

ภูมิทัศน์ใจ: ศิลปะจัดวางเพื่อการรับรู้ถึงสภาวะความอ่อนคลาญ¹

received 21 NOV 2023 revised 12 FEB 2024 accepted 20 FEB 2024

ปารย์ อีรณไพฑูรย์

นักศึกษาระดับปริญญาเอก

สาขาศิลปะและการออกแบบ

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

กรกฎ ใจรักษ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์

สาขาศิลปะและการออกแบบ

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทคัดย่อ

พื้นที่แห่งประสบการณ์ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ ผลงานสร้างสรรค์ภายใต้ชื่อยุทธศาสตร์เรื่อง ‘ภูมิทัศน์ใจ: ศิลปะจัดวางเพื่อการรับรู้ถึงสภาวะความอ่อนคลาญ’ นำเสนอประเด็นการรับรู้ถึงสภาวะดังกล่าวที่สามารถเป็นหนทางก่อเกิดความสงบสุขภายในจิตใจ มีวัตถุประสงค์เพื่อทดลองปฏิบัติการทางศิลปะในประเด็นการรับรู้ถึงสภาวะความอ่อนคลาญ และเพื่อสร้างสรรค์ศิลปะจัดวางแสดงประสบการณ์เชิงบวกที่ผู้ชมสามารถร่วมรับรู้ถึงสภาวะแห่งความอ่อนคลาญ

การศึกษาศาสตร์เกี่ยวกับหนทางคลาญทุกข์และบริบทที่เกี่ยวข้องนำไปสู่การพัฒนาหาความเป็นไปได้เพื่อสังเคราะห์กลวิธีสร้างสรรค์ปฏิบัติการทดลองทางศิลปะที่แสดงออกถึงพื้นที่แห่งประสบการณ์ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ ผ่านแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะพื้นที่แห่งประสบการณ์เชิงบวก ประเด็นความอ่อนคลาญ เพื่อให้เป็นพื้นที่นำเสนอสาระของการพิจารณาชีวิตอันเต็มไปด้วยการเปลี่ยนแปลงและนำมาสร้างพลังใจให้คลาญทุกข์ผ่านภาพเคลื่อนไหวที่คัดสรรองค์ประกอบภาพทางธรรมชาติกับเสียง สังเคราะห์สู่กลวิธีทางศิลปะที่มุ่งเน้นการสร้างช่วงเวลา สถานที่ให้เกิดการเชื่อมโยงกับผู้ร่วมรับชม

การนำเสนอศิลปะจัดวางนี้สร้างประสบการณ์สุนทรีภาพหลายประการล้วนส่งเสริมให้เกิดความเบิกบานและเกิดพลังใจ ผู้ชมรับรู้ถึงบรรยากาศความอ่อนคลาญผ่านการเฝ้ามองการเปลี่ยนแปลงภายในพื้นที่ซึ่งแปรผันตามการเปลี่ยนแปลงของแสงภายนอก เพลิดเพลินกับการรับรู้แสงสีประสานภาพเคลื่อนไหวพร้อมรับฟังเสียง และได้ขยับร่างกายทาบซ้อนกับภาพเคลื่อนไหวสร้างมิติความงามของการเชื่อมโยงกัน ทั้งหมดนี้สะท้อนถึงสัมฤทธิ์ผลของผลงานสร้างสรรค์ที่ส่งประสบการณ์รับรู้ถึงสภาวะแห่งความอ่อนคลาญและผู้ชมร่วมรับรู้ได้ตลอดช่วงเวลาที่อยู่ในพื้นที่แห่งประสบการณ์ ‘ภูมิทัศน์ใจ’

คำสำคัญ: สภาวะความอ่อนคลาญ, ภูมิทัศน์ใจ, ศิลปะจัดวาง

¹บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของชื่อยุทธศาสตร์เรื่อง ‘ภูมิทัศน์ใจ: ศิลปะจัดวางเพื่อการรับรู้ถึงสภาวะความอ่อนคลาญ’ สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Soulscape: Installation Art for Awareness of Inner Relief²

Parn Iranoppaiboon

Ph.D. student in Arts and Design Program
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

Korakot Jairak

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

Abstract

The experiential space ‘Soulscape’ is created as part of the PhD Dissertation ‘Soulscape: Installation Art for Awareness of Inner Relief’ to explore one’s awareness of inner relief, which can be a path toward achieving inner peace. The aims are to experiment with art practice on the issue of inner relief awareness and to create installation art that presents positive experiences, allowing the audience to sense inner relief.

In-depth research led to analyzing and synthesizing creative strategies to produce an experimental art practice that embodied the experiential space of ‘Soulscape.’ The concept is to create a space of positive experience that provides a sense of inner relief by allowing moments of contemplation about the constant changes of life and finding strength to alleviate suffering using moving images that incorporate natural visual elements and sounds to create an immersive experience for the audience to connect with.

²This article is a part of PhD Dissertation, Soulscape: Installation Art for Awareness of Inner Relief, in Arts and Design Program, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University.

Once presented, the installation art generated various aesthetic experiences that were emotionally positive and uplifting. The audiences felt a sense of relief by observing the changes inside the exhibition space, which varied depending on the daylight outside, and enjoying the sight of moving images and the accompanying sounds, while some audiences appreciated the beautiful interaction of the overlapping movements between their bodies and the moving images. All these data reflect the success of the installation art in delivering experiences that allow one to become aware of inner relief, as the audiences had throughout their time in the immersive space of ‘Soulscape.’

Keywords: Inner Relief, Soulscape, Installation Art

บทนำ

การดำเนินชีวิตประจำวันที่พบความทุกข์จากการสูญเสียความมั่นคงทางใจในหลายสถานการณ์ ได้สร้างบาดแผลทางจิตใจอย่างต่อเนื่องซ้ำแล้วซ้ำเล่า สภาพจิตใจที่ย่ำแย่ส่งผลสู่ความทุกข์ใจ ทั้งหมดนี้ล้วนเป็นความรู้สึกที่ ‘ไม่ดีต่อใจ’ และยังบั่นทอนกำลังใจในการดำเนินชีวิตเป็นอย่างมาก ด้วยภาวะความรู้สึกนี้จึงเห็นว่ากระบวนการไวทุกข์และบำบัดทุกข์มีความจำเป็นต่อผู้เศร้าโศก เมื่อทำให้จิตสงบลง ความทุกข์ก็จะคลายและจางลงจนในที่สุดก็จะวางทุกข์นั้นได้ เข้าใจชีวิตได้มากขึ้น เกิดความรู้สึก ‘ดีต่อใจ’ จากความสงบสุขภายในซึ่งสร้างการเติบโตภายในจิตใจและก่อให้เกิดความเบิกบานตื่นรู้ ความเข้าใจที่เกิดขึ้นนั้นจึงมีเพียงแต่สนองต่อความต้องการทางปัญญา ทว่าเพื่อประโยชน์ในการตั้งหลักยึดเหนี่ยวกับการดำเนินชีวิตอย่างเรียบง่าย พร้อมทั้งจะเผชิญหน้ากับความทุกข์ด้วยการครองจิตใจอันเป็นสุข ซึ่งเป็นแนวทางสำหรับประพฤติดิปฏิบัติในชีวิตจริงที่ไม่รู้ร้อนภายใน

ผู้เขียนเกิดประเด็นคิดว่าประสบการณ์ที่เกิดขึ้นภายในจิตใจเฉพาะบุคคลเป็นเรื่องน่าสนใจ อีกทั้งเมื่อพิจารณาประสบการณ์ทางศาสนากับประสบการณ์สุนทรียะทางศิลปะก็พบแง่มุมที่สอดคล้องกัน ทั้งความเบิกบานภายในจิตใจ อารมณ์ทางสุนทรียะ และความหมายทางศาสนา อาจสร้างความดื่มด่ำเพลินใจ มอบพลังใจให้ผู้คนหลุดพ้นจากความทุกข์หรือความกังวลใจในเรื่องชีวิตประจำวันได้

จากประเด็นทั้งหมดที่กล่าวมาได้ส่งแรงบันดาลใจต่อการค้นหาวิถีทางพัฒนาจิตใจผ่านกระบวนการทางศิลปะแสวงหาหนทางที่จะสร้างสรรค์ผลงานด้วยการถ่ายทอดเนื้อหาของเรื่องภายใต้ประสบการณ์เชิงบวกในงานศิลปะ นำแนวทางการสร้างสรรค์ศิลปะมาช่วยให้เกิดการผ่อนคลายความทุกข์แก่ผู้คนที่เผชิญสภาพสังคมที่เคร่งเครียดผ่านผลงานศิลปะ ‘ภูมิทัศน์ใจ’

วัตถุประสงค์

1. เพื่อทดลองปฏิบัติการทางศิลปะในประเด็นการรับรู้ถึงสภาวะแห่งความผ่อนคลาย
2. เพื่อสร้างสรรค์ศิลปะจัดวางแสดงประสบการณ์เชิงบวกที่ผู้ชมสามารถร่วมรับรู้ถึงสภาวะแห่งความผ่อนคลาย

ทบทวนวรรณกรรมและงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง

การสร้างสรรค์ผลงานชุด ‘ภูมิทัศน์ใจ: ศิลปะจัดวางเพื่อการรับรู้ถึงสภาวะความผ่อนคลาย’ ได้ศึกษาข้อมูลผ่านภาคเอกสาร โดยค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับหนทางคลายทุกข์และบริบทที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วยหลักคิดเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ได้แก่ 1) สภาวะความสงบของจิต 2) การบำบัดความทุกข์ และ 3) ผลงานสร้างสรรค์และพื้นที่สร้างประสบการณ์เชิงบวก ทั้งหมดนี้เพื่อนำไปสังเคราะห์เป็นแนวความคิดและดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เน้นให้เกิดความคิดและการรับรู้ความรู้สึกผ่อนคลาย ด้วยสาระที่เชื่อมโยงระหว่างผลงานกับพื้นที่ที่สร้างประสบการณ์เชิงบวกให้กับผู้ชมร่วมกัน

สภาวะความสงบของจิต

การศึกษาหลักคิดเกี่ยวกับจิตวิทยาเชิงบวก ความสุข สุขภาวะ และปรัชญาชีวิตวัฒนธรรมตะวันออกและตะวันตก เพื่อเป็นต้นทางในการทำความเข้าใจความผาสุกของชีวิต ซึ่งเป็นมิติแห่งความสุขภายใต้ภาวะจิตที่เบิกบานอันสัมพันธ์กับสภาวะความสงบของจิต

1) จิตวิทยาเชิงบวก สุขภาวะภายใต้สภาวะความสงบของจิต

จิตวิทยาเชิงบวกให้ความสำคัญกับคุณลักษณะด้านบวกของมนุษย์ สร้างเสริมความแข็งแกร่งเพื่อการปกป้องรักษา และแก้ไขข้อบกพร่อง ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลต่อสุขภาพกาย สุขภาพจิตและพฤติกรรมที่พึงประสงค์ นำไปสู่การพัฒนาทฤษฎีสุขภาวะซึ่งมีเป้าหมายในการเพิ่มพูนระดับความสุขและสุขภาวะของชีวิต หลักคิดทางปรัชญาที่ส่งผลต่อ ‘สุขภาวะ’ แตกต่างกัน 2 มุมมอง ได้แก่ มุมมองแบบเฮโดนิค (Hedonic Perspectives) ให้ความสำคัญกับปัจจุบันหรืออนาคตอันใกล้ ให้ชีวิตรับรู้ พิจารณาความสมดุลทางอารมณ์ประจำวันและบำรุงรักษาความพึงพอใจในชีวิตและสภาพแวดล้อม และมุมมองแบบยูโดโมนิก (Eudaimonic Perspectives) เป็นสภาวะที่เหนือห้วงแห่งความเบิกบานสำราญใจชั่วคราว ก่อเกิดความเจริญงอกงามเติบโตทางจิตวิญญาณ ตระหนักรู้ถึงตัวตนที่แท้จริง (Choochom, 2016, 1-7) ดังนั้นการศึกษาหลักคิดเกี่ยวกับจิตวิทยาเชิงบวก ความสุขและสุขภาวะทำให้สนใจในการนำหลักคิดเกี่ยวกับมิติและมุมมองแห่งความสุขไปประยุกต์ใช้ต่อการสร้างสรรค์กลวิธีสร้างประสบการณ์ความสุขได้

2) ปรัชญาชีวิตวัฒนธรรมตะวันออกและตะวันตก

การศึกษาปรัชญาชีวิตได้คัดสรรแนวคิดที่สามารถเลือกนำมาปรับใช้เพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข หลักคิดตามปรัชญาเซน อิกิไก (Ikigai) ที่ต้องการให้มนุษย์ชื่นชมความงามของสิ่งรอบตัว ผ่านการพิจารณาห้วงเวลาในชีวิตแบบ อิจิโกะ - อิจิเอะ (Ichigo - Ichie) ที่ให้ความสำคัญกับทุกเสี้ยววินาที พิจารณาและกระทำทุกอย่างในชีวิตด้วยความตั้งใจอย่างเต็มความสามารถ และการทำความเข้าใจยอมรับในความจริงแท้ของธรรมชาติที่มีเกิด - ดับด้วยแนวคิด วะบิ - ซะบิ (Wabi-Sabi) ที่มีมุมมองเรื่องการตระหนักถึงความงามตามร่องรอยของการเปลี่ยนแปลงจึงทำให้ยอมรับสิ่งต่างๆ ในแบบที่เป็นอย่างเข้าใจ (Iamchun, 2020) จากนั้นผู้เขียนได้ศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับ ฮุกกะ (Hygge) ซึ่งเป็นปรัชญาชีวิตสร้างสภาพแวดล้อมความสุขผ่านบรรยากาศ (Boonyatud, 2021) ให้ความสำคัญกับความสมดุลความสุขภายใน ผ่านการสร้างบรรยากาศความสบายซึ่งส่งผลต่อความผ่อนคลายของร่างกาย จิตใจ และความอบอุ่นใจจากการอยู่ใกล้ชิดกับคนใกล้ชิดตัวที่ร่วมสร้าง ‘ความผาสุก’ ให้กัน ผ่านประสบการณ์การเฝ้ามองการเคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ การรับรู้การเปลี่ยนแปลงอย่างค่อยเป็นค่อยไปของสรรพสิ่งและสี่สัณฐานชาติ



ภาพที่ 1 บรรยายภาพ

(ซ้าย) Note: From Bonnin Studio: Country Living, 2018

(ขวา) Note: From International People's College, 2022

การศึกษาหลักคิดข้างต้นส่งเสริมความสำคัญเรื่องห่วงใยอารมณ์สบายใจ การอยู่ท่ามกลางธรรมชาติที่ดื่มด่ำกับการสังเกตการเปลี่ยนแปลงอย่างช้า ๆ คือการรับรู้ถึงความงามที่ไม่สมบูรณ์แบบ ทำให้เกิดแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความสบายใจผ่านประสบการณ์ความเรียบง่าย ซึ่งสามารถนำไปพัฒนาต่อในกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะที่จะส่งประสบการณ์ก่อให้เกิดความรู้สึกอันเป็นสุขต่อไป

การบำบัดความทุกข์

การศึกษานี้หาสาระเกี่ยวกับหนทางการบำบัดความทุกข์และดูแลสุขภาพจิตด้วยกลวิธีทางการบำบัดจิตทางความคิดและพฤติกรรม (CBT) เสียงประสานกาย - ใจและกลวิธี ASMR ที่ช่วยสร้างสมดุลชีวิตและจิตใจ ตลอดจนบริบทที่เกี่ยวข้องกับสุนทรียภาพแห่งการเยียวยาจากธรรมชาติด้วยหลักคิด เมฆบำบัด (Cloud Therapy)

1) การบำบัดจิตทางความคิดและพฤติกรรม (CBT)

การบำบัดทางความคิดและพฤติกรรม (CBT) จัดเป็นวิธีจิตบำบัดที่มีหลักการวางแผนขั้นตอนที่ชัดเจน จึงทำให้ผู้เข้ารับการบำบัดมีอาการดีขึ้นโดยใช้ระยะเวลาสั้น เป็นการรักษาที่มุ่งเน้นการวิเคราะห์และประเมินปัญหาที่เผชิญอยู่ สร้างความเข้าใจถึงความเชื่อมโยงระหว่างความคิด อารมณ์ และพฤติกรรม ระยะเวลาการบำบัดที่ดำเนินไปเรื่อย ๆ จะทำให้คนไข้เริ่มหันความคิดตนเองมากยิ่งขึ้น (Kongsuwan, 2019) หากปรับเปลี่ยนความคิดได้ อารมณ์ และพฤติกรรมก็สามารถเปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้นได้ สามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางรับมือความทุกข์จากการดำรงชีวิต ทั้งที่เป็นแบบระยะสั้นคือเกิดการผ่อนคลาย ณ ช่วงเวลาบำบัด ระยะกลางคือช่วงเวลาพัฒนาจิตใจ และระยะยาวคือการพัฒนาทักษะการจัดการปัญหาของตนเองให้ดีขึ้น ดังนั้นจึงเกิดแรงบันดาลใจในการนำหลักการ CBT สู่แนวทางประยุกต์กระบวนการบำบัดเชื่อมโยงกับการใช้สื่อเทคโนโลยี ตรวจสอบความเชื่อมโยงระหว่างความคิด อารมณ์ พฤติกรรมและร่างกายที่มีความสัมพันธ์กันผ่านการสร้างสรรค์ปฏิบัติการทางศิลปะที่ผู้ชมสามารถเข้ามามีส่วนร่วมได้

2) เสียงประสานกาย - ใจ

การฟังเสียงเพื่อเยียวยาบำบัดจิตใจบรรเทาความเจ็บปวดของร่างกาย ลดระดับความเครียดและเสริมสร้างสุขภาพจิต สามารถช่วยสร้างการเชื่อมต่อกายและจิตใจเข้าด้วยกันได้ รูปแบบเสียงที่คาดว่าจะอาจสามารถช่วยเยียวยาได้หลายรูปแบบ ทั้งเสียงจากธรรมชาติที่ส่งผลต่อสุขภาพกาย - จิตใจ การพัฒนาอารมณ์ กระตุ้นความสามารถในการเรียนรู้และบรรเทาความรู้สึกเจ็บปวดได้ หรือเสียงสังเคราะห์ที่มนุษย์สร้างขึ้นซึ่งอาจสัมพันธ์กับอาการตอบสนองต่อประสาทรับรู้สีก้อตโนมิติ (ASMR) ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่ประสาทรับรู้ตอบสนองต่อสิ่งเร้า เมื่อได้ยิน มองเห็น หรือสัมผัส ส่งผลให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย บำบัดความเครียดให้ลดลง ลักษณะของเสียงที่ช่วยเยียวยาและบำบัดจิตใจมีหลายลักษณะแตกต่างกันไป อาจนุ่มนวล เบาสบาย ก้องกังวาน หรือโทนเสียงที่หลากหลาย (Barratt & Davis, 2015) การใช้หลักคิด ASMR ร่วมกับสื่อต่าง ๆ อาจนำไปสู่การสร้างสมาธิ สร้างความสงบภายนอกซึ่งอาจส่งสู่ความสงบภายใน ประสบการณ์การรับฟังเสียงอาจมอบบรรยากาศผ่อนคลาย สร้างสมดุลให้ชีวิตและจิตใจ มอบสภาพแวดล้อมที่ช่วยฟื้นฟูร่างกายและจิตใจ บรรเทาผลกระทบด้านสุขภาพที่อาจเกิดจากความตึงเครียดทางอารมณ์

3) เมฆบำบัด: การโอบล้อมจากธรรมชาติ

การสังเกตปรากฏการณ์ธรรมชาติรอบตัวทำให้การรับรู้ความงดงามนำไปสู่การเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ เข้าด้วยกันได้ แนวคิดเกี่ยวกับ ‘เมฆบำบัด’ (Cloud Therapy) คือเมฆสามารถช่วยบำบัดความทุกข์ เยียวยาจิตใจมนุษย์ได้จากการเฝ้าสังเกตท้องฟ้าที่สะท้อนสุนทรียภาพแห่งชีวิต เมื่อมองกลุ่มไอน้ำลอยตัวล่องไปทั่วโลกมานานนับพันปีท่ามกลางท้องฟ้ายิ่งใหญ่ การแปรรูปเปลี่ยนร่างไปหลากหลายได้มอบสุนทรียะทางความงามและสร้างการตระหนักว่าตัวตนมนุษย์และความทุกข์เป็นสิ่งที่ชั่วคราว มิใช่ความเป็นอนันต์ (Tanaboonsombat, 2011) ดังนั้น ท่ามกลางฉากสงบเรียบง่ายที่แสดงการเปลี่ยนแปลงของท้องฟ้า เมฆและจักรวาลได้มอบช่วงเวลาการเชื่อมต่อกับธรรมชาติ สร้างโอกาสการรับรู้ความงาม ความหวัง และการโอบรับอิสรภาพนำไปสู่ความเข้าใจและยอมรับความสำคัญของความสงบภายใน

การพิจารณาท้องฟ้าในรูปลักษณะต่าง ๆ จึงส่งประเด็นคิดเกี่ยวกับสุนทรียภาพที่สามารถนำไปเชื่อมโยงได้กับความสงบสุขภายในจิตใจ ตั้งแต่รูปลักษณ์ของท้องฟ้าสีครามปราศจากกลุ่มเมฆที่ส่งความรู้สึกนิ่งสงบ เมื่อกลุ่มเมฆกระจายตัว เคลื่อนที่หรือสลายตัวไปได้ส่งความหมายถึงอิสรภาพ การเรียงตัวทับซ้อนกันของกลุ่มเมฆสามารถสร้างความเพลิดเพลินต่อจินตนาการ ตลอดจนการรับรู้ความงามจากมิติการทับซ้อนของเมฆแต่ละชั้นที่เกิดจากแสงอาทิตย์ส่องกระทบ เมื่อการเปลี่ยนผ่านของช่วงเวลาสร้างให้ท้องฟ้าแปรเปลี่ยนสี ปรากฏสีสันทัดตามสภาพแสง สร้างการรับรู้การสิ้นสุดของช่วงเวลาเดิมที่ผ่านไปสู่อายุต่อของช่วงเวลาใหม่ กระตุ้นการตระหนักถึงความธรรมดาตามธรรมชาติที่เกิดขึ้นและผ่านไปอย่างเรียบง่าย เมื่อดวงจันทร์ลักษณะต่าง ๆ หมุนเวียนมาส่องแสงนวลยามค่ำคืนได้มอบช่วงเวลาแห่งความสงบ บรรยากาศร่มเย็นและกระตุ้นการผ่อนคลายยามพักผ่อน แม้บางครั้งปรากฏการณ์ธรรมชาติส่งผลให้รูปลักษณ์ท้องฟ้าแปลกไป ทว่าถือเป็นความเป็นไปเองตามธรรมชาติล้วนเกิดขึ้นเพียงชั่วคราวแล้วสลายไป ทั้งการปรากฏแสงสี รูปทรงก้อนเมฆที่แปลกตาไปจนถึงการเกิดเหตุมรสุม

ที่นำพาลม ฝนและ สายฟ้าปรากฏร่วมกัน การพิจารณาลักษณะการเปลี่ยนแปลงของท้องฟ้าเหล่านี้จึงนำไปสู่การกระตุ้นให้ตระหนักถึงคุณค่าแห่งชีวิตผ่านการรับรู้สุนทรียะตามธรรมชาติ

การศึกษาเมฆาบำบัดทำให้เกิดข้อค้นพบว่าการชมเมฆและท้องฟ้าสามารถช่วยเยียวยาจิตใจ ซึ่งตรงกับแนวคิดหลักของงานวิจัยนี้ที่ต้องการจะสร้างพื้นที่เพื่อการบำบัดจิตใจของผู้ชมให้เกิดประสบการณ์เชิงบวก ส่งแรงบันดาลใจต่อการนำโครงสร้างท้องฟ้า รูปทรงเมฆที่เป็นอิสระ ไม่ชัดเจน การเคลื่อนตัวของเมฆ การแปรเปลี่ยนไปได้หลายสถานะ ตลอดจนปรากฏการณ์พิเศษอื่น ๆ พัฒนาต่อเพื่อมาเป็นส่วนหนึ่งในการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ต่อไป โดยคาดว่า ทั้งการนำเสนอรูปภาพและองค์ประกอบบนท้องฟ้าข้างต้นจะร่วมกันสร้างความหมายส่งความสงบสุขภายในจิตใจ

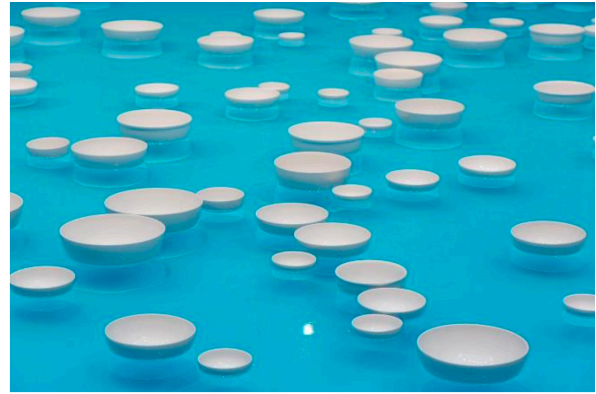
ผลงานสร้างสรรค์และพื้นที่สร้างประสบการณ์เชิงบวก

การมีส่วนร่วมของผู้ชมเป็นประเด็นสำคัญต่อการสื่อสารผ่านผลงานศิลปะในโครงการวิจัยนี้ให้บรรลุวัตถุประสงค์เพื่อส่งประสบการณ์การรับรู้และประกอบสร้างคุณค่าทางสุนทรียะขึ้นมาได้ การสร้างบริบทต่าง ๆ ที่แปรเปลี่ยนผู้เข้าชมงานศิลปะให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของสถานการณ์ทางศิลปะจึงถือเป็นปัจจัยในการเชื่อมความสัมพันธ์ในเรื่องเวลาและสถานที่สู่การประกอบสร้างความหมายทางศิลปะ (Chayachroen et al, 2021) ดังนั้น การศึกษาผลงานสร้างสรรค์และพื้นที่สร้างประสบการณ์เชิงบวกจึงได้จัดแบ่งกลุ่มปฏิบัติการศิลปะที่ส่งการรับรู้ทางสุนทรียะในแต่ละประเด็น เพื่อเป็นกรณีศึกษาและวิเคราะห์ทั้งหมด 2 กลุ่ม โดยใช้คำสำคัญสื่อถึงลักษณะร่วมที่เชื่อมโยงกันคือ กลุ่มที่ 1 มีคำสำคัญเกี่ยวกับการมีส่วนร่วม ประสบการณ์ดื่มด่ำและศิลปะเชิงจัดวาง (Keywords: Relative, Immersive, Installation Art) และกลุ่มที่ 2 มีคำสำคัญเกี่ยวกับการแปรเปลี่ยนรูปลักษณ์และการคลี่คลาย (Keywords: Transformative, Dynamic)

กลุ่มที่ 1: กลุ่มปฏิบัติการศิลปะที่มีลักษณะสร้างการโอบล้อมผู้ชมผ่านประสาทสัมผัสการรับรู้หลากหลายสัมพันธ์กันร่วมกับการติดตั้งที่มีลักษณะเฉพาะ เพื่อสัมผัสสุนทรียภาพและสร้างประสบการณ์ภายใน

1) เซเลส บูร์ชีเออร์-มูเจโน (Céleste Boursier-Mougenot)

เซเลส บูร์ชีเออร์-มูเจโน (b. 1961, Nice) ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานส่งประสบการณ์การรับรู้แบบหลากหลายประสาทสัมผัสและเชิญชวนให้รู้สึกเป็นส่วนหนึ่งกับสภาพแวดล้อมที่แปรเปลี่ยนตลอดเวลา (Paula Cooper Gallery, 2021) รูปแบบผลงาน ‘คลีนาเมน’ (Clinamen, 2013 -) มีความน่าสนใจเกี่ยวกับการเชื่อมโยงประสาทสัมผัสการรับรู้หลากหลายมิติต่อผู้ชมในการสัมผัสสุนทรียภาพทางความงาม นำเสนอผ่านรูปลักษณ์ที่เรียบง่ายด้วยสระน้ำวาลมสีฟ้าขนาดใหญ่ ขามกระเบื้องสีขาวกว่าร้อยใบลอยอยู่เหนือน้ำตามกระแสที่พัดได้นำเคลื่อนตัวไปอย่างแผ่วเบา ชนกันเหมือนเครื่องดนตรีประเภทเครื่องเคาะจังหวะ (Percussion) สร้างเสียงก้องกังวาน แสดงความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ด้านภาพและเสียง ส่งบรรยากาศที่ผ่อนคลายและเบิกบาน (Delany, 2013)



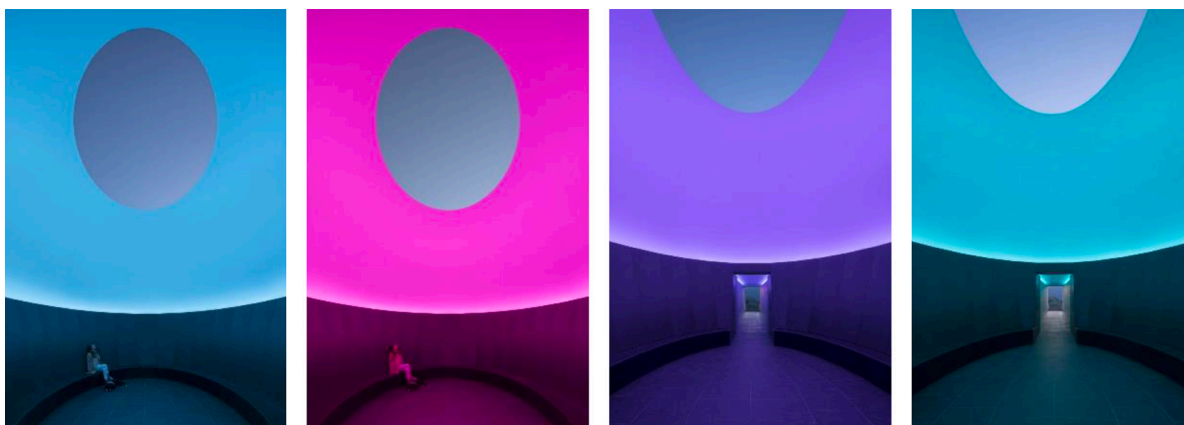
ภาพที่ 2 Céleste Boursier-Mougenot. Clinamen, 2013
 Note: From The National Gallery of Victoria (NGV), 2013

ประสบการณ์ชมผลงาน ‘คลีนาเมน’ เป็นการจ้องมองผลงานศิลปะเชิงจัดวางลักษณะการจัดสภาพแวดล้อมที่เรียบง่ายในพื้นที่โล่ง สังเกตการเคลื่อนไหวที่เชิงซ้ำของขามกระเบื้องสีขาวที่ล่องลอยบนแอ่งน้ำฟ้ารูปร่างวงกลม รับฟังเสียงก้องกังวานและความไม่ชัดเจนในองค์ประกอบทางดนตรีที่ไม่มีจุดเริ่มต้นหรือจุดสิ้นสุด การเผชิญประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสที่หลากหลายเหล่านี้ล้วนสามารถส่งผลทำให้จิตใจสงบ สร้างสภาวะที่สงบสุขพร้อมกันกับการสำรวจย้อนกลับเข้าสู่ภายในตนเอง สร้างการระลึกถึงวัฏจักรและนิรันดร์ ผลงานเชิญชวนให้รู้สึกเป็นส่วนหนึ่งกับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลาจึงเป็นโอกาสเข้าสู่ห้วงเวลาพิจารณาถึงการร่วมเป็นส่วนหนึ่งกับความเปลี่ยนแปลงไม่รู้จบและได้เผยแพร่ชีวิตผ่านการเชื่อมโยงตนกับโลกอีกด้วย ดังนั้น การสร้างประสบการณ์ผ่านการจัดสภาพแวดล้อมที่เรียบง่าย สร้างภาพการเคลื่อนไหวที่เชิงซ้ำสัมพันธ์กับเสียงก้องกังวานและองค์ประกอบทางดนตรีไม่ชัดเจน น่าจะเป็นแนวทางและรูปแบบการนำเสนอที่จะนำไปประยุกต์สู่การพัฒนาทิวทัศน์นำเสนอและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ ต่อไป

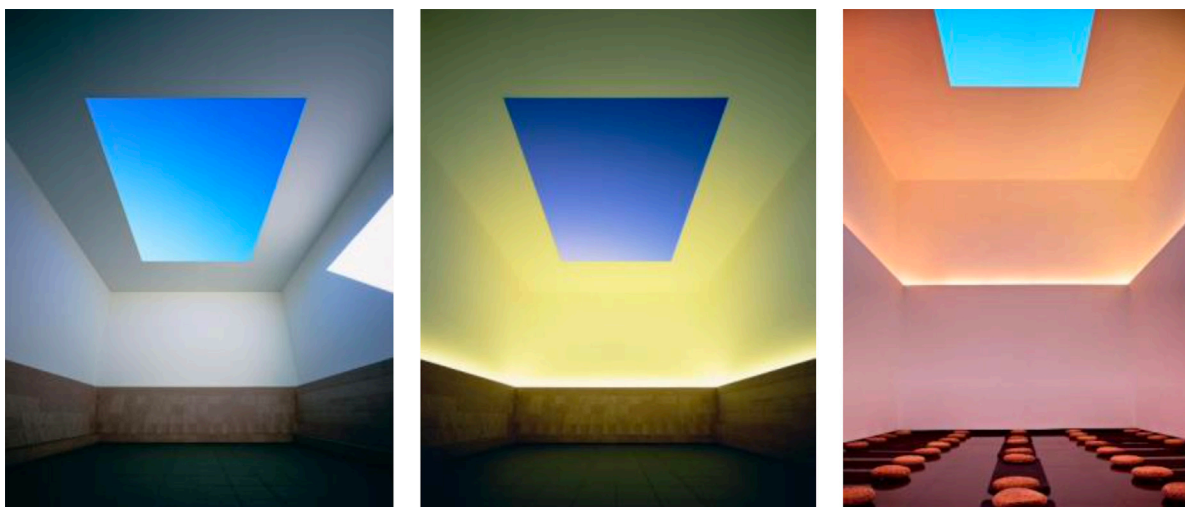
2) เจมส์ เทอร์เรล (James Turrell)

เจมส์ เทอร์เรล (b. 1943, LA) สร้างสรรค์ผลงานชุด ‘สกายสเปซ’ (Skyspaces) เป็นห้องชมท้องฟ้าที่ออกแบบมาเพื่อสร้างภาพลวงตา กระตุ้นให้ผู้ชมรู้สึกว้างท้องฟ้ากว้างได้เคลื่อนไหวอยู่ใกล้ ศิลปินสร้างการมองท้องฟ้าผ่านรูรับแสงที่เจาะช่องบนหลังคารูปรางวงกลม วงรี หรือสี่เหลี่ยม ภายในพื้นที่มีม่านวางชิดติดผนังห้อง เชื่อเชิญให้ผู้ชมได้นั่งลงและเฝ้ารอชมขึ้นมอญทิวทัศน์ท้องฟ้าผ่านช่องบนเพดานเพื่อซึมซับการเคลื่อนไหวช้า ๆ ของก้อนเมฆและการเปลี่ยนแปลงอื่น ๆ บนท้องฟ้า หรือบางครั้งมีการจัดวางเบาะรองนั่งสำหรับการเอนกายชมงานอย่างเป็นสัดส่วนเฉพาะคน (Skyspace Lech, 2014)

ศิลปินได้ติดตั้งไฟแอลอีดีภายในพื้นที่ส่วนต่าง ๆ หลอดไฟเหล่านี้สามารถเปลี่ยนสีเพื่อสร้างประสบการณ์และบรรยากาศของการรับชมท้องฟ้าที่เปลี่ยนไป การรับชมท้องฟ้าร่วมกับแสงธรรมชาติและแสงประดิษฐ์ได้ส่งผลให้เกิดประสบการณ์ตรงที่ผู้ชมได้สัมผัสและรับรู้จากมุมมองเฉพาะตน ผู้ชมจึงสามารถตีความประสบการณ์และความหมายในการรับชมด้วยตนเองได้ (Turrell, 2022) ผลงานสร้างสรรค์ของเทอร์เรลให้ความสำคัญกับมุมมองของผู้ชมสนใจประสบการณ์การรับรู้ที่เกิดขึ้นเฉพาะบุคคลที่ต่างกัน แม้ศิลปินเป็นผู้คัดสรรองค์ประกอบแสงจากหลอดไฟประกอบกับการจัดการพื้นที่ในส่วนต่าง ๆ ทว่าการผสมผสานกันระหว่างปัจจัยที่ควบคุมได้เหล่านี้กับท้องฟ้าซึ่งเป็นปัจจัยที่ไม่สามารถควบคุมได้ พื้นที่ผลงานสร้างประสบการณ์การรับรู้ผลงานที่แตกต่างทุกครั้ง que ผู้ชมได้เข้ามาชมผลงาน ผลงานศิลปะเกี่ยวกับแสง ท้องฟ้าและพื้นที่โดยเจมส์ เทอร์เรล นำเสนอช่วงเวลาให้ผู้ชมได้ดื่มด่ำกับความงาม กระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสงบภายใน เกิดการผ่อนคลายและสร้างประสบการณ์ทางความคิดเฉพาะตน ดังนั้นเมื่อผู้ชมได้เข้ามาในพื้นที่ผลงาน เกิดการเชื่อมโยงกับพื้นที่ รู้สึกได้ถึงการมีอยู่ของตนเอง จึงถือเป็นคุณค่าของประสบการณ์ซึ่งพื้นที่ได้มอบให้ กระตุ้นให้ผู้ชมรับรู้การเปลี่ยนแปลง มอบช่วงเวลาดื่มด่ำประสบการณ์เพื่อรับรู้การเชื่อมต่อความสัมพันธ์ระหว่างคนกับธรรมชาติ เกิดการผ่อนคลายและย้อนสู่การพิจารณาความคิดของตนเอง



ภาพที่ 3 James Turrell. Skyspace, 1970 -
Note: From Skyspace Lech, 2014



ภาพที่ 4 (ซ้าย-กลาง) James Turrell. Skyspaces: Blue Planet Sky, 2004

Note: From James Turrell, 2004

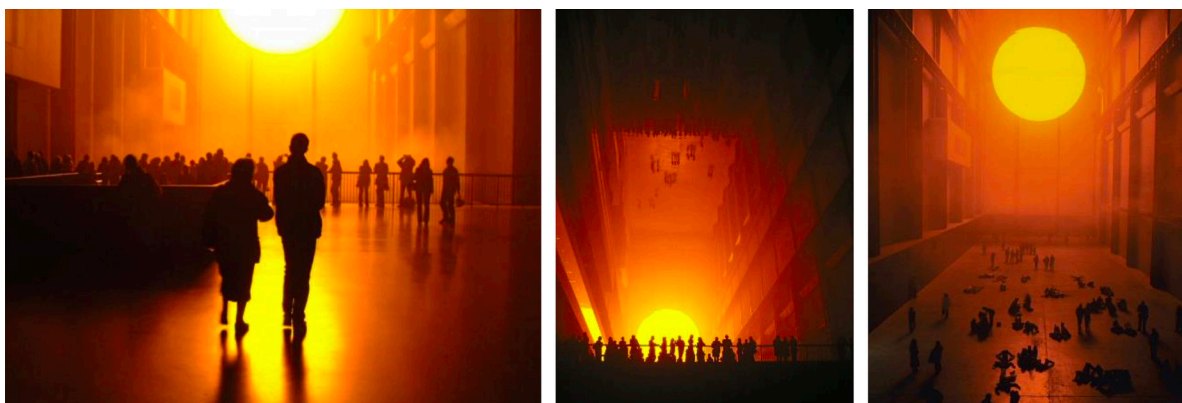
(ขวา) James Turrell. Skyspaces : Gathered Sky, 2012

Note: From James Turrell, 2012

การศึกษาศิลปะการสร้างสรรคที่สร้างประสบการณ์การรับรู้แสงโดยเจมส์ เทอร์เรล ส่งความสนใจในลักษณะการสร้างพื้นที่โอบล้อมผู้ชมด้วยโครงสร้างทางกายภาพรูปทรงเหลี่ยมเรียบง่าย โลง การจัดการที่นั่งเพื่อเชื่อเชิญให้ผู้ชมใช้เวลาในการชมงานอย่างผ่อนคลาย การติดตั้งหลอดไฟเพื่อสร้างระนาบแสงในพื้นที่ การจัดการรูปแบบการผสมแสงจากหลอดไฟและการปรับเปลี่ยนแสงสี เพื่อเป็นองค์ประกอบเสริมในการสร้างบรรยากาศสภาพแวดล้อม มอบประสบการณ์การรับชมผลงานที่กระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสงบภายในและการผ่อนคลาย

3) โอลาฟว อีเลียสสัน (Olafur Eliasson)

โอลาฟว อีเลียสสัน (b. 1967 -) สร้างสรรค์ผลงานเกี่ยวกับการจำลองสภาพแวดล้อมหรือปรากฏการณ์ทางธรรมชาติผ่านกระบวนการทางเทคโนโลยีที่ซับซ้อนถึงความงามที่ศรัทธาที่แฝงอยู่ในปรากฏการณ์ธรรมชาติรอบตัว ในผลงาน The Weather Project จัดแสดงภายในพื้นที่โถงอาคารแสดงงานเทอร์ไบน์ (Turbine Hall) ขนาด 1,000 ตารางเมตร ณ หอศิลป์เทตโมเดิร์น (Tate Modern) กรุงลอนดอน สหราชอาณาจักร ศิลปินสร้างสภาพแวดล้อมจำลองของห้วงเวลาขณะพระอาทิตย์กำลังตกดิน ด้วยการใช้โคมไฟครึ่งวงกลมที่ทำจากหลอดไฟจำนวน 200 ดวง ปิดทับด้วยแผ่นโปร่งแสง โคมไฟครึ่งวงกลมนี้อาจทำมุมสะท้อนกับแผ่นอะลูมิเนียมบุกระจกเงาที่ติดบนเพดานจนกลายเป็นดวงไฟทรงกลมรูปดวงอาทิตย์จำลองขนาดใหญ่ เปล่งแสงประกายสีส้มท่ามกลางม่านหมอกเทียมที่ดูคล้ายเมฆปกคลุมทั่วห้องแสดงงาน (Boonpipattanapong, 2022)



ภาพที่ 5 Olafur Eliasson. The Weather Project, 2003

Note: From Studio Olafur Eliasson, 2003

อีเลียสสันได้สร้างพื้นที่ผลงานที่เชื้อเชิญผู้ชมให้เข้ามาสัมผัสกับความรู้สึกอบอุ่นที่โอบล้อมอยู่ภายใต้บรรยากาศที่ผ่อนคลาย ในขณะที่ ‘แสงสีส้ม’ ให้ความส่องสว่างสื่อถึงความรู้สึกถึงความอบอุ่นนั้น การมี ‘หมอก’ ร่วมอยู่ในพื้นที่ผลงานส่งผลให้เกิดความพรมัวซึ่งส่งเสริมจินตนาการถึงบรรยากาศที่จริงกึ่งฝัน เชลลอคความเร่งรีบ นำผู้ชมสู่พื้นที่แห่งช่วงเวลาผ่อนคลายและดื่มด่ำกับเหตุการณ์ตรงหน้า

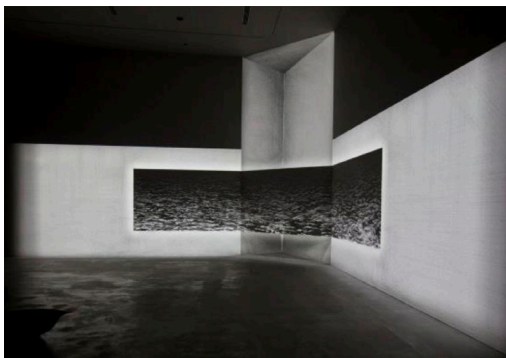
ผู้ชมเกิดการตอบสนองต่อการชมผลงานที่ต่างกันออกไป ตั้งแต่การแหงนมองดวงอาทิตย์จำลอง การนอนมองดวงอาทิตย์หรือเฝ้ามองเงาของตนเองที่สะท้อนจากเพดานจนดูเหมือนจุดเล็ก ๆ (Boonpipattanapong, 2022) เห็นได้ว่าการนำดวงอาทิตย์จากพื้นที่กลางแจ้งเข้ามานำเสนอในพื้นที่ร่มส่งผลให้ผลงานชิ้นนี้ได้กระตุ้นให้ผู้คนหันกลับมาเชื่อมต่อกับโลกรอบตัวและหวนระลึกถึงความงามอันน่าอัศจรรย์ของปรากฏการณ์ธรรมชาติที่ได้ประสบทุกวันแต่มองข้ามไปเพราะความคุ้นชิน

จากการศึกษาเนื้อหาสาระผลงานสร้างสรรค์ของโอลาฟว อีเลียสสัน ผู้เขียนเกิดความสนใจในกลวิธีการสร้างสรรค์พื้นที่ที่ศิลปินเลือกนำเสนอธรรมชาติผ่านผลงานศิลปะที่สร้างพื้นที่เพื่อการรับรู้ใหม่ สร้างบรรยากาศโอบล้อมผู้ชมส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมผ่านการจัดแสง กลไกและองค์ประกอบต่าง ๆ มอบประสบการณ์ที่สนับสนุนให้เกิดการรับรู้และการมีส่วนร่วมอย่างมีชีวิตชีวา และกระตุ้นการทบทวนความรู้สึกภายใน

4) ทาบาวีโอโมะ (Tabaimo)

ทาบาวีโอโมะ หรือ อายาโกะ ทาบาวะ (Ayako Tabata) (b. 1975, Hyogo) เป็นศิลปินสื่อใหม่ (New Media) ผลงานของทาบาวีโอโมะมีความโดดเด่นในเรื่องการติดตั้งวิดีโอ (Video Installation) ที่กระตุ้นความคิดและสร้างความรู้สึกดื่มด่ำกับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะการโอบล้อมด้วยการฉายวิดีโอบนหลายระนาบ (Multi-screen Video) ส่งเสริมประสบการณ์แบบมีส่วนร่วมและท้าทายการรับรู้ของผู้ชม ศิลปินต้องการนำเสนอทางเลือกใหม่เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมมีส่วนร่วมขณะเดินผ่านผลงานการติดตั้งวิดีโอ

โดยออกแบบโครงสร้างฉากรับภาพที่ล้อมรอบและฉายภาพเคลื่อนไหวรอบด้าน ทั้งด้านหน้า ด้านหลัง ด้านบน ศีรษะและบางครั้งฉายลงบนพื้น สร้างการติดต่อกับภาพที่เปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับการมีส่วนร่วมเติมเต็มชีวิตให้พื้นที่ (Sorin, 2014) การสร้างฉากรับภาพเคลื่อนไหวด้วยระนาบแบนราบหลายระนาบต่อกันด้วยองศามุมต่าง ๆ ได้ช่วยสร้างมุมมองที่มีมิติความลึกขึ้นมา ภาพเคลื่อนไหวที่ฉายลงไปมีรายละเอียดที่เคลื่อนไหว ชยับ และปรากฏอย่างฉับพลัน เมื่อผู้ชมให้ความสนใจรายละเอียดภาพเคลื่อนไหว ทั้งจังหวะการปรากฏและการหายไปนี้ทำให้ขอบเขตของภาพคือโครงสร้างฉากรับภาพมีความสำคัญน้อยลง ส่งผลให้ภาพที่แสดงผลบนหลายระนาบมีแนวโน้มที่จะเชื่อมรวมกันเป็นภาพบนพื้นที่ขนาดใหญ่พื้นที่เดียว

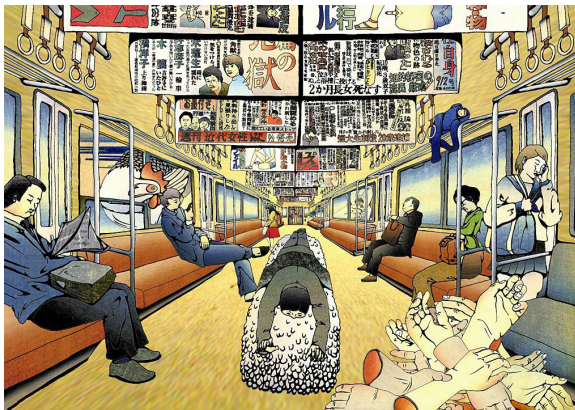


ภาพที่ 6 Tabaimo. Tozen, 2014

Note: From James Cohan, 2014

ผลงานภาพวาดและกลวิธีการติดตั้งวิดีโอของทาบาอิมะมุ่งเน้นการนำเสนอเรื่องความธรรมดาประจำวัน ผ่านการเล่าเรื่องโดยใช้แอนิเมชันเชิงทดลอง วิดีโอ ภาพยนตร์ เกม และเทคโนโลยีเชิงโต้ตอบ ผลงาน Japanese Commuter Train ในปี ค.ศ. 2001 เป็นการติดตั้งแบบเหลี่ยมที่เลียนแบบการตกแต่งภายในของรถไฟโดยสารทั่วไป ภาพเคลื่อนไหวนำเสนอสถานการณ์ธรรมดา การเฝ้ามองผู้โดยสารที่เข้ามาภายในรถไฟและจากไป สังเกตสภาพแวดล้อมสองข้างทางนอกรถไฟผ่านหน้าต่าง (Sorin, 2014) ศิลปินนำเสนอลักษณะรูปภาพที่แบนราบ ไม่มีมิติความลึก และไม่มีจุดดึงดูดสายตาที่แน่นอน ผลงานสร้างจินตนาการถึงสถานการณ์เสมือนว่าอยู่บนรถไฟที่กำลังเคลื่อนที่และแล่นผ่านรางอื่น ศิลปินสร้างความรู้สึของการเคลื่อนไหวแบบสัมผัส กล่าวคือผลงานได้กระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกว่าการเคลื่อนไหวของตนสัมพันธ์กับการเคลื่อนไหวของสิ่งต่าง ๆ ในโลกรอบตัว ผ่านการรับรู้การเคลื่อนไหวภาพทิวทัศน์ภายนอกที่แทรกผ่านหน้าต่างรถไฟ (Lamarre, 2009, 103 - 109) กลวิธีการนำเสนอข้างต้นทำให้ผู้ชมไม่มีความรู้สึกถึงการแบ่งแยกระหว่างภายในและภายนอก ผ่านสถานการณ์สมมติที่สะท้อนถึงสถานการณ์ธรรมดาของโลก ส่งผลให้มีการมีส่วนร่วมในพื้นที่ผลงานได้ส่งสุนทรียภาพที่สะท้อนถึงการเชื่อมต่อระหว่างผลงานวิดีโอกับผู้ชมในหลายลักษณะ ทั้งการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของผู้ชมที่แปรสภาพปรากฏลักษณะเงาตำท้ามกลางภาพวิดีโอสีสดใสลักษณะแบนราบไม่มีมิติเชิงลึก ประกอบกับการเคลื่อนที่ตามธรรมดาของผู้ชมเมื่อเข้ามาในพื้นที่ผลงานนั้นถูกแวดล้อมด้วยภาพวิดีโอที่มีการขยับแบบแอนิเมชัน การเคลื่อนไหวที่ต่างกั นี้อย่างช่วยสนับสนุนและเติมเต็มเรื่องราวที่ศิลปินต้องการนำเสนอในประเด็นเกี่ยวกับความเหนือจินตนาการในสังคมอีกด้วย การศึกษาการนำเสนอผลงานศิลปะผ่านกลวิธีวิดีโออินสตอลเลชันโดยทาบาอิมะสร้างความสนใจ

ในการนำเสนอผลงานการฉายภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องบนฉากรับภาพหลายระนาบต่อกันซึ่งจะช่วยสร้างมุมมองที่
ที่เกิดมุมมองต่อมิติความลึก และสร้างขอบเขตพื้นที่ที่นำไปสู่การโอบล้อมผู้ชม กระตุ้นให้สัมผัสประสบการณ์
การรับรู้การเปลี่ยนแปลงในรายละเอียดภาพเคลื่อนไหว



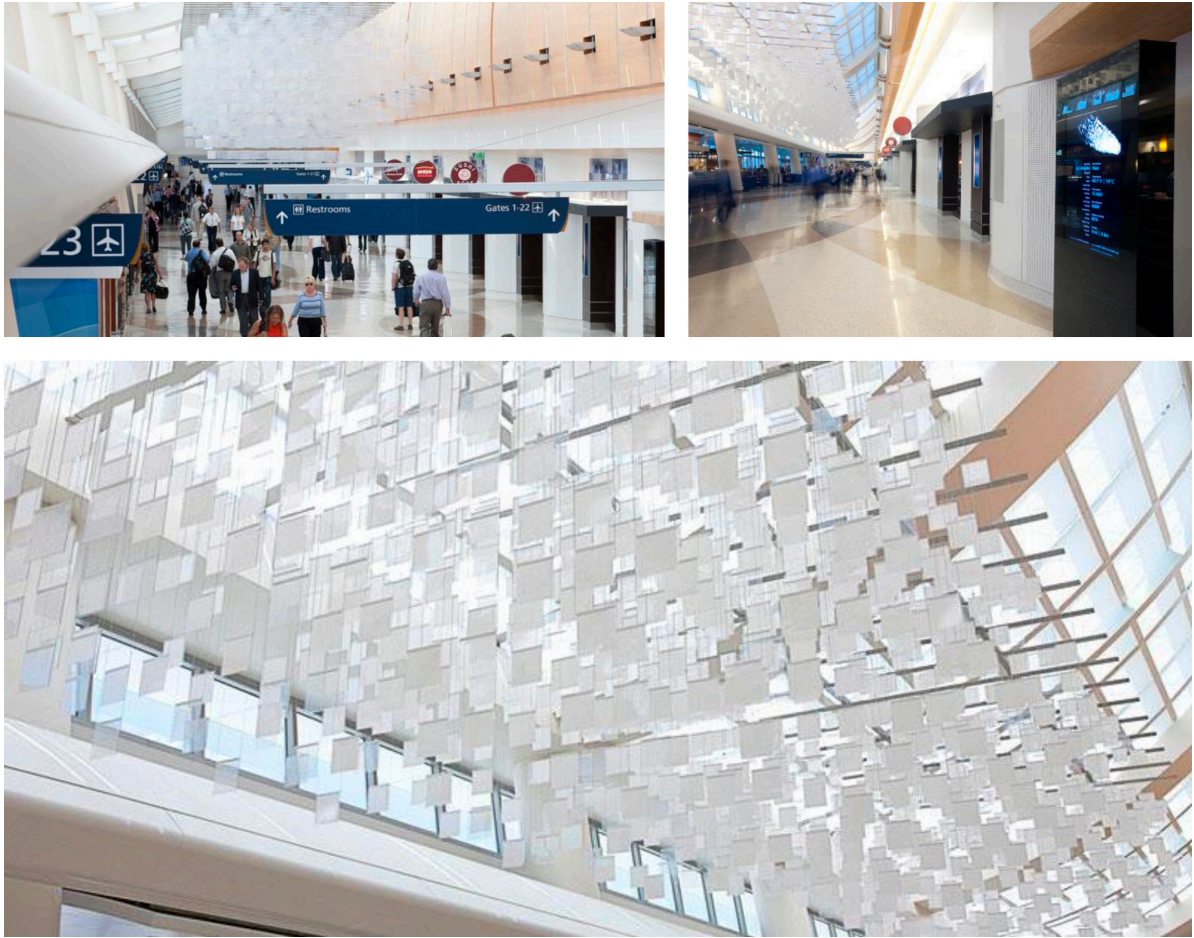
ภาพที่ 7 Tabaimo. Japanese Commuter Train, 2001

Note: From Art21, 2007

กลุ่มที่ 2: ผลงานสร้างสรรค์ที่มีการสร้างรูปแบบในการบันทึกภาวะคลี่คลาย เปลี่ยนสถานะจากข้อมูล ตลอดจน
สสารที่จับต้องไม่ได้สู่ความเป็นรูปธรรม

1) โครงการศิลปะสาธารณะ eCLOUD

โครงการศิลปะสาธารณะ eCLOUD ติดตั้งที่สนามบินนานาชาติซานโฮเซ รัฐแคลิฟอร์เนีย โครงการนี้มีแนวคิด
ในการทำให้ข้อมูลสภาพอากาศสะท้อนอารมณ์ เชื่อมโยงพลวัตสภาพอากาศกับงานศิลปะ ส่งให้เกิดการสร้างสรรค์
ประติมากรรมแขวนลอยที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา (Dynamic Sculpture) แสดงภาพเคลื่อนไหวจากข้อมูล
สภาพอากาศที่เกิดขึ้นจริงเวลานั้น พร้อมทั้งติดตั้งจอแสดงผลแบบไดนามิก (Dynamic Display) บริเวณด้านข้าง
ทางเดิน แสดงข้อมูลทั้งสภาพอากาศระหว่างประเทศ รวมถึงแสดงให้เห็นว่าขณะนั้น eCLOUD กำลังแสดงภาพ
ก้อนเมฆเมืองใด (Minner, 2011) ประติมากรรมเมฆจำลองจัดเรียงพิกเซลแต่ละหน่วยที่ประกอบด้วยวัสดุซึ่ง
แสดงผลโปร่งใส โปร่งแสงและทึบแสงได้ จึงเกิดลวดลายที่เปลี่ยนทุกช่วงเวลาตามสภาพอากาศ สร้างสื่อดิจิทัล
เพื่อสร้างประสบการณ์เชิงพื้นที่ (Media Architecture, 2010) การศึกษาโครงการศิลปะ eCLOUD ทำให้สนใจ
ถึงการเชื่อมโยงศิลปะและเทคโนโลยีเพื่อนำเสนอผ่านประติมากรรมติดตั้งในพื้นที่ การคลี่คลายลักษณะรูปทรง
ของก้อนเมฆจริงสู่ประติมากรรมแขวนลอยก้อนเมฆจำลองจากพิกเซลรูปทรงสี่เหลี่ยม สร้างสุนทรียะที่เกิดจาก
การซ้อนทับระหว่างพิกเซลโปร่งใส โปร่งแสงและทึบแสง กับแผงพิกเซลหน่วยอื่นและสภาพบรรยากาศโดยรอบ

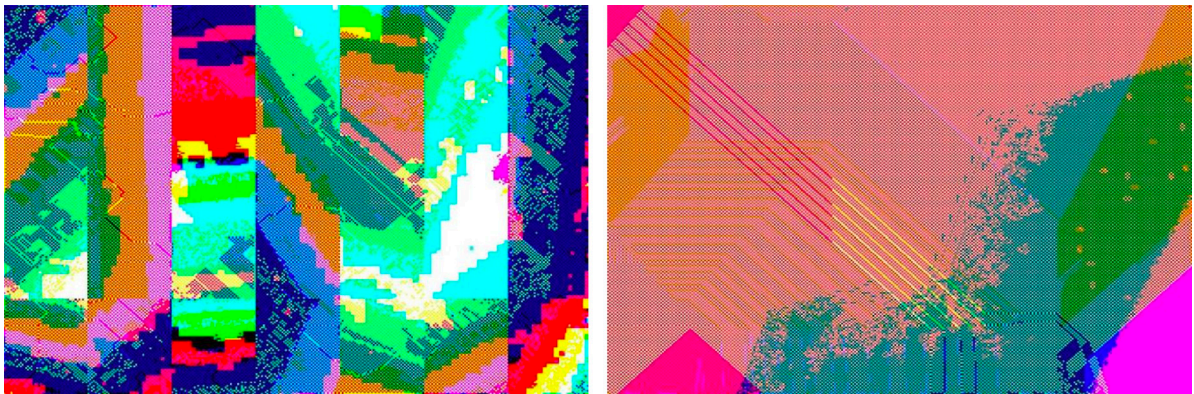


ภาพที่ 8 eCLOUD, 2010

Note: From Media Architecture, 2010

2) ดิมิทรี โมโรซอฟ (Dmitry Morozov)

ดิมิทรี โมโรซอฟ (b. 1986 -) สร้างสรรค์ผลงาน Digioxide เพื่อสร้างจิตสำนึกและกระตุ้นความตระหนักรู้ของสาธารณชนเกี่ยวกับมลภาวะต่อสิ่งแวดล้อม ศิลปินสร้างอุปกรณ์ไร้สายแบบพกพา แปลงข้อมูลมลพิษที่ไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่าสู่งานศิลปะที่จับต้องได้ อุปกรณ์นี้ติดตั้งเครื่องพิมพ์ขนาดเล็กไว้ภายใน เพื่อพิมพ์ภาพกราฟิกลักษณะนามธรรมสีส้มต่าง ๆ ภาพที่ปรากฏมีลักษณะการแตกตัวของพิกเซลคล้ายภาพที่เกิดจากความผิดพลาดทางเทคโนโลยี (Glitch Art) (Stinson, 2014) ผลงานภาพกราฟิกที่เกิดขึ้นในแต่ละครั้งแสดง ‘ภาพรวม’ (Snapshot) ความเข้มข้นของฝุ่นและก๊าซที่เป็นอันตรายโดยรอบ (Heard, 2014) ผลงานนี้จึงถือเป็นการบันทึกช่วงเวลาให้เกิดผลลัพธ์ที่สะท้อนถึงสภาพบรรยากาศแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา การศึกษาผลงาน Digioxide โดยโมโรซอฟจึงได้สร้างความสนใจในเรื่องการแปลงข้อมูลสู่การสร้างสรรคภาพกราฟิกในลักษณะนามธรรม การเชื่อมโยงภาพกราฟิกที่มีลักษณะแตกพิกเซล การนำภาพดิจิทัลซึ่งเป็นผลลัพธ์ที่แสดง ‘ภาพรวม’ ของข้อมูล ณ ช่วงเวลาหนึ่งที่เคยเกิดขึ้น



ภาพที่ 9 Dmitry Morozov. Digioxide, 2014

Note: From Vtol, 2014

จากการวิเคราะห์ผ่านกรณีศึกษาผลงานสร้างสรรค์และพื้นที่สร้างประสบการณ์เชิงบวกพบว่า แม้สื่อที่แต่ละศิลปินที่ได้เลือกใช้ในการนำเสนอผลงานมีความแตกต่างกัน ทว่าศิลปินได้สร้างสรรค์ผลงานโดยหลอมรวมเทคโนโลยีเข้ากับแนวความคิดและกระบวนการทางศิลปะนำเสนอประสบการณ์การรับรู้จากเสียง แสงและสี มอบสุนทรียะผ่านเงาสะทอนและแสงตกกระทบที่เปลี่ยนไปตลอดเวลา การสร้างหนทางใหม่ในการมองภูมิทัศน์ที่คุ้นตาผ่านการแปลงข้อมูล การสร้างสรรค์ภาพกราฟิกลักษณะนามธรรม ถือเป็นการเปลี่ยนสถานะที่สร้างให้เกิดความตระหนักรู้และกระตุ้นให้พิจารณาถึงความไม่จีรังของชีวิต ความเปลี่ยนแปลง ร่วงโรย เป็นความธรรมดาและเป็นความจริงแท้ซึ่งให้พิจารณาถึงความเรียบง่าย ความเป็นไปของธรรมชาติที่เป็นความงามอีกรูปแบบหนึ่งของชีวิต

สรุปผลการศึกษาคาเอกสาร

การศึกษาคาเอกสารทำให้ได้เชื่อมโยงสาระและหลักคิดเป็นหนทางสู่การสังเคราะห์แนวทางสร้างสรรค์ศิลปะและพื้นที่ที่สร้างประสบการณ์กับผู้ชมร่วมกันว่า การสร้างความสบายใจผ่านประสบการณ์ความเรียบง่ายอาจสัมพันธ์กับช่วงเวลาพิจารณาสุนทรียภาพแห่งชีวิต ดังนั้นพื้นที่แห่งประสบการณ์เชิงบวกที่มีลักษณะของการเปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถเผชิญประสบการณ์ประสาทสัมผัสที่หลากหลายซึ่งเกี่ยวข้องกับธรรมชาติ ทั้งภาพ เสียง และการสัมผัสที่อ่อนโยน อาจส่งผลให้เกิดช่วงเวลาที่ดีใจผ่อนคลายทางหนึ่ง อีกทั้งผลงานศิลปะที่เชื่อเชิญให้มีส่วนร่วมผ่านกลวิธีทางศิลปะที่จะเชื่อเชิญให้สะท้อนความคิดหรือความรู้สึกออกมา เป็นกลไกที่ช่วยกระตุ้นให้เกิดความสบายใจ สดใสและเบิกบาน ลดความเสี่ยงต่อภาวะซึมเศร้าและความวิตกกังวล นอกจากนี้การเพลิดเพลินไปกับงานศิลปะด้วยการมีส่วนร่วมกับผู้คนรอบตัวจะสร้างแรงบันดาลใจให้แกกัน ถือเป็นช่วงเวลาสร้างพลังใจส่งผลต่อความเข้มแข็งภายในจิตใจ ทั้งนี้ เทคโนโลยีมีศักยภาพให้ประโยชน์ต่อการคัดสรรมาประกอบสร้างเป็นสิ่งเร้าภายนอก ทำให้เชื่อมโยงสู่การเกิดประสบการณ์ภายในที่เหมาะสมต่อการบำบัดทั้งทางกาย - ใจ

ข้อสรุปข้างต้นนำไปสู่การคัดสรรองค์ประกอบที่มีความเป็นไปได้เพื่อการพัฒนาสู่กลวิธีส่งความหมายร่วมกับการส่งประสบการณ์แห่งสุนทรียะในกระบวนการสร้างสรรค์ อาทิ องค์ประกอบทางธรรมชาติ เสียง และแสงสีจากหลอดไฟ โดยลักษณะทางสุนทรียะผ่านการมีส่วนร่วมของผู้ชมและการนำเสนอผลงานด้วยกลวิธีทางเทคโนโลยีจะเป็นประเด็นของการสร้างรูปแบบแนวทางที่แตกต่างในการบันทึกภาวะคลี่คลาย แปลงสถานะจากข้อมูล หรือสสารที่จับต้องไม่ได้สู่ความเป็นรูปธรรม ตลอดจนมุ่งเน้นที่จะสร้างการโอบล้อมผู้ชมผ่านประสาทสัมผัสการรับรู้หลากหลายมิติส่งเสริมความรู้สึกลื่นไหล

แนวความคิดในการสร้างสรรค์

สร้างสรรค์ผลงานศิลปะพื้นที่แห่งประสบการณ์เชิงบวก ประเด็นความผ่อนคลาย เพื่อให้เป็นพื้นที่นำเสนอสาระของการพิจารณาชีวิตอันเต็มไปด้วยการเปลี่ยนแปลงและนำมาสร้างพลังใจให้คลายทุกข์ผ่านภาพเคลื่อนไหว โดยคัดสรรองค์ประกอบภาพทางธรรมชาติประกอบกับเสียง สังเคราะห์สู่กลวิธีทางศิลปะ มุ่งเน้นการสร้างช่วงเวลาให้เกิดการเชื่อมโยงกับผู้ชมรับชม

รูปแบบและวิธีการนำเสนอ

การนำเสนอพื้นที่แห่งประสบการณ์ภูมิทัศน์ใจได้คำนึงถึงการสร้างสรรค์พื้นที่ที่สัมพันธ์กับกลวิธีการสร้างการมีส่วนร่วมซึ่งต้องการให้ผู้ชมเกิดการรับรู้ประสบการณ์สุนทรียะที่หลากหลาย ดังนั้นผู้เขียนวางแผนกำหนดให้พื้นที่แห่งประสบการณ์ภูมิทัศน์ใจจำเป็นต้องเป็นพื้นที่ขนาดใหญ่ที่ประกอบไปด้วยพื้นที่หน่วยย่อยนำเสนอเนื้อหาและเรื่องราวสะท้อนช่วงเวลาแห่งการเปลี่ยนแปลง ผ่านภาพเคลื่อนไหวเรื่องต่าง ๆ ประกอบกับการสร้างสภาวะและบรรยากาศภายในพื้นที่ที่แตกต่างกัน

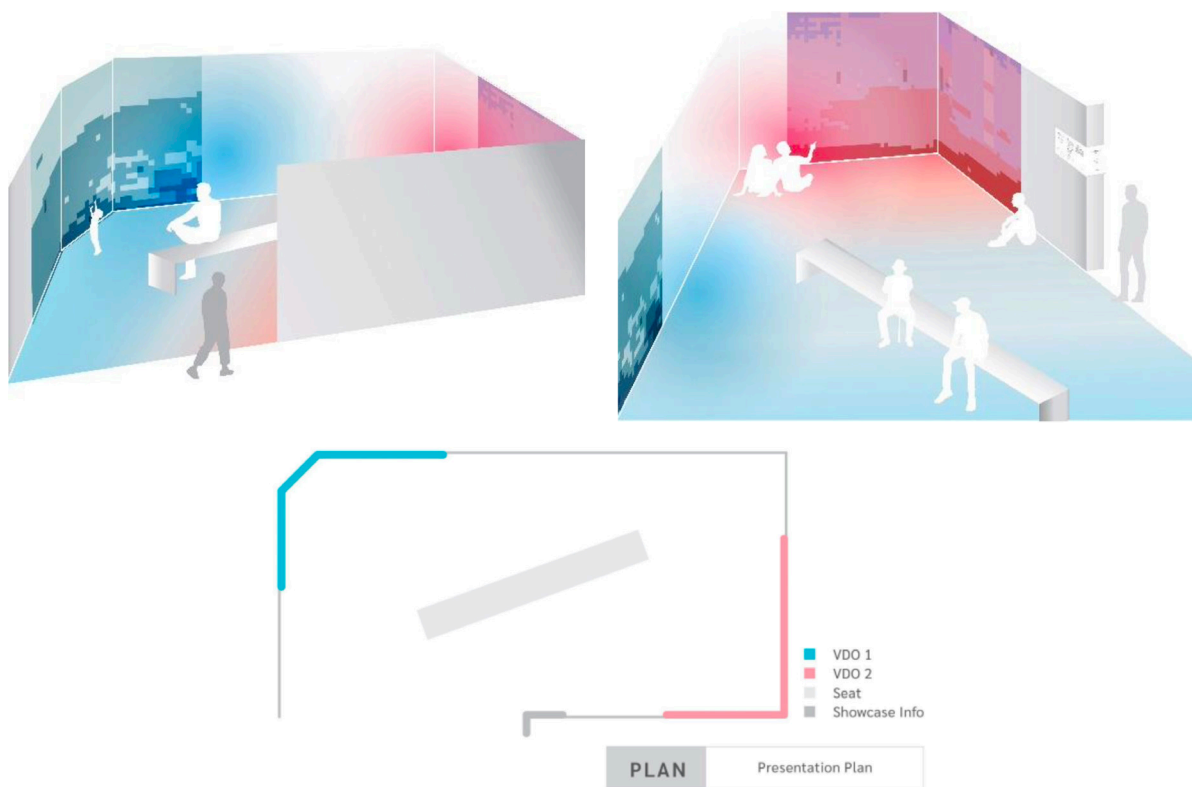
ผลงานสร้างสรรค์ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ นำเสนอเป็นพื้นที่ที่สร้างประสบการณ์กับผู้ชมในรูปลักษณะของพื้นที่รูปทรงเหลี่ยมเรขาคณิต มีขนาดปรับเปลี่ยนตามพื้นที่ สร้างสภาวะและบรรยากาศภายในพื้นที่ด้วยการสร้างระนาบแสงสีจากหลอดไฟ นำเสนอร่วมกับการฉายผลงานวิดีโอศิลปะลงบนผนังและวัสดุโปร่งแสง การสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวให้ความสนใจกับภาพองค์ประกอบทางธรรมชาติ เช่น ท้องฟ้า ก้อนเมฆ ฯลฯ ผ่านการจัดการด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกให้เป็นภาพเคลื่อนไหวแบบซ้ำ ๆ โดยมีแนวทางการสร้างสรรค์วิดีโอศิลปะที่ประกอบด้วยเนื้อหาและเรื่องราวเกี่ยวกับการสะท้อนช่วงเวลาแห่งการเปลี่ยนแปลงทั้งหมด 4 เรื่อง ดังนี้

- 1) Dawn สะท้อนช่วงเวลาแห่งการเปลี่ยนผ่านจากความมืดสู่ความสว่าง การเริ่มต้นวันใหม่ การเผชิญหน้ากับความหวัง
- 2) Daydream สะท้อนช่วงเวลาการเฝ้าสังเกตการเปลี่ยนแปลง รับรู้ความคิด การสร้างภาพขึ้นในจิตใจ
- 3) Twilight สะท้อนช่วงรอยต่อของเวลาจากกลางวันสู่กลางคืนอันนิ่งสงบ
- 4) Night Time สะท้อนช่วงเวลาการเปลี่ยนแปลงอันเงียบสงบภายใต้ความมืดมิด

ผลงานทดลอง Soulscape #0

การสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานทดลองภายใต้ชื่อ Soulscape #0 เป็นส่วนหนึ่งเพื่อให้เกิดความเข้าใจในกระบวนการสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้นและพัฒนาวิธีการนำเสนอก่อนสร้างผลงาน ‘ภูมิทัศน์ใจ’ ต่อไป โดยวางแผนสร้างสรรค์ผลงานทดลองบางส่วนด้วยการสร้างวิดีโอเรื่องที่ 1) Dawn และ 2) Daydream ร่วมกับการทดลองจัดการพื้นที่และการติดตั้งสตัททูนูปกรณ์ ภายในพื้นที่ขนาด 690 x 360 ซม. ณ ห้องแสดงงานศิลปะ คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ วันอังคารที่ 18 ตุลาคม พ.ศ. 2565 เวลา 10.00 - 15.00 น.

การสร้างสรรค์ปฏิบัติการทดลองทางศิลปะในครั้งนี้ ได้กำหนดการฉายวิดีโอศิลปะบนผนังต่อเนื่องเข้ามาในพื้นที่เดียวกัน 2 จุด คือบริเวณฉากรับภาพมุมฉากและมุมบ้านที่อยู่ตรงข้ามกัน สอดคล้องกับความต้องการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวภายในพื้นที่จำนวน 2 เรื่อง เพื่อสังเกตผลการนำเสนอ



ภาพที่ 10 ภาพร่างมุมมองการนำเสนอผลงานและผังการนำเสนอผลงาน Soulscape #0
Note: From © Parn Iranoppaiboon 10/10/2022

วิดีโอศิลปะทั้ง 2 เรื่อง นำเสนอภาพองค์ประกอบทางธรรมชาติ เช่น ท้องฟ้า ก้อนเมฆ ดวงอาทิตย์ ฯลฯ ที่มีลักษณะภาพและรูปแบบการเคลื่อนไหวที่สร้างสรรค์ขึ้นจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก โดยลดทอนรายละเอียดภาพจริงตามธรรมชาติที่ผู้เขียนเฝ้าสังเกตท้องฟ้า สู่ภาพศิลปะพิกเซล หรือ พิกเซลอาร์ท (Pixel Art) กำหนดให้ทั้ง 2 เรื่องนำเสนอเรื่องราวและองค์ประกอบภาพเคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ที่มีโครงสร้างต่างกัน

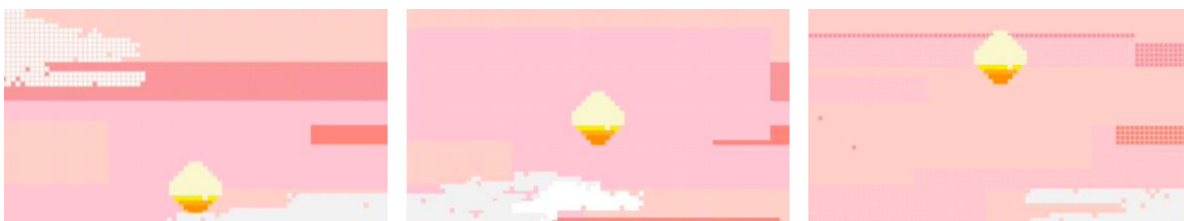
1) ผลงานวิดีโอศิลปะเรื่อง ‘Daydream : 20220908’ นำเสนอรูปลักษณ์ของท้องฟ้าสีคราม ตั้งแต่ช่วงเวลาที่ท้องฟ้าปราศจากกลุ่มเมฆ การเคลื่อนตัวของละอองไอน้ำ การรวมตัวของกลุ่มเมฆ ตลอดจนช่วงเวลาที่กลุ่มเมฆกระจายตัวเคลื่อนที่หรือสลายตัวไป ซึ่งล้วนส่งประเด็นคิดเกี่ยวกับสุนทรียภาพที่เชื่อมโยงกับความสงบสุขภายในจิตใจ การเคลื่อนไหวที่เชื่องช้าบนท้องฟ้ากว้างส่งความรู้สึกนิ่งสงบและส่งความหมายถึงอิสรภาพ



ภาพที่ 11 Daydream : 20220908, 2022, Digital Video, Still image

Note: From © Parn Iranoppaiboon 10/10/2022

2) ผลงานวิดีโอศิลปะเรื่อง ‘Dawn : 20220916’ นำเสนอรูปลักษณ์ของท้องฟ้าในช่วงเวลาท้องฟ้าแปรเปลี่ยนสี ปรากฏการประสานสีบนท้องฟ้า การเปลี่ยนผ่านของช่วงเวลาเดิมสู่รอยต่อของช่วงเวลาใหม่ทีนำไปสู่การกระตุ้นการตระหนักถึงความธรรมดาตามธรรมชาติที่เกิดขึ้นและผ่านไปอย่างเรียบง่าย

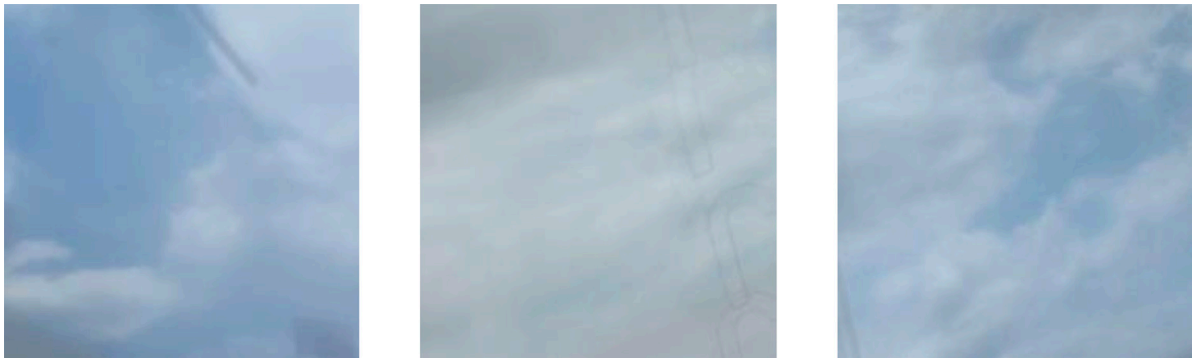


ภาพที่ 12 Dawn : 20220916, 2022, Digital Video, Still image

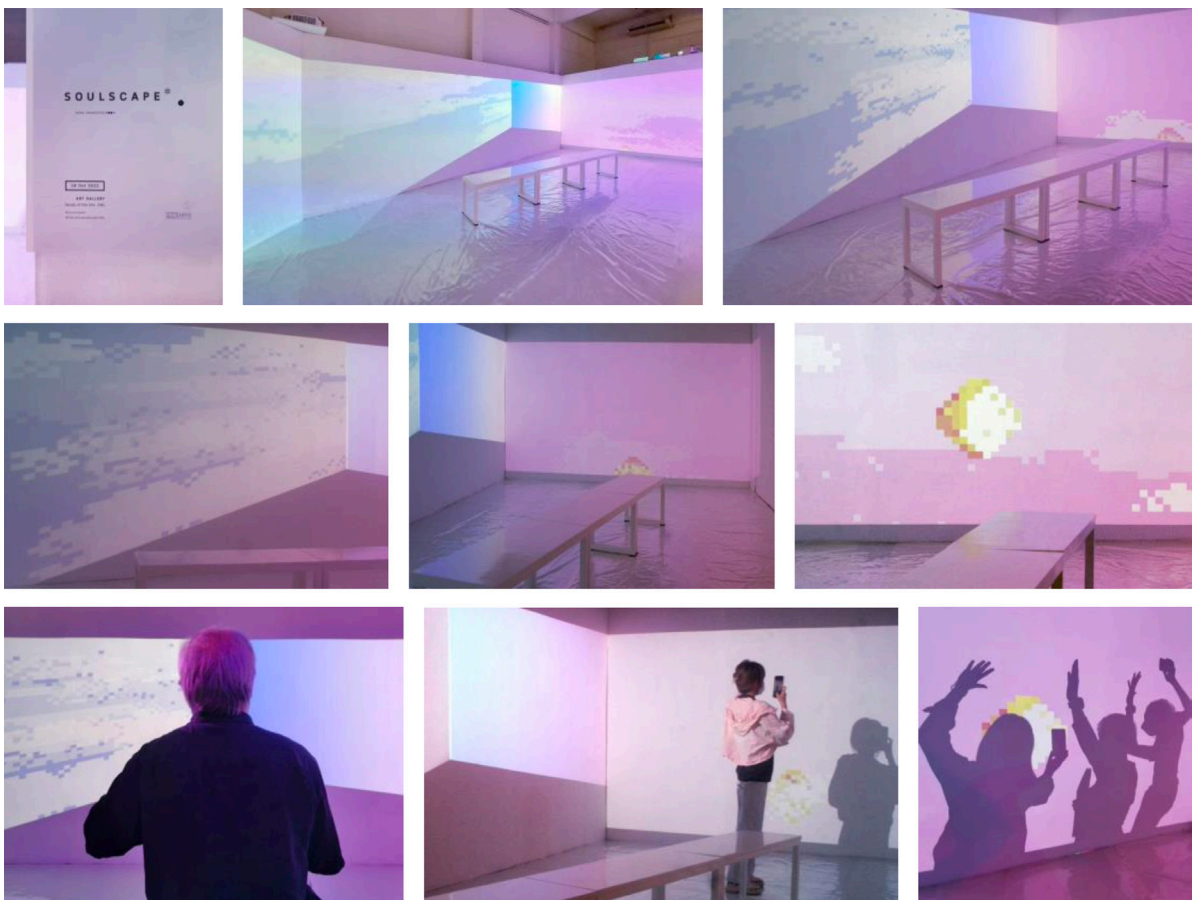
Note: From © Parn Iranoppaiboon 10/10/2022

จากการกำหนดแนวทางการสร้างสรรค์พื้นที่แห่งประสบการณ์ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ ให้มีการจัดการพื้นที่และผนังบางส่วนสร้างให้เกิดคุณลักษณะส่งสุนทรียภาพปรากฏร่วมในพื้นที่ เพื่อกระตุ้นการรับรู้และสร้างให้ผู้ชมเกิดพฤติกรรมที่นำไปสู่สภาวะความผ่อนคลาย ประกอบกับความสนใจต่อการนำวัสดุสะท้อนมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์เพื่อให้คุณลักษณะการสะท้อนช่วยสร้างสุนทรียภาพทางความงาม เชื่อมโยงผลงานทั้งการฉายภาพเคลื่อนไหวบนแสงสีและพื้นที่ อีกทั้งใช้คุณสมบัติการสะท้อนเพื่อประโยชน์ในการกระตุ้นการรับรู้ และสร้างให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกดีด้ากับผลงานที่มีลักษณะการโอบล้อมผู้ชม ทำให้ต้องการทดลองเปรียบเทียบลักษณะการสะท้อนเงาของวัสดุที่ต่างกัน 3 วัสดุ คือ 1) สติ๊กเกอร์กระจกสีเงิน 2) พลาสติกโปร่งแสงผิวเรียบมัน 3) พลาสติกโปร่งใสผิวเรียบมัน

เมื่อนำวัสดุสะท้อนเงามาเปรียบเทียบกัน ทำให้พบรูปลักษณะของการสะท้อนจากแผ่นพลาสติกโปร่งใสผิวเรียบมันเป็นมิติที่น่าสนใจ และการซ้อนทับกับวัสดุอื่นช่วยสร้างความหลากหลายได้ ทำให้สามารถนำไปสร้างการสะท้อนร่วมกับวัสดุอื่นในพื้นที่ เพื่อสะท้อนเงาภาพเคลื่อนไหวและระนาบแสงสี จึงกำหนดให้ในปฏิบัติการทดลองทางศิลปะครั้งนี้ นำแผ่นพลาสติกโปร่งใสผิวเรียบมันมารวมเป็นส่วนหนึ่งในการนำเสนอ



ภาพที่ 13 วัสดุสะท้อนเงา: สติกเกอร์กระจกสีเงิน พลาสติกโปร่งแสงผิวเรียบมัน พลาสติกโปร่งใสผิวเรียบมัน
Note: From © Parn Iranoppaipoon 10/10/2022



ภาพที่ 14 ผลงานและผู้ชมในพื้นที่ผลงาน Soulscape #0
Note: From © Parn Iranoppaipoon 18/10/2022

การสร้างสรรคปฏิบัติการณ์ทดลองทางศิลปะ Soulscape #0 ส่งผลให้เกิดประสบการณ์การจัดการพื้นที่การนำเสนอผลงานในหลายแง่มุมที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาผลงานในอนาคต สรุปการวิเคราะห์ดังนี้

- การสร้างฉากรับภาพใน 2 ลักษณะเปรียบเทียบกัน ทั้งฉากรับภาพรูปทรงเหลี่ยมแบบมุมฉากและมุมป้าน ช่วยให้เกิดมุมมองที่หลากหลายแตกต่างกันในพื้นที่ การทดลองครั้งนี้จึงเป็นประโยชน์ต่อการสร้างพื้นที่รูปเหลี่ยมมุมเรขาคณิตลักษณะต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมการนำเสนอผลงานและกระตุ้นประสบการณ์การรับรู้ของผู้ชม

- ประเด็นคิดเรื่องประสบการณ์ที่ผู้ชมจะได้รับจากการสร้างการโอบล้อมผู้ชมผ่านพื้นที่เปิด - พื้นที่ปิด คาดว่าพื้นที่ปิดสามารถสร้างการโอบล้อมทางกายภาพที่กระตุ้นให้เกิดการรับรู้ถึงสภาวะความผ่อนคลาย ในขณะที่การจัดการพื้นที่เปิดมอบการรับชมผลงานทั้งระยะใกล้และระยะไกล ส่งเสริมการมองภาพรวมได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งระยะการรับชมผลงานอาจส่งผลต่อความรู้สึกละเอียด ไม่อึดอัดขณะรับชมผลงานในพื้นที่ นำไปสู่แนวทางการทดลองจัดการพื้นที่ในครั้งต่อไป สร้างพื้นที่นำเสนอสองลักษณะเปรียบเทียบกัน สร้างให้เกิดระยะในการรับชมผลงานที่ส่งผลต่อประสบการณ์รับรู้ของผู้ชม

- ประสบการณ์ในการจัดการเครื่องฉายภาพ (Projector) รวมไปถึงอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ ทำให้ได้เรียนรู้ทั้งเรื่องระยะในการติดตั้ง ข้อจำกัดในการตั้งค่าซอฟต์แวร์ และรูปลักษณะที่ปรากฏรวมอยู่ในพื้นที่ ส่งประโยชน์ต่อการวางแผนการดำเนินการและการพัฒนาผลงานในอนาคตเป็นอย่างสูง เพื่อส่งเสริมการนำเสนอพื้นที่ผลงานศิลปะจัดวางด้วยกลวิธีทางเทคโนโลยีได้ตรงความต้องการมากยิ่งขึ้น

- การทดลองฉายแสงสีจากหลอดไฟบนฉากรับภาพร่วมกับภาพเคลื่อนไหว เพื่อสังเกตลักษณะการฉายประสานที่ส่งอิทธิพลต่อบรรยากาศในพื้นที่ ทำให้พบคุณลักษณะที่การประสานแสงสามารถช่วยสนับสนุนภาพเคลื่อนไหวที่ฉายอยู่ในพื้นที่ ทั้งช่วยส่งสุนทรียภาพต่อการสร้างภาพรวมบรรยากาศที่ชัดเจน สร้างให้เกิดชุดโครงสร้างแสงในบรรยากาศ รวมไปถึงการสร้างสุนทรียะแก่บรรยากาศด้วยแสงที่ฟุ้งกระจายและตกกระทบสิ่งต่าง ๆ ในพื้นที่ จึงเกิดประเด็นคิดต่อการพัฒนาแนวทางฉายประสานแสงสีจากหลอดไฟร่วมกับภาพเคลื่อนไหวบนฉากรับภาพในพื้นที่ขนาดใหญ่ยิ่งขึ้น มีความมืด - สว่างต่างจากเดิม และกำหนดโครงสร้างแสงให้สอดคล้องสัมพันธ์กับโครงสร้างวิถีโอศิลปะ

- การนำเสนอวิถีโอศิลปะที่มีภาพลักษณะกราฟิก พิกเซลสีเหลี่ยม โครงสร้างสี่เหลี่ยม และมีการเคลื่อนไหวที่เชื่อมโยงฉายบนผนังต่อเนื่องกัน สร้างให้พื้นที่นี้โอบล้อมผู้ชมด้วยความแปลกตาจากความไม่สมจริง พื้นที่นี้จึงเปรียบเสมือนดินแดนที่อาจกระตุ้นผู้ชมสู่การรับชมท้องฟ้าแห่งจินตนาการ กระตุ้นให้เกิดช่วงเวลาปลอดประโลมผู้ชมสู่ช่วงเวลาการรับรู้สภาวะแห่งความผ่อนคลาย

- การมีส่วนร่วมของผู้ชมภายในพื้นที่ผลงานทดลองทั้งการนั่ง ยืน เดิน รวมไปถึงกริยาท่าทางต่าง ๆ ได้สร้างให้เกิดภาพเงาทาบซ้อนกับจอภาพ ส่งความสนใจต่อผู้ชมให้เกิดการบันทึกภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ทั้งหมดส่งผลให้เกิดประเด็นคิดต่อกลวิธีการพัฒนาผลงานเพื่อสร้างการรับรู้ประสบการณ์สุนทรียะต่อไป

สรุปผลงานทดลอง Soulscape #0

การสร้างสรรคผลงานทดลอง Soulscape #0 ได้นำเสนอภูมิทัศน์ที่คุ้นตาในรูปแบบใหม่ด้วยกลวิธีทางศิลปะ สร้างสรรค์พื้นที่สร้างประสบการณ์ผ่านศิลปะจัดวางที่มีการฉายภาพเคลื่อนไหว วิดีโอศิลปะ นำองค์ประกอบตามธรรมชาติของท้องฟ้าในช่วงเวลากลางวันและบรรยากาศท้องฟ้ายามรุ่งสางมาเป็นต้นทางสร้างให้เกิดการโอบล้อมผู้ชม กระตุ้นให้เกิดจินตนาการร่วมรับรู้ประสบการณ์สุนทรีย์ที่นำไปสู่การเกิดสภาวะความผ่อนคลาย

องค์ประกอบและสภาวะการณ์ภายในพื้นที่ผลงานทดลองส่งผลให้เกิดประเด็นคิดต่อการพัฒนาวิธีการนำเสนอต่อไป ทั้งการนำเสนอวิดีโอศิลปะที่มีภาพลักษณะกราฟิกพิกเซลสีเหลี่ยม โครงสร้างสี่เหลี่ยม และการเคลื่อนไหวที่เชื่อมโยง ฉายบนผนังฉากรับภาพที่มีเหลี่ยมมุมองศาต่างกันที่ช่วยทำให้เกิดมุมมองหลากหลาย ประกอบการใช้เสียงที่ก้องกังวานแผ่วเบาโอบล้อมผู้ชมผ่านพื้นที่เปิด - พื้นที่ปิด มอบการรับชมผลงานทั้งระยะใกล้และระยะไกล สร้างภาพรวมบรรยากาศด้วยการใช้ประโยชน์จากคุณลักษณะของการประสานแสงสีที่ร่วมส่งสุนทรีย์ กระตุ้นประสบการณ์การมีส่วนร่วมพิจารณาผลงานให้เกิดการรับรู้ถึงสภาวะความผ่อนคลาย ตั้งแต่การสำรวจพื้นที่ การเฝ้ามองท้องฟ้า ตลอดจนการขยับร่างกายผู้ชมที่สร้างให้เกิดภาพเงาทาบซ้อนผลงานภายในพื้นที่

ผลงานสร้างสรรค์ ‘ภูมิทัศน์ใจ’

การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ พื้นที่ปฏิบัติการทดลองทางศิลปะที่ส่งประสบการณ์เชิงบวกนำไปสู่สภาวะแห่งความผ่อนคลาย กำหนดจัดแสดงผลงานในรูปแบบนิทรรศการศิลปะภายใต้ชื่อ ‘อินโทร โซลสเคป’ (Intro SOULSCAPE) ณ ศูนย์ศิลปะบ้านตึก จ.เชียงใหม่ วันอังคารที่ 7 - วันเสาร์ที่ 18 มีนาคม พ.ศ. 2566 เวลา 13.00 - 19.00 น.

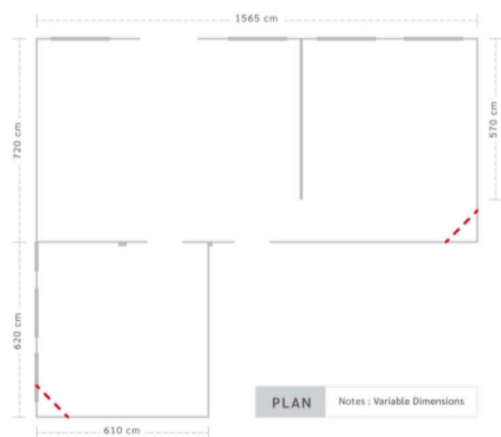
การจัดการพื้นที่การนำเสนอปฏิบัติการทดลองทางศิลปะครั้งนี้ คำนึงถึง

- การนำเสนอพื้นที่แห่งประสบการณ์ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ ในพื้นที่ที่มีความมืด - สว่างต่างกัน เพื่อสังเกตปัจจัยที่ส่งผลต่อการกระตุ้นการรับรู้ และสร้างให้ผู้ชมเกิดพฤติกรรมที่นำไปสู่สภาวะความผ่อนคลาย
- การจัดการการฉายประสานระหว่างระนาบแสงสีจากหลอดไฟ ภาพเคลื่อนไหว ร่วมกับการควบคุมแสงธรรมชาติที่ส่องเข้ามาในพื้นที่แสดงงานที่ส่งอิทธิพลต่อคุณลักษณะของการประสานแสงในบรรยากาศพื้นที่
- การจัดการเครื่องฉายภาพ (Projector) รวมไปถึงอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ ทั้งระยะในการติดตั้งการเชื่อมต่อ และการตั้งค่าซอฟต์แวร์สัญญาณ รวมถึงรูปลักษณ์ที่ปรากฏร่วมอยู่ในพื้นที่ให้เรียบง่ายดียิ่งขึ้น

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ‘ภูมิทัศน์ใจ’

1) การศึกษาและวิเคราะห์พื้นที่การจัดแสดง

ศูนย์ศิลปะบ้านตึกเป็นอาคารเก่า ตั้งอยู่บริเวณถนนท่าแพซึ่งเป็นย่านการค้าและแหล่งท่องเที่ยวสำคัญแห่งหนึ่งกลางเมืองในจังหวัดเชียงใหม่ การเข้ามาสำรวจในพื้นที่อาคารทำให้พบความน่าสนใจของพื้นที่ซึ่งส่งความสงบภายในห้องจัดแสดงนิทรรศการต่างกับพื้นที่พลุกพล่านภายนอกอาคารได้ เนื่องจากภายในห้องนิทรรศการมีผนังด้านที่ติดถนนใหญ่เป็นช่องกระจกใสขนาดใหญ่ ผู้คนที่สัญจรภายนอกสามารถมองเห็นพื้นที่ด้านใน และในทางกลับกันผู้คนจากด้านในพื้นที่จะสามารถเห็นความพลุกพล่านภายนอกอาคารได้ด้วย ช่องกระจกใสนี้ยังทำให้มีแสงธรรมชาติทอดผ่านซึ่งแสงธรรมชาติที่เปลี่ยนแปลงตลอดระยะเวลาการแสดงผลงานในแต่ละวันได้สร้างบรรยากาศที่ส่งอิทธิพลต่อการรับรู้ผลงานที่แตกต่างตามแต่ละช่วงเวลา อีกทั้งพื้นที่นี้ถูกแบ่งออกเป็น 3 พื้นที่ย่อยในสัดส่วนที่สอดคล้องเหมาะสมต่อการนำเสนอผลงานวิดีโอศิลปะ 3 เรื่อง คือ 1) Daydream 2) Twilight บริเวณด้านหน้า และ 3) Night Time ภายในห้องด้านในอาคาร ดังนั้นพื้นที่อาคารศูนย์ศิลปะบ้านตึกมีโครงสร้างซึ่งมีเอกลักษณ์ที่สอดคล้องกับความต้องการของการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ เป็นอย่างยิ่ง



ภาพที่ 15 พื้นที่จัดแสดงนิทรรศการศิลปะ Intro SOULSCAPE ณ ศูนย์ศิลปะบ้านตึก จ.เชียงใหม่

Note: From © Parn Iranoppaiboon 06/03/2023



ภาพที่ 16 ภาพร่างมุมมองการนำเสนอผลงานและผังการนำเสนอผลงานภายในพื้นที่นิทรรศการ
Note: From © Parn Iranoppaipoon 06/03/2023

2) ผลงานวิดีโอศิลปะในนิทรรศการ อินโทร โซลสเคป (Intro SOULSCAPE)

วิดีโอเรื่องที่ 1 Daydream : 20230101

Video installation / Digital video, Running time : 5 min. 30 sec. loop



ภาพที่ 17 Still images from Daydream : 20230101, 2023
Note: From © Parn Iranoppaipoon 06/03/2023

วิดีโอเรื่องที่ 2 Twilight : 20230128

Video installation / Digital video, Running time : 10 min. 30 sec. loop



ภาพที่ 18 Still images from Twilight : 20230128, 2023

Note: From © Parn Iranoppaiboon 06/03/2023

วิดีโอเรื่องที่ 3 Night Time : 20230107

Video installation / Digital video, Running time : 7 min. 30 sec. loop



ภาพที่ 19 Still images from Night Time : 20230107, 2023

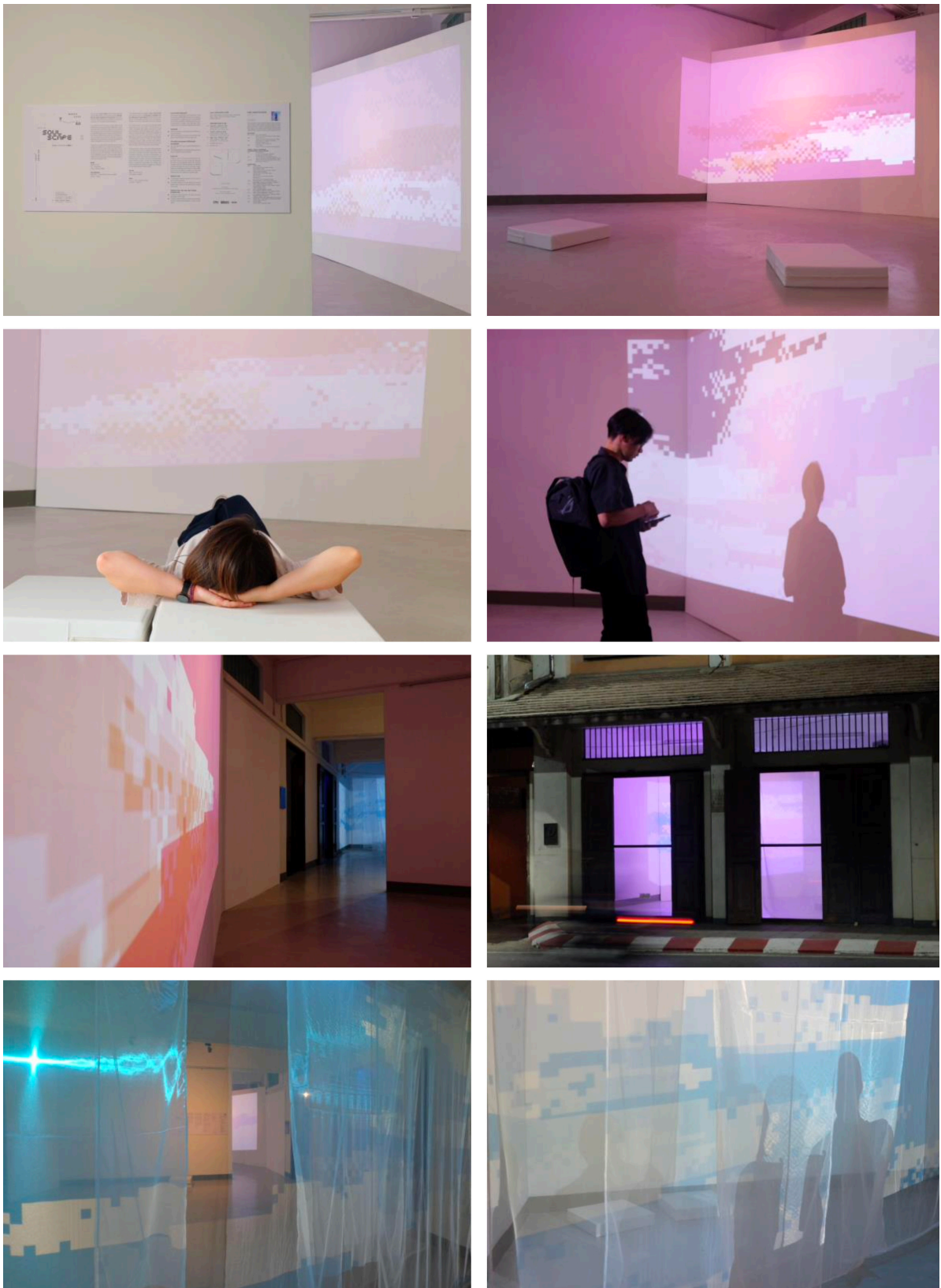
Note: From © Parn Iranoppaiboon 06/03/2023

3) ขั้นตอนการติดตั้งผลงานในพื้นที่นิทรรศการและผลงานสำเร็จ

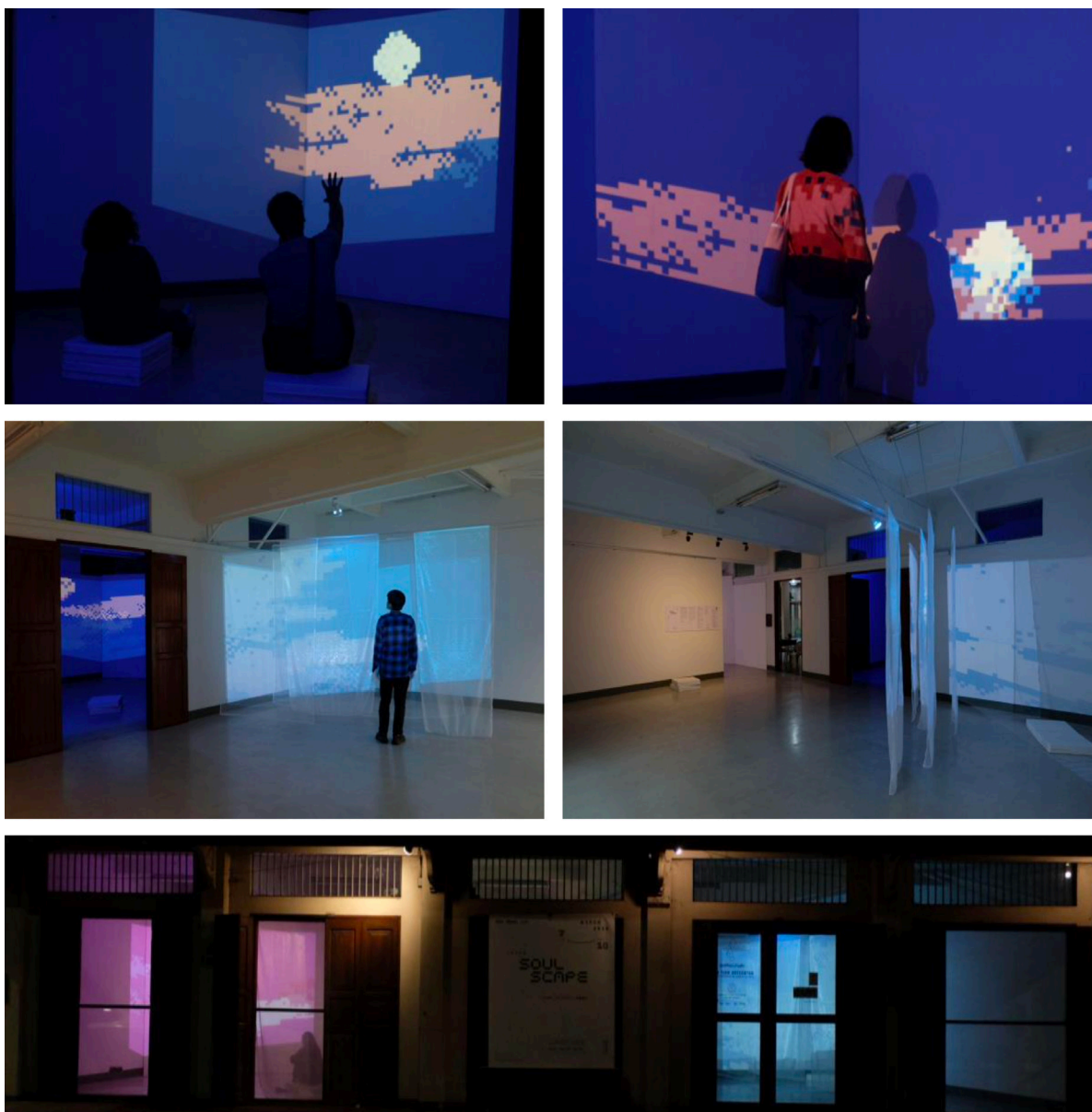


ภาพที่ 20 การติดตั้งผลงานศิลปะในพื้นที่นิทรรศการ อินโทร โซลสเคป (Intro SOULSCAPE)

Note: From © Parn Iranoppaiboon 06/03/2023



ภาพที่ 21 ผลงานและผู้ชมในพื้นที่ผลงานนิทรรศการ อินโทร โซลสเคป (Intro SOULSCAPE) (1)
Note: From © Parn Iranoppaiboon 07-18/03/2023



ภาพที่ 22 ผลงานและผู้ชมในพื้นที่ผลงานนิทรรศการ อินโทร โซลสเคป (Intro SOULSCAPE) (2)

Note: From © Parn Iranoppaiboon 07-18/03/2023

การวิเคราะห์ผลงาน

สุนทรียภาพภายในพื้นที่ผลงานสร้างสรรค์ ‘ภูมิทัศน์ใจ’

ผลงานวิดีโอศิลปะที่สร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวโดยถ่ายทอดห้วงเวลาของท้องฟ้าในแต่ละช่วงเวลาตามที่ได้กำหนดไว้ในรูปแบบการนำเสนอโครงงานวิจัยนี้ โดยการนำลักษณะท้องฟ้าที่ผู้เขียนได้ศึกษาตามช่วงเวลาต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกประกอบร่วมกัน การคัดสรรและจำแนกโครงสร้างจากบรรยากาศท้องฟ้าในแต่ละ

ช่วงเวลาเพื่อกำหนดโครงสร้างและค่าน้ำหนักชุดสี ประกอบกับการสร้างสรรค์องค์ประกอบบนท้องฟ้า เช่น เมฆ เงา เมฆ ดวงอาทิตย์ ดวงจันทร์ ฯลฯ ในรูปลักษณะภาพกราฟิกพิกเซลที่ลดทอนรายละเอียด ลดมิติแสงเงาสู่ความเรียบง่าย แปรสภาพให้ภาพบรรยากาศเหล่านี้ต่างจากสภาพความเป็นจริงของโลก รวมถึงการกำหนดให้ภาพเคลื่อนไหวนี้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างเชื่องช้าประกอบกับเสียงกระดิ่งลมกังวานอย่างแผ่วเบา ไม่มีจังหวะที่แน่นอน ทั้งความแปลกตาของรูปลักษณะท้องฟ้าช่วงเวลาต่าง ๆ ที่ลดทอนมิติภาพ การเคลื่อนไหวที่เชื่องช้า ร่วมกับเสียงที่กังวานอย่างแผ่วเบาได้สร้างความงามที่ส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรีย์ สะท้อนความผ่อนคลายจากการเฝ้าดูภาพเคลื่อนไหว กระตุ้นให้ระลึกถึงการเปลี่ยนแปลงที่ไม่รู้จบ และมอบช่วงเวลาเชื่อมต่อระหว่างคนกับธรรมชาติ

การจัดการการฉายประสานระหว่างระนาบแสงสีจากหลอดไฟ ภาพเคลื่อนไหว ร่วมกับการควบคุมแสงธรรมชาติที่ส่องเข้ามาในพื้นที่แสดงงานส่งอิทธิพลต่อคุณลักษณะของการประสานแสงในบรรยากาศพื้นที่ ทั้งนี้ แสงธรรมชาติจากภายนอกอาคารได้ส่งอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงบรรยากาศของพื้นที่ผลงาน ซึ่งได้สร้างลักษณะการประสานแสงที่เปลี่ยนแปลงอย่างช้า ๆ ตลอดวันทุกวัน อีกทั้งการฉายแสงสีจากหลอดไฟบนฉากรับภาพร่วมกับภาพเคลื่อนไหวได้ช่วยส่งสุนทรีย์ภาพต่อการสร้างภาพรวมบรรยากาศที่ชัดเจน สร้างให้เกิดชุดโครงสร้างของแสงในบรรยากาศอย่างหลากหลาย รวมไปถึงการสร้างสุนทรีย์แก่บรรยากาศด้วยแสงที่ฟุ้งกระจายและตกกระทบสิ่งต่าง ๆ ในพื้นที่ให้เชื่อมโยงเข้าด้วยกัน

การสร้างมิติการซ้อนทับหลากหลายรูปแบบที่ปรากฏภายในพื้นที่ผลงานยังเป็นอีกปัจจัยในการสร้างประสบการณ์ทางสุนทรีย์ ทั้งในมิติศิลปะที่มีภาพกราฟิกพิกเซลสีต่าง ๆ ที่มีความเข้ม - อ่อนต่างเคลื่อนทับซ้อนกัน การใช้ผ้าโปร่งหลายชั้นร่วมเป็นฉากรับภาพ การประสานแสงสีจากหลอดไฟ ตลอดจนการประสานแสงเงาจากภายนอกทับซ้อนกับผลงาน หรือการทับซ้อนระหว่างผู้ชมและผลงาน ทั้งหมดนี้ล้วนส่งสุนทรีย์ภาพให้เกิดการรับรู้ถึงความสัมพันธ์ระหว่างผลงาน ธรรมชาติและผู้คน สร้างให้เกิดรูปแบบผลงานที่น่าสนใจ ‘องค์รวม’ (Holistic) ที่คัดสรรส่วนสำคัญมาคลี่คลายและขยายผลส่งตรงสู่การรับรู้

พื้นที่แห่งประสบการณ์ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ มอบความผ่อนคลายสู่สังคม

การรับรู้ความผ่อนคลายภายในพื้นที่ใจกลางเมือง ถือเป็นสาระประโยชน์ของผลงานที่ส่งสู่สังคม ผ่านการกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมในพื้นที่ ทั้งจากการประชาสัมพันธ์ออนไลน์ และป้ายประชาสัมพันธ์ขนาดใหญ่ที่ถูกติดตั้งบริเวณหน้าอาคาร ซึ่งผู้ชมบางส่วนได้สังเกตเห็นผลงานผ่านผนังกระจกบานใหญ่ด้านหน้าก่อนเดินเข้ามาภายในพื้นที่นิทรรศการ เมื่อผู้ชมเข้ามาในพื้นที่ที่มีการจัดการให้เรียบง่าย ผลงานภาพเคลื่อนไหวบนจอภาพขนาดใหญ่ที่สามารถมองได้ตั้งแต่ระยะไกลและคุณภาพเสียงที่ประสานในพื้นที่จะโอบล้อมและส่งประสบการณ์รับรู้ต่อผู้ชม

ผู้ชมได้รับรู้ถึงบรรยากาศความผ่อนคลายผ่านการเฝ้ามองการเปลี่ยนแปลงภายในพื้นที่ซึ่งแปรผันตามการเปลี่ยนแปลงของแสงภายนอก เนื่องจากการนำเสนอพื้นที่แห่งประสบการณ์ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ ในพื้นที่ที่มีความมืด - สว่างต่างกัน คือพื้นที่บริเวณที่ได้รับแสงธรรมชาติผ่านผนังกระจกบานใหญ่ด้านหน้าและพื้นที่ภายในห้องด้านในอาคาร ส่งผลให้สามารถสังเกตพฤติกรรมผู้ชมที่นำไปสู่สภาวะความผ่อนคลายต่างกันตามไปด้วย อาทิ พฤติกรรม

การเดินชมรอบผลงานอย่างช้า ๆ การขยับร่างกายทาบซ้อนกับภาพเคลื่อนไหวที่สร้างมิติความงามของการเชื่อมโยงกันและสร้างบทสนทนากับผู้ชมท่านอื่น การผ่อนคลายอิริยาบถบนเบาะนั่งเคลื่อนย้ายได้ที่ได้จัดไว้บนพื้น ทั้งการนั่งพิจารณาผลงาน การนอนรับชมภาพและฟังเสียงภายในพื้นที่ผลงาน เมื่อผู้ชมใช้เวลาในพื้นที่ผลงานนานยิ่งขึ้น จะเริ่มเกิดความเพลิดเพลินกับการรับรู้แสงสีประสานภาพเคลื่อนไหว เกิดการบันทึกภาพผลงานและการบันทึกภาพร่วมกับผลงาน ซึ่งพฤติกรรมของผู้ชมที่มีส่วนร่วมในพื้นที่ผลงานเหล่านี้ล้วนมีระยะเวลาที่ผู้เขียนคาดการณ์ไว้

การเคลื่อนไหวของผู้ชมในพื้นที่จึงถือเป็นส่วนสำคัญอีกประเด็นหนึ่งที่นอกจากเป็นการแสดงออกถึงการรับรู้ถึงสภาวะความผ่อนคลายภายในพื้นที่ผลงานแล้ว ยังสามารถตีความได้ว่าพฤติกรรมของผู้ชมที่สามารถสังเกตได้จากการแสดงออกภายนอกสัมพันธ์กับสภาวะความสงบสุขภายในจากประสบการณ์เชิงบวกที่ผลงานมอบให้ อีกทั้งช่วงเวลาที่ผู้ชมมีส่วนร่วมเชื่อมโยงกับผลงานนี้ ส่งผลให้เกิดการเชื่อมโยงกับผู้ชมท่านอื่นอีกด้วย

การรับและการส่งค่าความหมายใหม่ต่อการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ ‘ภูมิทัศน์ใจ’

การวิเคราะห์ประเด็นต่าง ๆ จากการทบทวนวรรณกรรมและงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง ส่งอิทธิพลสู่การสังเคราะห์และพัฒนาสู่กลวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ‘ภูมิทัศน์ใจ’ ได้ดังนี้

1) การศึกษาสภาวะความสงบของจิต นำไปสู่การพัฒนากระบวนการและกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานด้วยการประยุกต์หลักคิดเกี่ยวกับจิตวิทยาเชิงบวกที่สอดคล้องกับปรัชญาชีวิตวัฒนธรรมตะวันออกและตะวันตก สู่การประกอบสร้างประสบการณ์ปรับสมดุลทางอารมณ์ สร้างการเจริญเติบโตภายใน และส่งความสงบสุขภายในจิตใจ ผ่านการสร้างขั้นตอนการเฝ้าสังเกตท้องฟ้า พิจารณาความงามที่สัมพันธ์กับชีวิต แล้วนำไปสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานที่กระตุ้นให้ใช้เวลาพิจารณาความงามจากการเปลี่ยนแปลงตามธรรมชาติ อีกทั้งพัฒนาสู่การสร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วม เพื่อเชื่อมโยงตนเองกับธรรมชาติรอบตัว

2) การศึกษาเกี่ยวกับการบำบัดความทุกข์ เพื่อการสร้างช่วงเวลาผ่อนคลาย พัฒนาสมดุลทางอารมณ์จากการประยุกต์กลวิธีการบำบัดจิตทางความคิดและพฤติกรรม ร่วมกับการใช้เสียงประสานภายใน และเมฆบำบัด สู่การสร้างบรรยากาศผ่อนคลาย มอบสภาพแวดล้อมที่ช่วยฟื้นฟูร่างกายและจิตใจ ด้วยการนำเสนอวิดีโอศิลปะแสดงช่วงเวลาของท้องฟ้าในแต่ละช่วงเวลา สร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวด้วยภาพก่อนเมฆแปรรูปเปลี่ยนร่างหลากหลายเคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ สร้างให้เกิดความงามจากมิติทับซ้อนของเมฆแต่ละชั้น กระตุ้นความเพลิดเพลินต่อจินตนาการ รวมถึงการแปรเปลี่ยนสีของท้องฟ้าในแต่ละช่วงเวลาอย่างเรียบง่าย ร่วมกับการใช้เสียงกังวานแผ่วเบาประกอบพร้อมในพื้นที่ ส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียะ

3) การศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์รูปแบบผลงานสร้างสรรค์สู่การสร้างกลวิธีการนำเสนอพื้นที่แห่งประสบการณ์เชิงบวก สร้างหนทางใหม่ในการมองภูมิทัศน์ที่คุ้นตา นำเสนอผลงานในรูปแบบองค์รวม (Holistic) ที่คัดสรรส่วนสำคัญมาคลี่คลายและขยายผลส่งตรงสู่การรับรู้โอบล้อมผู้ชมในบรรยากาศพื้นที่เรียบโล่งด้วยการฉายภาพเคลื่อนไหว

แบบหลายจอในพื้นที่เดียวกัน ในวิดีโอศิลปะประกอบด้วยส่วนประกอบก่อนเมฆเหลี่ยมพิกเซล ท้องฟ้าโครงสร้างสี่
สไลด์ การเคลื่อนไหวที่เชื่อมโยง ร่วมกับเสียงกังวานแผ่วเบา สร้างมิติทับซ้อนจากภาพพิกเซลเหลี่ยม การฉายบน
ผ้าโปร่งหลายชั้น

4) การศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์รูปแบบผลงานสร้างสรรค์สู่การสร้างกลวิธีส่งเสริมประสบการณ์รับรู้สุนทรียะ
ด้วยการแปรเปลี่ยนผู้ชมให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของสถานการณ์ทางศิลปะ สู่การประกอบสร้างความหมายใหม่ ซึ่ง
การฉายภาพเคลื่อนไหวขนาดใหญ่จะส่งผลให้เกิดเงาทาบซ้อนระหว่างผู้ชมและผลงาน เติมเต็มพื้นที่ด้วยการฉาย
ระนาบแสงสีประสานกัน เกิดแสงตกกระทบ ฟุ้งกระจายและเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ ในพื้นที่เข้าด้วยกัน ตลอดจนเชื้อเชิญ
ให้ผู้ชมเอนกายดื่มด่ำความผ่อนคลายภายในพื้นที่ผลงานอย่างอิสระ

ทัศนวิจารณ์ของผู้ชม

การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์พื้นที่แห่งประสบการณ์ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ ในรูปแบบนิทรรศการได้ใช้เครื่องมือเก็บข้อมูล
คือแบบสังเกตและแบบสัมภาษณ์ผู้ชมตลอดระยะเวลาจัดแสดงผลงาน จำนวนอย่างละ 32 ชุดประกอบกันเพื่อ
ให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมและสมบูรณ์ตรงกับข้อเท็จจริง แบบสังเกตแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ

1) ระยะเวลาการรับชมผลงาน และ 2) พฤติกรรมผู้ชมที่เกิดขึ้นระหว่างรับชมผลงาน

ส่วนแบบสัมภาษณ์ได้แบ่งออกเป็น 3 คำถามคือ 1) มุมมองผู้ชมที่มีต่อความผ่อนคลาย 2) การร่วมรับรู้ถึงความ
รู้สึกผ่อนคลายผ่านผลงาน และ 3) การร่วมรับรู้ถึงประสบการณ์เชิงบวกภายในพื้นที่ผลงานศิลปะจัดวาง

การเก็บข้อมูลผลสะท้อนจากผู้ชม ผ่านเครื่องมือวิจัยคือแบบสังเกตเบื้องต้นและแบบสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมการวิจัย
ในฐานะผู้ชมนิทรรศการเพื่อนำมาวิเคราะห์และพัฒนาผลงาน พบว่าผู้ชมกว่าร้อยละ 90 รู้สึกได้ถึงบรรยากาศ
ความผ่อนคลายภายในพื้นที่ผลงาน ซึ่งมีลักษณะทางกายภาพของพื้นที่ไม่อัดอั้นคับแคบ บรรยากาศการรับชม
งานไม่รีบเร่ง ไม่กดดัน ใช้เวลาได้อย่างอิสระ มีส่วนร่วมกับพื้นที่และผลงานได้ นั่งและเอนนอน เบาะนั่งพื้นเคลื่อน
ย้ายได้สะดวก ผู้ชมเพลิดเพลินไปกับการพิจารณาภาพเคลื่อนไหวที่เป็นท้องฟ้าช่วงเวลาที่ต่าง ๆ ที่มีลักษณะกราฟิก
พิกเซลโครงสร้างชัดเจน พร้อมรับฟังเสียงกระดังมกังวานแผ่วเบาที่ไม่มีจังหวะแน่นอน ซึ่งร่วมสร้างการรับรู้ถึง
ความงาม ความธรรมดาจากการเปลี่ยนแปลงตามธรรมชาติ ทำให้รู้สึกเบิกบานและเกิดพลังใจ

สัมฤทธิ์ผลของผลงาน

1) การสร้างสรรค์ปฏิบัติการทดลองทางศิลปะภายในพื้นที่นิทรรศการ ‘อินโทร โซลสเคป’ (Intro SOULSCAPE)
ได้ให้ประสบการณ์การจัดการพื้นที่การนำเสนอผลงานในหลายแง่มุมที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาผลงาน
ทั้งแนวทางการดำเนินงาน การพัฒนารูปแบบการนำเสนอผลงาน และกลวิธีนำเสนอผลงานศิลปะที่แสดงออก
ถึงพื้นที่แห่งประสบการณ์ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ สร้างการรับรู้ที่นำไปสู่สภาวะแห่งความผ่อนคลาย

2) การนำเสนอพื้นที่ผลงานสร้างสรรค์ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ ได้สร้างประสบการณ์พิจารณาสุนทรียภาพที่ส่งความเบิกบานสู่การบ่มเพาะพลังใจ และมอบประสบการณ์ผู้ชมร่วมรับรู้สภาวะความผ่อนคลายได้ตลอดช่วงเวลาที่ผู้ชมมีส่วนร่วมในพื้นที่

สรุป

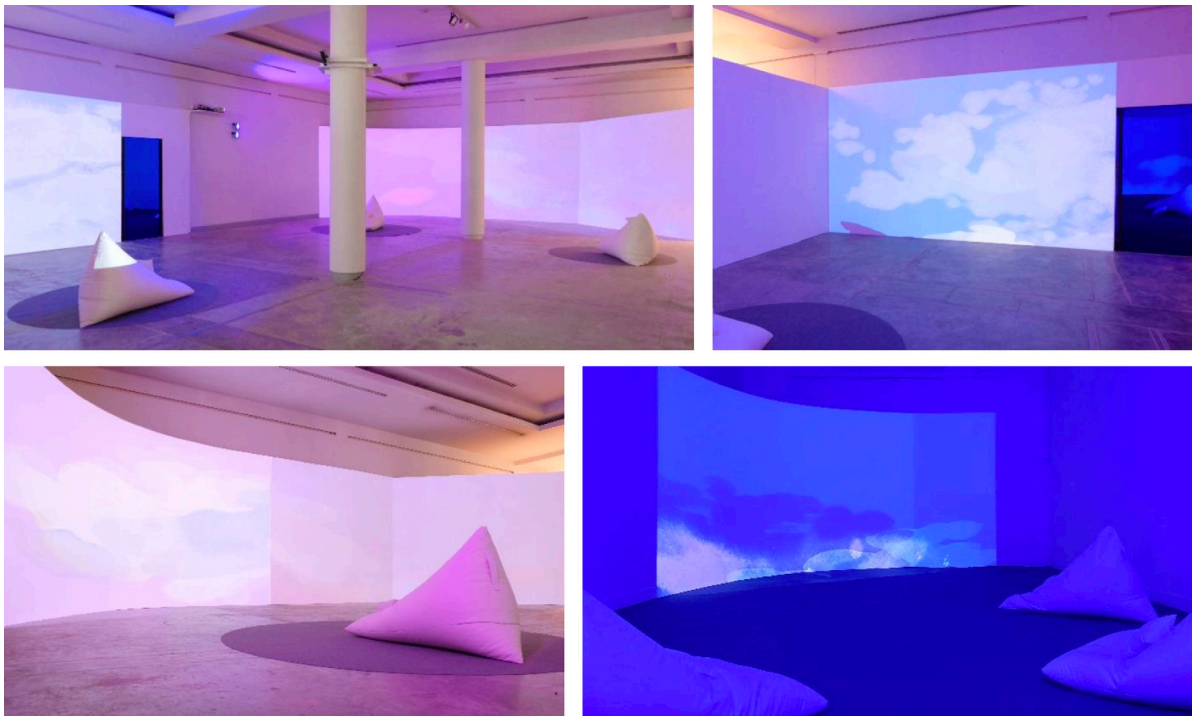
การสร้างสรรคผลงานศิลปะ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ ได้นำเสนอพื้นที่แห่งประสบการณ์เชิงบวกในประเด็นการรับรู้สภาวะความผ่อนคลายและมุ่งหวังให้ผู้ชมสามารถร่วมรับรู้ถึงสภาวะดังกล่าวได้ กลวิธีการนำเสนอผลงานศิลปะในพื้นที่นิทรรศการจึงเป็นการสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะซึ่งเป็นอีกหนทางหนึ่งในแนวทางการใช้ศิลปะมอบความผ่อนคลายสู่สังคม และสะท้อนให้เห็นถึงสัมฤทธิ์ผลของโครงการวิจัยตอบวัตถุประสงค์ได้อย่างครบถ้วนดังนี้

1) การวิเคราะห์สังเคราะห์รูปแบบผลงานสร้างสรรค์ได้นำไปสู่การสร้างกลวิธีการนำเสนอพื้นที่แห่งประสบการณ์เชิงบวก เป็นการสร้างหนทางใหม่ในการมองภูมิทัศน์ที่คุ้นตาในรูปแบบ ‘องค์รวม’ (Holistic) ที่คัดสรรส่วนสำคัญมาคลี่คลายและขยายผลส่งตรงสู่การรับรู้ โอบล้อมผู้ชมในบรรยากาศพื้นที่เรียบโล่งด้วยการฉายภาพเคลื่อนไหวแบบหลายจอในพื้นที่เดียวกัน ในวิดีโอศิลปะประกอบด้วยส่วนประกอบก่อนเมฆเหลี่ยมพิกเซล ท้องฟ้าโครงสร้างสีสดใส การเคลื่อนไหวที่เชิงซ้ำ ร่วมกับเสียงกังวานแผ่วเบา สร้างมิติทับซ้อนจากภาพพิกเซลเหลี่ยม การฉายบนผนังเหลี่ยมมุมป้านและผ้าโปร่งหลายชั้น ประสานแสงสีจากหลอดไฟและแสงจากสภาพแวดล้อม

2) การนำเสนอผลงานศิลปะ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ ได้สร้างประสบการณ์พิจารณาสุนทรียภาพที่ส่งความเบิกบานสู่การบ่มเพาะพลังใจ และมอบประสบการณ์ผู้ชมร่วมรับรู้สภาวะความผ่อนคลายได้ตลอดช่วงเวลาที่ผู้ชมมีส่วนร่วมในพื้นที่ ตั้งแต่การก้าวเข้ามาในพื้นที่ รับรู้ภาพรวมของบรรยากาศ พิจารณาส่วนรายละเอียด เดินสำรวจผลงานเอนกายรับชมผลงาน ขยับร่างกายทาบซ้อนกับผลงาน บันทึกภาพเงาที่ทาบซ้อนกับผลงานภาพเคลื่อนไหว ตลอดจนการสร้างบทสนทนากับผู้อื่นภายในพื้นที่

ข้อค้นพบใหม่

ภายหลังจากการสร้างสรรคผลงานศิลปะ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ ผู้เขียนต้องการพัฒนากลวิธีการนำเสนอผลงานทดลองต่อไปในพื้นที่ขนาดใหญ่ยิ่งขึ้น กลุ่มผู้ชมจำนวนมากขึ้น จึงกำหนดจัดแสดงนิทรรศการศิลปะ ‘โซลสเคป’ (SOULSCAPE) ณ หอศิลป์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ วันอังคารที่ 18 - วันเสาร์ที่ 29 กรกฎาคม พ.ศ. 2566 เวลา 10.00 - 17.00 น. การจัดการพื้นที่ขนาดใหญ่ทำให้ผู้เขียนเกิดประเด็นคิดในการปรับกลวิธีสร้างภาพเคลื่อนไหวให้มีลักษณะที่ต่างไปเพื่อสังเกตผลเปรียบเทียบกัน ด้วยการสร้างภาพก่อนเมฆผ่านเทคนิคการวาดหมึกจีนที่มีความทึบเข้มอ่อนหลายน้ำหนัก และมีลักษณะพริ้วไหวคล้ายเมฆมากยิ่งขึ้น แล้วนำมาจัดการต่อด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ จากนั้นนำไปฉายบนผนังที่มีทั้งมุมเหลี่ยมและผนังโค้งร่วมกับการสร้างระนาบแสงสีจากหลอดไฟซึ่งเป็นองค์ประกอบเดิมประสานเสียงกระดิ่ง เสียงลมแผ่วเบาพร้อมกับเสียงอื่นที่คัดสรรมาใช้ร่วมกัน



ภาพที่ 23 ผลงานศิลปะ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ ในพื้นที่นิทรรศการ โซลสเคป (SOULSCAPE)
Note: From © Parn Iranoppailboon 19/07/2023

ผลการสร้างสรรค์ปฏิบัติการทดลองทั้งหมดนี้เป็นเครื่องพิสูจน์ขั้นต้นต่อเจตนารมณ์การสร้างกลวิธีนำเสนอผลงานศิลปะจัดวางได้โอ้ล้อมผู้ชมส่งประสบการณ์รับรู้ความผ่อนคลายได้ดียิ่ง การพัฒนากลวิธีการนำเสนอครั้งนี้เกิดรูปลักษณะใหม่ต่อพื้นที่แห่งประสบการณ์ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ เป็นข้อค้นพบใหม่ในกลวิธีการพัฒนาผลงานที่สามารถสร้างให้ผลงานศิลปะ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ สามารถปรับเปลี่ยนรูปลักษณะได้ตามความเหมาะสมของพื้นที่

References

- Barratt, E. L. & Davis, N. J. (2015). Autonomous sensory meridian response (ASMR): a flow-like mental state. *PeerJ* 3:e851. <https://doi.org/10.7717/peerj.851>.
- Boonpipattanapong, P. (2022, January 14). Nakpatibatkān thāngsangkhom Phūsāng khwām plān-plāeng Dūai prākotkān sinlapa Olafur Eliasson [Social practitioner, change maker with the art phenomenon: Olafur Eliasson]. *Matichon*. https://www.matichonweekly.com/column/article_506156.
- Boonyatud, S. (2021, March 26). Hukaka (Hygge)/ pradchaya khwāmsuk chabap dēnmāk ‘kāntām-hā khwāmruṇrom naichīwit Pračhamwan/sinlapa hāeng khwāmruṣuk phōnkhāi nai čhit-winyān [Hygge/Danish philosophy of happiness ‘Finding happiness in daily life/the art of feeling relaxed in the soul’]. *Siamrath*. <https://siamrath.co.th/n/230529>.
- Céleste Boursier-Mougenot. (2015, August 21). *Paula Cooper Gallery*. <https://www.paulacoopergallery.com/artists/celeste-boursier-mougenot>.
- Chayachroen, S., Thotong, S., & Sraysuwan, P. (2021). Kānwikhroṭ thatsanasin khōng Rirkrit Tīravanija Sutee Khunāwichayānon læ Sākrin Khrūāṭ Phāitai bōribot sunsīyasātchāengsamphan [Analysis of Visual Art of Rirkrit Tiravanija, Sutee Kunavichayanont and Sakarin Krue-on under Relational Aesthetic Context]. *Journal of Fine Arts Research and Applied Arts*, 8(1), 81-120.
- Choochom, O. (2016). Khrōngsāng khōng khwāmsuk læ sukphāwa nai čhitwitthayā chāengbuāk [The structure of happiness and well-being in positive psychology]. *Journal of Psychology Kasem Bundit University*, 6(2), 1-7.
- Davie, A. (2014). *Tabaimo. Tozen, 2014* [Photo]. James Cohan. <https://www.jamescohan.com/artists/tabaimo>.
- Delany, M. (2013). *Céleste Boursier-Mougenot: Clinamen*. The National Gallery of Victoria (NGV). <https://www.ngv.vic.gov.au/essay/celeste-boursier-mougenot-clinamen>.
- _____. (2013). *Clinamen* [Photo]. The National Gallery of Victoria (NGV). <https://www.ngv.vic.gov.au/essay/celeste-boursier-mougenot-clinamen>.

- Dunkley, A. & Leith, M. (2003, October 16). *The Weather Project* [Photo]. Studio Olafur Eliasson. <https://olafureliasson.net/exhibition/the-weather-project-2003>.
- eCLOUD | San Jose International Airport. (2010). *Media Architecture*. <https://awards.mediaarchitecture.org/mab/project/243>.
- Gries, P. (2007). *Tabaimo. Japanese Commuter Train, 2001* [Photo]. Art21. <https://art21.org/gallery/tabaimo-artwork-survey-2000s>.
- Heard, S. (2014, June 30). *The Digioxide Sniffs Out Pollution and Turns It Into Art*. Concrete Playground. <https://concreteplayground.com/auckland/arts-entertainment/art/the-digioxide-sniffs-out-pollution-and-turns-it-into-art>.
- Holzherr, F. (2014). *James Turrell* [Picture]. Skyspace Lech. <https://www.skyspacelech.com/about/james-turrell/?lang=en>.
- Iamchun, P. (2020, October 12). *Hā Nāokhit pradchaya chīwit thī thamhai čhairao pensuk-mākkhun [5 concepts, life philosophies that make our hearts happier]*. BrandThink. <https://www.brandthink.me/content/5-แนวคิด-ปรัชญาชีวิตที่ท>.
- International People's College. (2022). *Event: The Danish Hygge - bonfire by the International People's college lake - folk high school in Denmark* [Photo]. <https://ipc.dk/about/ipc-community/international-peoples-college-alumni-global-community/reunion-week-end/the-danish-hygge-bonfire-by-the-international-peoples-college-lake-folk-high-school-in-denmark>.
- James Turrell. (2014, August 18). *Skyspace Lech*. <https://www.skyspace-lech.com/about/james-turrell>.
- Kongsuwan, S. (2019, August 15). *Īk thāng lūak panhā sukphāpčhit: CBT Kān bambat dūai khwām-khit læ phruttikam kap Asst. Dr. Natthorn Pittayaratsathian [Another option for mental health problems: CBT, cognitive behavioral therapy with Asst. Dr. Natthorn Pittayaratsathian]*. The 101. World. <https://www.the101.world/cognitive-behavior-therapy>.
- Lamarre, T. (2009). *The Anime machine: A Media theory of animation*. Minnesota: University of Minnesota Press.

Matthews, L. (2018, December 5). *What is hygge? Everything you need to know about the Danish lifestyle trend* [Photo]. Bonnin Studio: Country Living. <https://www.countryliving.com/life/a41187/what-is-hygge-things-to-know-about-the-danish-lifestyle-trend>.

Media Architecture. (2010). *eCLOUD | San Jose International Airport* [Photo]. <https://awards.mediaarchitecture.org/mab/project/243>.

Minner, K. (2011, January 4). *eCloud sculpture at San Jose international airport* [Video]. ArchDaily. <https://www.archdaily.com/100888/video-ecloud-sculpture-at-san-jose-international-airport>.

Morozov, D. (2014, July 5). *Digioxide* [Photo]. Vtol. <https://vtol.cc/digioxide>.

Sorin, D. (2014, August 3). *Tabaimo, Mekurumeku*. Art Limited. <https://www.artlimited.net/agenda/tabaimo-mekurumeku-video-museum-contemporary-art-sydney/en/7582540>.

Stinson, L. (2014, July 24). *A Wacky Device that Turns Polluted Air into Glitch Art*. WIRED. <https://www.wired.com/2014/07/a-clever-device-that-turns-polluted-air-into-art>.

Tanaboonsombat, B. (2011, August 17). *Rūnrom chommek Khwāmsuk čhāk fākfa thī khrai kō sampas dai* [Pleasantly watching the clouds, happiness from the sky that anyone can feel]. Sarakadee Magazine. <https://www.sarakadee.com/2011/08/17/ชมเมฆ>.

Turrell, J. (2004). *Blue Planet Sky* [Photo]. James Turrell. <https://jamesturrell.com/work/date/>

_____. (2012). *Gathered Sky* [Photo]. James Turrell. <https://jamesturrell.com/work/gatheredsky>

_____. (2014). *Skyspace, 1970 –* [Photo]. Skyspace Lech. <https://www.skyspace-lech.com/about/james-turrell>.

_____. (2022). *James Turrell*. James Turrell. <https://jamesturrell.com/about/introduction>.