมเมอร์ซีฟที่ผู้ชมสามารถเข้าถึงได้อย่างเต็มที่และมีส่วนร่วมในการรับรู้ผลงาน โดยการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาช่วยในการสร้างสรรค์และการนำเสนอผลงาน ผลงานดิจิทัล อาร์ตที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการรับรู้ผลงานศิลปะ โดยให้ผู้ชมได้ควบคุมจังหวะการเคลื่อนที่กับทิศทาง

ของภาพและตัวหนังสือที่เปลี่ยนไปตามผังเมืองของเมืองต่างๆ ในผลงานที่ชื่อว่า The Legible City ในปี ค.ศ. 1989 ของเจฟฟรีย์ ชอร์ (Jeffrey Shaw) ที่สร้างบรรยากาศให้เหมือนการเดินทางโดยใช้จักรยานเป็นพาหนะไปสู่เมืองแห่งตัวหนังสือ ซึ่งถือเป็นประสบการณ์ที่น่าสนใจที่ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงเรื่องราวของเมืองจากการเดินทางผ่านตัวหนังสือ พร้อมกับความหมายของคำที่เปลี่ยนไปตามภาพจำลองตามท้องถนน ที่มีภาพกราฟิกแบบเสมือนจริงที่อยู่ตรงหน้าของผู้ชม

การรับรู้ผลงานศิลปะผ่านร่างกายโดยมีเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นอุปกรณ์ช่วยในการรับรู้ และควบคุมการเปลี่ยนแปลงของผลงานศิลปะการจัดวาง ที่ได้ติดตั้งอุปกรณ์รับส่งสัญญาณดิจิทัลเพื่อการแสดงผลที่แตกต่างโดยใช้เพียงอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือของผู้ชม ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงตัวผลงานที่ส่งผลต่อการรับรู้ของผู้ชม ในปี ค.ศ. 2001 ทีมแลป (teamLab) ได้ก่อตั้งขึ้นโดยกลุ่มคนหลากหลายอาชีพ ทั้งศิลปิน วิศวกร โปรแกรมเมอร์ สถาปนิก และกราฟิกดีไซน์เนอร์ เป็นต้น ที่ใช้ดิจิทัลเป็นสื่อในการแสดงออกเพื่อเชื่อมโยงศิลปะกับสภาพแวดล้อมในธรรมชาติและเรื่องราวต่างๆ ที่อยู่รอบๆ ตัวของมนุษย์ ผลงานที่ชื่อว่า Crystal Universe ในปี ค.ศ. 2016 ที่ให้ผู้ชมได้ตอบโต้กับผลึกแก้วที่เป็นหลอด LED จำนวนมากที่ติดตั้งเพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าไปในพื้นที่และควบคุมการเปลี่ยนแปลงของสี แสง และจังหวะต่างๆ ด้วยสมาร์ทโฟน



ภาพที่ 1.43 Crystal Universe

หมายเหตุ. จาก www.teamlab.art/th/w/dmm-crystaluniverse/

ส่วนการรับรู้ผลงานศิลปะการจัดวางแบบอิมเมอร์ซีฟ ที่ใช้การพัฒนาเทคโนโลยีและอุปกรณ์ที่ช่วยในการสร้างภาพเสมือนจริง เพื่อให้ผู้ชมเข้าถึงได้อย่างเต็มที่ของประสาทสัมผัสในการรับรู้ โดยการนำเสนอที่ผ่านการติดตั้งผลงานอาจเป็นเพียงการนำผลงานของศิลปินในอดีต หรือศิลปะระดับมาสเตอร์พีซที่ผู้คนรู้จักเป็นอย่างดีมานำเสนอในรูปแบบใหม่ ที่ผ่านการฉายภาพแบบอิมเมอร์ซีฟ

เพื่อให้ผู้ชมได้กลับมารับรู้ผลงานในบรรยากาศแบบใหม่ ที่ต่างไปจากการชื่นชมผลงานจิตรกรรมในพิพิธภัณฑ์แบบเดิมๆ ซึ่งหากพิจารณาถึงความเป็นมาและแนวคิดของงาน Immersive installation art ที่ได้พัฒนามาจากงานศิลปะการจัดวางที่การติดตั้งผลงานรวมเอาความหมายของเรื่องพื้นที่และเวลา โดยเปิดโอกาสให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมมากขึ้นในงานศิลปะ ทั้งในแง่ของร่างกายโดยการเข้าไปอยู่ในผลงาน รวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์และการเป็นส่วนเติมเต็มในกระบวนการของผลงานศิลปะที่ศิลปินเป็นเพียงผู้ที่ทำให้โอกาสของความเป็นไปได้ในงานศิลปะได้เกิดขึ้นมา ส่วนผู้ชมเป็นผู้ที่เติมเต็มและทำให้ทั้งแนวคิด กระบวนการและตัวผลงานสมบูรณ์ขึ้น

ความเป็นมาของศิลปะร่วมสมัยกับการเปลี่ยนแปลง นับจากยุคสมัยใหม่ที่มีการค้นหาตัวตนของศิลปินออกจากข้อจำกัดและกฎเกณฑ์ต่างๆ จนมาถึงยุคร่วมสมัยที่ความแตกต่างและความหลากหลายที่เคยถึงปิดกั้นในการแสดงออกไม่สามารถปิดไว้ได้อีกต่อไป ประกอบกับการเกิดขึ้นของแนวคิดแบบหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) ที่สัมพันธ์และสนับสนุนการแสดงออกของศิลปะร่วมสมัยในรูปแบบต่างๆ ไม่เว้นแม้งานศิลปะการจัดวาง (Installation art) ที่ได้ขยายพื้นที่ของการแสดงออกและเปิดเผยสิ่งที่ไม่เคยเปิดเผยในฐานะงานศิลปะ ได้พัฒนาไปสู่การรับรู้ของผู้ชมในงานแบบอิมเมอร์ซีฟ อินสตอลเลชัน อาร์ต (Immersive installation art) ที่การรับรู้ของผู้ชมได้ถูกเปลี่ยนท่าทางและสภาพแวดล้อมของผลงานศิลปะที่ผู้ชมสามารถรับรู้ได้มากขึ้น ทั้งในด้านกายภาพและทางความคิด ในความหมายที่ศิลปะได้เปิดเผยความจริงโดยให้ผู้ชมได้เข้าไปอยู่ในพื้นที่และเวลาที่เป็นส่วนหนึ่งของความจริงนั้น รวมถึงการเป็นส่วนหนึ่งของความจริงใหม่ที่เกิดขึ้นจากการรับรู้ในรูปแบบใหม่

ผลงานศิลปะการจัดวางแบบอิมเมอร์ซีฟที่ให้ความรู้สึกถึงความสมจริงและให้ผู้ชมได้ดื่มด่ำกับผลงานศิลปะอย่างเต็มที่ทั้งขนาดและการรับรู้ อย่างผลงานประติมากรรมที่มีขนาดใหญ่กว่าสัดส่วนของมนุษย์ของริชาร์ด เซอร์รา (Richard Serra) งานประกอบติดตั้งของยาโยอิ คุซามะ (Yayoi Kusama) ที่เป็นห้องกระจกที่สะท้อนภาพผู้ชมและจุดอย่างไม่มีที่สิ้นสุด หรือผลงานที่ให้ผู้ชมสังเกตการเปลี่ยนแปลงของแสงอย่างผลงานของเจมส์ เทอร์เรลล์ (James Turrell) หรือแม้แต่ผลงานที่ใช้สื่อภาพเคลื่อนไหวและช่วงเวลาในการรับรู้ของผู้ชมอย่างผลงานของเรียวกิ อิเคดะ (Ryoji Ikeda) ที่ผู้ชมได้เข้าไปอยู่ในผลงานแบบนามธรรมกับเสียงดนตรีที่สร้างบรรยากาศ และจังหวะที่น่าตื่นตาตื่นใจในการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส รวมถึงผลงานที่ทำให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงการเปลี่ยนแปลงในธรรมชาติและวิถีชีวิตที่เกิดขึ้นกับปัญหาสิ่งแวดล้อมอย่างโอลาเฟอร์ เอเลียสสัน (Olafur Eliasson) ไม่ว่าจะเป็นผลงาน The Weather Project และ RiverBed ที่ให้ผู้ชมได้รับรู้ประสบการณ์ทางสุนทรียะแบบปัจเจก ซึ่งจากความเป็นมาในบทที่ 1 ผู้เขียนได้นำเนื้อหาอธิบายแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบอิมเมอร์ซีฟ (Immersive) โดยจำแนกเป็นเรื่องพื้นที่ (site) เวลา (time) และความจริง (reality) ที่จะได้นำเสนอในบทต่อไป

บทที่ 2

พื้นที่ (site)



Infinity Mirror Room by Yayoi Kusama

บทนี้เป็นเรื่องพื้นที่ (site) ในความหมายของพื้นที่การรับรู้ในงานศิลปะ ที่พัฒนาไปสู่พื้นที่ของการติดตั้ง ซึ่งในพื้นที่ของการติดตั้งย่อมมีความสัมพันธ์กับเรื่องเวลา และความหมายของพื้นที่ว่าง (space) ที่สัมพันธ์กับการรับรู้ แต่ผู้เขียนเลือกใช้คำว่า พื้นที่ (site) ที่เป็นกายภาพและมีความสัมพันธ์กับแนวคิดและรูปแบบของงานศิลปะที่ส่งผลต่อการติดตั้ง โดยเฉพาะศิลปะการจัดวาง (Installation art) และสัมพันธ์กับคำว่า Site – Specific พื้นที่เฉพาะที่หมายถึงพื้นที่ของการติดตั้งผลงานศิลปะ ซึ่งเนื้อหาในบทนี้เริ่มจากพื้นที่ในงานศิลปะกับมุมมองทางสุนทรียศาสตร์ของโรซาลินด์ เคราส์ (Rosalind Krauss) นักวิจารณ์ชาวอเมริกันและแคลร์ บิชอป (Claire Bishop) ที่เป็นทั้งนักวิจารณ์และนักประวัติศาสตร์ศิลป์ชาวอังกฤษ ซึ่งหากกล่าวถึงเรื่องพื้นที่ในงานศิลปะ พื้นที่ในงานแลนด์อาร์ต (Land art) หรือเอิร์ธอาร์ต (Earth art) น่าจะเป็นสิ่งที่เราต้องทำความเข้าใจถึงแนวคิดในการสร้างสรรค์ ที่ส่งผลต่อเรื่องพื้นที่กับการติดตั้งผลงาน รวมถึงงานประเภทศิลปะการจัดวาง (Installation art) และต่อมาได้พัฒนาการแสดงออกในรูปแบบผลงาน Immersive installation art ที่มีการขยายการให้ความหมายเรื่องพื้นที่ออกไปจากเดิม

พื้นที่ในงานศิลปะกับมุมมองทางสุนทรียศาสตร์

ภาพผนังถ้ำในยุคก่อนประวัติศาสตร์ (Pre-history) ถือเป็นพื้นที่การแสดงออกอย่างหนึ่งของมนุษย์ถ้ำ เพื่อใช้สำหรับพิธีกรรมหรือบันทึกเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในช่วงเวลานั้น แต่เนื่องจากพื้นที่ใช้สอยและสิ่งของต่างๆ รอบตัวของมนุษย์ยังไม่ถูกนิยามภาษา การจำแนกหน้าที่และชื่อเรียกของสิ่งต่างๆ ก็ยังไม่ถูกนิยามขึ้นมาเช่นกัน เมื่อมนุษย์เริ่มมีภาษาใช้ในการสื่อสารและสามารถนิยามสิ่งของต่างๆ ให้ผู้คนในสังคมนั้นสามารถเข้าใจตรงกันหรือหาความหมายร่วมกันได้ โดยเฉพาะพื้นที่ในเชิงพิธีกรรมทางความเชื่อและศาสนา ที่มีการติดตั้งผลงานจิตรกรรมและประติมากรรมแบบแท่นบูชาในศาสนพิธี มีการสื่อความหมายที่สะท้อนกับความเชื่อที่มนุษย์มีส่วนร่วม พื้นที่การแสดงออกทางศิลปะเริ่มแยกตัวเองออกจากพื้นที่การติดตั้งในเชิงพิธีกรรม แต่ในแง่ความหมายของศิลปะยังเป็นพื้นที่ที่สำคัญในการสื่อสารความเชื่อและศรัทธาที่มนุษย์มีความสัมพันธ์ในทุกระดับ เห็นได้จากศิลปะในยุคเรอเนซองส์ (Renaissance) ที่พื้นที่ในงานศิลปะยังเป็นพื้นที่ร่วมกันของความเชื่อทางศาสนาและความเป็นมนุษย์นิยมที่เน้นอุดมคติของความเป็นมนุษย์มากขึ้น ซึ่งพื้นที่ในงานศิลปะทั้งเชิงกายภาพและทางความคิดย่อมมีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย

พื้นที่ในงานศิลปะยุคเรอเนซองส์ที่วางอยู่บนระนาบของผืนผ้าใบ บนผนังโบสถ์ หรือแม้แต่บนเพดานโค้งแต่มีการใช้เส้นนำสายตาแบบมุมมองทัศนียภาพแบบเส้น (linear perspectives) ที่ให้ความรู้ลึกถึงระยะและมิติของภาพที่ดูสมจริง เป็นการนำเสนอความจริงผ่านงานจิตรกรรมในยุคเรอเนซองส์ที่มีการสร้างภาพมีจุดรวมสายตาซึ่งส่งผลต่อการมอง และกำหนดขอบเขตของการรับรู้ รวมถึงความจริงในงานศิลปะ จากหนังสือ ว่าด้วยงานจิตรกรรม (De Pictura) ซึ่งตีพิมพ์ครั้งแรกเป็น

ภาษาละตินในปี ค.ศ. 1435 โดยเลออน บัตติस्ता อัลแบร์ตี (Leon Battista Alberti) สถาปนิกและศิลปินชาวอิตาลี อัลแบร์ตีพยายามถอดรหัสหลักการนำเสนอทัศนมิติเชิงเส้นด้วยหลักคณิตศาสตร์ หลักการดังกล่าวเป็นเทคนิคที่ทำให้สามารถนำเสนอวัตถุ และพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมร่วมกันอย่างเป็นระบบ ทำให้ดูสมจริงบนพื้นผิวราบเรียบของงานจิตรกรรม หรือประติมากรรมโดยอาศัยการลากเส้นเชิงตั้งฉาก (orthogonal line) ไปหาจุดรวมสายตา (vanishing point) เพียงจุดเดียว ซึ่งจะสมบูรณ์แบบหากจุดที่ว่าถูกจัดวางอยู่ในระดับสายตา (Johnson, 2557, p. 109) การทำให้ทุกอย่างในสายตาของศิลปินอยู่บนแผ่นระนาบและให้ดูสมจริง นั่นคือความงามในยุคคริสต์ศตวรรษที่ 15



ภาพที่ 2.1 Architectural Veduta

หมายเหตุ. จาก <https://artsandculture.google.com/asset/architectural-veduta-francesco-di-giorgio-martini-attributed/kAGQtjZedrY6Xw?hl=en>

ภาพจิตรกรรมของฟรานเชสโก ดี จอร์จิโอ มาร์ตินี (Francesco di Giorgio Martini) สถาปนิกชาวอิตาลีในผลงานที่ชื่อว่า Architectural Veduta ราวปี ค.ศ. 1490 เป็นอีกหลักฐานหนึ่งที่มีการใช้มุมมองแบบนำสายตามาทำให้ภาพมีระยะและความลึก โดยใช้รูปทรงและโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมเป็นเส้นฉายภาพ เพื่อนำสายตาของผู้ชมไปสู่เส้นขอบฟ้าในระยะไกลที่มีลักษณะเหมือนพื้นน้ำ โดยมีภูเขาและเรือที่สร้างบรรยากาศให้เป็นท้องทะเล ทั้งขนาดและน้ำหนักสีของเสาในระยะหน้า รวมถึงเส้นนำสายตาที่อยู่บนพื้นมีส่วนที่สำคัญในการทำให้ภาพดูลึก และเป็นการสร้างพื้นที่ในผลงานศิลปะให้ดูมีมิติสมจริงจากมุมมองของผู้ชมผ่านผืนผ้าใบ ศิลปินในยุคเรเนซองส์ยังได้สร้างเครื่องมือสำหรับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมให้ดูสมจริงแทนสายตาของมนุษย์ จากรายละเอียดในผลงานภาพพิมพ์แกะไม้ที่ชื่อว่า Man Drawing a Lute ในปี ค.ศ. 1525 ของอัลเบิร์ต ดีเออร์ (Albrecht Dürer) จิตรกรชาวเยอรมัน ที่ในภาพแสดงให้เห็นการทำงานของศิลปินในการวัดสัดส่วนของสิ่งที่ต้องการจะวาดลงบนผืนผ้าใบ มีการใช้กรอบและเส้นเพื่อวัดระยะการมองวัตถุกับ

ตำแหน่งบนระนาบที่สร้างเป็นจุดเชื่อมต่อกันจนเป็นรูปทรง แต่ต่อมาคือเรอร์พัฒนาโดยใช้เส้นตาราง (grid) เพื่อช่วยเรื่องการกำหนดตำแหน่งที่แม่นยำมากขึ้นในการนำเสนอความจริงผ่านการแสดงออกในงานศิลปะ



ภาพที่ 2.2 Man Drawing a Lute

หมายเหตุ. จาก <https://www.scientificamerican.com/blog/roots-of-unity/the-slowest-way-to-draw-a-lute/>

การสร้างเครื่องมือเพื่อเข้าถึงความจริงจากมุมมองของศิลปิน ถือเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ที่สะท้อนแนวคิดของศิลปินที่มีการเปลี่ยนแปลงตามนิยามของความจริงในแต่ละยุคสมัย จากความงามแบบทัศนียภาพแบบที่มีเส้นเป็นจุดนำสายตา มาถึงยุคสมัยใหม่ที่พื้นที่ในงานศิลปะถูกตั้งคำถามจากศิลปะแบบอิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism) คิวบิสม์ (Cubism) และดาดา (Dada) เป็นต้น โดยเฉพาะการนำวัสดุมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของกลุ่มดาดา (Dada) ทำให้ความเป็นไปได้ในการใช้สื่อในงานศิลปะได้ขยายขอบเขต และตั้งคำถามถึงข้อจำกัดในเรื่องการนิยามความหมายของศิลปะกับการแสดงออกของศิลปินอย่างสื่อในงานจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ ได้ออกมาสู่พื้นที่จริงและสภาพแวดล้อมในชีวิตประจำวันของศิลปิน โดยเฉพาะพื้นที่การแสดงออกของงานประเพณีภูมิทัศน์ศิลปะหรือแลนด์อาร์ต (Land art) ได้ขยายออกจากพื้นที่ในต่งงานศิลปะและพื้นที่ของการติดตั้งผลงาน

โรซาลินด์ เคราส์ (Rosalind Krauss) นักวิจารณ์และสุนทรียศาสตร์ชาวอเมริกัน ที่อธิบายให้เห็นถึงการขยายของขอบเขตและความหมายที่ศิลปินได้สร้างสรรค์ขึ้นมาตั้งแต่ยุค 60s – 70s โดยเฉพาะศิลปะในกลุ่มภูมิทัศน์ศิลปะหรือแลนด์อาร์ต (Land art) ที่ล้วนส่งผลต่อแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ซึ่งการนิยามงานประติมากรรมและผลงานที่กินพื้นที่ในการติดตั้งได้ขยายขอบเขตไปจากเดิม เคราส์สนใจการเปลี่ยนแปลงในงานประติมากรรม (sculpture) และงานแบบสามมิติที่กินพื้นที่ในการติดตั้ง วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ในงานประติมากรรมมีความหลากหลายมากขึ้นและมุมมองสำหรับการติดตั้งที่เปลี่ยนไป อาจกล่าวได้ว่างานประติมากรรมถึงจุดสิ้นสุดใน

มุมมองแบบเดิมและปัจจุบันการจำแนกได้ยืดขยายออกเป็นสิ่งที่ไม่ใช่ภูมิทัศน์ (not – landscape) จนถึงสิ่งที่ไม่ใช่สถาปัตยกรรม (not – architecture) (Krauss, 1979, 30 – 44) งานประติมากรรมในยุคสมัยใหม่ มีลักษณะเป็นรูปปั้นที่มีความหมายและหน้าที่ที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม จากที่เคยทำหน้าที่แบบอนุสาวรีย์โดยการสื่อสารเรื่องราวเล่าทางประวัติศาสตร์ หรือแบบแท่นบูชาในทางศาสนพิธี แต่ประติมากรรมสมัยใหม่กลับสร้างพื้นที่เชิงอุดมคติและความคิดของศิลปิน



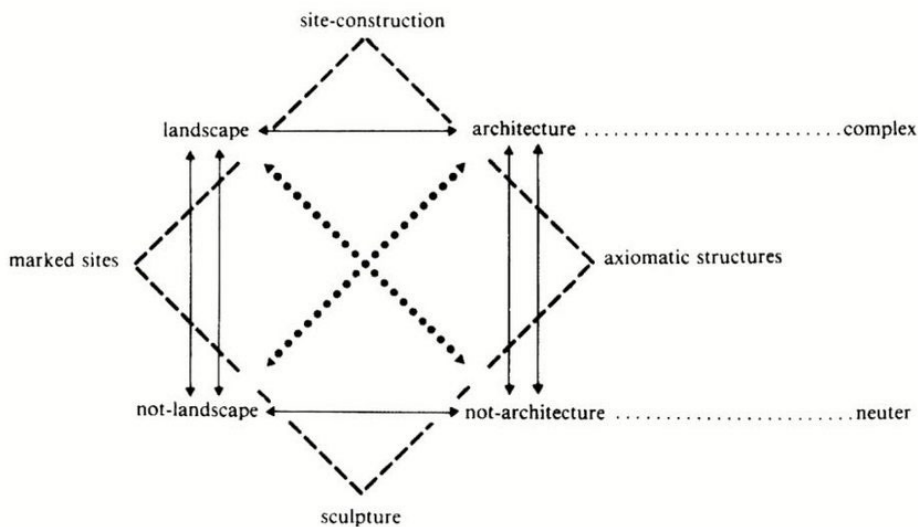
ภาพที่ 2.3 Rosalind Krauss

หมายเหตุ. จาก artspace.com/magazine/art_101/know-your-critics/how-to-understand-rosalind-krauss-53988



ภาพที่ 2.4 Perimeters / Pavilions / Decoys โดย Mary Miss

หมายเหตุ. จาก <http://marymiss.com/projects/perimeterspavilionsdecoys/>



ภาพที่ 2.5 การนิยามคำและความหมายในงานศิลปะของโรซาลิน เคราส์

หมายเหตุ. จาก *Sculpture in the Expanded Field*, Rosalind Krauss, October, Vol.8 (spring, 1979), pp. 30 – 44.

เคราส์เริ่มจากการอธิบายผลงานของแมรี มิส (Mary Miss) ที่เป็นโครงสร้างประกอบด้วยเสาและคานไม้ ว่ายากที่จะจำแนกว่าเป็นประติมากรรมหรือศิลปะภูมิทัศน์ เคราส์นำเสนอแผนภาพแสดงการจำแนกพื้นที่ทางศิลปะ ที่ให้ความหมายที่ถูกยืดขยายออกไปจากนิยามแบบเดิมอย่าง ทิวทัศน์ (landscape) และสถาปัตยกรรม (architecture) จนเกิดคำและความหมายใหม่ๆ ที่สะท้อนวิธีการติดตั้งผลงานศิลปะร่วมสมัยในปัจจุบัน จากขอบเขตของงานประติมากรรมแบบสมัยใหม่ถึงสิ่งที่ไม่เป็นทิวทัศน์ (not – landscape) ถึงนิยามของทิวทัศน์ (landscape) ที่เรียกว่า Marked sited เป็นพื้นที่ที่เฉพาะเจาะจงสำหรับการติดตั้งผลงาน อาจเกิดการเปลี่ยนแปลงในผลงานที่ติดตั้งไว้ในสถานที่ที่กำหนดไว้ ซึ่งงานที่สร้างขึ้นจากรูปร่างอย่างผลงาน Spiral Jetty ของโรเบิร์ต สมิธสัน (Robert Smithson) ที่สร้างขึ้นหินรูปทรงก้นหอยยื่นไปในทะเล โดยศิลปินเลือกพื้นที่ในธรรมชาติที่เหมาะสมกับการแสดงออกในแนวคิดของศิลปินเอง ให้ธรรมชาติเป็นเหมือนผืนผ้าใบที่ศิลปินสามารถสื่อสารเนื้อหาผ่านรูปทรงที่เกิดจากการสร้างสรรค์ และเลือกใช้วัสดุที่อยู่ในธรรมชาตินั้นๆ

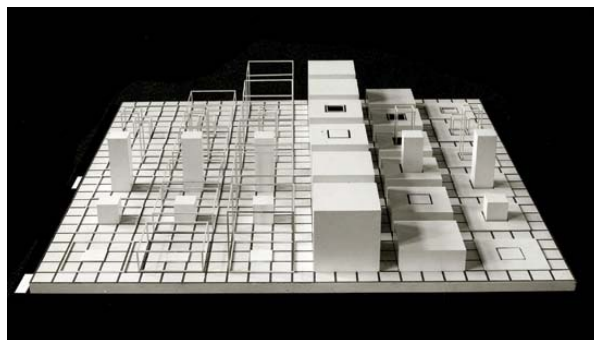
เคราส์ยังยกตัวอย่างงานอีกชิ้นคือ Double Negative ของไมเคิล ไฮเซอร์ (Michael Heizer) ศิลปินชาวอเมริกันที่ทำงานแลนด์อาร์ต โดยเฉพาะงานที่สร้างสรรค์ขนาดใหญ่กับธรรมชาติ เป็นพื้นที่เฉพาะที่ไม่สามารถเคลื่อนย้ายผลงานได้ ซึ่งเป็นแนวคิดที่ปฏิเสธศิลปะเชิงพาณิชย์ที่มีการซื้อขายผลงาน ศิลปินได้ขุดร่องหินบริเวณหน้าผาเป็นแนวยาวคล้ายสนามเพาะ มีความยาว 1500 ฟุต ลึก 50 ฟุต และกว้าง 30 ฟุต หินที่ขุดเจาะขึ้นมาประมาณ 240,000 ตัน ส่วนใหญ่เป็นหินภูเขาไฟและหินทรายงานของไฮเซอร์ถือเป็นการขยายขอบเขตของงานประติมากรรมกับสิ่งที่ไม่เป็นศิลปะ ซึ่งศิลปินได้แรง

บันดลใจจากประติมากรรมยุคโบราณสโตนเฮนจ์ และสุสานชาวอเมริกันพื้นเมือง ในปัจจุบันผลงานชิ้นนี้ยังสามารถมองเห็นได้จากการใช้เครื่องมือขยายในกูเกิล แมพ (google map)



ภาพที่ 2.6 Double Negative

หมายเหตุ. จาก doublenegative.tarasen.net/double-negative



ภาพที่ 2.7 Serial Project I (ABCD)

หมายเหตุ. จาก wikiart.org/en/sol-lewitt/serial-project-1-abcd-1966

เคราส์นิยามสิ่งที่ไม่ใช่สถาปัตยกรรม (not – architecture) ไปสู่นิยามของสถาปัตยกรรม (architecture) ว่า Axiomatic structures เป็นการสร้างงานขึ้นในพื้นที่จริงของสถาปัตยกรรม มีการขยายพื้นที่ของลักษณะงานที่แตกต่างไปจากที่เคยเห็น เคราส์ยกตัวอย่างงานของซอล ลีวิท (Sol Lewitt) กับผลงานที่ชื่อว่า Serial Project I (ABCD) ในปี ค.ศ. 1966 โครงการนี้มีผลงานหลายชุดที่มีการจัดวางแตกต่างกันไป ซึ่งเป้าหมายในการสร้างงานของศิลปินคือต้องการผสมผสานและการรวมตัวของทั้งรูปทรงเปิดและปิดของสี่เหลี่ยมจัตุรัสและลูกบาศก์ รวมถึงส่วนที่เป็นองค์ประกอบอื่นของการเกิดขึ้นของรูปทรงดังกล่าวที่วางอยู่บนตาราง ซึ่งถือเป็นการสร้างขอบเขตการมองเห็นของผู้ชมในงานศิลปะและผู้ชมได้เห็นถึงความเป็นไปได้ในตรรกะของการทับซ้อนของรูปทรงทั้งสี่เหลี่ยมจัตุรัส และลูกบาศก์ งานประเภทยี่เป็นการสร้างโครงสร้างจริงให้เกิดขึ้นเป็นรูปธรรมที่เป็นนิยามระหว่างความเป็นและไม่เป็นสถาปัตยกรรม ในความหมายที่โครงสร้างภายนอกดูเหมือนสถาปัตยกรรมแต่ไม่ได้มีหน้าที่แบบสถาปัตยกรรม แต่กลับสร้างความหมายบางอย่างจากแนวคิดของศิลปินที่สร้างสรรค์ขึ้นมา

พื้นที่การแสดงออกที่อยู่ระหว่างนิยามของทั้งภูมิทัศน์ (landscape) และสถาปัตยกรรม (architecture) ที่เคราส์ใช้คำว่า Site – construction คือ การประกอบสร้างขึ้นของโครงสร้างในการสร้างสรรค์ผ่านทั้งพื้นที่และความหมายที่สัมพันธ์กับแนวคิดในพื้นที่นั้นๆ โดยยกตัวอย่างสวนญี่ปุ่น (Japanese gardens) ที่เป็นทั้งภูมิทัศน์และสถาปัตยกรรม พื้นที่ทางพิธีกรรมและกระบวนการที่มีมาตั้งแต่อารยธรรมโบราณ ซึ่งเป็นการรับรู้โดยไม่ต้องสงสัยถึงขอบเขตของกิจกรรมที่มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน (Krauss, 1979, 30 – 44) เคราส์ยังยกตัวอย่างผลงานแลนด์อาร์ต ที่มีชื่อว่า Partially Buried Woodshed ในปี ค.ศ. 1970 ของโรเบิร์ต สมิธสัน ที่ศิลปินเลือกพื้นที่ที่อยู่ในมหาวิทยาลัยเคนส์ สเตท (Kent State University) บริเวณโรงเก็บฟืนเก่าๆ ที่ถูกทิ้งร้าง โดยจ้างรถแบ็คโฮขุดดิน

เพื่อมาเทใส่โรงเก็บฟืนประมาณ 20 รอบ จนโครงสร้างของคานโรงเก็บฟืนค่อยๆ พังแล้วทรุดลงมา เพื่อสะท้อนเรื่องระบบกับความไม่เป็นระเบียบกับโครงสร้างทางสังคม และโครงสร้างที่ถูกทำลายลง โดยธรรมชาติ ซึ่งแต่เดิมสมิธสันตั้งใจจะสร้างประติมากรรมที่มีลักษณะแบบโคลนที่ไหลลงมา แต่ด้วยอากาศที่หนาวจึงได้สร้างงานชิ้นนี้ขึ้นมาแทน ซึ่งอีกไม่กี่เดือนต่อมาเกิดเหตุการณ์โคกนาฏกรรมที่มหาวิทยาลัยเคนส์ สเตท นักศึกษารวมตัวกันเพื่อประท้วงรัฐบาลสหรัฐอเมริกาเรื่องการมีส่วนร่วมในสงครามเวียดนาม แต่นักศึกษากลับถูกปราบปรามด้วยอาวุธอย่างรุนแรงทำให้มีผู้เสียชีวิตและบาดเจ็บ

ผลงานอีกชิ้นในนิยามของ Site – construction อย่างผลงานชื่อ Observatory ของโรเบิร์ต มอริส (Robert Morris) สร้างขึ้นในปี ค.ศ. 1971 ที่ประเทศเนเธอร์แลนด์ ซึ่งต่อมาได้รื้อและนำมาสร้างใหม่ในปี ค.ศ. 1977 คำว่า Observatory หมายถึง หอดูดาว มีลักษณะเป็นโครงสร้างแบบเนินดิน วงกลม ด้านหนึ่งมีช่องเหมือนคูล้ำและอีกด้านสามารถมองทะลุไปที่เนินดินอีกด้านที่มีรู ส่วนวัสดุด้านในประกอบด้วยโครงสร้างไม้และเหล็ก ซึ่งเนินดินทั้งหมดปกคลุมด้วยหญ้าสีเขียว ในบางช่วงเวลาสามารถมองเห็นดวงอาทิตย์ขึ้นตลอดจากช่องในช่วงเวลาที่กลางวันทั้งยาวและสั้นที่สุด มอริสได้สร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้เพื่อให้ผู้ชมได้รับความงามจากดวงอาทิตย์ ต้องการให้ประสบการณ์ของผู้ชมสร้างปฏิสัมพันธ์กับวัฏจักรแห่งฤดูกาลเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์แห่งโลกโบราณ คราสรังนิยามผลงานชิ้นนี้ว่าเป็นสโตนเฮนจ์ในโลกยุคสมัยใหม่



ภาพที่ 2.8 Partially Buried Woodshed

หมายเหตุ. จาก holtsmithsonfoundation.org/partially-buried-woodshed



ภาพที่ 2.9 Observatory

หมายเหตุ. จาก socks-studio.com/2014/10/29/the-observatory-by-robert-morris-1971/

โครงสร้างแบบสถาปัตยกรรมกับพื้นที่ทางภูมิทัศน์ที่มีความสัมพันธ์กัน ทั้งเนื้อหาและความหมายจากแนวคิดของศิลปิน ไม่ได้ถูกจำกัดแค่สื่อบางสื่อและรูปแบบการแสดงออกแบบเดิมอีกต่อไป สำหรับสภาวะหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) การปฏิบัติการไม่ได้ถูกนิยามในความสัมพันธ์ของสื่อแค่ประติมากรรม แต่การดำเนินการเชิงตรรกะบนเงื่อนไขทางวัฒนธรรม สำหรับทุกๆ สื่ออย่างภาพถ่าย หนังสือ เส้นสายบนผนัง กระดาษ หรือประติมากรรมเองก็อาจถูกนำมาใช้ (Krauss, 1979, 30 – 44) เห็นได้ชัดเจนว่าความหลากหลายของสื่อต่างๆ ในการสร้างสรรค์ได้ถูกขยายขอบเขตไปจาก

นิยามแบบเก่า แล้วนิยามทุกนิยามที่เคราส้อธิบายให้เห็นถึงการยืดขยายของขอบเขต และความหมายที่ศิลปินได้สร้างสรรค์ขึ้นมาตั้งแต่ยุค 60s – 70s โดยเฉพาะศิลปะในกลุ่มภูมิศิลป์หรือแลนด์อาร์ต (Land art) ล้วนส่งผลต่อแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ รวมถึงการแตกและแยกย่อยแนวคิดทางศิลปะที่แตกต่างกันไปอย่างที่เราเห็นได้ในงานศิลปะยุคปัจจุบัน อีกทั้งการนิยามคำเพื่อเข้าถึงความหมายที่แท้จริงของงานและโลกอย่างที่เป็น ซึ่งรวมถึงการนิยามงานประติมากรรมและผลงานที่กินพื้นที่ในการติดตั้งได้ขยายขอบเขตไปจากเดิม ทั้งในแง่ของมุมมองการรับรู้และการให้ความหมาย ที่ถือเป็นจุดเริ่มต้นของการนิยามงานศิลปะร่วมสมัยที่เรียกว่า ศิลปะการจัดวาง (installation art)

แคลร์ บิชอป (Claire Bishop) นักประวัติศาสตร์ศิลป์ นักวิจารณ์และภัณฑารักษ์ชาวอังกฤษ ที่มีมุมมองกับการเปลี่ยนแปลงโลกศิลปะร่วมสมัยที่น่าสนใจ โดยมองว่าหน้าที่ของศิลปะได้ไปเชื่อมความสัมพันธ์และการมีส่วนร่วมของสังคม โดยเข้าสู่ยุคที่ศิลปินและผู้ชมที่มีส่วนร่วมในการรับรู้และการแสดงออกในงานมากขึ้น พื้นที่ในงานศิลปะ ตำแหน่งและมุมมองของผู้ชมก็เปลี่ยนแปลงไป จากประสบการณ์ในการรับชมศิลปะในประเภทต่างๆ เหล่านี้บ่งชี้ว่า ปัจจัยในความแตกต่างกันของประวัติศาสตร์ศิลปะจัดวางคือ สิ่งที่ต้องให้ความสนใจไม่ใช่แค่เนื้อหาหรือตัวผลงาน แต่ควรให้ความสำคัญที่ประสบการณ์ของผู้ชม (Bishop, 2005, p. 8)



ภาพที่ 2.10 Claire Bishop

หมายเหตุ. จาก <https://msu.mk/event/public-lecture-of-claire-bishop/>

พื้นที่ของการแสดงออกในงานศิลปะส่งผลต่อการรับรู้งานศิลปะของผู้ชม จากเรื่องพื้นที่ในการรับรู้ที่เคยเป็นข้อจำกัดในเรื่องการมองด้วยสายตา ระยะและการตีความที่เกิดจากการแสดงออกในรูปแบบต่างๆ ของศิลปิน ซึ่งการมีส่วนร่วมในประสบการณ์ทางสุนทรียะของผู้ชมได้ช่วยให้สามารถเข้าใจงานได้มากขึ้นทั้งทางกายภาพและทางความคิด รวมถึงการติดตั้งผลงานได้ช่วยในเรื่องการสำรวจสภาพแวดล้อมที่อยู่รอบๆ ตัวผลงาน ศิลปะการจัดวางในทศวรรษ 1980s โดดเด่นด้วยขนาดอันมหึมา และมักขยายขอบเขตของศิลปะการจัดวางที่มีความทะเยอทะยานและดึงดูดสายตาซึ่งเป็นที่แพร่หลาย

มากในยุคนั้น แต่สิ่งนั้นแตกต่างด้วยการคงความสนใจเฉพาะในประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสของผู้ชม (Bishop, 2005, p. 37)



ภาพที่ 2.11 Misson/Missons (How to Build Cathedrals)

หมายเหตุ. จาก <https://redesina.com.br/missao-missoes-como-construir-uma-catedral-obra-de-cildo-meireles/>



ภาพที่ 2.12 Tropos

หมายเหตุ. จาก <https://www.annhamiltonstudio.com/projects/tropos.html>

พื้นที่ในงานศิลปะได้ผ่านการแสดงออกในรูปแบบที่แตกต่างกันตามยุคสมัย ซึ่งส่งผลต่อท่าทางและตำแหน่งของผู้ชมในพื้นที่ของการรับรู้ผลงานศิลปะ บิชอปได้ยกตัวอย่างการติดตั้งผลงานของซิลโด เมย์เรเลส (Cildo Meireles) ในผลงานที่ชื่อว่า Missao/Missoes หรือ Misson/Missons (How to Build Cathedrals) ในปี ค.ศ. 1987 ที่ศิลปินสร้างพื้นที่ให้ผู้ชมเข้าไปดูรายละเอียดของผลงานงานที่ประกอบด้วยเหรียญ 600,000 เหรียญ ถาดศีลมหาสนิท 800 ใบ และกระดุกว้าวที่ถูกแขวนจำนวน 2,000 ชิ้น ตัวผลงานมีลักษณะเหมือนพิธีกรรมทางศาสนาและการเสี่ยงทายบ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์ แต่ในความหมายของศิลปินที่นำเสนอภาพสะท้อนของความเชื่อและศรัทธา ที่ส่งผลต่อความรุนแรงในการครอบงำแบบอาณานิคม ผลงานนี้ยังเป็นเรื่องเกี่ยวกับชาวยุโรป โดยเฉพาะเยซุอิตในทวีปอเมริกาในช่วงปี ค.ศ. 1610 – 1767 ที่อยู่ภายใต้อำนาจการปกครองของสันตะปาปา ซึ่งศิลปินได้ใช้สัญลักษณ์ของพลังทางวัตถุและจิตวิญญาณ เพื่อสื่อให้เห็นถึงความสัมพันธ์สูงสุดของมนุษยชาติที่มีมาตั้งแต่อดีต ซึ่งพื้นที่ในการติดตั้งผลงานบิชอปเห็นด้วยกับศิลปิน และนักวิจารณ์หลายคนที่ให้เหตุผลว่าความจำเป็นในการเคลื่อนไหวไปรอบๆ และเดินผ่านผลงานเพื่อการสัมผัสประสบการณ์นั้นช่วยกระตุ้นผู้ชม ซึ่งตรงข้ามกับศิลปะที่เพียงแค่ต้องการการพินิจพิจารณาทางสายตา (ซึ่งถือว่าการรับชมที่เฉื่อยและแยกตัวออกมา) (Bishop, 2005, p. 11)

ผลงานการติดตั้งอีกชิ้นที่ทำให้พื้นที่ในการรับรู้ตัวผลงานได้ถูกเปิดเผย และระยะในการเข้าถึงของผู้ชมได้ถูกกำหนดโดยผู้ชมเองอย่างผลงานของแอน แฮมิลตัน (Ann Hamilton) ผลงานที่ชื่อว่า Tropos ในปี ค.ศ. 1993 ศิลปินได้จัดวางขนม้าจำนวนมากไว้บนพื้น และมีที่นั่งสำหรับอ่านหนังสือ โดยผู้ชมสามารถใช้อุปกรณ์คล้ายปากกาไฟฟ้าที่ให้อ่านนำไปทาบบนตัวหนังสือที่อ่านไปแล้ว จนเกิดรอยไหม้และกลิ่นของตัวหนังสือที่ไหม้ผสมผสานกับกลิ่นขนม้า ส่วนหนังสือที่จัดวางไว้ให้ผู้ชมสามารถเลือกด้วยตัวเอง ซึ่งตัวศิลปินไม่ได้เจาะจงหนังสือ เพียงแต่สั่งมาจากร้านหนังสือมือสอง บางเล่มก็เป็นแค่ตัวหนังสือส่วนการเลือกเป็นของผู้ชมเอง ร่องรอยของเวลาที่ถูกทำให้เห็นในตัวหนังสือที่ถูกเผาตามจังหวะของผู้อ่านแต่ละคน วัสดุในงานของแฮมิลตันไม่ได้ทำงานในเชิงสัญลักษณ์ (เช่น การเป็นตัวแทนอ้างอิงธรรมชาติ วิทยาศาสตร์ หรือสัตว์ต่างๆ เป็นต้น) แต่พยายามกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดกระบวนการตอบสนองเชิงเชื่อมโยงในแบบเฉพาะตัว (Bishop, 2005, p. 39 - 41) โดยให้ผู้ชมตีความในการรับรู้ของตัวเองและให้ความสัมพันธ์ของประสาทสัมผัสกับโลกภายนอกทางกายภาพผ่านความทรงจำ ซึ่งถูกเชื่อมโยงแบบไม่รู้ตัว

การติดตั้งผลงานศิลปะการจัดวางเปิดเผยความคิดของศิลปิน โดยเปิดโอกาสให้การรับรู้ของผู้ชมทำงานผ่านประสาทสัมผัสทุกส่วน เพื่อสร้างสภาวะที่ดื่มด่ำและไร้ขอบเขตให้กับผู้ชม การหนักรู้ในตนเองที่มากขึ้นจากการรับรู้เชิงปรากฏการณ์ถูกแทนที่ด้วยการเชื่อมโยงส่วนบุคคล และด้วยความพยายามที่จะเปิดเผย “ความจริง” ของสภาวะที่เราถูกทำให้เป็นปัจเจกที่ไร้ศูนย์กลางและไม่มีข้อสรุป ศิลปะการจัดวางชี้ให้เห็นว่าเราสามารถปรับตัวให้เข้ากับรูปแบบนี้ได้ และด้วยเหตุนี้จึงมีความพร้อม

มากขึ้นในการจัดการกับการกระทำของเราในโลกและผู้อื่น การที่สิ่งนี้จะเกิดขึ้นได้ผ่านการที่เราถูกทำให้จมลึกลงไปในพื้นที่เฉพาะซึ่งเชื่อมโยงกับ “โลกแห่งความจริง” นั้นได้กลายเป็นทั้งยุทธวิธี หลักการ และความสำเร็จของศิลปะการจัดวาง (Bishop, 2005, p. 133)

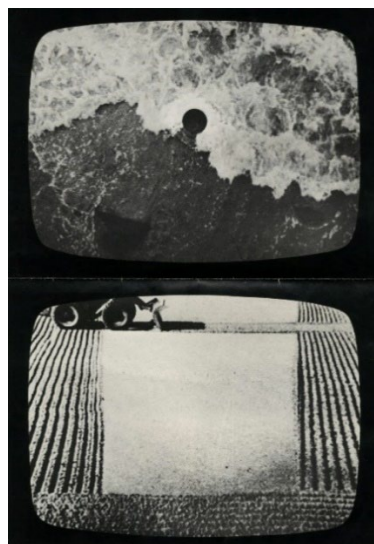
พื้นที่การแสดงออกกับมุมมองสุนทรียศาสตร์ ทั้งมุมมองของโรซาลินด์ เคราส์ (Rosalind Krauss) ที่อธิบายให้เห็นถึงการยืดขยายของขอบเขต และความหมายที่ศิลปินได้สร้างสรรค์ขึ้นมา ตั้งแต่ยุค 60s – 70s โดยเฉพาะศิลปะในกลุ่มภูมิศิลป์หรือแลนด์อาร์ต (Land art) ล้วนส่งผลต่อแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ซึ่งการนิยามงานประติมากรรมและผลงานที่กินพื้นที่ในการติดตั้งได้ขยายขอบเขตไปจากเดิม ทั้งในแง่ของมุมมองการรับรู้และการให้ความหมาย ที่ถือเป็นจุดเริ่มต้นของการนิยามงานศิลปะร่วมสมัยที่เรียกว่า ศิลปะการจัดวาง (installation art) ส่วนมุมมองเรื่องการรับรู้ของผู้ชมที่เปลี่ยนไปของแคลร์ บิชอป (Claire Bishop) ที่มองว่าหน้าที่ของศิลปะได้ไปเชื่อมความสัมพันธ์และการมีส่วนร่วมของสังคม โดยเข้าสู่ยุคที่ศิลปินและผู้ชมที่มีส่วนร่วมในการรับรู้และการแสดงออกในงานมากขึ้น พื้นที่ในงานศิลปะ ตำแหน่งและมุมมองของผู้ชมก็เปลี่ยนแปลงไป จากประสบการณ์ในการรับชมศิลปะในประเภทต่างๆ จากเรื่องพื้นที่ในการรับรู้ที่เคยเป็นข้อจำกัดในเรื่องการมองด้วยสายตา ระยะและการตีความที่เกิดจากการแสดงออกในรูปแบบต่างๆ ของศิลปิน ซึ่งการมีส่วนร่วมในประสบการณ์ทางสุนทรียะของผู้ชม ได้มีส่วนช่วยให้สามารถเข้าใจงานได้มากขึ้นทั้งทางกายภาพและทางความคิด

พื้นที่กับงาน Land art

การอธิบายเรื่องพื้นที่ในงานศิลปะอาจเริ่มจากยุคทศวรรษที่ 1960s ที่การแสดงออกทางศิลปะที่เต็มไปด้วยจินตนาการ เสรีภาพ และความอัดอั้นที่อัดอั้นมาจากผลของสงครามโลกครั้งที่ 2 จนถึงยุคสงครามเย็น เป็นยุคสมัยแห่งการปลดปล่อยและมีการเชื่อมต่อกันของศิลปะกับเทคโนโลยีได้อย่างน่าตื่นเต้น รวมถึงการให้อิสระกับการแสดงออกและเผยแพร่ผลงานศิลปะของศิลปินในรูปแบบต่างๆ พื้นที่การแสดงออกทางศิลปะที่ได้ขยายขอบเขตออกจากพิพิธภัณฑ หอศิลป์ หรือในอาคารสถาปัตยกรรมต่างๆ เพื่อสื่อสารและให้ผู้ชมเข้าถึงผลงานได้อย่างใกล้ชิด โดยใช้ธรรมชาติเป็นเหมือนผืนผ้าใบสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เรียกว่า เอิร์ธอาร์ต (Earth art) หรือแลนด์อาร์ต (Land art)

แลนด์อาร์ตเป็นที่รู้จัก และถูกเผยแพร่สู่สาธารณะให้ผู้ชมได้รับรู้อย่างกว้างขวางผ่านสื่อทางโทรทัศน์ในรูปแบบภาพยนตร์สั้น ในช่วงปี 1969 โดยภาพยนตร์ดังกล่าวได้แพร่ภาพเพียงครั้งเดียวเมื่อวันที่ 15 เมษายน 1969 เวลา 22.40 น. ในโทรทัศน์ช่อง 1 (ARD) ของประเทศเยอรมนี อย่างไรก็ตาม ชื่อของภาพยนตร์ที่เรียกว่า แลนด์อาร์ต กลายเป็นเครื่องหมายซึ่งใช้เรียกผลงานศิลปกรรมที่เกิดขึ้นบนภูมิทัศน์ คำดังกล่าวย่อมาจากคำว่า “ภูมิทัศน์ ศิลปะ” (แลนด์สเคป อาร์ต) (โลลัค, 2009, p. 7) ภาพยนตร์นี้เกิดจากแนวคิดของเจอรี่ ชุม (Gerry Schum) ช่างภาพชาวเยอรมันที่ต้องการนำผลงาน

ศิลปะไปอยู่ในรายการทางโทรทัศน์ โดยใช้เวลา 38 นาที นำเสนอภาพผลงานแลนด์อาร์ตของศิลปินต่างๆ ที่ไม่มีคำอธิบายใดๆ ซึ่งการเรียกชื่อศิลปะประเภทนี้ต่อมาได้รับการยอมรับจากนักวิจารณ์ศิลปะโดยทั่วไป และทำให้แลนด์อาร์ตส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงในวงการศิลปะร่วมสมัยจนถึงปัจจุบัน



ภาพที่ 2.13 และ 2.14 การโปรโมทผลงาน Land art ในรายการโทรทัศน์

หมายเหตุ. จาก barryflanagan.com/exhibitions/land-art/

แลนด์อาร์ต (Land art) เป็นการผสมผสานศิลปะมินิมอลลิสม์ (Minimalist art) ที่ลดทอนให้เหลือเพียงรูปทรงพื้นฐานที่เรียบง่าย และคอนเซ็ปชวลอาร์ต (Conceptual art) ที่ต้องการให้ศิลปะไม่จำกัดอยู่ในระบบของธุรกิจและรูปแบบนิทรรศการที่อยู่แต่ในพื้นที่หอศิลป์เท่านั้น การขยายพื้นที่ในการแสดงออกทางศิลปะที่มากกว่าพื้นที่ในห้องนิทรรศการหรือหอศิลป์ โดยใช้พื้นที่และวัสดุในธรรมชาติจากมุมมองของศิลปินโดยความเป็นธรรมชาติได้ถูกทำให้เป็นทั้งเนื้อหา และรูปแบบในการแสดงออก เช่น ภูเขา ทะเล ต้นไม้ และปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ รวมถึงสถาปัตยกรรม สิ่งก่อสร้างต่างๆ ในพื้นที่สาธารณะ ซึ่งเนื้อหาและแนวคิดดังกล่าวสามารถสื่อสารถึงเรื่องสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติในตัวเอง และสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติที่สัมพันธ์กับมนุษย์ทางใดทางหนึ่ง ศิลปินอาจให้ความหมายกับทิวทัศน์ (landscape) สภาพแวดล้อม (environment) ที่สะท้อนเรื่องสังคม วัฒนธรรม และการเมือง รวมถึงการค้นหาดัตตนในแบบปัจเจกที่เป็นธรรมชาติ

ผลงานที่ถือเป็นสัญลักษณ์ของแลนด์อาร์ตในยุคแรกๆ อย่างผลงานรูปก้นหอย Spiral Jetty ของโรเบิร์ต สมิธสัน (Robert Smithson) ในปี ค.ศ. 1970 สมิธสันสร้างรูปทรงก้นหอยบริเวณทะเลสาบเกรทซอลท์ในรัฐยูทาห์ (Utah) ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยใช้รถขุดชั้นหินเพื่อสร้างรูปทรงก้นหอยเพื่อย้อนไปสู่ความงามแบบดั้งเดิม รวมถึงหามุมเพื่อถ่ายภาพยนตร์ซึ่งเป็นการรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในลักษณะต่างกัน ราวกับเดินทางกลับไปสู่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ “ตามหลักเคมี เลือดเนื้อมนุษย์มีองค์ประกอบคล้ายท้องทะเลในยุคกำเนิดโลก การเดินไปตามเกลียวของก้นหอยหมายถึงการ

ย้อนกลับไปยังจุดกำเนิด ไปสู่ที่มาแห่งเนื้อเยื่อโปรโตรพลาสซึม ดวงตาหนึ่งเดียวล่องลอยไปในคาบสมุทรสมัยก่อนน้ำท่วมโลก...ดวงตาของผมกลายเป็นห้องสนดาบที่กำลังปั่นเม็ดเลือดอันเดือดพล่านเพราะแสงจากดวงอาทิตย์” (โลลัค, 2009, น. 88)



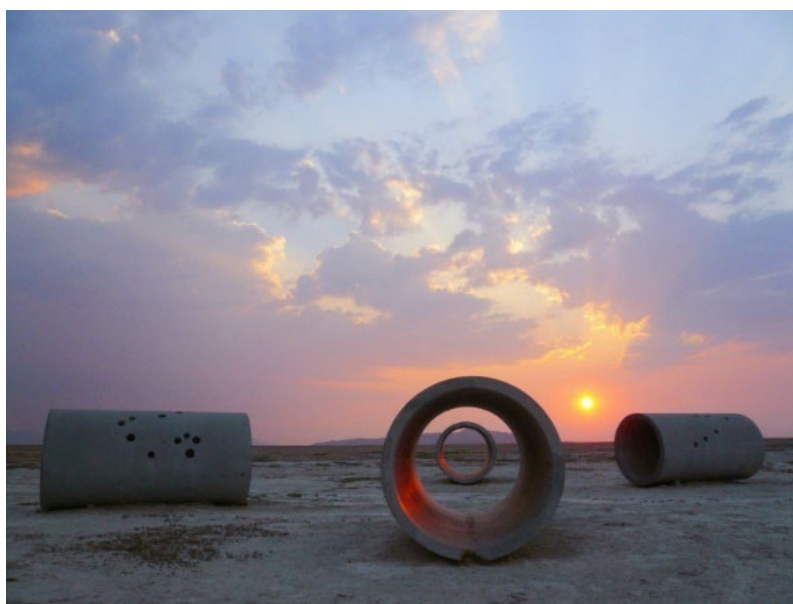
ภาพที่ 2.15 Spiral Jetty โดย Robert Smithson

หมายเหตุ. จาก <https://smarthistory.org/robert-smithson-spiral-jetty/>

สมิธสันเจาะจงเลือกพื้นที่ที่เหมาะสมกับการแสดงออกในแง่ของกายภาพ โดยเลือกใช้พื้นที่ในธรรมชาตินั้นๆ เพื่อสื่อสารมุมมองของศิลปินมากกว่าพื้นที่ในหอศิลป์ที่เป็นเพียงพื้นที่สำหรับการจัดแสดงเท่านั้น และจากแนวความคิดที่สะท้อนผลงานตามที่ศิลปินได้คิดและวางแผนไว้กับภาพร่างแบบง่ายๆ โดยให้ธรรมชาติเป็นเหมือนผืนผ้าใบที่ศิลปินสามารถสื่อสารเนื้อหาผ่านรูปทรงที่เกิดจากการสร้างสรรค์และเลือกใช้วัสดุที่อยู่ในธรรมชาตินั้นๆ ซึ่งรูปทรงกันหอยที่สื่อถึงการปกป้องที่เกิดจากความเป็นธรรมชาติ ยังสื่อถึงความงามแบบสุนทรียภาพที่ใช้ท่วงทำนองของเส้นสายทางศิลปะเพื่อสื่อสารและสะท้อนเรื่องข้อกังวลเกี่ยวกับการทำลายธรรมชาติ เพื่อให้ผู้ชมได้หันมาสนใจปัญหาสิ่งแวดล้อม ซึ่งสมิธสันได้ทำการบันทึกข้อมูลทั้งภาพถ่าย และภาพเคลื่อนไหวเพื่อสะท้อนการเปลี่ยนแปลงในธรรมชาติที่เกิดจากสารปนเปื้อนที่ส่งผลต่อแบคทีเรียและสาหร่ายในบริเวณนั้น ส่งผลให้น้ำบริเวณนั้นมีสีแดง เพื่อสะท้อนถึงเรื่องการเปลี่ยนแปลงในธรรมชาติอันเกิดจากการกระทำมนุษย์ และการปรับตัวของธรรมชาติเอง

งานศิลปะในฐานะที่เป็นพื้นที่ของการแสดงออก การตั้งคำถามกับการกระทำของมนุษย์ต่อธรรมชาติที่มนุษย์อาศัยอยู่ การกลับไปสู่จุดเริ่มต้นก่อนที่มนุษย์จะไม่หลงเหลือธรรมชาติที่เป็นเหมือนจุดกำเนิดของมนุษย์ การมองย้อนกลับไปสู่ยุคโบราณผ่านประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติ ที่ศิลปินได้แรงบันดาลใจมาจากประติมากรรมกลางแจ้งอย่างสโตนเฮนจ์ (Stonehenge) ที่อยู่ทางตอนใต้ของเกาะ

อังกฤษ ซึ่งยังคงเป็นปริศนาของมนุษย์ในยุคก่อนประวัติศาสตร์ว่าสร้างขึ้นมาได้อย่างไร ศิลปินชาวอเมริกัน แนนซี โฮลท์ (Nancy Holt) กับผลงานที่ชื่อว่า Sun Tunnels โฮลท์ได้สำรวจพื้นที่ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของเวลา โดยให้การเคลื่อนของดวงอาทิตย์ที่ทำให้ความเข้มของแสงแดดและทิศทางของแสงที่เปลี่ยนไป แนนซีสำรวจพื้นที่ด้วยประสบการณ์ของตัวเองเพื่อวางแผนการติดตั้งและตำแหน่งของท่อในแต่ละจุดด้วยตัวเอง หลังจากการค้นหาอันยาวนาน ในที่สุดศิลปินได้พบกับสถานที่ขนาด 16 เฮกเตอร์ (1 เฮกเตอร์เท่ากับ 10,000 ตารางเมตร) ในปี ค.ศ. 1974 ซึ่งเหมาะเจาะกับแผนการที่ศิลปินคิดไว้อย่างลงตัว โฮลท์นำท่อคอนกรีตจำนวน 4 ชิ้น ท่อแต่ละชิ้นมีความยาวประมาณ 6 เมตร เส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 3 เมตร รวมกันแล้วมีน้ำหนักหลายตัน ศิลปินนำท่อมาวางขวางกันเป็นรูปกากบาท (โลลัค, 2009, น. 58)



ภาพที่ 2.16 Sun Tunnels โดย Nancy Holt

หมายเหตุ. จาก www.diaart.org/visit/visit-our-locations-sites/nancy-holt-sun-tunnels

โฮลท์เลือกตำแหน่งของการวางท่อในแต่ละจุดเพื่อให้เงาที่ทอดจากแสงพระอาทิตย์ ส่งผลต่อแสงเงาที่อยู่ในแต่ละท่อ โดยโฮลท์เจาะท่อให้เป็นรูมีลักษณะคล้ายกลุ่มดาวต่างๆ ทั้ง 4 แบบได้แก่ กลุ่มดาวมังกร กลุ่มดาวเพอร์ซิอุส กลุ่มดาวนกเขา และกลุ่มดาวแพะทะเล ซึ่งการเตรียมพื้นที่ทั้งตำแหน่งของการวางท่อและการเจาะท่อให้เป็นรูตามกลุ่มดาวต่างๆ เพื่อบังคับให้ผู้ชมได้เห็นแสงและเงาในท่อที่เปลี่ยนแปลงและแตกต่างกันทั้งกลางวันและกลางคืน ส่วนประสบการณ์และการรับรู้เป็นของผู้ชมที่ได้สัมผัสบรรยากาศของทะเลทรายที่มีท่อเจาะรูวางอยู่ในตำแหน่งรับแสงที่แตกต่างกัน และการตีความผลงานย่อมเป็นของผู้ชมเอง

ผลงานอุโมงค์พระอาทิตย์ของโฮลท์เป็นการนำเอาจักรวาลของท้องฟ้ามาสู่บนพื้นโลก สัดส่วนและตำแหน่งของมนุษย์กับการรับรู้ผลงานศิลปะ ทั้งภายในท่อและภาพของภูมิทัศน์ทะเลทรายย่อม

ส่งผลต่อความรู้สึกที่แตกต่างกัน โฮลท์อธิบายถึงผลงานของเธอไว้ในนิตยสาร อาร์ตฟอร์รัม โดยกล่าวว่า “ฉันไม่ได้อยากจะสร้างอนุสรณ์หินโบราณล้านปี สภาพภูมิทัศน์ช่างน่ายิ่งใหญ่ไพศาลเสียจนไม่สามารถซึมซับได้โดยปราศจากจุดรวมสายตา ความยิ่งใหญ่ของทะเลทรายกลายเป็นศูนย์กลางแทนที่จะชัดเจน ทว่าอุโมงค์เหล่านี้เป็นเสมือนการนำทะเลทรายมาใส่กรอบ เป็นการปรับโฟกัสภาพให้เห็นชัดเจนขึ้น” การเข้าไปอยู่ในอุโมงค์เป็นการลดทอนทัศนียภาพในการมองเห็น หากแต่ผู้ชมจะได้สัมผัสกับแสงเงาของกลุ่มดาวต่างๆ อันเป็น “การตอบสนอง” ต่อความต้องการของมนุษย์มาตั้งแต่อดีตกาล (ไลลัค, 2009, น. 58)



ภาพที่ 2.17 The Lighting Field โดย Walter de Maria

หมายเหตุ. จาก <https://www.theatlantic.com/culture/archive/2022/11/walter-de-maria-lightning-field-art-installation/672035/>

วอลเตอร์ เดอ มาเรีย (Walter de Maria) กับผลงาน The Lighting Field ในปี ค.ศ. 1977 ที่ใช้พื้นที่ทะเลทรายเป็นเหมือนสนามสายล่อฟ้าเพื่อให้ฟ้าผ่าลงมาที่สนาม ซึ่งศิลปินได้สำรวจพื้นที่ในประเทศสหรัฐอเมริกาเพื่อให้ได้ตามที่เขาวาดฝันเอาไว้ ตั้งแต่กลางทศวรรษที่ 1970 เดอ มาเรียตระเตรียมแผนงานจัดวางแท่งเหล็กสแตนเลสกลางทะเลทรายในนิวเม็กซิโก ศิลปินใช้เวลาร่วม 5 ปีตระเวนดูพื้นที่ตามรัฐต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นแคลิฟอร์เนีย เนวาดา ยูทาห์ อริโซนา ตลอดจนเท็กซัสเพื่อค้นหาสถานที่ในอุดมคติ ซึ่งจำเป็นต้องมีลักษณะเป็นที่ราบห่างไกลจากผู้คน อีกทั้งยังจะต้องเป็นบริเวณที่เกิดพายุฝนฟ้าคะนองเป็นประจำอีกด้วย (ไลลัค, 2009, น. 38)

พื้นที่สำหรับการเกิดขึ้นของปรากฏการณ์ทางธรรมชาติได้ถูกเตรียมไว้ ศิลปินใช้พื้นที่ขนาด 1 ไมล์ x 1 กิโลเมตรฝังแท่งเหล็กสแตนเลสจำนวน 400 แท่ง โดยปล่อยให้มีส่วนที่ยื่นออกมาจากฐานรากที่ปูด้วยคอนกรีตบนพื้นทะเลทราย โดยฝังแท่งเหล็กตามระยะห่าง 66 เมตร เท่าๆ กัน และด้วยการวัดอย่างแม่นยำ จึงทำให้ปลายแท่งเหล็กโผล่ขึ้นมาเหนือพื้นดินในระดับที่เท่ากันพอดีพอดี ทั้งนี้ด้วย

ความที่พื้นดินมีระดับสูงต่ำแตกต่างกันไป แ่งเหล็กที่ใช้จึงต้องมีความสั้นยาวแตกต่างกัน ขนาดความยาวของแ่งเหล็กโดยเฉลี่ยอยู่ที่ 6 เมตร (ไลล์ค, 2009, น. 38) ผลงานของเดอ มาเรียเป็นเหมือนสนามของการทดลองการเปลี่ยนแปลงกับปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ โดยศิลปินเป็นผู้ที่จัดเตรียมการให้เกิดปัจจัยในการเกิดขึ้นในพื้นที่ธรรมชาติ แต่ก็ขึ้นกับสภาพแวดล้อมที่อยู่นอกเหนือการควบคุมของศิลปิน ซึ่งประสบการณ์ของผู้ชมกับการเปลี่ยนแปลงในธรรมชาติที่เกิดขึ้น สำหรับการรับรู้ปรากฏการณ์ฟ้าผ่าที่ลงมาในสนามย่อมไม่สามารถควบคุมได้แต่ขึ้นอยู่กับจังหวะที่เหมาะสมทั้งพื้นที่และเวลา แม้ว่าปรากฏการณ์ฟ้าผ่าจะสามารถเก็บภาพได้ โดยช่างภาพที่เฝ้ารออยู่ในพื้นที่เพื่อให้เกิดเหตุการณ์ทางธรรมชาติ แต่เดอ มาเรียก็ควบคุมไม่ยากให้ภาพเหตุการณ์ฟ้าผ่าถูกเผยแพร่มากเกินไป ศิลปินอยากให้ผู้ชมมาสนใจในภูมิทัศน์จริงๆ กับประสบการณ์ในการเฝ้าคอย อีกทั้งในตอนกลางวันแ่งสแตนเลสก็จะสะท้อนแสงอาทิตย์เหมือนกับมีแสงไฟสว่างๆ ระยิบระยับอยู่ในสนามตลอดเวลา

อลัน ซันฟิสต์ (Alan Sonfist) ศิลปินชาวอเมริกัน ที่เริ่มต้นนำเสนอโครงการป่าไม้ในเมืองที่มีชื่อว่า Time Landscape ในปี ค.ศ. 1965 เพื่อสร้างภูมิทัศน์ธรรมชาติในเมืองกรีนวิช วิลเลจ บริเวณแมนฮัตตันตอนล่าง ในมหานครนิวยอร์กให้เป็นพื้นที่สีเขียว โดยนำป่าในยุคก่อนอาณานิคมให้กลับมามีชีวิตในยุคสมัยใหม่ ศิลปินมองว่าการสร้างสรรค์นี้ เป็นเหมือนการแต่งแต้มประติมากรรมสิ่งแวดล้อมให้กับเมืองนิวยอร์กได้มีชีวิตชีวามากขึ้น ซึ่งซันฟิสต์ทำกิจกรรมนี้มาอย่างต่อเนื่องจนถึงปี ค.ศ. 1978 และภูมิทัศน์ธรรมชาตินี้ก็ยังคงอยู่กับเมืองนิวยอร์กจนถึงปัจจุบัน โครงการนี้แสดงให้เห็นถึงระยะเวลาของการเติบโตตั้งแต่ต้นหญ้าไปถึงต้นกล้าและเป็นไม้ยืนต้นที่ยั่งยืนในที่สุด โครงการภูมิทัศน์ของอลัน ซันฟิสต์ถือว่าเป็นผลงานแลนด์อาร์ต ที่สามารถอยู่คู่กับวิถีชีวิตของผู้คนในสังคมได้อย่างสร้างสรรค์และสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมในเมือง ซึ่งสะท้อนเรื่องการอยู่ร่วมกันของมนุษย์กับธรรมชาติ

รูปแบบของการแสดงออกในงานแลนด์อาร์ต ส่งผลต่อการเลือกใช้พื้นที่ของศิลปินในยุคร่วมสมัยอย่าง จูเลียนา นอทารี (Juliana Notari) กับผลงาน Land art ที่มีชื่อว่า Diva เป็นรูปอวัยวะเพศหญิงขนาดใหญ่สีแดงอยู่บนเนินเขาของพื้นที่สวนศิลปะที่มีชื่อว่า Usina de Arte ทางตอนเหนือของประเทศบราซิล โดยศิลปะชุดพื้นดินลงไปเพื่อรูปทรงอวัยวะเพศหญิงที่มีความกว้าง 16 เมตร ยาว 33 เมตร และลึก 6 เมตร ในปี ค.ศ. 2020 นอทารีนำอวัยวะเพศหญิงขนาดใหญ่ที่มีชื่อว่า Diva ไปไว้บนเนินเขาเพื่อต้องการเปิดเผยเรื่องราวความเจ็บปวด ผ่านร่างกายของผู้หญิงที่ยังคงเกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน จากบาดแผลในประวัติศาสตร์ที่ผู้หญิงเป็นฝ่ายถูกกระทำไม่ว่าในสงคราม ยุคอาณานิคม เสี่ยงและสิทธิของผู้หญิง การเรียกร้องเงินชดเชยเพื่อความเท่าเทียมกันในสังคม และปัญหาต่างๆ อีกมากมาย “Diva” คือ ‘หนทางความเป็นไปได้’ (ในการแก้ปัญหาเรื่องเพศ) เพราะมันเป็นงานที่ทะลุทะลวงโครงสร้างสังคมชายเป็นใหญ่ของบราซิล ที่ถูกหนุนหลังด้วยวาทกรรมความเกลียดชังจากแนวคิดขวาสุดโต่งของฌาอีร์ โบลโซนาโร (อดีตประธานาธิบดีของบราซิล)” (Ground Control, 2023)



ภาพที่ 2.18 Time Landscape

ภาพที่ 2.19 Time Landscape

หมายเหตุ. จาก www.alansonfiststudio.com/install/time-landscape



ภาพที่ 2.20 Diva โดย Juliana Notari

หมายเหตุ. จาก <https://www.juliananotari.com/en/diva-intervention/>

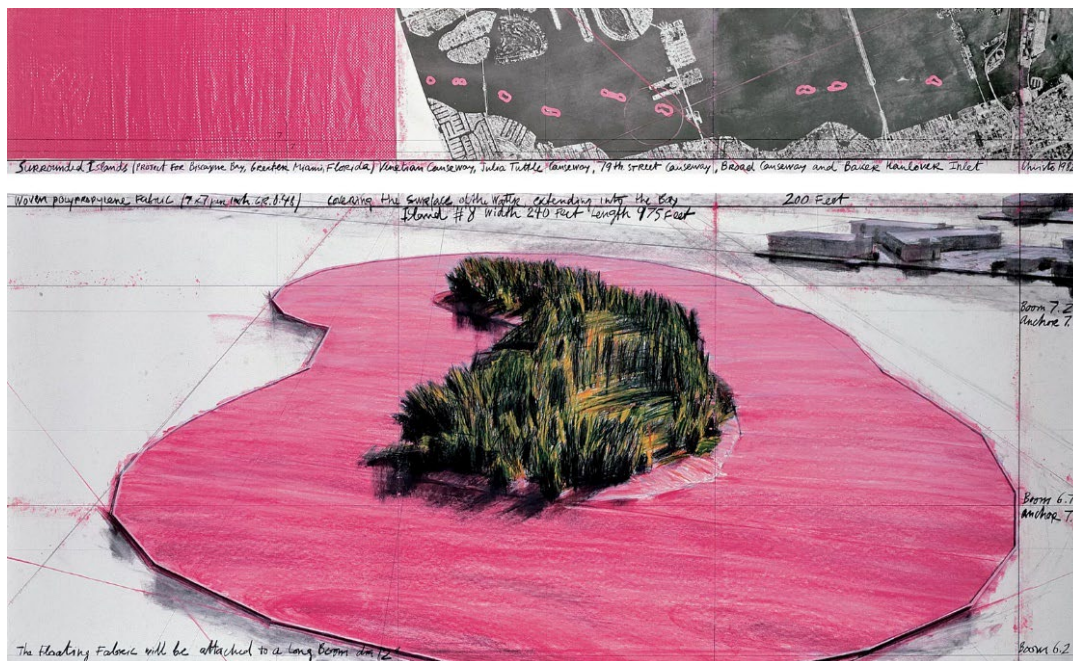
พื้นที่ในฐานะที่เป็นศิลปะที่ไม่ใช่แค่เพียงพื้นที่ทางกายภาพ แต่เป็นพื้นที่ทางความคิดและการตั้งคำถาม ผลงานของนอทารีเป็นที่ถกเถียงกันในสังคมโซเชียล ทั้งเห็นด้วยในการเรียกร้องและต่อต้านว่าศิลปะของนอทารีเป็นเรื่องอนาจารไม่เหมาะสม ไม่มีรสนิยมและคุณค่าทางศิลปะ นั้นเป็นสิ่งที่ยืนยันว่าศิลปะของนอทารีได้ทำให้เกิดความเป็นไปได้ในการพูดคุย จากสิ่งที่ไม่สามารถพูดได้มาก่อนในสังคมของบราซิล กลับนำไปสู่การตั้งคำถามกับความสัมพันธ์ระหว่างธรรมชาติกับวัฒนธรรมชายเป็นใหญ่ที่ยึดโยงมนุษย์กับศูนย์กลางในสังคมตะวันตก ที่ล้วนเป็นสิ่งที่มนุษย์อุปโลกนกันขึ้นมา

อาจสรุปได้ว่า การขยายพื้นที่ในการแสดงออกของงาน Land art เป็นการเปิดเผยทั้งพื้นที่และแนวคิดของศิลปินที่ต้องการสื่อสารผ่านภูมิทัศน์ โดยนำการลดทอนรูปทรงแบบมินิมอลลิสม์ (Minimalist) และใช้ความเรียบง่ายของรูปทรงเพื่อสื่อสารแนวคิด อีกทั้งการให้พื้นที่เป็นเนื้อหาในการสื่อสาร ประกอบกับแนวคิดที่ชัดเจนในแบบคอนเซ็ปชวล อาร์ต (Conceptual art) เพื่อต้องการขยายขอบเขตของการแสดงออกทางพื้นที่ทั้งทางกายภาพและทางความคิด รวมถึงการรับรู้ในงานศิลปะที่มากกว่าในห้องนิทรรศการ ไม่จำกัดอยู่กับพื้นที่การแสดงออกของงานศิลปะในแบบเดิมอย่างจิตรกรรมและประติมากรรม อีกทั้งงานแลนด์อาร์ตบางชิ้นยังสะท้อนความหมายในภูมิทัศน์นั้นๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการให้ผู้คนตระหนักถึงปัญหาสิ่งแวดล้อม ความสัมพันธ์ของชุมชนกับพื้นที่ที่อยู่อาศัย และการสะท้อนปัญหาที่เกิดขึ้นในวิถีชีวิตของผู้คนในชุมชนนั้นๆ รวมถึงเรื่องที่ต้องการสื่อสารให้กับผู้คนจำนวนมากแบบสาธารณะในวงกว้างอย่างเรื่องทางสังคม วัฒนธรรมและการเมือง เป็นต้น

พื้นที่กับการติดตั้ง

พื้นที่การแสดงออกที่ขยายไปสู่งานแลนด์อาร์ต ส่งผลต่อเรื่องการให้ความหมายเรื่องพื้นที่กับการติดตั้งในงานศิลปะการจัดวาง (Installation art) โดยนำวิธีการนำเสนอผลงานศิลปะผ่านพื้นที่เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงและรับรู้งานได้อย่างเต็มค่า เป็นพื้นที่ระหว่างการนำเสนอผลงานของศิลปินที่สัมพันธ์กับการรับรู้ของผู้ชม อีกทั้งการเปลี่ยนพื้นที่สภาพแวดล้อมให้พื้นที่ในงานศิลปะเป็นสิ่งที่สะท้อนการให้ความหมายต่อสภาพแวดล้อมของศิลปิน ถือเป็นการเชื่อมโยงแนวคิดเรื่องพื้นที่ในงานแลนด์อาร์ต กับศิลปะการจัดวางที่เปลี่ยนพื้นที่ให้เกิดการรับรู้ทางศิลปะไม่ว่าจะเป็นการติดตั้งผลงานหรือให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับงาน การสร้างสภาพแวดล้อมและสร้างสรรค์ให้เกิดประสบการณ์เชิงพื้นที่ (spatial experience) การติดตั้งผลงานให้เกิดการรับรู้ในทุกช่องทางทั้ง การมองเห็น ได้ยิน ได้กลิ่น รับรสชาติ และการสัมผัสผ่านร่างกาย เป็นต้น

การติดตั้งผลงานศิลปะที่ใช้พื้นที่ในการนำเสนอแนวคิดของศิลปินที่มีลักษณะชั่วคราว หรือเปลี่ยนแปลงไปตามช่วงเวลา มีการสร้างสภาพแวดล้อมให้เป็นพื้นที่ในงานศิลปะและส่งผลต่อการรับรู้ทางพื้นที่ที่เปลี่ยนไปอย่างผลงานของคริสโต และฌานน์ - โคลด (Christo and Jeanne-Claude) ในชื่อผลงาน Surrounded Islands ติดตั้งที่อ่าวบิสเคย์น (Biscayne Bay) ในเมืองไมอามี (Miami) ซึ่งโครงการนี้ได้เริ่มตั้งแต่ปี ค.ศ. 1980 และใช้เวลาติดตั้งถึงสามปี ศิลปินใช้ผ้าใยสังเคราะห์สีชมพูสดสีจำนวน 603,870 ตารางเมตร ล้อมรอบเกาะทั้ง 11 เกาะ กินพื้นที่ประมาณ 11 กิโลเมตร เป็นเวลา 2 อาทิตย์ผู้ชมจะได้เห็นผืนผ้าใบสีชมพูลอยอยู่บนน้ำแล้วยืນออกมาจากเกาะยาว 61 เมตร



ภาพที่ 2.21 ภาพร่าง Surrounded Islands

หมายเหตุ. จาก <https://christojeanneclaude.net/artworks/surrounded-islands/>



ภาพที่ 2.22 Surrounded Islands

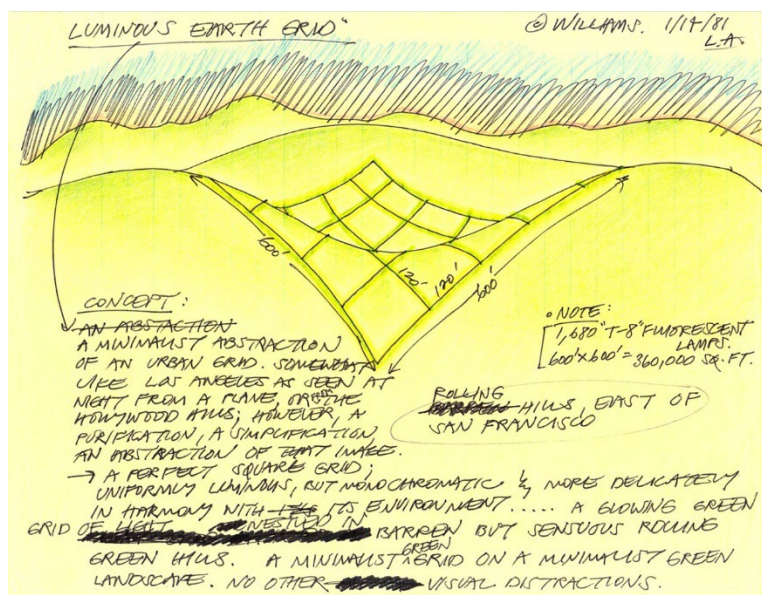


ภาพที่ 2.23 การติดตั้ง Surrounded Islands

หมายเหตุ. จาก <https://christojeanneclaude.net/artworks/surrounded-islands/>

คริสโต และฌานน์ - โคลดนำเสนอภาพร่างที่ทำให้เห็นกระบวนการและตำแหน่งของการติดตั้ง รวมถึงสีและพื้นผิวของวัสดุ โดยแนวคิดของศิลปินทั้งสองที่ต้องการห่อวัตถุและสิ่งของต่างๆ เพื่อสื่อถึงความมีอิสระ ปราศจากอัตลักษณ์และข้อจำกัดจากการให้ความหมายกับสิ่งนั้นๆ แต่ศิลปินได้สร้างความหมายใหม่ที่สัมพันธ์กับพื้นที่ของการติดตั้งที่เกาะในไมอามี อย่างสีของผ้าใบสีชมพูสดที่หมายถึงสภาพแวดล้อมรอบเกาะไมอามี เช่น นกฟลามิงโก พระอาทิตย์ตก และโรงแรมอาร์คเดคโค ที่สามารถได้พบเห็นในชีวิตประจำวันของคนในเมืองนี้ เพื่อสื่อถึงแนวคิดที่เชื่อมโยงวิถีชีวิตของคนในไมอามีระหว่างพื้นดินกับพื้นน้ำที่ต่างมีความสัมพันธ์และพึ่งพาอาศัยซึ่งกัน ผลงานศิลปะการจัดวางที่

ต้องวางแผนเรื่องการติดตั้งเพื่อเป็นตัวเชื่อมทางความคิดของศิลปิน และสร้างสภาพแวดล้อมใหม่ให้กับพื้นที่ อาจเผชิญกับอุปสรรคในการติดตั้ง ทั้งเรื่องปัญหาของโครงสร้างกับวัสดุต่างๆ และจากสภาพภูมิอากาศที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของตัวผลงาน รวมถึงผลเสียที่เกิดกับสภาพแวดล้อมในธรรมชาติ



ภาพที่ 2.24 ภาพร่าง Luminous Earth Grid

หมายเหตุ. จาก <https://stuartwilliamsart.com/luminous-earth-grid>



ภาพที่ 2.25 Luminous Earth Grid

หมายเหตุ. จาก <https://stuartwilliamsart.com/luminous-earth-grid>

การตระหนักถึงการติดตั้งผลงานในสภาพแวดล้อมธรรมชาติ เพื่อสื่อสารแนวคิดของศิลปิน ที่ให้ธรรมชาติเป็นเหมือนผืนผ้าใบที่ศิลปินแต่งแต้มผลงานเพื่อให้ผู้ชมสามารถรับรู้ได้ในระยะไกล ผลงานของสจวต วิลเลียม (Stuart Williams) ในผลงานที่ชื่อว่า Luminous Earth Grid ในปี ค.ศ. 1993 ศิลปินติดตั้งหลอดฟลูออเรสเซนต์จำนวน 1,680 หลอด ร้อยติดต่อกันด้วยสายไฟเป็นระยะทาง 12 ไมล์ บริเวณเนินเขาในเมืองเบเนเซีย รัฐแคลิฟอร์เนีย ประเทศสหรัฐอเมริกา ที่ศิลปินเฝ้าดูมองเห็นได้ทั่วไปในเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์คือ เส้นตาราง (grid) มาจัดวางให้อยู่บนเนินเขาที่ผู้ชมสามารถเดินทางมาชมได้ เป็นการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีมาเปลี่ยนพื้นที่ธรรมชาติให้เป็นพื้นที่ในงานศิลปะ

การวางแผนการติดตั้งผลงานที่ใช้เวลา 2 ปี และหาทุนอีก 3 ปี รวมถึงการขอใบอนุญาตในการใช้สถานที่ อีกทั้งกระบวนการติดตั้งและผลิตที่ใช้อาสาสมัครมากกว่า 200 คน ซึ่งการติดตั้งยังต้องมีรั้วเพื่อป้องกันไม่ให้วัวเข้าไปกินหญ้าและอาจสร้างความเสียหายแก่ผลงานได้ การติดตั้งผลงานขนาดใหญ่บนเนินเขาทำให้ผู้คนจำนวนมากสามารถมองเห็นได้ เนื่องจากเส้นทางนี้มีผู้คนสัญจรมากถึง 250,000 คนต่อวัน นอกจากนี้แนวคิดของศิลปินยังแฝงเรื่องพลังงานสะอาดและเทคโนโลยีสีเขียว ที่ยังเป็นปัญหาเรื่องสิ่งแวดล้อมซึ่งส่งผลต่อคนรุ่นต่อไปในอนาคต



ภาพที่ 2.26 20:50

หมายเหตุ. จาก www.richardwilsonsculptor.com/sculpture/2050.html

การติดตั้งผลงานในนิทรรศการศิลปะที่ศิลปินสามารถจัดการพื้นที่ เพื่อเปลี่ยนการรับรู้ใหม่ของผู้ชมอย่างผลงานของริชาร์ด วิลสัน (Richard Wilson) ศิลปินชาวอังกฤษในผลงานที่ชื่อว่า 20:50 ที่ Matts gallery ในเมืองลอนดอน ปี ค.ศ. 1987 ศิลปินได้เปลี่ยนการรับรู้พื้นที่นิทรรศการศิลปะไปอย่างสิ้นเชิง โดยบังคับให้ผู้ชมเดินเข้าได้ทางเดียวและเป็นทางลาดขึ้นเพื่อนำไปสู่พื้นที่ที่เต็มไปด้วย

น้ำมันเครื่อง ส่วนโครงสร้างสถาปัตยกรรมประกอบด้วยแผ่นเหล็กและกระจก ซึ่งถือเป็นการก้าวข้ามข้อจำกัดทางกายภาพและความเป็นไปได้ในการรับรู้ผลงานศิลปะในห้องนิทรรศการ

ศิลปินต้องการทำให้ห้องนิทรรศการศิลปะเต็มไปด้วยการท่วมท้นของน้ำมันเครื่อง โดยการติดตั้งโครงสร้างเหล็กที่เป็นเหมือนบ่อน้ำมัน และมีทางให้ผู้ชมสามารถเดินได้เพียงคนเดียว จนสามารถมองเห็นพื้นผิวของน้ำมันเครื่องที่มันวาวสะท้อนกับแผ่นกระจก ซึ่งมีลักษณะเหมือนกับว่าผู้ชมได้เดินเข้าไปในประติมากรรมขนาดใหญ่และได้รับรู้กับของเหลวที่มีจำนวนมาก ซึ่งเป็นการเปลี่ยนมุมมองการรับรู้ของผู้ชมกับความคาดหวังในการเดินเข้าไปสู่พื้นที่นิทรรศการศิลปะ ผู้ชมอาจสงสัยและสัมผัสกับพื้นผิวของน้ำมันเครื่องที่มีความเงา ซึ่งนั่นคือความสำเร็จของการติดตั้งผลงานศิลปะชิ้นนี้ เนื่องจากสามารถสร้างความสงสัยให้กับผู้ชม ที่ศิลปินต้องการสะท้อนการรับรู้ของโลกในปัจจุบันที่มีทั้งข่าวสารและเรื่องราวต่างๆ ที่ก้าวข้ามไปมาระหว่างโลกความจริงกับความเป็นไปได้



ภาพที่ 2.27 A Transition of the Relationship between Living Feeling and Body as an Ending of Life :
movable - static

หมายเหตุ. จาก <https://pitiwatsomthai.com/portfolios/movable-static/>



ภาพที่ 2.28 ภาพรายละเอียดผลงาน



ภาพที่ 2.29 ภาพรายละเอียดผลงาน

หมายเหตุ. จาก <https://pitiwatsomthai.com/portfolios/movable-static/>

การติดตั้งผลงานที่ให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมและเติมเต็มแนวคิดของศิลปิน ที่นำวัสดุจากธรรมชาติ มาเป็นสื่ออย่างผลงานของปิติวรรณ สมไทย (Pitiwat Somthai) ในชื่อว่า การถ่ายทอดความสัมพันธ์ของการมีชีวิต ความรู้สึก และร่างกายในขณะที่ชีวิตค่อยๆ สิ้นสุดลง : เคลื่อนไหว – หยุดนิ่ง (A Transition of the Relationship between Living Feeling and Body as an Ending of Life : movable – static) ศิลปินมองความสัมพันธ์ของชีวิตกับสิ่งรอบๆ ตัวของมนุษย์ โดยนำสื่อที่เป็นธรรมชาติอย่างต้นไม้ ดิน และมะเขือเทศ มาประกอบสร้างจนเป็นรูปทรงที่มีโครงสร้างและอวัยวะคล้ายกับสิ่งมีชีวิต เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้เข้ามาสัมผัสกับซากของต้นไม้ที่เป็นสื่อในการรับพลังงานและความรู้สึกที่ถ่ายทอดจากร่างกายผ่านมือของผู้ชมไปสู่มะเขือเทศที่อยู่ในดิน ซึ่งศิลปินได้ทำการทดลองจากมุมมองความเชื่อในการถ่ายทอดพลังงานและความรู้สึกของสิ่งมีชีวิต ที่สามารถเชื่อมโยงถึงกันได้ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ แม้ว่าต้นไม้จะถูกตัดขาดออกรากที่อยู่ในดินเป็นเพียงซากไม้แห้งๆ อีกทั้งศิลปินยังใช้ดินเป็นสื่อในการโอบอุ้มชีวิตเพื่อการมีชีวิตและเป็นพื้นที่ของสิ่งที่ไม่มีชีวิต ซึ่งศิลปินได้ทำการทดลองนำมือมาวางไว้บนดินที่อยู่ในกระบะเป็นเวลา 30 วินาที ในทุกวันเป็นเวลา 1 เดือน เพื่อสำรวจความแตกต่างของการเปลี่ยนแปลงในธรรมชาติของมะเขือเทศ



ภาพที่ 2.30 การทดลองของศิลปิน

หมายเหตุ. จาก ปิติวรรณ สมไทย

ศิลปินได้นำการทดลองดังกล่าวมาสร้างพื้นที่การมีชีวิตของกิ่งไม้และมะเขือเทศ เพื่อให้มนุษย์ได้สร้างความสัมพันธ์กับซากของสิ่งมีชีวิตที่กำลังจะเปลี่ยนสภาพจากการมีชีวิตไปสู่การไม่มีชีวิต ถึงแม้ว่าสัมผัสและพลังงานความรู้สึกของผู้ชม จะช่วยเหนี่ยวรั้งให้การเปลี่ยนแปลงดำเนินไปได้ช้าเพียงใด ชีวิตมนุษย์และสิ่งมีชีวิตอื่นๆ ก็ดำเนินต่อไปภายใต้ความเปลี่ยนแปลงที่ไม่มีสิ่งใดอยู่นอกเหนือกฎธรรมชาติ นั่นอาจเป็นเป้าหมายของศิลปินที่เปิดพื้นที่ของการทดลองความสัมพันธ์ของมนุษย์กับธรรมชาติ เพื่อตรวจสอบจิตใจของเราเองว่า มนุษย์จะมีท่าทีอย่างไรกับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นความสัมพันธ์นั้นจะอยู่ในระดับใดก็ตาม

พื้นที่กับการติดตั้งผลงานเพื่อให้ผู้ชมได้เข้ามามีส่วนร่วม ตอบโต้กับผลงาน และเติมเต็มแนวคิดของผลงานศิลปะนั้นๆ ที่การติดตั้งเป็นแนวคิดของงานศิลปะในตัวเองและถือเป็นกระบวนการที่ศิลปินต้องประเมินถึงความเป็นไปได้และส่งผลต่อมุมมองของศิลปิน รวมถึงการติดตั้งผลงานศิลปะการจัดวางยังส่งต่อการจัดการกับสภาพแวดล้อมรอบๆ ตัวผลงานศิลปะ อีกทั้งผลงานศิลปะที่ผู้เขียนนำมาอธิบายเพื่อให้เห็นถึงกระบวนการและความน่าสนใจในการติดตั้งของศิลปิน ที่ช่วยให้ผลงานสามารถสื่อสารแนวคิดของศิลปินและเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้เข้าถึงผลงานทั้งทางกายภาพ และแนวคิดในการสร้างสรรค์ของศิลปิน

พื้นที่กับสภาพแวดล้อมในงาน Immersive installation art

พื้นที่สำหรับการรับรู้ในงาน Immersive installation art กับการสร้างสภาพแวดล้อมในงานศิลปะการจัดวางที่ทำให้เกิดบรรยากาศ และความเป็นไปได้ในการรับรู้ของผู้ชมที่ได้รับรู้ประสบการณ์ทางสุนทรียะในแบบปัจเจก โดยผู้ชมที่เข้าไปอยู่ในพื้นที่ห้องนิทรรศการจะเห็นภาพจากกระจกสะท้อนภาพของตัวเองในจำนวนที่ไม่มีที่สิ้นสุด อย่างผลงานของยาโออิ คุซามะ (Yayoi Kusama) ศิลปินชาวญี่ปุ่นที่นำลวดลายจุด (polka dot) มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานชุด Infinity Mirror Room - Filled with the Brilliance of Life ที่ Tate Modern Museum ในเมืองลอนดอน



ภาพที่ 2.31 Infinity Mirror Room - Filled with the Brilliance of Life

หมายเหตุ. จาก www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/yayoi-kusama-infinity-mirror-rooms

ศิลปินสร้างห้องกระจกที่สะท้อนลวดลายจุดทั้งเล็กและใหญ่ เพื่อขยายขอบเขตของการรับรู้ในผู้ชม ผ่านมิติของการมองเห็นจากกระจกที่ขยายมุมมองของพื้นที่ไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ศิลปินสะท้อนการรับรู้ของตัวเองจากเห็นภาพหลอนเป็นจุดๆ ไปสู่การรับรู้ของผู้ชมที่เป็นประสบการณ์แบบปัจเจก

ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปิน และในการติดตั้งได้กำหนดตำแหน่งให้ผู้ชมสามารถเห็นตัวเองกับภาพจุดที่สะท้อนจากพื้นผิวกระจกอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ซึ่งผลงานชุด Infinity Mirror Room ถูกจัดแสดงในหลายแห่ง และมีการปรับเปลี่ยนสิ่งที่อยู่ในห้องกระจกกับชื่อผลงาน ส่วนจุดเริ่มต้นของผลงานในชิ้นแรกตั้งแต่ปี ค.ศ. 1956 ผลงานที่มีชื่อว่า Infinity Mirrored Room – Phalli’s Field ที่ Castellane Gallery ในเมืองนิวยอร์ก ซึ่งช่วงเวลานั้นเป็นช่วงเวลาแห่งการต่อต้านสงครามเวียดนาม ภาพลายจุดของยาโยอิมีความหมายถึงจุดเริ่มต้นที่นำเราไปสู่สันติภาพ



ภาพที่ 2.32 Infinity Mirrored Room – Phalli’s Field

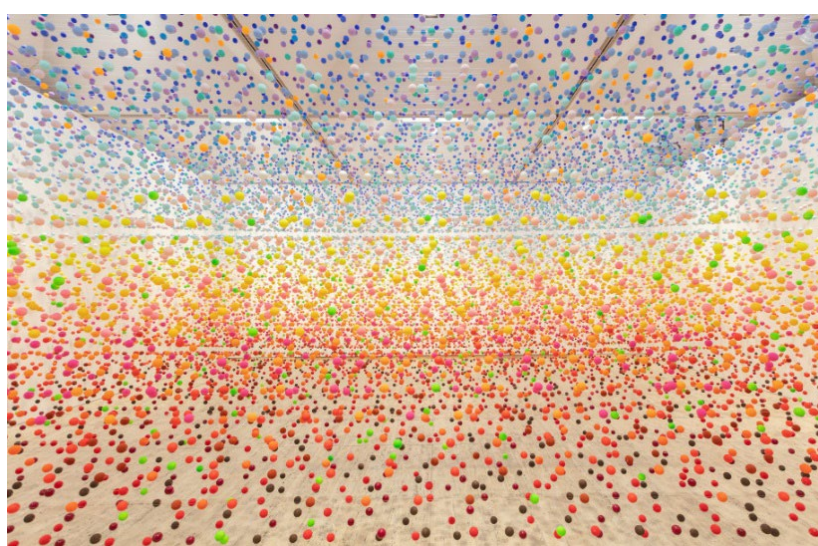
หมายเหตุ. จาก www.npr.org/2017/03/01/516659735/priestess-of-polka-dots-yayoi-kusama-gives-gallerygoers-a-taste-of-infinity



ภาพที่ 2.33 Obliteration Room

หมายเหตุ. จาก https://play.qagoma.qld.gov.au/looknowseeforever/works/obliteration_room/

การมีส่วนร่วมผ่านประสบการณ์ในการรับรู้ในผลงานศิลปะของยาโยอิ ในโครงการที่เปิดโอกาสให้เด็กได้เข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีชื่อว่า Obliteration Room ในปี ค.ศ. 2001 โดยให้เด็กๆ สามารถนำสติ๊กเกอร์จุดสีต่างๆ เข้ามาติดในห้องสีขาวที่มีเฟอร์นิเจอร์ทุกชิ้นเป็นสีขาว เพื่อลบความหมายของสิ่งของต่างๆ และการกำหนดคุณค่าทางสังคมให้เหลือเพียงจุดสี โดยยาโยอิให้เรากลับไปจุดเริ่มต้นของทุกสรรพสิ่งที่เรียกว่า จุด ที่ถือเป็นจุดกำเนิดของความงาม ซึ่งการมีส่วนร่วมในผลงานของยาโยอิเป็นทั้งกิจกรรมและแนวคิดในผลงานสร้างสรรค์ เพื่อให้การรับรู้ทางสุนทรียะในแบบปัจเจกและการมีส่วนร่วมในพื้นที่ของผู้ชม ถูกตีความและให้ความหมายด้วยตัวของผู้นั้นเอง



ภาพที่ 2.34 Atomic: full of love, full of wonder

หมายเหตุ. จาก www.artgallery.nsw.gov.au/collection/works/316.2006/

ผลงานศิลปะการจัดวางที่ติดตั้งลูกบอลเล็กๆ เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมให้เกิดการรับรู้ภาพที่เป็นจุดๆ ประกอบกันขึ้นมาอย่างผลงานของไนกี ซัฟวาส (Nike Savvas) ศิลปินร่วมสมัยชาวออสเตรเลียเกี่ยวกับผลงานที่มีชื่อว่า Atomic: full of love, full of wonder ในปี ค.ศ. 2005 ศิลปินได้ติดตั้งลูกบอลหลากสีจำนวนหลายพันลูกที่ถูกแขวนอยู่ในพื้นที่สามมิติ ศิลปินได้ให้ความหมายของความเป็นประติมากรรมขนาดเล็กๆ ที่ไปครอบครองพื้นที่จนทำให้เกิดประสบการณ์ในการรับรู้ใหม่ของผู้นั้น รูปทรงเล็กๆ ที่ประกอบกันโดยใช้พัลลมเป่าให้เกิดการเคลื่อนไหวแบบเบาๆ ของลูกบอลสีต่างๆ ที่สะท้อนเรื่องการไม่หยุดนิ่ง และการเปลี่ยนแปลงที่มีอยู่รอบๆ ตัวเรา ซึ่งลูกบอลกลมๆ ที่สั้นเบาๆ ที่อยู่ตรงหน้าได้ดึงดูดความคิดของผู้ชม เป็นเหมือนพื้นที่ทางสุนทรียะที่เชื่อมโยงจินตนาการที่เป็นนามธรรมกับประสาทสัมผัสการรับรู้ที่เป็นรูปธรรม อีกทั้งจุดสียังส่งผลต่อการรับรู้ของร่างกายมนุษย์โดยตรงทำให้เกิดภาพลวงตาในงานแบบสามมิติ ลูกบอลสีขนาดเล็กที่ประกอบกันขึ้นเป็นเหมือนการจัดเรียงอนุภาคหรือโมเลกุลที่เป็นตัวแทนของความรู้สึกที่เต็มไปด้วยความรัก และความ

มหัศจรรย์ของสิ่งเล็กๆ ที่ศิลปินได้เปลี่ยนพื้นที่ให้เกิดประสบการณ์ในการรับรู้แบบใหม่ของผู้ชม ภายใต้งานอันยิ่งใหญ่ในธรรมชาติ และความไม่มีที่สิ้นสุดของแกลเลอรี



ภาพที่ 2.35 the event of a thread

หมายเหตุ. จาก www.annhamiltonstudio.com/projects/armory.html



ภาพที่ 2.36 ผู้ชมได้ร่วมกิจกรรมในพื้นที่ศิลปะ



ภาพที่ 2.37 ผู้ชมได้ร่วมกิจกรรมในพื้นที่ศิลปะ

หมายเหตุ. จาก www.annhamiltonstudio.com/projects/armory.html

การเปิดพื้นที่เพื่อให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมและประสบการณ์ใหม่ในกิจกรรมต่างๆ อย่างผลงานของแอน แฮมิลตัน (Ann Hamilton) ในผลงานที่ชื่อว่า the event of a thread ที่ Park Avenue Armory ในช่วงปี ค.ศ. 2012 – 2013 โดยศิลปินได้เตรียมพื้นที่คล้ายกับโรงละครขนาดใหญ่ โดยให้ผู้ชมได้เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ เพื่อก้าวข้ามข้อจำกัดอย่างการใช้ร่างกายกับพื้นที่ การอ่านตัวอักษรผ่านหน้ากระดาษและการสนทนาซึ่งกันและกัน อีกทั้งยังมีการเคลื่อนไหวของสิ่งต่างๆ ทั้งภาพและเสียง เช่น ผุ่นกพิราบ เสียงระฆัง เสียงจากสิ่งที่อยู่ในถ้ำกระดาษและการแกว่งของชิงช้าที่ทำ

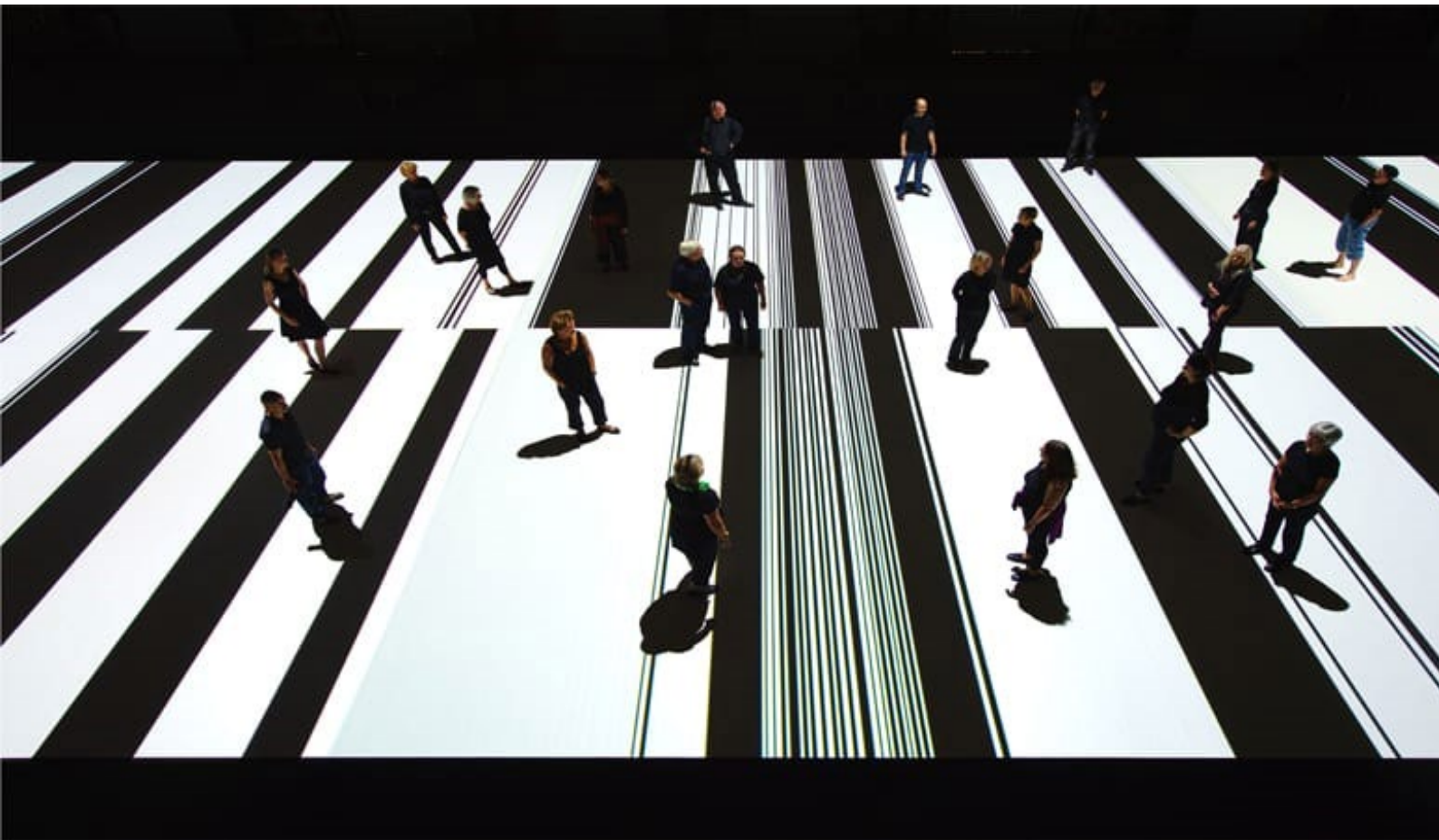
ให้ผ้าผืนใหญ่เคลื่อนไหวไปด้วย ซึ่งผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับความสนใจในสิ่งต่างๆ ในงานเพื่อให้เกิดความมีชีวิตชีวาขึ้นมา และยังได้ร่วมกันสร้างความหมายให้กับกิจกรรมที่ศิลปินได้เตรียมไว้ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ศิลปินนำเสนอความรู้สึกของการแกว่งที่มีความเป็นอิสระจากแรงดึงดูดของโลก การได้เล่นและแสดงออกในกิจกรรมต่างๆ ศิลปินยังนำความทรงจำในวัยเด็กที่รู้สึกถึงบรรยากาศของการอ่านหนังสือของคุณยาย ไม่ว่าจะเป็นเสียงของการเปิดหน้าหนังสือ เสียงนกร้องและสภาพแวดล้อมรอบๆ เป้าหมายของศิลปินคือ ต้องการให้ผู้ชมได้แสดงออกถึงความรู้สึกที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงซึ่งกันและกัน ในบทบาทของศิลปะที่เรียกว่า สุนทรียะเชิงสัมพันธ์ (Relational aesthetics) ซึ่งเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นล้วนไม่ซ้ำกันได้กระตุ้นการรับรู้ของผู้ชม อีกทั้งเงื่อนไขของการเกิดเหตุการณ์ที่ศิลปินได้จำลองขึ้นเพื่อให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์กับการเคลื่อนไหว เสียง และผืนผ้าขนาดใหญ่ที่เคลื่อนที่ไปมา เพื่อสะท้อนเรื่องการมีส่วนร่วมของผู้คนในสังคม ประวัติศาสตร์ และความทรงจำที่เราสามารถมีพื้นที่ร่วมกันสำหรับกิจกรรมต่างๆ อีกทั้งเป็นการสร้างสภาพแวดล้อมที่มีความเอื้ออาทรและตระหนักถึงความรู้สึกของการเป็นมนุษย์

พื้นที่ (site) ที่เป็นกายภาพและมีความสัมพันธ์กับแนวคิดและรูปแบบของงานศิลปะที่ส่งผลต่อการติดตั้ง พื้นที่ในงานศิลปะกับมุมมองทางสุนทรียศาสตร์ของโรซาลินด์ เคราส์ (Rosalind Krauss) ทำให้เราเข้าใจแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของศิลปินในยุคทศวรรษที่ 60 - 70 ที่มีการให้คำนิยามงานประติมากรรมและผลงานที่กินพื้นที่ในการติดตั้งได้ขยายขอบเขตไปจากเดิม ประกอบกับมุมมองของแคลร์ บิชอป (Claire Bishop) ที่ให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมในประสบการณ์ทางสุนทรียะของผู้ชม รวมถึงการติดตั้งผลงานได้ช่วยในเรื่องการสำรวจสภาพแวดล้อมที่อยู่รอบๆ ตัวผลงาน พื้นที่กับการติดตั้งโดยเฉพาะงานแลนด์อาร์ต (Land art) และงานประเพณีศิลปะการจัดวาง (Installation art) ที่ต่อมาได้พัฒนาการแสดงออกในรูปแบบผลงาน Immersive installation art ที่มีการขยายการให้ความหมายเรื่องพื้นที่ออกไปจากเดิม ทั้งเรื่องการติดตั้งผลงานศิลปะและการสร้างสภาพแวดล้อมของตัวผลงานเพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ผลงานผ่านประสาทสัมผัสได้อย่างเต็มที่ อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้เข้าถึงผลงานทั้งทางกายภาพ และแนวคิดในการสร้างสรรค์ของศิลปิน

บทที่ 3

เวลา (time)



Test Pattern by Ryoji Ikeda

บทเรื่องเวลา (time) นี้ เริ่มจากเวลาในมโนทัศน์ทางปรัชญาขององรี แบร์กซอง (Henri Bergson) ที่ให้เราพิจารณาเวลาในความหมายของช่วงเวลา (duration) ที่มีความสัมพันธ์กับผู้รับรู้และสิ่งอื่น กับแนวคิดของฌีลส์ เดอเลซ (Gilles Deleuze) ที่สนับสนุนแนวคิดของแบร์กซอง และอธิบายว่าเวลาความเป็นอัตวิสัย (subjective) อีกทั้งยังส่งผลต่อความทรงจำ (memory) ของมนุษย์ที่สามารถนำมาทำความเข้าใจเวลาในงานศิลปะสื่อสมัยใหม่ (New media art) ทั้งสื่อศิลปะที่มีเวลาเป็นฐาน (time – based media) และการเปลี่ยนแปลงของวัสดุและสื่อที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ยังส่งผลต่อการทำความเข้าใจความหมายของศิลปะสื่อสมัยใหม่ ที่นำเสนอช่วงเวลาแห่งความหลากหลาย ทั้งระยะเวลากับความทรงจำในงาน Immersive installation art ที่เน้นการรับรู้และการทำความเข้าใจงานศิลปะที่มีเวลาเป็นฐานและกระบวนการในการสร้างสรรค์ รวมถึงการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยเทคโนโลยีดิจิทัลและการสร้างสรรค์ผลงาน Immersive installation art ที่ให้ความหมายเรื่องเวลาที่มีความหลากหลาย และส่งผลต่อความทรงจำในการรับรู้ผลงานศิลปะของผู้ชมในแบบอัตวิสัย

เวลาในมโนทัศน์ทางปรัชญา

ชาวอียิปต์โบราณถือเป็นชาติแรกที่ประดิษฐ์นาฬิกาแดดเพื่อบอกเวลา โดยวัดจากความยาวของเงาที่ทอดออกมา จากการเคลื่อนที่ของดวงอาทิตย์และหากเป็นเวลากลางคืนก็ใช้การนับดวงดาวบนท้องฟ้า อีกทั้งยังกำหนดเวลาแบบปฏิทินเพื่อทำความเข้าใจกับธรรมชาติและฤดูกาลสำหรับการวางแผนเรื่องการเพาะปลูกและเก็บเกี่ยวพืชผล ส่วนเวลาในความคิดของนักปรัชญากรีกโบราณอย่างอะแนกซิแมนเดอร์ (Anaximander) ในช่วงเวลาประมาณ 600 กว่าปีก่อนคริสต์ศักราช ปรากฏอยู่ในข้อถกเถียงของนักปรัชญายุคแรกๆ ที่กล่าวถึงความหมายของเวลาและลำดับในความสัมพันธ์กับสิ่งอื่น ซึ่งมีใจความว่า สิ่งต่างๆ เปลี่ยนแปลงไปเป็นสิ่งอื่นอย่างถาวร เป็นสิ่งที่ต้องขัดใช้และตอบสนองต่อความยุติธรรมโดยเป็นไปตามลำดับของเวลา (Curd, 2011, p. 17) อาจกล่าวได้ว่าความคิดของอะแนกซิแมนเดอร์ ถือเป็นจุดเริ่มต้นของมุมมองแบบวิทยาศาสตร์ธรรมชาติ ที่ศึกษาเกี่ยวกับโลกและสรรพสิ่งรอบๆ ตัว ซึ่งความคิดของกรีก-โรมัน เวลา มีลักษณะเป็นวงกลม (circular) ที่ต่อเนื่องร้อยเรียงกันไป (continuity) เวลาในแง่นี้จึงเป็นเวลาที่ไม่มีที่สิ้นสุดและเป็นนิรันดร์ สิ่งที่เคยเกิดขึ้นแล้วจะวนมาเกิดซ้ำอีกอย่างต่อเนื่อง เวลาประเภทนี้จึงไม่มีจุดเริ่มต้น ไม่มีจุดจบและไม่มีทิศทางว่าจะมุ่งไปในทิศทางใด (แก่งกิจ, 2557, น. 1 - 16) ในความหมายที่เวลาเดินทางเป็นวงกลมแล้ววนไปเรื่อยๆ ไม่รู้จบ

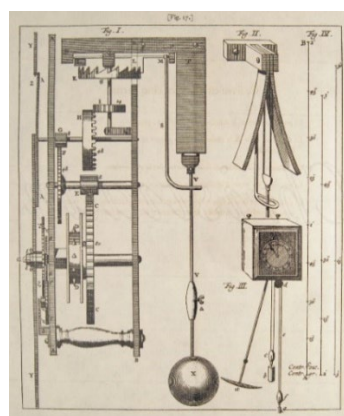
เวลาในพระพุทธศาสนามีลักษณะเป็นวงกลมเช่นกัน สำหรับความเชื่อเรื่องการเวียนว่ายตายเกิดในสังสารวัฏ ที่เมื่อตายแล้วจะกลับมาเกิดใหม่ตามกรรมดีกรรมชั่วของแต่ละคนที่ทำไว้ในโลกมนุษย์ ซึ่งสัมพันธ์กับรอบความคิดทางเวลาแบบไตรภูมิ ช่วงเวลาประมาณหนึ่งร้อยปีที่มนุษย์มีชีวิต

อยู่ มีความหมายน้อยมากเมื่อเทียบกับเวลาแสนนานที่มนุษย์เวียนว่ายตายเกิดในไตรภูมิ และแท้ที่จริงแล้วเวลาของมนุษย์เช่นนี้หาได้มีอยู่จริง แต่เป็นมายาตามหลักไตรลักษณ์ (อรรถจักร์, 2565, น.19) สำหรับคริสต์ศาสนา เวลา มีลักษณะเป็นเส้นตรง (straight line) คือ เป็นเวลาที่เดินไปแบบมีจุดเริ่มต้น ซึ่งหมายถึงกำเนิดโลกที่พระเจ้าสร้างโลกและสร้างสิ่งมีชีวิตรวมถึงมนุษย์ และเป็นเวลาที่มีจุดสิ้นสุดหรือจุดจบ โดยเวลา มีทิศทางที่ตายตัวและมีเป้าหมายของตัวเอง (เก่งกิจ, 2557, น. 1 - 16) ศาสนาเซนแยกเวลาออกเป็นสองอย่าง คือ เวลาแท้ กับเวลาสมมติ เวลาแท้คือเวลาที่อยู่นามธรรม มนุษย์ไม่สามารถสัมผัสเวลาที่แท้นี้ได้ด้วยอายตนะทั้งห้า แม้เอกภพจะว่างเปล่าเวลาแท้นี้ก็ยังมีอยู่ เวลาสมมติคือเวลาที่คนเรากำหนดขึ้นโดยอาศัยเครื่องหมายบางอย่าง (สมภาร, 2546 น.31) ในความหมายที่ว่าเวลา มีอยู่จริงเป็นสภาวะหนึ่งที่มีความเป็นนามธรรม และเวลาที่สมมติขึ้นตามการตกลงร่วมกันของมนุษย์เพื่อวัดค่าความเปลี่ยนแปลง

เวลาในยุคเรอเนซองส์ประมาณปี ค.ศ. 1500 ที่การบอกเวลาด้วยนาฬิกาเริ่มมีความแม่นยำและเที่ยงตรงมากขึ้น จากช่างทำกุญแจชาวเยอรมัน ปีเตอร์ เฮินไลน์ (Peter Henlein) ที่ผลิตนาฬิกาขนาดเล็ก (Nuremberg Egg) ที่ขับเคลื่อนด้วยสปริง และจากการสังเกตรอบการแกว่งครบรอบของตะเกียงในแต่ละครั้งใช้เวลาเท่ากันเสมอของกาลิเลโอ (Galileo) ซึ่งเป็นแนวคิดที่พัฒนาต่อมาสำหรับการประดิษฐ์นาฬิกาแบบลูกตุ้ม (Pendulum clock) ในปี ค.ศ. 1657 ของคริสเตียน เฮยเคินส์ (Christiaan Huygens) นักประดิษฐ์ชาวเนเธอร์แลนด์ ที่ทำให้นาฬิกามีความเที่ยงตรงจนสามารถนำไปใช้ในการเดินเรือทะเลซึ่งถือว่าเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เข้าสู่ยุคแห่งการสำรวจโลก การที่มนุษย์ประดิษฐ์นาฬิกาจักรกลขึ้น และให้กลไกในจักรกลนาฬิกาขยับไปพร้อมกับการขับเคลื่อนของเวลาในธรรมชาติ ย่อมชวนให้คิดว่าเบื้องหลังของธรรมชาติดำเนินไปในแบบจักรกล กล่าวอีกนัยหนึ่ง กลไกที่ออกแบบและสร้างขึ้นโดยฝีมือมนุษย์สามารถทำงานไปพร้อมกับระบบเวลาในธรรมชาติ (ศุภวิทย์, 2563, น. 134)



ภาพที่ 3.1 ภาพนาฬิกาขนาดเล็ก (Nuremberg Egg) หมายเหตุ. จาก www.yourwatchhub.com/watches/oldest-watch-in-the-world/



ภาพที่ 3.2 ภาพพิมพ์แบบนาฬิกาลูกตุ้ม (Pendulum clock) หมายเหตุ. จาก lindahall.org/about/news/scientist-of-the-day/christian-huygens/

การพิจารณาเรื่องเวลาที่นอกเหนือจากเครื่องนับเวลาแบบนาฬิกา ยังมีแนวคิดที่เป็นปรัชญาแบบจักรกลนิยม (Mechanism) ที่แพร่หลายมากในยุคต้นศตวรรษที่ 20 เนื่องจากวิทยาศาสตร์ส่งผลต่อความคิดของคนในยุคนั้น และมองว่าธรรมชาติเป็นส่วนหนึ่งของจักรกลขนาดใหญ่ ทำให้มุมมองที่มีต่อมนุษย์และธรรมชาติของมนุษย์มีลักษณะแบบจักรกลไปด้วย ซึ่งแนวคิดนี้ส่งผลต่อความคิดของนักปรัชญาชาวฝรั่งเศสในยุคนั้นอย่าง อองรี แบร์กซอง (Henri Bergson, ค.ศ. 1859 - 1941) ที่ไม่ได้ปฏิเสธวิทยาศาสตร์ แต่มองว่าวิทยาศาสตร์มีข้อจำกัดในการอธิบายความจริงและสรรพสิ่งต่างๆ ด้วยการหยุดชีวิตและแบ่งสิ่งต่างๆ ออกเป็นส่วนๆ โดยแบร์กซองเริ่มจากการมองความจริง (truth) ว่าไม่ได้เป็นสิ่งคงที่ (static) แต่เป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลง (dynamic) คือมีการเปลี่ยนแปลงและมีการวิวัฒนาการ (evolution) อย่างต่อเนื่อง และความเป็นจริง (reality) นั้นก็ไม่ได้ประกอบขึ้นจากสิ่งหรือสถานะที่คงตัว แต่ประกอบขึ้นจากสิ่งที่กำลังจะเป็นและเป็นสถานะของการเปลี่ยนแปลง แต่ที่เราเห็นว่ามันอยู่นิ่งนั้นก็เพียงการปรากฏให้เห็นว่าเหมือนจะเป็นเช่นนั้นเท่านั้น ตามแนวคิดนี้ ความเป็นจริงจะเป็นกระบวนการที่ดำเนินไป (process) เป็นการล่วงไปของเวลา (duration) เป็นการเคลื่อนที่ (mobility) เป็นการกลายเป็น (becoming) เป็นการพัฒนา (development) อย่างต่อเนื่องของสิ่งต่างๆ (ลักษณะวัต, 2553, น. 167)



ภาพที่ 3.3 Henri Bergson

หมายเหตุ. จาก www.gettyimages.com/photos/henri-bergson

การมองโลกของแบร์กซองในแง่ของเวลาเป็นเหมือนการลื่นไหล และเคลื่อนที่อย่างต่อเนื่องอยู่ตลอดเวลา แบร์กซองอธิบายให้เห็นความแตกต่างระหว่างเวลา (time) กับช่วงเวลาหรือระยะเวลา (duration) เวลาที่มนุษย์เข้าใจมาตลอดเป็นการมองเวลาแบบพื้นที่ตามเข็มนาฬิกา จากจุดหนึ่งไปจุดหนึ่ง เป็นเวลาแบบ Objective time ที่อยู่บนนาฬิกา เป็นวินาที นาที และชั่วโมง ส่วนระยะเวลาเป็นเวลาแบบ Live time ที่มีสัมพันธ์กับความรู้สึกและประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน มีสัมพันธ์ภาพของเวลาในแต่ละคนที่อาจไม่เท่ากัน ระยะเวลาเป็นเหมือนการอยู่ในรูปแบบลวงตาของสื่อที่เป็นชนิด

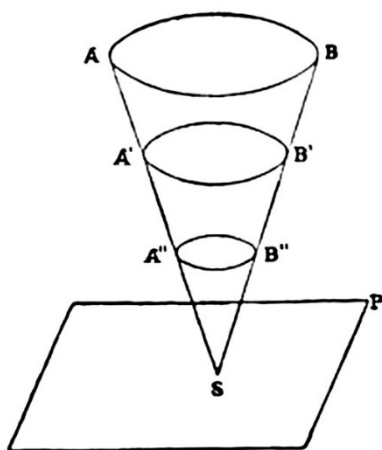
เดียวกัน และการเชื่อมโยงระหว่างนิยามของพื้นที่ว่าง (space) และระยะเวลา (duration) ที่เกิดขึ้นพร้อมๆ กัน ซึ่งอาจกำหนดให้เป็นจุดตัดกันของเวลาและพื้นที่ว่าง (Bergson, 1950, p. 110)

แบร์กซองให้เราพิจารณาเวลาเป็นระยะเวลา หรือช่วงเวลา (duration) ที่มีความสัมพันธ์กับผู้รับรู้และสิ่งอื่นๆ เพื่อจะช่วยให้เราเข้าใจเรื่องเวลามากขึ้น เวลาแบบ “ช่วงเวลา” จึงต่างจากเวลาแบบเส้นตรงไล่ลำดับ เพราะเวลาแบบช่วงเวลาไม่จำเป็นต้องเป็นเวลาที่อยู่ในจุดใดจุดหนึ่งของเส้นเวลาและปฏิทิน แต่เป็นเวลาที่สามารถกระโดดไปมาข้ามเวลาและสถานที่ได้ เป็นเวลาที่หลากหลายที่ประกอบกันเข้าอยู่ด้วยความทรงจำ ความปรารถนา และความคาดหวัง ความทรงจำจึงไม่ใช่เรื่องของอดีต แต่เป็นความทรงจำที่ถูกสร้างขึ้น และส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของปัจจุบันและอนาคต (เก่งกิจ, 2557, น. 1 - 16) ระยะเวลายังทำให้เส้นแบ่งระหว่างอดีตกับปัจจุบันยืดขยายออกจนยากที่จะหารอยต่อ กล่าวคือ “ระยะเวลาคือการก้าวไปข้างหน้าของอดีตซึ่งกีดกร่อนเข้าไปในอนาคตและใหญ่ขึ้น ขณะที่มันรุกไปข้างหน้าอย่างต่อเนื่อง” มันหมายถึง ‘อดีตทั้งหมดที่ถูกทอดให้ยาวเข้าไปในปัจจุบัน และคอยอยู่ ณ ที่นั้นอย่างแท้จริงและแข็งขัน’ ระยะเวลามีความหมายถึงว่าอดีตยังคงดำรงอยู่ ไม่มีสิ่งใดในอดีตสูญหายโดยสิ้นเชิง (Durant, 2535, น. 407)

แบร์กซองย้ำให้เห็นถึงหน้าที่แรกของความทรงจำว่า เป็นการปลุกการรับรู้ในอดีตที่มีความคล้ายคลึงกับการรับรู้ในปัจจุบันว่าอะไรมาก่อนและหลังเพื่อแนะนำเราไปสู่การตัดสินใจ สำหรับสิ่งที่เป็นประโยชน์ที่สุด แต่นั่นไม่ใช่ทั้งหมด การยินยอมให้เราเข้าใจในระยะเวลาของการตระหนักรู้ที่มีความหลากหลายนั้นช่วยให้เรามีอิสระจากการเคลื่อนไหวของสรรพสิ่ง (Bergson, 1929, p. 303) แบร์กซองจำแนกความจำว่ามีอยู่ 2 ประเภท ได้แก่ 1. ความจำแบบจักรกล (mechanistic memory) และ 2. ความจำบริสุทธิ์ (pure memory) ซึ่งความจำแบบจักรกลเป็นความจำที่ทำด้วยความเคยชิน เป็นความจำที่เป็นกลไกของสมองเป็นการทำงานของระบบประสาทซึ่งเป็นเรื่องทางกายขณะเดียวกันก็อยู่ฝ่ายสติปัญญา เพราะมนุษย์ใช้ความจำประเภทนี้เพื่อจดจำความรู้ต่างๆ แต่ว่าสติปัญญามนุษย์เองมีความจำที่ต้องคัดเลือกความทรงจำ ทำให้สิ่งที่อยู่ในความจำที่เป็นกลไกของสมองนั้นลืมนั่นได้ในทางตรงกันข้ามยังมีความจำอีกประเภทหนึ่งที่อยู่ฝ่ายจิตใจ นั่นคือความทรงจำบริสุทธิ์ ซึ่งแบร์กซองเชื่อว่าอยู่ในสัญชาตญาณของมนุษย์และความทรงจำที่อยู่ในความจำบริสุทธิ์นั้น เมื่อมีขึ้นแล้วจะมีอยู่ตลอดไปไม่มีวันลบเลือนได้ (พิริยะดิศ, 2566, น. 247 - 248)

ความทรงจำแบบจักรกลที่เป็นกลไกสมองเกิดจากความเคยชิน ทำซ้ำๆ จนกลไกในร่างกายสามารถจดจำได้ ส่วนความทรงจำบริสุทธิ์อยู่ในประสบการณ์ที่ผ่านมาของแต่ละคน เป็นการนำภาพและการรับรู้ต่างๆ ในอดีตแต่ละช่วงเวลากลับมาด้วยการผลิตซ้ำและถูกกระตุ้นเป็นระยะๆ จากภาพประกอบภาพตัวแทนความทรงจำรูปกรวย SAB ที่มีจุดสัมผัสอยู่ที่ระนาบ P (การกระทำของเรา) ที่จุด S เป็นการรับรู้ในปัจจุบัน ส่วน AB เป็นพื้นที่ของความทรงจำที่เราระลึกได้อยู่ในจิตไร้สำนึกของเรา จากอดีตที่เป็นฐานใหญ่มีความเคลื่อนไหวลงมาเป็นช่วงๆ จนถึงจุดตัดปัจจุบันที่จุด S กับระนาบ P

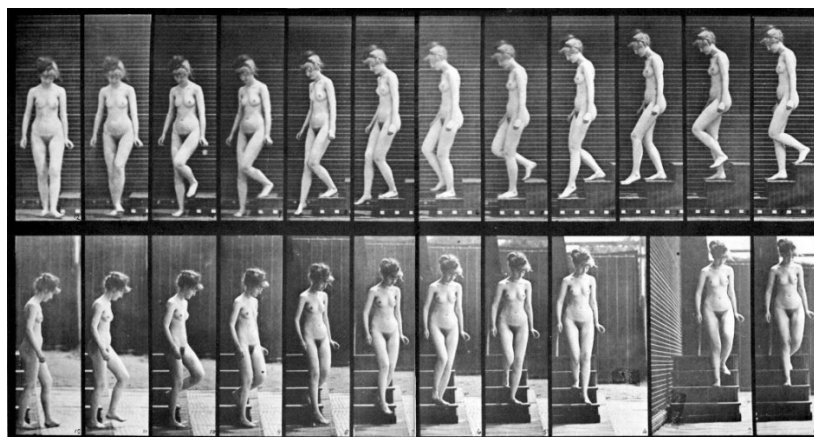
เป็นความทรงจำบริสุทธิ์ (pure memory) ซึ่งพื้นที่ AB ในแต่ละส่วนเหล่านี้หรือแต่ละระดับไม่ได้เจาะจงส่วนใดส่วนหนึ่งโดยเฉพาะของอดีต แต่รวมถึงภาพรวมของอดีต ซึ่งภาพรวมนี้ในระดับที่ขยายหรือหดตัวไม่มากนักน้อย (Deleuze, 1991, p. 60) ในความหมายที่ ความทรงจำบริสุทธิ์เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในความทรงจำของอดีต ที่อยู่ระหว่างการรับรู้ในปัจจุบันและปฏิกิริยาของแต่ละบุคคล ซึ่งสามารถฉายออกมาให้เราระลึกถึงได้อยู่ตลอดเวลา



ภาพที่ 3.4 ภาพตัวแทนความทรงจำรูปกรวย ในหนังสือ Matter and Memory
หมายเหตุ. จาก น. 211

แบร์กของไคซีให้เห็นว่า การรู้แบบวิเคราะห์ซึ่งเป็นการรู้แบบวิทยาศาสตร์ใช้อยู่นี้เป็นการรู้ที่หยุดการเคลื่อนที่ หยุดชีวิต และแบ่งสิ่งที่เป็พลวัตนั้นให้เป็นส่วนๆ ที่คงที่ ทั้งๆ ที่ในชีวิตจริง สิ่งต่างๆ นั้นมันมีการเปลี่ยนแปลงมีการพัฒนาไปข้างหน้าอยู่ตลอดเวลา การรู้ในลักษณะนี้เป็นเหมือนการจับสิ่งที่เคลื่อนที่ให้อยู่กับที่ในบางช่วงของเวลา (ลักษณวัต, 2553, น. 169) ส่วนการรับรู้จากภายใน (intuition) ผู้รู้ต้องเข้าไปอยู่ในสิ่งที่รู้เพื่อเข้าถึงสภาวะความจริงนั้นๆ ที่เรียกว่า intuition ที่หมายถึงการหยั่งรู้ สหัชญาณ หรือคำว่า อัชฌัตติญาณ หมายถึง การที่จิตเกิดความรู้แจ่มแจ้งชัดเจนโดยตรง ไม่ต้องอาศัยการอ้างเหตุผลหรือความรู้อันเป็นตัวกลาง (สำนักราชบัณฑิตยสภา, 2560, น.120) สหัชญาณ (intuition) “ในที่นี้เราเรียก ‘สหัชญาณ’ ว่าเป็นการเข้าเป็นหนึ่งเดียวกัน โดยที่คนเราได้ย้ายเข้าไปอยู่ภายในวัตถุหนึ่ง เพื่ออยู่ร่วมกับสิ่งที่เป็ลักษณะเฉพาะและไม่อาจบรรยายออกมาเป็นคำพูดได้ของวัตถุนั้น” (พิริยะดิศ, 2566, น. 244) การหยั่งรู้ (Intuition) เป็นเวลาในความสัมพันธ์ของระยะเวลาและความทรงจำ แต่ในขณะที่ความคิดเหล่านี้โดยตัวมันเองได้แสดงถึงความเป็นจริงและประสบการณ์ที่มีชีวิต (Deleuze, 1991, p. 13) การเข้าไปอยู่ในสิ่งที่เราต้องทำความเข้าใจผ่านประสบการณ์ที่เป็นแบบอัตวิสัย เพื่อที่จะเข้าถึงสภาวะที่ไม่สามารถอธิบายด้วยคำพูดหรือวิธีแบบวิทยาศาสตร์ได้

การรู้โลกในแง่ที่เป็นพลวัต เราไม่สามารถจะใช้การวิเคราะห์หรือการรู้จากภายนอกได้ เพราะการใช้การรู้แบบนี้จะเป็นการเปลี่ยนสิ่งที่มันเป็นพลวัตให้เป็นสิ่งคงที่ และตัดความเป็นจริงออกเป็นส่วนๆ ซึ่งจะทำให้การรู้นั้นผิดไปจากที่เป็นจริง (falsify) เราจึงต้องใช้การรู้จากภายใน (intuition) ซึ่งสามารถเข้าถึงชีวิตและการดำรงอยู่ ซึ่งเป็นกระบวนการที่ดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง และไม่สามารถแบ่งหรือลดทอนลงเป็นส่วนๆ (undivided and continuous process) ได้ เช่น ในการรู้พลังชีวิต (elan vital) และในการรู้ตัวตนที่แท้จริง (true self) (ลักษณะวัต, 2553, น. 170 - 171) “พลังชีวิต” อันเป็นความจริงสูงสุดในธรรมชาติของแบร์กซอง ซึ่งมันหลอมรวมขับเคลื่อนอยู่ตลอดเวลาไปกับกาล (time) คือระยะเวลา (duration) เป็นสิ่งที่เกิดร่วมกันอย่างแยกไม่ออก อันเป็นธรรมชาติของความเปลี่ยนแปลงในตัวเองอย่างแท้จริง จากอดีตไปสู่อนาคต และอนาคตกลายมาเป็นความก้าวหน้าของอดีต ซึ่งทำงานอยู่อย่างไม่หยุดนิ่ง (พระมหาหยงยุทธ, 2552, น. 56)



ภาพที่ 3.5 ภาพ nude motion study by Eadweard Muybridge

หมายเหตุ. จาก commons.wikimedia.org/wiki/File:Female_nude_motion_study_by_Eadweard_Muybridge_%282%29.jpg

การทำงานของจิตเป็นมากกว่าการสะสมความทรงจำ เนื่องจากความทรงจำจำนวนมากนี้เป็นมากกว่าความรู้สึกและการเคลื่อนไหวในช่วงเวลาปัจจุบันอย่างไร้ขอบเขต แต่ความรู้สึกและการเคลื่อนไหวเหล่านี้กำหนดสิ่งที่เราเรียกว่า ความสนใจในชีวิต (Bergson, 1929, p. 226) ซึ่งความสนใจนี้ เป็นการรับรู้ของสภาวะจิต แบร์กซองยังยืนยันว่า สภาวะในการตระหนักรู้ไม่สามารถเกิดขึ้นได้ในการรับรู้ได้สองชั่วขณะพร้อมๆ กัน (Bergson, 1946, p. 193) ซึ่งการรับรู้ของมนุษย์นั้นผ่านประสบการณ์โดยตรง มันเป็นการค้นหาประสบการณ์จากแหล่งที่มา หรืออยู่เหนือจุดเปลี่ยนในการตัดสินใจของเรา โดยที่มือคิดไปในทิศทางที่เกิดประโยชน์กับเรา มันจะกลายเป็นประสบการณ์ของมนุษย์ที่เหมาะสม (Bergson, 1929, p. 240 - 241) ในความหมายที่การรับรู้ผ่านประสบการณ์ของมนุษย์มีลักษณะแบบอัตวิสัยที่ขึ้นอยู่กับความทรงจำของแต่ละคน รวมถึงการตีความผ่านประสบการณ์นั้นๆ ก็มีความเป็นปัจเจกด้วยเช่นเดียวกัน

แนวคิดเรื่องเวลาของแบร์กซองที่ให้เรามองเวลาเป็นช่วงเวลาหรือระยะเวลา (duration) ซึ่งในระยะเวลามีการเปลี่ยนแปลงในตัวมันเอง และมีลักษณะของการกลายเป็น (becoming) ที่พร้อมจะเปลี่ยนไปสู่สภาวะอื่นอยู่ตลอดเวลา อีกทั้งการให้ความหมายกับความทรงจำที่ซึ่งส่งผลต่อการทำความเข้าใจโลกและความจริงอย่างถาวรเป็น ซึ่งความจริงไม่ได้ประกอบขึ้นจากสิ่งหรือสภาวะที่คงตัว แต่ประกอบขึ้นจากสิ่งที่กำลังจะเป็นและเป็นสภาวะแห่งการเปลี่ยนแปลง การเข้าถึงสภาวะการหยั่งรู้ (intuition) และนำพลังชีวิตไปใช้ในการสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาตัวตนของเรา ในความหมายที่ระยะเวลาคือความเป็นไปได้ที่ทำให้เกิดทั้งความแตกต่าง และความหลากหลาย อีกทั้งเวลายังเป็นเรื่องเกี่ยวกับกระบวนการของการกลายเป็น ที่มีส่วนในเงื่อนไขของประสบการณ์ การกลายเป็น (becoming) เป็นหลักการของเวลาในฐานะที่เป็นพลัง และเวลาเป็นรูปแบบของประสบการณ์ของการเปลี่ยนแปลง ข้อเท็จจริงที่ว่าจักรวาลไม่เคยหยุดเคลื่อนไหว เปลี่ยนแปลงและพัฒนา รวมถึงไม่มีภาพคงที่ใดๆ ที่เพียงพอต่อการเปลี่ยนแปลงของการสร้างความแตกต่างในตัวเองของจักรวาลนี้ (D.N. Rodowick, 2010, p. 100) แนวคิดเรื่องเวลาของแบร์กซองที่มองว่าเป็นสิ่งที่ไม่หยุดนิ่งและพร้อมที่จะเกิดการเปลี่ยนแปลง ยังส่งผลต่อมุมมองของนักปรัชญาและมีความร่วมสมัยจนถึงยุคปัจจุบัน



ภาพที่ 3.6 Gilles Deleuze

หมายเหตุ. จาก <https://resonanz.substack.com/p/the-society-of-control>

นักปรัชญาชาวฝรั่งเศส ฌีล เดอเลซ (Gilles Deleuze, ค.ศ. 1925 – 1995) ที่สนใจแนวคิดทางปรัชญาของแบร์กซอง ได้เขียนหนังสือชื่อ *Le Bergsonisme* ในปี ค.ศ. 1966 และต่อมาถูกแปลเป็นภาษาอังกฤษในชื่อ *Bergsonism* โดยเอาแนวคิดเรื่องระยะเวลา (duration) ความทรงจำ (memory) และพลังชีวิต (elan vital) ของแบร์กซองมาเป็นฐานคิดทางปรัชญาที่มองว่า ระยะเวลาเป็นทั้งความทรงจำ จิตสำนึก และอสรภาพ มันคือจิตสำนึกและอสรภาพเพราะมันมีความทรงจำที่เป็นพื้นฐาน (Deleuze, 1991, p. 51) เดอเลซเห็นพ้องกับแบร์กซองเรื่องช่วงเวลาว่าเป็นอัตวิสัย (subjective) ที่เกิดขึ้นภายในจิตใจหรือจิตสำนึกของมนุษย์ เวลาเป็นเรื่องอัตวิสัย (subjective) แต่ในความสัมพันธ์ของความเป็นอัตวิสัยของเนื้อหาแบบที่ไม่มีการตอบโต้ การสังเคราะห์แบบไม่มีปฏิกิริยา

(passive synthesis) หรือการหดตัวนั้นไม่มีความสมมาตรกัน มันไปจากอดีตสู่นาคตของปัจจุบัน ดังนั้นจากเรื่องเฉพาะไปสู่เรื่องทั่วไป ด้วยการสื่อสารแบบทิศทางเดียว (Deleuze, 1994, p. 71) ในความหมายที่เวลาเป็นอัตวิสัยในเงื่อนไขของความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในจิตใจ และไม่เดินทางเป็นเส้นตรงจากอดีตจนถึงปัจจุบัน

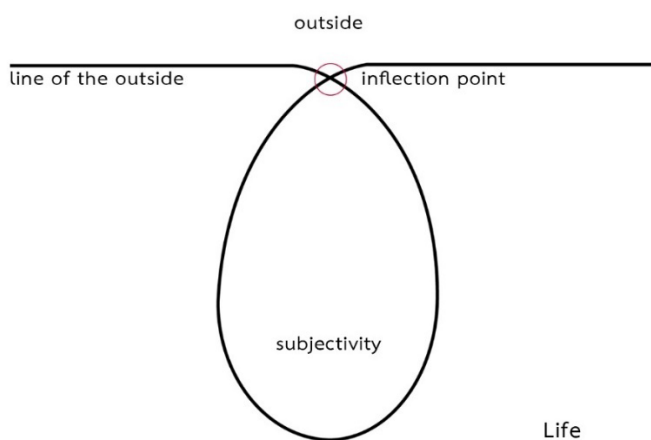
เวลาความเป็นอัตวิสัย (subjective) ที่เดอเลิซต่อยอดความคิดมาจากแบร์กของที่ว่า ระยะเวลาที่แท้จริง (real duration) คือ สิ่งที่เราเรียกมันเสมอว่า เวลา แต่เป็นเวลาที่ถูกรับรู้และไม่สามารถแบ่งออกเป็นส่วนๆ ได้ (Bergson, 1946, p. 176) เวลาล้วนสัมพันธ์และเกี่ยวข้องกับจิตใจของเราไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง เป็นมากกว่าความทรงจำและการตอบสนอง เวลาในปัจจุบันขณะไม่สามารถแยกออกมาจากอดีตและอนาคต ระยะเวลาคือการสืบทอดที่แท้จริง แต่เป็นเช่นนั้นเพียงเพราะว่าที่ลึกกว่านั้นคือ การอยู่ร่วมกันโดยแท้จริง การอยู่ร่วมกันกับตัวมันเองของทุกระดับ ทุกความสำคัญ ทุกระดับของการหดตัวและการผ่อนคลาย (Deleuze, 1991, p. 60) ซึ่งเดอเลิซก็มองว่า ระยะเวลาเป็นเรื่องส่วนตัวและถือเป็นชีวิตภายในของเรา ระยะเวลาไม่ได้เป็นเพียงประสบการณ์ชีวิตเท่านั้น มันเป็นประสบการณ์ที่ขยายใหญ่ขึ้นหรือเกินกว่านั้นด้วยซ้ำ มันเป็นเงื่อนไขของประสบการณ์อยู่แล้ว สำหรับประสบการณ์มักจะให้พื้นที่และระยะเวลาแก่เราเสมอ (Deleuze, 1991, p. 37) เวลา เหตุการณ์ และชีวิต เป็นสิ่งสัมพันธ์กันที่ซึ่งส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงในทุกช่วงเวลาและประสบการณ์ของเรา

เดอเลิซมองว่า โลกเป็นสิ่งที่ไร้ระเบียบและเลื่อนไหลอยู่ตลอดเวลา รวมถึงการมองโลกของมนุษย์ก็ไม่หยุดนิ่งเช่นกัน แต่สิ่งที่เดอเลิซให้ความสนใจกลับเป็นพลังของการเคลื่อนที่ที่ไร้ระเบียบและเป็นอิสระภายในมนุษย์ ซึ่งเป็นพลังชีวิตที่นำไปสู่ชุดความสัมพันธ์ที่ประกอบและก่อร่างขึ้นมาใหม่ เดอเลิซอธิบายว่า มันอาจจะไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้น แต่มีบางสิ่งในสิ่งที่เกิดขึ้น บางสิ่งที่ยังมาไม่ถึงแต่อาจสัมพันธ์กับสิ่งที่เกิดขึ้น ในส่วนผสมของความคลุมเครือ สิ่งที่น่าขบขันและการสอดคล้องกัน สิ่งเหล่านี้เรียกว่า เหตุการณ์ (event) (Deleuze, 1990, p. 149) เดอเลิซมองเหตุการณ์ว่าเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการกลายเป็น (becoming) และความแตกต่าง (difference) ในขณะที่เราเชื่อมต่อเหตุการณ์จะไม่ใช่หนึ่งเดียวแบบเอกภาพ เพราะมันได้สร้างความแตกต่าง ในความหมายของเดอเลิซ ทั้งโลกและเหตุการณ์มีลักษณะที่เรียกว่า ไรโซม (rhizome) เป็นการเชื่อมต่อคล้ายกับราก (ต้นไม้) แต่เป็นรากผอยที่มีการเชื่อมต่อแบบไม่มีที่สิ้นสุด ระหว่างสัญญาณที่ต่อเนื่องกัน การเชื่อมต่อแบบไรโซมไม่มีจุดเริ่มต้นไม่มีที่สิ้นสุด อยู่ระหว่างบางสิ่งบางภาวะตลอดเวลา ไม่มีศูนย์กลาง ไม่มีลำดับชั้นสูงต่ำ ไม่มีระบบการให้คุณค่า ไม่มีหลักเกณฑ์ และปราศจากการจัดระเบียบความจำ หรือศูนย์กลางการควบคุม มีสถานะเลื่อนไหลอย่างอิสระ (Deleuze and Guattari, 2005, p. 21)

พลังชีวิตในมุมมองของเดอเลิซเป็นเหมือนสิ่งมีชีวิต (organic life) หากทุกสิ่งยังมีชีวิตอยู่ ไม่ใช่เพียงเพราะทุกสิ่งเป็นสารอินทรีย์หรือถูกจัดระเบียบ แต่ในทางตรงกันข้าม เพราะสิ่งมีชีวิตมีความหลากหลายในชีวิต ในภาพรวม ชีวิตที่เป็นปัญหากับสารอนินทรีย์ เชื้อโรค และความโลภ เป็นชีวิตที่

ทรงพลังโดยปราศจากอวัยวะ ร่างกายมีชีวิตชีวามากขึ้นเพราะไม่มีอวัยวะ ทุกสิ่งส่งต่อระหว่างสิ่งมีชีวิต (Deleuze and Guattari, 2005, p. 499) เดอเลิซยังให้ความหมายและคุณค่ากับพลังของชีวิตที่อยู่ในตัวมนุษย์ รวมถึงการแสดงออกถึงศักยภาพในเรื่องการสื่อสารและการรับรู้ การยอมรับความแตกต่างและหลากหลายที่สะท้อนถึงเรื่องความเข้าใจในการเปลี่ยนแปลง รวมถึงความสัมพันธ์ของมนุษย์กับปรากฏการณ์ที่เลื่อนไหลอยู่ตลอดเวลา การเปิดพื้นที่ให้กับสิ่งที่เป็นไปได้และไม่สามารถคาดการณ์ได้ เป็นสิ่งที่มีชีวิตชีวาในความคิดของเดอเลิซ อีกทั้งมุมมองที่แตกต่างจะนำไปสู่การเชื่อมต่อและเปลี่ยนแปลงไปพร้อมๆ กัน ส่วนมุมมองเรื่องเวลากับพื้นที่ที่เดอเลิซให้ความหมายกับตำแหน่งที่ตั้งและสภาพแวดล้อมของความแตกต่าง มันเป็นทั้งหมดและความหลากหลาย ไม่มีความแตกต่างยกเว้นในเรื่องระยะเวลา ในขณะที่พื้นที่นั้นไม่มีอะไรอื่นนอกจากตำแหน่งที่ตั้ง สภาพแวดล้อม และในทุกระดับของความแตกต่าง (Deleuze, 1991, p.32)

เวลาในความสัมพันธ์กับความเป็นอัตวิสัย (subject) ที่ผ่านการพับ (Fold) จากการรับรู้โลกภายนอก ซึ่งการบิดพับของเส้นทำให้เกิดจุดตัดและพื้นที่ภายใน ที่มีความสัมพันธ์จากโลกภายนอกในแบบอัตวิสัย (subject) เดอเลิซยกตัวอย่างปรัชญาของไลบ์นิซ (Leibniz) ว่าเป็นรอยพับแบบหนึ่งที่ยังส่งผลต่อเรื่องพื้นที่ในศิลปะและสถาปัตยกรรมแบบบาโรก (Baroque) โดยเราสามารถนำมาตีความใหม่ในยุคสมัยของเราได้ เรากำลังเคลื่อนที่จากการเปลี่ยนแปลงไปสู่การรวมเข้ากับปัจเจก เหมือนกับจากโลกเสมือนไปสู่ความจริง การเปลี่ยนแปลงนั้นกำหนดความโค้งพับ แต่การรวมเข้าเป็นตัวกำหนดจิตวิญญาณหรือปัจเจก กล่าวคือ สิ่งที่ห่อหุ้มความโค้งพับนั้นคือสาเหตุสุดท้ายและการกระทำที่สมบูรณ์ของมัน (Deleuze, 2006a, p. 24) ซึ่งสิ่งที่เดอเลิซเสนอคือ เราสามารถทำความเข้าใจจุดตัดในประวัติศาสตร์ที่ยังส่งผลจนถึงยุคของเรา และเราก็สามารถนำมาทำความเข้าใจและเปิดเผยไปสู่การเป็นรอยพับใหม่ที่ซับซ้อนไปเรื่อยๆ เหมือนการคลี่ออกของโอริกามิ (Origami) ที่ถือเป็นศิลปะการพับกระดาษของญี่ปุ่นที่แฝงปรัชญาอันลึกซึ้ง



ภาพที่ 3.7 ภาพประกอบของการพับ (fold)

หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน

จากการรับรู้โลกภายนอกจนเกิดการบิดพับ (fold) และพื้นที่ของการให้ความหมายในความเป็นตัวตน (subjectivity) ทั้งการพับและการคลี่ออกย่อมสามารถเกิดขึ้นได้อยู่ตลอดเวลาตามเหตุปัจจัยและแรงกระทำส่งมาจากภายนอก การเคลื่อนไหวแบบเดียวกันนี้มักถูกกำหนดจากภายนอกผ่านการปะทะกัน เนื่องจากมันสัมพันธ์กับแรงจากแหล่งที่มา แต่ถูกทำให้เป็นหนึ่งเดียวจากภายในเพื่อให้มีระดับที่สัมพันธ์กับแรงดั้งเดิม (Deleuze, 2006a, p. 14) กล่าวคือ แรงจากภายนอกมาทำให้เกิดการพับและพื้นที่ภายในจนเกิดเป็นซับเจกต์ (subject) ขึ้นมา ซึ่งเกิดขึ้นซ้ำๆ ถ้ามีแรงจากภายนอกมากระทำ

แนวคิดเรื่องการพับ (fold) เดอเลิซยังนำมาอธิบายเรื่องการถูกทำให้เป็น subject ของฟูโกต์ (Foucault) ที่เราถูกทำให้เป็นตัวตนในความหมายที่สัมพันธ์กับการรับรู้ ความเป็นบุคคลที่มีมุมมองในเรื่องต่างๆ ความรู้สึกนึกคิด ความเชื่อและความปรารถนา โดยเกิดจากสิ่งเร้าภายนอกที่ส่งผลต่อการเป็นซับเจกต์ของเรา การพับเป็นสิ่งที่สะท้อนเรื่องความสัมพันธ์กับสิ่งอื่นที่ถูกควบคุมเพื่อการสร้างตัวตนจากโลกภายนอก เมื่อความสัมพันธ์ต้องเกิดกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งเสมอ แต่เราจะให้ความหมายกับเหตุการณ์และการมีชีวิตจากการพับนี้อย่างไร ความโค้งพับไม่ควรถูกยอมรับว่าเป็นเหตุการณ์เดี่ยวๆ แต่ควรถูกมองว่าเป็นกลุ่มของความโค้งพับหลายๆ ชั้น ที่แม้แต่ความหมายของคำตรงข้ามอย่างคำว่า การคลี่ออก (unfold) ไม่ควรเข้าใจว่าเป็นสิ่งที่ตรงข้ามกับความโค้งพับอย่างที่ภาษาแสดงออกมา แต่เป็นการนำความโค้งพับไปเจอกับความโค้งพับถัดไป และมันเป็นส่วนหนึ่งในความหลากหลายของความโค้งพับ ที่ซึ่งเวลาได้กลายเป็นซับเจกต์ เพราะมันเป็นการพับจากภายนอก และด้วยเหตุนี้ทำให้ทุกขณะปัจจุบันนำไปสู่การหลงลืม แต่ยังรักษาอดีตทั้งหมดไว้ในความทรงจำ การหลงลืมคือความเป็นไปไม่ได้ที่จะย้อนกลับ และความทรงจำคือความจำเป็นของการเริ่มต้นใหม่ (Deleuze, 2006b, p. 108)



ภาพที่ 3.8 Mirror โดย Andrei Tarkovsky

หมายเหตุ. จาก www.sabzian.be/text/andrei-tarkovsky%E2%80%99s-the-mirror

การทำความเข้าใจเรื่องเวลาในมโนทัศน์ทางปรัชญาของเดอเลซ ที่นำแนวคิดเรื่องระยะเวลา (duration) และความทรงจำ (memory) ของแบร์กซองมาต่อยอดทางความคิด โดยเดอเลซมองว่า สิ่งต่างๆ ทั้งหลายล้วนอยู่ในภาวะไหลเลื่อนเปลี่ยนแปลงและเคลื่อนที่ มีการกลายสภาพ (becoming) ได้ตลอดเวลา ระยะเวลาที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ เป็นอัตวิสัย (subjective) และนำไปสู่ความหลากหลายและความเป็นปัจเจก ซึ่งความเป็นปัจเจกบุคคลนั้นเคลื่อนที่ได้ นุ่มนวลอย่างน่าประหลาด บังเอิญและมีขอบเขตทั้งหมดเป็นเพราะระหว่างกันได้มีการสื่อสารซึ่งกันและกัน มีการห่อหุ้มความเข้มข้นอื่นๆ และในทางกลับกันก็ถูกห่อหุ้มไว้ ปัจเจกบุคคลนั้นอยู่ไกลจากการแบ่งแยกไม่ได้ มันไม่เคยหยุดที่จะแบ่งแยกและเปลี่ยนแปลงธรรมชาติของมัน (Deleuze, 1994, p. 257) อีกทั้งการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัตยังส่งผลต่อพลังชีวิตและการหยั่งรู้ (Intuition) ที่นำเราไปสู่การเข้าถึงความจริงและสถานะที่แท้จริงอย่างที่มีนัยเป็นด้วยประสบการณ์แบบอัตวิสัย ซึ่งหากจะทำความเข้าใจโลกควรพิจารณาความจริงภายใต้ความเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

การพิจารณาภาพเคลื่อนไหวทำให้เราหยุดคิด เพื่อพิจารณาสิ่งที่อยู่ตรงหน้า โดยเฉพาะงานประติมากรรมภาพยนตร์หรือวิดีโอ อาร์ต ที่สื่อสารด้วยภาพและเสียงเป็นหลัก โดยวางอยู่บนการทำงานของเวลาที่ภาพค่อยๆ เปลี่ยนไปในแต่ละเฟรมที่สัมพันธ์กับช่วงเวลา และอาจมีองค์ประกอบอื่นที่ช่วยในการสื่อสารแนวคิดของทั้งศิลปินและผู้กำกับ มุมมองของผู้กำกับภาพยนตร์ชาวรัสเซีย อังเดร ทาร์คอฟสกี (Andrei Tarkovsky) ที่ให้ความสำคัญเรื่องเวลากับการสื่อสารภาพที่วางอยู่บนฐานของเวลาว่า ภาพยนตร์สามารถบันทึกเวลาในสัญญาณที่ปรากฏออกมาและมองเห็นได้ ซึ่งสามารถรับรู้ได้ด้วยความรู้สึก ดังนั้นเวลาได้กลายเป็นรากฐานของภาพยนตร์ เช่นเดียวกับที่ เสียงเป็นหัวใจของดนตรี สีนิจิตรกรรมและบทบาทในการละคร (Tarkovsky, 1987, p. 119) กล่าวคือ กระบวนการของภาพเคลื่อนไหวเป็นวิธีการที่สามารถสื่อสารความทรงจำ ผ่านความสัมพันธ์ของแต่ละภาพและช่วงเวลาได้อย่างลงตัว

แนวคิดเรื่องเวลาของแบร์กซองที่ให้เรามองเวลาเป็นช่วงเวลาหรือระยะเวลา (duration) ซึ่งในระยะเวลาที่มีการเปลี่ยนแปลงในตัวมันเอง และมีลักษณะของการกลายเปลี่ยน (becoming) ที่พร้อมจะเปลี่ยนไปสู่สถานะอื่นอยู่ตลอดเวลา อีกทั้งการให้ความหมายกับความทรงจำที่ซึ่งส่งผลต่อการทำความเข้าใจโลกและความจริงอย่างที่มีนัยเป็น เดอเลซเห็นด้วยกับแบร์กซองเรื่องของเวลาว่าเป็นอัตวิสัย (subjective) ที่เกิดขึ้นภายในจิตใจหรือจิตสำนึกของมนุษย์ ทั้งยังส่งผลต่อการให้ความหมายเรื่องระยะเวลา (duration) ที่เป็นการรวมตัวของความสัมพันธ์และความทรงจำ (memory) ที่ส่งผลต่อการรับรู้ผลงานศิลปะที่มีเวลาเป็นฐาน (time – based) และงานศิลปะสื่อสมัยใหม่ (New media art) โดยไม่พิจารณาเวลาเป็นเส้นตรง แต่ขึ้นอยู่กับช่วงเวลาที่แตกต่างกันจากการรับรู้แบบอัตวิสัย อีกทั้งส่งผลต่อการให้ความหมายในการรับรู้ผลงานศิลปะ ที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาเช่นกัน

เวลาในงาน New media art

ยุคทศวรรษที่ 1960s งานศิลปะที่นำเอาเทคโนโลยีใหม่ๆ มาช่วยในกระบวนการสร้างสรรค์และการใช้สื่อศิลปะแบบเดิมอย่างจิตรกรรม และประติมากรรมไม่เพียงพอต่อการแสดงออกในงานศิลปะอีกต่อไป ช่วงบรรยากาศยุคหลังสงครามโลกที่เกิดแนวคิดแบ่งแยกเป็นสองขั้วอย่างชัดเจน ทั้งเสรีนิยมประชาธิปไตยและคอมมิวนิสต์ ต่างเร่งพัฒนาเทคโนโลยีและวิทยาการด้านความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ของตนเอง อีกทั้งการกระตุ้นเศรษฐกิจหลังสงครามเพื่อให้เกิดการบริโภคเพิ่มมากขึ้น อุปกรณ์ของใช้ประจำบ้านต่างๆ มีความจำเป็นมากขึ้นเช่น โทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ กล้องถ่ายภาพและกล้องวิดีโอ ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อศิลปะในยุคนี้อย่างศิลปะสื่อสมัยใหม่ (New media art) ที่ไม่ใช่แค่รูปแบบ แต่เป็นวิธีคิดของศิลปินที่ยืดขยายออกทั้งพื้นที่และเวลาในแง่ของการแสดงออก อีกทั้งการใช้สื่อและช่วงเวลาที่เกิดการเปลี่ยนแปลงของผลงานส่งผลต่อการสื่อสารแนวคิดของศิลปิน ซึ่งเวลาในงานศิลปะอาจจำแนกเป็น 2 ประเภท เวลาโดยนัย (Implied Time) และเวลาตามจริง (Actual Time)

เวลาโดยนัย (Implied Time) เป็นการสื่อให้ผู้รู้สึกถึงช่วงเวลาแบบใดแบบหนึ่ง หรือเป็นการบันทึกเหตุการณ์ในช่วงเวลา อาจมีการใช้สัญลักษณ์และรูปทรงเพื่อสื่อความหมายในเรื่องของเวลาและการใช้ทัศนธาตุเพื่อให้รูปทรงสื่อสารถึงการเปลี่ยนแปลงผ่านรูปทรง รวมถึงการสะท้อนเรื่องราวในประวัติศาสตร์ ผลงานศิลปะสมัยใหม่ที่สะท้อนเรื่องเวลาได้เป็นอย่างดี อย่างผลงานของซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) ในชื่อผลงาน The Persistence of Memory ในปี ค.ศ. 1931 เป็นผลงานจิตรกรรมที่สะท้อนแนวคิดทางศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) สื่อถึงการแสดงออกจากจิตใต้สำนึก ที่ซึ่งถูกกระทำผ่านสำนึกของบรรทัดฐานทางสังคมในความหมายของความจริงที่ดาลีสื่อถึง ความหมายการเหนือความเป็นจริงผ่านรูปทรงนาฬิกาที่ไหลย้อยคล้ายกับก้อนเนยแข็งที่ค่อยๆ ละลายในภาพยังมีทิวทัศน์และอวัยวะของมนุษย์ในการรับรู้ที่ให้ความรู้สึกอ่อนโยน เป็นเหมือนภาพหลอนในความทรงจำ



ภาพที่ 3.9 The Persistence of Memory

หมายเหตุ. จาก www.britannica.com/topic/The-Persistence-of-Memory

เวลาตามจริง (Actual Time) เป็นการวัดค่าความเปลี่ยนแปลงจากสิ่งที่มีมนุษย์ประดิษฐ์ขึ้น นาฬิกาหรืออุปกรณ์จับเวลา อาจเป็นเวลาในธรรมชาติเช่น การย่อยสลายและการเสื่อมของสสาร เวลาในรูปแบบนี้อาจจำแนกได้ 2 กลุ่ม กลุ่มแรกเป็นการใช้สื่อวัสดุที่ส่งผลต่อการรับรู้แบบใหม่ กลุ่มนี้ได้แรงบันดาลใจจากศิลปินกลุ่มดาดา (Dada) เช่น การใช้วัสดุสำเร็จรูป (found object) หรือวัตถุที่มีมนุษย์ผลิตขึ้นมาเพื่อใช้ในระบบอุตสาหกรรมที่ดูซอมป์ (Duchamp) นิยามว่า ready made นอกจากนี้การรับรู้แบบอื่นที่นอกเหนือจากการมองเห็นอย่าง กลิ่น เสียง รส สัมผัส และการมีส่วนร่วมร่วมกับผลงาน แนวคิดนี้มีอิทธิพลต่อกลุ่มฟลักซุส (Fluxus Art) และอาร์เต พอเวรา (Arte Povera) ที่สร้างสรรค์งานศิลปะจากวัสดุที่ไม่เคยถูกนิยามว่าเป็นส่วนหนึ่งในงานศิลปะ

ส่วนกลุ่มที่สองเวลาที่เป็นระยะเวลาในผลงานศิลปะที่มีเวลาเป็นสื่อ (time-based media) เป็นกลุ่มที่ใช้สื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ในการแสดงออก มีการใช้กลไกในแบบแอนะล็อก (analog) และแบบดิจิทัล (digital) ที่เป็นผลมาจากการพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างรวดเร็วในยุคศตวรรษที่ 20 โดยใช้สื่อศิลปะที่มีเวลาเป็นฐาน (time – based media) ทั้งในแนวคิดและกระบวนการอย่าง ศิลปะกลุ่มฟลักซุส (Fluxus Art) วิดีโอ อาร์ต (Video art) ดิจิทัล อาร์ต (Digital art) และเน็ต อาร์ต (Net art) เป็นต้น

หากเริ่มจากเวลาในกลุ่มแรกที่เป็นการใช้สื่อวัสดุ และการรับรู้แบบใหม่ที่ทำให้การเปลี่ยนแปลงของตัวผลงานและในการเข้าถึงผลงาน รวมถึงการมีส่วนร่วมของผู้ชมอยู่ในกระบวนการของศิลปะ จากช่วงเวลาในประวัติศาสตร์ศิลปะ นอกจากเรื่องของพื้นที่ในการแสดงออกที่ถูกยืดขยายความหมาย และการเกิดนิยามใหม่เรื่องเวลาในงานศิลปะ การพิจารณาเวลาที่ไม่ใช่แค่เรื่องพื้นที่ของนาฬิกาจากการบอกเวลาของเข็มนาฬิกาจากตำแหน่งหนึ่งไปสู่อีกตำแหน่งหนึ่ง แต่กลับมองเวลาเป็นช่วงเวลา ที่ไม่ใช่แค่จุดหรือเวลาขณะหนึ่ง ซึ่งส่งผลต่อกระบวนการในงานศิลปะและการเข้าถึงผลงานศิลปะของผู้ชม ประกอบกับการเปลี่ยนแปลงในโลกศิลปะยุคศตวรรษที่ 20 ที่ก้าวข้ามข้อจำกัดในเรื่องการแสดงทางศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบ เทคนิค และความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีกับวิทยาศาสตร์ที่ส่งผลต่อวิถีชีวิตของมนุษย์ในยุคหลังสงคราม ผลงานจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ ไม่สามารถตอบโต้กับการตอบสนองทางความรู้สึก และอารมณ์ในการแสดงออกทางศิลปะได้อีกต่อไป ได้เกิดของแนวคิดทางศิลปะที่ใช้สื่อที่ไม่เคยถูกนิยามว่าเป็นสื่อทางศิลปะมาใช้ในการแสดงออกอย่าง ศิลปะกลุ่มฟลักซุส (Fluxus Art) ที่คำว่า Fluxus มาจากภาษาละติน มีความหมายว่า “ไหล” (to flow) โดยกลุ่มศิลปินกลุ่มนี้เลือกสื่อการแสดงออกทางด้านบทกวี การแสดง ดนตรี และวรรณกรรม โดยทำให้เกิดการไหลรวมเข้าด้วยกันของสื่อศิลปะที่หลากหลาย และแตกต่างไปจากขนบวิธีการนำเสนอแบบเดิม

คำประกาศของกลุ่มฟลักซุส (Fluxus Manifesto) โดยจอร์จ แมคิวนัส (George Maciunas) ในปี ค.ศ. 1963 ที่ต้องการปลดปล่อยให้ศิลปะออกจากขนบธรรมเนียมทางศิลปะแบบเดิม ข้อจำกัดทางศิลปะที่ถูกกักขังโดยทักษะในทางศิลปะที่สืบทอดกันมาแบบซ้ำๆ การผูกขาดจากโลกศิลปะของ

ชนชั้นกลางและศูนย์กลางจากยุโรป โดยกลุ่มฟลัคซุสต้องการให้ศิลปะไหลเชื่อมไปกับทุกๆ สิ่ง อย่างไม่มีข้อจำกัดทั้งมิติทางวัฒนธรรม สังคมและการเมือง ศิลปะไม่ควรถูกจำกัดด้วยเทคนิคและรูปแบบเดิมๆ โดยให้การเชื่อมต่อกันของสื่อศิลปะเกิดจากสื่อที่หลากหลายทั้งภาพ เสียง และตัวหนังสือ มีการผสมกันระหว่างสื่อที่แตกต่างกัน บางครั้งเป็นแค่การแสดงกระซิบๆ สั้นๆ สนุกสนานมีอารมณ์ขัน และมีการประชดประชัน รวมถึงให้ความบันเทิงกับผู้ชมโดยให้ความสำคัญกับความหมายของประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน แมคควินสยงออกแบบของที่ระลึกโดยการรวบรวมผลงานศิลปินในปีแรกๆ ของกลุ่มฟลัคซุสที่เรียกว่า Flux Year Box 2 ให้มีลักษณะเหมือนเกมแบบง่ายๆ เพื่อสร้างความคุ้นเคยกับศิลปะ และแนวคิดของศิลปินผ่านการเล่นที่มีคู่มืออธิบายสำหรับการเล่นไว้ในกล่อง กลุ่มฟลัคซุสถือเป็นศิลปินหัวก้าวหน้าที่มีแนวคิดต่อยอดมาจากกลุ่มดาดา (Dada) ในการก้าวข้ามข้อจำกัดที่จารีตทางศิลปะได้ตีกรอบเอาไว้ ศิลปินในกลุ่มนี้อย่างเช่น โจเซฟ บอยส์ (Joseph Beuys) นาม จุน เพ็ก (Nam June Paik) โยโกะ โอโนะ (Yoko Ono) และจอห์น เคจ (John Cage) เป็นต้น



ภาพที่ 3.10 Fluxus Manifesto

ภาพที่ 3.11 Flux Year Box 2

หมายเหตุ. จาก <https://georgemacianas.com/about/cv/manifesto-i/>

หมายเหตุ. จาก <https://harvardartmuseums.org/collections/object/29326>

สื่อสมัยใหม่ที่ใช้วัสดุและการรับรู้แบบใหม่อย่างโจเซฟ บอยส์ (Joseph Beuys, ค.ศ. 1921 – 1986) ศิลปินชาวเยอรมันที่มีการสร้างงานศิลปะแบบการแสดง (Performance Art) และสื่อการแสดงและวัสดุที่เกิดการเปลี่ยนแปลงภายใต้กาลเวลา บอยส์ใช้งานประติมากรรมเป็นสัญญาณในการสื่อทางความคิดในงานศิลปะ โดยศิลปินใช้วัสดุที่มีความสัมพันธ์และความหมายกับตัวศิลปิน งานของบอยส์อาจเป็นแค่กระบวนการ (process) ที่ต้องสื่อสารและแฝงความหมายให้กับกิจกรรมต่างๆ ที่เขาได้เปิดโอกาสให้ผู้คนเข้ามามีส่วนร่วมในงานของเขา โดยไม่จำกัดแค่เพียงผลงานศิลปะที่เป็นรูปธรรม แต่สร้างกิจกรรมที่เกิดขึ้นในสิ่งแวดล้อมต่างๆ เช่น การเชิญชวนให้ผู้คนมาร่วมปลูกต้นไม้ในงาน 7000 Oaks ที่นิทรรศการศิลปะ Documenta 7 ที่เมืองคาสเซิล (Kassel) บอยส์ได้ขยายขอบเขตของ

บริบทในความเป็นศิลปะให้ไปอยู่ในทุกรูปแบบของการมีชีวิต และได้นิยามศิลปะไว้สั้นๆ ว่า "ศิลปะคือภาพของความเป็นมนุษย์ ซึ่งหมายความว่าเมื่อคนกำลังเผชิญหน้ากับศิลปะ พวกเขาจะพบความเป็นจริงในการเผชิญหน้ากับตัวเอง และเพื่อเปิดตาของตนเอง" ในความหมายว่า ศิลปะทำให้เราได้เปิดเผยตัวตนบางอย่างที่เก็บซ่อนไว้ภายในจิตใจ ความทรงจำ ประสบการณ์ในอดีต บอยส์ยังมีวลีที่แฝงถึงปรัชญาความงามว่า “เราทุกคนเป็นศิลปิน” (Everyone is an Artist)



บอยส์ยังใช้สื่อวัสดุต่างๆ อย่างก้อนไขมันและผ้าสักหลาด เพื่อสื่อความหมายที่สัมพันธ์กับประสบการณ์ของศิลปินในช่วงสมัยที่เคยเป็นทหาร ได้รับความช่วยเหลือในสงครามและด้วยความมีมนุษยธรรม ซึ่งในขณะที่พักฟื้นได้รับความอบอุ่นทางร่างกาย และกลิ่นของเนยยังสร้างความประทับใจ จนมาสร้างเป็นผลงานศิลปะที่ได้จากความร้อนและกลิ่นจากก้อนไขมัน ในผลงานชื่อว่า Fat Chair ในปี ค.ศ. 1964 โดยนำก้อนไขมันมาวางไว้บนเก้าอี้ ซึ่งก้อนไขมันจะค่อยๆ ละลายและเปลี่ยนรูปร่างไปตามอุณหภูมิที่เพิ่มมากขึ้น แต่บอยส์ก็ยังรักษารูปร่างด้วยการควบคุมอุณหภูมิที่เปลี่ยนแปลงไป

ภาพที่ 3.12 Fat Chair

หมายเหตุ. จาก www.wikiart.org/en/joseph-beuys/fat-chair-1964-1

เวลาในความหมายของความสัมพันธ์ที่บอยส์ใช้ร่างกายเป็นสื่อในผลงานที่มีชื่อว่า I like America and America likes me ในปี ค.ศ. 1974 บอยส์สร้างเหตุการณ์โดยให้ตัวเองถูกห่อด้วยผ้าสักหลาดที่สนามบินเคนเนดี รัฐนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา และเดินทางด้วยรถพยาบาลเพื่อไปที่ Rene Block Gallery โดยบอยส์ห่อตัวเองและใช้เวลาอยู่กับหมาป่าโคโยตี เป็นเวลาสามวันๆ ละ แปด ชั่วโมง ซึ่งช่วงแรกๆ ความสัมพันธ์ระหว่างบอยส์กับหมาป่าโคโยตีไม่ค่อยดีนัก ด้วยลักษณะของบอยส์กับการห่อตัวที่มีไม่ทำยื่นออกมา แต่ท่าทางร่างกายของบอยส์ที่เริ่มแสดงความเป็นมิตรและช่วงเวลาที่ได้อ่อนคลายมากขึ้น ความสัมพันธ์ของบอยส์กับหมาป่าโคโยตีก็ดีขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งบอยส์ต้องการสื่อสารเรื่องการเยียวยาจิตใจด้วยการบำบัดทางความรู้สึก ด้วยการสื่อสารและสร้างความสัมพันธ์ของมนุษย์ด้วยกัน โดยเฉพาะในช่วงหลังสงครามโลกที่ประเทศสหรัฐอเมริกายังทำสงครามอย่างต่อเนื่องในประเทศเวียดนาม การประท้วงและการแบ่งแยกทางเชื้อชาติ อุดมการณ์และการสร้างความเป็นอเมริกันที่ส่งผลต่อความเป็นอื่นในความสัมพันธ์กับมนุษย์ด้วยกัน ซึ่งการเลือกใช้สัญลักษณ์อย่างหมาป่าโคโยตีได้สะท้อนถึงจิตวิญญาณของชาวพื้นเมืองอเมริกัน ในการดำรงชีวิตที่

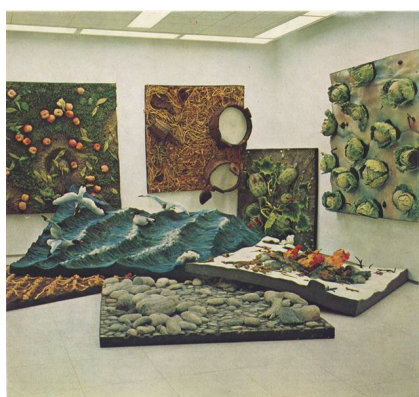
สัมพันธ์กับธรรมชาติ รวมถึงความหมายของร่างกายที่ถูกเคลื่อนย้ายด้วยรถพยาบาลแทนความบอบช้ำของประเทศในยุโรปหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่ต้องได้รับการเยียวยาทั้งทางร่างกายและจิตใจ



ภาพที่ 3.13 I like America and America likes me

หมายเหตุ. จาก <https://magazine.artland.com/stories-of-iconic-artworks-joseph-beuys-i-like-america-and-america-likes-me>

การใช้วัสดุในงานศิลปะที่สะท้อนแนวคิดของกลุ่มศิลปินอย่าง อาร์เต้ พอเวร่า (Arte Povera) เป็นแนวคิดทางศิลปะนี้ได้แพร่หลายในยุโรปช่วงปลายคริสต์ทศวรรษ 1960 - 1970 เป็นกลุ่มศิลปินจากอิตาลี ได้นำวัสดุที่มีอยู่แล้วหรือสร้างขึ้นใหม่เพื่อใช้เป็นส่วนในการแสดงออกในงานศิลปะ จากคำว่า Arte Povera หรือ Art Poor ในภาษาอังกฤษที่ให้ความหมายของศิลปะกับคนทั่วไป ความงามและความสนใจในสิ่งที่เกิดขึ้นในทุกๆ วัน โดยการแสดงออกผ่านสื่อศิลปะสมัยใหม่ที่ไม่เคยถูกจัดประเภทว่าเป็นเครื่องมือ หรืออุปกรณ์ในการสร้างสรรค์งานศิลปะมาก่อน อย่างการใช้วัสดุหรือสิ่งของที่เหลือใช้และอาจพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นการปฏิเสธคุณค่าทางความงามและขนบธรรมเนียมที่ถูกสถาปนาโดยสถาบันของรัฐ รวมถึงการแสดงนัยยะที่ต่อต้านการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ ทุนนิยมและการเจริญเติบโตของระบบอุตสาหกรรม



ภาพที่ 3.14 Nature-Carpets โดย Piero Gilardi
หมายเหตุ. จาก <https://news.artnet.com/art-world/piero-gilardi-nature-carpets-2160489>



ภาพที่ 3.15 Trap โดย Pino Pascali
หมายเหตุ. จาก https://en.wikipedia.org/wiki/File:Trap_Pascali_Tate_Modern_T12982.jpg

ปีเอโร จิลาร์ดี (Piero Gilardi) ศิลปินชาวอิตาลี ได้นำเอาสิ่งประดิษฐ์ธรรมดาๆ ในชีวิตประจำวัน มาสร้างเป็นผลงานศิลปะ เขาเลือกใช้วัสดุอย่างโพลียูรีเทนโฟม (polyurethane foam) ที่ใช้ทำเบาะรองนั่งกับเทคนิคการแกะรูปทรงต่างๆ ให้ดูเป็นธรรมชาติอย่างภาพที่เห็นจากท้องทะเล ก้อนหิน ต้นไม้ และพืชผักสวนครัวต่างๆ ในผลงานที่ชื่อว่า Nature-Carpets ในปี ค.ศ. 1967 จิลาร์ดีได้นำภาพที่เราเห็นได้จากธรรมชาติรอบๆ ตัวในชีวิตประจำวันมาอยู่ในรูปแบบของศิลปะ ด้วยการขยายขอบเขตของงานออกแบบกับรสนิยมทางสุนทรียะในวิถีชีวิตประจำวัน ด้วยการนำสิ่งที่เป็วัสดุสังเคราะห์กับการขยายขอบเขตของความเป็นธรรมชาติ และความผิดปกติในธรรมชาติที่ถูกสร้างขึ้น

พिनो พาสคาลี (Pino Pascali) ศิลปินอิตาลีอีกคนที่เอาวัสดุที่ไม่คาดคิดว่าจะมาเป็นสื่อศิลปะ โดยใช้ฝอยโลหะมาประกอบกันเป็นรูปทรงประติมากรรมคล้ายกับสัตว์ในผลงานที่ชื่อว่า Trap ในปี ค.ศ. 1968 เป็นการจำลองลักษณะของเส้นเชือกและรูปทรงที่ใช้เป็นกับดักสัตว์ในป่า ซึ่งพาสคาลีสนใจการทำประติมากรรมนึ่งที่สามารถติดตั้งในพื้นที่ของนิทรรศการและกำแพงหอศิลป์ อีกทั้งยังสะท้อนแนวคิดเรื่องความแตกต่างระหว่างสิ่งที่อยู่ในธรรมชาติกับโลกสมัยใหม่ โดยการใช้วัสดุที่เราเห็นได้ในทุกๆ วัน ส่วนการตีความรูปทรงขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของผู้ชมที่สะท้อนความเป็นธรรมชาติที่แตกต่างกัน



ภาพที่ 3.16 Untitled โดย Jannis Kounellis
หมายเหตุ. จาก www.researchgate.net/figure/Jannis-Kounellis-Untitled-Cavalli-1969-C-Jannis-Kounellis_fig1_338213078



ภาพที่ 3.17 Venus of the Rags โดย Pistoletto
หมายเหตุ. จาก <https://blog.artsper.com/en/lifestyle/user-guide-arte-povera-4-works/>

ยานนิส คูเนลลิส (Jannis Kounellis) ศิลปินชาวกรีกได้ทำพื้นที่ห้องนิทรรศการศิลปะให้เป็นคอกปศุสัตว์ โดยศิลปินนำม้ามาผูกไว้จำนวน 12 ตัว แล้วปล่อยให้กิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในคอกม้าดำเนินไปตามกิจวัตรของมันในห้องนิทรรศการศิลปะ ในผลงาน Untitled (Twelve Live Horses) ในปี ค.ศ. 1969 ซึ่งสร้างความตื่นตาให้กับผู้ที่เข้ามาในหอศิลป์ ซึ่งคูเนลลิสได้ตั้งคำถามถึงความเป็นมนุษย์และไม่ใช่มนุษย์ เรื่องเล่ากับสิ่งที่เกิดขึ้นทุกๆ วัน ธรรมชาติและวัฒนธรรม ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของมนุษย์ในทุกๆ วัน

มิเกลันเจโล พิสโตเลตโต (Michelangelo Pistoletto) กับผลงานที่ชื่อว่า Venus of the Rags ในปี ค.ศ. 1967 ศิลปินได้นำกองเสื้อผ้าที่ดูไม่มีราคามาสุ่มไว้กับรูปปั้นวินัส ที่สะท้อนความงามอันเป็นมรดกที่ตกทอดมาจากศิลปะกรีกโบราณ เสื้อผ้าราคาถูกหลากหลายสีสันทันทีสะท้อนความหมายเรื่องของคนชั้น และเต็มไปด้วยรูปแบบที่แตกต่างได้ถูกกองสุ่มไว้อย่างไม่มีระเบียบ กับรูปปั้นวินัสที่ถูกให้คุณค่าผ่านความงามแบบสุนทรียศาสตร์ เกณฑ์มาตรฐานทางความงามที่ถูกกำหนดด้วยความรู้แบบประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก

อาร์เต ปอเวรา (Arte Povera) ถือเป็นแนวคิดที่ตั้งคำถามกับคุณค่าทางศิลปะผ่านการแสดงออกทางวัตถุที่ไร้ราคาและสะท้อนเรื่องธรรมดาๆ ที่น่าเบื่อในชีวิตประจำวัน โดยนำความเป็นธรรมชาติและสาระของวัตถุมาเป็นสื่อศิลปะ เป็นการขยายเขตของสื่อที่ไม่เคยถูกสถาปนาเป็นสื่อทางศิลปะมาก่อน อีกทั้งการเสื่อมสลายของวัตถุที่นำมาเป็นสื่อศิลปะที่ผ่านช่วงเวลา มีการเปลี่ยนรูปหรือเป็นการดำรงไว้แค่เพียงชั่วคราวและแปรสภาพจนสลายไปในที่สุด แนวคิดนี้เกิดขึ้นในกลุ่มศิลปินอิตาลีและแพร่หลายอย่างมากในยุโรป

การใช้สื่อศิลปะที่แปรสภาพตามกาลเวลา ไม่ว่าจะเป็นวัตถุสิ่งของ หรือส่วนประกอบในของใช้ในชีวิตประจำวันและวัสดุต่างๆ มาใช้เป็นสื่อในการแสดงออกทางความคิด ยังมีสื่อศิลปะที่ใช้เทคโนโลยีที่มีความทันสมัยทั้งแบบแอนะล็อก (analog) และแบบดิจิทัล (digital) อันเป็นผลมาจากการพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัลในยุคนั้นที่ 20 โดยใช้สื่อศิลปะที่มีเวลาเป็นฐาน (time – based media) ทั้งในแนวคิดและกระบวนการอย่างศิลปะกลุ่มฟลักซุส (Fluxus Art) วิดีโอ อาร์ต (Video art) งานดิจิทัล อาร์ต (Digital art) และเน็ต อาร์ต (Net art) เป็นต้น

การใช้ศิลปะการแสดงที่ไม่เพียงเป็นการแสดงที่อยู่ในหอศิลป์หรือตามแกลเลอรีเท่านั้น แต่เป็นศิลปะการแสดงที่อยู่บนแผ่นฟิล์มถือว่าเป็นศิลปะอีกแขนงหนึ่งก็คือภาพยนตร์ แต่เพียงเส้นแบ่งและความแตกต่างอยู่ที่กระบวนการที่ซับซ้อนถูกทำให้เหลือเพียงการแสดงสั้นๆ กระชับๆ และอาจมีการแสดงที่ผสมผสานสื่อต่างๆ เช่น การวาดภาพ ดนตรี และบทกวี รวมถึงการบันทึกภาพการแสดงนั้นแล้วนำกลับมาฉายให้ผู้ชมได้ดูซ้ำๆ จากเครื่องบันทึกภาพและถ่ายภาพวิดีโอแบบง่ายๆ นาม จุน เพ็ก (Nam June Paik, ค.ศ. 1932 - 2006) ศิลปินอเมริกันแต่มีชาติกำเนิดอยู่ที่เกาหลี เขาทำงานกับสื่อที่หลากหลาย ผลงานทดลองในช่วงแรกๆ ของนามจุนเพ็ก นำโทรทัศน์มาใช้เป็นสื่อในงานศิลปะ ซึ่งโทรทัศน์ได้มีใช้อย่างแพร่หลายในราวปีค.ศ. 1927 จุนเพ็กมองว่าโทรทัศน์จะเป็นสื่อที่เป็นตัวแทนของยุคสมัย เขาทดลองนำแม่เหล็กมาวางบนโทรทัศน์เพื่อให้เกิดภาพเคลื่อนไหวที่บิดเบี้ยว เนื่องจากแม่เหล็กจะเหนี่ยวนำอิเล็กทรอนิกส์จนเกิดการเบี่ยงเบน ทำให้ภาพบนจอโทรทัศน์เกิดการเปลี่ยนแปลง

เพ็กยังสนใจในศิลปะการแสดงและดนตรี โดยนำมาทดลองผสมผสานกับสื่อศิลปะอื่นๆ ได้อย่างสนุกสนาน เพ็กได้ชวนชาร์ลอตต์ มัวร์แมน (Charlotte Moorman) นักเชลโล่ที่สนใจงานดนตรีแบบทดลองมาร่วมในการทำงานศิลปะ และการแสดงสดในนิทรรศการศิลปะกับกลุ่มฟลักซุสในช่วงทศวรรษ

ที่ 1960s ถึง 1980s ในผลงาน TV Cello ที่เพ็กออกแบบเครื่องดนตรีด้วยการประกอบจอโทรทัศน์ และให้มัวร์แมนทำการแสดงดนตรีสดไปพร้อมๆ ภาพวิดีโอที่ฉายของมัวร์แมนปรากฏขึ้นที่จอโทรทัศน์ บางครั้งก็เป็นภาพของผู้ชมจากกล้องวงจรปิด เพื่อสะท้อนเรื่องเทคโนโลยีที่เข้าไปอยู่ในชีวิตประจำวัน และการพัวพันเส้นกันระหว่างดนตรี ศิลปะและชีวิต ที่ผสมผสานกันในการแสดงศิลปะของเพ็กได้อย่างน่าสนใจ ซึ่งความงามที่ปรากฏขึ้นจากการแสดงที่อยู่บนฐานของเวลาที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามจังหวะของการแสดง ผ่านการเคลื่อนไหวทางร่างกายของนักแสดง ภาพวิดีโอและภาพของผู้ชมที่ปรากฏขึ้นในการแสดงสดในนิทรรศการศิลปะ



ภาพที่ 3.18 TV Cello

หมายเหตุ. จาก www.e-flux.com/announcements/102601/a-feast-of-astonishments-charlotte-moonman-and-the-avant-garde-1960s-1080s/



ภาพที่ 3.19 TV Buddha

หมายเหตุ. จาก www.researchgate.net/figure/Nam-June-Paik-announcements/102601/a-feast-of-astonishments-charlotte-moonman-and-the-avant-garde-1960s-1080s/

เพ็กยังนำโทรทัศน์มาเป็นสื่อศิลปะโดยถ่ายภาพพระพุทธรูปจากกล้องวิดีโอ ซึ่งมีพระพุทธรูปวางอยู่หน้าโทรทัศน์ในผลงาน TV Buddha ปี ค.ศ. 1974 ที่สร้างความแปลกใหม่คือ การนำเอาพระพุทธรูปที่เป็นรูปเคารพของชาวพุทธศาสนา มาร่วมประกอบในการสร้างผลงานศิลปะ โดยนำเอาแผงวงจรอิเล็กทรอนิกส์มาประกอบกับพระพุทธรูป แล้วใช้กล้องวิดีโอจับภาพไปที่พระพุทธรูป ทำให้เกิดภาพในจอมอนิเตอร์เป็นภาพของพระพุทธรูปที่มองผ่านกล้อง แล้วแปลงเป็นสัญญาณภาพไปที่จอคอมพิวเตอร์เป็นการให้ผู้ชมสร้างความสัมพันธ์ขึ้นเป็นภาพของตัวเอง เพ็กยังนำเสนอภาพเปรียบเทียบถึงล้อเลียน ประชดประชัน สร้างความแปลกตาและข้อถกเถียงเป็นอย่างมากในการนำภาพเปลือยกับพระพุทธรูปมาอยู่ด้วยกัน ทำให้ผู้ชมตั้งคำถามและมีปฏิกริยากับผลงาน เพ็กถือเป็นผู้บุกเบิกวิดีโอ อาร์ต (Video Art) ในปี ค.ศ. 1965 เพ็กใช้กล้องวิดีโอ Sony Portapak ที่เพิ่งผลิตออกมาไม่นาน ไปถ่ายขบวนของพระสันตะปาปาปอลที่ 6 ขณะเสด็จผ่านกรุงนิวยอร์ก แล้วในวันเดียวกัน แล้วนำเทปนี้ไปฉายที่ Greenwich Village café นั้นนับว่ากระบวนกรของวิดีโอ อาร์ต (Video Art) ได้

เกิดขึ้นแล้ว ผู้ชมได้ชมภาพเหตุการณ์ของพระสันตะปาปาโดยผ่านภาพวิดีโอที่เพิกได้ไปถ่ายทำแล้ว นำมาฉายให้ผู้ชมได้รับชมซ้ำๆ ในเวลาต่อมา



ภาพที่ 3.20 ผลงาน Nantes Triptych นำเสนอแบบ 3 จอ

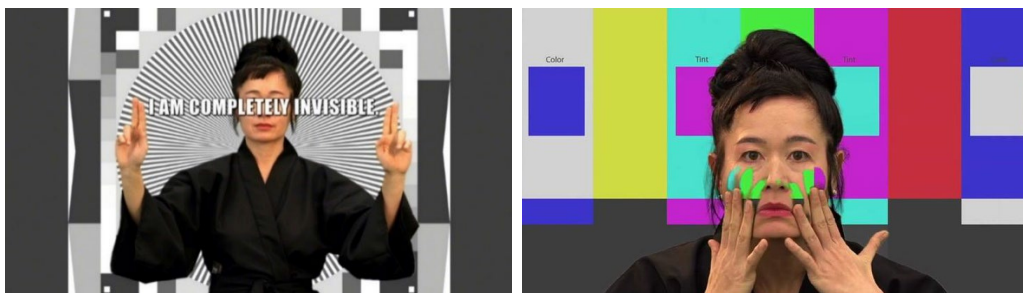
หมายเหตุ. จาก <https://www.tate.org.uk/art/artworks/viola-nantes-triptych-t06854>

วิดีโอ อาร์ต (Video art) เริ่มเข้ามามีบทบาทในการสร้างสรรค์งานศิลปะในยุคทศวรรษที่ 1960s เป็นต้นมา ทั้งแบบที่ใช้การบันทึกภาพการแสดงสดหรือศิลปะการแสดง (Performance art) และการนำภาพวิดีโอมาตัดต่อ ซึ่งศิลปินอาจสร้างฉาก ตัวละครและเรื่องราว เพื่อสะท้อนมุมมองและแนวคิดของศิลปินผ่านกระบวนการภาพเคลื่อนไหวที่มีทั้งภาพและเสียงเป็นสื่อ ศิลปินวิดีโอ อาร์ตที่มีผลงานโดดเด่นอย่าง บิล วิโอล่า (Bill Viola) ได้นำเอาภาพจากกล้องโทรทัศน์วงจรปิดนำมาตัดต่อ แล้วฉายวิดีโอบนจอขนาดใหญ่ให้เห็นอารมณ์และรายละเอียดที่อยู่ในภาพกล้องวงจรปิด ในผลงานที่ชื่อว่า Nantes Triptych ในปี ค.ศ. 1992 โดยนำเสนอภาพวิดีโอเป็น 3 จอ ที่มีลักษณะคล้ายบานพับแบบสามแผ่นที่นิยมใช้เป็นฉากแทนบุชชาในโบสถ์คริสต์ วิโอล่านำเสนอภาพวิดีโอเวลาประมาณ 30 นาที วนไปเรื่อยๆ จอด้านซ้ายเป็นภาพการเกิดของเด็กทารกที่เขาได้แรงบันดาลใจจากการเกิดของลูกชายตัวเอง โดยเขาไปถ่ายภาพจากคลินิกแห่งหนึ่งในแคลิฟอร์เนีย ส่วนจอด้านขวาเป็นภาพการตาย เขาถ่ายภาพแม่ของตัวเองที่อยู่ในช่วงของอาการโคม่า เพื่อสื่อถึงการเผชิญหน้ากับความตายและจอกกลางเป็นภาพร่างกายของคนที่จมอยู่ในน้ำ โดยให้ภาพวิดีโอวนไปเรื่อยๆ ทั้ง 3 จอ

วิโอล่าใช้ภาพของร่างกายที่จมอยู่ในน้ำหลายครั้ง เนื่องจากเขาเคยมีประสบการณ์ใกล้กับความตายในขณะกำลังจมน้ำ อีกทั้งน้ำยังสื่อถึงชีวิตของมนุษย์ที่เป็นทั้งจุดเริ่มต้นและจุดจบ ศิลปินใช้ภาพวิดีโอที่สะท้อนช่วงเวลาที่แตกต่างกัน แต่มีความหมายโดยนัยที่สัมพันธ์กับแนวคิดเรื่องวัฏจักรของชีวิตมนุษย์ที่อยู่กับการเกิดและความตายที่วนเวียนอยู่ในกฎธรรมชาติ ความงามที่เปิดเผยสัจธรรมแห่งชีวิตค่อยๆ คลี่ออกมาภาพทีละภาพๆ ซึ่งเป็นช่วงเวลาของความงามที่สื่อสารผ่านภาพเคลื่อนไหวที่ละเฟรมไปสู่การรับรู้ของผู้ชม จากมุมมองและประสบการณ์ของศิลปินไปสู่ประสบการณ์การรับรู้ทางสุนทรียะของผู้ชม ผ่านช่วงเวลาที่ส่งผลต่อการรับรู้และอารมณ์ความรู้สึก

ของผู้ชมที่ถึงแม้จะมีประสบการณ์ที่ต่างกัน แต่สามารถรับรู้ได้ถึงช่วงเวลาของชีวิตมนุษย์ที่วนเวียนไปอย่างไม่รู้จบ

วิดีโอ อาร์ต แพร่หลายมากในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 ตามนิทรรศการศิลปะระดับนานาชาติไม่ว่าจะเป็นงาน Documenta หรืองานที่จัดทุกสองปีตามเมืองชั้นนำด้านศิลปะทั่วโลกอย่าง Biennale ทั้งในแง่การติดตั้งผลงานในนิทรรศการไม่ว่าจะเป็นแบบจอเดี่ยว (Single screen) ศิลปะการจัดวางติดตั้งวิดีโอ (Video installation art) หรือศิลปะการจัดวางแบบอิมเมอร์ซีฟ (Immersive installation art) ซึ่งเนื้อหาที่ศิลปินต้องการสื่อสารแนวคิดและเรียกร้องถึงปัญหาต่างๆ ทั่วทุกมุมโลก อย่างเช่น การก่อการร้าย เสรีภาพในการแสดงออก ความเท่าเทียมทางเพศ การทำความเข้าใจในตัวตน เสมือนในยุคโลกดิจิทัลและปัญหาเรื่องสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อคนรุ่นต่อไป เป็นต้น ประกอบกับเทคโนโลยีด้านดิจิทัลสามารถช่วยให้ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานให้มีคุณภาพ และเผยแพร่ผลงานได้อย่างรวดเร็วมากขึ้นตามช่องทางดิจิทัลต่างๆ ในสังคมออนไลน์



ภาพที่ 3.21 และ 3.22 How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File

หมายเหตุ. จาก [www.artsy.net/artwork/](http://www.artsy.net/artwork/hito-steyerl-how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file)

หมายเหตุ. จาก [www.wikiart.org/en/](http://www.wikiart.org/en/hito-steyerl/how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file-film-still-2013)

hito-steyerl-how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file

hito-steyerl/how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file-film-still-2013

ศิลปินร่วมสมัยที่ตั้งคำถามกับโลกดิจิทัลและสังคมออนไลน์อย่าง ฮิโตะ ชไตเออร์ล (Hito Steyerl) ศิลปินชาวเยอรมัน ที่สนใจสื่อภาพเคลื่อนไหวและสื่อดิจิทัล รวมถึงงานเขียนและงานวิจัยเชิงวิชาการ ในผลงานที่ชื่อว่า How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File ในปี.ศ. 2013 ที่ชไตเออร์ลนำเสนอภาพของตัวเองกับกระบวนการนำเข้าของข้อมูลในรูปแบบไฟล์ดิจิทัลที่ใช้ข้อมูลภาพที่ไม่ได้คุณภาพหรือที่เรียกว่าภาพกาก ในความหมายที่ว่า ภาพกาก (poor image) คือภาพที่ถูกทำสำเนาซ้ำแล้วซ้ำเล่า คุณภาพของมันจัดอยู่ในชั้นเลวและความละเอียดก็ต่ำกว่ามาตรฐาน ยิ่งมันเร่งผลิตซ้ำตัวเองมากเท่าไร คุณภาพก็ยิ่งเสื่อมถอยลงเท่านั้น ภาพกากเป็นเหมือนญาติพี่ของภาพถ่าย มันคือภาพตัวอย่าง ภาพขนาดย่อและความคิดสะเปะสะปะ คือภาพที่ถูกเคลื่อนย้ายและแจกจ่ายไปแบบฟรีๆ เบียดเสียดผ่านช่องทางดิจิทัลความเร็วต่ำ ถูกบีบให้เล็ก ผลิตซ้ำ ฝึกกระชากหรือเอามาผสมปนเปกับสิ่งอื่น ตลอดจนถูกตัดแปะแล้วปล่อยไปตามช่องทางการจัดสรรและกระจายตัวต่างๆ (ชไตเออร์ล, 2563, น. 43)

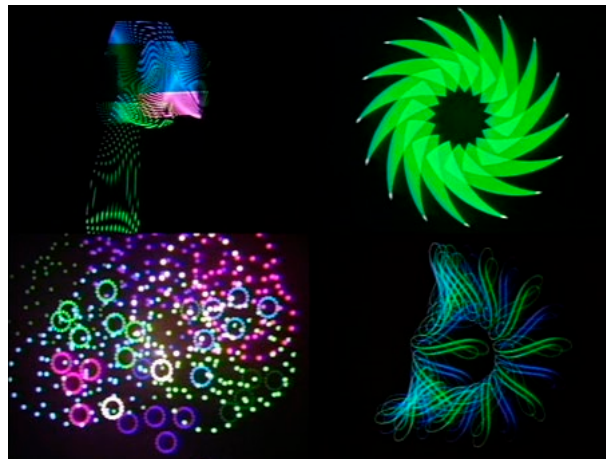
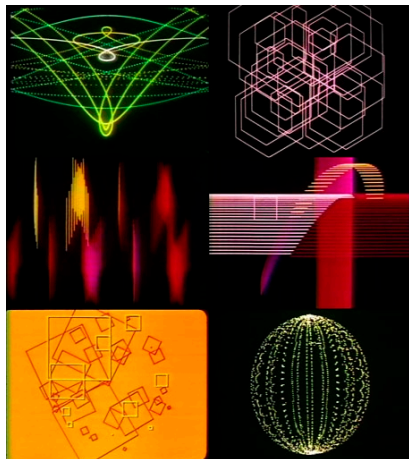
ไฟล์ประเภท MOV หรือ JPG ที่ถูกบีบอัดเพื่อการส่งข้อมูลผ่านระบบดิจิทัลที่สามารถไปได้ทุกที่ทั่วโลก ขนาดและคุณภาพของไฟล์ไม่ใช่สาระสำคัญของการส่งและรับข้อมูล แต่การรับรู้และการเห็นข้อมูลเป็นเป้าหมายสำคัญในการถ่ายโอนข้อมูลจากซีกโลกหนึ่งไปสู่อีกซีกโลกหนึ่ง การมีส่วนร่วมในภาพเหตุการณ์และสถานการณ์ต่างๆ ของโลกในเวลาเดียวกันเป็นสิ่งที่น่าสนใจในยุคดิจิทัล จากจุดเริ่มต้นและการถ่ายโอนข้อมูลไปสู่การกลายเป็นสิ่งอื่นในเวลาต่อมา ภาพกากได้สถาปนาเครือข่ายระดับโลก ที่ไม่ระบุตัวตนเฉกเช่นเดียวกับที่มันมีส่วนในการสร้างประวัติศาสตร์ร่วมของผู้คน ภาพกากสร้างแนวร่วมของมันไปในทุกที่ที่มันเคลื่อนที่ไปถึง กระตุ้นให้เกิดการแปลหรือการแปลงแบบผิดๆ พร้อมๆ กับสร้างความเป็นสาธารณะและการถกเถียงในแบบใหม่ๆ ขึ้นมา แม้ว่าภาพกากเหล่านี้จะสูญเสียเนื้อหนังทางสายตาไป แต่มันได้ฟื้นคืนแรงส่งทางการเมืองและเปล่งออร่าของตัวมันเองออกมาใหม่ ออร่าที่ว่านี้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับความยั่งยืนของ ‘ต้นฉบับ’ อีกต่อไป แต่มันกลับวางอยู่บนภาวะชั่วคราวของตัวสำเนา (ชไตเอิร์ล, 2563, น. 54.)

การตั้งคำถามกับประวัติศาสตร์และความเป็นต้นฉบับที่ถูกสถาปนาขึ้น ชไตเอิร์ลใช้สื่อวิดีโอที่มีช่วงเวลาในการเปิดเผยเนื้อหาของภาพเคลื่อนไหว และการใช้ภาพกากเพื่อสื่อความหมายใหม่ของสถานะที่คงอยู่แบบชั่วคราว ที่พร้อมจะรับและส่งข้อมูลที่มีขนาดใหญ่ขึ้นเรื่อยๆ ด้วยการสำเนาตัวเองผ่านระบบดิจิทัลและช่องทางในโลกออนไลน์ งานของชไตเอิร์ลยังสะท้อนถึงการให้คุณค่าของคุณภาพของภาพที่เป็นต้นฉบับ และตัวแทนของการรับรู้ที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตของผู้คนในโลกยุคดิจิทัล การที่ชไตเอิร์ลใช้สิ่งที่ดูไร้ค่า และดูมีราคาถูกแบบภาพกากมาเป็นตัวแทนในการตั้งคำถามกับคุณค่าความงามแบบสูงส่ง ซึ่งเป็นแนวคิดแบบอาร์เต พอเวรา (Arte Povera) และป๊อปอาร์ต (Pop art) ที่ให้คุณค่ากับความงามแบบวิถีชีวิตประจำวันมาใช้ในการสร้างงานศิลปะ

ประวัติศาสตร์การพัฒนาเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อวิถีชีวิตของผู้คนในยุคปัจจุบัน คงไม่ปฏิเสธไม่ได้ว่า เครื่องจักรถอดรหัสที่มีชื่อว่า The Bombe machine ที่ถูกพัฒนาโดยอลัน ทัวริง (Alan Turing) เพื่อใช้ในการจับสัญญาณการส่งรหัสเพื่อแปลงเป็นข้อมูลข่าวสาร มีส่วนที่สำคัญที่ทำให้ฝ่ายสัมพันธมิตรชนะสงครามโลกครั้งที่ 2 และสงครามได้ยุติลง เนื่องจากการถอดรหัสลับจากเครื่อง Enigma Machine ของกองทัพนาซี ซึ่งเครื่องถอดรหัสของทัวริงถือเป็นต้นแบบของคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่ใช้ระบบอัลกอริทึม ต่อมาได้มีการพัฒนาจนเป็นคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (Personal Computer) ที่เรียกติดปากว่า PC ในช่วงยุคทศวรรษ 1970s และได้พัฒนาจนถึงยุคปัจจุบันที่คอมพิวเตอร์เป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน ประกอบกับเทคโนโลยีดิจิทัลที่สามารถเข้าถึงกระบวนการสร้างสรรค์ในด้านต่างๆ โดยผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (software) และการใช้สื่อในระบบดิจิทัล ทั้งคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ และสื่อดิจิทัลในรูปแบบต่างๆ

ดิจิทัล อาร์ต (Digital art) ถือว่าเป็นผลพวงจากการพัฒนาทั้งอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และโปรแกรมที่ใช้กับคอมพิวเตอร์ในแต่ละยุคสมัย คำว่าดิจิทัล อาร์ต อาจครอบคลุมคำว่า คอมพิวเตอร์

อาร์ต (Computer art) เนื่องจากคำว่า คอมพิวเตอร์เป็นความหมายของอุปกรณ์ (tool หรือ device) ส่วนดิจิทัลเป็นความหมายของวิธีการที่ได้มาซึ่งตัวหนังสือ ภาพ หรือรูปทรงต่างๆ รวมถึงการสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยข้อมูลจะถูกแปลงเป็นรหัสดิจิทัล (digital code) ที่สามารถนำไปใช้กับโปรแกรมต่างๆ ในคอมพิวเตอร์ หรือเทคโนโลยีดิจิทัลในด้านต่างๆ เช่น ไฟล์เอกสาร ไฟล์รูปภาพ ไฟล์เสียง และไฟล์วิดีโอ เป็นต้น



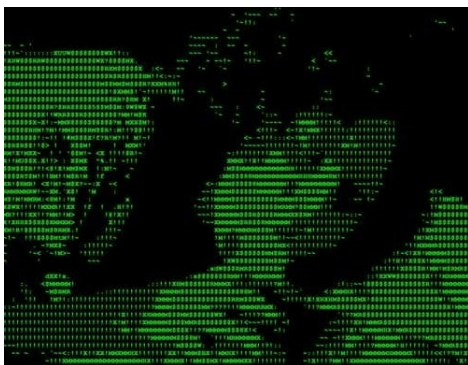
ภาพที่ 3.23 ภาพผลงานของ John Whitney ภาพที่ 3.24 ภาพผลงานของ John Whitney

หมายเหตุ. จาก www.johncoulthart.com/feuilleton/2022/11/23/the-world-of-john-whitney/

ในยุคแรกๆ ศิลปะที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นการทดลองโดยการใช้ อุปกรณ์อย่างคอมพิวเตอร์มาเป็นเครื่องมือในการแสดงออกแบบง่ายๆ อย่างผลงานของจอห์น วิทนี (John Whitney) นักคอมพิวเตอร์กราฟิกชาวอเมริกัน กับการทดลองการแสดงออกผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยการสร้างรูปทรงกับตัวหนังสือและทำให้เกิดการเคลื่อนไหว ซึ่งถือเป็นสิ่งที่น่าสนใจมากในยุคนั้นอย่างผลงาน Catalog (1961), Permutation (1968), Matrix I (1971), Matrix III (1972) และ Arabesque (1975) ที่ใช้เส้นและรูปทรงเรขาคณิตที่มีสีสันสดใส เคลื่อนไหวตามจังหวะ และมีเสียงดนตรีประกอบ อาจกล่าวได้ว่า วิทนีเป็นผู้บุกเบิกงานคอมพิวเตอร์กราฟิกแบบเคลื่อนไหว และได้เชื่อมโลกศิลปะกับภาพยนตร์ผ่านคอมพิวเตอร์ ที่ถือว่าการพัฒนาการสร้างสรรค์ไปสู่โลกศิลปะดิจิทัลในยุคปัจจุบัน

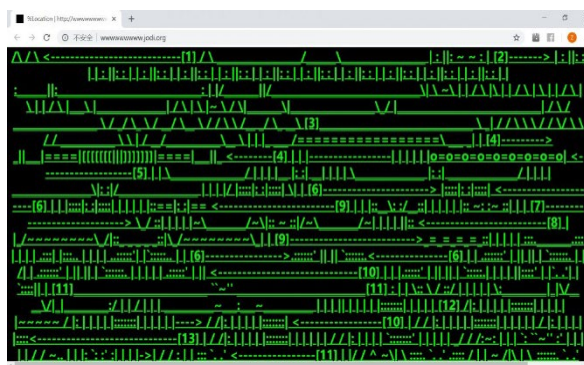
ยุคทศวรรษที่ 90s เกิดรูปแบบของศิลปะอินเทอร์เน็ต (Internet art) ที่แพร่หลายขึ้น เนื่องจากจากเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของผู้คน และสามารถเชื่อมต่อการสื่อสารได้อย่างไร้พรมแดน วุก โคสติก (Vuk Cosic) ศิลปินชาวสโลวีเนีย ที่มีบทบาทในเรื่องการแสดงผลงานทางผลงานผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยมองว่าการเผยแพร่ผลงานผ่านจอคอมพิวเตอร์ เป็นสิ่งที่สะท้อนเรื่องความเท่าเทียมและสอดคล้องกับวิถีชีวิตของผู้คนในยุคอินเทอร์เน็ต โคสติกใช้อักษรเพื่อสร้างภาพหรือวิดีโอ โดยการใช้ซอฟต์แวร์เพื่อแปลงพิกเซลให้เป็นรหัส เป็นการนำอักษรใน

ระบบดิจิทัลสร้างเป็นภาพและสัญลักษณ์อีกที ในผลงาน Deep ASCII ที่นำเอาข้อมูลภาพจากภาพยนตร์แนวอวกาศ ภาพยนตร์ประกอบเพลงและวิดีโอ เกม มาลดรายละเอียดของภาพให้มีลักษณะคล้ายสัญลักษณ์และรหัส เพื่อสะท้อนการรับรู้ของผู้คนในยุคอินเทอร์เน็ต



ภาพที่ 3.25 Deep ASCII

หมายเหตุ. จาก www.binged.com/streaming-premiere-dates/deep-ascii-movie-streaming-online-watch/



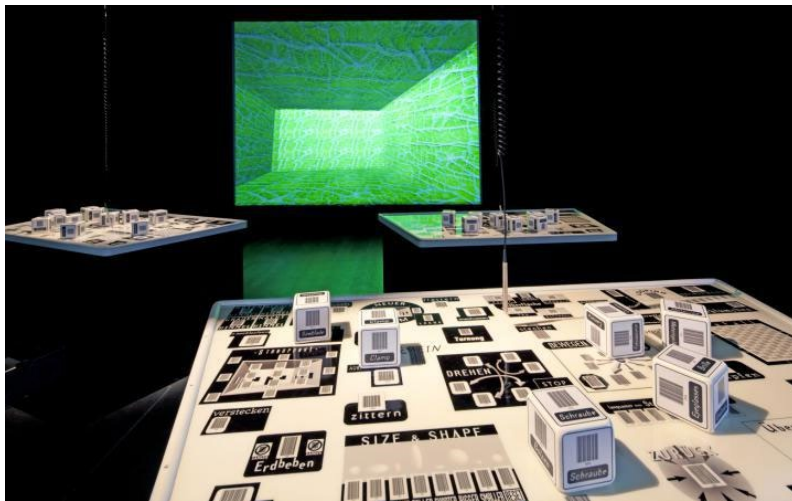
ภาพที่ 3.26 www.jodi.org

หมายเหตุ. จาก <http://www.jodi.org>

การใช้อินเทอร์เน็ต (Internet) ที่เป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่สามารถเชื่อมต่อเครือข่ายจากทั่วโลกเข้าด้วยกัน เพื่อสื่อสารงานศิลปะในยุคอินเทอร์เน็ตอย่าง โจน ฮีมส์เคิร์ก (Joan Heemskerk) ชาวเนเธอร์แลนด์ และเดิร์ก ปาเอสแมนส์ (Dirk Paesmans) ชาวเบลเยียม ในนาม Jodi ศิลปินทั้ง 2 คนที่ร่วมกันก่อตั้งเว็บไซต์ Jodi.org ในปี ค.ศ.1995 ซึ่งพื้นฐานของทั้ง 2 คน ทำงานด้านภาพถ่ายและวิดีโอ อาร์ต ได้มาร่วมกันสร้างผลงานศิลปะในรูปแบบ World Wide Web ที่ถือว่าเป็นพื้นที่สาธารณะได้พัฒนาไปสู่การทำซอฟต์แวร์และเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งหน้าตาของเว็บไซต์ jodi.org เป็นที่รู้จักในพื้นที่ของการแสดงออกงานศิลปะอินเทอร์เน็ต มีความแปลกใหม่ในการนำเสนอภาพและรหัสที่มีทั้งตัวเลข ข้อความ และสัญลักษณ์ต่างๆ มีการอัปโหลดภาพแบบ ASCII คล้ายกับงานของวิก โคสติก ซึ่งในเว็บไซต์เต็มไปด้วยภาพกราฟิกแบบง่ายๆ ซ้ำๆ อย่างไม่เป็นระเบียบ ที่ผสมผสานกันทั้ง อักษร ลายเส้นกราฟิก ภาพเคลื่อนไหวซ้ำไปซ้ำมา ซึ่งในปัจจุบันเว็บไซต์ยังเป็นที่การแสดงออกให้กับผู้ที่สนใจมาใช้พื้นที่ร่วมกัน

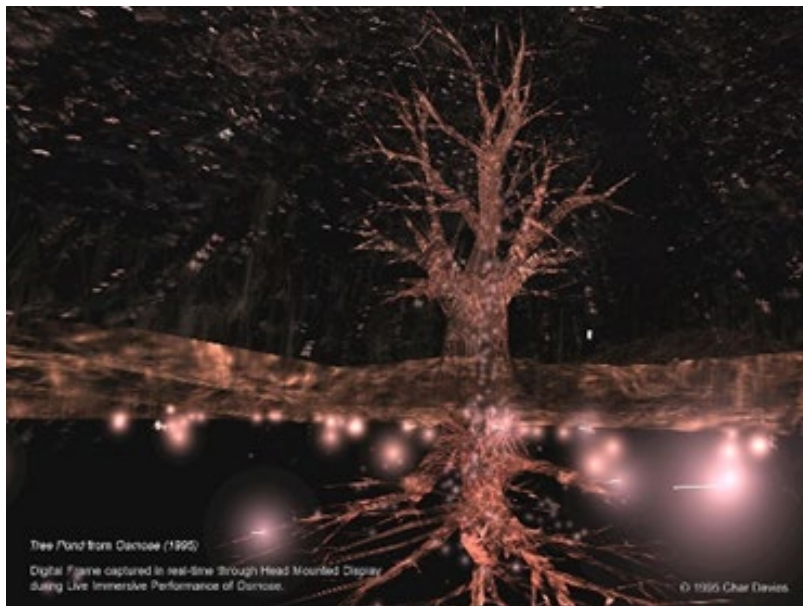
การแสดงออกในงานดิจิทัล อาร์ตไม่ใช่แค่เพียงรูปแบบและเทคนิค แต่เริ่มจากแนวคิดที่ต้องการใช้สื่อศิลปะแบบสมัยใหม่มาขยายพื้นที่การแสดงออกผ่านรูปทรงหรือสัญลักษณ์ ที่สามารถแปลความหมายได้เช่น เลขฐานสอง เลขฐานสิบ การใส่รหัสจากตัวเลขและตัวอักษร รวมถึงบาร์โค้ด (bar code) อย่างผลงานของเพอร์รี่ โฮเบอร์แมน (Perry Hoberman) ศิลปินชาวอเมริกันที่ติดตั้งผลงานศิลปะการจัดวาง โดยให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วม (interactive) กับแถบบาร์โค้ด (bar code) เป็นการสร้างพื้นที่เพื่อจินตนาการให้ผู้ชมเป็นเหมือนแขกเข้าพักในโรงแรม และเลือกสิ่งของตัวเองที่ต้องการในความ

เป็นส่วนตัวของตัวเองผ่านบาร์โค้ด ผู้ชมสามารถใช้ปากกาที่เตรียมไว้สแกนเข้าไปดูข้อมูลและรูปทรงต่างๆ แล้วทำให้ภาพต่างๆ ปรากฏขึ้นบนหน้าจอขนาดใหญ่ ในผลงานที่ชื่อว่า Bar Code Hotel ในปี ค.ศ.1994 เป็นผลงานที่ให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมในการเปิดเผยภาพที่ถูกแปลงรหัสจากบาร์โค้ด ที่เราสามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งภาพที่ปรากฏออกมาให้ผู้ชมได้เห็นย่อมถูกตีความแตกต่างกัน และอาจเป็นสิ่งที่ศิลปินต้องการตั้งคำถามกับการรับรู้ รวมถึงตัวตนของผู้ชมที่ล้วนแตกต่างกันตามแต่ละสังคมและวัฒนธรรม แต่กลับต้องอยู่ภายใต้การส่งและถอดรหัส เพื่อทำความเข้าใจสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัวเรา รวมถึงตัวตนที่แท้จริงของเรา



ภาพที่ 3.27 Bar Code Hotel โดย Perry Hoberman

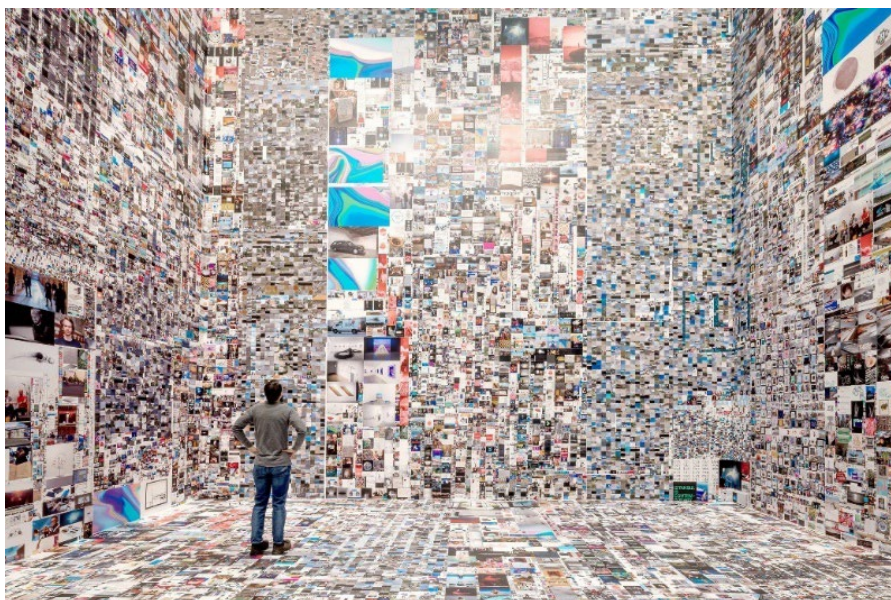
หมายเหตุ. จาก zkm.de/en/bar-code-hotel



ภาพที่ 3.28 Osmose โดย Char Davies

หมายเหตุ. จาก immersence.com/osmose/os_treepond.html

การให้ความหมายกับเวลาในงานดิจิทัล อาร์ต ไม่ใช่แค่ความหมายของพื้นที่จากตำแหน่งของ เซมินาฟิกาตำแหน่งหนึ่งไปสู่อีกตำแหน่งหนึ่ง แต่เป็นเวลาในโลกเสมือนที่สามารถเกิดขึ้นพร้อมๆ กัน การสร้างโลกดิจิทัลให้ดูสมจริงด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual Reality) ช่วยให้งานดิจิทัล อาร์ต สร้างบรรยากาศการรับรู้แบบสมจริง ในผลงานของชาร์ เดวี (Char Davies) ศิลปินชาวแคนาดา ที่ให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์แบบ immersive กับผลงานที่ชื่อ Osmose ในปี ค.ศ. 1995 โดยมีจอขนาดใหญ่พร้อมกล้องสามมิติ ที่ช่วยให้ผู้ชมเข้าถึงบรรยากาศแบบเสมือนจริงในภาพกราฟิก อย่างเช่น ต้นไม้ ใบไม้ ก้อนเมฆ สระน้ำ และเนินดิน ผู้ชมสามารถเดินทางท่องเที่ยวในโลกของสภาพแวดล้อมแบบธรรมชาติที่ถูกสร้างขึ้นโดยศิลปิน เป็นการรับรู้ภาพแทนสายตาและควบคุมการเคลื่อนที่ได้รอบตัวแบบ 360 องศา เป็นการเปิดประสบการณ์ทางสุนทรียะที่ผู้ชมได้รับรู้ถึงความรู้สึกของการอยู่ในโลกที่ถูกสร้างขึ้นในสภาพแวดล้อมแบบธรรมชาติ



ภาพที่ 3.29 Since You Were Born โดย Evan Roth

หมายเหตุ. จาก <http://www.evan-roth.com/~shows/since-you-were-born-2019/#hemisphere=east&strand=5>

ผลงานดิจิทัล อาร์ต อีกชิ้นที่สะท้อนเรื่องแนวคิดของการเก็บข้อมูลขนาดใหญ่ที่เรียกว่า Big data ของอีวาน รอท (Evan Roth) ที่มีชื่อว่า Since You Were Born โดยเขาเริ่มเก็บข้อมูลที่เป็นภาพในอินเทอร์เน็ตเป็นเวลาสี่เดือนตั้งแต่ลูสาวคนที่สองของเขาเองได้ออกมาดูโลกในปี ค.ศ. 2016 ทั้งภาพเพื่อนๆ ในโซเชียลมีเดีย ภาพถ่ายครอบครัว และภาพเส้นทางแผนที่จากระบบค้นหา (google map) รวมถึงป้ายโฆษณาที่ปรากฏอยู่อินเทอร์เน็ต ซึ่งรอตได้รวบรวมภาพแล้วนำมาเผยแพร่เป็นผลงานศิลปะในปี ค.ศ. 2019 ผลงานของรอตเป็นการนำเสนอศิลปะในอีกรูปแบบหนึ่ง ที่เป็นการเชื่อมโยงความทรงจำและเรื่องเล่าในชีวิตของตัวเอง ผ่านกระบวนการทางเทคโนโลยีที่เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งใน

ชีวิตประจำวันของตัวศิลปินเอง รวมถึงการสะท้อนวิถีชีวิตของผู้คนร่วมสมัยที่ไม่สามารถแยกตัวตน ออกจากระบบข้อมูลขนาดใหญ่ในโลกดิจิทัลและอินเทอร์เน็ตได้

ดิจิทัล อาร์ต (Digital art) ศิลปะในยุคดิจิทัลที่สะท้อนวิถีชีวิตของผู้คนในยุคปัจจุบัน ที่ซึ่ง มนุษย์ไม่สามารถแยกโลกดิจิทัลกับการเข้าถึงคุณค่าและความหมายในเรื่องต่างๆ ตั้งแต่เรื่องการเงิน การนอน ดูหนังฟังเพลง การหาความรู้ หรือเข้าถึงความจริงบางอย่าง ข้อมูลข่าวสารที่อยู่รอบๆ ตัวเรา ศิลปะดิจิทัลได้ใช้การพัฒนาที่รวดเร็วของเทคโนโลยีและข้อมูลข่าวสารขนาดใหญ่ ไปเปลี่ยนการรับรู้ ของผู้ชมกับงานศิลปะ อย่างไรก็ตาม การรับรู้ทางสุนทรียะย่อมขึ้นอยู่กับทัศนคติและมุมมองที่ศิลปินผู้ สร้างสรรค์งานศิลปะและผู้ชมจะทำความเข้าใจ และให้ความหมายกับเนื้อหาที่เปลี่ยนแปลงไปนี้ ได้อย่างไร ดิจิทัล อาร์ตเต็มไปด้วยความหลากหลายทั้งแง่มุมและความน่าตื่นเต้น มันสอดคล้องกับ ยุคสมัยของเรา เป็นสื่อทางเลือกสำหรับศิลปินที่สนใจในนวัตกรรมที่สามารถเดินบนเส้นทางใหม่อย่าง สั้นเชิง อย่างเช่น งานศิลปะอินเทอร์เน็ตและซอฟต์แวร์ อาร์ต (Lieser, 2010, p. 8)

ขอบเขตที่ผสมผสานกันระหว่างศิลปะกับเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ ซึ่งมีรากฐานมาจาก คณิตศาสตร์และการเจริญเติบโตของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ หากพิจารณาเรื่องความเป็นต้นฉบับหรือ ที่วอลเตอร์ เบนจามิน (Walter Benjamin) เรียกว่าออร่า (aura) ในผลงานที่ไม่มีขอบเขตทางกาย แฉ่นอนและจับต้องไม่ได้ในงานดิจิทัล อาร์ต อีกทั้งเรื่องการผลิตซ้ำของผลงานที่ไม่รู้จัก แต่งานดิจิทัล อาร์ตกลับให้ความสะดวกและง่ายในการเข้าถึงที่สัมพันธ์กับยุคร่วมสมัย ที่อุปกรณ์คอมพิวเตอร์อยู่ใน มือของประชากรส่วนใหญ่ในโลก และข้อจำกัดของพื้นที่ในการสร้างงานที่เป็นพื้นที่เสมือน ทั้งยังเรื่อง ของการเก็บรักษาและการสื่อสารที่อยู่ในยุคโลกสังคมข่าวสารดิจิทัล ที่เผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มต่างๆ ในระบบดิจิทัลบนโลกโซเชียลและอินเทอร์เน็ตได้อย่างรวดเร็ว อย่างไรก็ตาม การพัฒนาเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์ที่เรียกว่าปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) หรือ AI ที่เข้ามามีบทบาทสำคัญกับ ชีวิตประจำวันของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน ได้ถูกตั้งคำถามถึงเรื่องคุณค่าในทางสุนทรียะ และความหมาย ของการสร้างสรรคงานศิลปะในฐานะศิลปิน รวมถึงการยอมรับขอบเขตของตัวตนจากการสร้างขึ้น มาในโลกดิจิทัล

เวลาในความหมายของงานศิลปะสื่อสมัยใหม่ ที่นำเสนอช่วงเวลาที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ ตลอดเวลา ทั้งตัวผลงานและกระบวนการที่มีความหลากหลาย ช่วงเวลา (duration) ได้ส่งผลต่อการ รับรู้และเปลี่ยนแปลงไปสู่ความจริงใหม่ทั้งในโลกเสมือนจริงและโลกแห่งความจริง ไม่ว่าจะเป็น จุดเริ่มต้นของการใช้ศิลปะสื่อสมัยใหม่ (New media art) การทดลองการแสดงออกผ่านสื่อต่างๆ รอบตัวและสิ่งที่ไม่เคยเป็นสื่อศิลปะมาก่อนอย่างงานศิลปะของกลุ่มฟลักซุส (Fluxus) และอาร์เต้ พอเวรา (Arte Povera) หรือสื่อศิลปะที่ใช้ผลผลิตจากการพัฒนาเทคโนโลยีประเภทต่างๆ อย่างงาน วิดีโอ อาร์ต (Video art) และดิจิทัล อาร์ต (Digital art) ผู้ชมมีส่วนร่วมในผลงานศิลปะมากขึ้น

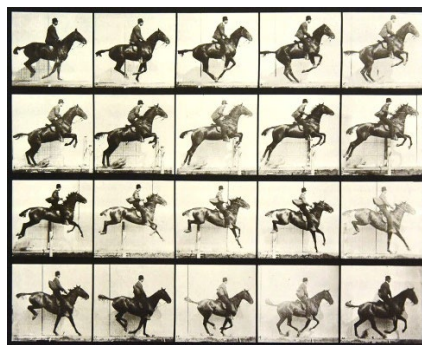
เนื่องจากสื่อศิลปะสมัยใหม่สามารถเข้าถึงผู้ชมได้ไม่ต่างไปจากศิลปะ และเป็นการเปิดพื้นที่และความหมายเรื่องเวลาให้ศิลปะเกิดความเป็นไปได้มากกว่าที่เคยเป็น

เวลาและกระบวนการ

เวลาที่ส่งผลต่อกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ และให้การเปลี่ยนแปลงของปฏิกิริยาทางเคมีทำให้เกิดภาพขึ้นมาที่เรียกว่า ภาพถ่าย (photo) ซึ่งภาพถ่ายใบแรกเกิดขึ้นในราวปี ค.ศ. 1826 โดยนักวิทยาศาสตร์ชาวฝรั่งเศส โจเซฟ นีเซพอร์ เนียปส์ (Joseph Nicéphore Niépce) ได้ถ่ายวิวจากหน้าต่างโดยนำกล้องออบสคูรามาประยุกต์ ซึ่งเนียปส์เรียกกระบวนการนี้ว่า เฮลิโอกราฟี (Heliography) แปลว่าการเขียนด้วยแสงอาทิตย์ ซึ่งคำว่า Photography ก็มีรากศัพท์มาจากภาษากรีก คำว่า Photos แปลว่าแสง หมายถึงการเขียนด้วยแสงเช่นกัน และมนุษย์สามารถบันทึกภาพได้แล้ว พัฒนาการขั้นต่อไปก็ต้องทำให้ภาพนั้นเคลื่อนไหวได้หรือการบันทึกภาพเคลื่อนไหวที่ให้ความรู้สึกเหมือนได้เห็นกับตาของผู้ชมจริงๆ ช่างภาพชาวอังกฤษที่มีชื่อว่า เอ็ดเวิร์ด มุยบริดจ์ (Eadweard Muybridge, ค.ศ. 1830 – 1904) ที่ใช้ชีวิตส่วนใหญ่ในประเทศสหรัฐอเมริกาได้ทดลองถ่ายด้วยกล้องหลายๆ ตัวเพื่อจับภาพเคลื่อนไหวของสัตว์แล้วนำมาฉายต่อกันด้วยอุปกรณ์ที่เขาสร้างขึ้นมามีชื่อว่า Zoopraxiscope ในปี ค.ศ. 1879 ซึ่งถือว่าเป็นจุดเริ่มต้นของอุปกรณ์ฉายภาพยนตร์เครื่องแรกๆ ที่ทำให้ภาพดูเคลื่อนไหวได้ โดยเอาภาพต่อเนื่องวางลงบนจานแก้ว แล้วนำไปหมุนอย่างรวดเร็วให้ดูเหมือนเป็นภาพเคลื่อนไหว



ภาพที่ 3.30 ภาพถ่ายโดย โจเซฟ เนียปส์
หมายเหตุ. จาก <https://en.citaliarestauro.com/first-photo-ever-taken-by-joseph-niepce/>

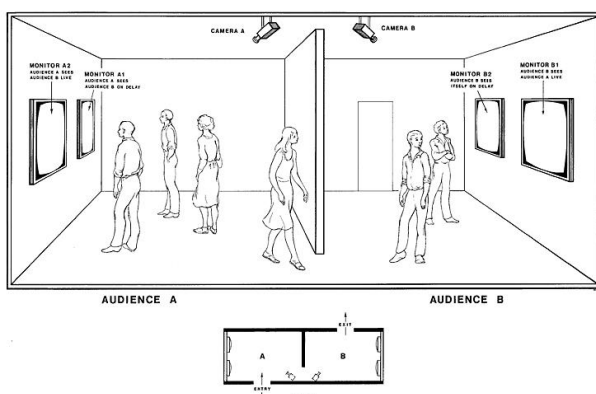


ภาพที่ 3.31 ภาพถ่ายม้าโดย มุยบริดจ์
หมายเหตุ. จาก <https://www.etsy.com/listing/1179545267/eadweard-muybridge-vintage-motion-study>

การรับรู้สิ่งที่เคลื่อนไหว เราจะรับรู้ได้รับเพียงตำแหน่ง แต่จิตสำนึกก็รู้อะไรมากกว่าตำแหน่ง ด้วยเหตุผลที่ว่า มันเก็บตำแหน่งต่อเนื่องไว้ในใจและสังเคราะห์มันขึ้นมา (Bergson, 1950, p. 111) ภาพยนตร์มิได้เคลื่อนไหว มิได้เป็นภาพของการเคลื่อนไหว มันเป็นเพียงลำดับของภาพถ่ายที่ดำเนินไปอย่างรวดเร็ว “รูปถ่าย” ที่ถ่ายด้วยความต่อเนื่องอย่างรวดเร็วจนกระทั่งเมื่อมันฉายไปบนจอด้วยความ

ต่อเนื่องอย่างรวดเร็ว ผู้ชมอย่างตั้งใจก็สนุกกับภาพลวงตาของความต่อเนื่องนั้น (Durant, 2535, น. 410) ในความหมายที่ ความต่อเนื่องส่งผลต่อความทรงจำและการรับรู้ของผู้ชม จนนำไปสู่ความรู้สึกที่คิดว่าภาพเป็นสิ่งที่สามารถเคลื่อนไหวได้

เวลากับกระบวนการสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการรับรู้ของผู้ชม การให้ความหมายกับเวลาและระยะเวลาที่แตกต่างกัน ทั้งกระบวนการสร้างสรรค์และกระบวนการรับรู้ที่มีระยะเวลาเป็นฐานได้สะท้อนแนวคิดที่ว่า เวลาไม่ได้มีแบบเดียว และขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ของผู้ที่รับรู้ อีกทั้งมีความเป็นอัตวิสัย (subjective) ซึ่งส่งผลต่อความทรงจำและความรู้สึกที่มีต่อสิ่งที่เคลื่อนไหวที่อยู่ตรงหน้า เวลายังขึ้นอยู่กับตำแหน่งของการรับรู้อย่างผลงานของ แดน แกรแฮม (Dan Graham) ในผลงานที่ชื่อว่า Time Delay Room ในปี ค.ศ. 1974 ศิลปินได้ทดลองสร้างห้องขึ้นมา 2 ห้องขนาดเท่ากัน เชื่อมต่อกันด้วยช่องเปิดที่ด้านหนึ่งเพื่อเดินถึงกันได้และมีการตั้งกล้องวิดีโอ 2 ตัว ในแต่ละห้องที่ตั้งอยู่ที่จุดเชื่อมต่อระหว่างทั้ง 2 ห้อง แต่ละห้องมีจอวิดีโอ 2 จอที่เชื่อมสัญญาณมาจากกล้องวิดีโอ หน้าจอที่ผู้ชมจากห้องอื่นมองเห็นเป็นจอแรกจะแสดงพฤติกรรมของผู้คนในห้องอื่นตามเวลานั้น ในขณะที่ทั้ง 2 ห้อง หน้าจอที่สองจะแสดงภาพพฤติกรรมของผู้เข้าชมในห้องอื่นที่มีการหน่วงเวลาแปดวินาที



ภาพที่ 3.32 Time Delay Room

หมายเหตุ. จาก www.medienkunstnetz.de/works/time-delay-room/images/1/



ภาพที่ 3.33 Time Delay Room

หมายเหตุ. จาก www.medienkunstnetz.de/works/time-delay-room/images/13/

มุมมองของศิลปินในการหน่วงเวลาแปดวินาทีเป็นขีดจำกัดสูงสุดของความจำระยะสั้น ที่มีผลต่อการเชื่อมโยงการรับรู้และพฤติกรรมของมนุษย์ เนื่องจากความรู้สึกเหมือนติดอยู่ในสถานะของการสังเกต ซึ่งการสังเกตตัวเองของคุณถูกควบคุมจากสิ่งที่มองเห็นจากภายนอก ด้วยวิธีนี้ คุณในฐานะผู้ชมจะได้สัมผัสตัวเองว่าเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มสังคมของผู้สังเกตที่ถูกสังเกต อีกทั้งช่วงเวลาที่ส่งผลต่อการรับรู้ของผู้ชม จากการปรากฏตัวขึ้นบนจอรับภาพสัญญาณจากกล้องวิดีโอของทั้ง 2 ห้อง และจังหวะภาพของตัวเองที่ปรากฏบนจอในช่วงเวลาที่ต่างกัน ซึ่งถือเป็นระยะเวลาที่ดำเนินไปตามจังหวะของ

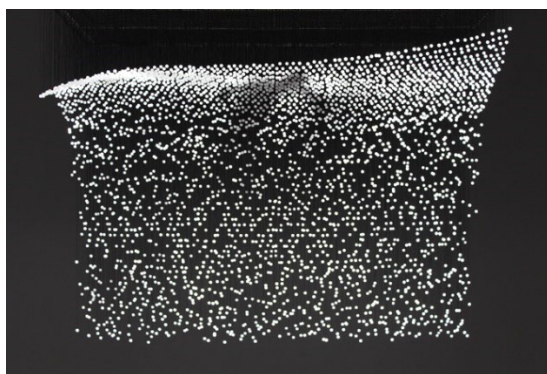
การเกิดขึ้นของเหตุการณ์ แต่กลับส่งผลกับความรู้สึกของผู้ชมในฐานะที่เป็นอัครวิสัยและเป็นผู้สังเกตไปพร้อมๆ กัน กับการลำดับเหตุการณ์ที่มีตัวตนเข้าไปอยู่ในภาพบนจอ



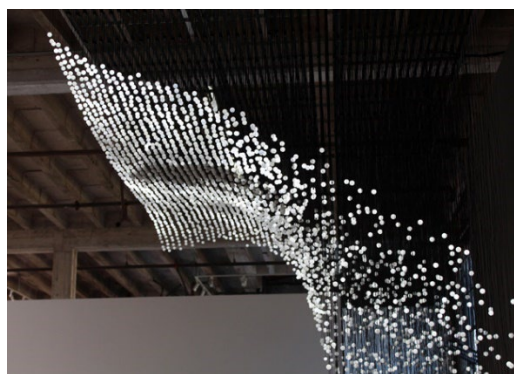
ภาพที่ 3.34 Minimum Monument project
หมายเหตุ. จาก www.medienkunstnetz.de/



ภาพที่ 3.35 Minimum Monument project
หมายเหตุ. จาก www.medienkunstnetz.de/



ภาพที่ 3.36 Eroding Wave
หมายเหตุ. จาก www.jimcampbell.tv/portfolio/low_resolution_works/eroding_wave/



ภาพที่ 3.37 Eroding Wave

เนล อาเซเวโด (Nele Azevedo) ศิลปินชาวบราซิล ที่สร้างอนุสาวรีย์แบบใหม่ที่เป็นน้ำแข็งในผลงาน Minimum Monument project โครงการเริ่มขึ้นในปี ค.ศ. 2005 โดยศิลปินไปติดตั้งผลงานน้ำแข็งที่มีขนาดความสูง 20 เซนติเมตร ตามเมืองต่างๆ ทั่วโลก แล้วปล่อยให้ละลายและเปลี่ยนรูปจนไม่เหลือรูปทรงให้เห็น ศิลปินต้องการนำเสนออนุสาวรีย์แบบใหม่ที่มีช่วงเวลาสั้น เพื่อสะท้อนความทรงจำที่ถูกบันทึกจากภาพถ่ายและการแบ่งปันให้กับทุกคน ไม่ใช่อนุสาวรีย์แบบเดิมที่มีความยิ่งใหญ่แข็งแกร่ง แต่เป็นประติมากรรมขนาดเล็กที่พร้อมจะเปลี่ยนสถานะเป็นน้ำและเป็นอนุสาวรีย์ที่มีชีวิต ซึ่งถือเป็นการวิพากษ์วิจารณ์อนุสาวรีย์ในเมืองใหญ่ๆ และการครอบครองพื้นที่สาธารณะ ซึ่งต่อมาศิลปินได้ตระหนักว่าปัญหาที่แพร่หลายทั่วโลกก็คือปัญหาเรื่องสิ่งแวดล้อม ที่มนุษย์เป็นส่วนประกอบของธรรมชาติ รวมถึงนักอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมได้นำผลงานของศิลปินมาใช้เป็นเนื้อหาในเรื่องการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ แต่ถึงอย่างไรก็ตาม การสื่อความหมายเปลี่ยนไปตามบริบท

และประวัติศาสตร์ของสถานที่ติดตั้งผลงานอย่าง การติดตั้งที่จัตุรัสแซมเบอร์เลน เมืองเบอร์มิงแฮม ประเทศอังกฤษ รูปปั้นน้ำแข็งขนาดเล็กก็เป็นตัวแทนความทรงจำของผู้คนที่เสียชีวิตในเหตุการณ์สงครามโลกครั้งที่ 1 รวมถึงการให้ความหมายกับช่วงเวลาของการมีอยู่ของชีวิต

จิม แคมเบล (Jim Campbell) ศิลปินร่วมสมัยชาวอเมริกัน เป็นที่รู้จักในผลงานศิลปะที่ใช้แสงจากแอลอีดี (led) เป็นผลงานในรูปแบบประติมากรรมเชิงอิเล็กทรอนิกส์ (electronic sculpture) คือการใช้แสงจากหลอดแอลอีดีสร้างรูปทรง และเนื้อหาในงานอย่างภาพเคลื่อนไหวของคนเดินข้ามถนนฟิฟท์อเวนิว (fifth avenue) ในนิวยอร์ก แต่ภาพที่เห็นเป็นเพียงจุดสีแดงที่เคลื่อนไหวคล้ายๆ กับคนกำลังเดินอยู่ตามท้องถนน บางครั้งผลงานประกอบการติดตั้งมีการใช้เสียงและการเล่าเรื่องด้วยภาพ รวมถึงการเคลื่อนไหวของรูปทรงในผลงานศิลปะกับผลงานที่ชื่อว่า Eroding Wave ในปี ค.ศ. 2016 ที่ศิลปินติดตั้งลูกบอลแอลอีดีจำนวน 3,456 ลูก ที่ค่อยๆ เปลี่ยนแปลงรูปแบบของลูกทรงกลมอย่างช้าๆ จนทำให้เกิดภาพของคนว่ายน้ำที่สามารถมองเห็นได้ภายในโครงสร้างของประติมากรรมจุด โดยพวกเขาจะเคลื่อนที่ไปมาระหว่างพื้นผิวสองมิติและรูปแบบสามมิติที่แตกเป็นชิ้นเล็กๆ และจะสามารถมองเห็นเป็นภาพคนว่ายน้ำได้ชัดเจนเมื่อมองจากด้านหน้า แต่เมื่อผู้ชมเคลื่อนที่ไปด้านหลัง ภาพในปริมาตรจะเริ่มเบลอละแวกออกไปจนกลายเป็นภาพนามธรรม ซึ่งช่วงเวลาของลูกบอลแอลอีดีที่เคลื่อนไหวกับการรับรู้ทางสายตาของผู้ชม เป็นการทดสอบการรับรู้ของผู้ชมกับความทรงจำที่มีกับภาพในอดีตและประสบการณ์ใหม่ที่ได้รับจากภาพที่ค่อยๆ ปรากฏขึ้นมา อีกทั้งการเปลี่ยนแปลงของตำแหน่งผู้ชมสัมพันธ์กับภาพที่ได้รับรู้ที่เปลี่ยนรูปไปตามจังหวะ ซึ่งในความเป็นภาพสามมิติที่ตำแหน่ง และระยะส่งผลต่อการรับรู้ที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา



ภาพที่ 3.38 มงกุฎจำลอง

ภาพที่ 3.39 วิดีโอที่แสดงในนิทรรศการ

หมายเหตุ. จาก <https://gallery.kcu.ac.jp/en/archives/2017/1615/>

อริญชัย รุ่งแจ้ง (Arin Rungjang) ศิลปินไทยร่วมสมัยที่มีการแสดงนิทรรศการในระดับนานาชาติมากมาย เริ่มเป็นที่รู้จักในแวดวงศิลปะร่วมสมัยจากผลงาน Golden Teardrop ในงาน Venice Biennale ในปี ค.ศ. 2013 และต่อมาได้รับคัดเลือกให้เข้าร่วมแสดงในมหกรรมศิลปะร่วมสมัย

อย่าง Documenta ครั้งที่ 14 เมืองคาสเซิล (Kassel) ประเทศเยอรมนี (Germany) ในปี ค.ศ. 2017 ส่วนผลงานของอริญชัยที่สะท้อนเรื่องเวลาและความทรงจำอย่าง มงกุฏ (Mongkut) ในปี ค.ศ. 2015 ที่นำเอาเครื่องแต่งกายอย่างพระมหาพิชัยมงกุฏที่เป็นสมบัติล้ำค่าของสถาบันกษัตริย์ มานำเสนอผ่านแนวคิดของศิลปินโดยในนิทรรศการประกอบด้วยผลงานศิลปะการจัดวาง ประติมากรรม และวิดีโอภาพเคลื่อนไหว ที่มีทั้งภาพวาดจำลองจากภาพวาดในเหตุการณ์ที่คณะราชทูตจากสยาม มอบพระมหาพิชัยมงกุฏจำลองให้กับจักรพรรดินโปเลียนที่ 3 และพระจักรพรรดินีเออเดนี ในปี ค.ศ. 1861 ผลงานพระมหาพิชัยมงกุฏที่ศิลปินจำลองขึ้นมาใหม่ และวิดีโอเรื่องราวของช่างฝีมือที่ทำหัวโขนและมงกุฏจำลองแบบโบราณที่สืบทอดมาจากบรรพบุรุษ ที่มีศักดิ์เป็นทายาทในราชสกุลของรัชกาลที่ 4 อีกทั้งยังเกิดเหตุการณ์พระมหาพิชัยมงกุฏจำลองที่ถูกเก็บโบราณวัตถุที่ประเทศฝรั่งเศสถูกขโมยไปจากพิพิธภัณฑ์ ยิ่งทำให้ผลงานมงกุฏของอริญชัยได้รับความสนใจและถูกประชาสัมพันธ์ในฐานะที่เป็นผลงานศิลปะร่วมสมัย

ศิลปินนำความทรงจำส่วนตัวมาเป็นแนวคิดในการสร้างงาน เพื่อไปเชื่อมกับความทรงจำในประวัติศาสตร์ ด้วยการย้อนเวลากลับไปสำรวจประวัติศาสตร์และเหตุการณ์การมอบพระมหาพิชัยมงกุฏจำลอง หนึ่งในเครื่องมงคลราชบรรณาการที่ถวายให้กับจักรพรรดินโปเลียนที่ 3 กับเรื่องเล่าขนาดเล็กที่ถูกมองข้าม ซึ่งศิลปินให้คุณค่าและความสำคัญกับเรื่องราวชีวิตของวรลักษณ์ สุขสวัสดิ์ ณ อยุธยา ช่างที่สร้างพระมหาพิชัยมงกุฏจำลองด้วยการเสนอเรื่องเล่าและกระบวนการในการสร้างมงกุฏจำลองที่มีความละเอียดและความงดงามวิจิตรตระการตา ด้วยการใช้ทองคำแท้นหลายประดับด้วยอัญมณีล้ำค่าอย่างเพชร ทับทิม มรกต และไข่มุกจำนวนมาก ซึ่งในนิทรรศการศิลปินยังนำส่วนประกอบของมงกุฏจำลอง ยางรัก เส้นด้าย และไหมทองที่เป็นสิ่งที่ทำให้มงกุฏเกิดความสวยงามและสมบูรณ์ โดยศิลปินได้เลือกให้ความสำคัญกับความทรงจำ ที่ไม่เป็นไปตามช่วงเวลาด้วยการกลับไปทำความเข้าใจประวัติศาสตร์ในมุมมองใหม่ และการให้ความสำคัญสิ่งที่อยู่เบื้องหลังเรื่องเล่าขนาดใหญ่ที่เป็นหน้าประวัติศาสตร์กระแสหลัก ที่สามารถสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ผ่านเรื่องเล่าที่อยู่ในทุกระดับชั้นของสังคม

เวลาและกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ใช้สื่อศิลปะ ที่มีการเปลี่ยนแปลงตามช่วงเวลา (duration) และงานศิลปะที่มีเวลาเป็นสื่อ (time-based media) ในการแสดงออกที่ส่งผลต่อการรับรู้ผลงานสื่อศิลปะสมัยใหม่ (New media art) ทั้งสื่อศิลปะที่ใช้วัสดุต่างๆ ในการสร้างสรรค์ และสื่อภาพเคลื่อนไหวอย่าง ภาพยนตร์ วิดีโอ อาร์ต และงานดิจิทัล อาร์ตที่วางอยู่บนการเปลี่ยนแปลงของช่วงเวลาในการรับรู้ผลงาน หรือกระบวนการที่กลับไปทำความเข้าใจประวัติศาสตร์ เรื่องเล่าผลงานศิลปะที่อยู่ในหน้าประวัติศาสตร์ศิลปะและที่เพิ่งถูกค้นพบ ล้วนเป็นกระบวนการที่สัมพันธ์กับเวลา อีกทั้งระยะเวลายังส่งผลต่อการรับรู้และสามารถไปเปลี่ยนแปลงความทรงจำที่มีต่อผลงานศิลปะ

ระยะเวลากับความทรงจำในงาน Immersive installation art

การรับรู้ผลงานสื่อศิลปะสมัยใหม่ (New media art) ทั้งสื่อศิลปะที่ใช้วัสดุต่างๆ ในการสร้างสรรค์ และสื่อภาพเคลื่อนไหว มีระยะเวลาหรือช่วงเวลา (duration) ที่ส่งผลต่อการรับรู้และความทรงจำของผู้ชมที่มีลักษณะเป็นอัตวิสัย (subjective) ที่การตีความและความรู้สึกของผู้ชมสามารถทำได้ด้วยการรับรู้ช่วงเวลาของผลงานผ่านประสาทสัมผัสในการรับรู้อย่างผลงานของดักกลาส กอร์ดอน (Douglas Gordon) ศิลปินชาวสกอตแลนด์ ได้นำเสนอภาพที่ส่งผลต่อการรับรู้ของผู้ชม ช่วงเวลาของผู้ชมปะทะกับภาพที่อยู่ตรงหน้า การแยกแยะความจริงที่มากกว่าการมองเห็นด้วยสายตา ศิลปินใช้ทั้งภาพถ่ายและภาพเคลื่อนไหวในการสำรวจคำถามทางศีลธรรมและจริยธรรม สภาวะทางจิตใจและร่างกาย รวมถึงความทรงจำร่วมและตัวตน โดยใช้ข้อมูลจากวรรณกรรม นิทานพื้นบ้าน และภาพยนตร์ฮอลลีวูด (Hollywood) ศิลปินยังสร้างผลงานขึ้นมาใหม่อย่างวิดีโอ สารคดี งานจิตรกรรม ประติมากรรมและตัวหนังสือ ผลงานของกอร์ดอนยังส่งผลต่อการรับรู้ทางด้านเวลาและภาษา เพื่อให้ผู้ชมได้รับความสับสนและท้าทายความรู้สึกจากการได้รับรู้ผลงาน แล้วนำกลับมาตั้งคำถามกับความรู้สึกของตัวเอง



ภาพที่ 3.40 Play Dead, Real Time

หมายเหตุ. จาก <https://artouteast.wordpress.com/2011/01/04/douglas-gordon-play-dead-real-time-at-saint-marys-university-art-gallery/>



ภาพที่ 3.41 Play Dead, Real Time

หมายเหตุ. จาก <https://gagosian.com/exhibitions/2003/douglas-gordon-play-dead-real-time/>

ผลงานของกอร์ดอนมักให้ภาพถ่ายและวิดีโอได้ไปสำรวจความทรงจำของผู้ชม กับช่วงเวลาในการรับรู้ผลงานที่มีชื่อว่า Play Dead, Real Time ในปี ค.ศ. 2003 ศิลปินนำช่างจากโรงละครสัตว์มาถ่ายเป็นวิดีโอ โดยให้มันแสดงท่าทางเหมือนตายและคำสั่งอื่นๆ กอร์ดอนใช้ภาพถ่ายจากหลายๆ มุม เพื่อสื่อสารท่าทางของช้างที่สามารถแสดงตามที่ศิลปินกำกับ ทั้งภาพมุมกว้างและภาพที่มีรายละเอียดอย่างใบหน้าและดวงตา ผลงาน Play Dead; Real Time นำเสนอตัวแสดงสำคัญที่มีการกระทำที่เกิดจากแรงภายนอก ซึ่งในกรณีนี้ก็คือคำสั่งของกอร์ดอน ศิลปินได้ตั้งกล้องมองไปที่ดวงตาของช้าง แต่สิ่งที่มันเห็นคืออะไร? มันรับรู้สิ่งใด? การที่สัตว์เหล่านี้ไม่มีความสามารถในการคิดอย่างมี

สติทำให้มันกลายเป็นพื้นผิวที่ผู้ชมสามารถฉายสิ่งต่างๆ ที่พวกเขาต้องการลงไปได้ และข้างเป็นแค่ภาพล้อเลียนของนักแสดงโดยทั่วไป (Biesenbach, 2006, p. 30)

กอร์ดอนทำงานร่วมกับฟิลิปป์ ปาร์เรโน (Philippe Parreno) ศิลปินชาวฝรั่งเศส นำเสนอภาพยนตร์สารคดีที่มีตัวเอกเป็นนักฟุตบอลที่มีชื่อเสียง ในผลงานที่ชื่อว่า Zidane, a 21st century portrait ในปี ค.ศ. 2006 ผลงานมีระยะเวลา 1 ชั่วโมง 30 นาที ที่มีการเฝ้าติดตามการเคลื่อนที่ของซิดานในเกมการแข่งขันฟุตบอลระหว่างทีมเรอัล มาดริด (Real Madrid) กับทีมบิยาร์เรอัล (Villarreal) ที่ใช้กล้องจำนวน 17 ตัว ด้วยการนำเสนอภาพที่มีจังหวะของภาพที่หลากหลายเช่น การซูมเข้าแบบใกล้ชิด เห็นรายละเอียดใบหน้าของซิดาน การซูมเข้าและออก การถ่ายมุมสูงจากด้านบน และการถ่ายแบบ tracking shot ที่ติดตามการเคลื่อนที่ของซิดาน การนำเสนอภาพนักฟุตบอลอย่างซิดาน ได้รับอิทธิพลจากงานภาพใบหน้าคนแบบ real time ของวอร์ฮอล แต่ผลงานซิดานนั้นมากกว่าการแค่ตั้งกล้องนิ่งๆ ถ่ายข้างหน้าตัวเอง ซึ่งผู้ชมอาจคาดหวังว่าจะได้เห็นเรื่องราวตามปกติที่จะแสดงให้เห็น "ภาพจิตวิทยา" ของซิดาน (Pennings, 2007, pp. 143 – 145.)



ภาพที่ 3.42 Zidane, a 21st century portrait

หมายเหตุ. จาก www.artsy.net/artwork/douglas-gordon-and-philippe-parreno-zidane-a-21st-century-portrait

ภาพตัวแทนของมนุษย์ในศตวรรษที่ 21 ของซิดาน นักฟุตบอลระดับซูเปอร์สตาร์ที่มีภาพสะท้อนของความเป็นมนุษย์ที่เต็มไปด้วยอารมณ์ความรู้สึกในเกมการแข่งขันฟุตบอล เหตุการณ์ในสนามฟุตบอลและภาพบรรยากาศรอบๆ สนาม ผลงานสารคดีเรื่องซิดานที่เหมือนดูเกมการแข่งขันฟุตบอลที่ไม่มีเสียงพากย์ แต่รสชาติของเกมการแข่งขันที่มีความเข้มข้น ซึ่งในช่วงท้ายของเกมได้เกิดเหตุการณ์ชุลมุนและซิดานเกิดบันดาลโทสะกับทีมฝ่ายตรงข้าม ผลก็คือได้รับใบแดงทั้งคู่ ซิดานต้อง

นอกจากเกมการแข่งขัน เกมฟุตบอลของซีดานที่สะท้อนเกมชีวิตของมนุษย์ที่ถูกมองผ่านกล้อง 17 ตัว ในสนาม การสร้างภาพของซีดานผ่านสื่อที่ดูเหมือนจะเป็นการยอมรับความยิ่งใหญ่ของความบันเทิงในทุกรูปแบบ อย่างไรก็ตาม จะเป็นการรีบร้อนเกินไปหากจะมองข้ามภาพยนตร์เรื่องนี้ว่าเป็นแค่ผลงานโฆษณาชวนเชื่อ เพราะมันนำเสนอการมีส่วนร่วมที่ซับซ้อนและกระตุ้นความคิดกับสื่อสาธารณะที่แพร่หลายในปัจจุบัน และผลกระทบของมันต่อการเข้าใจตัวตนและสังคมของเรา (Pennings, 2007, pp. 143 – 145.)



ภาพที่ 3.43 Zidane, a 21st century portrait



ภาพที่ 3.44 Zidane, a 21st century portrait

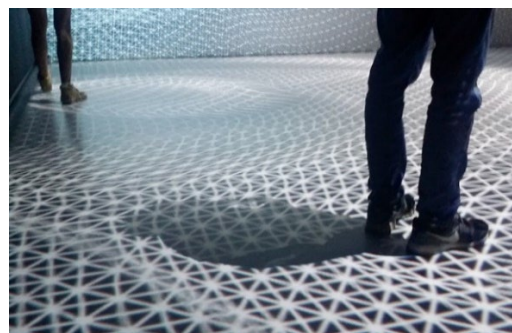
หมายเหตุ. จาก www.pilarcorrias.com/exhibitions/374-philippe-parreno-and-douglas-gordon-zidane-un-portrait-du-xxie-siecle/

ภาพยนตร์สารคดีเป็นงานที่มีเวลาเป็นฐาน (time-based) ประกอบด้วยการใช้ภาพซ้ำๆ การลำดับภาพที่มีการตัดต่อ และการใช้มอนตาจที่นำเอาภาพมาร้อยเรียงต่อกัน ช่วงเวลาแห่งการรับรู้ที่ผู้ชมไม่สามารถคาดเดาเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นมาได้ แม้เกมการแข่งขันจะจบลงแต่ความทรงจำในเหตุการณ์ยังดำเนินต่อไป อีกทั้งยังผลิตซ้ำแล้วซ้ำอีกไม่รู้จบ เกมและเหตุการณ์ ไม่จำเป็นต้องได้รับประสบการณ์หรือจดจำในเวลาแบบ real time และความทรงจำของเกมและเหตุการณ์นั้นได้แตกออกเป็นส่วนๆ (Pennings, 2007, pp. 143 – 145.) ในความหมายที่ว่า การรับรู้ของผู้ชมจากเหตุการณ์และช่วงเวลาเดียวกันอาจให้ความหมายและความทรงจำที่แตกต่างกัน



ภาพที่ 3.45 Flow

หมายเหตุ. จาก www.maotik.com/flow/



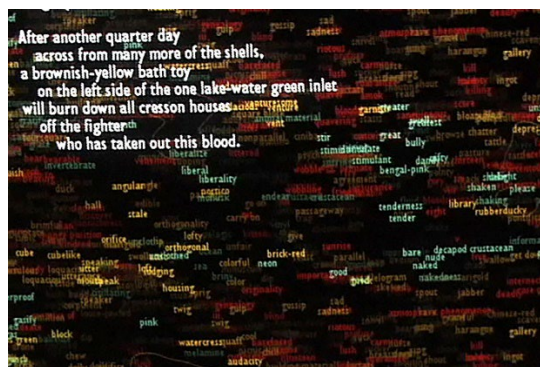
ภาพที่ 3.46 Flow

มูติก (Maotik) ศิลปินดิจิทัลชาวฝรั่งเศสที่มีชื่อว่า Mathieu Le Sourd แต่รู้จักกันในชื่อ มูติก (Maotik) ที่สร้างสรรค์งานแบบอิมเมอร์ซีฟ (immersive) และอินเทอร์แอคทีฟ (interactive) รวมถึงการใช้ภาพและเสียงในการสื่อสารผลงานสร้างสรรค์ ศิลปินมักสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมือนผู้ชมเข้าไปอยู่ในพื้นที่โดยมีใช้ซอฟต์แวร์ที่ออกแบบมาเป็นพิเศษ ผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินมักถูกกำหนดให้เกิดการเคลื่อนไหวของภาพที่ลื่นไหลไปกับพื้นที่แบบดิจิทัล โดยศิลปินได้แรงบันดาลใจมาจากธรรมชาติ อีกทั้งผู้ชมที่ได้รับรู้ผลงานผ่านประสาทสัมผัสจะได้ประสบการณ์ที่แตกต่างกันทุกครั้ง อย่างผลงานที่ชื่อว่า Flow ในปี ค.ศ. 2022 เป็นการติดตั้งผลงานที่ให้ผู้ชมได้โต้ตอบกับผลงาน ซึ่งศิลปินได้ปรับผลงานให้เข้ากับพื้นที่นิทรรศการ Eternal Space ในกรุงโตเกียว โดยผลงานนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากปรากฏการณ์ธรรมชาติของน้ำขึ้นน้ำลง สภาพแวดล้อมแบบมัลติมีเดียนี้ได้มอบประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสที่เต็มไปด้วยความสนุกสนาน ความทรงจำและได้ทำความเข้าใจกับความงามของการเพิ่มและลดระดับน้ำทะเล มันเชิญชวนผู้ชมให้ดำดิ่งสู่โลกที่น่าหลงใหลของวิทยาศาสตร์ผ่านการตีความในพื้นที่ทางกายภาพ ระดับน้ำทะเลจะค่อยๆ เปลี่ยนแปลงไปตามจังหวะความสัมพันธ์กับดวงจันทร์ อีกทั้งการออกแบบเสียงจะเปลี่ยนทิศทางทางสายตาให้กลายเป็นประสบการณ์ ที่พาผู้ชมไปสู่ใจกลางของปรากฏการณ์ธรรมชาติ เป็นช่วงเวลาในการรับรู้ของผู้ชมกับความทรงจำในธรรมชาติและจักรวาลเสมือนจริงที่มีความเป็นนามธรรม ซึ่งทำให้เกิดการตีความอย่างเป็นอิสระ



ภาพที่ 3.47 The Giver of Names

หมายเหตุ. จาก davidrokeby.com/gon.html



ภาพที่ 3.48 The Giver of Names

หมายเหตุ. จาก davidrokeby.com/gon.html

ความทรงจำกับความหมายทางภาษา จากการมีส่วนร่วมในการรับรู้ผลงานศิลปะของผู้ชมอย่างในผลงานที่ชื่อ The Giver of Names ของเดวิด โรเกบี (David Rokeby) ที่ศิลปินได้ติดตั้งและจัดวางวัตถุสิ่งของรูปทรงต่างๆ เช่น ของเล่นเด็กและของใช้ในชีวิตประจำวัน พร้อมกับแท่นแปล่าที่ติดตั้งกล้องวิดีโอไว้สำหรับรับภาพเพื่อนำไปประมวลผลที่จอขนาดใหญ่ โดยผู้ชมสามารถนำวัตถุสิ่งของจำพวกของเล่นเด็กหรือของใช้ที่กองอยู่ไปวางไว้บนแท่น แล้วปล่อยให้ระบบคอมพิวเตอร์ประมวลผลจากกล้องวิดีโอที่ส่งสัญญาณภาพเข้าไปในระบบ และผลที่ได้จากการประมวลผลที่จอขนาดใหญ่ โปรแกรมคอมพิวเตอร์จะวิเคราะห์รูปทรง สีและพื้นผิว แล้วจะค่อยๆ เปลี่ยนภาพที่ได้เป็น

ภาพแบบนามธรรมในรูปต่างๆ จนไปถึงการสร้างคลังศัพท์และประโยคที่อธิบายความสัมพันธ์ของวัตถุสิ่งของที่ถูกประมวลผลทางรูปทรงและสีสัน

ความน่าสนใจในผลงานของโรเกบีคือ การนำโปรแกรมคอมพิวเตอร์มาประมวลผลในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ จากรูปทรงและสีสันไปสู่คำและประโยคที่สื่อความหมายของวัตถุสิ่งของนั้นๆ เป็นช่วงเวลาของการเชื่อมโลกในคอมพิวเตอร์ กับโลกแห่งวัตถุสิ่งของที่สามารถถูกแปรเปลี่ยนเป็นภาษาและรูปทรงแบบนามธรรมแบบง่ายๆ อีกทั้งการเปลี่ยนรูปแบบการชมงานศิลปะให้ผู้ชมได้เลือกวัตถุสิ่งของที่อยากให้ระบบคอมพิวเตอร์ประมวลผลทั้งภาพและภาษา ในความหมายของทั้งโครงสร้างทางภาษา ระบบคอมพิวเตอร์และสังคม ล้วนมีระบบและการสร้างความสัมพันธ์ของตัวระบบเอง รวมถึงการส่งผลต่อการเข้าถึงความหมายและความจริงในแบบต่างๆ ซึ่งศิลปินสามารถสร้างความเชื่อมโยงของระบบต่างๆ ให้ผู้ชมได้รับรู้ประสบการณ์แบบปัจเจกผ่านการมีส่วนร่วมได้อย่างน่าสนใจ

เวลา (time) จากการทำความเข้าใจในเรื่องเวลาในมิติทางปรัชญาขององรี แบร์กซอง (Henri Bergson) ที่ให้เราพิจารณาเวลาในความหมายของช่วงเวลา (duration) ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างไม่หยุดนิ่งและมีความสัมพันธ์กับผู้รับรู้และสิ่งอื่น กับแนวคิดของฌีลส์ เดอเลซ (Gilles Deleuze) ที่สนับสนุนแนวคิดของแบร์กซอง และอธิบายว่าเวลาความเป็นอัตวิสัย (subjective) อีกทั้งยังส่งผลต่อความทรงจำ (memory) ของมนุษย์ที่สามารถนำมาทำความเข้าใจเวลาในงานศิลปะสื่อสมัยใหม่ (New media art) ทั้งสื่อศิลปะที่มีเวลาเป็นฐาน (time – based media) และการเปลี่ยนแปลงของวัสดุและสื่อที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ยังส่งผลต่อการทำความเข้าใจความหมายของศิลปะสื่อสมัยใหม่ที่นำเสนอช่วงเวลาแห่งความหลากหลาย ในแง่การรับรู้และการทำความเข้าใจงานศิลปะที่มีเวลาเป็นฐานในการสร้างสรรค์ รวมถึงการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย เทคโนโลยีดิจิทัลที่ระยะเวลา (duration) ส่งผลต่อความทรงจำในงาน Immersive installation art ซึ่งการให้ความหมายเรื่องเวลาที่หลากหลาย อีกทั้งยังส่งผลต่อการรับรู้และการตีความในแบบอัตวิสัย

บทที่ 4

ความจริง (reality)



Inside the Horizon by Olafur Eliasson

บทนี้เป็นเรื่องความจริง (reality) ที่เริ่มจากความจริงในความหมายทางปรัชญา จากยุคสมัยของประวัติศาสตร์ปรัชญาตั้งแต่เพลโตจนถึงยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) ความจริงที่เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัยจนถึงยุคศตวรรษที่ 20 ที่แนวคิดเรื่องภาษาไม่ได้เข้าถึงความจริงใดๆ ภาษาเป็นสิ่งที่เกิดจากการมีความเข้าใจร่วมกันในกฎเกณฑ์ใดกฎเกณฑ์หนึ่ง และจากบทที่ 1 ในหัวข้อแนวคิดแบบหลังสมัยใหม่กับงานศิลปะร่วมสมัย ที่ส่งผลต่อการแสดงออกในงานศิลปะการจัดวาง (Installation art) ที่ความจริงได้เปิดพื้นที่ให้งานศิลปะการจัดวาง ในรูปแบบที่สร้างความตื่นตาให้กับผู้ชมในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 จนเข้าสู่ยุคหลังสหัสวรรษปี 2000 ที่การแสดงออกได้พัฒนามาสู่รูปแบบผลงาน Immersive installation art ที่มีการให้ความหมายกับผู้ชมในเรื่องประสบการณ์ทางสุนทรีย์ และการเข้าถึงความจริงผ่านการรับรู้ทางประสาทสัมผัสของผู้ชมที่มีความเป็นปัจเจก

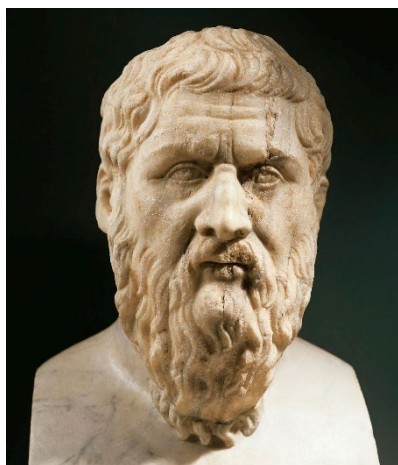
ความจริงกับความหมายทางปรัชญา

ความจริงเป็นสิ่งที่มนุษย์สนใจและพยายามค้นหาคำตอบมาตั้งแต่ยุคโบราณ ทั้งการให้คุณค่ากับอภิปรัชญา (metaphysics) และทฤษฎีความรู้ (epistemology) รวมถึงการมีอยู่ของสรรพสิ่งในฐานะความงาม (beauty) ในยุคสมัยกรีกโบราณมีมุมมองเรื่องความจริงที่แตกต่างจากแนวคิดหลัก อย่างเช่น ความคิดของนักปราชญ์กลุ่มโซฟิสต์ (Sophist) ที่ถือว่าตัวเองเป็นคนขายความรู้ ออกแสวงหาความรู้ไปในที่ต่างๆ มีนักปราชญ์อย่าง โพรทาโกรัส (Protagoras, 490 – 420 BC.) กับประโยคที่ว่า มนุษย์เป็นมาตรวัดสรรพสิ่ง (Man is the measure of all things) ซึ่งแนวคิดของกลุ่มโซฟิสต์ ที่มองว่าการรับรู้เป็นเรื่องเฉพาะตัว ความจริงถูกบัญญัติขึ้นด้วยข้อตกลงของมนุษย์ รวมถึงคุณค่าทางจริยธรรม เกณฑ์ตัดสินเรื่องความงาม แล้วมนุษย์ใช้อะไรเป็นมาตรวัด ข้อถกเถียงที่เริ่มจากความรู้ที่ได้มาจากการรับรู้ การเข้าถึงความจริงด้วยวิธีการต่างๆ รวมถึงชุดความรู้ที่ใช้ในการเข้าถึงความจริงและโลก

ความคิดทางปรัชญาในยุคกรีกโบราณอย่าง เพลโต (Plato, 427 – 347 BC.) นักปรัชญาที่มีชื่อเสียงคนหนึ่งในยุครีกโบราณกับแนวคิดแบบจิตนิยม (Idealism) ที่นำเสนอทฤษฎีที่ว่านอกจากโลกแห่งประสาทสัมผัส ยังมีโลกแห่งมโนคติหรือโลกของแบบ (Form) เพลโตเขียนงานที่มีคนกล่าวถึงมากที่สุดงานหนึ่งในด้านปรัชญาและการปกครอง มีชื่อว่า The Republic เป็นบทสนทนา (Dialogue) ของโสกราตีสกับชาวกรุงเอเธนส์และชาวต่างชาติที่ถกเถียงเรื่องความยุติธรรม รูปแบบการปกครอง ในบทที่ 10 ที่มีการกล่าวถึง การเลียนแบบ (Imitation / Mimesis) ว่า ศิลปะเป็นการเลียนแบบสิ่งที่มาจากแบบอีกทอดหนึ่ง ยิ่งทำให้ศิลปินที่เป็นผู้สร้างภาพให้ปรากฏขึ้นมานั้น ห่างไกลจากการเข้าถึงความจริงไปอีก งานจิตรกรรมหรือวาดเส้น และการลอกเลียนแบบต่างๆ ไป ผลงานเหล่านั้นพาเราไกลออกไปจากความจริง ซึ่งการเลียนแบบนี้เป็นส่วนหนึ่งของเราที่ทำให้เราห่างไกลจากเหตุผลและไม่มีอยู่ซึ่งความจริงหรือบรรลุถึงเป้าหมาย (Albert Hofstadter, Richard Kuhns, 1992, p. 39)

การให้คุณค่างานศิลปะของเพลโต ยังเห็นว่าไม่อาจเทียบเท่ากับงานประเภทหัตถกรรม หรือ งานช่างทั้งหลายเช่น โต๊ะ เก้าอี้ โดยเพลโตมองว่า งานหัตถกรรม หรือสิ่งประดิษฐ์ทั้งหลายเข้าถึงความจริงได้มากกว่างานศิลปะที่เป็นเพียงการลอกแบบจากแบบที่มีอยู่แล้ว ศิลปะเลียนแบบสิ่งเฉพาะ ส่วนสิ่งเฉพาะนั้นก็ลอกแบบมาจากสิ่งสากลหรือมโนคติ มันถูกเขียนทำซ้ำขึ้นมาถึงสามครั้งซึ่งห่างไกลจากสภาพที่เป็นจริง (Carritt, 1962, p. 39) ซึ่งการเลียนแบบสิ่งที่มีอยู่แล้ว ศิลปินเพียงทำให้มันปรากฏขึ้นมาอีก เท่ากับไม่ได้สร้างสรรค์อะไรขึ้นมาเลย และในเรื่องของความงาม เพลโตให้ความเห็นว่า สิ่งใดมีความงาม ก็เพราะสิ่งนั้นมีส่วนร่วมกับมโนคติของความงาม งานด้านศิลปะเป็นสิ่งที่งามเพราะมันเลียนแบบมโนคติของความงาม งานด้านศิลปะไม่อาจนับเป็นสิ่งที่งามที่สุดความงามที่แท้จริงอยู่ในโลกแห่งมโนคติ (พระธรรมโกศาจารย์, 2550, น. 217)

โลกของแบบหรือมโนคติที่เพลโตอ้างถึงนั้น เพลโตให้คำนิยามว่าเป็น พระเจ้า (God) ผู้ซึ่งสร้างทุกสรรพสิ่งที่แบบให้กับมวลมนุษย์ ด้วยการยกตัวอย่างเรื่องเดียวที่มี จิตรกร ช่างไม้ พระเจ้าเป็นผู้เกี่ยวข้องว่า พระเจ้าได้สร้างสิ่งเฉพาะมาแค่แบบเดียวคือแบบของเตียงที่ซึ่งเป็นความจริงของเตียงและเป็นเพียงแบบๆ เดียว เนื่องด้วยความจริงของแบบ มีแบบเดียวที่สร้างขึ้นโดยพระเจ้า (Plato, 1992, p. 284) ช่างไม้เป็นผู้ที่สร้างสิ่งเฉพาะ (particular) คือเตียง ที่มีแบบอยู่แล้วโดยพระเจ้าเป็นผู้สร้าง แล้วจิตรกรเป็นผู้ที่เพียงลอกเลียนแบบ (imitate) ไม่ได้สร้างอะไรขึ้นมาใหม่ อีกทั้งยังห่างไกลจากการเข้าถึงความจริงของแบบ การให้แบบของความจริงของสิ่งเฉพาะมีเพียงหนึ่งเท่ากับให้พระเจ้าเป็นสิ่งสูงสุดที่มีเพียงหนึ่งและเป็นผู้สร้างทุกแบบที่มีอยู่ในโลกรวมถึงธรรมชาติ



ภาพที่ 4.1 Plato

หมายเหตุ. จาก www.britannica.com/biography/Plato



ภาพที่ 4.2 Plato's Cave

หมายเหตุ. จาก artsy.net/artwork/515ccc2ab5907b33b10005ba

เพลโตยังนำเสนอเรื่องเล่าที่ส่งผลต่อการรับรู้ความจริง จากเรื่องเล่าทางปรัชญาในสมัยกรีก เรื่อง The Allegory of the Cave ของเพลโต ที่อุปมาถึงมนุษย์ที่ใช้ชีวิตอยู่แต่ในถ้ำและมีเพียงแสง

สว่างจากปากถ้ำ พวกเขาถูกมัดเท้าและคอไว้ ไม่สามารถไปไหนและถูกกำหนดให้มองสิ่งที่อยู่ตรงหน้าเท่านั้น แสงไฟที่ส่องมาจากทางด้านหลังมีทางเดินให้สิ่งต่างๆ ผ่านได้ ทำให้เกิดเงาขึ้นบนผนังคล้ายกับหุ่นเชิด ผู้คนที่ถูกจองจำเหมือนกับได้นั่งดูการแสดงหุ่นเชิดบนผนังถ้ำอยู่ตลอดเวลา (Plato, 1991, p. 193) นิทานแฝงคติเรื่องการรับรู้กับความจริงที่เพลโตให้ลองจินตนาการถึงผู้คนที่ถูกจองจำอยู่ในถ้ำ และถูกบังคับให้รับรู้แต่เพียงเงาที่ทอดอยู่บนผนังถ้ำ ส่วนเบื้องหลังนั้นมีกองไฟที่คอยส่องสว่างทำหน้าที่สะท้อนรูปทรงต่างๆ ของวัตถุ ให้ปรากฏเป็นเงาดำบนผนังเบื้องหน้าของผู้ที่ถูกจองจำ ซึ่งเงาที่ปรากฏอยู่บนผนังถ้ำนั้นทอดมาจากแสงที่กระทบผ่านวัตถุอื่นๆ

เพลโตได้เปรียบเทียบถึงการถูกบังคับให้รับรู้สิ่งที่ไม่ใช่ความจริง จนเกิดความเคยชินและเข้าใจว่าสิ่งนั้นคือความจริง ซึ่งนิทานแฝงคติของเพลโตยังสะท้อนถึงการมีอิสระในการรับรู้ สามารถแยกแยะความจริงออกจากเงาที่เป็นเพียงภาพสะท้อน และสามารถใช้อำนาจในการพิจารณาโลกแห่งปรากฏการณ์ไปสู่การรับรู้ในโลกแห่งความจริง บทสรุปเพลโตอธิบายว่า หากเราปลดปล่อยผู้ที่ถูกจองจำและให้ลุกขึ้นสามารถมองไปรอบๆ ได้ พาเดินดูที่ๆ มีแสงไฟ เขาจะรู้สึกเจ็บปวดที่ตาและมึนงงนั้นเพราะเขาจะเห็นต้นกำเนิดของเงา ที่ๆ ซึ่งเขาไม่เคยเห็นมาก่อน เขาได้รับรู้ถึงสิ่งที่ไม่เคยเห็นก่อนหน้านี้ และได้รับรู้ว่าสิ่งที่เขารับรู้มาตลอดเป็นสิ่งที่ไร้สาระเปล่าประโยชน์ (Plato, 1991, p. 194) นั้นหมายความว่า เขาได้รับรู้ถึงความจริงที่เป็นมากกว่าสิ่งที่เขาเคยรับรู้ว่ามันเป็นจริงมาโดยตลอด อีกทั้งการเข้าถึงความจริงย่อมส่งผลต่อความเข้าใจในปรากฏการณ์ต่างๆ ที่ซึ่งในแต่ละตำแหน่งของการรับรู้ย่อมแตกต่างกันและความจริงของแต่ละคนย่อมแตกต่างกันไปด้วย

ยุคสมัยกลางที่มุ่งเน้นการค้นหาความจริงไปกับการเข้าถึงและการมีอยู่ของพระเจ้า ทั้งนักบุญออกุสติน (Augustine) และอควินัส (Aquinas) มุ่งเน้นการประยุกต์หลักปรัชญาและคำสอนทางศาสนาเพื่อเป้าหมายความจริงสูงสุดคือ พระเจ้า เข้าสู่ยุคสมัยใหม่ที่มีการใช้การค้นหาความจริงที่มีความหลากหลายมากขึ้น โดยเริ่มจากการพิสูจน์ความจริงด้วยเหตุผลและวิธีการทางวิทยาศาสตร์แบบเดสการ์ต (Descartes) การให้ความสำคัญกับความจริงผ่านการรับรู้จากประสาทสัมผัสของมนุษย์จากกลุ่มประจักษ์นิยม (Empiricism) จนมาถึงยุคสว่างไสวทางปัญญา (Enlightenment) นักปรัชญาชาวปรัสเซีย (Prussia) อิมมานูเอล คานท์ (Immanuel Kant, ค.ศ. 1724 - -1804) ที่ถือว่าเป็นนักปรัชญาที่มีอิทธิพลมากในยุคสมัยใหม่ ได้เสนอหลักเกณฑ์การตัดสินในการเข้าถึงความจริงด้านต่างๆ อย่างเรื่อง จริยธรรม ศิลธรรม และความงาม คานท์มองว่าการทำความเข้าใจโลกแห่งความเป็นจริงสามารถกระทำผ่านกระบวนการทำความเข้าใจของจิต เรียกว่า รูปแบบของความเข้าใจ (forms of understanding) ที่ถูกจำแนกเป็นหมวด (categories) เป็นวิธีการที่ทำให้ความเป็นจริง (Noumena) ถูกตีความผ่านโครงสร้างของจิตจนกลายเป็นสิ่งที่ปรากฏ (Phenomena) ซึ่งความเข้าใจดังกล่าวอาจเกิดการบิดเบือนได้จากข้อจำกัด และขอบเขตของโครงสร้างการทำงานของมนุษย์เสียเอง

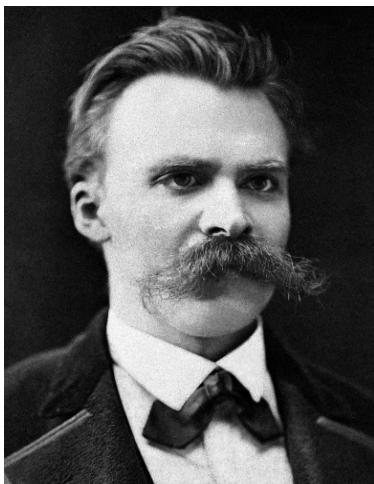
การมองความจริงในฐานะความงามผ่านมุมมองทางปรัชญาอย่าง จอร์จ เฮเกล (Georg Hegel, ค.ศ. 1770 – 1831) เป็นนักปรัชญาจิตนิยมชาวเยอรมันที่ได้ศึกษาวิชาปรัชญา ศาสนาวิทยา และเทววิทยา เฮเกลเชื่อว่า สิ่งที่เป็นความจริงจะต้องมีลักษณะสมบูรณ์ทั่วด้านที่เรียกว่า จิตสมบูรณ์ เป็นตัวตนสมบูรณ์ ครอบงำสรรพสิ่ง และเป็นสิ่งตรงข้ามกับโลกความเป็นจริงที่มนุษย์เห็นอยู่โดยทั่วไป หรือสัมผัสได้ กล่าวคือ โลกเชิงประจักษ์นั้นเป็นเพียงการสะท้อนออกบางส่วนของความจริง แต่ไม่ใช่ความจริงที่สมบูรณ์

เฮเกลนิยามความงามในงานวิจิตรศิลป์ (Fine art) ว่าเป็นความงามที่เหนือไปจากที่ธรรมชาติมีอยู่ สิ่งที่ปรากฏขึ้นในงานศิลปะเป็นการสะท้อนของความงามที่มาจากจิตวิญญาณ จิตสามารถเข้าถึงสุนทรียภาพได้มากกว่าที่วัตถุมีอยู่ และสุนทรียภาพที่มีอยู่ในศิลปะย่อมเกิดจากการฝึกฝนทางจิตใจของศิลปินที่ถ่ายทอดความงามผ่านศิลปะเป็นอย่างดี เฮเกลได้วิเคราะห์เรื่องความงามไว้ในหนังสือ *Aesthetics Lectures on Fine Art* ว่า เนื่องจากความอิสระและความไม่มีที่สิ้นสุด ที่ซึ่งอยู่ในแนวความคิดเรื่องความงามในการพิจารณาความงามของวัตถุ ปริณพทลของความงามได้แยกตัวออกจากความสัมพันธ์ของการจำกัดและก้าวข้ามขอบเขตของความคิดและความเป็นจริง (Hegel, 1988, p. 115) ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ความงามแบบจิตภาพนี้อยู่เหนือสติปัญญาทางสุนทรียะ และไม่จำกัดอยู่แค่เพียงวัตถุทางความงาม แต่ขึ้นอยู่กับจิตวิญญาณของผู้ที่รู้สึกได้ถึงความงามในศิลปะอย่างเป็นอิสระ

ความจริงในมุมมองของนักปรัชญาในยุคก่อนคริสต์ศตวรรษที่ 20 มีความแตกต่างทางแนวคิดของแต่ละสำนักเป็นอย่างมาก ซึ่งถือว่าเป็นความหลากหลายเนื่องจากเป็นยุคที่โลกมีการเปลี่ยนแปลงทั้งความเจริญทางสังคม วัฒนธรรม เทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ จนนำไปสู่การล่มสลายของจักรวรรดิในยุโรป และการเกิดสงครามครั้งใหญ่ถึง 2 ครั้ง ในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 มีนักปรัชญาชาวเยอรมันได้ตั้งคำถามกับมุมมองทางปรัชญา ทั้งเรื่องระบบคุณค่าทางสังคม วัฒนธรรม ศีลธรรม และความเป็นมนุษย์ โดยเริ่มจากการตั้งคำถามกับความรู้และอำนาจที่ครอบงำสังคมมาเป็นทอดๆ ผ่านเวลาที่สร้างความมั่นคงให้กับความคิดชุดต่างๆ มาสู่สังคมและวัฒนธรรมสมัยใหม่ นักปรัชญาที่มีชื่อว่า ฟรีดริค นิทเช่ (Friedrich Nietzsche, ค.ศ. 1844 – 1900) ที่มีงานเขียนด้านปรัชญา วรรณกรรม และประวัติศาสตร์ งานเขียนของนิทเช่เป็นงานเขียนที่วิพากษ์วัฒนธรรมและสังคมสมัยใหม่ เป็นเหมือนกับการตั้งคำถามเกี่ยวกับความจริง บรรทัดฐาน ระเบียบวิธีแบบตรรกะ ความมีเหตุผลที่สืบทอดมาตั้งแต่สมัยกรีก รวมถึงการปฏิเสธคุณค่าทางจริยธรรมและศีลธรรมแบบศาสนา กับวลีติดปากว่า “พระเจ้าตายแล้ว” (God is dead)

นิทเช่เสนอมุมมองแบบ *Perspectivism* ที่มองว่าไม่มีผู้ใดสามารถเข้าถึงมุมมองที่สมบูรณ์ที่สุดของโลกนี้ได้ เพราะการรับรู้และความรู้ต่างๆ จะถูกนำไปยึดติดกับการตีความของแต่ละบุคคล ทั้งเรื่องความจริง และคุณค่าต่างๆ นิทเช่ยังมองว่ามุมมองของแต่ละคนยังส่งผลต่อข้อจำกัดในการตีความและการให้คุณค่า โดยเฉพาะความรู้ของมนุษย์ที่มีจำกัดในการเข้าถึงความจริง ซึ่งไม่สัมพันธ์กับ

ความเป็นไปของชีวิตและความสนใจของมนุษย์ รวมถึงการเข้าถึงเป็นจริง อีกทั้งการประเมณสิ่งต่างๆ ที่เกิดจากมุมมองเดียว ย่อมเป็นแค่ความคิดเห็นที่เป็นของปัจเจกบุคคลเท่านั้น ตราบใดที่คำว่า “ความรู้” มีความหมาย โลกเป็นสิ่งที่สามารถรู้ได้ แต่ก็ตีความได้เช่นกัน นอกเหนือจากนั้น มันไม่มี ความหมายอื่นใด นอกจากทำให้เกิดมุมมองแบบ “ทัศนคติ” ที่ไม่รู้จบ (Nietzsche, 1968, p. 267) ใน ความหมายที่ความรู้เป็นข้อจำกัดที่ส่งผลต่อการเข้าใจโลก และปิดกั้นการเข้าถึงความรู้ใหม่ๆ นิทเซยัง มองว่ามนุษย์ใช้มุมมองความจริงที่เป็นเรื่องที่แท้จริง มาครอบงำผู้คนในสังคมด้วยการมีอำนาจผ่าน ความรู้และกฎเกณฑ์ต่างๆ ทางสังคม และหากความจริงถูกนิยามไว้ในแง่ของความเชื่อของคนๆ หนึ่ง แน่แน่นอนว่าความเชื่อเหล่านั้นจะเป็นจริงได้ เนื่องจากพวกเขาทำให้เป็นเกณฑ์ของความจริงนั่นเอง (Hales and Welshon, 2000, p.20)



ภาพที่ 4.3 Friedrich Nietzsche

หมายเหตุ. จาก www.toolshero.com/toolsheroes/friedrich-nietzsche/



ภาพที่ 4.4 Martin Heidegger

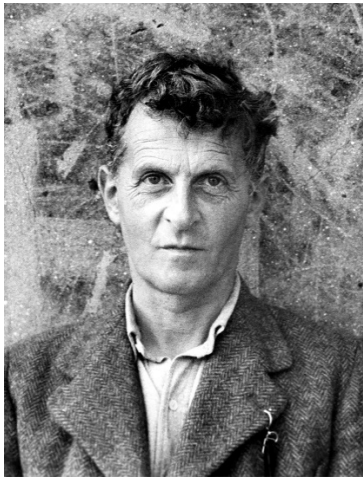
หมายเหตุ. จาก <https://fixquotes.com/authors/martin-heidegger.htm>

นักปรัชญาชาวเยอรมัน มาร์ติน ไฮเดกเกอร์ (Martin Heidegger, ค.ศ. 1889 - 1976) นำเรา กลับไปสู่การสนใจในการมองปรากฏการณ์โดยให้ความสำคัญในการค้นหาความจริงกับ ความสัมพันธ์ ทั้งสภาวะรอบตัวและภาวะของการมีอยู่ที่เรียกว่า ดาไซน์ (Dasein) ซึ่งหมายถึง ชีวิตหรือการมีอยู่ (ภาวะ) ดาไซน์ หมายถึงชีวิตสัมพันธ์กับข้อเท็จจริงที่รายล้อมรอบตัวเรา สิ่งที่เป็นอยู่ มีอยู่ ไม่ใช่ ต้นกำเนิดของสรรพสิ่ง การทำให้ความเป็นไปได้บรรลุสู่ภาวะสมบูรณ์ สภาวะหรือข้อเท็จจริงเกี่ยวกับการดำรงอยู่หรือการมีอยู่ รวมถึงความหมายของสิ่งที่เป็นอยู่ มีอยู่ มีภาวะเป็นนิรันดร์ และเป็น ต้นกำเนิดของสรรพสิ่ง การแยกประเภทของสิ่งที่รู้ที่สามารถเข้าถึงตัวผู้รู้ได้ ในแต่ละหน้าที่และการใช้ งานเพื่อนำไปสู่การรู้ สิ่งที่ไฮเดกเกอร์นำเสนอเกี่ยวกับเครื่องมือและความสัมพันธ์ของสรรพสิ่ง ทำให้ เราสามารถจำแนกสิ่งที่รู้ ตามหน้าที่และที่มาของสรรพสิ่งนั้นๆ แต่ล้วนเกิดจากความสัมพันธ์ระหว่าง ผู้รู้ (subject) และ สิ่งที่ถูกรู้ (object) ที่สัมพันธ์ตามบริบท สถานที่ และแหล่งที่มา

มุมมองเรื่องความจริงและศิลปะ ไฮเดกเกอร์สนใจเรื่องที่มาของงานศิลปะกับการเปิดเผยความจริง ใน *The Origin of the Work of Art* ว่า ศิลปะคือที่มาของงานศิลปะและของศิลปิน แหล่งกำเนิดคือข้อมูลของธรรมชาติซึ่งมีความเป็นเอกลักษณ์และมีคุณค่า หากถามว่าศิลปะคืออะไร? เราสามารถหาได้ในธรรมชาติของงานเหล่านั้น เนื้อแท้ของงานเหล่านั้นได้ถูกนิยามไว้ในผลงานนั้นๆ โดยการอุบัติขึ้นของความจริง สิ่งที่เกิดขึ้นนี้เป็นการต่อสู้กันของความขัดแย้งระหว่างโลก (World) กับ พื้นดิน (Earth) (Heidegger, 2001, p.56) ในความหมายที่ว่า โลกหมายถึงความจริง ส่วนพื้นดิน หมายถึงสิ่งที่ปกคลุมความจริง

ยุคศตวรรษที่ 20 แนวคิดเรื่องภาษากับความจริงในงานปรัชญาเกิดมุมมองที่แตกต่างกัน โดยการตั้งคำถามกับภาษาว่าสามารถเข้าถึงความจริงได้หรือไม่ อย่างแนวคิดทางปรัชญาสายวิเคราะห์ (Analytic Philosophy) ที่วิเคราะห์ระบบภาษาและคำที่ใช้ในการอธิบาย ความหมายของภาษาและหน้าที่ของปรัชญา มีนักคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และนักปรัชญา มารวมตัวกันที่มหาวิทยาลัยเวียนนา (University of Vienna) ประเทศออสเตรีย ในช่วงปี ค.ศ. 1922 กับแนวคิดแบบตรรกวิทยาปฏิฐานนิยม (Logical Positivism) ในนามกลุ่มเวียนนาเซอเคิล (Vienna Circle) มีนักปรัชญานาม ลุดวิก วิทเทินสไตน์ (Ludwig Wittgenstein, ค.ศ. 1889 - 1951) ที่นำเสนองานเขียน *The Tractatus Logico – Philosophicus* (1921) ที่อธิบายถึงหน้าที่และความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับข้อเท็จจริง ว่า ความคิดของมนุษย์อยู่ในรูปของภาษา มนุษย์สามารถสัมผัสข้อเท็จจริงในโลกได้ โดยผ่านรูปแบบของ ประพจน์และภาษา ประพจน์ที่สามารถระบุหรือรองรับข้อเท็จจริงได้ ข้อความนั้นก็จะ เป็นข้อความที่มีความหมาย ส่วนข้อความที่ไม่มีข้อเท็จจริงรองรับ ข้อความนั้นก็จะ เป็นข้อความที่ไร้ความหมาย

มุมมองของวิทเทินสไตน์ในเรื่องมองภาษาว่า เป็นสิ่งที่มีข้อจำกัดในการอธิบาย สรรพสิ่งในโลก ซึ่งข้อจำกัดดังกล่าวคือ การรับรู้ข้อเท็จจริงเชิงประจักษ์ของมนุษย์ การใช้ภาษาอธิบายสิ่งที่ไม่สามารถระบุถึงข้อเท็จจริงในโลกเชิงประจักษ์ได้ จึงเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดปัญหาในการกล่าวถึงความจริง เช่น มโนทัศน์ทางอภิปรัชญา ความจริงเรื่องการเมืองของพระเจ้า ข้อความนี้เราไม่สามารถตัดสินได้ว่าจริงหรือเท็จเพราะเป็นข้อความที่ไร้ความหมาย วิทเทินสไตน์ได้ทิ้งท้ายไว้ในช่วงสุดท้ายว่า “เขาต้องเข้าไปถึงประพจน์เหล่านั้น ในขณะที่เขาได้เห็นมันอย่างชัดเจน สิ่งซึ่งเขาไม่สามารถพูดออกมาได้ เขาก็ควรจะเงียบไว้” แต่ความคิดในช่วงหลังของวิทเทินสไตน์ เขากลับให้ความหมายของภาษาต่างไปจากในช่วงแรก จากหนังสือ *Philosophical Investigation* (1953) ที่เขาได้เปรียบเทียบกระบวนการทำหน้าที่ของภาษาว่าเป็นเหมือนเกมเรียกว่า เกมภาษา (Language Game) ภาษาหมายถึงสิ่งที่ใช้สื่อสารกัน ภาษาเป็นสิ่งที่เกิดจากการมีความเข้าใจร่วมกันในกฎเกณฑ์ใดกฎเกณฑ์หนึ่ง ในการกำหนดว่ามีหลักการใช้อย่างไร กฎเกณฑ์ดังกล่าวเหมือนกับกติกาของการเล่นในเกมต่างๆ



ภาพที่ 4.5 Ludwig Wittgenstein

หมายเหตุ. จาก medium.com/curious/an-introduction-to-ludwig-wittgenstein-e866ec78ed06



ภาพที่ 4.6 Roland Barthes

หมายเหตุ. จาก researchgate.net/figure/Daniel-Boudinet-Roland-Barthes-1974-C-Ministere-de-la-cultureMediatheque-du_fig6_342437620

แนวคิดเรื่องภาษากับการเข้าถึงความจริงของเฟอร์ดินาน เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure, ค.ศ. 1857 – 1913) ชาวสวิส (Swiss) ที่หนังสือ *Course in General Linguistics* เป็นการรวบรวมแนวความคิดทางปรัชญาของโซซูร์โดยลูกศิษย์ Charles Bally และ Albert Sechehaye ถูกพิมพ์ขึ้นในปี ค.ศ. 1916 ที่ได้รวบรวมผลงานของโซซูร์จากการบรรยายที่กรุงเจนีวา ซึ่งต่อมากลายเป็นงานด้านภาษาศาสตร์ (Linguistics) ที่มีอิทธิพลอย่างมากในยุศตวรรษที่ 20 ซึ่งโซซูร์ได้เสนอว่า ภาษาไม่ได้เข้าถึงความจริงและความหมายของคำต่างๆ มิได้เกิดจากการอ้างอิงความเป็นจริงของโลกข้างนอกหรือแม้กระทั่งอ้างอิงกับความนึกคิดของมนุษย์ ซึ่งหากภาษาเข้าถึงความจริง คำทั้งหลายในภาษาต่างๆ ที่หมายถึงสิ่งของอย่างเดียวกันก็ควรมีความหมายตรงกัน ในการศึกษาองค์ประกอบของสัญญาณที่ถูกกำหนดให้เป็นไปโดยรหัสและกฎเกณฑ์ โซซูร์เรียกว่า “สัญญวิทยา” (Semiology) ซึ่งพัฒนามาจากภาษากรีกว่า Semeion แปลว่า Sign โดยความสัมพันธ์หรือความเชื่อมโยงระหว่างรูปสัญญะกับความหมายสัญญะเป็นเรื่องของกฎเกณฑ์ชุดหนึ่งที่กำหนดให้เป็นอย่างเป็นอยู่และกฎเกณฑ์ที่สำคัญที่สุดได้แก่ จารีตปฏิบัติในแต่ละสังคมซึ่งแตกต่างกันไป

แนวคิดสัญญวิทยา (Semiology) ที่ศึกษางานวรรณคดีวิจารณ์และสะท้อนมุมมองทางสังคมอย่างโรลันด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes, ค.ศ. 1915 – 1980) นักปรัชญาชาวฝรั่งเศสที่ได้ใช้รูปแบบของการศึกษาที่พัฒนามาจากแนวคิดของโซซูร์ และวิธีการหาความรู้แบบโครงสร้างนิยม โดยที่บาร์ตส์ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญญะ (Signifier) ความหมายสัญญะ (Signified) และสัญญาณ (Sign) ในระบบของสัญญวิทยาความหมายจะเกิดขึ้นมาได้ก็ต้องอาศัยสามสิ่งดังกล่าว เพียงแต่ประสบการณ์การรับรู้ของเราจะพบเห็นและเข้าใจจนเป็นความเคยชิน เราจึงจะมองเห็นเพียงรูปสัญญะและความหมาย

สัญลักษณ์ที่แฝงอยู่ในพฤติกรรมของผู้คนในสังคมและชีวิตประจำวันหรือที่เรียกว่า มายาคติ ที่ทำให้รูปสัญลักษณ์กลายเป็นความหมายทางวัฒนธรรมของคนหมู่มาก โดยการเข้าไปครอบงำความหมายเบื้องต้น แล้วทำให้มันสื่อความหมายใหม่ในระดับหนึ่ง ซึ่งเป็นความหมายเชิงค่านิยม จึงทำให้มายาคติจึงเป็นระบบสัญลักษณ์ในระดับที่สอง มายาคติทำหน้าที่เป็นเหมือนภาษาหรือกระบวนการสื่อสารความประเภตต่างๆ ซึ่งในความหมายของภาษาที่บาร์ตส์ให้ความหมายคือ ภาษาคือผิว ฉันทภาษาของฉันทกับคนอื่น ๆ มันเป็นเหมือนกับ ถ้าฉันทมีคำแทนที่นิ้วมือหรือนิ้วมือที่ปลายคำของฉันท ภาษาของฉันทสั้นด้วยแรงปรารถนา (Barthes, 1979, p. 73) ในความหมายที่มายาคติเป็นเพียงเปลือกที่ห่อหุ้มสิ่งต่างๆ และเปลือกสามารถถูกครอบโดยผู้ใช้ภาษา และหากต้องการให้เปลือกมีลักษณะอย่างไรก็ด้วยการใช้โครงสร้างของภาษาเพื่อออกแบบมายาคตินั้นๆ

การวิเคราะห์ของโรลันด์ บาร์ตส์ เกี่ยวกับมายาคติในทางวรรณกรรมทำให้สามารถเข้าใจโครงสร้างของสังคมและการสื่อสารของมนุษย์ผ่านวัฒนธรรม โดยนำมาประยุกต์ในการศึกษาวิเคราะห์มายาคติในศิลปะร่วมสมัย ซึ่งหากพิจารณาจุดร่วมของทั้งวรรณกรรมและศิลปะแล้ว การใช้สัญลักษณ์ในระดับสอง (Second-order Semiological System) หรือการให้ความหมายโดยนัย (Connotation) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการสื่อสารความรู้สึกผ่านกระบวนการทางศิลปะ ทำให้เห็นถึงการประกอบสร้างสิ่งที่เกิดขึ้นในความหมายของโครงสร้างนิยม นำไปสู่ประเด็นอื่นและเปิดเผยให้เห็นถึงความหมายที่เกิดขึ้นมาใหม่



ภาพที่ 4.7 The Head of Medusa, 1617-1618 by Peter Paul Rubens

หมายเหตุ. จาก www.peterpaulrubens.net/the-head-of-medusa.jsp#google_vignette

ศิลปะกับมายาคติเป็นการนำเสนอเรื่องเล่าผ่านภาษาเช่น ตำนานปรัมปรา วรรณกรรม และงานเขียนประเภทต่างๆ โดยศิลปินนำมาตีความและใส่ความหมายของสัญลักษณ์และรหัสเข้าไปในภาพ เพื่อสื่อสารทั้งความหมายแบบมายาคติที่มีอยู่เดิม พร้อมเพิ่มเติมมุมมองและทัศนคติของตัวศิลปินเข้าไปด้วย สัญลักษณ์ทั้งหลายที่ถูกศิลปินใส่และถอดรหัสย่อมถูกผลิตซ้ำไปเรื่อยๆ จนบางครั้งไม่สามารถเห็นร่องรอยของที่มาของสัญลักษณ์นั้นๆ จนทำให้รู้สึกถึงความหมายที่แท้จริงของสิ่งนั้นๆ ว่าเป็นความหมายที่แท้จริงโดยตัวมันเอง ปราศจากการปรุงแต่งใดๆ

การให้นิยามของแนวคิดหลังโครงสร้างนิยม (Post – Structuralism) ที่มีคำจำกัดความจากกลุ่มโครงสร้างนิยมว่า ทนต่อการอ้างที่ยิ่งใหญ่ของโครงสร้างนิยมเกิดความไร้สาระขึ้นมา เมื่อเวลาที่ค้นพบว่ามีโครงสร้างที่เป็นตัวกำหนดเพียงหนึ่งเดียว ซึ่งไม่จำเป็นต้องเลือกระหว่างจักรวาลกับเม็ดถั่ว (Belsey, 2002, p. 43) แต่หากการเคลื่อนที่ของสัญญาณ (Signs) ได้เปิดเผยถึงความหมายที่เกิดขึ้น เป็นเหตุให้เกิดความหลากหลายมีการนิยามความหมายขึ้นมาใหม่ เกิดการแทนที่ของรูปสัญญาณและความหมายอย่างไม่รู้จบ แนวคิดทางปรัชญาแบบหลังโครงสร้างนิยม (Post – Structuralism) ที่ได้พัฒนาแนวคิดจากโครงสร้างนิยม (Structuralism) ในเรื่องโครงสร้างภาษา ที่เชื่อว่าภาษาไม่ใช่ตัวแทนของโลกแห่งวัตถุหรือความคิด แต่เป็นสิ่งที่กำหนดขึ้นมาจากโครงสร้างของสังคม

แนวคิดหลังโครงสร้างนิยมหรือแนวคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) ที่ตั้งคำถามกับความล้าสมัยของเหตุผลของยุคสมัยใหม่ (Modernism) เกิดแนวคิดที่ปฏิเสธความจริงที่มีแบบเดียว และการไม่ปรับตัวตามยุคสมัยของนักปรัชญาหลังสมัยใหม่อย่าง ฌ็อง – ฟร็องซัวส์ ลีโยตาร์ด (Jean – Francois Lyotard, ค.ศ. 1924 – 1998) นักปรัชญาชาวฝรั่งเศสอีกคนที่เขียนบทความที่ให้นิยามของหลังสมัยใหม่ได้อย่างชัดเจนในหนังสือ The Postmodern Condition: A Report on Knowledge ได้อธิบายเงื่อนไขของความเป็นหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) โดยเริ่มจากการตัดสินทางวิทยาศาสตร์ การใช้หลักเหตุผลที่สืบทอดกันมาในยุคสมัยใหม่ กฎเกณฑ์ทางวิทยาศาสตร์ งานวรรณกรรม และศิลปะควรได้รับการพัฒนาและปรับให้เข้ากับบริบท เนื่องจากการสั่งสมของปัญหาในเรื่องเล่า (Narratives)

ลีโยตาร์ดนำเสนอ เรื่องเล่าขนาดใหญ่ (Metanarratives) ว่าเป็นแนวคิดที่ต่อต้านวิธีคิดที่เป็นสากลและทฤษฎีที่ครอบจักรวาล เรื่องเล่าจึงเป็นเพียงเทคนิคอย่างหนึ่ง รัฐและผู้มีอำนาจอาจเลือกใช้เรื่องเล่าเพื่อการควบคุมมวลชน ข้อมูลข่าวสารและความรู้ในสังคมหลังสมัยใหม่เป็นเครื่องมือของอำนาจ แต่ความเข้าใจอันถ่องแท้เกี่ยวกับลักษณะของความรู้ ช่วยยืนยันและสนับสนุนว่าเราไม่สามารถวัดสิ่งต่างๆ โดยเกณฑ์อันเดียวกันได้ (Incommensurable) เรื่องเล่าอันยิ่งใหญ่จึงถึงจุดจบลงทั้งหมด อาจกล่าวได้ว่า ความเป็นหลังสมัยใหม่เป็นแนวคิดที่หาทางออกให้กับข้อบกพร่องหรือการละเลยประเด็นเล็กๆ ในแนวคิดแบบสมัยใหม่ การเหมารวมว่าไม่ใช่ความรู้หรือไม่เป็นวิทยาศาสตร์ คงไม่ใช่วิธีการแก้ปัญหา วิทยาศาสตร์จึงเป็นเรื่องของการแสดงหรือการกระทำแบบหนึ่ง กล่าวคือ ไม่ใช่การวิจัยเพื่อการค้นหาความจริงแต่เพื่อสร้างความชอบธรรมให้กับวิทยาศาสตร์มากกว่า วาทกรรมแบบวิทยาศาสตร์จึงให้อำนาจกับคนพูดภายใต้วาทกรรมนี้ ให้สามารถกระทำบางอย่างได้อย่างชอบธรรม นอกจากนี้นักวิทยาศาสตร์ยังใช้มาตรฐานของตัวเองในการตัดสินองค์ความรู้แบบอื่นๆ

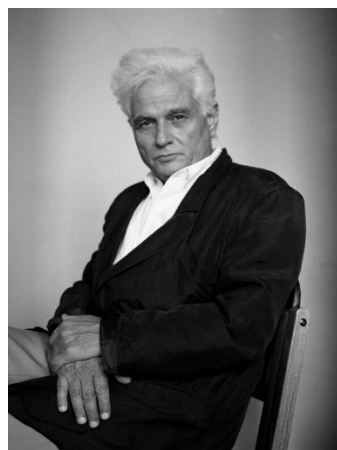
ลีโยตาร์ดมองว่าภาวะสมัยใหม่ได้สิ้นสุดไปพร้อมกับสงคราม การฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ การล่มสลายของจักรวรรดิ รวมถึงการมีวิถีชีวิตที่ไม่สอดคล้องกับธรรมชาติและสภาพแวดล้อม ในเนื้อหาของเรื่องเล่าให้คำอธิบายเกี่ยวกับปัญหา เรื่องเล่าที่เป็นไปไม่ได้ในการแสดงออกของปัญหา เนื้อหา ความหมาย

ของสิ่งที่พูดถึง แสดงให้เห็นถึงการสิ้นสุดของความหวัง แต่ลียอตาร์ดได้นำเสนอการเปิดพื้นที่ในแบบ “เรื่องเล่าขนาดย่อม” (Micronarratives) เราไม่จำเป็นต้องขอความช่วยเหลือจากเรื่องเล่าขนาดใหญ่ เราสามารถฟังหรือไม่ได้แย้งถึงการปลดปล่อยให้เป็นอิสระของมนุษยชาติ ในการให้เหตุผลสำหรับ แนวความคิดในแบบหลังสมัยใหม่นิยมอย่างที่เราเห็น เรื่องเล่าขนาดย่อม (little narratives) ยังคงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการสร้างสรรค์และจินตนาการโดยเฉพาะอย่างยิ่งในวิทยาศาสตร์ สำหรับแนวคิด เรื่องเล่าขนาดย่อมนี้ ลียอตาร์ดได้รับอิทธิพลทางความคิดมาจากวิทเจนสไตน์ (Wittgenstein) ในเรื่อง ‘เกมภาษา’ (the language game) ที่มองว่าการใช้ภาษามีลักษณะคล้ายกับเกมที่ต้องเรียนรู้กติกา และสามารถใช้ได้หลากหลายรูปแบบ แต่ภายใต้กติกาหรือกฎเกณฑ์ของภาษานั้นไม่ได้มีการใช้เพียงแบบเดียว



ภาพที่ 4.8 Jean – Francois Lyotard

หมายเหตุ. จาก <https://facts.net/history/people/8-enigmatic-facts-about-jean-francois-lyotard/>



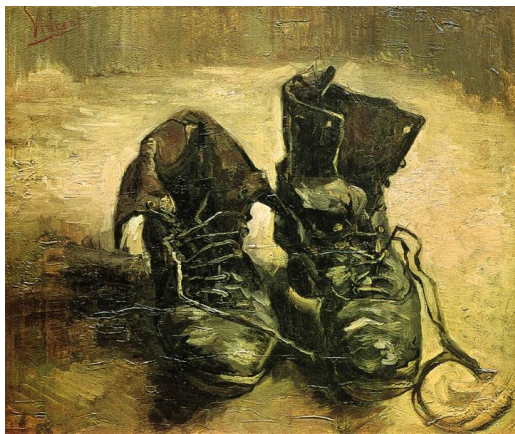
ภาพที่ 4.9 Jacques Derrida

หมายเหตุ. จาก <https://www.philomag.com/philosophes/jacques-derrida-0>

ข้อจำกัดในยุคสมัยใหม่กับสิ่งที่ถูกทำให้เป็นปกติด้วยกฎเกณฑ์ต่างๆ และการสร้างความเป็นอื่นให้กับสิ่งตรงข้าม ฌาคส์ แดร์ริดา (Jacques Derrida, ค.ศ. 1930 - 2004) นักปรัชญาชาวฝรั่งเศส ที่นำเสนอการรื้อสร้างของตัวบทในแบบ Deconstruction การพูดถึงความคิดแบบโครงสร้างที่ยังมีหลักคิดที่ติดอยู่กับศูนย์กลางว่า ความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียกว่า ‘โครงสร้าง’ (structure) นั้นเก่าพอๆ กับปรัชญาตะวันตกและวิทยาศาสตร์ เราคุ้นชินกับการมองหรือเข้าใจโครงสร้างในฐานะที่เป็น ‘แหล่ง’ หรือ ‘ต้นตอ’ ที่สามารถอ้างอิงได้ เป็นแหล่งที่สร้างความหมายให้กับสรรพสิ่ง การมองโครงสร้างในลักษณะนี้เป็นวิธีคิดแบบหยุดนิ่งและแข็งทื่อ ทำให้มองไม่เห็นหรือมองข้าม ‘การสร้างโครงสร้าง’ (the structurality of structure) (ไชยรัตน์, 2554, น. 47)

การพิจารณาความเคลื่อนไหวในโครงสร้างใหญ่ ทำให้มองข้ามส่วนย่อยและไม่ให้ความหมาย แดร์ริดาพูดถึงการใช้เหตุผลในหลักปรัชญาว่า อภิปรัชญา – มายาคติของคนขาว (White) ที่ซึ่งมา

ประกอบกันและสะท้อนกลับของวัฒนธรรมตะวันตก คนขาวรับเอามายาคติของพวกเขา มายาคติของอินโด – ยูโรเปียน (Indo – European) เหตุผลของพวกเขา ที่ซึ่งเป็นมายาคติในการใช้ภาษาแบบเจ้าของภาษา สำหรับความเป็นสากลจากสิ่งที่เขายังปรารถนาที่จะเรียกมันว่า เหตุผล (Derrida, 1982, p. 213) แดร์ริดาเสนอแนวคิดที่ให้เราออกจากโครงสร้างอันแข็งทื่อของอภิปรายแบบตะวันตก ที่กลุ่มโครงสร้างนิยมนำมาใช้ในการมองแบบคู่ตรงข้าม (Binary opposite) โดยการสร้างความหมายใหม่ สวมรอยแทนที่ กฎเกณฑ์ต่างๆ โดยความคิดเรื่องการละเล่น (Play) เป็นการเติมส่วนที่ขาดไป



ภาพที่ 4.10 A Pair of Shoes โดย Van Gogh
หมายเหตุ. จาก <https://harpers.org/2009/10/philosophers-rumble-over-van-goghs-shoes/>



ภาพที่ 4.11 One and Three Chairs
หมายเหตุ. จาก www.moma.org/collection/works/81435

แดร์ริดา ยังเขียนบทความด้านสุนทรียศาสตร์ใน The Truth in Painting (1978) โดยวิพากษ์งานศิลปะด้วยการตีความแบบการรื้อสร้าง (Deconstruction) ซึ่งเป็นการเปิดพื้นที่ให้กับความแตกต่าง การให้โอกาสในการสร้างความหมายให้กับสิ่งที่นิยามไม่ได้ นักปรัชญาหลังสมัยใหม่มองว่าสิ่งที่ถูกปิดและไม่สามารถอธิบายได้ มีผลมาจากหลักปรัชญาที่สืบทอดกันมา รวมทั้งโครงสร้างภาษา โดยมองว่าภาษาเป็นทั้งตัวกำหนดสิ่งต่างๆ อีกทั้งเป็นเครื่องมือในการแสดงออกที่ตอบสนองและต่อต้านทางความคิด ถึงแม้ว่าข้อถกเถียงของนักปรัชญาเกี่ยวกับความจริงในงานจิตรกรรมรองเท้าของแวนโก๊ะ (Van Gogh) จะได้ข้อยุติหรือไม่ก็ตาม แดร์ริดา ยังเสนอด้วยว่า ถ้าเราต้องการรู้ความจริงต่างๆ ของภาพรองเท้า เราจำเป็นต้องหาความจริงที่อยู่ภายนอก (outside) ของภาพวาด ไม่ใช่หาจากภายใน (inside) ภาพวาด ซึ่งการหาจากภายนอกดังกล่าวจะกลายเป็นเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้องกัภายในของภาพวาดอีกต่อไป เนื่องจากเป็นเรื่องของความจริงทางสังคมและประวัติศาสตร์ (พิพัฒน์, 2553, น. 10) ในความหมายที่ว่า แนวคิดและมุมมองของศิลปินถือเป็นสาระของการแสดงออกในงานศิลปะ ส่วนผลงานศิลปะเป็นสิ่งบันทึกที่สะท้อนความจริงจากความคิดของศิลปินในช่วงเวลานั้น

มุมมองทางปรัชญาที่หลากหลายในเรื่องความจริงที่เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย และบริบทของข้อถกเถียงของนักปรัชญาในแนวคิดต่างๆ จนถึงหลังสมัยใหม่ที่แนวคิดทางปรัชญาส่งผลต่อมุมมอง

และการเปลี่ยนแปลงในการแสดงออกทางศิลปะร่วมสมัย ที่ได้สะท้อนยุคสมัยทางความคิดที่เปิดกว้างมากขึ้น มีการเปิดพื้นที่ให้กับการสร้างสรรค้อย่างอิสระ การสร้างงานศิลปะที่ไม่เน้นรูปแบบและตัวผลงาน ศิลปะแนวคอนเซ็ปชวลอาร์ต (Conceptual Art) หรือศิลปะที่ให้ความสำคัญกับแนวความคิด ไม่ยึดติดตัวผลงานศิลปะที่เป็นรูปธรรม ศิลปินอาจใช้เพียงเสียงบางอย่างเช่นคำพูด ตัวอักษร แม้กระทั่งภาษาที่ใช้สื่อสารในชีวิตประจำวัน แนวความคิดนี้ไม่ใช่รูปทรงในการสื่อสาร แต่ใช้แนวความคิดเป็นสื่อในตัวเอง บางครั้งใช้ระยะเวลาเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน การยืนยันแนวความคิด โดยผ่านการเปลี่ยนแปลงของระยะเวลา การปฏิบัติซ้ำๆ เพื่อดูการเปลี่ยนแปลงของทั้งความคิดและตัวผลงานศิลปะ ศิลปินชาวอเมริกัน โจเซฟ โคสุท (Joseph Kosuth) กับผลงาน One and Three Chairs สร้างขึ้นในปี ค.ศ. 1965 ที่ใช้ภาษากับสัญลักษณ์เพื่อนำเสนอแนวความคิดในการเข้าถึงความจริงที่แตกต่างกันในระดับสัญลักษณ์ต่างๆ เป็นการตั้งคำถามถึงมิติระหว่างโลกสมมติกับโลกแห่งความจริง

โคสุทใช้สัญลักษณ์ในระดับที่ต่างกันเพื่อให้เห็นถึงความแตกต่างในมายาคติเช่น ภาษา ภาพถ่าย และวัตถุจริงมานำเสนอในงานศิลปะ การสื่อความหมายในงานศิลปะผ่านภาษาและมิติของรูปสัญลักษณ์ การเข้าหาความจริงด้วยวิธีต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นสิ่งที่เกิดจากการตีความสัญลักษณ์ การเข้าถึงความจริงของวัตถุ ไม่ว่าจะเป็นตัวหนังสือ รูปภาพหรือแม้แต่ตัววัตถุ ความหมายสิ่งที่สังคมสร้างขึ้น ซึ่งแตกต่างกันในแต่ละบริบท แม้ว่าจะไม่มีบทสรุปหรือคำตอบที่ออกมาจากผลงานศิลปะ แต่ที่มากกว่านั้นการที่ผู้ชมเข้าหาความจริงของตัววัตถุได้หลากหลายวิธี ย่อมเป็นการเปิดมิติของการรับรู้สัญลักษณ์จากการให้ความหมายของสังคมที่แตกต่างกันในแต่ละพื้นที่หรือบริบท รวมถึงหน้าที่ของสื่อที่ใช้แสดงออกก็ย่อมต่างกันไปตามแต่ละช่วงเวลา โคสุทยังเขียนบทความเรื่อง Art After Philosophy (1969) ที่พูดถึงหน้าที่ของศิลปะ ภาษา แนวความคิดและการสื่อสารศิลปะ ในช่วงเวลานี้หลังจากปรัชญาและศาสนา ศิลปะมีความเป็นไปได้ที่จะพยายามเติมเต็มให้กับยุคอื่นที่ซึ่งเรียกว่า “ความต้องการในจิตวิญญาณของมนุษย์” หรือหนทางอื่นที่จะให้ศิลปะทำหน้าที่คล้ายๆ กัน ในสถานะที่มากกว่าทางกายภาพ ที่ปรัชญาได้ทำการยืนยันและพลังของศิลปะที่กล่าวมานั้นได้ยืนยันแล้ว ซึ่งไม่สามารถพิสูจน์ได้โดยศิลปะ ศิลปะเพียงอ้างเพื่อศิลปะ ศิลปะเป็นการนิยามของศิลปะเอง

ความจริงกับความหมายทางปรัชญาที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย กับการค้นพบเครื่องมือในการเข้าถึงความจริงนั้น และความจริงที่มีความหมายแตกต่างกันตามยุคสมัย จนถึงแนวคิดแบบหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) ที่เกิดการตั้งคำถามกับข้อจำกัดทางภาษา ชุดภาษา และโครงสร้างของภาษาที่ส่งผลต่อการเข้าถึงความจริง อีกทั้งความหมายที่ถูกปิดกั้นและมีเพียงแบบเดียวในยุคสมัยใหม่ ส่งผลต่อทั้งแนวคิดทางปรัชญา วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรมในด้านต่างๆ รวมถึงดนตรีและศิลปะที่การแสดงออกในงานศิลปะร่วมสมัยในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 มีการแสดงออกที่หลากหลายทั้งแนวคิด รูปแบบ และเทคนิค มีการวิพากษ์วิจารณ์และการให้ความหมายใหม่ในงานศิลปะทุกประเภท โดยเฉพาะการเกิดขึ้นของศิลปะการจัดวาง (Installation art) ที่รูปแบบของการ

ติดตั้งผลงานศิลปะได้เปิดพื้นที่ให้แนวคิดได้บรรจุเนื้อหาที่มีความหลากหลายของมิติมากขึ้น อีกทั้งพื้นที่ของการแสดงออกทางผลงานศิลปะได้สร้างความตื่นตาตื่นใจให้กับผู้ชม และลดระยะห่างของศิลปะกับผู้ชมให้อยู่ในพื้นที่เดียวกัน

ความจริงในงาน Installation art

ยุคทศวรรษที่ 1960s เป็นยุคการแสดงออกทางศิลปะที่แบ่งบานและเต็มไปด้วยอิสระ เกิดการก้าวข้ามข้อจำกัดต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการขยายพื้นที่ในการแสดงออกงานศิลปะแบบภูมิทัศน์ (land art) การให้เวลาส่งผลต่อการรับรู้และการเปลี่ยนแปลงในวัสดุที่นำมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ รวมถึงการใช้ช่วงเวลาในงานศิลปะและเทคโนโลยีมาเป็นสื่อในการสร้างภาพ และภาพเคลื่อนไหวในงานสื่อศิลปะสมัยใหม่ (New media art) จากการให้คุณค่าและความหมายของความงามที่เปลี่ยนแปลงไป จนถึงมุมมองที่ไฉ่มองโลกของศิลปินก็มีความแตกต่างหลากหลายตามไปด้วย มีการเปลี่ยนแปลงของรูปแบบการนำเสนอผลงานศิลปะในทางพื้นที่ (site) ที่เรียกว่าศิลปะการจัดวาง (Installation art) เป็นงานศิลปะที่มีการติดตั้งเป็นงานสามมิติ อาจเป็นศิลปะเฉพาะที่ (Site-specific art) ที่ออกแบบมาสำหรับพื้นที่นั้นๆ หรือปรับเปลี่ยนตามพื้นที่ ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมในการเข้าถึงงานศิลปะมากขึ้นเป็นการเปิดพื้นที่ของการรับรู้ในความหมายว่า พื้นที่ความเป็นจริงในความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับศิลปะ จากสิ่งที่เคยถูกปกปิดไว้ได้ถูกเปิดเผยและเป็นส่วนหนึ่งในผลงานศิลปะที่เป็นทั้งแรงบันดาลใจและแหล่งที่มาของงานศิลปะ รวมถึงความหมายของพื้นที่นั้นๆ ที่ส่งผลต่อการรับรู้ของผู้ชม

การให้ความสำคัญในการค้นหาความจริง กับความสัมพันธ์ของทั้งสภาวะรอบตัวและภาวะของการมีอยู่ที่นักปรัชญาชาวเยอรมันอย่างไฮเดกเกอร์ (Heidegger) ให้คำนิยามว่า ดาไซน์ (Dasein) หมายถึงชีวิตสัมพันธ์กับข้อเท็จจริงที่รายล้อมรอบตัวเรา สิ่งที่เป็นอยู่ มีอยู่ การทำให้ความเป็นไปได้บรรลุสู่ภาวะสมบูรณ์ สภาวะหรือข้อเท็จจริงเกี่ยวกับการดำรงอยู่หรือการมีอยู่ ดาไซน์ที่ไม่อาจแยกจากการมีอยู่ของมันในโลก หรืออาจกล่าวได้ว่าการที่เรารู้ตัวเองและโลกเป็นเหมือนสิ่งเดียวกันเพราะตัวเราเองและโลกสร้างปรากฏการณ์อันเดียวกัน ในความหมายของการมีอยู่ในโลก (Being-in-the-world) ที่ทั้งตัวเราและโลกเป็นสิ่งที่ไม่อาจแยกจากกันได้ เพราะทั้งสองคือปรากฏการณ์อันเดียวกัน รวมถึงการไม่แยกผู้รู้ (subject) กับสิ่งที่รู้ (object) รวมถึงการไม่แยกตัวบทกับผู้อ่าน งานศิลปะกับผู้ชม อดีตกับปัจจุบันออกจากกัน ทำให้เราเข้าใจและเข้าถึงความจริงได้อย่างที่มันเป็น โดยเฉพาะความเป็นจริงในงานศิลปะและพลังในการแสดงออกที่ไม่จำกัดอยู่กับขอบฟ้าของประวัติศาสตร์ ที่ทำให้ผู้ชมเห็นในความร่วมสมัยของผู้สร้างสรรค์ ดูราวกับว่ามันเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ทางศิลปะที่ผลงานศิลปะมีความเป็นปัจจุบันโดยตัวมันเอง (Gadamer, 1977, p. 95) ในความหมายที่ประสบการณ์ในงานศิลปะของผู้ชมกับจิตสำนึกทางความงามไปเปิดเผยความจริงในงานศิลปะ และ

สถานการณ์ดังกล่าวก็ไม่ได้แยกผู้ชมกับงานศิลปะออกจากกัน อีกทั้งยังทำให้เกิดการรับรู้ความจริงผ่านประสบการณ์ทางสุนทรียะของผู้ชม

มุมมองทางสุนทรียศาสตร์ของกาดาเมอร์ (Gadamer) นักปรัชญาชาวเยอรมันอีกคนที่มองว่าการมีปฏิสัมพันธ์กับศิลปะและการมีส่วนร่วมในประสบการณ์ทางสุนทรียะ ถือเป็นวิธีในการเข้าถึงความจริงและโลกแบบหนึ่ง ในความหมายของศิลปะที่ไม่ใช่แค่การประกอบกันของสิ่งที่ไร้เดียงสาและความบันเทิง แต่มีจุดหมายที่สำคัญของการเข้าถึงความจริงพื้นฐานที่เกี่ยวกับโลกและสิ่งที่เป็นมนุษย์กับศิลปะได้เปิดเผยความจริงเกี่ยวกับเรา ที่ไม่ว่าวิธีทางวิทยาศาสตร์ใดก็ตามไม่สามารถเปิดเผยมันออกมาได้ (Lawn, 2006, p.87) ซึ่งการตีความของผู้ชมและการมีส่วนร่วมในงานศิลปะ หรือการเข้าไปอยู่ในผลงานศิลปะถือเป็นวิธีการอ่านตัวบทแบบเฮอร์เมเนอติกส์ (Hermeneutics) ของกาดาเมอร์ ที่ทำให้พื้นที่ของงานศิลปะและขอบฟ้าของผู้ชมเกิดการแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน อีกทั้งการทำความเข้าใจความหมายและขอบฟ้าในงานศิลปะไม่จำเป็นต้องเห็นพ้อง แต่ความเข้าใจในความหมายของการแบ่งปันและเรียนรู้ขอบฟ้าอื่นที่ทำให้เราเข้าใจขอบฟ้าของตัวเองมากขึ้น รวมถึงการทำความเข้าใจในสัมพันธภาพของมนุษย์กับโลกก็มีความแตกต่างกัน

จากแนวคิดทางปรัชญาในเรื่องของการเข้าถึงความจริง ที่การสื่อสารเนื้อหาและแสดงออกผ่านรูปแบบของผลงานศิลปะในแบบเดิมๆ ไม่เพียงพอกับสิ่งที่ศิลปินต้องการสื่อสารออกมา ทั้งในแง่ของพื้นที่การแสดงออก แนวคิดและข้อมูลที่อยู่เบื้องหลังการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ ทั้งรูปแบบเทคนิคและกระบวนการย่อมส่งผลต่อความจริงที่ต้องการเปิดเผยออกมาผ่านผลงานศิลปะ ซึ่งย่อมเปลี่ยนแปลงไปพร้อมๆ กับการรับรู้ของผู้ชมด้วยเช่นกัน ผลงานศิลปะร่วมสมัยถือว่าเป็นพื้นที่สำหรับการเปิดเผยความจริงผ่านงานศิลปะที่ขยายขอบเขตของข้อจำกัดในการแสดงออกและการรับรู้ ทั้งการติดตั้งผลงานศิลปะได้มีการผสมผสานรูปแบบของงานต่างๆ กับความสัมพันธ์ของตัวศิลปินและมุมมองเรื่องพื้นที่กับงานประติมากรรมที่แตกต่างไปจากเดิม การเลือกใช้วัสดุและความหมายของวัสดุ รวมถึงเทคโนโลยีในด้านต่างๆ ที่ช่วยให้การแสดงออกของศิลปินมีความหลากหลาย และสร้างความเป็นไปได้มากกว่าที่เคยเป็น

ศิลปินต้องการสื่อสารมุมมอง และทัศนคติของตัวเองผ่านความหมายแฝงที่อยู่ในรูปของวัตถุสิ่งของที่เป็นตัวแทนของงานศิลปะ ท่าทีในการแสดงออกในงานศิลปะที่เปลี่ยนไปในฐานะที่เป็นพื้นที่ในการแสดงออกที่ไม่จำกัดในรูปแบบใดๆ ศิลปินชาวเยอรมัน คาธารีนา กรอสส์ (Katharina Grosse) กับผลงานที่ชื่อว่า *Atoms inside balloons* ในปี ค.ศ. 2007 ที่ออกจากกรอบของงานจิตรกรรมแบบประเพณีที่ไม่อยู่แต่ในเฟรมผืนผ้าใบ แต่ใช้พื้นผิววัสดุที่หลากหลายอย่างอลูมิเนียม ผ่าใบ กระดาษ และโครงสร้างทางสถาปัตยกรรม กรอสส์แสดงออกผ่านรูปแบบงานแบบนามธรรม โดยให้ความสำคัญกับผิวแปร่งที่มีขนาดใหญ่ การเคลื่อนไหวของจังหวะและรูปทรงของงาน รวมถึงการแต่งแต้มด้วยการพ่นสีไปตามพื้นที่ต่างๆ เช่น ตามพื้น เพดาน และผนังรอบๆ ตัวผลงาน เป็นการขยายพื้นที่การติดตั้งให้เป็น

พื้นที่ของผลงานศิลปะ ทั้งตัวรูปทรงและพื้นที่รอบๆ รูปทรง รวมถึงความน่าสนใจในมิติของลูกบอลหลากขนาดใหญ่ ที่ศิลปินต้องการขยายงานจิตรกรรมและรูปทรงในงานศิลปะให้มีขนาดใหญ่ กับการแสดงออกถึงความสัมพันธ์รอบๆ สิ่งแวดล้อมของรูปทรง การติดตั้งผลงานขนาดใหญ่ของกรอสส์ เพื่อให้ผู้ชมได้สำรวจถึงความสัมพันธ์ที่มีพลังในการแสดงออกระหว่างการสังเกตโลก กับการมีอยู่ของความสัมพันธ์ที่เรียบง่ายกับสภาพแวดล้อมรอบๆ ตัวผลงาน



ภาพที่ 4.12 Atoms inside balloons โดย Katharina Grosse

หมายเหตุ. จาก <https://renaissancesociety.org/exhibitions/454/katharina-grosse-atoms-inside-balloons/>

ผลงานศิลปะในช่วงเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 เต็มไปด้วยงานศิลปะการจัดวาง (Installation art) ในรูปแบบต่างๆ ทำให้เริ่มมีการจัดหมวดหมู่ผลงาน โดยแบ่งตามการจัดการกับพื้นที่ มาร์ค โรเซนทอล (Mark Rosenthal) คิวเรเตอร์ นักเขียนและนักประวัติศาสตร์ศิลปะชาวอเมริกัน ได้จำแนกการจัดวางศิลปะกับพื้นที่และรูปแบบต่างๆ ดังนี้ 1. การจัดวางแบบเติมพื้นที่ (Filled – Space Installation) โดยแบ่งรูปแบบเป็น 2 แบบคือ การสร้างความตื่นตา (Enchantments) และการเลียนแบบจำลอง (Impersonations) 2. การจัดวางแบบพื้นที่เฉพาะ (Site – Specific Installation) โดยแบ่งรูปแบบเป็น 2 แบบคือ การแทรกแซง (Interventions) และการสร้างความสัมพันธ์ (Rapprochements) (Rosenthal, 2003, p.28)

ผลงานศิลปะการจัดวางแบบการจัดวางแบบเติมพื้นที่ (Filled – Space Installation) ที่โรเซนทอลยกตัวอย่างผลงานในแบบการสร้างการตื่นตา (Enchantments) อย่างผลงาน *Étant donnés* (Given: 1.The Waterfall, 2.The Illuminating Gas) ของ มาร์เซล ดูชอมป์ (Marcel Duchamp) ที่ถือเป็นผลงานศิลปะการจัดวางในยุคแรกๆ และมีกระบวนการในการติดตั้งที่ชัดเจนเป็น

ขั้นตอน ซึ่งดูซอมป์เก็บข้อมูลและภาพร่างตั้งแต่ปี ค.ศ. 1946 – 1966 แต่ผลงานติดตั้งในปี ค.ศ. 1969 ที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะฟิลาเดลเฟีย (Philadelphia Museum of Art) หลังเขาเสียชีวิตแค่ปีเดียว โดยเขาเขียนวิธี และคู่มือการติดตั้งด้วยลายมือเป็นภาษาฝรั่งเศส



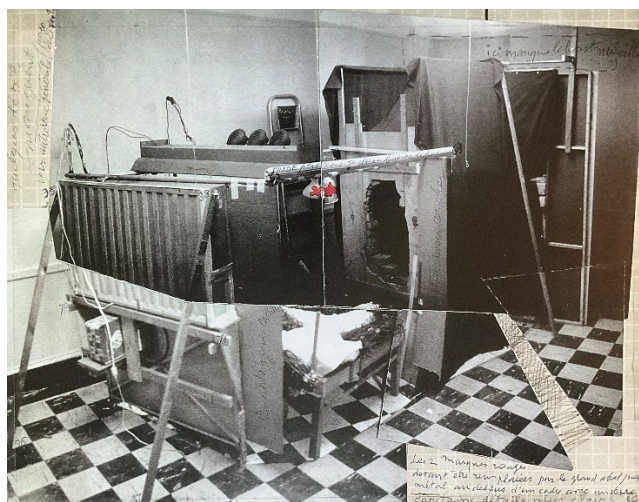
ภาพที่ 4.13 และ 4.14 *Étant donnés* โดย Marcel Duchamp

หมายเหตุ. จาก www.artnet.com/magazine/features/kachur/marcel-duchamp8-26-09

[_detail.asp?picnum=2](http://detail.asp?picnum=2) และ <https://philamuseum.org/calendar/exhibition/marcel-duchamp-etant-donnees>

คู่มือการติดตั้งผลงาน (Manual of Instructions) เป็นแฟ้มที่ประกอบด้วยภาพร่างที่สร้างสรรค์ขึ้นจากการจัดหุ่นและการจำลองฉากขึ้นมา โดยการถ่ายด้วยกล้องโพลารอยด์ที่อธิบายการจัดวางและการติดตั้งอย่างละเอียด ซึ่งดูซอมป์เขียนบรรยายด้วยภาษาฝรั่งเศสเกือบทั้งหมด เริ่มตั้งแต่การเตรียมพื้นที่เป็นลายตารางหมากรุกที่เขาชอบเล่น ซึ่งสะท้อนมุมมองเรื่องการรับรู้แบบคาร์ทีเซียน (Cartesian) ที่ใช้กำหนดตำแหน่งของจุดแต่ละจุดบนระนาบโดยมีแกน x และแกน y เป็นแกนฉากที่กำหนดจุดตัด ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาไปสู่การรับรู้แบบทัศนียภาพแบบเส้น (linear perspective) ที่บังคับให้มองด้วยตาข้างเดียวและการจำลองการรับรู้ระยะด้วยสายตาในการมองภาพทิวทัศน์ที่มีระยะไกลออกไป ซึ่งปรากฏอยู่ในฉากหลังของภาพโมนาลิซ่าที่โด่งดังของดาวินชี (Da Vinci) อีกทั้งภาพหุ่นจำลองที่ในมือถือตะเกียงกำลังส่องสว่าง สะท้อนเรื่องแสงสว่างที่นำทางออกจากยุคมืดไปสู่ยุครุ่งเรืองทางปัญญา ทั้งหมดล้วนเป็นสิ่งที่ตกทอดมาจากการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมยุคเรอเนซองส์ (Renaissance) ซึ่งในคู่มือได้อธิบายอย่างละเอียดด้วยภาพและการเขียนบรรยายด้วยตัวอักษร จนถึงภาพโครงสร้างทั้งหมดที่จำลองพื้นที่เพื่อกำหนดให้ผู้ชมรับรู้ผลงานได้จากช่องประตูอิฐที่แตกออกเป็นช่องได้เปิดไปสู่บาดแผลที่เป็นสากล โดยมีตะเกียงแก๊สที่ยกชูไว้ ความเรอรองอันเจิดจ้าของกามารมณ์และการประชดประชันนี้ ได้สืบทอดไปไกลกว่าล้ำเกินยุคคริสต์ศตวรรษที่ 20 ไปแล้ว (Stoneman, 2013, p.49)

การจำลองพื้นที่เพื่อติดตั้งผลงานเพื่อให้เกิดข้อจำกัดในการรับรู้ทางสายตา ดูซอมป์วางแผนการติดตั้งเพื่อให้ผลงาน *Étant donnés* เป็นเหมือนเครื่องบิดเบือนที่ทำหน้าที่บิดเบือนการมองเห็น ผลิภาพการมองเห็นที่แปลกประหลาด และถ่ายทอดสิ่งที่ผิดปกติทางสายตา มันเป็นเครื่องบิดเบือนภาพที่ต่อต้านการมองเห็นที่เน้นแค่การรับรู้ด้วยสายตา สอดคล้องกับความไม่พอใจของดูซอมป์ที่มีต่อการให้ความสำคัญแก่การมองเห็นในยุคโมเดิร์นนิสม์ (Smith, 2013, p. 264) การมองเห็นยุคสมัยใหม่ไม่ได้เข้าถึงความจริงที่สมบูรณ์ แต่สร้างวิธีการและเครื่องมือในการรับรู้ภาพตัวแทนในเชิงพื้นที่ เป็นค่าเชิงเรขาคณิตและมีลักษณะเป็นเส้นตรง เป็นมุมมองแบบคาร์ทีเซียน (Cartesian) ที่ถูกกำหนดโดยระนาบที่มีแกน x และแกน y เป็นตัวกำกับ



ภาพที่ 4.15 ภาพร่างการติดตั้ง *Étant donnés* โดย Marcel Duchamp

หมายเหตุ. จาก *Manual of Instructions*, (no page), Marcel Duchamp, 2009, (revised edition), Philadelphia Museum of Art.

การติดตั้งผลงาน *Étant donnés* ของดูซอมป์ ถือเป็นการติดตั้งผลงานศิลปะการจัดวาง (Installation art) ที่ผ่านการวางแผนเตรียมการทั้งเรื่องของพื้นที่ กระบวนการติดตั้งและการกำหนดข้อจำกัดการรับรู้ให้กับผู้ชมในการมองลอดช่องที่ประตู ซึ่งภาพที่มองเห็นเหมือนฉากในภาพยนตร์ ลึกลับที่มีเหตุการณ์โศกนาฏกรรมที่สะท้อนข้อจำกัดในการมองเห็นในยุคสมัยใหม่ ไม่มีข้อสงสัยว่าดูซอมป์ตั้งใจให้ผลงานสุดท้ายของเขา เพื่อเน้นย้ำบทบาทของการแอบมองในประสบการณ์ทางศิลปะ โดยปรับปรุงประเพณีของการวาดภาพนี้ให้ทันสมัย ผ่านการแสดงออกถึงการมองในเชิงมุมมองด้วยภาพฉากอีโรติก (Taylor, 2009, p. 194) ที่ดูซอมป์ตั้งคำถามมาโดยตลอดกับเรื่องเกณฑ์และคุณค่าทางจริยธรรมที่ส่งผลต่อมาตรฐานการรับรู้ในงานศิลปะ

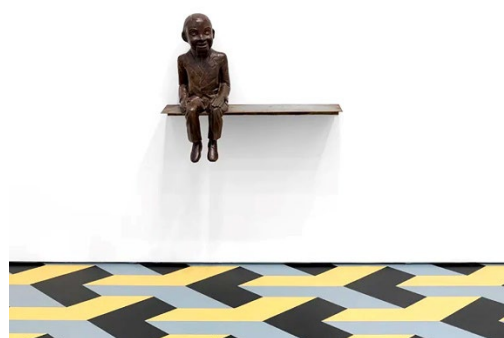
ผลงานศิลปะการจัดวางที่สร้างความตื่นตาอีกชิ้นอย่างผลงานของ โรเบิร์ต โกเบอร์ (Robert Gober) กับผลงาน *Untitled (Leg)* ในช่วงเวลาปี ค.ศ. 1989 – 1990 ที่ศิลปินท้าทายเส้นแบ่งของความจริงกับโลกศิลปะ โดยใช้ขี้ผึ้งปั้นเป็นรูปเท้าสวมรองเท้าหนังและถุงเท้าผ้า อีกทั้งยังประดับด้วย

เส้นผมของมนุษย์ คิงปินจัดวางหุ่นขาข้างเดียวที่ทำให้รู้สึกเหมือนกับว่ายื่นออกมาจากกำแพง การใช้
อวัยวะส่วนหนึ่งของร่างกายเพื่อสร้างความแปลก ทำให้เกิดความสับสน ความตื่นตาและสร้างความ
ฉงนสงสัยให้กับการรับรู้ในงานศิลปะ ถือเป็นการขยายขอบเขตของเส้นแบ่งระหว่างความจริงกับความ
เป็นไปได้ รวมถึงข้อจำกัดทางความหมายในเรื่องต่างๆ ที่เคยถูกสถาปนามายาวนาน



ภาพที่ 4.16 Untitled (Leg)

หมายเหตุ. จาก www.moma.org/collection/works/81067



ภาพที่ 4.17 The Wasteland

หมายเหตุ. จาก www.davidzwirner.com/exhibitions/2022/juan-munoz-seven-rooms/the-wasteland

การสร้างพื้นที่ให้การติดตั้งผลงานให้เกิดความน่าตื่นตาของฮวน มูโนซ (juan muñoz) ศิลปินชาวสเปนกับผลงาน The Wasteland ในปี ค.ศ. 1986 ที่ได้แรงบันดาลใจมาจากงานเขียนของ เอเลียต (Eliot) ในการนำสิ่งที่น่าสนใจในอดีตมาอธิบายความเป็นสมัยใหม่ โดยการสร้างลวดลาย ภาพกราฟิกแบบง่ายๆ บนพื้น เพื่อให้ผู้ชมสามารถเดินเข้ามาในพื้นที่และสามารถพิจารณาผลงาน ประติมากรรมบронซ์ขนาดเล็กที่ติดตั้งอยู่บนผนัง ซึ่งลวดลายภาพกราฟิกที่อยู่บนพื้นทำให้ผู้ชมรู้สึก เหมือนเข้าไปอยู่ในผลงานและเป็นส่วนหนึ่งของในงาน ซึ่งเป็นวิธีการของมูโนซในการสร้างมุมมองที่ ผิดหูผิดตา และให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนเข้าไปอยู่ในผลงานโดยไม่รู้ตัว

ศิลปินที่สร้างความตื่นตาและการคาดเดาไม่ได้ในการรับรู้งานศิลปะอย่างแมริซิโอ คาเตรัน (Maurizio Cattelan) กับผลงานอันโด่งดังที่เอากล้วยมาแปะไว้ที่ผนังและให้การตัดสินใจในเรื่อง ปฏิกริยาตอบสนองกับผลงานศิลปะเป็นของผู้ชม ผลงานของคาเตรันมักสร้างความประหลาดในการ รับรู้ อย่างผลงานที่ชื่อว่า The Ballad of Trotsky ในปี ค.ศ. 1996 ที่นำสัตว์สต๊าฟอย่างม้าที่มีความหมายกับมนุษย์มาตั้งแต่ยุคโบราณมานำเสนอในรูปแบบประติมากรรม ซึ่งเขาตั้งชื่อผลงานตาม เลออน ทรอตสกี (Leon Trotsky) นักปฏิวัติและนักทฤษฎีชาวรัสเซียที่ร่วมก่อตั้งสหภาพโซเวียตกับ เลนิน (Lenin) แต่กลับถูกเนรเทศออกจากประเทศในยุคนะตาลิน (Stalin) และในบั้นปลายชีวิตทรอต สกีถูกลอบสังหารที่ประเทศเม็กซิโก เป็นการสะท้อนโศกนาฏกรรมทางความคิดที่ต้องการเปลี่ยนแปลง เพื่อไปสู่โลกแห่งอุดมคติแต่กลับไม่ไปถึง การให้อาการของม้าที่ถูกแขวนและไม่สามารถแสดงท่าทาง

ของความแข็งแกร่งที่สามารถเป็นพาหนะและความหวังให้กับผู้คน ที่สะท้อนแนวคิดของการปฏิวัติที่ไม่สามารถไปสู่เป้าหมาย ด้วยเงื่อนไขบางอย่างของความเป็นมนุษย์



ภาพที่ 4.18 The Ballad of Trotsky

หมายเหตุ. จาก <https://publicdelivery.org/maurizio-cattelan-horses/>



ภาพที่ 4.19 Bidibidobidiboo

หมายเหตุ. จาก https://www.perrotin.com/artists/Maurizio_Cattelan/2/bidibidobidiboo/5495

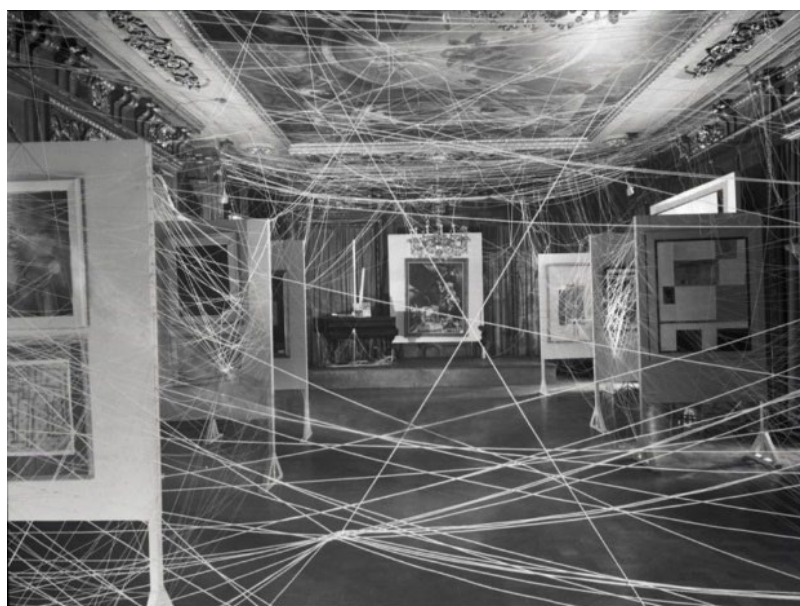
ส่วนผลงานอีกชิ้นที่คาเตรินใช้สัตว์สตัฟฟ์กับผลงานที่ชื่อว่า Bidibidobidiboo แต่ชิ้นนี้ใช้กระรอกเป็นสื่อในผลงานศิลปะการจัดวาง ที่คาเตรินจำลองฉากของความตายแต่แฝงด้วยความขบขันกับท่าทางของกระรอกที่เลียนแบบท่าทางของมนุษย์และป็นที่ตรงอยู่ที่พื้น โดยการสร้างบรรยากาศให้ผู้ชมได้ตีความและจินตนาการจากสิ่งที่เห็นกับการติดตั้งสิ่งของที่อยู่รอบๆ ทั้งโต๊ะ เก้าอี้และอ่างล้างมือ อีกทั้งชื่อผลงานคาเตรินล้อเลียนจากชื่อเพลงประกอบภาพยนตร์ซินเดอเรลล่าของดิสนีย์ ที่สะท้อนเรื่องของความเป็นอุดมคติ ที่มักสวนทางกับโลกแห่งความจริง

การจัดวางแบบเต็มพื้นที่ (Filled – Space Installation) โรเซนทอลยังอธิบายถึงรูปแบบของการเลียนแบบจำลอง (Impersonations) ที่ผลงานศิลปะจำลองสิ่งต่างๆ เพื่อให้ผู้ชมระลึกถึงสิ่งที่ปรากฏอยู่ในพื้นที่อย่างคริสติน ฮิล (Christine Hill) ศิลปินชาวอเมริกันที่ไปทำงานที่เยอรมันกับผลงานที่ชื่อว่า Volks-boutique ในงานนิทรรศการศิลปะ Documenta exhibition ปี ค.ศ. 1997 ที่ฮิลได้จำลองร้านสินค้ามือสองเพื่อจำหน่ายสิ่งของที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งศิลปินได้รู้จักถึงคุณค่าและความหมายทางใจในการเก็บสะสมสิ่งของต่างๆ ไว้เช่น สมุดบันทึก ยางลบ สายวัด เสื้อผ้า กระเป๋า และของเบ็ดเตล็ดต่างๆ โดยการจัดวางให้เป็นเหมือนร้านขายสินค้าและผู้ชมสามารถเข้ามาเลือกซื้อสินค้าที่สนใจกลับไปได้



ภาพที่ 4.20 Volks-boutique

หมายเหตุ. จาก <https://eigen-art.com/en/artists/christine-hill/works/installations/>



ภาพที่ 4.21 Sixteen Mile of String

หมายเหตุ. จาก www.vaultofculture.com/vault/nst/2022/01/18/duchampsixteenmiles

นอกจากการจัดวางแบบเดิมพื้นที่ โรเซนทอลยังจำแนกถึงการจัดวางแบบพื้นที่เฉพาะ (Site – Specific Installation) ที่เป็นการแทรกแซง (Interventions) และเป็นผลพลอยได้ของงานศิลปะที่ปฏิเสธที่จะปฏิบัติตามแนวทางปฏิบัติทั่วไป ซึ่งเป็นศิลปะที่ผู้มาเข้าชมไม่ได้รับการต้อนรับเหมือนเดิม โดยนึกถึงผลงานของดูซอมป์ (Duchamp) ที่ไม่เพียงจะสร้างความสับสนเกี่ยวกับธรรมชาติของพื้นที่

ในบริบท เขายังเล่นเกมพฤติกรรมกับการเคลื่อนที่ทางร่างกายของผู้ชมอีกด้วย (Rosenthal, 2003, p.61) ในผลงานที่มีชื่อว่า Sixteen Mile of String ในปี ค.ศ. 1942 ดูซอมพ์ได้รับการเชื้อเชิญจาก อองเดร เบรอตง (Andre Breton) เพื่อนศิลปินที่จัดนิทรรศการศิลปะแนวเซอร์เรียลลิสม์ที่ชื่อว่า First Papers of Surrealism ที่นิวยอร์ก (New York) ให้มาช่วยออกแบบนิทรรศการและเปิดโอกาสให้เขาได้ทดลองทำอะไรสนุกๆ

ดูซอมพ์ได้ออกแบบเส้นใยให้มีลักษณะเหมือนใยแมงมุมขนาดใหญ่ ที่ไปขัดจังหวะการเข้าถึง ภาพเขียนและพื้นที่ในห้องนิทรรศการ ซึ่งนอกจากการจัดการพื้นที่แล้ว ยังจัดการท่าทางของผู้ชมใน นิทรรศการศิลปะไปด้วย ซึ่งในการแทรกแซงนี้ทำให้เกิดความหมายเฉพาะในบริบทของพื้นที่นั้นๆ สะท้อนเรื่องการปลดปล่อยผู้ชมในการรับรู้งานศิลปะ ดูซอมพ์ปฏิเสธที่จะไปร่วมในพิธีเปิด แต่ก่อนวัน เปิดดูซอมพ์ให้เด็กๆ เข้าไปวิ่งเล่นโดยไม่สนใจผู้ชมที่เข้ามาชม เมื่อมีคนถามเด็กๆ ก็บอกว่า คุณดูซอมพ์ ให้พวกเขามาวิ่งเล่นได้ (Taylor, 2009, p. 46) เป็นการยืนยันแนวคิดของดูซอมพ์ที่นิยมศิลปะว่า เป็น กิจกรรมที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นปัจเจกของมนุษย์ และก้าวข้ามสถานะของความเป็นสัตว์ไปได้ เพราะศิลปะได้เปิดพื้นที่ซึ่งไม่ถูกครอบงำด้วยความสัมพันธ์ของพื้นที่และเวลา ในความหมายที่การ ติดตั้งผลงานศิลปะได้สร้างความจริงชุดใหม่ขึ้นมา เพื่อสะท้อนความจริงบางอย่างในมุมมองของศิลปิน อีกทั้งศิลปะการจัดวางได้เปิดโอกาสให้เกิดการแลกเปลี่ยนระหว่างมุมมองของศิลปิน กับประสบการณ์ ของผู้ชม



ภาพที่ 4.22 Red Slate Circle

หมายเหตุ. จาก <https://www.tate.org.uk/art/artworks/long-red-slate-circle-t11884>

นอกจากรูปแบบของการแทรกแซงในการจัดวางแบบพื้นที่เฉพาะ โรเซนทอลยังจำแนกถึง รูปแบบของการสร้างความสัมพันธ์ (Rapprochements) ในความหมายที่ผลงานไปสร้างความสัมพันธ์ กับสิ่งอื่นๆ รอบๆ พื้นที่ห้องนิทรรศการ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้เข้าถึงผลงานที่ศิลปินได้ติดตั้งเอาไว้ อย่างผลงานของริชาร์ด ลอง (Richard Long) ในผลงานที่มีชื่อว่า Red Slate Circle ในปี ค.ศ. 1988 ซึ่งเป็นหินที่มาจากรัฐเวอร์มอนต์ (Vermont) และนิวยอร์ก (New York) ในประเทศสหรัฐอเมริกา โดย นำมาจัดวางให้พื้นที่เป็นรูปทรงวงกลม ริชาร์ด ลองให้ความหมายกับหินทุกก้อนที่นำมาจัดวาง เพราะ

ถือว่าเป็นตัวแทนของวัสดุธรรมชาติที่มนุษย์รู้จักนำมาใช้งานในยุคแรกๆ ศิลปินได้ติดตั้งผลงานเพื่อให้ความรู้สึกถึงความกลมกลืนในรูปทรงที่เรียบง่าย และการเปิดเผยให้เห็นถึงความเป็นธรรมชาติของหินที่นำมาจัดวาง และยังสะท้อนถึงความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนจากความเป็นธรรมชาติมาอยู่ในห้องนิทรรศการ เท่ากับว่างานศิลปะภูมิทัศน์หรือแลนด์อาร์ตได้กลับเข้ามาอยู่ในหอศิลป์และห้องนิทรรศการได้อย่างกลมกลืน อีกทั้งยังแสดงให้เห็นถึงความเคารพต่อพื้นที่ของภูมิทัศน์และที่มาของหินที่อยู่ในธรรมชาติ

การจำแนกศิลปะการจัดวางของมาร์ค โรเซนทอล (Mark Rosenthal) ช่วยให้เราเข้าใจรูปแบบ และจุดประสงค์ของงานศิลปะการจัดวางได้ชัดเจนขึ้น ทั้ง 2 แบบคือ การจัดวางแบบเติมพื้นที่ (Filled – Space Installation) กับการจัดวางแบบพื้นที่เฉพาะ (Site – Specific Installation) และทั้ง 2 แบบก็มีการติดตั้งเพื่อให้ความตื่นตาและแทรกแซงกับพื้นที่ กับอีกด้านที่จำลองและสร้างความสัมพันธ์ให้กลมกลืนไปกับพื้นที่ ความจริงในงานศิลปะการจัดวาง (Installation art) เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมในการเข้าถึงงานศิลปะโดยการเปิดพื้นที่ของการรับรู้ ในความหมายว่าพื้นที่ความเป็นจริงในความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับศิลปะ จากสิ่งที่เคยถูกปกปิดไว้ ได้ถูกเปิดเผยและเป็นส่วนหนึ่งในผลงานศิลปะที่เป็นทั้งแรงบันดาลใจและแหล่งที่มาของงานศิลปะ รวมถึงความหมายของพื้นที่นั้นๆ ที่ส่งผลต่อการรับรู้ในผลงานศิลปะ

ความจริงกับผู้ชม

ความจริงใหม่ที่เกิดขึ้น กับประสบการณ์ของผู้ชมผ่านการรับรู้จากประสาทสัมผัสในศิลปะการจัดวาง (Installation art) ผู้ชมถูกให้ความหมายมากกว่าผู้ที่รับรู้แต่เป็นผู้ที่สร้างสรรค์และมีส่วนในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ อาจเป็นการมีส่วนร่วมเชิงตอบโต้ (interactive) ศิลปินและผู้ชมที่มีส่วนร่วมในการรับรู้และการแสดงออกในงานมากขึ้น พื้นที่ในงานศิลปะ ตำแหน่งและมุมมองของผู้ชมก็เปลี่ยนแปลงไป จากประสบการณ์ในการรับชมศิลปะในประเภทต่างๆ เหล่านี้บ่งชี้ว่า ปัจจัยในความแตกต่างกันของประวัติศาสตร์ศิลปะจัดวางคือ สิ่งที่ต้องให้ความสนใจไม่ใช่แค่เนื้อหาหรือตัวผลงาน แต่ควรให้ความสำคัญที่ประสบการณ์ของผู้ชม (Bishop, 2005, p. 8) ที่ผู้ชมได้รับประสบการณ์ผ่านการรับรู้ทางประสาทสัมผัสได้อย่างเต็มที่ และมีส่วนในการทำให้งานมีความสมบูรณ์มากขึ้น

เลอันโดร เอิร์ลลิช (Leandro Erlich) ศิลปินชาวอาร์เจนตินา ที่สร้างพื้นที่ให้ผู้ชมได้เข้าไปอยู่ในสระว่ายน้ำโดยที่ตัวไม่เปียกน้ำแม้แต่หยดเดียว ในผลงานที่ชื่อว่า Swimming Pool ในปี ค.ศ. 2001 ที่ศิลปินติดตั้งสระว่ายน้ำขนาดเท่าจริง โดยมีอุปกรณ์ต่างๆ เช่น ระเบียงและบันไดสระว่ายน้ำเพื่อให้ดูสมจริง ผู้ชมที่ได้เห็นในครั้งแรกและไม่ทันสังเกตถึงความผิดปกติจากความเคยชินในการรับรู้ภาพของสระว่ายน้ำ แต่เมื่อผู้เข้าชมเดินเข้าไปในห้องแกลลอรีจากชั้นใต้ดิน ทำให้ผู้ชมรับรู้ได้ว่าสระว่ายน้ำไม่มีอยู่ เพียงแต่โครงสร้างที่ติดตั้งไว้ทำให้เกิดภาพลวงทางสายตาโดยศิลปินนำแผ่นอะคริลิกขนาด

ใหญ่ที่ต่อเนื่องกันจะชิงข้ามสระและแขวนให้น้ำลอยอยู่ ทำให้เกิดภาพลวงตาของสระว่ายนํ้าที่ดูเหมือนจะเป็นสระว่ายนํ้าปกติ ซึ่งทั้งทำให้รู้สึกสับสนและขำขันโดยเฉพาะเมื่อเห็นผู้ชมเดินอยู่ในสระและเห็นผู้ชมที่อยู่ด้านบนสระจากมุมมองที่อยู่ภายในสระน้ำ ศิลปินเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมรับรู้ทั้งด้านบนสระว่ายนํ้าและห้องใต้ดินของแกลลอรีที่สามารถเข้าไปในสระว่ายนํ้าได้ ผู้ชมที่ได้เข้าไปในพื้นที่การติดตั้งเพื่อการรับรู้ถึงสภาพแวดล้อมที่ศิลปินต้องการนำเสนอทำให้เกิดความรู้สึกสับสน กับความจริงที่เห็นและไม่เป็นไปอย่างที่ผู้ชมเคยรับรู้มาก่อน

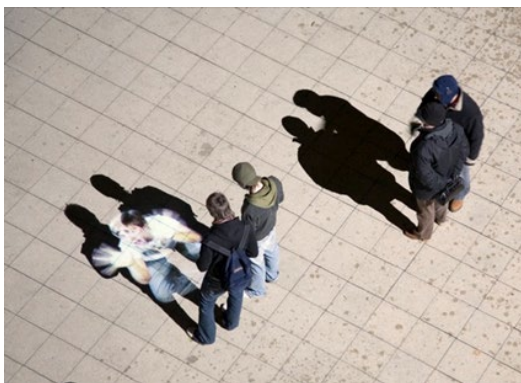


ภาพที่ 4.23 Swimming Pool มองจากด้านบน



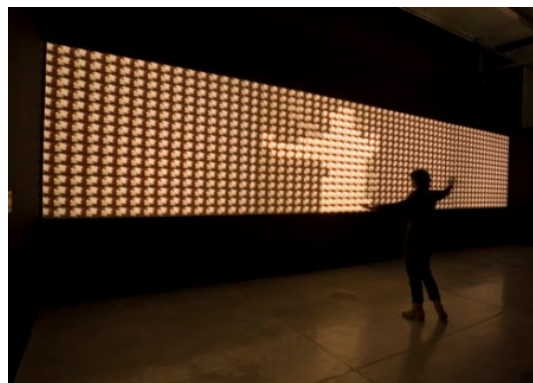
ภาพที่ 4.24 ภายใน Swimming Pool

หมายเหตุ. จาก www.ignant.com/2016/01/07/an-illusory-swimming-pool-by-leandro-erlich/



ภาพที่ 4.25 Under Scan

หมายเหตุ. จาก lozano-hemmer.com/under_scan.php



ภาพที่ 4.26 Make Out, Shadow Box 8

หมายเหตุ. จาก lozano-hemmer.com/showimage.php?img=buenos_aires_2012&proj=1&type=artwork&id=4

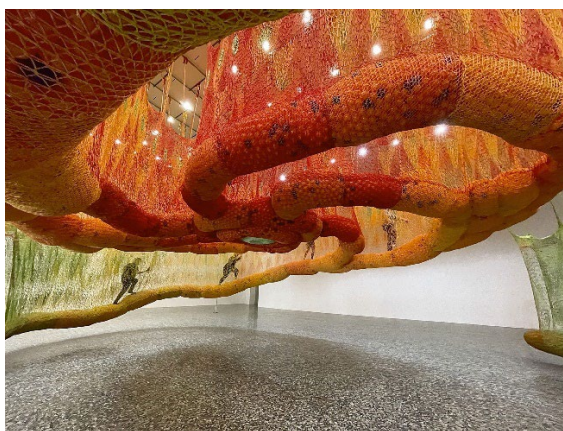
ศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive art) ที่ให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์กับงานศิลปะ อย่างผลงานของ ราฟาเอล โลซานโน - เฮมเมอร์ (Rafael Lozano - Hemmer) ศิลปินชาวเม็กซิกันเป็น

ศิลปินอิเล็กทรอนิกส์ อาร์ต (Electronic artist) ที่ทำงานประเพณีศิลปะปฏิสัมพันธ์ อย่างโปรเจกต์ต่อเนื่องที่ทำตั้งแต่ปี ค.ศ. 2005 ในหลายๆ เมืองในยุโรป Under Scan ที่ใช้ระบบการติดตามของคอมพิวเตอร์และการฉายภาพเคลื่อนไหวในเงา Under Scan คือ งานศิลปะแบบสื่อสารสองทาง (interactive artwork) โดยศิลปินชื่อ ราฟาเอล โลซานโน – เฮมเมอร์ (Rafael Lozano – Hemmer) หลักการคือ เมื่อผู้คนเดินมาถึงลานสาธารณะที่มีแสงไฟส่องสว่างยามค่ำคืน ภาพบุคคลยามวิกาล (night figure) จะปรากฏขึ้นท่าบบนเงาของผู้สัญจรและแสดงกิริยาโต้ตอบเงาเคลื่อนไหวของผู้สัญจรนั้น ทั้งแสดงท่าทางอย่างชัดเจนว่าต้องการให้ผู้สัญจรมีปฏิกิริยาตอบกลับ แต่จริงๆ แล้ว ภาพเงาคนที่ผู้ผ่านทางได้เห็นนั้นเป็นเพียงภาพจากคลิปวิดีโอ (video clip) เท่านั้นเอง (Chris Woodford and Jon Woodcock, 2555, น. 74 – 75) ซึ่งผลงานได้รับการตอบรับจากผู้คนที่สนใจเดินผ่านไปมาตามท้องถนนและเป็นงานศิลปะปฏิสัมพันธ์ที่ไม่ต้องอยู่ในหอศิลป์ อีกทั้งผู้คนได้สนุกและเรียนรู้ไปกับศิลปะที่สามารถพบเห็นได้ตามที่สาธารณะ ผลงานอีกชิ้นของแฮมเมอร์ชื่อ Make Out, Shadow Box 8 โดยเขาใช้การจับภาพและสร้างขึ้นใหม่ โดยให้มีการปฏิสัมพันธ์กับท่าทางการเคลื่อนไหวของผู้ชมที่อยู่ตรงหน้างานผลงานศิลปะ

ความสนใจในผลงานของแฮมเมอร์คือ การให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมและมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงในตัวผลงาน โดยให้ผู้ชมได้สนุกกับผลงานที่เกิดปฏิกิริยาตอบสนองกับท่าทางของผู้ชม มีการใช้การบันทึกภาพเพื่อสื่อความหมายทับซ้อนไปอีกชั้นหนึ่ง เพื่อให้ผลงานสามารถนำเสนอมุมมองของศิลปินและให้ผู้ชมได้มีอิสระในการแสดงออกทางท่าทาง เกิดการตอบโต้กับภาพเคลื่อนไหว ส่วนในด้านของเทคนิคที่ศิลปินนำมาใช้ทั้งระบบคอมพิวเตอร์และภาพวิดีโอ เป็นการผสมผสานเทคนิคกับระบบเซนเซอร์ (sensor) ได้อย่างลงตัว อีกทั้งศิลปินยังทำให้ผู้ชมได้รับมุมมองใหม่ๆ จากประสบการณ์ที่คุ้นเคยด้วยระบบการทำงานของภาพเคลื่อนไหวกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ อีกทั้งยังขยายขอบเขตของการนำเสนอผลงานศิลปะให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ และไม่ติดตั้งอยู่แค่เพียงในหอศิลป์เท่านั้น



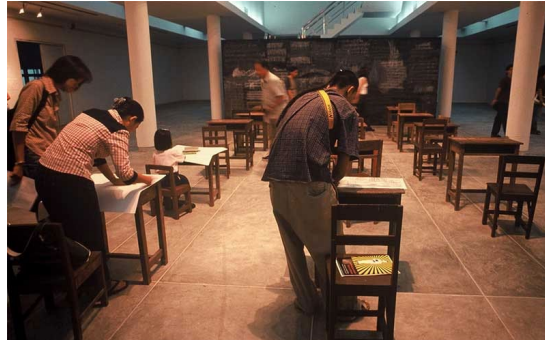
ภาพที่ 4.27 Sun Force Ocean Life



ภาพที่ 4.28 Sun Force Ocean Life

หมายเหตุ. จาก www.thisiscolossal.com/2021/06/ernesto-neto-sun-force-ocean-life/

การติดตั้งที่เชื่อมความหมายของรูปทรงและวัสดุในงานศิลปะของเอร์เนสโต เนโต้ (Ernesto Neto) ศิลปินชาวบราซิลที่นำเสนอรูปทรงของสิ่งมีชีวิต โดยใช้วัสดุที่โปร่งแสงยืดหดได้ โคมพรม และ วัสดุจากธรรมชาติ รวมถึงมีการใช้เครื่องเทศเพื่อให้ผู้ชมสามารถสัมผัสผลงานและได้กลิ่นไปพร้อมๆ กัน เนโต้ติดตั้งผลงานที่มีชื่อว่า Sun Force Ocean Life ในปี ค.ศ. 2021 ที่พิพิธภัณฑ์ในเมืองฮิวสตัน (Houston) รัฐเท็กซัส ประเทศสหรัฐอเมริกา มีลักษณะเป็นเขาวงกตโคมพรมขนาดใหญ่มีความยาว 79 ฟุต โดยติดตั้งให้มีลักษณะกันหอยและให้ผู้ชมสามารถเดินเข้าไปได้ ส่วนบริเวณทางเดินได้บรรจุ ลูกบอลพลาสติกขนาดเล็ก เวลาผู้ชมเดินจะรู้สึกนุ่มนวล โคลงเคลง ลักษณะเหมือนท่าทางการเดินระบำ และการทรงตัวทำให้ร่างกายเกิดสมาธิ ซึ่งแนวคิดในการติดตั้งผลงานของเนโต้ในชิ้นนี้เพื่อแสดงความรู้สึกให้กับดวงอาทิตย์ อีกทั้งการติดตั้งผลงานของศิลปินยังเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้มีประสบการณ์ในการแสดงความขอบคุณต่อดวงอาทิตย์ที่ให้พลังงาน และพลังอำนาจแก่เราในการมีชีวิตต่อไป



ภาพที่ 4.29 ห้องเรียนประวัติศาสตร์ (ถนนราชดำเนิน) ภาพที่ 4.30 ผู้ชมได้ทำภาพพิมพ์เป็นที่ระลึก
หมายเหตุ. จาก www.rama9art.org/sutee/visual.html

ศิลปะการจัดวางที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้เข้ามามีส่วนร่วมในผลงานของสุธี คุณาวิชยานนท์ ในชื่อว่า ห้องเรียนประวัติศาสตร์ (ถนนราชดำเนิน) สร้างขึ้นเพื่อเข้าร่วมการแสดงผลงานศิลปกรรม กลางแจ้ง ประชาธิปไตยในงานเนื่องในโอกาสการฉลอง 100 ปี นายปรีดี พนมยงค์ จัดขึ้นบนถนน ราชดำเนินกลาง ในปี พ.ศ. 2543 ที่เป็นการเปิดเผยความจริงผ่านการตั้งคำถามกับประวัติศาสตร์ กระแสหลัก การติดตั้งผลงานประกอบด้วย โต๊ะนักเรียนทำด้วยไม้จำนวน 14 ตัว ได้รับการแกะสลัก เป็นภาพและคำต่างๆ เกี่ยวกับประวัติศาสตร์การเมืองและประชาธิปไตยในไทย ตั้งแต่ความเคลื่อนไหว ของ กลุ่ม ร.ศ.103 สมัยรัชกาลที่ 5, นายเทียนวรรณ, การเปลี่ยนแปลงในวันที่ 24 มิถุนายน 2475, การเมืองยุคเชื้อผู้นำชาติพันธุ์, การชุมนุมประท้วงทางการเมือง 14 ตุลาและ 6 ตุลา มาจนถึงพฤษภา ทมิฬ 2535 เป็นต้น

ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมในผลงานด้วยการใช้กระดาษวางทาบบนหน้าโต๊ะ แล้วใช้ดินสอฝน ระบายลงบนกระดาษจะได้ภาพพิมพ์แบบง่ายๆ ที่สามารถนำภาพพิมพ์บันทึกประวัติศาสตร์นั้นกลับไป เป็นที่ระลึก ศิลปินต้องการให้การฝนระบายภาพพิมพ์เป็นการบันทึกตำราประวัติศาสตร์ด้วยตนเอง ซึ่ง

แต่ละคนก็จะมีบุคคลิกลักษณะการฝนระบายให้ได้ภาพที่แตกต่างกันออกไป ทั้งท่าทีการระบาย การเลือกใช้สีสัน การผสมผสานสีหรือการจัดองค์ประกอบของภาพใหม่ ซึ่งผู้ชมได้นำความจริงใหม่กลับบ้าน และอาจจุดเริ่มต้นในการหาคำตอบที่แตกต่างไปจากคำตอบในประวัติศาสตร์กระแสหลักที่อยู่แต่ในตำราเรียน และปลูกฝังผ่านการศึกษาภาคบังคับในสังคมไทยที่มีมาหลายทศวรรษ

ความจริงกับผู้ชมที่ได้รับประสบการณ์ทางสุนทรีย์ จากการเปลี่ยนท่าทางการรับรู้ในผลงานศิลปะโดยการเข้าไปอยู่ในพื้นที่ผลงานและรับรู้ผลงานได้อย่างเต็มที่ การเป็นส่วนหนึ่งในผลงานศิลปะทั้งทางกายภาพและแนวคิด สิ่งที่อยู่เบื้องหลังผลงานทั้งแรงบันดาลใจของศิลปิน ข้อมูลในการสร้างสรรค์กระบวนการที่ยังไม่สมบูรณ์ ทั้งหมดได้ถูกเปิดเผยออกมาในงานศิลปะการจัดวาง อีกทั้งการเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้เข้าถึงผลงานได้อย่างเท่าเทียมในแง่ของพื้นที่และการเข้าถึงความจริง รวมถึงการทำให้ศิลปะที่เคยเป็นสิ่งสูงส่งที่ไม่สามารถสัมผัสได้ กลายเป็นมีส่วนร่วมและทำให้ผู้ชมอยู่ในกระบวนการสร้างสรรค์ รวมถึงทำให้แนวคิดของศิลปินมีความสมบูรณ์มากขึ้น

ความจริงกับประสบการณ์ใหม่ในงาน Immersive installation art

ประสบการณ์ของผู้ชมในการรับรู้ผลงาน Immersive installation art ที่ต้องอาศัยร่างกายของผู้ชมเข้าไปรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส ทั้งตำแหน่งและระยะของผู้ชมที่เข้าไปใกล้ผลงานมากกว่าที่เคยเป็น การเข้าถึงความจริงที่ถูกเปิดเผยผ่านประสบการณ์ใหม่ที่ได้รับจากการรับรู้ ท่าทางของผู้ชมในการรับรู้และสภาพแวดล้อมของผลงานศิลปะที่เปลี่ยนไป โดยผู้ชมสามารถรับรู้ผลงานได้มากขึ้นทั้งในด้านกายภาพและทางความคิด รวมถึงผลงานศิลปะได้เปิดเผยความจริงโดยให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ทางสุนทรีย์จากการเข้าไปอยู่ในพื้นที่และเวลาที่เป็นส่วนหนึ่งของความจริงนั้น

ศิลปะสื่อสมัยใหม่ที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงาน ไม่ว่าจะเป็นการใช้โปรแกรมพิเศษที่ช่วยให้การแสดงผลเกิดความน่าสนใจอย่างของมิเกล เชอวาลิเยร์ (Miguel Chevalier) ศิลปินดิจิทัลชาวฝรั่งเศส ที่นำเทคโนโลยีมาสร้างสรรค์งานศิลปะเพื่อเชื่อมโลกจริงที่ผู้ชมสามารถรับรู้ได้ กับโลกเสมือนแบบดิจิทัลได้อย่างน่าตื่นเต้นโดยการให้ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมและตอบโต้ผลงาน อีกทั้งยังมีการทำงานร่วมกับศิลปินแขนงอื่นๆ เช่น นักออกแบบเสียง โปรแกรมเมอร์ และสถาปนิก โดยเฉพาะงานในลักษณะ immersive และ interactive ที่ผู้ชมเข้าไปอยู่ในพื้นที่และเวลาที่สามารถตอบโต้ผลงานได้อย่างสนุกสนาน

เชอวาลิเยร์มีผลงานแสดงตามเมืองต่างๆ มากมาย และมีแนวคิดที่ต้องการนำเสนอผลงานให้อยู่บนพื้นที่สาธารณะ และผู้ชมสามารถเข้าถึงได้ ในปี ค.ศ. 2023 ได้รับเชิญไปแสดงที่ Stockholm City Museum ประเทศสวีเดน ในเทศกาล Nobel Week Lights Stockholm เป็นเทศกาลแสงประจำปีที่จัดขึ้นโดยพิพิธภัณฑ์รางวัลโนเบล ซึ่งจัดขึ้นในช่วงสัปดาห์โนเบลในเดือนธันวาคม เทศกาลนี้เป็นประสบการณ์ทางวัฒนธรรมที่เปิดให้เข้าชมฟรี และเข้าถึงได้สำหรับทุกคนในช่วงเวลาที่มีที่ที่สุด

ของปี เชอวาลิเยร์นำเสนอให้ผู้ชมได้มีโอกาสมองเห็นเมืองสตอกโฮล์ม และสภาพแวดล้อมในเมืองด้วยมุมมองใหม่ ในผลงานที่ชื่อว่า Magic Carpets คือพรหมแสงที่เต็มไปด้วยประสบการณ์และการมีส่วนร่วม ซึ่งประกอบด้วยจักรวาลกราฟิกต่างๆ ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากสาขาที่ได้รับรางวัลโนเบล (เช่น สัญลักษณ์แห่งสันติภาพ, สัญลักษณ์ของธาตุเคมี ฯลฯ) สัญลักษณ์ที่ฉายลงบนพื้นและสร้างสรรค์องค์ประกอบที่ชวนให้ผู้ชมเข้ามาตอบโต้กับรูปทรงที่เปลี่ยนแปลงไป

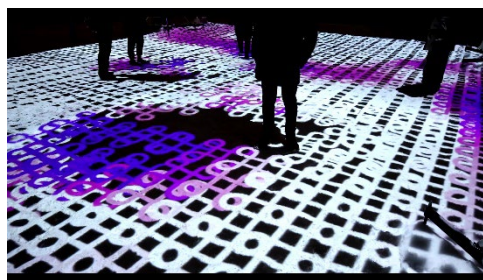


ภาพที่ 4.31 Magic Carpets

หมายเหตุ. จาก <https://www.miguel-chevalier.com/work/magic-carpets-stockholm>



ภาพที่ 4.32 Magic Carpets

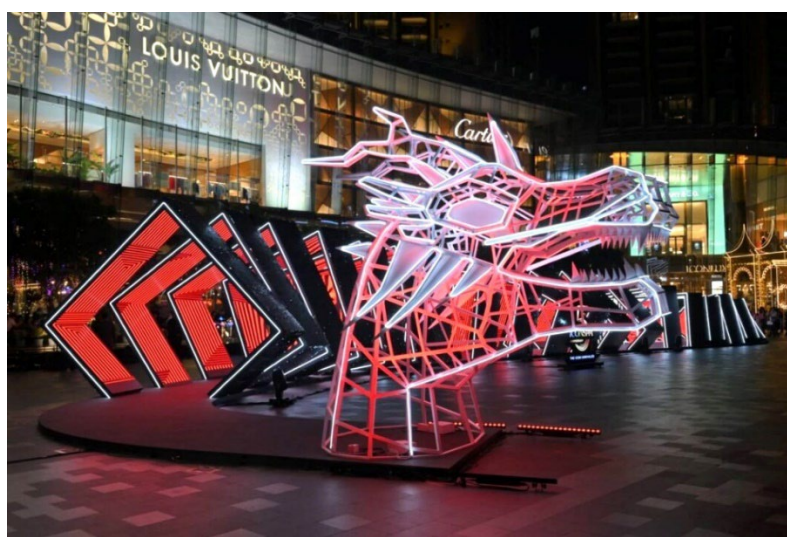


ภาพที่ 4.33 Magic Carpets

หมายเหตุ. จาก <https://www.miguel-chevalier.com/work/magic-carpets-stockholm>

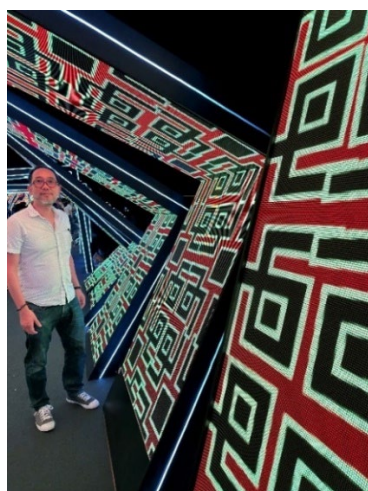
ความจริงจากประสบการณ์ใหม่ของผู้ชมที่โต้ตอบกับพื้นที่ผลงาน ศิลปินใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างพื้นที่นอกเหนือจากในอุปกรณ์ที่เราใช้อยู่ทุกวัน โดยเชื่อมโยงโลกจริงกับโลกเสมือนจริงด้วยประสบการณ์ในการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส การเคลื่อนไหวของผู้ชมจะขยายการบิดเบือนของฉากเสมือนจริงใต้เท้าของพวกเขาและสร้างประสบการณ์ทางอารมณ์ที่ไม่เคยมีมาก่อน อีกทั้งยังพาผู้ชม

ไปสู่พื้นที่ของจินตนาการและเชื่อมพื้นที่สาธารณะด้วยผลงานศิลปะ เนื่องจากคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีมีมือถือได้ส่งผลกระทบอย่างลึกซึ้งต่อชีวิตทางสังคมของพวกเรา รวมถึงวิธีที่ใช้จัดการชีวิตในความสัมพันธ์กับผู้อื่นและความเป็นจริงที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา ในชีวิตของเราเส้นแบ่งระหว่างพื้นที่สาธารณะและพื้นที่ส่วนตัวกำลังถูกกำหนดนิยามใหม่อย่างไม่อาจย้อนกลับได้ (Quaranta, 2013, p.213) ซึ่งสิ่งที่เชื่อมพื้นที่ทั้งสองเข้าด้วยกันได้อย่างสร้างสรรค์ก็คือ ศิลปะที่ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมในเชิงตอบโต้ และเปิดเผยความจริงใหม่ให้กับประสบการณ์การรับรู้ของผู้ชม รวมถึงการเข้าถึงพื้นที่ทางศิลปะได้อย่างเท่าเทียมกัน



ภาพที่ 4.34 The Magic Dragon 2024

หมายเหตุ. จาก www.khaosodenglish.com/sponsored/2024/01/15/iconsiam-presents-the-first-digital-art-sculpture-the-magic-dragon-2024-by-miguel-chevalier/



ภาพที่ 4.35 ผู้เขียนกับผลงานของเชอวาลิเยร์

หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน



ภาพที่ 4.36 ผู้ชมเข้าไปอยู่ในผลงาน

หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน

เชอวาลีเยร์ยังได้สร้างสรรค์ผลงานที่นำมาแสดงในประเทศไทยกับงาน Immersive Digital Art Sculpture ที่ Icon Siam ในชื่อผลงาน The Magic Dragon 2024 by Miguel Chevalier Software Cyrille Henry & Antoine Villeret เป็นศิลปะดิจิทัลบนประติมากรรมมังกร LED ขนาดใหญ่ โดยการสร้างลวดลายอินเตอร์แอคทีฟในตัวของสัตว์ในจินตนาการของจีนอย่าง มังกร และเป็นสัญลักษณ์แห่งการเริ่มต้นศักราชใหม่ มีความยาว 55 เมตร โดยเปิดให้ทุกคนมาสัมผัสประสบการณ์ มังกรดิจิทัลขนาดใหญ่ในช่วงเทศกาลเฉลิมฉลองขึ้นปีใหม่ ตั้งแต่วันที่ 12 – 31 มกราคม 2567 บริเวณ ริเวอร์ พาร์ค ชั้น G ไอคอนสยาม

โครงสร้างในส่วนลำตัวของมังกรที่มีลักษณะเป็นลูกคลื่น ประกอบด้วยกระดูกสันหลังทรงสี่เหลี่ยม 38 ชิ้น โดยแต่ละส่วนหมุนวนรอบแกนเล็กน้อย ทำให้ตัวมังกรมีเส้นโค้งคดเคี้ยวและทำให้เกิดพื้นที่ในตัวมังกรให้ผู้ชมสามารถเข้าไปอยู่ในตัวมังกร เพื่อสำรวจลวดลายกราฟิกที่อยู่ภายใน เป็นภาพที่สะท้อนในแบบที่มองจากกล้องคาไลโดสโคป (Kaleidoscope) ค่อยๆ เปลี่ยนไปตามจังหวะ ศิลปินได้นำเสนอความเป็นดิจิทัลที่สร้างความสัมพันธ์กับโลกในจินตนาการกับคติความเชื่อของชาวจีน ที่ให้ความหมายกับสัตว์ในจินตนาการที่สะท้อนความเป็นมงคลในชีวิตของชาวจีน ที่สามารถมาเชื่อมกับเทคโนโลยีดิจิทัลทำให้ผู้ชมได้ประสบการณ์ และความหมายใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม



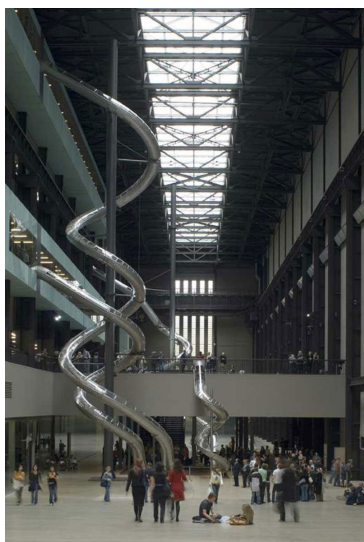
ภาพที่ 4.37 Rain Room

หมายเหตุ. จาก www.random-international.com/rain-room-2012

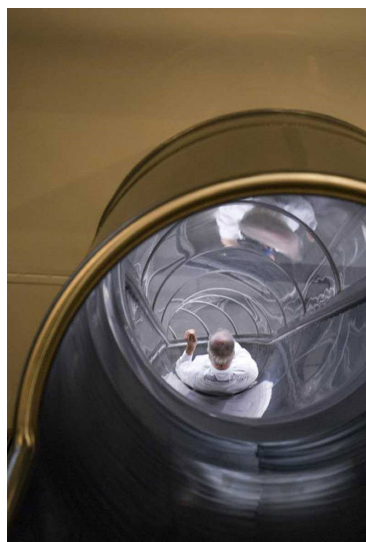
ประสบการณ์ใหม่ของผู้ชมในการเข้าถึงความจริง โดยใช้เทคโนโลยีในการสร้างภาพจากการหักเหของแสงและการประมวลผลภาพให้เป็นสามมิติ ทำให้เกิดภาพคล้ายฝนตกอย่างผลงานที่ชื่อว่า Rain Room ในปี ค.ศ. 2012 ของกลุ่มศิลปิน Random International ที่นำเทคโนโลยีมาช่วยในการสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยเฉพาะงานศิลปะที่ให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วม (interactive art) และได้รับประสบการณ์ใหม่จากภาพจำลองที่ขยายขอบเขตของสิ่งแวดล้อม ปรากฏการณ์ที่ทำให้เกิดฝนตกเพื่อ

สำรวจความสัมพันธ์ของมนุษย์กับธรรมชาติที่ถูกนำเสนอผ่านเทคโนโลยี ปฏิริยาจากการเผชิญหน้ากับฝนตกและปกป้องฝนที่ตกลงมา รวมถึงบรรยากาศที่ทำให้รู้สึกถึงฝนตกทั้งเสียงและกลิ่น แต่ตัวกลับไม่เปียกฝน อีกทั้งผู้ชมยังได้เดินสำรวจพื้นที่และค้นหาความจริงจากประสบการณ์ใหม่ที่เกิดขึ้น

ความจริงในงานศิลปะที่เกิดจากประสบการณ์ของผู้ชมโดยตรงอย่าง ผลงานของคาร์สเทน ฮอลเลอร์ (Carsten Höller) ศิลปินชาวเยอรมัน กับผลงานที่ชื่อว่า Test Site ในปี ค.ศ. 2006 ฮอลเลอร์ติดตั้งสไลเดอร์ที่ประกอบด้วยเหล็กและไฟเบอร์กลาสขนาดใหญ่สูง 5 ชั้น ที่ Tate Modern เพื่อให้ผู้เข้าชมได้รับรู้ประสบการณ์ในการไถลลงมาสู่ชั้นล่างด้วยตัวเอง ในมุมมองของศิลปิน สไลด์ (slides) เป็นประติมากรรมที่น่าประทับใจในตัวของมันเองและผู้ชมไม่จำเป็นต้องไถลลงไปเพื่อชื่นชมผลงานนี้ อย่างไรก็ตาม สิ่งที่ฮอลเลอร์สนใจคือทั้งการแสดงภาพที่ตื่นตาตื่นใจจากการดูผู้คนไถลลงมา และประสบการณ์ของผู้ที่ไถลได้รับโดยตรง สภาวะที่เต็มไปด้วยความสุขและความวิตกกังวลจะเกิดขึ้นในเวลาเดียวกันที่คุณเข้าไปในผลงาน



ภาพที่ 4.38 Test Site



ภาพที่ 4.39 Test Site

หมายเหตุ. จาก www.tate.org.uk/research/tate-papers/15/art-of-interaction-a-theoretical-examination-of-carsten-holler-test-site

ศิลปินได้ติดตั้งสไลด์ขนาดใหญ่ในห้อง Turbine Hall ของ Tate Modern ในเมืองลอนดอน ผู้เยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์มีโอกาสที่จะไถลลงมาจากสไลด์ และสัมผัสประสบการณ์ของการปล่อยวางและการสูญเสียการควบคุม ด้วยสไลด์ที่ยาวที่สุดมีความยาว 55.5 เมตร และตกลงมาจากชั้นที่ 5 ของอาคารมาถึงพื้นห้อง Turbine Hall ที่ความสูง 26.5 เมตร ส่วนโค้งบนของสไลด์จะใส่โปร่งเพื่อให้ผู้ที่กำลังไถลสามารถมองเห็นได้จากผู้ชม และเงาของผู้ไถลจะถูกฉายลงบนผนังตรงข้ามเพื่อบันทึกความเร็วที่ผู้เข้าชมไถลลงไปในช่วงขณะหนึ่ง แต่เมื่อสังเกตใกล้ๆ ฮอลเลอร์กำลังสร้างการเปลี่ยนแปลง

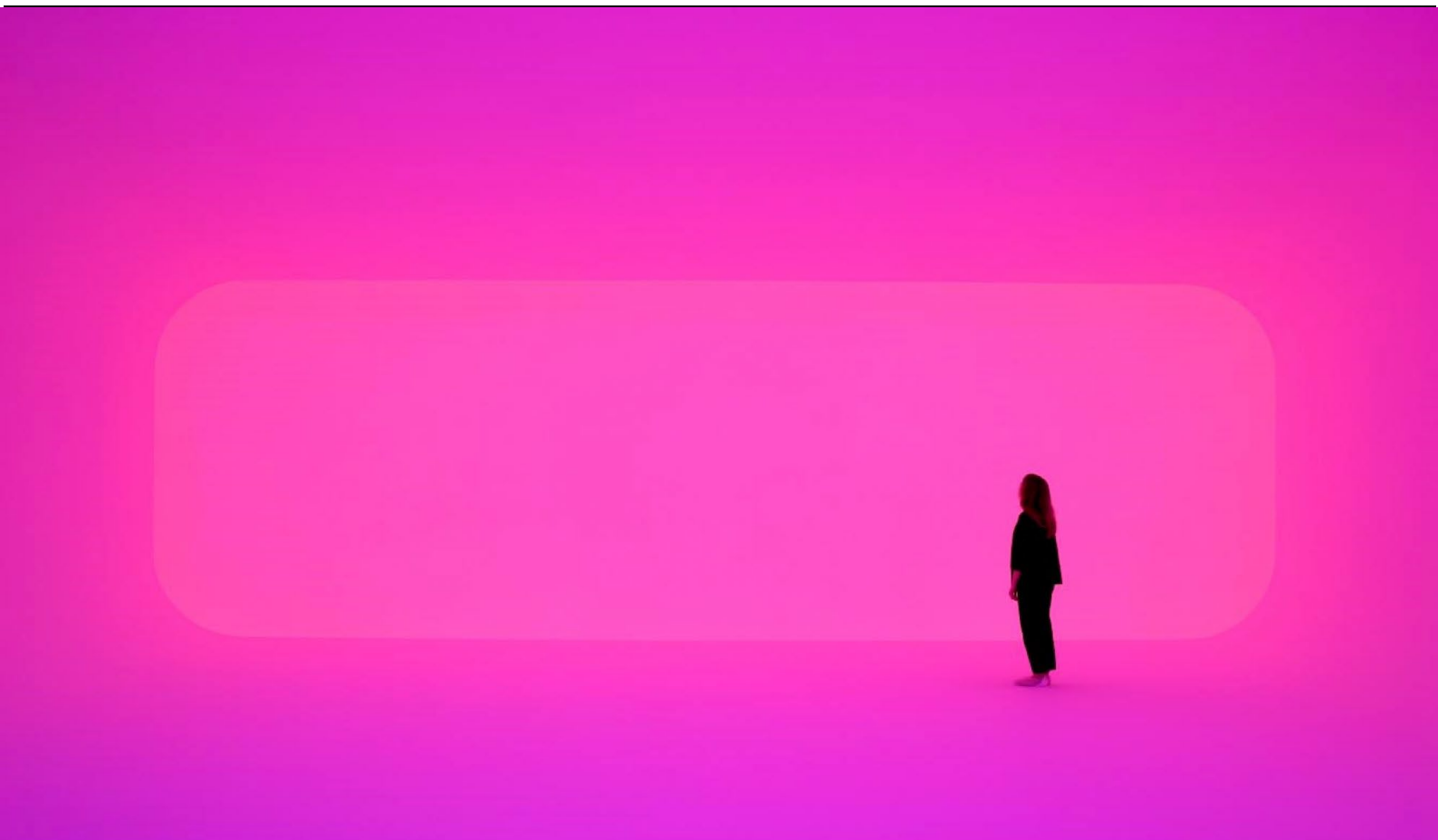
ในพฤติกรรมของมนุษย์ในพื้นที่แกลลอรี และขอให้ผู้ชมพิจารณาผลกระทบของการแทรกแซงที่สนุกสนานเหล่านี้ที่มีต่อชีวิตประจำวันของเรา (Stubbs, 2020)

การทำให้สิ่งแวดล้อมไปการขยายวิสัยทัศน์ของผู้ชม และการตั้งข้อนิทรรศการที่ต้องการให้เป็นพื้นที่ของการทดสอบการรับรู้ผ่านประสบการณ์ของผู้ชมในแบบปัจเจก การนำเสนอกรอบคิดที่โดยปกติสไลด์จะใช้ในกิจกรรมการเล่น แต่ศิลปินท้าทายการรับรู้ของผู้ชมต่อพื้นที่ศิลปะโดยเปลี่ยนแกลเลอรีจากพื้นที่สำหรับการรับชมไปสู่พื้นที่สำหรับการกระทำ โดยให้ผู้ชมมีทางเลือกไม่เพียงแค่ออกจากพื้นที่หนึ่งไปยังอีกพื้นที่หนึ่งแต่ยังทำการตัดสินใจอย่างมีสติ และจากการให้สัมภาษณ์กับ Tate ที่ศิลปินอธิบายว่า "สถานะของจิตใจเมื่อคุณเข้าสู่การโถกลงมา ความสุข ความบ้าคลั่ง และ 'ความตื่นตระหนกที่หรรษา' ไม่สามารถหายไปโดยไม่มีร่องรอยหลังจากนั้น" สิ่งที่ยอลเลอร์กล่าวที่นี้คือคุณสมบัติของสไลด์สามารถสร้างความรู้สึกของ "การแสดงภายใน" ที่เปลี่ยนแปลงการรับรู้ของเราต่อสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวเราและมีศักยภาพในการฟื้นฟูการเข้าใจโลกภายนอกของเรา (Stubbs, 2020) ในความหมายที่ประสบการณ์ทางสุนทรีย์จะไปเปลี่ยนการรับรู้แบบใหม่ของผู้ชม ซึ่งส่งผลต่อมโนทัศน์และการมองโลกที่เปลี่ยนไปของผู้ชม

ความจริง (reality) ในความหมายทางปรัชญา ที่มีการเปลี่ยนแปลงตั้งแต่ยุคเพลโตจนถึงหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) ยุคศตวรรษที่ 20 ที่แนวคิดเรื่องภาษาไม่ได้เข้าถึงความจริงใดๆ ภาษาเป็นสิ่งที่เกิดจากการมีความเข้าใจร่วมกันในกฎเกณฑ์ใดกฎเกณฑ์หนึ่ง แนวคิดแบบหลังสมัยใหม่ที่มีความสัมพันธ์กับงานศิลปะร่วมสมัย ที่ซึ่งส่งผลต่อการแสดงออกในงานศิลปะการจัดวาง (Installation art) และความจริงได้เปิดพื้นที่ให้งานศิลปะการจัดวาง ได้สร้างความตื่นตาให้กับผู้ชมในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 จนเข้าสู่ยุคหลังสหัฐวรรษปี 2000 ที่การแสดงออกได้พัฒนามาสู่รูปแบบผลงาน Immersive installation art มีการให้ความหมายกับผู้ชมในเรื่องประสบการณ์ทางสุนทรีย์ ผู้ชมถูกเปลี่ยนท่าทางในการรับรู้และสภาพแวดล้อมของผลงานศิลปะ โดยผู้ชมสามารถรับรู้ผลงานได้มากขึ้นทั้งในด้านกายภาพและทางความคิด อีกทั้งผลงานศิลปะได้เปิดเผยความจริงโดยให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ทางสุนทรีย์จากการเข้าไปอยู่ในพื้นที่และเวลาที่เป็นส่วนหนึ่งของความจริงนั้น รวมถึงการเข้าถึงความจริงผ่านการรับรู้ทางประสาทสัมผัสของผู้ชมที่มีความเป็นปัจเจก

บทที่ 5

บทวิเคราะห์ศิลปะว่าด้วยพื้นที่ เวลา และความจริง



Breathing light by James Turrell

บทนี้เป็นบทวิเคราะห์ศิลปะว่าด้วยพื้นที่ เวลา และความจริง จากแนวคิดทางปรัชญากับงาน Immersive installation art ในมุมมองของผู้เขียน เพื่อนำมาอธิบายและทำความเข้าใจการเปลี่ยนแปลงในโลกศิลปะร่วมสมัย ซึ่งผู้เขียนวิเคราะห์ตามหัวข้อที่ได้จำแนกไว้ทั้งเรื่องพื้นที่ เวลา และความจริง โดยบทวิเคราะห์ผลงานศิลปะของศิลปินอย่างเจมส์ เทอร์เรลล์ (James Turrell) เรียวจิ อิเคดะ (Ryoji Ikeda) และโอลาเฟอร์ เอเลียสสัน (Olafur Eliasson) ที่ทั้งแนวคิดและรูปแบบของผลงานเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้รับรู้ผ่านร่างกายและประสาทสัมผัสอย่างเต็มตัว โดยให้ผู้ชมมีส่วนร่วมและตอบโต้กับผลงานด้วยประสบการณ์ของผู้ชมเอง ส่วนผลงานสร้างสรรค์ของผู้เขียนที่นำมาวิเคราะห์ทั้งสามชิ้นได้แก่ Invisible Shadow, Continued Horizon และ Abstraction and Temporal Domain โดยนำมาวิเคราะห์และอธิบายเพื่อสะท้อนมุมมองของผู้เขียน ทั้งในแง่ของพื้นที่ เวลา และความจริง รวมถึงการรับรู้ของผู้ชมที่ได้ขยายขอบเขตของประสบการณ์ทางสุนทรียะในแบบปัจเจก อีกทั้งผู้ชมที่ได้ถูกเปลี่ยนท่าทางในการรับรู้และสภาพแวดล้อมของผลงานศิลปะ โดยผู้ชมสามารถรับรู้ผลงานได้มากขึ้นทั้งในด้านกายภาพและทางความคิด รวมถึงผลงานศิลปะได้เปิดเผยความจริงโดยให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ทางสุนทรียะ จากการเข้าไปอยู่ในพื้นที่และเวลาที่เป็นส่วนหนึ่งของความจริงนั้น

การวิเคราะห์ผลงาน Immersive installation art

จากแนวคิดเรื่องพื้นที่ (site) เวลา (time) และความจริง (reality) ผู้เขียนสรุปหัวข้อมุมมองทางปรัชญากับงาน Immersive installation art ตามตารางที่ 5.1 ได้ดังนี้

มุมมองทางปรัชญากับงาน Immersive Installation Art			
หัวข้อ	พื้นที่	เวลา	ความจริง
มุมมองทางปรัชญา	พื้นที่กับสภาพแวดล้อม	ระยะเวลากับความทรงจำ	ความจริงกับประสบการณ์ใหม่
มุมมองผู้เขียน	พื้นที่กับการรับรู้ผ่านร่างกาย	ความทรงจำกับการตีความแบบอัตวิสัย	ความจริงใหม่ทั้งเรื่องความหมายและการเข้าถึง

ตารางที่ 5.1 ตารางแสดงมุมมองทางปรัชญากับงาน Immersive installation art

หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน

มุมมองทางปรัชญากับงาน Immersive installation art ศิลปะที่วาดด้วยพื้นที่ เวลา และความจริง จากแนวคิดในงานแลนด์อาร์ตเรื่องการขยายขอบเขตเรื่องพื้นที่ในงานศิลปะ ที่ให้ความสำคัญกับเรื่องพื้นที่กับสภาพแวดล้อมในงานศิลปะที่ส่งผลต่อการรับรู้ผ่านร่างกาย ซึ่งถือว่าร่างกายเป็นพื้นที่ของการรับรู้ประสบการณ์ทางสุนทรีย์ะ รวมถึงบทบาทของผู้ชมกับงานศิลปะในยุคศตวรรษที่ 21 ที่ผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการสร้างสรรค์ ทั้งทางกายภาพจากการมีส่วนร่วมในการรับรู้ผลงานและเชิงความคิดที่เป็นส่วนเติมเต็มแนวคิดของศิลปินในการสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งงานศิลปะการจัดวาง (Installation art) หรืองาน Immersive installation art ที่ผู้ชมได้ดื่มด่ำไปกับผลงานและเข้าไปมีส่วนร่วมในเหตุการณ์ของศิลปะมากขึ้น

ส่วนในเรื่องของเวลาในการรับรู้ผลงานศิลปะที่มีเวลาเป็นฐาน (time – based) และงานศิลปะสื่อสมัยใหม่ (New media art) ที่มีความสัมพันธ์กับระยะเวลา (duration) ความทรงจำ (memory) และการตีความแบบอัตวิสัย (subjective) ในความหมายที่ว่า ช่วงเวลาได้แตกตัวออกมาจากการรับรู้แบบอัตวิสัย ในแง่ของการรับรู้และการทำความเข้าใจงานศิลปะของผู้ชมที่ผลงานศิลปะมีเวลาเป็นฐาน หรือสื่อศิลปะที่มีการเคลื่อนไหวผ่านเทคโนโลยีทั้งดิจิทัลและแอนะล็อก ทั้งระยะเวลาและความทรงจำที่ส่งผลต่อการรับรู้ในงาน Immersive installation art อีกทั้งเรื่องการให้ความหมายของเวลาที่หลากหลาย และการตีความในแบบอัตวิสัย

สุดท้ายเรื่องของความจริงกับประสบการณ์ใหม่ ที่ส่งผลต่อการให้ความหมายและการเข้าถึงความจริงที่แตกต่างกัน จากแนวคิดแบบหลังสมัยใหม่ที่มีความสัมพันธ์กับงานศิลปะร่วมสมัย ส่งผลต่อการแสดงออกในงานศิลปะการจัดวาง (Installation art) ที่ความจริงได้เปิดพื้นที่ให้งานศิลปะการจัดวาง ได้ขยายขอบเขตและสร้างความตื่นตาให้กับผู้ชมในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 จนเข้าสู่ยุคหลังทศวรรษปี 2000 ที่การแสดงออกได้พัฒนามาสู่รูปแบบผลงาน Immersive installation art กับประสบการณ์ทางสุนทรีย์แบบดื่มด่ำ ที่ผู้ชมสามารถเข้าไปอยู่ในผลงานศิลปะและรับรู้ความงามได้อย่างเต็มที่ ผู้ชมถูกเปลี่ยนท่าทางในการรับรู้และสภาพแวดล้อมของผลงานศิลปะ โดยผู้ชมสามารถรับรู้ผลงานได้มากขึ้นทั้งในด้านกายภาพและทางความคิด อีกทั้งผลงานศิลปะได้เปิดเผยความจริงโดยให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ใหม่ทางสุนทรีย์ะ จากการเข้าไปอยู่ในพื้นที่และเวลาที่เป็นส่วนหนึ่งของความจริงนั้น รวมถึงการเข้าถึงความจริงผ่านการรับรู้ทางประสาทสัมผัสของผู้ชมที่มีความเป็นปัจเจก

จากข้อสรุปเรื่องพื้นที่ เวลา และความจริง ผู้เขียนนำมาวิเคราะห์ผลงานของศิลปะตามหัวข้อพื้นที่กับงานเจมส์ เทอร์เรลล์ (James Turrell) เวลาในงานเรียวกิ อิเคดะ (Ryoji Ikeda) และความจริงกับงานโอลาเฟอร์ เอเลียสสัน (Olafur Eliasson) โดยการวิเคราะห์และอธิบายเพื่อสะท้อนมุมมองของผู้เขียน รวมถึงวิเคราะห์ผลงานทั้งสามชิ้นอย่าง Invisible Shadow, Continued Horizon และ Abstraction and Temporal Domain ตามแนวคิดของผลงาน Immersive installation art เพื่อนำไปสู่ข้อสรุปของการวิเคราะห์ตามตารางที่ 5.2 ดังนี้

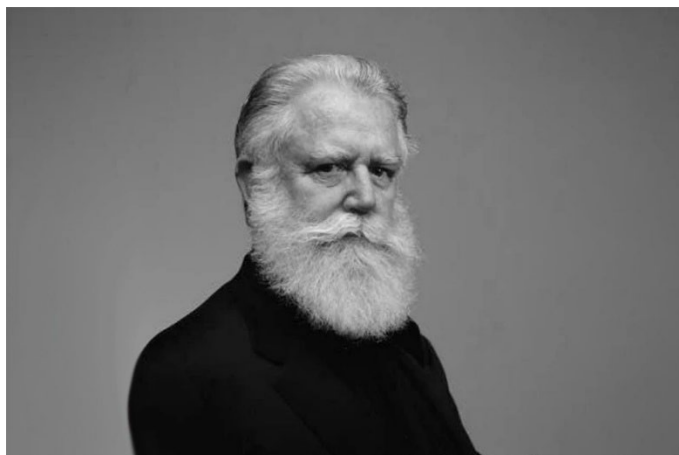
การวิเคราะห์ผลงาน Immersive Installation Art			
หัวข้อ	พื้นที่การรับรู้	ระยะเวลากับการตีความ	ความจริงกับประสบการณ์ใหม่
ผลงานศิลปิน	James Turrell	Ryoji Ikeda	Olafur Eliasson
ผลงานผู้เขียน	Invisible Shadow	Continued Horizon	Abstraction and Temporal Domian
วิเคราะห์	ร่างกายของผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่และงานศิลปะ	ระยะเวลาและความทรงจำกับการตีความแบบอัตวิสัย	ประสบการณ์ใหม่ของ ผู้ชมกับการเข้าถึงความจริง

ตารางที่ 5.2 ตารางการวิเคราะห์ผลงาน Immersive Installation Art

หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน

พื้นที่กับงานเจมส์ เทอร์เรลล์ (James Turrell)

เจมส์ เทอร์เรลล์ (James Turrell) ศิลปินชาวอเมริกันที่นำเสนอการรับรู้เรื่องแสงมาเป็นสื่อในผลงานสร้างสรรค์ เนื่องจากเทอร์เรลล์มีความสนใจเรื่องแสงมาตั้งแต่วัยเด็ก เมื่ออายุได้ 16 ปี เขาได้ใบอนุญาตสำหรับการเป็นนักบิน ทำให้เขาได้รับประสบการณ์จากการขับเครื่องบินและได้เห็นความงามของแสงในลักษณะต่างๆ ซึ่งเขาได้ศึกษาทั้งศิลปะ ประวัติศาสตร์ศิลป์ คณิตศาสตร์ ดาราศาสตร์ และจิตวิทยาการรับรู้



ภาพที่ 5.1 James Turrell

หมายเหตุ. จาก artinterview.com/en/interviews/james-turrell/

เทอร์เรลล์มีแนวคิดในการสร้างงานศิลปะโดยการนำแสงมาให้ผู้ชมรับรู้ผ่านประสบการณ์ของผู้ชมเอง ซึ่งศิลปินเป็นแค่ตัวกลางในการจัดเตรียมพื้นที่และติดตั้งเพื่อให้แสงได้เผชิญหน้ากับผู้ชมโดยตรง เทอร์เรลล์ใช้แสงเป็นสื่อในการสร้างสรรค์ โดยใช้การติดตั้งผลงานในพื้นที่แบบภูมิทัศน์ที่เป็นธรรมชาติ เพื่อรับรู้การเปลี่ยนแปลงของแสงจากดวงอาทิตย์ได้ตลอดเวลาในโครงการ Roden Crater อยู่บริเวณทะเลสาบทางตอนเหนือของอริโซนา (Arizona) ประเทศสหรัฐอเมริกา ศิลปินเลือกภูเขาไฟที่ดับแล้วเพื่อนำมาเป็นโครงสร้างของพื้นที่ สำหรับการรับรู้แสงจากปรากฏการณ์ทางธรรมชาติทั้งจากดวงอาทิตย์ ดวงจันทร์ และดวงดาวต่างๆ โครงการนี้เริ่มต้นขึ้นในช่วงทศวรรษที่ 1970 และคาดว่าจะเปิดให้ผู้ชมเข้าได้ในปี ค.ศ. 2011 แต่เลื่อนมาจนถึงปี ค.ศ. 2024 โครงการนี้ก็ยังไม่เสร็จสมบูรณ์เนื่องจากว่าเป็นโครงการขนาดใหญ่ มีการขุดอุโมงค์ฝั่งตะวันออก Alpha (East) ยาว 854 ฟุต เพื่อให้ผู้ชมค่อยๆ ปรับสายตาในการรับรู้แสงจากภายนอกและยังมีการปรับพื้นที่ Crater Bowl, Sun & Moon Chamber, East Portal และ Crater's Eye รวมถึงพื้นที่ทางด้านเหนือและใต้ คาดว่าเมื่อโครงการเสร็จสมบูรณ์จะมีพื้นที่สำหรับชมทั้งหมด 24 จุด กับอุโมงค์ 6 แห่ง ผู้ชมจะได้สำรวจปรากฏการณ์ทางธรรมชาติและการเปลี่ยนแปลงของแสงได้ในหลายบริบท ผลงานของเทอร์เรลล์ในโครงการนี้จะถือเป็นผลงานชิ้นที่สำคัญ ที่เป็นเหมือนอนุสรณ์แห่งศิลปะภูมิทัศน์หรือแลนด์อาร์ตที่สามารถให้ผู้ชมได้เชื่อมโยงโลกและจักรวาล ผ่านประสบการณ์ทางสุนทรียะที่เปลี่ยนแปลงการรับรู้ทางประสาทสัมผัสไปตลอดกาล



ภาพที่ 5.2 Roden Crater

หมายเหตุ. จาก <https://clui.org/newsletter/winter-2013/way-roden-crater>



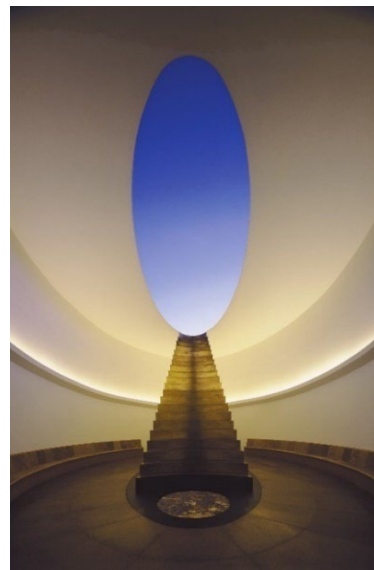
ภาพที่ 5.3 Crater Bowl

หมายเหตุ. จาก <https://rodenrater.com/spaces/crater-bowl/>



ภาพที่ 5.4 Crater's Eye

หมายเหตุ. จาก <https://rodenrater.com/spaces/craters-eye/>



ภาพที่ 5.5 East Portal

หมายเหตุ. จาก <https://rodenrater.com/spaces/east-portal/>

การเลือกพื้นที่ในการติดตั้งผลงานชุด Roden Crater เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้การเปลี่ยนแปลงของแสงจากธรรมชาติโดยเฉพะดวงอาทิตย์ที่พาดผ่านพื้นที่ของโครงการ ศิลปินเป็นผู้จัดเตรียมพื้นที่และการเข้าถึงภูมิทัศน์ที่ให้ผู้ชมสามารถรับรู้แสงจากปรากฏการณ์ต่างๆ ทางธรรมชาติ ได้อย่างใกล้ชิด เทอร์เรลล์ละทั้งการใช้วัสดุทางกายภาพและสิ่งสนับสนุนเชิงวัตถุสำหรับงานแสงของเขา (หรืออย่าง

น้อยก็ลดความสำคัญของสิ่งเหล่านั้นจนไม่มีความสำคัญเลย) เพื่อให้ผลงานของเขามุ่งเน้นไปที่การรับรู้ได้อย่างเต็มที่มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ (Adcock, 1990, p. 51)

ผลงานชุด Skyspace เริ่มต้นขึ้นในช่วงทศวรรษที่ 1970 เป็นการเปิดพื้นที่ด้านบนหลังคาไปสู่ท้องฟ้า โดยเทอร์เรลล์เปิดช่องบนหลังคา (skyhole) และติดตั้งไฟแอลอีดีด้านในเพื่อให้เห็นท้องฟ้าได้ชัดเจนขึ้นในเวลากลางคืน ซึ่งผลงานในชุดนี้จะมีการติดตั้งที่แตกต่างกันในแต่ละสถานที่ แต่มีแนวคิดในเรื่องการเปิดพื้นที่ให้แสงจากด้านนอกเข้ามาในห้องและให้ผู้ชมมองเห็นท้องฟ้าได้โดยตรง แสงสีภายในห้องนั้นจะเริ่มเปลี่ยนแปลงไปเมื่อช่องแสงบนเพดานเปิดออก สามารถมองเห็นท้องฟ้าเป็นสีฟ้าชัดเจน เพราะในเวลากลางวันแสงสีต่างๆ ที่มาจากดวงอาทิตย์จะส่องมายังโลก แสงสีต่างๆ จะกระทบกับอนุของฝุ่นละอองที่กระจายอยู่ในบรรยากาศโลก แสงสีฟ้าซึ่งมีคุณสมบัติกระเจิงได้ดีจึงเกิดการหักเหสะท้อนไปมาอยู่ในชั้นบรรยากาศ ทำให้เรามองเห็นท้องฟ้าเป็นสีฟ้าได้ชัดเจน ตอนพลบค่ำบรรยากาศในห้องจะเริ่มเปลี่ยนไป แสงสีต่างๆ จะเปลี่ยนไปตามสีของท้องฟ้า (อรรถพล, 2548, น. 113)

ผลงานที่ชื่อว่า The Color Inside เป็นส่วนหนึ่งในผลงานชุด Skyspace ที่ศิลปินได้ออกแบบโครงสร้างทางสถาปัตยกรรม และได้การเตรียมพื้นที่ภายในเพื่อสำหรับประสบการณ์การรับรู้ของผู้ชมโดยเฉพาะ ในปี ค.ศ. 2013 มหาวิทยาลัยเท็กซัส (Texas) ในเมืองออสติน (Austin) อยากรได้สถานที่เงียบสงบเพื่อให้นักศึกษาได้มาทำสมาธิและผ่อนคลายจากกิจวัตรประจำวัน ผลงานของเทอร์เรลล์ได้สร้างปัญญาให้กับเรา ในการทดสอบประสาทสัมผัสกับลักษณะของสิ่งที่มองเห็นได้กับพื้นที่ว่างเปล่าของเขาที่ปรากฏให้เราเห็น ถึงอย่างไรก็ตาม ในเวลาเดียวกันนั้นกลับทำให้เรารู้สึกถึงลักษณะที่ไม่สามารถแยกเรากับผู้ที่รับรู้ได้ (Beveridge, 2000, pp. 305 – 313)



ภาพที่ 5.6 Skyspace at The University of Texas

หมายเหตุ. จาก <https://houstonquakerskyspace.com/images/>



ภาพที่ 5.7 The Color Inside



ภาพที่ 5.8 The Color Inside

หมายเหตุ. จาก <https://houstonquakerskyspace.com/images/>

ผลงานชุด Sky space ไม่ว่าจะเป็นการเปิดช่องแสงในรูปแบบหรือรูปทรงใดก็ตาม เทอร์เรลล์ ไม่ต้องการให้การมองของเขาไปทำหน้าที่แทนการรับรู้ของผู้ชม และไม่ต้องการให้มีสิ่งใดอยู่ระหว่างผู้ชมและประสบการณ์ของผู้ชมเอง ในผลงานชุด Skyspace ท้องฟ้ากลายเป็นจุดศูนย์กลางของความสนใจที่เข้มข้น ซึ่งไม่ใช่สิ่งที่พบได้บ่อยเมื่อต้องเป็นเพียงส่วนหนึ่งของฉากภาพรวมทั่วไป ความสนใจนี้ทำให้เรามองท้องฟ้าในฐานะองค์ประกอบสำคัญของภูมิทัศน์ เป็นส่วนหนึ่งของกระแสการหมุนเวียนและการปรากฏขึ้นของธรรมชาติ ความเข้มข้นในการจ้องมองวงกลมแห่งท้องฟ้าที่เปล่งแสงเจิดจ้าขึ้น ทำให้เราต้องออกจาก Skyspace เพื่อบรรเทาผลกระทบทางสายตาจากแสงที่แรง และหันไปมองภูมิทัศน์อื่นรอบๆ แทน (Edensor, 2015, pp. 138 – 157) การสร้างความสัมพันธ์แบบใหม่ให้กับผู้ชมในการมองท้องฟ้า เกิดจากการเปลี่ยนตำแหน่งในความสัมพันธ์ของการมองและการถูกมองของผู้ชมกับท้องฟ้า

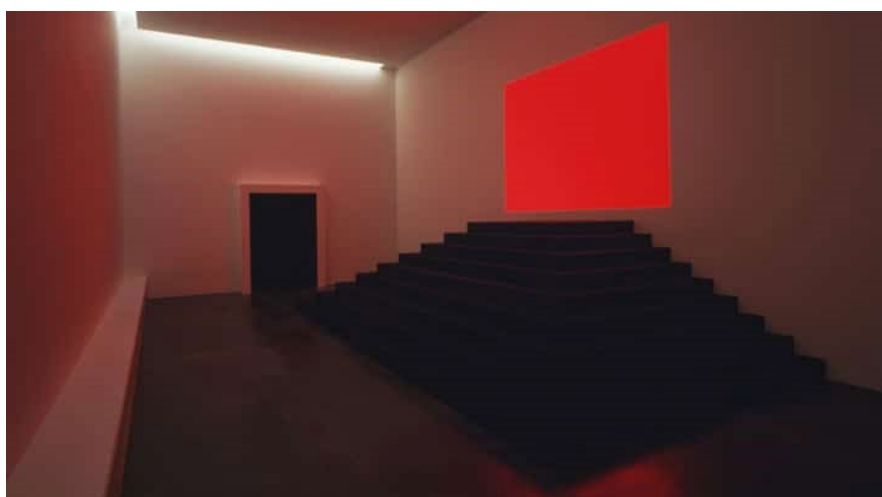
ผลงานชุด Breathing light ในปี ค.ศ. 2013 ที่ Los Angeles County Museum of Art เทอร์เรลล์ใช้แสงไฟจากหลอดแอลอีดี (led) เพื่อสร้างห้องสีขาวขนาดใหญ่ให้ดูเลือนลาง ไม่มีขอบ และไม่มีมุม โดยห้องถูกทาทัບด้วยสีขาว ตามมุมต่างๆ ถูกปรับให้เป็นเส้นโค้งและทำความลึกของห้องให้หายไป สีของผลงานค่อยๆ เปลี่ยนไป ส่งผลต่อการรับรู้ของผู้ชมผ่านช่วงเวลาที่แตกต่างกันและด้วยกระบวนการของศิลปินที่สร้างห้องให้เกิดการลวงตา ไม่มีส่วนที่ชัดและเน้นรูปทรงใดๆ ซึ่งส่งผลต่อการรับรู้และประมวลผลจากสมองว่า ภาพที่เห็นอยู่ตรงหน้าเป็นพื้นที่จริงหรือเป็นภาพที่ลวงสายตา อีกทั้งการที่ผู้ชมอยู่ในพื้นที่ที่ย่อมส่งผลต่อประสาทสัมผัส และการจำแนกสิ่งที่เห็นกับสำนึกของการมีอยู่ของตัวเรากับแสงที่ค่อยๆ เปลี่ยนไป และเมื่ออยู่ในสภาพแวดล้อมเช่นนั้น ผู้ชมจะสัมผัสกับความรู้สึกที่ลึกซึ้งซึ่งค่อยๆ เพิ่มขึ้น ทั้งในรูปแบบที่ทำให้รู้สึกอึดอัดและรื่นรมย์ ปล่อยให้แสงโอบล้อมพวกเขาอย่าง

สมบูรณ์ แสงกลายเป็นสิ่งที่จับต้องได้ มีลักษณะเป็นวัตถุและร่างกายดูเหมือนจะหลอมละลาย อย่างไรก็ตาม สิ่งเหล่านี้ไม่ใช่กลวิธีที่สร้างความลวงหรือความเป็นจริงเหมือนฝัน แต่เป็นการนำเสนอ (ในฐานะกฎทางกายภาพของจักรวาล) ให้เข้าใจจิตสำนึกของเรา เพื่อขยายขอบเขตการรับรู้ของเราต่อความเป็นจริง (Puig, 2016, p. 66)



ภาพที่ 5.9 Breathing light

หมายเหตุ. จาก <https://www.dunnedwards.com/pros/blog/inside-lacmas-breathing-light-james-turrells-la-masterpiece/>



ภาพที่ 5.10 Breathing light

หมายเหตุ. จาก <https://www.dunnedwards.com/pros/blog/inside-lacmas-breathing-light-james-turrells-la-masterpiece/>

แสงที่อยู่ในงานของเทอร์เรลล์ไม่ว่าจะเกิดจากแหล่งกำเนิดแสงอย่าง หลอดไฟ หลอดแอลอีดี (led) หรือแสงจากธรรมชาติ ศิลปินได้เตรียมพื้นที่เพื่อให้แสงสามารถเข้าถึงได้และทำให้เห็นการเปลี่ยนแปลงของแสงในแต่ละช่วงเวลา ความงามที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงและมุมมองของผู้ชมที่แตกต่างกัน เป็นการสื่อสารระหว่างผลงานศิลปะหรือแสงที่เกิดขึ้นในงานศิลปะกับผู้ชม ที่ศิลปินเป็นเพียงผู้ออกแบบให้เกิดผลงาน (แสง) ในพื้นที่ที่เกิดขึ้น ส่วนการรับรู้และการให้ความหมายเกิดจากประสบการณ์ทางศิลปะของผู้ชมโดยตรง ผู้ชมสามารถรับรู้แสงในฐานะที่เป็น “หนึ่งเดียวและไม่สามารถแยกส่วนหรือสลายตัวได้” แสงนั้นดูเหมือนจะมีคุณลักษณะที่ชัดเจนแน่นอน ผู้ชมสามารถเปลี่ยน “โครงสร้าง” หรือ “รูปทรง” ของงานชิ้นใดๆ ได้โดยการเคลื่อนไหวสัมพันธ์กับมัน แต่ถึงอย่างนั้น แสงก็ยังมีความเป็น “สิ่ง” บางอย่างที่ส่งผลโดยตรงและมั่นคงในตัวเอง (Adcock, 1990, p. 45)

การรับรู้แสงและสีที่เลื่อนลอยอยู่ตรงหน้าเรา ไม่มีขอบไม่มีรูปทรงใดๆ ทำให้เรานึกถึงงานจิตรกรรมของมาร์ก รอทโก (Mark Rothko) ศิลปินแนวนามธรรมที่สร้างความเปลี่ยนแปลงในการรับรู้ผลงานจิตรกรรมที่ไปสลายมุมมองแบบทัศนียภาพแบบเส้น จากภาพจิตรกรรมที่ดูมีระยะและลึกเข้าไปในผืนผ้าใบ แต่งานจิตรกรรมแบบนามธรรมของรอทโกที่สร้างความกำกวมให้กับการรับรู้ของผู้ชมเหมือนได้ท่องเที่ยวไปในดินแดนที่ไร้ขอบเขต ผู้ชมสามารถจินตนาการได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด ไม่ต่างไปจากการรับรู้ผลงานแสงของเทอร์เรลล์ที่ผู้ชมเหมือนเข้าไปอยู่ในผลงานจิตรกรรมแบบนามธรรม โทนสีที่ค่อยๆ เดินทางเคลื่อนที่ไปเรื่อยๆ ทำให้กฎเกณฑ์เรื่องพื้นที่และรูปทรงเลือนหายไป ไม่มีสิ่งใดยืนยันการรับรู้ว่าเป็นจริง มีแค่ผู้ชมกับสีที่เปลี่ยนแปลงไป ผู้ชมได้เห็นแสงขณะที่มันครอบคลุมพื้นที่การมองเห็นของพวกเขาและในเวลาเดียวกัน พวกเขาสามารถรับรู้ถึงการมองเห็นของตนเอง ผลงานของเทอร์เรลล์กระตุ้นให้เราไม่เพียงแค่มองเห็นแสงในมุมมองใหม่ทั้งหมดเท่านั้น แต่ยังรู้สึกถึงมันผ่านสายตาของเราเอง (Puig, 2016, p. 65)

พื้นที่ของการติดตั้งกลายเป็นส่วนสำคัญของเนื้อหาของผลงานศิลปะเอง แต่ในขณะเดียวกันก็ชี้ให้เห็นถึงการวิพากษ์วิจารณ์การปฏิบัติการสร้างงานศิลปะที่ทำกันมา โดยการตรวจสอบกรอบความคิดและสิ่งที่สืบทอดกันมา ที่สนับสนุนและจัดแสดงผลงานศิลปะ การ “ติดตั้ง” จึงไม่ได้เป็นเพียงการแขวนผลงานศิลปะหรือการจัดวางประติมากรรม แต่กลายเป็นกระบวนการศิลปะในตัวมันเอง (Suderberg, 2000, p. 5) ผลงานของเจมส์ เทอร์เรลล์ ให้ความสำคัญในเรื่องพื้นที่ของการติดตั้งกับพื้นที่การรับรู้ซึ่งถือว่าเป็นพื้นที่เดียวกัน การเปิดพื้นที่สำหรับการติดตั้งและขยายขอบเขตของผลงานรวมถึงสภาพแวดล้อมในผลงาน และสิ่งที่ยอยู่นอกตัวผลงานได้ถูกนำเสนอผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ การติดตั้งผลงานได้ช่วยในเรื่องการสำรวจสภาพแวดล้อมที่อยู่รอบๆ ตัวผลงาน ศิลปะการจัดวางในทศวรรษ 1980s โดดเด่นด้วยขนาดอันมหึมา และมักขยายขอบเขตของศิลปะการจัดวางที่มีความทะเยอทะยานและดึงดูดสายตาซึ่งเป็นที่แพร่หลายมากในยุคนั้น แต่สิ่งนั้นแตกต่างด้วยการคงความสนใจเฉพาะในประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสของผู้ชม (Bishop, 2005, p. 37) เทอร์เรลล์ได้เชื่อม

พื้นที่การติดตั้งผลงานและพื้นที่ของการรับรู้ของผู้ชมผ่านร่างกายเข้าด้วยกัน ซึ่งประสบการณ์ในการรับรู้ผลงานของเทอร์เรลล์ต้องอาศัยทุกอย่างที่กล่าวมา และถ้าขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่งการรับรู้ผลงานของเทอร์เรลล์ก็ไม่สามารถเกิดขึ้นมาได้

เวลาในงานเรียวกิ อิเคดะ (Ryoji Ikeda)

เรียวกิ อิเคดะ (Ryoji Ikeda) ศิลปินชาวญี่ปุ่นที่ทำงานด้านเสียงและทัศนศิลป์ ซึ่งเขานำดนตรีมาสร้างเสียงและจังหวะที่ส่งผลต่อการได้ยินของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นเสียงรบกวน เสียงที่สังเคราะห์ขึ้น เพื่อให้เกิดจังหวะและความถี่ที่เกินขอบเขตของการรับรู้ของมนุษย์ อิเคดะนำเสนอทั้งแสง เสียง ภาพ จากข้อมูลดิจิทัลและความงามแบบคณิตศาสตร์ มาขยายขอบเขตทางความงามที่ไม่ขึ้นกับความงามทางสุนทรียะที่มีเกณฑ์มาตรฐานตามแบบสากล แต่เป็นการใช้ช่วงเวลา (duration) ที่ส่งผลต่อการรับรู้ทางความงามแบบอัตวิสัย (subjective) ในรูปแบบ Immersive ที่เป็นการฉายภาพขนาดใหญ่ บรรยากาศจากเวทีคอนเสิร์ต หรือป้ายโฆษณาตามตึก และสถานที่ต่างๆ

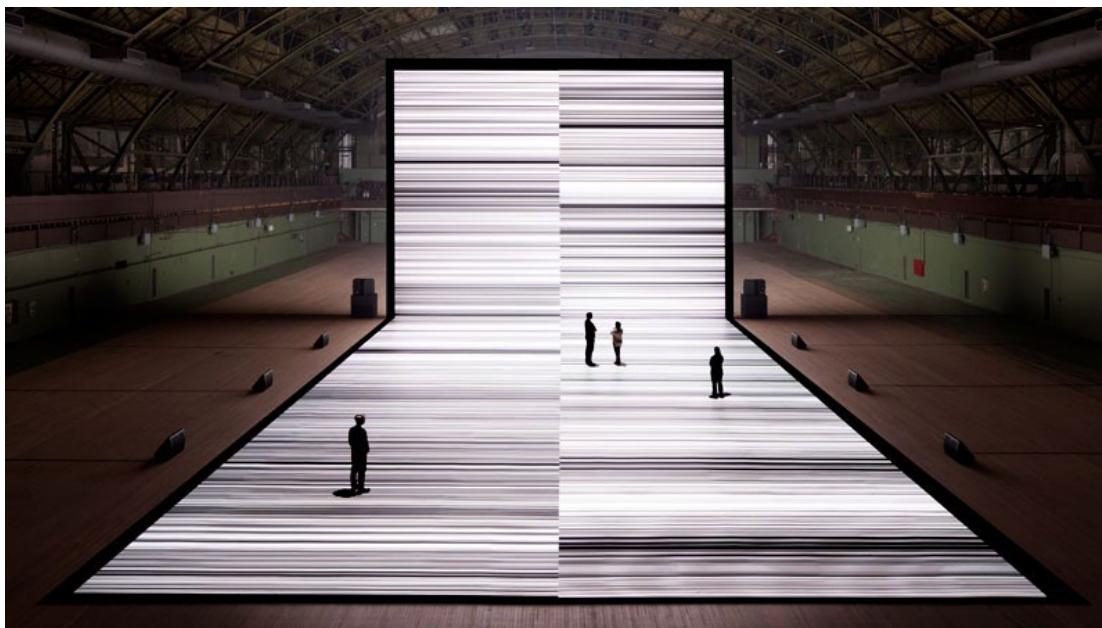


ภาพที่ 5.11 Ryoji Ikeda

หมายเหตุ. จาก thevinylfactory.com/news/ryoji-ikeda-releasing-early-sound-compositions-on-vinyl-for-the-first-time/

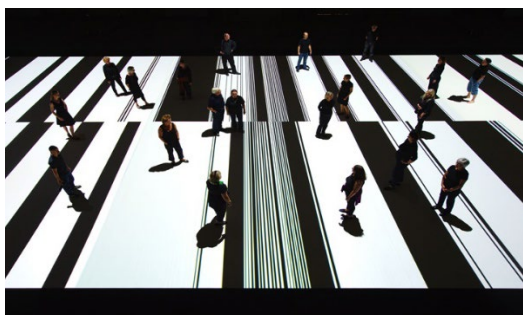
ผลงานในชุด Test Pattern เริ่มสร้างสรรค์ขึ้นในปี ค.ศ. 2008 อิเคดะนำข้อมูลจากข้อความ เสียง รูปภาพ และภาพยนตร์ มาแปรเป็นรูปแบบบาร์โค้ด (barcode) และเลขฐานสอง (binary numeral system) เพื่อตรวจสอบความสัมพันธ์และขีดจำกัดการรับรู้ของมนุษย์ ผลงานในชุดนี้นำไปแสดงหลายแห่งและมีการปรับเปลี่ยนการติดตั้งตามพื้นที่ต่างๆ โดยการฉายภาพขนาดใหญ่ลงบนพื้น ทำให้ผลงานถูกฉาบบนร่างกายของผู้ชมในขณะที่เข้าไปอยู่ในพื้นที่ของผลงาน เนื่องจากอิเคดะทำงานดนตรีและนำเสียงที่เราคุ้นเคยมาสร้างเป็นจังหวะ รวมถึงการประกอบกับภาพเคลื่อนไหวทำให้งานของอิเคดะมีพลัง และสามารถดึงดูดให้ผู้ชมเกิดความตื่นเต้นจนไม่สามารถละสายตาจากผลงาน

นอกจากนี้ ทักษะทางประสาทสัมผัสของผู้เข้าชมยังถูกทดสอบด้วย การรับรู้ภาพที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว อาจกลายเป็นสิ่งที่ตวงตามนุษย์ไม่สามารถจับได้หลังจากช่วงเวลาหนึ่ง และความถี่เสียงบางครั้งอาจสูงเกินไปหรือต่ำมากจนอยู่ในระดับที่มนุษย์ไม่สามารถได้ยิน (Lakatos, 2020) ภายใต้การเปลี่ยนแปลงขนาดใหญ่นี้ แต่ละจังหวะที่มีโครงสร้างที่เรียบง่าย สิ่งที่เราสัมผัสได้ในดนตรีของอิคเคะส่วนใหญ่คือ เวลาเชิงสถิติที่ถูกยืดขยายออก ซึ่งเกิดจากการทำซ้ำวัสดุแบบเดิมหรือคล้ายกันอย่างต่อเนื่อง โดยมีการเปลี่ยนแปลงเนื้อสัมผัสเป็นครั้งคราว (Sudo, 2023)



ภาพที่ 5.12 Test Pattern

หมายเหตุ. จาก www.ryojiikeda.com/project/testpattern/



ภาพที่ 5.13 ผู้ชมเข้าไปอยู่ในผลงาน

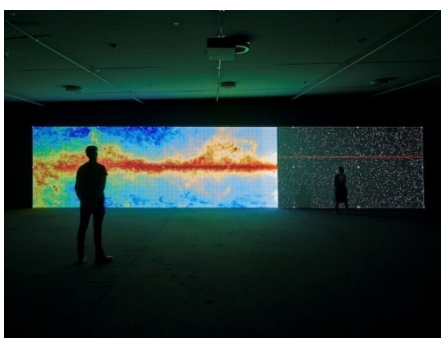


ภาพที่ 5.14 ผู้ชมเข้าไปอยู่ในผลงาน

หมายเหตุ. จาก www.ryojiikeda.com/project/testpattern/

อิคเคะได้สร้างพื้นที่จำลองเพื่อให้ผู้ชมได้สัมผัสกับผลงาน โดยมีความถี่ของเสียงและจังหวะที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วกับภาพที่ฉายบนจอขนาดใหญ่และมีแสงกระพริบเป็นจังหวะ เพื่อกระตุ้น

การรับรู้ของผู้ชมด้วยการใช้จังหวะซ้ำๆ และการเปลี่ยนแปลงจังหวะอย่างซ้ำๆ เป็นการสร้างรูปแบบของภาพและเสียงที่ไม่สามารถคาดเดาได้แตกต่างจากจังหวะของดนตรีที่เราคุ้นเคย ซึ่งนี่คือเอกลักษณ์ที่แตกต่างในงานของอิเคดะ แม้ว่าความรู้สึกของการตีความจะทรงพลังที่สุดเมื่อเสียงและภาพทำงานร่วมกัน เพื่อสร้างการกระตุ้นประสาทสัมผัสอย่างบูรณาการ แต่ประสบการณ์ที่ตีความในลักษณะเดียวกันก็สามารถพบได้ในผลงานที่เป็นการประพันธ์ดนตรีที่ใช้เสียงเพียงอย่างเดียว เช่น บทเพลงอิเล็กทรอนิกส์ของเขา (Sudo, 2023) ในงานติดตั้งของอิเคดะมักจะใช้ภาพดิจิทัลที่เป็นนามธรรม ซึ่งสร้างขึ้นในสภาพแวดล้อมดิจิทัล โดยไม่เกี่ยวข้องกับโลกทางกายภาพ แม้ว่าบางกรณีภาพเหล่านี้จะมีสัญลักษณ์ที่มีความหมายชัดเจน (เช่น ตัวเลข รูปทรงเรขาคณิต เป็นต้น) แต่สัญลักษณ์เหล่านี้เช่นเดียวกับเสียงในดนตรีของเขาถูกดึงออกจากบริบทของมัน (Lakatos, 2020) ในความหมายของภาพตัวแทนที่อิเคดะนำเสนอในมุมมองแบบนามธรรม เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ภาพเคลื่อนไหวที่ผู้ชมมีอิสระในการตีความในแบบอัตวิสัย

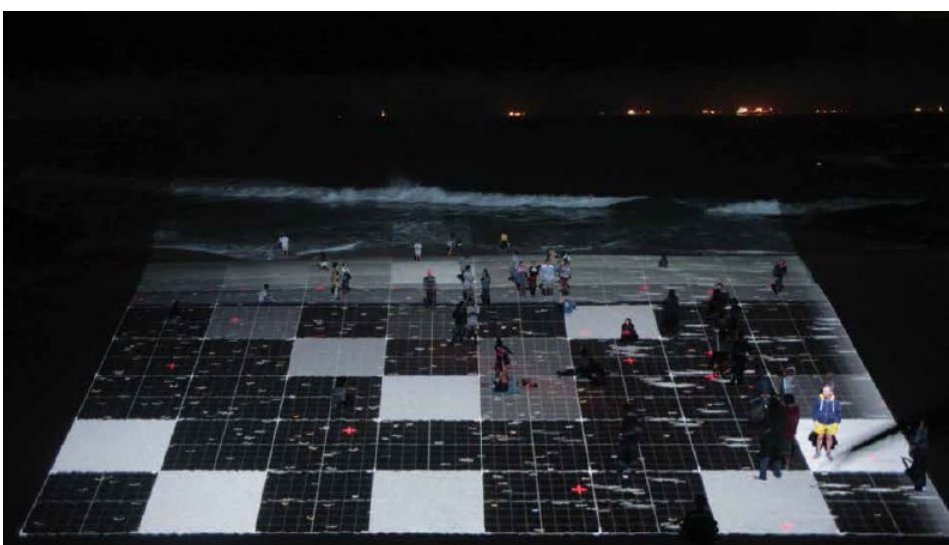


ภาพที่ 5.15 The Radar



ภาพที่ 5.16 The Radar

หมายเหตุ. จาก www.ryojiikedada.com/project/theradar/

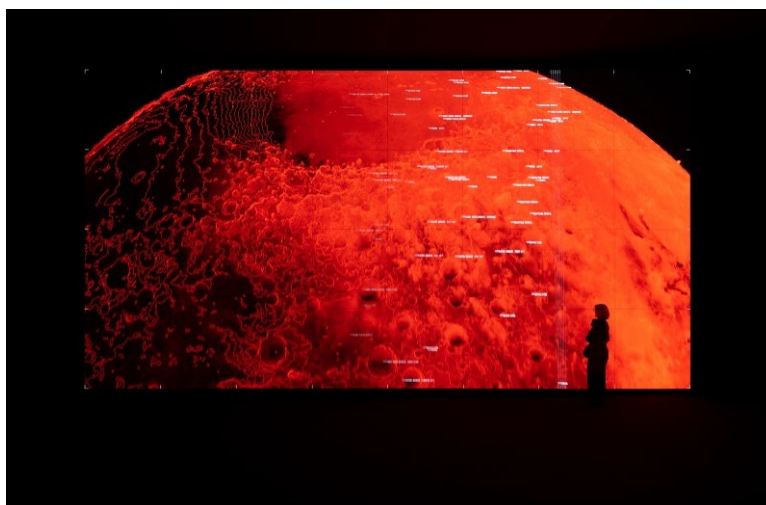


ภาพที่ 5.17 The Radar, site-specific installation

หมายเหตุ. จาก www.ryojiikedada.com/project/theradar/

ผลงานชุด The Radar ในปี ค.ศ. 2012 อีเคเดะใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์กราฟิกกับรูปทรงเรขาคณิตในการสร้างภาพเคลื่อนไหวประกอบกับการใช้ข้อมูลจากภาพถ่ายทางดาวเทียม มีการใช้เสียงสัญญาณต่างๆ กับจังหวะของการเปลี่ยนภาพที่มีลักษณะเหมือนกับการสำรวจและตรวจจับความผิดปกติจากระบบพิกัดในภูมิศาสตร์ที่มองผ่านภาพของจักรวาล การเคลื่อนที่ของดวงดาว การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ผลงานแสดงภาพและเสียง รวมถึงคอนเสิร์ตของเขานำเสนอการรับรู้ที่เป็นเอกลักษณ์ของสภาพแวดล้อมและวัฒนธรรมมัลติมีเดีย ผลงานศิลปะเหล่านี้ที่อิงกับแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ที่ยืมมาจากสาขาคณิตศาสตร์ ฟิสิกส์ หรือเทคโนโลยีสารสนเทศ สามารถวิเคราะห์ได้ว่าเป็นการร่วมมือระหว่างสาขาต่างๆ หรือเป็นการสนทนาระหว่างวิทยาศาสตร์และศิลปะ (Lakatos, 2020) ในความหลากหลายของข้อมูลที่อีเคเดะนำมาเชื่อมโยง ทำให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสิ่งที่อยู่รอบๆ ตัวของมนุษย์ที่อยู่ภายใต้จักรวาลเดียวกัน

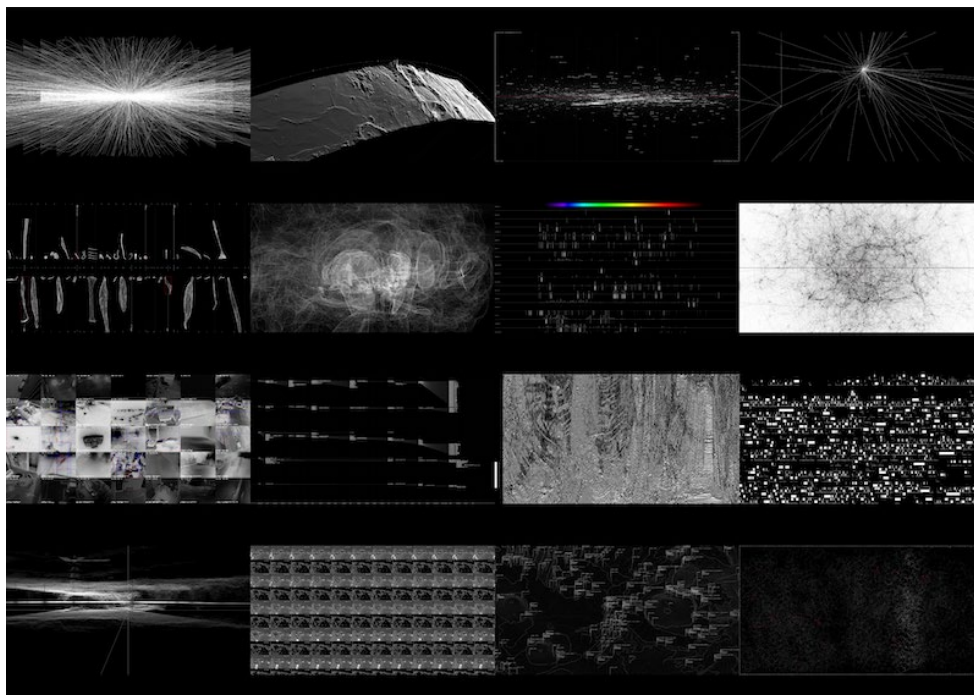
ระยะเวลาในผลงานของอีเคเดะและการรับรู้ของผู้ชม ได้สร้างความสัมพันธ์แบบใหม่ขึ้นมา ผู้ชมได้ปรับการรับรู้และส่งผลต่อประสบการณ์เชิงอัตวิสัย จากร่างกายที่รับรู้ทั้งภาพเคลื่อนไหวและจังหวะเสียงทำให้ผู้ชมเกิดจินตนาการและมีสมาธิจดจ่อกับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป แนวคิดในการพาผู้ชมเข้าสู่พื้นที่ภาพลวงตาที่ปิดล้อมมีความคล้ายคลึงกัน แต่ในกรณีของ VR การรับรู้ถึงการมีอยู่เป็นสิ่งเสมือนจริง ร่างกายของบุคคลอยู่ในสภาพแวดล้อมหนึ่ง (ที่นี่) ในขณะที่ประสบการณ์เชิงอัตวิสัยอยู่ในอีกสภาพแวดล้อมหนึ่งที่เป็นดิจิทัล (ที่นั่น) ส่วนในงานของอีเคเดะ การรับรู้ถึงการมีอยู่เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริง ร่างกายของบุคคลและประสบการณ์เชิงอัตวิสัยของเขาอยู่ในสภาพแวดล้อมเดียวกันที่ถูกปรับเปลี่ยนด้วยดิจิทัล (Lakatos, 2020) ร่างกายของผู้ชมที่มีภาพเคลื่อนไหวขนาดใหญ่ฉายลงบนร่างกาย กับเสียงที่คอยปลุกให้ตื่นจากภวังค์ของภาพที่ค่อยๆ เคลื่อนที่ไปอย่างช้าๆ เพื่อเป็นการยืนยันถึงการมีอยู่ผ่านการรับรู้ของผู้ชมที่อยู่ในช่วงเวลาดังกล่าว



ภาพที่ 5.18 X-Verse

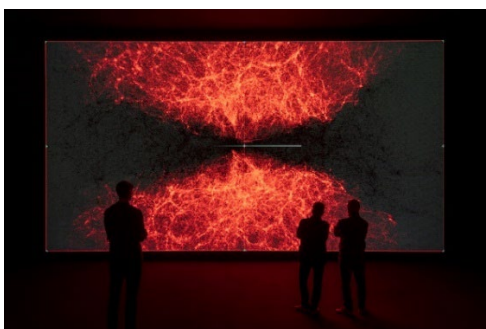
หมายเหตุ. จาก www.ryojiikeda.com/project/x_verse/

ผลงานชุด X-Verse ในปี ค.ศ. 2018 อีเคดะนำข้อมูลดีโอมาจากองค์ทางวิทยาศาสตร์อย่าง CERN, NASA และ Human Genome Project ที่เกี่ยวกับการสำรวจโลกและร่างกายของมนุษย์ การสร้างจักรวาลที่ไร้ขอบเขตของอีเคดะ พาผู้ชมดำดิ่งไปสู่กระแสข้อมูลที่ดูเหมือนจะไม่มีที่สิ้นสุดและท่วมท้น ทำให้เราตระหนักถึงขนาดของมนุษย์ที่เป็นส่วนเล็กๆ ในจักรวาลที่กำลังขยายออกไป และเป็นเพียงจุดข้อมูลหนึ่งในจักรวาลที่ไร้ขีดจำกัด



ภาพที่ 5.19 X-Verse

หมายเหตุ. จาก www.ryojiikeda.com/project/x_verse/



ภาพที่ 5.20 X-Verse



ภาพที่ 5.21 X-Verse

หมายเหตุ. จาก www.ryojiikeda.com/project/x_verse/

ช่วงเวลาของภาพข้อมูลที่เคลื่อนไหวในขนาดใหญ่ และเสียงที่กระตุ้นให้รู้สึกถึงความกว้างของจักรวาลอันไร้ขอบเขต การพล่าเลื่อนเส้นแบ่งระหว่างความเป็นแอนะล็อกและดิจิทัล ความจริงกับ

ความทรงจำที่ผ่านความต่อเนื่องของภาพขนาดใหญ่ ผลงานของอิคเคะ ซึ่งขึ้นอยู่กับเครื่องมือของผู้ชม นำเสนอประสบการณ์ที่เป็นเอกลักษณ์ระหว่างพื้นที่ส่วนตัว และพื้นที่สาธารณะผ่านทัศนียภาพเสียง (soundscape) ที่ซ้อนทับอยู่ในระบบนิเวศของสื่อต่างๆ ประสบการณ์ร่วมของผู้ชมต่อการตีความในมิติของพื้นที่และเวลา ที่เชื่อมโยงกับทิวทัศน์ข้อมูล (datascape) ซึ่งถูกสร้างขึ้นอย่างต่อเนื่องในผลงานของอิคเคะ โดยเฉพาะเมื่อผลงานนั้นหลอมรวมกับสถานที่เฉพาะในสภาพแวดล้อมของสื่อที่ช่วยปรับการรับรู้ และความเข้าใจของผู้ชมเกี่ยวกับความเป็นจริงที่ประกอบขึ้นจากข้อมูลในโลกปัจจุบัน (Lee, 2018, p. 209) งานติดตั้งภาพและเสียงของอิคเคะในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ได้กลายเป็นมาตรฐานใหม่สำหรับการนำเสนอศิลปะวิดีโอบนจอภาพที่น่าประทับใจ เมื่อมีการขยายความเพื่อนำเสนอความจริงเชิงดิจิทัลจากสิ่งที่เคยเป็นเพียงศักยภาพเชิงแอนะล็อก (analog) มาก่อน (Brophy, 2015, p. 225)

กรอบของจอภาพเป็นตัวกำหนดความแตกต่างระหว่างสิ่งที่เคลื่อนไหวและสิ่งที่คงที่ ระหว่างสิ่งที่เป็นส่วนหนึ่งของโลกแห่งวัตถุและสิ่งที่ดำรงอยู่ในมิติของภาพลวงตา ระดับความใส่ใจของเราต่อภาพจะแตกต่างกันไปตามรสนิยมส่วนบุคคล ขึ้นอยู่กับว่าเราชอบสิ่งที่เห็นหรือไม่ และยังถูกปรับเปลี่ยนโดยความผันผวนของสิ่งรบกวนภายนอกที่เกิดขึ้นในพื้นที่ของการติดตั้งอีกด้วย (Elwes, 2015, 147) การใช้จอขนาดใหญ่ของอิคเคะอย่างมีเอกลักษณ์ ซึ่งได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมดนตรีคลับที่อ็อป ทั้งภาพและเสียงในวงกว้างซึ่งได้ทำให้การแสดงดนตรีเป็นสิ่งที่เข้าถึงได้ง่ายขึ้น โดยการใช้จอเป็นสถานที่สำหรับการแสดงเพื่อสร้างพื้นที่ทางเลือกสำหรับการปฏิบัติร่วมกัน และการแบ่งปันในเชิงส่วนรวม (Lee, 2018, p. 109) การขยายขอบเขตของจอให้มีขนาดใหญ่เพื่อเปิดพื้นที่ให้การรับรู้แบบอัตวิสัยมีความหมายในเชิงพื้นที่ส่วนรวม และเปิดโอกาสให้ความรู้สึกแบบอัตวิสัยถูกสื่อสารผ่านสาธารณะและมีพื้นที่ในทางสังคมมากขึ้น

ระยะเวลา (duration) และความทรงจำ (memory) ในผลงานของอิคเคะ เป็นการรับรู้ในแบบอัตวิสัย (subjective) ซึ่งในผลงานของอิคเคะ ระยะเวลามีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ เป็นอัตวิสัย (subjective) และนำไปสู่ความหลากหลายและความเป็นปัจเจก ซึ่งความเป็นปัจเจกบุคคลนั้นเคลื่อนที่ได้ นุ่มนวลอย่างน่าประหลาด บังเอิญและมีขอบเขตทั้งหมดเป็นเพราะระหว่างกันได้มีการสื่อสารซึ่งกันและกัน มีการห่อหุ้มความเข้มข้นอื่นๆ และในทางกลับกันก็ถูกห่อหุ้มไว้ ปัจเจกบุคคลนั้นอยู่ไกลจากการแบ่งแยกไม่ได้ มันไม่เคยหยุดที่จะแบ่งแยกและเปลี่ยนแปลงธรรมชาติของมัน (Deleuze, 1994, p. 257) ระยะเวลาและความทรงจำกับการตีความแบบอัตวิสัย ในงานภาพเคลื่อนไหวของอิคเคะที่มีเวลาเป็นฐาน (time – based) ที่มีความสัมพันธ์กับระยะเวลา ความทรงจำและการตีความแบบอัตวิสัย ในความหมายที่ว่า ช่วงเวลาได้แตกตัวออกมาจากการรับรู้แบบอัตวิสัย ในแง่ของการรับรู้และการทำความเข้าใจสื่อศิลปะที่มีการเคลื่อนไหวผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล ทั้งระยะเวลาและความทรงจำที่ส่งผลต่อการรับรู้ในงาน Immersive installation art ในเรื่องการให้ความหมายเรื่องเวลาที่หลากหลาย และการตีความในแบบอัตวิสัย

ความจริงกับงานโอลาเฟอร์ เอเลียสสัน (Olafur Eliasson)

โอลาเฟอร์ อีเลียสสัน (Olafur Eliasson) ศิลปินชาวเดนมาร์ก (Denmark) ที่มีเชื้อสายชาวไอซ์แลนด์ (Icelandic) นำเสนอแนวคิดที่เกี่ยวกับความรู้สึกและความสัมพันธ์จากการรับรู้ของมนุษย์ที่มีปัจจัยเกี่ยวข้องกับธรรมชาติอย่าง แสง สี อุณหภูมิ และสภาพอากาศ โดยเอาหลักวิทยาศาสตร์และความรู้เรื่องสภาพแวดล้อมมาสร้างเป็นผลงานศิลปะ เพื่อเป้าหมายในการตั้งคำถามกับการนิยามและการพิจารณาปรากฏการณ์ในมุมมองใหม่ รวมถึงการตระหนักถึงปัญหาที่ไม่ส่งผลกับแค่ธรรมชาติ แต่ส่งผลถึงมนุษย์และความเป็นมนุษย์ที่เป็นส่วนหนึ่งในธรรมชาตินั้น



ภาพที่ 5.22 Olafur Eliasson

หมายเหตุ. จาก [dezeen.com/2018/07/09/olafur-eliasson-interview-culture-used-for-promotion/](https://www.dezeen.com/2018/07/09/olafur-eliasson-interview-culture-used-for-promotion/)

การนำเสนอเรื่องปัญหาสิ่งแวดล้อมที่ใช้ประสบการณ์การรับรู้ของผู้ชม กับสำนักทางสังคมในเรื่องการมีส่วนร่วมจากการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติที่เปลี่ยนแปลงไป ศิลปินสร้างความตระหนักให้กับผู้คนในเมืองชิคาโก (Chicago) โดยการย้อมให้แม่น้ำเป็นสีเขียวด้วยสารที่ไม่เป็นพิษต่อสิ่งแวดล้อม ในผลงานที่ชื่อว่า Green river ในปี ค.ศ. 1998 สารสีเขียวจะค่อยๆ ไหลไปตามกระแสน้ำ ซึ่งศิลปินชาวอาร์เจนตินา Nicolás García Urriburu ได้เคยทำให้คลองในเมืองเวนิสเป็นสีเขียวมาแล้วในปี ค.ศ. 1968 การเปลี่ยนสีแม่น้ำให้ดูแตกต่างไปจากที่ธรรมชาติเคยเป็นเพื่อให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ สิ่งที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอแต่กลับถูกมองข้ามทั้งในเรื่องสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมที่อยู่รอบๆ ตัวเรา

การรับรู้ทางประสาทสัมผัสกับประสบการณ์ใหม่ของผู้ชม ที่ส่งผลต่อการตระหนักรู้และไปเปิดเผยความจริงแบบใหม่ อีเลียสสันยังนำก้อนน้ำแข็งขนาดใหญ่ 12 ก้อนที่แยกตัวออกมาจากแผ่นน้ำแข็งกรีนแลนด์ นำมาให้ผู้ชมได้เห็นการเปลี่ยนแปลงที่ใจกลางเมืองโคเปนเฮเกน ในผลงานที่ชื่อว่า Ice Watch ในปี ค.ศ. 2014 โดยการนำปรากฏการณ์ธรรมชาติมาให้ผู้ชมได้สัมผัสกับความจริง ผ่าน

การรับรู้ทางประสาทสัมผัสซึ่งถือว่าเป็นประสบการณ์ใหม่ของผู้ชมในการรับรู้ทางสุนทรียะ ศิลปินให้ผู้ชมได้สัมผัสกับก้อนน้ำแข็งที่ค่อยๆ ละลายตามอุณหภูมิที่เปลี่ยนไป



ภาพที่ 5.23 Ice Watch



ภาพที่ 5.24 Ice Watch

หมายเหตุ. จาก <https://olafureliasson.net/artwork/ice-watch-2014/>



ภาพที่ 5.25 Green river



ภาพที่ 5.26 Green river

หมายเหตุ. จาก <https://olafureliasson.net/artwork/green-river-1998/>

อีเลียสสันให้ความสำคัญกับประสบการณ์ของผู้ชมในการรับรู้ทางสุนทรียะ อย่างผลงานที่ชื่อว่า Riverbed ในปี ค.ศ. 2014 จัดแสดงที่ Louisiana Museum of Modern Art ประเทศเดนมาร์ก เป็นการเชื่อมต่อทางพื้นที่โดยสร้างความเป็นธรรมชาติ ที่มีลักษณะเป็นภูมิทัศน์แบบชายฝั่งซึ่งมีลำธารไหลผ่าน โดยใช้หินประมาณ 180 ตัน อีเลียสสันนำก้อนหินมาสร้างเป็นพื้นที่จำลองแบบในธรรมชาติ โดยทำให้สายน้ำไหลผ่านร่องหินที่มีลักษณะคล้ายลำธารน้ำเล็กๆ การเคลื่อนไหวของน้ำเป็นพื้นที่เฉพาะที่ไม่มีทั้งภายนอกและไม่มีพรมแดนใดๆ คุณสามารถเห็นและสัมผัสกับธรรมชาตินี้ได้ เพียงหากคุณเคลื่อนไหวและเดินทางไปกับความเป็นธรรมชาตินี้ ผลงาน Riverbed เติมเต็มพื้นที่ในลักษณะที่ต่อเนื่องคล้ายกับการตกแต่งแบบอียิปต์ ซึ่งการจัดวางพื้นที่ที่ไม่มีลำดับชั้น (non-hierarchical) นี้ไม่ได้ให้จุดพักสายตาหรือความต่อเนื่องที่ถูกขัดจังหวะเลย ไม่มีวัตถุที่โดดเด่นหรือดึงดูดความสนใจออกมาจากลวดลายสีเทา-น้ำเงินของ Riverbed ตรงกันข้าม ลวดลายเหล่านี้กลับดึงดูดความสนใจไปที่ก้อนหินและกรวดภายในสถานที่นี้เพียงอย่างเดียว ส่งผลให้มันขัดขวางการเคลื่อนไหวเชิงเป้าหมาย (instrumentalization of movement) โดยสิ้นเชิง (Annesdatter-Madsen, 2021, p.188)



ภาพที่ 5.27 Riverbed

หมายเหตุ. จาก <https://olafureliasson.net/exhibition/riverbed-2014/>



ภาพที่ 5.28 ผู้ชมสามารถเดินสำรวจผลงาน

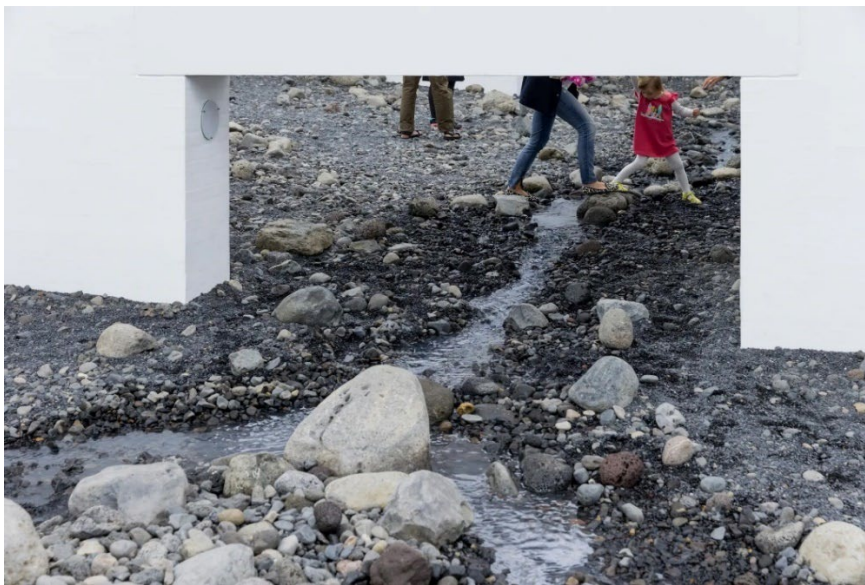


ภาพที่ 5.29 ผู้ชมสามารถเดินสำรวจผลงาน

หมายเหตุ. จาก <https://olafureliasson.net/exhibition/riverbed-2014/>

อิลเลียสสันเน้นถึงแนวคิดของผลงานชิ้นนี้ว่า เป็นสิ่งที่จำลองขึ้นมาไม่ใช่ของจริงไม่ใช่ธรรมชาติ ซึ่งศิลปินได้สะท้อนเรื่องการรับรู้ที่อยู่รอบตัวของมนุษย์ว่า เราอยู่ในแบบจำลองกับทุกเรื่อง แม้กระทั่งการให้ความหมายกับธรรมชาติและความเป็นธรรมชาติ การติดตั้งผลงานศิลปะการจัดวางของอิลเลียสสัน ทำให้ผู้ชมเข้าถึงปฏิกิริยาและการประสบการณ์แบบฉับพลันที่เกิดขึ้นในพิพิธภัณฑ์ ที่เป็นมากกว่าความสัมพันธ์ของสิ่งที่สร้างขึ้นมา แต่อย่างไรก็ตาม สิ่งที่สำคัญในการพิจารณาถึงแบบจำลองนี้ขึ้นอยู่กับกระบวนการของการตีความในประสบการณ์ทางสุนทรียะของผู้ชมเอง พื้นที่ใน Riverbed ซึ่งดูเหมือนจะว่างเปล่า ไม่ได้มีลักษณะที่ให้ความบันเทิงและไม่ได้บังคับให้ผู้ชมต้องมีพฤติกรรมหรือท่าทีใดๆ ตรงกันข้าม มันมีคำกล่าวที่ชัดเจนว่า หากใครตัดสินใจที่จะอยู่ในพื้นที่นี้ พวกเขาจะได้สัมผัสกับสิ่งที่เกิดขึ้นในขณะที่ “ไม่มีอะไรเกิดขึ้น” (Annesdatter-Madsen, 2021, p.188)

จุดหมายของศิลปิน ซึ่งอีเลียสสันได้อธิบายถึงงานของตัวเองว่า เป็นการตั้งอยู่บนขอบเขตของการรับรู้ ความเข้าใจ จินตนาการ และความคาดหวังของมนุษย์ ซึ่งขอบเขตดังกล่าวคือเส้นแบ่งความรู้สึก รู้สำนึก และความรู้ ประสพการณ์ทางสุนทรียะเป็นของผู้ชม ศิลปินมีหน้าที่เพียงจัดเตรียมผลงานศิลปะจากแนวความคิดของตัวเอง ในความหมายที่ว่า แนวคิดเรื่องความงามไม่สามารถถูกกำหนดด้วยขอบเขตทางทัศนะของศิลปินและถูกทำให้เชื่อในแบบเดียวกัน แต่กลับเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการตระหนักถึงความหมายที่หลากหลาย จากการสะท้อนเรื่องคุณค่าที่แตกต่างกันทางการรับรู้ในงานศิลปะ อีเลียสสันสนใจมากกว่ารูปทรงทางประติมากรรม หรือตัววัตถุที่สร้างขึ้นเพื่อก่อให้เกิดโครงสร้างขึ้นมา แต่เป้าหมายของสิ่งนี้กลับเป็นประสบการณ์ของผู้ชมโดยการเปิดเผยต้นกำเนิดและการอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น ศิลปินปฏิเสธที่จะทำให้งานศิลปะเป็นแค่เครื่องราง (Colin, 2004, pp. 34 – 39) อีเลียสสันให้ความหมายว่า ความรู้สึกที่มีต่อศิลปะ และตัวแปรในเรื่องการรับรู้ไม่ใช่สิ่งคงที่ ไม่ว่าจะเป็นศิลปะ สภาพแวดล้อมในงานศิลปะ ผู้ชม การตีความและความรู้สึก



ภาพที่ 5.30 Riverbed

หมายเหตุ. จาก <https://olafureliasson.net/exhibition/riverbed-2014/>

อีเลียสสันยังให้ความสำคัญกับประสบการณ์ทางสุนทรียะ ที่เกิดขึ้นจากการรับรู้ประวัติศาสตร์ไม่ใช่สิ่งที่อยู่ภายนอก และเป็นรูปธรรมในสถานการณ์ใดๆ แต่เป็นสิ่งที่อยู่ภายในของผู้ชมเอง ศิลปินคาดหวังให้ผู้ชมนำประวัติศาสตร์หรือความทรงจำและวัฒนธรรมของเขา ไปทำให้ความทรงจำของผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน แต่เป็นสิ่งสำคัญมากสำหรับผู้ชมเมื่อเข้ามาในพื้นที่ อดีตเป็นส่วนหนึ่งของผู้คนหรือราวกับว่าความทรงจำของผู้คน ที่มีขอบเขตซึ่งขึ้นอยู่กับวิธีการแยกแยะในผลงานศิลปะคือ ปัจจุบัน (Eliasson, 2012, p. 786) โดยที่ศิลปินปล่อยให้พื้นที่ในงานศิลปะเกิดปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมและมีอิสระในการตีความของผู้ชมกับงานศิลปะ เมื่อเข้าสู่การวิเคราะห์ผลงาน

Riverbed ผู้ชมได้สำรวจวิธีที่การจัดแสดงผลงานนี้เชิญชวนให้เกิดการคิดและรู้สึกถึงภูมิทัศน์ที่เต็มไปด้วยก้อนหินธรรมดาๆ ซึ่งถูกมองในมุมใหม่ในฐานะ “เหตุการณ์” (event) โดยการจัดแสดงนี้เน้นย้ำถึงความเสมือนจริง (virtual) ในฐานะความทรงจำที่สร้างศักยภาพของความรู้สึกขึ้นมา นั่นเป็นเพราะมันทำให้เราไม่สามารถมองก้อนหินก้อนเดิมในแบบเดิมได้อีกสองครั้ง (Annesdatter-Madsen, 2021, p.188)

ประสบการณ์ของผู้ชมที่ทำให้เกิดการตระหนักถึงเรื่องสิ่งแวดล้อม จากการสะท้อนแนวคิดของศิลปินกับผลงานที่ใช้ชื่อว่า Life ในปี ค.ศ. 2021 โครงการนี้ได้รับความสนับสนุนจากมูลนิธิเบเยเลอร์ (Beyeler Foundation) โดยเปิดหอศิลป์ให้ผู้ชมสามารถเข้าชมนิทรรศการได้ตลอด 24 ชั่วโมง ในช่วงเวลาของนิทรรศการ พื้นที่ของนิทรรศการถูกปกคลุมไปด้วยน้ำสีเขียวที่มีฟองน้ำเติบโตอยู่เต็มพื้นที่ ผู้ชมสามารถเดินตามทางเดินไม้ที่ขั้วที่ทอดตัวไปตามนิทรรศการ ขณะเดียวกันก็มีเสียงของแมลงและเสียงของสภาพแวดล้อมต่างๆ รวมทั้งกลิ่นของพืชและน้ำคอยสร้างบรรยากาศของวัฏจักรในธรรมชาติ อีกทั้งน้ำในสระจะมีสีเขียวสดใสเมื่อแดดส่องเข้ามา และเปล่งประกายเรืองแสงในเวลาากลางคืน

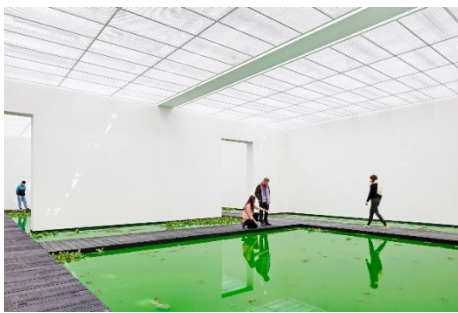


ภาพที่ 5.31 Life

หมายเหตุ. จาก <https://olafureliasson.net/exhibition/life-2021/>

ผลงานศิลปะของอิลีเยสสันได้รับแรงบันดาลใจจากความสนใจหลักในเรื่องของการรับรู้ การเคลื่อนไหว ประสบการณ์ที่มีร่างกายและความรู้สึกของตัวเอง อิลีเยสสันพยายามทำให้ปัญหาของศิลปะมีความเกี่ยวข้องกับสังคมในวงกว้าง ดังนั้นศิลปะจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการเปลี่ยนความคิดให้กลายเป็นการกระทำในโลกจริง อิลีเยสสันเรียกร้องให้เราปรับปรุงแบบและพิจารณาประสบการณ์ที่

มีต่อสิ่งแวดล้อมรอบตัวใหม่ โดยกระตุ้นให้เราประเมินนิยามของการมีชีวิตและการกระทำในโลกใหม่ (Puig, 2016, p. 83) ซึ่งถือว่าอีเลียสสันประสบความสำเร็จในแง่ของการทำให้ประสบการณ์ของผู้ชมเกิดการขยายขอบเขตในข้อจำกัดทางการรับรู้ของผู้ชม ซึ่งสภาพแวดล้อมแบบอิมเมอร์ซีฟที่ศิลปิน ปฏิเสธการแสดงออกเชิงภาพตัวแทน แต่เพื่อประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสและอารมณ์ของผู้ชม เป็นเป้าหมาย ซึ่งเป้าหมายที่ทำให้ผู้ชมสามารถตั้งคำถามว่า พวกเขา กำลังรู้สึกและรับรู้สิ่งใดอยู่ (Puig, 2016, p. 97) และถือเป็นแนวคิดหลักของอีเลียสสันในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อให้เราทำความเข้าใจเรื่องสภาพแวดล้อมใหม่ที่มนุษย์เป็นเพียงส่วนหนึ่ง และไม่ใช่ศูนย์กลางอีกต่อไป



ภาพที่ 5.32 ผู้ชมสามารถเดินสำรวจผลงาน ภาพที่ 5.33 ผู้ชมสามารถเดินสำรวจผลงาน
หมายเหตุ. จาก <https://olafureliasson.net/exhibition/life-2021/>



ภาพที่ 5.34 Life

หมายเหตุ. จาก <https://olafureliasson.net/exhibition/life-2021/>



ภาพที่ 5.35 Life

หมายเหตุ. จาก <https://olafureliasson.net/exhibition/life-2021/>

ศิลปะการจัดวางของอีเลียสสัน ต้องการให้ผู้ชมได้มีการรับรู้ผ่านประสบการณ์ทางสุนทรียะด้วยตัวเอง อีเลียสสันไม่ต้องการนำเสนอภาพหรือศิลปะในฐานะตัวแทนใดๆ เพียงแต่มีความเห็นว่าการรับรู้ความสามารถทำหน้าที่เชื่อมต่อและการส่งผ่านตัวเราไปยังพื้นที่อื่น ที่ซึ่งอาจเป็นของผู้อื่นหรือแปลกปลอมไปจากธรรมชาติของตนเอง ผลงานส่วนใหญ่เกี่ยวกับแสง เงา พื้นที่ อากาศ และสถาปัตยกรรม ซึ่งแนวคิดหลักของอีเลียสสันต้องการสร้างประสบการณ์ใหม่ให้กับผู้ชม โดยการออกแบบหรือปรับเปลี่ยนพื้นที่ ซึ่งทำให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมในผลงานศิลปะและอยู่ในความหมายของเหตุการณ์ทางสุนทรียะที่อยู่ในความสนใจระหว่างความจริงของภาพกับรูปจำลองที่สร้างขึ้น มากไปกว่านั้น ความงามในผลงานศิลปะของอีเลียสสัน เป็นสิ่งที่สังเกตได้จากความเรียบง่าย และการให้คุณค่าในความหมายแบบบทกวี มีการผสมผสานกันระหว่างความเป็นธรรมชาติ อีกทั้งมีจุดยืนเรื่องความงามที่อยู่บนขอบเขตของธรรมชาติกับความเป็นจริง (Colin, 2004, pp. 34 – 39) ซึ่งพื้นที่แบบปัจเจกที่ผู้ชมสามารถเข้าถึงความหมายทางศิลปะได้อย่างเท่าเทียมกัน โดยผ่านประสบการณ์ทางสุนทรียศาสตร์ รวมถึงเป็นการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ทางความคิดของผู้ชมกับพื้นที่ในการแสดงออกทางศิลปะ

ความจริงจากประสบการณ์ใหม่ในการรับรู้ผลงานของอีเลียสสัน ที่ส่งผลต่อการให้ความหมายและการเข้าถึงความจริงที่แตกต่างกัน จากแนวคิดของศิลปินที่นิยามชีวิตภายใต้ระบบนิเวศน์วิทยาหรือทางชีววิทยา และการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมที่มีมนุษย์เป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ ได้เปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถเข้าไปอยู่ในผลงานศิลปะและรับรู้ความงาม ซึ่งผู้ชมได้ถูกเปลี่ยนท่าทางในการรับรู้และสภาพแวดล้อมของผลงานศิลปะ อีกทั้งผลงานศิลปะได้เปิดเผยความจริง

โดยให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ใหม่ทางสุนทรียะ จากการเข้าไปอยู่ในพื้นที่และเวลาที่เป็นส่วนหนึ่งของความจริงนั้น รวมถึงการเข้าถึงความจริงผ่านการรับรู้ทางประสาทสัมผัสของผู้ชมที่มีความเป็นปัจเจก

พื้นที่ เวลา และความจริงในงานศุภฤกษ์ คณิตวรานันท์

จากความเป็นมาในงาน Immersive installation art ที่ผู้เขียนให้ความสำคัญกับการเปลี่ยนแปลงในภูมิทัศน์ของศิลปะร่วมสมัยในช่วงท้ายของศตวรรษที่ 20 ที่ให้ความสำคัญกับผู้ชมในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะในการรับรู้ผลงาน การได้รับประสบการณ์ทางสุนทรียะใหม่ในแง่ของการให้ความหมายและคุณค่ากับพื้นที่ เวลา และความจริงแบบใหม่ที่ขยับศูนย์กลางของแก่นของการให้ความสำคัญในงานศิลปะมาที่ผู้ชม ซึ่งผู้เขียนได้ยกกรณีศึกษาในการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ของผู้เขียนเอง เพื่ออธิบายถึงประสบการณ์ของผู้ชมที่ได้รับจากการชมงานศิลปะในเรื่องของพื้นที่ เวลา และความจริง รวมถึงแนวคิดในการสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อรูปแบบและการนำเสนอในแบบ Immersive installation art

ศุภฤกษ์ คณิตวรานันท์ (Suparirk Kanitwaranun) ทำงานสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์ (visual art) ทั้งจิตรกรรม (painting) หนังสั้น (short film) วิดีโอ อาร์ต (video art) ดิจิทัล อาร์ต (digital art) และศิลปะการจัดวาง (installation art) ศุภฤกษ์นำแนวคิดทางปรัชญาและกระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะมาใช้ในการตั้งคำถามกับเรื่องเสรีภาพในการรับรู้ (freedom of perception) และการปฏิเสธเรื่องเล่าขนาดใหญ่ (anti - meta narratives) การให้ความหมายกับข้อจำกัดและพื้นที่การรับรู้ที่ต้องอาศัยการตีความปรากฏการณ์ผ่านระบบภาษา วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ รวมถึงเรื่องเล่าทางศาสนาและศีลธรรม ที่ส่งผลต่อการทำความเข้าใจปรากฏการณ์ต่างๆ ในสังคม นอกจากเรื่องการรับรู้ยังมีเรื่องการให้ความหมายกับเรื่องอัตลักษณ์ (identity) และความเป็นปัจเจก (individual) ที่ส่งผลต่อการให้ความหมาย และความทำความเข้าใจสัมพันธ์ภาพของความเป็นมนุษย์ที่มีความหลากหลายและแตกต่างกันในยุคร่วมสมัย

ผู้เขียนยกกรณีศึกษาในผลงานสร้างสรรค์ทั้ง 3 ชิ้น อย่าง Invisible Shadow, Continued Horizon และ Abstraction and Temporal Domain เริ่มจากการทดลองสร้างงานศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ในผลงานชุด Invisible Shadow ในปี พ.ศ. 2560 ศุภฤกษ์สร้างพื้นที่ห้องขึ้นมาและติดตั้งกล้องวงจรปิดในการรับภาพแบบกลางคืน (night mode) เมื่อผู้ชมเดินเข้ามาในห้องที่มีความมืดจะปรากฏภาพของเงาบนจอแอลอีดี (led) เป็นภาพจุดแสงสีแดงเป็นรูปร่างของเงาสะท้อนของผู้ชมนั้นๆ ซึ่งถือเป็นประสบการณ์ของการรับรู้งานศิลปะในอีกรูปแบบหนึ่ง ตามด้วยนิทรรศการขอบฟ้าเดียวกัน (Continued Horizon) ในปี พ.ศ. 2561 ศุภฤกษ์ได้นำเสนอภาพขอบฟ้ากับคลื่นทะเลบนจอแอลอีดี (led) ที่มีลักษณะภาพแบบหยาบๆ และถูกยึดไปตามพื้นที่ของห้องนิทรรศการ ที่สะท้อนเรื่องข้อจำกัดของการรับรู้ ทัศนคติ ความทรงจำ และการมองโลก ในความหมายที่ภาพเคลื่อนไหวไปแทนที่

ความคิดของผู้ชมในชั่วขณะที่รับรู้ผลงานศิลปะ และสุดท้ายผลงานที่มีชื่อว่า Abstraction and Temporal Domain ในปี พ.ศ. 2564 ศุภฤกษ์นำเสนอแนวคิดผ่านผลงานศิลปะแบบดิจิทัล (Digital art) ในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวแบบนามธรรม (abstract video) ซึ่งภาพที่ปรากฏปะทะกับการรับรู้ของผู้ชมเช่น ตัวอักษร (text) ภาพกราฟิก (graphic) และการสร้างรูปทรงสามมิติในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มาร้อยเรียงเป็นภาพเคลื่อนไหว (moving image) ทำให้เกิดความหมายในการรับรู้ทางศิลปะ ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกผ่านผลงาน Immersive installation art ที่เสมือนผู้ชมเข้าไปอยู่ในพื้นที่ของงานศิลปะ และสามารถสัมผัสผลงานได้อย่างดื่มด่ำมากขึ้น



ภาพที่ 5.36 ศุภฤกษ์ คณิตวรานันท์
หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน



ภาพที่ 5.37 Invisible Shadow
หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน

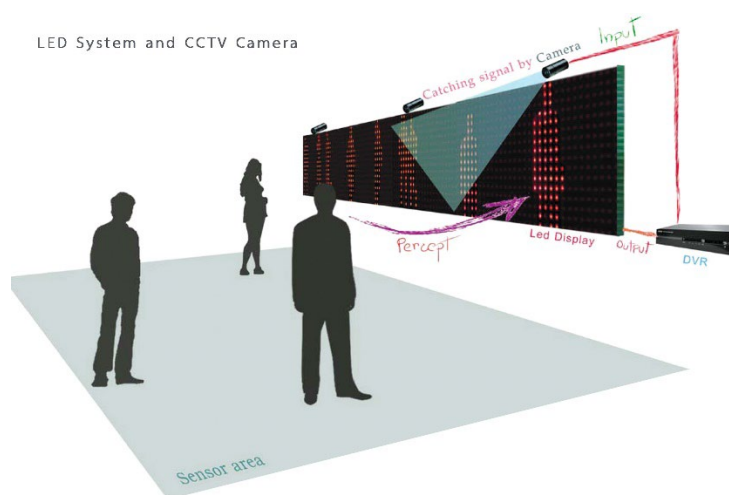
Invisible Shadow

แนวคิดของการสร้างสรรค์ผลงาน Invisible Shadow เริ่มจากคำถามทางปรัชญาของมนุษย์กว่า 2,000 ปีที่แล้วว่า เรารู้ได้อย่างไรว่าการรับรู้ของเรานั้นเป็นอิสระ ในเรื่องเล่าทางปรัชญาสมัยกรีกเรื่อง The Allegory of the Cave ของเพลโต (Plato, 427 – 347 BC) โดยเพลโตให้ลองจินตนาการถึงผู้ที่ถูกจองจำอยู่ในถ้ำ และถูกบังคับให้รับรู้แต่เพียงเงาที่ทอดอยู่บนผนังถ้ำ นิทานแฝงคติของเพลโตสะท้อนถึงการมีอิสระในการรับรู้ ที่ไม่เพียงแยกแยะสิ่งที่เป็นเงาว่าเป็นเพียงภาพสะท้อน แต่ใช้ปัญญาในการพิจารณาโลกแห่งปรากฏการณ์ไปสู่การรับรู้ในโลกแห่งความจริง โดยศิลปินนำแนวคิดเรื่องการรับรู้ของผู้คนที่อยู่ในถ้ำของเพลโตมาออกแบบโครงสร้าง และพื้นที่การรับรู้ของผลงาน Invisible Shadow ที่มีลักษณะคล้ายกับการจำลองถ้ำในยุคร่วมสมัย ที่เป็นรูปทรงแบบมุมมองแบบทัศนียภาพ (perspective) มีลักษณะเป็นกล่อง ทางเข้ามีผ้าผืนใหญ่ปิดเพื่อไม่ให้แสงเข้า โครงสร้างดังกล่าว ดูผิวเผินเป็นแค่ห้องสี่เหลี่ยมแต่ด้านหลังของห้องมีพื้นที่สำหรับการติดตั้งอุปกรณ์ และโครง

สำหรับยึดและติดตั้งแผงวงจรแอลอีดี (led) ภาพจะปรากฏต่อเมื่อมีผู้ชมเข้ามาในห้องมืดซึ่งมีผ้าผืนใหญ่ปิดที่ทางเข้า ภาพที่ปรากฏจะมีลักษณะคล้ายกับเงาของผู้ชม แต่กลับเป็นแสงจากหลอดแอลอีดี

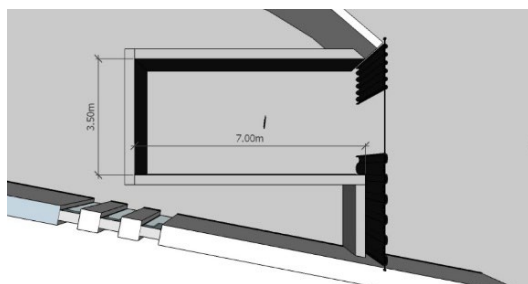
ศิลปินยังสนใจเรื่องร่างกายของมนุษย์ในฐานะที่เป็นเป็นสื่อชนิดหนึ่ง ในความหมายของการมีส่วนร่วม (interactive) โดยการนำเสนอภาพบนผนัง LED ในลักษณะคล้ายเงาสะท้อน จากการบันทึกภาพด้วยกล้องวงจรปิด เป็นการเปิดเผยสิ่งที่ปรากฏในพื้นที่ของการจับสัญญาณจากภาพ สะท้อนเปลี่ยนเงาเป็นแสงจากหลอด LED ที่เกิดการเคลื่อนไหวตามความสัมพันธ์กับสัญญาณภาพที่เปลี่ยนแปลงไป จุดนำสายตาที่ส่งผลต่อการรับรู้รูปทรงที่เกิดขึ้น จากร่างกายที่เป็นทั้งอุปกรณ์ส่งสัญญาณ (sensor) กับอวัยวะรับรู้ความรู้สึก (sensor) การมีส่วนร่วมในกระบวนการเกิดปฏิกิริยาและการรับรู้ในร่างกายมนุษย์ เป็นตัวเชื่อมที่สำคัญระหว่างการเรียนรู้ (subjective) กับสิ่งที่รู้ (objective) เมื่อร่างกายทำให้ทุกสิ่งมีอยู่ เป็นพื้นที่ของการรับรู้ และเป็นตัวเชื่อมที่สำคัญสำหรับความคิด

การค้นหาความจริงจากกระบวนการทางศิลปะในความหมายของความจริง (real) ที่เกิดจากระยะห่างของเรากับสิ่ง (thing) เป็นมุมมองที่ระยะทำให้เกิดการสร้างตัวตน (self) จากการให้ความสัมพันธ์ของระยะห่างในการรับรู้ การค้นหาความจริงจากภาพที่ปรากฏ สภาพแวดล้อมในความหมายของพื้นที่และเวลา กฎการมองเห็น แสงและเงา มุมมองแบบทัศนมิติเช่น ระยะ ตำแหน่ง จุติรวมสายตาและทัศนคติที่สะท้อนจากมุมมองทางความคิด ที่ซึ่งปรากฏการณ์ของการรับรู้และการตีความส่งผลต่อการให้ความหมายกับสิ่งรอบตัวของมนุษย์ ร่างกายจึงเป็นเงื่อนไขที่สำคัญในการเข้าใจประสบการณ์ของมนุษย์เพื่อการค้นหาความจริงในสรรพสิ่ง โลกในความหมายที่เกิดจากการรับรู้ของมนุษย์โดยกระทำผ่านร่างกาย เมื่อโลกหรือปรากฏการณ์เปลี่ยนท่าทางของร่างกาย เท่ากับเปลี่ยนความหมายไปด้วย ทั้งมุมมองทางทัศนมิติ (perspective) และทัศนคติ (perspective)



ภาพที่ 5.38 ภาพร่างแสดงการติดตั้งผลงาน Invisible Shadow

หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน



ภาพที่ 5.39 ภาพร่างแสดงการติดตั้งผลงาน

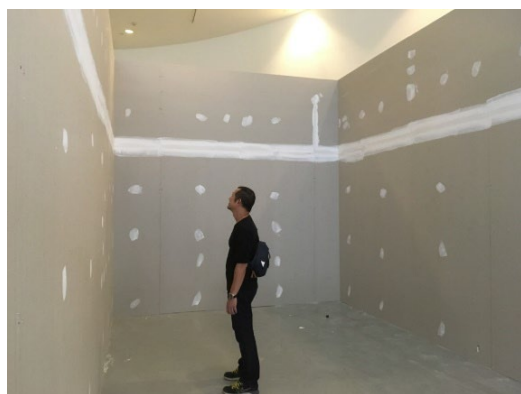
Invisible Shadow

หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน



ภาพที่ 5.40 ภาพร่างแสดงการติดตั้งผลงาน

Invisible Shadow



ภาพที่ 5.41 การติดตั้งโครงสร้างเพื่อสร้างพื้นที่

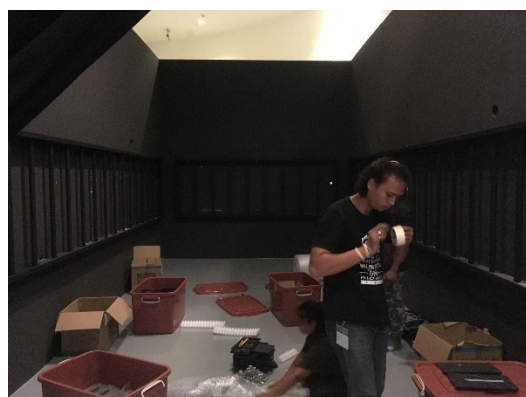
ในผลงาน Invisible Shadow

หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน



ภาพที่ 5.42 การติดตั้งโครงสร้างเพื่อสร้างพื้นที่

ในผลงาน Invisible Shadow



ภาพที่ 5.43 การติดตั้งแผงจอแอลอีดี (led)

หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน



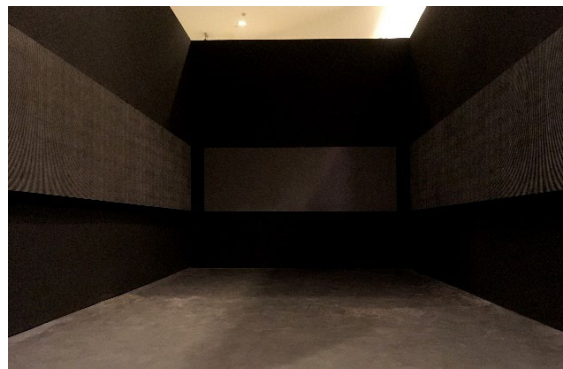
ภาพที่ 5.44 การติดตั้งแผงจอแอลอีดี (led)

กระบวนการติดตั้งผลงาน เริ่มจากโครงสร้างของห้องที่สามารถมีพื้นที่สำหรับติดตั้งกล่อง วงจรปิดจำนวน 5 ตัว เพื่อจับสัญญาณของผู้ชมที่เข้ามาในพื้นที่ห้องนิทรรศการ รวมถึงอุปกรณ์ปรับ สัดส่วนภาพที่ติดตั้งอยู่ด้านหลังโครงสร้าง ซึ่งห้องมีขนาดกว้าง 3.50 เมตร และลึกประมาณ 7 เมตร

เพื่อให้ผู้ชมได้สามารถสำรวจพื้นที่ห้องในความมืด ส่วนภาพของผู้ชมเองจะปรากฏขึ้นบนจอแอลอีดี เป็นภาพของผู้ชมที่ถูกการแปลงสัญญาณมาจากการรับภาพจากกล้องวงจรปิด ซึ่งแผงจอแอลอีดี ประกอบด้วย แผงจอแอลอีดีที่เป็นรูปแบบโมดูลมาประกอบกันจนเป็นจอขนาดใหญ่ มีแผงวงจร สำหรับเชื่อมพื้นที่ของการประมวลผลให้ปรากฏขึ้นบนจอภาพที่มีขนาดใหญ่ โดยให้เชื่อมกันแต่ละ โมดูล เพื่อเชื่อมต่อกับเครื่องปรับสัดส่วนภาพที่รับเอาสัญญาณภาพจากกล้องวงจรปิด แล้วนำมา ประมวลผลแล้วส่งสัญญาณภาพกลับมาที่จอแอลอีดีอีกครั้ง จะได้ภาพของผู้ชมที่เหมือนเงาสะท้อนจาก กระจก แต่เป็นแสงจากหลอดแอลอีดีที่ศิลปินปรับค่าสีให้เป็นเพียงแสงสีแดงที่สะท้อนเรื่องค่าสีใน ร่างกายของมนุษย์ ซึ่งหากพิจารณาถึงสีของเลือดของมนุษย์ที่เป็นสีแดงและความมีชีวิตของร่างกาย มนุษย์ที่ต้องอาศัยเลือดเป็นสิ่งที่หล่อเลี้ยงให้มีชีวิต อีกทั้งสีแดงยังเป็นสีแห่งการเตือนภัยใน สถานการณ์ต่างๆ



ภาพที่ 5.45 การทดสอบการรับสัญญาณภาพ
หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน



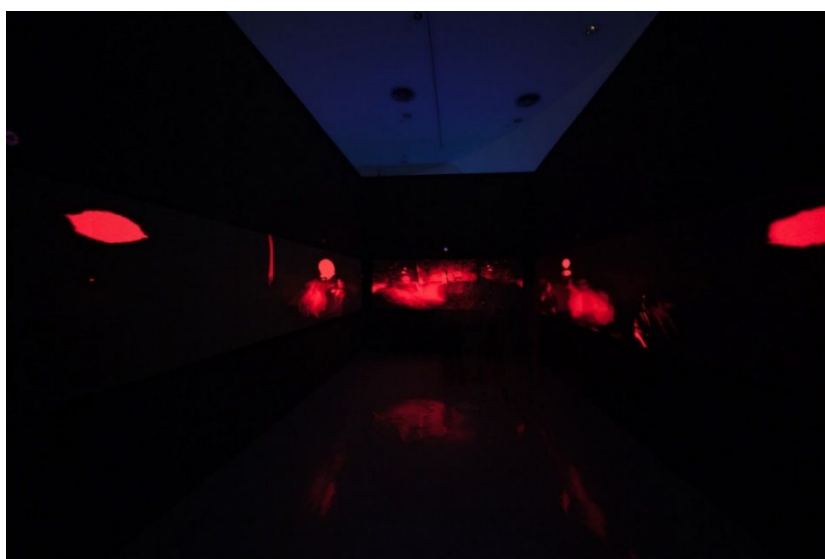
ภาพที่ 5.46 ภาพการติดตั้งผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

การวิเคราะห์ผลงาน Invisible Shadow ที่ให้ความหมายกับเรื่องพื้นที่และการติดตั้ง โครงสร้างของห้อง เพื่อให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ทางสุนทรียะในแบบปัจเจก ที่สามารถทำความเข้าใจและสะท้อนแนวคิดของศิลปินได้โดยผ่านรูปแบบของผลงาน Immersive installation art ทั้ง ในเรื่องข้อจำกัดของการรับรู้ผ่านพื้นที่ในลักษณะที่เป็นห้องในมุมมองแบบ perspective ที่ส่งผลต่อ ทั้งการรับรู้และการเข้าถึงความงามทางสุนทรียะในแบบเดียว และการนำเสนอเรื่องพื้นที่ของร่างกาย ในฐานะที่เป็นสื่อกับแหล่งกำเนิดแสง ที่เป็นทั้งพื้นที่การรับรู้ในฐานะตัวรับสัญญาณและเป็นผู้ที่ตีความ การรับรู้ในแบบอัตวิสัย

การสร้างพื้นที่เป็นห้องที่มีลักษณะเป็น perspective เพื่อให้ผู้ชมได้เข้ามาสำรวจตัวตนของ ตัวเองผ่านแผงจอแอลอีดีที่จับสัญญาณภาพจากกล้องวงจรปิด ที่ผู้เขียนตั้งคำถามกับมุมมองในแบบ เดียวกับการทำความเข้าใจกับเรื่องต่างๆ ในยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปได้อย่างไร ความงามของถ้าในยุค ร่วมสมัย จากการนำเสนอโครงสร้างและพื้นที่ผลงานที่มีเพียงความมืด และแสงจากหลอดแอลอีดี

(led) ที่เกิดภาพสะท้อนจากเงาเป็นแสง ความสัมพันธ์ของระยะห่างในการรับรู้และการค้นหาความจริงจากภาพที่ปรากฏ สภาพแวดล้อมในความหมายของพื้นที่และเวลา กฎการมองเห็น แสงและเงาในความหมายของข้อจำกัดในการรับรู้ผ่านความหมายต่างๆ ทั้งเรื่องพื้นที่และมุมมองแบบทัศนมิติเชิงเส้น (perspective) ที่มีการสร้างภาพแบบมีจุดรวมสายตา ซึ่งส่งผลต่อการมองและกำหนดขอบเขตของการรับรู้

ตำแหน่งของการสะท้อนมุมมองจากกล้องวงจรปิด จุดรวมสายตาที่ไม่ถูกกำหนดขึ้น มีแต่ความมืดและเงาที่สะท้อนจากแหล่งกำเนิดแสงเสียเอง ในความหมายของความจริง (real) ที่เกิดจากระยะห่างของเรากับสิ่ง (thing) เป็นมุมมองที่ระยะทำให้เกิดการสร้างตัวตน (self) ได้ส่งผลต่อความเข้าใจในปรากฏการณ์ต่างๆ ที่ซึ่งในแต่ละตำแหน่งของการรับรู้ย่อมแตกต่างกัน นั้นหมายความว่าความจริงของแต่ละคนย่อมแตกต่างกัน อันเกิดจากตำแหน่งและระยะที่เปลี่ยนแปลงไป ความหมายก็ย่อมเปลี่ยนตามไปด้วย ทั้งจากภาพสะท้อนของร่างกายกับแหล่งกำเนิดแสง การที่ร่างกายเป็นจุดรวมสายตาที่ซึ่งสามารถกำหนดและเปลี่ยนรูปทรงได้ด้วยตัวเอง การหายไปของเงา ในความหมายของการรับรู้และความหมายเชิงโครงสร้าง รวมถึงระบบคุณค่าได้แสดงออกผ่านมุมมองของเรื่องเล่าผ่านร่างกายในฐานะการปรากฏตัวของผู้รู้ (subject) เป็นการยืนยันถึงความมีตัวตนที่นำไปสู่การพิจารณาปรากฏการณ์ต่างๆ การแสดงออกทางทัศนียภาพในความสัมพันธ์ที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดมิติของตัวตน (self) ในฐานะผู้รู้ทั้งทางร่างกายและความคิด หากการไม่รับรู้ในความหมายของตัวตนเป็นผลให้การมีอยู่ (Exist) ไม่ได้ได้รับการยืนยันจากสิ่งที่ปรากฏกลับเป็นเพียงสิ่งที่ถูกรู้ (Object) ที่สะท้อนความหมายของการยึดถือความเป็นตัวตน จากสิ่งที่ปรากฏเป็นเพียงปรากฏการณ์หนึ่งที่ดำรงอยู่เพียงชั่วขณะภายใต้กฎแห่งการเปลี่ยนแปลง



ภาพที่ 5.47 ภาพบรรยากาศในนิทรรศการ Crossing the dateline

หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน

การรับรู้และการตีความปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น ร่างกายถือเป็นส่วนที่สำคัญในกระบวนการทำความเข้าใจกับปรากฏการณ์ต่างๆ ร่างกายเป็นสื่อชนิดหนึ่ง ในความหมายของการมีส่วนร่วม (interactive) การรับรู้ภาพบนผนังแอลอีดี (led) ในงาน Invisible Shadow ที่ลักษณะคล้ายเงาสะท้อนเกิดจากแหล่งแสง (หลอดแอลอีดี) เป็นผลจากร่างกายที่เป็นทั้งอุปกรณ์ส่งสัญญาณ (sensor) กับอวัยวะรับรู้ความรู้สึก (sensor) การมีส่วนร่วมในกระบวนการเกิดปฏิกิริยาและการรับรู้ในร่างกายมนุษย์ เป็นตัวเชื่อมที่สำคัญระหว่างการรู้ (subjective) กับสิ่งที่รู้ (objective) เมื่อร่างกายทำให้ทุกสิ่งมีอยู่ เป็นพื้นที่ของการรับรู้และเป็นตัวเชื่อมที่สำคัญสำหรับความคิด ร่างกายจึงเป็นเงื่อนไขที่สำคัญในการเข้าใจประสบการณ์ของมนุษย์เพื่อการค้นหาความจริงในสรรพสิ่ง โลกในความหมายที่เกิดจากการรับรู้ของมนุษย์โดยกระทำผ่านร่างกาย เมื่อโลกหรือปรากฏการณ์เปลี่ยนท่าทางของร่างกาย เท่ากับเปลี่ยนความหมายไปด้วย การมองเห็นสายตาหรือมุมมองของวัตถุนั้นย่อมมีความสำคัญต่อตัวเรา สิ่งที่เรามองเห็นในสายตาของวัตถุก็คือ ภาพสะท้อนของตัวเราในสายตาหรือมุมมองของสิ่งที่ถูกเห็น และสิ่งที่เห็นเราไปพร้อมๆ กัน (เก่งกิจ, 2560, น. 27 – 28)



ภาพที่ 5.48 ภาพที่ปรากฏบนจอแอลอีดี (led)
หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน



ภาพที่ 5.49 ภาพที่ปรากฏบนจอแอลอีดี (led)

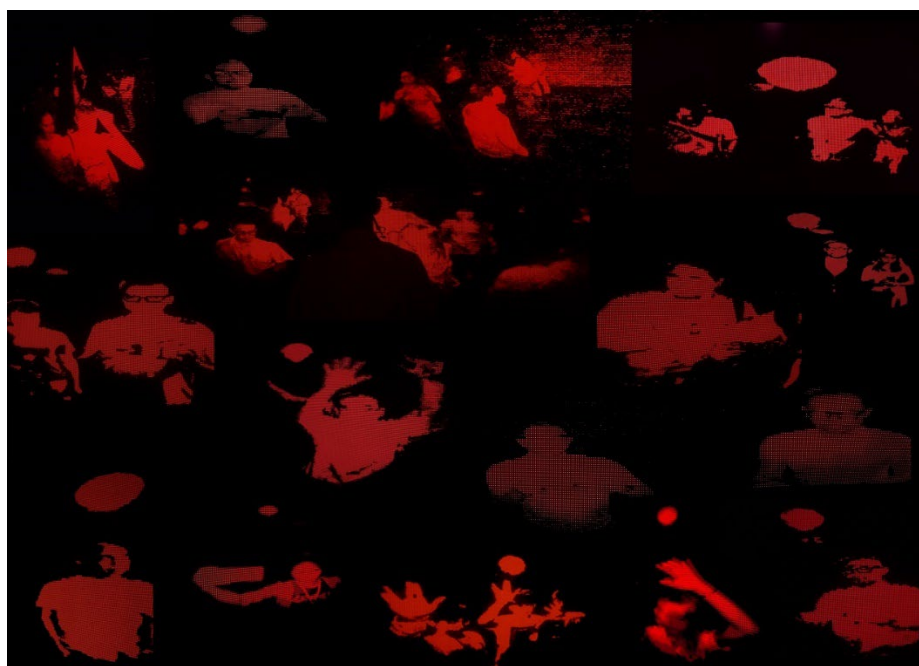


ภาพที่ 5.50 ภาพที่ปรากฏบนจอแอลอีดี (led)
หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน



ภาพที่ 5.51 ภาพที่ปรากฏบนจอแอลอีดี (led)

ศิลปินนำแนวคิดแบบปรากฏการณ์วิทยาของมอริส เมอร์โล ปองตี (Maurice Merleau – Ponty) นักปรัชญาชาวฝรั่งเศสที่ให้ความสำคัญกับร่างกาย (body) และประสบการณ์ในการรับรู้ ซึ่งในการพิจารณาปรากฏการณ์เพื่อค้นหาความจริงที่มีอยู่ในสรรพสิ่ง จากแนวคิดเรื่องปรากฏการณ์การรับรู้ (Phenomenology of Perception) ที่อธิบายถึงปรากฏการณ์วิทยาว่าเป็นปรัชญาที่นำเอาสาระกลับมาสู่การมีอยู่ และไม่ได้คาดหวังว่าจะมาถึงความเข้าใจที่มีต่อมนุษย์และโลกจากแง่มุมอื่นๆ นอกจากแง่มุมของความเป็นจริงที่รายล้อมเราอยู่ ปรากฏการณ์วิทยาซึ่งเป็นปรัชญาที่อธิบายว่าโลกนั้นยังคง “อยู่ที่นี้” ก่อนที่การคิดคำนึงใดๆ จะเกิดขึ้น เหมือนดังกับการมีอยู่นั้นไม่แปลกแยกแต่อย่างใด และความพยายามทั้งหมดของปรากฏการณ์วิทยา คือ ให้ความใส่ใจต่อการที่มนุษย์มีความสัมพันธ์โดยตรงกับโลก (Ponty, 2002, p. vii) ปองตีมองว่าร่างกายคือ พื้นที่ของการรับรู้ (body image) พื้นที่ในการสื่อแง่มุมที่ไม่สามารถรับรู้ได้ตรงๆ ในความหมายที่ซ่อนเร้น หรืออุตรภาวะ (transcendental) กล่าวคือ ความหมายที่ซ่อนทับกันอยู่ล้วนต้องทำเข้าใจโดยท่าทางต่างๆ ของร่างกายทั้งสิ้น ความหมายของร่างกายที่มีปฏิสัมพันธ์กับโลกไม่ได้มีความหมายเดียว หากแต่เมื่อโลกหรือปรากฏการณ์เปลี่ยนท่าทางของร่างกาย ก็เท่ากับเป็นการเปลี่ยนความหมายตามไปด้วย



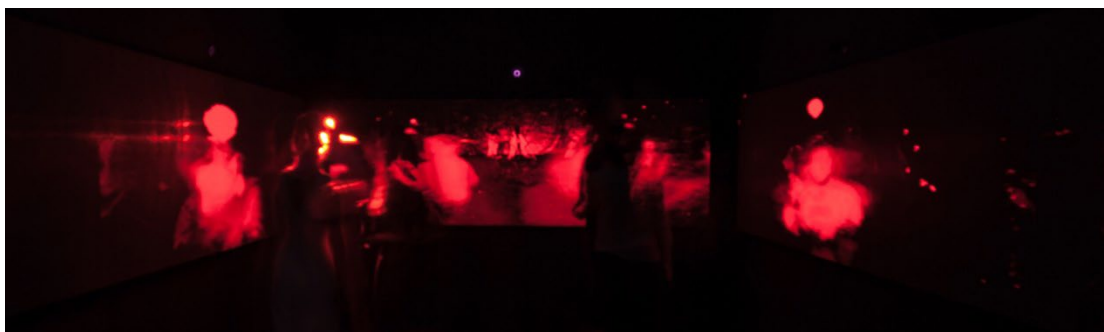
ภาพที่ 5.52 ภาพที่ปรากฏบนจอแอลอีดี (led)

หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน

การปรากฏตัวในฐานะผู้รู้ (subject) เป็นการยืนยันถึงควมมีตัวตนที่นำไปสู่การพิจารณาปรากฏการณ์ต่างๆ ร่างกายเป็นสิ่งที่สะท้อนความหมายของโลก จากสิ่งที่ปรากฏเป็นเพียงปรากฏการณ์หนึ่งที่ดำรงอยู่เพียงชั่วขณะ จากภาพที่ปรากฏบนผนังแอลอีดีที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา สัมพันธ์กับร่างกายและท่าทางที่เปลี่ยนแปลงไป การให้ความสำคัญกับพื้นที่ของการรับรู้ผ่านร่างกาย โดยปองตีให้

ความหมายเรื่องการใช้ร่างกายเป็นพาหนะในสภาวะของการมีอยู่ในโลกนั้น ทำให้โลกที่เราเห็นเป็นโลกของผู้สังเกตการณ์ ซึ่งย่อมแตกต่างกันในรายละเอียด แต่หากมีองค์ประกอบและปัจจัยที่สามารถเทียบเคียงกันได้ อาจทำให้การพิจารณาปรากฏการณ์ใกล้เคียงกัน แต่ก็เป็นคนละตำแหน่งกันอยู่ดี ทั้งความคิดและช่วงเวลา กล่าวคือ ความจริงของแต่ละคนย่อมเปลี่ยนไปตามมุมมองและองค์ประกอบรวมทั้งปัจจัยในการพิจารณา ซึ่งปองตีให้ความสนใจเป็นพิเศษคือ ร่างกาย (body) ที่เป็นตัวเชื่อมและปัจจัยที่สำคัญสำหรับ ความคิด และการรับรู้ (perception) ปองตีได้ไปเปิดเผยสิ่งที่สำคัญคือ ทั้งชีวิตและความจริงของปรากฏการณ์ ซึ่งถ้าความจริงของชีวิต สิ่งมีชีวิตได้เข้าถึงความจริงในระดับสิ่งที่ปรากฏและคือความจริง ซึ่งไม่แสดงให้เห็นเป็นอย่างอื่นมากกว่าความเป็นจริงขั้นพื้นฐาน จากความเป็นจริงไปสู่สิ่งที่ปรากฏทำให้เราเข้าถึงความเป็นจริงของชีวิต ขณะที่ชีวิตได้ไปเปิดเผยความเป็นจริงของสิ่งที่ปรากฏเช่นกัน (Carman & Hansen, 2005, p.219) ในความหมายที่ทั้งชีวิตและปรากฏการณ์ สามารถพาเราเข้าถึงความจริงได้ ทั้งสิ่งที่ปรากฏและความจริงของปรากฏการณ์ต่างๆ

ศิลปินนำเสนอการหายไปของเงา ด้วยการใช้แสงจากหลอดแอลอีดี (led) ที่ส่องสว่าง ซึ่งหากให้ความหมายของสิ่งที่มองเห็นจากกฎการมองเห็นเรื่องแสงเงา ในความหมายของเงาที่เกิดจากวัตถุบังแสงไม่ให้ส่องถึงวัตถุ หรือส่วนที่ไม่ถูกแสงของวัตถุนั้นๆ หากการที่ไม่มีเงาแต่มีเพียงแสง นั้นหมายความว่า วัตถุนั้นหายไปจากความหมายของกฎการมองเห็นเรื่องแสงและเงา อีกทั้งการลดทอนเงาสะท้อนให้เหลือเพียงจุด เพื่อสื่อถึงความเท่ากันของผู้ชมที่อยู่ในพื้นที่แบบทัศนมิติซึ่งได้จำลองโครงสร้างของการรับรู้ที่เกิดจากความสัมพันธ์ของระยะและแสงเงา ที่สะท้อนถึงปัญหาในเรื่องมุมมองและขอบเขตของการรับรู้ที่จำกัด ทั้งทางศิลปะและปรากฏการณ์ต่างๆ ในสังคม แนวคิดของปองตีที่ตั้งคำถามว่า ขอบเขตของเรากับโลกอยู่ที่ไหน เมื่อโลกเป็นเนื้อหนังของเรา ร่างกายเราจะอยู่ที่ไหนเมื่อจะเป็นผู้ดู เห็นได้อย่างชัดเจนว่ามีอยู่ในร่างกายของเรา เงาเป็นส่วนหนึ่งของร่างกาย นั่นเป็นสิ่งที่มองเห็นได้มากกว่า โลกที่เห็นไม่ได้อยู่ในร่างกายของฉัน และร่างกายของฉันไม่ได้อยู่ในโลกที่มองเห็น (Ponty, 1968, p.138) ในความหมายที่ โลกและร่างกายของเราเกิดจากความสัมพันธ์ ร่างกายในความหมายของส่วนประกอบของการมีอยู่ ไม่ใช่ข้อเท็จจริง แต่ขึ้นอยู่กับตำแหน่งที่ตั้ง และปัจจุบัน



ภาพที่ 5.53 ผู้ชมมีส่วนร่วมในการสร้างผลงานศิลปะปฏิสัมพันธ์

หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน

การนำเสนอผลงานศิลปะทางพื้นที่ (site) ในรูปแบบศิลปะการจัดวาง (Installation art) ที่ต้องอาศัยกระบวนการสำหรับติดตั้ง การจัดการกับพื้นที่ และการเตรียมโครงสร้างต่างๆ หรือการออกแบบสำหรับพื้นที่นั้นๆ เพื่อให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมในงานศิลปะ การนำเสนอแนวคิดทางศิลปะผ่านรูปแบบศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive art) เป็นทางเลือกหนึ่งเพื่อเปิดพื้นที่ของประสบการณ์ทางสุนทรียะกับกระบวนการทางศิลปะ ซึ่งเป็นเหมือนพื้นที่ร่วมกันของผู้ชมกับศิลปินที่ใช้แลกเปลี่ยนกันทางความคิดและความรู้สึก เพื่อสะท้อนเรื่องความเท่าเทียมกันในความหมายของการรับรู้ทางศิลปะ ที่ไม่เพียงถูกกำหนดด้วยสัญลักษณ์หรือความหมายบางอย่าง และเป็นตัวแทนทางความคิดของศิลปินเท่านั้น แต่ศิลปินทำหน้าที่เป็นเพียงส่วนหนึ่งของกระบวนการ ไม่ว่าจะเป็นการจัดวางพื้นที่จริงและพื้นที่ข้อมูลในพื้นที่สาธารณะ หรือประเด็นหลักของงานศิลปะบนอินเทอร์เน็ต และไม่ว่าจะเป็นการที่ศิลปินกำหนดตำแหน่งในพื้นที่เหล่านี้โดยตรงหรือเพียงแค่เริ่มต้นกระบวนการเชิงตำแหน่ง การสร้างสรรค์โครงสร้างพื้นที่แบบผสมผสานนี้ ถือเป็นหัวใจสำคัญของประสบการณ์ความงามในศิลปะแบบอินเทอร์เน็ตแควทีฟ (Kwastek, 2013, p.108) ส่วนเรื่องความหมายทางสุนทรียะนั้นเป็นพื้นที่ของผู้ชมที่จะรับรู้ และตีความด้วยประสบการณ์แบบปัจเจก

พื้นที่ในความหมายของการมีส่วนร่วม (interactive) ร่างกายของผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่และงานศิลปะ ซึ่งถือเป็นสื่อชนิดหนึ่งในการนำเสนอภาพที่มีลักษณะคล้ายเงาสะท้อนที่เกิดจากการรับภาพจากกล้องวงจรปิด โดยใช้ภาพที่ปรากฏ (visual) จากกระบวนการทางศิลปะ ด้วยเทคนิคการส่งสัญญาณภาพจากกล้องวงจรปิด (surveillance camera) แล้วแสดงผลผ่านจอแอลอีดี (led panel) เพื่อเปิดโอกาสให้เกิดการรับรู้ผ่านภาพเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นโดยผู้ชมเอง การทำให้ภาพสะท้อนเปลี่ยนเงาเป็นแสง ซึ่งการหายไปของเงานั้น ได้สะท้อนถึงการไม่มีอยู่ของวัตถุในความหมายเชิงโครงสร้างและข้อจำกัดเรื่องมุมมองในการเข้าถึงความจริง ทั้งตำแหน่งและระยะล้วนส่งผลต่อความเข้าใจซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา รวมถึงการทำความเข้าใจสัมพันธ์ภาพของมนุษย์ที่มีความแตกต่างกัน

Continued Horizon

ผลงานสร้างสรรค์ที่ชื่อว่า ขอบฟ้าเดียวกัน (Continued Horizon) มีแนวคิดในเรื่องการตั้งคำถามกับภาพแทนความทรงจำและประสบการณ์ที่ส่งผลต่อการตีความ รวมถึงข้อจำกัดของขอบเขตในการรับรู้จากการทำความเข้าใจในปรากฏการณ์ต่างๆ จากเหตุการณ์การเปลี่ยนแปลงในสังคมไทย ทั้งเรื่องทางการเมืองและความขัดแย้งทางชนชั้นของสังคมไทยในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ส่งผลให้เกิดการวิพากษ์วิจารณ์และการแสดงออกทางความคิดอย่างหลากหลายในสังคม การรับรู้ผ่านสื่อและข่าวสารที่มาจากทุกทิศทาง ย่อมไม่ใช่เรื่องง่ายนักสำหรับการจำแนกและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปสู่ความเข้าใจในปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น การเป็นส่วนหนึ่งในสังคมในฐานะปัจเจกและคนทำงานศิลปะ ย่อมส่งผลต่อเสรีภาพทางการแสดงออกทางความคิดและความรู้สึก รวมถึงรสนิยมทางศิลปะ

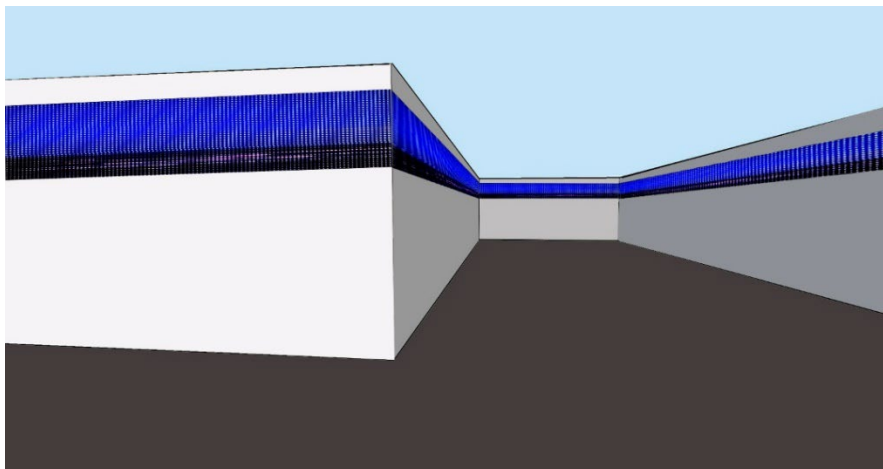
อีกทั้งยังทำให้เกิดการตั้งคำถามว่า เราสามารถจำกัดการรับรู้และสิ่งที่รู้ภายใต้ปรากฏการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปได้หรือไม่ รวมถึงหน้าที่ของศิลปะที่ว่า ศิลปะสามารถเป็นสื่อให้เข้าถึงความหมาย และทำความเข้าใจกับปรากฏการณ์ต่างๆ ได้อย่างไร

จากข้อสงสัยในเรื่องการรับรู้ผ่านปรากฏการณ์ทางสังคมดังกล่าว ศิลปินได้ตั้งข้อสังเกตถึงการเปลี่ยนแปลงในยุคร่วมสมัยที่เกิดจากการทับซ้อนของปัญหาที่สั่งสมมานาน การไม่เข้าใจในเรื่องลำดับขั้นทางสังคม และรอยต่อทางประวัติศาสตร์ของยุคสมัย ล้วนส่งผลต่อการทำความเข้าใจความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคมไทยร่วมสมัย ซึ่งการทำความเข้าใจกับประวัติศาสตร์และปรากฏการณ์ทางสังคม ผ่านความทรงจำและการผลิตซ้ำทางความคิด ลำดับและระยะเวลาล้วนส่งผลต่อการกำหนดขอบเขตของการรับรู้และสิ่งที่รู้

ศิลปินต้องการทำความเข้าใจการเปลี่ยนแปลงของระยะเวลากับความทรงจำ และการเข้าถึงความจริงกับปัญหาในการรับรู้โดยกระบวนการทางศิลปะ ที่ใช้การประกอบติดตั้งภาพเคลื่อนไหวของเส้นขอบฟ้ากับทะเล นำเสนอบนจอแอลอีดีที่มีลักษณะภาพแบบหยาบๆ เพื่อแสดงให้เห็นถึงข้อจำกัดของการรับรู้ ที่ไม่ใช่แค่เรื่องระยะและตำแหน่งที่ส่งผลต่อมุมมองและการตีความผ่านประสบการณ์ทางศิลปะเท่านั้น ยังมีเรื่องการยึดติดกับภาพความทรงจำในอดีตและความเป็นตัวตน รวมถึงอคติที่ไปปิดกั้นความเข้าใจในปรากฏการณ์ต่าง ๆ ซึ่งศิลปินไม่ต้องการใช้กระบวนการทางศิลปะสำหรับการบรรจุเนื้อหา หรือสร้างเครื่องมือเพื่อทำให้เกิดเข้าใจในปรากฏการณ์ดังกล่าว แต่ศิลปินต้องการตั้งคำถามกับการเข้าถึงความจริงชุดต่างๆ ที่เกิดจากข้อจำกัดของการรับรู้และส่งผลต่อการตีความของผู้คนในสังคม ในความหมายที่ว่า เราจะมีเสรีภาพทางการแสดงออกทางความคิดและความรู้สึกได้อย่างไร หากเราไม่มีเสรีภาพในการรับรู้ รวมถึงหน้าที่ของศิลปะซึ่งถูกสร้างและกำหนดโดยศิลปินในฐานะปัจเจก ที่สามารถนำเราไปสู่ความเข้าใจในสัมพันธภาพของมนุษย์ที่แตกต่างกัน



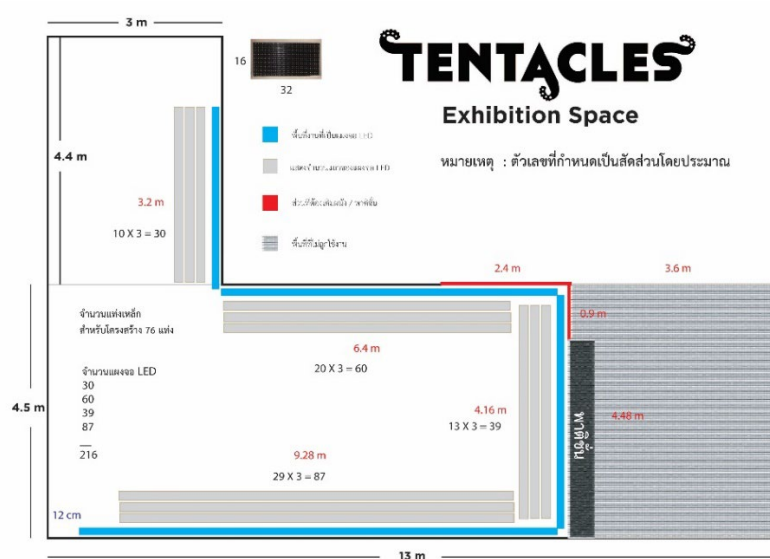
ภาพที่ 5.54 ภาพข้อมูล
หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน



ภาพที่ 5.55 ภาพร่าง

หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน

ภาพร่างและข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ ศิลปินเลือกภาพขอบฟ้าที่สะท้อนขอบเขตทางความคิด และเป็นการลดความทรงจำโดยการพิจารณาขอบฟ้าที่อยู่ตรงหน้า ส่วนกระบวนการวางแผนสำหรับการติดตั้งภาพเคลื่อนไหว เพื่อให้ได้สัดส่วนของภาพที่แปรเปลี่ยนไปตามพื้นที่ของห้องนิทรรศการ ที่นำเสนอภาพวิดีโอของขอบฟ้าและทะเลที่มีความละเอียดของภาพต่ำ สะท้อนเรื่องการรับรู้จากการใช้ประสบการณ์และความทรงจำเพื่อสร้างความหมาย กล่าวคือ หากความทรงจำของเราเกิดความพัวพันไม่ชัดเจน เราจะสามารถสร้างความหมายจากการรับรู้ผ่านประสบการณ์นั้นได้โดยตรง เป็นเหมือนการสำรวจพื้นที่ของการรับรู้ที่มีข้อจำกัด และเป็นการตั้งคำถามกับความเคยชินจากการหาความหมายผ่านปรากฏการณ์ต่างๆ



ภาพที่ 5.56 แพลนสำหรับการติดตั้ง

หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน

กระบวนการติดตั้งที่ศิลปินต้องการให้จอแอลอีดี (led) ยึดขยายภาพของขอบฟ้าไปตามพื้นที่ห้องนิทรรศการรวมพื้นที่ยาวประมาณ 25 เมตร ด้วยการติดตั้งภาพเคลื่อนไหวความละเอียดต่ำ และค่อยเคลื่อนไหวไปอย่างช้าๆ เพื่อให้ผู้ชมได้พิจารณาภาพขอบฟ้ากับคลื่นน้ำทะเลที่ค่อยๆ เปลี่ยนไปตามจังหวะ แผงจอแอลอีดีประกอบด้วย แผงจอแอลอีดีที่เป็นรูปแบบโมดูลมาประกอบกันจนเป็นจอขนาดยาวตามพื้นที่ของห้องนิทรรศการ มีแผงวงจรสำหรับเชื่อมพื้นที่ของการประมวลผลให้ปรากฏขึ้นบนจอภาพทั้งหมดภายในห้อง โดยให้เชื่อมกันแต่ละโมดูลด้วยเครื่องปรับสัดส่วนภาพ

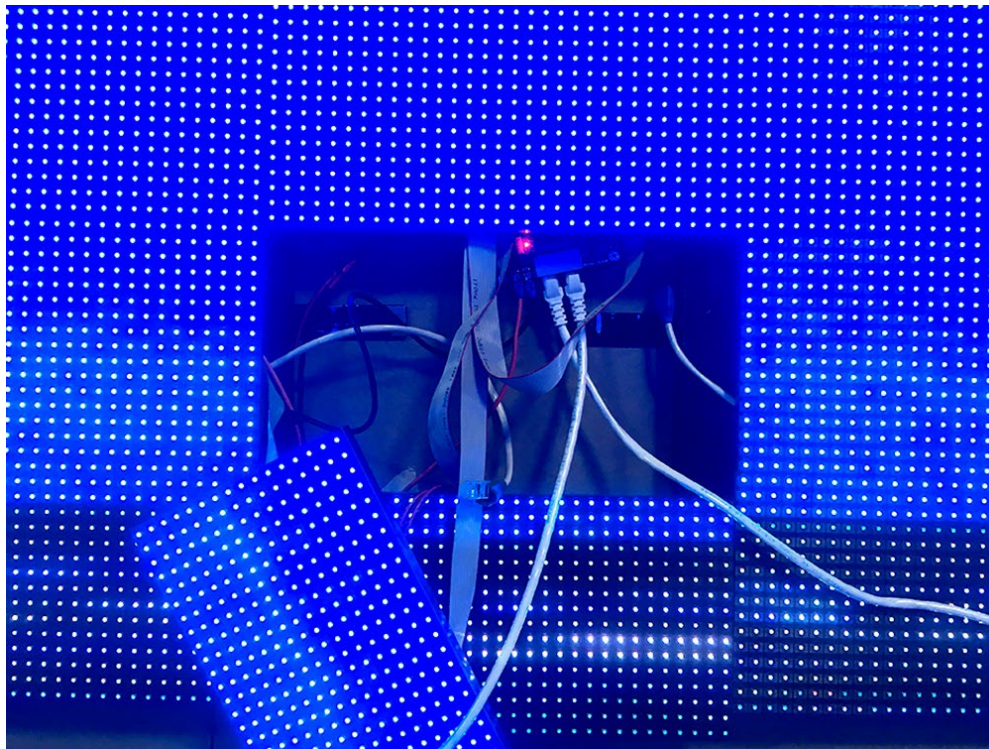


ภาพที่ 5.57 การติดตั้งโครงเหล็ก

หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน



ภาพที่ 5.58 การติดตั้งโครงเหล็ก



ภาพที่ 5.59 การติดตั้งแผงจอ led

หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน



ภาพที่ 5.60 การติดตั้งเสร็จสมบูรณ์

หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ “ขอบฟ้าเดียวกัน” (Continued Horizon) ผู้เขียนจำแนกหัวข้อของการวิเคราะห์เพื่อให้เข้าใจถึงแนวคิด และวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรคงานครั้งนี้ อย่างเช่น ช่วงเวลา (duration) ความทรงจำ (memory) และประสบการณ์การรับรู้

ช่วงเวลา (duration) ในภาพเคลื่อนไหวแบบช้าๆ ตามจังหวะคลื่นทะเลโดยนำเสนอผ่านรูปแบบการติดตั้งผลงานที่ใช้จอแสดงผลแบบแอลอีดี (led) แบบหายๆ ติดตั้งตามผนังห้องนิทรรศการแบบต่อเนื่อง เป็นการจำลองช่วงเวลาในการรับรู้ผ่านมุมมองแบบ perspective ที่ให้ผู้คนได้รับรู้ผลงานในระยะใกล้ๆ ผู้ชมไม่เพียงรับรู้ผลงานที่อยู่ตรงหน้า แต่ผลงานยืดไปรอบห้องนิทรรศการ เป็นการจำลองพื้นที่ในจินตนาการของศิลปินที่สื่อสารผ่านประสบการณ์ทางศิลปะ ให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงความทรงจำผ่านรูปทรงขอบฟ้าที่ค่อยๆ เปลี่ยนแปลง ซึ่งสะท้อนความคิดและเนื้อหาที่นำไปสู่ความเข้าใจในความรู้สึกของตัวเองขณะกำลังพิจารณาภาพขอบฟ้าที่อยู่ตรงหน้า ผ่านการสร้างรูปแบบการติดตั้งโดยให้ผู้ชมอยู่ในพื้นที่ของผลงาน ที่ผู้เขียนสะท้อนช่วงเวลาของการรับรู้ที่ผู้ชมถูกเปลี่ยนมุมมอง ไม่ใช่แค่การมองไปที่ผลงานแต่อยู่ท่ามกลางหรืออยู่ในผลงาน เป็นการเปลี่ยนมุมมองและการรับรู้ ส่งผลต่อการให้ความหมายที่เกิดจากพื้นที่และระยะของการรับรู้ที่เปลี่ยนไป อีกทั้งเรื่องการรับรู้ที่ร่างกายของผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการรับรู้ การรับรู้กับตัวผู้ชมและประสบการณ์ของผู้ชม ไม่แยกออกจากกัน การรับรู้ในทางศิลปะที่ใช้ร่างกายเป็นพาหนะเพื่อรับรู้งานศิลปะนั้น มุมมองของเดอเลซที่เห็นว่า ระยะเวลาเป็นเรื่องส่วนตัวและถือเป็นชีวิตภายในของเรา ระยะเวลาไม่ได้เป็นเพียงประสบการณ์

ชีวิตเท่านั้น มันเป็นประสบการณ์ที่ขยายใหญ่ขึ้นหรือเกินกว่านั้นด้วยซ้ำ มันเป็นเงื่อนไขของประสบการณ์อยู่แล้ว สำหรับประสบการณ์มักจะให้พื้นที่และระยะเวลาแก่เราเสมอ (Deleuze, 1991, p. 37) ระยะเวลา เหตุการณ์ และชีวิต เป็นสิ่งสัมพันธ์กันที่ซึ่งส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงในทุกช่วงเวลา และประสบการณ์ของเรา



ภาพที่ 5.61 ภาพบรรยากาศในนิทรรศการ
หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน

Immersive installation art ศิลปะการจัดวางที่ให้ผู้ชมสามารถเข้าไปอยู่ในผลงานศิลปะ ได้เต็มด้าผลงานได้อย่างเต็มที่ เป็นรูปแบบการติดตั้งผลงานศิลปะที่ผู้เขียนต้องการสื่อสารผ่านแนวคิด โดยที่ทั้งเนื้อหา และรูปแบบไม่สามารถแยกจากกัน ในความหมายที่เงื่อนไขของรูปแบบในงานศิลปะ เกิดจากแนวคิดและเนื้อหาที่ต้องการสื่อสารผ่านรูปแบบดังกล่าว ส่งผลให้ผลงานศิลปะชุด “ขอบฟ้าเดียวกัน” มีลักษณะการติดตั้งแอลอีดี (led) ที่นำเสนอภาพเคลื่อนไหวที่ยืดไปตามพื้นที่ห้องนิทรรศการที่เทนทาเคิล (Tentacles) ซึ่งมีการปรับพื้นที่ให้สอดคล้องกับแนวคิดในการสร้างสรรค์ เพื่อโอบล้อมผู้ชมให้อยู่ในพื้นที่ของผลงาน ที่เป็นภาพทะเลผ่านการแสดงผลแบบหยาบๆ เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้รับรู้ผลงานผ่านประสบการณ์ทางศิลปะ และตีความผ่านการรับรู้ของตัวเอง

ภาพความทรงจำที่นำเสนอผ่านรูปทรงของขอบฟ้าที่ไม่ชัดเจน เกิดจากความหยาบของภาพจากแอลอีดี (led) ที่สะท้อนความพัวเลือนจากความทรงจำ ความหมายจากแนวคิดของผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ ที่มีแรงบันดาลใจจากปรากฏการณ์การเปลี่ยนแปลงในสังคมไทยช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ที่ส่งผลให้ผู้เขียนตั้งคำถามกับเรื่องขอบเขตของการรับรู้และการตีความปรากฏการณ์ต่างๆ ในสังคมไทย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการให้คุณค่าทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม กฎเกณฑ์ทางสังคม และการแสดงออกทางการเมืองในมิติต่างๆ ซึ่งสิ่งที่กล่าวมานั้นล้วนบรรจุอยู่ในความทรงจำของเรา ผู้เขียนให้ความหมายกับคำว่า “ความทรงจำ” ที่ไม่ใช่แค่การทำงานของสมอง แต่เป็นการก่อตัวของเรื่องเล่าผ่านการให้ความหมายเชิงสังคม ความทรงจำเป็นการสื่อสาร ความทรงจำที่ถูกเล่าทั้งหมดอยู่ในความรู้สึกที่มีส่วนร่วม (Fabian, 2007 : 93) ซึ่งในการสื่อสารอาจเป็นการสื่อสารทั้ง 2 ทาง คือการรับข้อมูลและการแสดงออก เพื่อให้ผู้อื่นรู้ว่าเราได้รับข้อมูลหรือจดจำเรื่องราวอะไรที่สามารถสะท้อนถึง

ตัวตนของเรา และความรู้สึกที่สามารถทำให้เกิดสำนึกร่วมกัน ในมุมมองของผู้เขียน ความรู้สึกร่วมดังกล่าวอาจเกิดจากการสังสมทางประวัติศาสตร์ ความรู้ วัฒนธรรม และกฎเกณฑ์ในสังคม หรือแม้แต่สำนึกเรื่องความเป็นชาติ ความมีอัตลักษณ์ร่วมกัน ที่ล้วนส่งผลต่อการตีความปรากฏการณ์ต่างๆ ในสังคมไทย



ภาพที่ 5.62 ภาพที่ปรากฏบนจอแอลอีดี (led)

หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน

ความทรงจำ (memory) จากภาพที่เคลื่อนไหวไปมาและมีลักษณะพราวเลื่อน แต่หากใช้เวลาพิจารณาสามารถมองเห็นภาพจากประสบการณ์ ที่เป็นภาพขอบฟ้ากับคลื่นทะเลที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เป็นการยืนยันในเรื่องแนวคิดของความทรงจำ ที่ผู้เขียนให้ผู้ชมพิจารณาก่อนที่จะเข้าใจความหมายของสิ่งที่อยู่ตรงหน้า ซึ่งหากไม่มีความหมายเดิมอยู่ก่อนหน้า ผู้ชมย่อมสร้างความหมายขึ้นมาใหม่ในทันทีที่ต้องการเข้าถึงสิ่งที่อยู่ตรงหน้า ซึ่งทั้งความหมายเดิมและการสร้างความหมายขึ้นมาใหม่ของผู้คนแต่ละคนย่อมแตกต่างกัน ถือเป็นการเชื่อมขอบฟ้าของผู้ชมและผลงานศิลปะ โดยผ่านประสบการณ์ทางศิลปะ อีกทั้งความหมายทางภาษาของคำว่า “ขอบฟ้า” ที่หมายถึงมุมมองและทัศนคติ ที่เกิดจากระยะและตำแหน่งของการรับรู้ของแต่ละคนที่ซึ่งแตกต่าง

ศิลปินยังให้ความหมายกับความทรงจำในประวัติศาสตร์ ในฐานะของเครื่องมือที่นำเราไปสู่ความเข้าใจในเรื่องต่างๆ การตีความทางประวัติศาสตร์ใหม่เป็นสิ่งที่สามารถแลกเปลี่ยนทัศนคติและขยายขอบฟ้าทางความรู้ที่นำไปสู่ความเข้าใจในเรื่องต่างๆ ไม่ใช่สิ่งซึ่งตายตัว เนื่องจากเป็นมุมมองและวิธีการเข้าถึงความจริงในแต่ละคนที่ซึ่งแตกต่างกัน จากแนวคิดเรื่องความทรงจำนั้น ศิลปินตีความถึงความพราวเลื่อนหรือไม่ขอบชัดเจนของความหมายต่างๆ การไม่ยึดติดกับความหมายแบบคงที่ ย่อมสามารถเชื่อมต่อกับความหมายอื่นได้อย่างไม่ยากนัก ความพราวเลื่อนสามารถเข้าถึงและผสมผสานกับความหมายอื่น อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้รับรู้กับความงามที่อยู่ตรงหน้า ไม่ใช่การตัดสินด้วยความ

ทรงจำเดิมที่มีอยู่ก่อนหน้าหรืออคติที่เกิดจากประสบการณ์ในอดีต ที่ถือเป็นการผสานขอบฟ้าทางความคิดและความรู้สึกของผู้ชมผ่านประสบการณ์ทางศิลปะ



ภาพที่ 5.63 ผู้ชมอยู่ในพื้นที่ผลงาน
หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน

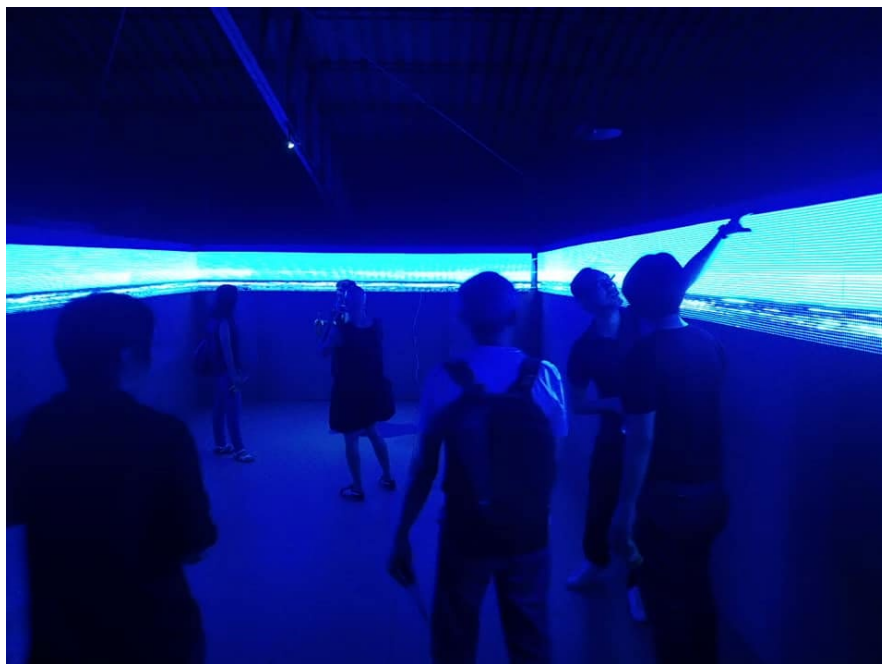


ภาพที่ 5.64 ผู้ชมอยู่ในพื้นที่ผลงาน

ประสบการณ์การรับรู้ในผลงานศิลปะที่มีการใช้แสงเป็นสื่อในการแสดงออก ที่เป็นทั้งเนื้อหาและรูปแบบของงาน แสงที่ออกมาจากตัวผลงานที่เป็นแหล่งกำเนิดแสงอย่าง แสงจากหลอดไฟ หลอดแอลอีดี (led) หรือแสงจากธรรมชาติ ที่ศิลปินสร้างรูปทรงหรือพื้นที่เพื่อให้แสงสามารถเข้าถึงได้ และเห็นการเปลี่ยนแปลงของแสงในแต่ละช่วงเวลา ความงามที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงและมุมมองของผู้ชมที่แตกต่างกัน เป็นการสื่อสารระหว่างผลงานศิลปะหรือแสงที่เกิดขึ้นในงานศิลปะกับผู้ชม ที่ศิลปินเป็นเพียงผู้เตรียมผลงานหรือพื้นที่ให้เกิดขึ้น ความสัมพันธ์กับรูปแบบในการติดตั้งในผลงานชุด “ขอบฟ้าเดียวกัน” ที่ให้ผู้ชมได้รับรู้กับแสงที่สะท้อนจากหลอดแอลอีดี (led) กับบริเวณของพื้นที่ของห้องนิทรรศการ ซึ่งรูปแบบดังกล่าวได้ส่งผลต่อการแสดงผล (ความสว่างของพื้นที่ที่ถูกแสงสะท้อนจากหลอดแอลอีดี) และการรับรู้ของผู้ชมในงานของผู้เขียน ที่แสงในผลงานของผู้เขียนได้สะท้อนเรื่องพื้นที่การรับรู้ของผู้ชม ในความหมายของความเข้มข้นของแสงที่สะท้อนออกจากหลอดแอลอีดีทั้งที่ผนังและพื้นที่ห้องนิทรรศการ ถูกทำให้เป็นพื้นที่ที่ถูกรับรู้โดยบรรยากาศที่มีผลงานล้อมรอบตัวผู้ชม ซึ่งหากแสงมีความเข้มข้น นั้นหมายความว่าผู้ชมอยู่ในพื้นที่ที่ถูกจำกัดด้วยตัวผลงาน และสามารถดื่มด่ำไปกับผลงานที่รบกวนสายตาของผู้ชมอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังเป็นช่วงเวลาให้ผู้ชมได้พิจารณาผลงานผ่านทั้งตัวผลงานที่เป็นภาพเคลื่อนไหว และบรรยากาศของแสงที่สะท้อนออกมากระทบถึงตัวผู้ชม

การรับรู้ของผู้ชมกับประสบการณ์ทางศิลปะ จากแนวคิดของกาดาเมอร์ (Gadamer) เรื่อง “การผสานขอบฟ้า” ที่ความเข้าใจจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อเกิดการผสมผสานกันของขอบฟ้า ในความหมายของขอบฟ้าเดิมที่หมายถึงทั้งประวัติศาสตร์และตัวเรา กับตัวบทหรืองานศิลปะที่เราเข้าไปอ่าน เกิดการปะทะกันของประวัติศาสตร์ที่สืบเนื่องกันมาในรูปแบบของตัวบทกับผู้ตีความ ความเข้าใจที่เกิดจากการหลอมละลายขอบฟ้าและการทับซ้อนกับขอบฟ้าผู้ประพันธ์กับผู้อ่านนั้น จะเกิดขึ้นได้ต้องเกิดการปฏิสัมพันธ์โดยการอ่านตัวบทหรือการมีประสบการณ์ทางศิลปะ กาดาเมอร์ให้

ความสำคัญกับสิ่งที่เกิดความสัมพันธ์กับผู้ดู การมีส่วนร่วมทั้งทางเหตุการณ์และความหมายในการรับรู้ผลงานศิลปะนั้น ประสบการณ์ทางสุนทรียะย่อมมีผลต่อการผสมผสานมุมมองของผู้ตีความกับสิ่งที่ถูกตีความผ่านประสบการณ์ทางศิลปะนั้น



ภาพที่ 5.65 ผู้ชมอยู่ในพื้นที่ผลงาน
หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน

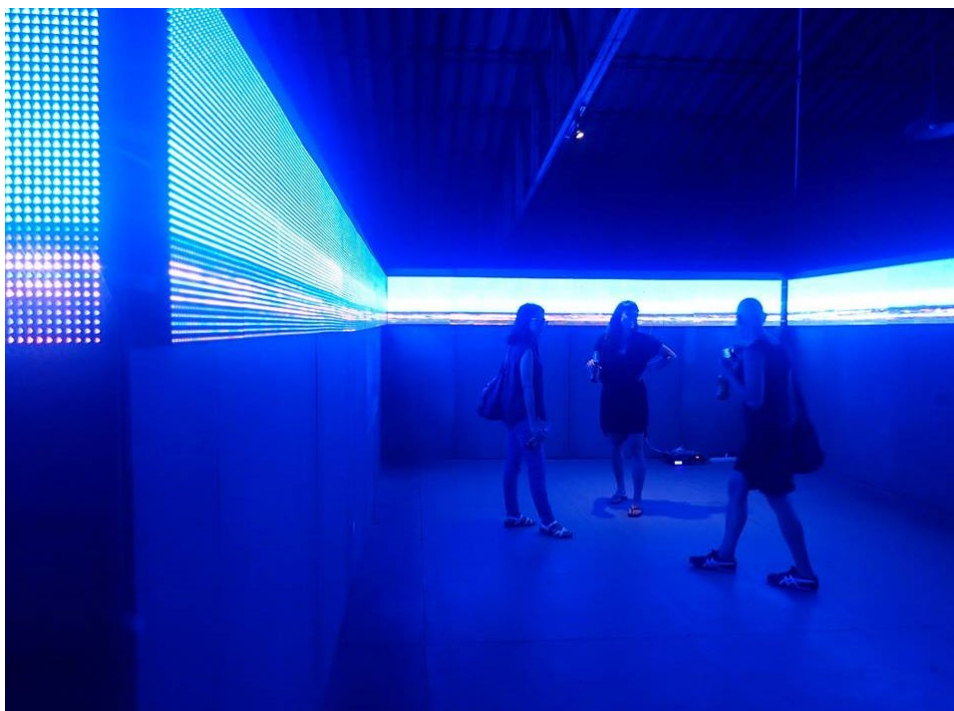


ภาพที่ 5.66 ผู้ชมอยู่ในพื้นที่ผลงาน
หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน

การไม่แยกตัวบทกับผู้อ่าน งานศิลปะกับผู้ชม สิ่งที่เราได้รู้กับผู้รู้ อดีตกับปัจจุบันออกจากกัน ทำให้เราเข้าใจและเข้าถึงความจริงได้อย่างที่มันเป็น โดยเฉพาะความเป็นจริงในงานศิลปะ และพลังในการ

แสดงออก ที่ไม่จำกัดอยู่กับขอบฟ้าของประวัติศาสตร์ ที่ทำให้ผู้มองเห็นในความร่วมมือของผู้สร้างสรรค์ ดูราวกับว่า มันไปเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ทางศิลปะที่ผลงานศิลปะมีความเป็นปัจจุบันโดยตัวมันเอง (Gadamer, 1977, p. 95) มุมมองทางสุนทรียศาสตร์ของกาดาเมอร์ที่มองว่าการมีปฏิสัมพันธ์กับศิลปะและการมีส่วนร่วมในประสบการณ์ทางสุนทรียะ ถือเป็นวิธีในการเข้าถึงความจริงและโลกแบบหนึ่ง ความจริงในงานศิลปะ ไม่ใช่แค่ความชำนาญ แต่เป็นการมีส่วนร่วม แม้ว่าเราจะไม่เข้าใจมันทั้งหมด แต่ไม่ใช่ว่าเราจะไม่เข้าใจมันเลย (Grondin, 2014, p. 53)

กาดาเมอร์อธิบายถึงประสบการณ์ในงานศิลปะว่า ทำให้เราได้เผชิญหน้ากับโลก เมื่อเราเข้าไปในโลกของงานศิลปะ เราสามารถเข้าใจตัวเราและโลกของเราผ่านงานศิลปะ มันเป็นการเข้าใจในตัวมันเอง เพียงแค่เราเผชิญหน้ากับสิ่งที่ไม่ใช่ตัวตนของเรา การเข้าใจโดยตัวมันเองนั้น รวมถึงความเป็นเอกภาพในความสมบูรณ์ของสิ่งอื่น ประสบการณ์ทางศิลปะที่เต็มไปด้วยความจริง และความจริงนี้แตกต่างจากความจริงในทางวิทยาศาสตร์ แต่มันก็ไม่ได้ห่างไกลไปจากความจริงนั้นๆ (Johnson, 2000, p. 19) การตีความของผู้ชมและการมีส่วนร่วมในงานศิลปะ ถือเป็นวิธีการอ่านตัวบทแบบเฮอร์เมเนติกส์ (Hermeneutics) ของกาดาเมอร์ ทำให้ผู้ชมได้เข้าถึงโลกที่ไม่ใช่โลกของตัวเอง และพื้นที่ของงานศิลปะและขอบฟ้าของผู้ชมได้เกิดการแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน ทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถรับรู้และตีความผ่านประสบการณ์ทางศิลปะด้วยตัวเอง อันนำไปสู่ความเข้าใจในความหมายใหม่ที่ผู้ชมได้รับจากประสบการณ์ที่เพิ่งเกิดขึ้นในการรับรู้ผลงานศิลปะ



ภาพที่ 5.67 ผู้ชมอยู่ในพื้นที่ผลงาน

หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน



ภาพที่ 5.68 ผู้ชมอยู่ในพื้นที่ผลงาน

หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน

ระยะเวลาและความทรงจำกับการตีความแบบอัตวิสัยเป็นประสบการณ์ของผู้ชม ที่ได้รับรู้ผ่านผลงาน Immersive installation art จากแสดงผลจากจอแอลอีดีที่ล้อมรอบตัวผู้ชมด้วยแสงภาพเคลื่อนไหวบนจอแอลอีดี และความหายของภาพที่หากมองไปที่รายละเอียดผลงาน จะเห็นเป็นเพียงจุดแสงที่เคลื่อนไหว แต่หากผู้ชมถอยออกมาจนถึงระยะที่ผู้ชมสามารถจำแนกได้ถึงรูปทรงที่เปลี่ยนแปลงไปว่าเป็นรูปทรงของสิ่งใด ซึ่งภาพที่ศิลปินนำเสนอเป็นภาพขอบฟ้ากับคลื่นทะเลที่มีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา ซึ่งผู้เขียนต้องการตั้งคำถามกับข้อจำกัดในเรื่องการรับรู้ของมนุษย์ ช่วงเวลาและความทรงจำที่ส่งผลต่อการทำความเข้าใจ หรือการเปิดพื้นที่ให้กับการเสวนา (dialogue) ในระดับต่างๆ เพื่อแลกเปลี่ยนมุมมองและทัศนคติซึ่งกันและกัน ที่เริ่มจากการนำเสนอแนวคิดและเนื้อหาดังกล่าวผ่านกระบวนการทางศิลปะ แต่ถึงอย่างไรก็ตาม การทำความเข้าใจความหมายและขอบฟ้าในงานศิลปะไม่จำเป็นต้องเห็นพ้อง แต่เป็นการยืดขยายขอบฟ้าให้ออกจากข้อจำกัดของการรับรู้ เป็นความเข้าใจในความหมายของการแบ่งปันและได้เรียนรู้ขอบฟ้าอื่น ที่ทำให้เราเข้าใจขอบฟ้าของตัวเองมากขึ้น รวมถึงการเปิดใจและทำความเข้าใจในสัมพันธ์ภาพของมนุษย์ที่มีความแตกต่างกัน ไม่ว่าเราจะตีความหรือแยกความหมายของคำว่าเวลาอย่างไรก็ตาม เราสามารถกล่าวถึงระยะเวลา (duration) หรือเวลา (time) ได้ว่า มันคือตัวรวมของความสัมพันธ์ทั้งหมด (Deleuze, 1997, p. 10)

หากเราพิจารณาถึงงานศิลปะที่มีเวลาเป็นฐาน (time – based) ทั้งเรื่องความสัมพันธ์กับระยะเวลา (duration) ความทรงจำ (memory) และการตีความแบบอัตวิสัย (subjective) ในความหมายที่ว่า ช่วงเวลาได้แตกตัวออกมาจากการรับรู้แบบอัตวิสัย ทั้งระยะเวลาและความทรงจำที่

ส่งผลต่อความรู้สึกของผู้ชม การใช้ระยะเวลาในการรับรู้ผลงาน และห้วงคำนึงจากความทรงจำจากการรับรู้ในงาน Immersive installation art รวมถึงการให้ความหมายเรื่องเวลาที่หลากหลายและการตีความในแบบอัตวิสัย คอมพิวเตอร์อาจเป็นแหล่งเก็บข้อมูลที่ดีที่สุดตลอดกาล トラบไคที่ระบบปฏิบัติการหรือสื่อบันทึกข้อมูลยังไม่ล้ำสมัย แต่คอมพิวเตอร์ไม่สามารถบันทึกหรือสร้างการรับรู้ทางประสาทสัมผัสของผลงานศิลปะทางวัตถุขึ้นมาใหม่ได้ ต่างจากคุณลักษณะของผลงานศิลปะทางวัตถุ เกมและการปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นโดยบังเอิญ ไม่ได้ทำให้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อสำหรับการเก็บความทรงจำหรือการรำลึกถึงได้อย่างแท้จริง (Grau, 2003, p.207) งานศิลปะจึงจำเป็นต้องพึ่งพาการเติมเต็มจากประสบการณ์และการรับรู้ของผู้ชม เพื่อให้ศิลปะมีความหมายในฐานะสื่อที่สะสมความทรงจำและความคิดคำนึงในเชิงอารมณ์ของมนุษย์

Abstraction and Temporal Domain

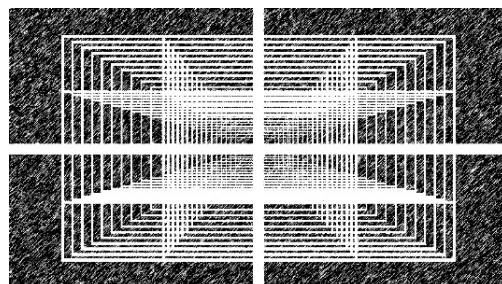
ผลงานสร้างสรรค์ ความเป็นนามธรรมและดินแดนชั่วคราว (Abstraction and Temporal Domain) เป็นการนำเสนอภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบ Immersive installation art ที่ให้ผู้ชมได้รับรู้ภาพเคลื่อนไหวที่มีพื้นที่ในการรับรู้และสามารถเข้าไปอยู่ในพื้นที่ของผลงาน ผู้เขียนต้องการนำเสนอความเป็นนามธรรมที่กลับไปสู่แก่นของความหมาย ความเป็นไปได้ในการสื่อความหมายจากการรับรู้และการตีความผ่านปรากฏการณ์ต่างๆ ทางสังคมและวัฒนธรรม เป็นการตั้งคำถามเรื่องการรับรู้และการประกอบสร้างอัตลักษณ์ความเป็นไทยที่มีข้อจำกัดอย่างเรื่องความคิดที่ถูกกระทำผ่านชุดภาษาโครงสร้างทางสังคม วัฒนธรรมและความเชื่อต่างๆ ทั้งเรื่องคุณค่าทางความงามและการจำกัดความหมายที่มีเพียงแบบเดียว รวมถึงการตีความเรื่องพื้นที่ทางกายภาพกับการเชื่อมต่อแบบโลกเสมือนและความหมายทางนามธรรมที่ผู้คนในสังคมมีจินตนาการร่วมกัน โดยผลงานภาพเคลื่อนไหวที่ฉายลงพื้น เพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์แบบ Immersive

ความเป็นนามธรรมและดินแดนชั่วคราว (Abstraction and Temporal Domain) นำเสนอความเป็นนามธรรมที่กลับไปสู่แก่นของความหมาย รวมถึงการยืดขยายของความหมายที่ผ่านการใส่และถอดรหัส เป็นการตั้งคำถามเรื่องการรับรู้และการประกอบสร้างอัตลักษณ์ความเป็นไทย ในมุมมองที่หลากหลายกับการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคร่วมสมัย อีกทั้งการตีความปรากฏการณ์ต่างๆ ทางสังคมและวัฒนธรรม ยังมีข้อจำกัดจากทางความคิดและการแสดงออกผ่านชุดภาษา ไวยากรณ์การรับรู้ทางวัฒนธรรมและความเชื่อต่างๆ ทั้งเรื่องคุณค่าทางความงาม การจำกัดความหมายที่มีเพียงแบบเดียว รวมถึงการตีความเรื่องพื้นที่ทางกายภาพอย่างแผนที่กับเขตแดนที่เป็นโลกเสมือนในความหมายแบบนามธรรม ที่สะท้อนทั้งตัวตนและคุณค่าแบบความจริงเสมือนในสังคมที่มีจินตนาการร่วมกัน

ผู้เขียนนำเสนอแนวคิดผ่านผลงานศิลปะแบบดิจิทัล (Digital art) ในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวแบบนามธรรม (abstract video) ซึ่งภาพที่ปรากฏจะสะท้อนกับการรับรู้ของผู้ชมเช่น ตัวอักษร (text) ภาพกราฟิก (graphic) และการสร้างรูปทรงสามมิติในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มาร้อยเรียงเป็นภาพเคลื่อนไหว (moving image) ทำให้เกิดความหมายในการรับรู้ทางศิลปะ ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกผ่านผลงานศิลปะการจัดวางแบบเสมือนจริง (Immersive installation art) ที่เสมือนผู้ชมเข้าไปอยู่ในพื้นที่ของงานศิลปะและสัมผัสผลงานได้อย่างดื่มด่ำมากขึ้น ศิลปินให้ความสำคัญกับหน้าที่ของศิลปะที่ถือเป็นพื้นฐานในการแสดงออกทางความคิด และความรู้สึกอย่างมีเสรีภาพ ศิลปะสามารถสื่อความหมายที่มากกว่าภาษาตามตัวอักษร ผู้เขียนมุ่งหวังให้การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเป็นกระบวนการเรียนรู้อย่างหนึ่ง ที่ไปตั้งคำถามกับข้อจำกัดของการรับรู้ที่ส่งผลต่อการตีความของผู้คนในสังคม ทั้งการให้คุณค่าและความหมายสิ่งต่างๆ การมีเสรีภาพทั้งการรับรู้และแสดงออกถึงความเท่าเทียมกันในฐานมนุษย์ เพื่อนำไปสู่ความเข้าใจในสัมพันธภาพของมนุษย์ที่แตกต่างกัน อีกทั้งยังช่วยให้สามารถเข้าใจการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากปรากฏการณ์และเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคมไทย



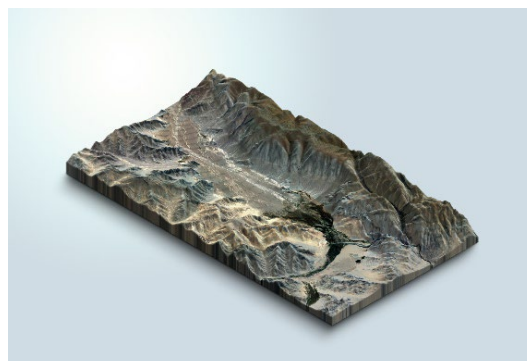
ภาพที่ 5.69 ภาพร่าง
หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน



ภาพที่ 5.70 ภาพร่าง

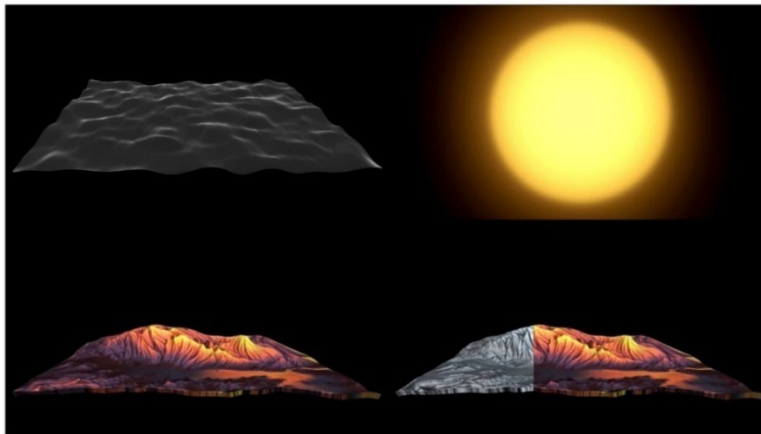


ภาพที่ 5.71 ภาพร่าง
หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน



ภาพที่ 5.72 ภาพร่าง

ศิลปินสร้างสรรค์ภาพร่างและผลงานจากโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างสรรค์ทั้งภาพสามมิติ การตกแต่งภาพ และการสร้างภาพเคลื่อนไหว เริ่มจากการสร้างตัวอักษรจากโปรแกรม word เพื่อนำมาใช้ในการทำตัวอักษรให้เป็นภาพ และตกแต่งด้วยโปรแกรม Photoshop ส่วนการสร้างรูปทรงต่างๆ ศิลปินใช้โปรแกรมสำหรับสร้างรูปทรงเช่น ต้นไม้ พื้นน้ำ พื้นดิน ใน Speedtree Cinema, Cinema 4D และ 3D Studio Max ที่ทำให้ภาพเกิดความสมจริงด้วยมุมมองแบบสามมิติ หลังจากได้รูปทรงและภาพสามมิติ รวมถึงภาพเคลื่อนไหวแบบวิดีโอ ศิลปินได้นำมาเชื่อมต่อภาพเคลื่อนไหวโปรแกรมสำหรับตัดต่อ Adobe Premiere และ Adobe After Effect นอกจากนี้ศิลปินยังใช้โปรแกรมส่วนเสริมอย่าง 3D Map Generator Terrain เพื่อสร้างรูปทรงเฉพาะอย่างรูปทรงจากแผนที่ใน Google map เพื่อสร้างรูปทรงจำลองที่มีที่มาจากพื้นที่ที่มีอยู่จริงในแผนที่โลก หลังจากนั้นนำมาตัดต่อให้เข้าไฟล์วิดีโอที่ได้ตัดต่อไว้แล้ว



ภาพที่ 5.73 Abstraction and Temporal Domain
หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน



ภาพที่ 5.74 Abstraction and Temporal Domain
หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน

การติดตั้งผลงานด้วยการฉายภาพเคลื่อนไหวขนาดใหญ่ ที่สามารถให้ผู้ชมเข้าไปอยู่ในพื้นที่ของผลงาน เกิดประสบการณ์ใหม่ทางสุนทรียะช่วยให้ผู้ชมได้รับรู้ผ่านประสาทสัมผัส ได้สัมผัสบรรยากาศและอารมณ์ความรู้สึกในผลงาน การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวมีความยาวประมาณ 12 นาที ศิลปินได้นำเสนอในรูปแบบศิลปะการจัดวางแบบ Immersive installation art เป็นการสร้างพื้นที่นิทรรศการสำหรับการฉายภาพบนผนังและพื้น ให้ผู้ชมสามารถรับรู้ผลงานได้อย่างใกล้ชิด และบรรยากาศของการนำเสนอผลงานสู่สาธารณะในงาน Galleries Night Bangsaen 2021 สามารถรับชมได้ที่ www.youtube.com/watch?v=ofiakZOr8so&t=9s และผลงานที่สมบูรณ์รับชมได้ที่ www.youtube.com/watch?v=VF2D_wcUtg ในชื่อผลงานวิดีโอที่ว่า Abstraction and Temporal Domain (Complete work) ขนาดเวลา 12.21 นาที ทางช่อง YouTube Channel



ภาพที่ 5.75 การติดตั้งเครื่องโปรเจคเตอร์
หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน



ภาพที่ 5.76 การติดตั้งเครื่องโปรเจคเตอร์



ภาพที่ 5.77 การติดตั้งผลงาน
หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน



ภาพที่ 5.78 การติดตั้งผลงาน



ภาพที่ 5.79 ผู้ชมอยู่ในพื้นที่ผลงาน
หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน



ภาพที่ 5.80 ผู้ชมอยู่ในพื้นที่ผลงาน
หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน



ภาพที่ 5.81 ผู้ชมอยู่ในพื้นที่ผลงาน

การวิเคราะห์ผลงานชุดความเป็นนามธรรมและดินแดนชั่วคราว เริ่มจากการนำเสนอภาพเคลื่อนไหวขนาดใหญ่ผ่านร่างกายของผู้ชมที่ส่งผลต่อการรับรู้ผลงาน ทั้งรูปแบบของการติดตั้ง ให้ผู้ชมสามารถรับรู้ผลงาน รวมถึงความหมายในงานผ่านการตีความตามหัวข้อดังนี้ ภาษากับบริบท (Text and context), การให้ความหมายทางวัฒนธรรม (Cultural meaning) และพื้นที่กับโลกเสมือน (Domain and virtual world)

ภาษากับบริบท (Text and context) ศิลปินต้องการนำเสนอมุมมองของการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมที่ส่งผ่านมาจากการใช้ภาษา ซึ่งมีตัวอักษรเป็นรูปทรงที่สื่อสารถึงความเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัยและบริบทของสังคมที่มนุษย์ใช้แสดงออกทางความคิดและความรู้สึก โดยนำรูปทรงของอักษรต่างๆ เช่น อักษรเขมรโบราณ ลายสือไท อักษรลาว และอักษรไทยที่ใช้ในปัจจุบัน มาสร้างให้เกิดภาพเคลื่อนไหวโดยสื่อความหมายผ่านการมีชีวิตและการเปลี่ยนแปลงของตัวอักษร ที่สะท้อนความคิด

ทางสังคมและวัฒนธรรม ไวยากรณ์และคำที่สร้างความหมายให้กับผู้คนในสังคมนั้นๆ อีกทั้งภาษาถือเป็นเครื่องมือที่สำคัญของมนุษย์เพื่อใช้สื่อสารแลกเปลี่ยนความคิดซึ่งกันและกัน ซึ่งกลุ่มภาษาที่ผู้เขียนนำมาใช้มีความสัมพันธ์ในกลุ่มภาษาที่ใกล้เคียงกัน แต่แตกต่างกันในช่วงเวลาและพื้นที่ของการใช้ตามขอบเขตของผู้คนที่อยู่ในภูมิประเทศที่แตกต่างกัน ส่วนภาพเคลื่อนไหวที่เป็นตัวอักษรขาวดำสื่อถึงการแบ่งความหมายแบบขั้วตรงข้าม (binary opposite) และการเลื่อนขึ้นลงของตัวอักษรสะท้อนเรื่องการใช้ภาษาลำดับแบบสูงต่ำ ที่อาจส่งผลต่ออุปสรรคในการเข้าถึงหัวใจของการสื่อสารของภาษาที่ต้องการเชื่อมโยงมนุษย์ที่มีความคิดและความรู้สึกที่แตกต่างกันในสังคม เพื่อให้เข้าใจถึงความแตกต่างของผู้คนในสังคมเพื่อการอยู่ร่วมกัน และยอมรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นตามยุคสมัย

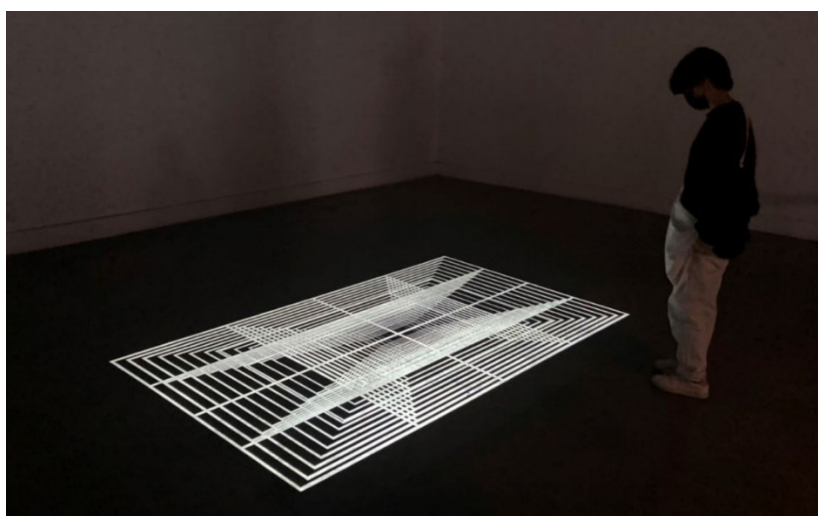
มุมมองทางภาษาศาสตร์ (Linguistics) อย่างแนวคิดสัญศาสตร์ (Semiology) ศาสตร์ของสัญญาณ (Science of Signs) ของ เฟอร์ดินาน เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) ที่อธิบายว่าสัญญาณ (sign) ได้กำหนดสิ่งต่างๆ จากการแทนที่ของมโนทัศน์ (concept) และ เสียง – ภาพ (sound – image) โดยความคิดที่ถูกหมาย (signified) และตัวหมาย (signifier) ในความหมายของการบ่งบอกแสดงออกถึงสิ่งที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง และแยกออกจากการเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน ที่ซึ่งได้แบ่งสิ่งเหล่านั้นให้ออกเป็นส่วนๆ (Saussure, 1959, p. 67) หรืออาจกล่าวได้ว่าภาษามาก่อนความคิด โครงสร้างของภาษาเป็นสิ่งที่สร้าง "ความจริง" (reality) ขึ้นมา ซึ่งเราสามารถคิดได้โดยผ่านภาษาเท่านั้น และโดยเหตุที่การรับรู้ต่างๆ ของเราเกี่ยวกับความจริง ได้รับการวางกรอบหรือกำหนดโดยโครงสร้างของภาษา สำหรับความสัมพันธ์ระหว่างความจริง (reality) กับมโนทัศน์ (concept) ความจริงเป็นเหมือนเค้กทั้งก้อน ส่วนมโนทัศน์เป็นเพียงเค้กที่ถูกฉีกออกมาอย่างไม่มีความถี่ใดๆ ในการตัด ที่ซึ่งเกิดขึ้นโดยน้ำมือของมนุษย์ (Aphinant, 2005, p. 117)



ภาพที่ 5.82 ผู้ชมอยู่ในพื้นที่ผลงาน
หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน

ถ้าหากภาษาไร้การอ้างอิงนอกตัวมันเองแล้ว ย่อมหมายความว่าไม่มีความคิดหรือค่านิยมใดๆ ซึ่งอยู่นอกปริณทลทางวัฒนธรรมจะมากำหนดตัวภาษาได้ วัฒนธรรมนั้นประกอบไปด้วยความหลากหลายที่ซึ่งคนในวัฒนธรรมนั้นผลิตและผลิตซ้ำไปเรื่อยๆ จนไม่สามารถหลุดออกจากขอบเขตที่กว้างขึ้น เราอาจทำได้แค่เปลี่ยนตำแหน่งหรือสร้างพื้นที่ใหม่ขึ้นมา แต่ก็อยู่ในขอบเขตของวัฒนธรรมนั้นๆ อยู่ดี แต่หากเราพิจารณาถึงความเปลี่ยนแปลงของภาษา และตัวอักษรที่ใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารในแต่ละสังคม ย่อมมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เหตุใดภาษาจึงต้องเปลี่ยน ก็เพราะภาษาจำลองความคิด, ความรู้สึกและมโนทัศน์ของมนุษย์เปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา สิ่งที่จำลองเหล่านี้จะหยุดนิ่งกับที่ได้หรือไม่ (นิธิ, 2545, น. 25) กล่าวคือ ภาษาเปลี่ยนแปลงภายใต้ขอบเขตของวัฒนธรรมหนึ่งๆ ที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

ศิลปินนำภาพเคลื่อนไหวที่ใช้รูปทรงตัวอักษรของภาษาต่างๆ ให้มีชีวิตกลับมาเพื่อสะท้อนเรื่องการเปลี่ยนแปลงในการใช้ภาษาจากบริบทต่างๆ จากความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นตามประวัติศาสตร์และภูมิภาคอุษาคเนย์อย่าง อักษรเขมรโบราณ ลายสือไท อักษรลาวและอักษรไทยที่ใช้ในปัจจุบัน เพื่อสะท้อนมุมมองของผู้เขียนจากการวิเคราะห์ข้อมูลดังที่กล่าวมา ทั้งเรื่องการเข้าถึงความจริง และโครงสร้างทางภาษาที่ทั้งก่อตัวและสะท้อนวัฒนธรรม สังคม ความเชื่อ มโนทัศน์และอุดมการณ์ทางความคิด อัตลักษณ์ของความเป็นชาติและความเป็นไทย รวมถึงพฤติกรรมในชีวิตประจำวันและหากพิจารณาถึงการก่อตัวของสำนึกเรื่องชาติในยุคสมัยใหม่ล้วนกระทำผ่านภาษา ที่มีความสลับซับซ้อนจนทำให้รู้สึกว่าเป็นเรื่องของสามัญสำนึกที่เกิดโดยธรรมชาตินับตั้งแต่เราเกิดขึ้นมา ซึ่งศิลปินได้สะท้อนถึงข้อจำกัดในการนิยามความเป็นชาติ การให้คุณค่าทางวัฒนธรรม และอัตลักษณ์ของความเป็นไทยที่ผู้ติดอยู่กับกลไกของการสร้างชุดภาษา ที่ไม่สัมพันธ์กับสภาวะการเปลี่ยนแปลงจากโลกภายนอก อันเกิดจากพลวัตทางวัฒนธรรมที่มีการลื่นไหลอยู่ตลอดเวลา



ภาพที่ 5.83 ผู้ชมอยู่ในพื้นที่ผลงาน
หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน



ภาพที่ 5.84 ผู้ชมอยู่ในพื้นที่ผลงาน
หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน

การให้ความหมายทางวัฒนธรรม (Cultural meaning) ที่ศิลปินนำเสนอเนื้อหาด้านวัฒนธรรมในความหมายของการรับรู้ ข้อจำกัดของการรับรู้ทางวัฒนธรรมที่มีเพียงแบบเดียว อาจส่งผลต่อการทำความเข้าใจในการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมและสังคม การผูกขาดและยึดติดกับมาตรฐานทางวัฒนธรรมทั้งเรื่อง อัตลักษณ์ กฎเกณฑ์ทางความงาม รสนิยม วิถีชีวิต ที่ละเลยต่อการสั่นไหวทางวัฒนธรรม และการเกิดขึ้นของวัฒนธรรมใหม่ๆ ที่แยกย่อยเกินกว่าที่จะให้มีมาตรฐานเพียงหนึ่งเดียว โดยผู้เขียนจำลองกรอบการรับรู้ผ่านเส้นและรูปทรงง่ายๆ มาสร้างให้เกิดความเคลื่อนไหวเพื่อสะท้อนเรือข้อจำกัดของการรับรู้ และการให้คุณค่าจากความหมายต่างๆ รอบตัว ที่ส่งผลต่อการเข้าถึงความหมายผ่านทั้งเรื่องประวัติศาสตร์ ขนบธรรมเนียม จารีตประเพณี ด้วยข้อจำกัดจากการสร้างขอบเขต กฎเกณฑ์ โครงสร้าง ระบบและระเบียบต่างๆ ที่ไปตัดสถานะของความจริงเพียงบางส่วน ซึ่งส่งผลต่อมุมมองการรับรู้สิ่งต่างๆ การให้ความหมายและคุณค่าที่แตกต่างกันในยุคร่วมสมัย รวมถึงวิถีชีวิตของผู้คนที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

ความแตกต่างในยุคสมัย (gap generation) ย่อมมีช่องว่าง อีกทั้งความหมายของรากศัพท์คำว่าวัฒนธรรมที่แปลว่า ปลูก (cultivate) นั้นหมายความว่าในแต่ละวัฒนธรรมต้องใช้เวลา และปัจจัยต่างๆ จนเกิดการประกอบสร้างทางวัฒนธรรม และมีการเลือกสรรสิ่งที่เหมาะสมที่สุดในแต่ละช่วงเวลา การยึดติดอยู่กับวัฒนธรรมแบบเดิมย่อมเป็นสิ่งที่เข้าใจได้ และยังส่งผลต่อการให้ความหมายในเชิงประวัติศาสตร์ ซึ่งวัฒนธรรมที่มีอยู่ก่อนหน้าย่อมเคยเป็นสิ่งแปลกใหม่ในยุคโบราณ วัฒนธรรมกับความหมายที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย ย่อมไม่สามารถเหนี่ยวรั้งหรือจำกัดการรับรู้ในแบบเดียว

ได้ วัฒนธรรมคือโลกทัศน์ ค่านิยม และคุณสมบัติอื่นๆ ของกลุ่มคนกลุ่มหนึ่ง (หรือสังคมหนึ่ง) โดยเฉพาะ ซึ่งแตกต่างจากวัฒนธรรมของคนกลุ่มอื่นๆ (อคิน, 2551, น. 74)

ศิลปินใช้เส้น ตาราง และรูปทรงเรขาคณิตที่สื่อถึงข้อจำกัดเชิงพื้นที่ในเรื่องวัฒนธรรม และอัตลักษณ์ที่ไปจำกัดการเข้าถึงความจริงและเหตุการณ์ต่างๆ นำมาสร้างผลงานภาพเคลื่อนไหวที่สะท้อนประสบการณ์ของการรับรู้และข้อจำกัดทางวัฒนธรรม ที่ส่งผลต่อการเข้าถึงปรากฏการณ์ต่างๆ ในสังคม ในยุคที่สังคมร่วมสมัยได้มีการเปิดพื้นที่ในมิติต่างๆ ทำให้เกิดวัฒนธรรมที่หลากหลายมากขึ้น ส่งผลให้ความเป็นไทยในความหมายเชิงวัฒนธรรม เกิดความขัดแย้งในตัวเอง แต่กลับมีความสั่นไหวในการตีความมากขึ้น อีกทั้งการให้คุณค่าและความหมายทางประวัติศาสตร์ที่แตกต่างกัน ยังส่งผลต่อการทำความเข้าใจในปรากฏการณ์ทางสังคมและวัฒนธรรมที่มีความสลับซับซ้อนมากขึ้น โดยการใช้วาทกรรมที่กระทำผ่านชุดภาษา วัฒนธรรม กฎเกณฑ์ทางสังคม การยึดติดกับความเชื่อและความหมายคงที่บางอย่าง ไม่ว่าจะเป็นความหมายเชิงพื้นที่แบบกายภาพและพื้นที่แบบนามธรรมก็ตาม อีกทั้งการก่อตัวของเรื่องเล่าผ่านการให้ความหมายเชิงสังคม อัตลักษณ์และสำนึกของความเป็นไทยที่ล้วนส่งผลต่อการตีความปรากฏการณ์ต่างๆ ในสังคมปัจจุบัน



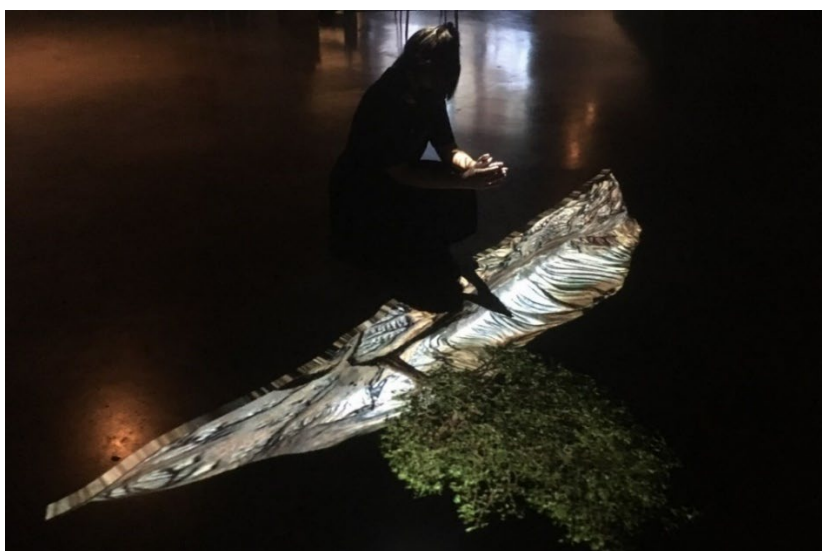
ภาพที่ 5.85 ภาพผลงาน

หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน

พื้นที่กับโลกเสมือน (Domain and virtual world) ศิลปินสนใจเรื่องพื้นที่กับความเสมือนจริงที่เกิดจากแผนที่และเส้นเขตแดนที่เป็นรูปร่างในเชิงกายภาพ แต่กลับส่งผลกับความเป็นนามธรรมและการสร้างจินตนาการร่วมกันในสังคม โดยผู้เขียนใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์จำลองความเสมือนจริง เพื่อสื่อสารรูปทรงทางธรรมชาติในรูปแบบของภูมิทัศน์ (landscape) ที่สะท้อนเรื่องการสร้างขอบเขตทางภูมิศาสตร์ที่ล้วนเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นมาชั่วคราว ผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์และการสร้างภาพจำลองแบบสามมิติที่ให้ความรู้สึกลึกซึ้งมากกว่าความเหมือนจริง การให้ความหมายเกินกว่าความเป็นธรรมชาติ ยังส่งผลต่อการสร้างตัวตนผ่านความเป็นนามธรรมและพื้นที่จำลองเสมือนร่วมกันในสังคม

อย่างสำนึกเรื่องอัตลักษณ์ ชาติพันธุ์ ความเชื่อทางอุดมการณ์และความเป็นชาติผ่านขอบเขตทางภูมิศาสตร์ที่มนุษย์ได้สร้างเส้นสมมติขึ้นมา

พื้นที่กับแผนที่ในความหมายของโลกเสมือนที่สะท้อนจินตนาการ ความเชื่อ อัตลักษณ์ ความเป็นชาติและความเป็นไทยได้อย่างแยบคาย แผนที่มิได้เป็นเพียงแค่เครื่องมือทางความคิดสำหรับถ่ายทอดพื้นที่อีกต่อไป แต่กลับกลายเป็นเครื่องมืออำนาจร้ายแรงเพื่อแปรความปรารถนาให้กลายเป็นรูปธรรมบนผิวโลก แผนที่มิได้เป็นเพียงแค่อุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับการปกครองแบบใหม่ และเพื่อการทหารอันเป็นประโยชน์ใช้สอยตามปกติของเครื่องมือชนิดหนึ่ง แต่ว่าทกรรมแผนที่ได้กลายเป็นกระบวนทัศน์ซึ่งทั้งการปกครองและการทหารขึ้นต่อและรับใช้ (ธงชัย, 2556, น. 211) การสร้างแผนที่จำลองพื้นที่ทางกายภาพย่อมมีเป้าหมาย และทัศนคติของผู้ที่เขียนแผนที่อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ยังไม่นับรวมถึงการตีความที่ล้นเกินความเป็นภาพที่แฝงอยู่ในแผนที่หรือภาพสามมิติ ที่ไปสนับสนุนความคิดแบบชาตินิยมที่แฝงอยู่ในจิตสำนึกของผู้ที่ตีความก็ตาม



ภาพที่ 5.86 ผู้ชมอยู่ในพื้นที่ผลงาน

หมายเหตุ. จาก ผู้เขียน

ศิลปินสร้างพื้นที่ในโลกเสมือน เพื่อสะท้อนเรื่องการเข้าถึงความจริงผ่านอัตลักษณ์ รวมถึงการให้คุณค่าและความหมายทางวัฒนธรรม การนิยามความเป็นไทยแบบเกินจริงและไม่สัมพันธ์กับความเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัยและความเป็นไทยถือป็นสิ่งประดิษฐ์ขึ้นมาเป็นภาพผ่านภาษา วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์และจินตนาการเรื่องพื้นที่ร่วมกัน ซึ่งสำนึกเรื่องชาตินิยมยังถูกทำให้เป็นสิ่งที่มีความหมายและทำให้เกิดสามัญสำนึกอย่างเป็นทางการ แต่ทว่าในยุคปัจจุบันที่โลกมีการเชื่อมต่อกันอย่างรวดเร็ว การหยุดความเปลี่ยนแปลงย่อมไม่สามารถทำได้ ความเป็นไปได้ในการอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุขในสังคมที่มีความหลากหลายในด้านต่างๆ อาจเริ่มจากการยอมรับความแตกต่างจากการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ซึ่งศิลปะสามารถช่วยในเรื่องการทำความเข้าใจในปรากฏการณ์ต่างๆ ด้วยมุมมองที่

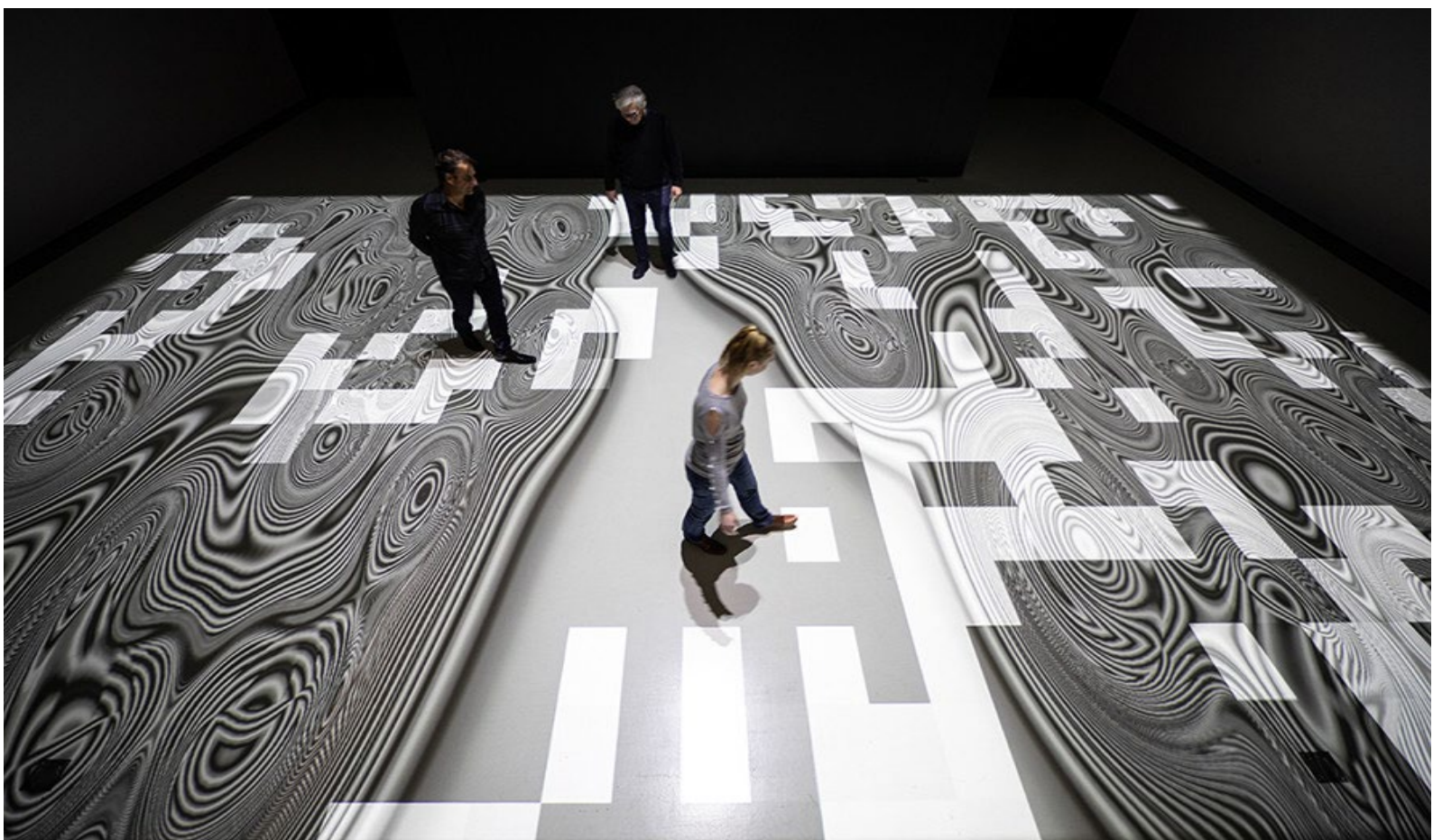
หลากหลายมากขึ้น มีเสรีภาพในการแสดงออกทางความคิดและความรู้สึก การตีความและการเข้าถึงความจริงใหม่

ศิลปะแบบมีส่วนร่วม (participatory art) ไม่ใช่สื่อทางการเมืองที่มีความพิเศษ หรือเป็นคำตอบสำเร็จรูปสำหรับสังคมแห่งการแสดง (society of the spectacle) แต่กลับเป็นสิ่งที่ไม่แน่นอนและเปราะบางเหมือนกับประชาธิปไตยเอง ทั้งสองสิ่งนี้ไม่ได้รับการรับรองล่วงหน้า แต่ต้องได้รับการแสดงออกและทดสอบอย่างต่อเนื่องในทุกบริบทที่เฉพาะเจาะจง (Bishop, (2012, p. 284) ศิลปะไม่ได้มีหน้าที่เพื่อศิลปะในตัวเอง แต่ศิลปะย่อมมีหน้าที่อย่างหนึ่งอย่างใดเสมอ เพียงแต่ใครจะได้ประโยชน์จากหน้าที่นั้น ศิลปะร่วมสมัยที่ให้ความสำคัญกับการแสดงออกทางความคิด และความรู้สึกอย่างมีเสรีภาพ ศิลปะสามารถสื่อความหมายที่มากกว่าภาษาตามตัวอักษร ศิลปินจึงได้นำเสนอความเป็นนามธรรมที่กลับไปสู่แก่นของความหมาย และความเป็นไปได้ในการสื่อความหมายจากการรับรู้รวมถึงการตีความผ่านปรากฏการณ์ต่างๆ ที่มีข้อจำกัดทางความคิดที่ถูกกระทำผ่านชุดภาษา การรับรู้ทางวัฒนธรรมและความเชื่อต่างๆ ทั้งเรื่องคุณค่าทางความงามและการจำกัดความหมายที่มีเพียงแบบเดียว รวมถึงการตีความเรื่องพื้นที่ทางกายภาพ กับความหมายทางนามธรรมที่ผู้คนในสังคมมีจินตนาการร่วมกัน

การนำเสนอผลงานรูปแบบ Immersive installation art ที่ว่าด้วยเรื่องพื้นที่ เวลา และความจริง โดยที่ผลงานถูกฉายบนตัวของผู้ชมและผู้ชมได้รับรู้ผลงานผ่านการรับรู้ทางประสาทสัมผัส ส่วนการค้นหาความหมายและความจริงในผลงานนั้นขึ้นอยู่กับประสบการณ์ปัจเจกของแต่ละคน ความจริงกับประสบการณ์ใหม่ที่ส่งผลต่อการให้ความหมายและการเข้าถึงความจริงที่แตกต่างกัน การรับรู้ผลงาน Immersive installation art กับประสบการณ์ทางสุนทรียะแบบดื่มด่ำ ที่นำผู้ชมเข้าไปอยู่ในผลงานศิลปะและรับรู้ความงามได้อย่างเต็มที่ ผู้ชมถูกเปลี่ยนท่าทางในการรับรู้และสภาพแวดล้อมของผลงานศิลปะ โดยผู้ชมสามารถรับรู้ผลงานได้มากขึ้นทั้งในด้านกายภาพและทางความคิด อีกทั้งผลงานศิลปะได้เปิดเผยความจริงโดยให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ใหม่ทางสุนทรียะ จากการเข้าไปอยู่ในพื้นที่และเวลาที่เป็นส่วนหนึ่งของความจริงนั้น รวมถึงการเข้าถึงความจริงผ่านการรับรู้ทางประสาทสัมผัสของผู้ชมที่มีความเป็นปัจเจก

บทที่ 6

บทสรุปและบทส่งท้าย



Pixels Noir Lumière by Miguel Chevalier

บทสรุป

หนังสือ Immersive installation art: ศิลปะที่วัดด้วยพื้นที่ เวลา และความจริง ได้รวบรวมเนื้อหาและมุมมองของผู้เขียนผ่านประวัติศาสตร์การเปลี่ยนแปลงในโลกศิลปะ ที่เริ่มจากยุคศิลปะสมัยใหม่ (Modern art) และการเข้าสู่ยุคคริสต์ศตวรรษที่ 20 ศิลปินกลุ่มดาดา (Dada) ได้มีการเคลื่อนไหวทางศิลปะในยุโรปที่ต่อต้านสงคราม ปฏิเสธเหตุผลและขนบธรรมเนียมประเพณีในทางศิลปะที่สืบทอดกันมา โดยมีการใช้วัสดุสิ่งของที่ไม่เคยคิดว่าจะนำมาเป็นผลงานทางศิลปะได้มาก่อน และการให้ความสำคัญกับความหลากหลายในการแสดงออกทางศิลปะ ประกอบกับเริ่มมีการก่อตัวของแนวคิดทางปรัชญาหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) ที่มีความสัมพันธ์กับการแสดงออกในงานศิลปะร่วมสมัย ทำให้มีการเปิดพื้นที่ในการแสดงออกที่หลากหลายมากขึ้น ส่งผลต่อการเกิดขึ้นของผลงานศิลปะการจัดวาง (Installation art) ที่ได้ขยายพื้นที่ของการแสดงออก มีการเปิดเผยสิ่งที่ไม่เคยเปิดเผยในฐานะงานศิลปะมาก่อนและได้พัฒนาไปสู่การรับรู้ของผู้ชมในงาน Immersive installation art ซึ่งส่งผลต่อผู้ชมที่ได้ถูกเปลี่ยนท่าทางในการรับรู้และสภาพแวดล้อมของผลงานศิลปะ

ผู้เขียนได้แบ่งบทพื้นที่ (site) เวลา (time) และความจริง (reality) โดยเริ่มทำความเข้าใจผ่านมุมมองทางปรัชญาและสุนทรียศาสตร์ เพื่ออธิบายให้เห็นถึงการใช้พื้นที่ในงานแลนด์อาร์ต (Land art) หรือเอิร์ธอาร์ต (Earth art) และทำความเข้าใจถึงแนวคิดในการสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อเรื่องพื้นที่กับการติดตั้งผลงานและการสร้างสภาพแวดล้อมในผลงานศิลปะ เวลาในงานศิลปะสื่อสมัยใหม่ (New media art) ทั้งสื่อศิลปะที่มีเวลาเป็นฐาน (time – based media) และการเปลี่ยนแปลงของวัสดุและสื่อที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ยังส่งผลต่อการทำความเข้าใจความหมายของศิลปะสื่อสมัยใหม่ที่นำเสนอช่วงเวลาแห่งความหลากหลาย ทั้งระยะเวลากับความทรงจำในงานศิลปะ สุดท้ายเป็นเรื่องของความจริงในงานศิลปะการจัดวาง (Installation art) ที่ความจริงได้เปิดพื้นที่ให้กับงานศิลปะการจัดวางในรูปแบบที่สร้างความตื่นตาให้กับผู้ชมในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 จนเข้าสู่ยุคหลังสหัสวรรษปี 2000 ที่การแสดงออกได้พัฒนามาสู่รูปแบบผลงาน Immersive installation art ที่มีการให้ความหมายกับผู้ชมในเรื่องประสบการณ์ทางสุนทรียะ และการเข้าถึงความจริงผ่านการรับรู้ทางประสาทสัมผัสของผู้ชมที่มีความเป็นปัจเจก

บทวิเคราะห์ศิลปะว่าด้วยพื้นที่ เวลา และความจริงในงาน Immersive installation art จากแนวคิดทางปรัชญากับงาน Immersive installation art ผ่านมุมมองของผู้เขียนเพื่อนำมาอธิบายและทำความเข้าใจการเปลี่ยนแปลงในโลกศิลปะร่วมสมัย ซึ่งผู้เขียนวิเคราะห์ตามหัวข้อที่ได้จำแนกไว้ทั้งเรื่องพื้นที่ เวลา และความจริง โดยบทวิเคราะห์ผลงานศิลปะของศิลปินอย่างเจมส์ เทอร์เรลล์ (James Turrell) เรียวจิ อิเคดะ (Ryoji Ikeda) และโอลาเฟอร์ เอเลียสสัน (Olafur Eliasson) ที่ทั้งแนวคิดและรูปแบบของผลงานเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้รับรู้ผ่านร่างกายและประสาทสัมผัสอย่างเต็มคำ โดยให้ผู้ชมมีส่วนร่วมและตอบโต้กับผลงานด้วยประสบการณ์ของผู้ชมเอง ส่วนผลงานสร้างสรรค์ของผู้เขียนที่นำมา

วิเคราะห์ทั้งสามชิ้นได้แก่ Invisible Shadow, Continued Horizon และ Abstraction and Temporal Domain เพื่อสะท้อนมุมมองของผู้เขียนทั้งในแง่ของพื้นที่ เวลา และความจริง รวมถึงการรับรู้ของผู้ชมที่ได้ขยายขอบเขตของประสบการณ์ทางสุนทรียะในแบบปัจเจก อีกทั้งผู้ชมที่ได้ถูกเปลี่ยนท่าทางในการรับรู้และสภาพแวดล้อมของผลงานศิลปะ โดยผู้ชมสามารถรับรู้ผลงานได้มากขึ้นทั้งในด้านการกายภาพและทางความคิด รวมถึงผลงานศิลปะได้เปิดเผยความจริงโดยให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ทางสุนทรียะ จากการเข้าไปอยู่ในพื้นที่และเวลาที่เป็นส่วนหนึ่งของความจริงนั้น

บทส่งท้าย

หนังสือเล่มนี้อาจช่วยให้ผู้อ่านได้กลับไปสำรวจ และทำความเข้าใจการเปลี่ยนแปลงศิลปะร่วมสมัยในโลกศิลปะยุคคริสต์ศตวรรษที่ 20 และความเป็นไปของศิลปะยุคหลังยุคมิลเลนเนียม (Millennium) ในคริสต์ศตวรรษที่ 21 การออกจากข้อจำกัดในเรื่องการทำความเข้าใจเรื่องพื้นที่ เวลา และความจริงที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา มีการขยายขอบเขตประสาทสัมผัสของผู้ชมผ่านรูป เสียง กลิ่น รส และสัมผัส มีการให้ความหมายใหม่จากประสบการณ์ทางสุนทรียะของผู้ชมในงานศิลปะประเภทต่างๆ รวมถึงงาน Immersive installation art ที่ไม่ใช่แค่การนำเสนอผ่านงานที่มีขนาดใหญ่ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีความทันสมัยมากขึ้นเท่านั้น แต่เป็นแนวคิดที่ถูกทำให้ผลงานศิลปะมีความน่าสนใจในฐานะที่สะท้อนความเป็นมนุษย์ในยุคร่วมสมัย ส่วนกระแสของโลกศิลปะร่วมสมัยทั่วทุกมุมโลก คงไม่สามารถปฏิเสธระบบเศรษฐกิจที่สนับสนุนการขับเคลื่อนกระแสและผลประโยชน์จากระบบอุตสาหกรรมของศิลปะร่วมสมัย ซึ่งบิชอป (Bishop) ได้ตั้งคำถามกับความสัมพันธ์ของงานศิลปะกับมนุษย์ในยุคร่วมสมัยได้อย่างน่าสนใจว่า ถ้างานศิลปะสร้างความสัมพันธ์ของมนุษย์ขึ้นมา และในคำถามที่เป็นเหตุเป็นผลที่ว่า ความสัมพันธ์ที่สร้างขึ้นมานั้นเป็นแบบไหน และสำหรับใคร และเพื่ออะไร? ซึ่งเป็นคำถามทั้งท้ายที่น่าสนใจในเรื่องของการทำความเข้าใจงานศิลปะร่วมสมัยในศตวรรษที่ 21

บรรณานุกรม

หนังสือ

- กิริติ บุญเจือ. (2545). *ปรัชญาหลังนวยุค แนวคิดเพื่อการศึกษาแผนใหม่*. สำนักพิมพ์ดวงกมล.
- เก่งกิจ กิติเรียงลาภ. (2557). “เวลา”กับการศึกษาประวัติศาสตร์: ประวัติศาสตร์ของเทพเจ้า, ประวัติศาสตร์แห่งรัฐ-ชาติ-ทุน และประวัติศาสตร์แห่งการปลดปล่อย. *มนุษยศาสตร์สาร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*. ปีที่ 15 (1), 1 – 26.
- เก่งกิจ กิติเรียงลาภ. (2560). Perspective ภาววิทยาแบบมุมมองนิยมและความเป็นซับซ้อน. Turn.
- จอห์นสัน, เจอร์ลีน เอ. (2557). *ศิลปะเรอเนซองส์: ความรู้ฉบับพกพา* แปลจาก *Renaissance Art: A Very Short Introduction*. แปลโดย จณัญญา เจริญมอญักษ์. สำนักพิมพ์ openworlds.
- จันทน์ เจริญศรี (2544). *โพสต์โมเดิร์นกับสังคมวิทยา*. สำนักพิมพ์วิภาษา.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2554). *แนะนำสกุลความคิดหลังโครงสร้างนิยม*. สำนักพิมพ์สมมติ.
- คูเรนท, วิล. (2535). *ชีวิตและความคิดของนักปรัชญา [The Story of Philosophy : The Live and Opinion of The Greater Philosophers]* (วันเพ็ญ บงกชสถิตย์, ผู้แปล). มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์.
- ธงชัย วินิจจะกุล. (2556). *กำเนิดสยามจากแผนที่: ประวัติศาสตร์ภูมิกายาของชาติ [Siam Mapped: A History of Geo-Body of a Nation]* (พวงทอง ภวัครพันธุ์ และคณะ ผู้แปล). สำนักพิมพ์อ่าน.
- ชนะ เลหาภัยกุล. (2546). *สุจิตร์นิทรรศการเส้น สี รูปทรง สังคมของการจัดวาง 40 ปี*. อมรินทร์พรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- นิธิ เอียวศรีวงศ์. (2545). *คำมีคม ว่าด้วยภาษา วัฒนธรรม และอำนาจ*. สำนักพิมพ์มติชน.
- พระธรรมโกศาจารย์ (ประยูร ธมมจิตโต). (2550). *ปรัชญากรีก : บ่อเกิดภูมิปัญญาตะวันตก*. สำนักพิมพ์สยาม.
- พระมหายุทธ กนฺตาโก. (2552). *การเปรียบเทียบเชิงวิเคราะห์อรรถัตตญาณนิยมของ อองรี แบร์กซอน กับวิปัสสนาญาณในพุทธปรัชญาเถรวาท* (วิทยานิพนธ์ปริญญาพุทธศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย).
- พัฒน์ พุทธเจริญ. (2546). *สุจิตร์นิทรรศการ “Mindfulness”*. อมรินทร์พรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- พิพัฒน์ พสุธารชาติ. (2553). *ความจริงในภาพวาด บทวิจารณ์ว่าด้วยสุนทรียศาสตร์ของไฮเด็กเกอร์ และแดร์ริดา*. สำนักพิมพ์วิภาษา.
- ลักษณะวัต ปาละรัตน์. (2553). *ญาณวิทยา (ทฤษฎีความรู้)*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

- โลลัค, มิชาเอล. (2552). *แลนด์อาร์ต*. (ออตโต ฟอน โกลบ, อณิมา ทักษิณทร์, ผู้แปล).
 บ.เดอะเกรทไฟน์อาร์ท จำกัด.
- ศุภวิทย์ ถาวรบุตร. (2563). *ประวัติศาสตร์วิทยาศาสตร์*. ยิปซี กรู๊ป.
- สมภาร พรหมทา. (2546). *ความเร้นลับของเวลา*. สำนักพิมพ์ศยาม.
- อรรถจักร์ สัตยานุรักษ์. (2565). *การเปลี่ยนแปลงโลกทัศน์ของชนชั้นผู้นำไทย ตั้งแต่รัชกาลที่ 4 ถึง
 พุทธศักราช 2475*. สำนักพิมพ์สมมติ.
- อรรถพล ลิ้มพานิชย์การ. (2548). ศิลปะสร้างสรรค์ กรณีศึกษาผลงานศิลปะของเจมส์ เทอร์เรลล์
(ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (ทัศนศิลป์ – ศิลปะสมัยใหม่)).
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- Adcock, Craig. (1990). *James Turrell : the art of light and space*. University of California Press.
- Aphinant Tantiwatana. (2005). “On Ferdinand de Saussure’s Philosophy of Language: An Investigation of Difference”. A Thesis of Master of Arts in Philosophy.
 Graduate School: Assumption University. Bangkok.
- Annesdatter-Madsen, Katrine. (2021). Seeing Relation: The Perceptual Event in Olafur Eliasson’s Art. In B.M.S. Thomsen, J. Kofoed & J. Fritsch, (Eds.), *Affects, Interfaces, Events* (pp. 186 – 204). Imbricate! Press.
- Albert Hofstadter, Richard Kuhns. (1992). *Philosophies of Art and Beauty: Selected Reading in Aesthetics from Plato to Heidegger*. University of Chicago Press.
- Arthur C. Danto. (2006). *The Abuse of Beauty, Aesthetics and the Concept of Art*. Open Court.
- Arthur C. Danto. (1997). *After the End of Art*. Princeton University Press.
- Barthes, Roland. (1979). *A Lover’s Discourse*. (Howard, Richard. Trans.). Hill and Wang.
- Belsey, Catherine. (2002). *Poststructuralism: A Very Short Introduction*. Oxford University Press.
- Baudelaire, Charles. (1995). *The Painter of Modern Life and other essays*. (Mayne, Jonathan. Trans.). Phaidon Press.
- Beveridge, Patrick. (2000). Perception and the Art of James Turrell. *The MIT Press*.
 Vol.33, (4), 305 – 313.
- Bergson, Henri. (1929). *Matter and Memory*. (N. Paul. And W. Palmer. Trans.).
 George Allen & Unwin Ltd.

- Bergson, Henri. (1946). *The Creative Mind*. (M. Andison. Trans.). Philosophical Library.
- Bergson, Henri. (1950) *Time and Free Will*. (F. L. Pogson. Trans.).
George Allen & Unwin Ltd.
- Biesenbach, Klaus. (2006). *Douglas Gordon Timeline*. The Museum of Modern Art.
- Bishop, Claire. (2005). *Installation Art: A Critical History*. Tate Publishing
- Bishop, Claire. (2012). *Artificial Hells : participatory art and the politics of spectatorship*.
Verso.
- Bourriaud, Nicolas. (2002). *Relational Aesthetics*. (Pleasance, Simon. & Woods,
Fronza. Trans). Les presses du reel.
- Brophy, Philip. (2015). Sine Qua Son: Considering the Sine Wave Tone in Electronic Art.
Jennings, Gabrielle. (Eds). *Abstract video : the moving image in contemporary
art*. University of California Press.
- Carman, Taylor and Hansen, Mark B. N. (Eds). (2005). *The Cambridge companion
to Merleau-Ponty*. Cambridge University Press.
- Colin, Anne. The Nature of Nature as Artifice. *Art Press no.304. (September 2004)*,
pp. 34 - 39.
- Colleges, Heald. (Ed). (1986). *Oxford American Dictionary*. Avon Books.
- Colin, Anne. (2004). *The Nature of Nature as Artifice*. *Art Press no.304*,
(September), 34 - 39.
- Curd, Patricia. (Edited) (2011). *A Presocratics reader : selected fragments and
testimonia*. (Richard D. McKirahan, Trans). Hackett Publishing Company, Inc.
- Deleuze, Gilles. (1990). *The Logic of Sense*. (Maple Lester, Trans).
Columbia University Press.
- Deleuze, Gilles. (1991). *Bergsonism*. (Hugh Tomlinson and Barbara Hebberrjam, Trans.).
Zone Books.
- Deleuze, Gilles. (1997). *Cinema 1: The Movement - Image*. (Hugh Tomlinson and
Barbara Habberjam, Trans). The Athlone Press.
- Deleuze, Gilles. (1992). *Cinema 2: The Time - Image*. (Hugh Tomlinson and Robert
Galeta, Trans). The Athlone Press.
- Deleuze, Gilles. (1994). *Difference and Repetition*. (Paul Patton, Trans.).
Columbia University Press.

- Deleuze, Gilles. (2006a). *The Fold: Leibniz and the Baroque*. (Tom Conley, Trans.). Continuum.
- Deleuze, Gilles. (2006b). *Foucault*. (Sean Hand, Trans). University of Minnesota Press.
- Deleuze, Gilles. and Guattari, Felix. (2005). *A Thousand Plateaus, Capitalism and Schizophrenia*. (Brian Massumi, Trans). University of Minnesota.
- Derrida, Jacques. (1982). *Margins of Philosophy*. (Bass, Alan. Trans.). The Harvester Press.
- Duchamp, Marcel. (2009). (revised edition). *Manual of Instructions for Étant donnés* . Philadelphia Museum of Art
- E.F. Carritt (1962). *The Theory of Beauty*. Methuen & Co.,Ltd.
- Edensor, Tim. (2015). Light Art, Perception, and Sensation. *The Senses and Society*. Vol.10 (2), 138 – 157. <https://doi.org/10.1080/17458927.2015.1042228>
- Eliasson, Olafur. (2012). Interview with Jessica Morgan (2001). *Theories and Documents of Contemporary Art: A Sourcebook of Artist's Writings*. (Kristine Stiles and Peter Selz. Ed.). University of California Press.
- Elwes, Catherine. (2015). *Installation and the Moving Image*. Wallflower Press.
- Fabian, Johannes. (2007). *Memory against culture: Arguments and Reminders*. Duke University Press.
- Fredric Jameson. (1991). *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Duke University Press.
- Grau, Oliver. (2013). *Visual Art : from illusion to immersion*. (Custance, Gloria. Trans.). The MIT Press.
- Gadamer, Hans-Georg. (1977). *Philosophical Hermeneutics*. (David E. Linge. Trans.). University of California Press.
- Hales, Steven. And Welshon, Rex. (2000). *Nietzsche's perspectivism*. University of Illinois Press.
- Hartshorne, Charles. (1970). *Creative Synthesis and Philosophy Method*. The Open Court Publishing Co.
- Hegel, Georg. (1988). *Aesthetics, Lectures on Fine Art. Volume I*. (T. M. Knox. Trans.). Oxford: Clarendon Press.
- Hess, Barbara. (2005). *Abstract Expressionism*. Taschen.

- Heidegger, Martin. (2001). *Poetry, Language, Thought*, (Hofstadter, Albert. Trans.). Harper & Row, Publishers.
- Johnson, Patricia Altenbernd. (2000). *On Gadamer*. Wadsworth.
- Krauss, Rosalind. (1979). Sculpture in the Expanded Field. *October*. Vol.8, pp. 30 – 44.
- Kwastek, Katja. (2013). *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. (Warde, Niamh. Trans.). The MIT Press.
- LaKatos, Mihaly. (2020). Sights and Sounds of Big Data: Ryoji Ikeda's Immersive Installation. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, Volume 18 (2020): Issue 1 Retrieved December 8, 2024, from <https://sciendo.com/article/10.2478/ausfm-2020-0006>
- Lawn, Chris. (2006). *Gadamer: A guide for the perplexed*. London: Continuum.
- Lee, Joo Yun. (2018). *Infinitesimal to Infinity: Ryoji Ikeda's Data Composition and Space of Sensing*. (Doctor of Philosophy in Art History and Criticism). Stony Brook University.
- Lieser, Wolf. (2010). *The World of Digital Art*. H.f.ullmann.
- Lyotard, Jean Francois. (1984). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. tr. by Geoff Bennington and Brian Massumi. University of Minnesota Press.
- Lyotard, Jean Francois. (2011). *Discourse, figure*. (Antony Hudek and Mary Lydon. Trans.). The University of Minnesota Press.
- Nietzsche, Friedrich. (1968). *The will to power*. (Kaufmann, Walter. and R. J. Hollingdale. Trans.). Vintage Books.
- Oliveira, de Nicolas. Oxley, Nicola. Petry, Michael. (2004) (a). *Installation Art*. London: Thames & Hudson Ltd.
- Oliveira, de Nicolas. Oxley, Nicola. Petry, Michael. (2004) (b). *Installation Art in the new millennium*. Thames & Hudson Ltd.
- Osborne, Peter. (2013). *Anywhere or not at all: Philosophy of Contemporary Art*. Verso.
- Pennings, Mark W. (2007). Douglas Gordon and Philippe Parreno: A 21st Century Portrait. *Australian & New Zealand Journal of Art*. 8(1): pp. 143 – 145.
- Puig, Gala Castells. (2016). *Lights On! Light-based Art & the Making of Space*. (Master Thesis) Roskilde University.

- Ponty, Maurice Merleau. (2002). *The Phenomenology of perception*. (Colin Smith. Trans.). Routledge.
- Plato. (1992). *The Republic*. (A. D. Lindsay. Trans.). David Campbell Publishers.
- Quaranta, Domenico. (2013). *Beyond New Media Art*. LINK Editions.
- Ranciere, Jacques. (2013). *Dissensus: On Politics and Aesthetics*. (Corcoran, Steven. Trans.). Bloomsbur.
- Rosenthal, Mark. (2003). *Understanding Installation Art: From Duchamp to Holzer*. Prestel Publishing.
- Rodowick, D.N. (Edited). (1994). *Afterimages of Gilles Deleuze's film philosophy*. University of Minnesota.
- Smith, Marquard. (2013). *The erotic doll: a modern fetish*. Yale University Press.
- Stallabrass, Julian. (2004) *CONTEMPORARY ART A Very Short Introduction*. Oxford University Press,
- Stoneman, Rod. (2013). *Seeing is Believing: The Politics of the Visual*. Black Dog Publishing.
- Suderberg, Erika. (Ed). (2000). *Space, site, invention : situating installation art*. University of Minnesota Press.
- Sudo, Marina. (2023). Spatiotemporal Networks in Ryoji Ikeda's Electronic Music: Loop, variation and re-contextualisation of sound. *Cambridge University Press*, 21 June 2023. Retrieved December 8, 2024, from <https://doi.org/10.1017/S1355771823000298>
- Tarkovsky, Andrei. (1987). *Sculpting in Time*. (K. Hunter – Blair, Trans.). University of Texas Press.
- Taylor, Michael R. (2009). *Marcel Duchamp : Etont donnees*. Philadelphia Museum of Art.
- Tiffany, Rafael. "Seeing oneself seeing "The Weather Project"". *Anemesa: an interdisciplinary journal*. Fall 2008, 6(2), 78 - 98.
- Williams, Gilda. (2000). *Fresh cream : Contemporary art in culture*. Phaidon Press.
- Wilson, Michael. (2013). *How to Read Contemporary Art: Experiencing the art of the 21st century*. Abrams.
- Wood, Paul. (2002). *Conceptual Art*. Tate Publishing.

Woodford, Chris. and Woodcock, Jon. (2555). *100 เทคโนโลยีพลิกโลก Volume II* [The Gadget Book] (นักสิทธิ์ นุ่มวงษ์ และคณะ ผู้แปล). บริษัทเนชั่น เอ็กมอนด์ เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด

เว็บไซต์

- Alastair Sooke. (2016, 14 July). *The man who destroyed all his belongings*. Retrieved October 7, 2024, from <https://www.bbc.com/culture/article/20160713-michael-landy-the-man-who-destroyed-all-his-belongings>.
- Cambridge University Press. (2024). *Immersive*, in *Cambridge Dictionary*. Retrieved September 14, 2024, from <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/immersive>.
- Ground Control. (2023). 'Diva' ประติมากรรม Land Art รูปปากช่องคลอดเหนือนินเขา เพื่อสื่อสารและสร้างบทสนทนาเรื่องเพศ ในสังคมบราซิล. Retrieved November 7, 2024, from <http://groundcontrolth.com/blogs/73>
- Rebecca Taylor. (2016, 18 September). *Robert Smithson, Spiral Jetty*. in Smarthistory. Retrieved September 6, 2024, from <https://smarthistory.org/robert-smithson-spiral-jetty/>.
- Stubbs, Hattie. (2020). *Carsten Holler: Art or Commodity?*. Retrieved December 8, 2024, from <https://www.theartstory.org/blog/carsten-holler-art-or-commodity/>.

ดัชนี

ก		ด	
การรับรู้แบบอิมเมอร์ซีฟ	35	ดาไซน์	118, 126
		ดาดา	14
		ดิจิทัล อาร์ต	88, 97, 102, 168, 215
ค		ท	
คริสต์โต และฉานน์ – โคลด	64		
ความจริง	ค, 55, 86, 113, 144, 193		
คิมซูจา	28	ทิมแลป	42
จ		ธ	
จอร์จ เฮเกล	117	ธนะ เลากัยกุล	32, 203
จิม แคมเบล	106		
ช		น	
ชาลล์ เจงคส์	17	นาม จุน เพ็ก	89, 93
ซ		บ	
ซัลวาดอร์ ดาลี	7	บิล วิโอล่า	95
ณ		ป	
ณื่อง – ฟร็องซัวส์ ลีโยตาร์ด	15, 122	ป๊อปอาร์ต	10
ณาคส์ แดร์ริดา	123	ปาโบล ปิคัสโซ	7
ณิลล์ เดอเลิซ	82	ปิตีวรรธน์ สมไทย	ข, 68
		ปีเอโร จิลาร์ดี	92

พ

พดยศ พุทธเจริญ	33, 203
พินอ พาสคาลี	92
พื้นที่ ค, ง, 22, 24, 40, 45, 46, 53, 56, 73,	135, 167, 168

ม

มณฑิเยร บุญมา	28
มาร์เซล ดูซอมพ์	128
มาร์ติน ไฮเดกเกอร์	118
มิเกลันเจโล พิสโตเลตโต	93
มูติก	111

ย

ยานนิส คูเนลลิส	92
-----------------	----

ร

ราฟาเอล โลซานโน – เฮมเมอร์	136
----------------------------	-----

ฤ

ฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช	30
--------------------	----

ล

ลุดวิก วิทเกนสไตน์	119
--------------------	-----

ว

วอลเตอร์ เดอ มาเรีย	60
---------------------	----

วิก โคลิค	98
-----------	----

วิตีโอ อาร์ต	88, 93, 95, 96, 107, 168
--------------	--------------------------

ศ

ศิลปะเชิงสัมพันธ์	31
-------------------	----

ศิลปะการจัดวาง	22, 25, 53, 56
----------------	----------------

ศิลปะร่วมสมัย	14
---------------	----

ศุภฤกษ์ คณิตวรานันท์	168
----------------------	-----

ส

สุธี คุณาวิชยานนท์	138
--------------------	-----

ท

หลังสมัยใหม่	15, 144
--------------	---------

อ

อริญชัย รุ่งแจ้ง	106
------------------	-----

อลัน ซันฟิสต์	61
---------------	----

อองเดร เบรอตง	8, 133
---------------	--------

อองรี แบร์กซอง	78
----------------	----

อาเธอร์ เดนโต	14, 18
---------------	--------

อาย เว่ย์เว่ย์	25
----------------	----

อาร์เต้ พอเวร่า	91, 93
-----------------	--------

อิมเมอร์ซีฟ อินสตอลเลชัน อาร์ต	ก
--------------------------------	---

อิมมานูเอล ค้านท์	116
-------------------	-----

ฮ

ฮิโตะ ชิตะเอิร์ล	96
------------------	----

ฮูเลี่ยนา นอทารี	61
------------------	----

๕			
เจฟฟ์ คูน	21	แจ๊คสัน พอลล็อก	9
เจมส์ เทอร์เรลล์	148	แดน แกรแฮม	104
เดเนียล บูเรน	21	แนนซี โฮลท์	59
เดเมียน เฮิร์ท	20	แลนด์อาร์ต	56, 57, 204
เนล อาเซเวโด	105	แอนดี้ วอร์ฮอล	10
เพลโต	114		
เฟรดริก เจมสัน	17	๖	
เฟอร์ดินาน เดอ โซซูร์	193	โจเซฟ โคสุท	125
เรเน่ มากริท	8	โจเซฟ บอยส์	89
เรียจิจิ อิกะดะ	146, 155, 200	โจน ฮีมส์เคิร์ค	99
เรื่องเล่าขนาดใหญ่	122	โด โฮ ซูห์	27
เลอันโดร เอิร์ลลิช	135	โพทาโกรัส	114
เวลา ก, ค, ง, 2, 56, 75, 83, 104, 112, 145,		โรเบิร์ต โกเบอร์	130
146, 147, 168, 182, 200, 201, 203		โรซาลิน เคราส์	48
เอดูอาร์ด์ มาแนต์	3		
		๗	
๖		ไซ่ กัว เฉียง	26
แคลร์ บิชอป	25, 53	ไมเคิล แลนดี้	36



ประวัติผู้เขียน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภฤกษ์ คณิตวานนท์

สถานที่ทำงาน	169 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ถนนลงหาดบางแสน ตำบลแสนสุข อำเภอเมืองชลบุรี จังหวัดชลบุรี
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	999/195 สิริเพลส (เจริญฯ - ปิ่นเกล้า) มหาสวัสดิ์ บางกรวย นนทบุรี
Web Site	www.youtube.com/@suparikk_video www.rama9art.org/suparikk
E-mail	suparikk@gmail.com , suparikk@yahoo.com
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2559 พุทธศาสตรดุษฎีบัณฑิต (พธ.ด.) สาขาวิชาปรัชญา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย พ.ศ. 2544 ศิลปมหาบัณฑิต (ศ.ม.) สาขาจิตรกรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร พ.ศ. 2539 ศิลปบัณฑิต (ศ.บ.) สาขาจิตรกรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
Residency Program	พ.ศ. 2551 HIVE CAMP Art Studio เมืองซองจู ประเทศเกาหลีใต้ พ.ศ. 2545 Vermont Studio Center รัฐเวอร์มอนต์ ประเทศสหรัฐอเมริกา
ทุนวิจัย	พ.ศ. 2567 โครงการวิจัย “การออกแบบกลิ่นเพื่อการบำบัดด้วยสมุนไพรในนิทรรศการศิลปะการจัดวางแบบอิมเมอร์ซีฟ” กองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (ววน.) Fundamental Fund ประจำปีงบประมาณ 2569 พ.ศ. 2567 โครงการวิจัยสร้างสรรค์ “เรื่องเล่าเรอเนซองส์ในงานดิจิทัล อาร์ต (Religious Narratives in Digital Art)” ทุนอุดหนุนผลิตผลงานวิจัยสร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ประจำปีงบประมาณ 2567

- พ.ศ. 2565 โครงการวิจัยสร้างสรรค์ “ภาษากับมโนทัศน์ในเรื่องเล่าทางศาสนาและศีลธรรม (Language and Concept in Religious Narratives and Morality)” ทนอดหนุนผลิตผลงานวิจัยสร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ประจำปีงบประมาณ 2565
- พ.ศ. 2562 โครงการวิจัย “เหตุการณ์และขอบฟ้า (Event and Horizon)” ทนอดหนุนผลิตผลงานวิจัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ประจำปีงบประมาณ 2562
- พ.ศ. 2561 โครงการวิจัย “ขอบฟ้าเดียวกัน (Continued Horizon)” ทนอดหนุนผลิตผลงานสร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ประจำปีงบประมาณ 2561

บทความวิชาการ

- ศุภฤกษ์ คณิตวานันท์. (2566). ภาษากับมโนทัศน์ในเรื่องเล่าทางศาสนาและศีลธรรมผ่านสื่อดิจิทัล อาร์ต. วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล. ปีที่ 36 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม 2566) / Volume 36 No.2 (July-December 2023), 147 – 167.
(วารสารทางวิชาการในฐานข้อมูลระดับชาติ Thai Journal Citation Index (TCI) กลุ่มที่ 1)
- ศุภฤกษ์ คณิตวานันท์. (2562). โครงการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ “ขอบฟ้าเดียวกัน”: ปรัชญา ศิลปะ การตีความ และความเข้าใจ. วารสารศิลป์ พีระศรี, 6(2), 68 – 91.
(วารสารทางวิชาการในฐานข้อมูลระดับชาติ Thai Journal Citation Index (TCI) กลุ่มที่ 2)

เกียรติประวัติ

- พ.ศ. 2556 รางวัลสนับสนุนการทำงานศิลปะ Pollock- Krasner Foundation 2013 – 2014, New York, U.S.A.
- พ.ศ. 2548 รางวัลสนับสนุนการทำงานศิลปะ Pollock- Krasner Foundation 2005 – 2006, New York, U.S.A.
- พ.ศ. 2544 รางวัล Honorable Mention Artist 2001 – 2002 Vermont Studio Center, Vermont State U.S.A.
- พ.ศ. 2543 รางวัลที่ 3 จิตรกรรมไทยแบบร่วมสมัย จิตรกรรมบัวหลวง ครั้งที่ 24
- พ.ศ. 2542 รางวัลเกียรติคุณประกาศนียบัตรศิลปกรรมยอดเยี่ยมแห่งประเทศไทย โดย บริษัท ฟิลลิป มอริส (ประเทศไทย) จำกัด
- พ.ศ. 2540 รางวัลศิลปกรรมยอดเยี่ยมแห่งประเทศไทย โดย บริษัท ฟิลลิป มอริส (ประเทศไทย) จำกัด

- พ.ศ. 2540 รางวัลเกียรติคุณประกาศนียบัตรศิลปกรรมยอดเยี่ยมแห่งอาเซียน
ณ.กรุงมะนิลา ประเทศฟิลิปปินส์
- พ.ศ. 2539 รางวัลที่ 1 ประกวดภาพจิตรกรรม ครั้งที่ 2
โดย บริษัท อิตาชิ เซลล์ ประเทศไทย
- พ.ศ. 2539 รางวัลดีเด่นอันดับ 2 ประเภทภาพพิมพ์ ของ SVOA ครั้งที่ 2
- พ.ศ. 2539 รางวัลดีเด่น จิตรกรรมร่วมสมัยนานาชาติ โซนิค ครั้งที่ 2

นิทรรศการเดี่ยวและกลุ่มในประเทศ

- พ.ศ. 2567 The 15th Great Oriental Art Exhibition 2023, Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University
- พ.ศ. 2566 20 Years Retrospective of Experimental Video Art Exhibition, Thai – EU Friendship, Bangkok Art and Culture Centre
- พ.ศ. 2566 Burapha Arts Exhibition, The National Gallery, Bangkok
- พ.ศ. 2565 Gallery Night Bangsaen 2022, Bangsaen, Chonburi
- พ.ศ. 2565 Contemporary Video Art, Thailand – Austria / EU Friendship, Bangkok Art and Culture Centre
- พ.ศ. 2564 2021 Gallery Night Bangsaen 2021, Bangsaen, Chonburi
- พ.ศ. 2562 2019 Pioneer in Video Art, Bangkok Art and Culture Centre
- พ.ศ. 2561 นิทรรศการ Continued Horizon ที่ Tentacles กรุงเทพมหานคร
- พ.ศ. 2560 นิทรรศการศิลปกรรมบูรพา Existence & Change
พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หอศิลป์ กรุงเทพมหานคร
- พ.ศ. 2560 นิทรรศการ Crossing the Dateline
หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (Bacc)
- พ.ศ. 2555 ทศวรรษที่ 3 จิตรกรรมบัวหลวง โดยมูลนิธิธนาครกรุงเทพ
- พ.ศ. 2553 นิทรรศการ ฉงน สงสัย หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (Bacc)
- พ.ศ. 2550 ABSOLUTE METROPOLIS 1996 - 2006
พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หอศิลป์ กรุงเทพมหานคร
- พ.ศ. 2547 Urbanism – วิถีชีวิตในนคร ที่ SI-AM Art space กรุงเทพมหานคร
- พ.ศ. 2547 Urbanism – วิถีชีวิตในนคร หอศิลป์มาลัยแมน วิทยาลัยช่างศิลป์
สุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี
- พ.ศ. 2546 Shadow and the city ที่ Gallery 55 กรุงเทพมหานคร

- พ.ศ. 2545 Abstract Metropolis ที่ โรทันดา แกลเลอรี ห้องสมุดเนลสัน เฮย์ กรุงเทพมหานคร
- พ.ศ. 2543 METROPOLITAN (1996 – 2000) ที่ SPACE Contemporary art กรุงเทพมหานคร

นิทรรศการในต่างประเทศ

- พ.ศ. 2565 Daejeon International Art Exchange Association, Beyond COVID 2022 ประเทศเกาหลีใต้
- พ.ศ. 2551 นิทรรศการ HIVE CAMP Art Studio เมืองซองจู ประเทศเกาหลีใต้
- พ.ศ. 2549 เทศกาลภาพยนตร์ Lenola Film Festival ครั้งที่ 9 เมือง Lenola ประเทศอิตาลี
- พ.ศ. 2548 เทศกาลภาพยนตร์ Huesca ครั้งที่ 33 ประเทศสเปน
- พ.ศ. 2548 เทศกาลเมดิเตอร์เรเนียน New Film-Makers ครั้งที่ 13 เมือง Larissa ประเทศกรีซ
- พ.ศ. 2547 เทศกาลภาพยนตร์นานาชาติลิสบอนมนุษยชนสเปน เมืองบาร์เซโลนา ประเทศสเปน
- พ.ศ. 2547 เทศกาลภาพยนตร์นานาชาติ Cinema Jove ครั้งที่ 19 เมืองบาเลนเซีย ประเทศสเปน
- พ.ศ. 2547 เทศกาลภาพยนตร์สั้นเอเชียปูซาน เมืองปูซาน ประเทศเกาหลีใต้
- พ.ศ. 2540 ศิลปกรรมยอดเยี่ยมแห่งอาเซียน กรุงมะนิลา ประเทศฟิลิปปินส์

IMMERSIVE INSTALLATION ART

ศิลปะว่าด้วยพื้นที่ เวลา และความจริง



ISBN 978-616-619-594-1



978-616-619-594-1