

เมืองในจินตนาการ

MY IMAGINATION ABOUT CITY

สุรโชค แสงธรรมชัย
SURACHOK SAENGTHUMCHAI

๒๕๕๑
วิทยานิพนธ์ชั้นบัณฑิตยศาสตร์หนึ่งของการศึกษาด้านศิลปกรรมศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

บัณฑิตวิทยาลัย

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. ๒๕๕๐

เมืองในจินตนาการ

MY IMAGINATION ABOUT CITY

สุรโชค แสงธรรมชัย

SURACHOK SAENGTHUMCHAI

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

บัณฑิตวิทยาลัย

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2550

MY IMAGINATION ABOUT CITY

SURACHOK SAENGTHUMCHAI

**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN VISUAL ARTS
SCHOOL OF GRADUATE STUDIES
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG**

2007

COPYRIGHT 2007

SCHOOL OF GRADUATE STUDENTS

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

หัวข้อวิทยานิพนธ์ภาษาไทย

จินตนาการที่มีต่อเมือง

นักศึกษา

นายสุรโชค แสงธรรมชัย

รหัสประจำตัว

48062604

ปริญญา

ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชา

ทัศนศิลป์

พ.ศ.

2550

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

รศ.สรรณรรงค์ สิงห์เสนี

บทคัดย่อ

เมืองในความหมายของความรู้สึกที่คุ้นเคยและไม่มีความเห็นที่แตกต่างการใช้ชีวิตที่ดูเหมือนกันไปหมด การที่คนเข้ามารวมตัวอยู่ในศูนย์กลางของเมือง(สังคม) ด้วยเหตุผลต่างๆทั้ง ความสลับซับซ้อนของกลไกการพัฒนาสังคมที่มนุษย์เป็นออกแบบขึ้นมา จะเห็นได้ ในชีวิตประจำวัน การเคลื่อนไหว การบริหารเวลา ของคนในสังคมที่จะเป็นไปในทิศทางเดียวกัน และที่ผู้คนเข้ามารวมอยู่ในจุดศูนย์กลางนั้นเปรียบได้กับชิ้นส่วนเล็กๆที่กำลังทำหน้าที่อย่างไม่มีวันจบสิ้นหมุนเวียนเป็นวงกลมไม่มีทางออก อย่างมากก็ทำได้แค่การหยุดพัก เป็นสถานะที่ดูสวยงามมีระเบียบ แต่กลับลึกลับ น่ากลัว

การสร้างจินตนาการที่มีต่อภาพของเมืองนั้นเป็นแสดงถึงความคิดต่อเมืองที่อาศัยอยู่และถ่ายทอดภาพที่เป็นนามธรรมที่อยู่ในความคิดมาเป็นรูปธรรมที่เห็นและรู้สึกได้

ซึ่งภายในภาพที่เป็นรูปธรรมนั้นแฝงไว้ด้วยสัญลักษณ์ที่แทนคำสั่งต่างๆ เช่นคนเมือง การใช้ชีวิตภายในเมือง การจัดการเวลา ความสวยงามเป็นระเบียบแต่ในทางกลับกันก็มี ความไม่มีระเบียบ

แบบแผนซึ่งชีวิตจริงก็เป็นเช่นนั้นเป็นจินตนาการที่นำเอาเรื่องความรู้สึกเอ็นยา

ของเมือง(สังคม)มาตีความใหม่และใส่สีสันที่สวยงามเป็นตัวกระตุ้นความอยากของผู้ชม

ภาพผลงานจะเป็นกึ่งนามธรรมซึ่งเป็นการพัฒนาตัวผลงานในชุดที่ผ่านมา

โดยจะคงไว้เฉพาะสีสัน และท่าเคลื่อนไหวของภาพเท่านั้น และเลือกใช้สีที่วิจิตร

ในการแสดงออกเป็นผลงานศิลปะ

Title of Thesis: My imagination about city
Student: Mr. Surachok Saengthamchai
Student's ID: 48062604
Degree: Master Degree of Arts
Program: Visual Arts
Year: 2007
Advisor: Assos Prof. Sannarong Singhasenee

ABSTRACT

In my familiar feeling, the meaning of city has no differentiation from living in the city; everything is looking the same for me. Gathering people to live at the center of the city (I mean social) with various reasons. The sophistication of social development mechanisms designed by people can be seen in our daily lives

Movement, time management of people in society will be in the same direction. Gathering people to live in the center can be compared as tiny pieces have infinitely functioned in the no way out circle. Mostly, those tiny pieces might be stopped for resting, and this is a tidy and beautiful condition but it also looks mysterious and scary

Creating imagination to the city images, is indicating concepts of author with the city that he is living, he wants to interpret his abstract concepts into a real images that people can see and feel. As in his images has hidden a lot of symbols represented various things in the city such as city people, living in the city; inside the city, time management, beauty and order. On the other hands, he also shows the opposite ways of each abovementioned things following his imagination such as ugliness and untidiness of the city, coldness of the social in the city. Author has re-interpreted and created his works in colorful to attract desires of his audiences to see his semi-abstract works. His art thesis is a development from his previous artworks as he still remains colorfulness and movement in his works only. He chooses to use video to express his artworks. There are 9 pieces in total. The presentation of his works, the author showed his work on one screen by using sound effect to create motivation for his audiences to come and watch his works and also lead all of them to gradually understand his concepts more and more

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา รศ.สรธรรมรงค์ สิงหนเสนีย์ ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำชี้แนะตลอดจนให้ความรู้และประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า

ขอขอบคุณ อ.อรรถชัย ฟองสมุทร ศ.เดชา วราชน ผศ.มัลลิกา มังกรวงษ์ รศ.อลิตา จันฝิ่งเพชร และอ.คมสัน หนูเขียว กรรมการสอบหัวข้อและโครงร่างวิทยานิพนธ์ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ตลอดจนข้อชี้แนะ จนในที่สุดทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดา ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่าน

สุร โขก แสงธรรมชัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญ(ต่อ).....	V
สารบัญภาพ.....	VI
บทที่ 1 บทนำ.....	1-4
1.1 ที่มาของความคิดสร้างสรรค์.....	1-4
1.2 ความสำคัญของเรื่องที่น่ามาศึกษา.....	4-5
1.3 วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	5
1.4 ขอบเขตของการศึกษา.....	6
1.5 ขั้นตอนการศึกษา.....	6
1.6 คำศัพท์และคำอธิบายเฉพาะที่ใช้ในการศึกษา.....	6
บทที่ 2 ศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	7
2.1 ศิลปะวิจิทัศน์.....	7
2.1.1 เหล้าเก่าในขวดใหม่.....	7-12
2.1.2 ศิลปะวิจิทัศน์ที่ปรากฏนัยการเมือง.....	12-13
2.1.3 ศิลปะวิจิทัศน์ในประเทศไทย.....	13-16
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะ.....	16
2.2.1 ศิลปิน ดักลาส โกดอน (Douglas Gordon).....	16
2.2.2 ศิลปิน กมล เผ่าสวัสดิ์.....	18
2.3 แนวความคิดสร้างสรรค์.....	25
บทที่ 3 การดำเนินการสร้างสรรค์.....	26
3.1 การดำเนินการสร้างสรรค์.....	26
3.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์.....	26

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

3.3 ขั้นตอนการจัดเก็บชิ้นงาน.....	27-28
บทที่ 4 วิเคราะห์ผลงาน.....	29
4.1 ผลงานช่วงที่ 1	29
4.1.1 การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาเรื่องราว.....	29
4.1.2 การวิเคราะห์เชิงทัศนธาตุ.....	29
4.2 ผลงานช่วงที่ 2.....	31
4.2.1 การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาเรื่องราว.....	31
4.2.2 การวิเคราะห์เชิงทัศนธาตุ.....	31
4.3 ผลงานช่วงที่ 3.....	33
4.3.1 การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาเรื่องราว.....	33
4.3.2 การวิเคราะห์เชิงทัศนธาตุ.....	33
4.4 ผลงานช่วงที่ 4.....	35
4.4.1 การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาเรื่องราว.....	35
4.4.2 การวิเคราะห์เชิงทัศนธาตุ.....	35
ภาพผลงาน.....	37-38
บทที่ 5 บทสรุป.....	39
บรรณานุกรม.....	40
ประวัติผู้เขียน.....	41-42

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 Remote Viewing 13.05.94 (Horror Movie), 1995. Video Installation.....	17
1.2 A Divided Self II, 1996 Video Installation.....	17
2.1 Mode of Moral Being, 1996.....	23
2.2 Between Hopeful and Hopeless, 1999.....	23
2.3 Naturalize, 2000.....	23
2.4 Dilemma (Living Room), 2001.....	24
2.5 Creature on Residency, 2002.....	24
2.6 Memory Haunt, 2003.....	24
4.1 จินตนาการที่มีต่อเมืองช่วงที่1.....	30
4.2 จินตนาการที่มีต่อเมืองช่วงที่1.....	30
4.3 จินตนาการที่มีต่อเมืองช่วงที่1.....	30
4.4 จินตนาการที่มีต่อเมืองช่วงที่2.....	32
4.5 จินตนาการที่มีต่อเมืองช่วงที่2.....	32
4.6 จินตนาการที่มีต่อเมืองช่วงที่2.....	32
4.7 จินตนาการที่มีต่อเมืองช่วงที่3.....	34
4.8 จินตนาการที่มีต่อเมืองช่วงที่3.....	34
4.9 จินตนาการที่มีต่อเมืองช่วงที่3.....	34
4.10 จินตนาการที่มีต่อเมืองช่วงที่4.....	36
4.11 จินตนาการที่มีต่อเมืองช่วงที่4.....	36
4.12 จินตนาการที่มีต่อเมืองช่วงที่4.....	36
ภาพผลงานจินตนาการที่มีต่อเมือง ช่วงที่1.....	37
ภาพผลงานจินตนาการที่มีต่อเมือง ช่วงที่2.....	37
ภาพผลงานจินตนาการที่มีต่อเมือง ช่วงที่3.....	38
ภาพผลงานจินตนาการที่มีต่อเมือง ช่วงที่4.....	38

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาของความคิดสร้างสรรค์

เมืองที่อยู่อาศัยมาตลอดนั้นได้ชื่อว่าเป็นเมืองหลวงและมีสิ่งต่างๆ มากมายที่มุ่งตรงเข้ามาในเมืองนี้ ไม่ว่าจะเป็นการใช้ชีวิต การดำรงชีวิต สร้างฐานะ รวมถึงการเป็นศูนย์กลางของการเมือง การปกครอง การมีชีวิตของคนเมืองดูจะมีค่ามากกว่าคนในชนบท ซึ่งการที่คนชนบทสามารถเข้ามาดำรงชีวิตในเมืองแล้วสามารถกลับไปอย่างคนมีระดับนั้นก็ไม่น่าแปลกใจเพราะเป็นเปลือกที่ผู้คนต่างๆ ให้คุณค่าแก่ตัวเอง ซึ่งเป็นการให้ความหมายในสังคมบริโภคนิยม ความเห็นแก่ตัวการต่อสู้แข่งขันนั้นเป็นนิสัยพื้นฐานของคนเมือง

อันตรายจากภัยต่างๆ เช่น การโจรกรรม การมุงร้ายต่อทรัพย์สิน หรือภัยก่อการร้ายทำให้สังคมเมืองนั้นยิ่งโหดร้าย แล้วไม่มั่นคงต่อชีวิตและทรัพย์สินอีกต่อไป คนที่อาศัยอยู่ในเมืองใหญ่ก็ต้องสร้างภูมิคุ้มกันให้กับตัวเองมากขึ้น การเลือกที่จะหลีกเลี่ยงการช่วยเหลือซึ่งกันด้วยเห็นว่าเป็นธุระไม่ใช่สร้างให้ความรู้สึกเห็นแก่ตัวนั้นมีมากขึ้น อนึ่งการสร้างเกราะคุ้มกันตัวเองนั้นแทบจะไม่ต้องสอนกันในสถาบันการศึกษาแต่เด็กที่โตขึ้นในสังคมเมืองนั้นมีพัฒนาการจากการเห็น การเลียนแบบ และปรับตัวได้มากกว่าเด็กที่อยู่ในชนบท เพราะว่าเด็กที่อยู่ในเมืองนั้นย่อมได้รับกับสิ่งต่างที่ผ่านเข้ามาก่อนและต้องอยู่กับสิ่งนั้นๆ ให้ได้ ไม่ว่าจะเป็น ปัญหาด้านยาเสพติด การพนัน หรือเรื่องสังคมที่ด้อยศีลธรรม

จนถึงแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมในฉบับที่ 10 เรายังจะเห็นว่าทุกคนรับรู้ปัญหาของสังคมแต่มีแต่ความพยายามที่จะปรับแก้ปัญหอย่างมีคุณภาพมากขึ้นการวางแผนสร้างองคกรย่อยครบมิตินั้นขัดแย้งกับสภาพความเป็นจริงในสังคมที่ปัญหาเกิดจากคนในสังคมทุกวันนี้มักจะขาดมิติใดมิติหนึ่งไปเสมอ

...ทิศทางการพัฒนาประเทศในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๐ (พ.ศ. ๒๕๕๐-๒๕๕๔) กำหนดขึ้นบนพื้นฐานการเสริมสร้างทุนของประเทศทั้งทุนทางสังคม ทุนเศรษฐกิจ และทุนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมให้เข้มแข็งอย่างต่อเนื่อง ยึด “คนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา” และอัญเชิญ “ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” มาเป็นแนวทางปฏิบัติ เพื่อมุ่งสู่ “สังคมอยู่เย็นเป็นสุขร่วมกัน” ดังนั้นยุทธศาสตร์การพัฒนคนและสังคมไทยจึงให้ความสำคัญลำดับสูงกับการพัฒนาคุณภาพคน เนื่องจาก “คน” เป็นทั้งเป้าหมายสุดท้ายที่จะได้รับผลประโยชน์และผลกระทบจากการพัฒนา ขณะเดียวกันเป็นผู้ขับเคลื่อนการพัฒนาเพื่อไปสู่เป้าประสงค์ที่ต้องการ จึงจำเป็นต้องพัฒนาคุณภาพคนในทุกมิติอย่างสมดุล ทั้งจิตใจ ร่างกาย ความรู้และทักษะความสามารถ เพื่อให้เพียงพอพร้อมทั้งด้าน “คุณธรรม” และ “ความรู้” ซึ่งจะนำไปสู่การคิด

วิเคราะห์อย่าง “มีเหตุผล” รอบคอบและระมัดระวัง ด้วยจิตสำนึกในศีลธรรมและ “คุณธรรม” ทำให้รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงและสามารถตัดสินใจโดยใช้หลัก “ความพอประมาณ” ในการดำเนินชีวิตอย่างมีจริยธรรม ชื่อสัจธรรม อุดมขยันหมั่นเพียร อันจะเป็น “ภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี” ให้คนพร้อมเผชิญต่อการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น ดำรงชีวิตอย่างมีศักดิ์ศรีและมีความมั่นคงทางเศรษฐกิจและสังคม อยู่ในครอบครัวที่อบอุ่นและสังคมที่สงบสันติสุข ขณะเดียวกันเป็นพลังในการขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจให้มีคุณภาพ มีเสถียรภาพและเป็นธรรม รวมทั้งการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมให้เป็นฐานการดำรงชีวิตและการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนนำไปสู่สังคมอยู่เย็นเป็นสุขร่วมกัน(แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมฉบับที่10.2550)

ซึ่งก่อนหน้านั้นตั้งแต่แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมฉบับที่1-4นั้น ได้ได้ให้แนวคิดและคิดว่ามีแนวโน้มว่าจะเกิดหาประชากรล้นเมืองแต่ไม่ได้ให้ความสำคัญกับปัญหานี้

เวลาที่หมุนไปอย่างรวดเร็วการทำงานที่แข่งขันกับเวลา การเหลื่อมล้ำเรื่องของเวลา (Time and Speed) นั้นจะเห็นได้ถึงการใช้เวลาที่แตกต่างกันระหว่างสองสังคม เมืองและชนบท ชนบทนั้นการเร่งรีบนั้นไม่ใช่ปัญหาแต่เมืองนั้นจะเป็นปัญหาใหญ่ งบประมาณแผ่นดินก็จะไปอยู่กับการขยับระยะทางให้กับคนในที่นี้คงจะรวมถึงการลงทุนด้านโทรคมนาคมไม่ใช่คมนาคมเพียงอย่างเดียวเท่านั้น จะเห็นได้จากธุรกิจโทรคมนาคมทำรายได้ให้ผู้ประกอบการมหาศาล การลงทุนในธุรกิจอย่างทางด่วนยกระดับที่มีเจ้าของสัมปทานเป็นเอกชน เพราะฉะนั้นความเร่งรีบในสังคมชนบทจึงใช้ไม่ได้เพราะว่าสังคมการเกษตรต้องใช้เวลาในการรอคอยผลผลิต แต่ในปัจจุบันสังคมการเกษตรแบบเลี้ยงดูตัวเองได้ลดลงไปมาก การเข้าไปสู่เกษตรแบบเพื่ออุตสาหกรรมเข้ามาแทนที่ การเร่งผลผลิตเพื่อให้ทันโรงงานแปรรูปนั้นเป็นเรื่องจำเป็นแนวความคิดในการดำรงชีพของเกษตรกรเลยเปลี่ยนไป ในส่วนนี้จะได้เห็นถึงแตกต่างในเรื่องความเร็วของเวลาระหว่างเมืองหลวงและชนบทด้วยเพราะว่า เมืองยังคงเป็นศูนย์กลางของการสะสมเงินทองซึ่งจะเห็นได้จากนักธุรกิจมีความสนใจในการลงทุนด้านโทรคมนาคมกันมากขึ้น

และเมืองย่อมเกิดปัญหาต่อเมืองโยบายรัฐไม่ยอมเปลี่ยนแปลงให้ทันกับปัญหา ซึ่งเห็นได้จากในช่วงปี2522มีนักวิชาการมากมายออกมาเสนอปัญหาที่รับควรแก้ไข ไม่ว่าจะป็นปัญหาทางด้านสังคม เศรษฐกิจ

...เป้าหมายของรัฐบาลทุกยุคทุกสมัย คือการสร้างความเติบโตทางเศรษฐกิจยกระดับความเป็นอยู่ ขจัดความเหลื่อมล้ำค่าสูงให้หมดไป มาตรการต่างๆที่นำมาใช้เป็นไปตามการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางการเมืองและการทหาร แม้ว่ารายได้ประชาชาติจะเพิ่มขึ้นแต่ความยากจนของคนไม่ได้หมดไป ชำร่วยความแตกต่างระหว่างภูมิภาคต่างๆมีแนวโน้มที่จะมากขึ้น ไม่ว่าจะวัดด้วยดัชนีเศรษฐกิจ สังคม ประชากร สุขภาพ (สุขภาพ ประสิทธิภาพรัฐ.2523)

เพราะฉะนั้นเกือบ 2ทศวรรษแล้วอย่างเป็นทางการที่เรานั้นได้อยู่กับปัญหาเหล่านั้นและไม่มีทางแก้ไขเพราะปัญหาต่างๆถูกซ้ำเติมด้วยนโยบายของรัฐที่มีปัญหาขาดตลอดและไม่มีผู้นำในรัฐคน

ไหนคิดที่จะแก้ไขอย่างจริงจัง เนื่องด้วยการดึงดูดทรัพยากรจากชนบทมาสร้างคุณค่าเพื่อเปลี่ยนเป็นเงินตราที่นั่นย่อมทำง่ายกว่าและดูจะเป็นเรื่องดีและยุติธรรมสำหรับคนมีเงินมากก็มีโอกาสมาก

ในยุคโลกาภิวัตน์(Globalizations) คงจะหลีกเลี่ยงไม่พ้นและเป็นข้อยืนยันข้อหนึ่งว่าประเทศไทยยังขาดภูมิคุ้มกันในปัญหาที่ซึ่งเป็นด้วยวิถีภาวะของผู้บริหารประเทศที่มองปัญหาไม่กว้างทำให้ประเทศประสบกับปัญหามากมายเพราะฉะนั้นปัญหานี้ก็เป็นผลข้อหนึ่งที่ทำให้เมืองเปลี่ยนไปจากสถานการณ์ปัจจุบันและเปลี่ยนจนแทบรับมือไม่ทันยกตัวอย่างเช่นปัญหาแรงงานที่มุ่งเข้ามาหางานทำ

การค้าเสรีคือการรบบพุงในสมัยใหม่ที่ใช้เงินตราเป็นอาวุธ แต่ละประเทศเปิดเกมรบกับโดยนำเศรษฐกิจของประชาชนเป็นเครื่องเดิมพันด้วยเหตุนี้ผู้นำไม่ได้คิดต่อประชาชนเป็นลูกค้าแต่คิดเป็นสินค้าโดย นาโอมิ ไคลน์ได้พูดถึงเรื่องนี้ว่า

...ผลข้างเคียงที่มองไม่เห็นของ"การค้าเสรี"(คนงาน)เมื่ออพยพโยกย้าย พวกเขาต้องเข้าสู่ระบบตลาดเสรี ไม่ใช่ในฐานะลูกค้าแต่ในฐานะสินค้า และต้องขายสิ่งที่เหลืออยู่ นั่นคือแรงงานของตนเอง'(นาโอมิ ไคลน์.2546)

ด้วยเหตุนี้คนที่เข้ามาหาเงินในเมืองหลวงนั้นอย่าคิดว่าตัวเองนั้นเป็นลูกค้าของผลิตภัณฑ์ใหญ่ๆ แต่ทุกคนย่อมมีสิทธิเท่าเทียมกัน ในฐานะสินค้าที่ทำทุกอย่างเพื่อแลกกับสิ่งต่างที่ต้องการและตอบสนองตัวเราในทางกลับกันคนที่อยู่บนยอดสุดของวงจรการค้าเสรีกำลังนำเราไปแลกเปลี่ยนกับสิ่งที่ต้องการ

และปัญหาที่ตามมาคือการโยกย้ายถิ่นฐานทำหาหาเงินคือเรื่องของพื้นที่ของเมืองและทุกสิ่งทุกอย่างนั้นแลกด้วยเงิน คนเมืองใช้แรงงานแลกกับเงินเพื่อจะพยายามใช้เงินเพื่อเอาชนะธรรมชาติเห็น ได้จากการขยายเมืองในเรื่องที่ดินเป็นตัวอย่างอันจำกัดมนุษย์ใช้เงินสร้างวัตถุที่บรรจุนุษย์ด้วยกันเองซึ่งตัวอย่างนี้จะทำให้ความเห็นเรื่องปริมาณมากกว่าคุณภาพชีวิตของมนุษย์ด้วยกันเอง ซึ่งคนในเมืองนั้นจะเห็นดีด้วยกับแนวคิดนี้

...นอกจากจะขาดความเป็นส่วนตัวแล้ว "จิตวิญญาณ" และความอัปลักษณ์อย่างที่สุดของตึกที่มีรูปทรงเช่นนั้นยังทำให้คนตระหนักได้ในเวลาอย่างรวดเร็วถึงความไม่เหมาะที่จะเป็นที่อยู่อาศัยของมัน พวกเราตระหนักมากขึ้นว่าการดำเนินการใดๆโดยไม่พิจารณาถึงความต้องการและความพอใจของประชาชนเป็นความผิดพลาดอย่างใหญ่หลวง ยิ่งไปกว่านั้นมิสสถาปนิกไม่กี่คนที่เคยมีโอกาสได้อาศัยอยู่ในโครงการพัฒนาตึกสูงซึ่งสร้างขึ้นตามแบบในกระดวยร่างของพวกเขาเอง¹ (เฮอริเบิร์ต จิราเคต์.2539)

¹ นาโอมิ ไคลน์.2546 รั้งแห่งการกักกัน หน้าต่างแห่งโอกาส ยุทธศาสตร์ของประชาชนในสมรภูมิโลกาภิวัตน์. กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์มูลนิธิโลกธรรม
คมทอง

ซึ่งเป็นปัญหาที่ทั่วโลกกำลังเผชิญกันอยู่ การตระหนักถึงปัญหาสามารถทำให้เราเข้าใจถึงบทบาทของตัวเองได้

และแสดงให้เห็นว่ามนุษย์นั้นห่างไกลธรรมชาติเข้าทุกที การโยยหาธรรมชาติเห็นเพียงเรื่องในอุดมคติ ยูโทเปีย (Utopia) เท่านั้น และการใกล้ชิดกับธรรมชาตินั้นดูเหมือนจะเป็นเพียงแฟชั่นที่ทันสมัยสำหรับคนเมืองที่ไร้ญาติขาดมิตรกับธรรมชาติมานานมาก

ปัญหาด้านศีลธรรมนั้นมีมากขึ้นในปัจจุบัน และเป็นต้นเหตุสำคัญที่จะนำไปสู่ปัญหาหรือความหายนะระดับต่างๆ โดย คุณจุฑาทิพย์ ได้อ้างถึง บาบารา ทักแมนนั้นได้สะท้อนปัญหาศีลธรรมในงานเขียนของเธอว่า

...ปัญหาศีลธรรมของโลกปัจจุบันมีหลายประเด็นได้แก่ การขาดการเสนอความจริงต่อสังคมด้วยอิทธิพลทางการเมืองที่ซื้อขายได้ ปัจจุบันนี้ทุกๆสังคมในยุคนี้พยายาม"เจาะลึก"หาข้อเท็จจริงในทุกๆด้านโดยพยายามไม่ตกเป็นเหยื่อ ขณะเทคโนโลยีมีส่วนร่วมในตัวเราที่จะให้ผู้บริโภครับความจริงเทียม(virtual reality)เป็นพื้นฐานอยู่แล้ว สิ่งสำคัญประชาชนต้องแยกแยะให้ได้ระหว่างความเป็นจริง(reality) และความจริงนิยม(virtual reality)³ (บาบารา ทักแมน.2543)

ทั้งหมดที่กล่าวมาเป็นต้นเหตุทางความคิดที่จะมีจินตนาการต่อเมืองแห่งนี้ในแง่มุมเห็นความเสื่อมถอยของวัตถุ และยังแฝงนัยเรื่องความเสื่อมถอยของศีลธรรม และการใช้เวลาของภาพที่ไม่เป็นที่ไม่เหมือนกันในแต่ละ Footage นั้นเป็นการเน้นให้เห็นถึงเรื่องของเวลาที่แตกต่างกันโดยสิ้นเชิงระหว่างเมืองและชนบท การสร้างภาพจากหลายๆข้อมูลภาพนั้นเป็นเหมือนการบอกถึงมิติต่างๆในสังคมที่รวมอยู่ด้วยกันอย่างไร้ระเบียบแบบแผน

1.2 ความสำคัญของการศึกษา

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ต้องการแสดงให้เห็นถึงปัญหาการพัฒนาของเมืองในรูปแบบที่เรียกได้ว่าไร้ระเบียบแบบแผนเป็นการแก้ปัญหาที่หลังดังสุภาสิต “วิวายล่อมคอก” ให้ผู้คนได้ตระหนักและเล็งเห็นถึงปัญหา ความน่ากลัวในเรื่องต่างๆเช่น ความไม่ปลอดภัยต่อชีวิตและทรัพย์สิน การห่างจากธรรมชาติ ทุกอย่างล้วนส่งผลต่อคุณภาพชีวิตโดยตรงและทางอ้อม

จินตนาการที่มีอยู่ในผลงานนั้นเป็นเสมือนภาพที่ปัญหาของสังคมที่ได้มอบให้โดยซึมซับทั้งที่รู้ตัวและไม่รู้ตัวจึงจำเป็นต้องใช้การสังเคราะห์นำส่วนต่างๆประกอบขึ้นมาเพื่อประกอบกันแต่ไม่มีจุดประสงค์เพื่อเปรียบเทียบระหว่างปัญหาและหนทางแก้ไข

² เซอร์เบิร์ต จิราเดต์.2539 ทำเมืองให้น่าอยู่ วิสัยทัศน์ ยุทธศาสตร์ และความหวังสำหรับเมืองที่ยั่งยืน. กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์มูลนิธิโกลด์คิมทอง

³ จุฑาทิพย์ อุมะวิชนี.2543 ชีวิตและการรู้จักตัวเอง. กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ทั้งหมดนี้เมื่อมองในความในหมายและความรู้สึก จินตนาการนั้นเป็นส่วนที่เพิ่มเติมมีความเหนือจริงและมีพื้นที่ได้ใส่ความคิดเห็นตามประสาของคนเมือง ซึ่งส่วนต่างๆ เป็นเหมือนการถอดรหัสลักษณะความเป็นเมือง และจินตนาการที่มีต่อเมืองเป็นการแสดงความคิดต่อเมืองที่อยู่อาศัยและถ่ายทอดเป็นภาพนามธรรมที่อยู่ในความคิดมาเป็นรูปธรรมที่เห็นและรู้สึกได้

ผลงานศิลปะทัศนศิลป์เป็นการแสดงทัศนคติผ่านทางจินตนาการแล้วมีผลต่อเมืองที่รู้สึกอย่างชัดเจน

1.3 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.3.1 เพื่อศึกษาถึงปัญหาเกี่ยวกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมในแง่มุมเรื่องปัญหาประชากร การจัดการต่อประชากร การพัฒนาประชากรอย่างมีคุณภาพ และรวมถึงการถ่ายทอดเรื่องราววัฒนธรรมของสังคมเมืองที่ดูหลากหลาย มีวัฒนธรรมจำเพาะ

1.3.2 เพื่อเป็นการวิเคราะห์ถึงปัญหาที่ได้รับและตั้งสมมาทุกช่วงอายุ สังคมออกแบบคนให้เป็นอย่างที่ต้องการจะเป็นได้หรือไม่การดำรงชีพ การแก่งแย่งชิงดีเกิดภายในกลไกของสังคมที่หล่อหลอมให้คนเป็นอย่างนั้น

1.3.3 เพื่อศึกษาผลจากนโยบายของรัฐที่บริหารงานผิดพลาด แก้ปัญหาไม่ตรงจุด ขาดวิสัยทัศน์ และเพิกเฉยต่อปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นภายในเมือง แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมที่เป็นเพียงการบันทึกปัญหาบ้านเมืองในช่วงเวลาหนึ่ง ทั้งปัญหาศีลธรรม จริยธรรมของคนเสื่อมลง

1.3.4 เพื่อนำผลจากการศึกษาดังกล่าวมาพัฒนาเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะทัศนศิลป์ เพื่อต้องการบอกเล่าปัญหาและประสบการณ์ชีวิตที่เจอกับปัญหา และแสดงความมุ่งมั่นที่จะแสดงออกอย่างเรียบง่ายและดูเ็นยาเหมาะสมกับการที่ได้ใช้ชีวิตและเติบโตภายใต้เมือง นโยบายรัฐ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม การต่อสู้ในระบบทุนนิยม การคอร์รัปชันที่มากขึ้นและทำอย่างแบบขมมากขึ้น

ทั้งนี้เพื่อเปิดให้ผู้ชมผลงานได้มีจินตนาการต่อเมืองที่อาศัยอยู่ ซึ่งจะเป็นคำถามที่ไม่มีคำตอบที่ถูกต้องที่สุดสำหรับคำถามนี้ ความเคลื่อนไหวต่างนั้นนั้นดูเป็นระเบียบและคล้ายคลึงกันจนเรียกได้ว่าไม่มีการเปลี่ยนแปลง

1.4 ขอบเขตของการศึกษา

ศิลปะทัศนศิลป์ (Video art) จำนวน 1 ชุด 4 ผลงาน หมายความว่าผลงานจะแบ่งเป็น 4 ชิ้นความคิด เป็นเรื่องของเมืองที่มีความน่ากลัวแฝงอยู่ในภาพภูมิทัศน์ (Landscape) ซึ่ง โดยหลักแล้วจะเป็นภาพจริงนำมาผสมกับภาพที่จัดถ่ายขึ้นจำนวน 4 เรื่องความยาวเรื่องละ 4 นาที โดยประมาณ ระบบ DV PAL บันทึกลงแผ่น DVD

1.5 ขั้นตอนการศึกษา

1.5.1 เป็นการเก็บบันทึกภาพภูมิทัศน์ต่างทั่วไปภายในเมือง ที่มีความน่าสนใจด้านแสง สี เงา หรือความเคลื่อนไหวต่างผู้คน หรือวัตถุต่าง รวมถึงการถ่ายภาพเพิ่มเติมเพื่อใช้สร้างบรรยากาศในงานให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

1.5.2 ศึกษาปัญหาต่างๆอย่างลึก และกว้างมากขึ้นทั้งปัญหาทาง เศรษฐกิจ สังคม การเมืองจากแหล่งต่างๆเช่น หนังสือ บทความ ข่าวสาร และเว็บไซต์

1.6 คำศัพท์และคำอธิบายเฉพาะที่ใช้ในการศึกษา

Video art หมายถึง ศิลปะที่สร้างสรรค์ด้วยกระบวนการวิดีโอ

Shot หมายถึง ภาพเคลื่อนไหวที่ถูกบันทึกไว้ต่อครั้ง

Long Shot (L.S.) หมายถึง ภาพขนาดใหญ่

Medium shot (M.S.) หมายถึง ภาพขนาดกลาง

Close up (C.U.) หมายถึง ภาพขนาดใหญ่

Big close up (B.C.U.) หมายถึง ภาพขนาดใหญ่มาก

Reflect หมายถึง แผ่นเงาสะท้อน เป็นอุปกรณ์ชนิดหนึ่งในการถ่ายทำภาพยนตร์

Footage หมายถึง ผลงานต้นฉบับที่ยังไม่ได้รับการตัดต่อหรือจัดการ

Cut หมายถึง ภาพเคลื่อนไหวที่บันทึกไว้และสามารถนำไปใช้ตัดต่อได้จริง

Render หมายถึง การประมวลผลข้อมูลของคอมพิวเตอร์

Out put process หมายถึง กระบวนการบันทึก จัดเก็บข้อมูลจากคอมพิวเตอร์

Silhouette หมายถึง ภาพลักษณะย้อนแสง

Flame หมายถึง หน่วยนำจำนวนภาพในงานวิดีโอทัศน์และภาพยนตร์

Retouch หมายถึง การตกแต่งภาพขึ้นใหม่โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

บทที่ 2

ศิลปะกรรมที่เกี่ยวข้อง

2.1.1 วิดีโออาร์ต : เหล้าเก่าในขวดใหม่¹

อาลัน คาพโรพ กล่าวเกี่ยวกับเรื่องวิดีโออาร์ตไว้ว่า

โดยทั่วไปแล้วมีความเห็นกันว่า การใช้โทรทัศน์มาเป็นสื่อในทางศิลปะเป็นการทดลอง และด้วยเหตุผลที่ว่าศิลปินไม่ได้คิดค้นแบบนี้ก่อนต้นทศวรรษที่ 60 ดังนั้นมันจึงควรได้รับการยอมรับว่าเป็นนวัตกรรมใหม่ แต่ในความเห็นของฉันจนถึงขณะนี้มันนับเป็นการทดลองศิลปะได้เพียงน้อยนิดเท่านั้น ตัววัตถุที่เป็นผลงานนั้นอาจจะใหม่สำหรับงานศิลปะ แต่ในกรอบมโนทัศน์หลัก และทัศนคติทางสุนทรียของวิดีโอส่วนมากที่เป็นงานศิลปะนั้นค่อนข้างน่าเบื่อทีเดียว

ปกติแล้วผลงานในแขนงนี้มักจะแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มหลัก : การบันทึกภาพศิลปะเพอร์ฟอร์แมนซ์ (art performance) การบันทึกภาพสิ่งแวดล้อมที่ได้ติดตั้งโทรทัศน์วงจรปิด และการบันทึกภาพเพื่อเป็นหลักฐานหรือเป็นภาพทางการเมือง ในกลุ่มแรก การแสดงทางศิลปะบางเหตุการณ์โดยศิลปินและเพื่อนๆหรือรูปที่สร้างขึ้นจากการควบคุมด้วยอิเล็กทรอนิกส์จะถูกอัดย่อ เก็บ และทำซ้ำลงบนความยาวที่มีมาตรฐานของเทปสำหรับนำมาฉายในโอกาสต่อไป

ในกลุ่มที่สอง คน เครื่องจักรกล ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมที่มีส่วนร่วมกับเหตุการณ์ การสื่อสาร และบางทีก็อาจเป็นการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของกันและกันในเวลาหนึ่ง แม้ว่าในบางครั้งจะมีการบันทึกเทปไว้เป็นหลักฐานว่าได้เกิดอะไรขึ้น มันก็ไม่อาจจะทำได้อย่างสมบูรณ์แบบ แต่สามารถที่จะเอาเทปนั้นมาใช้ในเวลาอื่น หรือตัดกิจกรรมที่เกิดขึ้นก่อนออกได้เพื่อที่จะเสนอขั้นตอนของเหตุการณ์ที่ดำเนินไป

ในกลุ่มที่สาม เหตุการณ์ที่เห็นว่ามีค่าทางสังคมที่ถูกบันทึกไว้ด้วยเครื่องมือขนาดที่ใช้งานได้คล่องตัว (หรือที่ถูกถ่ายทอดมาตามสายเคเบิลซึ่งมีอยู่น้อยมาก) เพื่อที่จะช่วยให้สาธารณชนที่ปกติแล้วไม่อาจเข้าถึงเรื่องเหล่านั้นในสื่อทางโทรทัศน์ หรือด้วยสื่อสารมวลชนอื่นๆ ได้คาสว่างขึ้น ฉันทละระดับกลุ่มที่สามให้มีความสำคัญทางสังคมมากกว่าทางศิลปะ เพราะแม้ว่ามันจะได้รับการโอบอุ้มในทางศิลปะในขณะที่ไม่มีใครต้องการ แต่ที่ถูกต้องแล้วงานเช่นนี้จะคงทำในโลกของความเป็นจริงไม่ใช่ในโลกของศิลปะ เกิดการตระหนักกันขึ้นว่า การใช้วิดีโอเช่นนี้จะสามารถนำมาซึ่งการทดลองอันมีค่าของมนุษยชาติ แต่การที่จะรวมเอางานกลุ่มนี้เข้ามาอภิปราย

¹ จักรพันธ์ วัลลภนิกุล : ผู้แปล แปลจาก: Alan Kaprow. "Video Art: Old wine in a New Bottle" Essays on the Blurring of Art and Life: University of California Press. 1993, pp.148-153. ตีพิมพ์เผยแพร่ครั้งแรกใน Art forum 12, No.10 1974, pp.46-49

แท้จริงของมันให้ลงมาอยู่ในกลุ่มทางปัญญาเล็กๆเท่านั้น และเป็นการเบี่ยงเบนความเข้มข้นในการวิพากษ์วิจารณ์ของสิ่งนี้ด้วยข้อกล่าวอ้างทางสุนทรีย

ดังนั้นฉันจะจำกัดความคิดเห็นของฉันอยู่ในสองกลุ่มแรกเท่านั้น แน่ใจว่ามีการซ้อนเหลื่อมกันในระหว่างกลุ่มและบางครั้งก็มีการเพิ่มวิธีการอื่นเข้าไปด้วย เช่น การใช้วิทยุ โทรศัพท์ โทรเลข ฟิล์ม และสไลด์ แต่โดยทั่วไปแล้วการแบ่งกลุ่มเช่นนี้ช่วยในการจัดตำแหน่งว่า เกณฑ์ทางความคิดของศิลปินนั้นอยู่ในพื้นที่ใด จนถึงขณะนี้มากกว่า 12 ปีแล้ว หลังจากที่เพ็ค (Paik) และวอสเทล (Vostell) ใช้เครื่องรับโทรทัศน์เป็นตัวช่วยจัดฉากในงานที่สร้างสิ่งแวดล้อม (Environments) และงานที่สร้างเหตุการณ์ (Happening) ความคิดที่จะประเมินคุณค่าผลงาน ในแขนงนี้จึงเป็นสิ่งที่น่าจะทำได้

เป็นที่ชัดเจนต่อทุกคนว่า ความนิยมที่มีมากขึ้นในงาน 2 แบบนี้ ก็ด้วยเหตุผลที่เด่นชัดว่า ศิลปะวีดีโอเทปนั้นคุ้มแก่การลงทุนในทุกประการ การบันทึกเทปการแสดงเพอร์ฟอร์แมนซ์ของศิลปินที่กำลังทำอะไรบางอย่าง หรือเทปที่บันทึกภาพรูปแบบนามธรรมกำลังทำอะไรบางอย่าง หรือเทปที่บันทึกภาพรูปแบบนามธรรมกำลังทำอะไรบางอย่าง ในท้ายที่สุดแล้วก็เช่นกัน ศิลปะที่มีลักษณะแบบละคร Theatrical arts มันทำให้เกิดการเปรียบเทียบกับการค้าในโทรทัศน์ ละครชวนหัวเราที่มีให้ดูทุกวัน การสาธิตผลิตภัณฑ์ใหม่ การโฆษณา รายการการศึกษาทางโทรทัศน์ และภาพยนตร์ที่สร้างภาพเป็นนามธรรม ซึ่งส่วนใหญ่ดูอิมมูร์ใน ช่วง 30 ปีเศษมาแล้วแม้จะมีการแสดงเพอร์ฟอร์แมนซ์น้อยครั้งเท่านั้นที่มีความพิเศษเฉพาะเหมือนงานละครเวที และก็มีน้อยลงไปอีกที่มีความเกี่ยวข้องกับวีดีโอ เท่าที่นึกได้ก็มีการบันทึกเทปของอาคองซี (Vito Aconci) โจอัน โจนาส (Joan Jonas) และวอล์ฟกัง ชทริชเลอ (Wolfgang Stoerchle) ส่วนใหญ่ศิลปินกลุ่มนี้จะบันทึกภาพการแสดงเอาไว้ไม่มากนัก หรือจะใช้องค์ประกอบต่างๆของ “เทคนิคพิเศษ” ทำให้ได้ผลเหมือนหรือดีกว่าภาพยนตร์ วีดีโอเทปจึงมีราคาถูกกว่าและเร็วกว่ามาก ยิ่งกว่านั้น ความนิยมในการปฏิบัติจนเป็นแบบแผนเช่นนี้ถูกกระตุ้นโดยหอศิลป์และพิพิธภัณฑสถาน ศิลปะต่างๆที่จัดวางเทปจำหน่ายเป็นเหมือนสินค้าเช่นเดียวกับงานภาพพิมพ์ที่มียอดจำหน่ายผลิตภัณฑ์สะสมซื้อขายเทปเหล่านี้เป็นศิลปะวัตถุ และผู้ชมก็เสพงานเหล่านี้เป็นภาพยนตร์หรือส่วนตัวอยู่กับบ้าน ความสำคัญที่เพิ่มพูนขึ้นของประวัติศาสตร์ศิลปะ และกระแสการช่วยยวนในแบบของหอศิลป์ถูกนำเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับเทปทุกๆม้วนที่มีการนำมาฉาย มันมีแหล่งที่มาและได้รูปแบบหรือแบบฉบับการแข่งขันและวิธีการของการรับชมซึ่งปฏิบัติกันเป็นปกติอยู่แล้ว เทปเหล่านี้จึงประกอบด้วย “การค้นพบ” เพียงน้อยนิดเท่านั้น มันไม่ใช่การทดลองเลย

ฉันมีโอกาสดูชมการแสดงเพอร์ฟอร์แมนซ์สด ซึ่งใช้วีดีโอเข้ามาเป็นส่วนประกอบของฉากด้วย เช่น ในผลงานของโจนาส และ ชทริชเลอ หรือในงานซึ่งใช้วีดีโอเป็นเหมือนนักแสดงคนหนึ่ง เช่น ในผลงานของเนด บอบคอฟฟ์ (Ned Bobkoff) ที่ใช้วีดีโอเทป VTR ที่บันทึกไว้เป็นตัวแทนสำหรับเครื่องบันทึกเสียงในงานของซามูเอล เบคเกตต์ (Samuel Beckett) ชื่อ Krapp's

Last Tape การแสดงเหล่านี้พุ่งตรงในทิศทางของละครเวทีที่ยังรักษาเงื่อนไขปกติทางกายภาพของงานศิลปะชนิดนี้ ได้แก่ การใช้เวลาเฉพาะช่วงหนึ่งมีพื้นที่ที่มีทั้งผู้ชมและผู้แสดงแล้วทำให้เกิดสิ่งที่มีชีวิตขึ้นหรือไม่ เมื่อโครงสร้างขององค์ประกอบเช่นนี้มีความมั่นคงที่ตายตัวจากเวลาหนึ่งไปสู่อีกเวลาหนึ่ง การเปลี่ยนแปลงภายในก็เกือบจะไม่มีเลยในรายละเอียด โครงสร้างแบบละครเวทีที่ไม่มีเปลี่ยนแปลงเช่นนี้เป็นสิ่งที่น่ากลัวอย่างยิ่งในบริบทของเทปศิลปะวีดีโอ เพราะเหตุว่ามันถูกนำมาแสดงต่อสาธารณะราวกับเป็นเวทีภาพยนตร์ฉบับกระเป๋

ในทางตรงกันข้าม ศิลปินที่ใช้โทรทัศน์วงจรปิดบันทึกภาพสิ่งแวดล้อม พยายามที่จะใช้บางสิ่งในสื่อชนิดนี้ที่ไม่เหมือนกับภาพยนตร์หรือศิลปะแขนงอื่น สำหรับฉันทลักษณ์ทางการทดลองมากที่สุดของศิลปินกลุ่มนี้ ได้แก่ การมุ่งเน้นลงไปที่สถานการณ์ที่เป็นกระบวนการมากกว่าจะมุ่งทำการแสดงสำเร็จรูปบางอย่างเพื่อเป็นผลผลิตเอาไว้ฉายในโอกาสข้างหน้า แน่นนอนผลผลิตทำให้เราได้ประสบการณ์ใหม่และให้ผลทางความคิดได้ เช่น ยากล่อมประสาท สกีนน้ำ หรือแม่แต่เครื่องรับโทรทัศน์ แต่ผลผลิตทางศิลปะ หนึ่งนั้นก่อนไปทางที่จะดึงให้คนตอบสนองตามแบบที่เป็นมา ซึ่งมีประสบการณ์ใหม่และความคิดที่ได้จากผลผลิตเหล่านั้นน้อยมาก

ในงานศิลปะที่สร้างวีดีโอจากโทรทัศน์วงจรปิดมี ดักลาส เดวิส (Douglas David) ฉวน ดาเวนี (Juan Dawney) แฟรงค์ จิลเลทท์ (Frank Gikkette) บรูส เนามาน (Bruce Nauman) กลุ่มพัลซ่า (The Pulsa) อีรา ชไนเดอร์ (Ira Schnlider) และคีท ซอนเนียร์ (Keith Sormier) วีดีโอจากศิลปินกลุ่มนี้ใช้ระบบของการสะท้อนกลับไปกลับมา การสื่อสาร การแสดงทางปฏิริยาตอบโต้ และบทสนทนาที่เชื่อมตนเองกับสิ่งที่อยู่ภายนอกตนเองและในทางกลับกัน อุปกรณ์ที่ใช้สำหรับติดต่อกันนี้เรียกร้องให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีในพฤติกรรมของมนุษย์ รวมไปถึงผู้มีส่วนร่วมที่ไม่ใช่มนุษย์ด้วยกัน ราวกับว่ามันอยู่ในระบบนิเวศอย่างหนึ่งที่ปรับเปลี่ยนใหม่ให้ถูกต้องได้ครั้งแรกครั้งเล่าไม่รู้จบ (ฉันตั้งใจใช้คำที่เน้นจนเกินจริงในที่นี้เพื่อย้ำให้เห็นความยิ่งใหญ่บางประการ หรือความจริงจ้องอย่างมากในผลงานเหล่านั้น)

ผลงานบางชิ้นรวบรวมเอาการสื่อสารในเวลาที่เกิดขึ้นจริงระหว่างสาธารณะกับสถานีโทรทัศน์ การใช้โทรศัพท์ และเทคโนโลยีที่ใช้ส่งข้อความอย่างรวดเร็ว ทั้งหมดที่เกิดขึ้นนี้จะส่งผลย้อนกลับมาสู่การถ่ายทอดทางโทรทัศน์ เพื่อทำให้มีการเปลี่ยนแปลงแก้ไขหรือเป็นการแสดงความคิดเห็น โดยสาธารณชนที่มีส่วนร่วม ผลงานอื่นๆมีการจัดฉากอย่างพิถีพิถัน มีจอโทรทัศน์และกล้องบันทึกภาพประกอบด้วย เมื่อผู้ชมผ่านเข้ามาเห็นภาพของตัวเองจากมุมอื่น และในเวลาที่ย่ำลง กระจกสะท้อนภาพตัวเองแบบนี้อาจถูกทับซ้อนหรือปะต่อด้วยภาพจากเทปที่บ้านที่ไว้ล่วงหน้าแล้ว หรือภาพที่สร้างขึ้นจากการใช้อิเล็กทรอนิกส์ด้วย

ยังมีผลงานอื่นๆอีกที่ประกอบขึ้นจากกองจอภาพ และกล้องบันทึกภาพจำนวนมากที่ติดตั้งเป็นวงจากจุดศูนย์กลางหรือมีการจัดเป็นชุด ซึ่งฉายภาพของจักรวาล ธรรมชาติ เมือง หรือจุลชีวะหลายภาพในเวลาเดียวกัน และมีห้องที่เกือบจะว่างเปล่าบรรจุไว้เพียงเครื่องฉายวีดีโอที่ขยายภาพ

ทะเลทราย สถานีรถไฟใต้ดิน และภาพตัวผู้ชมคนหนึ่งในขณะที่นั้นจริงๆ จากขนาดในจอโทรทัศน์ให้ใหญ่ขึ้นมาจนเต็มผนัง

ผลจากการใช้มุมมองด้านตรงข้ามกันและบรรยากาศที่ได้คาดคะเนไว้แล้วของสิ่งแวดล้อมที่เป็นภาพผนังว่างๆ (หรือบางครั้งก็เป็นภาพมุมแคบๆ) กล้องที่ติดตั้งไว้ 1 หรือ 2 ตัว และจอภาพ 1 เครื่อง จะแสดงภาพเป็นส่วนๆของทางเดินหรือผนังว่างเปล่าที่นิ่งไร้ความเคลื่อนไหว ภาพเหล่านี้คล้ายคลึงกับจอภาพของยามรักษาความปลอดภัยในอาร์ทเมนต์ราคาแพง ใครคนหนึ่งกำลังรอให้ขโมยเดินเข้ามาในทางกล้อง และแน่นอน “ขโมย” คนนั้นก็คือผู้ชมในนิทรรศการนั่นเอง เล่ห์กลของผลงานเหล่านี้ยังทำให้ผู้ชมรู้สึกขยาด ระดับของความคิดเชิงวิจารณ์ในผลงานเหล่านี้ก่อตัวขึ้นจากสมมติฐาน ต่อคนและพื้นที่ที่เหมือนกัน ซึ่งถูกติดตั้งไว้ด้วยอุปกรณ์ต่างๆและความเชื่อมั่นอย่างหนักแน่นต่อความรุ่งเรืองของอุปกรณ์กลไกที่จะนำไปสู่จินตนาการ ฉันรู้สึกว่าเป็นความคิดตื้นๆ และอ่อนไหวจนเกินไป ยกตัวอย่างเช่น มีความคิดหนึ่งซึ่งศิลปินอิตาลีบางคนเป็นผู้เผยแพร่มาก่อนปี 1914 และถูกนำมาใช้กันอย่างซ้ำซากในทศวรรษที่ 60 ความคิดที่ว่านี่ก็คือ มีบางสิ่งบางอย่างที่สำคัญอย่างยิ่งต่อชีวิตที่เกี่ยวข้องกับการไหลถ่ายเทข้อมูล ความรู้สึก และกิจกรรมระหว่างคนและสังคม โดยไม่ต้องเลือกสรร และเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วพร้อมๆกันในเวลาเดียว นี่เป็นความคิดที่ปฏิเสธวิธีการที่คนและสังคมเลือกที่จะรับและแลกเปลี่ยนข่าวสาร มีเรื่องทางวิทยาศาสตร์ที่คิดกันขึ้นมาเป็นสมมติฐานว่า เทคโนโลยีการสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์สามารถจะนำมาซึ่งความสำนึกในระดัชมหภาค และไปถึงระดับจักรวาลเลยทีเดียว เมื่อไม่มีที่ใดที่ต้องขยาด การใช้เทคโนโลยีนี้ในโลกอีกต่อไปแล้ว ถึงวันนั้นหรือถ้าเป็นเช่นนั้น เราจะไขว่คว้าและนำมันมาใช้ได้ร่วมกับพรที่ได้รับจากสวรรค์ ยิ่งกว่านั้นผลงานเหล่านี้ไม่อาจตอบคำถามต่อความต้องการความเป็นส่วนตัวที่ชัดเจนของเราได้ สิ่งแวดล้อมที่เจียบสงบชวนให้ครุ่นคิด ณ ที่ซึ่งความรู้สึกอันละเอียดอ่อนทางกายและทางอารมณ์จะถูกกระตุ้นอย่างรุนแรง เป็นสิ่งที่ตั้งอยู่บนสมมติฐานว่า การสงบนิ่งลงครุ่นคิด ไตร่ตรอง และความเป็นส่วนตัวเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ในหอศิลป์ แต่ก็น่าจะเห็นกันชัดเจนแล้วว่า ทุกวันนี้ทันทีที่ทุกคนเดินเข้าไปในหอศิลป์ ก็จะเข้าไปอยู่ในฉากที่จัดเอาไว้ราวกับว่าเป็นผลงานศิลปะไปด้วย ไม่มีใครรู้สึกว่าได้อยู่คนเดียว หอศิลป์ไม่ใช่ที่สงบเงียบเอาไว้พัก ทุกอย่างกลายเป็นศิลปะโดยไม่รู้ตัว

มีความปักใจหลงเชื่อในอุดมคติอย่างหนึ่ง ตัวอย่างหลังนี้มีที่มาจากความคิดแบบหัวก้าวหน้าในทางการศึกษาที่ว่า หากคนทั่วไปได้รับพื้นที่ที่เป็นสิทธิพิเศษ และได้รับของเล่นชิ้นพิเศษ เขาจะทำอะไรบางอย่างที่เป็นแสงสว่างทางปัญญาได้เองโดยธรรมชาติ แต่ในข้อเท็จจริงแล้วไม่ได้เป็นเช่นนั้น ยกตัวอย่างเช่น แฟรงค์ จิลเลทท์ และอีรา ซไนเดอร์ ออกแบบสิ่งแวดล้อมหนึ่งที่ต้องอาศัยความร่วมมือกันประกอบเข้าเป็นงานที่ Antioch College ในปี 1969 มีห้องกับคน 4 คนนั่งหันระยะไกล 4 ตัว และจอภาพ 4 เครื่อง ศิลปินบรรยายไว้ว่า “หลังจากผ่านระยะแรกที่มีความเงินอายุไปแล้ว ทั้ง 4 คนเริ่มทำตามสบาย ในช่วงเวลานี้ พวกเขาเริ่มเล่นกับกระจกและกล้องถ่ายภาพ อ่านบทกวี วาดรูป เริ่มเกาะทูป หกคะเมนตีลังกา” การเล่นไปรอบๆ? บทกวี? การเกาะทูป? การหกคะ

เมเนตส์ลิ่งกา? ทั้งเทคโนโลยีราคาแพง ความตั้งใจ และการทำงานเพื่อการศึกษาดูพฤติกรรมคนนั้นบอกรู้ล่วงหน้าในสิ่งที่เรียกกันว่า ห้องประสบการณ์ ซึ่งมีมาตั้งแต่ทศวรรษที่ 18 แล้ว! นี่แทบจะไม่เป็นการทดลองเลย

แต่จิลเลทท์และซไนเดอร์เป็นศิลปินที่มีพรสวรรค์และมีความตั้งใจที่ดีมาก ผลงานของพวกเขาเป็นที่สนใจของฉันอย่างมาก ฉันยกเอาผลงานที่ Antinoch ออกมาชิ้นเดียว เพราะว่าผลงานชิ้นนี้ชี้ให้เห็นชัดถึงความคิดพิจารณาเชิงวิจารณ์ที่มักจะเจือจางลง ในหมู่ศิลปินที่ถูกจูงใจจากอุปกรณ์กลไกพิเศษ ผลงานเหล่านั้นกลายเป็นของพื้นที่นิยมทำกันจนเพื่อซึ่งตกทอดมาในนามของความทันสมัยใหม่

อันที่จริง สิ่งแวดล้อมที่พวกเขาสร้างขึ้น และแบบแผนดำเนินการดังกล่าวมาแล้ว สำหรับฉันดูเหมือนว่ามีความเป็นพิธีการและมีรูปแบบที่เป็นระบบมากกว่าการตอบสนองของมนุษย์ต่อสิ่งนี้เสียอีก ปัญหาเกิดขึ้นก็เพราะว่า ศิลปินได้ใช้อิสรภาพที่กำหนดรายการสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ แต่คิดกันไม่ให้ผู้เข้าร่วมได้กำหนดโครงการที่เหมาะสมในสิ่งแวดล้อมนี้ นี่อาจจะเป็นความกลัวซึ่งผิดที่ผิดทางต่อการใช้เล่ห์เหลี่ยมลวงคน แม้ว่าห้องจะถูกออกแบบเพื่อขั้วให้เกิดการตอบสนอง และถูกสร้างขึ้นอย่างมีเล่ห์เหลี่ยมแนบเนียน ไม่ว่าจะด้วยเหตุผลใดก็ตาม จิลเลทท์ และซไนเดอร์ไม่ได้ดำเนินการให้ตลอดโดยองค์รวม

โดยปกติแล้วเมื่องานศิลปะที่ต้องการมีส่วนร่วมของคนถูกแสดงในบริบทของนิทรรศการหนึ่ง โดยไม่รู้ตัวทั้งศิลปินและผู้ชมต่างก็คาดหวังว่ามันจะเป็นหรือเหมือนกับภาพหนึ่งๆ ซึ่งก็จะถอยออกมาและรักษาระยะห่างกับงานไว้ เมื่อผู้ชมถูกเร่งเร้าให้กลายเป็นส่วนหนึ่งโดยปราศจากการช่วยเหลือแนะนำหรือการเตรียมการใดๆ พวกเขาจะรู้สึกถูกละเลย และจะคิดเหมือนกัน

ฉันอาจจะรวมอยู่ในกลุ่มที่คิดเหมือนกันว่า ความชื่นชอบอย่างเหนียวแน่นของศิลปิน วีดีโออาร์ตก็คือ อุปกรณ์พิเศษที่ใช้ดึงเวลาให้ช้าลง มีสิ่งที่เหมือนกันอย่างยั้งก็คือ การใช้เสียงสะท้อนในช่วงต้นของดนตรีแบบ Musique concrete นั่นเอง นัยของความคิดนี้มีอยู่ว่า การเรียกสิ่งที่เพิ่งจะผ่านไปเดี๋ยวนี้เองให้ที่ปรากฏซ้ำหรือการทำซ้ำเป็นผลในการปฏิเสธอนาคต และด้วยเหตุผลนี้จึงพิสูจน์ให้เห็นถึงความไม่รู้จบในปัจจุบัน บางทีอาจมีความคิดเขี้ยววนที่นิยมชมชอบกันซึ่งให้ประสบการณ์เช่นเดียวกันนี้จากการใช้ยาด้วย ในหลายกรณีมันไม่ใช่การค้นพบอะไรใหม่ทางปรัชญา หรือการลึกลับอดีตเมื่อวานและปฏิเสธวันพรุ่งนี้ (น่าขันที่ฉันพบว่าในศิลปะที่ใช้เทปบันทึกภาพที่ค่อนข้างจะหวั่นไหวโบราณสักหน่อย โดยเฉพาะในกลุ่มที่บันทึกภาพการแสดงเพอร์ฟอร์แมนซ์ในลักษณะแบบละครเอาไว้เฉยๆนั้น ยังมีสาระในระดับของมนโททัศน์มากกว่าด้วยซ้ำ หากไม่ดึงดูใจจากมนต์ขลังหรือปัญหาทางเทคนิคของเครื่องมือกระจุกระจิกเสียแล้ว ศิลปินวีดีโออาร์ตอาจใช้เวลามากขึ้นในการคิดและการใช้จินตนาการ)

ในการวิเคราะห์สุดท้าย งานวีดีโอที่นำเข้ามาประกอบสร้างสิ่งแวดล้อม (ที่ไม่บันทึกเทป) ผลงานเหล่านี้มีจิตสำนึกสูงชัน และเป็นการขยายประสบการณ์อันมีประโยชน์ ดูเหมือนว่าจะเป็น

ศิลปะวีดิโอเพียงอย่างเดียวที่น่าสนใจ แต่มันก็ยังคงมีรูปแบบที่ทหรุหาฟุ่มเฟือย เหมือนกับงานอาร์ตเทค (Art Tech) จำนวนมาก เมื่อไม่กี่ปีมานี้ ผลงานที่ประกอบสิ่งแวดลอมนี้มีความคล้ายคลึงกับการจัดการแสดงเวลาด์แฟร์ “ผู้โลกอนาคต” ซึ่งมีแนวคิดในการมองระบบกลไกคปุมว่าเป็นโลกอันงดงาม และมุ่งที่จะประกาศความเชื่อตามแบบศตวรรษที่ 19 มันมีบางส่วนคล้ายบ้านในสวนสนุก บางส่วนห้องทดลองทางจิตวิทยา การเข้ามาเกี่ยวข้องและให้การสนับสนุนของพิพิธภัณฑศิลปะและหอศิลป์ ซึ่งมีประเพณีปฏิบัติต่อกันมาในการให้ความเคารพต่อผลงานที่นำมาแสดงนั้น ให้ผลในทางปฏิบัติที่ประกันได้เลยว่า การที่ผู้ชมจะเข้ามามีส่วนร่วมในผลงานที่ควรจะเกิดขึ้นจะเป็นไปอย่างลึกลับและผิวเผิน

การมีส่วนร่วมเป็นกุญแจสำคัญในจุดนี้ แต่ในแขนงของศิลปะวีดิโอที่นับเป็นการทดลองอย่างที่สุดนี้ เราต้องยอมจำนนต่อแสงเงาของหลอดภาพในจอโทรทัศน์ ในขณะที่ความคิดของเรา กำลังจะถึงอวสาน จนกระทั่งถึงวันที่วีดิโอถูกใช้กันทั่วไปเหมือนโทรทัศน์แล้ว มันก็ยังคงเป็นสิ่งแปลกประหลาดที่ไอ้อวดตัวมันอยู่นั่นเอง

2.1.3 ศิลปะวีดิทัศน์ที่ปรากฏนัยการเมือง

การที่การเมืองมีผลต่อศิลปะนั้นเป็นเรื่องปกติที่พบได้ และศิลปะวีดิทัศน์ก็เป็นเพียงแค่สื่อในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ หรือเพื่อตอบสนองแนวความคิดของศิลปิน คงไม่ใช่ลัทธิ อะไรที่ใหม่ และคงไม่ใช่เรื่องใหม่ในสังคมไทยปัจจุบัน เช่นเดียวกันหากจะต่อว่างานศิลปะวีดิทัศน์ไม่ใช่งานศิลปะ ท่าจะเป็นเรื่องของความอคติ เช่นเดียวกันในอดีต ประเทศไทยก็มีการไม่ยอมรับผลงานแนวนามธรรม แต่บุคคลต่าง ๆ นั้นก็ออกมาชื่นชมในภายหลัง

ความเคลื่อนไหวของศิลปะวีดิทัศน์ในโลกศิลปะร่วมสมัยของสากลนั้น เป็นการยอมรับถึงความ เป็นสื่อของศิลปะ ในวีดิทัศน์ และให้การยอมรับมาอย่างน้อยไม่ต่ำกว่าสามทศวรรษ แต่กระแสรยอมรับของผู้ชมหรือศิลปินเองนั้น ในปัจจุบันก็ยังมี การตรวจสอบความยั่งยืนของสื่อตัวนี้ ศิลปินที่เลือกใช้สื่อตัวนี้นั้น ก็ต้องยอมรับปัญหาในเรื่องต่างๆ เช่น การขายผลงานไม่ได้ ซึ่งในปัจจุบันมีการขายผลงานศิลปะวีดิทัศน์ในรูปแบบของสื่อที่ผู้ชม ผู้สะสม หรือพิพิธภัณฑ์สามารถเก็บรักษาได้ แต่ในประเทศไทย คงจะเกิดบรรยากาศอย่างนั้นซึ่งเป็นไปได้ลำบาก หลากๆ ปัญหาต่อมาที่มีต่อศิลปะวีดิทัศน์นั้น คือ การไม่ยอมรับความงดงามอย่างที่ศิลปะวีดิทัศน์เป็นเช่นเดียวกับมีความงามในจิตรกรรม บางทีอาจจะต้องมีมาตรฐานอะไรบางอย่างมาบ่งชี้ให้เห็นถึงความงาม หลากๆคนยังมีความงามในมาตรฐานโบราณ ซึ่งอาจจะพ่วงถึงเรื่องต่างๆด้วย เช่น รสนิยม เป็นเรื่องน่าแปลก ในต่างประเทศนั้นเกือบจะไม่มี การตั้งข้อสงสัยต่องานประเภทนี้ อีกแล้ว ซึ่งในประเทศไทยก็เริ่มจะเห็นการยอมรับได้บ้าง และอาจจะเชื่อมโยงไปถึงการเมืองได้ ถ้าจะพูดว่าศิลปะวีดิทัศน์ไม่ได้รับความสนใจจากรัฐ และเพิ่งมาตื่นตัวกันในช่วงหลัง เห็นได้จาก การเปิดการเรียนการสอน หลากๆที่ เปิดกันมานานเกือบทศวรรษแล้ว แต่ในปัจจุบันที่โลกาภิวัตน์ กระแสสังคมเป็นอย่างไรไม่

มีพรหมแดน การที่ศิลปินไทยหลายๆท่านได้ไปแสดงผลงานศิลปะในระดับสากลมีมากขึ้น ทำให้ศิลปินที่ไม่เคยให้คุณค่าต่องานศิลปะวิจิตรศิลป์เริ่มปรับทัศนคติ เช่นศิลปินที่ทำงานจิตรกรรมและมีชื่อเสียงได้ทดลองสร้างผลงานวิจิตรศิลป์มาแล้วก็มี

ศิลปะในหลายๆสื่อหลายๆแบบมีความเกี่ยวข้องกับการเมืองด้วยกัน ซึ่งการเมืองนั้นเป็นเรื่องใกล้ตัวมากที่สุด ผลกระทบต่างๆที่มาจากการเมืองสู่ประชาชนนั้นย่อมมีเสียงสะท้อนกลับไปสู่การเมืองด้วยเช่นกัน เคยมีคนกล่าวไว้ว่า การเมืองเป็นเรื่องของบุคคล 2 คนขึ้นไป ถ้าคิดไปตามนั้น คงเป็นจริงอย่างมากที่จะบอกว่า ศิลปะเป็นเรื่องของคนทั้งหมด การสะท้อนกลับมีทั้งเชิงดู และไม่เชิงดูในเรื่องราวต่างๆที่การเมืองได้กระทำต่อประชาชน ซึ่งในปัจจุบันศิลปะอาจจะไม่ต้องรับใช้อะไร ซึ่งแตกต่างจากเมืองสมัยก่อน ที่ศิลปะต้องรับใช้อะไรบางอย่าง เช่น สถาบันพระมหากษัตริย์ ใช้นายทุน หรือรับใช้การเมือง อาจจะเป็นไปได้ว่ารูปแบบของการรับใช้เปลี่ยนไปให้ดูละมุนละม่อมมากขึ้น การลุกขึ้นมาวิพากษ์วิจารณ์สิ่งต่างๆคงจะไม่เป็นเรื่องน่าอับอาย แต่ในปัจจุบันสภาวะการเมืองคงต้องรวมถึงระบบสังคม เปลี่ยนไปสู่จุดที่มีความสงบมากขึ้น ซึ่งในประเทศไทยนั้นเมื่อการเมืองระอุหรือมีความเคลื่อนไหวไปในทางร้าย ศิลปินพร้อมด้วยศิลปะจะลุกขึ้นมาตอบโต้ด้วยวิธีการต่างๆทันที เห็นได้จากช่วง 16 ตุลาฯ หรือ พฤษภาทมิฬ หรือไม่นานมานี้ ในช่วงสภาวะเศรษฐกิจเมืองไทยตกต่ำ การออกมาแสดงผลงานศิลปะที่กล่าวโทษต่อผู้บริหารงานผิดพลาด ก็เป็นอีกเสียงหนึ่งจากหลายๆส่วนของสังคม

งานศิลปะวิจิตรศิลป์ หรืองานศิลปะในแขนงอื่น ๆ นั้นที่ปรากฏนัยทางการเมือง ซึ่งในปัจจุบันมีอยู่มากพอสมควร ได้ชมกันอยู่บ่อยๆ แต่ความเชื่อในการแสดงออกมาเป็นงานศิลปะนั้น มีรูปลักษณ์ไม่เหมือนกัน การเสียดสีคำท้อ หรือสอดเสียดนั้นต้องขึ้นอยู่กับอุปนิสัยของศิลปินแต่ละท่าน ก็ยากให้เห็นว่า การสร้างงานศิลปะวิจิตรศิลป์ในปัจจุบันศิลปินไม่ได้มีความตื่นเต้นกับสื่อทางด้านเทคโนโลยีดังเช่นในยุคแรก จะเห็นได้ว่างานวิจิตรศิลป์นั้น มีความเรียบง่ายของผลงานตัวเองมากขึ้น แต่การแสดงถึงมิติทางสังคมมากขึ้นเช่นกัน ถ้าใช้มาตรฐานความงามที่ใช้มองงานศิลปะในสื่ออื่นๆ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย สื่อผสม ฯลฯ และมาตรฐานนั้นสามารถประเมินคุณค่าในงานวิจิตรศิลป์ได้เช่นเดียวกัน

2.1.4 ศิลปะวิจิตรศิลป์ในประเทศไทย

“ศิลปะสมัยใหม่ได้ตายไปแล้วตั้งแต่ พ.ศ.2512 (ค.ศ.1969)” นี่คือนิยามของศิลปิน กมล เผ่าสวัสดิ์ ผู้ไม่เห็นด้วยกับคำจำกัดความที่ว่า ศิลปะนั้นควรมีราคาแพง กมล เผ่าสวัสดิ์ เป็นศิลปินยุคบุกเบิกการสร้างศิลปะโดยใช้สื่อวิจิตรศิลป์ ซึ่งมีบทวิจารณ์ส่วนหนึ่งที่กล่าวถึงงานของกมล

“ท่านอาจจะถามว่า ทำอย่างไรเพื่ออะไรกัน? ถ้าท่านยังไม่เข้าใจก็อย่ากังวลไปเลยเพื่อรับประสบการณ์จากงานศิลปะ ท่านไม่จำเป็นต้องเข้าใจทุกสิ่งทุกอย่างที่ศิลปินกำลังจะบอกแก่ท่านในนิทรรศการชุด “Song for the Dead Art Exhibition” นั้น กมล เผ่าสวัสดิ์เพียงแต่ใช้ความเป็นศิลปิน

ของเขาอย่างเต็มที่เท่านั้นเอง เขากำลังทำได้อย่างดีที่สุดในขณะนี้คือ ตบหน้าศิลปินที่ทึมและไร้ชีวิตชีวาทั้งหลาย ที่ทำกันออกมามากมาย โดยที่ศิลปินที่ทึมมาก ๆ พวกนั้น” เขียนไว้โดย อภินันท์ โปษยานนท์ แต่ย้อนกลับไปก่อนหน้านี้อภินันท์ได้กล่าวแสดงผลงานเดี่ยวในปี พ.ศ.2528 ในชื่อนิทรรศการว่า “อธิบายศิลปะให้ไต่กรงได้อย่างไร” ซึ่งคุณอภินันท์ คงาคกุล ได้กล่าววิจารณ์นิทรรศการนี้ว่า “ไม่เคยมีศิลปินไทยคนใดผลักดันให้ศิลปะไทยร่วมสมัยไปถึงขั้นนั้นมาก่อน” อภินันท์โจมตีชาวกรุงผู้รักศิลปะด้วยการใช้ถ้อยคำและการเหยียดหยันด้วยภาพ การเล่นสำนวน และการใช้สารพัดสื่อ นับตั้งแต่ถูกไต่เป็นๆจนไปถึงวิดีโอและภาพจากเครื่องถ่ายเอกสาร นิทรรศการนี้เป็นการสร้างให้เห็นว่า ศิลปะวิดิทัศน์ได้เข้ามามีบทบาทต่อสังคมศิลปะร่วมสมัยของไทยในราวปี พ.ศ.2528 ซึ่งในยุคสมัยแรกๆเป็นการที่ศิลปินไทยได้รับการศึกษาที่ต่างประเทศ โดยส่วนใหญ่จะเป็นประเทศสหรัฐอเมริกา แล้วกลับมาพร้อมกับอิทธิพลของสื่อสมัยใหม่ หลังจากนิทรรศการของคุณอภินันท์ได้ผ่านไปสักประมาณ 5 ปี การยอมรับว่า ศิลปะวิดิทัศน์นั้นเป็นศิลปะเทียบสื่อแขนงอื่นๆ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ และอื่นๆในประเทศไทย เห็นได้จากบทความจากหนังสือศิลปกรรม ปีที่ 3 ฉบับที่ 5 พ.ศ.2532 เขียนโดยสุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์ ในชื่อเรื่อง “วิดีโออาร์ต” ที่มีข้อความส่วนหนึ่ง “เราไม่อาจปฏิเสธได้เลยว่า วิดิโออาร์ต เป็นศิลปะอย่างหนึ่งที่อาศัยเทคนิคและศิลปะการถ่ายภาพ การลำดับภาพอย่างมีจังหวะ ผสมผสานเข้ากับเสียงและองค์ประกอบอื่นๆทางเทคโนโลยีมาช่วยในการสร้างสรรค์”

ในเวลาต่อมา ก็เกิดศิลปินที่ทำสื่อศิลปะวิดิทัศน์อย่างมากพอสมควรในสังคมไทย มีทั้งที่ทำในสื่ออื่นๆมาก่อน แล้วเปลี่ยนมาทำงานด้านศิลปะวิดิทัศน์ ก็มีอยู่ไม่น้อย เช่น อามฤทธิ ชูสุวรรณ ซึ่งแต่เดิมศิลปินได้ทำงานประเภทศิลปะจัดวางอยู่แล้ว พอมาถึงช่วงต้น พ.ศ.2540 ศิลปินได้เริ่มใช้ภาพถ่ายและสื่อวิดิทัศน์เข้ามามีส่วนร่วมในผลงานหลายๆชิ้น เช่น “พิศศตอรี (Pig Story)” ในปี พ.ศ.2542 ศิลปินจัดวางหมูในรูปแบบต่างๆทั้งที่เป็นการ์ตูนคู่ไปกับภาพจากวิดิทัศน์ที่กำลังฉายภาพและการเสียดสยดสยองของการฆ่าหมูในโรงฆ่าสัตว์ และในปี พ.ศ.2543-2545 ศิลปินเริ่มทำงานศิลปะวิดิทัศน์จัดวาง ในบางชิ้นเขาจับประเด็นเรื่อง พระสงฆ์นอกกริด นำเสนอโดยศิลปะวิดิทัศน์จัดวาง ศิลปินเลือกฉายวิดิทัศน์ผ่านวิดีโอโปรเจกเตอร์ (เครื่องฉายวิดิทัศน์) ไปยังผ้าไหมสีขาวที่จากผนังลงบนที่นอนที่วางอยู่บนพื้น เป็นภาพพระสงฆ์เดินออกไปห่างจากผู้คนดู ซึ่งศิลปินตั้งคำถามไว้ให้ผู้ชมได้คิดด้วย มนปี พ.ศ.2545 ศิลปินได้ทำงานชื่อชุดว่า “การสื่อสารในความเงียบ” ซึ่งเป็นภาพของศิลปินในข้างหนึ่ง และเป็นภาพพระพุทธรูปในอีกข้างหนึ่ง โดยมีกระจกกั้นตรงกลางภาพวิดิทัศน์ทั้งสอง และในปี พ.ศ.2546 ศิลปินได้เข้าร่วมแสดงผลงานในนิทรรศการชื่อ “โพ้นทะเล (Overseas)” และศิลปินได้ทำงานศิลปะวิดิทัศน์จัดวางที่มีชื่อว่า “สัญญาณ (Perception)” งานนั้นเป็นภาพวิดิทัศน์ในมุมมอง แล้วฉายผ่านวิดีโอโปรเจกเตอร์ในมุมมองเช่นเดียวกัน ฉายลงบนสระน้ำจำลองขนาดจิ๋ว งานศิลปะวิดิทัศน์ของอามฤทธิ ชูสุวรรณ นั้นมีลักษณะที่น่าสนใจในเรื่องการจัดวางผลงานให้เข้ากับพื้นที่แสดงงาน

ยังมีศิลปินที่จบมาทางด้านมีเดียอาร์ตโดยตรงจากประเทศอังกฤษ เช่น ประพนธ์ คำจิ้ม ทำงานด้วยสื่อต่างๆและได้รับแรงบันดาลใจมาจากภาพยนตร์และอื่นๆ เห็นได้จากนิทรรศการ “สุดสายตา สุดสาคร (Somewhere beyond the Sea)” ซึ่งในนิทรรศการนี้ประกอบด้วยหลายๆส่วนที่เป็นภาพนิ่ง แต่ได้ถูกถอดส่วนออกมาจากภาพเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นวิธีการที่เปลี่ยนแปลงจากความคิดเดิมว่าต้องเป็นภาพนิ่งก่อนมาเป็นภาพเคลื่อนไหว แต่ศิลปินได้แสดงถึงการย้อนกลับของวิธีการทางศิลปะ ซึ่งถ้าย้อนถอยกลับไป 1 ปี หลังจากนิทรรศการนี้ คือ ในปี พ.ศ.2543 ศิลปินได้แสดงผลงานที่มีชื่อว่า “ลิสต์ ออฟ มินนิ่งฟูล ชิงส์” ซึ่งศิลปินได้ใช้สื่อวีดิทัศน์เป็นตัวผลงานหลักในการแสดงผลงานที่ประกอบด้วยผลงานที่ใช้สื่อต่างๆเช่น ภาพถ่าย เสียงต่างๆ

เตงงาม ศรีสุบัติ เป็นศิลปินหญิงที่เลือกใช้สื่อวีดิทัศน์ในการสร้างผลงานศิลปะเช่นกัน ศิลปินหญิงคนนี้ได้เคยเป็นประติมากร ซึ่งสร้างผลงานประติมากรรม ต่อมาได้ไปศึกษาต่อที่ประเทศอังกฤษ ซึ่งในระหว่างนั้น พ.ศ.2545 เธอได้กลับมาแสดงผลงานเดี่ยวของเธอเอง ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนระดับปริญญาเอก ซึ่งมีผลงาน 2 ใน 3 ชิ้น ที่เป็นศิลปะวีดิทัศน์แบบจัดวาง “Container site” โดยลักษณะที่พาเราจากสถานที่หนึ่งไปยังอีกสถานที่หนึ่ง-เป็นสถานที่เต็มไปด้วยความเคลื่อนไหว ผู้บรรจุนั้นเข้ามาถูกขนย้ายถ่ายเทตลอดเวลา ภายในสถานที่ที่ไม่เคยเป็นจุดหมายปลายทางของสินค้า ผลงานการจัดวางของเตงงาม ประกอบด้วยสิ่งของสองสิ่งต่างชนิดระหว่าง “สิ่งปลูกสร้างและวีดีโอ” ซึ่งได้ตั้งคำถามว่า สิ่งเหล่านี้เป็นอุบายหรือเป็นฉากเวทีที่สร้างขึ้น เราสังเกตเห็นภาพที่บ่งบอกถึงชีวิตประจำวันของคนงาน และที่นี้เราอยู่ในห้องแสดงนิทรรศการที่รายล้อมไปด้วยวัตถุที่คล้ายกัน สถานะนี้ให้ความรู้สึกที่มั่นใจว่าภาพที่ปรากฏบนจอเวทีกับสิ่งปลูกสร้างมีความสัมพันธ์กัน และในขณะที่เดียวกันก็ให้ความรู้สึกที่ถูกรบกวนว่าภาพกับสิ่งปลูกสร้างไม่ใช่สิ่งเดียวกัน วัตถุที่เคลื่อนย้ายมาจากโลกจริงๆ (ภายในลานตู้สินค้า) มีหน้าที่สำคัญอันใหม่ภายในห้องแสดงนิทรรศการ เช่นเดียวกับความทรงจำที่ถูกปลูกกลางความฝัน และในผลงานศิลปะวีดิทัศน์แบบจัดวางในชิ้นที่สอง มีชื่อว่า “...and a real TV” “ผลงานชิ้นนี้พาเราไปสู่อีกโลกหนึ่ง เป็นโลกที่โยกย้ายเวลาและมิติระหว่างสองมิติกับสามมิติ เราดูว่าเรากำลังมองไปที่ภาพถ่ายขยายใหญ่เป็นรูปตึกแถวในแบบยุคอาณานิคม แต่องค์ประกอบภายในผลงานกลับให้ความรู้สึกที่ลึกลงไปกว่าความเป็นภาพ รวมถึงเราสามารถมองเข้าไปในที่ว่างลึกตามทางเดิน การฉายภาพลงไปทำให้ฉากมีชีวิตชีวา ภาพก่อให้เกิดความรู้สึกว่าเป็นหนังเงียบแบบโบราณ กำลังเชื่อมต่อกับช่องสัญญาณที่ไม่ตรงคลื่นสถานีโทรทัศน์ ดูราวกับใครบางคนกำลังปรับคลื่นรับสัญญาณทีวี ทุกสิ่งทุกอย่างภายในผลงานอยู่ในสถานะที่เคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา”

ต่อมาก็เป็นยุคแห่งความนิยมในหมู่วิศวกรรุ่นใหม่ (Young artist) จะเห็นได้จากโครงการ Brand new ซึ่งจัดโครงการเพื่อศิลปินรุ่นใหม่ โดยได้มีนิทรรศการเดียวกับการเปิดโอกาสให้ทดลองความคิดความสามารถ ซึ่งศิลปินหลายๆคนในโครงการนี้ก็เป็นศิลปินที่ทำงานโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ เช่น นิทรรศการชื่อ “หนูดี...มีเรื่องเล่า” ของบุษฎี เหล่ามานะเจริญ ที่เธอแปรสภาพห้องแสดงผลงาน

เป็นห้องมืดที่ไม่มีแสงจากภายนอก ซึ่งภายในประกอบไปด้วย ภาพถ่ายที่อยู่บนกล่องไฟโฆษณา เรียงกันอยู่ทั้งสองผนังห้อง และในผนังในสุดของห้อง เชนนำเสนอผลงานภาพวีดิทัศน์ ซึ่งมีขนาดใหญ่ ดูแปลกตา และสามารถนำผู้ชมไปสู่จินตนาการและความคิดของเธอได้ หรือจะเป็นศิลปินหญิงอีกท่านหนึ่ง สุกศิริ ปุຍ้ออก เธอใช้วิธีการบันทึกภาพวีดิทัศน์ตัวเอง ถักโครเชต์โดยนั่งถักไปเรื่อยๆพร้อมกับขนาดของโครเชต์ที่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ

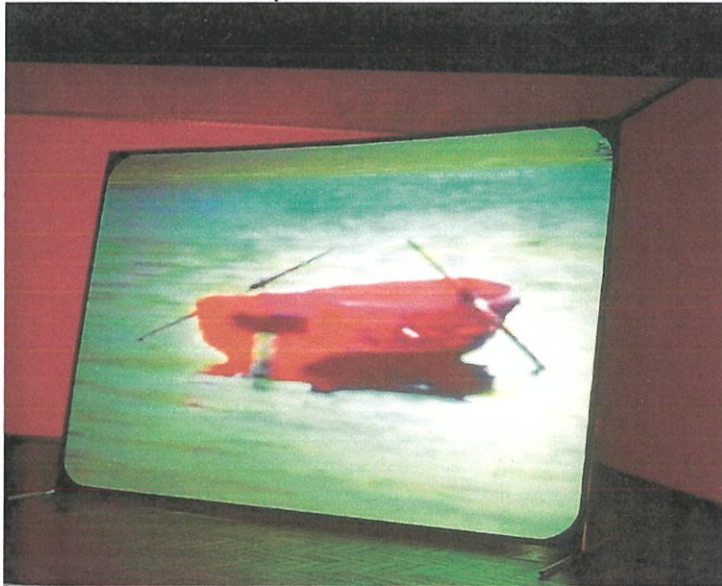
ศิลปินทั้งสองท่านนี้อยู่ในโครงการ Brand new 2004 และในปีถัดมา 2005 ก็มีศิลปินอีกท่านหนึ่ง คือ สติติ ศัสตราศาสตร์ ในนิทรรศการชื่อ “Sleep” เป็นการนำเสนอผลงานศิลปะวีดิทัศน์ ภาพถ่าย และวีดิทัศน์เพื่อการบันทึกบทสัมภาษณ์ และนำมาสร้างเป็นผลงานอีกชิ้นหนึ่ง

ทั้งหมดนี้ถือว่าเป็นพัฒนาการส่วนหนึ่งของศิลปะวีดิทัศน์ในประเทศไทยตั้งแต่ยุคเริ่มต้นจนถึงยุคปัจจุบัน

2.4 อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะวีดิทัศน์

2.4.1 ศิลปิน ดักลาส โกดอน(Douglas Gordon)

ดักลาส โกดอน เกิดเมื่อปี 1966 ที่ประเทศอังกฤษ โกดอนเป็นศิลปินวิดีโออาร์ต ภายใต้งานของเขานั้นที่ดูซ้ำแต่สามารถทำให้ผู้ชมผลงานรับรู้ความรู้สึกอะไรบางอย่างที่เขาต้องการสื่อสาร ลักษณะผลงานของเขานั้นจะเป็นการใช้ภาพที่ซ้ำๆกัน โดยเป็นการย้าให้ผู้ชมเห็นถึงสาระในตัวผลงานที่เขาจะบอก อีกทั้งการเลือกใช้คุณภาพของภาพที่ต่ำกว่ามาตรฐาน โทนสีที่มีดลัวภาพที่ไม่ได้คมชัดนั้นเป็นลักษณะเด่นในผลงานของเขา



รูปประกอบ 1.1 Remote Viewing 13.05.94 (Horror Movie), 1995. Video Installation



รูปประกอบ 1.2 A Divided Self II, 1996 Video Installation

2.4.2 ศิลปิน กมล เผ่าสวัสดิ์

การก่อตัวของ Quiet Storm²

กมล เผ่าสวัสดิ์

“To much art” เป็นคำวิจารณ์จาก Miles Forst อาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งได้พูดถึงงานระหว่างเรียนปริญญาโทปี 1 ที่ Otis art institute of Parsons School of Design, Los Angeles ทำให้ข้าพเจ้าตัดสินใจที่จะเริ่มการทดลองทำงานหลากหลาย ที่พยายามหาทางออกไปพร้อมกับตั้งข้อสงสัย โดยผลงานส่วนใหญ่จะเป็นการออกไปทำงานนอกสถานที่ โดยเริ่มจากการใช้ตัวเองเป็นเสมือนประติมากรรม (Sculpture Performance) ตามสถานที่สาธารณะ หรือ Photo Drawing ด้วยวิธีการทำ marking ทุกๆ 1 ไมล์บนถนน Wilsher Boulevard จาก Downtown ถึง Santa Monica และนำ Document เหล่านี้ กลับมานำเสนอด้วยการแสดง Performance ในชุด Kill Canvas ในลักษณะของงานประเภท Anti-art (ในรูปแบบ Conventional) จนในที่สุด ในช่วงเตรียมเสนอโครงการวิทยานิพนธ์ในปี ค.ศ.1983-1984 ข้าพเจ้าได้ทำการทดลอง Experimental Space ในผลงาน Not My Performance in 72 Steps เป็นผลงานที่ผู้ชมต้องมีส่วนร่วมโดยตรง โดยผลงานมีลักษณะของการทดลองเรื่อง psychological effect and physical effect โดยข้าพเจ้าสร้างห้องสี่เหลี่ยมห้องและบริเวณรอบๆห้องที่ใกล้เข้ากำแพง โดยทิ้งระยะห่างประมาณ 5-10 ซม. โดยได้ทำ marking จุดสีแดงและสีน้ำเงิน 72 จุดไปรอบๆห้องโดยระยะห่างแต่ละจุดประมาณก้าวสั้นๆ ซึ่งผู้ชมต้องถอดรองเท้า โดยกำหนดการเข้าไปในพื้นที่ผลงาน โดยกำหนดให้ผู้ชมต้องใช้มือทั้งสองข้างแตะกำแพงตลอดเวลา ขาขวาก้าวลงบนจุดสีแดง ขาซ้ายก้าวลงบนจุดสีน้ำเงิน ในตำแหน่งที่ร่างกายเบียดกับกำแพง แล้วจุดศูนย์กลางของผู้ชมจะหลุดไปด้านหลัง ทำให้ต้องพยายามรักษาสมดุล ขณะเดียวกันมือที่แตะกับกำแพงก็จะเป็นแรงผลัก จนดูเหมือนว่าผู้ชมกำลังไต่กำแพงหรือเดินขอบตึก กิจกรรมดังกล่าวมีผลทำให้ผู้ชมเกิดอาการที่เรียกว่า concentrate conscious ซึ่งเกิดจากการที่ร่างกายเคลื่อนไหวในสภาพไม่ปกติ การสนใจกับการเคลื่อนไหวอย่างช้าๆในห้องสี่เหลี่ยมปราศจากการยั่วยวนทางสายตา ทำให้ส่งผลในเชิงจิตวิทยา (ความรู้สึกรับรู้ภายใน) โดยการทดลองนี้เป็นที่น่าพอใจในระดับหนึ่ง ที่ข้าพเจ้าต้องการพัฒนาเป็นวิทยานิพนธ์ต่อมา โดยวางแผนที่จะใช้กลไกของแสงสว่างและความมืดเข้ามาใช้ใน Installation Space เพื่อส่งผลต่อการรับรู้ทางสายตาในภาวะแสงที่แตกต่างกัน แต่แล้วโครงการดังกล่าวเป็นอันต้องยุติลงเนื่องด้วยทีมอาจารย์ที่ปรึกษาหมดสัมพันธภาพกับทางโรงเรียน ประกอบด้วย Richard Jackson, Colwin Clairmont หรือที่เรียกว่า Corky กระทั่งเหลือ Mile Forst อยู่เพียงคนเดียว ในทีมที่ปรึกษาใหม่ ข้าพเจ้าไม่สามารถพัฒนาโครงการนี้ได้

² กมล เผ่าสวัสดิ์ สุจิตร์ “Quiet Storm” 2548, กรุงเทพฯ

ต่อเนื่อง เพราะนั่นเป็นเทอมสุดท้าย ซึ่งหมายถึงว่า หากข้าพเจ้ายังไม่สามารถรู้ว่าโรงเรียนจะจัดแสดงผลงานที่ใด พื้นที่แสดงผลงานขนาดใดก็ไม่สามารถวางแผนการสร้างพื้นที่ได้

โครงการนี้จึงต้องพักไว้ก่อนและเปลี่ยนเป็นโปรเจกต์ Bedroom in Los Angeles โดยการสร้างห้องนอนในแกลลอรี่ ผู้ชมสามารถเข้าไปนั่งนอนเล่นในห้องนั้นได้ อันเป็นการสร้างภาวะของพื้นที่แสดงผลงานศิลปะให้มีชีวิต โดยมีกรปรับเปลี่ยนอาจารย์ชาวญี่ปุ่น Shiro Lkegawa ให้เป็นหนึ่งในทีมที่ปรึกษาแทน แต่ข้าพเจ้าคิดอยู่เสมอว่าเมื่อวันใดที่มีโอกาส ข้าพเจ้าจะต้องนำมันกลับมาอย่างแน่นอน หากไม่ได้พัฒนาต่อ ข้าพเจ้าจะรู้สึกถึงความล้มเหลวอย่างมาก ในการที่ไม่สามารถสร้างผลงานที่ตนเองพึงพอใจ และตลอดระยะเวลา 20 ปี ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโครงการต่างๆ ความคิดนี้ก็ยังวนเวียนอยู่เสมอเพื่อรอโอกาส รอจังหวะ และรอความเป็นไปได้ ในระหว่างนี้ก็กำลังใจมาจากคำพูดประโยคหนึ่งของอาจารย์ Shiro ที่ว่า “ถ้าคิดจะเป็นศิลปิน ก็ต้องทำงานอย่างต่อเนื่องไป 20 ปี แล้วถึงค่อยพูดได้ว่าตัวเองเป็นศิลปิน”

จนในที่สุดในปี 2004 ในนิทรรศการ Here and Now ข้าพเจ้าได้มีโอกาสที่จะเสนอโครงการนี้ให้กับทีมผู้จัดสรรที่จัดโดย About Studio/About Café คุณเกล้ามาศ ยิบอินซอย โดยมี Nathalie Boutin เป็นคิวเรเตอร์ งานชุด White Sensation เป็นผลงานในโครงการ Here and Now ที่สร้างขึ้นในลักษณะ Site-specific ณ ชั้น 3 ดิเกสตีฟ่า ดิเกเก่าหัวมุมถนนไมตรีจิต ห้องสีขาวที่สร้างขึ้นโดยใช้โครงสร้างและรูปทรงของตัวอาคารเป็นแนวที่สร้างกำแพงใหม่ เสริมไปตามโครงสร้างเดิมบริเวณรอยต่อระหว่างพื้นที่กับผนัง ได้ซ่อนหลอดฟลูออเรสเซนต์สีขาวโดยรอบห้อง พร้อมทั้งปรับอุณหภูมิในห้องให้รู้สึกเย็นสบายประกอบด้วยเสียงธรรมชาติที่ให้ความรู้สึกตรงข้ามกับความเป็นจริงของพื้นที่บริเวณนั้นคือ ความร้อนอบอ้าวควันจากท่อไอเสีย เสียงจากรถยนต์ โดยผลงานได้สร้างสภาวะของความสงบ เมื่อผู้ชมได้มีโอกาสเข้ามาสู่วิวงาน โดยมีการสร้างการรับรู้ทางสายตาด้านนอกจากประสบการณ์ตรง จากการสัมผัสกับบรรยากาศ และสภาพแวดล้อมที่ปรับให้แตกต่างจากภายนอกตัวอาคาร

จากผลของ White Sensation ข้าพเจ้าได้ทำการทดลองในลักษณะของการใช้ Media ในการสร้างผลงานที่ต่อเนื่อง โดยการใช้วิดีโอ 3 จอ เรียงต่อกันจากภาพที่แตกต่างจากบริเวณด้านนอกของอาคารภายในห้อง (Installation View ของ White Sensation) และสร้างภาพ Animation ขึ้นใหม่ในผลงาน Techno Temple โดยต้องการเสนอผลของการรับรู้ในอีกรูปแบบหนึ่ง มีการเพิ่มเสียงสังเคราะห์เพื่อเป็นแรงกระตุ้นในการเข้ามาอยู่ในพื้นที่งานและเผชิญกับ Image เพื่อวัตถุประสงค์ของการรู้สึกสงบและเป็นส่วนตัวด้วยงานวิดีโออาร์ต (Video Installation)

ค.ศ.2000 “Naturalize” เป็นอีกผลงานหนึ่งที่ได้มีโจทย์การทำงานกับพื้นที่ Site-specific ในนิทรรศการ Glocal Scents of Thailand ที่ Edsvik Kunst Ach Kultur, Sweden โดยมีแนวคิดในเรื่องของการเข้าไปทำความรู้สึกกับพื้นที่ต่างกัน โดยใช้โรงนาเก่าที่มีโครงสร้างไม้และไม้ได้ถูกสร้างขึ้นใหม่เพียงแค่ปรับแสงในห้องให้เป็นสีน้ำเงิน และกลิ่นที่เกิดจาก Teek oil ทาลงไปที่เสาไม้เพื่อให้ได้

กลิ่นของไม้มากขึ้น ภายในห้องมีวิดีโอฉายเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยยืนเฝ้าห้องนี้ไว้ และเปิดเสียงที่บันทึกจากบรรยากาศภายนอกหอศิลป์ที่มีทั้งเสียงจากชายป่าและน้ำทะเล นำมาคิดตั้งลำโพงที่พื้นและเพดานห้อง เป็นการสร้างประสบการณ์ความเคยชินกับความเป็นธรรมชาติ และเปิดให้ใช้ประสบการณ์ตรงโดยการตีความ นอกจากการรับรู้ด้วยตนเองกับสภาพแวดล้อมเดิมๆ จนเคยชินในชีวิตประจำวัน หรืออีกนัยหนึ่งของเนื้อหาที่จะพูดถึงเรื่องพื้นที่และตำนานของสถานที่ คือ โรงนาเก่า ที่อยู่บนฝั่งทะเลบอลติก แล้วถูกเปลี่ยนสภาพมาเป็นหอศิลป์ ซึ่งผลงานชิ้นนี้สื่อให้เห็นความงามของภาพในอาคาร การมีส่วนร่วมกับผลทางจิตวิทยาที่ถูกพัฒนาปัดฝุ่นใหม่

ในผลงานในช่วงปี 2000 เป็นต้นมา ไม่ว่าจะเป็น *Between hopeful and Hopeless* ในปี 1998 ณ หอศิลป์วิทยนิทรรศน์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และ ค.ศ. 1999 ที่ Art Gallery, Yokohama Museum of Art สำหรับงานในชุดที่แสดงที่หอศิลป์วิทยนิทรรศน์ เป็นเรื่องของชนกลุ่มน้อยชาวมอร์แกนที่อาศัยอยู่บริเวณหมู่เกาะสุรินทรที่มีผลกระทบและการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิต เนื่องจากทางการได้ออกกฎหมายควบคุมว่าด้วยเรื่องความมั่นคงและการละเมิดชายแดนไทย รวมทั้งกฎหมายว่าด้วยเรื่องสิ่งแวดล้อม จึงมีผลทำให้พวกเขาต้องเปลี่ยนแปลงชีวิตจากเดิมที่อาศัยอยู่ในเรือเร่ร่อน ให้ขึ้นมาอยู่ในสถานที่เฉพาะที่ถูกจัดไว้ให้ประกอบกับสถานภาพที่เปลี่ยนไป การจับปลาและหาของในทะเลเพื่อการยังชีพก็ต้องเปลี่ยนมาเป็นไค้พานักท่องเที่ยวคำแนะนำคู่มือการังบริเวณหมู่เกาะ ซึ่งอาจรวมไปถึงการพานักท่องเที่ยวเข้ามาดูชีวิตของชาวบ้านในหมู่บ้านมอร์แกนซึ่งอาจกล่าวได้ว่า คล้ายดั่ง Human Zoo ส่วน *Between Hopeful and Hopeless* ที่ถูกนำมาขยายความคิดต่อ ณ หอศิลป์พิพิธภัณฑน์ร่วมสมัยโยโกฮามา ในปี 1999 ผลงาน Installation จักวางด้วยกล่องแอปเปิ้ล พร้อมลูกแอปเปิ้ลจำนวนมาก โดยสร้างข้อเสนอให้ผู้ชมนำภาพถ่ายวิถีชีวิตของตนเองมาจับฉลากแลกกับแอปเปิ้ลทองคำ หากผู้ชมสามารถเลือกหมายเลขและจับตรงกับหมายเลขที่เลือก ก็สามารถทำการแลกเปลี่ยนภาพถ่ายตนเองกับงานศิลปะโดยไม่ผ่านการซื้อขาย โดยเอาภาพถ่ายของตนเองวางแทนที่ตำแหน่งที่หยิบแอปเปิ้ลไป ผลงานชิ้นนี้เป็นการกระตุ้นให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วม และเปลี่ยนแปลงโครงการของผลงานที่เน้นวัสดุไปสู่กระบวนการ

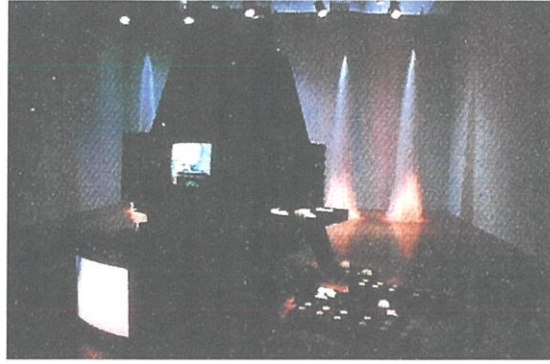
ในปี ค.ศ.2000 ในโครงการ Echigo-Tsunami Art Triennale จังหวัดนิงาตะ ประเทศญี่ปุ่น กับผลงานในที่สาธารณะ (Public Art) ชื่อว่า *The Tale of Humanity Beyond the Market* ณ เมืองทาคามาชิ ซึ่งเป็นหนึ่งในห้าเขตที่แสดงนิทรรศการกลางแจ้ง ผลงานมีการแลกเปลี่ยนสินค้ากับผู้ชมคล้ายการซื้อขายแต่ปฏิเสธการใช้เงิน การแลกเปลี่ยนเกิดขึ้นโดยการนำของมาแลกกับ art object เนื่องจากในอดีต เมืองทาคามาชิเป็นเมืองที่มีความสำคัญทางการค้า โดยความหมายของชื่อเมือง คือ การมีตลาดนัดทุก 10 วัน งานชิ้นนี้ใช้วิธีการทางสังคมวิทยาในการสืบค้นความเป็นไปได้ในการปฏิเสธบทบาทของการค้าเสรีและระบบแฟรนไชส์ที่ทวีความสำคัญมากในระบบการค้าโลก และเป็นการตั้งคำถามต่อผลกระทบของระบบโลกาภิวัตน์ที่มีต่อสังคมและวัฒนธรรมชุมชน

ในปี ค.ศ.2001 หนีเสือปะจระเข้ (Dilemma) เป็นผลงาน Activity Installation เป็นการใช้ศิลปะจัดวางและวิดีโอ มีการสร้างสถานการณ์และสิ่งแวดล้อมให้คนที่เข้ามาชมงานและร่วมกิจกรรมมีการสืบค้นหลากหลายรูปแบบและต่อตรงกับชะตาชีวิตของคนเรา โดยผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วม ในประเด็นเกี่ยวกับเรื่องส่วนตัวและสาธารณะ (เปลี่ยนเกลลอร์) ให้เป็นห้องคู่มือและห้องนั่งเล่น เพื่อให้คนดูมาทำกิจกรรมส่วนตัวในที่สาธารณะ เป็นการทำงานแบบต่อต้านศิลปะ โดยใช้ของใช้ในชีวิตประจำวันแบบขาดรสนิยมมาจัดวางเพื่อลบเส้นแบ่งระหว่างความเป็นศิลปะกับชีวิตประจำวัน ผู้ชมสามารถดูดวงชะตาของตนเองกับหมอดูอาชีพไปพร้อมๆกันกับนิทรรศการศิลปะ ผลงานต้องการแสดงออกถึงสภาวะอารมณ์ที่มักเกิดเหตุการณ์ที่ต้องเลือกหรือต้องตัดสินใจ ไม่ว่าจะทางใดทางหนึ่งเสมอ อารมณ์นี้เกิดขึ้นกับทุกคนต่างกันตามเหตุและความสำคัญ เรื่องสถานะภาพ ความรุนแรง ฯลฯ โดยเฉพาะเหตุการณ์ที่ทำให้ลึกลับ ไม่มั่นใจ หรือคิดวุ่น สับสน การตัดสินใจแบบไม่มีทางเลือกอารมณ์ที่อยู่ระหว่างช่วงเวลาของการที่ต้องตัดสินใจ ผู้ชมจะถูกเชื้อเชิญให้มีส่วนร่วมในผลงานและได้รับประสบการณ์ตรง ในการรับรู้ทั้งภายนอกและภายในจากสัมผัสทั้งห้า รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส ซึ่งรวมถึงประสบการณ์ในเชิงจิตวิทยาที่ปรากฏและรับรู้ได้ในตัวผู้ชมเอง ความเป็นส่วนตัวและการสร้างโอกาสในการรับรู้ (เสพ) ในพื้นที่แสดงงานกับผลงานเชิงกิจกรรม จะทำให้เกิดการสร้างประสบการณ์มากกว่าการตีความที่ปรากฏทางสายตา ผลงานศิลปะและบทบาทหน้าที่ศิลปะรวมทั้งการจัดการกับพื้นที่ทางศิลปะเป็นเพียงตัวเชื่อมหรือเป็นเพียงเครื่องมือ ซึ่งทำหน้าที่ในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างความจริงแห่งประสบการณ์ในปัจจุบันกับบุคคล

ผลงาน Dilemma เริ่มต้นแสดงครั้งแรกที่ Project 304 กรุงเทพฯ และตามไปที่หอศิลปะวิทนิทรรศน์, Polypolis ที่ Kunsthau, Humburg ,Plastique Kinetic Worms ที่ Singapore ,China Academy of Art เมืองหางโจว และล่าสุดที่หอศิลป์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ในงานปาฐกถารีย์ อิลีกรอน ประเด็นและแนวทางการทำงานในระยะหลังปี ค.ศ. 2000 การทำงานนี้เป็นไปในแนวทางที่เป็นส่วนตัวและค่อนข้างจะเน้นความคิดแบบอัตตวิสัย เป็นเรื่องเกี่ยวกับสภาพจิตใจและสภาวะทางจิตวิทยาสังคม Bon Voyage ค.ศ.2002 วิดีโออินสตอลเลชั่น ที่หอศิลป์มหาวิทยาลัย กรุงเทพฯ เป็นเรื่องเกี่ยวกับการเดินทางเข้าไปค้นหาในจิตใต้สำนึกกับความทรงจำที่เคยเกิดภาพหลอนเมื่อครั้งเคยเจ็บป่วยในวัยเด็กและดังภาพดังกล่าว ในช่วงนั้นทำให้ข้าพเจ้าเกิดความกลัวและวังหนีจากเตียงผู้ป่วยในโรงพยาบาล เนื่องจากอาการไข้ขึ้นสูง ประสบการณ์ดังกล่าว ข้าพเจ้ามีความเชื่อว่าในทุกๆคนมักจะมีความรู้สึกกลัว อะไรบางอย่างซึ่งหาเหตุผลไม่ได้ว่าทำไม การเข้าไปเผชิญหน้ากับภาพเหล่านั้น แม้ว่าจะไม่จริงแต่บางครั้งอาจทำให้เราเขินและเงือจางความกลัวเหล่านั้นให้จางลง หรือกลไกในการสร้างงาน อาจเป็นลักษณะของการเยียวยาจิตใจที่ขอให้เดินทางโดยสวัสดิภาพ

Memories Haunt ในปี ค.ศ.2003 ก็เป็นงานวีดีโออาร์ตอีกชิ้นหนึ่ง ที่เป็นประเด็นทางจิตวิทยา สังคม หลังเกิดเหตุการณ์วินาศกรรม 11 กันยายน เครื่องบินพุ่งชนตึก World Trade Center ที่มหานครนิวยอร์ก ขาวนี่เป็นที่ทราบกันดีทั่วโลกว่าหลังจากเหตุการณ์ดังกล่าว ความกังวล วิตกกังวล ได้เกิดขึ้นอย่างมากมาไปพร้อมๆกับการเดินทาง การใช้ชีวิตตามเมืองสำคัญของโลก ความไม่ปกติสุขของการดำรงชีวิตของคนธรรมดาที่ต้องมีความรู้สึกหวั่นไหวต่อความไม่ปลอดภัยในชีวิตมากขึ้น การนำเสนองานชิ้นนี้ก็เพื่อที่จะบอกว่า เรื่องดังกล่าวเกิดจากคนและอำนาจ ดังนั้นหากผู้นำของกลุ่มประเทศหรือโลกตั้งอยู่ในศีลธรรม ปัญหาเหล่านี้ก็จะเบาบางลง ความทรงจำยังคงหลอนเราเสมอ หรือนี่คือความเป็นจริงของชีวิตที่ต้องเผชิญกับชะตากรรม

จากการกลับสู่ภาวะความว่าง ความเรียบง่าย ทำให้เกิดสภาวะความสงบจาก Concentrate Conscious (Not My Performance in 72 Steps) ในปี 1983-1984 ผ่าน White Sensation 2004 สู่ Quite Storm ถือเป็นการทำงานที่ยาวนานถึง 20 ปี ซึ่งสำหรับข้าพเจ้าแล้วกลับเป็นความรู้สึกว่ายังโชคดีที่ยังมีโอกาสได้ทำ และทำให้คิดไปอีกว่าในเรื่องบางเรื่อง เราไม่จำเป็นต้องไปหาเหตุผลว่าทำไมรู้แต่เพียงว่า ต้องหาโอกาสทำตามกาลเทศะที่เปิดโอกาสให้ก็เพียงพอ



รูปภาพประกอบ 2.1 Mode of Moral Being, 1996



รูปภาพประกอบ 2.2 Between Hopeful and Hopeless, 1999



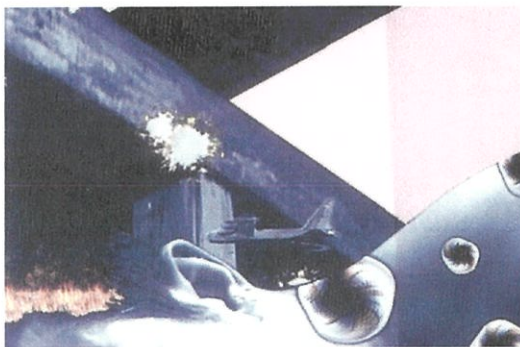
รูปภาพประกอบ 2.3 Naturalize, 2000



รูปภาพประกอบ 2.4 Dilemma (Living Room), 2001



รูปภาพประกอบ 2.5 Creature on Residency, 2002



รูปภาพประกอบ 2.6 Memory Haunt, 2003

2.5 แนวความคิดสร้างสรรค์

จากข้อมูลดิบและแรงบันดาลใจที่ได้รับผสมกับจินตนาการส่วนตัวที่มีต่อเมืองใหญ่และการเติบโตและใช้ชีวิตอยู่ภายในเมืองทั้งหมดนั้นส่งผลให้เกิดผลงานศิลปะในหัวข้อ จินตนาการที่มีต่อเมือง(My Imagination about City) โดยใช้สื่อศิลปะวิทัศน์ที่ใช้ลักษณะการจัดวาง (Installation) การใช้ภาษาของวิทัศน์นั้นเป็นการแสดงออกของความสวยงามของเมืองไม่ว่าจะเป็นในมุมต่างๆ เช่นความงาม ทันสมัย การแข่งขันที่มีสูงกว่าชนบทซึ่งในความสำคัญของเมืองก็มีทั้งด้านไม่ดีรวมอยู่ด้วยนั้นการแสดงออกเป็นเพียงการใส่จินตนาการลงไป และไม่จำเป็นต้องเป็นภาพที่สวยงามในทางกลับกันความน่ากลัวของเมืองใหญ่นั้นก็สร้างอารมณ์ความรู้สึกได้อย่างประหลาด

งานศิลปะวิทัศน์ในชุดนี้มีวัตถุประสงค์ในการถ่ายทอดจินตนาการของข้าพเจ้าที่มีต่อเมืองแห่งนี้เป็นสิ่งสำคัญซึ่งจะมีลักษณะของตัวงานหลากหลาย ประกอบด้วยงานที่เป็นนามธรรมในส่วนแรก และส่วนต่อมาเป็นภาพที่เหมือนการตัดปะเชื่อมต่อภาพ การใช้เวลาเข้ามาช่วยจัดการในผลงานเป็นนัยสำคัญที่จะสามารถอธิบายถึงความเหลื่อมล้ำของเวลาส่วนต่างๆของสังคม ซึ่งเป็นกลไกหลักของเมืองการเชื่อมต่อระหว่างสิ่งมีชีวิตและวัตถุ

สถานที่กับสิ่งที่มีชีวิต มนุษย์กับสถานที่ มนุษย์กับสิ่งมีชีวิตต่างหรือจะเป็นเรื่องกิจกรรมต่างๆ เพื่อเป็นการอธิบายถึงความไม่เข้ากันไม่สามารถ

โลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาทำให้สังคมเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา มนุษย์ย่อมเปลี่ยนแปลงปรับตัวและแสวงหาซึ่งคงเป็นอุปนิสัยเดียวของมนุษย์ที่ไม่เคยเปลี่ยน แต่เมืองเป็นสิ่งที่ยอมรับความต้องการของมนุษย์การกำเนิดทุกสิ่งทุกอย่างอยู่ภายใต้ความต้องการเท่านั้น ซึ่งความต้องการนั้นรวมไปถึงสิ่งจำเป็นและเกินความจำเป็นเสมอแต่ทุกสิ่งที่เกิดขึ้นอยู่ภายใต้เหตุผล

การประติดประต่อเรื่องราวต่าง ๆ นั้นเป็นจุดประสงค์เบื้องต้นแรก ละความไม่ได้คาดหวังถึงผลสำเร็จในตัวผลงานนั้น จุดสุดท้ายคือการตีความหมายถึงภาพต่างๆที่มาผสมรวมกันขึ้นมาเป็นผลงานโดยใช้ไวยากรณ์ของการทำงานวิทัศน์เป็นตัวเชื่อมความหมายของภาพต่างๆเพื่อนำไปสู่แนวคิดของผลงานนี้ได้การใช้จินตนาการเป็นเรื่องเฉพาะบุคคล ซึ่งประการด้วยสภาพแวดล้อม ประสบการณ์ที่สั่งสมมาและทัศนคติต่างที่หล่อหลอมประกอบขึ้นมา

มิติเรื่องเวลาในงานวิทัศน์การเลื่อมล้ำ การเล่นภาพย้อนกลับ การเล่นภาพเร็วกว่าเวลาปกติ การเล่นภาพค้าง หรือการใช้ภาพซ้ำ นั้นเป็นสิ่งสำคัญที่จะคอยย้ำถึงเรื่องเวลาที่มีผลกับการรับชม รวมถึงการมีความหมายอุปมัยไปถึงเรื่องการเลื่อมล้ำของเวลาส่วนบุคคลต่างๆก็จะเลื่อมล้ำกัน

บทที่ 3

การดำเนินการสร้างสรรค์

3.1 การดำเนินการสร้างสรรค์

การดำเนินการสร้างสรรค์ในผลงานชุดนี้กล่าวคือแบ่งเป็น 3 ส่วนคือ ขั้นตอนที่ 1 ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนการถ่ายทำ ขั้นตอนที่ 3 ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ

3.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์

ชื่อผลงาน “จินตนาการที่มีต่อเมือง” ผลงานแบ่งเป็นช่วง ทั้งหมด 4 ช่วง

3.2.1 ขั้นตอนก่อนถ่ายทำ

กระบวนการนี้ต้องใช้ความรู้ลึก ซึ่งเป็นเรื่องของประสบการณ์ที่ผ่านมาในอดีตนั้นมา เป็นตัวช่วยในการคัดเลือกมุมที่จะทำการบันทึกภาพ และการบันทึกภาพเหตุการณ์ต่างๆ ที่ดูอันตราย หรือน่ากลัวเพื่อนำมาคัดเลือกในขั้นตอนหลังการถ่ายทำ การเลือกสถานที่ที่คุ้นเคยนั้นเป็นเรื่องราวที่ทำให้ผลงานมีความรู้สึกและนึกถึงบรรยากาศที่สัมผัสตลอดและสามารถสร้างให้เห็นถึงวิถีชีวิตได้ การคัดเลือกสถานที่นั้นส่วนหนึ่งต้องสามารถแสดงให้เห็นถึงความเป็นเมืองที่มีความเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลาทั้งความเคลื่อนไหวของผู้คนและความเคลื่อนไหวของธรรมชาติที่ความต้องการให้เห็นถึงเรื่องของเวลา

3.2.2 ขั้นตอนการถ่ายทำ

การเลือกเวลาในการถ่ายทำเพื่อให้เห็นถึงความเคลื่อนไหว ระยะเวลาในการบันทึกภาพเพื่อที่จะนำมาใช้ในการเร่งความเร็วในการแสดงภาพ ซึ่งในภาคแรกนั้นภาพตึกหมูริมแม่น้ำในช่วงเวลาก่อนพระอาทิตย์จะลับขอบฟ้า นั้นโดยตัวของสถานที่นั้นแสดงให้เห็นถึงเรื่องการติดต่อการตั้งถิ่นฐานของคน การมีวิถีชีวิตริมน้ำ ประสบการณ์ที่มีต่อการเคลื่อนไหวของดวงอาทิตย์ที่กำลังจะลับขอบฟ้าจะสร้างอารมณ์ที่รู้สึกเหงาหรือถึงเวลาที่ผ่อนคลายหรือเข้าสู่ช่วงเวลาการพักผ่อน ในอีกช่วงการใช้ภาพของใจกลางเมืองคือย่านอนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิเป็นภาพที่จะได้เห็นถึงความขวกไขว่ของการเดินทางผู้คนหลากหลายพลุกพล่านภาพเป็นการแสดงให้เห็นถึงความเป็นเมืองได้อย่างที่ทุกคนเข้าใจ ภาพใต้ทางด่วนเป็นภาพที่ดูเจาะลึกลงไปในมุมหนึ่งของเมืองซึ่งในผลงานชุดนี้โดยส่วนใหญ่ภาพจะเป็นมุมกว้างแต่ภายใต้ภาพนี้เป็นการทำให้เห็นการใช้พื้นที่ที่จำกัดของเมืองเพื่อประโยชน์สูงสุดและรับใช้มนุษย์เพื่อความสะดวกสบาย ภาพมุมกว้างของชุมชนริมทางรถไฟชุมชนนี้เป็นชุมชนชายขอบของเมืองใหญ่นำมาคู่กับแพลตฟอร์มกลางกรุงสภาพความเป็นอยู่ ความคุ้นเคยแทบไม่มีอะไรแตกต่างเพียงแค่สถานที่แตกต่างมูลค่าของที่ดินที่แตกต่างเป็นอย่างมาก

แต่คุณภาพความเป็นอยู่เหมือนกันขนาดที่อยู่อาศัยที่พอๆกันความหนาแน่นของชุมชนที่ใกล้เคียงกันซึ่งภาพเหล่านี้คงเป็นตัวแทนของเมืองได้เป็นอย่างดี

3.2.3 ขั้นตอนหลังถ่ายทำ

การเริ่มการจัดการข้อมูลที่เป็นส่วนสำคัญในผลงานที่วิธีการตัดต่อเล่าเรื่องใส่เทคนิคพิเศษซึ่งทั้งหมดนี้ต้องจัดการผ่านคอมพิวเตอร์ ในตัวผลงานชุดนี้มีการผสมผสานการใช้ภาพที่สร้างขึ้นมาโดยคนทั้งหมดคือในส่วนของฉากหลังที่จะสร้างผลที่เป็นไปตามความต้องการ กล่าวคือเป็นส่วนที่ใช้จินตนาการใส่เข้าไปเพื่อจะเปลี่ยนการบอกเล่าเรื่องราวอันของภาพเดิมในส่วนที่1ของผลงานมีความแตกต่างจากส่วนอื่นๆคือ การใช้ภาพจริงมาเป็นตัวแทนของจินตนาการที่เสริมลงไป ในช่วงต่างนั้นก็จะเป็นจินตนาการที่ใส่เสริมลงไป ช่วงที่2นั้นเป็นจินตนาการเรื่องวัตถุประหลาดที่ตกลงมามีลักษณะคล้ายกับฝน ช่วงที่3มีการใส่ภาพฉากหลังที่มีลักษณะเหมือนเป็นกับดาวหางที่พุ่งขึ้นจากผิวโลก ช่วงที่4 ห้องฟ้าที่อยู่ในงานจะเปลี่ยนสีแปลกไปจากธรรมชาติ ซึ่งในตัวงานทั้งหมดถูกทำเป็นภาพที่มีความกว้างเป็นพิเศษคือกว้างกว่าจอฉายภาพปกติการฉายภาพจึงต้องมีลักษณะพิเศษคือการเคลื่อนมุมมองของภาพโดยเป็นการสร้างจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์โดยทั้งสิ้นไม่ได้ทำจากตอนถ่ายทำแต่อย่างใดซึ่งภาพเหมือนอาคารของคนที่ไม่ได้สังเกตอะไรบางอย่างเป็นพฤติกรรมที่คนเมืองโดยส่วนใหญ่มักจะเป็นการสอดส่ายสายตาคือกั้นหนึ่งมีนัยสำคัญไปถึงเรื่องการระแวงระวังภัย

ปัญหาและการแก้ไข

การสร้างผลงานที่ผ่าน โปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นต้องใช้อุปกรณ์ที่มีคุณภาพและใช้โปรแกรมที่รุ่นใหม่เพื่อการจัดการต่อภาพให้มีคุณภาพมากขึ้น และปัญหาด้านการหาสถานที่ถ่ายทำนั้นวางแผนทั้งเรื่องสถานที่ตั้งกล้องรวมถึงเวลาที่ต้องการ

3.3 ขั้นตอนการจัดเก็บชิ้นงาน

3.3.1 ขั้นตอนการบันทึกลงแผ่นดีวีดี (Out Put Process) และขั้นตอนการจัด เก็บชิ้นงาน

ขั้นตอนการบันทึกลงแผ่นดีวีดี (Out Put Process) กระบวนการบันทึกลงแผ่นดีวีดีนี้เป็นกระบวนการที่ต้องนำโปรเจคไฟล์ภาพและเสียง (Project) หรือชิ้นงาน ที่สมบูรณ์แล้วทั้งภาพและเสียงแปลงเป็นสัญญาณข้อมูล (Data) ส่งไปยังเครื่องอ่านข้อมูลสำหรับการบันทึกลงแผ่นดีวีดี ใช้เวลาอ่านสัญญาณข้อมูลตามเวลาจริง(Real Time)และใช้เวลาบันทึกสัญญาณข้อมูลลงแผ่นดีวีดีตามเวลาจริง(RealTime)เราก็จะได้ผลงานพร้อมฉายกับระบบดีวีดีหรือดีวีดีคอล(DVD/Digital)

การจัดเก็บชิ้นงานซึ่งเป็นข้อมูลดิจิทัลสามารถจัดเก็บได้สะดวกขึ้นกว่าสมัย ก่อนมาก เนื่องจากระบบดิจิทัลสามารถรองรับการทำงานตั้งแต่กระบวนการแรก จนถึง กระบวนการ สุดท้าย การจัดเก็บชิ้นงานที่ดีจะทำให้สามารถนำกลับมาแก้ไขเพิ่มเติมในอนาคตได้อย่างง่ายดาย

วิธีจัดเก็บผลงานควรแยกประเภทออกจากกัน ดังนี้

1. ม้วนคิติดอลขนาดเล็ก(Mini DV) ซึ่งบันทึก footage ไว้
2. โปรเจค (Project) หรือผลงานที่เสร็จสมบูรณ์แล้วทั้งภาพและเสียง แปลงสัญญาณ

ข้อมูลเป็น

สกุลเอวีไอ(File.AVI) บันทึกลง 2 ระบบ คือ แผ่นดีวีดี และม้วนคิติดอลขนาดเล็ก (Mini DV)

3. ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์แล้วทั้งภาพและเสียง สัญญาณภาพดีวีดี บันทึกลงแผ่น ดีวีดี ชนิดดีปัญหาและการแก้ไขปัญหา

หากอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ทั้งฮาร์ดแวร์ (Hardware) และซอฟต์แวร์ (Software) มีคุณภาพดีเหมาะสมกับขนาดของงานจะทำให้สามารถอ่านข้อมูลและเก็บข้อมูลสมบูรณ์ ข้อควรระวังคือไม่ควรโอนถ่ายข้อมูลจากที่หนึ่งไปอีกที่หนึ่งเพื่อจัดเก็บควรหาวิธีโอนถ่ายข้อมูลด้วยวิธีตรงที่สุดเท่าที่สามารถทำได้มิฉะนั้นคุณภาพของข้อมูลจะเสื่อมคุณภาพลงตามจำนวนครั้งที่ถูกโอนถ่ายข้อมูล

บทที่ 4

วิเคราะห์ผลงาน

หัวข้อวิทยานิพนธ์ “จินตนาการที่มีต่อเมือง” เป็นการมองเมืองด้วยอารมณ์ความรู้สึกที่เป็นส่วนตัว แต่ได้บอกถึงปัญหา ความเป็นอยู่ สภาพแวดล้อม ที่บ่มเพาะให้เกิดแนวคิด ทักษะคิดเพื่อให้นักเรียนกลับมาเป็นจินตนาการที่แปลกประหลาดซึ่งทั้งหมดได้สะท้อนปัญหา และเหตุที่เกิด จินตนาการที่ประหลาดนี้ โดยงานทั้งหมด 1 ชุด แบ่งได้เป็น 4 ช่วง สามารถแบ่งการวิเคราะห์ได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1. การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาเรื่องราว
2. การวิเคราะห์เชิงทัศนธาตุ

4.1 ผลงานจินตนาการที่มีต่อเมืองช่วงที่ 1

4.1.1 การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาเรื่องราว

การแสดงภาพกว้างของเมืองนั้นเรื่องราวเนื้อหาเป็นเรื่องวิถีชีวิตของคนเมือง และเมืองที่ผูกพันกับน้ำการใช้ชีวิตกับสายน้ำทำให้ในอดีตแจ่มชัดถึงมิติต่างๆที่ผู้คนมอบให้กัน โดยที่ฉากหลังเป็นภาพกลุ่มควันไฟขนาดใหญ่ ซึ่งทำให้เห็นถึงความน่ากลัวที่มีต่อประสบการณ์ในอดีต เมื่อภาพของพระอาทิตย์กำลังจะลับขอบฟ้านั้นเป็นการสร้างความขัดแย้งในภาพให้เกิดเรื่องราวขึ้นมาใหม่ การที่คนไม่สนใจเห็นถึงภัยอันตรายต่างๆนั้นเป็นเรื่องปกติ

4.1.2 การวิเคราะห์เชิงทัศนธาตุ

สามารถแบ่งการวิเคราะห์ได้เป็น 3 ส่วนดังนี้

4.2.2.1 องค์ประกอบภาพ (Composition)

การวางภาพให้เหลือขอบสีดำด้านบนและล่างนั้นมีจุดประสงค์ในเรื่องของการแสดงว่าภาพฉากหลังที่เป็นควันไฟนั้นเป็นภาพลวงซึ่งไม่เป็นจริงเป็นการจงใจทำให้ผู้ชมแยกแยะทางสายตาได้ชัดเจน การใช้วิธีการกลับด้านของภาพนั้นเป็นการสร้างมิติทางการมองเห็นซึ่งจะเป็นในทุกช่วงของผลงานชุดนี้ แต่วิธีการนี้ผู้ชมจะถูกบังคับให้เห็นเพียงขนาดจอภาพเท่าเดิม

4.2.2.2 สี (Colour)

การปรับโทนสีของภาพให้ชัดเจนเป็นนัยของการเมืองในมุมขุ่นมัว ไม่ได้ชื่นชมและยินดีในการอาศัยอยู่ในเมืองสีเป็นการแสดงออกถึงทัศนคติที่ชัดเจน สีในผลงานช่วงที่ 1 นี้ จะมีลักษณะของความสกดอยู่บ้าง และใกล้เคียงกับสีจริงที่สุด

4.2.2.1 พื้นที่และเวลา (Space & Time)

เวลาของภาพในส่วนต่าง ๆ นั้นแตกต่างกัน ซึ่งต้องใช้วิธีการจัดการเพื่อเข้ามาช่วยให้ไม่ได้ดูสะดุด หรือขัดในเวลาที่ต้องการฉายแต่เป็นเหตุผลที่ต้องทำให้เหลื่อมล้ำเพื่อแสดงนัยทางสังคมซึ่งเวลาของแต่ละคนย่อมไม่เหมือนกัน



รูปภาพประกอบ 4.1 จินตนาการที่มีต่อเมืองช่วงที่ 1



รูปภาพประกอบ 4.2 จินตนาการที่มีต่อเมืองช่วงที่ 1



รูปภาพประกอบ 4.3 จินตนาการที่มีต่อเมืองช่วงที่ 1

4.2 ผลงานจินตนาการที่มีต่อเมืองช่วงที่2

4.2.1 การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาเรื่องราว

ช่วงที่2เป็นภาพได้ทางคว้น โดยเรื่องราวเนื้อหานั้นจะมีส่วนที่เป็นจินตนาการที่เหมือนภาพที่เป็นดังลูกอุกาบาตรตกจากบนสุดของภาพ ลักษณะการตกลงมาเหมือนกับฝนตก ซึ่งเป็นภาพที่ทำให้ความเคยชินของคนหายไป และรู้สึกไม่คุ้นเคย

4.2.2 การวิเคราะห์เชิงทัศนธาตุ

สามารถแบ่งการวิเคราะห์ได้เป็น 3 ส่วนดังนี้

4.2.2.1 องค์ประกอบภาพ (Composition)

การทำภาพๆเดียวกันมาเรียงกันใหม่เป็นการสร้างมุมมองที่แปลกตาองค์ประกอบภายในภาพเป็นเรื่องของเส้นต่างๆที่ทำมุมวิ่งไปมาอยู่ภายในภาพทำให้เกิดมิติและการเคลื่อนไหวในภาพนั่นเอง ลูกกลมที่สมมติว่าเป็นก้อนหินนั้นแสดงความขัดแย้งอย่างชัดเจนภายในภาพ ซึ่งยังแฝงเรื่องราวที่เป็นนัยสำคัญไม่ว่าจะเป็นเรื่องการเคลื่อนที่ของภาพไปมาอย่างซ้ำแทนความหมายของสายตามนุษย์

4.2.2.2 สี (Colour)

การปรับโทนสีของภาพให้ซีดจางเป็นนัยของการเมืองในมุมขุนมัว ไม่ได้ชื่นชมและยินดีในการอาศัยอยู่ในเมืองสีเป็นการแสดงออกถึงทัศนคติที่ชัดเจน สีในผลงานช่วงที่นี้ จะมีลักษณะของความสดอยู่บ้าง และใกล้เคียงกับสีจริงที่สุด ในช่วงที่2นั้นมีการทดลองใช้สีเดิมแต่ใช้การปรับความเข้ม สว่างจางภาพเท่านั้น เพื่อให้ผลถึงฝ่าจางๆ

4.2.2.4 พื้นที่และเวลา (Space & Time)

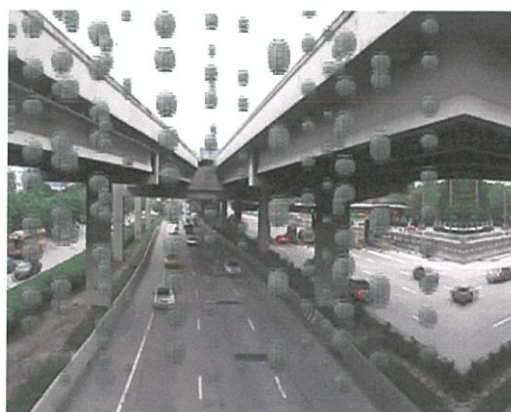
เวลาของภาพในส่วนต่างๆนั้น เป็นการเล่นภาพโดยใช้เวลาปกติ และส่วนที่เป็นจินตนาการนั้นเร่งความเร็วประมาณเท่าตัวสร้างบรรยากาศที่สับสนวุ่นวาย



รูปภาพประกอบ 4.4จินตนาการที่มีต่อเมืองช่วงที่2



รูปภาพประกอบ 4.5 จินตนาการที่มีต่อเมืองช่วงที่2



รูปภาพประกอบ 4.6จินตนาการที่มีต่อเมืองช่วงที่2

4.3 ผลงานจินตนาการที่มีต่อเมืองช่วงที่ 3

4.3.1 การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาเรื่องราว

ในผลงานช่วงที่ 3 นั้น เป็นการบอกเล่าเรื่องราวความเป็นสิ่งที่ในภาพเหมือนจะบอกถึงความเคยชิน สิ่งที่คุณแล้วอันตราขนั้นกลับไม่ทำให้มนุษย์รู้สึกอะไรเลยกลับนิ่งเฉยเสมือน เป็นเรื่องปกติยังคงดำเนินชีวิตตามปกติ ส่วนของการสร้างขึ้นมาในฉากหลังนั้นเปรียบเหมือนวิกฤติของโลกได้เริ่มขึ้นหรือคล้ายกับคนที่อยู่ใกล้ภูเขาไฟที่ใกล้จะระเบิดโดยเห็นเป็นเรื่องปกติไปในที่สุด

4.3.2 การวิเคราะห์เชิงทัศนธาตุ

สามารถแบ่งการวิเคราะห์ได้เป็น 3 ส่วนดังนี้

4.3.2.1 องค์ประกอบภาพ (Composition)

การสร้างภาพที่ไม่ต้องการให้ผู้ชมคิดว่าเป็นสถานที่ไหน เป็นการสร้างมุมมองใหม่ที่ให้แปลกตาออกไปจุดศูนย์กลางของภาพนั้นเห็นแล้วจะไม่คิดถึงสถานที่จริง ประกอบกับฉากหลังที่มีเส้นสีแดงนำสายตาออกจากกึ่งกลางของภาพ

4.3.2.2 สี (Colour)

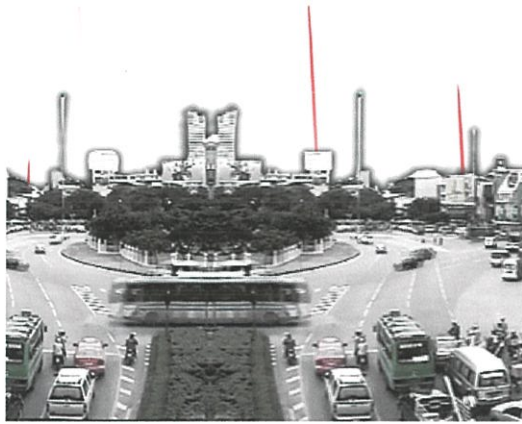
การปรับโทนสีของภาพให้ชัดเจนเป็นนัยของการเมืองในมุมมองนั้น ไม่ได้ชื่นชมและยินดีในการอาศัยอยู่ในเมืองสีเป็นการแสดงออกถึงทัศนคติที่ชัดเจน สีในผลงานช่วงที่ 3 นี้ จะมีความชัดเจนของสีเกือบจะเป็นสีขาวดำและมีฉากหลังที่ใช้สีแดงสดมาเป็นสีขัดแย้งนั้นทำให้เพิ่มความน่าสนใจของผลงานได้

4.3.2.3 พื้นที่และเวลา (Space & Time)

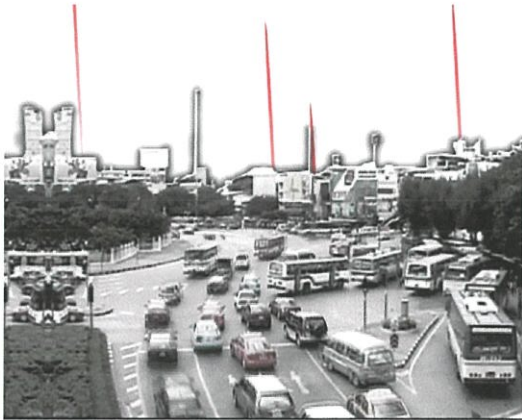
การใช้เวลาในการเร่งความเร็วในการฉายภาพนั้นสร้างความน่าตื่นเต้นและชวนให้ผู้ชมติดตามผลงานประกอบกับการใช้ความซ้ำของส่วนที่เป็นฉากหลังที่ดูขัดแย้งกัน



รูปภาพประกอบ 4.7จินตนาการที่มีต่อเมืองช่วงที่3



รูปภาพประกอบ 4.8จินตนาการที่มีต่อเมืองช่วงที่3



รูปภาพประกอบ 4.9จินตนาการที่มีต่อเมืองช่วงที่3

4.4 ผลงานจินตนาการที่มีต่อเมืองช่วงที่3

4.4.1 การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาเรื่องราว

ช่วงที่4เป็นเรื่องราวระหว่าง 2สถานที่ที่มีบุคลิกคล้ายๆกันระหว่างคนชนชั้นกลางกับคนชนชั้นล่างรวมไปถึงตำแหน่งของสถานที่พักอาศัย ที่ดูเผินๆอาจจะแตกต่างกันโดยสิ้นเชิงแต่ในความเป็นจริงแล้วคุณภาพชีวิตแทบไม่ได้แตกต่างกันเลย เหมือนอยู่ใต้ฟ้าเดียวกันซึ่งเผชิญปัญหาเดียวกัน

4.4.2 การวิเคราะห์เชิงทัศนธาตุ

สามารถแบ่งการวิเคราะห์ได้เป็น 3 ส่วนดังนี้

4.3.2.1 องค์ประกอบภาพ (Composition)

เป็นการนำภาพทั้งสองชุดเข้ามาจัดการตัดต่อให้เป็นภาพเดียวกัน เพื่อในการแสดงที่ต่อเนื่องจะเห็นได้ว่าเป็นภาพกว้าง แต่แท้ที่จริงแล้วเป็นความตั้งใจที่จะหลอกตาผู้ชม เส้นนำสายตาที่ปรากฏภายในผลงานมีทิศทางที่มุ่งตรงเข้ามาสู่ผู้ชมทำให้ภาพแสดงความกว้างขึ้นไปอีก

4.3.2.2 สี (Colour)

การปรับโทนสีของภาพให้ชัดเจนเป็นนัยของการเมืองในมุมมองนั้นๆ ไม่ได้ซับซ้อนและยินดีในการอาศัยอยู่ในเมืองสีเป็นการแสดงออกถึงทัศนคติที่ชัดเจน สีในผลงานช่วงที่4นี้ จะมีความชัดเจนของสีเกือบจะเป็นสีขาวดำและมีฉากหลังที่ใช้สีสดมาเป็นสีขัดแย้งนั้น โดยปรับเปลี่ยนสีกันไปตลอดเวลาทำให้เพิ่มความน่าสนใจของผลงานได้

4.3.2.3 พื้นที่และเวลา (Space & Time)

การใช้เวลาในการฉายภาพที่เป็นปกตินั้นสร้างความน่าอัศจรรย์และชักชวนชวนให้ผู้ชมติดตามผลงานประกอบกับการใช้ความซ้ำของส่วนที่เป็นฉากหลัง ที่ทำให้ภาพนุ่มนวลสบายตา



รูปภาพประกอบ 4.10จินตนาการที่มีต่อเมืองช่วงที่4



รูปภาพประกอบ 4.11จินตนาการที่มีต่อเมืองช่วงที่4

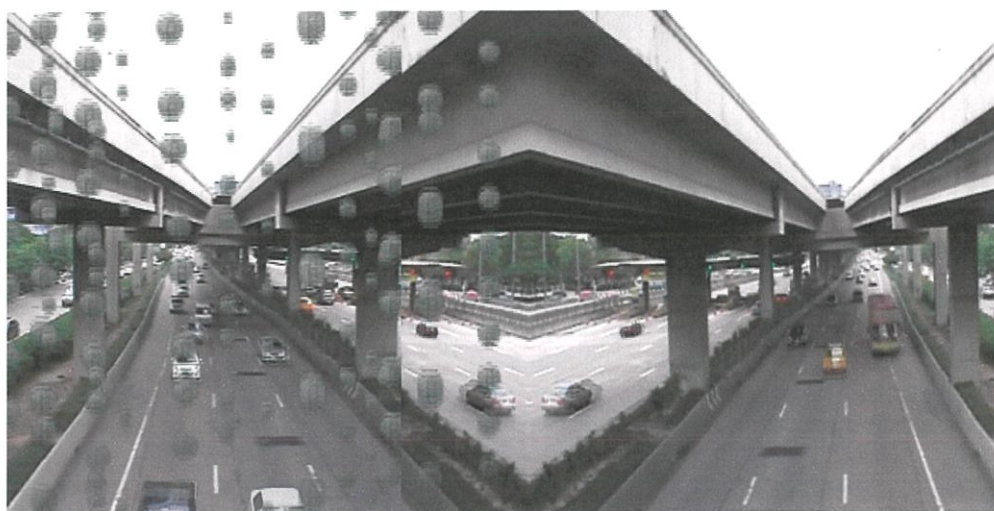


รูปภาพประกอบ 4.12จินตนาการที่มีต่อเมืองช่วงที่4

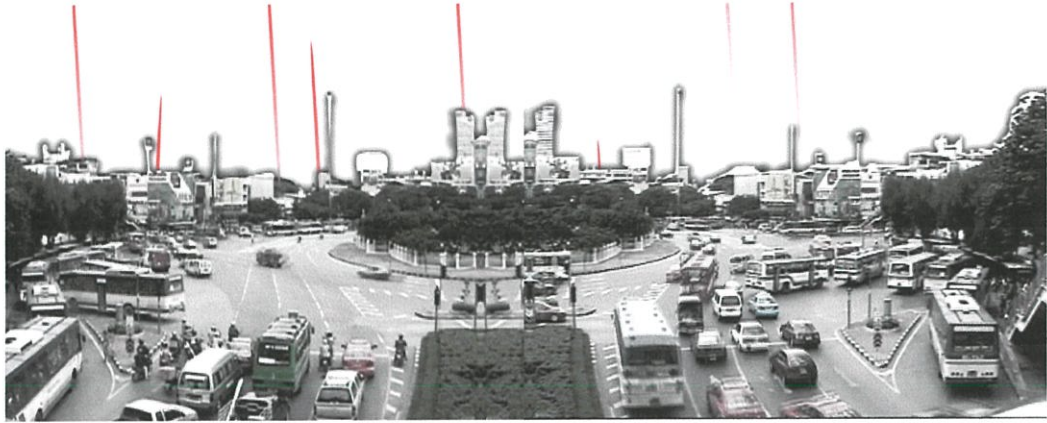
ภาพผลงาน



ภาพผลงานจินตนาการที่มีต่อเมือง ช่วงที่1



ภาพผลงานจินตนาการที่มีต่อเมือง ช่วงที่2



ภาพผลงานจินตนาการที่มีต่อเมือง ช่วงที่3



ภาพผลงานจินตนาการที่มีต่อเมือง ช่วงที่4

บทที่ 5

บทสรุป

สังคมในยุคปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปตามความต้องการของมนุษย์ ทำให้สภาพแวดล้อมเปลี่ยนไป โดยที่เรารู้ตัวหรือไม่ก็ตาม ส่วนหนึ่งนั้นคงเป็นเพราะมนุษย์นั้นมีวิวัฒนาการต่อการปรับตัวที่ดี ทำให้มนุษย์ออกแบบเมืองด้วยกลไกต่างๆที่ตัวเอง อยากจะเป็นแต่ย่อมมีเงื่อนไขต่างๆตามเสมอไม่ว่าจะเป็นเรื่องของสังคม การเมือง ประเพณี และวัฒนธรรมความหมายของเมืองจะไม่เปลี่ยนแปลงแต่ความหวังและจินตนาการของคนเมืองย่อมเปลี่ยนแปลงไปเสมอในส่วนความคิดนี้เป็นเหมือนการสรุปความคิดต่างต่อผลงานชุดนี้ซึ่งได้สะท้อนถึงเรื่องของจินตนาการที่มีต่อเมืองได้อย่างชัดเจน ประสพการณ์ที่เป็น ไปทางเรื่องร้ายแต่การมองปัญหาในมุมที่ดีนั้นทำให้การทำงานการสื่อสารออกมาจะอยู่ในลักษณะที่ลึกลับซึ่งเหมาะสมกับสภาพความเป็นเมืองและผู้คนในปัจจุบัน การออกแบบเมืองนั้นยังมีจุดบกพร่องอยู่มากมาย การปรับปรุงแก้ไขเป็นหนทางที่หลายฝ่ายคิดว่าเป็นสิ่งที่ดี แต่เป็นการแก้เพียงเพื่อให้เมืองอยู่ได้เท่านั้น ไม่ได้ยั่งยืน การแก้ในทัศนคติของคนคงจะเป็นการแก้เพื่อให้เมืองน่าอยู่อาศัยยิ่งขึ้นแต่คงจะเป็นไปไม่ได้เลยต้องกลับมาแก้ที่ตัวเองการจินตนาการเป็นการเสพความฝันบางอย่างเราอาจจะเห็น โดยไม่มีขีดจำกัดและคำจำกัดความ

ประสพการณ์ที่ได้พบเห็นคือความเย็นชา ความเห็นแก่ตัวและการไม่มีตัวตนของคนเมืองทุกคนที่อาศัยล้วนแก่งแย่งชิงดีเพื่อจะได้กลับไปหาสิ่งที่เป็นสามัญที่สุดของมนุษย์คือธรรมชาติ จินตนาการที่สร้างให้เราหลุดพ้นจากโลกแห่งความเป็นจริงได้เพียงชั่วเวลาหนึ่ง แต่สำคัญต่อจิตใจของมนุษย์ที่ชอบแสวงหาสิ่งที่ต้องการ รสนิยมของคนย่อมแตกต่างกันเช่นเดียวกับการจินตนาการเพื่อจะต้องการประโยชน์อะไรบางอย่างจากตรงนั้นก็ย่อมจะแตกต่างกัน

สภาพแวดล้อมส่งผลโดยตรงกับวิถีคิด จินตนาการต่อเมืองที่อาศัยอยู่ทั้งรักทั้งชังไม่สามารถบรรยายความต้องการที่มีต่อเมืองแห่งนี้ได้ครบถ้วนภาพงานต่างๆย่อยสะท้อนวิถีคิดที่มีต่อเมืองได้อย่างแต่ก็ไม่ครบทั้งหมด สิ่งที่ผ่านมาในความคิดทั้งดีหรือว่าร้ายนั้นได้ผ่านกระบวนการสังเคราะห์กลั่นกรองมาเป็นอุปมาอุปมัย สร้างเป็นจินตนาการสะท้อนถึงปัญหาที่ได้รับอยู่ทุกวันเป็นเวลานาน ทั้งหมดนี้ไม่ได้มีความประสงค์ที่จะได้โทษใครเป็นเพียงความคิดที่เข้ามาอยู่ภายในแล้วตั้งเป็นคำถามปลายเปิดที่คงจะไม่มีคำตอบที่สมบูรณ์ถูกต้อง

บรรณานุกรม

- กมล เผ่าสวัสดิ์ 2548 สูจิบัตร “Quiet Storm” กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- จักรพันธ์ วัสสินีกุล : Alan Kaprow. “Video Art; Old wine in a New Bottle” Essays on the Blurring of Art and Life: University of California Press. 1993, pp.148-153. ตีพิมพ์เผยแพร่ครั้งแรกใน Art forum 12, No.10 1974, pp.46-49
- จุฑาทิพย์ อุมะวิชนี. 2543 ชีวิตและการรู้จักตัวเอง. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- นาโอมิ ไคลน์. 2546 รั้วแห่งการกักกัน หน้าต่างแห่งโอกาส ยุทธศาสตร์ของประชาชนในสมรภูมิโลกาภิวัตน์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มูลนิธิโกลมคิมทอง
- สุธี คุณาวิชยานนท์. 2545 จากสยามเก่าสู่ไทยใหม่, กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร
- เฮอ์เบิร์ต จิราเคต์. 2539 ทำเมืองให้หน้าอยู่ วิสัยทัศน์ ยุทธศาสตร์ และความหวังสำหรับเมืองที่ยั่งยืน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มูลนิธิโกลมคิมทอง
- Burkhard Riemschneider. 2001. ART NOW, Lodon: Taschen

ประวัติผู้เขียน

สุรโชค แสงธรรมชัย

เกิด 15 มิถุนายน 2522, กรุงเทพฯ ฯ
 ที่อยู่ 146 ถนนประชาสงเคราะห์ 23, เขตดินแดง, กรุงเทพฯ 10400
 โทร 0-6320 1219 อีเมลล์ su_chok@yahoo.com

การศึกษา

2545 ศิลปบัณฑิต (ทัศนศิลป์) ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

รางวัล

2548 ชนะเลิศอันดับ1 ประกวดภาพถ่ายศิลปะกับน้ำหอม อีสเซ่ มิญาเกะ
 โดยนิตยสารมาดามฟิกาโร

การแสดงผลงานเดี่ยว

2547 นิทรรศการ “ชกลม” (ในโครงการ Brand new 2004) ณ หอศิลป์มหาวิทยาลัย
 กรุงเทพฯ, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, กรุงเทพฯ ฯ

การแสดงผลงานกลุ่ม

- 2550 นิทรรศการ “*What about WATER Short cuts What about WATER Short cuts*”
 ประเทศไอซ์แลนด์
 นิทรรศการ “*The New Phase of Image XVI The New Phase of Image XVI*”
 ประเทศญี่ปุ่น
 นิทรรศการ “*Phra Arthit & I Phra Arthit & I*” กรุงเทพฯ
 นิทรรศการ “*School of Bangkok 2*” ณ หอศิลป์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, กรุงเทพฯ
 2549 นิทรรศการ “*Experimental video Art 3 Experimental video Art 3*” กรุงเทพฯ ,
 เชียงใหม่
 นิทรรศการ “*Bangkok Democracy*” สวนลุมพินี, กรุงเทพฯ
 นิทรรศการ “*School of Bangkok*” หอศิลป์ศาลา, กรุงเทพฯ
 นิทรรศการ “*สี่กษิงจ้าวยุทธภพ*” หอศิลป์ศาลา, กรุงเทพฯ
 2548 นิทรรศการ “*Episode*” เมืองชางจู, ประเทศเกาหลี
 นิทรรศการ “*Under The Shade*” (ส่วนหนึ่งของเทศกาลเดือนแห่งการถ่ายภาพ
 กรุงเทพฯ 2) ณ ไซ-แอม อาร์ท สเปซ, กรุงเทพฯ ฯ

- นิทรรศการ “*Move on Asia*” กรุงโซล, ประเทศเกาหลี
- 2546 นิทรรศการ “*25hrs Video Art Project*” เมืองบาเซิลนา, ประเทศสเปน
 นิทรรศการ “*หนึ่งวัน อีก-กะ-บีก*” ณ อุโมงค์ศิลปะธรรม, เชียงใหม่
 นิทรรศการ “*กรุงเทพฯ – เบรเมน*” ณ หอศิลป์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, มหาวิทยาลัย
 กรุงเทพ, กรุงเทพ ฯ
- 2545 “โครงการ ศิลปะชุมชน : เสียงสะท้อน 476 กม.” ณ สถานีตำรวจตำบลโป่ง,
 จังหวัดเลย
 นิทรรศการ “*ระบาค*” ณ ดึกข้าง, กรุงเทพฯ
 นิทรรศการ “*U-screen*” ณ ไซ-แอม อาร์ท สเปส, กรุงเทพ ฯ