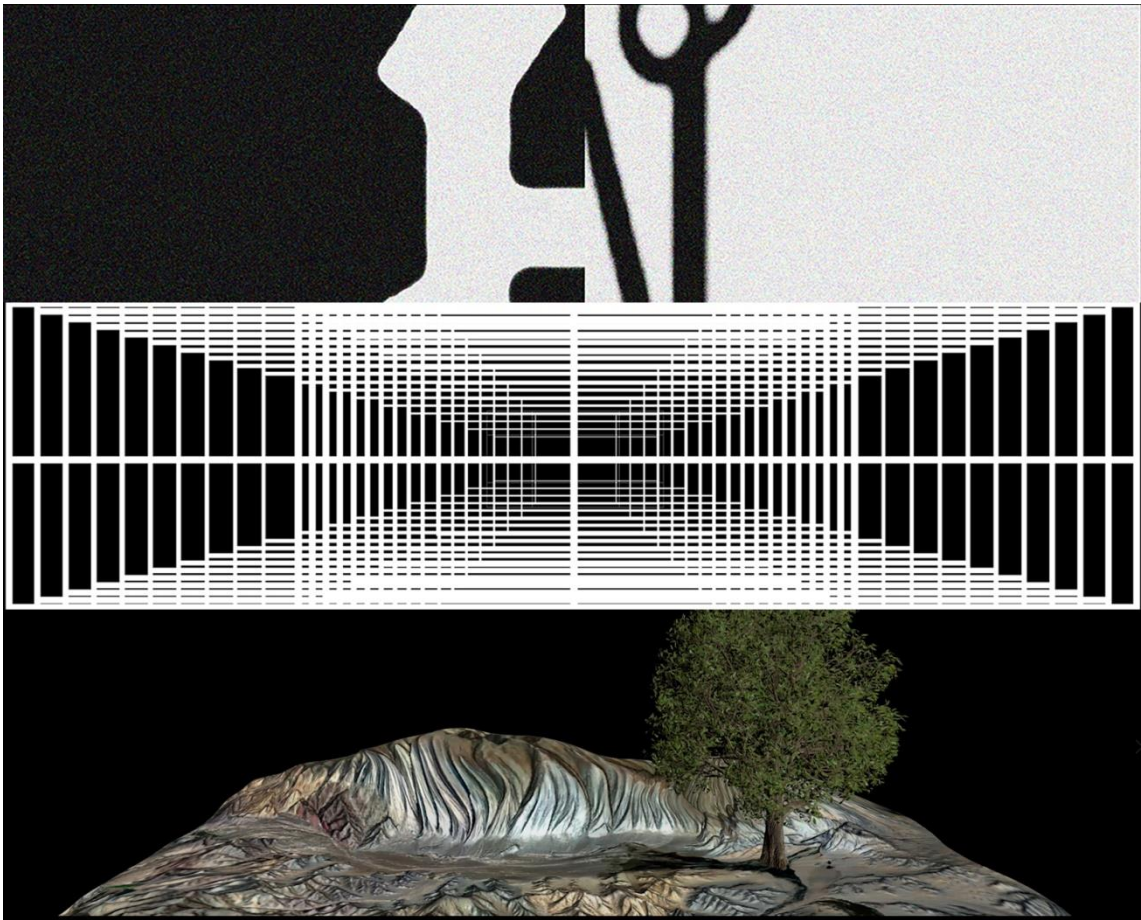


เอกสารวิชาการประกอบผลงานสร้างสรรค์

เหตุการณ์และขอบฟ้า

Event and Horizon



ดร.ศุภฤกษ์ คณิตวรานันท์

ทุนอุดหนุนโครงการผลิตผลงานสร้างสรรค์ / ออกแบบ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ประจำปี 2562

คำนำ

เอกสารฉบับนี้เป็นเอกสารวิชาการประกอบผลงานสร้างสรรค์ เรื่อง “เหตุการณ์และขอบฟ้า” (Event and Horizon) เอกสารวิชาการประกอบผลงานสร้างสรรค์นี้ เป็นการรวบรวมแนวคิด เนื้อหา และขั้นตอนในการสร้างสรรค์ รายละเอียดในกระบวนการสร้างสรรค์ อาทิเช่น วัตถุประสงค์ ขอบเขต ในการสร้างสรรค์ ที่มาของแนวความคิด วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ บทสรุป และภาพประกอบผลงานสร้างสรรค์ รวมถึงการวางแผนสำหรับการเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบนิทรรศการศิลปะ เพื่อเผยแพร่สู่สาธารณะในโอกาสต่อไป

ผู้วิจัยขอขอบคุณ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา และมหาวิทยาลัยบูรพา ที่ได้สนับสนุนทุนอุดหนุนการวิจัยในครั้งนี้ ซึ่งผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ทั้งผลงานสร้างสรรค์ และเอกสารวิชาการประกอบผลงานสร้างสรรค์ฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ในการศึกษาค้นคว้าสำหรับผู้สนใจ ทั้งในด้านการศึกษาและแวดวงศิลปะร่วมสมัยต่อไป

ศุภฤกษ์ คณิตวรานันท์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

บทคัดย่อ

หัวข้อผลงานสร้างสรรค์ :	เหตุการณ์และขอบฟ้า
ชื่อ :	ศุภฤกษ์ คณิตวานันท์
สาขาวิชา :	จิตรกรรม
คณะ :	ศิลปกรรมศาสตร์
ปี :	2563

โครงการสร้างสรรค์ชุด เหตุการณ์และขอบฟ้า (Event and Horizon) มีวัตถุประสงค์เพื่อตั้งคำถามกับข้อจำกัดในเรื่องการรับรู้ของมนุษย์ที่ส่งผลต่อการทำความเข้าใจปรากฏการณ์ต่างๆ ผ่านกระบวนการทางศิลปะ โดยนำเสนอผ่านรูปแบบการติดตั้งภาพเคลื่อนไหวที่ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่ ในความหมายของหน้าที่ของงานศิลปะ ที่ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการแสดงออกและสื่อสาร เพื่อทำความเข้าใจในความหมายและสัมพันธ์ภาพของความเป็นมนุษย์ที่มีความแตกต่างกัน

จากเหตุการณ์การเปลี่ยนแปลงทางการเมืองที่เกิดขึ้นในสังคมไทยช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ทั้งมุมมองเรื่องความเชื่อทางอุดมการณ์และความเป็นนามธรรม รวมถึงความขัดแย้งทางชนชั้น ได้ส่งผลต่อการวิพากษ์วิจารณ์และการแสดงออกทางความคิดอย่างหลากหลายในสังคม การใช้ชุดความจริงที่แตกต่างกันในการให้คุณค่าทางสังคม วัฒนธรรม และประเพณี หรือการให้ความหมายแบบศาสนา มาเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์ความเป็นไทยในปัจจุบัน อีกทั้งการให้คุณค่า และความหมายทางประวัติศาสตร์ที่แตกต่างกัน รวมถึงการทำความเข้าใจในปรากฏการณ์ทางสังคม และวัฒนธรรมที่มีความสลับซับซ้อนมากขึ้น โดยการใช้วาทกรรมที่กระทำผ่านชุดภาษา กฎเกณฑ์ทางสังคม และการยึดติดกับความหมายคงที่บางอย่าง รวมถึงการก่อตัวของเรื่องเล่าผ่านการให้ความหมายเชิงสังคม ที่ล้วนส่งผลต่อการตีความปรากฏการณ์ต่างๆ ในสังคมไทย

จากบทสรุปพบว่า โครงการสร้างสรรค์นี้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ทั้งเรื่องเนื้อหา รูปแบบและเทคนิค ผู้วิจัยนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหวแบบนามธรรม ที่กลับไปสู่แก่นของความหมาย และความหมายเป็นไปได้ในการสื่อความหมายจากการรับรู้ รวมถึงการตีความผ่านปรากฏการณ์ต่างๆ ที่มีข้อจำกัดอย่างเรื่องความคิดที่ถูกกระทำผ่านชุดภาษา การรับรู้ทางวัฒนธรรม และความเชื่อต่างๆ ทั้งเรื่องคุณค่าทางความงามและการจำกัดความหมายที่มีเพียงแบบเดียว รวมถึงการตีความเรื่องพื้นที่ทางกายภาพ กับความหมายทางนามธรรมที่ผู้คนในสังคมมีจินตนาการร่วมกัน

Abstract

Titled	:	Event and Horizon
Researcher	:	Suparirk Kanitwaranun
Department	:	Painting
Faculty	:	Fine and Applied Arts
Year	:	2020

The creative project titled “Event and Horizon” purposed to questioning the limit of human perception which affected to the understanding of worldly phenomena through art processing, presented by using video installation depending on exhibition space. In the meaning of duty of art which an expression and communication tool, It’s made to understanding in the different connections between humans.

Ideological perspectives and abstraction including social hierarchical conflicts have changed with in the Thai society have exerted an impact on social criticism and freedom of expression in the last decade. Each side selectively wields different sets of facts to create social, cultural, traditional, or even religious values that define the nation’s present identity. With different values and contexts applied to history, understanding of social and cultural phenomenon has grown more complicated. Such discourse is now carried out with varying choices of words and different social norms, while certain definitions remain static. New narratives continue to form through the lens of social context, which affects the interpretation of every event and phenomena in Thai society.

In the summary of the analysis, it is found that; this creative project was the following of the Objective; content, style and techniques, researcher presents abstract moving images as a means to return to the root of all meanings, the possibilities to communicate understanding from perception, and the interpretation of events through perspectives framed by language, cultural perception, belief from beauty and the notion of a singular definition of values to the interpretation of physical spaces and abstract notions which jointly imagination by inhabitants of a society.

สารบัญ

หัวข้อ	หน้า
คำนำ.....	ก
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์.....	2
กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์.....	2
ขอบเขตของการสร้างสรรค์.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
บทที่ 2 ที่มาและแนวคิดในการสร้างสรรค์.....	5
แนวคิดเรื่องเหตุการณ์ (Event).....	5
แนวคิดเรื่องขอบฟ้า (Horizon).....	10
แนวคิดในการสร้างสรรค์ที่ได้จากการวิเคราะห์แนวคิด	
เรื่องเหตุการณ์ (Event) และขอบฟ้า (Horizon).....	13
การนำเสนอภาพเคลื่อนไหวแบบนามธรรม (Abstract video).....	17
อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานศิลปกรรม.....	20
บทที่ 3 วิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์.....	24
ขั้นตอนในการดำเนินงานสร้างสรรค์.....	24
การรวบรวมข้อมูล.....	24
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	26
ภาพร่าง.....	30
การสร้างสรรค์ผลงาน.....	34

หัวข้อ	หน้า
การนำเสนอผลงาน	41
การติดตั้งผลงาน	41
การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์	42
บทที่ 4 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์	44
แนวคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ	
เหตุการณ์และขอบฟ้า (Event and Horizon)	44
ผลงานสร้างสรรค์ เหตุการณ์และขอบฟ้า (Event and Horizon).....	45
การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์	50
การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์.....	61
ปัญหาในการสร้างสรรค์.....	61
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	63
บทสรุป.....	63
ข้อเสนอแนะ	65
บรรณานุกรม	66
ประวัติผู้วิจัย	69

สารบัญภาพ

ภาพประกอบ	หน้า
ภาพที่ 2.1 Alain Badiou	7
ภาพที่ 2.2 Gilles Deleuze.....	7
ภาพที่ 2.3 หนังสือ Truth and Method	11
ภาพที่ 2.4 Hans – Georg Gadamer	11
ภาพที่ 2.5 แผนภาพการวิเคราะห์จากแนวคิดไปสู่การสร้างสรรค์.....	15
ภาพที่ 2.6 ภาพ Composition 8	18
ภาพที่ 2.7 ภาพ Black Square.....	18
ภาพที่ 2.8 ภาพผลงาน Mothlight ของ สแตน บรากแคช (Stan Brakhage)	20
ภาพที่ 2.9 ภาพผลงาน Mothlight ของ สแตน บรากแคช (Stan Brakhage)	20
ภาพที่ 2.10 ภาพผลงาน Test Pattern ของ เรียวจิ อิเคดะ (Ryoji Ikeda)	22
ภาพที่ 2.11 ภาพผลงาน Test Pattern ของ เรียวจิ อิเคดะ (Ryoji Ikeda)	22
ภาพที่ 3.1 ภาพปกหนังสือหลักไทย.....	25
ภาพที่ 3.2 ภาพปกหนังสือกำเนิดสยามจากแผนที่.....	25
ภาพที่ 3.3 ตัวอักษรลายสือไท.....	27
ภาพที่ 3.4 ตัวอักษรเขมรโบราณ	28
ภาพที่ 3.5 มุมมอง perspective แบบเส้น	29
ภาพที่ 3.6 ภาพแผนที่ประเทศไทย.....	29
ภาพที่ 3.7 ภาพแผนที่ประเทศไทย.....	29
ภาพที่ 3.8 ภาพการจำลองแผนที่ในแบบสามมิติ	30
ภาพที่ 3.9 ภาพร่างที่สร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์.....	31
ภาพที่ 3.10 ภาพร่างที่สร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์	31
ภาพที่ 3.11 ภาพร่างที่สร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์	31
ภาพที่ 3.12 ภาพร่างที่สร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์	32
ภาพที่ 3.13 ภาพร่างที่สร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์	32
ภาพที่ 3.14 ภาพร่างที่สร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์	33
ภาพที่ 3.15 ภาพร่างที่สร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์	33
ภาพที่ 3.16 ภาพร่างที่สร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์	33
ภาพที่ 3.17 ผลงานที่สร้างสรรค์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์	34

ภาพประกอบที่	หน้า
ภาพที่ 4.14 ภาพผลงานสร้างสรรค์ เหตุการณ์และขอบฟ้า	57
ภาพที่ 4.15 ภาพผลงานสร้างสรรค์ เหตุการณ์และขอบฟ้า	58
ภาพที่ 4.16 ภาพผลงานสร้างสรรค์ เหตุการณ์และขอบฟ้า	59

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

แนวคิดของนักปรัชญากรีกโบราณก่อนคริสต์ศักราชอย่าง เฮราคลิตุส (Heraclitus) ที่กล่าวว่า “ไม่มีใครก้าวลงไปในแม่น้ำเดียวกันสองครั้ง เพราะมันไม่ใช่แม่น้ำสายเดียวกัน และเขาก็ไม่ใช่คนเดิม” เป็นการสะท้อนมุมมองเรื่องการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในทุกสรรพสิ่ง แนวคิดดังกล่าวยังอยู่ในหลักปรัชญาอินเดีย ที่เชื่อเรื่องการเกิดขึ้น ตั้งอยู่และดับไปในกฎธรรมชาติ อีกทั้งหลักคำสอนเรื่อง อนิจจัง ความไม่เที่ยงในพุทธปรัชญา รวมถึงแนวคิดของลัทธิเต๋า ที่เชื่อเรื่องพลังความเปลี่ยนแปลงในธรรมชาติและจักรวาล ซึ่งที่กล่าวมาล้วนเป็นมุมมองที่มนุษย์ใช้มองโลกและสรรพสิ่งว่า ไม่มีสิ่งใดดำรงอยู่โดยปราศจากการเปลี่ยนแปลง

จากเหตุการณ์การเปลี่ยนแปลงทางการเมืองที่เกิดขึ้นในสังคมไทยช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ทั้ง มุมมองเรื่องความเชื่อทางอุดมการณ์และความเป็นนามธรรม รวมถึงความขัดแย้งทางชนชั้น ได้ส่งผลกระทบต่อการศึกษาและการแสดงออกทางความคิดอย่างหลากหลายในสังคม การใช้ชุดความจริงที่แตกต่างกันในการให้คุณค่าทางสังคม วัฒนธรรม และประเพณี หรือการให้ความหมายแบบศาสนา มาเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์ความเป็นไทยในปัจจุบัน ที่ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงและเปิดกว้างมากขึ้น จากกระแสโลกาภิวัตน์โดยเฉพาะช่วงเวลาหลังสหัสวรรษ (หลังปีค.ศ. 2000) ที่ความเจริญทางเทคโนโลยีและวิทยาการด้านต่างๆ มีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว การสื่อสารสามารถเชื่อมโยงผู้คนได้จำนวนมากๆ และในเวลาเดียวกัน ซึ่งปัจจัยดังกล่าว ล้วนส่งผลกระทบต่อการทำความเข้าใจความเป็นไทยในอดีต อีกทั้งสังคมในยุคร่วมสมัยได้มีการเปิดพื้นที่ในมิติต่างๆ ทำให้เกิดวัฒนธรรมที่หลากหลายมากขึ้น ส่งผลให้ความเป็นไทยในความหมายเชิงวัฒนธรรม เกิดความขัดแย้งในตัวเอง แต่กลับมีความสับสนไหลในการตีความมากขึ้น อีกทั้งการให้คุณค่าและความหมายทางประวัติศาสตร์ที่แตกต่างกัน รวมถึงการทำความเข้าใจในปรากฏการณ์ทางสังคม และวัฒนธรรมที่มีความสลับซับซ้อนมากขึ้น โดยการใช้วาทกรรมที่กระทำผ่านชุดภาษา กฎเกณฑ์ทางสังคม และการยึดติดกับความหมายคงที่บางอย่าง รวมถึงการก่อตัวของเรื่องเล่าผ่านการให้ความหมายเชิงสังคม ที่ล้วนส่งผลกระทบต่อการศึกษาปรากฏการณ์ต่างๆ ในสังคมไทย

ความเป็นไปได้ในการอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุขในสังคมที่มีความหลากหลายในด้านต่างๆ อาจเริ่มจากการยอมรับความแตกต่างจากการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น และทำความเข้าใจในปรากฏการณ์ต่างๆ ด้วยมุมมองที่หลากหลายมากขึ้น ผู้วิจัยมองว่าการสร้างอัตลักษณ์ผ่านสำนึกของความเป็นไทย คือ ความเป็นชาตินิยมที่ผูกนิยามผ่านอุดมการณ์ของรัฐ เป็นการปฏิเสธการพิจารณาปัญหาต่างๆ จาก

โครงสร้างและกระบวนการที่เกิดขึ้น โดยการสอดแทรกผ่านประวัติศาสตร์ พงศาวดาร หนังสือแบบเรียน นวนิยาย และเรื่องแต่ง รวมถึงการมองปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรม ผ่านการให้คุณค่าแบบศาสนาและศีลธรรม เป็นต้น ผู้วิจัยยังมีความเห็นว่า เราไม่สามารถนำอัตลักษณ์ของความเป็นไทยในอดีตอย่าง ยุคสมัยรัชกาลที่ 6, สมัยก่อนและหลังเปลี่ยนการปกครอง พ.ศ. 2475, สมัยจอมพล ป. พิบูลสงคราม และในยุคสมัยของสงครามเย็น (Cold war) มาเป็นคุณค่าและบรรทัดฐานทั้งทางสังคมและวัฒนธรรมไทยในยุคร่วมสมัย ซึ่งหากมองว่าลักษณะเฉพาะหรืออัตลักษณ์ของความเป็นไทยมีการเปลี่ยนแปลงและเลื่อนไหลไปตามยุคสมัย นั้นแสดงว่าลักษณะเฉพาะของยุคหนึ่งย่อมไม่สามารถเป็นลักษณะเฉพาะของทุกยุคทุกสมัยได้ตลอดไป อีกทั้งการยึดติดกับโมทัศน์แบบคงที่ ปิดกั้นความหมายแบบอื่น ไม่ยอมรับการเปลี่ยนแปลง ย่อมส่งผลต่อเสรีภาพในการแสดงออกทางความคิดและความรู้สึก ศิลปินได้ให้ความสำคัญกับหน้าที่ของศิลปะที่ถือเป็นพื้นฐานในการแสดงออกทางความคิด และความรู้สึกอย่างมีเสรีภาพ ศิลปะสามารถสื่อความหมายที่มากกว่าภาษาตามตัวอักษร

ผู้วิจัยได้นำเสนอการแสดงออกด้วยภาพเคลื่อนไหวในผลงานชุด ความเป็นนามธรรมและดินแดนชั่วคราว (Abstraction and Temporal Domain) โดยการนำเสนอความเป็นนามธรรมที่กลับไปสู่แก่นของความหมาย และความเป็นไปได้ในการสื่อความหมายจากการรับรู้ รวมถึงการตีความผ่านปรากฏการณ์ต่างๆ ที่มีข้อจำกัดอย่างเรื่องความคิดที่ถูกกระทำผ่านชุดภาษา การรับรู้ทางวัฒนธรรม และความเชื่อต่างๆ ทั้งเรื่องคุณค่าทางความงามและการจำกัดความหมายที่มีเพียงแบบเดียว รวมถึงการตีความเรื่องพื้นที่ทางกายภาพ กับความหมายทางนามธรรมที่ผู้คนในสังคมมีจินตนาการร่วมกัน

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. เพื่อศึกษาเรื่องการจัดคำถามกับการรับรู้ และมุมมองของการสร้างอัตลักษณ์ผ่านสำนึกของความเป็นไทย ด้วยกระบวนการทางศิลปะ
2. นำเสนอผลงานศิลปะผ่านรูปแบบการติดตั้งภาพเคลื่อนไหวที่ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่ ด้วยการทดลองการนำเสนอผ่านการแสดงผลบนจอแอลอีดี (led) และเครื่องฉายภาพ (projector)
3. เพื่อนำเสนอเรื่องการรับรู้และมุมมองของการสร้างอัตลักษณ์ที่ผ่านสำนึกของความเป็นไทย ด้วยการแสดงออกผลงานศิลปะรูปแบบการติดตั้งภาพเคลื่อนไหว โดยให้ผลงานศิลปะการจัดวางแบบ Immersive installation art ที่ผู้ชมสามารถเข้าไปอยู่ในพื้นที่ของงานศิลปะ

กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์

จากการตั้งคำถามกับมุมมองเรื่องอัตลักษณ์ และตัวตนในสำนึกของความเป็นไทยกับวิถีชีวิตของผู้คนในยุคคริสต์ศตวรรษที่ 21 ที่ผู้วิจัยได้ตั้งข้อสังเกตถึงการให้ความหมายเรื่องอัตลักษณ์ที่เป็น

แบบคงที่ตายตัว ส่งผลให้เกิดการปิดกั้นและไม่ยอมรับความแตกต่าง ทั้งเรื่องพื้นที่และการแสดงออกในด้านต่างๆ ในแง่นี้ การยอมรับความหมายของอัตลักษณ์ในฐานะของ “กระบวนการ” แทนที่สิ่งที่เป็นคุณสมบัติและหยุดนิ่งตายตัว จะช่วยให้เราตระหนักถึงข้อจำกัดและอันตรายของ “ขอบเขต” (boundary) การนิยามที่กันเราออกจากคนอื่น (อภิญา, 2546, น. 135) และการก่อตัวของสำนึกเรื่องชาติในยุคสมัยใหม่ ที่มีความสลับซับซ้อนจนทำให้รู้สึกว่าเป็นเรื่องของสามัญสำนึกที่เกิดโดยธรรมชาติ ชาติมิใช่ความจริงในตัวมันเองตามธรรมชาติ แต่เป็นผลผลิตของจินตนาการเกี่ยวกับมันมากกว่า หากเราเปรียบเทียบกับศาสนจักรและราชอาณาจักร ย่อมกล่าวได้ว่าชาติเป็นชุมชนจินตกรรมของยุคใหม่ เป็นชุมชนชนิดใหม่ที่มีกาลมิติแบบเอกภาพ (temporal homogeneity) และเทศมิติอันได้รับการปรุงแต่งผสมผสานกันในหลากหลายวิถีทาง ต่างจากชุมชนจินตกรรมชนิดก่อนๆ (ธงชัย, 2556, น. 20) เรื่องอัตลักษณ์และสำนึกเรื่องชาติดังที่กล่าวมานั้น เป็นมุมมองของนักสังคมศาสตร์และประวัติศาสตร์ที่น่าสนใจ ที่ผู้วิจัยนำมาพัฒนาสู่กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ โดยนำมาศึกษาเชิงวิเคราะห์กับแนวคิดทางปรัชญาในมโนทัศน์เรื่อง “event” ที่ผู้วิจัยใช้เป็นหัวข้อในการสร้างสรรค์ครั้งนี้ ซึ่งส่งผลต่อกรอบคิดในงานสร้างสรรค์ชุด “เหตุการณ์และขอบฟ้า” (Event and Horizon)

ผู้วิจัยนำแนวคิดทางปรัชญามาอธิบายผ่านกระบวนการทางศิลปะ โดยนำเสนอมุมมองเรื่องอัตลักษณ์ และสำนึกของความเป็นไทยผ่านกรอบคิดดังกล่าว ทั้งในความหมายเรื่องข้อจำกัดอย่างเรื่องพื้นที่ ทั้งของเขตทางกายภาพและนามธรรม เรื่องความทรงจำที่มนุษย์ทำผ่านเรื่องเล่าทางสังคมและประวัติศาสตร์ รวมถึงความหมายและความเข้าใจเรื่องสัญลักษณ์ ความรู้ กฎระเบียบทางสังคมและวัฒนธรรม ที่ในแต่ละสังคมมีความเข้าใจบางอย่างร่วมกัน ผ่านกระบวนการทางศิลปะ โดยใช้การประกอบติดตั้งภาพเคลื่อนไหว (video installation) ที่สะท้อนแนวคิดดังกล่าวผ่านรูปแบบวิดีโอ อาร์ต (video art) และการเล่าเรื่องหรือตัดต่อภาพเคลื่อนไหว (moving image) ทั้งในแบบการเล่าเรื่องด้วยภาพ และภาพเคลื่อนไหวแบบนามธรรม เพื่อสื่อสารแนวคิดผ่านกระบวนการดังกล่าว โดยการนำเสนอความเป็นนามธรรมที่กลับไปสู่แก่นของความหมาย และความเป็นไปได้ในการสื่อความหมายจากการรับรู้ รวมถึงการตีความผ่านปรากฏการณ์ต่างๆ ที่มีข้อจำกัดอย่างเรื่องความคิดที่ถูกกระทำผ่านชุดภาษา วัฒนธรรม และความเชื่อต่างๆ ทั้งเรื่องคุณค่าทางความงามและการจำกัดความหมายที่มีเพียงแบบเดียว รวมถึงการตีความเรื่องพื้นที่ทางกายภาพ กับความหมายทางนามธรรมที่ผู้คนในสังคมมีจินตนาการร่วมกัน

ขอบเขตของการสร้างสรรค์

เนื้อหาและรูปแบบ : เป็นการตั้งคำถามกับข้อจำกัดของการรับรู้ และมุมมองของการสร้างอัตลักษณ์ผ่านสำนึกของความเป็นไทย ด้วยกระบวนการทางศิลปะ ผ่านรูปแบบการติดตั้งภาพเคลื่อนไหวที่ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่

เทคนิค : ศิลปะภาพเคลื่อนไหว (video art) โดยนำเสนอผลงานศิลปะการจัดวางแบบ Immersive installation art ที่ผู้ชมสามารถเข้าไปอยู่ในพื้นที่ของงานศิลปะ

ขนาด : แปรผันตามพื้นที่ (dimensions variables)

นิยามศัพท์เฉพาะ

เหตุการณ์ (event) หมายถึง ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีต หรือเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก

ขอบฟ้า (horizon) หมายถึง เส้นที่แบ่งระหว่างพื้นดินกับท้องฟ้า หรือเส้นที่เป็นจุดตัดระหว่างส่วนที่มองเห็นบนพื้นดินกับอีกด้านหนึ่งที่มองไม่เห็น ส่วนความหมายทางปรัชญา หมายถึง ทศนคติและวิธีการมองโลก ซึ่งเกิดจากมุมมองของเราที่ไปเชื่อมกับสิ่งต่างๆ ในโลก

อัตลักษณ์ (identity) หมายถึง ความเป็นตัวตน คุณลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างจากสิ่งอื่นที่สามารถบ่งชี้ถึงลักษณะเฉพาะของตัวบุคคล สังคมชุมชน หรือ ประเทศนั้นๆ เช่น เชื้อชาติ ภาษา ศาสนา และวัฒนธรรมท้องถิ่น เป็นต้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เข้าใจเรื่องการตั้งคำถามกับการรับรู้ และมุมมองของการสร้างอัตลักษณ์ผ่านสำนักของความเป็นไทย ด้วยกระบวนการทางศิลปะ
2. ได้นำเสนอผลงานศิลปะผ่านรูปแบบการติดตั้งภาพเคลื่อนไหวที่ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่ ด้วยการทดลองการนำเสนอผ่านการแสดงผลบนจอแอลอีดี (led) และเครื่องฉายภาพ (projector)
3. ได้นำเรื่องการรับรู้ และมุมมองของการสร้างอัตลักษณ์ที่ผ่านสำนักของความเป็นไทย มาแสดงออกเป็นผลงานศิลปะในรูปแบบการติดตั้งภาพเคลื่อนไหว โดยให้ผลงานศิลปะการจัดวางแบบ Immersive installation art ที่ผู้ชมสามารถเข้าไปอยู่ในพื้นที่ของงานศิลปะ
4. ได้นำความรู้จากการสร้างสรรค์มาบูรณาการใช้ในการเรียนการสอนในสาขาวิชาจิตรกรรม

บทที่ 2

ที่มาและแนวคิดในการสร้างสรรค์

การศึกษาในบทนี้เป็นการศึกษาแนวคิดทางปรัชญาที่มีแนวคิดเรื่องเหตุการณ์ (event) และขอบฟ้า (horizon) เพื่อนำมาวิเคราะห์ในเรื่องการแสดงออกทางศิลปะ ซึ่งแนวคิดเรื่องเหตุการณ์ ผู้วิจัยศึกษานักปรัชญาชาวฝรั่งเศส 2 คน อย่าง อแลง บาดิยู (Alain Badiou) และซีลส์ เดอเลิซ (Gilles Deleuze) ที่มีมุมมองกับมโนทัศน์เรื่องเหตุการณ์ ทั้งไปในแนวทางเดียวกัน และแตกต่างกัน ผู้วิจัยยังสนใจในปรัชญาแบบเฮออร์เมเนติกส์ (Hermeneutics) ศาสตร์แห่งการตีความ โดยเฉพาะปรัชญาการตีความของกาดาเมอร์ (Gadamer) นักปรัชญาชาวเยอรมัน ที่เสนอทฤษฎีเรื่อง การผสานขอบฟ้า (The Fusion of Horizon) ที่ให้ความหมายเรื่องขอบฟ้าที่เป็นมุมมองหรือทัศนคติ และการเชื่อมต่อบริเวณหรือความเข้าใจที่มีอยู่ก่อนหน้า เพื่อนำไปสู่ความเข้าใจและขยายขอบฟ้าของตัวเองให้มีพื้นที่มากขึ้น เปิดโอกาสในการเรียนรู้ขอบฟ้าอื่นและตรวจสอบอคติในตัวเองกับความทรงจำ ประวัติศาสตร์ และตัวตน ที่ส่งผลต่อการทำความเข้าใจปรากฏการณ์ต่างๆ ในสังคม ซึ่งแนวคิดดังกล่าวผู้วิจัยนำมาปรับใช้ในการวิเคราะห์ทั้งเนื้อหาและรูปแบบในการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ชุด “เหตุการณ์และขอบฟ้า” โดยเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ตีความผ่านประสบการณ์ทางศิลปะในการรับรู้ผลงานสร้างสรรค์ และตั้งคำถามกับความเป็นอิสระของขอบเขตในการรับรู้ โดยเฉพาะอคติของตัวเอง อันเป็นข้อจำกัดในความเข้าใจสัมพันธ์ภาพของมนุษย์ที่แตกต่างกัน นอกจากที่มาและแนวคิดในการสร้างสรรค์ ยังมีอิทธิพลที่ได้จากผลงานศิลปกรรม ที่เป็นทั้งข้อมูลและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานในชุดนี้

แนวคิดเรื่องเหตุการณ์ (event)

จากเหตุการณ์การเปลี่ยนแปลงทางการเมืองที่เกิดขึ้นในสังคมไทยช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ทั้งมุมมองเรื่องความเชื่อทางอุดมการณ์ และความขัดแย้งทางชนชั้น ได้ส่งผลต่อการวิพากษ์วิจารณ์และการแสดงออกทางความคิดอย่างหลากหลายในสังคม การใช้ชุดความจริงที่แตกต่างกันในการให้คุณค่าทางสังคมเรื่องอัตลักษณ์ และสำนึกของความเป็นไทย ผ่านกระบวนการทางภาษา วัฒนธรรม และความเชื่อ รวมถึงการให้ความหมายแบบนามธรรมที่ส่งผลต่อการมองปรากฏการณ์ต่างๆ ในสังคม ซึ่งความย้อนแย้งจากปัญหาดังกล่าวเกิดขึ้นจากหลายปัจจัย ซึ่งเริ่มมีการก่อตัวของปัญหา และการเปลี่ยนแปลงตั้งแต่ยุคสงครามเย็นเป็นต้นมา ประมาณปี ค.ศ. 1947 – 1991 จนถึงยุคร่วมสมัย โดยเฉพาะยุคโลกาภิวัตน์ในช่วงเวลาหลังสหัสวรรษ (หลังปี ค.ศ. 2000) ที่มีการเปิดกว้างทางการรับรู้และการยอมรับให้คุณค่า และความหมายใหม่เกิดขึ้นกับสิ่งต่างๆ ทั้งเรื่องอัตลักษณ์ความเป็นไทย ความเป็นชาตินิยมที่ถูกนิยามผ่านอุดมการณ์ของรัฐ การพิจารณาปัญหาจากโครงสร้างและกระบวนการ

ไม่ใช่ที่ตัวบุคคล มีการเปิดพื้นที่ให้กับการถกเถียงแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการแสดงออก ซึ่งส่งผลต่อการมองปรากฏการณ์ และเหตุการณ์ต่างๆ รวมถึงการกลับไปตีความเหตุการณ์ในอดีตอย่างประวัติศาสตร์ ด้วยชุดความจริงและมุมมองที่แตกต่างไปจากเดิม

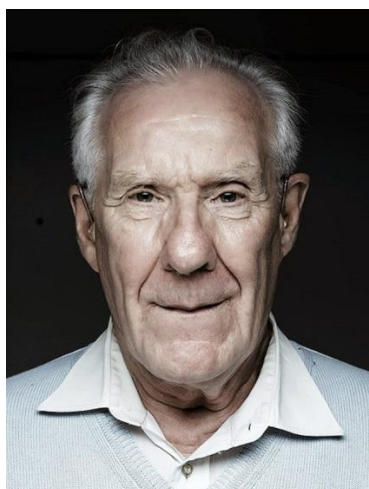
หากมองปัญหาดังกล่าวผ่านมุมมองทางปรัชญาอย่าง **อแลง บาดิยู** (Alain Badiou) นักปรัชญาชาวฝรั่งเศส ที่ให้ความหมายเรื่องเหตุการณ์ (event) ว่าเป็นช่วงเวลาที่ทำให้ความเป็นตัวตนของเราปรากฏตัวขึ้น ในความหมายที่ตัวตน (subject) คือ บางสิ่งที่อยู่ระหว่างเหตุการณ์ (event) กับความจริง (truth) หรือกล่าวอีกอย่างหนึ่งว่า ถ้าไม่มีเหตุการณ์ ตัวตนก็ไม่ปรากฏตัวขึ้นมาอย่างชัดเจน บาดิยูเขียนงานทางปรัชญาในประเด็นเรื่องซับเจต (subject) ความจริง (truth) และเหตุการณ์ (event) โดยเริ่มจากการตั้งคำถามต่อการอธิบายสรรพสิ่งว่า เราจะอธิบายโลกด้วยสิ่งเดียวได้หรือไม่ แล้วเราจะอธิบายความเป็นไปได้อื่นได้อย่างไรถ้ายังอยู่กับสิ่งเดียวนี้ บาดิยูอธิบายว่า โลกคือความหลากหลายแบบหนึ่งของความหลากหลาย มีการจัดเรียงความเป็นไปได้ ในการสร้างความสัมพันธ์ภายในโลก โลกซึ่งมีระเบียบ และการประเมินคุณค่าของระเบียบกับสิ่งต่างๆ กล่าวคือ โลกเกิดจากชุดของความหลากหลายกับระเบียบ และลักษณะเฉพาะของโลกคือ ลักษณะเฉพาะของระเบียบของความเป็นระเบียบ หรือโครงสร้างของความเป็นระเบียบ นั่นทำให้ความหลากหลายแบบเดียวกันสามารถเกิดขึ้นในโลกที่แตกต่าง (Badiou, 2013, p. 75)

การเปลี่ยนแปลงระเบียนนั้นเท่ากับการเปลี่ยนแปลงโลก ในความหมายของบาดิยู รวมถึงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบที่เกิดขึ้นในโครงสร้างของระเบียบนั้นๆ การเปลี่ยนแปลงโลกจึงเป็นสิ่งที่เป็นไปได้ และมีความสำคัญต่อการทำให้สิ่งที่ไม่ดำรงอยู่ สามารถปรากฏและดำรงอยู่ได้ เมื่อระเบียบของโลกหรือตัวโลกเองถูกเปลี่ยนแปลงไป บาดิยูเรียกการเปลี่ยนโลกว่า “เหตุการณ์” (event) ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้ (แก๊งกิจ, 2560, หน้า 167) มันเป็นการเปลี่ยนแปลงของความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบทั้งหมดเมื่อเราพบสิ่งใหม่ ประสบการณ์ทางศิลปะเป็นประสบการณ์ของความเป็นไปได้ในการประกอบกันขึ้นมาของโลกที่มีองค์ประกอบแบบเดียวกัน แต่อย่างไรก็ตาม มันเป็นโลกที่แตกต่างกัน (Badiou, 2013, p. 76) หลักฐานที่ยืนยันแนวคิดของบาดิยูคือ การปฏิวัติและการเปลี่ยนแปลงในประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติ ทั้งเรื่องอุดมการณ์ทางการเมือง สังคม วัฒนธรรม ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ ยุคสมัยของศิลปะ และทฤษฎีที่ส่งผลต่อมโนทัศน์ของมนุษย์ในยุคต่างๆ ในมุมมองของบาดิยู เหตุการณ์ (event) คือ การเปลี่ยนแปลงขั้นรุนแรงของโลกเพื่อมนุษยชาติ เพราะมันเป็นความเป็นไปได้ที่จะยอมรับโลก ซึ่งมักมีความขัดแย้งกับโลกปัจจุบัน มันคือการยอมรับโลกที่มีความแตกต่างกัน มันคือความเป็นไปได้ของการสร้างสรรค์ เพราะมันเป็นการยอมรับสิ่งใหม่อย่างแน่นอน ซึ่งแตกต่างจากโลกของเราโดยสิ้นเชิง (ibid, p. 82)

การให้ความหมายและคุณค่าของมนุษย์ที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย อาจเริ่มจากการไปเปลี่ยนค่านิยมที่สัมพันธ์กับการให้คุณค่าในสังคม ย่อมส่งผลต่อการให้ความหมาย และคุณค่าในแบบ

ก่อนหน้านั้น อีกทั้งกระบวนการเปลี่ยนแปลงทางสังคมจะเกิดขึ้นมาได้ ต้องอาศัยความหลากหลายที่ไม่เคยปรากฏขึ้นมาก่อนในฐานะที่เป็นเหตุการณ์ จนสามารถไปทำลายโครงสร้างทางสังคมแบบเดิมแล้วก่อร่างตัวตนแบบใหม่ขึ้นมาได้ ในความหมายของบาดียู เหตุการณ์จะเกิดขึ้นได้ เมื่อการกลายเป็นของสิ่ง (thing) มาเป็นวัตถุ (object) ในโลก นั่นคือเหตุการณ์ที่เมื่อเรามีการเปลี่ยนแปลงตำแหน่งในลำดับชั้น มันเป็นการเปลี่ยนแปลงอย่างถึงที่สุดของอัตลักษณ์และคุณลักษณะของตัวตน สิ่งนี้เป็นนิยามที่ชัดเจนที่สุดของคำว่า เหตุการณ์ (event) (ibid, p. 111) ตัวอย่างเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ศิลปะที่เห็นได้ชัด เมื่อมาร์เซล ดูซองป์ (Marcel Duchamp) เอาโถปัสสาวะนำมาแสดงที่นิทรรศการศิลปะ ในเหตุการณ์ดังกล่าวเป็นเหมือนการตั้งคำถามกับความเป็นศิลปะ เกณฑ์การตัดสินคุณค่าทางความงาม และการท้าทายต่อสุนทรียภาพแบบจารีต กรอบทางวัฒนธรรมและสังคมที่ขีดเส้นเอาไว้

ความสำคัญของเหตุการณ์คือ การทำลายสันคลอนความเหมือน และความต่างที่วางอยู่บนลำดับชั้นสูงต่ำ เพื่อที่จะเคลื่อนที่ไปจุดตั้งต้นของความหลากหลายอย่างไม่สิ้นสุดในระดับภววิทยาอีกครั้ง ซึ่งหากการเปลี่ยนโลกที่ตามมาจากเหตุการณ์ของการระบือขึ้นนี้ประสบความสำเร็จ มันจะนำไปสู่การสร้างโลกใหม่ที่มีระเบียบใหม่ แต่หากล้มเหลว มันจะกลับไปสู่ระเบียบเก่าของโลกเก่า (แก๊งกิจ, 2560, น. 169) เหตุการณ์เป็นเหมือนการระบือขึ้นทางความคิด ได้ไปปฏิวัติโลกเก่าให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรม และการเมือง เป็นจุดเปลี่ยนและพลังการสร้างสรรคที่เกิดขึ้นในประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติ จากเหตุการณ์โถปัสสาวะของดูซองป์ พลังการสร้างสรรคนี้ได้ไปขยายมายาคติในเรื่องบรรทัดฐานทางสังคม และสะท้อนเรื่องคุณค่าทางความงามในศิลปะได้อย่างแหลมคม ทำให้เกิดการถกเถียงเรื่องเกณฑ์ตัดสิน และระบบคุณค่าทางความงาม ส่งผลให้เกิดการสะท้อนความหมายเรื่องความงามที่เป็นแบบปัจเจก และความหมายของชีวิตที่แสดงออกผ่านงานศิลปะในวิถีชีวิตประจำวัน ที่ได้สืบทอดมาจวบจนถึงปัจจุบัน หรือที่เรียกว่าศิลปะร่วมสมัย



ภาพที่ 2.1 Alain Badiou



ภาพที่ 2.2 Gilles Deleuze

ที่มา ceasefiremagazine.co.uk/alain-badiou-event/ ที่มา anthroencyclopedia.com/entry/deleuze

แนวคิดเรื่องเหตุการณ์ (event) ในอีกหนึ่งมุมมองของนักปรัชญาชาวฝรั่งเศส **ซีลส์ เดอเลิซ** (Gilles Deleuze) ที่เริ่มจากการตั้งคำถามกับการอธิบายโลกว่า โลกเป็นสิ่งที่ไร้ระเบียบ และเลื่อนไหลอยู่ตลอดเวลา ส่วนเหตุการณ์ (event) เป็นเพียงปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นผ่านการมองโลกของมนุษย์ ที่ซึ่งมีการเลื่อนไหลอยู่ตลอดเวลาเช่นกัน แต่สิ่งที่เดอเลิซให้ความสนใจกลับเป็นพลังของการเคลื่อนที่ที่ไร้ระเบียบและเป็นอิสระภายในมนุษย์ ซึ่งเป็นพลังชีวิตที่นำไปสู่ชุดความสัมพันธ์ที่ประกอบและก่อร่างขึ้นมาใหม่ เดอเลิซอธิบายว่า มันอาจจะไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้น แต่มีบางสิ่งในสิ่งที่เกิดขึ้น บางสิ่งที่ยังมาไม่ถึงแต่อาจสัมพันธ์กับสิ่งที่เกิดขึ้น ในส่วนผสมของความคลุมเครือ สิ่งที่น่าขบขัน และการสอดคล้องกัน สิ่งเหล่านี้เรียกว่า เหตุการณ์ (event) (Deleuze, 1990, p. 149)

เหตุการณ์ (event) สำหรับเดอเลิซ เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการกลายเป็น (becoming) และความแตกต่าง (difference) ในขณะที่เราเชื่อมต่อ เหตุการณ์จะไม่เป็นหนึ่งเดียวแบบเอกภาพ เพราะมันได้สร้างความแตกต่าง ในความหมายของเดอเลิซ ทั้งโลกและเหตุการณ์มีลักษณะที่เรียกว่า ไรโซม (rhizome) เป็นการเชื่อมต่อคล้ายกับราก (ต้นไม้) แต่เป็นรากฝอยที่มีการเชื่อมต่อแบบไม่มีที่สิ้นสุด ระหว่างสัญญาณที่ต่อเนื่องกัน การเชื่อมต่อแบบไรโซมไม่มีจุดเริ่มต้นไม่มีที่สิ้นสุด อยู่ระหว่างบางสิ่งบางภาวะตลอดเวลา ไม่มีศูนย์กลาง ไม่มีลำดับชั้นสูงต่ำ ไม่มีระบบการให้คุณค่า ไม่มีหลักเกณฑ์ และปราศจากการจัดระเบียบความจำ หรือศูนย์กลางการควบคุม มีสถานะเลื่อนไหลอย่างอิสระ (Deleuze and Guattari, 2005, p. 21) การสื่อสารแบบไรโซมมีหลักสำคัญอยู่ที่ การเชื่อมต่อที่รู้การเคลื่อนที่ของสรรพสิ่งต่างๆ มีการสถาปนาตรรกะของการเชื่อมต่อ และละทิ้งเรื่องการดำรงอยู่ (ontology) ไม่สนใจในรากฐาน ไม่ให้คุณค่าของจุดจบและการเริ่มต้น (ibid, p. 25)

เดอเลิซตั้งข้อสังเกตกับการวิเคราะห์เหตุการณ์ว่า สิ่งที่เกิดขึ้นเป็นการประกอบสร้างของสิ่งต่างๆ ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นไม่ใช่แค่การบันทึกในหน้าประวัติศาสตร์ แต่เป็นการก่อร่างขึ้นมาจากความจริงจิ่ง การสื่อสาร การมีชีวิต และผลข้างเคียงจากความโกลาหลที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์ และในทุกเหตุการณ์ ล้วนมีช่วงเวลาปัจจุบันของการทำให้เป็นจริง ในช่วงเวลาที่เหตุการณ์ก่อตัวขึ้นในสถานะของความสัมพันธ์ ระดับปัจเจก และบุคคล ช่วงเวลาที่เรากำหนดว่า "นี่ มันเกิดขึ้นแล้ว" อนาคตและอดีตของเหตุการณ์ได้รับการประเมินโดยนิยามของความเป็นปัจจุบัน จากมุมมองของสิ่งที่ปรากฏรูปขึ้นมา (Deleuze, 1990, p. 151)

การอธิบายโลกและเหตุการณ์ต่างๆ ของมนุษย์ ย่อมต้องใช้ภาษาเป็นเครื่องมือ ไม่ว่าจะเป็ คำ ตัวอักษร และไวยากรณ์ต่างๆ เราพยายามสร้างกลุ่มคำ และข้อความเพื่อแยกความหมายของมัน เราประสบความสำเร็จก็ต่อเมื่อ เรากำหนดให้มันเป็นศูนย์กลางของอำนาจ (และความต้านทาน) ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับรูปแบบของมัน (Deleuze, 2006, p. 82) ในความหมายที่ ความสัมพันธ์ของอำนาจกับความรูู้ ที่มีภาษาเป็นเครื่องมือสำหรับการอธิบายสิ่งต่างๆ ให้สามารถรับรู้ได้ ด้วยผ่านการพูด และการเขียน ซึ่งทำให้อยู่ในรูปแบบของโครงสร้าง และลำดับชั้นของภาษา สิ่งที่น่าสนใจสำหรับ Deleuze

จึงไม่ใช่ระบบภาษาและเหตุผล หรือแม้แต่ความเป็นมนุษย์ แต่กลับเป็นความสัมพันธ์ของพลังต่างๆ ที่ประกอบกันเข้าเป็นสิ่งที่ต่างๆ ซึ่งล้วนแล้วแต่ผลิตสร้างสิ่งที่ไร้ความหมาย รวมถึงการสร้างกฎเกณฑ์กติกากฎของตัวแบบไม่มีระบบระเบียบ และไม่สามารถถูกเข้าใจได้ด้วยเหตุผลของความเป็นมนุษย์ (แก๊งกิจ, 2561ก, น. 49)

หากพิจารณาเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ศิลปะ ในกรณีปรากฏการณ์โปลีซาวะของดูชองป์ (Duchamp) ที่ปฏิเสธการผูกขาดเรื่องการให้ความหมายและคุณค่ากับสถาบันใดสถาบันหนึ่ง หรือแม้กระทั่งตัวบุคคล จากความงามที่ผูกติดกับสุนทรียศาสตร์แบบจารีต และไม่เปิดพื้นที่ให้กับความงามในแบบอื่น แต่ดูชองป์กลับสนใจ และให้ความสำคัญกับการแสดงออกทางความงามแบบปัจเจก ในประวัติศาสตร์ทางศิลปะย่อมถือว่าเหตุการณ์นี้ เป็นจุดเริ่มต้นที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงรูปแบบของศิลปะในเวลาต่อมา แต่สำหรับเดอเลิซกลับให้ความหมาย และคุณค่ากับพลังของชีวิตที่อยู่ในตัวมนุษย์ ในการแสดงออกถึงศักยภาพในการสื่อสารและการรับรู้ การยอมรับความต่าง และหลากหลายที่สะท้อนถึงความเข้าใจในการเปลี่ยนแปลง รวมถึงความสัมพันธ์ของมนุษย์กับปรากฏการณ์ที่เลื่อนไหลอยู่ตลอดเวลา การเปิดพื้นที่ให้กับสิ่งที่เป็นไปได้ และไม่สามารถคาดการณ์ได้ เป็นสิ่งที่มีชีวิตชีวาในความคิดของเดอเลิซ อีกทั้งมุมมองทางปรัชญาของเดอเลิซ ยังเป็นเรื่องของการทดลองทางความคิด มากกว่าการไปตัดสินคุณค่าหรือคิดค้นทฤษฎีทางปรัชญา แต่เดอเลิซกลับเสนอมุมมองที่แตกต่างเพื่อนำไปสู่การเชื่อมต่อ และการเปลี่ยนแปลงไปพร้อมๆ กัน

มุมมองเรื่องเหตุการณ์ (event) ของทั้งสองนักปรัชญามีความน่าสนใจ ซึ่งมีมุมมองที่แตกต่างกันใน ๒ เรื่องคือ การมองโลก ซึ่งบาดิยูมองว่า โลกมีระเบียบ มีการจัดเรียงความเป็นไปได้ในการสร้างความสัมพันธ์ภายในโลก และการประเมินคุณค่าของระเบียบกับสิ่งต่างๆ ส่วนเดอเลิซมองว่า โลกเป็นสิ่งที่ไร้ระเบียบ และเลื่อนไหลอยู่ตลอดเวลา รวมถึงการมองโลกของมนุษย์ก็ไม่หยุดยั้งเช่นกัน ส่วนมุมมองที่แตกต่างในอีกเรื่องคือ การให้คุณค่าของเหตุการณ์ในฐานะประวัติศาสตร์ ซึ่งบาดิยูให้ความสำคัญกับเหตุการณ์ว่า เป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงโลก เป็นประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติ เหตุการณ์เป็นช่วงเวลาที่ทำให้ความเป็นตัวตนของเราปรากฏตัวขึ้น ถ้าไม่มีเหตุการณ์ ตัวตนก็ไม่ปรากฏตัวขึ้นมาอย่างชัดเจน ส่วนเดอเลิซมองเหตุการณ์ว่า เป็นเพียงปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น ผ่านการมองโลกของมนุษย์ ที่ซึ่งมีการเลื่อนไหลอยู่ตลอดเวลาเช่นกัน แต่สิ่งที่เดอเลิซให้ความสนใจกลับเป็นพลังของการเคลื่อนที่ที่ไร้ระเบียบ และเป็นอิสระภายในมนุษย์ ซึ่งเป็นพลังชีวิตที่นำไปสู่ชุดความสัมพันธ์ที่ประกอบและก่อร่างขึ้นมาใหม่ แนวคิดของทั้งบาดิยูและเดอเลิซมีจุดร่วมที่น่าสนใจคือ การให้ความสำคัญกับการเปลี่ยนแปลงที่สะท้อนจากการให้ความหมายเรื่องของเหตุการณ์ ที่ซึ่งส่งผลต่อการตั้งคำถามกับการใช้เครื่องมือในการมองโลก และวิธีการทำความเข้าใจปรากฏการณ์ต่างๆ รวมถึงการสร้างสรรค์ที่เป็นอีกกระบวนการหนึ่งที่ก้าวข้ามข้อจำกัดของภาษาและไวยากรณ์ สำหรับทางออกของการอธิบาย

โลกใหม่ ซึ่งมุมมองดังกล่าว ส่งผลต่อการศึกษาค้นคว้าข้อมูลทางปรัชญา และแนวคิดในการสร้างสรรค์ของผู้วิจัย ที่จะนำเสนอในหัวข้อต่อไป

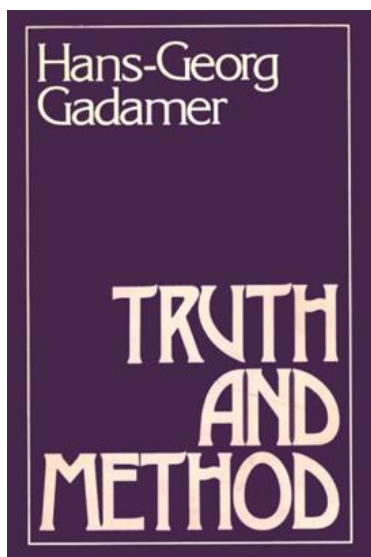
แนวคิดเรื่องขอบฟ้า (horizon)

แนวคิดเรื่องขอบฟ้า (horizon) เป็นการเสนอมุมมองเรื่องการตีความ (Hermeneutics) ของ ฮันส์ - จอร์จ กาดาเมอร์ (Hans – Georg Gadamer, ค.ศ. 1900 – 2002) นักปรัชญาชาวเยอรมันที่ให้ความสำคัญกับตัวบท (text) และการให้คุณค่าความหมายทางมนุษยศาสตร์ (Human sciences) แต่ในการให้ความสำคัญเรื่องตัวบท กาดาเมอร์มีแนวคิดที่ไม่จำกัดแต่มุมมองและบริบทของผู้แต่งเท่านั้น ยังให้ความสำคัญกับผู้อ่านหรือผู้ชม ที่มีมุมมองของตัวเองที่มีมาก่อนปะทะกับมุมมองของผู้เขียนหรือตัวบท และการผลิตซ้ำของประสบการณ์ที่กาดาเมอร์เห็นว่า ความเข้าใจจะเกิดขึ้นมาได้ ต้องเกิดประสบการณ์ใหม่ มากกว่าการกลับไปหาประสบการณ์เดิม ซึ่งทำให้เกิดการขยายขอบเขตทางความหมายผ่านตัวบทหรืองานศิลปะ โดยผ่านการใช้ภาษาในงานเขียนและประสบการณ์ทางสุนทรียะผ่านงานศิลปะ

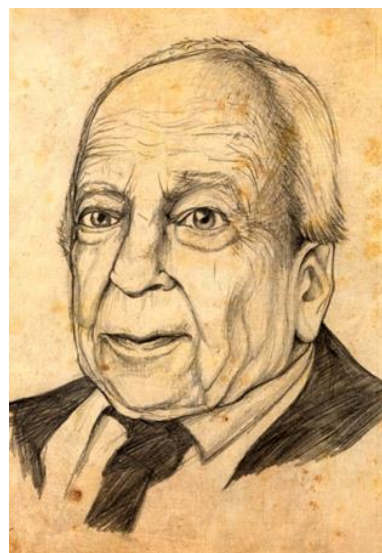
กาดาเมอร์นำคำ Vorurteile (prejudices / อคติ) มาใช้ระบุถึงโครงสร้าง – ที่มาก่อนว่าด้วยการเข้าใจตามแนวคิดของไฮเดกเกอร์ ในภาษาเยอรมัน “vor-” แปลว่า “ก่อน” (pre-) และ “Urteil” หมายถึง “การพิเคราะห์ตัดสิน” (judgment) ดังนั้นพร้อมกับการอ้างอิงถึงโครงสร้าง – ที่มาก่อนของไฮเดกเกอร์ คำ “Vorurteil” จึงหมายถึงความถึงการพิเคราะห์ตัดสินล่วงหน้า อย่างไรก็ตามโดยปกติในภาษาเยอรมันคำ “Vorurteil” หมายถึง อคติ (prejudice) (สมบัติ, 2559, น. 238 – 239) กาดาเมอร์พัฒนาแนวคิดเรื่องอคติ (prejudice) มาจาก มาร์ติน ไฮเดกเกอร์ (Martin Heidegger, ค.ศ. 1889 - 1976) นักปรัชญาชาวเยอรมัน ที่เป็นอาจารย์ของกาดาเมอร์เอง โดยไฮเดกเกอร์มีความคิดเกี่ยวกับเรื่องการตีความแบบเฮร์เมนูติกส์ว่า เฮร์เมนูติกส์ไม่ได้เป็นทฤษฎีการตีความเท่านั้น แต่เป็นการวิเคราะห์ทางปรัชญาของวิถีที่เราดำรงอยู่ในโลก ไฮเดกเกอร์อ้างถึงสิ่งที่ลึกลับเสนอว่าเราเป็นประวัติศาสตร์ในตัวมันเองนั้น ถือเป็นภารกิจหลักของการตีความ กล่าวคือเราไม่ต้องตีความ แต่เราเป็นสิ่งมีชีวิตที่เป็นส่วนหนึ่งของการตีความด้วยตัวมันเอง การมีอยู่ของทุกๆ ธรรมชาติที่ต้องต่อรองกับความซับซ้อนของโลกกับความหมายในความสัมพันธ์ โดยเริ่มตั้งแต่เราเกิดขึ้นมา (Zimmermann, 2015, pp. 34 – 35) ไฮเดกเกอร์ประยุกต์การตีความแบบเฮร์เมนูติกส์มาจากวิธีทางปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenology) ที่มองปรากฏการณ์โดยให้ความสำคัญในการค้นหาความจริง กับความสัมพันธ์ทั้งสภาวะรอบตัวและภาวะของการมีอยู่ที่เรียกว่า ดาไซน์ (Dasein) ที่หมายถึงชีวิตสัมพันธ์กับข้อเท็จจริงที่รายล้อมรอบตัวเรา สิ่งที่เป็นอยู่ มีอยู่ การทำให้ความเป็นไปได้บรรลุสู่ภาวะสมบูรณ์ สภาวะหรือข้อเท็จจริงเกี่ยวกับการดำรงอยู่หรือการมีอยู่ ดาไซน์ที่ไม่อาจแยกจากความมีอยู่ของมันในโลก และไม่มีคามจำเป็นที่จะบอกว่า เรารู้ตัวเองได้ดีกว่าเรารู้โลก หรืออาจ

กล่าวได้ว่า เรารู้ตัวเองและโลกเป็นเหมือนสิ่งเดียวกันเพราะตัวเราเองและโลกสร้างปรากฏการณ์อันเดียวกัน ในความหมายของการมีอยู่ในโลก (Being-in-the-world) ที่ทั้งตัวเราและโลก เป็นสิ่งที่ไม่อาจแยกจากกันได้ มันทั้งสองคือปรากฏการณ์อันเดียวกัน รวมถึงการไม่แยกผู้รู้กับสิ่งที่รู้

การเข้าใจความหมายแรกเริ่มดั้งเดิมของอคติซึ่งกาตาเมอร์ใช้คำ “อคติ” ในฐานะเป็นการพิจารณาตัดสินล่วงหน้า (prejudgment) นั้นมิใช่เป็นทั้งเชิงบวก (positive) หรือเชิงลบ (negative) จนกว่าการพิจารณาตัดสินสุดท้ายจะได้มอบให้เพราะเหตุที่ “อคติ” แสดงบทบาทศูนย์กลางในเฮอริเมนต์ิกส์เชิงปรัชญา เราจึงต้องระลึกไว้เสมอว่าคำๆ นี้ตั้งใจบ่งบอกเป็นนัยถึงความหมายเชิงเป็นกลาง (สมบัติ, 2559, น. 239) กาตาเมอร์ยังเสนอว่าการรับรู้ และการทำความเข้าใจของมนุษย์นั้นไม่ได้มีลักษณะเป็นการแยกตัวผู้รับรู้กับสิ่งที่ถูกรับรู้ออกจากกัน อีกทั้งการทำความเข้าใจเรื่องใดเรื่องหนึ่งของมนุษย์ มนุษย์ย่อมจะต้องมีโครงสร้างที่มี - มาก่อน ที่ส่งผลต่อความเข้าใจเรื่องใดเรื่องหนึ่งเสมอ กาตาเมอร์ใช้คำว่าขอบฟ้า (horizon) โดยกาตาเมอร์เสนอทฤษฎีเรื่อง การหลอมละลายขอบฟ้า หรือ การผสมผสานขอบฟ้า (The Fusion of Horizon) ในหนังสือ Truth and Method ซึ่งมีเนื้อหาว่า เรามีขอบฟ้าของเรา ประวัติศาสตร์ของแต่ละยุคก็มีขอบฟ้าของตัวเอง และเมื่อเราอ่านตัวบท ขอบของตัวบทก็จะผสมผสานเข้ากับขอบฟ้าหรือความเข้าใจของเรามีอยู่ก่อนหน้านั้น ย่อมนำไปสู่ความเข้าใจของผู้อ่าน



ภาพที่ 2.3 หนังสือ Truth and Method
ที่มา christianhumanist.org/2013/05/blogging-through-truth-and-method-post-1-introduction-and-the-humanist-tradition-1-42/



ภาพที่ 2.4 Hans – Georg Gadamer
ที่มา ast.wikipedia.org/wiki/Hans-Georg_Gadamer

ในความหมายของกาตาเมอร์ ขอบฟ้า (horizon) คือ ขอบเขตของทัศนวิสัย ที่รวมทุกสิ่งทุกอย่างที่สามารถเห็นได้ จากจุดยืนที่เฉพาะเจาะจง (Gadamer, 2006, p. 301) ความเข้าใจจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อเกิดการผสมผสานกันของขอบฟ้า ในความหมายของขอบฟ้าเดิมที่หมายถึงทั้งประวัติศาสตร์และตัวเรากับตัวบทหรืองานศิลปะที่เราเข้าไปอ่าน เกิดการปะทะกันของประวัติศาสตร์ที่สืบเนื่องกันมาในรูปแบบของตัวบทกับผู้ตีความ โดยมีภาษาเป็นพื้นฐานที่ทำให้ทั้งสองมาบรรจบกัน อนาคตไม่ใช่สิ่งที่เราต้องไปกำจัดมัน เพราะมันเป็นพื้นฐานของสภาวะของเราที่ทำให้เรารู้ว่าเราอยู่ตรงไหนของสิ่งที่เราตีความ ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นที่เราจะได้เรียนรู้ข้อจำกัดและเข้าใจประวัติศาสตร์มากขึ้น หรืออาจกล่าวได้ว่า ไม่มีการตีความหรือความเข้าใจใดๆ ที่ปราศจากสิ่งที่อยู่ในใจก่อนหน้านี้ของผู้ตีความ อีกทั้งขอบฟ้าไม่ใช่สิ่งคงที่ตายตัว มันมีการเปลี่ยนแปลง และค่อยๆ เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา มันไม่ได้เกิดจากการสังสมประสบการณ์ แต่เป็นการขยายกระบวนการให้ยืดออกไป (Lawn, 2006, p.66) ผู้ใดไม่มีขอบฟ้า (horizon) ผู้นั้นอาจไม่มีวิสัยทัศน์และให้คุณค่าแต่สิ่งที่อยู่ใกล้ตัว ในทางกลับกัน การมีขอบฟ้าหมายถึง การไม่จำกัดกับแค่สิ่งที่อยู่ใกล้ตัว แต่สามารถมองไปได้ไกลกว่านั้น (Mueller – Vollmer, 1986, p. 269) แต่ถึงอย่างไรก็ตาม ผู้ตีความต้องยินยอมให้ตัวบทเสนอการอ้างอิงยืนยันของตัวเองและเรียกอคติ (prejudices) ของผู้ตีความสู่การตั้งคำถาม แรกสุด ประเพณีหรือตัวบทตั้งคำถามสำหรับผู้ตีความเกี่ยวกับแก่นเนื้อหาบางอย่าง ด้วยเหตุนี้จึงก่อร่างสร้างขอบฟ้าของคำถามที่ซึ่งภายในขอบฟ้านี้ตัวบทจะได้รับการตีความ ในการตีความตัวบทนั้น คำถามที่ซึ่งให้ตัวบทตอบจะต้องถูกสร้างขึ้นอีกครั้ง การสร้างขึ้นอีกครั้งนี้เองที่นำพาตัวบทให้พูดสื่อกับผู้ตีความ และเกิดการผสมผสานขอบฟ้า (สมบัติ, 2559, น. 266)

ความเข้าใจที่เกิดจากการหลอมละลายขอบฟ้า และการทับซ้อนกับของขอบฟ้าผู้ประพันธ์ และผู้อ่านเป็นนั้น จะเกิดขึ้นได้ต้องเกิดการปฏิสัมพันธ์โดยการอ่านตัวบทหรือการมีประสบการณ์ทางศิลปะ ในความหมายของความเข้าใจไม่ใช่แค่ตัวบทหรือตัวงานศิลปะ แต่เป็นเหตุการณ์ของการเป็นส่วนหนึ่งในเกม มีการเคลื่อนไหวและเกิดการกระทำบางอย่างในเหตุการณ์นั้นๆ การเล่นในเกมที่ไม่ใช่แค่การเข้าไปสู่ความจริงที่แตกต่าง แต่สิ่งที่สำคัญคือ การได้เข้าถึงมาตรฐานและความต้องการบางอย่าง เกมที่ประกอบด้วยกติกาและหลักการที่ทำให้เราต้องมีส่วนร่วม และสุดท้ายการมีส่วนร่วมก็เป็นเป้าหมายในตัวมันเอง (Warnke, 1987, p.49) กาตาเมอร์ให้ความสำคัญกับสิ่งที่เกิดความสัมพันธ์กับผู้ดู การมีส่วนร่วมทั้งทางเหตุการณ์และความหมาย ในการรับรู้ผลงานศิลปะนั้น ไม่ใช่แค่สิ่งที่ทำให้เราตะหนกถึงเรื่องต่างๆ ไป แต่มันกลับทำให้บางสิ่งเกิดความท้าทายขึ้นกับประสบการณ์ของเรา และในความหมายของสิ่งต่างๆ ที่มีการผสมผสานมุมมองของผู้ตีความ กับสิ่งที่ถูกตีความ กาตาเมอร์ตั้งข้อสังเกตในการพยายามที่จะนำความจริงแท้ของผลงานศิลปะให้เกิดขึ้น โดยการวางตำแหน่งของมันให้กลับไปจุดเริ่มต้น นั่นเท่ากับว่า เป็นการปิดบังความหมายที่แท้จริงของงานศิลปะนั้นๆ รวมถึงความหมายของการหลอมละลายขอบฟ้าของกาตาเมอร์ ซึ่งในความเข้าใจนั้น ไม่ใช่

การผลิตซ้ำของประสบการณ์ที่เกิดขึ้นบนประสบการณ์เดิม แต่ในทางกลับกัน สิ่งที่ได้รับจากการรับฟังผลงานศิลปะ และยอมให้มันพูดกับใครก็ตามที่อยู่ในสถานการณ์ปัจจุบัน (ibid., p. 69)

ความเป็นจริงของขอบฟ้าในปัจจุบัน เป็นสิ่งที่ดำเนินมาต่อเนื่องกันในกระบวนการของการเกิดขึ้นของเรา เพราะว่าเรามีอคติของเราอยู่ตลอดเวลา และในส่วนที่สำคัญที่จะมาตรวจสอบนั้น เกิดขึ้นจากการปะทะกันของอดีต และความเข้าใจในประเพณีจากสิ่งที่เรามา เพราะฉะนั้นขอบฟ้าของปัจจุบันไม่สามารถก่อตัวขึ้นมาได้หากปราศจากอดีต ดังนั้นจึงไม่มีการแยกกันของขอบฟ้าในปัจจุบันกับขอบฟ้าในประวัติศาสตร์ที่เราได้รับมา ราวกับว่า ความเข้าใจคือการผสมผสานของขอบฟ้าเหล่านั้นเข้าด้วยกันด้วยตัวมันเอง (Gadamer, 2006, p. 305) การไม่แยกตัวบทกับผู้อ่าน งานศิลปะกับผู้ชม สิ่งที่เราผู้รู้ อดีตกับปัจจุบันออกจากกัน ทำให้เราเข้าใจและเข้าถึงความจริงได้อย่างที่มันเป็น โดยเฉพาะความเป็นจริงในงานศิลปะ และพลังในการแสดงออก ที่ไม่จำกัดอยู่กับขอบฟ้าของประวัติศาสตร์ ที่ทำให้มีผู้มองเห็นในความร่วมสมัยของผู้สร้างสรรค์ ดูราวกับว่า มันไปเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ทางศิลปะที่ผลงานศิลปะมีความเป็นปัจจุบันโดยตัวมันเอง (Gadamer, 1977, p. 95) มุมมองทางสุนทรียศาสตร์ของกาดาเมอร์ ที่มองว่าการมีปฏิสัมพันธ์กับศิลปะ และการมีส่วนร่วมในประสบการณ์ทางสุนทรียะ ถือเป็นวิธีในการเข้าถึงความจริงและโลกแบบหนึ่ง ในความหมายของศิลปะที่ไม่ใช่แค่การประกอบกันของสิ่งที่ไร้เดียงสาและความบังเอิญ แต่มีจุดหมายที่สำคัญของการเข้าถึงความจริงพื้นฐานที่เกี่ยวกับโลก และสิ่งที่เปี่ยมมนุษย์ ศิลปะได้เปิดเผยความจริงเกี่ยวกับเรา ที่ไม่ว่าวิธีทางวิทยาศาสตร์ใดก็ตามไม่สามารถเปิดเผยมันออกมาได้ (Lawn, 2006, p.87) ซึ่งการตีความของผู้ชมและการมีส่วนร่วมในงานศิลปะ ถือเป็นวิธีการอ่านตัวบทแบบเฮอริซอนติกส์ของกาดาเมอร์ ทำให้พื้นที่ของงานศิลปะและขอบฟ้าของผู้ชมเกิดการแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน อีกทั้งการทำความเข้าใจความหมายและขอบฟ้าในงานศิลปะไม่จำเป็นต้องเห็นพ้อง แต่ความเข้าใจในความหมายของการแบ่งปันและเรียนรู้ขอบฟ้าอื่น ที่ทำให้เราเข้าใจขอบฟ้าของตัวเองมากขึ้น รวมถึงการทำความเข้าใจในสัมพันธ์ภาพของมนุษย์ที่มีความแตกต่างกัน

แนวคิดในการสร้างสรรค์ที่ได้จากการวิเคราะห์แนวคิดเรื่องเหตุการณ์ (Event) และขอบฟ้า (Horizon)

มุมมองเรื่องเหตุการณ์ (event) ของทั้งสองนักปรัชญามีความน่าสนใจ ซึ่งมีมุมมองที่แตกต่างกันใน 2 เรื่องคือ การมองโลก ซึ่งบาดิเยมองว่า โลกมีระเบียบ มีการจัดเรียงความเป็นไปได้ในการสร้างความสัมพันธ์ภายในโลก และการประเมินคุณค่าของระเบียบกับสิ่งต่างๆ ส่วนเดอเลซมองว่า โลกเป็นสิ่งที่ไร้ระเบียบ และเลื่อนไหลอยู่ตลอดเวลา รวมถึงการมองโลกของมนุษย์ก็ไม่หยุดนิ่งเช่นกัน ส่วนมุมมองที่แตกต่างในอีกเรื่องคือ การให้คุณค่าของเหตุการณ์ในฐานะประวัติศาสตร์ ซึ่งบาดิเยให้ความสำคัญกับเหตุการณ์ว่า เป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงโลก เป็นประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติ เหตุการณ์

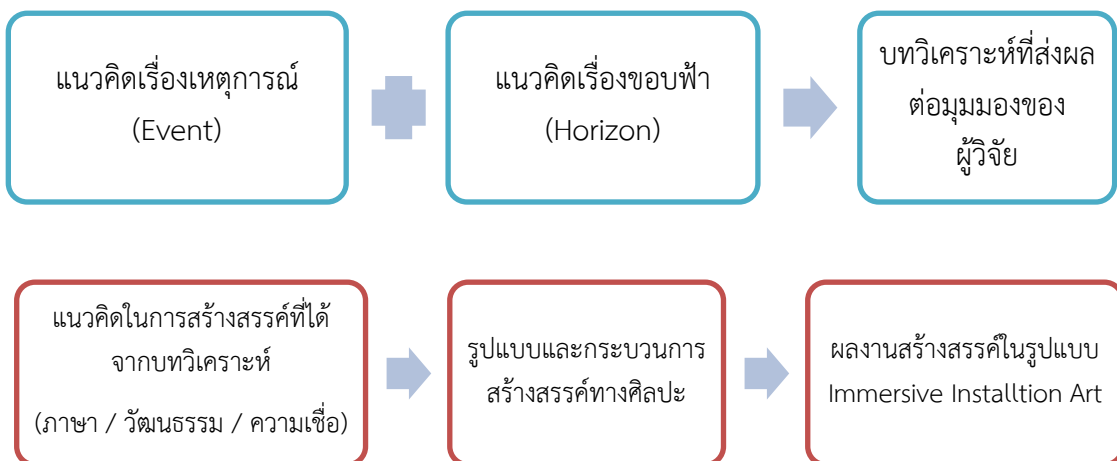
เป็นช่วงเวลาที่ทำให้ความเป็นตัวตนของเราปรากฏตัวขึ้น ถ้าไม่มีเหตุการณ์ ตัวตนก็ไม่ปรากฏตัวขึ้นมาอย่างชัดเจน ส่วนเดอเลิซมองเหตุการณ์ว่า เป็นเพียงปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น ผ่านการมองโลกของมนุษย์ ที่ซึ่งมีการเลื่อนไหลอยู่ตลอดเวลาเช่นกัน แต่สิ่งที่เดอเลิซให้ความสนใจกลับเป็นพลังของการเคลื่อนที่ที่ไร้ระเบียบ และเป็นอิสระภายในมนุษย์ ซึ่งเป็นพลังชีวิตที่นำไปสู่ชุดความสัมพันธ์ที่ประกอบและก่อร่างขึ้นมาใหม่ แนวคิดของทั้งบาดิยูและเดอเลิซมีจุดร่วมที่น่าสนใจคือ การให้ความสำคัญกับการเปลี่ยนแปลงที่สะท้อนจากการให้ความหมายเรื่องของเหตุการณ์ ที่ซึ่งส่งผลต่อการตั้งคำถามกับการใช้เครื่องมือในการมองโลก และวิธีการทำความเข้าใจปรากฏการณ์ต่างๆ รวมถึงการสร้างสรรค์ที่เป็นอีกกระบวนการหนึ่งที่ก้าวข้ามข้อจำกัดของภาษาและไวยากรณ์ สำหรับทางออกของการอธิบายโลกใหม่ ซึ่งมุมมองดังกล่าว ส่งผลต่อการศึกษาค้นคว้าข้อมูลทางปรัชญา และแนวคิดในการสร้างสรรค์ของผู้วิจัย

ส่วนมุมมองที่ได้จากการวิเคราะห์แนวคิดการตีความแบบเฮอริแมนูติคส์ของกาตาเมอร์ ที่มิโนทักซ์ของผู้รู้ไปส่งผลต่ออคติในฐานะเป็นการพิจารณาตัดสินล่วงหน้า (prejudgment) ในความหมายที่ เรามีขอบฟ้าของเรา ประวัติศาสตร์ของแต่ละยุคก็มีขอบฟ้าของตัวเอง และเมื่อเราอ่านตัวบทที่หมายถึงประสบการณ์ทางศิลปะ จะทำหน้าที่ผสมผสานเข้ากับขอบฟ้าของผู้ชม ทำให้เกิดประสบการณ์ใหม่ที่ผู้ชมกับตัวงานมีการเปลี่ยนแปลงไปพร้อมๆ กัน วิธีการอ่านตัวบทแบบเฮอริแมนูติคส์ของกาตาเมอร์ ทำให้พื้นที่ของงานศิลปะและขอบฟ้าของผู้ชมเกิดการแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน อีกทั้งการทำความเข้าใจความหมายและขอบฟ้าในงานศิลปะไม่จำเป็นต้องเห็นพ้อง แต่ความเข้าใจในความหมายของการแบ่งปันและเรียนรู้ขอบฟ้าอื่น ที่ทำให้เราเข้าใจขอบฟ้าของตัวเองมากขึ้น รวมถึงการทำความเข้าใจในสัมพันธ์ภาพของมนุษย์ที่มีความแตกต่างกัน

แนวคิดเรื่องเหตุการณ์และขอบฟ้า ที่ส่งผลต่อแนวคิดของผู้วิจัยในด้านการรวบรวมข้อมูลเพื่อการทำความเข้าใจเหตุการณ์และปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย การใช้ชุดความจริงที่แตกต่างกันในการให้คุณค่าทางสังคมเรื่องอัตลักษณ์ และสำนึกของความเป็นไทย ผ่านกระบวนการทางภาษา วัฒนธรรม และความเชื่อ รวมถึงการให้ความหมายแบบนามธรรมที่ส่งผลต่อการมองปรากฏการณ์ต่างๆ ในสังคม ผู้วิจัยหวังว่าการแสดงออกทางศิลปะอาจมีส่วนในตัวของตัวเองในทางเนื้อหาและรูปแบบ ที่สะท้อนเรื่องการเปิดกว้างทางการรับรู้ และการยอมรับให้คุณค่า และความหมายใหม่เกิดขึ้นกับสิ่งต่างๆ ทั้งเรื่องอัตลักษณ์ความเป็นไทย ความเป็นชาตินิยมที่ถูกนิยามผ่านอุดมการณ์ของรัฐ การพิจารณาปัญหาจากโครงสร้างและกระบวนการ ไม่ใช่ที่ตัวบุคคล มีการเปิดพื้นที่ให้กับการถกเถียงแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการแสดงออก ซึ่งส่งผลต่อการมองปรากฏการณ์ และเหตุการณ์ต่างๆ รวมถึงการกลับไปตีความเหตุการณ์ในอดีตอย่างประวัติศาสตร์ ด้วยชุดความจริงและมุมมองที่แตกต่างไปจากเดิม

ข้อจำกัดของการรับรู้ ทั้งการเข้าถึงความจริงและข้อจำกัดของเครื่องมือในการเข้าถึงความจริงนั้นๆ มุมมองในเรื่องการมองโลก ผู้วิจัยเห็นด้วยกับมุมมองของเดอเลซที่เสนอว่า โลกเป็นสิ่งที่ไร้ระเบียบ และเลื่อนไหลอยู่ตลอดเวลา ส่วนความเป็นระเบียบของบาดียู อาจนิยามความหมายของการมีระเบียบ เป็นเรื่องพื้นที่กับเวลา ที่สะท้อนเรื่องความเป็นไปและลำดับของช่วงเวลา หรือลำดับขั้นสูงต่ำของการจัดวางทั้งในธรรมชาติและทางสังคม อีกทั้งการเปิดพื้นที่การรับรู้ของตัวเอง และเฝ้าดูอคติของตัวเองที่ไปปิดกั้นการให้คุณค่าและความหมายของเหตุการณ์ในฐานะประวัติศาสตร์ ซึ่งหากมองการเปลี่ยนแปลงที่เป็นความหวังของมนุษยชาติ และการสร้างโลกใหม่ บาดียูตั้งคำถามกับการใช้เครื่องมือในการมองโลก และวิธีการทำความเข้าใจปรากฏการณ์ต่างๆ อีกทั้งเดอเลซที่มองว่า การสร้างสรรค์ที่เป็นอีกกระบวนการหนึ่งที่ก้าวข้ามข้อจำกัดของภาษาและไวยากรณ์ สำหรับทางออกของการอธิบายโลกใหม่

ผู้วิจัยได้ใช้บทวิเคราะห์เพื่อนำไปพัฒนาเป็นแนวคิดในผลงานสร้างสรรค์ชุด เหตุการณ์และขอบฟ้า (Event and Horizon) ไปสู่ประสบการณ์ทางสุนทรียะของผู้ชม



ภาพที่ 2.5 แผนภาพการวิเคราะห์จากแนวคิดไปสู่การสร้างสรรค์

บทวิเคราะห์ที่ได้จากแนวคิดเรื่องเหตุการณ์ (Event) และขอบฟ้า (Horizon) ส่งผลให้ผู้วิจัยมีแนวคิดในการสร้างสรรค์ดังนี้

1. แนวคิดในการสร้างสรรค์ในเรื่องการให้ความหมายกับความทรงจำ และขอบเขตของการรับรู้ของมนุษย์ ที่สะท้อนจากประสบการณ์ ประวัติศาสตร์ และข้อจำกัดทางมุมมอง ทำให้เกิดการสร้างตัวตน และอัตลักษณ์ของความเป็นไทย ที่ซึ่งส่งผลต่อทั้งในรูปแบบของความรู้ และการให้ความหมายต่อปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย

1.1 ภาษากับบริบท (Text and context) ผู้วิจัยนำรูปทรงของอักษรต่างๆ เช่น อักษรเขมรโบราณ ลายสือไท อักษรลาว และอักษรไทยที่ใช้ในปัจจุบัน มาสร้างให้เกิดภาพเคลื่อนไหว โดยสื่อความหมายผ่านการมีชีวิต และการเปลี่ยนแปลงของตัวอักษร ที่สะท้อนความคิดทางสังคมและวัฒนธรรม ไวยากรณ์และคำที่สร้างความหมายให้กับผู้คนในสังคมนั้นๆ ที่ซึ่งกลุ่มภาษาที่ผู้วิจัยนำมาใช้ มีความสัมพันธ์ในกลุ่มภาษาที่ใกล้เคียงกัน แต่แตกต่างกันในช่วงเวลาและพื้นที่ของการใช้ตามขอบเขตของผู้คนที่อยู่ในภูมิภาคที่แตกต่างกัน ที่ซึ่งส่งผลต่อความคิดและการให้ความหมายของผู้คนในสังคมนั้นๆ อีกทั้งมีการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย

1.2 วัฒนธรรมกับความหมาย (Culture and meaning) ผู้วิจัยนำเส้นและรูปทรงง่ายๆ มาสร้างให้เกิดความเคลื่อนไหว เพื่อสะท้อนเรื่องการรับรู้ และการให้คุณค่าจากความหมายต่างๆ รอบตัว ที่ส่งผลต่อการเข้าถึงความหมายผ่านทั้งเรื่องประวัติศาสตร์ ขนบธรรมเนียม จารีตประเพณี ด้วยข้อจำกัดจากการสร้างขอบเขต กฎเกณฑ์ โครงสร้าง ระบบและระเบียบต่างๆ ส่งผลต่อมุมมองการรับรู้ การให้ความหมาย และคุณค่าในปัจจุบัน รวมถึงการมีชีวิตของผู้คนในยุคร่วมสมัย

1.3 พื้นที่กับโลกเสมือน (Domain and virtual world) ผู้วิจัยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์จำลองความเสมือนจริงของรูปทรง และปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ การสร้างขอบเขตทางภูมิศาสตร์ที่ล้วนเป็นสิ่งที่สร้างขึ้นมาชั่วคราว เพื่อสะท้อนการสร้างตัวตนผ่านความเป็นนามธรรม และพื้นที่จำลองเสมือนร่วมกัน อย่างสำนึกเรื่องอัตลักษณ์ ชาติพันธุ์ และความเป็นชาติผ่านขอบเขตทางภูมิศาสตร์

2. จากกระบวนการสร้างสรรค์ไปสู่ประสบการณ์ทางสุนทรียะที่ผ่านการรับรู้ในงานศิลปะ สะท้อนเรื่องการมองเห็นเหตุการณ์ และเข้าถึงขอบฟ้าของข้อจำกัดทั้งผลงานศิลปะกับผู้ชม ที่ผู้ชมได้เข้าไปอยู่บนพื้นที่ของการรับรู้ผลงานศิลปะ ในความหมายที่ว่า ทั้งเหตุการณ์และขอบฟ้าของผู้ชม ผสมผสานและเป็นส่วนหนึ่งในผลงานศิลปะ ทำให้เปิดมุมมองให้ผู้ชมได้รับรู้ขอบฟ้าของตัวเองกับความหมายที่อยู่ในผลงานศิลปะการจัดวางแบบ Immersive installation art ที่ผู้ชมเข้าไปอยู่ในพื้นที่ของผลงาน เครื่องฉายภาพที่ฉายลงบนตัวผู้ชม เหมือนผู้ชมเข้าไปอยู่ในโลกใหม่ของการรับรู้งานศิลปะที่เป็นการขยายขอบเขตและความเป็นไปได้เรื่องพื้นที่ เวลา และความจริงแบบใหม่

3. การให้ความสำคัญกับหน้าที่ของศิลปะ ในการทำหน้าที่เปิดพื้นที่และข้อจำกัดทางการรับรู้ผลงานศิลปะ การสร้างโลกเสมือนจริงเป็นพื้นที่รับรู้ทั้งเหตุการณ์และขอบฟ้าทางความคิด ความรู้สึกของผู้ชมอย่างใกล้ชิดในรูปแบบผลงานศิลปะการจัดวางแบบ Immersive installation art เพื่อเชื่อมโยงให้เกิดความเข้าใจประสบการณ์ทางศิลปะที่สะท้อนเหตุการณ์ และปรากฏการณ์ในสังคมไทย ในแง่ของพื้นที่การรับรู้ร่วมกัน ผู้วิจัยใช้การประกอบติดตั้งภาพเคลื่อนไหว (video installation) ที่สะท้อนแนวคิดดังกล่าวผ่านรูปแบบวิดีโอ อาร์ต (video art) และการเล่าเรื่องหรือ

การติดต่อภาพเคลื่อนไหว (moving image) ทั้งในแบบการเล่าเรื่องด้วยภาพ และภาพเคลื่อนไหวแบบนามธรรม เพื่อสื่อสารแนวคิดผ่านกระบวนการดังกล่าว โดยการนำเสนอความเป็นนามธรรมที่กลับไปสู่แก่นของความหมาย และความเป็นไปได้ในการสื่อความหมายจากการรับรู้ รวมถึงการตีความผ่านปรากฏการณ์ต่างๆ ที่มีข้อจำกัดอย่างเรื่องความคิดที่ถูกกระทำผ่านชุดภาษา วัฒนธรรม และความเชื่อต่างๆ ทั้งเรื่องคุณค่าทางความงามและการจำกัดความหมายที่มีเพียงแบบเดียว อีกทั้งยังส่งผลต่อการทำความเข้าใจในปรากฏการณ์ และสัมพันธ์ภาพของมนุษย์ที่แตกต่างกันในสังคม

การนำเสนอภาพเคลื่อนไหวแบบนามธรรม (Abstract video)

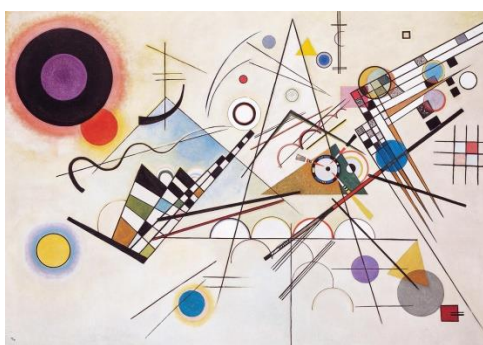
ผู้วิจัยมีความสนใจในงานภาพเคลื่อนไหว (moving image) ที่สามารถสะท้อนความงามของภาพเป็นลำดับและเวลา ในความหมายที่ความงามและความหมายของภาพค่อยๆ คลี่ออกมาทีละภาพ ใช้การเชื่อมต่อภาพเคลื่อนไหวเพื่อสื่อความรู้สึก และความหมายผ่านแนวคิดในการสร้างสรรค์ ซึ่งรูปแบบของผลงานที่ผู้วิจัยสนใจจากบทวิเคราะห์ข้างต้น ส่งผลต่อวิธีการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัยในด้านรูปแบบ และด้านเทคนิค ที่ผู้วิจัยมองว่า ความเป็นนามธรรมที่มีอยู่ในทุกๆ สรรพสิ่งทั้งในภาษา การรับรู้และการให้ความหมาย รวมถึงความเป็นนามธรรมที่แฝงอยู่ในทุกๆ การทำให้เป็นรูปธรรม

การแยกความหมายของความเป็นนามธรรมออกจากรูปธรรม หรือการทำให้นามธรรมเป็นคู่ตรงข้าม (opposite binary) กับรูปธรรม คงเป็นวิธีที่ทำให้เราเข้าใจความเป็นนามธรรมในด้านเดียว แต่หากกล่าวได้ว่า ทุกรูปธรรมมีความเป็นนามธรรมอยู่ และความเป็นนามธรรมก็อยู่ในทุกๆ สรรพสิ่ง เช่น การให้คุณค่า การรับรู้ทางความงาม อัตราการแลกเปลี่ยนเงิน คณิตศาสตร์ และวัฒนธรรม หรืออธิบายให้ง่ายกว่านั้น นามธรรมคือ ความคิด อารมณ์ความรู้สึก ที่มนุษย์มีต่อสรรพสิ่งและปรากฏการณ์ต่างๆ รอบตัว อาจไม่ได้เกิดจากสิ่งนั้นโดยตัวมันเอง หรือความเป็นรูปธรรมที่รับรู้ได้ทางกายภาพ แต่นามธรรมเป็นสิ่งที่มนุษย์มีความรู้สึกกับสิ่งๆ นั้น

การสื่อสารของมนุษย์ที่ผ่านระบบสัญญาณ ทั้งภาพและเสียงเป็นเหมือนรูปธรรมที่มีความหมายมาจากความคิด (concept) มีความเป็นนามธรรมที่เกิดจากตัวรูปธรรม หรือตัวหมาย (signifier) ที่สะท้อนความหมายทั้งทางตรงและทางอ้อมจากทางวัฒนธรรม ซึ่งความเป็นนามธรรมที่อยู่ในระบบภาษานี้ก็ขึ้นอยู่กับความหมายของแต่ละสังคม หรือบริบทการใช้ภาษานั้นๆ อีกทั้งในยุคร่วมสมัยที่ความเคลื่อนไหวของวัฒนธรรมมีความหลากหลาย และเกิดการแลกเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา ทำให้ความซับซ้อนดังกล่าว ไม่สามารถจำแนกที่มาของความเป็นนามธรรมได้อย่างง่ายดาย อารมณ์และความรู้สึกของมนุษย์ก็เช่นกัน ที่ระดับและความรุนแรงของแต่ละบุคคลย่อมมีความแตกต่างกันทั้งในระดับปัจเจก และกลุ่มของสังคมนั้นๆ ที่มีต่อปรากฏการณ์ต่างๆ ในสังคม แนวคิดดังกล่าวเราสามารถเห็นได้จากศิลปะที่เรียกว่า ศิลปะแบบนามธรรม (Abstract art) ที่ยอมรับความแตกต่างของมนุษย์ทั้ง

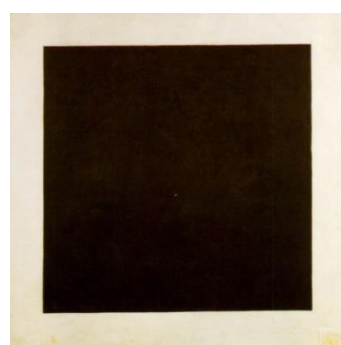
ในด้านประสบการณ์และการรับรู้ โดยให้ผู้ชมเผชิญหน้ากับผลงานศิลปะโดยไม่ต้องมีประสบการณ์ร่วมกับเนื้อหา และสิ่งที่ปรากฏอยู่ในผลงานศิลปะมาก่อน หรืออาจเรียกว่า ศิลปะไร้รูปลักษณะ (Non-objective art) เป็นศิลปะที่ไม่ขึ้นอยู่กับเรื่องราวและการเลียนแบบความจริง

ศิลปะแบบนามธรรม (Abstract Art) เริ่มจากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ไม่ยึดติดกับกฎเกณฑ์ศิลปะเดิมๆ โดยเน้นความอิสระทางความคิดมากขึ้น การสร้างรูปทรงและเนื้อหาไม่ไปตามแบบประเพณีนิยม ไม่ใช้การลอกเลียนแบบ แต่สร้างรูปทรงขึ้นตามจินตนาการด้วยความอิสระ มีการตัดทอนรูปทรงให้เรียบง่าย คล้ายกับศิลปะลัทธิคิวบิสม์ (Cubism art) แต่อิสระกว่าตรงที่ไม่ใช่แค่การลดทอนรูปทรงให้เป็นเรขาคณิต แต่เป็นการแสดงออกทางรูปทรงอย่างอิสระ ทั้งจุด เส้น และสี โดยไม่มีเป้าหมายในการนำเสนอเรื่องราวผ่านเนื้อหาในงานศิลปะ อาจเป็นแค่อารมณ์ขณะหนึ่ง หรือการบันทึกห้วงอารมณ์ที่รับรู้ได้ด้วยความรู้สึก ผ่านการแสดงออกและสร้างสรรค์ด้วยรูปทรง ระเบียบของสี จังหวะ ผีแปร่ง แม้กระทั่งพื้นที่ว่าง (space) ทั้งรูปทรงและสี มีการรวมตัวในลักษณะต่างๆ อย่างผลงานของศิลปินชาวรัสเซียที่ชื่อว่า วาซิลี คันดินสกี (Wassily Kandinsky, ค.ศ. 1866 – 1944) ที่นิยามงานจิตรกรรมว่า มีไวยากรณ์ที่สำคัญในการแสดงออกคือ รูปทรง กับสี โดยคันดินสกีให้รูปทรงเป็นตัวแทนของสิ่งต่างๆ ที่หิ้งมีอยู่จริง หรือเป็นนามธรรมที่สร้างขึ้นมา ส่วนสีเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งต้องอาศัยรูปทรงในการแสดงตัวและสื่อสารอารมณ์ความรู้สึก ทำให้เกิดจินตนาการในงานศิลปะ คันดินสกียังลุ่มหลงในเสียงดนตรี และได้ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกผ่านงานจิตรกรรมแบบนามธรรม ที่เขาเชื่อว่างานศิลปะสามารถแสดงพลังความรู้สึกได้ไม่ต่างจากเสียงดนตรี และอารมณ์ของสีผ่านรูปทรงต่างๆ ยังสามารถสะท้อนจิตวิญญาณภายในของมนุษย์ในมุมต่างๆ ได้มากกว่าสิ่งที่เรามองเห็นจากภายนอก



ภาพที่ 2.6 ภาพ Composition 8

ที่มา www.wassilykandinsky.net/work-50.php



ภาพที่ 2.7 ภาพ Black Square

ที่มา en.wikipedia.org/wiki/Black_Square

ผลงานจิตรกรรมแบบนามธรรมไม่เพียงสะท้อนจิตวิญญาณภายในของมนุษย์ หรือสิ่งที่ไม่เป็นตัวแทนสิ่งใดๆ ในโลก แต่กลับให้ความสำคัญกับความเป็นปัจเจกของมนุษย์ และความรู้สึกของคนที่มีต่อสิ่งต่างๆ รอบตัว ไม่ใช่รูปร่างทางกายภาพหรือสิ่งที่มองเห็นได้เท่านั้น อย่าง ผลงานศิลปะแบบ

ซูพรีมาติสม์ (Suprematism) ที่ให้อิสระทางความรู้สึกของผู้ชม โดยไม่ถูกครอบงำด้วยรูปทรง ผู้ชมสามารถตีความรูปทรงที่อยู่ตรงหน้าได้อย่างอิสระ เห็นได้จากผลงานของ คาซิมีเยร์ มาเลวิช (Kasimir Malevich, ค.ศ. 1879 – 1935) ศิลปินชาวรัสเซียที่ให้ความสำคัญกับความคิดและความรู้สึกในงานจิตรกรรมที่มากกว่ารูปแบบ เขาสร้างผลงานชื่อ Black Square ในปีค.ศ. 1915 ที่มีสี่เหลี่ยมสีดำบนพื้นที่ว่างสีขาว และ White on White มีสี่เหลี่ยมสีขาวบนพื้นที่ว่างสีขาว รูปทรงที่เรียบง่ายผ่านความรู้สึกอันบริสุทธิ์ของผู้ชม มาเลวิชมีความคิดว่า ผลงานศิลปะควรเป็นอิสระจากเรื่องราวและเนื้อหา รูปทรงควรสื่อความรู้สึกอย่างอิสระ และผู้ชมสามารถตีความได้อย่างเสรีโดยไม่ถูกครอบงำจากความหมายของรูปทรงใดๆ ซึ่งเขาปฏิเสธการสร้างสรรคงานศิลปะแบบเหมือนจริงในแนวสังคมนิยมที่อยู่ภายใต้การกำกับและการเผยแพร่อุดมการณ์ของรัฐ เขาเชื่อว่าศิลปะไม่จำเป็นต้องรับใช้รัฐและศาสนา การนำเสนอเรื่องราวประวัติศาสตร์ในอดีต การโฆษณาชวนเชื่อ และการยกย่องตัวบุคคล ผลงานจิตรกรรมแบบนามธรรมของมาเลวิชถือเป็นการปฏิวัติทั้งแนวคิด รูปแบบและหน้าที่ของศิลปะ ในฐานะที่เป็นเครื่องมือในการแสดงออกทางความคิดและความรู้สึกอย่างมีเสรีภาพ รวมถึงการตีความที่ไร้ขอบเขตของผู้ชม

ผลงานศิลปะแบบนามธรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมตีความได้อย่างอิสระ ยังมีให้เห็นในรูปแบบต่างๆ เช่น งานศิลปะประเภท Color field ที่ใช้การคลื่นไหลของสีกับพื้นที่ของสี สื่อสารกับผู้ชมโดยตรง ผลงานจิตรกรรมประเภท Hard-edge painting ที่ใช้ความคมชัดของสีและขอบที่ชัดเจนสร้างความหมายในงานศิลปะ และงานประเภท Geometric abstraction ที่ใช้รูปทรงเรขาคณิตแบบเรียบง่าย เป็นการลดทอนความเป็นไปได้ในงานศิลปะให้ถึงหลักพื้นฐานในองค์ประกอบของศิลปะ อาจกล่าวได้ว่า ผลงานศิลปะแบบนามธรรมเป็นรูปแบบหนึ่งของงานศิลปะที่ต้องการสื่อความรู้สึกและความคิด ผ่านความเป็นไปได้อื่นที่นอกจากรูปทรงที่เลียนแบบธรรมชาติ และมุมมองแบบเหมือนจริงตามกายภาพ อีกทั้งการให้อิสระแก่ผู้ชมในการตีความผลงานศิลปะ และความเป็นนามธรรมที่เป็นตัวแทนสิ่งที่ไม่สามารถรับรู้ได้จากความเป็นรูปธรรม แต่เป็นจิตวิญญาณที่เชื่อมเรากับโลก ในความหมายที่โลกของแต่ละคนมีความแตกต่างกัน ความเป็นนามธรรม และจิตวิญญาณของแต่ละคนย่อมแตกต่างกันไปด้วย

ผู้วิจัยนำแนวคิดและมุมมองของงานศิลปะแบบนามธรรม มาเสนอผ่านภาพเคลื่อนไหว (moving image) ทำให้เกิดรูปแบบงานวิดีโอแบบนามธรรม (Abstract video) คือ การกระตุ้นให้สถานะของวิดีโอมีลักษณะของการเคลื่อนไหว โดยมีแสงเป็นสิ่งที่เคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา ซึ่งความงามของการเคลื่อนไหวที่อยู่บนฐานของลำดับเวลา ค่อยๆ คลี่ความงามของภาพทีละภาพ (ตามจำนวนภาพต่อวินาที) เป็นการบันทึกความทรงจำและผสมผสานภาพผ่านการรับรู้ของผู้ชมให้เกิดมโนทัศน์กับตัวผู้ชมเอง ตัวอย่างผลงานวิดีโอแบบนามธรรม ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างศิลปินที่ทำงานดังกล่าวในหัวข้อต่อไป

อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานศิลปกรรม

ผู้วิจัยมีความสนใจผลงานศิลปะในหลายๆ รูปแบบที่สามารถสะท้อนแนวคิดและมุมมองของศิลปิน ซึ่งนอกจากงานด้านจิตรกรรม ยังสนใจงานประเภทภาพเคลื่อนไหว (moving image) ไม่ว่าจะเป็น ภาพยนตร์ หนังสั้น และวิดีโอ อาร์ต (video art) ที่ใช้การเคลื่อนไหวของรูปทรง รูปร่างในการสื่อความหมายและสัญลักษณ์ต่างๆ การแสดงออกทางศิลปะที่ใช้สื่อหลากหลายชนิดอย่าง มัลติมีเดีย และภาพเคลื่อนไหว ซึ่งหากจะกล่าวถึงนักทำหนังทดลองชาวอเมริกันที่นำเสนอรูปแบบของหนังที่ไม่เล่าเรื่อง (Non – narrative film) อย่าง **สแตน บรากแคช** (Stan Brakhage) ที่ปลูกผีเสื้อให้กลับมาโอบยิบบนแผ่นฟิล์มอย่างตื่นตาตื่นใจ ในผลงานชื่อ *Mothlight* (1963) เป็นการทดลองใช้วัสดุจริงกับกระบวนการทางภาพยนตร์ให้เกิดภาพเคลื่อนไหวที่น่าสนใจ โดยบรากแคชสะสมปีกผีเสื้อดอกไม้แห้ง และใบหญ้ามาติดบนแผ่นฟิล์ม เพื่อให้สิ่งที่เหล่านี้กลับมามีชีวิตขึ้นอีกครั้ง ซึ่งเขาเปรียบเทียบกับความรักความผูกพันที่เขามีต่อการทำภาพยนตร์ ที่เขาไม่สามารถดำเนินการต่อเนื่องจากการขาดทุนทรัพย์ แต่เขาก็ใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในการหลอเลี้ยวความฝันด้วยการใช้วัสดุเหลือเก็บจากธรรมชาติ มาแปะบนเศษฟิล์มขนาด 16 มม. แล้วนำมาเข้าเครื่องฉายภาพยนตร์ เพื่อให้มันกลับมาเคลื่อนไหว และดูมีชีวิตอีกครั้ง โดยผลงานมีความยาวประมาณเวลา 4 นาที วิธีการไม่เล่าเรื่องด้วยตัวละครในหนังของบรากแคช แต่ให้ความหมายกับวัสดุที่นำมาปะติดให้เกิดการเคลื่อนไหวโดยกระบวนการทางภาพยนตร์ ส่งผลให้ผลงาน *Mothlight* ได้รับรางวัลจากเทศกาลภาพยนตร์ ซึ่งนักวิจารณ์เห็นว่าเป็นวิธีการทำหนังแบบใหม่ที่วัสดุจริงนำเสนอผ่านเครื่องฉาย ถือเป็นมิติใหม่และแรงบันดาลใจให้กับนักทำหนังทดลองรุ่นต่อๆ มา



ภาพที่ 2.8 และ 2.9 ภาพผลงาน *Mothlight* ของ สแตน บรากแคช (Stan Brakhage)

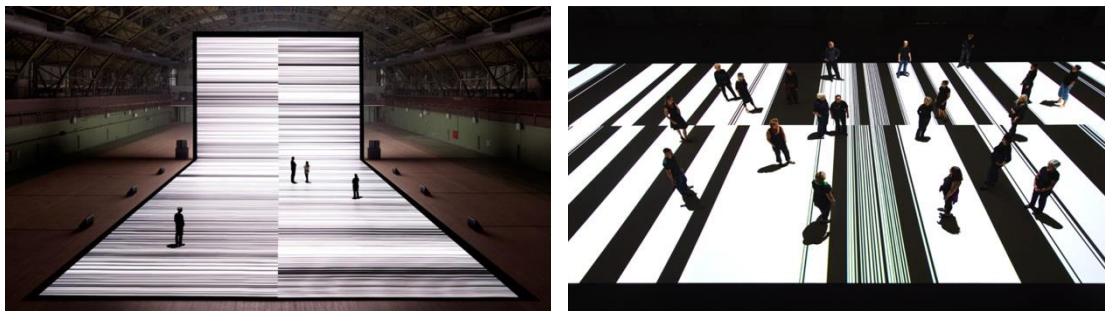
ที่มา : walkerart.org/calendar/2012/renegades-vision-evening-stan-brakhage-films

และ imdb.com/title/tt0057324/

ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากผลงานของบราวน์แคช ที่ได้ทดลองการสร้างงานศิลปะจากแนวคิดและทรัพยากรที่มีอยู่ และการสร้างมุมมองของภาพให้เกิดการเคลื่อนไหวจากวัสดุจริง ผสมผสานกับกระบวนการทางศิลปะ สอดคล้องกับแนวคิดของผู้วิจัยที่ต้องการสร้างชีวิตชีวาให้กับตัวอักษร แต่ผู้วิจัยใช้กระบวนการทางคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างรูปทรงของตัวอักษรผ่านโปรแกรมการตัดต่อให้เกิดการเคลื่อนไหว ตั้งการกลับมาใช้ชีวิตใหม่ของตัวอักษรต่างๆ ผ่านกระบวนการทางคอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่า บราวน์แคชใช้แนวคิดในการสร้างงานที่ส่งผลต่อรูปแบบและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงาน และเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยนำแนวคิดดังกล่าวมาปรับใช้กับกระบวนการสร้างงานของผู้วิจัย ที่เริ่มต้นจากแนวคิดในการสร้างงาน นำไปสู่รูปแบบของการใช้ภาพเคลื่อนไหวเพื่อสื่อสารแนวคิดดังกล่าว และการใช้เทคนิคของโปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างความเสมือนจริงให้ดูมีชีวิตชีวา ซึ่งสัมพันธ์กับแนวคิดของผู้วิจัย และสามารถนำมาเผยแพร่ผ่านเครื่องฉายให้ภาพมีขนาดใหญ่ และแสดงผลออกมาสู่พื้นที่ของนิทรรศการ

นอกจากภาพเคลื่อนไหว (moving image) ผู้วิจัยยังสนใจการแสดงออกในงาน และการติดตั้งผลงานให้ผู้ชมได้รับรู้ผลงานได้อย่างเต็มที่อย่างงานศิลปะการจัดวางแบบเสมือนจริง (Immersive installation art) ที่ทำให้ผู้ชมได้เข้าไปอยู่ในงานอย่างเต็มตัว หรือทำให้งานศิลปะปกคลุมร่างกายของผู้ชม ไม่ว่าจะผู้ชมจะมีส่วนในการเปลี่ยนแปลงผลงานศิลปะหรือไม่ แต่ถือว่าประสบการณ์ที่ได้รับของผู้ชมในการรับรู้ผลงานศิลปะประเภทนี้เต็มไปด้วยความอึดอ้อม ที่เต็มไปด้วยบรรยากาศสภาพแวดล้อมของผลงานศิลปะ อีกทั้งยังมีการรับรู้ในหลายรูปแบบเช่น การมีส่วนร่วมในผลงาน การรับรู้ประสบการณ์ทางศิลปะโดยตรงผ่านการเปลี่ยนแปลงของผลงานทั้งในแง่ของพื้นที่และเวลา รวมถึงการตีความกับบรรยากาศเสมือนจริงของผลงานขนาดใหญ่ที่แวดล้อมตัวผู้ชมเอง อย่างผลงานศิลปะที่ผสมผสานแนวอิเล็กทรอนิกส์ (electronic) และเสียง (sound) กับงานทัศนศิลป์ (visual art) ของ **เรียวจิ อิเคดะ** (Ryoji Ikeda) ศิลปินชาวญี่ปุ่นที่ทำให้นิทรรศการศิลปะเหมือนกับเวทีแสดงดนตรี ผู้ชมได้เต็มตัวกับภาพและเสียง ที่เต็มไปด้วยจังหวะของการเคลื่อนไหวและตื่นเต้นอยู่ตลอดเวลา แต่ผลงานกลับแฝงด้วยความเรียบง่ายที่สร้างความประหลาดใจกับจังหวะของภาพได้อย่างน่าสนใจ อีกทั้งภาพขนาดใหญ่ที่ฉายออกไปยังผนัง พื้นห้องนิทรรศการ ชายหาด และท้องฟ้า เป็นต้น ทำให้ผู้ชมเข้าถึงได้อย่างเต็มที่ และเป็นส่วนหนึ่งกับผลงานภาพเคลื่อนไหว อย่างผลงานที่ชื่อ Test pattern (2008) ที่เรียวจินำทั้งตัวหนังสือ ภาพ เสียง และภาพยนตร์ มาออกแบบเป็นรหัสแท่ง (barcode) ในระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่เกิดจากการแปลงสัญญาณไปสู่ภาพเคลื่อนไหวในรูปของรหัสแท่ง กับการรับรู้ของผู้ชม ผลงานชุดนี้ถูกนำไปแสดงในหลายๆ ที่ทั่วทุกมุมโลก อย่าง หอศิลป์ที่ประเทศไต้หวัน ฝรั่งเศส อังกฤษ เยอรมัน เกาหลีใต้ ญี่ปุ่น และสหรัฐอเมริกา โดยไปแสดงที่เมืองนิวยอร์ก (New York) บริเวณจัตุรัสไทม์สแควร์ (Times Square) ที่มีผู้คนที่ผ่านมาผ่านไปมาจำนวนหลายล้านคนต่อวันให้ได้ชม ซึ่งจะเปิดให้ชมในเวลา 11.57- 00.00 น. วันละ 3 นาที เป็นเวลา 1

เดือน สร้างความน่าตื่นตะลึงให้กับนักท่องเที่ยวและผู้ชมที่มาเฝ้ารอชมผลงานศิลปะของเรียวกิจที่นำเสนอสู่สาธารณะได้อย่างน่าตื่นตาตื่นใจ



ภาพที่ 2.10 และ 2.11 ภาพผลงาน Test Pattern ของ เรียวจิ อิเคดะ (Ryoji Ikeda)

ที่มา : ryojiikeda.com/project/testpattern

สิ่งที่ผู้วิจัยสนใจในผลงานของเรียวกิจคือ จังหวะของภาพ และเสียงที่ศิลปินนำเสนอเป็นภาพเคลื่อนไหวขนาดใหญ่บนพื้นที่ของนิทรรศการ ทำให้ภาพที่ฉายปกคลุมบนร่างกายของผู้ชม ในความรู้สึกเหมือนผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของงาน ร่างกายเป็นเหมือนผืนผ้าใบให้ภาพเคลื่อนไหวละเลงอยู่ตลอดเวลา อีกทั้งการใช้จังหวะที่กระชั้นของภาพและเสียง เป็นการสร้างจังหวะของความงามที่ผู้ชมไม่สามารถคาดคะเนได้ แต่แฝงด้วยความเรียบง่ายจากรูปทรงรหัสแท่ง (barcode) ที่เคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา และสิ่งที่น่าสนใจคือ ผลงานของเรียวกิจสามารถเชื่อมโยงผู้ชมกับพื้นที่ ทำให้ผู้ชมเข้าถึงประสบการณ์ทางศิลปะได้โดยตรง อีกทั้งเนื้อหาที่เป็นนามธรรมมีความอิสระในการตีความ ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์สำหรับการพัฒนาผลงานของผู้วิจัยในเรื่องประสบการณ์ การตีความ และการให้ความหมายในการรับรู้ภาพเคลื่อนไหวแบบนามธรรม

สรุปบทที่ 2 ที่มาและแนวคิดในการสร้างสรรค์

จากการวิเคราะห์ทั้งแนวคิดทางปรัชญาที่มีแนวคิดเรื่องเหตุการณ์ (event) และขอบฟ้า (horizon) เพื่อนำมาวิเคราะห์ในเรื่องการแสดงออกทางศิลปะ ซึ่งแนวคิดเรื่องเหตุการณ์ของนักปรัชญาชาวฝรั่งเศส 2 คน อย่าง อแลง บาดิยู (Alain Badiou) และซีลส์ เดอเลซ (Gilles Deleuze) ที่มีมุมมองกับมโนทัศน์เรื่องเหตุการณ์ ทั้งไปในแนวทางเดียวกัน และแตกต่างกัน ผู้วิจัยยังสนใจในปรัชญาแบบเฮออร์เมเนติกส์ (Hermeneutics) ศาสตร์แห่งการตีความ โดยเฉพาะปรัชญาการตีความของกาดาเมอร์ (Gadamer) นักปรัชญาชาวเยอรมัน ที่เสนอทฤษฎีเรื่อง การผสมผสานขอบฟ้า (The Fusion of Horizon) ที่ให้ความหมายเรื่องขอบฟ้าที่เป็นมุมมองหรือทัศนคติ ทั้งแนวคิดเรื่องเหตุการณ์และขอบฟ้า ส่งผลต่อแนวคิดของผู้วิจัยในด้านการรวบรวมข้อมูล เพื่อการทำความเข้าใจ

เหตุการณ์และปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย การใช้ชุดความจริงที่แตกต่างกันในการให้คุณค่าทางสังคมเรื่องอัตลักษณ์ และสำนึกของความเป็นไทย ผ่านกระบวนการทางภาษา วัฒนธรรม และความเชื่อที่มีต่อพื้นที่และจินตนาการร่วมกันในสังคม รวมถึงการให้ความหมายแบบนามธรรมที่ส่งผลต่อการมองปรากฏการณ์ต่างๆ ในสังคม ผู้วิจัยหวังว่าการแสดงออกทางศิลปะอาจมีส่วนในตัวของมันเองในทางเนื้อหาและรูปแบบ ที่สะท้อนเรื่องการเปิดกว้างทางการรับรู้ และการยอมให้คุณค่า และความหมายใหม่เกิดขึ้นกับสิ่งต่างๆ เกิดการเปิดพื้นที่ให้กับการถกเถียงแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการแสดงออก ซึ่งส่งผลต่อการมองปรากฏการณ์ และเหตุการณ์ต่างๆ รวมถึงการกลับไปตีความเหตุการณ์ในอดีตอย่างประวัติศาสตร์ ด้วยชุดความจริงและมุมมองที่แตกต่างไปจากเดิม ผู้วิจัยยังได้นำแนวคิดและมุมมองของงานศิลปะแบบนามธรรม มาเสนอผ่านภาพเคลื่อนไหว (moving image) ทำให้เกิดรูปแบบงานวิดีโอแบบนามธรรม (Abstract video) สะท้อนมุมมองแนวคิดของผู้วิจัยในรูปแบบผลงานศิลปะการจัดวางแบบ Immersive installation art ส่วนวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์โดยใช้การทำงานของภาพเคลื่อนไหวจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์ผลงาน และนำเสนอผ่านเครื่องฉายในห้องนิทรรศการศิลปะ ซึ่งผู้วิจัยจะนำเสนอในบทต่อไป

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์

การศึกษาในบทนี้ ผู้วิจัยต้องการอธิบายวิธีดำเนินงานสร้างสรรค์ในผลงานชุด “เหตุการณ์ และขอบฟ้า” (Event and Horizon) โดยเริ่มจากการรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล ภาพร่าง การสร้างสรรค์ผลงาน และการติดตั้ง ที่เป็นส่วนสำคัญในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชุด “เหตุการณ์และขอบฟ้า” โดยเริ่มจากขั้นตอนในการดำเนินงานสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนในการดำเนินงานสร้างสรรค์

ผลงานสร้างสรรค์ชุด “เหตุการณ์และขอบฟ้า” (Event and Horizon) มีขั้นตอนในการดำเนินการสร้างสรรค์ ดังนี้

1. การรวบรวมข้อมูล
2. การวิเคราะห์ข้อมูล
3. ภาพร่าง
4. การสร้างสรรค์ผลงาน
5. การติดตั้งผลงาน
6. การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

การรวบรวมข้อมูล

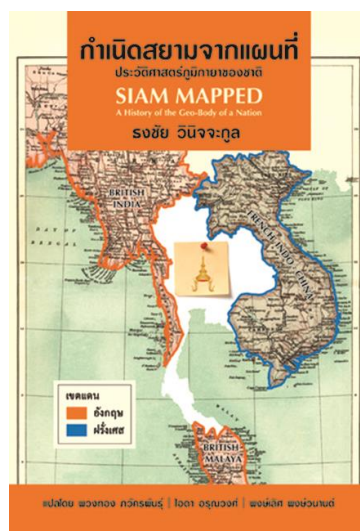
ผลงานชุด “เหตุการณ์และขอบฟ้า” นี้ ใช้การรวบรวมข้อมูลด้านเอกสาร เป็นข้อมูลที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ และสนับสนุนแนวคิดในการสร้างสรรค์ จากหัวข้อ เหตุการณ์และขอบฟ้า ไม่ว่าจะเป็นหัวข้อที่ผู้วิจัยวิเคราะห์แนวคิดในบทที่ 2 อย่างเรื่อง ภาษากับบริบท (Text and context), วัฒนธรรมกับความหมาย (Culture and meaning) และพื้นที่กับโลกเสมือน (Domain and Virtual world) ซึ่งผู้วิจัยต้องอาศัยข้อมูลทางด้านประวัติศาสตร์ ปรัชญา สุนทรียศาสตร์ หนังสือหรือตำราด้านมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ เป็นต้น

ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ พงศาวดาร หนังสือ แบบเรียน นวนิยาย และเรื่องแต่ง ทั้งกระแสหลักที่สะท้อนการปกครองโดยผ่านอุดมการณ์ของรัฐ และงานเขียนทางประวัติศาสตร์ที่ตั้งคำถามกับประวัติศาสตร์กระแสหลัก เอกสารทางวิชาการ บทความ และงานวิจัย รวมถึงการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรม การให้คุณค่าแบบศาสนาและศีลธรรมที่ส่งผลต่อมุมมองเรื่องความเป็นไทย ทั้งทางประวัติศาสตร์แบบกระแสหลักอย่าง หนังสือ “หลักไทย” ของ

ขุนวิจิตรมาตรา พิมพ์ครั้งแรกในปีพ.ศ. 2471 หนังสือหลักไทยได้รับคัดเลือกจากคณะกรรมการของราชบัณฑิตยสภา ให้ได้รับพระราชทานรางวัลของพระบาทสมเด็จพระปรเมนทรมหาอานันทมหิดล พระอัฐมรามาธิบดินทร รัชกาลที่ 7 และได้รับประกาศนียบัตรวรรณคดีของราชบัณฑิตยสภา ซึ่งหนังสือหลักไทยได้เอาประวัติศาสตร์ชาติพันธุ์มาเป็นส่วนสำคัญในประวัติศาสตร์ไทย และได้ยึดครองความหมายของความเป็นไทยผ่านความเป็นชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ได้เป็นอย่างดี รวมถึงการอ้างอิงแหล่งกำเนิดของชนชาติไทยที่ได้อพยพมาจากเทือกเขาอัลไต และความยิ่งใหญ่ของชนชาติไทยที่เคยปกครองดินแดนที่อุดมสมบูรณ์ คือประเทศจีนในปัจจุบันตั้งแต่บริเวณลุ่มแม่น้ำเหลือง ในการอ้างอิงต้นกำเนิดของบรรพบุรุษที่ผ่านประวัติศาสตร์อันยาวนาน ย่อมส่งผลต่อการทำความเข้าใจชนชาติไทยในเชิงประวัติศาสตร์ และการให้ความหมายกับความเป็นไทยในปัจจุบัน



ภาพที่ 3.1 ภาพปกหนังสือหลักไทย



ภาพที่ 3.2 ภาพปกหนังสือกำเนิดสยามจากแผนที่

นอกจากหนังสือเชิงประวัติศาสตร์ที่เป็นกระแสหลัก ผู้วิจัยยังสนใจมุมมองที่ตั้งคำถามกับการเผยแพร่อุดมการณ์ของรัฐโดยผ่านสื่อต่างๆ เช่น แผนที่ ในหนังสือ “กำเนิดสยามจากแผนที่” (Siam Mapped) ของธงชัย วินิจจะกุล ที่อธิบายถึงความสำคัญของการสร้างแผนที่ที่เป็นกายภาพ แต่กลับส่งผลต่อมุมมองเรื่องอัตลักษณ์ ประวัติศาสตร์ และความเป็นชาติ อีกทั้งยังส่งผลต่อแนวคิดแบบชาตินิยม และสำนึกของความเป็นไทย รวมถึงระเบียบแบบแผนธรรมเนียมและประเพณี ถูกขยายพื้นที่จนล้นเกิน ส่งผลให้เกิดการปิดกั้นความแตกต่างหลากหลาย เสรีภาพในการแสดงออก และการสร้างสรรค์ เป็นต้น

ประเด็นปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยใช้วิธีการพิจารณาจากข้อมูลหลักฐานทางประวัติศาสตร์ทั้งกระแสหลัก และงานเขียนทางประวัติศาสตร์ที่ตั้งคำถามกับประวัติศาสตร์กระแสหลัก เรื่องเล่า

หนังสือ แบบเรียน เอกสารทางวิชาการ บทความ นวนิยาย และเรื่องแต่ง รวมถึงการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรม การให้คุณค่าแบบศาสนา และศีลธรรมที่ส่งผลต่อมุมมองเรื่องความเป็นไทย แนวคิดแบบชาตินิยมที่ผูกขาดการให้ความหมายในเรื่องชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ในแบบตายตัวและไม่สัมพันธ์กับยุคร่วมสมัยในปัจจุบัน ที่เต็มไปด้วยความหลากหลายทางความคิด มุมมองที่แตกต่างกันทางความเชื่อ อุดมการณ์ รสนิยม และสิทธิเสรีภาพในการแสดงออกทั้งทางความคิดและความรู้สึก โดยผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์และแสดงออกผ่านรูปทรงของตัวอักษร การรับรู้ทางวัฒนธรรม และการสร้างรูปทรงแบบสามมิติที่มีความเสมือนจริงที่สะท้อนกับความรู้สึก และการรับรู้ของผู้วิจัยผ่านมุมมองจากการรวบรวมข้อมูลดังกล่าว ไปสู่การวิเคราะห์ข้อมูลที่ส่งผลต่อการแสดงออกทางเนื้อหาและรูปทรงในการสร้างสรรค์ของผู้วิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยให้ความสนใจกับเรื่องข้อจำกัดทางการรับรู้ของผู้คนในสังคมไทย และการทำความเข้าใจในปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น ทั้งเรื่องการจัดคำถามกับสังคม การเมือง และวัฒนธรรม การให้คุณค่ากับเกณฑ์ตัดสินและฉันทานุมัติทางสังคมในเรื่องต่างๆ การยึดติดกับมโนทัศน์เรื่องความเป็นไทยแบบกระแสหลัก ที่มีการตีความและการให้ความหมายที่คับแคบ จนไม่เปิดพื้นที่หรืออนุญาตให้ความหมายแบบอื่นมีพื้นที่ในสังคม เห็นได้จากเหตุการณ์การเปลี่ยนแปลงทางการเมืองที่เกิดขึ้นในสังคมไทยช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ทั้งมุมมองเรื่องความเชื่อทางอุดมการณ์และความเป็นนามธรรม รวมถึงความขัดแย้งทางชนชั้น ได้ส่งผลต่อการวิพากษ์วิจารณ์และการแสดงออกทางความคิดอย่างหลากหลายในสังคม มีการใช้ชุดความจริงที่แตกต่างกันในการให้คุณค่าทางสังคม วัฒนธรรม และประเพณี หรือการให้ความหมายแบบศาสนา มาเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์ และความเป็นไทยแบบกระแสหลักในปัจจุบัน ซึ่งส่งผลต่อการให้ความหมายและคุณค่ากับเรื่องต่างๆ เช่น คำว่า ชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ ที่เป็นเหมือนคำขวัญของคนไทยตั้งแต่ยุคที่ประเทศมีชื่อว่าสยาม ในรัชสมัยของรัชกาลที่ 6 จนมาถึงยุคการเปลี่ยนแปลงการปกครองในระบอบประชาธิปไตย พ.ศ. 2475 และยุคที่ประเทศไทยเป็นส่วนหนึ่งของสงครามตัวแทนระหว่างมหาอำนาจของโลก ที่เรียกว่า สงครามเย็น ที่โลกแบ่งการปกครองเป็น 2 ขั้วอย่างเห็นได้ชัดคือ ระบอบคอมมิวนิสต์ และเสรีนิยมประชาธิปไตย รวมถึงยุคที่กระแสโลกาภิวัตน์ทั้งก่อนและหลังปีสหัสวรรษ (ปี 2000) ที่ซึ่งส่งผลต่อการเมืองการปกครองในประเทศ ทั้งเรื่องเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และวิถีชีวิตของผู้คนในแต่ละยุคสมัย

ผู้วิจัยนำข้อมูลต่างๆ ทั้งทางปรัชญา ประวัติศาสตร์ และงานเขียนที่นำเสนอเรื่องอัตลักษณ์ และการตั้งคำถามกับสำนึกของความเป็นไทย ทั้งในความหมายเรื่องข้อจำกัดอย่างเรื่องพื้นที่ ทั้งเขต

อุดมคติของประเทศไทย

อุดมคติของประเทศไทย

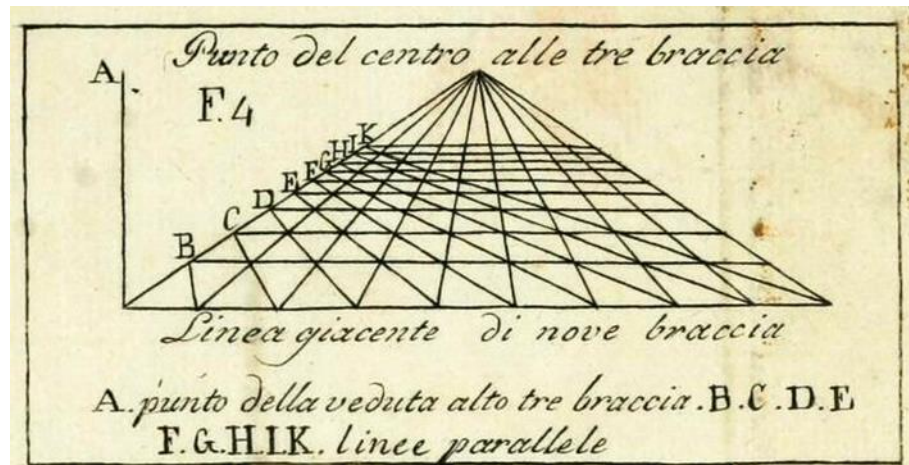
๑๒ ๓๔๕๖๗๘๙๐๑๒ ๓๔๕๖๗๘๙

ภาพที่ 3.4 ตัวอักษรเขมรโบราณ

จากข้อมูลด้านเอกสารที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ มุมมองและความคิดเห็นเรื่องความเป็นไทย ที่สะท้อนเรื่องข้อจำกัดทางการรับรู้ของคนในสังคมไทย และการทำความเข้าใจในปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น ทั้งเรื่องการตั้งคำถามกับสังคม การเมือง และวัฒนธรรม การยึดติดกับมโนทัศน์เรื่องความเป็นไทยแบบกระแสหลักที่ตายตัว และไม่สัมพันธ์กับยุคสมัยในปัจจุบันที่เต็มไปด้วยความหลากหลายทางความคิด มุมมองที่แตกต่างกันทางความเชื่อ รสนิยม และสิทธิเสรีภาพในการแสดงออกทั้งทางความคิดและความรู้สึก อีกทั้งการไม่ยอมรับการเปลี่ยนแปลงที่เป็นไปตามยุคสมัย ซึ่งผู้วิจัยนำเสนอผ่านการเคลื่อนไหวของตัวอักษรแต่ละยุคสมัย เพื่อสะท้อนเรื่องความมีชีวิตและการสื่อสารที่มนุษย์ใช้เป็นเครื่องมือในการแสดงออกในด้านความคิด และความรู้สึกต่างๆ ที่ซึ่งเปลี่ยนแปลงตามบริบทและโครงสร้างของสังคมในแต่ละสังคม

วัฒนธรรมกับความหมาย (Culture and meaning)

ผู้วิจัยนำเสนอเนื้อหาด้านวัฒนธรรมในความหมายของการรับรู้ ข้อจำกัดของการรับรู้ทางวัฒนธรรมที่มีเพียงแบบเดียว อาจส่งผลต่อการทำความเข้าใจในการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมและสังคม การผูกขาดและยึดติดกับมาตรฐานทางวัฒนธรรมทั้งเรื่อง ความงาม รสนิยม วิถีชีวิต ที่ละเลยต่อการค้นหาทางวัฒนธรรม และการเกิดขึ้นของวัฒนธรรมใหม่ๆ ที่แยกย่อยเกินกว่าที่จะให้มีมาตรฐานเพียงหนึ่งเดียว โดยผู้วิจัยใช้ข้อมูลเรื่องการรับรู้เชิงโครงสร้าง และการรับรู้ผ่านวิธีการเข้าถึงโลกที่มีข้อจำกัดของเครื่องมือและกระบวนการ ที่ซึ่งส่งผลต่อการตีความและการทำความเข้าใจโลก เหตุการณ์ และปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม โดยใช้มุมมองแบบ perspective แบบเส้น และรูปทรงที่เป็นกรอบหรือข้อจำกัดในการมองภาพ รวมถึงขอบฟ้าที่หมายถึงข้อจำกัดและอคติในตัวตนของเรา ที่ส่งผลต่อการเข้าถึงความจริงด้วยวิธีการต่างๆ



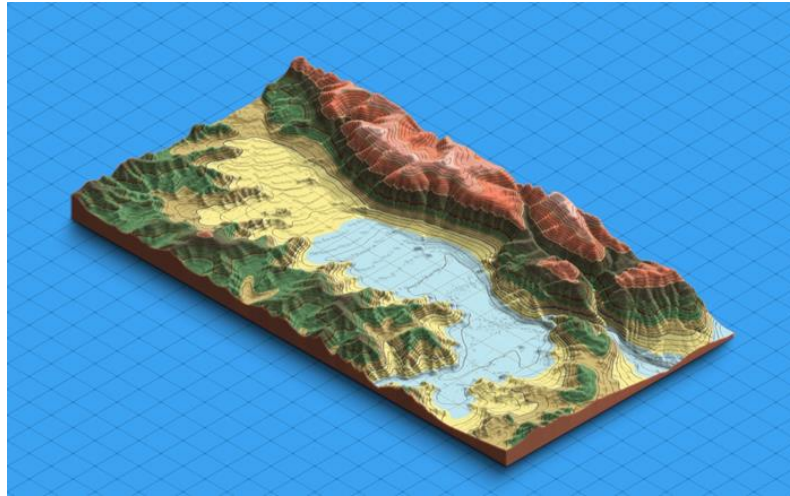
ภาพที่ 3.5 มุมมอง perspective แบบเส้น

พื้นที่กับโลกเสมือน (Domain and Virtual world)

ผู้วิจัยสนใจเรื่องพื้นที่กับความเสมือนจริง ที่เกิดจากแผนที่และเส้นเขตแดนที่เป็นรูปร่างในเชิงกายภาพ แต่กลับส่งผลกับความเป็นนามธรรม และการสร้างจินตนาการร่วมกันในสังคม โดยผู้วิจัยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์จำลองความเสมือนจริงของรูปทรง และปรากฏการณ์ทางธรรมชาติแบบภูมิทัศน์ (landscape) ที่สะท้อนเรื่องการสร้างขอบเขตทางภูมิศาสตร์ที่ล้วนเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นมาชั่วคราว



ภาพที่ 3.6 และ 3.7 ภาพแผนที่ประเทศไทย



ภาพที่ 3.8 ภาพการจำลองแผนที่ในแบบสามมิติ

จากข้อจำกัดในการทำความเข้าใจภาพในรูปแบบเส้นตาราง (grid) สำหรับการเขียนแผนที่ ที่ส่งผลการเข้าถึงพื้นที่ทางกายภาพ และความหมายแบบนามธรรมที่แฝงอยู่ในสัญลักษณ์ วิธีการ และการตีความแผนที่ โดยผู้วิจัยนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างภาพแบบสามมิติที่มีการอ่านเส้นเชิงมิติ ที่สะท้อนการสร้างรูปทรงเสมือนจริง ที่ให้อารมณ์ความรู้สึกถึงความจริงของรูปทรงนั้นๆ อีกทั้งผู้วิจัยยังนำการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปสู่การสร้างสรรคผลงานในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวโดยผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่สามารถสร้างรูปเสมือนจริงขึ้นมา

ภาพร่าง

จากการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยนำมาสร้างภาพร่างด้วยคอมพิวเตอร์ โดยให้หัวข้อของการสร้างสรรค์สัมพันธ์กับการวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งได้ดังนี้ ภาษากับบริบท (Text and context), วัฒนธรรมกับความหมาย (Culture and meaning) และพื้นที่กับโลกเสมือน (Domain and virtual world) เพื่อนำมาวิเคราะห์ความเป็นไปได้ในการสร้างงานผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ทั้งภาพแบบสามมิติ และภาพเคลื่อนไหว

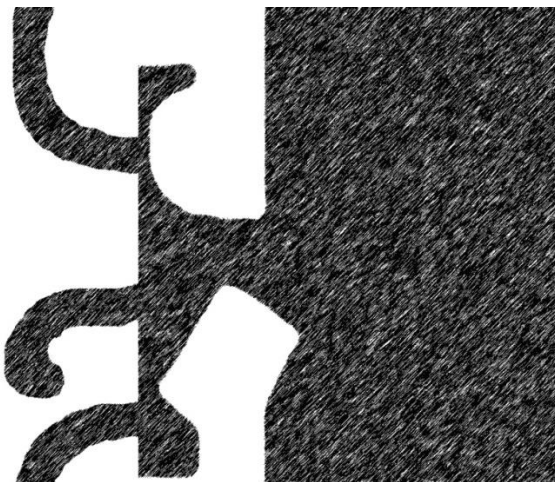
ภาษากับบริบท (Text and context)



ภาพที่ 3.9 ภาพร่างที่สร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์

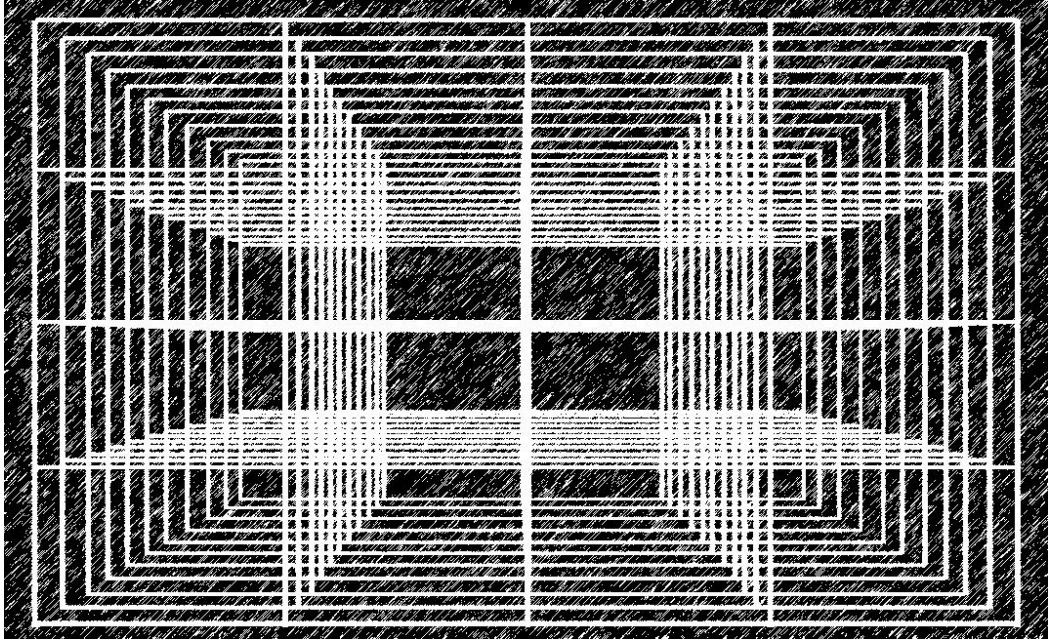


ภาพที่ 3.10 ภาพร่างที่สร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์

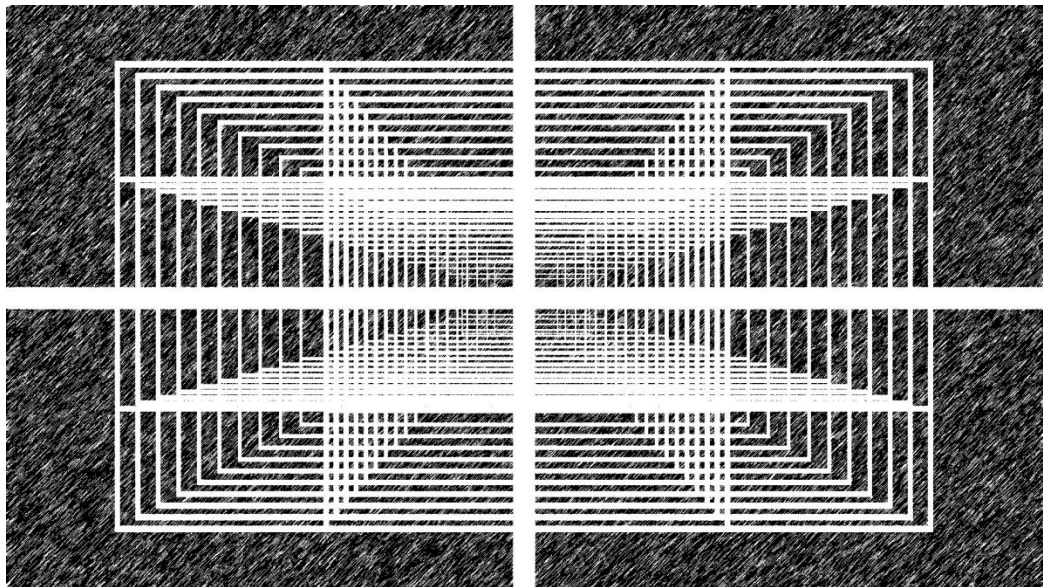


ภาพที่ 3.11 ภาพร่างที่สร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์

วัฒนธรรมกับความหมาย (Culture and meaning)



ภาพที่ 3.12 ภาพร่างที่สร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์

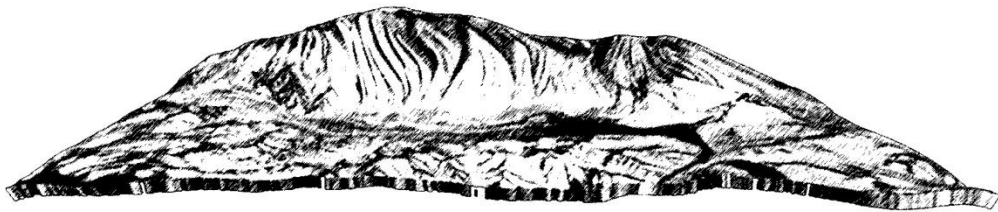


ภาพที่ 3.13 ภาพร่างที่สร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์

พื้นที่กับโลกเสมือน (Domain and virtual world)



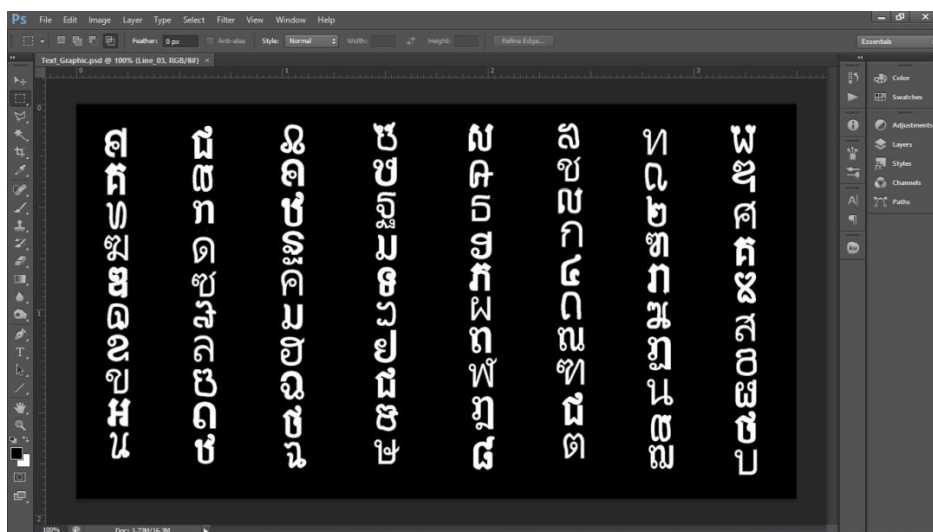
ภาพที่ 3.14 ภาพร่างที่สร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 3.15 ภาพร่างที่สร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์

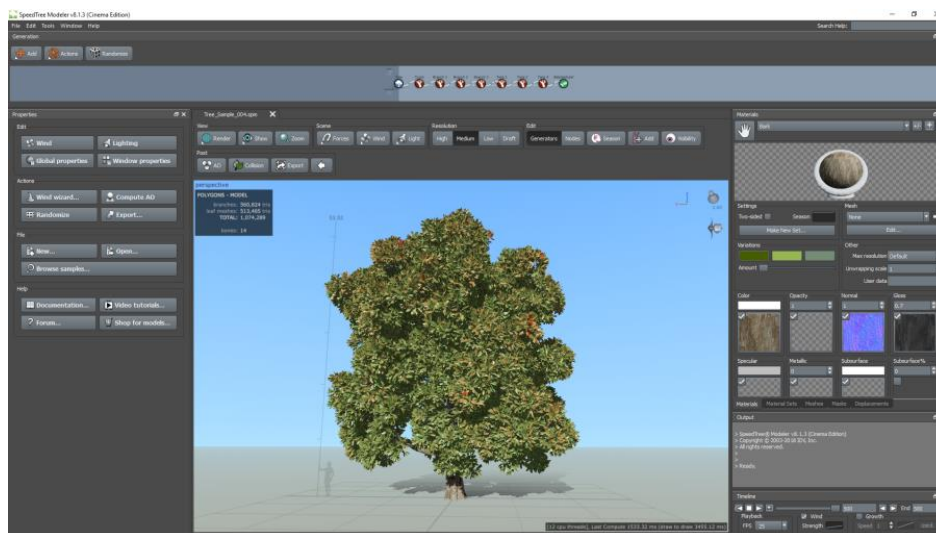


ภาพที่ 3.16 ภาพร่างที่สร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์

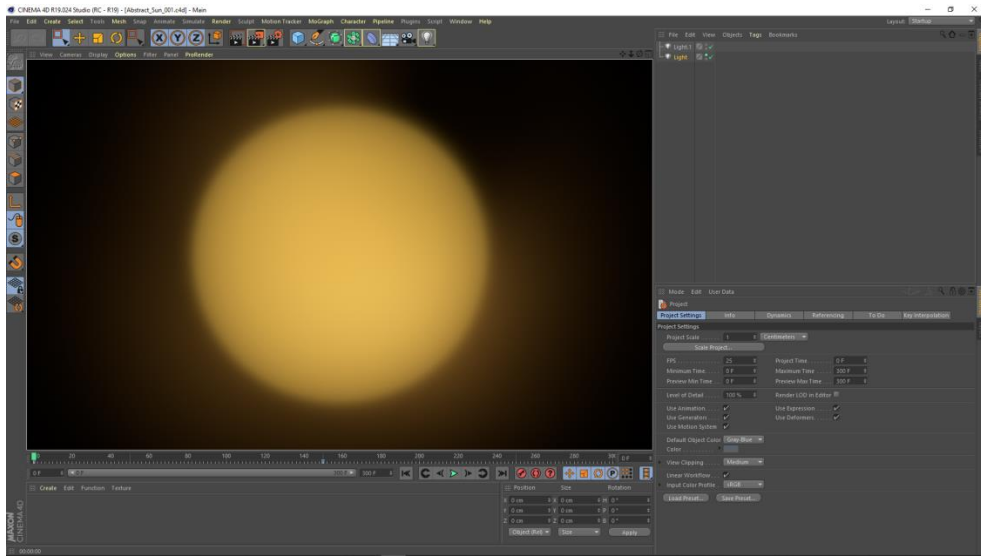


ภาพที่ 3.19 ผลงานที่สร้างสรรค์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์

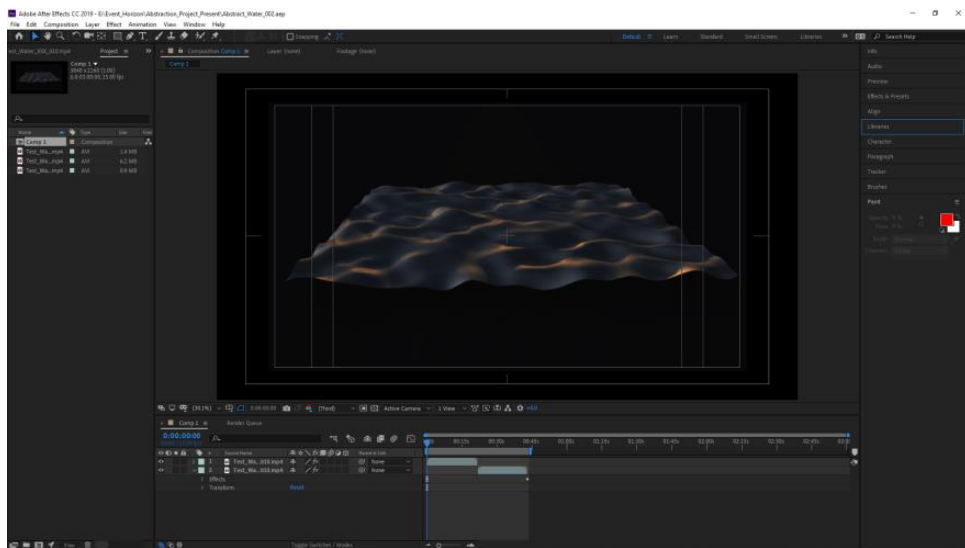
เริ่มจากการสร้างตัวอักษรจากโปรแกรม word เพื่อนำมาใช้ในการทำตัวอักษรให้เป็นภาพ และ
ตกแต่งด้วยโปรแกรม Photoshop



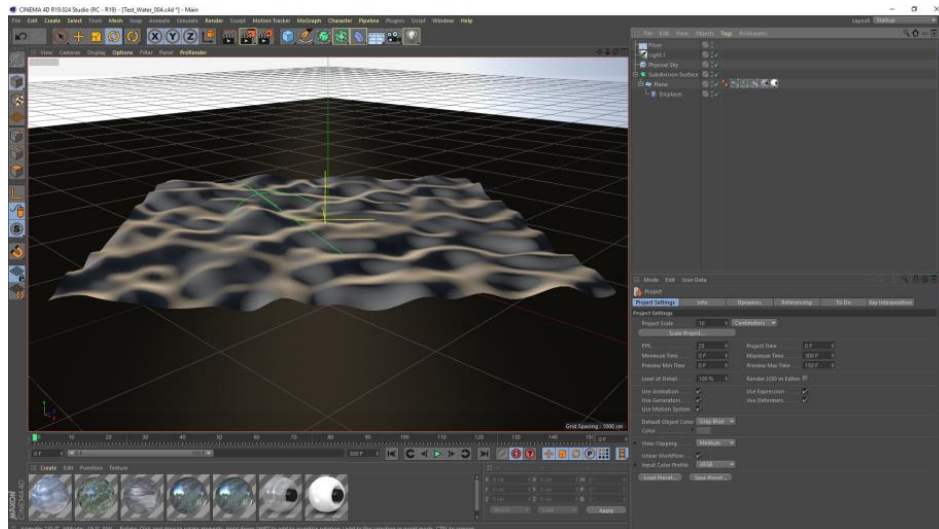
ภาพที่ 3.20 ผลงานที่สร้างสรรค์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์



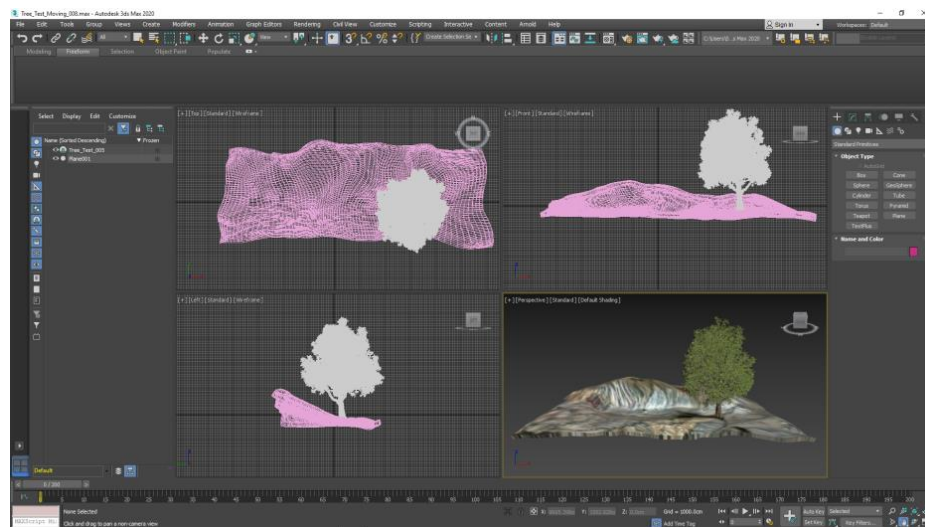
ภาพที่ 3.21 ผลงานที่สร้างสรรค์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 3.22 ผลงานที่สร้างสรรค์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์

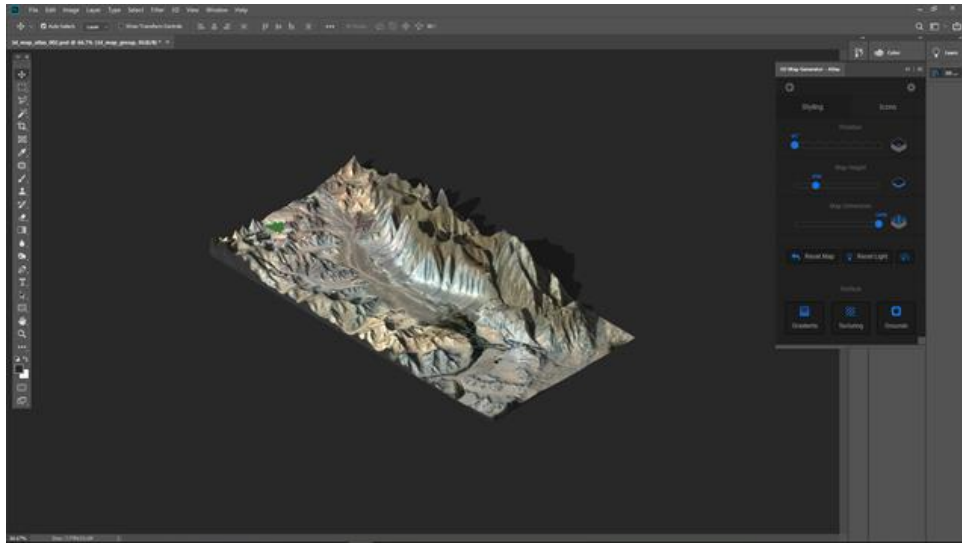


ภาพที่ 3.23 ผลงานที่สร้างสรรค์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์

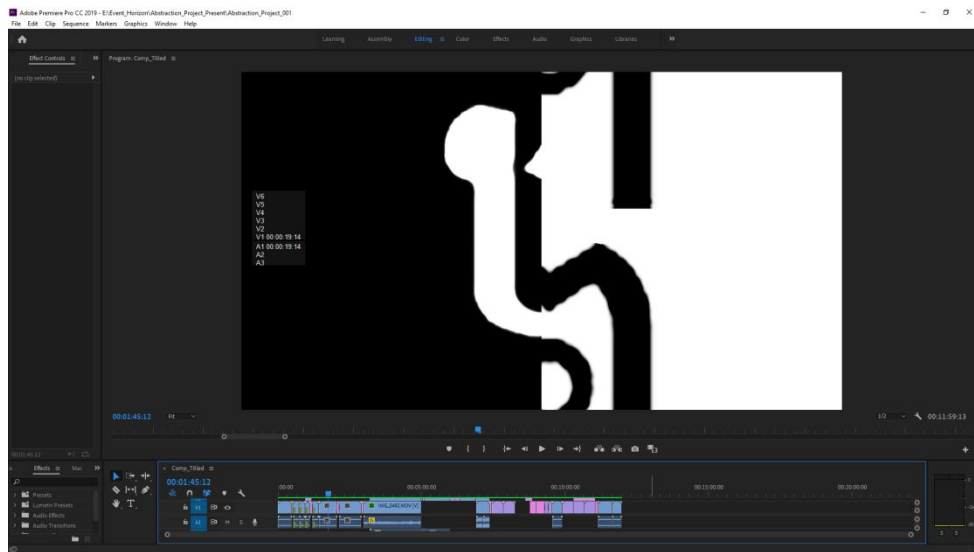


ภาพที่ 3.24 ผลงานที่สร้างสรรค์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์

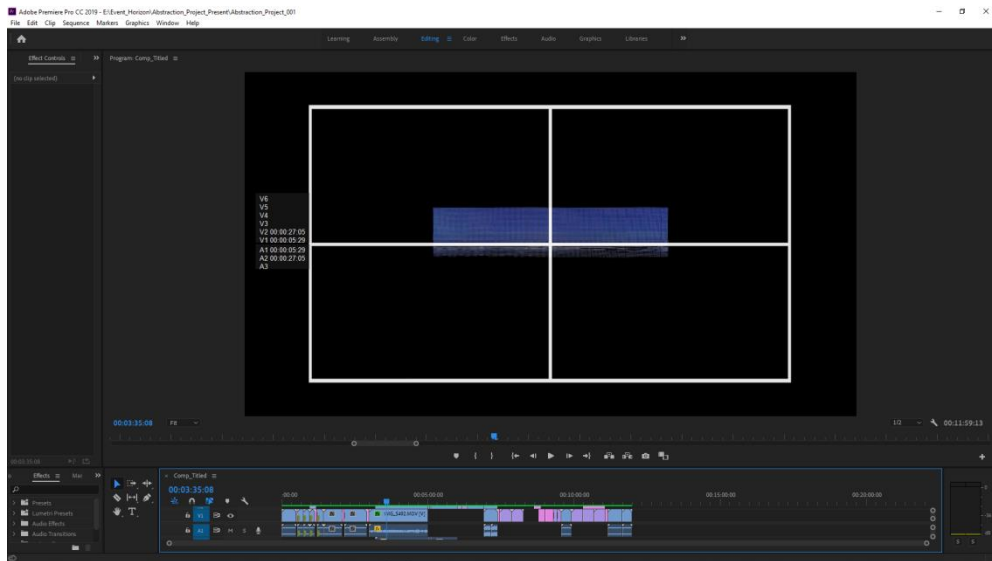
โปรแกรมสำหรับสร้างรูปทรงต่างๆ เช่น ต้นไม้ พื้นน้ำ พื้นดิน สามารถสร้างในโปรแกรมอย่าง Speedtree Cinema, Cinema 4D และ 3D Studio Max ที่ทำให้ภาพเกิดความสมจริงด้วยมุมมองแบบสามมิติ



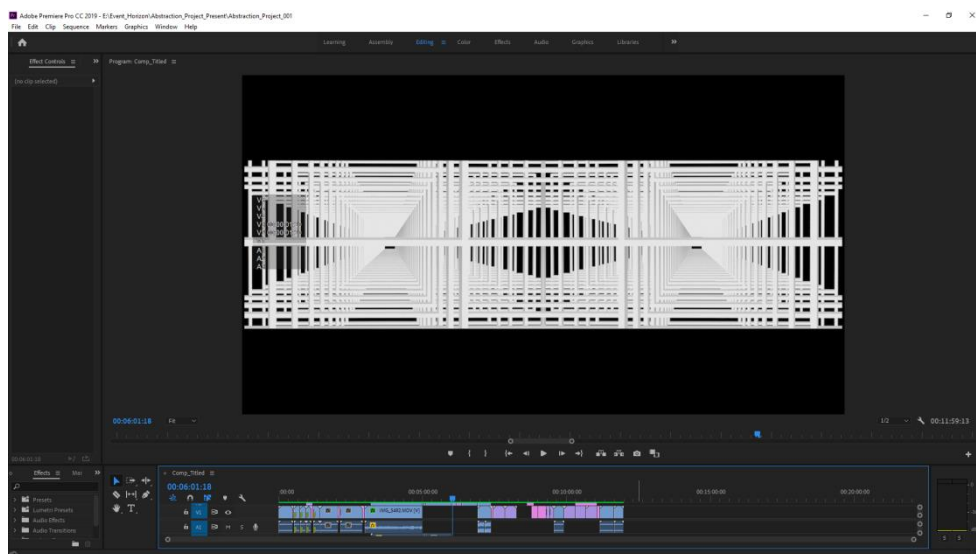
ภาพที่ 3.25 ผลงานที่สร้างสรรค์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 3.26 ผลงานที่สร้างสรรค์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์

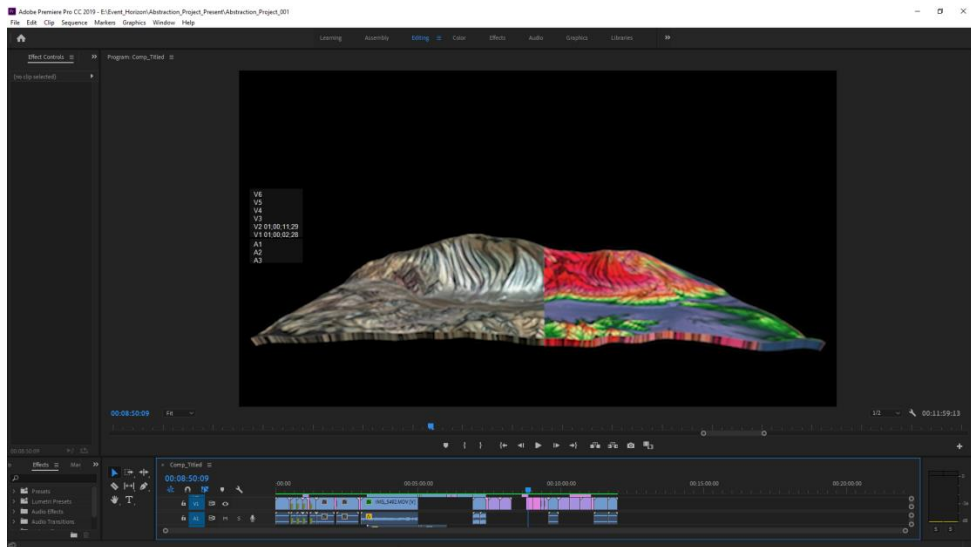


ภาพที่ 3.27 ผลงานที่สร้างสรรค์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์

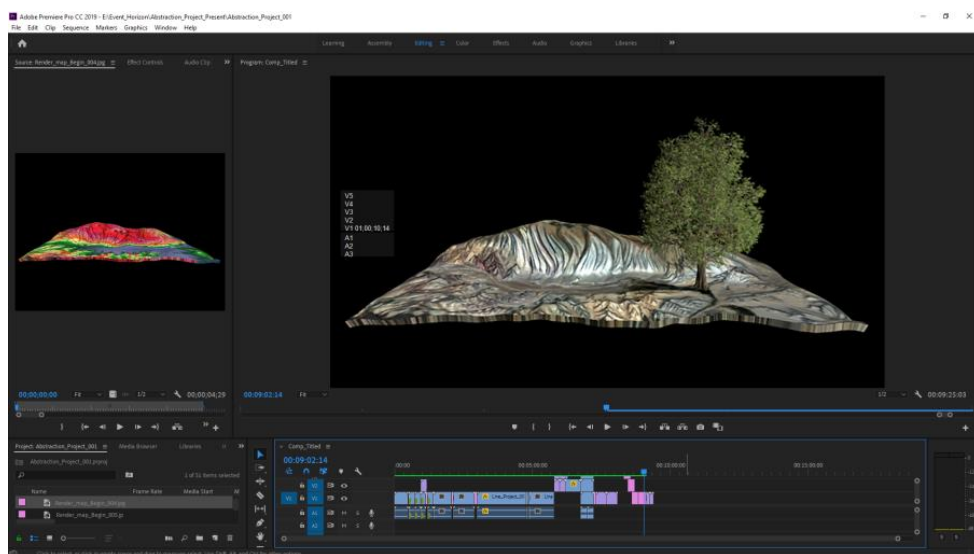


ภาพที่ 3.28 ผลงานที่สร้างสรรค์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์

หลังจากได้รูปทรง และภาพสามมิติ รวมถึงภาพเคลื่อนไหวแบบวิดีโอในแบบต่างๆ ผู้วิจัยนำมา
เชื่อมต่อภาพเคลื่อนไหวโปรแกรมสำหรับตัดต่อ Adobe Premiere และ Adobe After Effect



ภาพที่ 3.29 ผลงานที่สร้างสรรค์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์



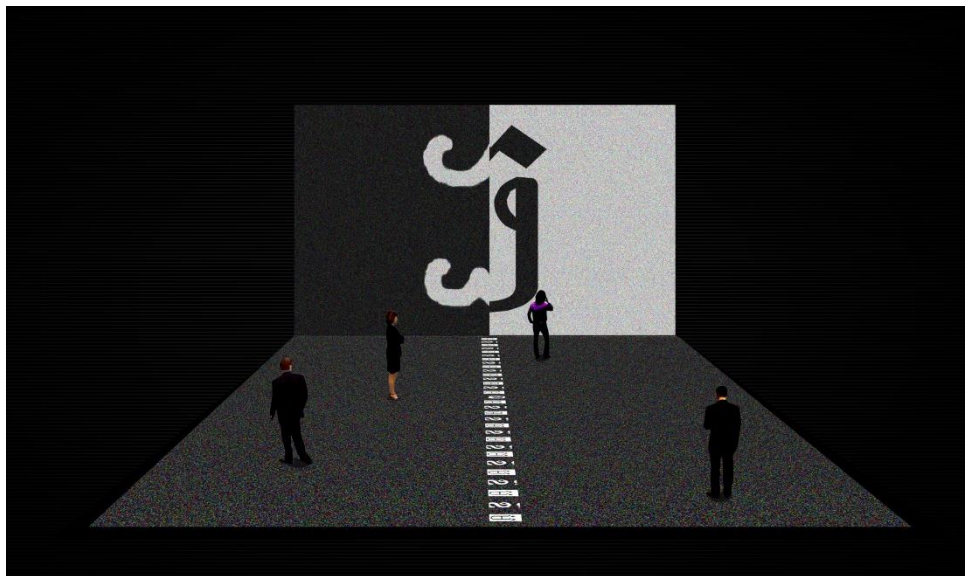
ภาพที่ 3.30 ผลงานที่สร้างสรรค์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์

นอกจากนั้นผู้วิจัยยังใช้โปรแกรมส่วนเสริมใน Adobe Photoshop อย่าง 3D Map Generator Terrain เพื่อสร้างรูปทรงเฉพาะอย่างรูปทรงจากแผนที่ใน Google map เพื่อสร้างรูปทรงจำลองที่มีที่มาจากพื้นที่ที่มีอยู่จริงในแผนที่โลก หลังจากนั้นนำมาตัดต่อให้เข้าไฟล์วิดีโอที่ได้ตัดต่อไว้แล้ว

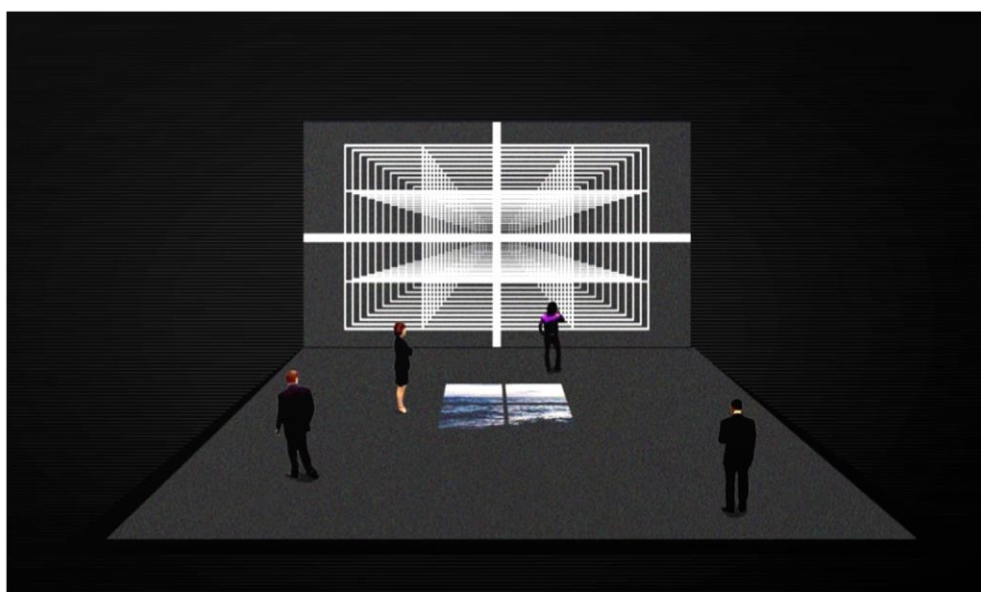
การนำเสนอผลงาน

ขอบเขตของการสร้างสรรค์ชุด “เหตุการณ์และขอบฟ้า” (Event and Horizon) ในการขอรับทุนอุดหนุนครั้งนี้ เป็นการนำเสนอในรูปแบบ วิดีโอ อาร์ต (video art) และภาพเคลื่อนไหว (moving image) ส่วนการนำเสนอผลงานในรูปแบบนิทรรศการศิลปะ ด้วยการประกอบติดตั้งภาพเคลื่อนไหว (Video installation) เป็นโครงการในขั้นต่อไป

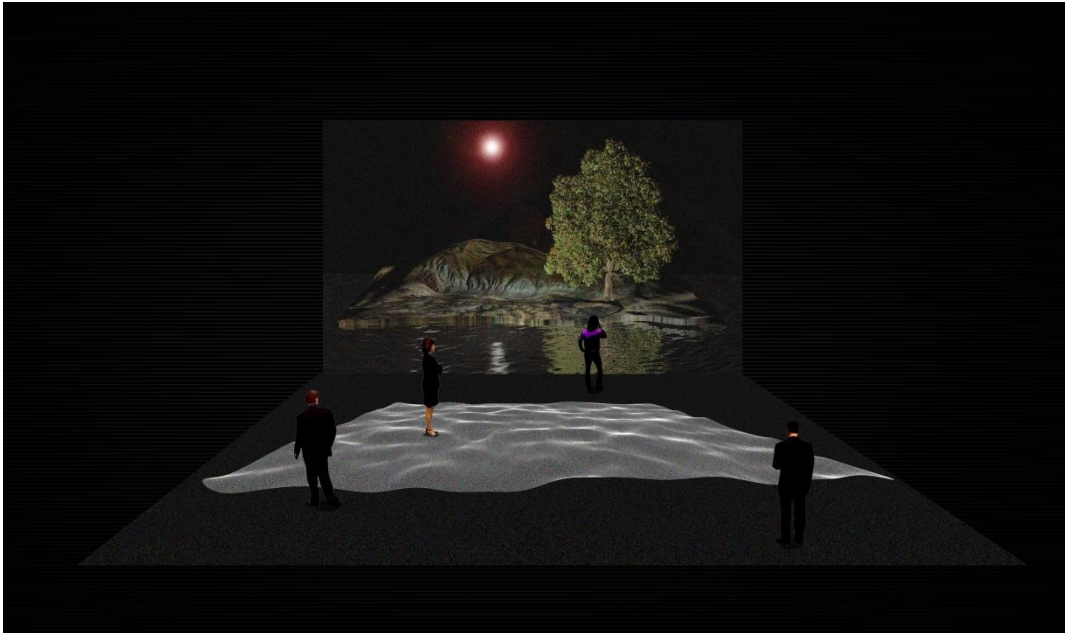
การติดตั้งผลงาน



ภาพที่ 3.31 ภาพจำลองการติดตั้งผลงานเพื่อให้สัมพันธ์กับพื้นที่นิทรรศการ



ภาพที่ 3.32 ภาพจำลองการติดตั้งผลงานเพื่อให้สัมพันธ์กับพื้นที่นิทรรศการ



ภาพที่ 3.33 ภาพจำลองการติดตั้งผลงานเพื่อให้สัมพันธ์กับพื้นที่นิทรรศการ

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

หลังจากการติดตั้งจนเสร็จสิ้น ผู้วิจัยได้บันทึกภาพเพื่อเก็บเป็นข้อมูลสำหรับการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ในบทต่อไป

สรุปบทที่ 3 วิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์ของผู้วิจัยในผลงานชุด “เหตุการณ์และขอบฟ้า” (Event and Horizon) โดยเริ่มจากการรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล ภาพร่าง การสร้างสรรค์ผลงาน และการติดตั้ง ซึ่งการสร้างสรรค์จะให้ความสำคัญกับกระบวนการทางคอมพิวเตอร์ โดยผ่านโปรแกรมต่างๆ อย่างโปรแกรม word เพื่อนำมาใช้ในการทำตัวอักษรให้เป็นภาพ และตกแต่งด้วยโปรแกรม Photoshop โปรแกรมสำหรับสร้างรูปทรงต่างๆ เช่น ต้นไม้ พื้นน้ำ พื้นดิน สามารถสร้างในโปรแกรมอย่าง Speedtree Cinema, Cinema 4D และ 3D Studio Max ที่ทำให้ภาพเกิดความสมจริงด้วยมุมมองแบบสามมิติ หลังจากได้รูปทรง และภาพสามมิติ รวมถึงภาพเคลื่อนไหวแบบวิดีโอในแบบต่างๆ ผู้วิจัยนำมาเชื่อมต่อภาพเคลื่อนไหวโปรแกรมสำหรับตัดต่อ Adobe Premiere และ Adobe After Effect นอกจากนั้นผู้วิจัยยังใช้โปรแกรมส่วนเสริมใน Adobe Photoshop อย่าง 3D Map Generator Terrain เพื่อสร้างรูปทรงเฉพาะอย่างรูปทรงจากแผนที่ใน Google map เพื่อสร้างรูปทรงจำลองที่มีที่มาจากพื้นที่ที่มีอยู่จริงในแผนที่โลก หลังจากนั้นนำมาตัดต่อให้เข้าไฟล์วิดีโอที่ได้ตัดต่อไว้แล้ว แล้วนำมาเตรียมไฟล์สำหรับการนำเสนอผ่านเครื่องฉาย (projector) ซึ่งการดำเนินงาน

สร้างสรรค์ในครั้งนี้ถือเป็นการแก้ปัญหาเกี่ยวกับการสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์เป็นส่วนใหญ่ เพื่อนำเสนอให้เหมาะสมกับขนาดและพื้นที่ในนิทรรศการศิลปะ ถือเป็นการพัฒนาการทำงานศิลปะที่ต้องวางแผนเรื่องการจัดการและความละเอียดในการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ ส่วนการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ผู้วิจัยจะนำเสนอในบทต่อไป

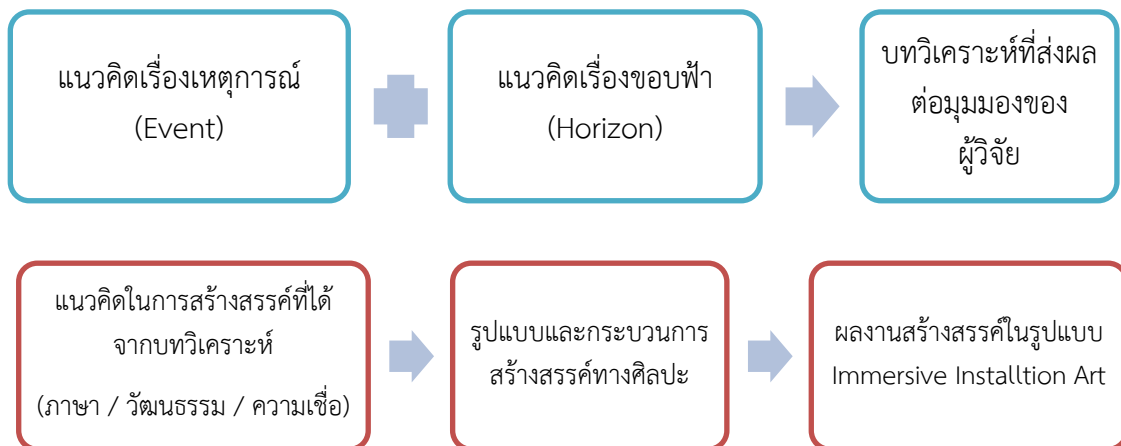
บทที่ 4

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

การศึกษาในบทการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์นี้ ผู้วิจัยนำแนวคิดในการสร้างสรรค์ มาพัฒนาสู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชุด “เหตุการณ์และขอบฟ้า” (Event and Horizon) โดยเริ่มจากการตีความแนวคิดทางปรัชญาไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์ และการนำเสนอผลงานศิลปะต่อผู้ชม การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ ในหัวข้อภาษากับบริบท (Text and context), วัฒนธรรมกับความหมาย (Culture and meaning) และพื้นที่กับโลกเสมือน (Domain and virtual world) ที่สะท้อนแนวคิดของผู้วิจัย ปัญหาในการสร้างสรรค์ การแก้ปัญหาการติดตั้งในพื้นที่นิทรรศการ เพื่อนำไปสู่บทสรุปและข้อเสนอแนะ สำหรับการพัฒนาศิลปะสร้างสรรค์ในครั้งต่อไป

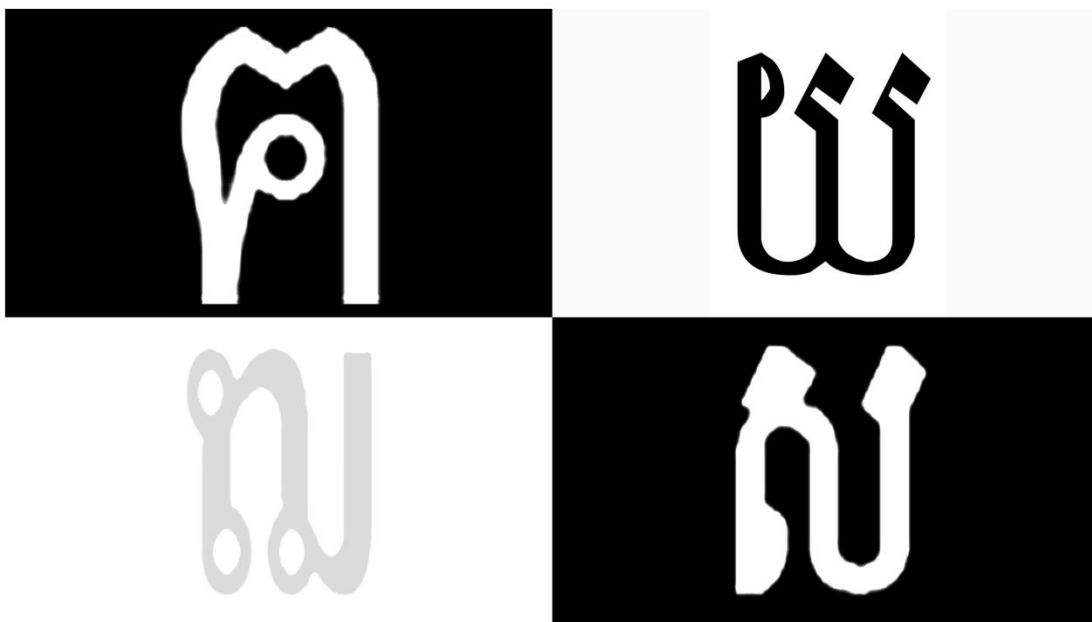
แนวคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เหตุการณ์และขอบฟ้า (Event and Horizon)

จากการวิเคราะห์ทั้งแนวคิดทางปรัชญาที่มีแนวคิดเรื่องเหตุการณ์ (event) และขอบฟ้า (horizon) เพื่อนำมาวิเคราะห์ในเรื่องการแสดงออกทางศิลปะ ซึ่งแนวคิดเรื่องเหตุการณ์ของนักปรัชญาชาวฝรั่งเศส 2 คน อย่าง อแลง บาดิยู (Alain Badiou) และซีลส์ เดอเลซ (Gilles Deleuze) ที่มีมุมมองกับมโนทัศน์เรื่องเหตุการณ์ ทั้งไปในแนวทางเดียวกัน และแตกต่างกัน ผู้วิจัยยังสนใจในปรัชญาแบบเฮออร์เมนูติกส์ (Hermeneutics) ศาสตร์แห่งการตีความ โดยเฉพาะปรัชญาการตีความของกาดาเมอร์ (Gadamer) นักปรัชญาชาวเยอรมัน ที่เสนอทฤษฎีเรื่อง การผสานขอบฟ้า (The Fusion of Horizon) ที่ให้ความหมายเรื่องขอบฟ้าที่เป็นมุมมองหรือทัศนคติ ทั้งแนวคิดเรื่องเหตุการณ์และขอบฟ้า เพื่อการทำความเข้าใจเหตุการณ์และปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย การใช้ชุดความจริงที่แตกต่างกันในการให้คุณค่าทางสังคมเรื่องอัตลักษณ์ และสำนึกของความเป็นไทย รวมถึงการให้ความหมายแบบนามธรรมที่ส่งผลต่อการมองปรากฏการณ์ต่างๆ ในสังคม ผู้วิจัยหวังว่าการแสดงออกทางศิลปะอาจมีส่วนในตัวของตัวเองในทางเนื้อหาและรูปแบบ ที่สะท้อนเรื่องการเปิดกว้างทางการรับรู้ และการยอมรับให้คุณค่า และความหมายใหม่เกิดขึ้นกับสิ่งต่างๆ เกิดการเปิดพื้นที่ให้กับการถกเถียงแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการแสดงออก ซึ่งส่งผลต่อการมองปรากฏการณ์ และเหตุการณ์ต่างๆ รวมถึงการกลับไปตีความเหตุการณ์ในอดีตอย่างประวัติศาสตร์ ด้วยชุดความจริงและมุมมองที่แตกต่างไปจากเดิม ผู้วิจัยยังได้นำแนวคิดและมุมมองของงานศิลปะแบบนามธรรม มาเสนอผ่านภาพเคลื่อนไหว (moving image) ทำให้เกิดรูปแบบงานวิดีโอแบบนามธรรม (Abstract video) สะท้อนมุมมองแนวคิดของผู้วิจัยในรูปแบบงานศิลปะการจัดวางแบบ Immersive installation art

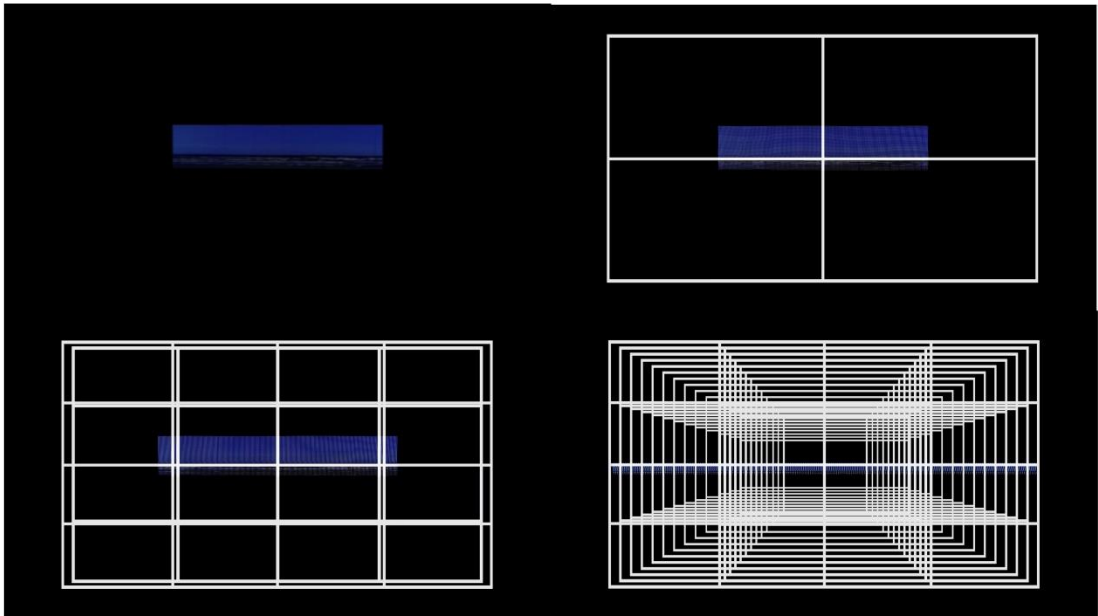


ภาพที่ 4.1 แผนภาพการวิเคราะห์จากแนวคิดไปสู่การสร้างสรรค์

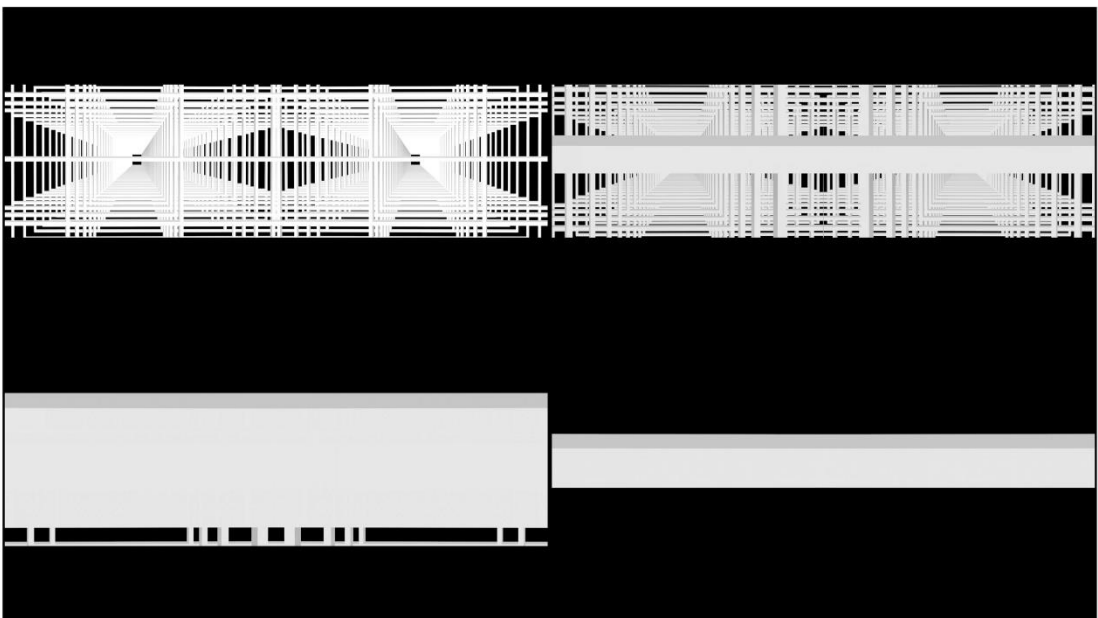
ผลงานสร้างสรรค์ เหตุการณ์และขอบฟ้า (Event and Horizon)



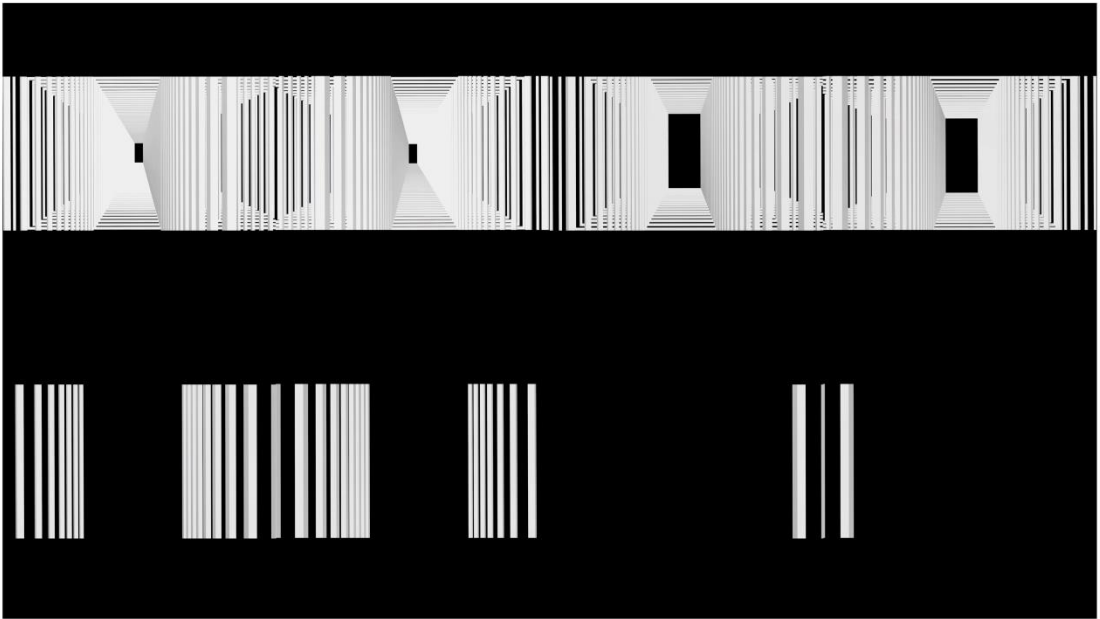
ภาพที่ 4.2 ภาพผลงานสร้างสรรค์ เหตุการณ์และขอบฟ้า



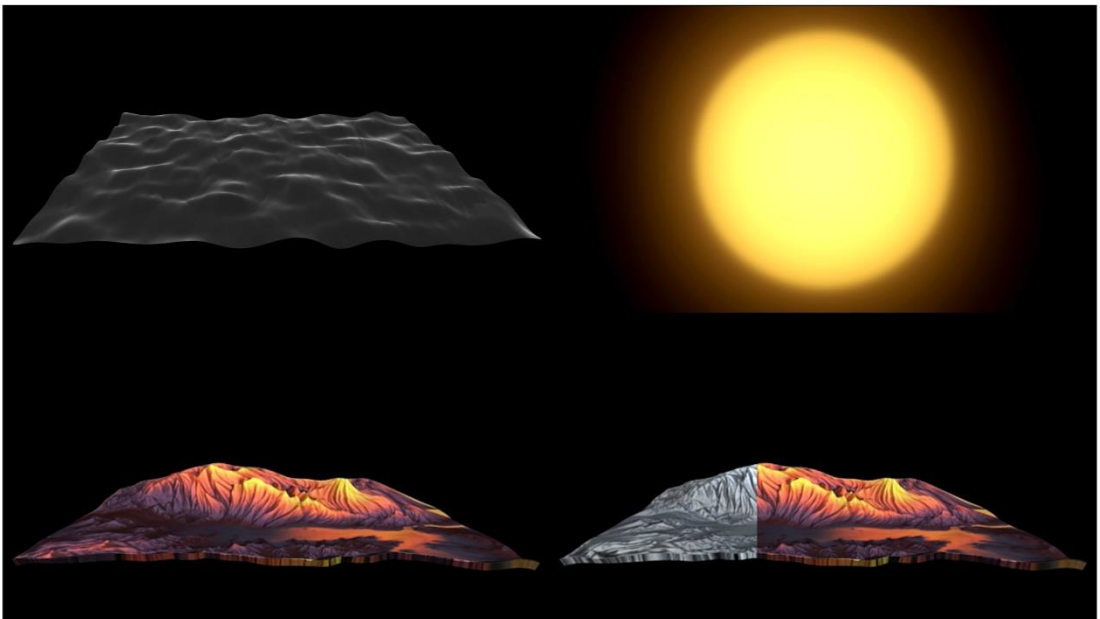
ภาพที่ 4.5 ภาพผลงานสร้างสรรค์ เหตุการณ์และขอบฟ้า



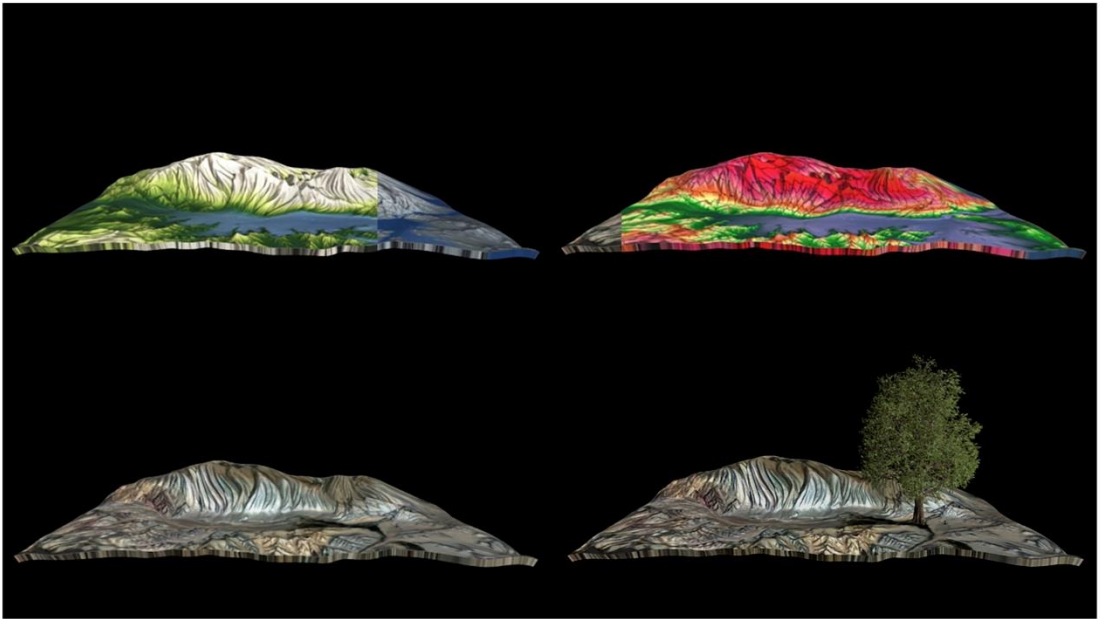
ภาพที่ 4.6 ภาพผลงานสร้างสรรค์ เหตุการณ์และขอบฟ้า



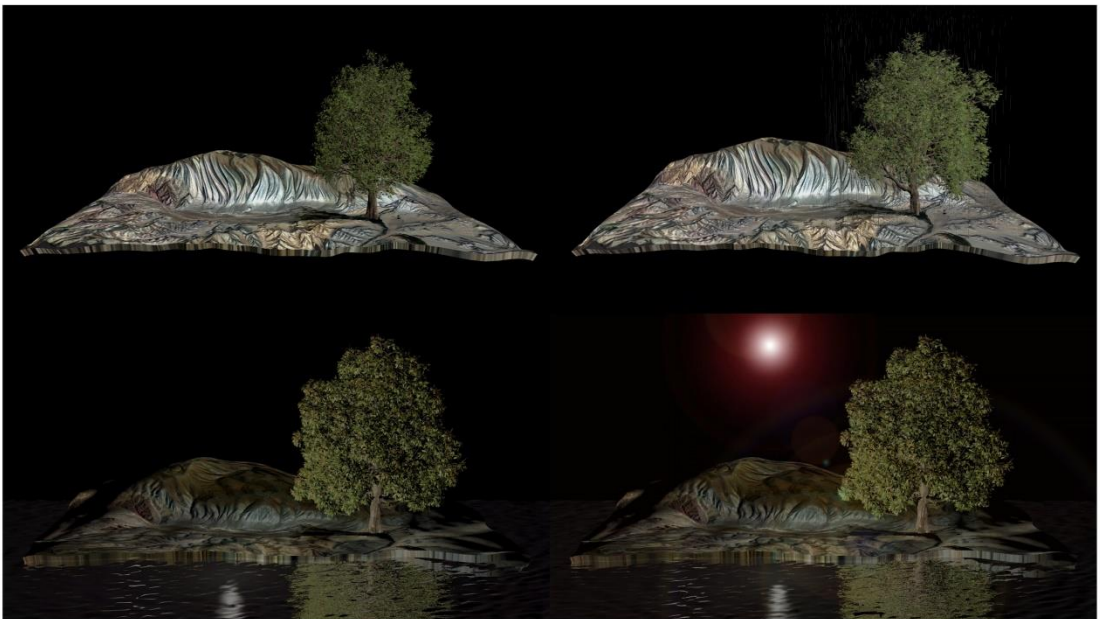
ภาพที่ 4.7 ภาพผลงานสร้างสรรค์ เหตุการณ์และขอบฟ้า



ภาพที่ 4.8 ภาพผลงานสร้างสรรค์ เหตุการณ์และขอบฟ้า



ภาพที่ 4.9 ภาพผลงานสร้างสรรค์ เหตุการณ์และขอบฟ้า



ภาพที่ 4.10 ภาพผลงานสร้างสรรค์ เหตุการณ์และขอบฟ้า

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ในชุด “เหตุการณ์และขอบฟ้า” (Event and Horizon) ผู้วิจัยจำแนกหัวข้อของการวิเคราะห์เพื่อให้เข้าใจถึงแนวคิด และวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์งานครั้งนี้ได้ชัดเจนขึ้น โดยแบ่งการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์เป็น 3 หัวข้อ ดังนี้ ภาษากับบริบท (Text and context), วัฒนธรรมกับความหมาย (Culture and meaning) และพื้นที่กับโลกเสมือน (Domain and virtual world)

1. ภาษากับบริบท (Text and context)

ความเป็นมาของตัวอักษรที่ใช้ในภาษาต่างๆ แลพบประเทศอุษาคเนย์อย่าง ไทย ลาว เขมร และมอญ ฯลฯ ได้รับอิทธิพลมาจากทางอินเดียตอนใต้ ที่เรียกว่า อักษรปัลลวะ เป็นอักษรสระประกอบในตระกูลอักษรพราหมี (อักษรปัลลวะได้ชื่อตามนามราชวงศ์ปัลลวะที่มีอำนาจครองดินแดนภาคใต้ของอินเดียสมัยนั้น) แพร่จากอินเดียเข้ามาถึงดินแดนอุษาคเนย์เป็นรุ่นแรกๆ เมื่อราวหลัง พ.ศ. 900 ต่อมาราวหลัง พ.ศ. 1000 อักษรปัลลวะจากอินเดียใต้ ก็มีวิวัฒนาการเป็นอักษรท้องถิ่น เรียก อักษรทวารวดี ซึ่งเสมือนกิ่งทางพัฒนาการระหว่างอักษรปัลลวะ กับอักษรท้องถิ่นของอุษาคเนย์อย่างแท้จริง ได้แก่ อักษรเขมร (ในกัมพูชาสมัยก่อนเมืองพระนคร) อักษรมอญ (ในรัฐทวารวดี – หริภุญชัย) และอักษรกวิ (ในคาบสมุทรมะละแคว) อักษรไทยในอุษาคเนย์ เริ่มจากอักษรของชมพูทวีป ส่งแบบแผนให้เกิดอักษรทวารวดี จนมีพัฒนาการเป็นอักษรเขมร อักษรมอญ อักษรกวิ ในที่สุดก็ส่งแบบแผนอีกทอดหนึ่งให้มีอักษรไทย (ได้ต้นแบบจากอักษรเขมร) (สุจิตต์, 2560, น. 154 – 157)

จากการวิเคราะห์ข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยต้องการนำเสนอมุมมองของการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมที่ส่งผ่านมาจากการใช้ภาษา ซึ่งมีตัวอักษรเป็นรูปทรงที่สื่อสารถึงความเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัยและบริบทของสังคมที่มนุษย์ใช้แสดงออกทางความคิดและความรู้สึก ผู้วิจัยได้นำรูปทรงของอักษรต่างๆ เช่น อักษรเขมรโบราณ ลายสือไท อักษรลาว และอักษรไทยที่ใช้ในปัจจุบัน มาสร้างให้เกิดภาพเคลื่อนไหวโดยสื่อความหมายผ่านการมีชีวิต และการเปลี่ยนแปลงของตัวอักษร ที่สะท้อนความคิดทางสังคมและวัฒนธรรม ไวยากรณ์และคำที่สร้างความหมายให้กับผู้คนในสังคมนั้นๆ อีกทั้งภาษาถือเป็นเครื่องมือที่สำคัญของมนุษย์เพื่อใช้สื่อสารแลกเปลี่ยนความคิดซึ่งกันและกัน ซึ่งกลุ่มภาษาที่ผู้วิจัยนำมาใช้มีความสัมพันธ์ในกลุ่มภาษาที่ใกล้เคียงกัน แต่แตกต่างกันในช่วงเวลาและพื้นที่ของการใช้ตามขอบเขตของผู้คนที่อยู่ในภูมิภาคที่แตกต่างกัน ส่วนภาพเคลื่อนไหวที่เป็นตัวอักษรขาวดำสื่อถึงการแบ่งความหมายแบบขั้วตรงข้าม (binary opposite) และการเลื่อนชั้นลงของตัวอักษรสะท้อนเรื่องลำดับแบบสูงต่ำในการใช้ภาษา ที่อาจส่งผลต่ออุปสรรคในการเข้าถึงหัวใจของการสื่อสารของภาษาที่ต้องการเชื่อมโยงมนุษย์ที่มีความคิดและความรู้สึกที่แตกต่างกันในสังคม เพื่อให้

เข้าใจถึงความแตกต่างของผู้คนในสังคมเพื่อการอยู่ร่วมกัน และยอมรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นตามยุคสมัย



ภาพที่ 4.11 ภาพผลงานสร้างสรรค์ เหตุการณ์และขอบฟ้า

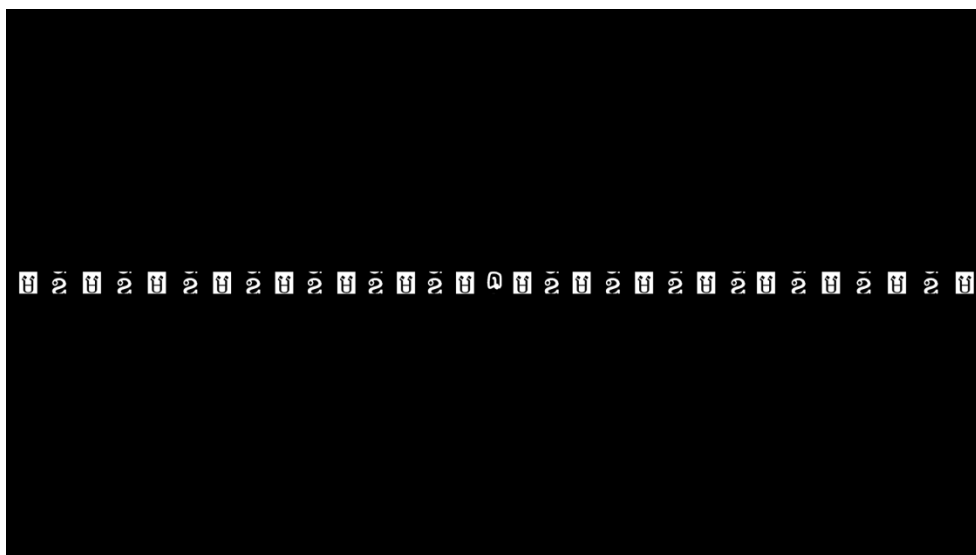
การทำความเข้าใจเรื่องโครงสร้างของภาษา กับปัญหาการเข้าใจไม่ถึงความจริงของภาษา ที่เริ่มจากนักปรัชญาชาวออสเตรียอย่าง ลุดวิก วิท겐สไตน์ (Ludwig Wittgenstein, ค.ศ. 1889 – 1951) ที่อธิบายถึงหน้าที่และความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับข้อเท็จจริง ว่า ความคิดของมนุษย์อยู่ในรูปของภาษา ภาษาเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการอธิบายสรรพสิ่งในโลก ซึ่งข้อจำกัดดังกล่าวคือ การรับรู้ข้อเท็จจริงเชิงประจักษ์ของมนุษย์ การใช้ภาษาอธิบายสิ่งที่ไม่สามารถระบุถึงข้อเท็จจริงในโลกเชิงประจักษ์ได้ จึงเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดปัญหาในการกล่าวถึงความจริง เช่น มโนทัศน์ทางอภิปรัชญา ความจริงเรื่องการมีอยู่ของพระเจ้า ข้อความนี้เราไม่สามารถตัดสินได้ว่าจริงหรือเท็จ เพราะเป็นข้อความที่ไร้ความหมาย จากหนังสือ Philosophical Investigation (1953) เขาได้เปรียบเทียบกระบวนการทำหน้าที่ของภาษาว่าเป็นเหมือนเกมส์ เรียกว่า เกมส์ภาษา (Language Game) ภาษาหมายถึงสิ่งที่ใช้สื่อสารกัน ยกตัวอย่าง ช่างก่อสร้าง A และผู้ช่วย B ซึ่งช่างก่อสร้าง A สร้างตึก โดยมีวัสดุเช่น บล็อก เสาคาน ส่วน B เป็นผู้ช่วยคอยส่งวัสดุให้ตามที่ A ต้องการ สำหรับวัตถุประสงค์นี้ พวกเขาใช้ภาษาอันประกอบด้วยคำว่า “บล็อก” “เสา” “แผ่นไม้” “คาน” ซึ่ง A เป็นผู้เรียกใช้ ส่วน B ก็ส่งให้ ซึ่งเป็นการเรียนรู้กันว่า การพูดถึงคำเหล่านี้ หมายถึงการส่งวัสดุมาให้ ซึ่งความเข้าใจนี้เป็นภาษาพื้นฐานดั้งเดิม (Wittgenstein, 1999, p.3e.) ภาษามันมีหน้าที่ของมัน ผู้ที่อยู่ในบริบทเดียวกันย่อมเข้าใจ และสามารถสื่อสารกันได้ วิท겐สไตน์เปรียบภาษาว่าเป็นสิ่งที่เกิดจากการมีความเข้าใจร่วมกัน

ในกฎเกณฑ์ใดกฎเกณฑ์หนึ่ง ในการกำหนดว่ามีหลักการใช้อย่างไร กฎเกณฑ์ดังกล่าวเหมือนกับกติกา ของการเล่นในเกมส์ต่างๆ

มุมมองทางภาษาศาสตร์ (Linguistics) มีผลอย่างมากในการใช้เป็นข้อถกเถียงทางปรัชญา โดยเริ่มจากยุคต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 ที่มีแนวคิดสัญศาสตร์ (Semiology) หรือสัญวิทยา (Semiotics) ศาสตร์ของสัญญาณ (Science of Signs) ได้พิจารณาการแยกแยะระหว่างรูปสัญญาณ (signifier) และความหมายของสัญญาณ (signified) ที่เน้นการศึกษาโครงสร้างของการใช้ภาษา คำ ประโยค และไวยากรณ์ในภาษาต่างๆ โดยเน้นเรื่องของตำแหน่งหน้าที่ของคำในประโยค ความหมาย ของคำต่างๆ มิได้เกิดจากการอ้างอิงความเป็นจริงของโลกข้างนอก หรือแม้กระทั่งอ้างอิงกับความ นึกคิดของมนุษย์ จากหนังสือ Course in General Linguistics โดยการรวบรวมแนวความคิดของ เฟอ์ดินาน เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure, ค.ศ. 1857 – 1913) โดยลูกศิษย์ Charles Bally และ Albert Sechehaye ถูกพิมพ์ขึ้นในปี ค.ศ. 1916 ที่ได้รวบรวมผลงานของโซซูร์ จากการบรรยาย ที่กรุงเจนีวา ซึ่งต่อมากลายเป็นงานด้านภาษาศาสตร์ (Linguistics) ที่มีอิทธิพลมากที่สุดใน คริสต์ศตวรรษที่ 20 ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการทำงานของโครงสร้างภาษา ไม่เพียงแต่หัวข้อในการ บรรยาย แต่ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยน และอภิปรายถึงปรากฏการณ์ทางภาษาศาสตร์ โครงสร้างภาษา ที่ทำให้คนในสังคมมีวิธีคิดอย่างเป็นระบบระเบียบ โดยการคิดผ่านสัญญาณ (signs) ที่ประกอบด้วย รูปสัญญาณ (signifier) และ ความหมายสัญญาณ (signified) โซซูร์เสนอว่า ความหมายของคำต่างๆ มิได้เกิดจากการอ้างอิงความเป็นจริงของโลกข้างนอก หรือแม้กระทั่งอ้างอิงกับความนึกคิดของมนุษย์ ตรงกันข้ามเขาโต้แย้งว่า ถ้าหากสิ่งของหรือมโนทัศน์ต่างๆ ในภาษามีอยู่จริงนอกตัวภาษาแล้วละก็ คำ ทั้งหลายในภาษาต่างๆ ที่หมายถึงสิ่งของอย่างเดียวกันก็ควรต้องมีความหมายตรงกันอย่างไม่ผิดพลาด คลาดเคลื่อน และการแปลจากภาษาหนึ่งไปเป็นอีกภาษาหนึ่งก็คงจะเป็นเรื่องที่ย่างยาก

โซซูร์ยังอธิบายว่า สัญญาณ (sign) ได้กำหนดสิ่งต่างๆ จากการแทนที่ของมโนทัศน์ (concept) และ เสียง - ภาพ (sound - image) โดยความคิดที่ถูกหมาย (signified) และตัวหมาย (signifier) ในความหมายของการบ่งบอก แสดงออกถึงสิ่งที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง และแยกออกจากการ เชื่อมโยงซึ่งกันและกัน ที่ซึ่งได้แบ่งสิ่งเหล่านั้นให้ออกเป็นส่วนๆ (Saussure, 1959, p. 67) ความที่ไม่ ขึ้นอยู่กับกฎเกณฑ์ใดๆ (arbitrary) ของสัญญาณ อธิบายให้เราเห็นถึงข้อเท็จจริงทางสังคมที่แยกออกมา ในสร้างระบบภาษาของตัวเอง การสื่อสารเป็นสิ่งจำเป็น แต่หากคุณค่านั้นมีอยู่เฉพาะในการใช้งาน และการยอมรับนี้ได้ถูกสร้างขึ้นโดยพวกเขาเอง ในความเป็นปัจเจกนี้ถือเป็นคุณค่าเฉพาะตัวที่ไม่ เชื่อมโยงกับคุณค่าใดๆ (ibid, p.113) หรืออาจมองได้ว่าภาษามาก่อนความคิด โครงสร้างของภาษา เป็นตัวที่สร้าง "ความจริง" (reality) ขึ้นมา ซึ่งเราสามารถคิดได้โดยผ่านภาษาเท่านั้น และโดยเหตุที่ การรับรู้ต่างๆ ของเราเกี่ยวกับความจริง ได้รับการวางกรอบหรือกำหนดโดยโครงสร้างของภาษา สำหรับความสัมพันธ์ระหว่างความจริง (reality) กับมโนทัศน์ (concept) ความจริงเป็นเหมือนเค้กทั้ง

ก่อน ส่วนมโนทัศน์เป็นเพียงเด็กที่ถูกเขื่อนออกมาอย่างไม่มีกฎเกณฑ์ใดๆ ในการตัด ที่ซึ่งเกิดขึ้นโดย น้ำมือของมนุษย์ (Aphinant, 2005, p. 117)



ภาพที่ 4.12 ภาพผลงานสร้างสรรค์ เหตุการณ์และขอบฟ้า

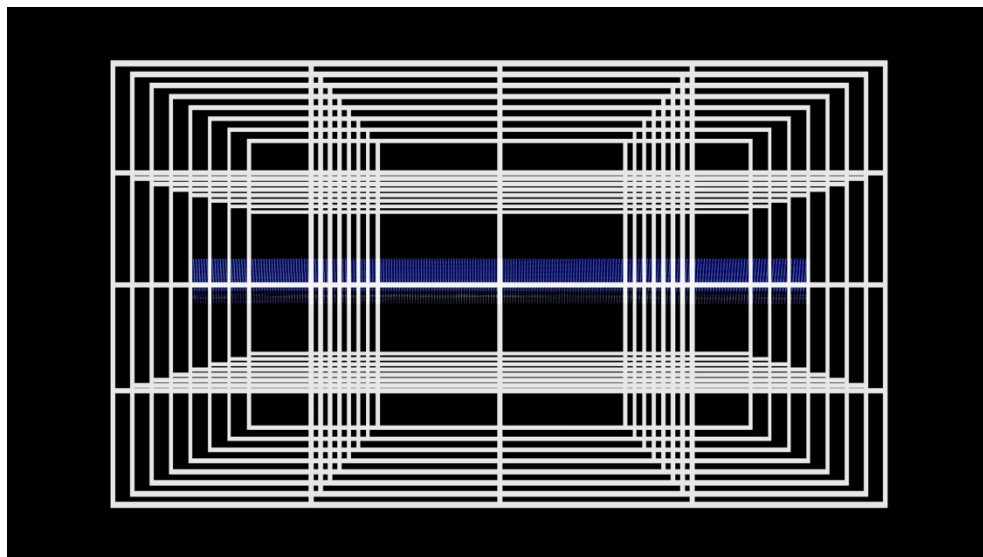
จากแนวคิดสัญวิทยาของโซซูร์ ที่ว่าภาษาไร้การอ้างอิงนอกตัวมันเองแล้ว ก็แปลว่าไม่มีความคิดหรือค่านิยมใดๆ ซึ่งอยู่นอกปริมณฑลทางวัฒนธรรมจะมากำหนดตัวภาษาได้ วัฒนธรรมนั้น ประกอบไปด้วยความหลากหลายที่คนในวัฒนธรรมนั้นผลิต และผลิตซ้ำขึ้นมา แม้เมื่อเราศึกษาวิเคราะห์ตัววัฒนธรรมก็ตาม เราก็ไม่อาจหลุดออกมาจากขอบเขตของมันได้ เราเพียงแต่เปลี่ยนตำแหน่งแห่งที่ของเราภายในระบบดังกล่าว หรือสร้างพื้นที่ชนิดหนึ่งขึ้นมา ซึ่งวิธีการเหล่านี้ก็ล้วนมีที่มาทั้งทางตรงทางอ้อมจากวัฒนธรรมอยู่ดี (Belsey, 2549, น. 39 – 40) หากศึกษาเรื่องวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ชาติไทย รวมถึงการนิยามอัตลักษณ์ของความเป็นไทย ภาษาคือสิ่งที่ก่อตัวขึ้นมาในประวัติศาสตร์ ที่ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย การให้ความสนใจเป็นพิเศษแก่ภาษาในฐานะเกณฑ์ชี้วัดความเป็นชาติในลักษณะนี้ มีความอันตรายและมีปัญหามากมาย เมื่อใครคนหนึ่งให้ความสำคัญกับมันมากเกินไป คนคนนั้นก็ย่อมจะตั้งข้อจำกัดและปิดตัวเองอยู่ในวัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่ง ซึ่งตัวเองเข้าใจว่าเป็นวัฒนธรรมของชาติ (เรอนอง, 2561, น. 46) และหากเราพิจารณาถึงความเปลี่ยนแปลงของภาษาและตัวอักษรที่ใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารในแต่ละสังคม ย่อมมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เหตุใดภาษาจึงต้องเปลี่ยน ก็เพราะภาษาจำลองความคิด, ความรู้สึก และมโนทัศน์ของมนุษย์เปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา สิ่งที่จำลองเหล่านี้จะหยุดนิ่งกับที่ได้ได้อย่างไร (นิธิ, 2545, น. 25)

ผู้วิจัยนำภาพเคลื่อนไหวที่ใช้รูปทรงตัวอักษรของภาษาต่างๆ ให้มีชีวิตชีวาเพื่อสะท้อนเรื่องการเปลี่ยนแปลงของการใช้ภาษาในบริบทต่างๆ จากความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นตามประวัติศาสตร์และภูมิภาคอนุภาคเช่นอย่าง อักษรเขมรโบราณ ลายสือไท อักษรลาว และอักษรไทยที่ใช้ในปัจจุบัน เพื่อสะท้อนมุมมองของผู้วิจัยจากการวิเคราะห์ข้อมูลดังที่กล่าวมา ทั้งเรื่องการเข้าถึงความจริง และโครงสร้างทางภาษาที่ทั้งก่อตัวและสะท้อนวัฒนธรรม สังคม ความเชื่อ มโนทัศน์ และอุดมการณ์ทางความคิด อัตลักษณ์ของความเป็นชาติ และความเป็นไทย รวมถึงพฤติกรรมในชีวิตประจำวัน หากพิจารณาถึงการก่อตัวของสำนึกเรื่องชาติในยุคสมัยใหม่ ที่มีความสลับซับซ้อนจนทำให้รู้สึกว่าเป็นเรื่องของสามัญสำนึกที่เกิดโดยธรรมชาตินับตั้งแต่เราเกิดขึ้นมา อาจอธิบายได้ว่า ชาติมิใช่ความจริงในตัวมันเองตามธรรมชาติ แต่เป็นผลผลิตของจินตนาการเกี่ยวกับมันมากกว่า หากเราเปรียบเทียบกับศาสนจักรและราชอาณาจักร ย่อมกล่าวได้ว่าชาติเป็นชุมชนจินตกรรมของยุคใหม่ เป็นชุมชนชนิดใหม่ที่มีกาลมิติแบบเอกภาพ (temporal homogeneity) และเทศมิติอันได้รับการปรุงแต่งผสมผสานกันในหลากหลายวิถีทาง ต่างจากชุมชนจินตกรรมชนิดก่อนๆ การนิยามตัวตนเช่นนี้เป็นไปได้ก็โดยกระทำผ่านสื่อกลางบางอย่างเช่น ภาษา ในฐานะที่เป็นเทคโนโลยีสำคัญของการสร้างจินตนาการของความเป็นชาติ ภาษาผลิตชาติออกมาด้วยวิธีต่างๆ กัน ตัวอย่างเช่น ด้วยภาษาพูด ภาษาเขียน สิ่งพิมพ์ ราชศัพท์ กลไกของรัฐอย่างการศึกษา หรือภาษาร่วมของระบอบอาณานิคมในประเทศที่ไม่เคยเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันมาก่อน (ธงชัย, 2556, น. 20) การทำงานของระบบภาษาที่ทำให้เกิดรอยประทับฝังอยู่ในจิตได้สำนึก ซึ่งดูเหมือนเป็นธรรมชาติที่เกิดสัญชาตญาณของความเป็นมนุษย์ ซึ่งผู้วิจัยสะท้อนถึงข้อจำกัดในการนิยามความเป็นชาติ การให้คุณค่าทางวัฒนธรรม และอัตลักษณ์ของความเป็นไทยที่ผู้ติดอยู่กับภาษา โดยไม่ยอมรับสภาวะการเปลี่ยนแปลงจากโลกภายนอก ที่เกิดจากพลวัตทางวัฒนธรรมที่มีการสั่นไหวอยู่ตลอดเวลา

2. วัฒนธรรมกับความหมาย (Culture and meaning)

ผู้วิจัยนำเสนอเนื้อหาด้านวัฒนธรรมในความหมายของการรับรู้ ข้อจำกัดของการรับรู้ทางวัฒนธรรมที่มีเพียงแบบเดียว อาจส่งผลกระทบต่อการทำงานเข้าใจในการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมและสังคม การผูกขาดและยึดติดกับมาตรฐานทางวัฒนธรรมทั้งเรื่อง อัตลักษณ์ กฎเกณฑ์ทางความงาม รสนิยม วิถีชีวิต ที่ละเลยต่อการสั่นไหวทางวัฒนธรรม และการเกิดขึ้นของวัฒนธรรมใหม่ๆ ที่แยกย่อยเกินกว่าที่จะให้มีมาตรฐานเพียงหนึ่งเดียว โดยผู้วิจัยจำลองกรอบการรับรู้ผ่านเส้นและรูปทรงง่ายๆ มาสร้างให้เกิดความเคลื่อนไหว เพื่อสะท้อนเรื่องข้อจำกัดของการรับรู้ และการให้คุณค่าจากความหมายต่างๆ รอบตัว ที่ส่งผลกระทบต่อการทำงานเข้าใจถึงความหมายผ่านทั้งเรื่องประวัติศาสตร์ ขนบธรรมเนียม จารีต ประเพณี ด้วยข้อจำกัดจากการสร้างขอบเขต กฎเกณฑ์ โครงสร้าง ระบบและระเบียบต่างๆ ที่ไปตัด

สภาวะของความจริงเพียงบางส่วน ซึ่งส่งผลต่อมุมมองการรับรู้สิ่งต่างๆ การให้ความหมายและคุณค่าที่แตกต่างกันในยุคร่วมสมัย รวมถึงวิถีชีวิตของผู้คนที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา



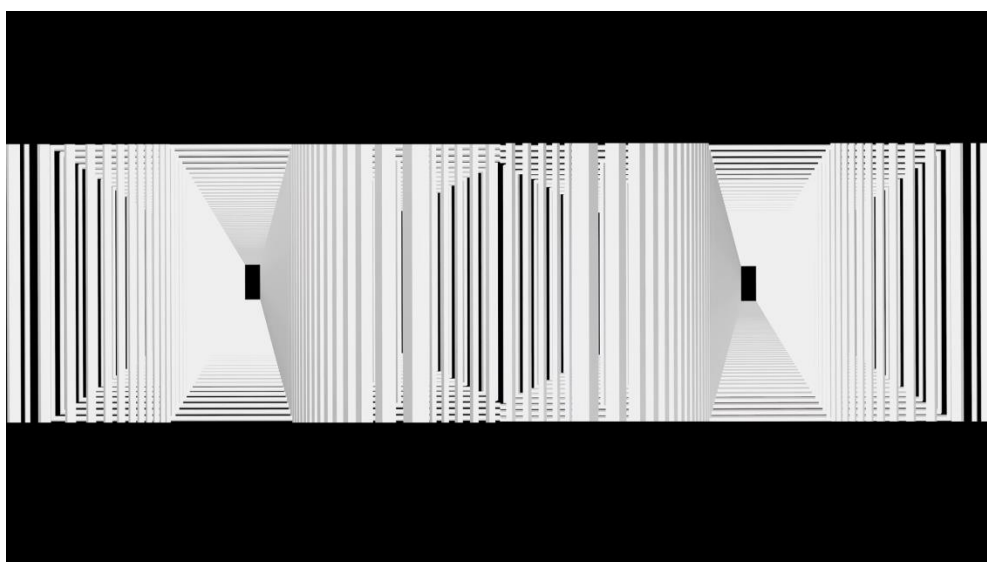
ภาพที่ 4.13 ภาพผลงานสร้างสรรค์ เหตุการณ์และขอบฟ้า

วัฒนธรรมกับความหมายที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย ย่อมไม่สามารถเหนี่ยวรั้งหรือจำกัดการรับรู้ในแบบเดียวได้ วัฒนธรรมคือโลกทัศน์ ค่านิยม และคุณสมบัติอื่นๆ ของกลุ่มคนกลุ่มหนึ่ง (หรือสังคมหนึ่ง) โดยเฉพาะ ซึ่งแตกต่างจากวัฒนธรรมของคนกลุ่มอื่นๆ (อคิน, 2551, น. 74) ยิ่งการจำกัดมีมากขึ้น การยืดขยายความจริงย่อมยืดตามการจำกัดนั้น หากมองว่า วัฒนธรรมในความหมายนี้ก็คือระบบความสัมพันธ์ของคนกับคน และคนกับธรรมชาติ โดยปกติแล้ว ระบบความสัมพันธ์นี้มนุษย์ไม่ได้สร้างขึ้นใหม่ทุกช่วงอายุคน แต่มักจะรับระบบความสัมพันธ์ที่ตกทอดกันมาจากอดีต ทั้งนี้เพราะเป็นไปไม่ได้ด้วยซ้ำที่คนทุกช่วงอายุจะสร้างระบบความสัมพันธ์ขึ้นใหม่เอง เพราะระบบความสัมพันธ์หรือวัฒนธรรมมีความซับซ้อนมากดังที่ได้กล่าวแล้ว ต้องอาศัยการถ่ายทอดปลุกฝังกันเป็นเวลานานมาก (เมื่อเทียบกับสัตว์) กว่าจะสามารถดำเนินชีวิตในระบบความสัมพันธ์หนึ่งได้อย่างดีไม่พักต้องพูดถึงว่าจะสร้างขึ้นเอง และขยายให้ผู้อื่นรับระบบนั้นร่วมกันจะต้องใช้เวลาเกินกว่าชั่วอายุคนไปสักเท่าใด ระบบความสัมพันธ์หรือวัฒนธรรมจึงมีพลังกำหนดชีวิตของคนยิ่งกว่าสิ่งใด (นิธิ, 2557, น. 6) ความแตกต่างในยุคสมัย (gap generation) ย่อมมีช่องว่าง อีกทั้งความหมายของรากศัพท์คำว่าวัฒนธรรมที่แปลว่า ปลูก (cultivate) นั้นหมายความว่าในแต่ละวัฒนธรรมต้องใช้เวลา และปัจจัยต่างๆ จนเกิดการประกอบสร้างทางวัฒนธรรม และมีการเลือกสรรสิ่งที่เหมาะสมที่สุดในแต่ละช่วงเวลา การยึดติดอยู่กับวัฒนธรรมแบบเดิมย่อมเป็นสิ่งที่เข้าใจได้ และยังส่งผลต่อการให้ความหมายในเชิงประวัติศาสตร์ ซึ่งวัฒนธรรมที่มีอยู่ก่อนหน้าย่อมเคยเป็นสิ่งแปลกใหม่ในยุคโบราณ

วัฒนธรรมประวัติศาสตร์ หมายถึงภาวะที่อดีต และความรู้ประวัติศาสตร์มีบทบาท ความสำคัญมากหรือน้อยอย่างไร และมีผลต่อชีวิตปกติของผู้คนในสังคมไปในแบบหนึ่งๆ เช่น ผู้คน เชื่อความรู้ประวัติศาสตร์มากขนาดไหน เชื่อแบบไหน เชื่อแบบมกมาย ถือว่าประวัติศาสตร์ศักดิ์สิทธิ์ แต่ต้องไม่ได้ หรือผู้คนรู้จักวิพากษ์วิจารณ์ใช้วิจารณ์ญาณ ถือว่าความรู้ประวัติศาสตร์เป็นส่วนสำคัญ อย่างหนึ่งต่อวุฒิภาวะของสังคม หรือถือว่าประวัติศาสตร์เป็นเสมือนทรัพย์สินสมบัติที่นำหวงแหน คิดว่า ประวัติศาสตร์ต้องมีเพียงคำอธิบายเดียว มีความถูกต้องแน่แท้เพียงหนึ่งเดียว หรือคิดว่าอดีตมีได้ หลายสำนวน ได้แย้งกันได้ไม่รู้จบ เป็นต้น วัฒนธรรมทางประวัติศาสตร์ ปรากฏตัวในแบบเรียน ระบบ การศึกษา เทศกาล พิธีกรรม วรรณกรรม ภาพยนตร์ นิยาย ฯลฯ ทั้งหมดสะท้อนการที่สังคมหนึ่งๆ มี ชีวิตอยู่กับประวัติศาสตร์อย่างไร (ธงชัย, 2560, น. 22) สิ่งที่เป็นวัฒนธรรมอาจารย์ถึง เรื่องคุณค่าใน สังคม การเมือง ค่านิยม และเกณฑ์ตัดสินในเรื่องต่างๆ และในการวิเคราะห์การเมืองไทยนั้น แม้จะมีการให้ความสำคัญทั้งหมดทั้งมวลแก่แนวคิดเรื่อง “วัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ไทย” แต่วัฒนธรรม ดังกล่าวก็แทบจะไม่ได้รับการศึกษาด้วยจิตใจแบบวิพากษ์ และไม่เอาความรู้สักส่วนตัวไปตัดสิน ความสัมพันธ์แบบมีพลวัตที่วัฒนธรรมนี้มีต่อชีวิตทางสังคมและการเมืองไทยก็ไม่ได้รับการสำรวจอย่าง เป็นรูปธรรม (แอนเดอร์สัน, 2558, น. 46)

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อจำกัดในการรับรู้จากเหตุการณ์ และปรากฏการณ์ผ่านโครงสร้างที่กำหนด ขึ้นและมุมมองแบบ Perspective ในความหมายของข้อจำกัดในการรับรู้ผ่านความหมายต่างๆ ทั้ง เรื่องพื้นที่ มุมมองแบบทัศนมิติเชิงเส้น (Perspective) ที่มีการสร้างภาพแบบมีจุดรวมสายตา ซึ่งส่งผล ต่อการมองและกำหนดขอบเขตของการรับรู้ การค้นหาความจริงจากกระบวนการทางศิลปะ ที่การ เข้าถึงความจริงที่ไม่มีเพียงแบบเดียว อีกทั้งความจริงในงานศิลปะที่มีความหลากหลาย และ ความหมายที่แตกต่างกัน ซึ่งผู้วิจัยตั้งคำถามกับเรื่องมุมมองในแบบหนึ่ง ที่ใช้ในการทำความเข้าใจ ปรากฏการณ์ต่างๆ ย่อมไม่สามารถทำได้ ซึ่งมุมมองแบบ Perspective ที่ผู้วิจัยยกมา เป็นเพียง จุดเริ่มต้นของการตั้งคำถาม ในความหมายของความงามยุคคริสต์ศตวรรษที่ 15 จากหนังสือ ว่าด้วย งานจิตรกรรม (De Pictura) ซึ่งตีพิมพ์ครั้งแรกเป็นภาษาละตินในปี ค.ศ. 1435 โดยเลออน บัตติस्ता อัลแบร์ตี (Leon Battista Alberti, ค.ศ. 1404 - 1472) สถาปนิก กวี ศิลปินชาวอิตาลี อัลแบร์ตี พยายามถอดรหัสหลักการนำเสนอทัศนมิติเชิงเส้นด้วยหลักคณิตศาสตร์ หลักการดังกล่าวเป็นเทคนิค ที่ทำให้สามารถนำเสนอวัตถุ และพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมร่วมกันอย่างเป็นระบบ และดูสมจริงบน พื้นผิวราบเรียบของงานจิตรกรรม หรือประติมากรรมโดยอาศัยการลากเส้นเชิงตั้งฉาก (orthogonal line) ไปหาจุดรวมสายตา (vanishing point) เพียงจุดเดียว ซึ่งจะสมบูรณ์แบบหากจุดที่ว่าถูกจัดวาง อยู่ในระดับสายตา (Johnson, 2557, p. 109) การทำให้ทุกอย่างในสายตาของศิลปินอยู่บนแผน ระนาบและให้ดูสมจริง นั่นคือความงามยุคคริสต์ศตวรรษที่ 15

ข้อจำกัดเรื่องการรับรู้ อาจไม่ใช่ปัจจัยจากภายนอก แต่เป็นข้อจำกัดของผู้ที่รับรู้เสียเองจากอคติ ซึ่งการเข้าถึงการรับรู้ความเป็นจริงของขอบฟ้าในปัจจุบัน เป็นสิ่งที่ดำเนินมาต่อเนื่องกันในกระบวนการของการ เกิดขึ้นของตัวเรา เพราะว่าเรามีอคติของเราอยู่ตลอดเวลา และในส่วนที่สำคัญที่จะมาตรวจสอบนั้น เกิดขึ้นจากการปะทะกันของอดีต และความเข้าใจในประเพณีจากสิ่งที่เราจากมา เพราะฉะนั้นขอบฟ้าของปัจจุบันไม่สามารถก่อตัวขึ้นมาได้หากปราศจากอดีต ดังนั้นจึงไม่มีการแยกกันของขอบฟ้าในปัจจุบันกับขอบฟ้าในประวัติศาสตร์ที่เราได้รับมา รวากับว่า ความเข้าใจคือการผสมผสานของขอบฟ้าเหล่านั้นเข้าด้วยกันด้วยตัวมันเอง (Gadamer, 2006, p. 305)



ภาพที่ 4.14 ภาพผลงานสร้างสรรค์ เหตุการณ์และขอบฟ้า

วัฒนธรรมและอัตลักษณ์ที่เกิดจาก ความเชื่อและทัศนคติด้านวัฒนธรรมขั้นพื้นฐานบางประการ อาจมีอิทธิพลต่อธรรมชาติของการใช้เหตุผลของเรา แต่ก็ไม่ใช่ตัวกำหนดอย่างเบ็ดเสร็จเสมอไป มีตัวแปรอีกมากที่มีอิทธิพลต่อการใช้เหตุผลของเรา และเราไม่จำเป็นต้องสูญเสียความสามารถในการพิจารณาการใช้เหตุผลแบบอื่น เพียงเพราะเราเป็นหนึ่งในเดียวกับกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง รวมทั้งได้รับอิทธิพลจากการเป็นสมาชิกของกลุ่มนั้น อิทธิพลนั้นไม่เหมือนกับการกำหนดอย่างเบ็ดเสร็จ และการเลือกยังคงมีอยู่ดี ท่ามกลางการมีอยู่และความสำคัญของอิทธิทางวัฒนธรรม (อมารตยา, 2555, น. 33) ชาติในทางวัฒนธรรม หมายถึงการมองเอกลักษณ์หรืออัตลักษณ์ของกลุ่มคนหนึ่งๆ โดยดูที่เชื้อสายเผ่าพันธุ์หรือวัฒนธรรมต่างๆ เช่น ภาษา ขนบธรรมเนียม ประเพณี วิถีชีวิต ที่แสดงให้เห็นว่าบุคคลกลุ่มหนึ่งๆ แตกต่างไปจากกลุ่มอื่นๆ ชาติในทางวัฒนธรรมจึงเป็นจิตวิญญาณของคนที่สั่งสมมาในวัฒนธรรมของพวกเขาซึ่งสะท้อนผ่านสิ่งที่ชัดเจนที่สุดคือ ภาษา (เนื่ออ่อน, 2559, น. 195)

ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อจำกัดในเรื่องวัฒนธรรม และอัตลักษณ์ที่ไปจำกัดการเข้าถึงความจริง และเหตุการณ์ต่างๆ นำมาสร้างผลงานภาพเคลื่อนไหว ที่สะท้อนประสบการณ์ของการรับรู้ ให้ผู้ชมตระหนักถึงข้อจำกัดของการรับรู้ทางวัฒนธรรม ในความหมายของวัฒนธรรมที่มีการเปลี่ยนแปลง แต่กลับถูกจำกัดด้วยมุมมองของการรับรู้ ที่ส่งผลต่อการเข้าถึงปรากฏการณ์ต่างๆ ในสังคม ในยุคที่สังคมร่วมสมัยได้มีการเปิดพื้นที่ในมิติต่างๆ ทำให้เกิดวัฒนธรรมที่หลากหลายมากขึ้น ส่งผลให้ความเป็นไทยในความหมายเชิงวัฒนธรรม เกิดความขัดแย้งในตัวเอง แต่กลับมีความลื่นไหลในการตีความมากขึ้น อีกทั้งการให้คุณค่า และความหมายทางประวัติศาสตร์ที่แตกต่างกัน รวมถึงการทำความเข้าใจในปรากฏการณ์ทางสังคม และวัฒนธรรมที่มีความสลับซับซ้อนมากขึ้น โดยการใช้วาทกรรมที่กระทำผ่านชุดภาษา วัฒนธรรม กฎเกณฑ์ทางสังคม การยึดติดกับความเชื่อ และความหมายคงที่บางอย่าง รวมถึงการก่อตัวของเรื่องเล่าผ่านการให้ความหมายเชิงสังคม อัตลักษณ์ และสำนึกของความเป็นไทย ที่ล้วนส่งผลต่อการตีความปรากฏการณ์ต่างๆ ในสังคมปัจจุบัน

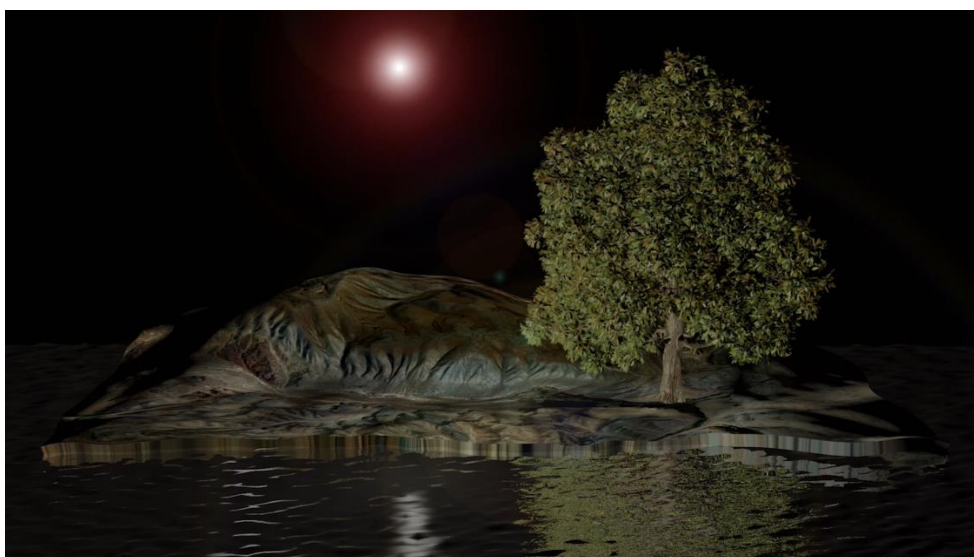
3. พื้นที่กับโลกเสมือน (Domain and virtual world)

ผู้วิจัยสนใจเรื่องพื้นที่กับความเสมือนจริง ที่เกิดจากแผนที่และเส้นเขตแดนที่เป็นรูปร่างในเชิงกายภาพ แต่กลับส่งผลกับความเป็นนามธรรม และการสร้างจินตนาการร่วมกันในสังคม โดยผู้วิจัยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์จำลองความเสมือนจริงของรูปทรงทางธรรมชาติในแบบภูมิทัศน์ (landscape) ที่สะท้อนเรื่องการสร้างขอบเขตทางภูมิศาสตร์ที่ล้วนเป็นสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้นมาชั่วคราว ผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และการสร้างภาพจำลองแบบสามมิติที่ให้ความรู้สึกมากกว่าความเหมือนจริง การให้ความหมายเกินกว่าความเป็นธรรมชาติ ยังส่งผลต่อการสร้างตัวตนผ่านความเป็นนามธรรม และพื้นที่จำลองเสมือนร่วมกันในสังคม อย่างสำนึกเรื่องอัตลักษณ์ ชาติพันธุ์ ความเชื่อทางอุดมการณ์และความเป็นชาติ ผ่านขอบเขตทางภูมิศาสตร์ที่มนุษย์ได้สร้างเส้นสมมติขึ้นมา



ภาพที่ 4.15 ภาพผลงานสร้างสรรค์ เหตุการณ์และขอบฟ้า

พื้นที่กับแผนที่ในความหมายของโลกเสมือน ที่สะท้อนจินตนาการ ความเชื่อ อัตลักษณ์ ความเป็นชาติ และความเป็นไทยได้อย่างแยบคาย แผนที่มิได้เป็นเพียงแค่เครื่องมือทางความคิดเพื่อถ่ายทอดพื้นที่อีกต่อไป แต่กลับกลายเป็นเครื่องมืออานุภาพร้ายแรงเพื่อแปรความปรารถนาให้กลายเป็นรูปธรรมบนผิวโลก แผนที่มิได้เป็นเพียงแค่อุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับการปกครองแบบใหม่ และเพื่อการทหารอันเป็นประโยชน์ใช้สอยตามปกติของเครื่องมือชนิดหนึ่ง แต่ว่าทกรรมแผนที่ได้กลายเป็นกระบวนทัศน์ซึ่งทั้งการปกครองและการทหารขึ้นต่อและรับใช้ (ธงชัย, 2556, น. 211) รัฐประชาชาตินั้นมีเครื่องมือไม้เครื่องมือ ที่จะสามารถสร้างความรู้ ที่วางอยู่บนการสร้างภาพ (visualization) ต่อสิ่งต่างๆ ที่มันปกครอง จากเดิมที่บ้านนอกเป็นเพียงสิ่งที่ถูกถ่ายทอดผ่านเรื่องเล่าให้จินตนาการกันเอาเอง ด้วยการสนับสนุนของเทคโนโลยีการถ่ายภาพ และการทำแผนที่ หมู่บ้านชนบทกลายมามีตัวตนในสำนึกคิดเกี่ยวกับความเป็นชาติ และความเป็นอื่นในรูปแบบที่แตกต่างไปจากความเป็นอื่นในระบอบอาณานิคม ความเป็นอื่นของหมู่บ้านชนบทถูกวาดและจินตนาการผ่านแผนที่และภาพถ่ายจำนวนมากขึ้น ทั้งโดยจากฝีมือของรัฐและจากฝีมือของกลุ่มคนต่างๆ (แก่งกิจ, 2561ข, น. 144)



ภาพที่ 4.16 ภาพผลงานสร้างสรรค์ เหตุการณ์และขอบฟ้า

การเขียนแผนที่ การเข้าถึงแผนที่ และการอ่านแผนที่จึงเป็นความสามารถพิเศษของรัฐและผู้เชี่ยวชาญ และแผนที่ซึ่งไม่ใช่เพียงแค่กระดาษได้กลายมาเป็นเครื่องมือในการควบคุมสังคมของรัฐสมัยใหม่ไม่ต่างจากสถาบันความรู้อื่นๆ (แก่งกิจ, 2561ข, น. 145) ซึ่งการเข้าถึงอาจหมายถึง การล้นเกินของความเป็นภาพและความที่แฝงอยู่ในแผนที่หรือภาพสามมิติ ที่เป็นทั้งรูปธรรม และมีความเป็นนามธรรมแฝงอยู่ในรูปทรงที่เห็น

หากมองว่า การก่อตัวของชาติเป็นกระบวนการ ไม่ใช่การถือกำเนิดขึ้นแบบทันทีทันใด กระบวนการการก่อตัวของชาตินั้นเคลื่อนไปเรื่อยๆ จนถึงจุดที่ประชาชนจำนวนมากพอยอมรับอัตลักษณ์ของชาติเข้ามาไว้ในสำนึกตัวเอง ซึ่งจะทำให้ชาตินิยมกลายมาเป็นพลังที่มีประสิทธิภาพในการขับเคลื่อนมวลชน (คอนแวร์ซี, 2562, น. 143 – 144) ในแง่นี้ การยอมรับความหมายของอัตลักษณ์ในฐานะของ “กระบวนการ” แทนที่สิ่งที่เป็นคุณสมบัติและหยุดนิ่งตายตัว จะช่วยให้เราตระหนักถึงข้อจำกัดและอันตรายของ “ขอบเขต” (boundary) การนิยามที่กันเราออกจากคนอื่น (อภิญา, 2546, น. 148 - 149) การเผยตัวของอัตลักษณ์ เป็นแค่การประสานกันชั่วคราวของวาทกรรมบางชุด ซึ่งร่วมกันสถาปนาอำนาจนำเหนือปริมลทลของความหมายหนึ่งๆ แต่วาทกรรมอื่นก็มักดำรงอยู่ในบริเวณตามชายขอบของปริมลทลนั้นด้วย วาทกรรมใหม่สามารถอุบัติขึ้นมาท้าทาย บ่อนเซาะ และผลักไสแทนแทนที่วาทกรรมที่ครอบงำอยู่ แล้วจึงบันทึกความหมายใหม่บนปริมลทลจนกลายเป็นอัตลักษณ์ใหม่ อัตลักษณ์ตกอยู่ในวิกฤติการณ์เนื่องมาจากการแข่งขันและเข้าผลักไสแทนที่ ดังนั้นมันจึงเปลี่ยนแปลงได้เสมอ อัตลักษณ์จึงมีชีวิตที่ไม่มั่นคงและไม่ต่อเนื่อง เต็มไปด้วยช่วงขณะของการเคลื่อนเปลี่ยนแปลง ชัดแจ้งหะ แดกหัก และเข้าผลักไสแทนที่ (ธงชัย, 2556, น. 274)

ผู้วิจัยสร้างพื้นที่ในโลกเสมือน เพื่อสะท้อนเรื่องการเข้าถึงความจริงผ่านอัตลักษณ์ รวมถึงการให้คุณค่าและความหมายทางวัฒนธรรม การนิยามความเป็นไทยแบบเกินจริงและไม่สัมพันธ์กับความเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย ในขณะที่จินตนาการที่ใช้อธิบายความเป็นชาติของเรา มันไม่เหลือพื้นที่ให้แก่ความแตกต่างหลากหลายอย่างเพียงพอ ในขณะที่เดียวกันจินตนาการแบบนี้แหละที่จะสร้างความเหลื่อมล้ำเกิดขึ้นแก่คนไทยอีกมากมายหลายอย่างเหลือเกิน ระหว่างคนที่สามารถพิสูจน์ความเป็นไทยได้ร้อยเปอร์เซ็นต์ อีกคนเก้าสิบ อีกคนแปดสิบ, เจ็ดสิบ, ห้าสิบ จนกระทั่งติดลบไปเลย มันก็จะมีสิทธิและอำนาจในชาติของเราไม่เท่ากัน เรามีวิธีการกีดกันคนอื่นไม่ให้เข้ามาสู่เวทีแห่งอำนาจ เวทีแห่งสิทธิ โดยการกันเขาออกไปจากความเป็นไทย โดยอาศัยจินตนาการที่มันคับแคบเกินไปไม่รองรับกับความเป็นจริง และที่สำคัญที่สุดทำให้ชาติที่แท้จริงเกิดขึ้นไม่ได้ (นิธิ, 2551, น. 77) ความเป็นชาติไปอยู่ในจิตสำนึกของผู้คนในสังคมได้อย่างไร? ซึ่งการจะหาคำตอบเพื่อตอบคำถามนี้ให้ชัดเจน อาจต้องอาศัยความรู้ทางวิชาการในหลายๆ ด้านอย่าง ด้านพฤติกรรม ประวัติศาสตร์ ภาษาศาสตร์ มนุษยศาสตร์ การเมือง ศาสนา และการศึกษาแบบวิเคราะห์ให้ถึงปัญหาอย่างถ่องแท้ ซึ่งหัวข้อที่ถูกกล่าวถึงมากที่สุดคือ มีบางอย่างที่มีอำนาจครอบงำอัตลักษณ์ของไทยให้อยู่ในจิตสำนึก กล่าวอีกนัยหนึ่งว่า ความหมายของอัตลักษณ์ไทยถูกฝังลงไป ในจิตสำนึกโดยผู้มีอำนาจ ภายใต้อิทธิพลของผู้มีอิทธิฤทธิ์ ชนชั้นสูง และชนชั้นปกครอง (Reynolds, 2002, p. 25 – 26) อัตลักษณ์เป็นเรื่องของสิทธิและอำนาจ การมีอัตลักษณ์อย่างใดอย่างหนึ่งหมายถึง การได้รับหรือการสูญเสียสิทธิและอำนาจบางอย่างไป ด้วย ฉะนั้นอัตลักษณ์ของชาติจึงเป็นเรื่องสิทธิและอำนาจของชาติในความสัมพันธ์กับคนอื่นทั่วโลก ไม่ใช่เครื่องมือที่จะสร้างไว้ใช้กดขี่กันเอง (นิธิ, 2559, น. 94)

หากมองว่า ความเป็นชาติ และความเป็นไทย เป็นสิ่งประดิษฐ์ที่เพิ่งเกิดขึ้นมา โดยการสร้างภาพผ่านภาษา วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์และจินตนาการเรื่องพื้นที่ร่วมกัน ผู้ปกครองและชนชั้นนำมักส่งเสริมความเป็นชาติเพื่อสนองจุดประสงค์ทางการเมืองของตัวเอง และให้ความชอบธรรมต่อการดำรงอยู่ของความเป็นไทยแบบอุดมคติที่ไม่ขัดกับอุดมการณ์ของรัฐ และพร้อมผลักดันที่ไม่เห็นด้วยออกจากความหมายที่รัฐกำหนดไว้อย่างจำกัด สิ่งดังกล่าวที่ว่ามาเป็นเพียงความหมายแบบนามธรรม แต่มีพลังและอิทธิพลอย่างมากที่ทำให้ผู้คนในสังคมเกิดความสับสน และสร้างความเกลียดชัง อีกทั้งสำนึกเรื่องชาตินิยมยังถูกทำให้เป็นสิ่งที่มีความผิด และทำให้เกิดสามัญสำนึกอย่างเป็นทางการเป็นธรรมชาติ แต่ทว่าในยุคปัจจุบันที่โลกมีการเชื่อมต่อกันอย่างรวดเร็ว การหยุดความเปลี่ยนแปลงย่อมไม่สามารถทำได้ ความเป็นไปได้ในการอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุขในสังคมที่มีความหลากหลายในด้านต่างๆ อาจเริ่มจากการยอมรับความแตกต่างจากการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น และทำความเข้าใจในปรากฏการณ์ต่างๆ ด้วยมุมมองที่หลากหลายมากขึ้น มีเสรีภาพในการแสดงออกทางความคิดและความรู้สึก ศิลปินควรให้ความสำคัญกับหน้าที่ของศิลปะที่ถือเป็นพื้นฐานในการแสดงออกทางความคิด และความรู้สึกอย่างมีเสรีภาพ ศิลปะสามารถสื่อความหมายที่มากกว่าภาษาตามตัวอักษร ผู้วิจัยจึงได้นำเสนอความเป็นนามธรรมที่กลับไปสู่แก่นของความหมาย และความเป็นไปได้ในการสื่อความหมายจากการรับรู้ รวมถึงการตีความผ่านปรากฏการณ์ต่างๆ ที่มีข้อจำกัดอย่างเรื่องความคิดที่ถูกกระทำผ่านชุดภาษา การรับรู้ทางวัฒนธรรม และความเชื่อต่างๆ ทั้งเรื่องคุณค่าทางความงามและการจำกัดความหมายที่มีเพียงแบบเดียว รวมถึงการตีความเรื่องพื้นที่ทางกายภาพ กับความหมายทางนามธรรมที่ผู้คนในสังคมมีจินตนาการร่วมกัน

การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์

ผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวมีความยาวประมาณ 15 นาที ซึ่งผู้วิจัยจะนำเสนอในรูปแบบศิลปะการจัดวางแบบ Immersive installation art เป็นการสร้างพื้นที่นิทรรศการสำหรับการฉายภาพบนผนังและพื้น ให้ผู้ชมสามารถชมผลงานได้อย่างใกล้ชิด ส่วนผลงานตัวอย่างสามารถรับชมได้ที่ <https://youtu.be/iyAeLYAHLgY> ในชื่อผลงานวิดีโอที่ว่า Abstraction and Temporal Domain: Text Cultural and Virtual world (Test version) ขนาดประมาณ 6.36 นาที ทางช่อง YouTube Channel

ปัญหาในการสร้างสรรค์

ปัญหาทางเทคนิค ที่เกิดการสร้างสรรค์ผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งต้องใช้เวลาในการเรียนรู้และศึกษาการใช้งานในโปรแกรมต่างๆ เช่น พื้นที่กับสัดส่วนของงาน ที่เกิดจากการวางแผน

สำหรับการติดตั้ง และผลงานในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ระยะเวลาของผลงาน และขนาดภาพสามมิติ และการเคลื่อนที่ของรูปทรงในการติดต่อผ่านโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ เพื่อให้สัมพันธ์กับแนวคิดที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ การทำการทดลองติดตั้งย่อมไม่ใช่เรื่องง่าย จึงต้องใช้วิธีติดตั้งจริงและแก้ปัญหาเฉพาะหน้าสำหรับพื้นที่ห้องนิทรรศการ

สรุปบทที่ 4 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

จากแนวคิดในการสร้างสรรค์ มาพัฒนาสู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชุด “เหตุการณ์และขอบฟ้าเดียวกัน” (Event and Horizon) โดยเริ่มจากการตีความแนวคิดทางปรัชญาไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ใน 3 หัวข้อดังนี้ ภาษากับบริบท (Text and context), วัฒนธรรมกับความหมาย (Culture and meaning) และพื้นที่กับโลกเสมือน (Domain and virtual world) ที่สะท้อนแนวคิดของผู้วิจัย ปัญหาในการสร้างสรรค์ทางโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ กับการแก้ปัญหาการติดตั้งในพื้นที่นิทรรศการ

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุด “เหตุการณ์และขอบฟ้า” (Event and Horizon) ทั้งวัตถุประสงค์และขอบเขตในการสร้างสรรค์ ที่มาและแนวคิดในการสร้างสรรค์ วิธีดำเนินการสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ ได้ข้อสรุปและข้อเสนอแนะดังนี้

บทสรุป

โครงการสร้างสรรค์ชุด “เหตุการณ์และขอบฟ้า” (Event and Horizon) มีวัตถุประสงค์ 3 ข้อ และประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 4 ข้อ ได้บทสรุปดังนี้

1. เพื่อศึกษาเรื่องการจัดคำถามกับการรับรู้ และมุมมองของการสร้างอัตลักษณ์ผ่านสำนึกของความเป็นไทย ด้วยกระบวนการทางศิลปะ

จากเหตุการณ์การเปลี่ยนแปลงทางการเมืองที่เกิดขึ้นในสังคมไทยช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ทั้งมุมมองเรื่องความเชื่อทางอุดมการณ์และความเป็นนามธรรม รวมถึงความขัดแย้งทางชนชั้น ได้ส่งผลกระทบต่อการวิพากษ์วิจารณ์และการแสดงออกทางความคิดอย่างหลากหลายในสังคม การใช้ชุดความจริงที่แตกต่างกันในการให้คุณค่าทางสังคม วัฒนธรรม และประเพณี หรือการให้ความหมายแบบศาสนา มาเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์ความเป็นไทยในปัจจุบัน อีกทั้งสังคมในยุคร่วมสมัยได้มีการเปิดพื้นที่ในมิติต่างๆ ทำให้เกิดวัฒนธรรมที่หลากหลายมากขึ้น ส่งผลให้ความเป็นไทยในความหมายเชิงวัฒนธรรมเกิดความขัดแย้งในตัวเอง แต่กลับมีความสับสนไหลในการตีความมากขึ้น อีกทั้งการให้คุณค่าและความหมายทางประวัติศาสตร์ที่แตกต่างกัน รวมถึงการทำความเข้าใจในปรากฏการณ์ทางสังคม และวัฒนธรรมที่มีความสลับซับซ้อนมากขึ้น โดยการใช้วาทกรรมที่กระทำผ่านชุดภาษา กฎเกณฑ์ทางสังคม และการยึดติดกับความหมายคงที่บางอย่าง รวมถึงการก่อตัวของเรื่องเล่าผ่านการให้ความหมายเชิงสังคม ที่ล้วนส่งผลต่อการตีความปรากฏการณ์ต่างๆ ในสังคมไทย

ความเป็นไปได้ในการอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุขในสังคมที่มีความหลากหลายในด้านต่างๆ อาจเริ่มจากการยอมรับความแตกต่างจากการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น และทำความเข้าใจในปรากฏการณ์ต่างๆ ด้วยมุมมองที่หลากหลายมากขึ้น ผู้วิจัยมองว่าการสร้างอัตลักษณ์ผ่านสำนึกของความเป็นไทย คือ ความเป็นชาตินิยมที่ถูกนิยามผ่านอุดมการณ์ของรัฐ เป็นการปฏิเสธการพิจารณาปัญหาต่างๆ จากโครงสร้างและกระบวนการที่เกิดขึ้น โดยการสอดแทรกผ่านประวัติศาสตร์ พงศาวดาร หนังสือแบบเรียน นวนิยาย และเรื่องแต่ง รวมถึงการมองปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรม ผ่านการให้คุณค่าแบบศาสนาและศีลธรรม เป็นต้น ซึ่งหากมองว่าลักษณะเฉพาะหรืออัตลักษณ์ของความเป็นไทย มีการ

เปลี่ยนแปลงและสิ้นไหลไปตามยุคสมัย นั้นแสดงว่าลักษณะเฉพาะของยุคหนึ่งย่อมไม่สามารถเป็นลักษณะเฉพาะของทุกยุคทุกสมัยได้ตลอดไป อีกทั้งการยึดติดกับมโนทัศน์แบบคงที่ ปิดกั้นความหมายแบบอื่น ไม่ยอมรับการเปลี่ยนแปลง ย่อมส่งผลต่อเสรีภาพในการแสดงออกทางความคิดและความรู้สึก ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับหน้าที่ของศิลปะที่ถือเป็นพื้นฐานในการแสดงออกทางความคิดและความรู้สึกอย่างมีเสรีภาพ ศิลปะสามารถสื่อความหมายที่มากกว่าภาษาตามตัวอักษร ผู้วิจัยนำเสนอการแสดงออกด้วยภาพเคลื่อนไหวในผลงานชุด ความเป็นนามธรรมและดินแดนชั่วคราว (Abstraction and Temporal Domain) โดยการนำเสนอความเป็นนามธรรมที่กลับไปสู่แก่นของความหมาย และความเป็นไปได้ในการสื่อความหมายจากการรับรู้ รวมถึงการตีความผ่านปรากฏการณ์ต่างๆ ที่มีข้อจำกัดอย่างเรื่องความคิดที่ถูกกระทำผ่านชุดภาษา การรับรู้ทางวัฒนธรรมและความเชื่อต่างๆ ทั้งเรื่องคุณค่าทางความงามและการจำกัดความหมายที่มีเพียงแบบเดียว รวมถึงการตีความเรื่องพื้นที่ทางกายภาพ กับความหมายทางนามธรรมที่ผู้คนในสังคมมีจินตนาการร่วมกัน

2. นำเสนอผลงานศิลปะผ่านรูปแบบการติดตั้งภาพเคลื่อนไหวที่ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่ ด้วยการทดลองการนำเสนอผ่านการแสดงผลบนจอแอลอีดี (led) และเครื่องฉายภาพ (projector)

ผู้วิจัยนำแนวคิดทางปรัชญามาอธิบายผ่านกระบวนการทางศิลปะ โดยนำเสนอมุมมองเรื่องอัตลักษณ์ และสำนึกของความเป็นไทยผ่านกรอบคิดดังกล่าว ทั้งในความหมายเรื่องข้อจำกัดอย่างเรื่องพื้นที่ ทั้งของเขตทางกายภาพและนามธรรม เรื่องความทรงจำที่มนุษย์ทำผ่านเรื่องเล่าทางสังคมและประวัติศาสตร์ รวมถึงความหมายและความเข้าใจเรื่องสัญลักษณ์ ความรู้ กฎระเบียบทางสังคมและวัฒนธรรม ที่ในแต่ละสังคมมีความเข้าใจบางอย่างร่วมกัน ผ่านกระบวนการทางศิลปะ โดยใช้การประกอบติดตั้งภาพเคลื่อนไหว (video installation) ที่สะท้อนแนวคิดดังกล่าวผ่านรูปแบบวิดีโอ อาร์ต (video art) และการเล่าเรื่องหรือตัดต่อภาพเคลื่อนไหว (moving image) ทั้งในแบบการเล่าเรื่องด้วยภาพ และภาพเคลื่อนไหวแบบนามธรรม เพื่อสื่อสารแนวคิดผ่านกระบวนการดังกล่าว

3. เพื่อนำเสนอเรื่องการรับรู้และมุมมองของการสร้างอัตลักษณ์ที่ผ่านสำนึกของความเป็นไทย ด้วยการแสดงออกผลงานศิลปะรูปแบบการติดตั้งภาพเคลื่อนไหว โดยให้ผลงานศิลปะการจัดวางแบบ Immersive installation art ที่ผู้ชมสามารถเข้าไปอยู่ในพื้นที่ของงานศิลปะ

ผู้วิจัยหวังว่าการแสดงออกทางศิลปะอาจมีส่วนในตัวของตัวเองในทางเนื้อหาและรูปแบบ ที่สะท้อนเรื่องการเปิดกว้างทางการรับรู้ และการยอมให้คุณค่า และความหมายใหม่เกิดขึ้นกับสิ่งต่างๆ เกิดการเปิดพื้นที่ให้กับการถกเถียงแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการแสดงออก ซึ่งส่งผลต่อการมองปรากฏการณ์ และเหตุการณ์ต่างๆ รวมถึงการกลับไปตีความเหตุการณ์ในอดีตอย่างประวัติศาสตร์

ด้วยชุดความจริงและมุมมองที่แตกต่างไปจากเดิม ผู้วิจัยยังได้นำแนวคิดและมุมมองของงานศิลปะแบบนามธรรม มาเสนอผ่านภาพเคลื่อนไหว (moving image) ทำให้เกิดรูปแบบงานวิดีโอแบบนามธรรม (abstract video) สะท้อนมุมมองแนวคิดของผู้วิจัยในรูปแบบผลงานศิลปะการจัดวางแบบ Immersive installation art ส่วนวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์โดยใช้การทำงานของภาพเคลื่อนไหวจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์ผลงาน และนำเสนอผ่านเครื่องฉายในห้องนิทรรศการศิลปะ หรือพื้นที่ที่สร้างขึ้นมาสำหรับการฉายภาพผลงานศิลปะ

4. การนำความรู้จากการสร้างสรรค์มาบูรณาการใช้ในการเรียนการสอนในสาขาจิตรกรรม

ในโลกศิลปะร่วมสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ทั้งแนวคิดและทัศนคติของศิลปินที่มีต่อโลกและมนุษย์ รวมถึงสิ่งต่างๆ รอบตัว รูปแบบและเทคนิคที่สร้างคำถามและความแปลกใหม่อย่างไม่มีที่สิ้นสุด ความเป็นปัจเจกและความงามที่ลงไปทีหน่วยที่เล็กที่สุดคือ ความรู้สึกส่วนตัวได้ถูกตั้งคำถามและท้าทายผู้หาคำตอบอยู่ตลอดเวลา หากเป็นเช่นนั้นการเรียนการสอนศิลปะที่ให้ความหมายกับความเป็นร่วมสมัย ย่อมหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะต้องพัฒนาความรู้และการรับรู้ในโลกศิลปะ รวมถึงศักยภาพของทั้งผู้สอนและผู้เรียน ซึ่งสิ่งที่สำคัญสำหรับการพัฒนาความเข้าใจในศิลปะคือ การปฏิบัติงานและลงมือทำ รวมถึงเรียนรู้การเปลี่ยนแปลงของโลกศิลปะร่วมสมัย ซึ่งสิ่งนี้ถือเป็นพันธกิจของคนสอนศิลปะ ที่ต้องพัฒนาความรู้ของตนเองและการเป็นไปในโลกศิลปะร่วมสมัย เพื่อนำมาพัฒนาการเรียนการสอนให้กับคนรุ่นต่อไป

ข้อเสนอแนะ

จากบทสรุปข้างต้น ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับแนวคิดและการสร้างสรรค์ในครั้งต่อไป จากเนื้อหาในผลงานชุด “เหตุการณ์และขอบฟ้า” (Event and Horizon) ที่นำภาพเคลื่อนไหวจากมุมมองเรื่องเหตุการณ์และขอบฟ้ามานำเสนอในผลงานสร้างสรรค์นี้ ผู้วิจัยสนใจภาพและการเล่าเรื่องทางภาษาในรูปแบบอื่น เช่น ภาพรูปทรงเรขาคณิต ภาพกราฟิก (graphic) ภาพเคลื่อนไหวแบบนามธรรม (abstract video) ภาพบรรยากาศทิวทัศน์ (landscape) ในแบบอื่น หรือการเล่าเรื่อง (narrative) ด้วยภาพผู้คนที่แสดงออกในท่าทางหรือกิจกรรมต่างๆ

ผลงานสร้างสรรค์ชุด “เหตุการณ์และขอบฟ้า” (Event and Horizon) ที่นำเสนอด้วยรูปแบบการติดตั้งภาพเคลื่อนไหวด้วยการแสดงผลผ่านจอแอลอีดี (led) และเครื่องฉายภาพ (projector) ซึ่งผู้วิจัยมีความสนใจในประเภทของการติดตั้งในรูปแบบต่างๆ ของจอแอลอีดี ที่ต้องปรับไปตามพื้นที่ของห้องนิทรรศการ ความละเอียดของจอแอลอีดี (led) และวิธีการนำเสนอที่แตกต่างไปจากโครงการสร้างสรรค์ในชุดนี้ ทำให้รูปแบบการสื่อสารภาษาทางศิลปะ เกิดการตั้งคำถามและท้าทายผู้สร้างสรรค์ให้นำเสนอผลงานศิลปะที่น่าสนใจและมีความหลากหลายมากขึ้น

บรรณานุกรม

หนังสือ

- แก่งกิจ กิติเรียงลาภ. (2561ก). *CONATUS ชีวิตและอำนาจควบคุมชีวิตในระบบทุนนิยมแห่งศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: Illuminations Edition.
- _____. (2561ข). *แผนที่สร้างชาติ: รัฐประชาชาติกับการทำแผนที่หมู่บ้านไทยในยุคสงครามเย็น*. กรุงเทพฯ: Illuminations Edition.
- ธงชัย วินิจจะกุล. (2560). *คนไทย / คนอื่น*. นนทบุรี: ฟ้ายเดียวกัณ.
- นิธิ เอียวศรีวงศ์. (2545). *คำมีคม ว่าด้วยภาษา วัฒนธรรม และอำนาจ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน.
- _____. (2549). *ประวัติศาสตร์แห่งชาติ “ซ่อม” ฉบับเก่า “สร้าง” ฉบับใหม่*. กรุงเทพฯ: เรือนแก้วการพิมพ์.
- _____. (2557). *ชาติไทย, เมืองไทย, แบบเรียนและอนุสาวรีย์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน.
- _____. (2559). *ความไม่ไทยของคนไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน.
- เนื่ออ่อน ขวัญทองเขียว. (2559). *เปิดแผนยึดล้านนา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน.
- สมบัติ พรศิริเจริญพันธ์. (2559). *เซอร์เมนติกส์: ศาสตร์แห่งการตีความ และศิลปะแห่งความเข้าใจ*. นนทบุรี: โรงพิมพ์วีชรินท์ พีพี.
- สุจิตต์ วงษ์เทศ. (2560). *วัฒนธรรมร่วมอุษาคเนย์ในอาเซียน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์นาตาแฮก.
- อคิน รพีพัฒน์. (2551). *วัฒนธรรมคือความหมาย: ทฤษฎีและวิธีการของคลฟฟอร์ด เกียร์ซ*. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- อภิญา เพื่องฟูสกุล. (2546). *อัตลักษณ์: การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด*. กรุงเทพฯ: คณะกรรมการสภาวิจัยแห่งชาติ สาขาสังคมวิทยา สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.
- แอนเดอร์สัน, เบเนดิกท์. (2558). *ศิษย์รัฐไทย ย้อนสภาวะไทยศึกษา: รวมบทความและปาฐกถาว่าด้วยการเมืองไทยสมัยใหม่*. นนทบุรี: ฟ้ายเดียวกัณ.
- Badiou, Alain. (2013). *The Subject of Change: Lesson from the European Graduate School*. New York and Dresden: ATROPOS Press.
- Deleuze, Gilles. (1990). *The Logic of Sense*. (Maple Lester, Trans). New York: Columbia University Press.
- _____. (2006). *Foucault*. (Sean Hand, Trans and Ed). Minnesota and London: University of Minnesota Press.

- Deleuze, Gilles. and Guattari, Felix. (2005). *A Thousand Plateaus, Capitalism and Schizophrenia*. (Brian Massumi, Trans). Minnesota and London: University of Minnesota Press.
- Gadamer, Hans-Georg. (1977). *Philosophical Hermeneutics*. (David E. Linge, Trans). U.S.A.: University of California Press.
- Gadamer, Hans-Georg. (2006). *Truth and Method*. (Joel Weinsheimer and Donald G. Marshall, Trans). London: Continuum.
- Lawn, Chris. (2006). *Gadamer: A guide for the perplexed*. London: Continuum.
- Mueller – Vollmer, Kurt. (Edited). (1986). *The Hermeneutics reader: texts of German tradition from the enlightenment to the present*. UK: Continuum.
- Reynolds, Craig J. (Ed). (2002). *National Identity and Its Defenders: Thailand Today*. Chiang Mai: Silkworm Books.
- Saussure, Ferdinand de. (1959). *Course in General Linguistics*. (Wade Baskin, Trans). USA: Philosophical Library.
- Warnke, Georgia. (1987). *Gadamer Hermeneutics, Tradition and Reason*. U.S.A.: Stanford University Press.
- Wittgenstein, Ludwig. (1999). *Philosophical Investigation*. (G. E. M. Anscombe, Trans). UK : Blackwell Publishers.
- Zimmermann, Jeans. (2015). *Hermeneutics: A Very Short Introduction*. UK: Oxford University Press.

หนังสือแปล

- คอนแวนซ์, แดเนียล. (2562). *เมื่อใดจึงเป็นชาติ?* [When is a nation?] (เก่งกิจ กิติเรียงลาภ ผู้แปล). กรุงเทพฯ: Illuminations Edition.
- ธงชัย วินิจจะกุล. (2556). *กำเนิดสยามจากแผนที่: ประวัติศาสตร์ภูมิกายาของชาติ* [Siam Mapped: A History of Geo-Body of a Nation] (พวงทอง ภวัครพันธุ์ และคณะ ผู้แปล). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อ่าน.
- เรอนอง, แอร์เนสต์. (2561). *ชาติคืออะไร* [Qu'est-ce qu'une nation?]. (นภ ดารารัตน์ ผู้แปล). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์พารากราฟ.
- อมารตยา เซ็น. (2555). *อัตลักษณ์และความรุนแรง* [Identity and Violence] (ศิโรตม์ คล้ามไพบูลย์ ผู้แปล). นครปฐม: สถาบันสิทธิมนุษยชนและสันติศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล.

- Belsey, Catherine. (2549). *หลังโครงสร้างนิยม ฉบับย่อ* [Poststructuralism: A Very Short Introduction] (อภิญา เฟื่องฟูสกุล ผู้แปล). กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.
- Johnson, Geraldine A. (2557). *ศิลปะเรอเนซองส์: ความรู้ฉบับพกพา* [Renaissance Art: A Very Short Introduction] (จณัญญา เตรียมอนุรักษ์ ผู้แปล). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ openworlds.

บทความในวารสาร

- เก่งกิจ กิติเรียงลาภ. (2560). โลกใหม่จะเกิดได้อย่างไร: ภาววิทยาแห่งความหลากหลาย และโลกกับการเปลี่ยนแปลงในความคิดของ อแลง บาติยู. *รัฐศาสตร์สาร*, 38(3), 159 – 182.

วิทยานิพนธ์

- 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.

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	นายสุภฤกษ์ คณิตวรานันท์
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	79/177 ถนนเพชรเกษม แขวงหนองค้างพลู เขตหนองแขม กรุงเทพมหานคร 10160
ตำแหน่ง	อาจารย์
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	169 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ถนนลงหาดบางแสน ตำบลแสนสุข อำเภอเมืองชลบุรี จังหวัดชลบุรี 20131
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 รัฐเวอร์มอนท์ ประเทศสหรัฐอเมริกา
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 ฮิตาชิ เซลล์ ประเทศไทย
- พ.ศ. 2539 รางวัลดีเด่นอันดับ 2 ประเภทภาพพิมพ์ ของ SVOA ครั้งที่ 2
- พ.ศ. 2539 รางวัลดีเด่น จิตรกรรมร่วมสมัยพานาโซนิก ครั้งที่ 2

นิทรรศการเดี่ยวและกลุ่มในประเทศ

- พ.ศ. 2562 นิทรรศการ Pioneer in Video Art
หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (Bacc)
- 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
หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (Bacc)
- พ.ศ. 2555 ทศวรรษที่ 3 จิตรกรรมบัวหลวง โดยมูลนิธิธนาคารกรุงเทพ
- พ.ศ. 2553 นิทรรศการ ฉงน สงสัย หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (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 หอศิลป์มัลลิแมน 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. 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 เทศกาลภาพยนตร์นานาชาติลิสทิมูซยชนสเปน เมืองบาร์เซโลน่า ประเทศสเปน
- พ.ศ. 2547 เทศกาลภาพยนตร์นานาชาติ Cinema Jove ครั้งที่ 19 เมืองบาเลนเซีย ประเทศสเปน
- พ.ศ. 2547 เทศกาลภาพยนตร์สั้นเอเชียปูซาน เมืองปูซาน ประเทศเกาหลีใต้
- พ.ศ. 2540 ศิลปกรรมยอดเยี่ยมแห่งอาเซียน กรุงเทพมหานคร ประเทศฟิลิปปินส์