

โรงมหรสพแห่งการจับจ้อง

กรกฎ ไกรักษ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ ภาควิชาสื่อศิลปะ
และการออกแบบสื่อ คณะวิจัยศิลปะ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

รสนิน กาสต์*

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ภาควิชาทัศนศิลป์
คณะวิจัยศิลปะ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทคัดย่อ

ผลงานศิลปะ “โรงมหรสพแห่งการจับจ้อง” นำเสนอประเด็นเกี่ยวกับสังคมสมัยใหม่ที่ได้นำ “การจับจ้อง” มาเป็นเครื่องมือสำคัญในการควบคุมพฤติกรรมของคนให้อยู่ในกฎระเบียบร่วมกัน ในสังคมปัจจุบันผู้คนส่วนใหญ่พึงพอใจที่จะดำเนินชีวิตตามระเบียบแบบแผนของสังคม เพื่อหลีกเลี่ยงการถูก “พิพากษาด้วยสายตา” เงื่อนไขสำคัญของการทำงานที่มีชีวิตที่ปกติสุข คือ การประพาดตมให้เหมาะสมกับกาลและเทศะ เพราะความรู้สึกว่ากำลังถูก “จับจ้องอยู่” ส่งผลต่อการกำหนดตัวตน การแสดงออกก็ปฏิกิริยาทำทางทุกรูปแบบที่แสดงออกในพื้นที่สาธารณะล้วนแล้วแต่ไม่ได้เป็นไปอย่างอิสระเสรี ด้วยเหตุนี้ จึงต้องการนำเสนอประเด็นดังกล่าวในรูปแบบผลงานศิลปกรรมซึ่งได้กำหนดวัตถุประสงค์

* อาจารย์ที่ปรึกษา

เพื่อสร้างสรรค์ผลงานสื่อศิลปะแอนิเมชันที่นำเสนอสาระสาระประเด็น “การจับจ้อง” โดยค้นหาการทำงานร่วมกันระหว่างผลงานแอนิเมชันกับผู้ชม และวิธีการนำเสนอที่ผู้ชมรับรู้ได้ถึงการถูกจับจ้องด้วยตนเอง สร้างความตระหนักถึงการถูกจำกัดเสรีภาพของการแสดงออกในพื้นที่ทางสังคม

ผลงานสร้างสรรค์ครั้งนี้ได้กำหนดให้มี 2 ชุด คือ ชุดที่ 1 แอนิเมชันเรื่องสั้น นำเสนอประเด็นการจับจ้อง ทำงานร่วมกันกับผลงานชุดที่ 2 เป็นศิลปะอินสตอลเลชันเชิงปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม (interactive installation art) กลวิธีของศิลปะทั้ง 2 ชุด ปลูกเร้าให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับผลงานแอนิเมชัน และภาพถ่ายของผู้ชม สร้างประสบการณ์ส่วนบุคคลของการได้จับจ้องและถูกจับจ้องในพื้นที่ เป็นการสร้างพื้นที่ของการจับจ้องให้ผู้ชมเกิดการพิจารณาครุ่นคิดในประเด็นของการจับจ้อง ซึ่งทำให้ผู้ชมเข้าใจอำนาจ “การจับจ้อง” ในสังคมสมัยใหม่ได้อย่างชัดเจน ผลงานได้สื่อสารสะท้อนเนื้อหาตรงตามแนวคิดและวัตถุประสงค์ ส่วนการประเมินผลการรับรู้และทัศนวิจารณ์จากผู้ชม ทำให้เกิดบทสนทนาระหว่างผู้เขียนและผู้ชม ได้ตอบทรรศนะทางความคิด เกิดมุมมองในการรับชมที่ให้อิสระ ในการรับรู้ถึงการถูกจับจ้องที่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเทศะและเหตุปัจจัยส่วนตัวของผู้ชม การทำงานของมิติแสงสีที่ฉายภาพขึ้นใหม่ตามแต่ลักษณะของผู้ชมนั้น ถือเป็นสุนทรียะใหม่ที่มีชีวิตชีวาร่วมไปกับปฏิสัมพันธ์ของผู้ชม สามารถสะท้อนให้เห็นว่าผลงานได้ทำให้เกิดการทบทวนหรือตั้งคำถามเกี่ยวกับ “ตัวตน” และ “ความอิสระเสรี” ในที่สาธารณะของผู้ชมได้อย่างดีเยี่ยม

คำสำคัญ: การจับจ้อง, แอนิเมชัน, ศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์, ศิลปะอินสตอลเลชัน

Theater of Surveillance.

Korakot Jairak

Assistant Professor, Program in Arts and Design, Department of Media Arts and Design, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

Rossalin Garst*

Emeritus Professor, Department of Visual Arts, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

ABSTRACT

The art project “Theater of Surveillance” presented issues related to current societies which use “surveillance” as a major tool for controlling people and coercing them to follow orders, resulting in a lack of freedom in the public sphere. Even among societies that emphasise value systems and freedom, people are prohibited to act in certain ways. This project aimed to present all the aforementioned issues through art with the main objective of creating an animation focusing on “surveillance.” This is

* Advisor

accomplished by examining the correlation between the animation and audiences, along with the presentation methods that allowed the audiences to perceive the feeling of being surveilled by themselves in order to create an awareness of being limited to act freely in public.

Studying thinking approaches and theories on the surveillance and art (and related artists) led to the creation of 2 sets of works. The first set was an animation short film about surveillance, 12 minutes long. The story in this animation was divided into many sequences. These sequences were connected and related to each other in order that the first could complement the second interactive installation art, which projected two types of images - the animation short film with short excerpts from it and images of the audiences themselves - were projected alternatively onto the surface of transparent sculptures to create dimensions of interesting cooperative working. The analysis of this artwork showed that planning to manage the areas of the two sets systematically and exquisitely caused audiences to perceive the feeling of surveillance, being surveilled and surveilling themselves through creative aesthetics affected the audiences' perception and interaction on the art works. The reactions of the audiences varied but one commonality was their attempt to present themselves in the best

light, because they realised that they were being watched both by the cameras and the audiences.

Works in this project led to the discussion and consideration of issues related to “surveillance” in modern society. The works can communicate and reflect ideas that concur with the predetermined concepts and objectives. Audience evaluation and critique has led to further discussion of opinions between the audiences and author. There are perspectives that provide freedom of the perceptions of being surveilled, which change in accordance with time, spaces and individual factors. The effects from the lighting projected in accordance with the features of each audience presents a new aesthetic show that this project has led to rethinking and questioning on audiences’ “selves” and “freedom” in public spaces in an effective manner.

Keywords: Surveillance, Animation, Interactive art, Installation art

ความนำ

การทำให้สังคมเป็นสมัยใหม่ได้ปฏิรูปให้ทุกๆ สังคมต้องยืนยันความมีอารยธรรม กำหนดคุณสมบัติสำคัญของการเป็นพลเมืองดีซึ่งต้องยึดถือปฏิบัติตามแบบแผนของความประพฤติที่ถูกต้อง การรับรู้ และการยอมรับกฎเกณฑ์ทางสังคม ส่งผลให้เกิด “การจับจ้อง” ควบคุมตนเอง หากพิจารณาตัดสินจากผลประโยชน์ส่วนรวมของสังคม การกำหนดให้คนอยู่ในความสงบเรียบร้อยหรือมีมารยาดี ย่อมส่งผลในแง่บวกให้สังคมสามารถอยู่ได้อย่างปกติสุข แม้ว่าเบื้องหลังภายในจิตใจของบุคคลจะเกิดความกดดันไม่สบายใจหรือไม่เห็นด้วยอย่างไรก็ต้องพยายามปรับตัวให้เข้ากับแบบแผนของความประพฤติที่ดีงาม

ประเด็นที่กล่าวมานี้ชักชวนให้เกิดการตั้งคำถามเกี่ยวกับสังคมปัจจุบันว่าเป็นสังคมที่ผู้คนขาดอิสระเสรีภาพทางความคิดและการแสดงออกมากกว่าในอดีตที่ผ่านมา การมาถึงของสังคมแบบสมัยใหม่ที่นำจะเปิดความมีอิสระเสรีภาพให้กับมนุษย์กลับกลายเป็นกรอบของจำมนุษย์ให้ตกอยู่ภายใต้อำนาจแห่งการจับจ้องที่มองไม่เห็น ดังที่มิเชล ฟูโกต์ ได้กล่าวว่า “คุณเริ่มต้นตั้งแต่ยังมาไม่ถึงประตูคุกเสียอีก คุณเริ่มต้นทันทีที่คุณก้าวเท้าออกจากบ้าน” (ไชยรัตน์ 2545, 279)

ความรู้สึกจากการตระหนักว่ากำลังถูก “จับจ้อง” ควบคุม คือ ประสบการณ์ที่แทรกซึมอยู่ในชีวิตประจำวัน “เป็นไปไม่ได้” ที่จะปฏิเสธกฎระเบียบของสังคมที่มีมาก่อนหน้าเรา แต่การรับรู้และใคร่ครวญประเด็นเหล่านี้ผ่านผลงานศิลปะ คือ ความ “เป็นไปไม่ได้” ที่จะถ่ายทอดความจริงให้ผู้ชมครุ่นคิดถึงตัวตนและความอิสระเสรีในพื้นที่ที่ถูกจับจ้อง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุด

“โรงมหรสพแห่งการจับจ้อง” ครั้งนี้ ได้สร้างพื้นที่ทางศิลปะให้ผู้ชมแสดงตัวตนเมื่อถูกจับจ้องออกมา ผ่านการสำรวจอากัปกิริยาท่าทางการแสดงออกของตนเอง เป็นการสร้างเงื่อนไขให้ผู้ชมต้องค้นหาวิธีการจัดการภาพลักษณ์ของตนเองในที่สาธารณะอย่างฉับพลัน การแสดงออกทางพฤติกรรมที่อยู่นอกเหนือการควบคุมของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ คือ การเปิดโอกาสให้เกิดความอิสระเสรีทางความคิดและการแสดงออกที่ก่อให้เกิดการทบทวนหรือตั้งคำถามเกี่ยวกับ “ตัวตน” และ “ความอิสระเสรี” ในที่สาธารณะของผู้ชม ซึ่งเกิดขึ้นได้ทั้งในช่วงเวลาที่กำลังเผชิญอยู่กับผลงานศิลปะชุดนี้หรือช่วงเวลาต่อมา

สังคมแห่งการจับจ้อง

สังคมแห่งการจับจ้องเป็นสังคมรูปแบบใหม่ซึ่งเกิดขึ้นจากการสร้างข้อบังคับทางสังคมควบคุม จับจ้อง ฝึมองพฤติกรรมของคนในหลายรูปแบบที่มีความซับซ้อนมากกว่าในอดีต การเกิดสังคมแบบรัฐประชาชาติและรัฐราชการนิยม ในช่วงศตวรรษที่ 18-19 ได้นำมาซึ่งความตระหนักของรัฐว่าสิ่งที่รัฐต้องบริหารอย่างแท้จริงนั้นไม่ใช่ดินแดน แต่เป็น “ประชากร” ผู้คนจึงถูกเปลี่ยนสถานะมาเป็นทรัพยากรประเภทหนึ่งที่รัฐต้องเข้าไปควบคุมเพื่อใช้ประโยชน์ การบริหารการเมืองจึงหันมาบริหาร “ชีวิต” ของผู้คนอย่างจริงจังภายใต้รูปแบบของการควบคุมคนในสังคมแบบใหม่ด้วยวิธีการ “จับจ้อง” (ฟูโกต์ 2558,15)

การจัดระเบียบสังคมสมัยใหม่ทำให้อำนาจในการควบคุมคนในสังคมได้เลื่อนจาก “พื้นที่สาธารณะ” มาสู่ “พื้นที่ส่วนตัว” นี้คือเจตจำนงของอำนาจ

สังคมที่จะเข้าไปควบคุมประชากรถึงในส่วนที่ลึกเร้นเป็นส่วนตัวที่สุด ดังนั้น อิศรเสริภาพในสังคมสมัยใหม่ล้วนแล้วแต่เป็นภาพลวงตา หาใช่อิสรภาพที่แท้จริงไม่ (ฟูโกต์ 2558, 5) การสอดส่องเฝ้าระวังพฤติกรรมของตนเอง ในพื้นที่สาธารณะ ได้สร้าง “สายตาที่มองไม่เห็น” คือ อำนาจของการจับจ้องที่ทำให้บุคคลควบคุมตนเอง จนบางครั้งก็ทำให้เกิดความไม่เป็นตัวของตนเอง หรือขาดอิสรเสรีโดยไม่รู้ตัว “การจับจ้อง” ได้เข้ามาควบคุมบุคคลในสังคมให้อยู่ในระบบแบบแผนที่เห็นว่าจำเป็นต่อการอยู่ร่วมกัน แม้อำนาจของการจับจ้องจะทำให้เกิดความปกติสุขในสังคม แต่ก็ได้เข้าไปควบคุมสำนึกภายในทำให้ตัวตนของบุคคลขาดอิสรเสรี

จากการศึกษาสังคมแห่งการจับจ้องแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าความเชื่อและความเข้าใจที่ว่าบุคคลสามารถมีอิสรเสรีเป็นนายของตนเอง หรือที่เรียกว่า “อัตบุคคล” (subject) แท้จริงแล้วเป็นมายาภาพที่ประกอบสร้างขึ้นจากเครือข่ายของอำนาจทางสังคม ที่สร้างกฎเกณฑ์กำหนดวิธีเฉพาะเกี่ยวกับการควบคุมความประพฤติในพื้นที่สาธารณะ ให้แสดงออกเฉพาะพฤติกรรมที่สังคมยอมรับได้ ความรู้สึกถูกรบกวนใจหรือไม่สบายใจจากการถูกจับจ้องทำให้เกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทั้งในพื้นที่สาธารณะและพื้นที่ส่วนตัว ความรู้สึกว่าการกิจกรรมในพื้นที่สาธารณะหรือพื้นที่ส่วนตัวถูกจับตามอง หรือเพียงอาจคิดว่าถูกจับตามอง ส่งผลต่อความสามารถในการกำหนดตำแหน่งของตัวตนของบุคคลในพื้นที่ทางสังคม รูปแบบวิถีชีวิตที่ถูกแสดงออกในพื้นที่สาธารณะจึงเป็นวิถีชีวิตที่บุคคลต้องควบคุมตนเองให้สอดคล้องกับระเบียบของสังคมอยู่ตลอดเวลา การควบคุม “จับจ้อง” ตนเองได้ทำลายสามัญสำนึกของความต้องการมีอิสรเสรี จากประเด็นปัญหานี้ผู้เขียนจึงเห็นถึงความสำคัญ

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เป็นเครื่องมือในการวิพากษ์วิจารณ์ให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงความเป็นตัวตนและความอิสระเสรีซึ่งถูกจำกัดในสังคมปัจจุบัน

บริบทที่เกี่ยวข้องทั้งแนวคิดจากนักสังคมวิทยา และผลงานสร้างสรรค์ต่างๆ

แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นตัวตน (Self)

ตัวตนของบุคคลนั้นหาใช่สิ่งที่บุคคลสร้างขึ้นเอง แต่เกิดจากกระบวนการขัดเกลาทางสังคม การรับรู้ถึงตนเองนั้นเป็นเรื่องของจินตนาการที่บุคคลสร้างขึ้นมาเองจากการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น อาจถูกต้องหรือไม่ถูกต้องก็ได้ ชาร์ล ฮอร์ตตัน คอลลี (Charles Horton Cooley) (พวงเพชร และคณะ 2541) นักสังคมวิทยาสำนักชิคาโก ได้อธิบายแนวคิดตัวตนจากกระจกสะท้อน (looking-glass self) ว่าการสำนึกของตัวตนเป็นผลสะท้อนจากความสัมพันธ์กับผู้อื่น การถูกจ้องมองโดยผู้อื่นก็มีผลต่อการตัดสินใจของบุคคล การถูกจ้องมองจึงเปรียบเสมือนการมองตนเองโดยใช้สายตาของคนอื่นเหมือนมองตนเองจากกระจกเงา ตัวตนของมนุษย์จึงเป็นปฏิริยาการตอบสนองจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน ไม่มีตัวตนที่มีอิสระ ตัวตนเป็นเพียงภาพแทนที่บุคคลสร้างขึ้นมาให้สอดคล้องกับภูมิหลังของตนเอง

แนวคิดตัวตนจากกระจกสะท้อนเสนอว่าบุคคลจะทราบภาพลักษณ์ของตัวเองได้จากภาพพจน์ที่คนอื่นเขามีต่อเรา ปฏิริยาดังกล่าวเป็นการตอบสนอง 3 ส่วนคือ 1. จินตนาการที่คิดว่าคนอื่นเขามองเราอย่างไร 2. จินตนาการที่

คนอื่นเขาตัดสินใจตีความในสิ่งที่เขาได้พบเห็นจากเรา 3. ปฏิกริยาและความรู้สึกที่คิดว่าผู้อื่นเขามีต่อเรา (ฌรงค์, 2541) ดังนั้น ความรู้สึกที่ว่าตนเองเป็นอย่างไรหรือการรับรู้ถึงตนเอง จึงเป็นเรื่องของจินตนาการที่บุคคลสร้างขึ้นมาจากจากการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นตัวตนให้ประเด็นทางความคิดกับผู้เขียนในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันซึ่งนำเสนอตัวละครที่มีความสับสนจิตใจ จนสร้างภาพจินตนาการที่คิดว่าตนเองเป็นบุคคลที่สังคมไม่ยอมรับ การถูกจับจองโดยบุคคลอื่นจึงกลายเป็นภาพสะท้อนของกระเจงเงาที่คอยบังคับให้ต้องควบคุมตนเอง

แนวคิดเกี่ยวกับพื้นที่ เวลา อัตลักษณ์ และกาลเทศะ

ในสังคมไทยมักจะมีคำกล่าวเสมอว่าทำอะไรรู้ก็ต้องดูกาลเทศะ กาลเทศะจึงหมายถึงการแสดงออกต่างๆ ที่ต้องกระทำให้อยู่ในขอบเขตที่เหมาะสม เวลาและสถานที่จึงเป็นแบบแผนของสังคมไทย แวน เอสเตริก (Van Esterik) นักมานุษยวิทยาจากมหาวิทยาลัยออร์คในสหราชอาณาจักร ได้ศึกษาวัฒนธรรมไทยและให้ข้อสรุปว่าสิ่งที่สังคมให้ความสำคัญในพื้นที่ที่ปรากฏสู่สาธารณะ (Public) คือ เปลือกนอกหรือ “หน้าตา” จึงเป็นเหตุให้เกิดการปรับเปลี่ยนตัวตนให้สอดคล้องกับสถานที่และเวลา ที่จะทำไม่ให้เกิดความรู้สึก “เสียหน้า” และสูญเสียความเคารพ (ศุภมณฑา 2554, 186-202) การรักษาหน้าตาในสังคมส่งผลให้บุคคลต้องควบคุมตนเอง ในทางจิตวิทยา คือ การแสดงปฏิกริยาตรงกันข้ามกับความรู้สึกที่แท้จริง (Reaction Formation) เป็นการเก็บกดความรู้สึกที่แท้จริงของตนเอง ซึ่งสังคมไม่ยอมรับแล้วแสดงออกถึงพฤติกรรมที่อยู่ในแบบแผนของสังคม เพื่อไม่ให้ถูกบุคคลในสังคมตำหนิ

รวมทั้งเพื่อรักษาศักดิ์ศรีของตนเอง (วิไลวรรณ และคณะ 2549, 243) ทั้งที่ในความเป็นจริงแล้วการเกิดอาการ “เสียหน้า” ก็เป็นเรื่องที่สำคัญในทุกๆ วัฒนธรรม แต่สำหรับกรณีของสังคมไทยอาการเสียหน้าถือเป็นเรื่องสำคัญมากเนื่องจากทำให้บุคคลเกิดการสูญเสียบารมี หรืออาจสูญเสียความมั่นใจในตนเอง

ข้อสรุปของแวน เอสเทรีค ทำให้ผู้เขียนเกิดประเด็นทางความคิดที่จะนำกลับมาบันทึกภาพพฤติกรรมการแสดงออกของผู้ชมในระหว่างรับชมผลงานแอนิเมชัน เพื่อให้ผู้ชมได้จับจ้องพฤติกรรมการแสดงออกของตนเอง การฉายภาพพฤติกรรมการแสดงออกของผู้ชมเมื่ออยู่ในพื้นที่สาธารณะ อาจทำให้ผู้ชมเกิดการเปลี่ยนพฤติกรรม ซึ่งขึ้นอยู่กับบุคลิกภาพของแต่ละบุคคลที่แตกต่างกันออกไป เช่น อาจเกิดการสำรวมระมัดระวังรักษามารยาท หรืออาจแสดงท่าทางให้ดูดีเมื่ออยู่น่ากล้องที่แสดงผลของภาพตนเองออกสู่ “การจับจ้อง” ของผู้ชมอื่นๆ ครอบ

แนวคิดเกี่ยวกับเทคนิคการตัดต่อภาพยนตร์แบบมอนтажและอาการช็อก

วอลเตอร์ เบนยามิน (Walter Benjamin) นักปรัชญาชาวเยอรมันยกย่องภาพยนตร์ยุคเงียบที่ใช้เทคนิค “มอนтаж” (montage) เป็นการตัดต่อภาพที่นำภาพมาชนกันคัทต่อคัทอย่างมีรอยต่อ ภาพที่ได้จะมีความแตกต่าง ก่อให้เกิดความตื่นเต้น ความตึงเครียด หรือ “อาการช็อก” (Shock Effect) เนื่องจากการถูกขัดจังหวะ ทำให้ผู้ชมสามารถเว้นระยะห่างจากการรับชมภาพยนตร์ เปิดโอกาสให้เกิดการใช้วิจารณ์ญาณครุ่นคิดถึงสิ่งที่ได้รับชมอย่างกระตือรือร้น (อรรถสิทธิ์ และพิพัฒน์ 2558, 259-307)

เทคนิคมอนตาจและอาการช็อก ทำให้ผู้เขียนเกิดความคิดที่จะนำเสนอผลงานศิลปะที่เมื่อจัดแสดงจะมีการจัดจังหวะการรับชม เพื่อให้ผู้ชมเกิดการครุ่นคิดถึงสิ่งที่ได้รับชม โดยในขณะที่ฉายผลงานแอนิเมชันก็แทรกภาพเหตุการณ์ที่ไม่ใช่เนื้อหาในงานแอนิเมชัน เป็นภาพบันทึกเหตุการณ์จริงของสถานที่จัดแสดงงาน การเปลี่ยนภาพซึ่งมีที่มาแตกต่างกันอย่างฉับพลันจะจัดจังหวะการรับชม ก่อให้เกิดอาการช็อกที่มีความเฉพาะ แตกต่างจากเทคนิคมอนตาจในงานภาพยนตร์ทั่วไป

ผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินที่เกี่ยวข้อง

โครงการศิลปะ “โรงมหรสพแห่งการจับจ้อง” มีการศึกษาผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินหลายท่าน ในที่นี้จะขอยกตัวอย่างมากล่าว ดังนี้

ราฟาเอล โลซานโน-ฮีมเมอร์ (Rafael Lozano-Hemmer)

“Under Scan” โดย ราฟาเอล โลซานโน-ฮีมเมอร์ ศิลปินชาวเม็กซิกัน-แคนาดาเขียน เชื่อเชิญให้ผู้คนเดินเท้าเข้ามามีปฏิสัมพันธ์กับภาพวิดีโอของคนแปลกหน้าที่ศิลปินฉายลงบนพื้นตรงที่เป็นเงาของผู้ชม (ภาพที่ 1) ผลงานชุดนี้เปิดโอกาสให้ผู้ชมสร้างปฏิสัมพันธ์ด้วยความสนุกสนานในพื้นที่สาธารณะ เชื่อมโยงคนแปลกหน้ากับผู้ชมให้ลดความแปลกแยกของผู้ชมระหว่างสถานที่และบุคคลอื่นๆ ในสังคมเมือง (Brown 2014, 47-49)



ภาพที่ 1 Rafael Lozano-Hemmer, *Under Scan*, 2005. (Source: Brown 2014, 48)

การปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมใน “Under Scan” สร้างความรู้สึกถึงการมีส่วนร่วม และเป็นส่วนหนึ่งของสภาพแวดล้อมในสังคมปัจจุบันที่ผู้คนมักมองผู้อื่นในฐานะคนแปลกหน้า คนที่ไม่คุ้นเคย และไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกันในการใช้ชีวิตประจำวัน การผสมผสานกันระหว่างศิลปะและเทคโนโลยีสื่อใหม่เพื่อให้ผู้ชมได้ตระหนักว่าความก้าวหน้าของเทคโนโลยีส่งผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างตนเองและผู้อื่นในพื้นที่สาธารณะ ผลงานนี้จึงช่วยให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกคุ้นเคยกับผู้อื่นหรือคนแปลกหน้าในที่สาธารณะมากขึ้น

แสดงให้เห็นว่าการได้จับจ้องภาพหรืออากัปกริยาของผู้อื่น สร้างแรงกระตุ้นให้ผู้ชมเข้าปฏิสัมพันธ์กับงานได้อย่างดียิ่ง ผู้เขียนเกิดแนวคิดที่จะสร้างงานให้ผู้ชมได้จับจ้องภาพของตนเองในที่สาธารณะอันเป็นพื้นที่ที่ทุกคนต้องการให้ตนเองดูดี เมื่อภาพของตนเองปรากฏในพื้นที่สาธารณะโดยไม่ได้คาดคิด อาจสร้างความน่าสนใจหรือความกังวลใจ ซึ่งผู้ชมแต่ละคนก็จะมีปฏิกิริยาตอบสนองที่แตกต่างกันออกไป

สก๊อตต์ สนิบบ์ (Scott Snibbe)

“Deep Walls” โดย สก๊อตต์ สนิบบ์ ศิลปินชาวอเมริกัน เชื่อเชิญให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับภาพเคลื่อนไหวของผู้อื่นที่ถูกฉายเป็นภาพเงาดำจัดวางในระบบกริด 16 ช่อง (ภาพที่ 2) การเห็นท่าทางการเคลื่อนไหวของผู้อื่นที่เป็นเงาดำรอบเร้าให้ผู้ชมแต่ละคนตอบสนองด้วยการแสดงท่าทางให้สอดคล้องกับภาพเงาดำ ผู้ชมบางท่านตระหนักว่าภาพการเคลื่อนไหวของตนจะถูกบันทึกและเก็บไว้ให้ผู้อื่นได้ชม จึงพยายามทำท่าทางให้ดูดี หรือน่าสนใจ (Stern 2013, 166-169)



ภาพที่ 2 Scott Snibbe, *Deep Walls*, 2003 (Source: Stern 2013, 167)

การกำหนดให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับผลงานทำให้ “Deep Walls” กลายเป็นเรื่องเล่าที่มีความสลับซับซ้อนที่ศิลปินใช้คำว่า “กายวิภาคของสังคม” (social anatomy) เป็นการเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมได้มีโอกาสในการแสดงท่าทางต่างๆ ให้สังคมได้เห็นในลักษณะเงาดำเล็กๆ ที่ไม่ทำให้ผู้ชมต้องเขินอายจากการที่ถูกจับจ้องโดยผู้อื่น การแสดงออกซึ่งท่าทางต่างๆ จึงทำได้อย่างอิสระเสรี และเกิดความสนุกสนานจากปฏิสัมพันธ์กับผลงาน

ผลงาน “Deep Walls” ของสนิบเบ ทำให้ผู้เขียนเกิดประเด็นทางความคิดว่าธรรมชาติของมนุษย์เมื่อเห็นภาพของตนเองปรากฏในพื้นที่สาธารณะก็จะพยายามแสดงท่าทางให้ดูดี แม้จะเป็นภาพเงาขนาดเล็กที่เห็นเพียงรูปร่างขอบนอกเท่านั้นก็ตาม ดังนั้น หากผู้เขียนมีความคิดที่จะขยายขนาดภาพให้มี



ภาพที่ 3 Gillian Wearing, Signs that say what you want them to say and not Signs that say what someone else wants you to say, 1992
(Withstandley 2012, Online)

ขนาดใหญ่และชัดเจนขึ้นย่อมส่งผลต่อความรู้สึกและการควบคุมท่าทางการแสดงออกมากยิ่งขึ้น

จิลเลียน แวริง (Gillian Wearing)

ศิลปินสตรีชาวอังกฤษ ในผลงานรูปถ่าย “Signs that say what you want them to say and not Signs that say what someone else wants you to say” (ภาพที่ 3) ศิลปินได้ขอร้องให้ผู้คนตามท้องถนนเขียนสิ่งที่อยู่ในใจลงบนกระดาษ จากนั้นจึงบันทึกภาพของพวกเขา ผลลัพธ์ที่ได้คือภาพถ่ายจำนวนมากที่ได้เปิดเผยให้เห็นถึงการปะทะกันระหว่างข้อความที่อยู่ในใจของบุคคล (เรื่องส่วนตัว) กับลักษณะบุคลิกภาพของบุคคลที่แสดงออกต่อสาธารณะ เช่น ตำรวจซึ่งมีหน้าที่ทางสังคมในการให้ความช่วยเหลือประชาชน แต่ในความเป็นจริงก็ต้องการความช่วยเหลือจากบุคคลอื่น (Daniel 2012, Online)

การนำสิ่งที่ขัดแย้งกันมาวางอยู่ร่วมกัน เพื่อแสดงถึงสิ่งที่คิดอยู่ภายในใจ ทำให้ผลงานของแวริงสะท้อนประเด็นที่โครงสร้างของอำนาจทางสังคมได้กระทำใ้บุคคลไม่สามารถแสดงออกในที่สาธารณะได้อย่างเสรี ผู้เขียนแตกประเด็นทางความคิดที่จะสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน นำเสนอเนื้อหาที่สะท้อนให้เห็นว่าเมื่อตัวตนที่แท้จริงไม่สามารถแสดงออกในพื้นที่สาธารณะ การปรากฏตัวของ “ตัวตน” ในพื้นที่สาธารณะ ก็กลายเป็นการปกปิดตัวตนที่แท้จริงไปพร้อมๆ กัน

ซาโตชิ คอน (Satoshi Kon)

จากการศึกษาผลงานแอนิเมชันที่มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับ “การจ้องมอง” ได้พบว่า ซาโตชิ คอน ผู้กำกับแอนิเมชันชาวญี่ปุ่น นำเสนอผลงานแอนิเมชันที่สร้างความสงสัยให้กับผู้ชมว่าสิ่งที่จ้องมองอยู่เป็นภาพในชีวิตจริง ภาพในกองถ่ายละคร หรือภาพในจินตนาการของตัวละคร ด้วยเทคนิคของการ “Jump-Cut” หรือตัดจากฉากหนึ่งไปสู่อีกฉากหนึ่งโดยไม่มีฉากแทรกต่อเนื่อง หากเป็นการก้าวข้ามจากโลกแห่งความเป็นจริงไปสู่โลกในจินตนาการอย่างทันที การนำเสนอแบบนี้ค่อนข้างถือว่าเป็นวิธีการแบบ “ไร้รอยต่อ” (Brown 2006, 38) เป็นเทคนิคเฉพาะที่คอนใช้ในหลายรูปแบบ แบบแรก คือ การใช้ภาพมาเชื่อมต่อโดยตรงระหว่างภาพที่มีความขัดแย้งกันนั้นจะต้องมีการนำภาพมาเชื่อมต่อตรงกลางระหว่างภาพที่มีความขัดแย้ง ยกตัวอย่างเช่น แอนิเมชันเรื่อง “Perfect Blue” (ภาพที่ 4 ด้านซ้าย) ที่นำเสนอฉากการเปลี่ยนแปลงระหว่างตัวละครผู้หญิงอ้วนซึ่งจินตนาการว่าตัวเองผอม ในฉากนี้คอนได้ใช้ภาพสะท้อนในกระจกมาเป็นตัวเชื่อมความขัดแย้งระหว่างตัวตนในความจริงกับตัวตนในจินตนาการ

ตัวอย่างต่อมา คือ การใช้เสียงเชื่อมต่อ แม้รูปจะไม่ต่อกันแต่ก็จะมีการใช้เสียงบรรยายหรือเสียงความคิดของตัวละครมาเชื่อมต่อภาพที่มีความขัดแย้งกันได้ อย่างไรก็ตามอย่างไรร้อยต่อ เช่น แอนิเมชันซีรี่ย์เรื่อง “Paranoia Agent” คอนได้นำภาพซึ่งขัดแย้งกันมาวางต่อกัน แต่ใช้เสียงบรรยายประกอบเชื่อมให้ร้อยต่อ เป็นการนำเสนอภาพที่แตกต่างกันเพื่อสร้างอาการช็อกในการรับชม คล้ายกับเทคนิคตัดต่อแบบมอนตาจตามที่ได้กล่าวไป (ภาพที่ 4 ด้านขวา)



ภาพที่ 4 ฉากการเปลี่ยนแปลงระหว่างความจริง และจินตนาการอย่างร้อยต่อในงานแอนิเมชันของคอน (Abonnieren für mehr 2013, Online)

การศึกษาเทคนิคการตัดต่อของซาโตชิ คอน ก่อให้เกิดประเด็นทางความคิด ในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันที่ตัดสลับภาพระหว่างจินตนาการ ความฝัน และความจริงให้ผู้ชมเกิดความสับสน ผู้ชมต้องรับชมด้วยการครุ่นคิด เพราะต้องแยกแยะว่าส่วนใดคือความจริง โดยผู้เขียนมีความเชื่อเช่นเดียวกับทฤษฎี พัฒนาการทางสติปัญญา (Cognitive theory) ว่าภาพยนตร์ที่กระตุ้นให้ผู้ชม เกิดความกระตือรือร้น จะทำให้เกิดการกระตุ้นสมองของผู้ชมผ่านกระบวนการหลายอย่าง เกิดการรับรู้ การให้เหตุผล และการจัดการความรู้จากสิ่งที่ได้รับชม เพื่อเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันในโลกแห่งความเป็นจริง (อัญชลี 2560, 607)

ดูโอ มูน ยองวอน (Duo Moon Kyungwon) และ จียอน จุนโฮ (Jeon Joonho)

ผลงาน “The way of folding space & flying” ของสองศิลปินจากประเทศเกาหลีใต้ เปลี่ยนสภาพแวดล้อมของตัวอาคารให้กลายเป็นโรงภาพยนตร์จำลอง เพื่อแสดงเรื่องเล่าจำนวนหลายเรื่อง หลายเหตุการณ์ (ภาพที่ 5) โดยเนื้อหาของแต่ละเรื่องจะถูกแยกแสดงบนพื้นที่ซึ่งแตกต่างกัน การรับชมภาพยนตร์ในลักษณะนี้ผู้ชมต้องร้อยเรียงภาพที่กระจัดกระจายหลายจอให้เป็นเรื่องเดียวกัน นี่คือการตัดต่อแบบมอนตาจแบบหนึ่ง ที่สภาวะการชมภาพยนตร์ถูกแทรกหรือขัดจังหวะอยู่ตลอดเวลา ทำให้ผู้รับชมกระตือรือร้นที่จะรวมภาพจากหลายจอที่ไม่ต่อเนื่องกันขึ้นมาเอง

ผลงานชุดนี้มีลักษณะเหมือนการรับชมภาพยนตร์ในเชิงมหรสพแบบไทย ดังการเข้ารับชมภาพยนตร์กลางแปลงที่ผู้ชมมิได้แยกตนเองให้อยู่ลำพังในห้องมืดเพื่อชมภาพยนตร์จอเดียว แต่ผู้ชมถูกล้อมรอบด้วยกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในบริเวณมหรสพแบบไทย ดึงความสนใจและขัดจังหวะการรับชมทำให้ผู้ชมมิได้เป็นเพียงผู้ที่มีความกระตือรือร้นธรรมดา แต่เป็นผู้ปฏิบัติที่ต้องเลือกมุ่งความสนใจในการชมเพื่อเลือกกิจกรรมอันหลากหลายในพื้นที่ของโรงมหรสพ มุมมองของผู้ชมจึงมีลักษณะที่หลากหลายมากกว่าการชมภาพยนตร์แบบปกติ (อัญชลี 2560, 622)

การนำเสนอผลงานในลักษณะนี้ให้ประเด็นทางความคิดกับผู้เขียนที่จะเปลี่ยนสภาพแวดล้อมของสถานที่แสดงงานให้กลายเป็นโรงภาพยนตร์แบบหลายจอ เมื่อผู้ชมเข้าไปชมงานผู้ชมจะสำรวจพื้นที่ จัดแสดง และรับชมผลงานไป

พร้อมๆ กัน เกิดการทำงานร่วมกันระหว่างผู้ชม สถานที่แสดงงาน และผลงานแอนิเมชัน เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้เลือกรับชมเนื้อหาแต่ละส่วนตามความต้องการอย่างอิสระ และยังสามารถเกิดการปะติดปะต่อกับส่วนอื่น โดยไม่ต้องอยู่ภายใต้การควบคุม เนื่องจากผู้ชมมีความตื่นตัวในการรับชมอยู่ตลอดเวลา



ภาพที่ 5 การเปลี่ยนสภาพแวดล้อมของตัวอาคารให้กลายเป็นโรงภาพยนตร์

วานิจิ มุตู (Wangechi Mutu)

ศิลปินชาวเคนย่า ผลงาน “The End of Carrying All” ฉายภาพแอนิเมชันผู้หญิงพื้นเมืองผิวดำซึ่งเดินจากจอภาพด้านซ้ายไปจนถึงจอภาพด้านขวา สร้างความสัมพันธ์เชื่อมโยงระหว่างจอภาพทั้ง 3 จอ ทำให้ผลงานมีเอกภาพ เกิดพื้นที่แสดงงานขนาดใหญ่ สร้างผลกระทบต่อสายตาให้ผู้คนที่เดินผ่านไปมา นอกจากการนำเสนอแอนิเมชันแล้ว ศิลปินยังนำผลงานจิตรกรรมกับประติมากรรม (ภาพที่ 6) ในแนวคิดเดียวกันมาจัดแสดงร่วมกัน เปิดพื้นที่ทางความคิดให้ผู้ชมได้เข้าไปสำรวจจิตรกรรมกับประติมากรรม และพยายามค้นหาความเชื่อมโยงระหว่างผลงานในสื่อแต่ละชนิด



ภาพที่ 6 การนำเสนอแอนิเมชันร่วมกับ ผลงานจิตรกรรม และประติมากรรม
(Haupt & Binder 2015, Online)

เทคนิคการแสดงผลภาพแอนิเมชันบนจอต่อเนื่องขนาดใหญ่และการนำผลงานจิตรกรรมกับประติมากรรมมานำเสนอร่วมกับผลงานแอนิเมชัน ได้ให้ประเด็นทางความคิดในการจัดการกับพื้นที่การจัดแสดงงานกับผู้เขียนว่าการนำเสนอผลงานแบบเป็นชุดที่ต่อเนื่องกัน จะสามารถเปิดเผยและแสดงมุมมองที่หลากหลายเกี่ยวกับประเด็นที่ต้องการนำเสนอ ความสำเร็จหรือความหมายของผลงานไม่ได้อยู่ที่ผลงานชุดเดียว แต่ผลงานแต่ละชุดได้ทำงานร่วมกันเพื่อเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับบางสิ่งบางอย่างที่ศิลปินสามารถจัดวางผลงานแบบเว้นช่องไฟ เพื่อให้ผู้ชมตอบโต้กับเรื่องราวในแบบที่ไม่ตายตัว เรื่องเล่าในงานจึงไม่ได้ถูกควบคุมความหมายโดยผู้สร้างงาน แต่เป็นพื้นที่เปิดกว้างซึ่งเชิญชวนให้ผู้ชมร่วมเติมเต็ม ตีความ และเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของผลงานภายในพื้นที่

แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

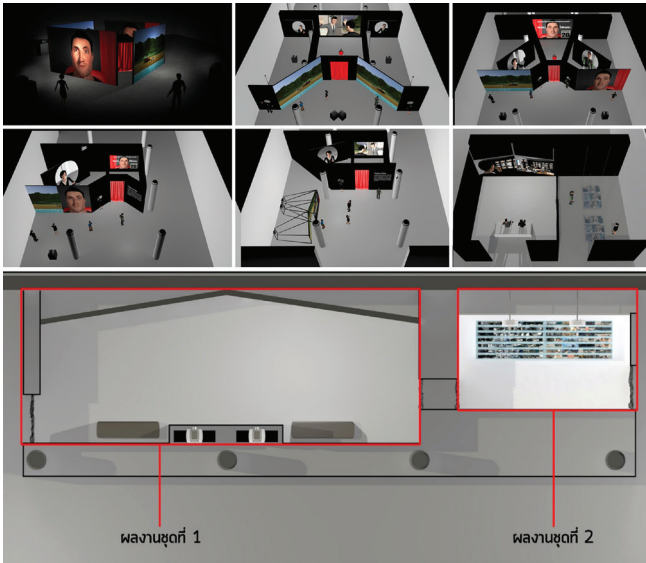
“โรงมหรสพแห่งการจับจ้อง”

ต้องการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ถ่ายทอดพฤติกรรมของ “การจับจ้อง” จาก 3 ประเด็น คือ 1. อำนาจของการจับจ้องที่ควบคุมคนในสังคม 2. การต่อต้านอำนาจของการจับจ้อง 3. ตัวตนของบุคคลบนเส้นแบ่งระหว่างพื้นที่ส่วนตัว และพื้นที่สาธารณะ ผลงานแสดงออกในรูปแบบของแอนิเมชันแสดงความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละคร เกิดความสับสนที่ต้องควบคุมตนเองในพื้นที่สาธารณะภายใต้ระเบียบกฎเกณฑ์ต่างๆ ของสังคมที่กำลัง “จับจ้อง” ให้แสดงออกเฉพาะพฤติกรรมที่เป็นที่ยอมรับในสังคมเท่านั้น

การพัฒนาภาพร่าง

เพื่อกำหนดรูปแบบของผลงานให้มีความชัดเจน สามารถนำไปพัฒนาต่อไปเป็นผลงานศิลปกรรมที่เสร็จสมบูรณ์ การพัฒนาภาพร่างในงานสร้างสรรค์ครั้งนี้ได้พัฒนาภาพร่างหลากหลายรูปแบบ การพัฒนาในแต่ละครั้งได้ทำให้เกิดความเข้าใจในรูปแบบการนำเสนอและลักษณะการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับผลงานมากขึ้นตามลำดับ (ภาพที่ 7) การสร้างแบบภาพร่างได้นำแนวคิดทฤษฎีภาพยนตร์มอนตาจประสานเข้ากับรูปแบบการรับชมภาพยนตร์กลางแปลงที่เป็นมหรสพแบบไทย ซึ่งผู้ชมไม่ได้แยกตนเองอยู่ตามลำพังในห้องมืดเหมือนอย่างตะวันตก การรับชมภาพยนตร์จะถูกขัดจังหวะด้วยกิจกรรมอื่นๆ หากผู้ชมพุ่งความสนใจไปเฉพาะที่ตัวภาพยนตร์ ผู้ชมก็จะต้องชมอย่างกระตือรือร้นและใช้สมาธิอย่างสูง ส่วนผู้ชมบางส่วนที่ไม่ได้สนใจตัวภาพยนตร์มากนักก็จะ

ชมผ่านๆ บางครั้งก็จะเลือกทำกิจกรรมอื่นและกลับเข้ามาชมเป็นครั้งคราว ทำให้มุมมองของผู้ชมในเชิงมหรสพมีลักษณะหลากหลายและเป็นกิจกรรมทางสังคมที่ทำร่วมกัน



ภาพที่ 7 ตัวอย่างการพัฒนาภาพร่าง

ภาพร่างแบบสุดท้ายได้กำหนดให้มีผลงานจัดแสดง 2 ชุด โดยไม่มีการกำหนดการรับชมว่าจะต้องดูชิ้นไหนก่อน การไม่กำหนดลำดับการรับชมทำให้ผู้ชมมีอิสระในการรับชม เกิดการสร้างการปะติดปะต่อสิ่งที่ได้รับชมเอง ไม่ต้องรอให้ผู้สร้างบอกเล่าเรื่องราวให้ทั้งหมด ก่อให้เกิดอิสรภาพในการรับชม แต่ในความเป็นจริงแล้วผู้ชมไม่ได้เป็นอิสระอย่างแท้จริง เพราะยังต้องถูกบังคับทางอ้อมให้รับชมที่ต้องใช้ความคิดมากขึ้นปะติดปะต่อเรื่องมากขึ้น

ผลงานสร้างสรรค์ “โรงมหรสพแห่งการจับจ้อง”

งานศิลปกรรมชุดนี้ จัดวางให้เป็นพื้นที่ของ “โรงมหรสพแห่งการจับจ้อง” ผ่านการสร้างสรรคผลงาน 2 ชุด ดังนี้

ผลงานชุดที่ 1 ฉายแอนิเมชันเรื่องสั้นความยาวประมาณ 12 นาที แสดงประเด็นการจับจ้องพฤติกรรมที่แสดงออกในพื้นที่สังคมกับพฤติกรรมที่อยู่ในพื้นที่ส่วนตัว

ผลงานชุดที่ 2 เป็นงานศิลปะอินสตอลเลชันเชิงปฏิสัมพันธ์ผู้ชม (interactive installation art) ประกอบด้วยประติมากรรมโปร่งใส 2 ชุด เมื่อฉายภาพงานแอนิเมชันลงบนประติมากรรมโปร่งใส จะเกิดมิติแสงเงาทับซ้อนที่น่าสนใจ ทั้งบนตัวประติมากรรมโปร่งใสและภาพสะท้อนบนพื้นได้ ดึงผู้ชมให้เข้ามาชมผลงานแล้วจึงแทรกการจับภาพของใบหน้า อากัปกิริยาของผู้ชม ทำให้ผู้ชมมีบทบาทสำคัญเป็นส่วนหนึ่งของผลงานศิลปะที่ถูก จับจ้องในพื้นที่

ผลงานทั้ง 2 ชุด ทำงานสอดประสานกัน สร้างความรู้สึกของการถูกจับจ้องทันทีที่อยู่ในพื้นที่ ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ตอบสนองต่อแนวความคิดและวัตถุประสงค์ดังที่ปรากฏในงานนิทรรศการที่จัดแสดงระหว่างวันที่ 9-29 มกราคม ณ หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (ภาพที่ 8)



ภาพที่ 8 ผลงานศิลปะ “โรงมหรสพแห่งการจับจ้อง”

เนื้อหาผลงานชุดที่ 1 แอนิเมชันเรื่องสั้นของโรงมหรสพแห่งการจับจ้อง

โดยทั่วไปภาพยนตร์ที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการจับจ้อง ควบคุมคน นิยมที่จะกำหนดโครงเรื่องแสดงประเด็นการควบคุมอิสรภาพของผู้คนโดยภาครัฐ แต่ผลงานแอนิเมชันนี้ได้กำหนดโครงเรื่องแบบใหม่ เลื่อนประเด็นการจับจ้องจากระดับมหภาคสู่ระดับจุลภาค หรือจากระดับการควบคุมทางการเมืองเป็นการควบคุมแบบแผนของการใช้ชีวิตประจำวัน

ฉาก ตัวละคร และการจับจ้องในแอนิเมชัน เพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมกับเหตุการณ์ภายในเรื่อง ฉากในเรื่องจึงถูกกำหนดให้เป็นเมืองในยุคปัจจุบันมีการจัดการผังเมืองอย่างเป็นระบบ (ภาพที่ 9) การจัดองค์ประกอบ

สิ่งของในท้องหรือการแต่งกายของตัวละครที่เป็นระบบเรียบร้อย สื่อสารถึงความเป็นสังคมสมัยใหม่ที่มีการควบคุมผู้คนให้อยู่ในกรอบของสังคมอย่างเคร่งครัด



ภาพที่ 9 ฉากในเรื่องถูกกำหนดให้เป็นเมืองในยุคปัจจุบัน มีการจัดการผังเมืองอย่างเป็นระบบ

ฉากการจับจ้องในงานแอนิเมชันนี้ มี 2 รูปแบบ รูปแบบแรก คือ การจับจ้องที่เจ้านายคอยสอดส่องความประพฤติของลูกน้อง (ภาพที่ 10) การสอดส่องพฤติกรรมของลูกน้องอย่างต่อเนื่องสร้างความรู้สึกว่าคุณจับจ้องอยู่ตลอดเวลา ทำให้ตัวละครลูกน้องสร้างการจับจ้องขึ้นภายในใจ เป็นการจับจ้องรูปแบบที่ 2 การหันมาตรวจตราจับจ้องควบคุมตนเองเพื่อให้ดำรงตนอยู่ในแบบแผนและแนวทางปฏิบัติที่หัวหน้ากำหนด อย่างไรก็ตาม การจับจ้องตนเองไม่ได้เกิดขึ้นกับเฉพาะลูกน้องที่ต้องตรวจตราตนเอง เพราะตัวละครหัวหน้าก็จับจ้องควบคุมตนเองเพื่อสร้างภาพลักษณ์ให้ตนเป็นที่ยอมรับของลูกน้อง และมี “หน้าตา” หรือเป็นที่รู้จักกันในสังคม



ภาพที่ 10 หัวหน้าคอยสอดส่องความประพฤติของลูกน้อง
จนลูกน้องเกิดความรู้สึกว่าถูกจับจ้องอยู่ตลอดเวลา

ประเด็นการจับจ้องในแอนิเมชันกับสังคมปัจจุบัน สังคมไทยในปัจจุบันเป็นสังคมของคนทีกลัว “การเสียหน้า” กลายเป็นเรื่องสำคัญมาก เพราะการมีหน้าตาในสังคมเป็นต้นทุนทางสังคมที่สำคัญ ผู้ที่สังคมให้การยอมรับ “บุคคลต้นแบบ” ที่คนทั่วไปในสังคมจับจ้อง และพยายามจะปรับเปลี่ยนตนเองให้เหมือน ในเนื้อเรื่องลูกน้องจับจ้องหัวหน้าและยกย่องให้เป็นบุคคลต้นแบบ เกิดความพยายามที่จะยกฐานะตนเองให้ใกล้เคียงกับหัวหน้าโดยไม่เลือกวิธีการ

สัญลักษณ์ในผลงานแอนิเมชัน ผลงานแอนิเมชันนี้ไม่ได้นำเสนออย่างตรงไปตรงมา มีการใช้สัญลักษณ์ที่ตรงแทนค่าความหมาย 2 ลักษณะ (ภาพที่ 11) คือ 1. สัญลักษณ์แทนค่าความหมายเมื่อถูกจับจ้อง เป็นภาพของตัวละครกำลังจับจ้องภาพตนเองค่อยๆ จมลงไปในพื้นที่ดิน จนทะลุไปยังพื้นที่ชั้นด้านล่างของ

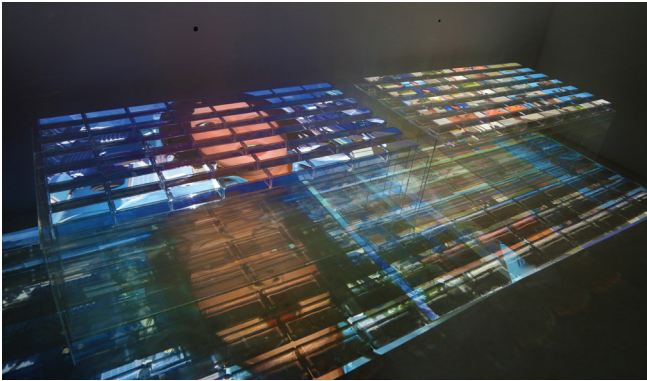
อาคาร สื่อความหมายถึงเมื่อถูกจับจ้องจะเกิดความไม่สบายใจ รู้สึกว่ากำลังทำผิดพลาด และจะถูกลงโทษจนไม่สามารถอยู่ในตำแหน่งเดิมหรือไม่มีจุดให้ยืนในสังคม 2. สัญลักษณ์แทนค่าความหมายของบุคคลต้นแบบ ผลงานแอนิเมชันเรื่องนี้ได้ใช้ตัวละคร “ซูเปอร์ฮีโร่” ขับขี่มอเตอร์ไซค์บิ๊กไบค์ขนาดใหญ่จนเกินพอดี ความเกินจริงแทนความหมายสิ่ง “โอ้อ่า” ที่มีแต่เปลือกนอกดูยิ่งใหญ่ทรงพลังในการพยายามสร้างภาพลักษณ์ของตนให้ดูดีต่อสาธารณะ



ภาพที่ 11 การใช้สัญลักษณ์ในงานแอนิเมชัน

ในเรื่องซูเปอร์ฮีโร่ได้ต่อสู้กับปีศาจ แต่พลาดท่าถูกปีศาจทำร้ายขโมยชุดซูเปอร์ฮีโร่และมอเตอร์ไซค์ไป เมื่อปีศาจสวมใส่เปลือกนอกของซูเปอร์ฮีโร่ที่ดูดี ผู้คนในสังคมก็ให้การยอมรับ โดยไม่สนใจว่าใครอยู่ใต้เปลือกนอกที่ดูดีนั้น ในตอนจบของเรื่องภาพของปีศาจในชุดซูเปอร์ฮีโร่ได้ถูกนำมาฉายสลับกับภาพของตัวละครลูกน้องที่ผลักดันตนเองให้ก้าวหน้าในอาชีพการงานด้วย

วิธีการที่ไม่ถูกต้องแต่คนในสังคมก็ให้การยอมรับ สะท้อนประเด็นว่าบุคคลต้นแบบที่สังคมยอมรับนั้น บางครั้งก็เป็นเพียงผู้จับจ้องควบคุมเปลือกนอกของตนเองให้แสดงบทบาทที่ดูดีต่อสังคม



ภาพที่ 12 ฉายภาพแอนิเมชันลงบนประติมากรรมไฟให้แสดงเป็นผิวของประติมากรรมที่มีภาพเคลื่อนไหวตามภาพแอนิเมชัน

เนื้อหางานชุดที่ 2: ผลงานศิลปะอินสตอลเลชันเชิงปฏิสัมพันธ์ต่อผู้ชม

ผลงานชุดที่ 2 ฉายภาพแอนิเมชันลงบนประติมากรรมโปร่งใสให้แสดงเป็นผิวของประติมากรรมที่มีภาพเคลื่อนไหวตามภาพแอนิเมชัน (ภาพที่ 12) ภาพเหล่านั้นตัดต่อเป็นข้อตสั้นๆ มาจากส่วนต่างๆ ในเนื้อเรื่องของแอนิเมชันชุดที่ 1 และสร้างสรรค์ตัดต่อร่วมกับแอนิเมชันที่สร้างขึ้นใหม่มีความยาว 5 นาที ภาพที่ปรากฏไม่แสดงเรื่องราวต่อเนื่องเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน ดังในชุดที่ 1 แต่ทว่ายังมีเนื้อเรื่องสั้นๆ แฝงอยู่ หากผู้ชมต้องการที่จะเข้าสู่เนื้อเรื่องก็จะพบว่าเป็นการจ้องจ้อง เกิดการ “เสียหน้า” เพราะไม่สามารถแสดง “บทบาท” ตามที่สังคมคาดหวัง

การนำเสนอ กำหนดพื้นที่แสดงให้เป็นโรงภาพยนตร์จำลองขนาดกว้าง 6 เมตร ยาว 16 เมตร สูง 2.4 เมตร (ภาพที่ 13) ผู้ชมจะเกิดการปะทะกับผนังเรียบสีดำยาวเกือบเต็มพื้นที่ของห้องแสดงงาน รูปทรงสี่เหลี่ยมเรียบง่ายขนาดใหญ่ที่สร้างขึ้นก็เพื่อสะท้อนรสนิยมสมัยใหม่ที่เน้นการลดทอนให้เหลือเฉพาะสิ่งที่จำเป็น ทำให้โรงภาพยนตร์จำลองมีลักษณะเหมือนกรอบสี่เหลี่ยมที่เรียบง่ายไร้อารมณ์ ดูแข็งกระด้าง ปราศจากชีวิตชีวา เปรียบเสมือนกับวิถีชีวิตของคนสมัยใหม่ที่นิยมความเรียบง่าย จนยอมจำกัดตนเองให้อยู่ในกรอบที่ถูกลดทอนรูปแบบของวิถีชีวิตจนดูราวกับไม่มีอิสระเสรี ภายในแบ่งพื้นที่ออกเป็น 2 ส่วน จะวิเคราะห์การนำเสนอแต่ละส่วน ดังนี้



ภาพที่ 13 ภาพภายนอกโรงภาพยนตร์จำลองสะท้อนรสนิยมสมัยใหม่ ลดทอนรูปทรงให้เหลือเฉพาะเท่าที่จำเป็น



ภาพที่ 14 การฉายสลับภาพ 2 ลักษณะบนจอรับภาพรูปตัววี

ส่วนที่ 1 นำเสนอผลงานชุดที่ 1 สร้างความสัมพันธ์ระหว่าง

ฉากรับภาพกับการฉายภาพ ฉากรับภาพสร้างเป็นจอขนาดใหญ่รูปตัววี (V) มีอัตราส่วนของภาพยาวเท่ากับจอภาพสองจอต่อกัน เนื้อเรื่องแอนิเมชันมีการสลับภาพ 2 ลักษณะ (ภาพที่ 14) คือ ภาพที่แบ่งจอภาพเป็น 2 ส่วน สร้างความรู้สึกราวกับว่ากำลังจ้องมองพฤติกรรมของตัวละครผ่านภาพบนจอมอนิเตอร์ การได้เห็นภาพของตัวละครตัวเดิมซ้ำในมุมกล้องที่ต่างกัน สร้างการรับรู้ว่าการถูกจับจ้องในขณะที่อยู่ในพื้นที่สาธารณะนั้นจะถูกจ้องมองจากทิศทางไหนก็ได้โดยไม่รู้ตัวกับการฉายภาพแบบเต็มจอ สร้างประสบการณ์ร่วมให้เกิดความรู้สึกเหมือนอยู่ในเหตุการณ์เดียวกับตัวละคร เพราะเป็นภาพยาวไร้รอยต่อที่มีขนาดกว้างกว่าจอปกติ 2 เท่า ทำให้เห็นภาพครอบคลุมพื้นที่หรือห้องเกือบทั้งหมดในฉาก

ระยะและวิธีการชม การสร้างจอร์ับภาพให้มีขนาดยาว 11 เมตร ติดตั้งเป็นรูปตัววี (V) เปิดกว้างพร้อมทั้งกำหนดให้ส่วนลึกตรงกลางห่างจากจุดชมไกลสุดเพียง 5 เมตร ทำให้ผู้ชมไม่สามารถหลีกเลี่ยงที่จะต้องปะทะกับภาพผลงานแอนิเมชันขนาดใหญ่ที่กว้างจรดกับพื้น เมื่อฉายแอนิเมชันที่เป็นภาพมองจากมุมสูงลงมา ก็จะสร้างมิติลวงตาให้เหมือนราวกับว่าภาพที่ฉายบนจอมีความลึกลงไปด้วย มิติของความลึกทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกว่ากำลังอยู่บนที่สูงจ้องมองลงไปที่ตัวละครด้านล่าง (ภาพที่ 15) สร้างประสบการณ์จำลองของการจับจ้องพฤติกรรมของผู้อื่น



ภาพที่ 15 มิติของความลึกทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกว่ากำลังอยู่บนที่สูงเพื่อจ้องมองลงไปที่ตัวละครด้านล่าง

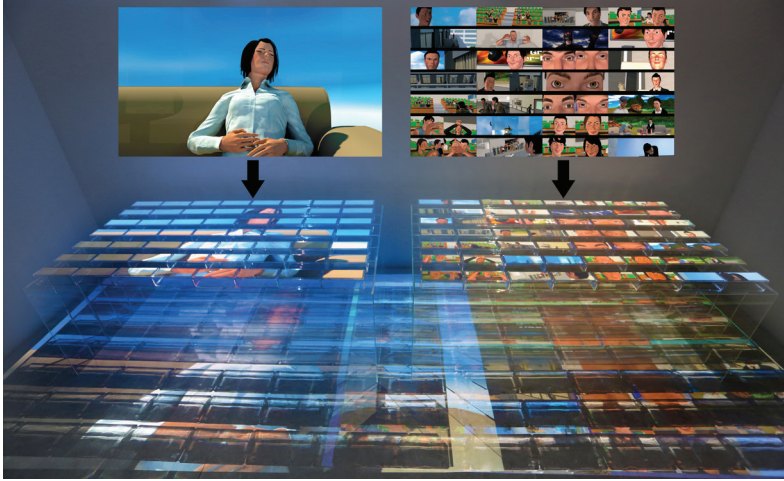
ส่วนที่ 2 นำเสนอผลงานชุดที่ 2 สร้างสรรค์เป็นศิลปะอินสตอลเลชันเชิง ปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม กำหนดเป็นพื้นที่สีขาวทั้งส่วนของผนัง พื้น และเพดาน เพื่อ ทำหน้าที่รับภาพสะท้อนจากการฉายแอนิเมชัน 2 ลักษณะลงบนประติมากรรม โปรงใส 2 ชุด



ภาพที่ 16 การจ้องมองเพื่อสังเกตรายละเอียดทำให้ผู้ชมต้องก้มหรือย่อตัวลง เพื่อให้สายตาอยู่ใกล้กับพื้นผิวของประติมากรรมโปรงใส

ลักษณะที่ 1 เป็นภาพแอนิเมชันแบบช็อตสั้นๆ ทุก 5 วินาทีจะเปลี่ยนชุดของ ภาพแอนิเมชันเป็นชุดใหม่ ภาพที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาทำให้ยากต่อการ ติดตามเนื้อเรื่องแอนิเมชัน การจ้องมองเพื่อสังเกตรายละเอียดผู้ชมต้องก้มหรือ ย่อตัวลงเพื่อให้สายตาอยู่ใกล้กับพื้นผิวบนประติมากรรมโปรงใส การรับชมใน ระยะใกล้ทำให้เกิดการตัดความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมรอบตัวชั่วคราว ใน ช่วงเวลานี้ผู้ชมจึงถูกจ้องมองโดยผู้อื่นอย่างไม่ทันรู้ตัว เมื่อยืดตัวกลับขึ้นมาแล้ว เห็นผู้อื่นกำลังจับจ้องตนเองอยู่ ก็จะทำให้เกิดสภาวะอารมณ์ความรู้สึกถึงการถูกจับ จ้อง และมักปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของตนโดยทันที (ภาพที่ 16)

ลักษณะที่ 2 เป็นแอนิเมชันเรื่องสั้นความยาว 5 นาที ฉายลงบนประติมากรรมโปรงใสอีกชิ้นหนึ่งซึ่งมีรูปร่างเดียวกัน โดยฉายภาพแบบเต็มจอลงบนประติมากรรมโปรงใส มีหน่วยย่อยของกล่องใสเป็นพื้นผิวสำหรับรับภาพกล่องใสเหล่านี้จัดวางในระบบกริด มีการเว้นช่องว่าง ทำให้ภาพฉายส่วนที่ตกลงตรงช่องว่างลงไปสะท้อนอยู่ที่บริเวณพื้นชัดเจนนัดกับส่วนที่ไม่ชัด สร้างมิติการซ้อนทับของภาพที่น่าสนใจยิ่ง โดยเฉพาะเมื่อภาพผลงานแอนิเมชันซึ่งเป็นภาพเคลื่อนไหวจึงทำให้มิติของการทับซ้อนเกิดความเคลื่อนไหวเกิดการเปลี่ยนแปลงมิติของแสงสีอยู่ตลอดเวลา ภาพที่ฉายแบบเต็มจอลักษณะที่ 2 นี้จะตัดกันกับภาพฉายขนาดเล็กในแบบที่ 1 (ภาพที่ 17) โดยภาพแอนิเมชันแบบข้อตสั้นๆ ขนาดเล็กๆ มีลักษณะการเคลื่อนไหวน้อยกว่าภาพที่ฉายเต็มจอซึ่งมีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา เมื่อนำภาพผลงานแอนิเมชันทั้ง 2 ลักษณะมาฉายให้ภาพชนซ้อนกันจึงทำให้เกิดมิติของการทับซ้อนที่ทั้งเชื่อมต่อและส่งเสริมกัน เพราะในขณะที่ด้านหนึ่งเคลื่อนไหวดำเนินเรื่อง อีกด้านหนึ่งเป็นเพียงสลับการเคลื่อนไหวอยู่แต่ในเพียงขอบเขตเล็กๆ ของแต่ละพื้นที่ย่อยๆ บนกล่องใสต่างๆ



ภาพที่ 17 เปรียบเทียบภาพที่ฉายแบบเต็มจอลักษณะที่ 2 (ด้านซ้าย)
ตัดกับภาพฉายขนาดเล็กในแบบที่ 1 (ด้านขวา)

สัมฤทธิ์ผลของผลงาน

โรงมหรสพแห่งการจับจ้อง สร้างให้ผู้ชมเผชิญกับสุนทรียะที่สร้างสรรค์ขึ้นในผลงานทั้ง 2 ชุด ดังนี้

สุนทรียะในผลงานชุดที่ 1

การฉายผลงานแอนิเมชันบนจอรับภาพในระยะประชิดกับการชม ส่งผลต่อการชมที่เป็นเสมือนการเผชิญกับตัวละคร สภาพแวดล้อมที่มีความชัดเจนราวกับอยู่ร่วมในเหตุการณ์ สร้างสัมผัสการรับรู้ให้เกิดความหวั่นไหวของจิตปลุกกระตุ้นให้ผู้ชมค้นพบความรู้สึกว่าถูกจับจ้อง แทรกฉากดวงตาขนาดใหญ่

คอยจับจ้องตัวละครเป็นระยะๆ ตามเนื้อเรื่อง ทำให้เกิดภาวะของการเป็นผู้ถูกจับจ้องจากดวงตาขนาดใหญ่ที่ปรากฏขึ้นเต็มจอราวกับดวงตาที่ค้นพบผู้ชมที่กำลังจ้องมองอยู่นอกจอ สามารถส่งผลต่อผู้ชมให้เกิดการรับรู้เสมือนอยู่ในภาวะที่ถูกควบคุมด้วยอำนาจของการจับจ้องอย่างมีพลังเต็มพื้นที่ (ภาพที่ 18)



ภาพที่ 18 การเป็นผู้ถูกจับจ้องจากดวงตาขนาดใหญ่ที่ปรากฏขึ้นเต็มจอรอวกับดวงตาที่ค้นพบผู้ชมที่กำลังจ้องมองอยู่นอกจอ

สุนทรียะในผลงานชุดที่ 2

ผลงานชุดนี้ต้องการให้ผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน สุนทรียะเบื้องต้นคือการทำงานร่วมกันของประติมากรรมโปร่งใส 2 ชั้น กับภาพถ่ายแอนิเมชัน 2 รูปลักษณ์ ทำงานร่วมกันมีความพิเศษของภาพ โครงสี แสง และความระยิบ

ไปพร้อมกันกับภาพสะท้อนที่เคลื่อนไหวทับซ้อนกันอย่างไม่สามารถคาดเดา และยังปรากฏอยู่บนส่วนพื้น ผนัง และเพดาน เป็นมิติที่สร้างสุนทรียะกับพื้นที่ทั้งหมด (ภาพที่ 19) สามารถดึงดูดผู้ชมได้ในทันที



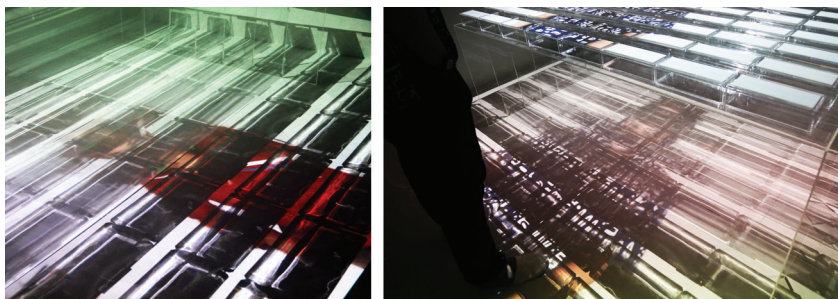
ภาพ 19 มิติแสงสี สร้างสุนทรียะกับพื้นที่ทั้งหมด สามารถดึงดูดผู้ชมได้ในทันที

“การจับจ้อง” ในผลงานชุดที่ 2 เป็นการจับจ้องผู้ชมที่กำลังชม จับจ้อง สำนวญ อยู่ภายในพื้นที่ เมื่อภาพผู้ชมปรากฏขึ้นบนประติมากรรมโปร่งใสก็จะสะท้อน ทั้งบนพื้น ผนัง และเพดาน แทนที่ภาพแอนิเมชั่นซึ่งเกิดขึ้นจากการสลับภาพ จากกล้องที่จับภาพผู้ชมอยู่จึงสร้างความประหลาดใจต่อผู้ชม และยังเกิดควมพิศวงต่อมิติซับซ้อนที่ทำงานร่วมกับประติมากรรมโปร่งใสด้วย

ปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมต่อผลงาน

การปฏิสัมพันธ์ทำให้ผู้ชมเป็นผู้ร่วมแสดงในโรงมหรสพแห่งการจับจ้อง การแสดงสดของผู้ชมสร้างสุนทรียะของการเคลื่อนไหวขึ้นด้วยการจัดวางท่าใหม่ให้ “ดูดี” เพราะไม่ได้มีเฉพาะผู้ชมเท่านั้นที่จับจ้องอากัปกริยาของตนเองอยู่ ผู้ชม

ท่านอื่นที่อยู่ใกล้ๆ กันก็สามารถเห็นการแสดงออกนั้นได้ บทบาทของการเป็นผู้จับจ้องและผู้ถูกจับจ้องจึงซ้อนทับกัน ทั้งในความรู้สึกของผู้ชมและภาพปรากฏบนพื้นผิวของประติมากรรมโปร่งใส รูปลักษณะภายนอกของผู้ชมหรือการแต่งกายก็มีผลต่อการรับชมผลงาน เพราะมิติแสงเงาที่ทับซ้อนจะเปลี่ยนรูปร่างและรูปทรงไปตามรูปลักษณะของผู้ชม ผู้ชมจึงมีส่วนเป็นผู้กำหนดประสบการณ์ทางสุนทรียะของตนเองโดยตรงด้วย (ภาพที่ 20)



ภาพที่ 20 ภาพของผู้ชมซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะ

ในผลงานชุดที่ 2 นี้ การสลับเปลี่ยนภาพระหว่างผลงานแอนิเมชันกับภาพถ่ายของผู้ชม ทำให้เกิดการขัดจังหวะการรับชม ผลลัพธ์ที่ได้คือความประหลาดใจหรือเป็นอาการตกใจหยุดความคิดชั่วขณะ ก่อนที่จะมีปฏิกิริยาตอบสนองปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและท่าทางขึ้นใหม่ ทั้งที่รู้ตัวและไม่รู้ตัว การถูกจับจ้องอย่างไม่รู้ตัวมาก่อนก่อให้เกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมจากผู้ชมต่างๆ กันไป ดังนี้

ผู้ชมพยายามที่จะค้นหาตำแหน่งของกล้อง ปฏิกิริยาที่ตอบสนองคือการจ้องมองอย่างครุ่นคิดเพื่อหาจุดที่กล้องถูกติดตั้ง เมื่อรับรู้ตำแหน่งของกล้องแล้วก็

จะพยายามจัดตำแหน่งวางท่าทางของตนเพื่อให้ดูดี ทำให้ดูไม่เป็นธรรมชาติ หรือดูไม่อิสระขึ้นชั่วขณะ

ความพยายามของผู้ชมในการจัดตำแหน่ง ท่าทาง และหน้าตาของตนเอง เพื่อให้ดูดีโดย การปรับท่าทางให้ดูดีจะแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล โดยทั่วไปมักจะเป็นการเคลื่อนที่เปลี่ยนแปลงตำแหน่งยืนเพื่อให้ภาพของตนเองปรากฏบนพื้นผิวของประติมากรรมอะคริลิกโปร่งใสตามที่ต้องการและบันทึกภาพด้วยกล้องจากโทรศัพท์ของตนเองอีกทีหนึ่ง

ผู้ชมบางท่านจะอยู่ในอากัปกิริยาคุ่นคิด ไม่แสดงความสนใจต่อภาพตนเองที่ปรากฏ หากแต่ใช้เวลากับการชมมิติแสงสีที่ซับซ้อนกันและรอเวลาที่จะสลับภาพกลับมาเป็นภาพแอนิเมชันเพื่อสำรวจมิติความแพรวพราว ความระยิบระยับ และการสะท้อนกระทบบนพื้นผนังและเพดานอย่างสนใจยิ่ง

ผู้ชมหลายคนเกิดความรู้สึกไม่สบายใจที่เห็นภาพถ่ายของตนบนพื้นผิวของประติมากรรมโปร่งใส เดินถอยห่างออกจากตำแหน่งการจับภาพของกล้องพยายามยืนอยู่บริเวณมุมห้องเพื่อหลีกเลี่ยงการถูกบันทึกภาพ แต่ยังคงอยู่สังเกตการณ์จับจ้องดูว่าผู้ชมท่านอื่นมีปฏิกิริยาตอบสนองกับการถูกนำภาพไปฉายบนประติมากรรมโปร่งใสอย่างไร

ปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมผลงานในชุดที่ 2 ทำให้ผู้ชมได้เห็นภาพของตนเองเป็นส่วนหนึ่งที่โดดเด่นอยู่ร่วมกับงานศิลปะสร้างทั้งความพอใจและความหวาดระแวง ส่งผลให้เกิดการปรับเปลี่ยนตนเอง หันมาควบคุมตนเอง จับจ้องตนเองให้ดูดีดูสำรวจ และดูสนุก

การประเมินผลจากทัศนวิจารณ์ของผู้ชม

จากการนำเสนอผลงานศิลปะชุด “โรงมหรสพแห่งการจับจ้อง” ในรูปแบบนิทรรศการ สามารถสรุปการประเมินผลการรับรู้โดยใช้แบบสอบถามแจกให้กับผู้รับชมผลงานแอนิเมชันจำนวน 50 ท่าน ในวันเปิดนิทรรศการ เพื่อให้เกิดความครอบคลุมข้อมูลที่ต้องการประเมินคุณภาพผลงาน แบบสอบถามได้แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ 1. ความแปลกใหม่ของผลงานแอนิเมชัน 2. การนำเสนอเนื้อหา 3. คุณภาพของผลงานสำหรับเกณฑ์การประเมินผู้เขียนได้เลือกใช้แบบมาตรวัดแบบสเกลทัศนคติตามแนวของลิเคิร์ต (Likert Scale) ซึ่งมีการแปลความหมายเพื่อจัดระดับคะแนนเฉลี่ยที่มีคะแนนเต็มคือ 5.00

ข้อสรุปของผลการประเมินจากแบบสอบถามชี้ให้เห็นว่าผลงานศิลปะชุด “โรงมหรสพแห่งการจับจ้อง” 1. เป็นผลงานศิลปะที่มีความแปลกใหม่มีเนื้อหามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 ระดับความพอใจคือมาก 2. ผลการประเมินด้านเนื้อหา ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 ระดับความพอใจคือมาก 3. ด้านคุณภาพของผลงานมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.37 ระดับความพอใจคือมาก

สรุปและอภิปรายผล

การสร้างสรรคผลงานศิลปะในครั้งนี้ได้ผสมผสานและเชื่อมโยงแนวคิดทฤษฎีทางสังคมศาสตร์ จิตวิทยา หลากหลายแนวคิดเข้าด้วยกัน จากวิธีคิดของฟูโกต์ที่สะท้อนภาพให้เห็นสังคมสมัยใหม่ที่ไม่ได้แตกต่างจากเรือนจำ เป็นสังคมแห่งการเฝ้ามอง หล่อหลอมผู้คนให้ระวางตัว และควบคุมพฤติกรรม

ของตน พฤติกรรมในสังคมจึงเป็น “ความไม่เป็นตัวของตนเอง” แต่เป็นตามบรรทัดฐานของกลุ่ม กลไกการควบคุมตนเองนี้สอดคล้องกับแนวคิดตัวตนจากกระจกสะท้อนของชาร์ล ฮอร์ตตัน คูลี ที่เสนอว่าตัวตนของบุคคลเป็นผลจากการปรับตัวให้สอดคล้องกับการถูกประเมินด้วยการจ้องมองโดยผู้อื่นในสังคม เมื่ออยู่ในพื้นที่ทางสังคม ทุกคนต้องการทำให้ตนเอง “ดูดี” ซึ่งแวน เอสเตริค ได้ศึกษาแบบแผนการแสดงออกของคนไทยในพื้นที่สาธารณะและให้ข้อสรุปว่าโดยปกติคนไทยจะปรับเปลี่ยนหรือสร้างภาพลักษณ์ให้ตนเองดูดี เพื่อไม่ให้เกิดความรู้สึก “เสียหน้า” การพิจารณาแนวคิดและทฤษฎีในประเด็นของการจับจ้องที่ได้กล่าวไปนั้น ทำให้ผู้เขียนสังเคราะห์เนื้อเรื่องแอนิเมชันที่สะท้อนปรากฏการณ์สังคมแห่งการจับจ้องในปัจจุบันที่คนในสังคมพยายามสร้างภาพลักษณ์ของตนเองให้ “ดูดี” ในสายตาของคนอื่น การบังคับตัวเองให้ดูดีได้กลายเป็นข้อบังคับหรือสายตาที่จับจ้อง ควบคุมตนเองจนไม่เป็นตัวของตนเองโดยไม่รู้ตัว

การสังเคราะห์ความรู้จากฐานคิดทางทฤษฎีให้เป็นเนื้อเรื่องแอนิเมชันนั้น เป็นส่วนหนึ่งของความพยายามที่จะนำเสนอประเด็น “การจับจ้อง” ที่มีผลต่อการควบคุมตนเอง แต่การนำเสนอให้ผู้ชมรับรู้และเกิดการตระหนักได้ถึงการถูกจับจ้องนั้น ผู้เขียนได้สร้างพื้นที่ทางศิลปะ “โรงมหรสพแห่งการจับจ้อง” เพื่อแสดงผลงานแอนิเมชัน และสร้างผลงานศิลปะอินสตอลเลชันเชิงปฏิสัมพันธ์ต่อผู้ชม ซึ่งเป็นพื้นที่ที่กำหนดกิจกรรมให้ผู้ชมรับชม จับจ้องพฤติกรรม อารมณ์ความรู้สึกของตนเอง และผู้อื่น ด้วยเหตุนี้ พฤติกรรมของผู้ชมทั้งการควบคุมตนเองและหรือ การทำตนเองให้ “ดูดี” รวมทั้งการ “เล่น” กับกล้องจับภาพ ดังที่ได้

กล่าวไว้แล้วในประเด็นของ “ปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมต่อผลงาน” จึงเป็นการยืนยันที่ต่อบัณฑิตประสงค์และแนวความคิดในการสร้างสรรค์ได้ดี

ผลงานศิลปะทั้ง 2 ลักษณะถูกสร้างให้ทำงานร่วมกันทำให้ผลงานมีได้อยู่ในขอบเขตปริมาตรของการเล่าเรื่องหรือการอธิบาย แต่ขยายขอบเขตไปสู่กิจกรรมทางสังคม เปิดพื้นที่ว่างให้ผู้ชมได้ประจักษ์ถึงความรู้สึกถูกจับจ้องด้วยตนเอง และการสังเคราะห์ขึ้นเป็นผลงานศิลปะชุดนี้ได้สร้างองค์ความรู้ใหม่ที่มีการนำเสนอด้วยกลวิธีทางสุนทรียะในการดึงดูดความสนใจของผู้ชมให้เกิดปฏิภิกิริยาร่วมกับผลงานได้อย่างมีความหลากหลาย ทำให้ “โรงมหรสพแห่งการจับจ้อง” บรรลุไว้ด้วยความงาม ความรู้สึก ข้อคิด และความเป็นชีวิตอยู่ร่วมกันอย่างพิเศษยิ่ง

ผลงานศิลปะ “โรงมหรสพแห่งการจับจ้อง” เน้นการนำเสนอแนวคิดมากกว่าการนำเสนอรูปทรงหรือเนื้อหาแอนิเมชัน ผลงานถ่ายทอดประเด็นอำนาจ “การจับจ้อง” ในสังคมสมัยใหม่ โดยเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการรับรู้และปฏิสัมพันธ์กับผลงาน การประเมินผลการรับรู้และทัศนวิจารณ์จากผู้ชมทำให้เกิดบทสนทนาระหว่างผู้เขียนและผู้ชม ได้ตอบทรรชนะทางความคิด เกิดมุมมองในการรับชมที่ให้อิสระในการรับรู้ถึงการถูกจับจ้องที่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเทศะและเหตุปัจจัยส่วนตัวของผู้ชม ปฏิภิกิริยาการแสดงสภาวะอารมณ์ของผู้ชมคือเนื้อหาสำคัญที่ช่วยให้ผลงานไปได้ไกลกว่าศิลปะในลักษณะดั้งเดิมที่ศิลปินเป็นเพียงผู้ผลิตเนื้อหาในรูปแบบหนึ่งขึ้นมา การเข้ามามีส่วนร่วมและเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน ทำให้ผู้ชมคือผู้ผลิตและผู้บันทึกความทรงจำในประเด็นของการจับจ้องด้วยตนเอง ผลของการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ไม่

ได้นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับกฎระเบียบทางสังคม แต่เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับปฏิบัติการทางศิลปะอันเกี่ยวเนื่องกับ “ตัวตน” และ “ความอิสระเสรี” ในสังคมสมัยใหม่

ขอขอบคุณศาสตราจารย์เกียรติคุณอรสลิน กาสต์ อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาอ่านและให้ความคิดเห็นแก่ฉบับร่างของบทความนี้ ขอขอบคุณมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ได้สนับสนุนทุนการศึกษา และบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ให้ทุนสนับสนุนการทำวิทยานิพนธ์ รวมทั้งสาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ ที่ได้สนับสนุนอุปกรณ์การถ่ายภาพสำหรับการจัดนิทรรศการศิลปะ “โรงมหรสพแห่งการจับจ้อง”

บรรณานุกรม

- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. *สัญวิทยา โครงสร้างนิยม หลังโครงสร้างนิยมกับการศึกษารัฐศาสตร์*. กรุงเทพฯ: วิชาษา, 2545.
- ณรงค์ เสียงประชา. *มนุษย์กับสังคม*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์, 2541.
- พวงเพชร สุรัตน์กวีกุล และคณะ. *มนุษย์กับสังคม*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2541.
- ฟูโกต์, มิแช็ล. *ร่างกายใต้บังคับการ: ปฐมบทแห่งอำนาจในวิถีสัมัยใหม่*. แปลโดย ทองกร โภคธรรม. กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คบไฟ, 2558.
- วีไลวรรณ ศรีสงคราม และคณะ. *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพฯ: เอ็ดดูเคชั่น, 2549.
- ศุภมณฑา สุภานันท์. *พื้นที่ เวลา อัตลักษณ์ และการสร้างความหมายทางสังคม*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2554.
- อรรถนสิทธิ์ สิทธิดำรง และพิพัฒน์ พสุธารชาติ. *อ่านงานศิลปะในยุคของการผลิตซ้ำแบบจักรกลของวอลเตอร์ เบเนยามิน*. กรุงเทพฯ: วิชาษา 2558.
- อัญชลี ชัยวรพร. *มุมมองของผู้ชมภาพยนตร์: การวิจารณ์ในบริบทไทย*. กรุงเทพฯ: นาคร, 2560.
- Brown, K. *Interactive Contemporary Art*. London: I.B.Tauris, 2014.
- Brown, S. *Cinema Anime: Critical Engagements with Japanese Animation*. New York: Palgrave Macmillan, 2006.

Daniel, H. “Curator introduction to Gillian wearing.” Accessed September 18, 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=qv02v3aOrC8>.

Stern, N. *Interactive Art and Embodiment*. Exeter: Gylphi Limited, 2013.

บรรณานุกรมภาพ

Abonnieren für mehr. “Perfect blue.” Accessed September 7, 2014. <http://www.youtube.com/watch?v=A44rgc2tp-U>.

Brown, K. *Interactive Contemporary Art*. London: I.b.Tauris, 2014.

Haupt & Binder. “56th Venice Biennale 2015.” Accessed May 3, 2017. <http://u-in-u.com/venice-biennale/2015/tour/all-the-worlds-futures-3/wangechi-mutu>.

Stern, N. (2013). *Interactive Art and Embodiment*. Exeter: Gylphi Limited.

Withstandley, K. “Can you handle wearing Gillian?.” Accessed September 18, 2014. <https://exploringartinthecity.wordpress.com/2012/05/24>.
