จินตนาการถึงความทรงจำ

นาย รัฐเขต พุกสุข

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2556 - 2557

จินตนาการถึงความทรงจำ

Imagine to Remember

นาย รัฐเขต พุกสุข

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2556 - 2557

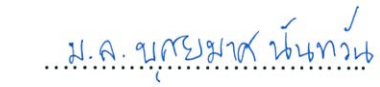
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)

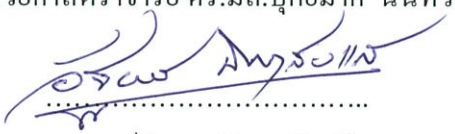


..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มล.บุศยมาศ นันทวัน)

..... กรรมการ

(อาจารย์คมสัน หนูเขียว)



..... กรรมการ

(อาจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว)

..... กรรมการ

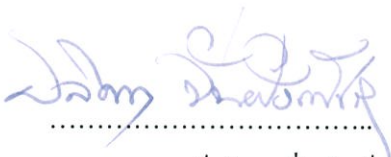
(อาจารย์อนุพงษ์ จันทร)

..... กรรมการ

(อาจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์)

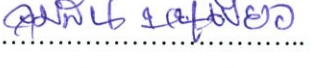
..... กรรมการ

(อาจารย์นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง)



..... กรรมการและเลขานุการ

(รองศาสตราจารย์อลิตา จั่นฝังเพ็ชร)



..... อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

(อาจารย์คมสัน หนูเขียว)

หัวข้อศิลปนิพนธ์	จินตนาการถึงความทรงจำ
	Imagine to Remember
ชื่อ	รัฐเขต พุกสุข
รหัสนักศึกษา	53020477
สาขาวิชา	จิตรกรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2556 - 2557
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ คมสัน หนูเขียว

บทคัดย่อ

ความทรงจำของมนุษย์เกิดขึ้นจากเหตุการณ์ต่างๆที่เข้ามากระทบจิตใจ เข้ามาสร้างความประทับใจ จนจดจำเหตุการณ์นั้นขึ้น ส่งผลให้สามารถเรียนรู้จากประสบการณ์ในอดีต เข้าใจสิ่งต่างๆ ในปัจจุบัน และคาดการณ์ไปยังอนาคต มนุษย์มีความทรงจำแตกต่างจากความจำ เป็นที่น่าสังเกตว่าถ้ามนุษย์เรารับฟังข่าวสาร อ่านหนังสือ หรือเรียนรู้ข้อมูลในเวลาเดียวกัน ความเข้าใจในสิ่งที่รับฟังของแต่ละบุคคลจะมีความแตกต่างกันออกไป แล้วการจดจำข้อมูลเหล่านั้นก็อาจจะมีการหายไป ส่วนการจดจำอีกหนึ่งรูปแบบ จะเกิดจากการที่มนุษย์นำเอาเหตุการณ์ใกล้ตัวที่กระทบกับตัวเอง เจอสิ่งที่มีผลต่อการณ์ดำรงชีวิต แล้วเกิดการณ์รวบรวมความรู้สึกนึกคิดผนวกเข้ากับเหตุการณ์นั้นแล้วจัดเก็บไวใน ความทรงจำหรือเรียกว่าการจดจำแบบเข้าใจจากจิต สิ่งที่เรียกว่าความทรงจำนี้เอง เป็นสิ่งที่มนุษย์เราไม่สามารถลืมเลือนได้ เมื่อมีการสื่อสารนำข้อมูลออกมาแสดงภายนอกให้ผู้อื่นรับรู้ยิ่งบ่งบอกถึงความพิเศษมากยิ่งขึ้น นั่นหมายถึงเพียงแต่นึกชื่อของเหตุการณ์นั้นด้วยข้อความสั้นๆ ข้อมูลที่เก็บไว้ทั้งหมดก็ถูกถ่ายทอดออกมาอย่างเป็นระเบียบไม่มีการตกหล่นของข้อมูลแม้แต่น้อย ข้อมูลที่ถูกจัดแสดงออกมาเป็นบรรยากาศที่มีความรู้สึกถึงอารมณ์ สมองของเราจะประมวลเป็นภาพเคลื่อนไหวเปรียบได้ดั่งภาพยนตร์เลยทีเดียว

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษาสาขาวิชาจิตรกรรม อาจารย์คมสัน หนูเขียว ที่ได้มอบความรู้ และให้การชี้แนะแนวทางการทำงาน การสร้างสรรค์งาน การแก้ปัญหางานในทุกขั้นตอน จนสามารถทำงานได้สำเร็จลุล่วงตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า ขอขอบคุณบิดามารดาของข้าพเจ้า ที่สนับสนุน อุปถัมภ์ในทุกช่วงเวลาของการทำงาน ทั้งเรื่องของสถานที่ทำงาน และค่าใช้จ่ายในการสร้างสรรค์ผลงาน

สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณทุกความช่วยเหลือที่ทำให้งานศิลปะนิพนธ์ชุด 'จินตนาการถึงความทรงจำ' สำเร็จได้ตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ ทำให้ข้าพเจ้าได้ประสบการณ์ องค์ความรู้ ที่จะนำไปพัฒนาในการสร้างสรรค์ผลงาน และการทำงานศิลปะในอนาคต

รัฐเขต พุกสุข

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	**ก**
กิตติกรรมประกาศ	**ข**
สารบัญ	**ค**
สารบัญภาพประกอบ	**ง**
สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)	**จ**
บทที่ 1 บทนำ	**1**
1.1 ความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	5
1.3 ขอบเขตของโครงการ	6
บทที่ 2 อิทธิพลจากงานศิลปกรรม	**7**
2.1 อิทธิพลที่ได้รับ	7
2.2 อิทธิพลที่ได้จากความเชื่อในโลกหลังความตายของชาวจีน	7
2.3 อิทธิพลจากแนวคิดของ Crop Circle	9
2.4 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน	13
2.5 แนวความคิดสร้างสรรค์	23
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	**24**
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	25
3.2 กระบวนการสร้างงาน	26
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	**40**
4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ	40
4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพ	44
บทที่ 5 บทสรุป	**53**
บรรณานุกรม	**54**
ภาพผลงานศิลปะ	**55**
ประวัติผู้เขียน	**59**

สารบัญภาพประกอบ

รูปที่		หน้า
1.	ภาพถ่าย Circle Ring	10
2.	ภาพนักคณิตศาสตร์ โยฮันน์ คาร์ล ฟรีดริช เกาส์	12
3.	ภาพศิลปิน ปรัชญา พิณทอง	13
4.	ภาพจากนิทรรศการ การหายไปของวัตถุ	15
5.	ภาพจากนิทรรศการ การหายไปของวัตถุ	16
6.	ภาพศิลปิน นที อุตฤทธิ์	18
7.	ภาพจากนิทรรศการ Kyotek Sae-Wu's 12 Photographs during 1969-1973	20
8.	ภาพจากนิทรรศการ Kyotek Sae-Wu's 12 Photographs during 1969-1973	21
9.	ภาพจากนิทรรศการ Kyotek Sae-Wu's 12 Photographs during 1969-1973	22
10.	ภาพแสดงตัวอย่างภาพร่าง (Sketch)	23
11.	ภาพแสดงตัวอย่างภาพร่าง (Sketch)	24
12.	ภาพแสดงระบบจอโปรเจกชั่นทีวีด้านหน้า	27
13.	ภาพแสดงระบบจอโปรเจกชั่นทีวีด้านหลัง	27
14.	ภาพแผ่นรวมแสงของจอโปรเจคชั่นทีวี	28
15.	ภาพหลักการทำงานของแว่นขยาย	28
16.	ภาพอุปกรณ์ในการติดตั้งงาน	29
17.	ภาพอุปกรณ์ในการติดตั้งงาน	30
18.	ภาพอุปกรณ์ในการติดตั้งงาน	30
19.	ภาพอุปกรณ์ในการติดตั้งงาน	31
20.	ภาพอุปกรณ์ในการติดตั้งงาน	32
21.	ภาพอุปกรณ์ในการติดตั้งงาน	33
22.	ภาพจากสถานที่ปฏิบัติงานและบันทึกข้อมูล	34
23.	ภาพขั้นตอนการสร้างตัวอักษรจีนบนทุ่งข้าว	35
24.	ภาพขั้นตอนการสร้างตัวอักษรจีนบนทุ่งข้าว	35
25.	ภาพขั้นตอนการสร้างตัวอักษรจีนบนทุ่งข้าว	36
26.	ภาพขั้นตอนการสร้างตัวอักษรจีนบนทุ่งข้าว	36
27.	ภาพการบันทึกข้อมูลการทำงานในรูปแบบ Video	37
28.	ภาพการใช้พารามอเตอร์เพื่อถ่ายภาพจากมุมสูง	37
29.	ภาพถ่ายจากมุมสูง	38

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

รูปที่		หน้า
30.	ภาพการเผาเงินกงเต๊ก	39
31.	ภาพแสดงรูปทรงของชิ้นงาน	40
32.	ภาพแสดงรูปทรงของชิ้นงาน	41
33.	ภาพแสดงรูปทรงของชิ้นงาน	42
34.	ภาพแสดงมิติของผลงาน	43
35.	ภาพแสดงตำแหน่งของผลงาน	45
36.	ภาพแสดงตำแหน่งของผลงาน	45
37.	ภาพแสดงตำแหน่งของชิ้นงานในห้องแสดงงาน	46
38.	ภาพแสดงตำแหน่งของผลงาน	46
39.	ภาพแสดงพื้นที่ว่างของผลงาน	47
40.	ภาพการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดของชิ้นงาน	47
41.	ภาพการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดของชิ้นงาน	48
42.	ภาพการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดของชิ้นงาน	48
43.	ภาพการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดของชิ้นงาน	49
44.	ภาพการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดของชิ้นงาน	49
45.	ภาพการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดของชิ้นงาน	50
46.	ภาพการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดของชิ้นงาน	51
47.	ภาพการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดของชิ้นงาน	51
48.	ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ (Connecting to Universe)	55
49.	ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ (Crop Circle to Ancestor)	56
50.	ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ (Untitled)	57

บทที่ 1
บทนำ

มนุษย์ทุกคนมีความทรงจำที่แตกต่างกันออกไป เมื่อได้ย้อนกลับไปมองเหตุการณ์ เรื่องราวที่เคยเกิดขึ้น การตีความก็จะต่างออกไปจากอดีต เหมือนการดูหรืออ่านในเรื่องเดิมในช่วงเวลาที่ผ่านไป เราจะเห็นเรื่องราวเดิมในอีกรูปแบบ มองเห็นความลับในอีกแง่มุม ตามประสบการณ์ของตัวเราเอง

1.1 ความสำคัญของโครงการ

ในแง่ของวิวัฒนาการ สมองของเราจะเหมือนไอศกรีมสองก้อนที่โปะขึ้นไปบนโคน โดยส่วนโคนเทียบได้กับก้านสมองหรือสมองส่วนไดโนเสาร์ ซึ่งทำงานพื้นฐานทำให้เรามีชีวิตอยู่ได้ เช่น การเต้นของหัวใจ การกิน การนอน ไอศกรีมก้อนล่างเทียบได้กับสมองสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม ซึ่งทำงานเกี่ยวกับอารมณ์ ความจำ สมองในส่วนนี้มีชื่อเป็นทางการว่าสมองส่วนลิมบิก (limbic) ไอศกรีมก้อนบนสุดเทียบได้กับสมองลิงหรือเรียกอีกชื่อคือ เปลือกสมอง ซึ่งทำหน้าที่เกี่ยวกับการอยู่ร่วมเป็นสังคมที่ซับซ้อน เป็นสมองส่วนที่เก็บความฉลาดทางสังคมสำหรับในคนนั้น ไอศกรีมก้อนบนของเรายังพัฒนาเพิ่มขึ้นไปอีกขั้น โดยด้านหน้าของเปลือกสมองจะใหญ่มาก ซึ่งเรียกว่าสมองส่วนหน้า สมองส่วนนี้จะอยู่บริเวณหน้าผาก แม้ในแง่ของการวิวัฒนาการ สมองของเราจะแยกเป็นสามชั้น แต่ในความเป็นจริง สมองของเราแยกออกจากกันไม่ได้ ซึ่งความหมายในแง่การทำงานคือ สมองแต่ละชั้นมีการติดต่อสื่อสารกันเยอะมากๆ วงจรที่เชื่อมระหว่างแต่ละชั้นของสมองก็มีมากจนแยกได้ยากว่าส่วนไหนทำงานในระดับไหน สมองส่วนหน้ามีขนาดใหญ่และมีหน้าที่หลากหลายมาก เช่น เกี่ยวกับการตัดสินใจ ความจำ สมาธิ และยังเกี่ยวข้องกับการยับยั้งพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ฯลฯ แต่ถ้าให้สรุปสั้นๆว่าสมองส่วนหน้า เราอาจจะสรุปได้ว่า เป็นสมองที่ทำให้เราตัดสินใจเรื่องยากๆได้ เป็นสมองที่ทำให้เราทำสิ่งที่ฝืนใจได้ คอยยับยั้งไม่ให้ทำพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม

ส่วนในแง่ของการทำงาน สมองของเราเปรียบเทียบได้กับควาญช้างที่นั่งอยู่บนหลังช้าง โดยเปลือกสมองเทียบได้กับควาญช้างที่นั่งอยู่สูง มีวิสัยทัศที่ดี เห็นการไกล ใช้เหตุผล มองเห็นผลกระทบระยะไกลของสิ่งที่ทำในวันนี้ อดเปรี้ยวไว้กินหวาน ระบบลิมบิกเทียบได้กับช้างที่อยู่ต่ำกว่า แข็งแรงกว่า ไม่เห็นการไกล ใช้อารมณ์ (เพราะเป็นสมองส่วนอารมณ์) แต่สมองส่วนควาญช้างเป็นส่วนที่พัฒนามาได้ไม่นาน ไม่แข็งแรง อ่อนหัด ในขณะที่สมองส่วนช้างหรือลิมบิกดึกดำบรรพ์กว่ามาก ควาญช้างจึงบังคับช้างได้บ้างไม่ได้บ้าง หรือมองอีกมุมหนึ่งก็เป็นสมองส่วนเหตุผล

ที่พยายามเจรจากับสมองส่วนอารมณ์ ในการปรุงอารมณ์ขึ้นมานั้น สมองส่วนต่างๆที่อยู่ในลิมบิกก็จะแย่งกันออกความเห็น เถียงกันไปมาอย่างซับซ้อน สมองส่วนที่เกี่ยวข้องกับลิมบิกนี้จะมีอยู่หลายส่วนด้วยกัน เช่น สมองส่วนที่เกี่ยวกับความทรงจำ สมองส่วนที่เกี่ยวกับความกลัวและความดุร้าย ส่วนที่เกี่ยวกับความจำและความดุร้าย และส่วนอื่นๆอีกหลายส่วน สุดท้ายหลังจากต่อรองกันเรียบร้อยก็สร้างเป็นอารมณ์ออกมา อารมณ์ส่วนลิมบิกนี้ก็จะถูกส่งต่อไปทำงานกับสมองส่วนอื่นๆต่อไป

การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องในธรรมชาตินั้น ไม่ให้โอกาสใครเลยที่จะหยุดการติดตามการเปลี่ยนแปลงของโลกและอวกาศ ยิ่งเมื่อตามสืบสอบค้นหาความจริงของการเปลี่ยนแปลงเป็นวงกว้างมากเท่าใด ก็จะพบว่าไม่มีที่ใดเวลาใดที่จะไม่มีการเปลี่ยนแปลงเลย การเปลี่ยนแปลงกับการรับรู้ของมนุษย์ที่เฝ้าติดตามเกี่ยวพันกันด้วยคำว่าวิทยาศาสตร์ จึงเป็นภาพเหตุการณ์อันต่อเนื่องยิ่งเสริมสร้างให้เกิดสิ่งที่เรียกว่าการเรียนรู้ มีการสืบสอบ ค้นคว้า ทดลองแล้วก็จดจำ บันทึก พร้อมทั้งการสื่อสารในทุกรูปแบบที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน แต่อย่างไรก็ตามเป็นที่น่าสังเกตว่าความเข้าใจของมนุษย์ที่ได้รับฟังข้อมูลสิ่งเดียวกันในเวลาเดียวกันและจากบุคคลเดียวกัน ทำไมมนุษย์แต่ละบุคคลจึงมีความเข้าใจไม่เหมือนกัน และเมื่อเวลาผ่านไปเนิ่นนานมากขึ้นเท่าใดยิ่งเห็นความแตกต่างของการจดจำของบุคคลเหล่านั้น หรือในเวลาหนึ่งความจำเหล่านั้นอาจเลือนหายไปจนหมดสิ้น ตรงกันข้ามกับการจดจำแบบหนึ่งที่มนุษย์เก็บเอาการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ที่ใกล้ตัว โดยที่กระทบต่อความเป็นตัวตนของตนอย่างมากหรือมากที่สุดตามเส้นทางการดำเนินชีวิต และรวบเอาอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดผนวกเข้ากับเหตุการณ์นั้นแล้วจัดเก็บไว้เป็น **ความทรงจำ** สิ่งที่เรียกว่าความทรงจำนี้มีความพิเศษที่น่าสนใจคือข้อมูลนี้เก็บไว้ในสมองหรือที่ใดที่หนึ่งก็ตามมนุษย์จะไม่มีการลืมเลือนของข้อมูลเลยแม้เวลาจะผ่านเนิ่นนานเพียงใด เมื่อมีการสื่อสารนำข้อมูลออกมาแสดงภายนอกให้ผู้อื่นรับรู้ยิ่งบ่งบอกถึงความพิเศษมากยิ่งขึ้น นั่นหมายถึงเพียงแต่นึกชื่อของเหตุการณ์นั้นด้วยข้อความสั้นๆ ข้อมูลที่เก็บไว้ทั้งหมดก็ถูกถ่ายทอดออกมาอย่างเป็นระเบียบไม่มีการตกหล่นของข้อมูลแม้แต่น้อย ข้อมูลที่ถูกจัดแสดงออกมาเป็นบรรยากาศที่มีความรู้สึกถึงอารมณ์ภาพเคลื่อนไหวเปรียบได้ดั่งภาพยนตร์ที่มนุษย์เรียกกันทีเดียว คำถามจึงเกิดขึ้นในใจของผู้สอนผู้วิจัยงานทางนักวิทยาศาสตร์ว่า ถ้ามนุษย์สร้างการจดจำจากการเรียนรู้เสมือนการจดจำด้วยความทรงจำจะสามารถเพิ่มประสิทธิภาพของสมองหรืออย่างน้อยก็ทำให้การบันทึกของสมองมีระเบียบมากยิ่งขึ้นหรือไม่ และถ้าเป็นอย่างที่คาดหวังไว้มนุษย์จะสร้างรูปแบบการจัดเก็บข้อมูลอย่างไรให้เหมาะต่อการเก็บเหมือนข้อมูลความทรงจำ ยิ่งคิดก็ยิ่งน่าพิศวงกับการเก็บข้อมูลแบบความทรงจำนี้และพาให้คิดถึงคำพูดที่ว่าสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวมากเท่าใดยิ่งเสมือนอยู่ไกลจากความเข้าใจของมนุษย์มากเท่านั้น เหตุผลก็คือวิทยาศาสตร์ที่อธิบายสิ่งที่ใกล้ตัวนั้นละเอียดมากขึ้นๆทุกขณะ ดังนั้นการค้นหาสิ่งใหม่ที่ใกล้ตัวจึงเป็นการค้นพบที่ยากมากเช่นกัน ในเบื้องต้นชวนให้คิดประเด็นการสืบค้นเสาะหา ประเด็นแรกคือมนุษย์มีการจดจำเป็นแบบใดบ้างและมีลักษณะอย่างไร ประเด็นที่สองว่า

ด้วยการสร้างรูปแบบหรือจัดลักษณะข้อมูลเป็นแบบใด จึงจดจำอย่างมีระเบียบได้ข้อมูลมากและจดจำนานที่สุด ทั้งสองประเด็นนี้ว่าด้วยการเลียนแบบความจำแบบความทรงจำเป็นเอก ตามด้วยการเชื่อมต่อของการทำงานของสมองประสานงานกันกับการเรียนรู้ของมนุษย์ต่อการเปลี่ยนแปลงทั้งหลายที่ไม่หยุดนิ่ง โดยทั่วไปคล้ายกับว่ามนุษย์กำลังค้นหาคำตอบที่อยู่ในตนเองให้เห็นความเป็นจริงแห่งการจดจำสิ่งที่ได้เรียนรู้มานั่นเอง

- การจดจำแบบเข้าใจจากจิต (แบบซึมติดยึดแน่นในสมอง) การเก็บข้อมูลและจดจำแบบนี้เรียกให้เข้าใจง่ายก็คือ ความทรงจำนั่นเอง จะเห็นว่ามีความเข้าใจมาเกี่ยวข้อง ดังนั้นการอธิบายให้เข้าใจนั้นไม่ง่ายนัก เพราะลักษณะของข้อมูลที่จัดเก็บไม่ได้เป็นตัวเลขหรือตัวอักษรแต่ข้อมูลถูกจัดเก็บเป็นแฟ้มข้อมูลเสมือนภาพยนตร์และรวมกับความรู้สึกนึกคิดอารมณ์ไว้เป็นหนึ่งเดียว เพื่อให้เข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้นจึงอธิบายแบบฟิล์มของภาพยนตร์ถ้าเรียกชื่อแฟ้มของมูลดังกล่าวเช่น เรียกเหตุการณ์ประทับใจมาสักหนึ่งเรื่อง จะเห็นการฉายภาพเคลื่อนไหวในหัวสมองทันทีและต่อเนื่องจนกระทั่งจบเหตุการณ์นั้นลงอย่างสมบูรณ์ ดังนี้จะเกิดความเข้าใจได้ทันทีว่าการเก็บและแสดงข้อมูลแบบเข้าใจจากจิตนั้นเป็นอย่างไร ถึงตรงนี้จะเห็นได้ว่าถ้าอธิบายด้วยคำพูดจะไม่เห็นจริง คงได้แต่อ้างถึงฟิล์มของภาพยนตร์ให้เข้าใกล้ถึงความเข้าใจอันนี้ มีสิ่งหนึ่งที่ต้องพิจารณาคือลักษณะของข้อมูลความจำแบบนี้มี ความเป็นระเบียบ มีการเคลื่อนไหวและแสดงอย่างต่อเนื่อง ถ้าจะสร้างข้อมูลขึ้นต้องมีลักษณะดังกล่าวแน่นอน

- ระบบความจำระยะยาว (Long-Term Memory) เป็นความจำที่มีความคงทน เราจะไม่รู้สึกในสิ่งที่จำอยู่ในระบบความจำระยะยาว แต่เมื่อต้องการใช้หรือมีสิ่งหนึ่งสิ่งใดมาสะกดใจก็สามารถจะรื้อฟื้นขึ้นมาได้ เช่น การจำเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นเมื่อหลายชั่วโมงก่อน หลายวันก่อน หรือหลายปีก่อน ชื่อของเพื่อนสนิท ทางไปตึกเรียนที่ตนเคยเรียนสมัยเป็นนักเรียนมัธยม ภาษา ตลอดจนความรู้ต่างๆ ที่เรียนประสบการณ์ต่างๆ ที่เคยได้รับตั้งแต่จำความได้ ล้วนอยู่ในความจำระยะยาวทั้งสิ้น

- ระบบความจำระยะสั้น (Short-Term Memory) เป็นความจำ หลังการรับรู้สิ่งเร้าที่ได้รับการตีความจนเกิดการรับรู้แล้วก็จะอยู่ในความจำระยะสั้น เราใช้ความจำระยะสั้นสำหรับการจำชั่วคราวเพื่อใช้เป็นประโยชน์ในขณะที่จำอยู่เท่านั้น เช่นการจำหมายเลขโทรศัพท์จากสมุดโทรศัพท์ เมื่ออ่านหมายเลขแล้วหมายเลขนั้นก็จะเข้าไปในความจำระยะสั้นของเราเพื่อให้หันมาที่เครื่องโทรศัพท์และหมุนตัวเลขเหล่านั้น พอหมุนเสร็จเราก็ไม่มีความจำเป็นต้องจำหมายเลขนั้นอีกต่อไป

ในด้านของจินตนาการ การคิดสร้างภาพในจิตใจหรือพลังของจิตที่สร้างภาพขึ้นใหม่ภายในใจ ให้น่าพอใจกว่า สวยกว่า เป็นระเบียบกว่าหรือร้ายกาจกว่าสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติทั่วไป จินตนาการทำให้เกิดภาพขึ้นในสำนึก เรียกว่า จินตภาพ จินตภาพเหล่านี้เชื่อมโยงกับประสบการณ์ที่ได้นับสะสมอยู่ภายใน จินตนาการเป็นผลมาจากอวัยวะสัมผัสของมนุษย์ปะทะกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว เกิดเป็นประสบการณ์สั่งสมแล้วจึงประยุกต์โดยการเพิ่มเติม ตัดทอนหรือผสมผสานประสบการณ์ๆถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานศิลปะหรือเกิดจินตภาพนึกคิดไปเอง อาจจะมีหรือไม่มี

ในโลกนี้ก็ได้ จากที่กล่าวมาข้างต้น ความทรงจำนั้นเกิดขึ้นจากการที่เรามีอารมณ์ ความรู้สึก ประสบการณ์ร่วมกับเหตุการณ์ที่เราพบเจอ สมองส่วนต่างๆจะประมวลผลและทำงานเข้าด้วยกัน ทำให้เราสามารถเรียนรู้เรื่องราวที่เคยเกิดขึ้น มองเห็นผลกระทบระยะไกลของสิ่งที่ทำวันนี้ไปยังอนาคตได้

โดยทั่วไป ความคิด หมายถึง กิจกรรมทางจิตใจหรือทางปัญญาที่เกี่ยวข้องกับจิตสำนึกเฉพาะคน ความคิดยังอาจหมายถึงกระบวนการคิดหรือลำดับแง่คิด ในทำนองเดียวกัน กรอบความคิด หมายรวมถึง กระบวนการการรับรู้ การรับรู้ความรู้สึก ความมีจิตสำนึก และจินตนาการ การทำความเข้าใจถึงจุดกำเนิดที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม กระบวนวิธี และผล ยังคงเป็นเป้าหมายที่นักวิชาการจำนวนมาก เช่น นักชีววิทยา นักปรัชญา นักจิตวิทยา และนักสังคมวิทยาตั้งไว้ เนื่องมาจากความคิดนั้นเป็นหลักพื้นฐานรองรับการกระทำและปฏิกิริยาของมนุษย์

นักจิตวิทยาให้ความเห็นเกี่ยวกับเรื่องของความคิดที่ต่างกันออกไป ฮิลการ์ด (Hilgard) กล่าวว่า การคิดเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในสมองอันเนื่องมาจากการใช้สัญลักษณ์แทนสิ่งของ เหตุการณ์หรือ สถานการณ์ ต่าง ๆ บรูโน (Bruno) กล่าวว่า “การคิดเป็นกระบวนการทางสมองที่ใช้สัญลักษณ์จินตภาพ ความคิดเห็น และความคิด รวบยอด แทนประสบการณ์ในอดีต ความเป็นไปได้ในอนาคต และความเป็นจริงที่ปรากฏ การคิดจึงทำให้คนเรา มีกระบวนการ ทางสมองในระดับสูง กระบวนการเหล่านี้ได้แก่ ตรรกศาสตร์ คณิตศาสตร์ ภาษา จินตนาการ ความใส่ใจ เชาวน์ปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ และอื่นๆ” มากาเรต ดับบลิว แมทลิน (Matlin) กล่าวว่า “การคิดเป็นกิจกรรมทางสมอง เป็นกระบวนการทางปัญญา ซึ่งประกอบด้วย การสัมผัส การรับรู้ การรวบรวม การจำ การรื้อฟื้นข้อมูลเก่าหรือประสบการณ์ โดยที่บุคคลนำข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ เก็บไว้เป็นระบบ การคิดเป็นการจัด รูปแบบของข้อมูลข่าวสารใหม่กับข้อมูลเก่า ผลจากการจัดสามารถแสดงออกมาภายนอกให้ผู้อื่นรับรู้ได้” อาจสรุปได้ว่าการคิดเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในสมองที่ใช้สัญลักษณ์หรือภาพแทนสิ่งของ เหตุการณ์หรือสถานการณ์ต่าง ๆ โดยมี การจัดระบบความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร ซึ่งเป็นประสบการณ์เดิมกับประสบการณ์ใหม่หรือสิ่งเร้าใหม่ ที่ไปได้ ทั้งใน รูปแบบ ธรรมดาและสลับซับซ้อน ผลจากการจัดระบบสามารถ แสดงออกได้หลายลักษณะ เช่น การให้เหตุผลการแก้ปัญหาต่าง ๆ เนื่องจากการคิดเป็น กระบวนการที่เกิดขึ้นในสมอง

ครอบครัวของข้าพเจ้าเป็นชาวไทยเชื้อสายจีน งานศิลปนิพนธ์ชุดนี้จึงได้แรงบัลดาลใจเกี่ยวกับบรรพบุรุษพิธีกรรมทางความเชื่อโลกหลังความตายของชาวจีน

ครอบครัวของข้าพเจ้าเป็นชาวไทยเชื้อสายจีน ในทุกปีจะมีการประกอบพิธีกรรมตามความเชื่อและเผากงเต็กไปให้ เสมือนเป็นการสื่อสารไปยังอีกภูมิภพอื่น เดวิด ไคต์ลีย์ นักประวัติศาสตร์จากมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนียในเบิร์กลีย์ กล่าวว่า โลกทัศน์เรื่องความตายของชาวจีนนั้นน่าสนใจตรงที่เป็นการมองโลกในแง่ดี โลกนี้ไม่ใช่โลกที่บกพร่องร้ายแรง หากเป็นต้นแบบที่ดีพอสำหรับโลกหน้า เขากล่าวต่อว่า “ในตะวันตก ทุกอย่างเป็นเรื่องของการเกิดใหม่ การไถ่บาป และการช่วย

ให้รอด แต่ในประเพณีจีน พอตายไปแล้ว คุณก็ยังเป็นเหมือนที่เป็นอยู่นี่ละครับ" ไคต์ลีย์เชื่อว่า โลกทัศน์แบบนี้สร้างเสถียรภาพให้สังคมจีน เขาบอกว่า "วัฒนธรรมที่มีการบูชาบรรพบุรุษย่อมเป็นวัฒนธรรมแบบอนุรักษนิยม เราจะไม่ชอบสิ่งใหม่ ๆ เพราะนั่นเท่ากับเป็นการท้าทายบรรพบุรุษ" ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในประเทศจีนทุกวันนี้ ไม่มีอะไรที่เรียกว่าอนุรักษนิยมได้เลย แถมยังไม่ดูดำดูดีกับคนตายเสียด้วย บ่อยครั้งที่สุสานต้องหลีกทางให้โครงการก่อสร้างใหม่ ๆ และชาวจีนชนบทจำนวนมากก็อพยพเข้ามาอยู่ในเมือง ทำให้ไม่สามารถกลับบ้านในช่วงเทศกาลเช็งเม้งได้ บางคนพยายามดูแลฮวงซุ้ยด้วยวิธีอื่น เช่น มีเว็บไซต์ให้ลูกหลานเข้าไปดูแล ฮวงซุ้ยเสมือนจริง แต่ในประเทศที่ความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วเช่นนี้ การนึกถึงอดีตดูจะเป็นเรื่องยากเต็มที และขนบธรรมเนียมประเพณีหลายอย่างก็ ค่อย ๆ สูญหายไป

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อ ประเพณีที่ทำต่อกันมาของชาวจีน สร้างสรรค์ผ่านวัตถุ วัสดุ ที่นำมา ให้เกิดแง่มุม ความคิด จินตนาการ และทัศนคติที่ต่างออกไปจากสิ่งดั้งเดิม
2. ให้ผู้ชมงานได้เกิดการตีความที่หลากหลายไปกับผลงาน ได้ใช้ประสบการณ์ส่วนตัวในการแลกเปลี่ยน รับรู้ และมีปฏิสัมพันธ์กับชิ้นงาน
3. ฉุกคิดถึงเรื่องความเชื่อที่ทำต่อกันมา ได้แง่คิดจากการนำเสนอผลงาน เพื่อให้เกิดมุมมองที่ต่างไปจากเดิม

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. เนื้อหาแสดงถึงความเชื่อ ความทรงจำที่มีต่อบรรพบุรุษ การเคารพบรรพบุรุษในโลกอีกมิติ โดยใช้วัสดุ วัตถุสำเร็จรูป มาสร้างให้เกิดจินตนาการ แง่คิด ผ่านประสบการณ์และทัศนคติที่พบเจอ
2. ทำงานกับพื้นที่จริง ก่อนนำข้อมูลที่ได้มาจัดแสดงในพื้นที่ติดตั้งผลงาน
3. รูปแบบการนำเสนอ ได้นำรูปแบบของศิลปะการจัดวาง (Installation) มาใช้ในห้องติดตั้งผลงาน ผลงานประกอบด้วย 4 ส่วนคือ
   - วัตถุ เป็นวัตถุที่ได้นำไปใช้กับสถานที่จริง
   - วัสดุ นำวัสดุมาจัดวางและประยุกต์ใช้ เพื่อพูดถึงแนวความคิดของตัวงาน
   - VDO บันทึกเป็นข้อมูลจากพื้นที่จริง สู่พื้นที่แสดงงาน
   - รูปถ่าย ถ่ายภาพจากพื้นที่จริง แล้วนำมาจัดวางในห้องแสดงงาน

4. ปฏิบัติงานในพื้นที่จริง และนำข้อมูลที่ได้ (Document) กลับเข้ามาในห้องแสดงผลงาน เพื่อสร้างบรรยากาศรวมของห้องแสดงผลงาน ให้มีทิศทางเดียวกัน
5. ขนาดผันแปรตามพื้นที่ของห้องแสดงผลงาน

บทที่ 2
อิทธิพลจากงานศิลปกรรม

2.1 อิทธิพลที่ได้รับ

มนุษย์เรามีสมองส่วนที่เรียกว่า ฮิปโปแคมปัส (hippocampus) ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการสร้างความทรงจำระยะยาว ความทรงจำของมนุษย์หรือที่เรียกว่าความทรงจำ ณ ขณะจิตจะไม่ถูกลบเลือน สามารถนำกลับมาบอกเล่าได้ตลอด มนุษย์จดจำสิ่งที่เกิดขึ้นด้วยวิธีการที่ต่างกันไป เช่น การจดบันทึก ถ่ายรูป การสะสมสิ่งของ ฯลฯ เมื่อกลับมามองก็ยังจำได้ว่ามีเรื่องราวอะไรที่อยู่ในบันทึก ในภาพยนตร์หรือหนังสือหลายๆเรื่อง ได้แรงบัลดาลใจจากการจดบันทึก เรื่องราวในอดีต ความทรงจำ แล้วถูกนำเสนอออกมาตามทัศนคติของผู้แต่ง มนุษย์เราในแต่ละยุคสมัย ได้เรียนรู้อดีตมาใช้ในปัจจุบันและส่งผ่านไปยังอนาคต ประวัติศาสตร์หรือเหตุการณ์สำคัญที่ถูกจดบันทึกไว้ ล้วนเป็นข้อมูลที่บันทึกเรื่องราวไว้อย่างมากมาย เมื่อบางเหตุการณ์ในอดีตยังคงชัดเจนอยู่ในความทรงจำของใครบางคน ผู้คนเหล่านั้นยังจำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน พร้อมที่จะถ่ายทอด ประวัติศาสตร์ทำให้มนุษย์เติบโต ได้เรียนรู้เรื่องราวที่เคยเกิดขึ้น ได้ใช้ประโยชน์จากสิ่งเหล่านั้น ประวัติศาสตร์หรือเหตุการณ์สำคัญล้วนอยู่ในความทรงจำของผู้คน พร้อมให้ผู้คนได้เรียนรู้เรื่องราวทางประวัติศาสตร์ เพื่อส่งต่อมาสู่บุคคลรุ่นหลัง เรียนรู้ จดจำ ให้เรื่องราวที่มีคุณค่าได้ถูกส่งต่อๆไป

ในช่วงเด็ก ข้าพเจ้าเคยดูภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ตัวเอกของเรื่องพยายามย้อนกลับไปแก้ไขอดีต แต่ไม่สำเร็จ ข้าพเจ้าไม่สามารถรู้ได้ ว่าสิ่งที่ภาพยนตร์นำเสนอเป็นความจริงหรือเท็จ เพียงแต่มันทำให้ฉุกคิด ณ ขณะที่เขียนหนังสือเล่มนี้ว่า ถ้ามนุษย์เราสามารถย้อนเวลาได้จริง แล้วคุณค่าของความทรงจำควรแล้วการให้ความสำคัญกับปัจจุบันควรไปอยู่ตำแหน่งไหน เพราะถ้าไม่สามารถแก้ไขอดีตได้ ก็ต้องเดินหน้าต่อไป ปรัชญาของ อัลแบร์ กามูส์ นักเขียนนักปรัชญาชาวฝรั่งเศส กล่าวว่า "ไม่ว่าปัญหาในอดีตจะแก้ไขได้หรือไม่ เราต้องดำรงชีวิตอย่างมีความหมายต่อไป" มนุษย์เรียนรู้อดีต นำมาสู่ปัจจุบัน คาดการณ์ไปสู่อนาคต การจดบันทึกเรื่องราวด้วยวิธีการต่างๆ แล้วเก็บไว้ เมื่อมองกลับไป เราจะเห็นเหตุการณ์เดิมในอีกมุมหนึ่ง

2.2 อิทธิพลที่ได้จากความเชื่อในโลกหลังความตายของชาวจีน

ในทุกๆปี จะมีการไหว้บรรพบุรุษในช่วง ตรุษจีน ศาสจีน ในการประกอบพิธีกรรม จะมีการเผา กงเต็ก ไปให้บรรพบุรุษ กงเต็ก เป็นพิธีกรรมอันเป็นวัฒนธรรมจีนที่สืบทอดกันมากว่าพันปี ติดตามชาวจีนไปทุกแห่งหน เป็นสะพานความเชื่อที่เชื่อมโยง “ชีวิตหลังความตาย” เข้ากับ “วิถีชีวิตของคนเป็น” ซึ่งไม่ใช่แต่แค่เฉพาะลูกหลาน แต่หมายรวมถึงหลากอาชีพที่เกี่ยวพันกับพิธีกรรม

นี้ด้วย ในทัศนะของคนจีนเมื่อมีคนตาย การจัดการพิธีศพแบ่งออกเป็น ๒ ประเภท คือ การฝังและการเผา สำหรับในสังคมจีนโบราณ สมัยก่อนพุทธกาล ชาวจีนมีความเชื่อว่าภายในตัวเรามีพลังชี่ที่เหมือนดวงวิญญาณ ซึ่งคงอยู่แม้ร่างกายดับสูญไปแล้ว ในคัมภีร์โจวอี้ ใช้คำว่า เซียวสี (消息 - xiāo x) แทนวัฏจักรของการเกิด - ตาย กล่าวคือ การเกิดเป็นผลจากการสั่งสมพลังชีวิตที่สูงพอจะให้กำเนิดชีวิตใหม่ ทันทีที่ชีวิตอุบัติและอยู่รอด พลังชีวิตนั้นก็จะค่อยๆถูกปลดปล่อยและลดลง การเกิดจึงแทนด้วยเซียว (消) ที่แปลว่าการปลดปล่อย, เสื่อมถอย พลังชีวิตจะถูกปลดปล่อยจนสูญสิ้นและตายในที่สุด เมื่อคนตายดวงจิตไม่ได้ดับสูญไปพร้อมกับร่างกาย แต่จะไปพักเป็นหนึ่งเดียวกับผืนแผ่นดิน การตายจึงแทนด้วย สี (息) ที่แปลว่าการหยุด, พัก ซึ่งระหว่างการพักนี้ดวงจิตจะมีการสั่งสมพลังแห่งฟ้าที่เป็นพลัง หยางกระทั่งมีพลังสูงพอที่จะส่งดวงจิดนั้นไปกำเนิดใหม่ หมุนเวียนไปเป็นวัฏจักร เหตุนี้เมื่อคนจีนตายทายาทจึงชอบที่จะจัดการฝังศพด้วยเชื่อว่าดวงจิตของผู้ ตายจะได้กลับไปพักใต้ผืนดินเพื่อสั่งสมพลังธรรมชาติอย่างสงบสุข (入土为安) ความเชื่อเรื่องเซียวสีนี่เอง เป็นฐานความเชื่อที่พัฒนาไปสู่ความเชื่อเรื่อง ฮวงจุ้ย (风水) และภพภูมิใหม่ของดวงจิตที่นำพาไปโดยธารเหลือง (黄泉)

นอกจากนี้คนจีนในอดีตยังมีความเชื่อที่พัฒนาต่างออกไปว่า เมื่อคนตายและถูกฝังลงดิน ดวงวิญญาณจะเคลื่อนไหลไปตามกระแสของธารใต้ดินที่เรียกว่าธารเหลือง (黄泉) ท้ายสุดดวงวิญญาณจะไหลรวมไปเกิดในอีกภพภูมิหนึ่ง ดังนั้นคนจีนในอดีตจึงนำศพบรรจุลงในพาหนะดั่งเรือที่จะนำพาดวงวิญญาณให้ ล่องไปตามธารเหลือง อีกทั้งบรรจุของใช้ส่วนตัว เครื่องมือประกอบอาชีพ เครื่องประดับ ของชอบของรักของผู้ตาย และทรัพย์สินอื่นลงในพาหนะบรรจุศพด้วย เพื่อให้ผู้ตายมีไว้ใช้สอยในภพภูมิใหม่ พาหนะบรรจุศพที่ว่านี้ค่อยๆแปลงจากเรือมาเป็นโลงศพที่ใช้ในปัจจุบัน ทรัพย์สินต่างๆที่บรรจุในโลงศพนี่เองที่กลายมาเป็นโบราณวัตถุให้เรา ใช้ศึกษาศิลปะและชีวิตความเป็นอยู่ของคนจีนโบราณ ธรรมเนียมในการบรรจุทรัพย์สินลงในโลงศพนี้ ถูกเปลี่ยนแปลงไปเป็นเครื่องกระดาษและเผาอุทิศให้กับคนตายในยุคซ่งด้วยปัญหาความลำบากแล้งแค้นของผู้คน ธรรมเนียมการเผาเครื่องกระดาษสืบทอดมาจวบจนปัจจุบัน

ในเอกสารไทยมักกล่าวว่าการการเซ่นไหว้บรรพชนเป็นเรื่องของความกตัญญูเพียงอย่างเดียว แท้จริงแล้วในคัมภีร์กตัญญู (孝經) กล่าวว่าการปฏิบัติกตัญญูคือการดูแลใส่ใจ ชีวิตความเป็นอยู่ของบุพการีขณะที่ท่านยังมีชีวิต และที่สุดคือการจัดการศพให้สมฐานะและความเชื่อ คัมภีร์กตัญญูมิได้กล่าวถึงเซ่นไหว้บูชาคนตายไว้แต่อย่างใด ในลัทธิขงจื๊อถือว่าการเซ่นไหว้บรรพชนเป็นจารีต (禮) อย่างหนึ่ง การกราบไหว้บรรพบุรุษร่วมกันของคนในตระกูล แสดงถึงการเป็นพงศ์พันธุ์เดียวกัน ก่อให้เกิดความสามัคคี หากเกิดปัญหาต้องช่วยเหลือกัน การเซ่นไหว้ผู้ตาย ทำได้ทั้งที่บ้านและที่สุสาน บ้านที่เป็นตระกูลใหญ่จะมีโถงโรงพิธีเพื่อเป็นที่เก็บป้ายวิญญาณของคน ในตระกูล และเป็นสถานประกอบพิธีเซ่นไหว้บรรพชน ส่วนในเมืองไทยบ้านที่ไม่มีโถงบูชาประจำ

ตระกูล เขาก็เอาป้ายวิญญาณไปฝากไว้ตามศาลเจ้า ซึ่งต้องเสียค่าใช้จ่ายสูง ในอดีตหากฝังศพไว้ที่สุสานสาธารณะจำเป็นต้องไปไหว้ที่สุสานเป็นประจำ เพราะเมื่อไหร่ที่ไม่มีการพูนดิน ไม่มีการดูแล ไม่มีญาติมาไหว้ เขาจะยกหลุมนั้นให้ผู้อื่น ด้วยถือว่าญาติตัดแล้ว เพราะฉะนั้นใครที่ผูกพันจะต้องหมั่นไปดูแลหลุมฝังอยู่เสมอ เพื่อให้ไม่ดูรกร้างนอกจากนี้ยังได้มีการกล่าวถึงพิธีกงเต๊กว่ามีจุดมุ่งหมายเพื่อปลอบขวัญลูก หลาน ให้ตัดความห่วงหาอาวรณ์ต่อผู้ตาย เพราะว่าดวงวิญญาณของผู้ตายจะข้ามไปสู่อีกภพหนึ่ง ไม่ได้กลับมาอีกแล้ว ดังนั้น การทำพิธีกงเต๊กจึงทำกันเพียงครั้งเดียวเท่านั้น แต่ในปัจจุบันเกิดความเข้าใจผิด ผู้ที่มีกำลังทรัพย์มากกลับจัดพิธีหลายๆ ครั้ง ซึ่งถือว่าผิดจากธรรมเนียมดั้งเดิม

2.3 อิทธิพลจากแนวคิดของ Crop Circle

วงธัญพืช หรือ วงข้าวโพดล้ม หรือ ครอปเซอร์เคิล (Crop Circle) เป็นคำที่ใช้อธิบายถึงรูปแบบพืชที่ล้มลง ซึ่งเริ่มต้นจาก ข้าวโพด โดยคำนี้รวมถึง ข้าวสาลี ข้าวบาร์เลย์ ถั่วเหลือง วงข้าวโพดล้มนี้พบได้หลายแห่งทั่วโลก

คืนหนึ่งในปี 1972 ณ ประเทศอังกฤษ อาเทอร์ ชัตเติลวูด (Arthur Shuttlewood) กับ บริซ บอนด์ (Bryce Bond) ซุ่มซ่อนตัวบริเวณเนินเขาสตาร์ฮิลใกล้เวสมินเตอร์ เพื่อเฝ้าดูปรากฏการณ์แสงประหลาด ซึ่งเกิดขึ้นในแถบนั้นมานานเกือบทศวรรษ เชื่อกันว่ามันคือยูเอฟโอ คืนนั้นทั้งสองผิดหวังเมื่อไม่พบแสงประหลาด แต่ได้รับการชดเชยด้วยร่องรอยบางอย่างที่อาจเกี่ยวข้องกัน นั่นคือพืชที่ล้มเป็นวงกลม ซึ่งต่อมาเรียกกันว่า Crop Circles

สี่ปีต่อมาในเดือนกันยายน 1976 เอดวิน เฟอร์ (Edwin Fuhr) ชาวนาแห่งแลงเกนเบิร์ก (Langenburg) อ้างว่า เห็นยานรูปโดมสีเงินหลายลำ บินอยู่เหนือทุ่งนาหลังจากที่ยานเหล่านี้จากไปแล้ว เขาก็พบครอปเซอร์เคิลหลายแห่งในบริเวณนั้น นี่คือเรื่องราวแรกเริ่มของปรากฏการณ์วงกลมพืชบนท้องทุ่งของอังกฤษ ที่ผู้คนมากมายเชื่อว่าเป็นหนึ่งในปริศนาลึกลับของโลกอยู่ทุกวันนี้

ครอปเซอร์เคิล ถูกค้นพบครั้งแรกในปี 1678 ที่เฮิร์ทฟอร์ดเชียร์ อังกฤษ ไม่มีใครอธิบายได้ว่าใครหรืออะไรทำให้มันเกิดขึ้น แต่หลังจากการค้นพบของชัตเติลวูดกับบอนด์และเฟอร์แล้ว มันนำไปสู่ทฤษฎีแรกคือร่องรอยการลงจอดของยานจากต่างดาว ตามมาด้วยทฤษฎีอุกกาบาตและทฤษฎีพายุทอร์นาโดขนาดเล็ก ในทศวรรษที่ 1980 ได้มีการค้นพบครอปเซอร์เคิลมากขึ้นโดยเฉพาะรอบๆเมืองวอร์มินสเตอร์ (Warminster) ในช่วงต้นของทศวรรษนี้รูปทรงของมันก็ยังคงเหมือนเดิม คือเป็นวงกลมหยาบๆ แต่ในกลางทศวรรษรูปทรงของมันซับซ้อนขึ้น คือมีวงแหวนแตกออกไป และมันเริ่มดึงดูดใจคนอังกฤษมากขึ้น ในทศวรรษนี้เอง ด๊อกเตอร์ เทอร์เรนซ์ มีเดน (Terrence Meaden) ศาสตราจารย์ทางฟิสิกส์และนักอุตุนิยมวิทยาได้พยายามไขปริศนานี้ โดยทำการวิจัยครอปเซอร์เคิลมากกว่า 1,000 แห่ง มีเดนเสนอทฤษฎีว่า ครอปเซอร์เคิลเกิดจากความผิดปกติ

ของอากาศที่เขาเรียกว่า Plasma Vortex ทำให้เกิดลมหมุนวนในระดับสูงแล้วเคลื่อนตัวลงสู่พื้นทำให้พืชแบนราบ

ภาพที่ 1 ภาพถ่าย Circle Ring

http://www.nextsteptv.com/?p=5296

ทฤษฎีนี้ได้รับการสนับสนุนจากผลการทดลองของนักวิทยาศาสตร์ญี่ปุ่นคือ ศาสตราจารย์โอซึกิ (Ohtsuki) เขาใส่พลาสมา (Plasma Fireballs) ลงในถาดแป้ง ผลปรากฏว่ามันทำให้เกิดวงแหวนสองชั้นรอบศูนย์กลาง ปี 1991 ได้มีการค้นพบครอปเซอร์เคิลหลายร้อยแห่งในอังกฤษ มันยังแพร่ระบาดไปในเยอรมัน สหรัฐอเมริกา บราซิล โรมาเนีย ฮังการีและญี่ปุ่น ยิ่งไปกว่านั้นมันได้เปลี่ยนแปลงรูปทรงใหม่เป็น Pictrogram เสมือนการสื่อความหมายบางอย่างด้วยภาพ รูปแบบใหม่ของมันทำให้ทฤษฎีผู้มาจากต่างมิติที่พยายามสื่อสารกับมนุษย์เริ่มก่อตัวขึ้น ความซับซ้อนของรูปทรงครอปเซอร์เคิล ทำให้ทฤษฎีพลาสมาไม่สามารถอธิบายรูปทรงนี้ได้ ในขณะที่คำกล่าวอ้างเรื่องแสงไฟประหลาดเหนือท้องทุ่งยามดึก แล้วทำให้เกิดครอปเซอร์เคิลในรุ่งอรุณของทฤษฎียูเอฟโอ ก็ยังใช้เป็นหลักฐานไม่ได้ แต่มันก็ยังเป็นทฤษฎีที่ได้รับความสนใจมากที่สุด ในปีเดียวกันนี้เองชายชาวอังกฤษสองคนได้ออกมาเปิดเผยกับหนังสือพิมพ์ว่า ครอปเซอร์เคิลเป็นเรื่องหลอกลวงมันเกิดจากฝีมือของมนุษย์ เดฟ คอร์ลีและโดฟ โบเวอร์ (Dave Chorley and Doug Bower) อ้างว่าพวกเขาเป็นผู้สร้างมันขึ้นมารวมแล้วกว่า 1,000 แห่ง ตั้งแต่ปี 1978 โดยใช้ไม้กระดานขนาด 4 ฟุต และเชือกเป็นเครื่องมือ ในขณะเดียวกันก็มีนักหลอกลวงกลุ่มอื่นๆออกปฏิบัติการในยามค่ำคืนอย่างเดียวกับพวกเขาด้วย นิตรสารไทม์ฉบับวันที่ 23 กันยายน 1991 พูดถึงเรื่องนี้ว่า นี่คือการนำไปสู่จุดจบของเรื่องซึ่งเป็นหนึ่งในความลึกลับที่สุดของอังกฤษและของโลกแล้ว อย่างไรก็ตาม

ปรากฏการณ์ครอปเซอร์เคิลก็ไม่ได้หายไปพร้อมกับการเผยตัวของนักหลอกลวงคู่นี้ แต่กลับพุ่งสูงขึ้นในปีต่อมาคือปี 1992 มันเป็นคลื่นลูกใหม่ที่มาพร้อมกับความสลับซับซ้อนของรูปทรงเรขาคณิต และขนาดอันมหึมาหลายร้อยฟุตในทุ่งบาร์เลย์ และ ทุ่งข้าวโพด พร้อมๆกับการแพร่ระบาดไปกว่า 10 ประเทศ และยังทำให้ตัวเลขนักวิจัยเพิ่มสูงขึ้น อีกด้านหนึ่งมันคือศิลปอันวิจิตรพิสดารบนท้องทุ่ง ซึ่งผลิตช่างภาพมืออาชีพมากมาย และเป็นจุดเริ่มต้นของธุรกิจสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับครอปเซอร์เคิลที่เฟื่องฟูอยู่ทุกวันนี้

จนถึงปัจจุบัน มีครอปเซอร์เคิลเกิดขึ้นในช่วงฤดูร้อนที่อังกฤษรวมแล้วประมาณ 10,000 แห่ง ส่วนใหญ่เกิดทางภาคใต้ และ 90 เปอร์เซนต์อยู่ในรัศมี 50 ไมล์จากสโตนเฮน (Stonehenge) ครอปเซอร์เคิลบางแห่ง สื่อความหมายเกี่ยวกับจักรวาล แกแล็คซี่ บางแห่งสื่อความหมายเกี่ยวกับหายนะของโลกจากอาวุธนิวเคลียร์ และบางแห่งสื่อความหมายเกี่ยวกับผลร้ายของการทำลายสภาพแวดล้อม ในวันที่ 17 สิงหาคม 2001 นักวิจัยครอปเซอร์เคิลต้องตะลึงกับครอปเซอร์เคิลรูปแบบใหม่สองแห่งในทุ่งข้าวโพดใกล้กล้องโทรทรรศน์วิทยุ Chilbolton ที่ Hampshire อังกฤษ มันเป็นภาพกราฟิกของสัญญาณวิทยุที่ส่งจากโลกไปยังกลุ่มดาว M13 อีกแห่งหนึ่งเป็นภาพหน้าคนที่คล้ายภูเขาหน้าคนบนดาวอังคาร ยิ่งไปกว่านั้นเมื่อครบรอบปี ได้เกิดครอปเซอร์เคิลแบบนี้ขึ้นอีก มันคือครอปเซอร์เคิลที่แสดงภาพของ E.T. ห่างจากที่ตั้งกล้องโทรทรรศน์ Chilbolton ราว 9 ไมล์ ในวันที่ 15 สิงหาคม 2002 สำหรับนักวิจัยแล้ว ความพยายามของพวกเขาไม่ไร้ผล นักวิจัยได้พบเบาะแสบางอย่างที่อาจคลี่คลายปริศนานี้ได้ นั่นคือการพบความผิดปกติในลำต้นของพืชในครอป-เซอร์เคิล ที่พวกเขาอ้างว่าสามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่างของจริงกับที่มนุษย์สร้างขึ้นได้ ครอปเซอร์เคิลของจริงนั้นลำต้นของพืชที่ล้มซึ่งอยู่เหนือพื้นดินประมาณ 1 นิ้ว มีลักษณะโค้งงอไม่แตกหัก นอกจากนั้นโครงสร้างของเซลล์ (cell Pit) ยังเปลี่ยนแปลง คือเซลล์ขยายตัวเหมือนได้รับความร้อน ด๊อกเตอร์ วิลเลียม เลเวนกูด (William C. Levengood) เชื่อว่าไม่ว่าอะไรก็ตามที่ทำให้เกิดครอปเซอร์เคิล มันต้องใช้พลังงานที่เร็วและหนาแน่นจนทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในเซลล์ นักวิจัยเชื่อว่าพลังงานที่ว่านั้นน่าจะเป็นไมโครเวฟ ทฤษฎีนี้เรียกว่า Microwave Transient Heating นักวิจัยยังอ้างการศึกษาผลกระทบของพืชในครอปเซอร์เคิล เปรียบเทียบกับพืชที่อยู่ใกล้เคียงซึ่งพบว่า เมล็ดพืชในครอปเซอร์เคิลมีอัตราการเจริญเติบโตเร็วกว่าเมล็ดพืชบริเวณใกล้เคียงถึง 45 เปอร์เซ็นต์

คอลลิน แอนดริวส์ (Colin Andrews) ภาพจาก BBC มีอีกทฤษฎีหนึ่งที่น่าสนใจไม่แพ้กัน เป็นของด๊อกเตอร์ คอลลิน แอนดริวส์ (Colin Andrews) นักวิทยาศาสตร์อังกฤษ ซึ่งศึกษาครอป-เซอร์เคิลมาเป็นเวลา 17 ปี ในปี 2000 แอนดริวเปิดเผยผลวิจัย เขาได้รับทุนสนับสนุนจากมูลนิธิร็อกกี้เฟลเลอร์ว่า ราวๆ ร้อยละ 80 ของครอปเซอร์เคิลเป็นฝีมือของมนุษย์ ครอปเซอร์เคิลเหล่านี้ จะมีรูปทรงซับซ้อนและวิจิตรพิสดารส่วนที่เหลือซึ่งมีรูปทรงง่ายๆนั้น เขาเชื่อว่ามันเกิดจากการเปลี่ยนแปลงของสนามแม่เหล็กในบริเวณนั้น ซึ่งทำให้เกิดกระแสไฟฟ้าและกระแสไฟนี้เองเป็น

ตัวการทำให้พืชล้มลง งานวิจัยที่พบว่าครอปเซอร์เคิลบางแห่ง ทำให้เครื่องใช้ไฟฟ้าเช่นไมโครโฟน หรือเครื่องบันทึกเสียงถูกรบกวนจนใช้การไม่ได้ รวมทั้งผู้ที่อยู่ในบริเวณนั้นจะรู้สึกปวดศีรษะหรือมีอาการคลื่นไส้ สนับสนุนทฤษฎีนี้ นักวิจัยบางคนเชื่อว่ามันเกิดจากพลังงานที่ตกค้าง

แต่ในปี 2000 ชายชาวอังกฤษกลุ่มหนึ่งได้ออกมาเปิดเผยตนเองว่าเป็นผู้สร้างครอปเซอร์-เคิลที่วิจิตรพิสดารหลายสิบแห่งในภาคใต้ของอังกฤษมากว่า 11 ปี พวกเขาเรียกตนเองว่า Circle makers โดยใช้คอมพิวเตอร์ร่างรูปแบบก่อน พวกเขาได้รับเชิญจากสื่อมวลชนให้สาธิตการสร้างครอปเซอร์เคิลที่มีความซับซ้อนหลายครั้ง ซึ่งพวกเขาทำได้จริงๆ และก็ไม่ได้ใช้ไมโครเวฟ ปัจจุบันพวกเขามีเว็บไซต์ที่แสดงผลงานและเสนอข่าวสารเกี่ยวกับครอปเซอร์เคิล ทุกวันนี้นักวิทยาศาสตร์ส่วนใหญ่เชื่อว่ามีทฤษฎีเดียวเท่านั้นที่จะอธิบายครอปเซอร์เคิลได้ นั่นคือ ทฤษฎีมนุษย์เป็นผู้สร้าง แต่อย่างไรก็ตาม นักวิจัยครอปเซอร์เคิล ก็ยังเชื่อเหมือนกับแอนดริวว่ามันไม่ทั้งหมดที่เกิดจากฝีมือมนุษย์ งานวิจัยทางวิทยาศาสตร์ของนักวิจัยหลายกลุ่มจึงยังดำเนินอยู่ต่อไป Circlemaker คนหนึ่งพูดถึงเรื่องนี้ว่า ไม่มีใครอยากเชื่อคำอธิบายทางวิทยาศาสตร์หรอก เพราะผู้คนต้องการเชื่อสิ่งที่เป็นความลึกลับมากกว่า “สาธารณชนไม่ต้องการคำอธิบาย” เขากล่าว

ภาพประกอบที่ 2 ภาพนักคณิตศาสตร์ โยฮันน์ คาร์ล ฟรีดริช เกาส์

http://www.itswaynesworld.com

การศึกษา Crop Circle ในปี 1820 ของคาร์ล ฟรีดริช นักคณิตศาสตร์ชาวเยอรมัน ได้สรุปว่าเป็นวิธีที่ดีที่สุดที่จะสื่อสารกับสิ่งมีชีวิตจากนอกโลก เพราะพวกเขาสามารถมองเห็นได้จากด้านบน ฟริดริช ได้เข้าป่าในไซบีเรียและตัดต้นไม้ และได้ทำสัญลักษณ์เป็นรูปสามเหลี่ยมขนาดใหญ่ และภายในรูปสามเหลี่ยมก็ได้ปลูกต้นข้าวสาลี ซึ่งเรียกวิธีนี้ว่า “พืชที่หันหน้าเข้าหาดวงอาทิตย์” เพื่อสะท้อนแสงแดดไปยังดาวเคราะห์ดวงอื่นๆในการสื่อสารกับมนุษย์ต่างดาว

2.4 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

2.4.1 ปรัชญา พิณทอง จากนิทรรศการ 'การหายไปของวัตถุ'

ภาพที่ 3 ภาพศิลปิน ปรัชญา พิณทอง

http://vimeo.com/53950434

ปรัชญา พิณทอง เกิดเมื่อปีพ.ศ.2517 จังหวัด อุบลราชธานี ปัจจุบันอาศัยอยู่กรุงเทพมหานคร สำเร็จการศึกษา จากคณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร และปริญญาโทสาขาทัศนศิลป์จาก Städelschule Frankfurt ประเทศเยอรมันนี ปรัชญาเคยแสดง ผลงานทั้งเดี่ยวและกลุ่มและเป็นที่รู้จักในระดับนานาชาติ เคยแสดงผลงานที่ Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea, Bergamo (2011), the Centre d'Art Contemporain, Brétigny (2010) รวมถึง the Singapore Biennale (2006) และ the New Museum Triennial (2012).

เรื่องชวนคิดจากความทรงจำฤดูร้อน

หอศิลปะวิทยนิทรรศน์ สถาบันวิทยบริการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นหอศิลป์ที่มีพื้นที่ใหญ่มากแห่งหนึ่ง การจัดนิทรรศการในพื้นที่ที่มีลักษณะเช่นนี้จึงเป็นการเสี่ยงที่ผลงานจะกลืนกินหายไปกับขนาดของพื้นที่ แต่ในบางกรณีความเวิ้งว้างที่เกิดขึ้นนั้นกลับไม่ได้ส่งผลในทางลบ นิทรรศการ Missing Objects โดยปรัชญา พิณทอง มีบรรยากาศของการครุ่นคำนึง ความรู้สึกของการอยู่คนเดียว การอยู่กับตัวเอง การพบปะผู้คนระหว่างที่ผ่านมาแล้วผ่านไป ความว่างเปล่าภายในห้องชวนให้ตั้งคำถามถึงสิ่งที่หายไปในชื่อนิทรรศการ 'ความว่าง' หรือ 'ช่องว่าง' ที่หายไปคือประเด็นของผลงานที่จะจุดจินตนาการของผู้ชมว่าอะไรคือสิ่งที่หายไป

ท่ามกลางวัตถุต่างๆที่ตั้งอยู่กลางหอศิลป์ มีกองหนังสือกองหนึ่งชื่อ 'ความทรงจำฤดูร้อน' เนื้อหาในหนังสือเล่มนั้นเล่าถึงการเดินทางของศิลปินจากแฟรงเฟิร์ตถึงกรุงเทพฯ ตลอดระยะทาง

หลายพันไมล์ ศิลปินเดินทางทุกวิถีทางยกเว้นเครื่องบิน พาหนะหลักที่เขาใช้เดินทางก็คือรถไฟสายทานแมนจูเรียที่แล่นจากรัสเซียไปถึงปลายทาง ณ กรุงปักกิ่ง ความทรงจำต่อสิ่งที่เขาประสบพบเจอถูกเล่าไว้ในหนังสือเล่มนี้ มันไม่ใช่การเดินทางระทึกขวัญหรือมีวีรกรรมยิ่งใหญ่อันใด ไม่ใช่สารคดี และไม่มีเหตุการณ์สำคัญเชิงสังคมอะไรทั้งสิ้น แต่เป็นประสบการณ์ส่วนตัว เป็นสิ่งที่เขารู้สึกตลอดจนครุ่นคำนึงระหว่างการเดินทางกลับบ้าน

เราอาจจะต้องเดินทางกลับไปดูนิทรรศการอีกเป็นคำรบสองคำรบสาม เพราะวัตถุที่จัดแสดงนั้นสัมพันธ์กันอย่างแนบแน่นกับข้อความในหนังสือ ในแง่หนึ่ง ผลงานจิตรกรรมและวัตถุต่างๆเหล่านั้นเป็นดั่งภาพประกอบ คือการดึงเอาหนังสือในหน้ากระดาษออกมาสู่สิ่งที่เป็นรูปธรรมจับต้องมองเห็นได้ บางช่วงเวลา ข้าวของบางชิ้น บางคนที่พบเจอ เหล่านี้ล้วนถูกดึงออกมาอย่างไร้กฎเกณฑ์นอกเสียไปจากว่า มันเป็นส่วนที่ทำให้เห็นได้ชัดในทางกายภาพ แต่นั่นก็ไม่ได้หมายความว่างานจิตรกรรมเหล่านั้นปราศจากความเป็นเอกเทศในตัวมันเอง หากไม่มีหนังสือภาพเหล่านั้นก็ยังคงสื่อสารให้เราได้รับรู้อยู่ ว่าเหตุการณ์ในภาพนั้นคืออะไร ภาพกับข้อความทั้งอ้างอิงและแยกจากกัน พึ่งพิงกัน ในขณะเดียวกันก็เป็นอิสระจากกัน

ตรงข้ามกับหน้าแรกในหนังสือ “แสงจากเสาไฟฟ้าสลับไปมาของวิวข้างทางกระทบใบหน้าของคูบ้า ฟรานโควสกี้... ค้าขยับตัวหลายครั้งก่อนจะหาทางหลบสายตาจากแสงไฟที่ปะทะหน้าของเขาถี่ขึ้นเรื่อยๆตามความเร็วของรถ...” แสงไฟในนั้นบังคับให้คนต้องหลบสายตา ‘หลับ’ เพื่อจะไม่เห็นอะไร แต่แสงไฟที่หลี่ลงจนมืดแล้วกลับสว่างขึ้นมาใหม่ซ้ำแล้วซ้ำเล่าในห้องนิทรรศการกลับมีบทบาทในการควบคุมการ ‘มองเห็น’ ของคน ระยะเวลาที่เราสามารถหยุดพิจารณาถูกจำกัดไว้โดยสิ่งที่เราควบคุมไม่ได้ ผู้ชมต้องตั้งใจมองภายในช่วงเวลาที่แสงสว่างยอมให้มองเห็น และผลการรับรู้วัตถุในแสงสว่างกับแสงสลัวก็ต่างกัน วัตถุเดียวกันจึงสามารถมองได้สองอย่าง ปรัชญาไม่เปิดเผยช่วงเวลาในชีวิตของเขาอย่างหมดเปลือก ร่องรอยที่เหลืออยู่ของการเดินทางนี้มีเพียงน้อยนิดเมื่อเทียบกับ ‘สิ่งที่หายไป’ จากความเป็นจริงอันสงวนไว้เป็นส่วนตัว แม้กระทั่งเนื้อหาในหนังสือก็เป็นเหมือนเส้นประให้เราพยายามลากเชื่อมจุดต่างๆ เพื่อสร้างจินตนาการถึงสิ่งที่เกิดขึ้น คือ ‘เลือก’ แล้วว่าจะให้ผู้ชมได้รู้อะไรบ้าง จึงยังมีสิ่งที่ไม่เปิดเผยอีกมากมายสิ่งที่หายไป

Missing Object Missing Stories

วัตถุเหล่านี้นอกจากทำหน้าที่เป็นเหมือนภาพประกอบแล้ว ยังเป็นสิ่งที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวศิลปินกับบุคคลต่างๆที่มีชื่อติดอยู่ว่าเป็นเจ้าของผลงาน วัตถุแต่ละชิ้นมีเจ้าของตามที่ระบุไว้ พวกเขาเป็นทั้งมิตร สหาย ผู้อุปถัมภ์ ปรัชญาได้จัดทำโครงการนี้ขึ้นมาในฐานะโครงการศิลปะและนำเสนอต่อบุคคลต่างๆเพื่อหาทุนสำหรับสิ่งที่เป็นทั้งการเดินทางกลับบ้านและผลงานศิลปะเขาจัดการ ‘ขายไมล์’ ให้แก่ผู้ตกลงใจเข้าร่วม โดยให้ผู้สนับสนุนเหล่านั้นสามารถ

ภาพที่ 4 ภาพจากนิทรรศการ การหายไปของวัตถุ

http://www.car.chula.ac.th/art/th/?page_id=256

เลือกได้ว่าจะซื้อการเดินทางของเขาเป็นระยะทางเท่าไร และเป็นระยะทางส่วนไหนบนพื้นโลกที่เขาจะต้องผ่าน สิ่งที่ผู้สนับสนุนจะได้รับจากศิลปินคือของที่ระลึกที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินกับผู้สนับสนุนความสนใจส่วนตัว ความปรารถนา และความสัมพันธ์ที่วัตถุนั้นมีต่อพื้นที่ที่พวกเขาเลือก ด้วยกระบวนการคัดเลือกจากปัจจัยต่างๆข้างต้น สิ่งของเล็กๆน้อยๆเหล่านั้นจึงไม่เล็กน้อยในความรู้สึกของผู้ให้และผู้รับ เพราะมันแฝงไว้ด้วยความสัมพันธ์ที่มีต่อกันระหว่างศิลปินและผู้ให้การสนับสนุนของเขา ดูเหมือนว่านิทรรศการนี้จะมีความเป็นส่วนตัวสูงอยู่มากทีเดียว สำหรับผู้อื่น มันอาจไม่มีความหมายอะไรเลยกับเศษกระดาษบางชิ้น รองเท้าผ้าใบเก่าๆหรือแหวนเรียบๆวงหนึ่ง หนังสือจึงเป็นปัจจัยหนึ่งที่เติมเต็มบางส่วนของช่องว่างนี้ แต่ก็ไม่ได้เป็นโดยสมบูรณ์ มันไม่ได้กล่าวถึงกระบวนการของตัวโครงการ ขั้นตอนที่น่าสนใจยิ่งของการดึงเอาคนจำนวนหนึ่งเข้ามามีส่วนร่วมในงานศิลปะของปรัชญามีประเด็นที่น่ากล่าวถึง (แม้ว่าจะไม่ได้ถูกนำเสนอในตัวนิทรรศการก็ตาม) ดังที่ทุกวันนี้มีงานศิลปะจำนวนมากที่เปิดให้ผู้ชมมีส่วนร่วม ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่พบมากที่สุดในศิลปะร่วมสมัยอันเป็นผลมาจากการหยิบยืมวาทกรรมทางการเมืองเรื่อง ‘การมีส่วนร่วม’ และการเปลี่ยนแปลงภายในของกระบวนการศิลปะ

หากทว่าการมีส่วนร่วมในผลงานของปรัชญานั้นไม่ได้เป็นแบบการมีส่วนร่วมในผลงานที่สร้างเสร็จแล้วที่จัดแสดงอยู่ แต่ผู้เข้าร่วมโครงการกลับมีส่วนร่วมในตัว ‘กระบวนการ’ ที่ทำให้ผลงานนั้นๆเกิดขึ้น กล่าวคือ โครงการนี้ไม่สารถเริ่มต้นหากปราศจาก ‘ผู้อื่น’ นอกเหนือไปจากศิลปิน ราวกับว่ามันคือสุดขีดของศิลปะที่อ้างอิงกับปัจจัยภายนอกตัวงาน เพราะการมีส่วนร่วมของผู้อื่นในที่นี้ไม่ใช่เพียงการเติมเต็มให้ผลงานศิลปะสมบูรณ์ยิ่งขึ้น แต่มันเป็นหลักใหญ่ใจความของงานชิ้นนี้

ภาพที่ 5 ภาพจากนิทรรศการ การหายไปของวัตถุ

http://www.car.chula.ac.th/art/th/?page_id=256

ชนิดที่ว่าเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างเลยทีเดียว เบื้องหลัง Installation ที่เรียบนิ่งของปรัชญาจึงซ่อนความผาดโผนเอาไว้มากทีเดียว อาจกล่าวได้ว่าเป็นกลยุทธ์ (tactic) ที่ศิลปินใช้จนทำให้มันเป็นเรื่องของการยิงทีเดียวได้นกสามตัวคือ ได้เดินทางกลับบ้าน ได้เที่ยวตามประเทศต่างๆและได้ทำให้เป็นงานศิลปะ โดยมีผู้ใช้จ่ายให้ ในแง่นี้ วัตถุต่างๆนอกเหนือจากงานจิตรกรรมในผลงานของปรัชญาจึงชวนให้คิดไปถึงประเด็นของความไม่แน่นอนของความหมายและสถานะภาพของสิ่งต่างๆ เพราะมันคือวัตถุธรรมดาสามัญ หากอะไรเล่าที่ทำให้วัตถุพื้นๆเหล่านี้กลายเป็นงานศิลปะ มันไม่ได้ขึ้นอยู่กับวัตถุ / ชิ้นงานเพียงอย่างเดียวอีกต่อไป แต่เป็นวาทการรมภายนอกตัวงานที่ถูกสร้างขึ้นและทับถมหลายซับหลายซ้อน การที่สิ่งนี้ถูกถือว่าเป็นศิลปะมาตั้งแต่จุดเริ่มต้น (คือการนำเสนอโครงการต่อผู้อุปถัมภ์ว่านี่คืองานศิลปะ หาใช่การเดินทางกลับบ้านเฉยๆไม่) การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุกับผู้อุปถัมภ์ และวัตถุกับพื้นที่ที่พบ / สร้างวัตถุนั้นๆ การนำมาจัดแสดงในนิทรรศการในหอศิลป์ซึ่งหมายความถึงสถาบันทางศิลปะที่ก้าวเข้ามาทำหน้าที่รับรองสถานะภาพของตัววัตถุนั้น และท้ายที่สุด การยอมรับของสาธารณชนเอง สิ่งเหล่านี้ต่างก็เชื่อมโยงกันเป็น 'กระบวนการทำให้เป็นศิลปะ' ในนามของศิลปะ อะไรก็เป็นศิลปะทั้งนั้น ความคลุมเครือในงานศิลปะร่วมสมัยกลยุทธ์ ชั้นเชิง ลูกเล่นต่างๆของศิลปิน ซึ่งเป็นตัวสร้างความชอบธรรมต่อวัตถุและปฏิบัติการณ์ของพวกเขา ในเมื่อปรากฏการณ์เช่นนี้คือสิ่งที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน มาตรฐานที่จะวัดศิลปะ (ทั้งในแง่ที่ว่าเป็นศิลปะหรือไม่ และจะประเมินคุณค่ากันอย่างไร) จึงไม่ได้เป็นมาตรฐานที่คงเส้นคงวาและตายตัว หากผู้ประเมินจะต้องยืดหยุ่นและไม่ละเลยความเปลี่ยนแปลงภายในโลกศิลปะร่วมสมัย แม้การเล็งเห็นว่า อะไรคือความนิยมจะไม่ได้เป็นตัวพิสูจน์ว่าสิ่งที่เป็นความนิยมจะเป็นสิ่งที่มีคุณค่ามากกว่าสิ่งที่ไม่ได้เป็นความนิยม แต่ในทางกลับกัน ก็ไม่ได้หมายความว่าสิ่งที่เป็นความนิยม เป็นเทรนด์ จะเป็นสิ่งที่ไม่ดีเช่นกัน กระแสต่างๆในวงการศิลปะร่วมสมัยทั้งในระดับสากลและท้องถิ่น

ล้วนเป็นเรื่องที่ต้องคำนึงถึง เพราะมันอาจมีหรือไม่มีผลในทางใดทางหนึ่งต่อการสร้างงานศิลปะ คุณค่า (ซึ่งไม่ได้หมายความเพียงแค่มูลค่า หรือการประเมินว่าดีเลว) เป็นสิ่งที่ขยับตัวอยู่เสมอ พันธกิจของนักประวัติศาสตร์ศิลปะจึงไม่ได้เป็นเพียงแค่การบรรยายรายงานสิ่งที่เกิดขึ้นและบรรทึกมันไว้ตามช่วงเวลาอย่างเป็นภววิสัย เพราะนักประวัติศาสตร์ศิลปะมีบทบาทเป็นนักวิจารย์ในตัว การวิจารย์บ่งชี้ถึงความเป็นอัตววิสัย คือความคิดเห็นส่วนตนที่มีต่อผลงาน มันหมายถึงการตั้งคำถาม ข้อสังเกต และการตั้งแง่ อันจะนำไปสู่กระบวนการหาคำตอบและผลิตองค์ความรู้

มีผู้กล่าวว่า “ในขณะที่ตัวตนของประวัติศาสตร์ศิลปะขึ้นอยู่กับตัวผลงานศิลปะที่ปรากฏออกมา งานในยุคปัจจุบันเองก็รอคิวที่จะก้าวไปสู่ผลงานศิลปะโดยผ่านกระบวนการประวัติศาสตร์ศิลปะ หรือเป็นผู้สมัครเพื่อจะมีตำแหน่งและพื้นที่ในประวัติศาสตร์ศิลปะ” ศิลปะจึงต้องถูกจารึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร กลายเป็นองค์ความรู้และมาตรวัด จึงกล่าวได้ว่าประวัติศาสตร์ศิลปะมีหน้าที่ทางการศึกษา เป็นส่วนหนึ่งของการสร้างความรู้ความเข้าใจทางศิลปะต่อวงการศิลปะเองและต่อมหาชน เมื่อเป็นเช่นนี้ สิ่งที่ผิดแปลกออกไปจากสิ่งที่เคยมีมาจึงต้องได้รับการตรวจสอบ ประเมินร่วมกับการสร้างมาตรวัดใหม่ ทั้งเพื่อการสร้างความชอบธรรมในการดำรงอยู่ของตัวมันเอง และความตระหนักรู้เท่าทันของผู้เสพต่อลูกเล่น (และเล่ห์เหลี่ยม) ของผู้สร้าง

จากหนังสือ ปรากฏการ นิทรรศการณ์ : รวมบทความว่าด้วยทัศนียภาพของศิลปะร่วมสมัย (เรื่องชวนคิดจากความทรงจำฤดูร้อน หน้า 247-254)

2.4.2 นที อุตฤทธิ์ จากผลงานจิตรกรรมชุด

"Kyotek Sae-Wu's 12 Photographs during 1969-1973"

ภาพที่ 6 ภาพศิลปิน นที อุตฤทธิ์

http://www.manager.co.th/celebonline/viewnews.aspx?NewsID=9560000089963

เกิดปี พ.ศ. 2513 ที่ กรุงเทพฯ จบการศึกษาจาก วิทยาลัยช่างศิลป์ ต่อด้วยระดับปริญญาตรี คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เคยจัดแสดงผลงานในเวทีศิลปะทั้งในทวีปเอเชียและยุโรป อาทิ พ.ศ. 2546 นิทรรศการ Still Pictures จัดแสดง ณ Plum Blossoms Gallery ประเทศสิงคโปร์, พ.ศ. 2549 นิทรรศการThe fragment and the sublime จัดแสดง ณ Valentine Willie Fine Art ประเทศมาเลเซีย, พ.ศ. 2550 นิทรรศการThe Amusement of Dreams, Hope and Perfection จัดแสดง ณ หอศิลปวิทยนิทรรศน์ ศูนย์วิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพ, พ.ศ. 2551 นิทรรศการTransparency happiness จัดแสดง ณ Soka Art Center ประเทศจีน, พ.ศ. 2553 นิทรรศการ Beacons of Archipelago จัดแสดง ณ Arario Gallery ประเทศเกาหลีใต้, พ.ศ. 2554 นิทรรศการ From Asia to the World ร่วมแสดงในเทศกาลศิลปะนานาชาติ เวนิส เบียนนาเล่ ครั้ง 54 ประเทศอิตาลี เป็นต้น

ภาพถ่ายในจิตรกรรม

ผลงานจิตรกรรมชุด Kyotek Sae-Wu's 12 Photographs during 1969-1973 ของนธี อุตฤทธ์ (แสดงที่นำทอง แกลเลอรี,กรุงเทพ) ถือเป็นการนำแนวคิดเก่าแก่เรื่อง Mimesis (Imitation - การคัดลอก) มาเป็นองค์ประกอบหลักใน 'การนำเสนอความจริง' ซึ่งการนำเสนอความเป็นจริงนั้นถือเป็นเป้าหมายหลักในงานจิตรกรรม

ในประวัติศาสตร์ศิลปะ วิกฤติของการนำเสนอ (Representation) เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา จิตรกรรมซึ่งพยายามมาตลอดในการเป็นวัตถุที่นำเสนอความเป็นจริงด้วยรูปแบบต่างๆ ถูกท้าทายด้วยการมาถึงของภาพถ่ายในศตวรรษที่ 19 จึงเป็นการยากที่จะหลีกเลี่ยงการเปรียบเทียบระหว่างภาพถ่ายกับงานจิตรกรรมในฐานะวัตถุ 2 มิติที่เสนอภาพ เราปฏิเสธไม่ได้ว่าสิ่งที่อยู่ในภาพถ่ายนั้น 'เคย' มีอยู่จริง มันอ้างอิงไปยังบุคคล วัตถุ ตลอดจนปรากฏการณ์ที่เคยมีอยู่ ภาพถ่ายได้จับเอาเศษเสี้ยวของมันไว้ทั้งในแง่ของเวลา (เสี้ยววินาที) และปรากฏการณ์ นี่อาจเป็นอย่างที่โรลองต์ บาร์ต (Roland Barth) อธิบายสำนวน (that – has – been) คือการเคยเป็น เคยมีอยู่ หรือเกิดขึ้นแล้ว ทว่าความจริงที่ปรากฏในภาพถ่ายก็เป็นเพียงส่วนเล็กๆ ที่ถูกเก็บเอาไว้ใน ขณะที่ความเป็นจริงอันสมบูรณ์นั้นอยู่นอกเหนือออกไปจากกรอบภาพ และได้ผ่านพ้นไปแล้วในกาลปัจจุบัน ในเมื่อเวลาคือนามธรรม การนำเสนอจึงต้องอาศัยสิ่งที่เป็นรูปธรรมเพื่อเป็นตัวแทน เวลาที่ถูกนำเสนอในแง่หนึ่งจึงเป็นห้วงเวลาที่หยุดนิ่ง กล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า ภาพถ่ายเป็นการ 'จัดเก็บ' เวลาที่ผ่านพ้นไปแล้ว ซึ่งมีนัยยะถึงการหยุดนิ่ง แช่แข็ง กระทั่งหมายถึงความตาย (ทั้งโดยตรงและการอุปมา) แต่ในอีกด้าน ก็สอดคล้องกับความคิดโดยทั่วไปที่ว่า ภาพถ่ายคือการยื้อยุดกับกาลเวลา ต้านการสูญสลายหายไป เวลาในผลงานจึงมีความคาดเคลื่อนกับเวลาจริงที่ภาพนั้นได้ถูกถ่าย ในกรณีของนธี ภาพเขียนที่มีต้นแบบจากภาพถ่ายยิ่งทำให้เวลาที่คลาดเคลื่อนออกไปนั้นมีอีกชั้นหนึ่ง แต่เป็นความพยายามที่จะรักษา / สร้างใหม่เกี่ยวกับเวลาดังกล่าว ข้อเขียนของนธีเองก็แสดงถึงการเชื่อมโยงกับความตายในภาพถ่าย กล่าวคือ ภาพถ่าย 12 ภาพที่ใช้เป็นต้นแบบนั้นถ่ายโดยก๋งของเขาในช่วงปี ค.ศ. 1969-1973 คือไม่กี่ปีก่อนที่ก๋งจะเสียชีวิต " ...หลังจากนั้น ครอบครัวของผมก็ไม่มีรูปถ่ายใดๆอีกเลยจนอีก 20 ปีต่อมา" ความตายของก๋งบ่งบอกถึงความสิ้นสุดของภาพถ่ายในครอบครัว ช่วงเวลาที่ผ่านเลยไปของวัยสาวของแม่และวัยเยาว์ของนธีเองคือ "สิ่งที่ผ่านไปแล้ว"เช่นกัน ภาพถ่ายในฐานะ document เป็น image - souvenir คือทำให้เราหวนระลึกถึงสิ่งที่เคยเกิดขึ้น

'การเตือนให้รำลึก' จะเกิดขึ้นได้กับผู้ที่เคยมีประสบการณ์ร่วมกับมันเท่านั้น 'คุณค่า' ของภาพธรรมดาๆ อย่างภาพครอบครัวจึงเป็นเรื่องส่วนตัว ในกรณีของนทีนั้นผนวกกับข้อเท็จจริงที่ว่าช่างภาพคือก๋งของตนเองอีกด้วย หากสิ่งที่น่าสนใจคือ ศิลปินเองกล่าวว่า เขาจำช่วงเวลานั้นไม่ได้เลย เป็นเวลาที่มีอยู่จริง แต่ไม่สามารถรำลึกได้ ในแง่นี้ ประสบการณ์ส่วนตัวของศิลปินในความเป็นจริงจึงไม่มีอยู่ นทีสร้างมันขึ้นมาใหม่ในโลกของจิตรกรรมที่ซึ่งเขาเป็นผู้ควบคุม กล่าวได้ว่าเป็นสายตาของคนปัจจุบันในเวลาปัจจุบันนั่นเอง ที่สร้างภาพของเวลาในอดีตขึ้น ภาพของนทีจึงเป็นเศษเสี้ยวของความเป็นจริง(ที่เขาจำไม่ได้)ที่ถูกบันทึกไว้ผสมกับจินตนาการ

ประสบการณ์ส่วนตน (ที่ถูกสร้างขึ้นใหม่) สามารถแบ่งปันร่วมกับผู้อื่นที่เคยมีวันเวลาในยุคสมัยเดียวกันได้ แม้จะต่างเหตุการณ์ ต่างสถานการณ์ เรารู้ว่าภาพเขียนของนทีมีต้นแบบมาจากภาพเก่าทั้งๆที่ศิลปินไม่ได้แสดงให้เห็นช่วงเวลาในอดีตนั้นอย่างเป็นลายลักษณ์อักษร ความเป็น

ภาพที่ 7 ภาพจากนิทรรศการ Kyotek Sae-Wu's 12 Photographs during 1969-1973

http://www.gallerynumthong.com/exhibitions/2006/ex_kyotek_sae_wu.php

อดีตในภาพของนทีเกิดจากบรรยากาศที่มาจากการเลียนสีของภาพถ่ายเก่าและการแต่งกายที่บ่งบอกถึงยุคสมัย ผู้ที่เคยผ่านช่วงเวลาดังกล่าวจึงสามารถหวนรำลึกถึงอดีตของตนได้ในมโนภาพของตน โดยมีภาพถ่ายของนทีเป็นตัวจุดประกาย ในขณะที่ผู้ชมผ่านวัยที่ไม่เคยผ่านยุคสมัยนั้นๆ และผู้ชมจากต่างวัฒนธรรมก็จะได้อรรถรสในการชมงานที่ต่างออกไป เป็นภาพของอดีตที่ไม่มีความทรงจำและไม่เคยมีส่วนร่วม แต่รับรู้ได้ว่าเป็นอดีต 'เวลา' ในผลงานชุดนี้ของนทีคือการครุ่นคำนึงถึงเวลาที่ผ่านไปแล้วดังที่มักจะกล่าวกันว่าอดีตนั้นหอมหวาน การโหยหาอดีตจึงเป็นความโรแมนติคที่อบอวนอยู่ในภาพ ความโรแมนติคที่ว่าได้ลดความแข็งของแนวคิดเชิงทฤษฎีเกี่ยวกับความเป็นจิตรกรรมและอุดมคติของงานจิตรกรรมที่นทีหมกมุ่นอยู่เสมอ เขายังคงเชื่อมโยงผลงานของตนเข้ากับต้นแบบภาพถ่ายด้วยแนวคิดเก่าแก่ คือการคัดลอกให้เหมือนจริงที่สุดด้วยทักษะอันเชี่ยวชาญ อย่างไรก็ตาม ด้วยความเป็น 'สื่อ' คนละชนิด ภาพที่ปรากฏในจิตรกรรมของนทีและภาพถ่ายต้นแบบก็ให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน รวมทั้งมีการปรับแต่งบางอย่างออกไปจากตัวภาพถ่ายต้นแบบเพื่อผลทางการมองเห็น สุนทรียศาสตร์จึงเข้ามามีบทบาทในการสร้างภาพ กล้องดิจิตอลไม่มีวันให้ภาพถ่ายแบบเดียวกับกล้องถ่ายสมัยก่อน ภาพที่เกิดจากการบันทึกแสงลงบนแผ่นฟิล์มก็ไม่เหมือนกับภาพที่เกิดจากการจัดเรียงเม็ดสีในระบบประมวลผลแบบดิจิตอล กระบวนการจัดการในคอมพิวเตอร์ภายหลังการถ่ายภาพยิ่งทำให้ภาพที่ปรากฏออกมานั้นผ่านการปรับแต่งมากขึ้น ในทำนองเดียวกับการปรับแต่งองค์ประกอบบางอย่างในงานจิตรกรรมของนที

ภาพที่ 8 จากนิทรรศการ Kyotek Sae-Wu's 12 Photographs during 1969-1973
http://www.gallerynumthong.com/exhibitions/2006/ex_kyotek_sae_wu.php

ท้ายที่สุด การเปลี่ยนสื่อ (ภาพถ่าย จิตรกรรม ภาพถ่ายดิจิตอล รวมทั้งสื่ออื่นๆ) ทำให้ 'ความจริง' ที่ถูก 'นำเสนอ' นั้นถูกบิดเบือนไปอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ มีผู้กล่าวว่า 'ภาพถ่ายถูกหลอกหลอนจากจิตวิญญาณของจิตรกรรม' นั่นอาจหมายถึงภาพถ่ายมีพันธกิจที่จะต้องพยายามนำเสนอความเป็นจริง ซึ่งเป็นพันธกิจเดียวกับที่จิตรกรรมถือไว้ ในยุคแรกเริ่มของภาพถ่าย ดูราวกับว่าภาพถ่ายจะเข้ามาแทนที่ภาพเขียน หากเวลาที่ผ่านมาก็แสดงให้เห็นแล้วว่า จิตรกรรมเองก็ไม่ได้เสื่อมความนิยมลงไป และไม่น่าประหลาดใจที่จิตรกรอย่างนธีจะเลือกใช้ภาพถ่ายเป็นเครื่องมือหรือหนทางในการค้นหาทางจิตรกรรมของเขา รวมทั้งนำเสนอในชื่อของนิทรรศการโดยปราศจากตัวภาพถ่ายเองด้วย ในแง่หนึ่ง ผลงานของนทีได้ท้าทายแนวคิดที่ว่า ความเป็นจักรกลของภาพถ่ายนั้นมีความเป็นภววิสัยจึงทำให้เสนอความเป็นจริงได้แม่นยำกว่างานจิตรกรรม แต่อย่างไรก็ตาม เราก็ไม่อาจหลีกเลี่ยงอัตวิสัยของช่างภาพผู้กดชัตเตอร์ไปได้ ดังนั้นแล้วภาพถ่ายจึงไม่สามารถบันทึกความเป็นจริงไว้ได้อย่างสมบูรณ์ ขณะที่จิตรกรรมนั้นสร้างความจริงขึ้นมาภายในโลกของตนเอง และเมื่อเป็นเช่นนี้แล้ว ความตายจึงไม่จำเป็นต้องฟื้นกลับ เพราะสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นใหม่นั้นมีชีวิตที่เป็นเอกเทศของตน

ภาพที่ 9 จากนิทรรศการ Kyotek Sae-Wu's 12 Photographs during 1969-1973

http://www.gallerynumthong.com/exhibitions/2006/ex_kyotek_sae_wu.php

---

จากหนังสือ ปรากฏการ นิทรรศการณ์ : รวมบทความว่าด้วยทัศนียภาพของศิลปะร่วมสมัย (รูปถ่ายในจิตรกรรม หน้า 179-183)

2.2 แนวความคิดสร้างสรรค์

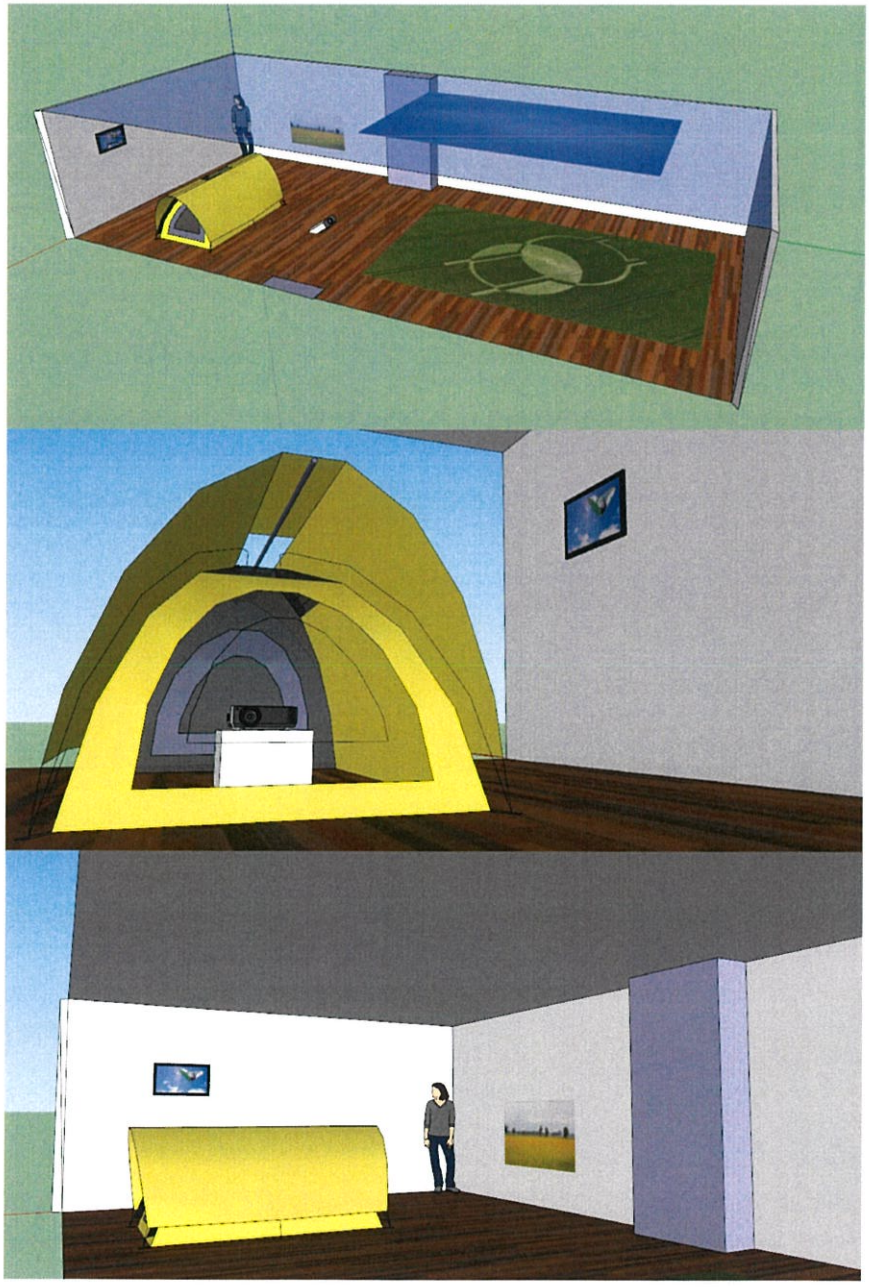
ประสบการณ์ของทุกคนนั้นแตกต่างกันออกไป เกิด จากการเรียนรู้และพบเจอสิ่งต่างๆ รอบตัวในชีวิตประจำวัน สิ่งที่ผ่านประสบการณ์ด้วยตนเอง เกิดความเข้าใจ จนกลายเป็นความทรงจำ จากทฤษฎีการเดินทางย้อนเวลาไปในอดีต ดูเหมือนว่ายังเป็นเรื่องที่คลุมเครือ มีแต่ทฤษฎีที่บอกถึงความน่าจะเป็นไปได้ ภาพยนตร์หลายๆเรื่องมีการนำเรื่องการย้อนเวลามาเป็นแรงบัลดาลใจในการสร้าง ในภาพยนตร์เรื่อง Time Machine ในช่วงต้นเรื่อง ตัวเอกของเรื่องพยายามกลับไปแก้ไขอดีตแต่ก็ไม่สำเร็จแต่ในโลกความเป็นจริง ไม่สามารถย้อนเวลากลับไปได้ มนุษย์จึงมีการบันทึกเรื่องราวไว้ด้วยวิธีการต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการจดจำ จดบันทึก ภาพถ่าย เมื่อเรานำข้อมูลเหล่านั้นกลับมาดู เราจะเห็นภาพหรือนึกถึงเหตุการณ์เหล่านั้นได้เป็นอย่างดี เพราะมนุษย์ยังไม่สามารถเดินทางย้อนเวลาได้ สิ่งที่พอจะอุปมาอุปมัยได้ และพอที่จะพาย้อนเวลาได้บ้าง นั่นคือ จิต เมื่อเรายังคงบันทึกเหตุการณ์หรือมีความทรงจำกับเหตุการณ์ต่างๆอยู่ สิ่งที่เป็นตัวบันทึกเรื่องราว จะเป็นเหมือน Time Machine เครื่องเล็กๆที่ทำให้เราได้มองย้อนกลับไปถึงตัวเราในอดีต

ในครอบครัวข้าพเจ้า มีการไหว้บรรพบุรุษในทุกๆปี เพราะเชื่อว่าบรรพบุรุษได้อาศัยอยู่ในภูมิภพอื่น ในพิธีกรรมจะมีการเผากงเต็กไปให้บรรพบุรุษ เพื่อให้มีใช้สอยในภูมิภพหน้า ในวัฒนธรรมจีน การบูชาบรรพบุรุษเป็นสิ่งที่ทำแบบอนุรักษ์นิยม จะไม่มีการเปลี่ยนแปลง เพราะเมื่อเปลี่ยนแปลง จะถือว่าเป็นการท้าทายบรรพบุรุษ แต่เนื่องจากในปัจจุบัน การไหว้บรรพบุรุษถูกเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก จากการเผากงเต็กแค่ครั้งเดียว กลายเป็นเผาทุกๆปีตามกำลังทรัพย์ จะเห็นได้ว่า เราได้ทำตามความเชื่อดั้งเดิมด้วยความผิดแปลกไปจากเดิมอย่างมาก โดยที่เราไม่รู้ตัว เพียงเพื่อให้บรรพบุรุษในความทรงจำ มีกินมีอยู่อย่างสมบูรณ์ โดยไม่ได้สนในพิธีกรรมดั้งเดิมเลย

มนุษย์เราจะเรียนรู้อดีตนำพามาสู่ปัจจุบันเพื่อส่งผ่านไปยังอนาคต สังเกตจากการดูภาพยนตร์ อ่านหนังสือพบเจอเหตุการณ์ต่างๆ เมื่อย้อนกลับมาดูหรืออ่านอีกครั้งก็จะเกิดการตีความการคิด การเปรียบเทียบที่เพิ่มขึ้นตามประสบการณ์ ทำให้เราได้พบเจอเรื่องราว ข้อคิดที่ต่างไปจากเดิม มีทัศนคติต่อเหตุการณ์นั้นต่างไปจากเดิม การมีสิ่งมากระตุ้นให้มองย้อนกลับไปในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง ได้เห็นเรื่องราวของผู้คน สถานที่ ได้ตระหนัก เรียนรู้ถึงสิ่งที่เคยเกิดขึ้นในอีกแง่มุม อาจทำให้เรา ทำความเข้าใจกับเหตุการณ์ที่เคยเกิดมากยิ่งขึ้น เห็นเรื่องราวที่ทำจนเคยชิน เห็นเรื่องราวเดิมในอีกรูปแบบ ได้ใช้ประสบการณ์ที่ผ่านมาของตัวเองในการคิด ตีความ แล้วมีทัศนคติที่ต่างไปจากเดิม

บทที่ 3
วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

การสร้างภาพร่างในงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ได้คำนึงถึงพื้นที่การจัดวางผลงาน เพื่อให้รูปแบบศิลปะการจัดวางผลงาน (Installation Art) มีบทบาทในการสื่อสารถึงแนวความคิด การจัดการกับพื้นที่แสดงงาน จึงมีส่วนสำคัญอย่างมากต่อชิ้นงาน ในกรณีนี้ ภาพร่างอาจมีการปรับเปลี่ยนในการจัดวางเล็กน้อย เพื่อให้เหมาะสมกับพื้นที่จริงที่ติดตั้งผลงาน



ภาพประกอบที่ 10 : ภาพแสดงตัวอย่างภาพร่าง (Sketch)

3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

จากแรงบัลดาลใจ อิทธิพล ข้อมูลที่ได้ศึกษา ผนวกกับหัวข้อการทำงานมาสู่แนวความคิด จนเกิดภาพร่างก่อนลงมือปฏิบัติงาน ผ่านจินตนาการในการประกอบสร้างสื่อ ให้เกิดเนื้อหาสาระในทิศทางเดียวกัน

- วัตถุ (Object) เนื่องจากงานเป็นรูปแบบของข้อมูลที่ได้จากการบันทึกจากสถานที่จริง วัตถุที่นำมา จึงมาจากวัตถุที่นำเข้าไปปฏิบัติงานในพื้นที่จริง วัตถุจึงเป็นวัตถุเชิงข้อมูลมากกว่าการสร้างสรรค์

- วัสดุ (Material) ใช้ความหมาย คุณค่าที่มีในตัววัสดุ มาช่วยเสริมให้เกิดความหมายตามแนวความคิดและทิศทางที่ต้องการ ถูกประยุกต์ใช้และจัดวางเพื่อให้เหมาะสมกับจุดประสงค์ที่ต้องการ

- ภาพถ่าย (Photo) ภาพของทุ่งข้าวที่เข้าไปตัดจนเกิดภาพ โดยใช้ต้นแบบจากตัวอักษรจีนกวางตุ้ง (生意興隆 แปลว่า ธุรกิจเจริญรุ่งเรือง รวย รวย รวย) การใช้สื่อทางภาพถ่าย จึงเป็นทางเลือกหนึ่งในการบันทึกข้อมูล แล้วนำกลับมาเสนอในห้องแสดงงาน รวมถึงการจัดวางภาพกับพื้นห้อง เพื่อให้รู้สึกว่าเป็นการมองจากมุมสูง (Top view)

- ภาพเคลื่อนไหว (Video) การเก็บข้อมูลด้วยภาพเคลื่อนไหวชุดนี้ เป็นการบันทึกภาพหลังจากการที่จัดการกับทุ่งข้าวเสร็จสิ้น เพื่อบันทึกเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นตามมา หลังจากที่ทำทุ่งข้าวเป็นตัวอักษรจีน

เทคนิควิธีการ เทคนิควิธีการเป็นส่วนสำคัญในการสื่อสารระหว่างเนื้อหางานให้เข้าถึงผู้ชม ข้อมูลในการทำงาน มาจากสถานที่จริง แล้วนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงาน แล้วจึงนำไปจัดวางภายในห้องแสดงผลงาน ผลงานแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ

ส่วนที่ 1 การสร้างสรรค์ผลงานก่อนติดตั้งจัดวางกับพื้นที่แสดงงาน เริ่มจากการกำหนดพื้นที่จริงในการสร้างสรรค์ผลงาน แล้วจึงลงมือปฏิบัติงาน ตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้อยู่ในรูปแบบเชิงบันทึกข้อมูล (Document Art) ประกอบด้วย Video และ Photo ในส่วนของ Video ได้บันทึกสภาพแวดล้อมของทุ่งข้าวไว้เป็นเวลาติดต่อกัน 36 ชั่วโมง เพื่อรอบันทึกเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นตามมา หลังจากตัดทุ่งข้าวเป็นตัวอักษรจีนเสร็จสิ้น ในส่วนของ Photo ได้ถ่ายภาพของต้นข้าวที่โดนตัดจากมุมสูง ในมุม Top View เพื่อให้ภาพตัวหนังสือออกมาชัดที่สุด ก่อนที่จะนำ Video และ Photo กลับเข้ามาในห้องแสดงผลงาน

ส่วนที่ 2 การติดตั้งจัดวางและสร้างบรรยากาศผลงาน พื้นที่ว่างเป็นส่วนสำคัญในการเชื่อมโยงแนวความคิดของงานเข้ากับผู้ชม ดังนั้นการจัดวางจึงต้องอาศัยพื้นที่ว่างและความลงตัวสอดคล้องของแต่ละผลงาน เพื่อให้แต่ละชิ้นงานเกิดบทสนทนาและเชื่อมโยงเข้าหากัน เพื่อเน้นให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงบรรยากาศและสังเกตผลงานแต่ละชิ้นได้อย่างเต็มที่ จนเกิดบทสนทนาระหว่างผลงานและผู้ชม

3.2 กระบวนการสร้างงาน

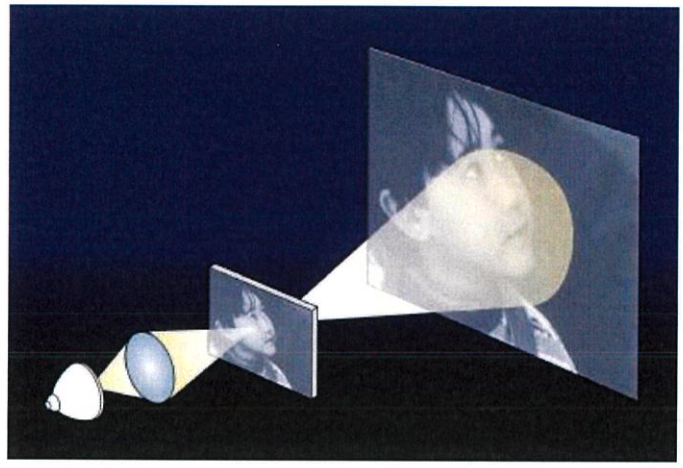
จากแนวความคิดและอิทธิพลที่ได้กล่าวมา เป็นจุดเริ่มต้นของการหาข้อมูล ศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ ข้าพเจ้าได้กำหนดแนวทางการทำงานให้โครงร่างไว้ดังนี้

3.2.1 การหาข้อมูลในการสร้างสรรค์

3.2.1.1 การหาข้อมูลเริ่มจากการค้นคว้าผ่านสื่อทาง Internet และหนังสือที่เกี่ยวข้อง เพื่อส่งเสริมด้านมุมมองและสร้างให้งานมีน้ำหนักน่าเชื่อถือขึ้น เช่น การหาตัวอักษรจีนหรือแม้แต่แผ่นรวมแสงที่ต้องดูหลักการทำงาน ก่อนที่จะหาซื้อและนำไปปฏิบัติงาน

3.2.1.2 หลักการทำงานของแผ่นรวมแสง ภายในทีวีโปรเจกชั่น มีจอแบบ CRT หรือ LCD และเลนส์ช่วยขยายภาพไปที่ฉาก แยกออกเป็น 2 แบบคือ

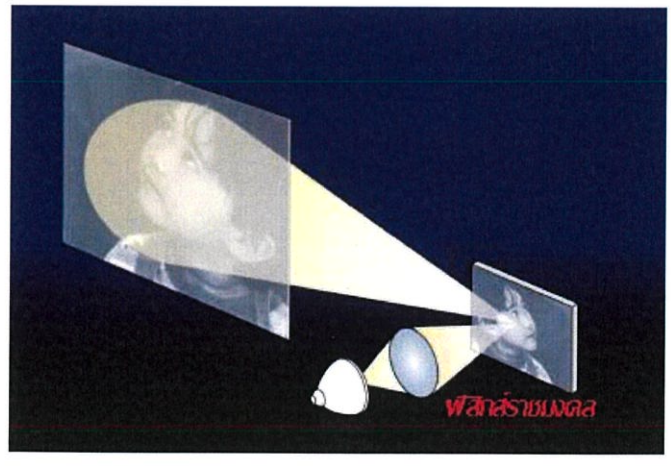
1. โปรเจกชั่นด้านหน้า หรือ วิธีการส่องผ่าน โดยวิธีนี้ แสงส่องผ่านผ่านเลนส์ และภาพภายใน ขยายไปที่ฉาก



ภาพที่ 11 ภาพแสดงระบบจอโปรเจกชั่นทีวีด้านหน้า

http://www.rmutphysics.com

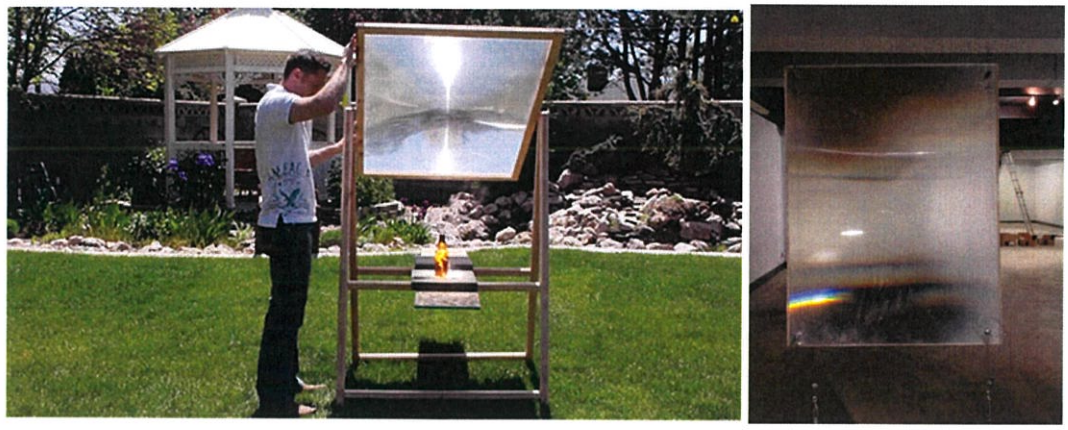
2. **โปรเจกชั่นด้านหลัง** หรือ การสะท้อน โดยวิธีนี้ แสงส่องผ่านเลนส์ไปที่ภาพ และสะท้อนไปที่ฉาก



ภาพที่ 12 ภาพแสดงระบบจอโปรเจกชั่นทีวีด้านหลัง

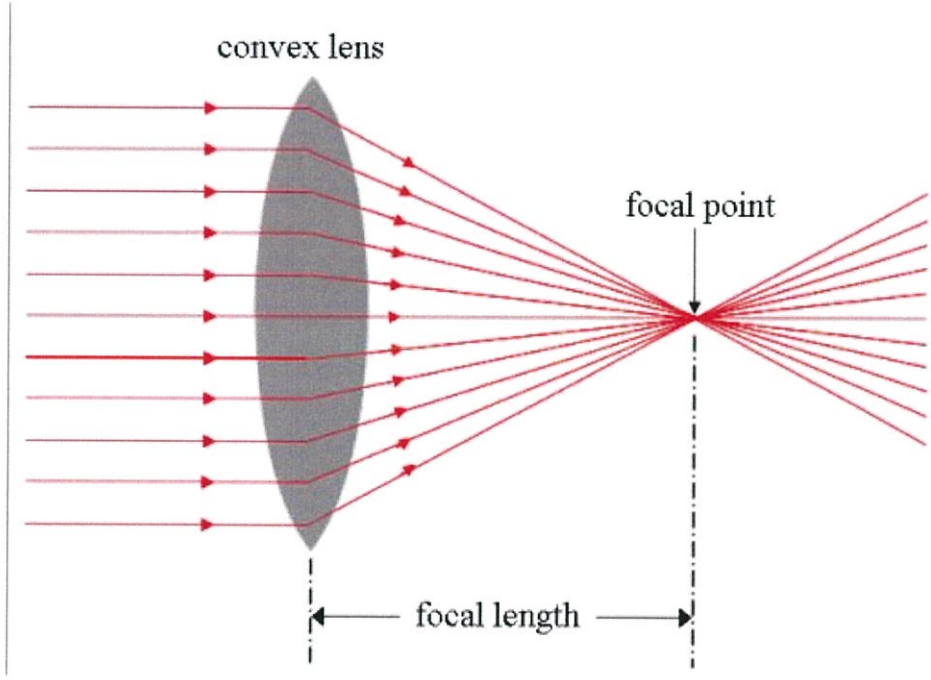
http://www.rmutphysics.com

ซึ่งจอของ Projection TV จะมีคุณสมบัติเหมือนแว่นขยายที่รวมแสงมาจุดเดียว แล้วใช้ในการเผาไหม้ได้



ภาพที่ 13 : ภาพแผ่นรวมแสงของจอโปรเจคชั่นทีวี

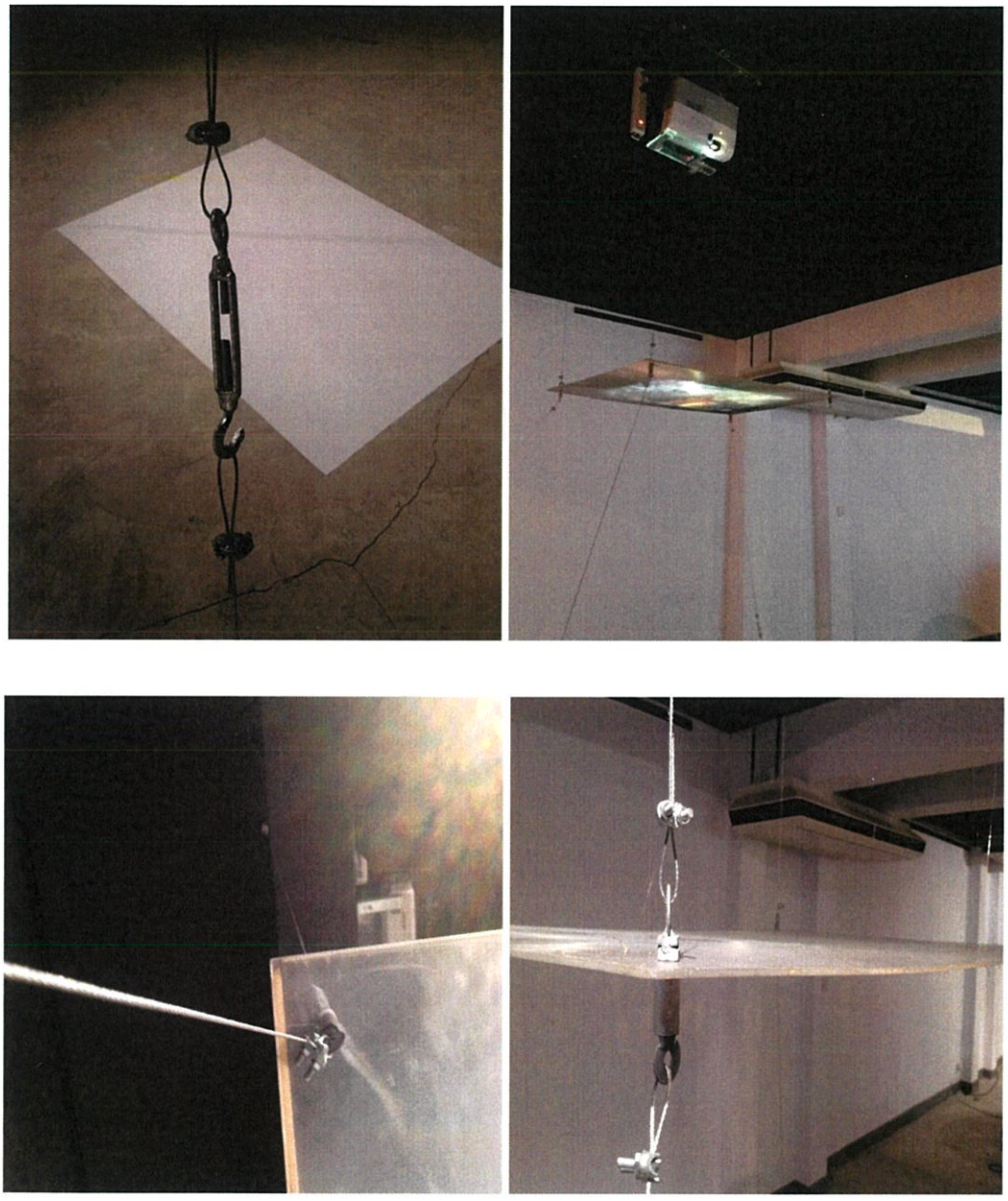
http://www.banmuang.co.th



ภาพที่ 14 : ภาพหลักการทำงานของแว่นขยาย

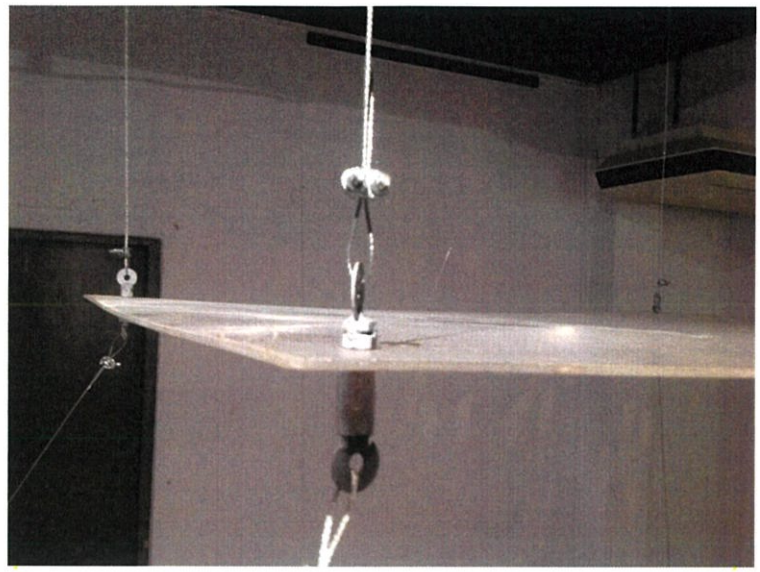
http://pantip.com/

3.2.1.3 ศึกษาหาความเป็นไปได้ในการจัดวางผลงาน เนื่องจากผลงานต้องใช้การติดตั้งมากพอสมควร จึงต้องหา วัสดุ อุปกรณ์ มาลองรับในการติดตั้งชิ้นงาน เช่น ตะขอเกี่ยวพื้น ผนัง ลวดสลิง ตัวล็อกสลิง ตะปูเกลียว โปรเจคเตอร์ เพื่อให้ผลงานออกมาสมบูรณ์มากที่สุด



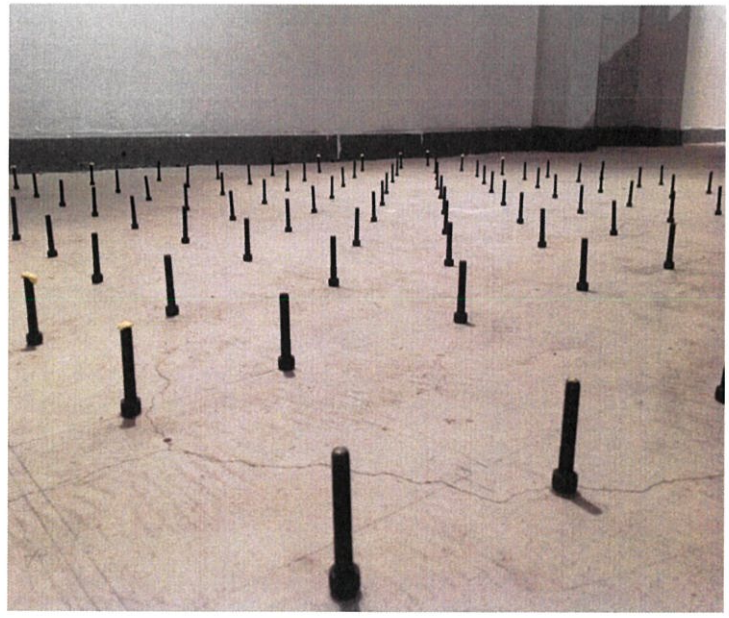
ภาพที่ 15 : ภาพอุปกรณ์ในการติดตั้งงาน

- ใช้ตัวรั้งลวดสลิงเพื่อทำให้สามารถปรับระดับความตึงของลวดสลิงทั้ง 4 ด้าน



ภาพที่ 15 : ภาพอุปกรณ์ในการติดตั้งงาน

- แผ่นรวมแสง ถูกเจาะรูทั้ง 4 ด้าน เนื่องจากสามารถนำเหล็กที่มีห่วงเข้าไปใส่ เพื่อใช้คล้องลวดสลิงเข้าไปผูกได้



ภาพที่ 16 : ภาพอุปกรณ์ในการติดตั้งงาน

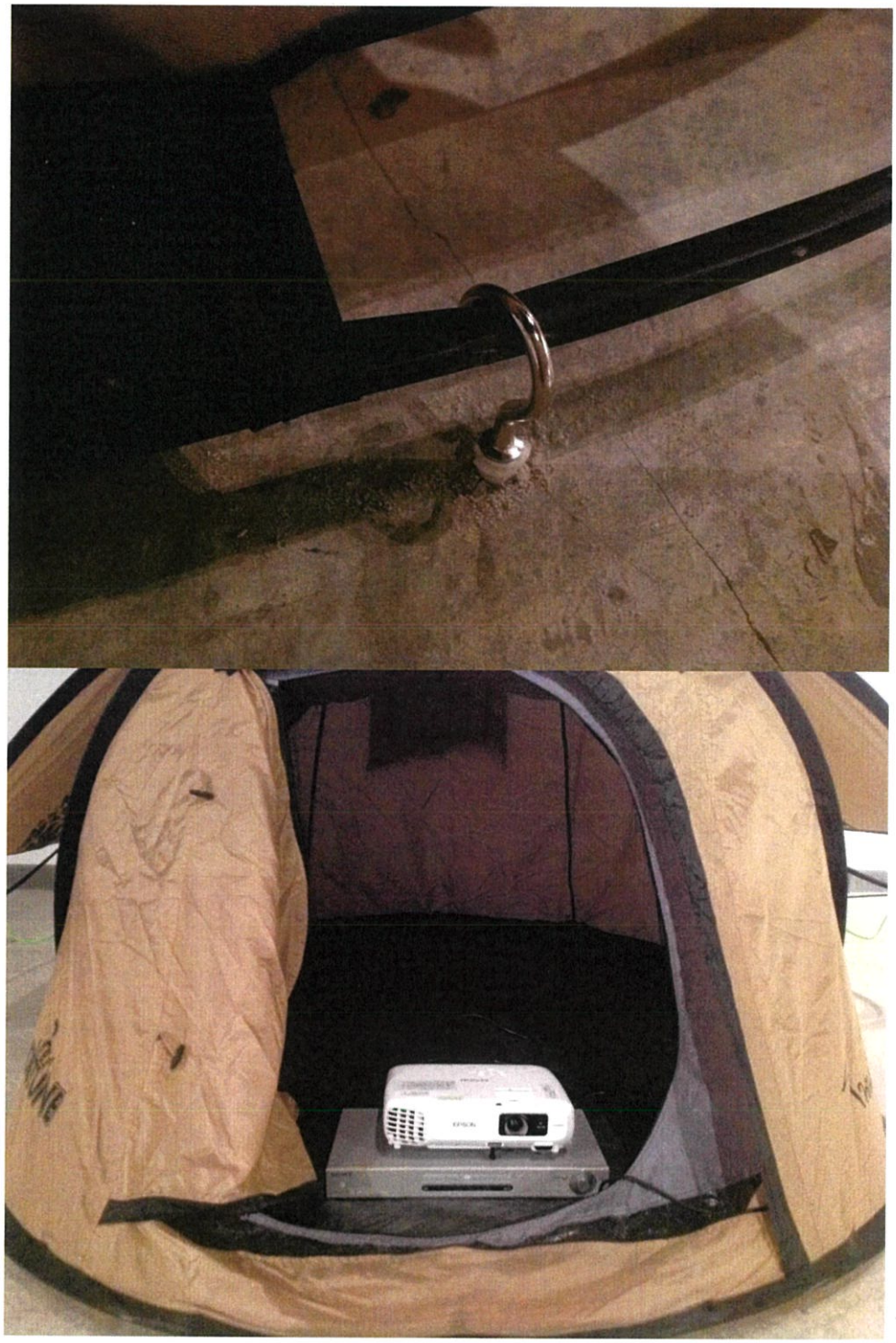
- ใช้ตะปูเกรียวเป็นฐานรองภาพ

ภาพที่ 16 : ภาพอุปกรณ์ในการติดตั้งงาน

- โปรเจคเตอร์ได้ติดตั้งไว้ด้านบนใกล้กับเพดานห้อง เนื่องจากต้องการฉายภาพลงพื้นห้อง และเป็นการจัดการไม่ให้โปรเจคเตอร์มารบกวนผลงาน

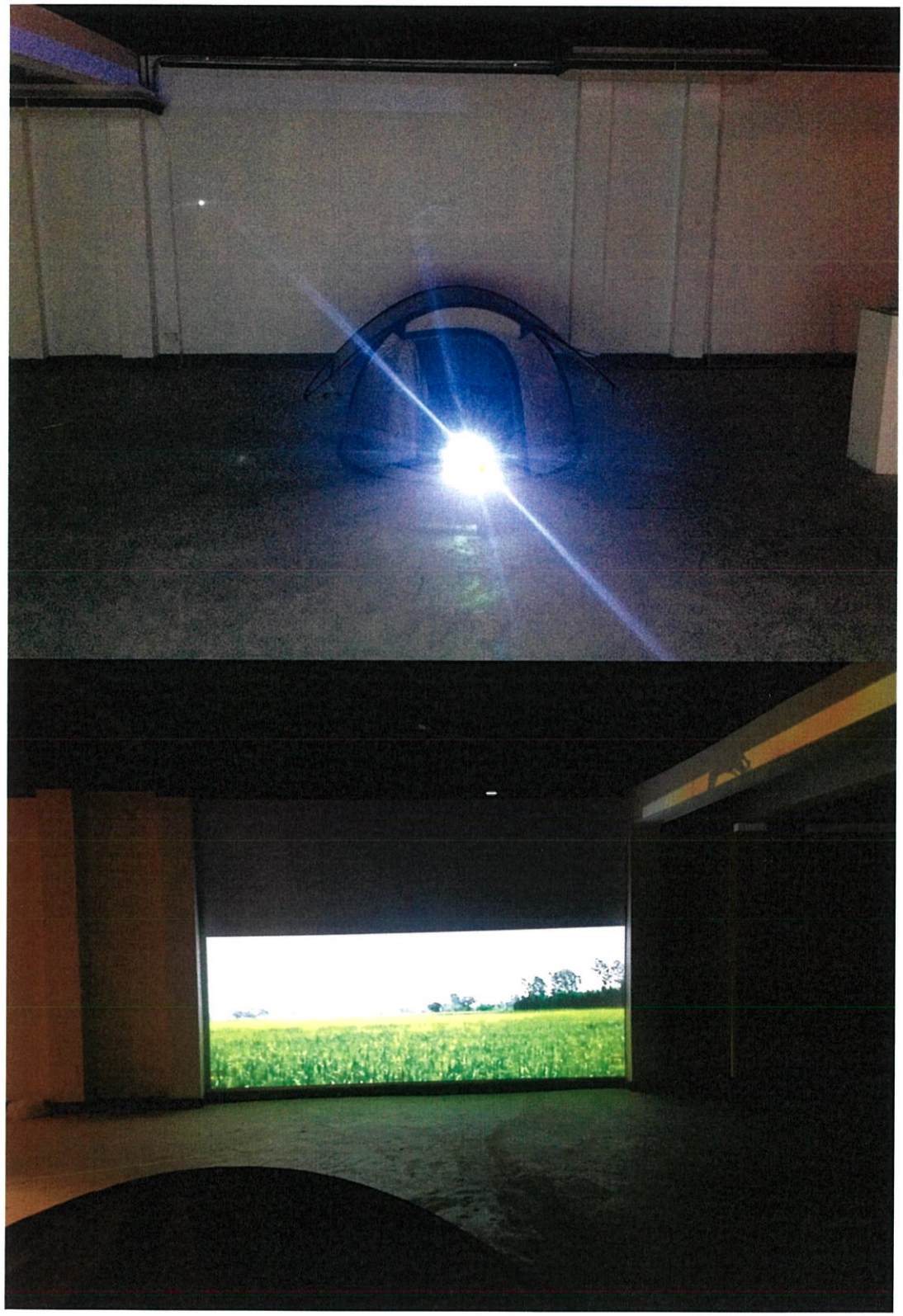
ภาพที่ 17 : ภาพอุปกรณ์ในการติดตั้งงาน

- ไฟในห้องแสดงงานถูกจัดให้แสงส่องลงมาใส่ภาพที่วางอยู่บนพื้น เพื่อทำให้ภาพดูน่าสนใจและไม่มืดจนเกิดไปเมื่อเทียบกับงานชิ้นอื่นที่มีแสงจากโปรเจคเตอร์



ภาพที่ 17 : ภาพอุปกรณ์ในการติดตั้งงาน

- เนื่องจากพื้นเป็นปูน จึงต้องเจาะพื้นแล้วนำตอขอเกี่ยวเพื่อยึดติดระหว่างเต้นท์กับพื้น
- ใช้เต็นท์เป็นที่นั่งชมภาพที่ได้บันทึก โปรเจคเตอร์ด้านในฉายภาพทุ่งข้าวที่ได้ไปบันทึก เป็นภาพแทนสายตาจากสถานที่จริง



ภาพที่ 18 : ภาพอุปกรณ์ในการติดตั้งงาน

3.2.1.4 ศึกษาสถานที่จริงก่อนลงมือปฏิบัติงาน รวมทั้งบันทึกการทำงานเป็นข้อมูล แล้วนำกลับเข้ามาในห้องแสดงงาน

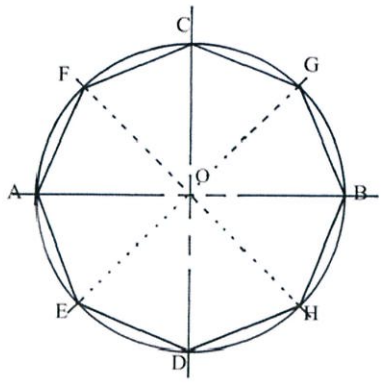
ภาพที่ 19 : ภาพจากสถานที่ปฏิบัติงานและบันทึกข้อมูล

3.2.1.5 วิธีการสร้างสรรค์ภาพทุ่งข้าวให้เป็นตัวอักษรจีน

ภาพที่ 20 : ภาพขั้นตอนการสร้างตัวอักษรจีนบนทุ่งข้าว

- ภาพการวางตำแหน่งไม้ให้เป็นรูป 8 เหลี่ยม เพื่อสร้างตัวอักษรจีนให้ออกมาสมดุล

ภาพที่ 21 : ภาพขั้นตอนการสร้างตัวอักษรจีนบนทุ่งข้าว

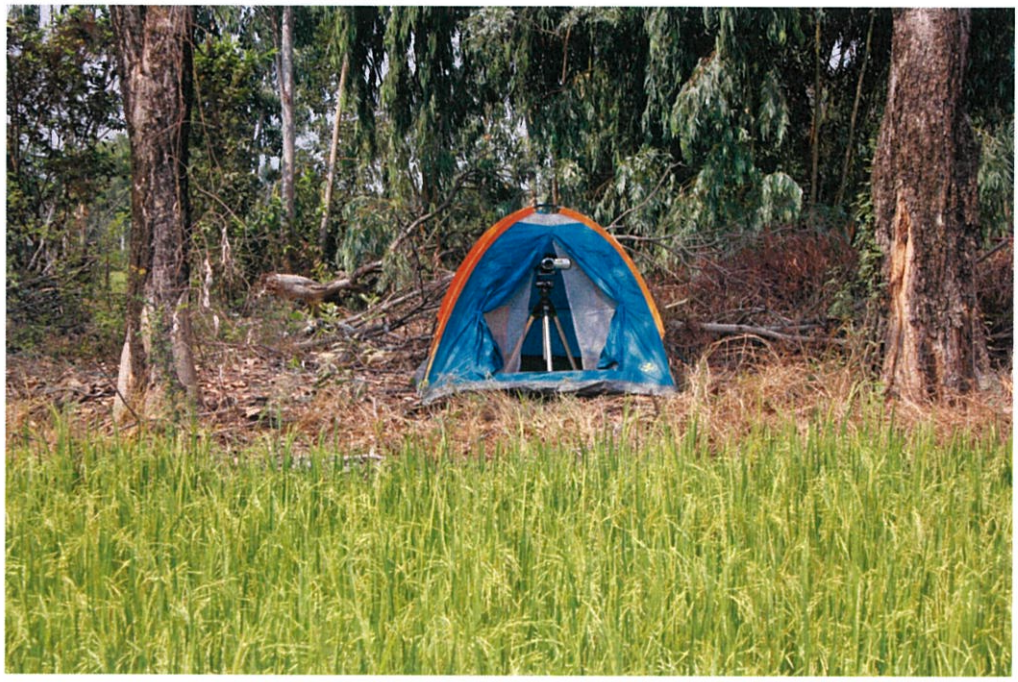


生意興隆

ภาพที่ 22 ภาพขั้นตอนการสร้างตัวอักษรจีนบนทุ่งข้าว

ภาพที่ 23 : ภาพขั้นตอนการสร้างตัวอักษรจีนบนทุ่งข้าว

- กำหนดตำแหน่งเป็นรูปทรง 8 เหลี่ยม นำไม้ไปปักตามมุมทั้งแปดแล้วใช้เชือกทแยงจากมุมผ่านจุดศูนย์กลางทั้ง 8 ด้าน ตามภาพที่ 21 เพื่อกำหนดขอบเขตของภาพและกำหนดการเดิน ก่อนที่จะเดินย่ำให้ข้าวล้มตามแบบที่นำมา ซึ่งร่องข้าวที่เกิดขึ้น เมื่อทำเสร็จและถูกมองจากมุมบน ก็จะเห็นเป็นสัญลักษณ์ตัวอักษรภาษาจีน



ภาพที่ 24 : ภาพการบันทึกข้อมูลการทำงานในรูปแบบ Video

- บันทึก Video หลังจากทำภาพตัวอักษรจีนบนทุ่งข้าวเสร็จ โดยใช้กล้องบันทึกเป็นเวลาติดต่อกัน 36 ชั่วโมง

ภาพที่ 25 ภาพการใช้พารามอเตอร์เพื่อถ่ายภาพจากมุมสูง

ภาพที่ 26 ภาพถ่ายจากมุมสูง

- เนื่องจากภาพมีขนาดใหญ่ จึงจำเป็นต้องใช้เครื่องร่อนพารามอเตอร์บินขึ้นไปถ่ายภาพจากด้านบน เพื่อที่จะให้ภาพออกมามีลักษณะเป็นภาพ Top view

ภาพที่ 27 ภาพการเผาเงินกงเต๊ก

- การเผาเงินกงเต๊ก ถูกเผาด้วยพลังงานแสงอาทิตย์ที่เกิดจากการรวมแสงของแผ่นรวมแสง แล้วรวมแสงมาสู่เงินกงเต๊ก

บทที่ 4
วิเคราะห์การสร้างสรรค์

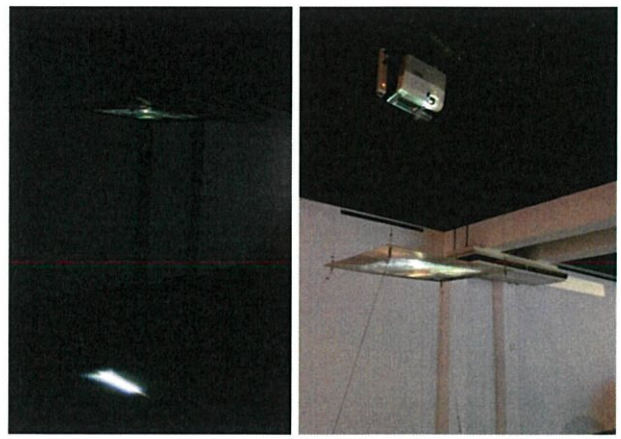
การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ จำเป็นต้องใช้ข้อมูลที่หลากหลายในการอ้างอิงเพื่อใช้กับผลงาน ต้องใช้การค้นคว้า ทดลองเทคนิคในรูปแบบต่างๆเพื่อให้ตรงตามจุดประสงค์ที่ต้องการ จนเกิดเป็นชิ้นงานที่มีความคิดสร้างสรรค์ตรงกับจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ เพื่อให้งานมีความสมบูรณ์ทั้งด้านของแนวความคิด และทัศนธาตุ

4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ สิ่งสำคัญหนึ่งสิ่งที่ขาดไม่ได้คือความงามที่ประสานเข้ากับแนวความคิดและจินตนาการ ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานโดยให้ความงามเกิดจากแนวความคิด โดยอาศัยรูปแบบศิลปะการจัดวาง (Installation Art) ในการนำเสนอ

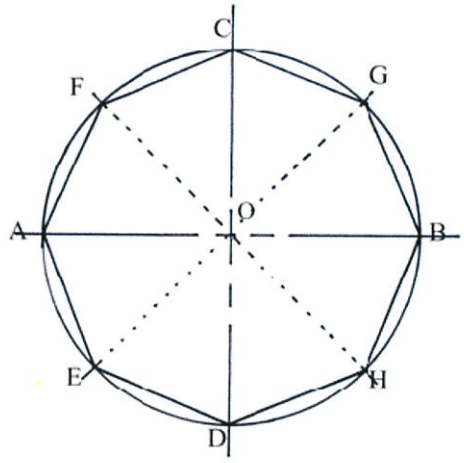
4.1.1 รูปทรง (Forms) รูปทรงที่นำมาใช้ในผลงาน เป็นรูปทรงที่นำมาจากวัตถุและวัสดุที่นำไปใช้กับสถานที่จริง แต่ในพื้นที่แสดงงาน ต้องคำนึงถึงการจัดวางให้เหมาะสม ในผลงานทั้ง 3 ชิ้น มีลักษณะต่างกันดังนี้

- ชิ้นที่ 1 วัสดุที่นำมาประกอบสร้าง ถึงจะมีขนาดการจัดวางที่ต้องใช้พื้นที่เยอะ แต่ในชิ้นงานก็มีพื้นที่ว่าง ไม่ทึบตันจนไม่เหลือที่ว่าง รูปทรงที่นำเสนอจะแสดงความเป็นวัสดุในตัวเองอย่างมาก ทั้งโปรเจคเตอร์ แผ่นรวมแสง และลวดสลิง ได้ถูกจัดการให้เป็นวัสดุที่พูดถึงแนวความคิด รวมถึงเส้นลวดสลิงที่ที่ช่วยเป็นเส้นนำสายตา และกำหนดขอบเขตของภาพ



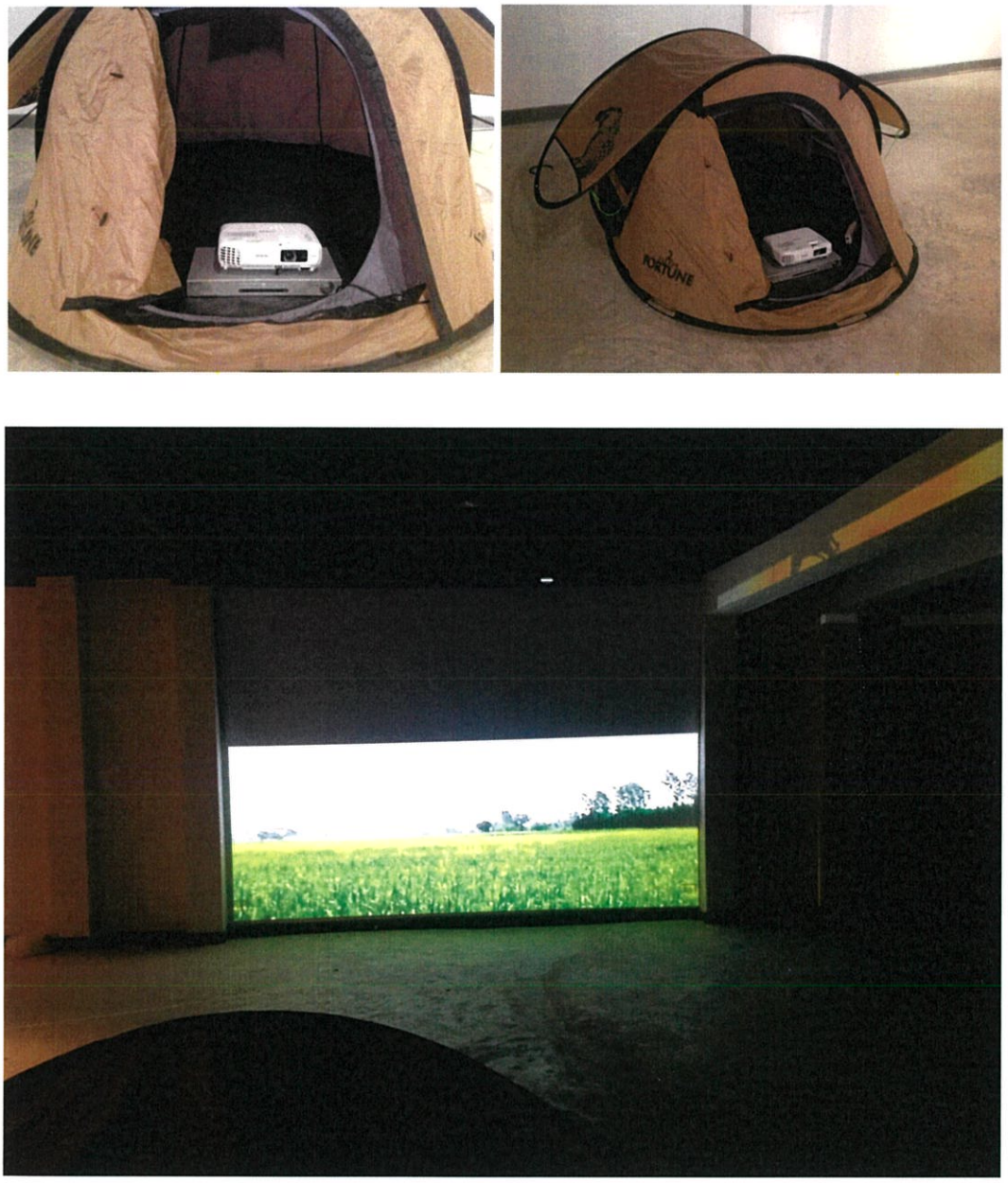
ภาพที่ 28 ภาพแสดงรูปทรงของชิ้นงาน

-ชิ้นที่ 2 ภาพตัวอักษรจีนบนทุ่งข้าว ถูกออกแบบให้ตัวอักษรสอดคล้องกับรูปทรง 8 เหลี่ยม รวมถึงการเว้นช่องไฟในตัวอักษร เพื่อให้เกิดความสมดุล



ภาพที่ 29 ภาพแสดงรูปทรงของชิ้นงาน

- ชิ้นที่ 3 ภาพจากเครื่องเล่น DVD แบ่งช่วงกลางวัน กลางคืนออกจากกัน ส่วนในเต้นท์ผู้ชมสามารถเข้าไปนั่งได้



ภาพที่ 30 ภาพแสดงรูปทรงของชิ้นงาน

4.1.2 พื้นผิว (Textures) พื้นผิวที่ปรากฏในแต่ละชิ้นผลงาน เป็นพื้นผิวของตัววัตถุและวัสดุที่ไม่ได้ถูกการปรุงแต่ง รวมทั้งพื้นผิวในงานภาพถ่ายด้วย

4.1.3 สี (Color) วัตถุที่นำมาสร้างสรรค์ ล้วนมีอยู่ในตัวเอง รวมถึงการถ่ายภาพเช่นกัน ทุ่งสีเขียวในภาพถ่าย ก็คือสีเขียวจากสถานที่จริง เพื่อให้ความหมายไม่บิดเบือน เพราะจุดประสงค์คือการบันทึกและนำข้อมูลกลับมา

4.1.4 มิติ (Dimension) ผลงานถูกจัดวางให้มองได้รอบด้าน มีลักษณะโปร่ง ไม่ทึบตัน ให้พื้นที่ว่างมีบทบาทกับผลงาน ทำให้ผู้ชมสามารถรับชมถึงรายละเอียดได้เป็นอย่างดี

ภาพที่ 31 ภาพแสดงมิติของผลงาน

4.2 การวิเคราะห์การจัดวางผลงานและพื้นที่ว่าง

สิ่งสำคัญไม่น้อยไปกว่าตัวผลงานคือ การจัดวางและจัดการกับพื้นที่ว่าง ศิลปะจำเป็นต้องอาศัยพื้นที่ว่างเพื่อให้เกิดความสมดุล ลงตัวในผลงาน ให้พื้นที่ว่างมีส่วนช่วยสนับสนุนผลงาน มีบทบาทในการสร้างบรรยากาศให้ชิ้นงานมากขึ้น

ข้าพเจ้าเลือกติดตั้งผลงานในรูปแบบการจัดวาง โดยจัดการข้อมูลที่ได้บันทึกมา ผลงานที่นำมาจัดวาง เป็นการสร้างบรรยากาศให้พื้นที่ สร้างความหมายที่ต่างไปจากเดิมของวัตถุและวัสดุ โดยอาศัยองค์ประกอบรวมของผลงานเป็นส่วนสร้างบรรยากาศ

ในผลงาน ข้าพเจ้าได้จัดให้ผลงานแต่ละชิ้นมีระยะห่างกัน เพื่อให้ผู้ชมได้เข้าไปสัมผัสถึงรายละเอียด และใช้พื้นที่ว่างเป็นส่วนหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของแต่ละชิ้นงานและภาพรวมของงานทั้งหมด ชิ้นงานแบ่งเป็น 4 รูปแบบ ดังนี้

- วัตถุ
- วัสดุ
- รูปถ่าย
- Video

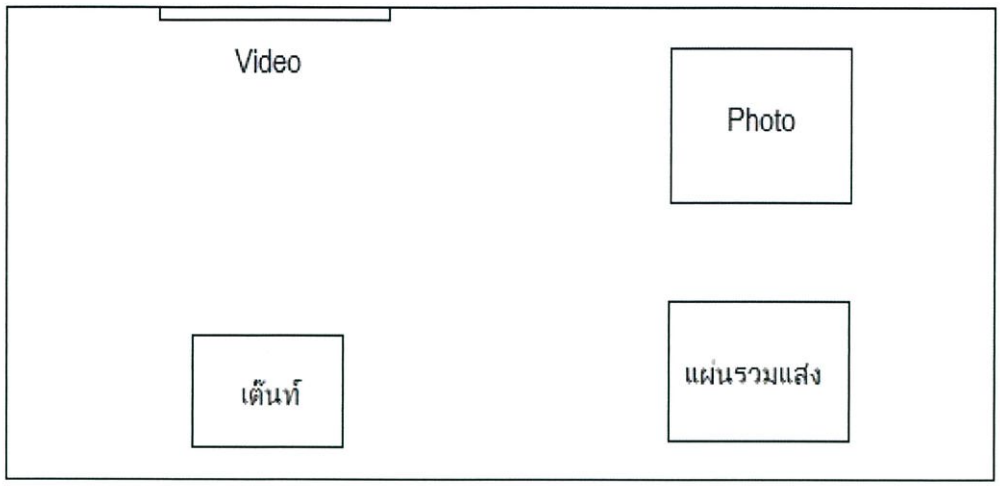
งาน Installation มีส่วนสำคัญอย่างมากที่ทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงบรรยากาศ การที่ศิลปินสร้างสรรค์งาน Installation Art เพื่อให้งานแต่ละชิ้นงาน ทำหน้าที่เชื่อมโยงทั้งแนวความคิด ทั้งรูปแบบงานเข้ากันเป็นหนึ่งเดียว และสร้างบรรยากาศโดยรวม จนเกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผลงานกับผู้ชมงาน

4.2.1 แสงและเงา (Light and Shade) ในผลงานชุดนี้ แสงและเงามีบทบาทอย่างมากในการสร้างบรรยากาศให้แต่ละชิ้นของผลงาน การจัดไฟจึงต้องคำนึงถึงระยะห่าง เพื่อไม่ให้แสงไฟรบกวนแสงของ Video แต่เนื่องจากไฟของห้องแสดงงาน ไม่สามารถปรับระดับได้ แสงไฟจึงสว่างและรบกวนชิ้นงานเล็กน้อย แสงและเงาจากชิ้นงานถูกมองเป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบรวม แสงไฟมีผลอย่างมากต่อจุดเด่น จุดรอง น้ำหนักแสงเงาจะต่างกันออกไป เพื่อทำให้งานมีมิติและไม่รบกวนกัน

4.2.2 ตำแหน่ง (Position) ในผลงาน งานประกอบด้วยกันทั้งหมด 3 ชิ้นงาน ตำแหน่งของชิ้นงานจึงสำคัญอย่างมาก เพื่อให้ชิ้นงานแต่ละชิ้นมีบทสนทนาซึ่งกันและกัน และให้ผู้ชมมีพื้นที่ในการเดินชมผลงาน เช่น ในภาพผลงานชิ้นที่ 32 ได้ติดตั้งให้มีระยะห่างจากชิ้นที่ 33 พอสมควร เพื่อให้ผู้ชมได้เดินรอบๆผลงานได้ และให้เกิดความสัมพันธ์ในแต่ละชิ้นงาน แต่เนื่องจากห้องมีความกว้างกว้างและขนาดงานมีขนาดไม่ใหญ่มาก ภาพรวมที่ออกมาจึงมีพื้นที่ว่างค่อนข้างเยอะต่อตัวผลงาน

ภาพที่ 32 ภาพแสดงตำแหน่งของผลงาน

ภาพที่ 33 ภาพแสดงตำแหน่งของผลงาน



ภาพที่ 34 ภาพแสดงตำแหน่งของชิ้นงานในห้องแสดงงาน

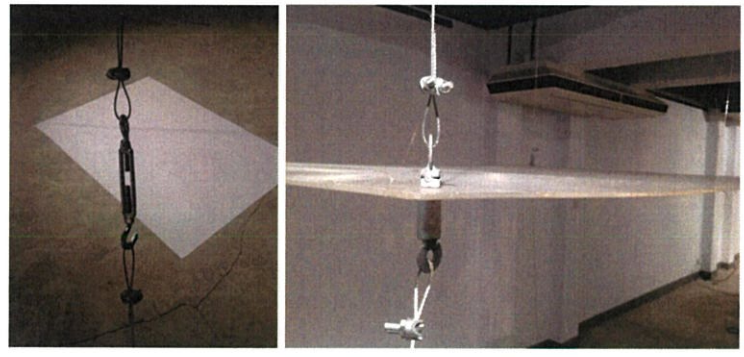
- ในภาพที่ 35 ได้ทำให้ VDO เต็มผนัง เพื่อให้เกิดการจัดการกับพื้นที่ได้อย่างสมบูรณ์มากที่สุด
- ระยะห่างระหว่างเต็นท์กับผนังที่ฉายภาพ อยู่ระหว่างผนังสองฝั่ง เพื่อช่วยในการรักษาสมดุลระหว่างงานข้างๆ และองค์ประกอบภายในห้อง
- ในแต่ละชิ้นงาน จะมีขนาดที่ต่างกันออกไป จึงต้องใช้ตำแหน่งการจัดวางและการติดตั้งไฟ เพื่อให้งานดูไม่แข่งกันมากเกินไป จึงต้องคำนึงถึงจุดเด่น จุดรอง ของภาพรวมเป็นสำคัญ

ภาพที่ 35 ภาพแสดงตำแหน่งของผลงาน

4.2.3 พื้นที่ว่าง (Space) ชิ้นงานจะมีพื้นที่ว่างต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับรูปทรงพื้นที่ว่างในชิ้นงาน จึงขึ้นอยู่กับทั้งตัวชิ้นงานและการจัดวาง ในงานถึงแม้จะใช้พื้นที่ในการจัดวางเยอะ แต่ก็มีพื้นที่ว่างรวมอยู่ด้วย เพื่อให้งานดูไม่เบียดเสียดจนเกินไป

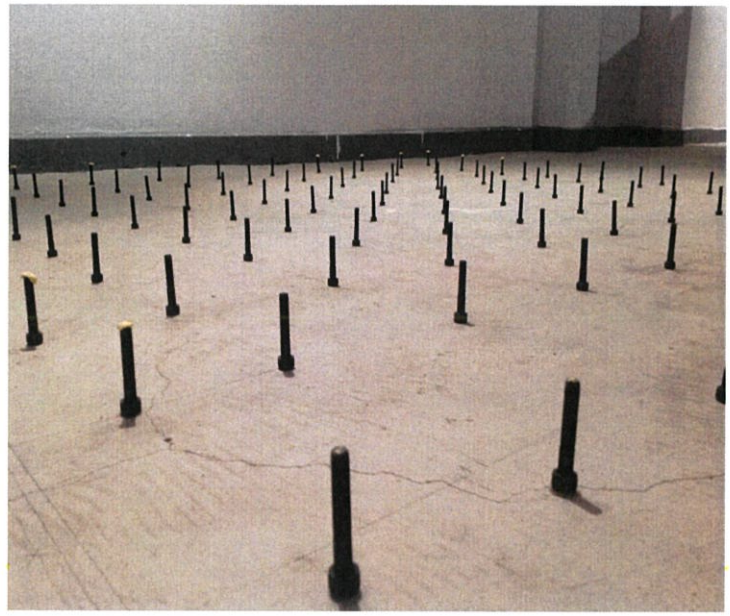
ภาพที่ 36 ภาพแสดงพื้นที่ว่างของผลงาน

4.3 ปัญหาที่พบระหว่างการติดตั้งงานและแนวทางแก้ไขในอนาคต



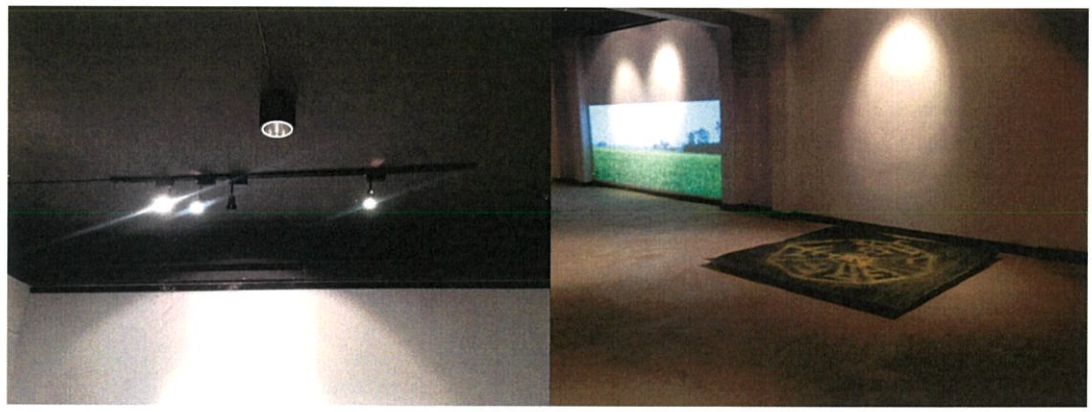
ภาพที่ 37 ภาพการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดของชิ้นงาน

- ในการติดตั้งงาน ไม่สามารถดึงให้ลวดสลิงตึงได้ตามความต้องการมากเท่าที่ควร เพราะแสงไฟภายในห้องค่อนข้างน้อย ผู้ชมผลงานจึงโดนลวดสลิงอยู่บ่อยครั้ง ทำให้ลวดสลิงหลุดออกจากตัวรั้งลวดสลิง ทางแก้ไข ควรกำหนดพื้นที่ขอบเขตระหว่างงานกับผู้ชมงานให้ชัดเจนมากขึ้น เช่นการกำหนดเครื่องหมาย หรือแถบสีติดที่พื้นรอบชิ้นงาน



ภาพที่ 38 ภาพการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดของชิ้นงาน

- วางผลงานภาพถ่ายไว้บนตะปูเกลียว เนื่องจากภาพมีความบาง เมื่อวางลงไปจึงเกิดความไม่สม่ำเสมอบนผิวงาน ทางแก้ไข ต้องใช้ไม้อัดขนาดบางมาติดกับข้างหลังภาพก่อนนำไปวางบนตะปูเกลียว เพื่อให้ผิวงานมีความเรียบขนานไปกับพื้น



ภาพที่ 39 : ภาพการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดของชิ้นงาน

- ไฟในห้องแสดงงานไม่สามารถควบคุมน้ำหนักของแสงไฟได้ จึงต้องใช้การเปิด – ปิด เนื่องจากไม่สามารถควบคุมน้ำหนักของแสงไฟได้ แสงที่มากระทบกับผลงานอาจสว่างจนเกินไป จนทำให้รบกวนกับผลงานรอบข้าง หลอดไฟบางดวงจึงต้องถูกถอดออก เพื่อไม่ให้แสงรบกวนงานมากเกินไป

ภาพที่ 40 : ภาพการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดของชิ้นงาน

- ในผลงานชุด Photo ถูกจัดวางให้ชิดกับผนังมากเกินไป ควรจัดวางให้ผู้ชมได้เดินดูรอบๆงานได้ โดยมีระยะห่างจากผนังประมาณ 2 เมตร

ภาพที่ 41 : ภาพการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดของชิ้นงาน

- การที่โปรเจคเตอร์อยู่ภายในเต็นท์ ทำให้โปรเจคเตอร์ไม่รบกวนพื้นที่ภายนอก แต่โปรเจคเตอร์และเครื่องเล่น DVD ที่วางอยู่ติดกับประตูของเต็นท์ จึงทำให้ยากต่อการเข้าไปนั่งภายในเต็นท์ ทางแก้ไขควรที่จะนำโปรเจคเตอร์และเครื่องเล่น DVD ติดไว้กับด้านบนของตัวเต็นท์

ภาพที่ 42 : ภาพการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดของชิ้นงาน

- พื้นที่ทำงานมีขนาดใหญ่ จึงยากต่อการควบคุมให้ภาพออกมาตามแบบที่ต้องการ ในขณะปฏิบัติงานจะมีล่งรอยแนวต้นข้าวที่ไม่ต้องการเกิดขึ้น เนื่องจากการเดินย้ายที่ไปบริเวณอื่น และไม่สามารถมองเห็นภาพรวมของงานขณะที่กำลังดำเนินงานอยู่ได้ ทางแก้ไข ควรที่จะกำหนดจุดทำให้ภาพด้านนอกให้เป็นแปดเหลี่ยมให้ชัดเจน ก่อนที่จะลงมือปฏิบัติงาน

ภาพที่ 43 : ภาพการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดของชิ้นงาน

- เนื่องจากเครื่องร่อนพารามอเตอร์บินสูงอย่างมาก จึงทำให้การขยายภาพออกมาไม่เป็นไปตามที่ต้องการ เนื่องการภาพที่ขยายแล้วครอปออกมา ไม่สามารถมองเห็นถึงรายละเอียดที่ชัดเจนได้ วิธีแก้ไข ควรที่จะใช้กล้องคุณภาพที่ดีและเปลี่ยนวิธีการถ่ายที่สามารถถ่ายภาพได้ใกล้กับพื้นได้มากขึ้น จนเห็นรายละเอียดชัดเจน

ภาพที่ 44 : ภาพการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดของชิ้นงาน

- เนื่องจากต้องรอจนกว่าแผ่นรวมแสงจะทำให้ไฟติดบนเงินกงเต๊ก ทำให้กล้องมีความร้อนเพิ่มขึ้นได้ง่าย รวมทั้งเปลวไฟในขณะที่เผา ก็มีผลทำให้กล้องร้อน ควรหาเลนท์กล้องที่มีทางยาวใช้ในการขยายภาพ เพื่อไม่ให้กล้องโดนเปลวไฟมากเกินไป

บทที่ 5
บทสรุป

ศิลปะนิพนธ์ 'จินตนาการถึงความทรงจำ' ฉบับนี้ ได้รวบรวมเนื้อหา กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานให้ออกมาเป็นรูปธรรมตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยอ้างอิงจากข้อมูลที่ได้ค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย รวมถึงข้อวิเคราะห์ผิดพลาดที่เกิดขึ้นกับผลงาน

ข้าพเจ้าได้แรงบัลดาลใจจากเรื่องใกล้ตัว เกี่ยวกับความเชื่อในโลกหลังความตายของชาวจีน การติดต่อกับบรรพบุรุษ เนื่องจากครอบครัวของข้าพเจ้าเป็นชาวไทยเชื้อสายจีน ข้าพเจ้าได้เห็นพิธีกรรมการกราบไหว้และทำบุญให้บรรพบุรุษทุกๆปี จึงได้นำมาตีความ สร้างสรรค์เป็นผลงานตามทัศนคติที่ข้าพเจ้ามี ผ่านกระบวนการเก็บข้อมูล (Document) นำเสนอตัวงานในรูปแบบการจัดวาง (Installation) เพื่อสร้างบรรยากาศที่มีผลต่อผู้ชมงาน ให้ผลงานมีบทสนทนากับผู้ชมร่วมกับข้อมูลจากสถานที่จริง รวมถึงทัศนคติของตัวข้าพเจ้าเอง เพื่อให้เกิดการตีความที่หลากหลายกับประเด็นที่สร้างสรรค์ จนเกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวงานกับผู้ชม ระหว่างวัตถุแต่ละชิ้น และบทสนทนาระหว่างผลงานที่จัดวาง เพื่อส่งต่อทัศนคติจนถึงผู้ชมงาน

ผลที่ออกมาอาจไม่ได้มีคำตอบว่า ข้าพเจ้าติดต่อกับบรรพบุรุษสำเร็จหรือไม่ แต่ในชิ้นงานได้นำเสนอถึงมุมมองที่ต่างออกไป การใช้แสงเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินงาน ความเชื่อที่ถูกส่งต่อและยังกระทำจนถึงทุกวันนี้ อาจไม่ได้ต้องการคำตอบหรือบทสนทนาเพื่อหาข้อเท็จจริง แต่สิ่งที่เกิดขึ้นล้วนสร้างเพื่อให้เกิดความหมายกับบุคคลที่ยังมีชีวิตอยู่ ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ โดยหวังว่า ทัศนคติได้ได้แสดงออกจากตัวผลงาน จะมีผลให้เกิดการฉุกคิด ตระหนักถึงสภาวะไม่มีตัวตนแต่มีผลกระทบกับเรา เพื่อในบางเวลา จะได้เห็นถึงคุณค่าของบุคคลที่ยังอยู่ ได้มองในมิติอื่นที่ต่างออกไป จากสิ่งเดิมที่กระทำต่อๆกันมา

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

- เนื่องจากพื้นที่ในการใช้แสดงงานมีไม่เพียงพอ จึงทำต้องแบ่งใช้กันหลายคน ทำให้งานมีความเบียดเสียดกันอยู่บ้าง
- เวลาในการติดตั้งผลงานมีอยู่น้อยเกินไป การติดตั้งผลงานจึงต้องทำด้วยความเร่งรีบอย่างมาก จึงทำให้ตัวงานไม่มีความเรียบร้อยเล็กน้อย เนื่องจากเวลาที่จำกัด

บรรณานุกรม

กำจร สุนพงษ์ศรี. 2554. ศิลปะสมัยใหม่. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ธนาวี โชติประดิษฐ์. 2553. ปรากฏการนิทรรศการ : รวมบทความว่าด้วยทัศนียภาพของศิลปะร่วมสมัย. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สมมุติ

ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. 2551. ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกฉบับสมบูรณ์. 3. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วาดศิลป์ จำกัด

Michael Lailach. อณิมา ทัศจันทร์และออตโต ฟอน โกลบ ผู้แปล. 2552. " Land Art แลนด์อาร์ต " แปลจาก Land Art. เชียงใหม่ : บริษัท เดอะเกรทไฟน์อาร์ท จำกัด

ชัชพล เกียรติขจรธาดา. 2556. 500 ล้านปีแห่งความรัก : กรุงเทพฯ : SE-EDUCATION PUBLIC CO.,LTD.

http://www.gotoknow.org/posts/12272 ผศ.ดร. สมชาย ธนสินชยกุล

http://www.gotoknow.org/posts/12272 มนุษย์กับการเรียนรู้

http://www.lek-prapai.org/watch.php?id=905 เสวนาเรื่อง ชาวจีน...อย่างไร หลังความตาย ?

http://www.healthcarethai.com ระบบความจำ

ภาพผลงานศิลปะ

ผลงานศิลปะ

ชื่อผลงาน Connecting to Universe

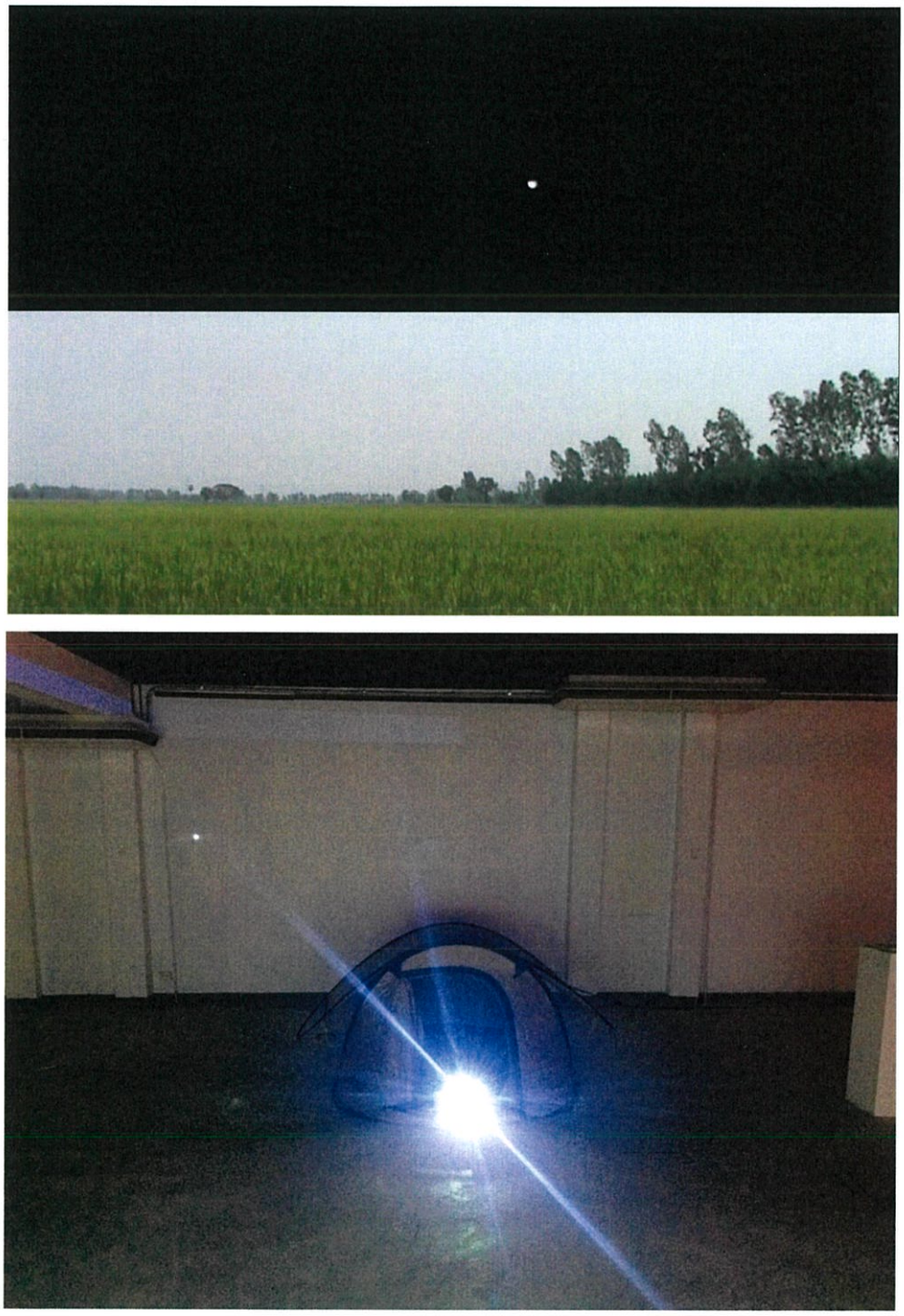
เทคนิค Mixed Media

ขนาด ผันแปรตามพื้นที่

ชื่อผลงาน Crop Circle to Ancestor

เทคนิค Photo Print

ขนาด 200 x 200 cm



ชื่อผลงาน Untitled

เทคนิค Mixed Media

ขนาด ผันแปรตามพื้นที่

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ – นามสกุล	นายรัฐเขต พุกสุข
วัน เดือน ปีเกิด	20 พฤษภาคม 2535 ที่นครสวรรค์
ที่อยู่	10 ม.2 ต.เขาทอง อ.พยุหะคีรี จ.นครสวรรค์ 60130
ประวัติการศึกษา	2547 โรงเรียนสตรีนครสวรรค์
	2550 โรงเรียนสตรีนครสวรรค์
	2556 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาจิตรกรรม
หัวข้อศิลปะนิพนธ์	จินตนาการถึงความทรงจำ
	Imagine to Remember
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์คมสัน หนูเขียว