

การสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันสะท้อนประเด็นวัฒนธรรม การบริโภคสีเขียว*

received 12 MAR 2019 accepted 25 JUL 2018 revised 10 APR 2019

กรกฎ ใจรักษ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา

และการออกแบบสื่อ

ภาควิชาศิลปศึกษาและการออกแบบสื่อ

คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทคัดย่อ

การสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันสะท้อนประเด็นวัฒนธรรมการบริโภคสีเขียวใช้กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เกิดจากการศึกษาข้อมูล ข้อเท็จจริง และสภาพสังคมปัจจุบันในประเด็นเกี่ยวกับวัฒนธรรมการบริโภคสีเขียว เพื่อพัฒนา ถ่ายทอด และดัดแปลงประเด็นที่ศึกษาจากภาคเอกสารออกมาเป็นผลงานสร้างสรรค์ศิลปะด้วยเทคนิคแอนิเมชันตามแนวคิดของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งได้กำหนดวัตถุประสงค์ 3 ประการคือ 1) เพื่อศึกษาประเด็นปัญหาเกี่ยวกับการบริโภคสีเขียว และกำหนดเป็นเนื้อหาในการสร้างสรรค์งานแอนิเมชันสะท้อนประเด็นวัฒนธรรมการบริโภคสีเขียว 2) เพื่อทดลองค้นคว้าขบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และทดลองออกแบบสร้างสถานที่นำเสนอผลงานให้ทำงานร่วมกับผลงานแอนิเมชัน 3) เพื่อสร้างการตระหนักรู้ต่อผู้ชม ตั้งคำถาม และวิพากษ์วิจารณ์ประเด็น “การบริโภคสีเขียว” ผ่านการเผยแพร่ผลงานในรูปแบบนิทรรศการ

ผลงานครั้งนี้เป็นศิลปะในรูปแบบแอนิเมชันอินสตอลเลชันที่ใช้ชื่อว่า “Waste in place” จัดแสดงระหว่างวันอังคารที่ 6 - 9 พฤศจิกายน 2561 ณ หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ การแสดงผลงานเป็นการฉายภาพผลงานแอนิเมชันต่อเนื่องแบบหลายจอ ประกอบด้วยผลงานแอนิเมชันแบบฉายจอเดี่ยวเต็มจอ และผลงานแอนิเมชันแบบฉายต่อเนื่อง 3 จอ ผลงานแอนิเมชันทั้ง 2 ลักษณะแสดงความขัดแย้งระหว่างภาพเชิงบวกของวิถีชีวิตบริโภคสีเขียว กับภาพเชิงลบความรุนแรงของปัญหาขยะ ปฏิเสธของเสีย การนำเสนอภาพที่ขัดแย้งดังกล่าวสื่อความหมายให้เห็นว่าวิถีชีวิตบริโภคสีเขียวได้สร้างภาพเชิงบวกของสังคมทันสมัยน้อยเกินไปเพื่อปกปิด ซ่อนเร้น ภาพเชิงลบของปัญหาสิ่งแวดล้อมเอาไว้ การแสดงออกด้วยเทคนิคนี้สร้างความหมายเชิงวิพากษ์ที่ตอบสนองต่อแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

* บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันสะท้อนประเด็นวัฒนธรรมการบริโภคสีเขียว” ได้รับทุนสนับสนุนจากคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประจำปีงบประมาณ 2561

การเผยแพร่ผลงานในรูปแบบนิทรรศการสื่อสารเนื้อหาเชิงวิพากษ์ประเด็นวัฒนธรรมบริโภคสีเขียวอย่างชัดเจน หากสรุปความเข้าใจของผู้ชมออกมาเป็นประโยคสั้น ๆ ว่าผลงานศิลปะชิ้นนี้ให้ประเด็นทางความคิดอะไรผู้ชมก็มักจะตอบไปในทิศทางเดียวกันว่า “ขยะสีเขียว” หรือ “ขยะก็คือขยะ” ถือได้ว่าผลงานนิทรรศการทำให้เกิดการเรียนรู้กระตุ้นเตือนสติให้ตระหนักถึงปัญหาสิ่งแวดล้อม ร่วมไปกับการการเรียนรู้ด้านการสร้างสรรค์ผลงาน แอนิเมชันอินสตอลเลชันที่อาจเป็นประโยชน์ต่อแวดวงการศึกษาศิลปะ และแอนิเมชันได้ในภายภาคหน้า

คำสำคัญ: แอนิเมชัน, ศิลปะจัดวาง, การบริโภคสีเขียว, ปัญหาสิ่งแวดล้อม

The Creation of Animation to Reflect Culture Issue of Green Purchasing.

received 12 MAR 2019 accepted 25 JUL 2018 revised 10 APR 2019

Korakot Jairak

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

Abstract

The Creation of Animation to Reflect Cultural Issues of Green Purchasing uses the method to create art works from the study on information, facts and current social circumstances that are related to green consumption culture in order to develop, transform and change the issues studied from literatures into art works that are created with animation technique in accordance with the concept of me, the artist. There are 3 main objectives of this project, namely, 1) to study on the issue of green consumption culture and to determine the contents of the created animation to reflect cultural issues of green purchasing; 2) to research on the procedures for creating art works and to experiment the designing of the place for exhibiting the works to synergies with the animation works; and 3) to create audiences' awareness which leads to questioning and critique on 'green purchasing' through the publication of the works through the exhibition.

The works in this project are in the form of installation animation under the title 'Waste in Place', the exhibition of which is held from 6 th to 9 th November 2018, at the CMU Art Center Chiang Mai University. The exhibited works are the projection of an animation work on one single full screen and the show of another animation work on 3 screens that are continuous from one screen to another. The two techniques of the show of animation works manifest the contradiction between positive images of green lifestyle and negative perspectives

on the severity of problems of trash, dirty garbage and waste. The presentation of such contrast reflects that the green lifestyle has the positive images of the modern society that is worth living while concealing the negative perspectives of environmental problems. The reflection of the aforementioned idea with this technique builds the critic meanings that respond to the main concept for creating the works in accordance with the predetermined objectives.

The publication of the works in the form of an exhibition has conveyed the contents that critique cultural issues of green purchase in the clear manner. The summary of audiences' comprehension on what idea that the works in this project give them is 'green waste' or 'waste is waste'. Thus, it can be granted that the exhibited works have created the learning and urged the concern with environmental problems, as well as the understanding of the creation of installation animation work that may benefit the art education and animation societies in the future.

Keywords: Animation, Installation, Green Purchasing, Environment Issues

1. บทนำ

การพัฒนาเศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อมมีความเกี่ยวข้องกันในหลายมิติ กระบวนการทำให้ทันสมัย (modernization) คือปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่ความเสื่อมโทรมทางสิ่งแวดล้อมอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การพัฒนาเศรษฐกิจในอัตราเร่ง ความเร็วแบบก้าวหน้า (progress) มุ่งเน้นการเจริญเติบโตของระบบเศรษฐกิจส่งผลผลิตที่ไม่ได้มีเฉพาะด้านบวก ดังที่มาร์กซ์ (Karl Marx) ได้กล่าวว่า “การรุกไปข้างหน้าของพลังการผลิตภายใต้ระบบทุนนิยมไม่จำเป็นที่จะต้องแปรสภาพความเป็นอยู่ของมนุษย์ให้ดีขึ้น” (Chainām 2018, 24)

ความเสื่อมโทรมของธรรมชาติและหายนะของมนุษย์คือสภาวะปกติที่เกิดขึ้นจากการเร่งการเจริญเติบโตของระบบทุนนิยม การบริโภคถูกมองว่าเป็นสิ่งชั่วร้ายที่เกิดจากกิเลสตัณหาในตัวเอง แต่เนื่องจากการบริโภคมีความสำคัญและเป็น “ลมหายใจ” ของสังคมสมัยใหม่เพื่อให้การบริโภคงยังคงดำรงอยู่ได้ในสังคมที่ต้องการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมจึงเกิดแนวคิดการพัฒนาที่ยั่งยืนปรับเปลี่ยนเทคโนโลยีการผลิตใหม่เพื่อให้เกิดการบริโภคแบบคุ้มค่าไม่ฟุ่มเฟือย นำกลับมาใช้ได้ใหม่ เรียกว่า “การบริโภคสีเขียว” (Green Purchasing) ปัจจุบันเป็นอัตลักษณ์ของคนรุ่นใหม่ที่ต้องการแยกตัวเองออกจากความเลวร้ายที่คนรุ่นก่อนได้เคยทำไว้กับธรรมชาติ เนื่องจากอัตลักษณ์ของคนแต่ละคนจะเป็นอย่างไรนั้นขึ้นอยู่กับกรบริโภค เมื่อบริโภคสิ่งที่ดีก็ย่อมได้รับ อัตลักษณ์ดีไปด้วย (Wongyannawa, 2015, 326)

อย่างไรก็ตามเดวิด ฮาร์วี (David Harvey) ศาสตราจารย์ด้านมานุษยวิทยาและภูมิศาสตร์ได้ย้ำเตือนเกี่ยวกับประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อมว่า มันไม่มีสิ่งที่เรียกว่าทางแก้ไขโดยใช้เทคโนโลยีร้อยเปอร์เซ็นต์ สำหรับปัญหาความเสื่อมโทรมของสภาพแวดล้อม นี่คือนปัญหาที่เกินขีดความสามารถในการควบคุม (Chainām 2018, 215) การบริโภคสีเขียวได้ลดทอนความเป็นจริงของปัญหาสิ่งแวดล้อมที่รุนแรง และซับซ้อน (ที่อาจจะเกินสติปัญญาของมนุษย์จะแก้ไขได้) ให้กลายเป็นความสะดวกในครัวเรือนที่เห็นและจับต้องได้เชิงกายภาพ สนใจเฉพาะกระบวนการผลิตหรือวัสดุที่ประหยัดพลังงาน หรือสามารถนำกลับมาใช้ได้ใหม่ ซึ่งในความเป็นจริงแล้วปัญหาทางธรรมชาติที่มนุษย์กำลังเผชิญอยู่เป็นปัญหาที่รุนแรง ไม่สามารถแก้ไขความสมดุลของสิ่งแวดล้อมด้วยการใช้การกักกันโดยระบบตลาดแบบทุนนิยมซึ่งเป็นตัวการทำลายระบบนิเวศตั้งแต่แรก

ด้วยประเด็นปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้เขียน “มองเห็น” และสำเหนียกในบทบาทที่ต้องเข้าไปมีส่วนร่วมในวิกฤตปัญหาสิ่งแวดล้อม ด้วยการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชั่น เพื่อการตั้งคำถาม และวิพากษ์วิจารณ์ประเด็น “การบริโภคสีเขียว” ว่าเป็นเพียงการตลาดรูปแบบใหม่ที่มุ่งพิทักษ์ความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ เพื่อให้สังคมบริโภคนิยมสามารถดำรงอยู่ได้ด้วยการปรับเปลี่ยนตัวเองให้กลายเป็นระบบทุนนิยมสีเขียว หรือระบบทุนนิยมที่ตระหนักถึงปัญหาสิ่งแวดล้อม (Charoensin-o-larn, 2011, 284) ผลงานศิลปะที่สำเร็จนำเสนอสาระในประเด็น “การบริโภคสีเขียว” ที่เป็นการแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อมในรูปแบบที่เป็นมิตรกับตลาด ทางแก้ที่ไม่ทำลายความเจริญมั่นคงทางเศรษฐกิจ นี่คือการอนุรักษ์เพื่อจะได้อนุรักษ์ที่จะจบลงด้วยความไร้ศักยภาพในการรักษาสิ่งแวดล้อมอย่างแท้จริง

2. การบริโภคสีเขียว อุตสาหกรรมสร้างจิตสำนึก

2.1 การตลาด และกลุ่มผู้บริโภคผลิตภัณฑ์สีเขียว

กระแสความตื่นตัวในประเด็นของปัญหาสิ่งแวดล้อม ทำให้เกิดกลุ่มผู้บริโภคกลุ่มใหม่ การตลาดแบบใหม่ที่เรียกว่า “การบริโภคสีเขียว” เป็นการบริโภคที่เกิดขึ้นโดยกลุ่มลูกค้าที่มีความตระหนักถึงการรักษาสภาพแวดล้อม และใช้ทรัพยากรของโลกนี้อย่างอนุรักษ์ แนวโน้มของการตลาดนี้ตระหนักมากขึ้นในกลุ่มผู้บริโภคทั่วโลก (Bunyæm 2010, 31) การตลาดสีเขียวเริ่มเข้ามาประเทศไทยในช่วงปี พ.ศ. 2538 เริ่มต้นจากการณรงค์จากภาครัฐ เพื่อสร้างจิตสำนึกให้ภาคอุตสาหกรรมลดปัญหาสิ่งแวดล้อมในกระบวนการผลิต ปรับเปลี่ยนกระบวนการผลิตให้ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมที่น้อยที่สุด ต่อมาได้มีการนำแนวคิด การพัฒนาที่ยั่งยืนมาใช้เป็นกลยุทธ์การตลาดสีเขียว ทำให้ประเทศไทยเริ่มมีสินค้าและบริการเพื่อสิ่งแวดล้อมมากขึ้น (Konphatphonsakul and Nonthanathorn 2016, 124)

การบริโภคสีเขียวได้นำมาซึ่งการปรับเปลี่ยนวิถีการดำรงชีวิตของผู้บริโภคที่ลดการใช้ทรัพยากรที่เป็นพิษต่อสิ่งแวดล้อม เป็นวิถีชีวิตแนวใหม่ที่เข้าสู่ยุคการตลาดสีเขียว (Green Marketing) และสินค้าที่ผลิตขึ้นเพื่อตอบสนองกับวิถีชีวิตการบริโภคในแนวทางดังกล่าวที่เรียกว่า “ผลิตภัณฑ์สีเขียว” (Green Product) เป็นผลิตภัณฑ์ที่ผลิตด้วยกรรมวิธีการทางธรรมชาติ ไม่เจือปนสารเคมี ใช้เทคโนโลยีการผลิตที่สะอาด สร้างมลพิษน้อย และสามารถนำกลับมาใช้ใหม่ได้ (Lirattanakorn 2013, 2-3)

ตลาดสีเขียวได้จำแนกประเภทของผู้บริโภคสีเขียวออกเป็นกลุ่มๆ หรือแบ่งระดับความเข้มข้นของการเป็นผู้บริโภคสีเขียว (Shade of Green Consumer) ออกเป็น 5 กลุ่ม ตามพฤติกรรมกรซื้อ และจิตสำนึกในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม (Ottman and Reilly cited in Lirattanakorn 2013, 12-13) สำหรับกลุ่มที่มีความสำคัญเป็นพิเศษ เป้าหมายหลักทางการตลาดคือกลุ่ม Loyal Green Consumers ผู้บริโภคกลุ่มนี้มีความเชื่อว่าการตระหนักเรื่องสิ่งแวดล้อมมีความจำเป็น พยายามซื้อสินค้าที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม และยินดีที่จะจ่ายสำหรับสินค้าเหล่านี้ในราคาสูงกว่าสินค้าปกติ มากถึง 40% ทั้งนี้กลุ่มผู้บริโภสดังกล่าวจัดว่าเป็นกลุ่มที่เห็นใจผู้อื่น หรือมีความเสียสละ (Altruism) เป็นพื้นฐาน

การตลาดสีเขียวทำให้ “ตัวตนผู้มีคุณธรรม” และเสียสละ สามารถแลกเปลี่ยนจับจ่ายได้ด้วยทุน นี่คือการเปรียบเทียบแบบแผนอย่างหนึ่งในระบบทุนนิยมที่สร้างอุตสาหกรรมอันยิ่งใหญ่ในจิตใจผู้บริโภคเพื่อปิดบังความชั่วร้ายของการบริโภค การตลาดสีเขียวคือ “อุตสาหกรรมสร้างจิตสำนึกขนาดใหญ่” (a huge consciousness industry) ที่ลดทอนธรรมชาติซึ่งมีความซับซ้อนให้เข้าใจได้ง่าย เหลือความสำคัญเพียงประโยชน์ใช้สอย (utility) ถูกกำกับควบคุมและคำนวณได้เพื่อประโยชน์ทางการค้า ผ่านเทคนิคทางการตลาดที่ทำให้ผู้บริโภคเกิดความคิดที่เชื่อมั่นว่าหวังในการมีส่วนร่วมกับการรักษาสิ่งแวดล้อมผ่านการบริโภคสีเขียวที่บริโภคด้วยศรัทธา และความภักดีจนหลงลืมว่าในการบริโภคสีเขียวนี้ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมนั้นยังคงถูกทำลายอยู่เหมือนเดิม

การศึกษาการบริโภคสีเขียวให้ประเด็นทางความคิดต่อผู้เขียนที่จะสร้างผลงานแอนิเมชันเกี่ยวกับบุคคลที่บริโภคผลิตภัณฑ์สีเขียวเพราะนึกว่าตนเองมีคุณธรรมสูงส่ง ผลงานแอนิเมชันเชิงวิพากษ์ใช้การเล่าเรื่องเกินจริงว่าการบริโภคสีเขียวคือการสร้างความหวังบนความสิ้นหวังทำให้ผู้บริโภคไม่ต้องคิดถึงการแก้ไขวิกฤตสิ่งแวดล้อมอย่างจริงจังเพราะกำลังเพลิดเพลินกับการสร้างอัตลักษณ์ความเป็นผู้มีคุณธรรมผ่านการบริโภค

2.2 บริบทจากนักสังคมวิทยาที่เกี่ยวกับการบริโภคสีเขียว

2.2.1 แนวคิดเรื่องการบริโภคสัญญาณ (Consumption of Sign)

ฌอง โบตริยาร์ด หนึ่งในนักคิดคนสำคัญของสำนักหลังสมัยใหม่ ได้กล่าวถึงสังคมบริโภคนิยมว่าเป็นสังคมแห่ง “การบริโภคสัญญาณ” ในสังคมนี้นี้ก่อนที่ตัวสินค้าจะถูกบริโภค ตัวสินค้านั้นจะต้องเปลี่ยนไปเป็น “สัญญาณ” เสียก่อน ในการบริโภคบุคคลมิได้บริโภคแต่ “ตัววัตถุ” เท่านั้น หากแต่ได้บริโภค “สัญญาณ” ไปพร้อมๆ กันเสมอ (Baudrillard 1994, 91) โบตริยาร์ดเสนอว่า “วัตถุในสังคมแห่งการบริโภคจะมีคุณค่าตามระบบหรือโครงสร้างที่ถูกจัดตั้งขึ้น” ซึ่งก็คือ นอกจากประโยชน์ใช้สอยและราคาแล้ว วัตถุถูกกำหนดในฐานะที่เป็นส่วนประกอบในการสร้างบรรยากาศของระบบคุณค่าใดระบบคุณค่าหนึ่ง

การที่สินค้าแปรสภาพไปเป็น “สัญญาณ” ได้ก่อให้เกิดผลกระทบตามมาหลายประการ สัญญาณจะทำให้มนุษย์สามารถบริโภคได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุดทั้งนี้เพราะมนุษย์จะไม่บริโภคเพราะความต้องการทางวัตถุอีกต่อไป หากแต่จะบริโภคเพราะ “ความต้องการทางสัญญาณ” ซึ่งเป็นความต้องการที่ไร้ขอบเขตไร้จินตนาการ ความต้องการเชิงสัญญาณนั้นถูกปรุงแต่งขึ้นมาอีกมากมาย เช่น ปราบปรามเพื่อที่จะมีความหมายทางสังคม (Desire for Social Meaning) ความต้องการที่จะมีเอกลักษณ์แตกต่างไปจากคนอื่น (Need for Difference) ดังนั้นในการอธิบายพฤติกรรม การบริโภคสีเขียวจึงไม่อาจอธิบายในแง่ที่ว่า การบริโภคสีเขียวเป็นเพียงการบริโภคสินค้าเท่านั้น หากแต่จะต้องค้นหาว่า “การบริโภคสีเขียว” ทำหน้าที่เป็น “สัญญาณ” ของอะไรบางอย่าง เมื่อนำแนวคิดการบริโภคสัญญาณมาวิเคราะห์ การบริโภคสีเขียวก็จะพบว่านอกจากจะเป็นการบริโภคเพื่อตอบสนองคุณค่าในการใช้งานของผลิตภัณฑ์แล้ว ผู้บริโภคยังบริโภคสัญญาณของการเป็นคนสมัยใหม่ที่ใส่ใจสภาพแวดล้อม การบริโภคสีเขียวทำหน้าที่เป็นสื่อทางวัฒนธรรมแสดงสถานภาพและเกียรติยศ (Status & Prestige) ของผู้ใช้หรือบริโภคสินค้าว่าเป็นผู้บริโภคที่เห็นใจผู้อื่น หรือมีความเสียสละเป็นพื้นฐาน

2.2.2 แนวคิดเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน และการบริโภค

ชีวิตประจำวัน (everyday life) มักจะถูกมองว่าเป็นกิจกรรมที่ซ้ำซาก น่าเบื่อ และไม่ได้ถูกควบคุมเป็นไปตามธรรมชาติ แต่ในความเป็นจริงชีวิตประจำวันเป็นสิ่งที่ถูกกำหนดโดยโครงสร้างสังคม หรือวัฒนธรรม ชีวิตประจำวันจึงเป็นเวทีของการต่อสู้/ต่อรองระหว่างอำนาจทางสังคม กับการพยายามดิ้นรนต่อสู้กับโครงสร้าง (Kæothep and Hinwimān 2017, 689)

มิเชล เดอ เซร์โต (Michel de Certeau) นักคิดชาวฝรั่งเศสได้ให้ความสนใจกับการศึกษาชีวิตประจำวัน ให้ความสำคัญกับวิธีการที่ฝ่ายที่อ่อนแอ หรือถูกรอบงำ ใช้ “อุบาย” หรือ “กลวิธี” ตามจังหวะเวลา และโอกาสที่มีอยู่ฉวยประโยชน์จากฝ่ายที่มีอำนาจเหนือกว่า ชีวิตประจำวันจึงเป็นเรื่องของการแย่งชิง และต่อรองความสัมพันธ์เชิงอำนาจทางสังคม ส่วนกลาง หรือผู้มีอำนาจได้สร้าง “กลยุทธ์” (strategies) มากมายกำหนดควบคุมบุคคล แต่ตัวบุคคลเองสามารถใช้ “กลวิธี” (tactics) ทำทลายกลยุทธ์ต่าง ๆ (Bunrod 2014, 41-42) เดอ เซร์โตปฏิเสธความคิดที่ว่าผู้คนจะต้องถูกสยบด้วยอำนาจ หรือโครงสร้างทางสังคม โดยแสดงทรรศนะว่า ในมิติของ “การผลิต” บุคคลอาจถูกกำหนด หรือถูกควบคุมโดยโครงสร้าง แต่ในมิติของการบริโภคในชีวิตประจำวัน บุคคลสามารถต่อรอง/ต่อสู้/ปฏิเสธอำนาจได้ในระดับหนึ่ง การบริโภคสามารถถูกผลักดันให้เป็น “การผลิตในขั้นที่สอง” การบริโภคสามารถเปิดโอกาสให้ผู้คนผลิต และสร้างความหมายใหม่ขึ้นมา

แนวคิดของเดอ เซร์โต ถูกนำไปใช้เป็นทฤษฎี หรือเครื่องมือในการศึกษาความสัมพันธ์ทางสังคมที่ปรากฏในชีวิตประจำวันหลากหลายรูปแบบ สำหรับสายสังคมศาสตร์ แนวคิดนี้ใช้เพื่อศึกษา และวิเคราะห์กลวิธีในการต่อต้านที่ผู้ด้อยกว่า หรือชายขอบฉวยแย่งชิงอำนาจ ทำทลายการครอบงำจากศูนย์กลาง พลวัตของการต่อสู้ทำให้ผู้มีอำนาจสามารถควบคุมผู้ด้อยกว่าได้เพียงบางส่วน บางเรื่องเท่านั้น ส่วนสายศิลปะแนวคิดของเดอ เซร์โตถูกนำไปใช้ในรูปแบบของการกำหนดปฏิบัติการทางศิลปะที่ศิลปินเข้าไปมีส่วนร่วมกับพื้นที่ของการต่อสู้ ระหว่างผู้ด้อยอำนาจ และผู้มีอำนาจ หรือศิลปินอาจนำประสบการณ์จากการมีส่วนร่วมในพื้นที่มาจัดแสดงเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน

การศึกษาความคิดของเดอ เซร์โต ให้ประเด็นทางความคิดกับผู้เขียน 2 ประเด็น 1) ประเด็นส่วนตัว ผู้เขียนเกิดการย้อนแย้งทางความคิดที่จะสร้างผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นให้มีลักษณะคล้ายกับโฆษณาสร้างสรรค์สังคมเชิงอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมที่อยู่รายรอบชีวิตประจำวันของผู้เขียน โดยจะนำแอนิเมชันที่สร้างขึ้นใหม่ให้มีเนื้อหาคล้ายงานโฆษณาอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมมาจัดแสดงร่วมกับผลงานแอนิเมชันแสดงภาพปัญหาการทำลายสิ่งแวดล้อมที่เกิดจากการบริโภค การนำภาพทั้ง 2 ลักษณะที่แตกต่างกันมาฉายร่วมกันจะสร้างการประชดประชันทางความหมายจากเดิมที่สร้างแนวคิดอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเพื่อเป้าหมายสร้างแรงจูงใจให้เกิดการบริโภค เป็นการแสดงความหมายถึงการทำลายสิ่งแวดล้อมด้วยการบริโภค การสร้างแอนิเมชันให้มีเนื้อหาคล้ายโฆษณาสินค้าสีเขียวคือปฏิบัติการทางศิลปะที่ผู้เขียนพยายามที่จะสร้าง และสื่อความหมายใหม่ให้กับการบริโภคสีเขียว เปลี่ยนจากการเป็นผู้รับหรือผู้บริโภคสื่อ เป็นผู้ผลิตหรือผู้สร้าง และปรับเปลี่ยนความหมาย 2) การพัฒนาโครงเรื่องแอนิเมชันเป็นเรื่องเกี่ยวกับการต่อสู้ในชีวิตประจำวันของ “คนชายขอบ” กับศูนย์กลางโดยคนชายขอบได้ใช้ “กลวิธี” จากโอกาสที่มีอยู่ฉวยประโยชน์จากฝ่ายที่มีอำนาจ

3. ผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง

การสร้างสรรคผลงานแอนิเมชันสะท้อนประเด็นวัฒนธรรมการบริโภคสีเขียวนี้ ผู้เขียนได้ทำการศึกษาค้นคว้าผลงานสร้างสรรค์ของศิลปิน และผู้กำกับแอนิเมชันหลายท่าน ดังนี้

3.1 การศึกษาผลงานของศิลปินที่สร้างงานเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อม

ปัจจุบันปัญหาสิ่งแวดล้อมเป็นปัญหาใหญ่ในระดับโลก มีศิลปินหลายท่านสร้างผลงานเพื่อปลุกจิตสำนึก และสร้างความตระหนักในประเด็นปัญหาการเสื่อมโทรมของธรรมชาติซึ่งมีต้นเหตุมาจากการบริโภคของมนุษย์ ผู้เขียนได้มุ่งความสนใจไปที่ผลงานของศิลปิน 2 ท่านคือ

3.1.1 คริส จอร์แดน (Chris Jordan)

คริส จอร์แดน ศิลปินสาขาภาพถ่ายชาวอเมริกาผู้มุ่งสร้างผลงานภาพถ่ายที่แสดง การบริโภคที่ล้นเกินของวัฒนธรรมตะวันตก ผลงานของคริสเป็นงานภาพถ่ายด้านสิ่งแวดล้อมที่สร้างความตกใจให้กลับผู้ชมได้ในทันทีที่เห็น ภาพถ่ายมุกกว้างที่จัดแสดงขยะจำนวนมากศาลพร้อมเปิดเผยข้อมูล ข้อเท็จจริงทางสถิติของการบริโภค ขยะ หรือสิ่งของส่วนเกินที่หลงเหลือจากการบริโภคของมนุษย์ ผลงานภาพถ่ายชุด “Intolerable Beauty: Portraits of American Mass Consumption” แสดงภาพมุกกว้างของกองขยะหลากหลายลักษณะ เช่น ซากโทรศัพท์มือถือ (ภาพที่ 1) ซากรถยนต์ ซากอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ สะท้อนความงามในเชิงถกเถียงกิจกรรมการบริโภคของมนุษย์ที่มากมายจนเหมือนไม่มีที่สิ้นสุด (Jordan 2005, Online)



ภาพที่ 1 ผลงานภาพถ่าย “Cell phones #2, Atlanta”, 2005 ขนาด 44 x 90 นิ้ว (source: Jordan 2005, Online)

3.1.2 กลุ่มศิลปินลูซินเธอรันต์ส (Luzinterruptus)

ลูซินเธอรันต์ส คือ กลุ่มศิลปินชาวสเปนที่อาศัยอยู่ในกรุงมาดริด โดยศิลปินกลุ่มนี้มักจัดแสดงผลงานในลักษณะศิลปะจัดวาง หรือบางครั้งก็เป็นศิลปะแนวสตรีทอาร์ต ที่จัดแสดงในพื้นที่สาธารณะ โดยเฉพาะสถานที่ที่มีความสำคัญทั่วยุโรปเพื่อสร้างผลกระทบกับผู้ชมจำนวนมาก ผลงานที่น่าสนใจคือ “เขาวงกตแห่งขยะพลาสติก” (Labyrinth of plastic waste) นำโครงเหล็กขนาดกว้าง/ยาว 170 เมตร และ สูง 3 เมตร มาสร้างเป็นช่องทางเดินที่คดเคี้ยวเหมือนกับเขาวงกต (ภาพที่ 2) จากนั้นนำถุงพลาสติกมาแขวนเป็นกำแพงล้อมรอบโครงสร้างเหล็ก ในถุงพลาสติกมีการบรรจุขวดพลาสติก และติดตั้งหลอดไฟ LED การสร้างผลงานในลักษณะเขาวงกตเป็นการประชดประชันประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อมที่เหมือนเขาวงกตที่ไม่สามารถหาทางออกได้ มองไปทางไหนก็ต้องเจอกับทางตัน (Azzarello 2017, Online)

จากการศึกษาผลงานของศิลปินที่สร้างงานเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม เกิดข้อค้นพบว่าผลงานศิลปะที่นำเสนอสาระสาระเกี่ยวกับประเด็นขยะจากการบริโภคที่ล้นเกินมีลักษณะ หรือรูปแบบการนำเสนอทางสุนทรียศาสตร์ร่วมกันคือ เป็นผลงานที่สร้างอาการตกตะลึงในความงามที่ตื่นตาตื่นใจหรือ ปลุกเร้าอารมณ์สร้างให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงการรวม



ภาพที่ 2 ผลงาน “Labyrinth of plastic waste”, 2014 ขนาด 170 x 170 x 3 เมตร (source: Azzarello 2017, Online)

ตัวขององค์ประกอบเล็ก ๆ กลายเป็นกลุ่มก้อนขนาดใหญ่ ซึ่งความยิ่งใหญ่ หรือมหานาคานั้นทำให้อารมณ์ความรู้สึกเกรงกลัว ผลงานในลักษณะนี้ถือว่าเป็นสุนทรียศาสตร์ “งามอย่างน่าทึ่ง” หรือ “มหิมาอัศจรรย์” (sublime) ที่ทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงปัญหาของสิ่งแวดล้อมได้ในทันทีที่รับชมผลงาน การตกตะลึงที่เห็นขยะจำนวนมากสาธุถูกนำมาจัดวางบริบท และองค์ประกอบใหม่สร้างทั้งความรู้สึกถึงความสวยงามทางองค์ประกอบศิลป์ และความน่ากลัวของปริมาณขยะไปพร้อม ๆ กัน

การศึกษาผลงานของศิลปินทั้ง 2 ท่านทำให้ผู้เขียนเกิดประเด็นทางความคิดที่จะสร้างสรรค์งานที่นำเสนอภาพแอนิเมชันขนาดใหญ่ น่าทึ่ง ด้วยการจัดวางองค์ประกอบให้มีหน่วยย่อยเล็ก ๆ รวมกลุ่มให้กลายเป็นโครงสร้างใหญ่เพื่อสร้างให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ความรู้สึกตกตะลึงในทันทีเมื่ออยู่ในพื้นที่แสดงงาน

3.2 ผลงานแอนิเมชันในประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อม

แอนิเมชันเป็นสื่อที่มีพลังในการดำเนินเรื่องในประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อมสามารถสร้างภาพจินตนาการ ภาพที่แสดงความซับซ้อนเข้าใจยากของการใช้ทรัพยากรเกินพอดี หรือภาพของการทำลายสิ่งแวดล้อมได้อย่างชัดเจน การสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันในครั้งนี้ ผู้เขียนสนใจผลงานแอนิเมชัน 2 เรื่องคือ

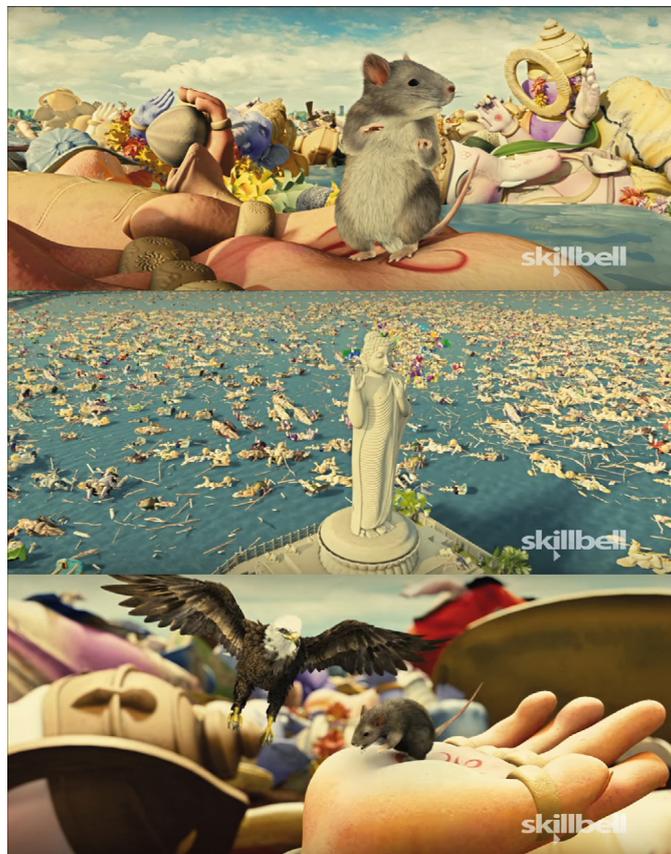
3.2.1 Going Green โดยสตูดิโอสกีลเบล

สตูดิโอสกีลเบล (Skillbell) สร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันเรื่อง “Going Green” ความยาว 2.02 นาที นำเสนอเรื่องเล่าเกี่ยวเทศกาลพระพิฆเนศซึ่งเป็นเทศกาลเฉลิมฉลองวันคล้ายวันประสูติของพระพิฆเนศเทพเจ้าในศาสนาฮินดู เทศกาลนี้ทุกบ้านในอินเดียจะจัดหาเทวรูปพระพิฆเนศมาบูชา วันสุดท้ายของการเฉลิมฉลองแต่ละชุมชน

จะมีการหล่อเศเทวรูปพระพิฆเนศขนาดใหญ่มุ่งสู่น้ำศักดิ์สิทธิ์สายต่าง ๆ จากนั้นจึงทำพิธีลอยเทวรูปลงในแม่น้ำหรือทะเล ปัจจุบันผู้คนที่เข้าร่วมเทศกาลนี้จำนวนมากเปลี่ยนจากการซื้อเทวรูปทำจากดิน มาเป็นพลาสติกที่ไม่สามารถย่อยสลายได้ เทวรูปกลายเป็นขยะจำนวนมากล้นหลามหลังจบเทศกาล

ในตอนเริ่มเรื่องหนูตัวหนึ่งกินเศษอาหารตกค้างอยู่ในหูของเทวรูป ในขณะที่มันเองมันได้ยินเสียงดังกึกก้องด้วยความสนใจ มันจึงเดินออกไปด้านนอก ทันใดนั้นหนูก็รู้สึกตกใจว่ามันอยู่กลางทะเลสาบซึ่งมีเทวรูปจำนวนมากลอยเป็นขยะอยู่บนผิวน้ำ หนูพยายามจะหาทางออกไปจากเทวรูปที่มันยืนอยู่ แต่มองไปทางไหนก็ไม่พบทางออก ในช่วงนี้กล้องค่อย ๆ ซูมภาพออกไปจนเห็นเป็นภาพมุมกว้างของซากเศษเทวรูป จำนวนหลายพันหลายหมื่นองค์ ขณะที่หนูกำลังมองหาทางที่จะกลับเข้าฝั่ง เขียวก็บินมาจับมันไปกิน (ภาพที่ 3) (Skillbell 2011, Online)

แนวคิดหลักของแอนิเมชันเรื่องนี้เป็นการเปรียบเทียบเชิงอุปมาอุปไมยว่าหากมนุษย์ไม่สนใจปัญหาสิ่งแวดล้อมสร้างมลภาวะให้กับธรรมชาติ สักวันหนึ่งมนุษย์จะถูกธรรมชาติโจมตีเหมือนเขียวบินจับหนู แอนิเมชันสร้างความสะเทือนใจให้ผู้ชมเกิดการตระหนักถึงปัญหาสิ่งแวดล้อมด้วยการแสดงภาพของขยะที่หลงเหลือจากเทศกาล กองขยะที่ลอยอยู่บนน้ำตั้งคำถาม และรบกวนให้ผู้ชมเปลี่ยนพฤติกรรมหันมาใช้ผลิตภัณฑ์ที่มีวัสดุติดจากธรรมชาติที่สามารถย่อยสลายได้



ภาพที่ 3 หนูติดอยู่บนเทวรูป ไม่สามารถหาทางกลับฝั่ง (source: Skillbell 2011, Online)

3.2.2 GARBAGE โดย พาเวล นาซารอฟ

พาเวล นาซารอฟ (Pavel Nazarov) สร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันเรื่องคือ “Garbage” ความยาว 5.18 นาที แสดงภาพของโลกที่ล่มสลาย สังคมกตัญญูที่โหดร้าย “ดิสโทเปีย” (Dystopian) แอนิเมชันตลอดทั้งเรื่องใช้เทคนิค มุมกล้องแบบ long tracking shot คือการถ่ายภาพที่ทิ้งภาพในฉากไว้นานไม่มีการตัดต่อ โดยกำหนดให้กล้อง เคลื่อนที่จากซ้ายไปขวาแสดงฉากกองขยะที่กว้างใหญ่ด้วยความเร็วที่สม่ำเสมอ (Nazarov 2013, Online)

แอนิเมชันนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับโลกในจินตนาการของผู้สร้างที่มนุษย์ได้สูญพันธุ์ไปแล้ว คงเหลือไว้แต่มนุษย์ ต่างดาวรูปร่างซุบผอม หัวโต หลังค่อม ที่คอยบริโภคสื่อบันเทิงที่มนุษย์ทิ้งไว้เป็นกองขยะล้นโลก ในแต่ละวันจะมีรถหุ่นยนต์นำขยะของมนุษย์เช่น ทีวี จอมอนิเตอร์ โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต ฯลฯ มาเทกองทิ้งไว้ให้มนุษย์ต่าง ดาวได้เลือกรับชม รับฟัง ด้วยอาการเฉื่อยชา มนุษย์ต่างดาวตัวหนึ่งเสียชีวิตและร่วงลงมาด้านล่างกองขยะ กล้อง แสดงภาพของมนุษย์ต่างดาวนอนตายบริเวณหัวมีแสงสว่างส่องออกมาเหมือนเป็นก้อนพลังงานบางอย่าง ในขณะที่ นั้นเองได้มีหุ่นยนต์รูปร่างคล้ายแมงมุมเดินเข้ามาตัดหัวของมนุษย์ต่างดาวไปเก็บไว้บนหลัง หุ่นยนต์แมงมุมนำหัว ของมนุษย์ต่างดาวไปใช้เป็นพลังงานย้อนกลับให้รถหุ่นยนต์นำขยะมาทิ้งให้มนุษย์ต่างดาวตัวอื่น ๆ ได้เข้ามาร่วม บริโภคสื่อ ภายใต้สภาพสังคมแห่งกองขยะมนุษย์ต่างดาวได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการทำลายพวกเดียวกัน เอง (ภาพที่ 4)



ภาพที่ 4 มนุษย์ต่างดาวบริโภคสื่อบันเทิงที่มนุษย์ทิ้งไว้เป็นกองขยะล้นโลก (source: Nazarov 2013, Online)

แอนิเมชันแสดงให้เห็นถึงประเด็นปัญหาวัฒนธรรมการบริโภคสื่อบันเทิงของมนุษย์ในยุคปัจจุบันที่ทำให้เกิดการ สร้างอุปกรณ์บันทึกข้อมูล และจอร์รับภาพจำนวนมากกลายเป็นขยะล้นโลก ฉากสำคัญที่ทำให้ประเด็นทางความคิด ของผู้เขียนคือฉากมนุษย์ต่างดาวรับชมสื่อบันเทิงของมนุษย์บนกองขยะด้วยความเฉื่อยชาเหมือนสารเสพติดที่ พวกมนุษย์ต่างดาวต้องบริโภค เพราะพวกมันก็ไม่รู้ว่าจะทำอะไรในดินแดนที่เต็มไปด้วยกองขยะของมนุษย์ กล้อง เคลื่อนผ่านกองขยะกองแล้วกองเล่า แสดงภาพจอมอนิเตอร์หลากหลายจอที่ในจอฉายภาพยนตร์ที่เป็นที่นิยม ของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน แต่เมื่อภาพยนตร์เหล่านั้นถูกนำไปฉายบนกองขยะมันจึงเป็นเสมือนของเหลือที่ล้นโลก การรับชมฉากสำคัญนี้ทำให้ผู้เขียนเกิดความคิดที่จะสร้างแอนิเมชันแสดงภาพของกองขยะขนาดใหญ่ที่มีจอมอนิเตอร์แสดงภาพยนตร์โฆษณาผลิตภัณฑ์สีเขียว สร้างให้เกิดความขัดแย้งแสดงว่าปัญหาสิ่งแวดล้อมไม่สามารถ แก้ได้ด้วยการบริโภคผลิตภัณฑ์สีเขียว

การศึกษาผลงานแอนิเมชันทั้ง 2 เรื่องให้ประเด็นทางความคิดกับผู้เขียนสร้างแอนิเมชันแสดงภาพกองขยะขนาดใหญ่ให้ผู้ชมเกิดความตระหนักรู้ถึงการบริโภคที่สิ้นเปลืองของมนุษย์ โดยภาพของกองขยะนี้จะถูกนำเสนอในรูปแบบของศิลปะจัดวาง (Installation Art) ที่จัดวางองค์ประกอบของสถานที่แสดงงานให้ทำงานร่วมกับผลงานแอนิเมชันเพื่อทำให้เกิดอารมณ์การรับชมที่รู้สึกอัดอัด ไม่มีทางออก เพราะต้องปะทะกับผลงานแอนิเมชันกองขยะที่รายล้อมอยู่รอบตัวผู้ชม

4. วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

การศึกษาแนวคิดจากนักสังคมวิทยา และผลงานของศิลปินที่สร้างงานเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อมทำให้กำหนดวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ดังนี้

4.1 เพื่อศึกษาประเด็นปัญหาเกี่ยวกับการบริโภคสีเขียว และกำหนดเป็นเนื้อหาในการสร้างสรรค์งานแอนิเมชันสะท้อนประเด็นวัฒนธรรมการบริโภคสีเขียว

4.2 เพื่อทดลองค้นคว้าขบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และทดลองออกแบบสร้างสถานที่นำเสนอผลงานให้ทำงานร่วมกับผลงานแอนิเมชัน

4.3 เพื่อสร้างการตระหนักรู้ต่อผู้ชม ตั้งคำถาม และวิพากษ์วิจารณ์ประเด็น “การบริโภคสีเขียว” ผ่านการเผยแพร่ผลงานในรูปแบบนิทรรศการ

5. แนวความคิดโครงการสร้างสรรค์

นำเสนอผลงานศิลปะแอนิเมชันสะท้อนประเด็นวัฒนธรรมการบริโภคสีเขียว วิธีชีวิตรูปแบบใหม่ที่สร้าง อัตลักษณ์ให้ผู้บริโภครับรู้ถึงการเป็นคนสมัยใหม่ใส่ใจสภาพแวดล้อม จินตนาการทางอุดมการณ์รักสิ่งแวดล้อมทำให้เกิดการหลงลืมความจริงที่ว่าธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมนั้นยังคงถูกนำไปใช้ในการตอบสนองความต้องการของมนุษย์อยู่เหมือนเดิม เพียงเพิ่มเติมจากประโยชน์ใช้สอยให้สนองความต้องการทางจิตใจที่ปรารถนาให้ตนเองมีความหมายทางสังคมในฐานะผู้เสียสละ ภาพแทนของผู้เสียสละนี้ได้ถูกสร้างเป็นผลงาน แอนิเมชันเรื่องสั้นเชิงสร้างสรรค์ สังคมอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ซึ่งจะนำผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นนี้มาฉายร่วมกับผลงานแอนิเมชันแสดงภาพปัญหาสิ่งแวดล้อมเพื่อประชดประชัน “การบริโภคสีเขียว” ว่าเป็นภาพเพื่อฝันของ อุดมการณ์รักสิ่งแวดล้อม

6. การสร้างสรรค์งานแอนิเมชันสะท้อนประเด็นวัฒนธรรมการบริโภคสีเขียว

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการ จัดวางแอนิเมชันในครั้งนี้ได้นำเสนอผลงานแอนิเมชันเรื่อง “Waste in Place” เป็นแอนิเมชันที่ฉายลงบนจอภาพยนตร์ต่อเนื่องแบบหลายจอ ผลงานประกอบไปด้วยแอนิเมชัน 4 เรื่องฉายเป็นภาพต่อเนื่องให้ทำงานร่วมกัน มีรายละเอียดดังนี้

6.1 ผลงานแอนิเมชันแบบจอตเดี่ยว

เป็นแอนิเมชันในลักษณะ “เรื่องสั้น” มีความยาว 5.30 นาที สะท้อนวิถีชีวิตของคนสมัยใหม่ที่ลุ่มหลงอยู่กับวัฒนธรรมการบริโภคผลิตภัณฑ์สีเขียว โครงเรื่องของแอนิเมชันเรื่องสั้นไม่ได้สร้างให้มีความซับซ้อน หรือมีความ “ลุ่มลึก” ในเนื้อหา เน้นการนำเสนอเนื้อหาเข้าใจง่ายเพื่อทำงานร่วมกับผลงานแอนิเมชันเรื่องอื่นที่ฉายเป็นจอตต่อเนื่องกัน ผลงานแอนิเมชันแบบจอตเดี่ยวมีรายละเอียดดังนี้

การดำเนินเรื่อง

องก์ที่ 1 (ACT I.)

ในห้างสรรพสินค้าชายหนุ่มเลือกซื้อสินค้าผลิตภัณฑ์สีเขียว เขาซื้อเครื่องดื่มกระป๋องสีเขียว เมื่อเดินออกมาที่ลานจอดรถ เขาพบว่ามียอดเก็บขยะคันใหญ่จอดขวางรถของเขาอยู่ เขารู้สึกโมโหเป็นอย่างมากที่ต้องรอนาน แต่ในที่สุดเจ้าของรถเก็บขยะเดินมาถอดรถให้ ชายหนุ่มขับรถกลับบ้านเมื่อมาถึงประตูรั้วหน้าบ้านขณะกำลังจะลงจากรถ ชายหนุ่มบังเอิญมองเห็นเด็กชายขี่จักรยานคันเล็ก

สาระสำคัญ

ฉากเริ่มต้นเรื่องตัวละครเดินผ่านฉากหลัง “รถเข็นสินค้า” เป็นตัวแทนทางสัญลักษณ์ของ การบริโภค ตัวละครเดินเข้าไปเลือกซื้อสินค้าด้วยท่าทางมีความสุข เหมือนกับเขามีอิสระเสรีในการเลือก แต่สินค้าบนชั้นวางของมีรูปแบบคล้าย ๆ กันคือเป็นผลิตภัณฑ์สีเขียวที่ไม่มีความแตกต่างกัน (ภาพที่ 5) นี่คือการจริงในสังคมบริโภคนิยมสมัยใหม่ที่สร้างให้เหมือนมี “ทางเลือก” แต่เป็น “ทางที่บังคับให้เลือก” ผู้บริโภครู้สึกว่ามีโอกาสได้เลือกซื้อสินค้าที่ตนเองต้องการ แต่ในความเป็นจริงก็เลือกได้เฉพาะที่มีอยู่บนชั้นวางที่สินค้าไม่ได้มีความแตกต่างกัน



ภาพที่ 5 ตัวละครเดินเข้าไปเลือกซื้อผลิตภัณฑ์สีเขียว (© Korakot Jairak 23/03/2018)



ภาพที่ 6 การเปลี่ยนฉากระหว่างโลกของโฆษณา และชีวิตจริง (© Korakot Jairak 23/03/2018)

ในช่วงต่อมาเป็นฉากการเปลี่ยนระหว่างโลกของโฆษณา กับชีวิตจริง ตัวละครชายหนุ่มหยิบกระป๋องเครื่องดื่มผลิตภัณฑ์สีเขียวขึ้นมา ภาพค่อย ๆ ซ้อนเป็นภาพโฆษณาเครื่องดื่มผลิตภัณฑ์สีเขียว จากนั้นกล้องเคลื่อนออกไป แสดงให้เห็นว่าภาพโฆษณาที่เพิ่งได้ชม เป็นภาพที่ฉายบนจอโทรทัศน์ขนาดใหญ่ด้านนอกห้างสรรพสินค้าชายหนุ่ม เดินออกมาอย่างมีความสุขที่ได้ซื้อผลิตภัณฑ์สีเขียว (ภาพที่ 6) การเปลี่ยนฉาก 3 ฉากนั้นเป็นความหมายเปรียบเปรยถึงความสัมพันธ์ระหว่างโฆษณา และการเลือกซื้อสินค้าในชีวิตประจำวัน ภาพโฆษณามีส่วนสำคัญในการสร้างการยอมรับ และการเลือกซื้อสินค้า



ภาพที่ 7 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละคร (© Korakot Jairak 23/03/2018)

ฉากรถเก็บขยะจอดขวางรถของชายหนุ่มเป็นฉากเริ่มต้นปมความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละคร ความขัดแย้งในเรื่องแสดงถึง “การแบ่งชั้นวรรณะ” สะท้อนความคิดว่าตนเองเหนือกว่าผู้อื่น (ภาพที่ 7) ซึ่งเป็นตรรกะหนึ่งของการบริโภคที่จำแนกความแตกต่างทางด้านสถานภาพแก่กลุ่มคนในสังคม กลุ่มคนที่คิดว่าตนเอง

มีการศึกษา มีความรู้จะบริโภคสินค้าที่ชนชั้นของพวกเขานิยม เหมือนกลุ่มคนที่บริโภคผลิตภัณฑ์สีเขียวเพื่อสร้างความรู้สึกว่าคุณเองมีความรู้เรื่องการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ความรู้ดังกล่าวในบางส่วนหนึ่งได้สร้างให้เกิดความคิดว่าตนเองนั้นเหนือกว่าผู้อื่น ในเนื้อเรื่องตัวละครชายหนุ่มเกิดความรู้สึกไม่พอใจคนเก็บขยะคือความขัดแย้งในตรรกะเหตุผลของการบริโภคที่ต้องการทำให้สิ่งแวดล้อมโลกดีขึ้น แต่กลับมองบุคคลที่เป็นแรงงานสำคัญในการรักษาสิ่งแวดล้อมว่าเป็นบุคคลที่ด้อยกว่า เพราะเป็นพวกไม่มีความรู้

ภาพวิถีชีวิตของชายหนุ่มได้แสดงถึงชีวิตในสังคมเมืองที่เต็มไปด้วยความเจริญถ่ายทอดความคิดเกี่ยวกับความก้าวหน้า (progress) พัฒนาการของมนุษย์ในสังคมทุนนิยมที่คิดว่าความต้องการก้าวหน้าจะทำให้เกิดการต่อสู้เป็นเครื่องมือสำคัญที่จะนำมนุษย์ไปสู่อารยธรรมที่ยั่งยืน และสูงส่งขึ้น ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นได้สร้างภาพของสังคมที่น่าอยู่เป็นภาพ “เชิงบวก” แต่ภาพเชิงบวกนี้จะถูกนำไปฉายร่วมกับภาพ “เชิงลบ” ของแอนิเมชันในรูปแบบอื่นเพื่อให้เกิดความขัดแย้งสะท้อนให้เห็นว่าความคิดเกี่ยวกับการพัฒนาความก้าวหน้า และความเจริญดีขึ้นนั้นได้ปกปิดความเลวร้ายของระบบการบริโภคในสังคมปัจจุบัน

องก์ที่ 2 (ACT II.)

ชายหนุ่มจ้องมองดูจนเด็กชายจอดรถ ทันใดนั้นเขาก็เกิดอาการตกใจที่ได้เห็นเด็กชายคู้ยี่งถึงขยะเพื่อหาขยะที่มีราคาสามารถนำไปขายได้ ชายหนุ่มรู้สึกสงสารเด็กชายจึงยื่นกระป๋องเครื่องดื่มสีเขียวให้ พร้อมบอกว่าในบ้านของเขามีกระป๋องพวกนี้อีกเยอะให้เด็กชายรออยู่ตรงนี้จะนำมาให้ เด็กชายยิ้มพยักหน้ารับด้วยความรู้สึก ดีใจที่จะได้รับขยะที่มีราคากระป๋องเครื่องดื่มสีเขียว ในขณะที่ชายหนุ่มเดินเข้าไปในบ้านรถเก็บขยะคันใหญ่ ขับเข้ามา เด็กชายรู้สึกดีใจไปก็มีมือเรียกคนขับรถเก็บขยะ คนขับรถเก็บขยะคือพ่อของเด็กชาย



ภาพที่ 8 ชายหนุ่มให้กระป๋องเครื่องดื่มสีเขียวแก่เด็กชาย (© Korakot Jairak 23/03/2018)

สาระสำคัญ

การช่วยเหลือเด็กชายด้วยการบริจาคกระป๋องเครื่องดื่มสีเขียว เป็นทางออกของจิตใจให้ชายหนุ่มได้ต่อสู้กับการบริโภค และทำให้เขาสามารถรักษาความต่อเนื่องในการใช้ชีวิตแบบเดิมต่อไป เพราะปัญหาที่เกิดจากความล้มเหลวของระบบทุนนิยม และปัญหาสิ่งแวดล้อมเป็นสิ่งที่ยากเกินกว่าที่เขาจะเปลี่ยนแปลงแก้ไขโดยที่ยังคงใช้ชีวิตที่สะดวกสบายในรูปแบบเดิม การบริจาคสิ่งของที่แท้จริงแล้วตนเองไม่ต้องการทำให้ชายหนุ่มสามารถใช้ชีวิตปกติต่อไป ไม่ต้องเกิดความรู้สึกขัดแย้งในใจที่ตนเองต้องเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างขยะ ขยะของเขาสามารถเป็นประโยชน์ต่อผู้อื่นได้ (ภาพที่ 8)

องก์ที่ 3 (ACT III.)

ชายหนุ่มเดินกลับออกมาจากบ้านพร้อมกล่องใส่กระป๋องเครื่องดื่มสีเขียวที่เขาดื่มหมดแล้ว ในขณะที่กำลังมองหาเด็กชาย เขาก็เกิดอาการตกใจอย่างสุดขีด เด็กชายยืนอยู่ข้างคนขับรถเก็บขยะที่จอดรถขวางเขาไว้ด้านนอกห้างสรรพสินค้า ชายหนุ่มรู้ได้ในทันทีว่าทั้งสองคนเป็นพ่อลูกกัน ชายหนุ่มรู้สึกโมโหเป็นอย่างมาก คิดในใจว่าจะไม่ให้กระป๋องเครื่องดื่มสีเขียวกับเด็กชาย แต่เมื่อเด็กชายเดินมาหาด้วยรอยยิ้มที่ใสซื่อ พร้อมกับบอกรักว่า “ขอบคุณ คุณครับ” ชายหนุ่มก็รู้สึกใจอ่อนยกกล่องกระป๋องเครื่องดื่มสีเขียวให้เด็กชาย สองพ่อลูกขับรถกลับเข้าไปในเมืองเพื่อนำขยะไปขาย ชายหนุ่มยื่นดื่มเครื่องดื่มสีเขียวด้วยความรู้สึกสุขใจที่ได้ช่วยเหลือสองพ่อลูกที่ยากไร้



ภาพที่ 9 ชายหนุ่มเปลี่ยนใจกระป๋องเครื่องดื่มสีเขียวให้ (© Korakot Jairak 23/03/2018)

สาระสำคัญ

ชายหนุ่มมองเด็กชายในฐานะเครื่องมือที่สามารถลบรอยเท้าของตนเอง หรือปลดแอกตนเองให้เป็นอิสระจากความผิดในฐานะผู้บริโภค แต่เมื่อชายหนุ่มเห็นว่าเด็กชายเป็นลูกชายของชายเก็บขยะซึ่งจอดรถขวางรถของเขา เขาก็เกิดความรู้สึกโมโหและคิดว่าจะไม่ให้กระป๋องเครื่องดื่มสีเขียวกับสองพ่อลูก อย่างไรก็ตามเมื่อเห็นรอยยิ้มที่ใสซื่อของเด็กชาย ชายหนุ่มก็ยอมใจอ่อน และมอบกระป๋องเครื่องดื่มสีเขียวให้ (ภาพที่ 9) การเปลี่ยนใจของ

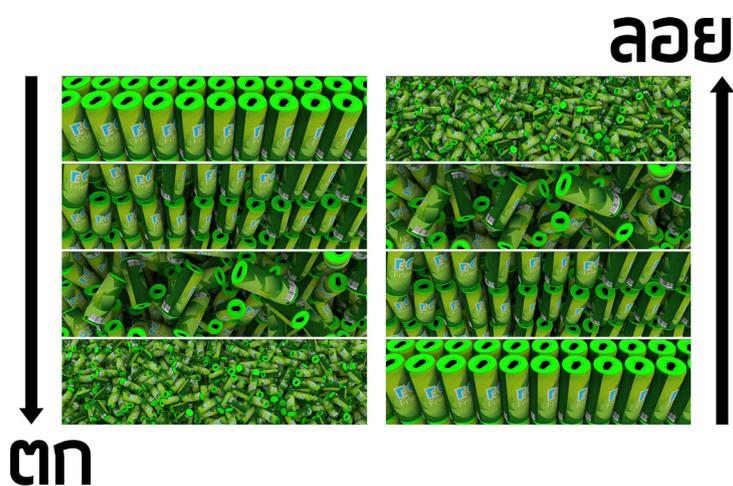
ชายหนุ่มคือบทสรุปสำคัญของเนื้อเรื่องสะท้อนให้เห็นว่าอุดมการณ์รักษาสีสิ่งแวดล้อมนั้นขึ้นอยู่กับความต้องการของบุคคลเป็นจริยธรรมสากลที่คนทุกคนต้องทำตามเพื่อสร้างภาพในใจว่าได้เป็นส่วนหนึ่งของการลดทอนความรุนแรงของ การทำลายล้างสิ่งแวดล้อม

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้นเสนอภาพทางออกในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมที่เป็นรูปธรรม และตรงตัวแต่คับแคบจนมีมิติเดียว ทำให้ประเด็นหลายอย่างเกี่ยวกับผลกระทบของสิ่งแวดล้อมจากการบริโภคสีเขียวขาดหายไป

แอนิเมชันเรื่องสั้นมีลักษณะคล้ายภาพลวงตาของวิถีชีวิตที่การบริโภคสีเขียวหยิบยื่นให้ตัวละครสามารถดำรงชีวิตในสังคมอย่างมีความสุข โดยไม่ต้องคำนึงถึงความชั่วร้าย ความทุกข์ ความเจ็บปวดที่เกิดจากระบบทุนนิยม แต่ภาพของความสุขดังกล่าวจะถูกฉายร่วมกับภาพแอนิเมชันรูปแบบอื่นเพื่อสร้างความรู้สึกขัดแย้งทำให้เกิดการตระหนักรู้ และตั้งคำถามความจริงเกี่ยวกับวัฒนธรรมการบริโภคสีเขียว



ภาพที่ 10 ตัวอักษรชื่อผลงาน “Waste in place” ซ้อนทับภาพกระป๋องสีเขียว (© Korakot Jairak 23/03/2018)



ภาพที่ 11 ภาพวนซ้ำการตก และการลอยของกระป๋อง (© Korakot Jairak 23/03/2018)

6.2 ผลงานแอนิเมชันกระป๋องเครื่องดื่มสีเขียว

เริ่มต้นด้วยการแสดงภาพกระป๋องเครื่องดื่มสีเขียวตั้งเรียงแถวจำนวนหลายกระป๋อง จากนั้นกระป๋องค่อย ๆ เกิดการสั่นไหวจนกระป๋องแถวหน้าเริ่มหล่นลงไปยังพื้น ในช่วงที่กระป๋องร่วงไปที่พื้นนี้เองกลิ้งค่อย ๆ เคลื่อนออกไปเพื่อให้เห็นเป็นภาพมุมกว้าง เมื่อกระป๋องแถวแรกลงไปกองบนพื้นจนหมด ตัวอักษรชื่อผลงาน “Waste in place” ค่อย ๆ ปรากฏขึ้นมา (ภาพที่ 10) หลังจากแสดงข้อความชื่อผลงานแล้ว ช่วงต่อไปนำเสนอภาพวนซ้ำ (loop) ของกระป๋องสีเขียวจำนวนมากตกลงบนพื้น และค่อย ๆ ลอยกลับขึ้นมาอยู่ในตำแหน่งเดิม (ภาพที่ 11) ภาพวนซ้ำการตกลงสู่พื้น และการลอยขึ้นไปอยู่ในตำแหน่งเดิมของกระป๋องเครื่องดื่มสีเขียวเป็นสัญลักษณ์สื่อความหมายถึงการ “รีไซเคิล”



ภาพที่ 12 ผลงานแอนิเมชันกองขยะ (© Korakot Jairak 23/03/2018)

6.3 ผลงานแอนิเมชันกองขยะ

แสดงภาพกองขยะที่หิบบิยิมวัตถุในแอนิเมชันเรื่องสั้นมาเป็นองค์ประกอบ เช่น กระป๋องเครื่องดื่มสีเขียว รถเข็นสินค้า และจอทีวีที่แสดงภาพที่ตัดมาจากแอนิเมชันเรื่องสั้น วัตถุที่ถูกหิบบิยิมมานี้ถูกวางบนพื้นดินที่มีสภาพเน่าเสีย และมีไฟลุกไหม้อยู่ตลอดเวลา (ภาพที่ 12) แอนิเมชันกองขยะเป็นภาพจินตนาการของผู้เขียนแสดงความเลวร้ายที่เกิดจากสังคมในระบบทุนนิยม การลุกไหม้ของเปลวไฟเป็นสัญลักษณ์การบริโภคพลังงานเชื้อเพลิงซากดึกดำบรรพ์ (fossil fuel) ที่ส่งมลพิษต่อสิ่งแวดล้อม ท้องฟ้า และบรรยากาศของกองขยะจึงเต็มไปด้วย

ผู้คนวันรุ่งกระจายไปทั่ว วัตถุที่ได้หยิบยืมมาจากแอนิเมชันเรื่องสั้นสร้างความเชื่อมต่อระหว่างผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นกับผลงานแอนิเมชันกองขยะ ภาพจากผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นที่ถูกแสดงผ่านจอทีวีบนกองขยะ เป็นนัยยะเปรียบเทียบ และวิพากษ์วิจารณ์เรื่องราวเนื้อหาในเชิงบวกของการบริโภคสีเขียวในแอนิเมชันเรื่องสั้นว่าเป็นเพียงวิถีชีวิตหลอกลวง พยายามลดทอนปัญหาสิ่งแวดล้อมที่รุนแรงเกินแก้ไข ด้วยการบริโภครูปแบบใหม่ที่สุดท้ายก็สร้างความเสื่อมโทรมให้กับทรัพยากรธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม



ภาพที่ 13 ผลงานแอนิเมชันกระป๋องสีเขียวในสารพิษ (© Korakot Jairak 23/03/2018)

6.4 ผลงานแอนิเมชันกระป๋องสีเขียวในสารพิษ

ผลงานแอนิเมชันกระป๋องสีเขียวในสารพิษ นำเสนอข้อเท็จจริงเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อมซึ่งเกิดจากการรีไซเคิลกระป๋องอะลูมิเนียม วัสดุซึ่งถูกเข้าใจผิดว่าสามารถทำการรีไซเคิลได้โดยไม่มีผลเสีย ในความจริงการรีไซเคิลอะลูมิเนียมสร้างของเสียเป็นพิษ ในระหว่างแสดงภาพกระป๋องหมุนไปมาแทรกตัวอักษรข้อความ 2 รูปแบบคือ 1) ข้อความนำเสนอข้อเท็จจริงเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อมที่เกิดจากการรีไซเคิลกระป๋องอะลูมิเนียม 2) ประโยคยกย่อนเชิงตั้งคำถามเกี่ยวกับจุดยืนของผู้ชมเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม (ภาพที่ 13)

7. การออกแบบสถานที่นำเสนอผลงานแอนิเมชัน

การนำเสนอผลงานแอนิเมชันในครั้งนี้ได้กำหนดให้มีการฉายภาพยนตร์แอนิเมชันหลายรูปแบบบนจอรับภาพหลายจอ รายละเอียดการออกแบบสถานที่นำเสนอผลงานดังนี้

7.1 ขนาดของสถานที่นำเสนอผลงาน

สถานที่นำเสนอผลงานแอนิเมชัน ออกแบบให้เป็นโรงภาพยนตร์ที่โอบล้อมผู้ชมฉายภาพแอนิเมชัน 2 รูปแบบ คือ

- 1) แอนิเมชันแบบฉายเต็มจอ แสดงข้อมูล และข้อเท็จจริงเกี่ยวกับประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อม มีขนาดจอสูง 2.4 เมตร กว้าง 4.26 เมตร
- 2) แอนิเมชันแบบฉายต่อเนื่อง 3 จอ ฉายแอนิเมชัน 3 เรื่องซ้อนทับกันบนจอขนาดกว้าง 8.52 เมตร สูง 2.4 เมตร (ภาพที่ 14)

7.2 ตำแหน่งการเข้าออกของผู้ชม

ภายในโรงภาพยนตร์จำลองกำหนดให้มีทางเข้าออก 2 ทาง ที่บริเวณหัว และท้ายของโรงภาพยนตร์ ผู้ชมสามารถเดินเข้าออกได้ทั้ง 2 ทาง การให้ผู้ชมได้เคลื่อนไหวในพื้นที่สร้างประสบการณ์การรับรู้ที่แตกต่างจากผู้ชมที่นั่งนิ่งอยู่กับที่ เกิดการเคลื่อนไหวทั้งบนเฟรมและนอกเฟรม หรือทั้งในเรื่องเรื่องแอนิเมชัน และในพื้นที่แสดงงาน (ภาพที่ 15)



ภาพที่ 14 ขนาดของจอภาพยนตร์ทั้ง 2 รูปแบบ (© Korakot Jairak 23/03/2018)



ภาพที่ 15 ภาพรวมการกำหนดทางเข้าออกของผู้ชม (© Korakot Jairak 23/03/2018)

8. การนำเสนอผลงานแอนิเมชันในรูปแบบนิทรรศการศิลปะ “Waste In Place”

นิทรรศการศิลปะ “Waste In Place” จัดแสดงระหว่างวันอังคารที่ 6 - 9 พฤศจิกายน 2561 บริเวณพื้นที่ชั้น 1 ด้านขวามือของหอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยการติดตั้งผลงานมีรายละเอียดที่น่าสนใจดังนี้

รูปแบบการจัดแสดงนิทรรศการ

นิทรรศการศิลปะ Waste In Place จัดแสดงในรูปแบบผลงานแอนิเมชันอินสตอลเลชัน แสดงแอนิเมชันบนจอรับที่ฉายภาพต่อเนื่อง สร้างจอรับภาพให้มีการหักมุมเพื่อการแสดงภาพให้เกิดมิติความลึกจริงทั้งในแอนิเมชันและความคิดที่เกิดขึ้นจากการฉายภาพลงบนพื้นที่หักมุม ผลงานแอนิเมชันที่ฉายสามารถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะคือ ผลงานแอนิเมชันแบบจอเดี่ยว และผลงานแอนิเมชันแบบ 3 จอฉายต่อเนื่อง

ผลงานแอนิเมชันแบบจอเดี่ยว ใช้โปรเจคเตอร์ 1 ตัวฉายภาพระบองเครื่องคีมสี่เหลี่ยมมุมอยู่ในสารเคมีสี่เหลี่ยม ประกอบกับการแทรกตัวอักษรแสดงข้อความ 2 รูปแบบ รูปแบบแรกเป็นข้อความระบุถึงปัญหาการ รีไซเคิล กระบองอะลูมิเนียมทำให้เกิดสารพิษ ซึ่งสารพิษที่เกิดขึ้นจะต้องนำไปทิ้งบนพื้นที่ทิ้งขยะ นอกจากนั้นในกระบวนการ รีไซเคิลอะลูมิเนียมยังเป็นกระบวนการที่ต้องใช้พลังงานมหาศาล พลังงานส่วนใหญ่่นำมาจากน้ำมัน ก๊าซธรรมชาติ และถ่านหิน ข้อความรูปแบบที่สองเป็นข้อความเชิงตั้งคำถามสำนึกการรักษาสิ่งแวดล้อมกับผู้ชม เช่น ข้อความ “คนอื่นจะแก้ปัญหานี้” หรือ “รีไซเคิลจะแก้ปัญหานี้” (ภาพที่ 16)

ผลงานแอนิเมชันแบบ 3 จอฉายต่อเนื่อง ใช้โปรเจคเตอร์ 3 ตัวฉายภาพ 3 จอ แต่ฉายให้เป็นภาพต่อเนื่องกัน สำหรับจอที่ฉายต่อเนื่องนี้จะแสดงเนื้อเรื่องแอนิเมชัน 3 เรื่องไปพร้อมกัน (ภาพที่ 17)



ภาพที่ 16 การฉายแอนิเมชันแบบจอเดียว (© Korakot Jairak 06/11/2018)



ภาพที่ 17 ผลงานแอนิเมชันแบบ 3 จอฉายต่อเนื่อง (© Korakot Jairak 06/11/2018)

แอนิเมชัน 3 เรื่องที่ฉายบนจอต่อเนื่องประกอบด้วย

1) แอนิเมชันเรื่องสั้นเกี่ยวกับคนที่ใช้ชีวิตอยู่ในความเชื่อในการบริโภคสินค้าสีเขียว ชายหนุ่มผู้ชื่นชอบ การบริโภคผลิตภัณฑ์สีเขียวตัดสินใจช่วยเหลือเด็กชายเก็บขยะแม้ว่าเขาจะไม่ชอบพ่อของเด็กเขาก็ยังนำขยะมาบริจาคให้กับเด็กชายผู้ยากไร้ แต่ท้ายที่สุดทั้งการบริโภคผลิตภัณฑ์สีเขียว และการช่วยเหลือเด็กก็เป็นเพียงการสร้างขยะชุดใหม่ขึ้นมา

2) แอนิเมชันกระป๋องเครื่องดื่มสีเขียวจำนวนนับหมื่นหล่นจากชั้นวางสินค้าลงบนพื้น จากนั้นกระป๋องได้ลอยย้อนกลับไปวางอยู่บนชั้นวางสินค้าใหม่ เป็นภาพเชิงสัญลักษณ์สื่อถึงกระบวนการรีไซเคิล

3) แอนิเมชันกองขยะ ขยะจำนวนมากประกอบไปด้วย กระจก เครื่องดื่มสีเขียว รถเข็นสินค้า และจอแสดงภาพแอนิเมชันจากผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้น

แอนิเมชันทั้ง 3 เรื่องถูกฉายซ้อนทับกัน ในตอนเริ่มต้นกำหนดให้แสดงภาพแอนิเมชันเรื่องสั้นบริเวณด้านซ้ายของจอรับภาพ และแสดงแอนิเมชันกระจกเครื่องดื่มสีเขียวบริเวณด้านขวาของจอรับภาพ (ภาพที่ 18)

ในขณะที่แอนิเมชันเรื่องสั้นดำเนินเนื้อเรื่องไป แอนิเมชันเรื่องสั้นจะค่อย ๆ เคลื่อนตำแหน่งจากจอด้านซ้ายไปยังจอด้านขวาอย่างช้า ๆ การเคลื่อนที่ของแอนิเมชันเรื่องสั้นจะเปิดเผยภาพแอนิเมชันกองขยะ (ภาพที่ 19) เมื่อแอนิเมชันเรื่องสั้นดำเนินเนื้อเรื่องจนจบ แอนิเมชันเรื่องสั้นจะหยุดที่บริเวณจอด้านขวา (ภาพที่ 20) จากนั้นภาพแอนิเมชันเรื่องสั้นจะถูกตัดเป็นภาพแอนิเมชันกองขยะฉายเต็ม 3 จอต่อเนื่อง ภาพสถานที่ที่ทิ้งขยะในตอนท้ายจะถูกถ่ายภาพไว้นานประมาณ 20 วินาที (ภาพที่ 21)



ภาพที่ 18 ตอนเริ่มต้นกำหนดให้แสดงภาพแอนิเมชันเรื่องสั้นบริเวณด้านซ้ายของจอรับภาพ และแสดงแอนิเมชันกระจกเครื่องดื่มสีเขียวบริเวณด้านขวาของจอรับภาพ (© Korakot Jairak 06/11/2018)



ภาพที่ 19 ในขณะที่แอนิเมชันเรื่องสั้นดำเนินเนื้อเรื่องไป แอนิเมชันเรื่องสั้นค่อย ๆ เคลื่อนตำแหน่งจากจอด้านซ้ายไปยังจอด้านขวาอย่างช้า ๆ การเคลื่อนที่ของแอนิเมชันเรื่องสั้นเปิดเผยภาพแอนิเมชันกองขยะ (© Korakot Jairak 06/11/2018)



ภาพที่ 20 เมื่อแอนิเมชันเรื่องสั้นดำเนินเนื้อเรื่องจนจบ แอนิเมชันเรื่องสั้นจะหยุดที่บริเวณจอด้านขวา
(© Korakot Jairak 06/11/2018)



ภาพที่ 21 ภาพแอนิเมชันเรื่องสั้นถูกตัดเป็นภาพแอนิเมชันกองขยะฉายเต็ม 3 จอต่อเนื่อง (© Korakot Jairak 06/11/2018)

การเคลื่อนที่จากด้านซ้ายไปขวาของแอนิเมชันเรื่องสั้นมีความหมายในเชิงสัญลักษณ์สะท้อนถึง “แนวคิดของก้าวหน้า” (idea of progress) ซึ่งเป็นแนวคิดสำคัญของมนุษยนิยมโลกสมัยใหม่ ความเชื่อ และแรงศรัทธาที่มีต่อความก้าวหน้าเป็นพื้นฐานสำคัญที่ผลักดันให้มนุษย์ได้สร้างสังคมสมัยใหม่ดังที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน แต่การพัฒนาสังคมโดยยึดติดกับเพียงแนวคิดความก้าวหน้านั้นก็ได้สร้างปัญหาต่าง ๆ ขึ้นมามากมายโดยเฉพาะปัญหาสิ่งแวดล้อม การเคลื่อนที่ของผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นได้เปิดเผย และ “ทิ้งร่องรอย” ของความเสื่อมโทรมทางธรรมชาติในผลงานแอนิเมชันกองขยะขึ้นมา เมื่อผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นดำเนินเรื่องไปจนถึงช่วงสุดท้ายภาพปัญหาสิ่งแวดล้อมทั้งหมดได้ปรากฏขึ้นเป็นภาพเต็มจอ สร้างความสะเทือนใจด้วยภาพความรุนแรงของกองขยะที่มอดไหม้ด้วยเปลวไฟ

ผลงานแอนิเมชันทั้งหมดเมื่อทำงานร่วมกันสะท้อนประเด็นปัญหาวัฒนธรรมการบริโภคสีเขียวที่ได้ชักจูงผู้บริโภคให้หลงลืมความจริง ด้วยการปกปิดว่าในการบริโภคสินค้าผลิตภัณฑ์สีเขียวนั้น ธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมนั้นยังคงถูกนำไปใช้ประโยชน์และเกิดการเสื่อมโทรมอยู่เหมือนเดิม การบริโภคสีเขียวก็ไม่ต่างจากการบริโภคในรูปแบบอื่นที่สร้างให้เกิดการทำลายสิ่งแวดล้อม ซึ่งแม้ผู้บริโภคจะไม่เห็น หรือไม่ตระหนักถึงปัญหาเหล่านี้ (เหมือนตัวละครในแอนิเมชันเรื่องสั้น) แต่ก็ไม่สามารถปฏิเสธว่าปัญหาทั้งหมดได้ถูกนำไปซ่อน กลบทับ หรือทิ้งไว้ในพื้นที่ใด พื้นที่หนึ่งบนโลกใบนี้ และเมื่อวันหนึ่งมาถึงกองขยะเหมือนในผลงาน “Waste in place” ก็จะขยายตัวออกจนเป็นปัญหาร้ายแรงที่ไม่สามารถแก้ไขได้

9. การรับ ถ่ายทอด และการเพิ่มเติมความหมายใหม่

การสร้างสรรคผลงานในครั้งนี้นำแนวคิด รูปแบบผลงานของศิลปิน และนักแอนิเมชันหลายท่านมาถ่ายทอดให้เกิดความหมายใหม่ จากการวิเคราะห์ผลงานศิลปะ และแอนิเมชันเกี่ยวข้องกับประเด็นสิ่งแวดล้อม (หัวข้อที่ 3. ผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง) เกิดข้อค้นพบว่าผลงานที่นำเสนอเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อมอาจมีแนวคิดในการสร้างงานที่แตกต่างกัน แต่รูปแบบในการนำเสนอมีลักษณะร่วมบางประการ ผลงานศิลปะ Waste In Place ได้รับ ถ่ายทอด และเพิ่มเติมความหมายใหม่ในผลงานดังนี้

9.1 การสร้างสถานะให้ผู้ชมตกตะลึงกับภาพกองขยะจำนวนมหาศาล

ผลงานทั้งหมดที่อ้างอิงแสดงภาพของการนำขยะจำนวนมหาศาลมาจัดวางในบริบทใหม่เพื่อสร้างให้เกิดความงามในการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ แต่ขณะเดียวกันก็สร้างให้เกิดความกลัว ความวิตกกังวลกับปัญหาขยะ ล้นเกิน ผู้เขียนนำเสนอเรื่องเล่าที่หดหู่ ความมืดมิดสิ้นหวังในลักษณะเดียวกับผลงานที่อ้างอิง และได้เพิ่มเติมเนื้อหาเรื่องเล่าที่สดใส ปลอดภัยของวิถีชีวิตคนในสังคมเมืองปัจจุบันที่หลงลืมไม่ตระหนักคิดถึงปัญหาสิ่งแวดล้อม การนำเสนอเรื่องเล่าในแง่บวกนั้นสร้างความขัดแย้งให้เกิดการทบทวนการมองอนาคตที่เต็มไปด้วยความหวัง ความสดใสที่ไม่ใช่อนาคตจริงแต่เป็นภาพมายาคติปิดบังให้มองไม่เห็นความจริงว่าปัจจุบันเรากำลังอยู่ในภาวะย่ำแย่ ซึ่งจะเลวร้ายขึ้นอีกในอนาคต

Waste In Place ได้สร้างให้เกิดการตกตะลึงถึงปัญหาขยะล้นเกิน และเพิ่มเติมภาพวิถีชีวิตจอมปลอมไม่คิดที่จะแก้ไขปัญหามลพิษอย่างจริงจัง ความเข้าใจผิดว่าปัญหามลพิษไม่เป็นปัญหาสำคัญ หรือสามารถแก้ไขปัญหานั้นได้ด้วยกระบวนการความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ คือวิกฤตการณ์ที่สำคัญที่สุดสำหรับปัญหามลพิษ

9.2 การแสดงให้เห็นว่าปัญหามลพิษเป็นปัญหาที่รุนแรงไร้ทางออก

ผลงานของศิลปินท่านอื่นทั้งหมดที่ได้ยกตัวอย่างมาแสดงความหมายเชิงสัญลักษณ์ให้เห็นว่าปัญหามลพิษนั้นไร้ทางออกในการแก้ไข Waste In Place รับแนวคิดดังกล่าวแสดงเป็นภาพกองขยะล้นเกิน รุนแรง ไร้ทางออก แต่ภาพแทนจุดจบของโลกใน Waste In Place ถูกปกปิดไม่แสดงให้เห็นในตอนต้น เมื่อเนื้อหาของแอนิเมชันเริ่มดำเนินไป ภาพความรุนแรงของกองขยะที่ไฟลุกไหม้จะเริ่มเปิดเผยขึ้นมา

ความรุนแรงที่ไร้ทางออกของปัญหามลพิษใน Waste In Place ได้ย้ำเตือนว่าหายนะเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมได้เกิดขึ้นแล้วเพียงแต่ทัศนคติด้านบวกได้ปิดบัง ซ่อนเร้นปัญหาเอาไว้ พัฒนาการการดำเนินเรื่อง แอนิเมชันได้ขยายความรุนแรงของปัญหาเพิ่มขึ้น ความก้าวหน้านำไปสู่หายนะที่รอการอุบัติในอนาคต

10. สรุปผลการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันสะท้อนประเด็นวัฒนธรรมการบริโภคสีเขียวใช้กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เกิดจากการศึกษาข้อมูล ข้อเท็จจริง และสภาพสังคมปัจจุบันในประเด็นที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมการบริโภคสีเขียว เพื่อพัฒนา ถ่ายทอด และดัดแปลงประเด็นที่ศึกษาจากภาคเอกสารออกมาเป็นผลงานสร้างสรรค์ศิลปะสภาพแวดล้อมของพื้นที่แสดงงานให้ผู้เข้าร่วมเกิดความสนใจเนื้อหาแอนิเมชัน เกิดความตั้งใจในการรับชมผลงาน ทำให้บรรยากาศในการแสดงงานกลายเป็นสถานที่ให้กลุ่มเพื่อนฝูงได้สนทนา แสดงความคิดเห็นในประเด็นของปัญหาสิ่งแวดล้อมที่ได้สะท้อนออกมาตามเนื้อหาแอนิเมชัน

การเผยแพร่ผลงานในรูปแบบนิทรรศการได้สื่อสารเนื้อหาเชิงวิพากษ์ประเด็นวัฒนธรรมการบริโภคสีเขียวได้อย่างชัดเจน ถือได้ว่าผลงานนิทรรศการทำให้เกิดการเรียนรู้กระตุ้นเตือนสติให้ตระหนักถึงปัญหาสิ่งแวดล้อม ร่วมไปกับการเรียนรู้ด้านการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันอินสตอลเลชันที่อาจเป็นประโยชน์ต่อแวดวงการศึกษาศิลปะและแอนิเมชันได้ในภายภาคหน้า

การสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันสะท้อนประเด็นวัฒนธรรมการบริโภคสีเขียว เป็นงานสร้างสรรค์ในเชิงทดลองเล่าเรื่อง และออกแบบสถานที่จัดแสดงงานให้มีลักษณะพิเศษเฉพาะตัว มุ่งให้ผู้ชมได้ใช้ความคิดในการตีความหมายผลงานแอนิเมชันที่ฉายร่วมกันเป็นจุดต่อเนื่องการนำเสนอเนื้อหาแบบหลายจอในคราวเดียวย่อมาหมายถึงการสร้างความสัมพันธ์ให้กับผู้ชม หรือการผลักดันให้ผู้ชมไปอยู่ในสภาวะที่ยากลำบากในการติดตาม เรื่องเล่าผลงานแอนิเมชันที่ฉายเป็นภาพต่อเนื่องด้วยโปรเจ็คเตอร์ถึง 4 ตัว ทำให้ผู้ชมต้องทำงานหนักขึ้นในการปะติดปะต่อประกอบสร้างความหมายของงานแอนิเมชันขึ้นมาใหม่ การเปิดพื้นที่ว่างในการตีความผลงานอาจปิดกั้นการเข้าถึง และความสนใจของผู้ชมบางกลุ่ม แต่จากการสังเกต และสอบถามผู้ชมแสดงให้เห็นว่าผู้ชมสามารถเข้าใจเนื้อหาตลอดจนแนวความคิดของผลงานได้เป็นอย่างดี หากสรุปความเข้าใจของผู้ชมออกมาเป็นประโยคสั้น ๆ ว่าผลงานศิลปะชิ้นนี้ได้ให้ประเด็นทางความคิดอะไรผู้ชมก็มักจะตอบไปในทิศทางเดียวกันว่า “ขยะสีเขียว” หรือ “ขยะก็คือขยะ” รูปแบบผลงานแอนิเมชันที่ถูกตีความนำเสนอผลงานในลักษณะผสมผสานระหว่างข้อเท็จจริงและจินตนาการของผู้เขียนในครั้งนี้ได้ระบายความรู้สึกเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อมตรงกับความคิดในใจของผู้สร้าง และตอบสนองต่อความคิดเรื่องสิ่งแวดล้อมในตัวของผู้ชมได้ตรงตามแนวคิดที่ได้กำหนดไว้ได้อย่างดียิ่ง

References

- Azzarello, N. "luzinterruptus locates a luminous labyrinth of plastic waste in madrid". Designboom. Accessed January 19, 2018. <https://www.designboom.com/art/luzinterruptus-labyrinth-of-plastic-waste-installation-madrid-07-30-2017>.
- Baudrillard, J. *Simulacra and Simulation*. Michigan: University of Michigan press. 1994.
- Bunrod, S. *Patibatkān nai chīwit pračham wan khōng phū khā sūaphā mūsōng nai talānat kō mī* [The practice of everyday life of secondhand clothing vendors in Ko Mi flea Market]. Songkhla: Prince of Songkla University. 2014.
- Bunyāem, T. *Rūpbāep kān bōriphōk sīkhīeo* [Green Consumption Pattern]. Bangkok: 2010.
- Chainām, S. *Ditthōpīa mai sinwang: phāpphayon hōnlīwūt læ kānmūang lōk* [Dystopia not hopeless: Hollywood movie and world political]. Bangkok: Sayāpanya. 2018.
- Charoensin-o-larn, C. *Wāthakam kānphatthanā 'amnāt khwāmru khwām čing 'ēkkalak læ khwāmpen 'ūn* [Development Discourse Power Knowledge Truth Identity and Otherness]. Bangkok: Wiphasa. 2011.
- Jordan, C. "Chris Jordan Photographic arts." Chrisjordan. Accessed January, 18 2018. <http://www.chrisjordan.com/gallery/intolerable>.
- Kāothēp, K. and Hinwimān, S. *Sāi thān hāeng nak khīt thritsadī sētthasāt kānmūang kap sūsān suksā* [Flow of thinker, Political Economy Theory and Communication Studies]. Maharakham: Inthaninpress. 2017.
- Konphatphonsakul, K. and Nonthanathorn, P. *'itthiphon khōng phūbōriphōk sīkhīeo læ čhit sāthārana thī song phon tō khwām tangčhai sū phalittaphan* [Influences of Green Consumer and Public Consciousness on Purchase Intention]. Bangkok: Kasetsart University. 2016.
- Līrattanakorn, N. "Rūpbāep kān bōriphōk sīkhīeo khōng phūbōriphōk nai čangwat Čiāng Mai [Green Consumption Pattern: Chiang Mai, Thailand]." Reserch report. Chiang Mai: Maejo University. 2013.

Skillbel, C. “Going Green-3D Animation Short Film on Eco Friendly Ganesh Chaturthi from Skillbel.” Youtube. Accessed January 25, 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=i-Wzm58EPemU>.

Wongyannawa, T. *Patiwat b̄riphōk čhāk sing fumfīrai māsū sing čhampen* [Revolutionary consumption from luxury items to necessities]. Bangkok: Sayām parithat. 2015.

