

วิดีโออินสตอลเลชัน: ก่อร่างสร้างร่างกายของฉัน

VIDEO INSTALLATION: SHAPING MY BODY

สกลพัฒน์ โชติปัทมณนท์* SAKONPAT CHOTPATTHAMANON*

กมล เผ่าสวัสดิ์** KAMOL PHAOSAVASDO**

เกษม เพ็ญภินันท์*** KASEM PHENPINANT***

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้เกิดขึ้นจากประสบการณ์ในวัยเด็กของผู้วิจัยที่เป็นคนอ้วนและไม่ค่อยแข็งแรงจึงถูกพ่อแม่ส่งไปฝึกฝนร่างกายให้แข็งแรงและทนทานมากขึ้น ที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงร่างกายให้ดูดีและแข็งแรงขึ้นในตามแบบอุดมคติที่ถูกหล่อหลอมผ่านสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ปัจจุบันเราอยู่ในโลกหลังมนุษย์ (วสันต์ ปัญญาแก้ว, 2563, น. 6.) (The Posthuman World) ที่เรามีเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ที่ก้าวหน้ามากขึ้นมาช่วยเติมเต็มจินตนาการในการมีร่างกายตามแบบอุดมคติที่มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1. เพื่อพิจารณากระบวนการทางความคิดเรื่องการเปลี่ยนแปลงของร่างกายตามแบบอุดมคติของตัวเอง 2. เพื่อทบทวนแนวคิดผ่านกระบวนการศึกษา วิจัย และทดลอง ที่จะนำไปสู่การเผยให้เห็นการเปลี่ยนแปลงไปของร่างกายตามแบบอุดมคติจากกรอบแนวคิด 3. เพื่อหาแนวทางของการสร้างกรอบแนวคิดผ่านปฏิบัติการทดลองทางศิลปะ นอกจากนี้บทความวิจัยนี้ยังมุ่งเน้นกระบวนการศึกษาเพื่อนำไปสู่แนวคิดโดยเริ่มจากการตั้งคำถามวิจัยในประเด็นเรื่อง “เราสามารถเลือกที่จะเปลี่ยนแปลงร่างกายตามแบบฉบับของตัวเองได้มากน้อยเพียงใด” ขั้นตอนดำเนินงานวิจัยดังนี้ 1. การศึกษาและสืบค้นข้อมูลเบื้องต้นที่เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงร่างกาย 2. การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างแนวคิดเบื้องต้น 3. การทดลองเชิงปฏิบัติผ่านการใช้ร่างกายตัวเอง 4. การพิจารณาตัวเองในสถานะวัตถุแห่งการทดลอง 5. การสร้างแบบร่างสตอรี่บอร์ดและผลงานทดลอง โดยกระบวนการวิจัยข้างต้นที่ได้จะนำมาซึ่งแนวคิดในการสร้างสรรค์เกี่ยวกับการสร้างร่างกายในแบบอุดมคติของผู้วิจัยในแบบนักกีฬาเพาะกาย ในบทความวิจัยฉบับนี้ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับคือแนวทางการทำวิจัยผ่านกระบวนการเชิงทดลองเพื่อให้ได้มาซึ่งแนวคิดในการสร้างผลงานศิลปะ

คำสำคัญ: ก่อร่างสร้างร่างกาย/ พันมนุษย์นิยม/ วิดีโออินสตอลเลชัน

* นิสิตระดับปริญญาเอก, หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต, คณะศิลปกรรมศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, chotpatthamanonsakonpat@gmail.com.

** Ph.D. student, Doctoral of Fine and Applied Arts Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, chotpatthamanonsakonpat@gmail.com.

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

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

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

*** Assistant Professor Dr., Department of Philosophy, Faculty of Arts, Chulalongkorn University, monsieurkasem@yahoo.com.

Abstract

This research article stems from the researcher's childhood experiences of being overweight and unhealthy, prompting his parents to encourage physical exercise to become stronger and healthier. This journey led to a transformation of his body to conform to the idealized standards portrayed through various online media. Currently, we reside in the Posthuman World, where advanced technology and science aid in fulfilling imaginative ideals of bodily perfection. The objectives of this research are: 1) to contemplate the process of bodily transformation according to one's idealized standards, 2) to review ideas through study, research, and experimentation leading to the manifestation of bodily changes according to idealized frameworks, and 3) to explore avenues of creating conceptual frameworks through artistic experimentation. Furthermore, this research emphasizes a study process, starting with the research question "To what extent is the creation of an idealized body achievable?" The research methodology includes: 1. studying and researching basic information regarding body changes, 2. analyzing and synthesizing data to create the primary concept, 3. conducting practical experiments using one's own body, 4. considering oneself as an object of experimentation, and 5. creating storyboards and doing experimental works. The research process mentioned above will lead to the concept of creating work related to building the researcher's ideal body through exercise and nutrition like a bodybuilder, as discussed in this research article, providing insights into research through experimental processes for the creation of artistic outputs.

Keywords: Shaping body/ Posthumanism/ Video installation

บทนำ

การก้าวข้ามและการกลายร่าง (Transform) ทำให้ผู้วิจัยเดินทางไปสู่แนวคิดที่สำคัญและมีอิทธิพลต่อผู้วิจัยเป็นอย่างมาก นั่นก็คือ แนวคิดพหุมนุษยนิยม (สมมติ, 26 มิถุนายน 2567) (Posthumanism) ที่เป็นแนวคิดที่พูดถึงสถานะของมนุษย์ที่เคยเป็นศูนย์กลางของทุกสรรพสิ่งให้กลายมาเป็นเพียงหนึ่งเผ่าพันธุ์เท่านั้นที่ต้องการการพึ่งพาจากสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ไม่ว่าจะเป็นธรรมชาติและเทคโนโลยี ที่เข้ามาทำให้มนุษย์สามารถที่จะอยู่รอดจากสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไป พร้อมทั้งเพิ่มศักยภาพในส่วนต่าง ๆ ของมนุษย์ เช่น ร่างกาย อายุ สมรรถนะ และกล้ามเนื้อ เป็นต้น ที่ทำให้มนุษย์ก้าวข้ามขีดจำกัดของความเป็นมนุษย์เพื่อกลายเป็นมนุษย์ในรูปแบบใหม่ ที่แข็งแรง ทนทาน ขาดแคลน และอายุยืนยาวขึ้น ซึ่งแนวคิดนี้มีอิทธิพลต่อผู้วิจัยเป็นอย่างมาก ทำให้ผู้วิจัยพยายามผลักดันให้ตัวเองไปออกกำลังกายเกือบทุกวันเพื่อที่ต้องการสร้างร่างกายให้ได้แบบที่ตัวเองต้องการผ่านการดูต้นแบบจากโฆษณาที่เกิดขึ้นในโลกออนไลน์อยู่ตลอดเวลา และภาพยนตร์ก็เป็นอีกหนึ่งสื่อที่ทรงพลังตั้งแต่ยุคอดีตจนถึงปัจจุบันที่น่าเสนอความเชื่อของการมีรูปร่างที่กายอย่างเหล่านายแบบและนางแบบที่เต็มไปด้วยกล้ามเนื้อที่มีมิติในส่วนต่าง ๆ ที่เหมือนหลุดออกมาจากเทพปกรณัมหรือรูปปั้นในสมัยกรีก (Greek) ได้เชื่อมโยงสู่แนวคิดของนักปรัชญาเยอรมันอย่าง Friedrich Nietzsche ในเรื่องการกลายเป็นสิ่งที่ดีกว่าที่เรียกกันว่า อภิมนุษย์ หรือ Übermensch (Nehamas, 1999, p. 74-75.) ที่ได้สร้างพื้นที่การก้าวข้ามบางสิ่งไปสู่สิ่งใหม่ที่ดีกว่าหรือดีกว่า อย่างการสร้างร่างกายให้มีรูปร่างตามแบบที่ใฝ่ฝัน การมีกล้ามเนื้อที่ชัดเจน แข็งแรง และแข็งแกร่ง ได้เปิดพื้นที่ความเป็นไปได้ทางจินตนาการในการมีรูปร่างในแบบอุดมคติที่อย่าง Alexander Nehamas ที่ต่อยอดแนวคิดของ Nietzsche จากหนังสือ Life as literature ที่เผยให้เห็นความคิดของการกลายเป็น หรือ Becoming ที่นำไปสู่แนวคิดของชีวิตที่คืองานศิลปะหนึ่งชิ้น (Life is a work of art) ซึ่งไม่ได้ต่างจากการที่ร่างกายเปลี่ยนไปอย่างในแบบที่จินตนาการหรืออาจจะเรียกได้ว่า Body is the work of art (The Momentum, 20 มีนาคม 2561) ร่างกายก็เหมือนศิลปะหนึ่งชิ้นที่เราสามารถสรรค์สร้างหรือออกแบบมันได้ โดยแนวคิดทั้งพหุมนุษยนิยม (Posthumanism) และการกลายเป็น (Becoming) นั้น มีอิทธิพลอย่างมากต่อบริบททางสังคมทั่วโลกและรวมถึงประเทศไทยที่มีการก่อตัวของการกลับมาดูแลสุขภาพและการเปลี่ยนแปลงร่างกายให้มีรูปร่างที่ดีขึ้น ที่เราจะเห็นได้จากข้อมูลของศูนย์พัฒนาองค์ความรู้ด้านกิจกรรมทางกายประเทศไทย (TPAK) สถาบันวิจัยประชากรและสังคม (2563, น. 79-82.) มหาวิทยาลัยมหิดลในปี 2563 ได้รายงานไว้ว่ามีการเพิ่มตัวของจำนวนคนที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาด้วยกิจกรรมการเดินและวิ่งเพื่อสุขภาพเพิ่มขึ้นในทุก ๆ ปี จากร้อยละ 15.4 ในปี 2557 มาอยู่ร้อยละ 18.2 ในปี 2559 และเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องเป็นร้อยละ 23.1 และ 24.4 ในปี 2560 และ 2561 จึงทำให้ผู้คนหันมาออกกำลังกายเพื่อให้ตัวเองมีรูปร่างที่ดี มีกล้ามเนื้อ ผอมเพรียว และมีรูปร่างที่เหมือนเหล่าดารานายแบบ นางแบบ รวมถึงเน็ตไอดอลต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ที่ถูกขับเคลื่อนผ่านสื่อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นโฆษณา และภาพยนตร์ เป็นต้น

จะเห็นได้จากภาพยนตร์ในยุคศตวรรษที่ 20 อย่างเรื่อง Olympia ในปี 1938 จากผู้กำกับภาพยนตร์หญิงชาวเยอรมัน Leni Riefenstahl เป็นภาพยนตร์ที่นำเสนอการโฆษณาชวนเชื่อในการสร้างความพิเศษให้กับชนชาติชาวเยอรมันที่ในยุคนั้นเรียกว่า นาซี (Nazi) โดยการสร้างความเป็นอุดมคติของการเป็นสายเลือดบริสุทธิ์จากพระผู้เป็นเจ้า

โดยภาพยนตร์จะถูกแบ่งเป็น 2 ตอน ในตอนที่หนึ่งก็คือ Festival of Nations และ Festival of Beauty ซึ่งทั้ง 2 เรื่องนี้ ได้ผ่านการใช้เทคนิคการตัดต่อทางภาพยนตร์เพื่อนำเสนอความเชื่อ อุดมคติ และอุดมการณ์ของความเป็นชาวอารยัน (Aryan race) ในเนื้อหาของภาพยนตร์จะเป็นการแข่งขันกีฬาที่เรียกว่า กีฬาโอลิมปิก (Olympic) ในภาพยนตร์พยายาม ถ่ายทอดความสวยงามของกล้ามเนื้อและความแข็งแรงทางกายภาพของร่างกาย ไม่ว่าจะเป็นการขว้างลูกเหล็ก การวิ่งเร็ว การกระโดดไกล กระโดดสูง ที่จะสร้างความเชื่อในการมีร่างกายที่สมบูรณ์และแข็งแกร่ง นำไปสู่การเชื่อมโยงกับความคิด ของการเป็นชนเผ่าอารยันในชาวเยอรมันว่าเป็นชนชาติที่พิเศษกว่าชนชาติอื่นหรือที่เรียกว่า ชนชาติปกครอง (Master Race) (History, 2024, July 16) และถูกใช้ในบ่มเพาะระบบความคิดและความเชื่อต่อเยาวชนและประชาชนในยุคของ ฮิตเลอร์ (Adolf Hitler) ซึ่งผู้วิจัยก็มีความเชื่อและความคิดที่สอดคล้องกันในเฉพาะเรื่องการมีกล้ามเนื้อและ ร่างกายที่สมบูรณ์ที่จะส่งผลต่อภาพลักษณ์ในเรื่องความแข็งแรงและแข็งแกร่ง

ความเชื่อเหล่านี้ก็ส่งผลต่อมาในศตวรรษที่ 21 ผ่านภาพยนตร์ที่ถูกถ่ายทอดบนแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง (Streaming) อย่าง Netflix ในปี 2018 อย่างซีรีส์ Altered Carbon Season 1 ของผู้กำกับ Laeta Kalogridis ที่มา จากนวนิยายที่ชื่อเดียวกับภาพยนตร์ที่เนื้อเรื่องและภาพที่ปรากฏได้เผยให้เห็นตัวละครหลาย ๆ คนที่มีร่างกายที่สมบูรณ์ ไม่แก่ไม่ตาย อย่างพระเอกที่ชื่อ Takeshi Kovacs ที่เคยเป็นนักฆ่าที่ตายแล้วถูกนำกลับฟื้นคืนชีพใหม่ในร่างกายใหม่ที่เต็มไปด้วยกล้ามเนื้อที่ในตัวละครพยายามนำเสนอความเชื่อของการมีกล้ามเนื้อที่ดูแข็งแรงและแข็งแกร่งที่สามารถ ทนทานหรือพร้อมไปได้ในทุกสถานการณ์เป็นอย่างดี ที่ผู้วิจัยสามารถนำมาเชื่อมโยงไปถึงความเชื่อและอุดมคติในการมี ร่างกายที่สมบูรณ์ได้ผ่านการนำร่างกายมาผนวกเข้ากับเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์สมัยใหม่ที่ตัวละครในหนังจะไม่มีทางตาย ถ้าตายหรือป่วยก็สามารถกลับมาเกิดใหม่หรือนำร่างใหม่มาแทนได้ และพร้อมจะมีร่างกายที่สมบูรณ์ครบถ้วนได้อีกครั้ง โดยยังไม่สูญเสียความทรงจำของตัวเองแต่อย่างใด ก็ไม่ได้แตกต่างจากสิ่งที่ผู้วิจัยได้ประสบพบเห็นในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นอาหาร เสริมที่ผู้วิจัยบริโภคอย่างเวย์โปรตีนและวิตามินต่าง ๆ เป็นต้น แม้กระทั่งบางคนก็ก้าวเข้าไปสู่ทางการแพทย์และ วิทยาศาสตร์อย่างศัลยกรรมและการใช้เคมีต่าง ๆ เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของตัวเอง และเหล่าแพลตฟอร์ม ออนไลน์ต่าง ๆ ที่นำเสนอรูปร่างผู้ชาย ผู้หญิง และเพศต่าง ๆ ที่ต้องมีรูปร่างที่น่าดึงดูด เช่น ผู้ชายมีกล้ามเนื้อ ผู้หญิงมีรูปร่าง ที่โค้งเว้าหรือเป็น S-Curve เป็นต้น กระตุ้นให้ใครหลาย ๆ คนพยายามที่จะไปถึงเป้าหมายนั้นรวมถึงตัวผู้วิจัยด้วย บางครั้งอาจจะต้องแลกด้วยการทำสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการควบคุมอาหาร กินอาหารเสริม ยา หรือแม้กระทั่งการเข้าสู่ การศัลยกรรมที่เป็นหนทางที่นำไปสู่ความเป็นอุดมคติที่ตนเองต้องการ

เราจะเห็นได้จากผลงานทางศิลปกรรมอย่างศิลปินหญิงชาวฝรั่งเศสอย่าง ORLAN ที่ได้สร้างความน่าตื่นตงใจ ให้กับผู้ชมเป็นอย่างมากในผลงาน Omniprésence ปี 1993 ผลงานของเธอเป็นวิดีโอที่ถ่ายทอดการเปลี่ยนแปลงของ ตัวเองโดยการผ่าตัดศัลยกรรมที่ใบหน้าของเธอเต็มไปด้วยเส้นขีดและจุดสีที่เป็นการกำหนดจุดต่าง ๆ ที่เธอต้องการ ทำศัลยกรรมตกแต่งในส่วนนั้นเพื่อต้องการปรับเปลี่ยนใบหน้าของตัวเองให้เป็นตามอุดมคติและความเชื่อที่เธอคาดหวังไว้ ภาพบรรยากาศในวิดีโอเต็มไปด้วยมือของหมอและผู้ช่วยหมอที่คอยทำศัลยกรรมตรงใบหน้าของเธอ ไม่ว่าจะเป็นการฉีดยา บางสิ่งเข้า การดึง การผ่า และการยกกระชับใบหน้าของเธอ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ได้สะท้อนให้เห็นถึงสิ่งที่ตัวศิลปินต้องการ

นำตัวเองก้าวไปสู่ความเป็นอุดมคติทางด้านความงามหรืออีกนัยหนึ่งก็คือความสมบูรณ์แบบที่ตัวเองต้องการผ่านการเปลี่ยนแปลง ที่พร้อมจะแลกกับความอดทนต่อความเจ็บปวดเพื่อไปสู่ความงามที่สมบูรณ์แบบที่ศิลปินต้องการ และเผยให้เห็นการไม่ยอมจำนนต่อความเป็นธรรมชาติ (Yiara Magazine, 2019, January 29) เป็นประเด็นเดียวกับที่ผู้วิจัยให้ความสนใจและช่วยในการสร้างแรงบันดาลใจในเรื่องการเปลี่ยนแปลงสู่สิ่งใหม่ที่ดีกว่าและการพยายามเอาชนะธรรมชาติผ่านการก่อสร้างร่างกายโดยการออกกำลังกายเวทเทรนนิ่ง (Weight Training) ที่ต้องการทำให้ร่างกายแข็งแรง แข็งแกร่งและดูดีตลอดเวลา ไม่ใช่การปล่อยไปตามชะตากรรมหรือตามธรรมชาติผ่านการนำเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์อย่างอาหารเสริม เช่น เวย์โปรตีน วิตามินต่าง ๆ และการกินอาหารในรูปแบบการเลือกสรร ควบคุม และการนับแคลอรีที่ต้องกินต่อวันเพื่อที่พยายามชะลอความชราของร่างกายและสามารถที่จะสร้างร่างกายในแบบที่ตัวเองต้องการได้ ซึ่งไม่ต่างอะไรกับงาน Omniprésence ของ ORLAN ได้ใช้เทคนิคทางการแพทย์อย่างศัลยกรรมตกแต่งเพื่อต่อสู้กับความเป็นธรรมชาติเพื่อให้ได้มาซึ่งความงามในรูปแบบที่ศิลปินต้องการ แต่ในตัวผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคการก่อสร้างร่างกายผ่านการออกกำลังกาย ควบคุมอาหาร และอาหารเสริมเพื่อให้มีรูปร่างที่สมบูรณ์และดูแข็งแรงเพื่อที่จะเป็นคนที่มีความรูปร่างที่ดีกว่าเดิม ที่ในปัจจุบันมองว่าเป็นเรื่องปกติ ซึ่งสภาวะที่ผู้คนต้องการที่จะบรรลุเป้าหมายของความเป็นอุดมคติตามที่ต้องการนั้นสื่อต่าง ๆ ก็เป็นหนึ่งในปัจจัยในการช่วยกระตุ้นเราให้เราต้องยิ่งพยายามทำมัน ยิ่งส่งผลให้ผู้คนตกอยู่ในสภาวะแห่งความกระเสือกกระสนและกระหายที่จะทำมันให้มากยิ่งขึ้น ยิ่งถ้าคุณไม่สามารถไปถึงความเป็นอุดมคติได้กระแสวิกขมและโลกออนไลน์ก็จะพยายามผลักดันให้คุณทำมันจนสำเร็จให้ได้ ไม่ว่าจะเป็นแสดงความคิดเห็นทั้งดีและไม่ดี รวมถึงโฆษณา ภาพยนตร์ และสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ที่ผลิตซ้ำภาพเหล่านั้นจนทำให้คุณต้องคิดถึงมันอยู่ตลอดเวลาทั้งในตอนนอนและตื่น (กลุ่มงานสื่อสารผลผลิตทางความคิด, 13 มีนาคม 2564) ซึ่งผู้วิจัยเองก็ได้เป็นหนึ่งในนั้นที่มีประสบการณ์กับสิ่งเหล่านี้โดยตรง

และยิ่งในยุคแห่งเทคโนโลยีสมัยใหม่หรืออาจจะเรียกได้ว่า โลกพหุมนุษย์ (Posthuman World) ทั้งเหล่าปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) และระบบอัลกอริทึม (Algorithm) ที่พยายามทำให้คุณสามารถไปถึงเป้าหมายของอุดมคติของตัวเองได้ง่ายยิ่งขึ้น ผ่านการช่วยเหลือและใช้มันในการสร้างร่างกายที่คุณต้องการได้ผ่านการจดบันทึก (Tracking) และการนับแคลอรีด้วยตัวเองโดยใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ ที่เป็นตัวขับเคลื่อนให้มนุษย์พยายามก้าวไปข้างหน้าอยู่ตลอดเวลา (ไทร์สตูดิโอ, 11 กรกฎาคม 2567) ผ่านการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ที่เข้ามามีส่วนร่วมทำให้เหล่าความเชื่อ ความฝัน และอุดมคติที่มีอยู่แต่ในตำนานและเทพนิยายต่าง ๆ สามารถที่จะสร้างให้เป็นจริงได้ ส่วนอุดมคติในเรื่องการมีร่างกายที่สมบูรณ์แบบนั้นได้ถูกพูดถึงมาในหลายยุคหลายสมัยที่ผ่านมา และถูกนำเสนอมาได้อย่างชัดเจนผ่านผลงานภาพถ่าย ภาพยนตร์โดยเฉพาะในหนังอย่างซูเปอร์ฮีโร่ (Superhero) ในค่ายดังอย่างมาร์เวล (Marvel) และดีซี (DC) ทั้งยังในผลงานศิลปะ รวมไปถึงการ์ตูนคอมิกส์ (Comic) และอนิเมะ (Anime) ที่พยายามสร้างความเป็นอุดมคติของมนุษย์ที่ยังไม่สามารถจับต้องได้ในเวลาที่ผ่านมาสามารถพบเห็นหรือแม้กระทั่งจับต้องได้ในยุคของโลกพหุมนุษย์ (Posthuman World) ได้ทำให้มนุษย์ก้าวข้ามขีดจำกัดสู่ความเป็นอุดมคติที่เราต้องการได้มากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นความเป็นอมตะ แข็งแกร่ง แข็งแรง รูปร่าง สุขภาพที่ดี อายุที่ยืนยาว และความฉลาดที่มากขึ้น เป็นต้น ผ่านการนำเอาเทคโนโลยีสมัยใหม่และวิทยาศาสตร์เข้ามาเป็นส่วนเสริมที่สำคัญในการต่อสู้กับความเป็นธรรมชาติที่มนุษย์นั้นมีข้อจำกัดในทางกายวิภาคและ

ชีววิทยา (ภุมินทร์ สมัครพันธ์, 2562, น. 182-186.) โดยความคิดเหล่านี้ได้ถูกเอามาเชื่อมโยงกับความเป็นอุดมคติ โดยเฉพาะในการมีรูปร่างที่สมบูรณ์ และมีอิทธิพลต่อตัวผู้วิจัยเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นความเชื่อเรื่องการมีร่างกายที่แข็งแรงเหมือนดังเทพในปกรณัมต่าง ๆ เช่น ตำนานเทพกรีก (Greek Mythology) ตำนานเทพนอร์ส (Norse Mythology) ตำนานอียิปต์ (Egyptian Mythology) เป็นต้น ที่พยายามนำเสนอความเชื่อและอุดมคติทั้งในรูปแบบของภาพยนตร์ หนังสือ และการตูน เป็นต้น นำไปสู่การก้าวข้ามขีดจำกัดของมนุษย์และการท้าทายความเป็นชีววิทยา ที่อาจจะพูดได้ถึง ความแข็งแกร่ง แข็งแรง ความฉลาด และอายุที่ยืนยาวไปจนอมตะ ที่อาจจะส่งผลให้มนุษย์กลายมาเป็นผู้สร้าง (Creator) ประดุจดังเทพเจ้าองค์ใหม่แห่งโลกหรือไม่ก็จักรวาล โดยมีเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์เป็นเครื่องมือในการช่วย ในการสรรค์สร้างจินตนาการของมนุษย์ทั้งในเรื่องของความเชื่อและร่างกาย เป็นต้น

ผู้วิจัยก็ได้ใช้เครื่องมือและความเชื่อเหล่านี้ในการก่อร่างสร้างร่างกายที่ใช้เทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์เป็นตัวขับเคลื่อนให้มุ่งไปสู่เป้าหมายของผู้วิจัยเองที่จะนำสู่การเปลี่ยนแปลงร่างกายไปอีกระดับหนึ่งซึ่งผู้วิจัยจะรับอิทธิพลมาจาก ศิลปินอย่าง Matthew Barney ที่ภาพยนตร์ของเขาได้พูดถึงการก้าวข้ามร่างกายของมนุษย์ไปสู่สิ่งใหม่ที่ตัวศิลปินจะมีความเชื่อมโยงกับตำนานและเทพนิยาย ที่ทำลายกฎเกณฑ์ทางชีววิทยาที่แยกชายและหญิงออกจากกัน แต่เป็นการพูดถึง การทำลายกรอบการแบ่งเพศต่าง ๆ ที่เคยถูกกำหนดมาผ่านการใช้ตำนานต่าง ๆ มาพูดถึงการก้าวข้ามไปสู่ความสมบูรณ์ ตามแบบอุดมคติของนิทานและตำนานอย่างผลงานชุด Cremaster Cycle (The Guardian, 2015, July 14) ที่มีถึง 5 ภาคที่มีความเป็นแฟนตาซีและมีการใช้สัญลักษณ์ในการพูดถึงเรื่องเพศและอุดมคติ ซึ่งงานของ Barney นั้นได้ถูกนำมา เชื่อมต่อกับความคิดของผู้วิจัยที่จะสะท้อนไปสู่ประเด็นของการก้าวข้ามความเป็นธรรมชาติของร่างกายของมนุษย์ไปสู่ สิ่งใหม่ที่ดีกว่า อย่างการกลายร่าง (Transform) ไปสู่สายพันธุ์ใหม่หรือสิ่งใหม่ที่ผนวกเอาความเชื่อและตำนานเข้ามาไว้ ด้วยกัน ก็ไม่ต่างอะไรกับผู้วิจัยที่ใช้การสร้างร่างกายและการกลายร่างใหม่ที่แข็งแรง แข็งแรง และดูดีขึ้นอย่างที่ต้องการ หรือตามอุดมคติของตนเองผ่านการออกกำลังกายและรับประทานอาหาร

จากข้อมูลข้างต้นที่ได้ทำการศึกษาพานำไปสู่แรงบันดาลใจและส่งผลต่อความคิดของผู้วิจัยที่นำมาสู่แนวความคิด ในการสร้างสรรค์ผ่านการตกตะกอนในเบื้องต้น ทั้งการสังเคราะห์ วิเคราะห์ ตั้งคำถามกับประเด็นเหล่านี้ ที่ว่ายุคปัจจุบัน มนุษย์มีเทคโนโลยี นวัตกรรม และวิทยาศาสตร์ที่สามารถเข้ามาเติมเต็มความเชื่อและความต้องการของการเปลี่ยนแปลง ร่างกายของมนุษย์ให้ตามที่ต้องการได้มากขึ้น และเชื่อมโยงไปสู่ประเด็นที่เราสามารถเลือกที่จะเปลี่ยนแปลงร่างกายตาม แบบฉบับของตัวเองได้มากกว่าในอดีต โดยใช้สิ่งเหล่านี้เป็นเครื่องมือและตัวช่วยในการไปถึงอุดมคติของตัวเอง จึงนำไปสู่ แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยที่ต้องการนำเสนอและสะท้อนให้เห็นว่า มนุษย์ในโลกพหุมนุษย์ (Posthuman World) นั้นมีความสามารถที่จะเปลี่ยนแปลงร่างกายในแบบที่ตัวเองต้องการผ่านการใช้เทคโนโลยี นวัตกรรม และ วิทยาศาสตร์ ที่ร่างกายจะมีความสามารถในการก้าวข้ามขีดจำกัดในรูปแบบเดิมอย่างที่นักปรัชญาพหุมนุษย์นิยม Rosi Braidotti เขียนไว้ในบท The Inhuman: Life Beyond Death (Braidotti, 2013, p. 105-142.) ร่างกายในยุคพหุมนุษย์ จะมีการผสมผสานร่วมกับเทคโนโลยี วิทยาศาสตร์ และสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ (Non-human) ที่ทำให้ร่างกายมนุษย์ก้าวข้ามสู่ รูปแบบใหม่ที่เพิ่มความสามารถและขีดจำกัดที่มากขึ้น ที่แนวคิดพหุมนุษย์นิยมได้สร้างความเชื่อต่อผู้วิจัยว่าเราจะสามารถ

สร้างร่างกายในแบบตามอุดมคติของผู้วิจัยได้ผ่านการเปลี่ยนแปลงร่างกายไปสู่รูปร่างสิ่งใหม่ที่ดูดี แข็งแรง และแข็งแรงมากขึ้นที่ใช้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่เป็นผู้ช่วย ทำให้ผู้วิจัยต้องการนำเสนอและถ่ายทอดกระบวนการก่อร่างสร้างร่างกาย การเปลี่ยนแปลงร่างกายของตนเอง รวมถึงสถานะที่เกี่ยวกับร่างกายที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ของผู้วิจัยผ่านบันทึกข้อมูลที่น่าสู่การกลายเป็น (Becoming) กลายร่าง (Transform) ในรูปแบบของโค้ด (Codes) และรูปร่างดิจิทัล (Digital Form) ที่นำเสนอผลงานศิลปกรรมในรูปแบบของดิจิทัลอาร์ต (Digital Art) ผ่านการใช้เทคนิคทางโค้ดดิ้ง (Coding) และVR (Virtual Reality) ผสมผสานเข้ากับการจัดแสดงในแนวทางของวิดีโออินสตอลเลชัน (Video Installation) ที่เป็นการนำเสนอการกลายเป็น การกลายร่าง และการเปลี่ยนแปลงของร่างกายสู่ร่างพหุมนุษย์นิยมที่จะเป็นประสบการณ์ที่เกิดขึ้นตรงกับผู้วิจัยในผลงานชุด วิดีโออินสตอลเลชัน: ก่อร่างสร้างร่างกายของฉัน

วัตถุประสงค์

บทความวิจัยฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสืบค้นและปฏิบัติการเชิงทดลองการสำรวจทางความคิดโดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อพิจารณากระบวนการทางความคิดเรื่องการเปลี่ยนแปลงของร่างกายตามแบบอุดมคติของตนเอง
2. เพื่อทบทวนแนวคิดผ่านกระบวนการศึกษาทฤษฎีและแนวคิดพหุมนุษย์นิยม (Posthumanism) ที่จะนำสู่การเผยให้เห็นการเปลี่ยนแปลงไปของร่างกายตามแบบอุดมคติจากกรอบแนวคิด
3. เพื่อหาแนวทางของการสร้างกรอบแนวคิดผ่านปฏิบัติการทดลองทางศิลปะ

คำถามวิจัย

ปัจจุบันมนุษย์มีเทคโนโลยี นวัตกรรม และวิทยาศาสตร์ที่สามารถเข้ามาเติมเต็มความเชื่อและความต้องการของการเปลี่ยนแปลงร่างกายของมนุษย์ให้ตามที่ต้องการได้มากขึ้น และเชื่อมโยงไปสู่ประเด็นคำถามที่เราสามารถสร้างร่างกายตามอุดมคติในแบบฉบับของตัวเองได้มากน้อยเพียงใด

วิธีดำเนินการวิจัย

1. การศึกษาและสืบค้นข้อมูลเบื้องต้นที่เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงร่างกาย
จะเป็นการค้นหาค้นหาข้อมูลทั้งในทางวิทยาศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นวิทยาศาสตร์การกีฬาและโภชนาการอาหาร รวมถึงข้อมูลในทางทฤษฎี ปรัชญา และแนวคิดพหุมนุษย์นิยม (Posthumanism) จนถึงงานทางด้านวรรณกรรม และศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง
2. การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างแนวคิดเบื้องต้น
โดยในกระบวนการวิเคราะห์และสังเคราะห์ จะเป็นการนำข้อมูลที่ค้นหาและสืบค้นมาสกัดออกเพื่อสร้างเป็นแนวความคิดเบื้องต้นที่จะนำไปสู่การสร้างการทดลองผ่านการปฏิบัติทางร่างกาย

3. การทดลองเชิงปฏิบัติผ่านการใช้ร่างกายตัวเอง

การทดลองในเชิงปฏิบัติจะเป็นการนำแนวคิดและข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์เบื้องต้นมา มาปฏิบัติผ่านร่างกายของตนเอง ทั้งกำกับ ควบคุม จดบันทึก ข้อมูลต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น แคลอรี การออกกำลังกายกี่วัน กี่เซต กี่ครั้ง โดยกระบวนการทดลองเชิงปฏิบัติผ่านร่างกายนั้นจะเป็นกระบวนการที่นำข้อมูลที่ได้จากการปฏิบัติไปสู่กลวิธีในสร้างภาพและภาษาทางศิลปะที่จะถูกนำไปใช้ในการสร้างผลงานทดลอง

4. การพิจารณาตัวเองในฐานะเป็นวัตถุแห่งการทดลอง

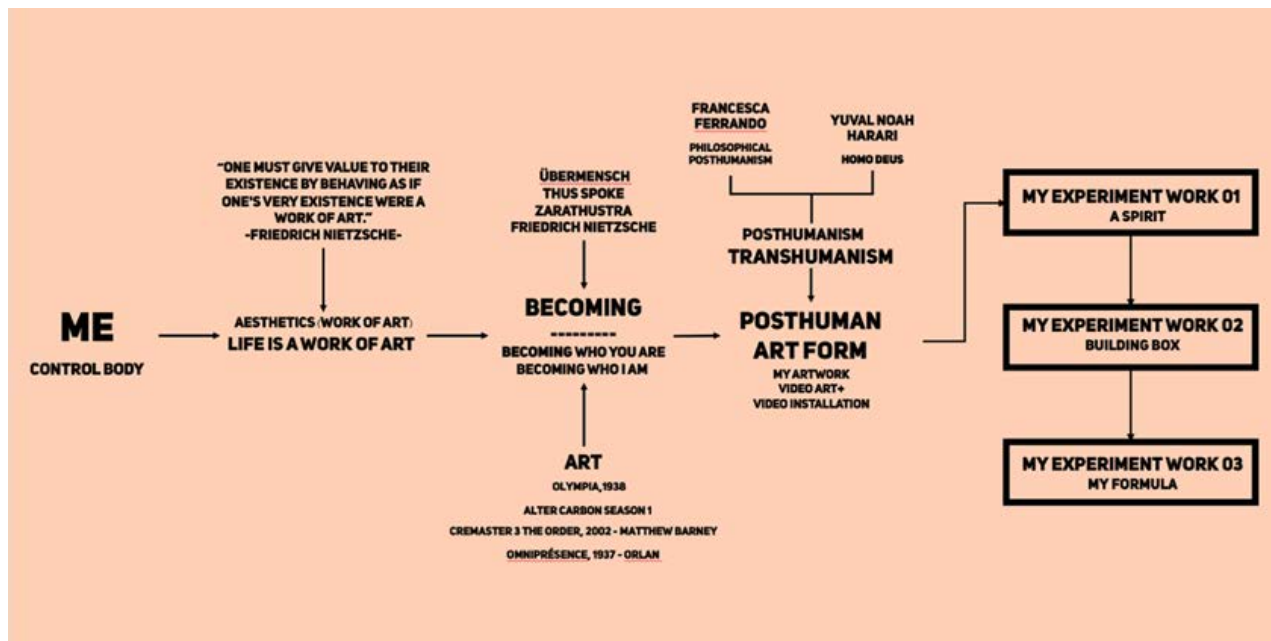
ในการกระบวนการนี้จะเป็นการทบทวนตัวเองในฐานะวัตถุของการทดลองผ่านการสร้างตัวผลงานทดลองที่จะเป็นการเผยให้เห็นความเป็นไปได้ ต่อแนวความคิดในการสร้างร่างกายให้ดูดีและมีกลิ่นเนื้อตามอุดมคติของตัวเองที่นำไปสู่แนวคิดพหุมนุษยนิยม (Posthumanism) ได้สร้างพื้นที่ของการเปลี่ยนแปลงร่างกายที่เป็นอยู่ให้กลายเป็นสิ่งที่ไม่เหมือนเดิม ที่จะนำไปสู่การสร้างร่างกายในรูปแบบของอุดมคติตามที่จินตนาการไว้ที่พร้อมจะเปลี่ยนแปลงไปสู่สิ่งใหม่ที่จะอาจจะเรียกว่า การกลายเป็น หรือ Becoming ที่ตัวผลงานทดลองจะเผยให้เห็นพื้นที่ของการก้าวข้ามบางสิ่งไปสู่สิ่งที่เปลี่ยนแปลงผ่านร่างกายที่เป็นวัตถุแห่งการทดลองที่เปิดให้เห็นถึงความเป็นไปได้ทางอุดมคติ

5. การสร้างแบบร่างสตอรี่บอร์ดและผลงานทดลอง

จะเป็นการนำแนวความคิดที่ตกตะกอนจากการทดลองเชิงปฏิบัติและการทบทวนตัวเองมาสร้างเป็นภาพร่างในรูปแบบของสตอรี่บอร์ด (Storyboard) เพื่อให้เห็นภาพรวม ทั้งเนื้อหา เรื่องราว มุมกล้อง และวัตถุต่าง ๆ ในแต่ละฉาก หลังจากนั้นจะนำสตอรี่บอร์ดที่ได้ไปสู่การสร้างผลงานทดลองที่จะเป็นการเปิดพื้นที่ของความเป็นไปได้ในการนำเสนอแนวความคิดที่ว่าด้วยเรื่อง แนวคิดพหุมนุษยนิยม (Posthumanism) การกลายเป็น (Becoming) รวมไปถึงความเป็นอุดมคติของร่างกายที่สมบูรณ์

กรอบแนวคิดในการวิจัย

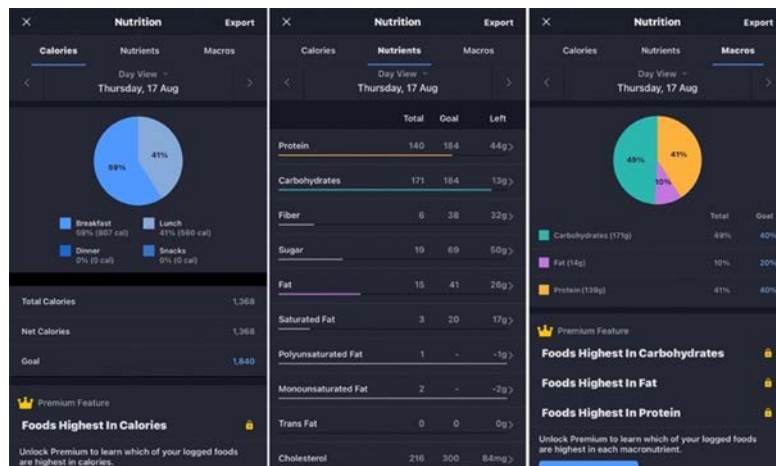
เป็นการเปิดพื้นที่ในทางความคิดให้มาปะทะสังสรรค์กันผ่านทั้งประสบการณ์ตรงของผู้วิจัย ทั้งแนวคิด ทฤษฎี และวิทยาศาสตร์ในเรื่องความเป็นอุดมคติของร่างกายที่ว่าด้วย ร่างกายก็เหมือนงานศิลปะหนึ่งชิ้น (Body is a work of art) ที่ตัวผู้วิจัยเป็นคนสรรค์สร้างมันขึ้นผ่านกระบวนการเชิงปฏิบัติผ่านการใช้ร่างกายของผู้วิจัยเอง ทั้งการฝึกฝนร่างกาย ออกกำลังกาย และการรับประทานอาหารที่เชื่อมไปสู่การกลายเป็น (Becoming) ผ่านการหลอมรวมกับแนวคิดพหุมนุษยนิยม (Posthumanism) ที่จะเผยให้เห็นความเป็นไปได้ของร่างกายที่เปลี่ยนแปลง ที่ตกตะกอนเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงทดลองทั้ง 3 ขั้นที่เป็นการเปิดให้เห็นความเป็นไปได้ของการกลายเป็น กลายร่าง สู่การเป็นรูปร่างพหุมนุษย์ ซึ่งจะเห็นได้จากแผนภาพดังนี้



ภาพที่ 1 แผนภูมิความสัมพันธ์เชิงกระบวนการซึ่งนำไปสู่การพัฒนากรอบแนวคิดในการวิจัย
ที่มา : ผู้วิจัย

เนื้อหาในกระบวนการวิจัย

ด้วยความตระหนักถึงการเปลี่ยนแปลงไปของร่างกายที่ส่งผลต่อทั้งทางกายภาพและภายในจิต นำไปสู่กระบวนการสร้างความสัมพันธ์ของพื้นที่ระหว่างความจริง (Reality) ที่ปรากฏให้เห็น และการปะทะกันของความแฟนตาซี (Fantasy) ที่อยู่ในโลกแห่งอุดมคติที่ทำให้เกิดเป็นพื้นที่ความเบลอเลื่อนในความเป็นไปได้ของการสร้างร่างกายในแบบอุดมคติ และตระหนักถึงการค้นหาคะบวนการในการสำรวจและวิเคราะห์ดังกล่าว โดยเริ่มจากการทดลองเชิงปฏิบัติทางร่างกายของตัวเอง ผ่านการบันทึกข้อมูลลงแอปพลิเคชัน MyFitnessPal ทั้งการรับประทานอาหารและออกกำลังกายในรูปแบบ โดยการรับประทานอาหารจะเป็นการบันทึกเป็น 3 ช่วงเวลา เช้า กลางวัน เย็น เป็นระยะเวลา 3 เดือนโดยจะบันทึกโภชนาการอาหาร 3 ชนิดก็คือ โปรตีน 40% คาร์โบไฮเดรต 40% และไขมัน 20% โดยจะเป็นสูตรในการสร้างกล้ามเนื้อของผู้วิจัยที่จะเป็นการลดไขมันออกจากร่างกายและสร้างกล้ามเนื้อเพื่อที่ต้องการสร้างร่างกายให้ได้ในแบบอุดมคติของตัวเองที่ดูมีกล้ามเนื้อที่ชัดเจนที่ข้อมูลในแอปพลิเคชันจะคำนวณเป็นเปอร์เซ็นต์ ในภาพดังนี้



ภาพที่ 2 การบันทึกข้อมูลการรับประทานอาหารของผู้วิจัยผ่านแอปพลิเคชัน MyFitnessPal
ที่มา : ผู้วิจัย

กระบวนการทดลองผลงานสร้างสรรค์

ในการทดลองผลงานสร้างสรรค์เป็นการตกตะกอนทางความคิดเบื้องต้นจากการศึกษาข้อมูลต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นได้ทางวิทยาศาสตร์การกีฬาและโภชนาการอาหาร รวมไปถึงทฤษฎีและแนวคิดทางพหุมนุษยนิยม (Posthumanism) งานศิลปกรรมและงานวรรณกรรมที่เกี่ยวกับความเป็นอุดมคติทางร่างกาย ที่ผลงานภาพยนตร์เก่าแก่อย่าง Olympia ในปี 1938 ที่ทำให้มองเห็นความเป็นได้ของการมีร่างกายในรูปแบบอุดมคติเหมือนรูปปั้นกรีกที่ดูสง่างาม มีพลัง และอำนาจ ได้ส่งต่อไปถึงผลงานที่อย่าง Omniprésence ของ ORLAN ในปี 1993 ที่มีนำเทคโนโลยีทางการแพทย์อย่างศัลยกรรมเข้ามาส่งเสริมความเป็นอุดมคติทางความงามของศิลปิน ไปจนถึงศิลปินอย่าง Matthew Barney ในงานภาพยนตร์ซีรีส์ Cremaster 1-5 ในปี 1994-2002 ที่เผยให้เห็นจินตนาการของการมีร่างกายในแบบอุดมคติผ่านการก้าวข้ามไปสู่สิ่งใหม่หรือเผ่าพันธุ์ใหม่ที่อาจจะมีความสามารถทางด้านร่างกายที่มากกว่าเดิม มาจนถึงผลงานในยุคศตวรรษที่ 21 อย่างผลงานซีรีส์ Alter Carbon Season 1 ใน Netflix ในปี 2018 ที่เป็นการทำลายข้อจำกัดของร่างกายมนุษย์ผ่านการผนวกเข้ากับแนวคิดพหุมนุษยนิยม (Posthumanism) โดยเฉพาะแนวคิดของมนุษยนิยมเปลี่ยนผ่าน (Transhumanism) (Braidotti & Hlavajova, 2018, p. 439.) ที่ในภาพยนตร์จะเปิดให้เห็นประเด็นของความเป็นได้ของร่างกายในแบบอุดมคติที่เราเห็นร่างกายที่ดูแข็งแรง กายา มีกล้ามเนื้อที่ชัดเจน คงทนต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ที่มากกว่านั้นก็คือ ความตายที่ค่อย ๆ จากหายไป จนถึงความเป็นอมตะของมนุษย์ในการมีร่างกายที่เป็นอุดมคติ ซึ่งเหล่านี้ทำให้ผู้วิจัยตกตะกอนเป็นแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานทดลองทางศิลปะในรูปแบบของวิดีโออาร์ต (Video Art) ที่จะพัฒนาไปสู่ตัวผลงานสร้างสรรค์จริง ซึ่งตัวผลงานทดลองทางความคิดจะออกแบบเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

ผลงานทดลองสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1 ในชื่อ A Spirit เวลา 1.15 นาที

เป็นภาพเคลื่อนไหวของร่างกายที่ถูกเปลี่ยนให้กลายเป็นเหมือนสสาร อากาศ ธาตุ หรือวิญญาณ ที่ได้แรงบันดาลใจและแนวคิดจากสภาวะของการกลายเป็น (Becoming) และการก้าวข้ามความเป็นร่างกายของมนุษย์ไปสู่โลกแห่งสสารที่ผู้วิจัยต้องการจะเปิดพื้นที่ให้เห็นความเป็นไปได้ของการเปลี่ยนแปลงร่างกายผ่านการใช้เทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์เข้ามาเป็นส่วนเสริมเพิ่มเติมจินตนาการของร่างกายที่ถูกเปลี่ยนไปจากทางกายภาพไปสู่โลกแห่งวิญญาณ สสาร ธาตุที่สามารถเห็นเป็นภาพได้ในโลกแห่งดิจิทัล (Digital World) ที่ในผลงานทดลอง A Spirit กับเผยความเป็นไปได้ของการเปลี่ยนแปลงร่างกายไปสู่แนวพหุมนุษยนิยมที่ร่างกายถูกเปลี่ยนเป็นรูปร่างทางดิจิทัลผ่านการใช้ซอฟต์แวร์ (Software) ในคอมพิวเตอร์ที่สร้างมันขึ้นมาที่ทำให้ร่างกายทางชีววิทยาเปลี่ยนแค่ภาพเคลื่อนไหวในดิจิทัลที่ตัวภาพเห็นเหมือนมวลสสารที่เคลื่อนไหวไปมาที่อาจจะพูดถึงร่างกายในโลกวิญญาณในโลกแห่งดิจิทัล ถึงแม้ว่าผลงานทดลองจะเผยให้เห็นการกลายร่างเป็นพหุมนุษย์ผ่านการเป็นดิจิทัล แต่ในทางกลับกันเปิดเผยความเป็นอุดมคติของการมีร่างกายในแบบของผู้วิจัยได้ไม่มากสักเท่าไร วิดีโอผลงานทดลองที่ 1: <https://youtu.be/9Mlrq8Y2fiA>



ภาพที่ 3 ผลงานทดลองชิ้นที่ 1 (A Spirit)

ที่มา: ผู้วิจัย

ผลงานทดลองสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2 ในชื่อ Building Box เวลา 6.00 นาที

เป็นภาพเคลื่อนไหวสองจอและมีเสียงที่ถ่ายทอดอิริยาบถของการฝึกเกร็งกล้ามเนื้อที่เป็นภาพที่ทับซ้อนไปมา ผลงานทดลองชิ้นนี้เกิดขึ้นจากแนวความคิดจากประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย ที่ใช้ร่างกายของตัวผู้วิจัยเป็นวัตถุแห่งการทดลองในการสร้างร่างกายให้ได้ตามแบบอุดมคติอย่างเหล่านายแบบและนางแบบในโฆษณาออนไลน์ต่าง ๆ ผ่านการฝึกฝนยกน้ำหนัก ออกกำลังกาย และควบคุมการรับประทานอาหารที่ในระหว่างการสร้างร่างกายให้ได้ตามแบบที่ตัวเองต้องการ ผ่านใช้ความเป็นอุดมคติทางวิทยาศาสตร์อย่างสูตรต่าง ๆ ในการคำนวณ ทั้งการรับประทานก็แคลอรีต่อวัน การออกกำลังกายแบบไหน เป็นต้น ส่งผลให้ผู้วิจัยได้สัมผัสถึงสภาวะของความรู้สึกกดดัน ปวดคั้น และความเครียดที่ค่อยเพิ่มขึ้นกับร่างกายที่จะไปให้ความอุดมคติและจินตนาการของผู้วิจัยเอง ทำให้เกิดเป็นภาพที่ทับซ้อนและเผยการทำซ้ำ

ไปเข้ามา และเสียงคล้ายเครื่องจักรที่กำลังทำงานอย่างต่อเนื่อง ที่ผลงานทดลองที่ 2 เปิดความเป็นไปได้ของการกลายเป็น และกลายร่าง ที่เข้าใจความเป็นอุดมคติของการมีร่างกายในแบบของตัวเอง ผ่านทั้งตัวภาพเคลื่อนไหว เสียงที่เกิดขึ้นที่ทำให้เกิดสภาวะร่วมของการเปลี่ยนแปลงร่างกายสู่อุดมคติที่เปี่ยมล้นเนื้อและร่างกายที่มีศักยภาพมากขึ้นผ่านการใช้วิทยาศาสตร์ในโภชนาการและกีฬาเข้าควบคุมการเปลี่ยนแปลงร่างกายที่แนวคิดที่ได้จากพันมนุษย์นิยมในเรื่องการนำร่างกายผนวกเข้ากับวิทยาศาสตร์ วิดีโอผลงานทดลองที่ 2: https://youtu.be/boEV9_uWQ8c

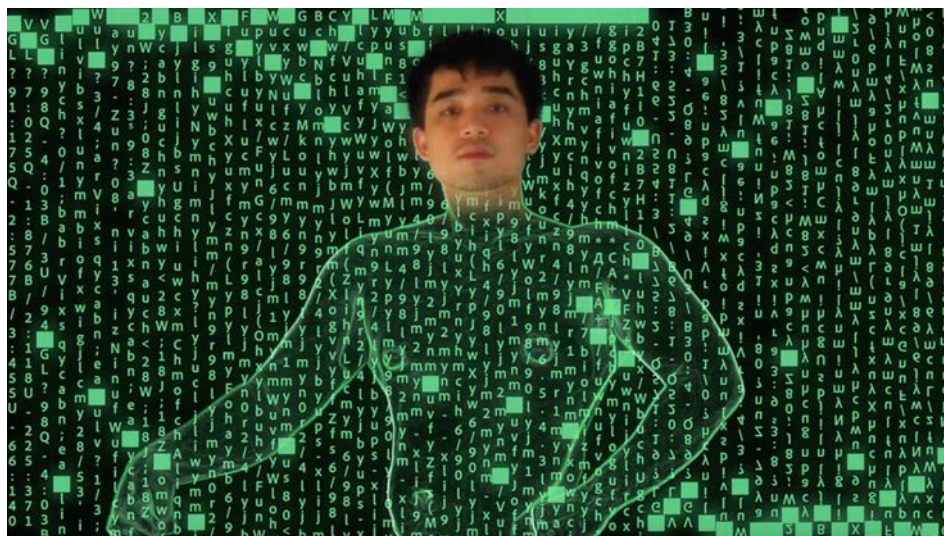


ภาพที่ 4 ผลงานทดลองชิ้นที่ 2 (Building Box)

ที่มา: ผู้วิจัย

ผลงานทดลองสร้างสรรค์ชิ้นที่ 3 ในชื่อ My Formula เวลา 12.00 นาที

ผลงานเป็นภาพเคลื่อนไหวและเสียง ที่ในผลงานทดลองชิ้นนี้เกิดจากการตกตะกอนมาจากผลงานทดลองชิ้นที่ 1 และ 2 ที่ก่อให้เกิดเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ ผลงานทดลองชิ้นนี้ผ่านการผนวกประสบการณ์ของผู้วิจัยกับแนวคิดและทฤษฎีพันมนุษย์นิยม (Posthumanism) และความรู้ทางวิทยาศาสตร์การกีฬาและโภชนาการอาหารที่เป็นการนำสูตรคำนวณการรับประทานร่วมกับวิธีการออกกำลังกายมาใช้ผ่านร่างกายและตัวผลงานทดลอง ที่ในตัวผลงานทดลองจะเผยให้เห็นการที่ร่างกายทางกายภาพกลายเป็นรูปแบบหนึ่งทางดิจิทัลหรือตัวเลข และเปิดให้เห็นความเป็นไปได้ของร่างกายแบบอุดมคติที่ตัวเลขดิจิทัล ในผลงานที่เคลื่อนไหวที่ไปมาเป็นตัวเลขที่มาจากสิ่งที่เราคาดการณ์หรือจินตนาการว่าร่างกายของผู้วิจัยจะนำไปในทางที่ฝัน แต่พื้นที่ของความจริงและร่างกายที่ปรากฏนั้นไม่ได้เผยร่างกายแบบอุดมคติที่ต้องการ แต่กลับเผยพื้นที่ความเป็นได้ที่เข้าใจความเป็นอุดมคติ ผลงานทดลองชิ้นนี้ยังทำให้เกิดเป็นการทบทวนกระบวนการทางความคิดเรื่องการเปลี่ยนแปลงร่างกายในแบบอุดมคติของตัวเอง ที่ผลงานทดลองได้สร้างประเด็นของความเบลอของการมีร่างกายแบบอุดมคติของผู้วิจัยที่ได้สร้างเส้นแบ่งของสิ่งที่จินตนาการและความจริงที่ปรากฏเบลอเลื่อน บางครั้งทับซ้อนกัน บางครั้งเคลื่อนออกจากกันเหมือนตัวเลขและโค้ดที่เคลื่อนไปมากก็เหมือนเป็นภาพตัวแทนที่อาจจะแทนค่าของการมีร่างกายแบบอุดมคติของผู้วิจัยที่มันกลายเป็นความจริงเสมือนที่สอดแทรกอยู่ในความจริงที่เผยให้เห็นผ่านร่างกาย วิดีโอผลงานทดลองที่ 3: https://youtu.be/zadOj1_wWEM



ภาพที่ 5 ผลงานทดลองชิ้นที่ 3 (My Formula)

ที่มา: ผู้วิจัย

ผลการวิจัย

จากประสบการณ์การทดลองการเปลี่ยนแปลงร่างกายของผู้วิจัยเองที่นำไปสู่สภาวะการกลายเป็น (Becoming) ซึ่งนำไปสู่การตั้งคำถามต่อความเป็นไปได้ของการมีร่างกายแบบอุดมคติ จากการที่ได้ใช้ตัวเองเป็นวัตถุแห่งการทดลองไม่ว่าจะในการออกกำลังกายและการควบคุมการรับประทานอาหาร ทำให้สามารถตอบคำถามวิจัยต่อความเป็นไปได้ของการมีร่างกายในแบบอุดมคติในแบบของตัวเองว่าการนำวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาช่วยในการปฏิบัติการต่อร่างกายนั้นได้เผยความเป็นไปได้ในการสร้างร่างกายแบบอุดมคติในแบบของผู้วิจัย ถึงแม้ยังไม่สมบูรณ์แบบอย่างที่เราคาดหวัง แต่ก็ทำให้เกิดพื้นที่ความเป็นไปได้ของการมีร่างกายในแบบอุดมคติผ่านการผสมผสานศาสตร์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นวิทยาศาสตร์ มนุษยศาสตร์ รวมถึงการทบทวนวรรณกรรมที่นำไปสู่ความเข้าใจในความเป็นอุดมคติของร่างกายที่เผยให้เห็นความสัมพันธ์ทางความจริงที่ปรากฏผ่านร่างกายของตัวเองและความแฟนตาซีในตัวเลขในการคำนวณรูปแบบการรับประทานอาหารและออกกำลังกาย ตลอดจนการสร้างสรรค์งานสื่อวิดีโอเชิงทดลองในเบื้องต้น

ทำให้เห็นการเคลื่อนไหวจากการตั้งคำถามต่อความเป็นไปได้ของการมีร่างกายแบบอุดมคติในยุคปัจจุบันที่นำไปสู่การสำรวจตัวเองและสร้างความเข้าใจความเป็นอุดมคติผ่านกระบวนการวิจัยเพื่อนำไปสู่กรอบความคิด และแนวทางในการจัดการผลงานสร้างสรรค์ที่แสดงถึงการสร้างร่างกายในแบบอุดมคติที่เผยให้เห็นจินตนาการและความเป็นจริง เปิดพื้นที่ของความเคลื่อนไหวที่ผสมผสานระหว่างความจริงและความเป็นแฟนตาซีของความเป็นไปได้ในการมีร่างกายแบบอุดมคติของผู้วิจัยเอง

สรุปผลการดำเนินการวิจัย/ อภิปรายผล

จากกระบวนการวิจัยและทดลองสร้างสรรค์ผลงานทั้ง 3 ชั้นนี้ ทำให้เกิดแรงบันดาลใจและแนวคิดในการนำเสนอความเป็นอุดมคติของร่างกายที่ทั้งเผยให้เห็นสภาวะของความเป็นไปได้และความเป็นไปไม่ได้ทั้งในโลกแห่งความจริงและโลกแห่งจินตนาการ โดยสิ่งเหล่านี้เป็นตัวเร่งเร้าให้ตัวผู้วิจัยตั้งคำถามต่อร่างกายของตัวเอง พร้อมทั้งสำรวจและทำความเข้าใจสิ่งที่เกิดขึ้นต่อตัวผู้วิจัยทั้งในทางร่างกายและจิตใจ ผ่านการเชื่อมโยงทฤษฎีต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการกลายเป็น (Becoming) จนถึงการเป็นแปลงร่าง (Transform) ผ่านกระบวนการและเทคนิคทางคอมพิวเตอร์ทั้งในรูปแบบของตัวเลขและโค้ด (Code) ที่เป็นตัวกำหนดการเปลี่ยนไปของร่างกาย ผ่านการใช้สูตรคำนวณทางวิทยาศาสตร์โภชนาการอาหารที่เป็นสิ่งคำนวณออกมาและวัดการที่ร่างกายจะเปลี่ยนแปลงไปตามอุดมคติของร่างกายเราตามที่คาดหวังในอนาคต แต่มันกลับเผยความจริงและไม่จริงบางส่วน ซึ่งจะสะท้อนการถ่ายทอดสภาวะทางจิตใจรวมถึงร่างกายที่เปลี่ยนแปลงไปในรูปแบบสัญญาณที่ซ่อนเร้นในตัวเลขและโค้ด (Code) ที่เป็นเหมือนแฟนตาซีผ่านโลกเสมือน (Virtual Reality) ที่จะนำเสนอเรื่องราวการก่อร่างสร้างร่างกายของตัวผู้วิจัยเป็นแกนหลักในการถ่ายทอดการแปลงร่าง (Transform) ไปสู่สภาวะพหุนิยมตามที่จินตนาการไว้ในรูปแบบของตัวผู้วิจัย จึงต้องอาศัยความสัมพันธ์ที่เป็นทั้งความจริงและความเป็นแฟนตาซีผ่านทฤษฎีอย่างแฟนตาสมาโกเรีย (Phantasmagoria) ที่จะสร้างความเข้าใจของสภาวะความจริงและแฟนตาซีที่สร้างพื้นที่เบลอเลื่อนให้ปรากฏผ่านภาพและการรับรู้ทางร่างกายในสถานะของความจริงจินตนาการ และแฟนตาซีไปพร้อมกัน ที่จะนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน วิดีโออินสตอลเลชัน : ก่อร่างสร้างร่างกายของฉัน (VIDEO INSTALLATION: SHAPING MY BODY)

ข้อเสนอแนะ

จากกระบวนการการทำงานของตัวผู้วิจัยเห็นว่า การถอดองค์ความรู้ที่มีอยู่ผ่านตัวผลงานทดลองทั้ง 3 ชั้น เป็นส่วนสำคัญหนึ่งที่สามารถพัฒนาไปสู่แนวคิดที่สัมพันธ์กับงานวิจัยได้อย่างมีนัยยะสำคัญ ที่จะเป็นการเปิดประเด็นการทำความเข้าใจต่อแนวคิดที่จะนำไปสร้างสรรค์ผลงานและสามารถขยายขอบเขตของเนื้อหาที่เข้าไปเชื่อมโยงต่อแนวคิดและทฤษฎีที่อาจจะเกี่ยวข้องที่พัฒนาทั้งผลงานสร้างสรรค์และแนวคิดให้มียุคความรู้ที่มากขึ้น ทั้งในแง่ของการวิเคราะห์และสังเคราะห์กระบวนการที่นำมาซึ่งความเข้าใจในแนวคิดและการสร้างส่วนต่อขยายของกระบวนการทำงานในขั้นต่อไปได้อย่างดีและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ที่ส่งผลต่อผลงานสร้างสรรค์ที่สามารถที่สื่อสารได้อย่างมีความหมายและชัดเจนยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

กลุ่มงานสื่อสารผลผลิตทางความคิด. การสอดแทรกกิจกรรมทางกายผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย.

https://tpak.or.th/th/article_print/555.

ไตร์สตูดิโอ. *AI กับการติดตามสุขภาพและการออกกำลังกาย: การปฏิวัติดูแลสุขภาพยุคใหม่*.

<https://dritestudio.co.th/article/AI-and-Health-and-Exercise-Tracking-A-Revolution-in-Modern-Healthcare>.

ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์. *Body Art เมื่อร่างกายกลายเป็นวัตถุศิลปะในการทำงานศิลปะ*.

<https://themomentum.co/body-art-2/>.

ภูมินทร์ สมัครพันธ์. *ความหมายของชีวิต กับ แนวคิดข้ามมนุษย์นิยม*. [https://www.sm-](https://www.sm-thaipublishing.com/content/6911/meaning-of-life-on-lit)

[thaipublishing.com/content/6911/meaning-of-life-on-lit](https://www.sm-thaipublishing.com/content/6911/meaning-of-life-on-lit).

ภูมินทร์ สมัครพันธ์. (2562). ความหมายของการมีชีวิต : แนวคิดข้ามมนุษย์นิยมและศาสนาในภาพยนตร์ชุด

Altered Carbon. *วริศ ลิขิตอนุสรณ์ (บ.ก.), วาระสมมติ หมายเลข 01 ว่าด้วยวรรณกรรม*

(HIDDEN AGENDA – On Literature). สำนักพิมพ์สมมติ. น. 178-198.

ยุคติ มุกดาวิจิตร, ชัชชล อัจฉนาภิตติ. (2564). บทนำ: มานุษยวิทยาพนมมนุษย์. *มานุษยวิทยาพนมมนุษย์*.

ยุคติ มุกดาวิจิตร, ชัชชล อัจฉนาภิตติ. บก. ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร. น. 11-41.

วสันต์ ปัญญาแก้ว. (2563). สู่โลก Posthuman. *วารสารสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*. 32(2). น. 6-10.

สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล ร่วมกับ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2563).

กระแสนิยมเดิน-วิ่งเพื่อสุขภาพสู่ยุคเฟื่องฟูของธุรกิจกีฬา. *สองทศวรรษ ปฏิรูปการศึกษาไทย ความล้มเหลวและความสำเร็จ*. บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด. น. 79-82.

Braidotti, R. (2013). Chapter 3 The Inhuman: Life beyond Death. In *The Posthuman* (pp. 105-142).

Polity Press.

Braidotti, R., & Halvajova, M. (2018). Transhumanism/posthumanism. In *Posthuman glossary*. (pp. 438-439).

Bloomsbury Publishing.

Ferrando, F. (2013). Posthumanism, Transhumanism, Antihumanism, Metahumanism, and

New Materialisms Differences and Relations. *Existenz*. 8(2). p. 26-32.

- Hoffman, J. & Needham, A. *Matthew Barney's Cremaster Cycle: Nine hours of 'Challenging' art on film*. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2015/jul/14/matthew-barney-cremaster-cycle-art-film>.
- Gormly, K. B. *How the 1936 Berlin Olympics Become a Nazi Showcase*.
<https://www.history.com/news/1936-olympics-hitler-nazi-party>.
- Nehamas, A. (1999). *Nietzsche: Life as literature*. Harvard University Press.
- Taylor, N. *The Body as Costume; ORLAN's "Omniprésence" and the Standard of Taste*.
<https://yiamagazine.com/The-Body-as-Costume-ORLAN-s-Omnipresence-and-the-Standard-of-Taste>.