

ศิลปะการจัดวางภาพเคลื่อนไหว: ผัสสะสัมผัสสรรพสิ่งในมนุษยสมัย ANIMATION INSTALLATION: SENSING THINGS IN THE ANTHROPOCENE

จรรยา หะตะโยธิน* CHANYA HETAYOTHIN *

กมล เผ่าสวัสดิ์** KAMOL PHAOSAVASDI**

เกษม เพ็ญภินันท์*** KASEM PHENPHINANT***

บทคัดย่อ

บทความวิจัยด้านทัศนศิลป์นี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจัดวางภาพเคลื่อนไหวผ่านกรอบแนวคิดมนุษยสมัย (The Anthropocene) เน้นกระบวนการศึกษาเพื่อนำไปสู่แนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานตามขั้นตอนดังนี้ 1) ศึกษาแนวคิดมนุษยสมัย 2) สร้างกรอบวิจัยจากมุมมองถอดถอนมนุษย์ออกจากศูนย์กลางและแนวคิดโครงสร้างเครือข่ายรากลึก 3) วิเคราะห์ข้อมูลตัวบทของผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง จำนวน 6 ชิ้น 4) ทดลองสร้างสรรค์ผลงานจำนวน 2 ชิ้น ตามแนวทางที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูล 5) สรุปแนวทางที่ได้จากการสร้างสรรค์ผลงาน จากการศึกษาพบว่าแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยมีดังต่อไปนี้ 1) ขับเน้นสรรพสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ (Non-Human) เป็นองค์ประธาน 2) สร้างความเชื่อมโยง (Linkage) ของเนื้อหาบนฐานของความแตกต่างเพื่อแสดงถึงการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสรรพสิ่งในธรรมชาติในแนวราบ โดยเชื่อมต่อกันไปอย่างไร้จุดจบ 3) การใช้ชิ้นส่วนแยกย่อย (Fragmentation) เพื่อเผยให้เห็นการปฏิสัมพันธ์ที่แตกต่างหลากหลาย 4) การซ้ำ (Repetition) ที่สร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับชิ้นส่วนแอนิเมชันในแต่ละครั้งของการวนลูป แนวทางการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย ขับเน้นแนวคิดการถอดถอนมนุษย์ออกจากศูนย์กลาง การปะทะประสานชิ้นส่วนแยกย่อยแต่ละชิ้นทั้งหมดบนจอภาพในช่วงเวลาเดียวกันทำให้เกิดบทสนทนาของแต่ละชิ้นส่วน ผลงานของผู้วิจัยจึงแตกต่างจากรูปแบบภาพยนตร์ดั้งเดิม คุณลักษณะเหล่านี้สามารถใช้เป็นแนวทางสำหรับศิลปะการจัดวางภาพเคลื่อนไหวต่อไปได้

คำสำคัญ : ศิลปะการจัดวาง/ ภาพเคลื่อนไหว/ มนุษยสมัย

*นิสิตระดับปริญญาเอก หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, h.chanya@gmail.com.

* PhD Student, Doctoral of Fine and Applied Arts Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, h.chanya@gmail.com.

**ศาสตราจารย์ หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, kamoldoxza@gmail.com.

**Prof, Doctoral of Fine and Applied Arts Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, kamoldoxza@gmail.com.

***ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาปรัชญา คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, Monsieurkasem@yahoo.com.

***Asst. Prof. Dr., Department of Philosophy, Faculty of Arts, Chulalongkorn University, Monsieurkasem@yahoo.com.

Abstract

This research article in visual arts aims to seek ways to create animation installation using the Anthropocene as a theoretical framework. This article emphasizes the process of study leading to a concept of the practical work regarding the following procedures: 1) studying the concept of the Anthropocene, 2) creating the research framework through the lens of de-anthropocentrism and concept of rhizome, 3) textual analysis of 6 pieces of related artworks, 4) experimenting on 2 pieces of artworks, following approaches from the analysis, and 5) concluding the animation installation approaches. From the study, ways for creating animation installation are as follows: 1) emphasize non-human subjects, 2) create linkage – connections of content on the basis of differences to show interactions between humans and things which addresses a non-linear network that provides infinite linkage, 3) use fragmentation to reveal diverse interactions, and 4) employ repetition that brings change for animation piece each time it loops. The creative approach emphasizes the idea of de-anthropocentrism. The interaction of fragments altogether on the screen for the duration creates dialogues among each other. The researcher's work therefore differs from the traditional film format. These features can be used as an alternative way for animation installation.

Keywords: Art Installation/ Animation/ The Anthropocene

บทนำ

มนุษยสมัย (The Anthropocene) หรือ ดิ แอนโทรพอซีน คือยุคสมัยที่มนุษย์มีบทบาท พฤติกรรมการใช้ชีวิต และกิจกรรมของมนุษย์ได้เร่งให้เกิดความเปลี่ยนแปลงกับระบบนิเวศ กิจกรรมที่มนุษย์กระทำต่อโลกธรรมชาติทำให้สถานะของโลกกำลังเปลี่ยนแปลงไป ส่งผลกระทบต่อสรรพสิ่งอื่นในระบบนิเวศและการดำรงอยู่ของมนุษย์ แนวคิดมนุษยสมัยนี้เริ่มจากการนำเสนอทางธรณีวิทยาของพอล ครูเซน และยูจีน สโตมเมอร์ (Paul Crutzen & Eugene Stoermer) (Crutzen, 2000) ซึ่งเสนอให้เปลี่ยนชื่อจากยุคโฮโลซีนเป็น ดิ แอนโทรพอซีน แม้ทางธรณีวิทยาจะยังไม่มี การเปลี่ยนชื่อยุคสมัย แต่แนวคิดนี้ได้รับความนิยมในสายสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ ตลอดจนสายงานศิลปะ ภาพเคลื่อนไหว อย่างไรก็ตามผู้วิจัยพบว่าสายงานศิลปะเคลื่อนไหวที่อิงอาศัยกับแนวคิดนี้ ยังยึดติดกับกรอบคิดที่ว่า มนุษย์เป็นศูนย์กลางและเป็นผู้ทำลายธรรมชาติ เราจึงเห็นสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมที่เน้น ให้มนุษย์เป็นตัวขับเคลื่อนและเป็นองค์ประธานในงาน สรรพสิ่งอื่นกลายเป็นผู้ถูกกระทำ ท้ายที่สุดสิ่งที่สะท้อนจาก งานเหล่านั้นคือความเป็นศูนย์กลางของมนุษย์ที่ยังคงไม่เปิดพื้นที่ให้รับรู้สรรพสิ่งในฐานะอื่น

ผู้วิจัยสนใจฐานคิดมนุษยสมัย แต่ในขณะที่เดียวกันกลับต้องการหามุมมองที่ต่างออกไปให้กับกรอบคิดนี้ เนื่องจากผู้วิจัยเห็นพ้องกับแนวคิดที่ว่า ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในมนุษยสมัยล้วนซับซ้อนเกินกว่าที่มนุษย์ จะสามารถควบคุมหรือเปลี่ยนแปลงทุกอย่างได้ ด้วยผลกระทบอันลึกซึ้งและซับซ้อนจากการกระทำของมนุษย์บนโลกนี้ เราจำเป็นต้องให้พ้นจากกรอบแนวคิดที่ยึดมนุษย์เป็นศูนย์กลาง โดยจำเป็นต้องตระหนักรู้ถึงความเชื่อมโยงระหว่าง สิ่งมีชีวิตในระบบนิเวศ (Davies, 2016) ผู้วิจัยต้องการเผยให้เห็นถึงความเกี่ยวเนื่องของสรรพสิ่งมากกว่ากำหนดให้ บทบาทในการเปลี่ยนแปลงทั้งหมดอยู่ที่มนุษย์ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังต้องการขยายพื้นที่ของงานศิลปะภาพเคลื่อนไหว ให้ออกจากรูปแบบภาพยนตร์แบบดั้งเดิม (Traditional Film Form) ภาพยนตร์แอนิเมชันอาศัยการชักทอนชิ้นส่วน ต่าง ๆ เข้าสู่เรื่องราวเพื่อสร้างเอกภาพให้กับชิ้นงาน ชิ้นส่วนหรือชอต (Shot) เหล่านี้จำเป็นต้องเรียงต่อกันในเชิงเส้นตรง เพื่อให้อยู่ในโครงสร้างของโลกหรือเรื่องราวที่ถูกสร้างขึ้นด้วยเวลานำเสนอที่ถูกจำกัด ผู้สร้างงานจึงจำกัดการรับรู้ของ ผู้ชมบนฐานของเวลาที่กำหนด ผู้วิจัยต้องการขยายพื้นที่และรูปแบบการนำเสนอให้กับงานแอนิเมชัน ตลอดจนสร้าง การรับรู้ให้แก่ผู้ชมที่เป็นอิสระมากขึ้น ศิลปะจัดวางภาพเคลื่อนไหวจึงเป็นวิธีการที่ผู้วิจัยเลือกใช้ คำถามที่ตามมาคือ จะนำเสนออย่างไรให้แตกต่างจากรูปแบบภาพยนตร์ซึ่งอาศัยการจัดวางบนฐานเวลาที่กำหนด

ผู้วิจัยตั้งคำถามในฐานะผู้สร้างงานศิลปะว่า 1) จะสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอย่างไรเพื่อสร้างการรู้สึก (Sensing) ถึงสิ่งมีชีวิตอื่นในสถานะปะทะประสานกับกิจกรรมของมนุษย์¹ 2) แนวคิดมนุษยสมัยสามารถใช้เป็นแนวทางในการ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะจัดวางภาพเคลื่อนไหวได้อย่างไร

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง ศิลปะการจัดวางภาพเคลื่อนไหว: ผัสสะสัมผัสสรรพสิ่งใน มนุษยสมัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อค้นหาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจัดวางภาพเคลื่อนไหวผ่านกรอบแนวคิดมนุษยสมัย

1.สถานะปะทะประสาน ในที่นี้หมายถึง สถานะที่สรรพสิ่งปฏิสัมพันธ์ แทรกแซง หรือโคจรมาอยู่ในระบบนิเวศเดียวกัน

วิธีการดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้เครื่องมือหลักคือการวิเคราะห์ตัวบทและการทดลองสร้างสรรค์ผลงาน แบ่งขั้นตอนการวิจัยได้ดังนี้

1. ทบทวนวรรณกรรมศึกษามุมมองมนุษย์สมัยที่ออกจากกรอบคิดมนุษย์เป็นศูนย์กลาง
2. สร้างกรอบแนวคิดในการวิจัย
3. วิเคราะห์ข้อมูลตัวบทที่ประกอบสร้างผลงานศิลปะการจัดวางภาพเคลื่อนไหวทั้ง 6 ชั้น โดยแบ่งตามองค์ประกอบ ต่อไปนี้ 1) เนื้อหา (Content) 2) ประธาน (Subject) ในการดำเนินเรื่อง 3) องค์ประกอบภาพ (Visual Composition) 4) การลำดับภาพ (Editing)
4. ทดลองสร้างสรรค์ผลงาน โดยทดลองผ่านแบบร่างแนวคิด ผสมกับการสร้างภาพเคลื่อนไหวขนาดสั้น กำหนดขอบเขตของการทดลองอยู่ที่ภาพเคลื่อนไหวสองมิติ ไม่รวมการจัดวางในสถานที่จริง
5. สรุปแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานโดยผ่านการสะท้อน (Reflection) ที่ได้จากการทดลองสร้างสรรค์ผลงาน

กรอบแนวคิดมนุษย์สมัยบนฐานคิดของการถอดถอนมนุษย์ออกจากศูนย์กลาง

กรอบแนวคิดมนุษย์สมัย แต่เดิมที่มองมนุษย์เป็นศูนย์กลางของการเปลี่ยนแปลงและสร้างปัญหาจนโลกเสียหายได้ขยายวิสัยทัศน์ให้ออกจากความเป็นศูนย์กลางของมนุษย์ (De-Anthropocentrism) บทความจากนักวิชาการ เช่น เจเรมี เดวีส์ (Jeremy Devies) (Davies, 2016) เสนอว่าเราไม่ควรมองกรอบแนวคิดมนุษย์สมัยโดยยึดโยงกับแนวคิดความเป็นศูนย์กลางของมนุษย์ ฐานคิดแบบถอดถอนมนุษย์ออกจากศูนย์กลางสอดคล้องกับแนวคิดซิมโพสิส (Sympoiesis) ของ ดอนนา ฮาร์ราเวย์ (Donna Haraway) ที่เสนอว่าแท้จริงแล้วไม่มีอะไรจัดการสร้างตัวเองขึ้นมาด้วยตัวเองแบบเบ็ดเสร็จ สรรพสิ่งล้วนสร้างไปกับการปะทะประสานกับสิ่งอื่น ๆ ทั้งสิ้น (Haraway, 2016, p.58) นอกจากนี้ยังมี แอนนา ซิง (Anna Tsing) (Tsing et al., 2019, pp.186-197) ซึ่งนำเสนอแนวคิดมนุษย์สมัยแบบหย่อมหญ้า (Patchy Anthropocene) และชี้ให้เห็นถึงการขยายของพื้นที่และเปลี่ยนแปลงระบบนิเวศจากสิ่งมีชีวิตอื่นซึ่งเกิดจากระบบอุตสาหกรรมของมนุษย์ วิสัยทัศน์แบบถอดถอนมนุษย์ออกจากศูนย์กลางเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงของสรรพสิ่งและการปะทะประสานที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงซึ่งกันและกัน มนุษย์ไม่ใช่องค์ประธานเดียวอีกต่อไป ความสัมพันธ์ของมนุษย์และสรรพสิ่งทั้งหลายในธรรมชาติเป็นไปในแนวราบไม่ใช่ในแนวตั้ง ล้วนพึ่งพาอาศัยและส่งผลกระทบต่อกันอีกทั้งยังสามารถปะทะประสาน ณ จุดใดหรือเมื่อใดย่อมได้

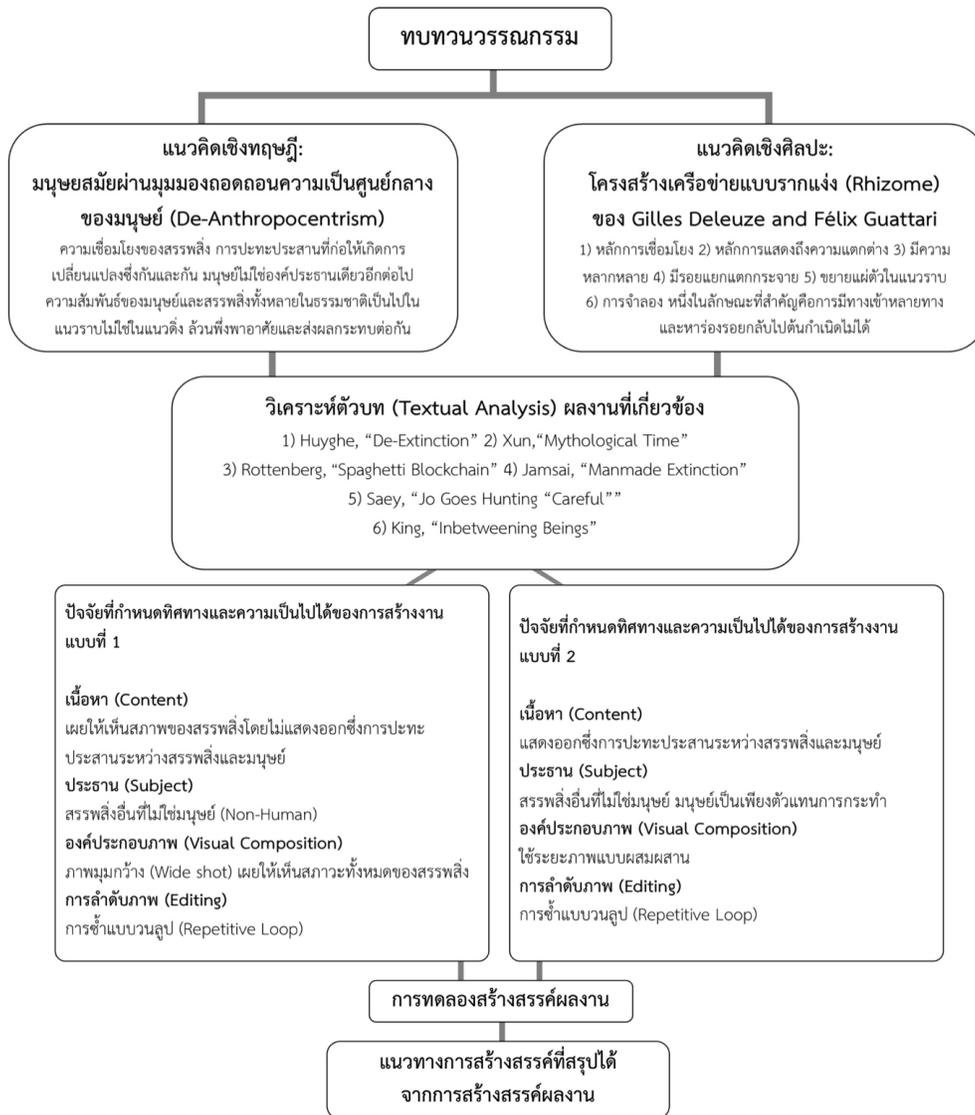
ลักษณะของโครงสร้างที่ปะทะประสานเชื่อมไปอีกจุดอื่นใด ๆ อย่งไรขอบเขตซึ่งเห็นได้จากการอภิปรายแนวคิดมนุษย์สมัยดังกล่าว สอดคล้องกับแนวคิดโครงสร้างรากแงง (Rhizome) ของ ฌีส์ เดอเลอซและ เฟลิกซ์ กัตตารี Gilles Deleuze and Félix Guattari (Deleuze & Guattari, 1987) ซึ่งเผยให้เห็นความเชื่อมโยงที่หลากหลายของสรรพสิ่งในลักษณะเครือข่ายที่เกาะเกี่ยวกัน แสดงออกถึงความสัมพันธ์แนวราบของสรรพสิ่งพึ่งพาอาศัยเกี่ยวเนื่องกันอย่างไม่สิ้นสุด โครงสร้างรากแงงหรือไรโซมมี 6 ลักษณะ ดังนี้ 1) หลักการเชื่อมโยง (Principle of Connection) จุดใด ๆ ของแงงสามารถเชื่อมต่อกับสิ่งอื่นใด ๆ ได้ 2) หลักการแสดงถึงความแตกต่าง (Principle of Heterogeneity) 3) มีความหลากหลาย (Principle of Multiplicity) 4) มีรอยแยกแตกกระจาย (Principle of Asignifying Rupture) แต่จะมีการเริ่มต้นใหม่จากรอยแยกเดิม หรือเริ่มจากเส้นอื่นใด ๆ 5) ขยายแผ่ตัวในแนวราบ (Principle of Cartography) และ 6) การจำลอง (Principle of Decalomania) ในที่นี้หมายถึงกระบวนการสร้างแผนที่ขึ้นมาโดยไม่ใช้การลอก (Tracing) ซึ่งส่งผลให้แผนที่สามารถปรับและเปลี่ยนแปลงได้หนึ่งในลักษณะที่สำคัญอย่างหนึ่งของโครงสร้างแบบ

รากเง่งคือการมีทางเข้าหลายทางและหาร่องรอยกลับไปต้นกำเนิดไม่ได้ (Deleuze & Guattari, 1987, p.12)

ผู้วิจัยใช้แนวคิด 1) การออกจากวิถีคิดที่มนุษย์เป็นศูนย์กลาง 2) โครงสร้างรากเง่งที่แสดงออกถึงความเชื่อมโยง แตกต่างหลากหลาย เป็นกรอบในการคัดเลือกผลงานศิลปะภาพเคลื่อนไหวที่จะนำมาวิเคราะห์ด้วยบทเพื่อศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตการวิจัยโดยรวบรวมตัวอย่างผลงานศิลปะการจัดวางภาพเคลื่อนไหวจำนวน 6 ชิ้น ในช่วงเวลาไม่เกิน 10 ปี ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2014-2022 ซึ่งอยู่ในช่วงเวลาที่กระแสแนวคิดมนุษยสมัยเป็นที่แพร่หลายตามสื่อต่างๆ (Zottola & Majo, 2022, p.453-473) ดังต่อไปนี้ 1) De-Extinction (Huyghe, 2014) 2) Mythological Time (Xun, 2021) 3) Spaghetti Blockchain (2019) (Rottenberg, 2019) 4) Manmade Extinction (Jamsai, 2021) 5) Jo Goes Hunting “Careful” (2020) (Saey, 2020) 6) Inbetweening Beings (King, 2022, pp.49-51)

กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทความวิจัยนี้ประกอบด้วย 2 กรอบแนวคิดหลัก ได้แก่ แนวคิดมนุษยสมัยที่ถอดถอนความเป็นศูนย์กลาง



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในงานวิจัย

ที่มา : ผู้วิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลตัวบทเพื่อหาแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลตัวบทของผลงานศิลปะจัดวางภาพเคลื่อนไหว 6 ชิ้น จาก 4 องค์ประกอบ ได้แก่

1) เนื้อหา 2) ประชานในการดำเนินเรื่อง 3) องค์ประกอบภาพ และ 4) การลำดับภาพ ได้ผลดังนี้

1. เนื้อหา: ผลงานทั้ง 6 ชิ้นมีเนื้อหาหลากหลาย แต่สามารถจัดได้เป็น 2 กลุ่ม

กลุ่มที่ 1 เนื้อหาเน้นการเผยให้เห็นสภาพของสรรพสิ่ง โดยไม่แสดงออกถึงการปฏิสัมพันธ์ระหว่างสรรพสิ่งและมนุษย์ การเผยให้เห็นสภาวะของสรรพสิ่งจะแปรสภาวะการเป็นวัตถุของสรรพสิ่งให้กลายเป็นองค์ประธาน (object turns into subject) ผลงานเหล่านี้ได้แก่ De-Extinction ของ ปีแอร์ ฮวีเก นำเสนอโลกที่ถูกหยุดสภาวะและในพื้นที่ภายในอำพัน Mythological Time ของซัน ซุน เผยให้เห็นพื้นที่เมืองเหมืองแร่แห่งหนึ่งซึ่งเคยผ่านการพัฒนาอุตสาหกรรม Inbetweening Beings ของไอแซค คิง เผยให้เห็นความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในระบบนิเวศวิทยา

กลุ่มที่ 2 เนื้อหาแสดงออกซึ่งการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และสรรพสิ่งโดยตรง ได้แก่ Spaghetti Blockchain ของ มิกา รอทเทนเบิร์ก นำเสนอทัศนอุปมา (Visual Metaphor) การกระทำต่อพื้นผิวโลกผ่านการเปรียบเทียบทางภาพ Manmade Extinction ของนันทวัน แจ่มใส นำเสนอการแสวงหาผลประโยชน์ของระบบอุตสาหกรรม การเกษตรเพื่อสนองต่อการบริโภค และ Jo Goes Hunting “Careful” ของ อลิซ ซาอี ส่องโลกที่มนุษย์เก็บเกี่ยว ถักทอ และใช้สอยสรรพสิ่งจากสิ่งแวดล้อมเพื่อการดูแลตนเอง

2. ประชาน: ผลงานทั้ง 6 ชิ้น ให้สรรพสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์เป็นองค์ประธาน (Non-Human Subject) และ ไม่จำกัดอยู่ที่องค์ประธานเดียว เช่น สรรพสิ่งอย่างแมลงในก้อนอำพัน (De-Extinction) พื้นที่เหมืองแร่ร้าง (Mythological Time) วัตถุ วัสดุต่าง ๆ ในห้องทดลอง (Spaghetti Blockchain) พืชพรรณ สัตว์ และ อุตสาหกรรม (Manmade Extinction) พืชผล แมลง กิจกรรมของมนุษย์ (Jo Goes Hunting “Careful”) หนอน นก ต้นไม้ (Inbetweening Beings) แม้บางผลงานอย่าง Spaghetti Blockchain และ Manmade Extinction ตลอดจน Jo Goes Hunting “Careful” จะมีมนุษย์ดำรงอยู่ แต่มนุษย์ไม่ใช่องค์ประธานในการดำเนินเรื่อง หากเป็นไปในลักษณะตัวแทนการกระทำ (Agent) ที่ปะทะประสานกับสรรพสิ่งอื่น

3. องค์ประกอบภาพ: ผลงาน Mythological Time เน้นเฉพาะภาพมุกกว้างในการนำเสนอองค์ประธาน ซึ่งเป็นสถานที่เหมืองแร่เก่า ผลงาน Inbetweening Beings เน้นภาพเต็มตัวขององค์ประธาน ผลงาน สองชิ้นนี้เน้นขนาดภาพที่เผยให้เห็นการดำรงอยู่ของสรรพสิ่งอย่างตรงไปตรงมา ส่วนผลงาน De-Extinction, Manmade Extinction, Spaghetti Blockchain และ Jo Goes Hunting “Careful” ใช้ระยะภาพแบบผสมผสาน มีการใช้ภาพระยะใกล้เพื่อขับเน้นรายละเอียดขององค์ประธาน จุดที่น่าสนใจในงาน 2 ชิ้นหลังคือ การมีองค์ประกอบภาพที่เป็นทั้งภาพระยะใกล้และไกลในความรู้สึกของผู้ชม เช่น ภาพระยะใกล้ของรถไฟที่เผยให้เห็นภาพกว้างของการเก็บเกี่ยวมันฝรั่งหลายสิบลูกไต่ดิน ใน Spaghetti Blockchain หรือภาพระยะใกล้ใน Jo Goes Hunting “Careful” ที่เผยให้เห็นโลกหลายใบของสรรพสิ่งต่าง ๆ ในมุกกว้าง

4. การลำดับภาพ: ผลงาน Spaghetti Blockchain และ Manmade Extinction มีจุดร่วมในการลำดับภาพโดยใช้การซ้ำแบบวนลูป (Repetitive loop) เพื่อเน้นการกระทำและเพิ่มความเข้มข้นในกิจกรรมของมนุษย์ ส่วนผลงาน Jo Goes Hunting “Careful” และ งาน Inbetweening Beings มีการใช้ชิ้นส่วนแยกย่อย (Fragmentation) ในลักษณะที่แต่ละชิ้นส่วนมีการปะทะประสานบนพื้นที่จอภาพในเวลาเดียวกัน คุณลักษณะพิเศษที่เกิดขึ้นกับงาน

ทั้งสองชิ้นนี้ คือ การเกิดบทสนทนาซึ่งกันและกันของแต่ละชิ้นส่วน ซึ่งสะท้อนถึงโครงสร้างเครือข่ายรกแง่งที่สร้างความเชื่อมโยงต่อเนื่องกันไปในแนวราบ ข้อแตกต่างระหว่างงานทั้ง 2 ชิ้น คือ ภาพชิ้นส่วนแยกย่อยใน Jo Goes Hunting “Careful” ปฏิสัมพันธ์กันบนพื้นทีในจอภาพเท่านั้น ขณะที่ผลงานแอนิเมชันแยกย่อยที่อยู่ในงาน Inbetweening Beings นั้น ฉายลงวัสดุสามมิติอื่น ๆ ในพื้นที่จัดแสดงผสมผสานกับการนำเสนอผลงานบนจอภาพ ผู้วิจัยทดลองสร้างสรรค์ผลงานตามแนวทางที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลตัวบทของผลงาน 6 ชิ้น ดังนี้

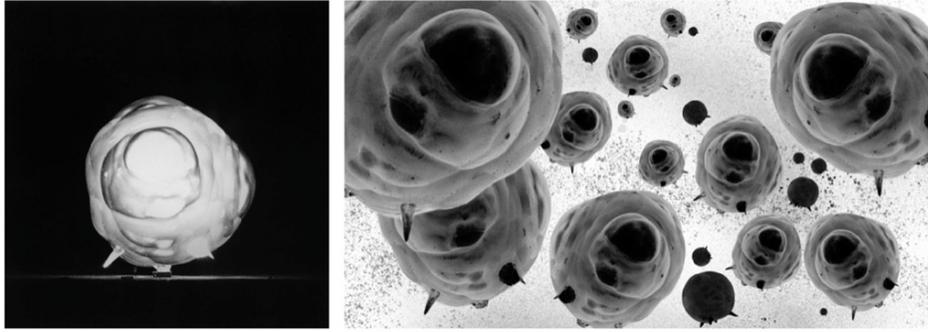
การทดลองสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานทดลองชุดที่ 1: สิ่งมีชีวิตที่นิยามไม่ได้ (Unidentified Beings)



ภาพที่ 2 แนวทางที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลตัวบทของผลงานสร้างสรรค์ทั้ง 6 ชิ้น แบบที่ 1
ที่มา: ผู้วิจัย

จากการศึกษาแนวคิดมนุษยสมัย ระเบิดปรมาณูเป็นหนึ่งในหมุดหมายของช่วงเวลา que เริ่มเข้าสู่ยุคมนุษยสมัย (Zalasiewicz et. al, 2015) ผู้วิจัยสืบค้นเกี่ยวกับการทดลองระเบิดนิวเคลียร์และพบว่า ฮาร์โรลด์ เอ็ดเกอร์ตัน (Harold Edgerton) ได้บันทึกภาพนิ่งการทดลองระเบิดนิวเคลียร์ไว้ช่วงต้นทศวรรษ 1950 (MIT Museum, 2023) ภาพถ่ายกลุ่มควันระเบิดเหล่านี้มีรูปลักษณ์แปลกตา บ้างเหมือนดาวเคราะห์ บ้างเหมือนสิ่งมีชีวิตรูปลักษณ์ประหลาด ผู้วิจัยกำหนดองค์ประธานให้เป็นสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ จึงขออนุญาตใช้ภาพถ่ายกลุ่มควันระเบิดในเว็บไซต์ MIT Museum และได้รับความอนุเคราะห์ให้ใช้ภาพถ่ายเหล่านี้ได้เพื่อการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยหยิบยืมรูปทรงของกลุ่มควันระเบิดที่เอ็ดเกอร์ตันบันทึกเป็นภาพนิ่งไว้ จำนวน 9 ภาพ ดัดแปลงผ่านกระบวนการดิจิทัลและสร้างภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรมโฟโตชอป (Photoshop) กำหนดขอบเขตไว้ที่ภาพเคลื่อนไหวแบบวนซ้ำ (Loop Animation) ความยาวชิ้นละ 10 วินาที รวม 9 ชิ้น สร้างสรรค์รูปร่างกลุ่มควันเหล่านั้นให้เป็นสิ่งมีชีวิตที่นิยามไม่ได้ว่าคืออะไร นำเสนอด้วยภาพมุมกว้างให้เห็นสรรพสิ่งเหล่านั้นล่องลอยและแหวกว่ายใต้น้ำและอวกาศ เพื่อสะท้อนถึงอนุภาคปรมาณูที่ตกค้างต่อผืนดินผืนน้ำและอากาศซึ่งส่งผลกระทบต่อสรรพสิ่งอย่างไม่มีสิ้นสุด



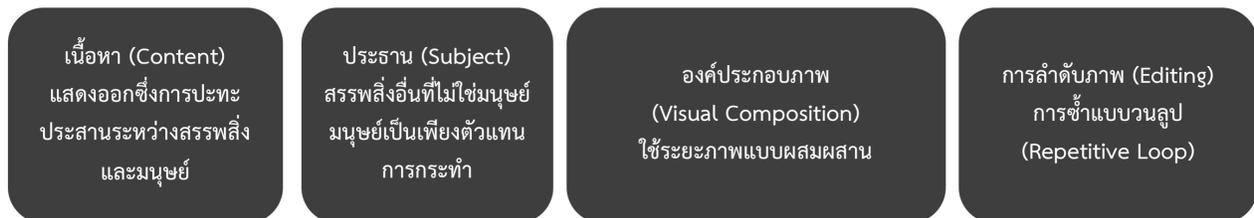
ภาพที่ 3 (ซ้าย) ภาพถ่ายระเบิดนิวเคลียร์โดย ฮาร์โรลด์ เอ็ดเกอร์ตัน
(Courtesy of MIT Museum)

ที่มา : <https://mitmuseum.mit.edu/collections/object/HEE-NC-52010>

ภาพที่ 4 (ขวา) ภาพนิ่งจากหนึ่งในผลงาน ชุด สิ่งมีชีวิตที่นิยามไม่ได้ (Unidentified Beings)
ที่มา : ผู้วิจัย

เมื่อทดลองสร้างสรรค์ผลงาน ชุดที่ 1 สิ่งมีชีวิตที่นิยามไม่ได้ ผู้วิจัยพบว่าแม้แนวคิดให้สรรพสิ่งอื่นเป็นองค์ประธานปรากฏชัดเจน แต่ผู้วิจัยยังไม่สามารถตอบคำถามที่ตั้งไว้ว่าจะสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอย่างไรเพื่อสร้างการรู้สึกถึงสิ่งมีชีวิตอื่นในสถานะปะทะประสานกับกิจกรรมของมนุษย์ ปัญหาที่เกิดขึ้น คือ 1) สิ่งมีชีวิตที่นิยามไม่ได้ในผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้เป็นสิ่งสมมติ ยากที่จะสร้างความเชื่อมโยงกับโลกความเป็นจริง 2) เราไม่เห็นมนุษย์ในฐานะตัวเร่งปฏิกิริยา (Catalyst) และ 3) ไม่สามารถเห็นความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งที่มาปะทะประสานกันในผลงานชุดนี้ได้ อย่างเป็นรูปธรรม ความเชื่อมโยงและความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสรรพสิ่งต่าง ๆ สะท้อนได้ในเชิงอุดมคติเท่านั้นว่าสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นผลพวงจากกิจกรรมการทดลองปริมาณของมนุษย์

ผลงานทดลองชุดที่ 2: ด้วยความหวังอย่างถึงที่สุด (To the Mars and Back)

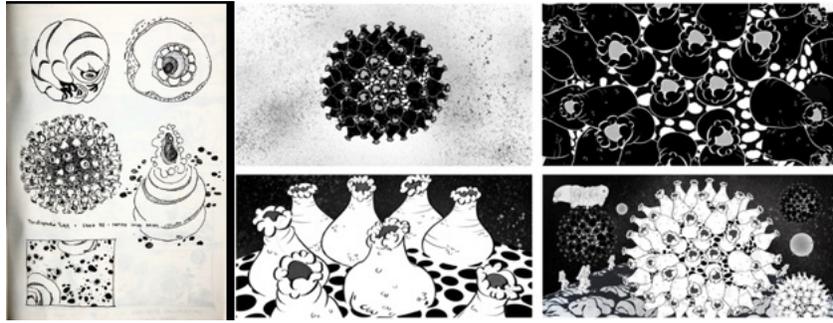


ภาพที่ 5 แนวทางที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลตัวบทของผลงานสร้างสรรค์ทั้ง 6 ชิ้น แบบที่ 2
ที่มา : ผู้วิจัย

สำหรับผลงานชุดที่ 2: ด้วยความหวังอย่างถึงที่สุด ผู้วิจัยต้องการตอบคำถามที่ตั้งไว้ว่าจะสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอย่างไรเพื่อสร้างการรู้สึกถึงสิ่งมีชีวิตอื่นในสภาวะปะทะประสานกับกิจกรรมของมนุษย์ สิ่งมีชีวิตที่ผู้วิจัยสนใจจากการสืบค้นบทความวิชาการ ได้แก่ ทาร์ดิเกรด หรือ หมิ่น้ำ สิ่งมีชีวิตโบราณขนาดเล็กไม่ถึง 1 มิลลิเมตร เคลื่อนไหวเชื่องช้า เห็นได้ด้วยการส่องผ่านกล้องจุลทรรศน์ สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้แม้ในสภาวะที่ไร้อากาศ ขาดน้ำ มีอุณหภูมิสูงกว่าจุดเดือด หรือมีแก๊สมันตรังสีเข้มข้น (BBC News, 2016) คุณสมบัติเหล่านี้ถูกศึกษาเพื่อประโยชน์ต่อมนุษย์ในด้านต่าง ๆ เช่น การตัดต่อยีนของทาร์ดิเกรดเข้าไปในเซลล์มนุษย์เพื่อให้ทนทานต่อรังสี (Wall, 2020) เพื่อเพิ่มสมรรถนะของมนุษย์สำหรับการเดินทางไปยังอวกาศ (Szocik et al., 2020) ผู้วิจัยเลือกสิ่งมีชีวิตอย่างทาร์ดิเกรดสืบเนื่องจากคุณสมบัติที่ทำให้มนุษย์มีความหวังในการขยายศักยภาพเพื่อดำรงอยู่ในยุคมนุษย์สมัย ทาร์ดิเกรดจึงปะทะประสานกับกิจกรรมมนุษย์ เช่น โครงการอวกาศ จากสิ่งมีชีวิตที่เรามองไม่เห็นด้วยตาเปล่าสู่โครงการสำรวจนอกโลก ความแตกต่างหลากหลายที่เหมือนไม่เกี่ยวข้องกันแต่กลับเชื่อมโยงซึ่งกันและกันนี้ เป็นคุณลักษณะที่สอดคล้องกับโครงสร้างเครือข่ายแบบรากล่ง (Deleuze & Guattari, 1987) ผลงานชิ้นนี้ต้องการนำเสนออุปมาที่ค้นถึงความพยายามในการปรับตัวของมนุษย์เพื่อการอยู่รอดผ่านสิ่งมีชีวิตที่เป็นยอดของการปรับตัวและความสามารถในการดำรงอยู่อย่างทาร์ดิเกรด

ผู้วิจัยต่อยอดแนวคิดจากผลงานชุดแรกว่าในขณะที่อนุภาคปรมาณูตกค้างในผืนโลก สรรพสิ่งปรับตัวเปลี่ยนแปลงกลายพันธุ์ มนุษย์ด้วยเช่นกันที่พยายามปรับตัวตลอดจนหาความเป็นไปได้เพื่อความอยู่รอดเสมอมา ผลงานชุดที่ 2 นี้ ยังคงให้สรรพสิ่งอื่นเป็นองค์ประธาน แต่ไม่ละทิ้งมนุษย์อย่างสิ้นเชิง มนุษย์เป็นเพียงตัวแทนการกระทำที่ปฏิสัมพันธ์กับสรรพสิ่งอื่น ผู้วิจัยผสมผสานแนวคิดโครงสร้างเครือข่ายรากล่ง นำเสนอโดยการปะทะประสานชิ้นส่วนต่าง ๆ เข้าด้วยกัน แต่ละชิ้นส่วนจะบรรจุเรื่องราวของตนเองและสร้างบทสนทนากันบนจอภาพ ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตการทดลองสร้างสรรค์ผลงานไว้ที่แบบร่างแนวคิด และภาพเคลื่อนไหวแบบวนซ้ำความยาวไม่เกิน 20 วินาที ผลงานทดลองชุดที่ 2 ของผู้วิจัยนี้ สะท้อนถึงยุคสมัยแห่งมนุษย์สมัย ซึ่งเล่าผ่าน 2 โลก โลกใบแรกเป็นของสิ่งมีชีวิตอย่างทาร์ดิเกรด ปะทะประสานกับโลกใบที่ 2 ซึ่งเผยให้เห็นกิจกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์ แบ่งการนำเสนอเป็น 2 ส่วน ดังนี้

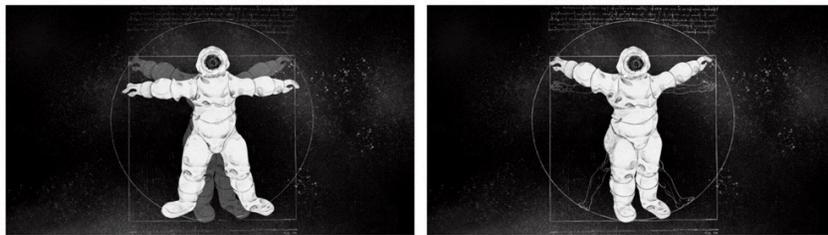
2.1. ชั้นที่ 1 ผลงาน ในโลกใบนั้น (Into the World) เผยให้เห็นโลกชีวนิเวศของทาร์ดิเกรดแนวคิดของงานทดลองชิ้นนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากงาน De-Extinction ของปีแอร์ ฮิวเก ที่เผยให้เห็นถึงจักรวาลภายในอำพัน ผู้วิจัยนำเสนอระบบชีวนิเวศภายใน (Microcosmo) ของทาร์ดิเกรดจากการสืบค้นข้อมูลทางวิทยาศาสตร์ เช่น ปากไซ่ สภาวะกลายร่างที่เรียกว่าทูน (Tun) ซึ่งเป็นสภาวะที่ทำให้ทาร์ดิเกรดสามารถอยู่ได้โดยปราศจากน้ำ หรือทนกับสภาพไม่เหมาะสม (Weronika & Lukasz, 2016) การได้เห็นและได้ทำความเข้าใจโครงสร้างร่างกาย สภาวะการดำรงอยู่ การสืบพันธุ์ การกลายสภาวะของสิ่งมีชีวิตอย่างทาร์ดิเกรดนี้ คือผัสสะสัมผัส (Sensing) แบบหนึ่ง que ผู้วิจัยต้องการนำเสนอในงานสร้างสรรค์ นอกจากนี้การที่มนุษย์ศึกษาทาร์ดิเกรดอย่างลึกซึ้ง เพื่อการใช้ประโยชน์เปรียบเสมือนได้เข้าไปในโลกชีวนิเวศภายในของสิ่งมีชีวิตชนิดนี้



ภาพที่ 6 แบบร่างแนวคิด ในโลกใบนั้น (Into the World)

ที่มา : ผู้วิจัย

2.2 ผลงานชิ้น พันธกิจสู่จักรวาล (Space Mission) นำเสนอกิจกรรมภายนอกอันเกิดจากมนุษย์ เช่น การส่งกระสวยบรรทุกทาร์ดิเทรตไปยังอวกาศ การทดลองกับทาร์ดิเทรต เมื่อผลงานชิ้นนี้ปะทะประสานกับผลงาน ในโลกใบนั้น (Into the World) ผู้ชมจะเห็นการปะทะประสานโลกชีวนิเวศภายในของทาร์ดิเทรตเข้ากับกิจกรรมของมนุษย์ ซึ่งเปรียบเสมือนจักรวาลภายนอกของทาร์ดิเทรต ตัวอย่างด้านล่างคือ ฉากโครงการคัสดรณิกท่องอวกาศ ผู้วิจัยหยิบยืมภาพวาด Vitruvian Man ของลีโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci) ซึ่งเป็นหนึ่งในภาพไอคอนที่แสดงถึงอารยธรรมตะวันตก (Bambach, 2019) นำเสนอสัดส่วนร่างกายในอุดมคติ ผู้วิจัยแทนที่ The Vitruvian Man ด้วยภาพมนุษย์อวกาศที่พยายามทาบตามแบบร่างภายในอุดมคติ ผลงานชิ้นนี้ให้บทบาทกับกิจกรรมของมนุษย์ที่สะท้อนถึงความพยายามสร้างมนุษย์ในอุดมคติเพื่อก้าวข้ามขีดจำกัด และขยายศักยภาพในการดำรงอยู่ของมนุษย์ ได้แรงบันดาลใจจากข้อมูลแนวคิดการตัดต่อยีนของทาร์ดิเทรตเข้าไปในเซลล์มนุษย์เพื่อให้ทนต่อรังสี ซึ่งเป็นการขยายศักยภาพมนุษย์สำหรับโครงการอวกาศ



ภาพที่ 7 ภาพนิ่งจากฉากคัสดรณิกท่องอวกาศในพันธกิจสู่จักรวาล (Space Mission)

ที่มา : ผู้วิจัย

ผลงานทดลองชุดที่ 2 ของผู้วิจัยนี้ ต้องการสะท้อนถึงยุคแห่งมนุษยสมัย ไม่ว่าจะได้รับผลกระทบจากระบบนิเวศอย่างไร มนุษย์ยังคงพยายามดำรงชีวิตอยู่ต่อไปอย่างไม่หยุดยั้ง การปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และทาร์ดิเทรตจึงเป็นอุปมานิทัศน์เหมือนมนุษย์ได้ค้นพบดาวดวงใหม่อันเป็นความหวังเพื่อการดำรงอยู่ต่อไป

เมื่อสะท้อนจากการทดลองสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยพบว่า

1. เมื่อเนื้อหามีความแตกต่างกันทางบริบท เช่น โลกชีวนิเวศของทาร์ดิเกรด โครงการอวกาศของมนุษย์ ทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสรรพสิ่งในธรรมชาติที่ดูเหมือนไม่เกี่ยวข้องกัน แต่มีความเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน การปฏิสัมพันธ์กันบนฐานของความแตกต่างจึงนำมาซึ่งความเชื่อมโยงที่น่าสนใจมากขึ้น

2. แม้องค์ประธานจะไม่ใช่มนุษย์แต่สามารถสะท้อนถึงความเชื่อมโยง และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสรรพสิ่งต่าง ๆ ได้ในเชิงอุดมคติ เช่น ผลงานทดลองชุดที่ 1 สิ่งมีชีวิตที่นิยามไม่ได้ของผู้วิจัย สะท้อนถึงการทดลองนิวเคลียร์ของมนุษย์ที่ส่งผลให้อนุภาคปรมาณูตกค้างต่อดินน้ำและอากาศ และผลงานทดลองชุดที่ 2 ของผู้วิจัย “ด้วยความหวังอย่างถึงที่สุด” ใช้ทาร์ดิเกรดและกิจกรรมในโครงการอวกาศเป็นองค์ประธาน แต่สามารถสะท้อนถึงความหวัง ความต้องการปรับตัว และการขยายศักยภาพของมนุษย์

3. ผู้วิจัยยึดติดกับการใช้ภาพมุมกว้างมากเกินไป เมื่อสะท้อนจากงานทดลองแล้วพบว่า การใช้องค์ประกอบภาพที่เน้นองค์ประธานเต็มตัวนั้นทำให้เห็นแต่สภาวะการดำรงอยู่ที่ตรงไปตรงมาของสรรพสิ่ง แต่ไม่กระตุ้นเร้าความสงสัยใคร่รู้ ผู้วิจัยต้องการสร้างมุมมองใหม่ ๆ ให้กับสิ่งที่นำเสนอ จึงทบทวนภาพถ่ายทาร์ดิเกรดด้วยกล้องจุลทรรศน์ และพบว่าภาพชิ้นส่วนแยกย่อย เช่น เท้า ปาก ไข่ ในระยะใกล้ที่มีความพิศวงที่น่าค้นหา ผู้วิจัยกลับมาให้ความสำคัญกับการใช้ภาพระยะใกล้เพื่อขับเน้นรายละเอียดขององค์ประธาน และผลักดันการนำเสนอชิ้นส่วนแยกย่อยในองค์ประกอบภาพ

4. การซ้ำแบบวนลูบเมื่อใช้ร่วมกับการนำเสนอแบบชิ้นส่วน โดยเผยแต่ละชิ้นส่วนในช่วงเวลาเดียวกัน จะช่วยให้การนำเสนอผลงานแตกต่างจากรูปแบบภาพยนตร์ การสะท้อนและถอดองค์ความรู้ที่ได้จากการทดลองสร้างสรรค์ผลงานดังกล่าว นำไปสู่ผลการวิจัยซึ่งเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยต่อไป ดังนี้

ผลการวิจัย

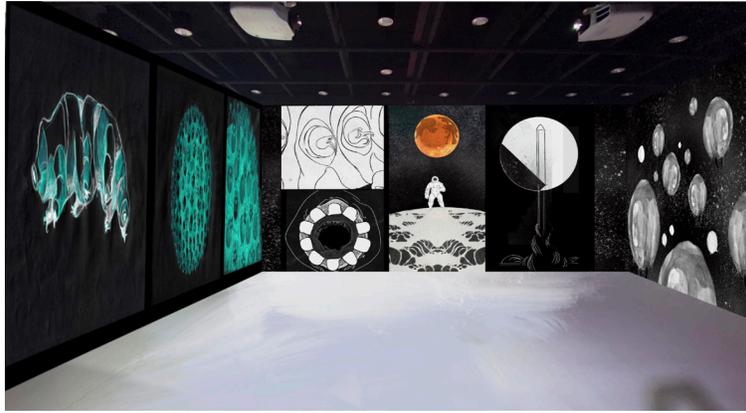
1. ขับเน้นสรรพสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์เป็นองค์ประธาน นี่คือนำทางที่ได้ทั้งจากการศึกษาแนวคิดการถอดถอนมนุษย์ออกจากศูนย์กลาง จากการวิเคราะห์ผลงาน 6 ชิ้น ซึ่งเปิดโอกาสให้สิ่งอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นสัตว์ วัตถุ สิ่งของ สถานที่ มีฐานะเป็นองค์ประธาน จากการทดลองสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยทำให้พบว่า การนำเสนอด้วยแนวทางนี้ เนื้อหาไม่ได้ถูกจำกัดที่เรื่องราวของสรรพสิ่งต่าง ๆ อย่างเดียว แม้ผลงานนั้นไม่ปรากฏมนุษย์เป็นองค์ประธาน แต่สามารถเชื่อมโยงและสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสรรพสิ่งต่าง ๆ ได้ในเชิงอุดมคติ เช่น ผลงานทดลองชุดที่ 1 ของผู้วิจัย หรือ ผลงาน De-Extinction ของปีแอร์ ฮิวโก ซึ่งสามารถสะท้อนถึงความเป็นไปได้ในการฟื้นคืนชีวิตสิ่งสูญพันธุ์ไปแล้วด้วยความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ของมนุษย์ ตลอดจนผลงาน Mythological Time ของชัน ซุน ซึ่งเหมือนแร่เก่าได้สะท้อนถึงสิ่งที่มนุษย์ได้ทำไว้กับสถานที่แห่งนี้ นอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์ไม่จำเป็นต้องละทิ้งมนุษย์ในผลงานอย่างสิ้นเชิง แต่บทบาทของมนุษย์เป็นเพียงหนึ่งในการกระทำที่ปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ ดังที่ปรากฏในผลงานทดลองชุดที่ 2 ของผู้วิจัย การให้สรรพสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์เป็นองค์ประธาน จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถใช้เพื่อสะท้อนสิ่งที่เกิดขึ้นในมนุษยสมัย เมื่อมนุษย์รู้สึกถึงความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับสรรพสิ่งและย้อนกลับมาขบคิดและทบทวนถึงการกระทำของตน

2. สร้างความเชื่อมโยงของเนื้อหาบนฐานของความแตกต่างเพื่อแสดงถึงการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสรรพสิ่งในธรรมชาติในแนวราบโดยเชื่อมต่อกันไปอย่างไร้จุดจบ แนวทางนี้เกิดจากการผสมผสานระหว่าง 2 แนวคิด ได้แก่ แนวคิดซิมโพอีซิส ของ ดอนนา ฮาราเวย์ (Haraway, 2016) และแนวคิดโครงสร้างรากแก้ว ของ ฌีแยร์ เดอเลอซ และ เฟลิกซ์ กัตตารี (Deleuze & Guattari, 1978) ซึ่งเผยให้เห็นความเชื่อมโยงที่หลากหลายของสรรพสิ่งในลักษณะเครือข่ายที่เกาะเกี่ยวกัน แนวทางนี้สะท้อนสถานะของมนุษย์สมัย โดยนำเสนอความสัมพันธ์ของมนุษย์และสรรพสิ่งอื่น ๆ ในธรรมชาติที่ล้วนพึ่งพาอาศัยและส่งผลกระทบต่อซึ่งกันและกัน ความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งที่มีลักษณะแตกต่างหลากหลายในแนวราบเชื่อมโยงต่อกันไปอย่างไร้จุดจบ การทดลองสร้างสรรค์ผลงานทำให้ผู้วิจัยพบว่า การสร้างความเชื่อมโยงดังกล่าวต้องเป็นไปบนฐานของความแตกต่างและต้องดำเนินอย่างเป็นรูปธรรม หากสามารถแสดงการปะทะประสานกันระหว่างสรรพสิ่งต่าง ๆ ที่แตกต่างกันทั้งทางเนื้อหาและทางภาพ ยิ่งดูเหมือนไม่เกี่ยวข้องกันแต่อย่างใด ความเชื่อมโยงที่เกิดขึ้นจะสร้างความน่าสนใจในความสัมพันธ์นั้นมากขึ้น เช่น ผลงานทดลองชิ้นที่ 2: ด้วยความหวังอย่างถึงที่สุด มีความแตกต่างของเนื้อหาในแต่ละชิ้นส่วนที่มาปะทะประสานกัน ทำให้ความเชื่อมโยงที่เกิดขึ้นเป็นไปอย่างหลากหลาย ความแตกต่างจึงเป็นหนึ่งในคุณสมบัติสำคัญที่จะสะท้อนถึงความเชื่อมโยงเพื่อแสดงการปฏิสัมพันธ์ของสรรพสิ่งในธรรมชาติ

3. การใช้ชิ้นส่วนแยกย่อย (Fragmentation) เพื่อเผยให้เห็นการปฏิสัมพันธ์ที่หลากหลาย ผู้วิจัยกำหนดแนวทางการใช้ชิ้นส่วนแยกย่อยแบบผสมผสานในงานศิลปะการจัดวางภาพเคลื่อนไหว ดังนี้

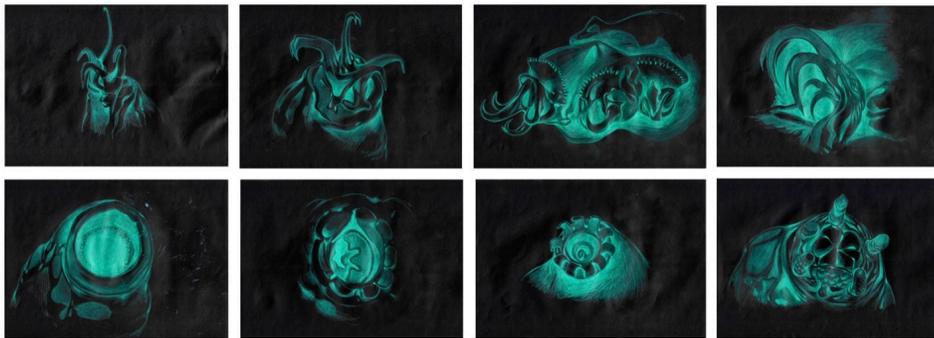
3.1 การนำเสนอชิ้นส่วนแบบมหภาค (Macro Fragmentation) คือ การเผยให้เห็นชิ้นส่วนแต่ละส่วนพร้อม ๆ กัน ในโครงสร้างของศิลปะจัดวางภาพเคลื่อนไหว ชิ้นส่วนเหล่านี้มีความสมบูรณ์ในตัวเอง อย่างไรก็ตามเมื่อมาปะทะประสานกัน แต่ละชิ้นส่วนสร้างบทสนทนาซึ่งกันและกัน เปิดโอกาสให้เกิดสัมพันธ์บทซึ่งกันและกัน การนำเสนอชิ้นส่วนแบบมหภาคนี้ได้แรงบันดาลใจจากการจัดวางผลงาน Jo Goes Hunting “Careful” และ Inbetweening Beings ที่จัดวางโดยอาศัยการแบ่งพื้นที่ภายในจอภาพ

ผู้วิจัยจะใช้การนำเสนอชิ้นส่วนแบบมหภาคนี้เป็นแนวทางในการจัดวางศิลปะภาพเคลื่อนไหว โดยเผยให้เห็นชิ้นส่วนแอนิเมชัน ณ พื้นที่จัดแสดงในเวลาเดียวกัน แต่ละชิ้นส่วนนำเสนอโลกแต่ละใบซึ่งมีเรื่องราวที่แตกต่างแสดงออกถึงความหลากหลายของเนื้อหาที่โคจรมาปฏิสัมพันธ์กันในแนวราบ และสามารถเชื่อมโยงถึงกัน การจัดวางรูปแบบนี้ต้องอาศัยการทำงานของจอภาพหลายจอ (Multiple Screens) แอนิเมชันบนพื้นที่จอหนึ่งสามารถเข้าหาโลกอีกใบได้จากพื้นที่เดิม เกิดการแตกออก (Rupture) จากโลกหนึ่งไปสู่อีกโลกหนึ่ง โลกแต่ละใบจึงสามารถสลับพื้นที่ปรากฏตัวกันได้ แนวทางนี้ช่วยแสดงออกถึงความสัมพันธ์แนวราบของสรรพสิ่งที่แตกต่างกันแต่เกี่ยวเนื่องกันอย่างไม่สิ้นสุด และสามารถหาทางเข้าได้หลายทาง การจัดวางลักษณะนี้จะช่วยถ่ายทอดลักษณะของโครงสร้างเครือข่ายรากแก้ว ซึ่งเป็นโครงสร้างที่สะท้อนสถานะมนุษย์สมัยผ่านมุมมองถอดถอนมนุษย์ออกจากศูนย์กลาง และนี่คือแนวทางในการจัดวางศิลปะภาพเคลื่อนไหวของงานวิจัยนี้



ภาพที่ 8 แบบจำลองแสดงแนวทางการนำเสนอชิ้นส่วนแบบมหภาคในพื้นที่จัดวาง
ที่มา : ผู้วิจัย

3.2 การนำเสนอชิ้นส่วนแบบจุลภาค (Micro Fragmentation) เป็นการเผยถึงสรรพสิ่งแบบแยกย่อย ลักษณะภาพเช่นนี้ในภาษาภาพยนตร์เรียกว่าภาพระยะใกล้ (Close-up) ซึ่งเป็นภาพที่เจาะจงเฉพาะส่วน ไม่ปรากฏสถานะภาพรวมของสรรพสิ่งนั้น การนำเสนอแบบนี้เป็นการเผยมุมมองที่ต่างออกไป หนึ่งในวิธีการนำเสนอภาพระยะใกล้ คือ การครอบภาพ (Cropping) ซึ่งเป็นการแยกเฉพาะเจาะจงพื้นที่ว่าง (Positive Space) ในการนำเสนอ จากการทดลองด้านภาพของผู้วิจัยพบว่า เมื่อใช้ภาพระยะใกล้ทำให้สามารถเผยให้เห็นรายละเอียด ความซับซ้อนของสรรพสิ่ง เผยให้เห็นสิ่งที่ถูกซ่อนอยู่และสร้างมุมมองใหม่ให้กับสรรพสิ่งที่ต้องการนำเสนอ ความเด่นชัดที่ปรากฏออกมาในภาพระยะใกล้ประกอบไปด้วยความคลุมเครือที่ไม่สามารถนิยามได้ว่าชิ้นส่วนนั้นคืออะไร จึงส่งผลกับอารมณ์ความรู้สึกของภาพที่ต่างออกไปจากการเห็นสภาวะองค์รวมของสิ่งนั้น ๆ แบบที่ปรากฏในภาพเต็มตัว สิ่งนี้สอดคล้องกับที่เบรสสันกล่าวไว้ว่า “ชิ้นส่วนแยกย่อยจะละทิ้งไม่ได้หากใครไม่ต้องการที่จะตกหลุมติดอยู่กับการนำเสนอภาพวัตถุ” (Bresson, 1977, p.46)



ภาพที่ 9 แบบร่างแสดงแนวทางการนำเสนอชิ้นส่วนแบบจุลภาค (ภาพระยะใกล้)
ที่มา : ผู้วิจัย

4) การซ้ำ (Repetition)

การซ้ำแบบวนลูบทำให้แต่ละชิ้นส่วนมีสถานะของความเป็นปัจจุบันอีกครั้ง แต่ทุก ๆ ครั้งของการกลับมาของแต่ละชิ้นส่วน ก็จะเกิดบทสนทนาใหม่กับชิ้นส่วนอื่น ๆ การซ้ำนี้จึงสร้างความแตกต่าง (Deleuze, 1994, p.13) เกิดความเปลี่ยนแปลงกับชิ้นส่วนแอนิเมชันในแต่ละครั้งของการวนลูบ งานของผู้วิจัยจะใช้การซ้ำแบบวนลูบร่วมกับการนำเสนอชิ้นส่วนแยกย่อย เปิดโอกาสให้ชิ้นส่วนต่าง ๆ เหล่านั้นเผยออกมาในเวลาเดียวกัน แน่นนอนว่าภายในแต่ละชิ้นส่วนยังมีข้อซึ่งนำเสนอบนฐานของเวลาเชิงเส้นตรง แต่เมื่อวนลูบอย่างไม่สิ้นสุดช่วยให้แต่ละชิ้นส่วนสร้างระยะเวลา (Duration) เป็นของตนเอง เมื่อแต่ละชิ้นส่วนมีพื้นที่และระยะเวลาในตัวเอง สภาวะการดำรงอยู่ (Existence) ของชิ้นส่วนนั้น ๆ จึงเป็นเอกเทศและมีอิสระในตัวเอง เวลาที่สังเคราะห์ขึ้นจากการซ้ำของงานแอนิเมชันแต่ละชิ้นจึงมีความเป็นอนันต์ และทุกครั้งเมื่อเกิดการแตกออก (Rupture) จากโลกใบหนึ่งไปสู่โลกใบหนึ่งนั้นหมายความว่าโลกใบที่สองจะปรากฏตัวซ้ำในพื้นที่จอของโลกรูปแรก ส่วนใบแรกไปปรากฏตัวซ้ำบนจอของโลกใบที่สาม ส่วนโลกใบที่สามมาปรากฏบนจอโลกใบที่ 2 สลับเชื่อมโยงถึงกันและวนไปอย่างไม่สิ้นสุด ในจุดนี้การซ้ำจึงสลายทั้งจุดกำเนิดของการเริ่มต้นและสลายจุดจบของโลกแอนิเมชันในแต่ละจอ สอดคล้องกับลักษณะของโครงสร้างเครือข่ายรากง่างซึ่งมีทางเข้าหลายทางและหาร่องรอยไปยังต้นกำเนิดไม่ได้

นอกจากนี้เมื่อทุกชิ้นส่วนเล่นพร้อมกันบนพื้นที่จอกว้าง ผู้ชมมีอิสระในการอ่านงานและการเข้าถึงแต่ละชิ้นส่วน โดยสามารถเริ่มต้นอ่านชิ้นส่วนไหนก่อนบนจอภาพไหนก่อนย่อมได้ โครงสร้างนี้ให้อิสระในการรับรู้แก่ผู้ชมมากขึ้นเนื่องจากผู้ชมไม่ถูกจำกัดการเข้าถึงชิ้นส่วนบนฐานเวลาที่กำหนด การนำเสนอตามแนวทางนี้จะช่วยให้ผลงานศิลปะภาพเคลื่อนไหวของผู้วิจัยมีความแตกต่างจากรูปแบบภาพยนตร์ ผู้วิจัยจะนำแนวทางที่สังเคราะห์ได้นี้ไปพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ให้สมบูรณ์ต่อไป

ผลสรุปการดำเนินการวิจัย/ อภิปรายผล

แนวคิดมนุษยสมัยสามารถใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจัดวางภาพเคลื่อนไหว ผู้วิจัยใช้แนวคิดถอดถอนมนุษย์ออกจากศูนย์กลาง โดยให้สรรพสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์เป็นองค์ประธาน ผสมผสานแนวคิดโครงสร้างเครือข่ายรากง่าง การสะท้อนและถอดองค์ความรู้ที่ได้จากการทดลองสร้างสรรค์ผลงาน ทำให้ผู้วิจัยกำหนดแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานในแบบของตนได้ชัดเจนขึ้น แนวทางนี้แสดงความสอดคล้องหรือจะสร้างความแตกต่างระหว่างผลงานของผู้วิจัยและผลงานที่นำมาศึกษาทั้ง 6 ชิ้นอย่างไร อภิปรายได้ดังนี้

1. แม้ว่างานผู้วิจัยและผลงานทั้ง 6 ชิ้นจะมีจุดร่วมคือการให้สรรพสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์เป็นองค์ประธาน แต่ความหลากหลายขององค์ประธานในงานแต่ละชิ้นที่ต่างกันทำให้ผลงานนั้น ๆ มีเนื้อหา คุณลักษณะเฉพาะ ตลอดจนรูปแบบในตัวเอง

2. การสร้างความเชื่อมโยงของเนื้อหาบนฐานของความแตกต่าง สอดคล้องกับแนวทางการแสดงเนื้อหาที่แสดงออกซึ่งการปะทะประสานระหว่างสรรพสิ่งและมนุษย์ซึ่งวิเคราะห์ได้จากผลงานอย่าง Spaghetti Blockchain, Manmade Extinction, Jo Goes Hunting “Careful” อย่างไรก็ตามความเชื่อมโยงของเนื้อหาบนความแตกต่างนี้ ปรากฏในผลงาน Inbetween Beings เช่นกัน แต่ไอแซค คิง สร้างความเชื่อมโยงจากการดำรงอยู่ของสรรพสิ่งในระบบนิเวศโดยไม่ขยับเน้นมนุษย์เป็นตัวแทนการกระทำ

3. การใช้ชิ้นส่วนแยกย่อยแบบมหากาฬทำให้องค์ประกอบภาพในงานของผู้วิจัยเกิดความหลากหลายแตกต่างจากผลงานที่เน้นความเป็นเอกภาพขององค์ประกอบภายในขอบเขต เช่น De-Extinction, Mythological Time, Spaghetti Blockchain และ Manmade Extinction ส่วนการขบขันชิ้นส่วนแบบจุลภาคหรือการใช้ภาพพระยะใกล้ โดยการปล่อยพื้นที่หลังว่าง ทำให้องค์ประกอบภาพของผู้วิจัยแตกต่างจากภาพพระยะใกล้ในงาน Jo Goes Hunting “Careful” และ ในงาน Inbetweening Beings ซึ่งเน้นให้เห็นองค์รวมของวัตถุที่นำเสนอ

4. การใช้ภาพเคลื่อนไหวแบบวนซ้ำร่วมกับการใช้ชิ้นส่วนแยกย่อยของผู้วิจัย ซึ่งฉายแต่ละชิ้นส่วนบนจอภาพในเวลาเดียวกัน ช่วยสลายโครงสร้างการลำดับภาพแบบภาพยนตร์ที่ร้อยเรียงชิ้นส่วนแบบรวมศูนย์เชิงเส้นตรง เป็นแนวทางที่ถอดรูปแบบจากการจัดวางผลงานบนพื้นที่สามมิติใน Inbetweening Beings อย่างไรก็ตามเมื่อผู้วิจัยมาประยุกต์ใช้กับการฉายงานสองมิติบนจอภาพ แนวทางนี้จะทำให้งานของผู้วิจัยออกจากรูปแบบการลำดับภาพแบบภาพยนตร์และเกิดการนำเสนอที่แตกต่างจากผลงานทั้ง 6 ชิ้นที่นำมาศึกษา

สิ่งที่ผู้วิจัยสะท้อนได้จากการค้นหาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพเคลื่อนไหวคือ การเล่าเรื่องด้วยกรอบแนวคิดที่ถอดถอนมนุษย์ออกจากความเป็นศูนย์กลางและให้สรรพสิ่งอื่นเป็นองค์ประธาน ไม่ได้หมายความว่าเรื่องราวจะไม่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ แม้เราจะไม่เห็นมนุษย์ในผลงาน แต่เราสามารถเชื่อมโยงกับการกระทำ หรือมุมมองของความเป็นมนุษย์ได้ในทางใดทางหนึ่ง เพราะมนุษย์รู้สึกและรับรู้สรรพสิ่งใด ๆ ผ่านมุมมองและกลิ่นกรองจากประสบการณ์ของตนเองเสมอ ดังที่ปรากฏในการทดลองผลงานชุดที่ 1 ซึ่งนำเสนอสิ่งมีชีวิตที่นิยามไม่ได้ แต่เราสามารถสะท้อนได้ถึงผลพวงจากการกระทำของมนุษย์ ส่วนการทดลองผลงานชุดที่ 2 สะท้อนถึงความหวัง ความต้องการปรับตัว และขยายศักยภาพของมนุษย์ โดยไม่จำเป็นต้องละทิ้งมนุษย์โดยสิ้นเชิง แต่มนุษย์ไม่ใช่ศูนย์กลาง เป็นเพียงตัวแทนการกระทำและปฏิสัมพันธ์ไปกับสรรพสิ่งอื่น มนุษย์เรียนรู้ความเป็นตัวตน (Self) ผ่านความเป็นอื่น (Others) ตลอดเวลา การพยายามทำความเข้าใจสรรพสิ่งอื่นจึงเป็นอีกด้านของการทำความเข้าใจความเป็นมนุษย์ นี่คือนำแนวทางที่ศิลปะการจัดวางภาพเคลื่อนไหว: ผัสสะสัมผัสสรรพสิ่งในมนุษยสมัย จะให้กับผู้ชม ผู้วิจัยหวังว่าบทความวิจัยนี้จะสามารถเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการจัดวางภาพเคลื่อนไหวให้กับผู้สนใจต่อไป

บรรณานุกรม

- Bambach, C. C. (2019). *Leonardo da Vinci Rediscovered. Vol. 2, The Maturing of a Genius: 1485–1506*. Yale University Press, 2019.
- BBC News. (2016). *Survival secret of 'Earth's hardest animal' revealed*. <https://www.bbc.com/news/science-environment-37384466>
- Bresson, R. (1977). *Notes on Cinematography. Trans. Jonathan Griffin*. Urizen Books.
- Crutzen, P. J. & Stoermer, E. F. (2000). *The Anthropocene. IGBP Newsletter, no. 41*. pp. 17-18.
- Davies, J. (2016). *The Birth of the Anthropocene*. UC Press.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (1987) *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. The University of Minnesota Press.
- Deleuze, G. (1994). *Difference and Repetition*. Columbia University Press.
- Haraway, D. (2016). *Stay with the trouble Anthropocene, Capitolocene, Chthulucene*. Duke University Press Books.
- Huyghe, P. (2014). *De-Extinction. Pinault Collection*. <https://lesoeuvres.pinaultcollection.com/en/artwork/de-extinction>
- Jamsai, N. (2021). *Manmade Extinction*. [Video]. youtube.com. <https://youtu.be/OaXHaVk5krM?si=Bb9QRPoylCQHy5I7>
- King, I. (2022). *Inbetweening Beings: An Ecology of Relational Animation*. [MFA Thesis, Ontario College of Art & Design University].
- MIT Museum. (2023). *Edgerton, Harold Eugene*. <https://mitmuseum.mit.edu/collections/person/7491>
- Rottenberg, M. (2019). *Spaghetti Blockchain*. Museum of Contemporary Art Chicago. <https://mca-chicago.org/Exhibitions/2019/Mika-Rottenberg-Easypieces/Described-Media/Spaghetti-Block-chain>
- Saey, A. (2020). *Jo Goes Hunting – Careful*. [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/394194775>
- Szocik, K., Norman, Z. & Reiss, M. J. (2020). Ethical Challenges in Human Space Missions: A Space Refuge, Scientific Value, and Human Gene Editing for Space. *Science and Engineering Ethics*. 26(3) pp. 1209–1227.
- Tsing, A., Mathews, A. S., & Bubandt, N. (2019). Patchy Anthropocene: Landscape Structure, Multispecies History, and the Retooling of Anthropology: An Introduction to Supplement 20. *Current Anthropology* 60(20) pp. 186-197.

- Wall, M. (2020). *Colonizing Mars may require humanity to tweak its DNA*. Space.com. <https://www.space.com/mars-colony-human-genetic-engineering-tardigrades.html>
- Weronika, E. & Łukasz, K. (2016). Tardigrades in Space Research - Past and Future. *Orig Life Evol Biosph.* 47(4) pp. 545-553.
- Xun, S. (2021). *Mythological Time*. At Vancouver Art Gallery. [Video]. https://youtu.be/Tn61QFwBNQo?si=Kk_SEw1j8khllGzw
- Zalasiewicz, J., Waters, C. N., Williams, M., Barnosky, A. D., Cearreta, A., Crutzen, P., Ellis, E., Ellis, M. A., Fairchild, I. J., and Grinevald, J. (2015). When did the Anthropocene begin? A mid-twentieth century boundary level is stratigraphically optimal. *Quaternary International.* 383. pp. 196-203.
- Zottola, A. and Majo C. D. (2022). The Anthropocene: genesis of a term and popularization in the press. *Text & Talk.* 42(4) pp. 453-473.