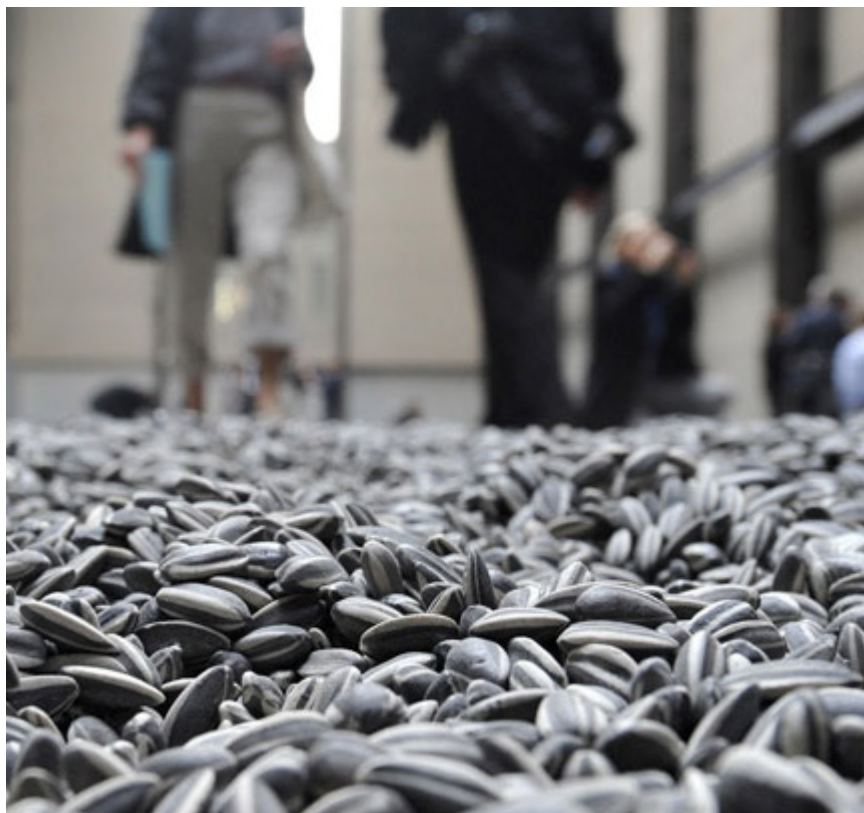


ร่องรอยของคนที่อยู่บนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะ

Human Traces on Art Objects and Spaces

จรัสพร เพชรแก้ว Jureeporn Pedking

นักศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



Received : October 26, 2021 Revised : November 21, 2021 Accepted : December 31, 2021

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลงานศิลปะร่วมสมัยที่เน้นความสำคัญเรื่องร่องรอยของคน ที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ ด้วยวิธีศึกษาและวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปิน จำนวน 4 คน 5 ผลงาน โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเด็น คือ 1. การศึกษาและวิเคราะห์แนวความคิด ลักษณะทางกายภาพ วัสดุ และเนื้อหา 2. การวิเคราะห์กระบวนการสร้างร่องรอยของคน ที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะ ผลการศึกษาพบว่า ทั้ง 5 ผลงานมีรูปแบบความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกับแนวทางสุนทรียสัมพันธ์ของนิโกลาส์ บุรีโยด์ที่จำเป็นต้องอาศัย “ระบบ

ของความร่วมมืออย่างถึงที่สุด” ในการดำเนินกระบวนการอันบังชี้ให้เห็นถึงเหตุการณ์เกิด และการล่มสลายทั้งด้านกายภาพและมโนภาพตามแผนการที่ถูกกำหนดไว้โดยศิลปินและได้ มอบอำนาจแก่ผู้ชมในการเข้าร่วม ทั้งนี้ในแต่ละผลงานมีความหมายอย่างจำเพาะและแสดง ถึงร่องรอยอันสำคัญของปรากฏการณ์ทางสังคมระหว่างกระบวนการทางศิลปะที่ศิลปินกับผู้ ชมจะเข้าร่วมสร้างและ/หรือสลายกายภาพเดิมของผลงาน ซึ่งสามารถจำแนกได้ 2 ประเภท คือ 1. การปรากฏร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะแบบมีผลกระทบแฝง เป็นการแสดงผลต่อเมื่อผู้เข้าร่วมมีการกระทำด้วยการจับสัมผัส หยิบย่ำและการกลืนกิน วัตถุที่อยู่ในโลกของศิลปะไปสู่ภาวะการคลี่คลายร่องรอยเป็นไปอย่างเชื่องช้าจากการเปรียบเทียบทางกายภาพก่อนและหลังเสร็จสิ้นกิจกรรมทางศิลปะ ในผลงาน Sunflower Seed, ผลงาน Fairytale ของอ้าย เว่ย เว่ย และผลงาน untitled 2020 (Infinite Attempts Never Concluded) ของฤกษ์ฤทธิ ติระวนิช 2. การปรากฏร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและ พื้นที่ทางศิลปะแบบแสดงผลชัดเจน เป็นการแสดงผลของปรากฏการณ์แบบทันทีและมีระยะ แสดงตัวตนอย่างต่อเนื่อง โดยการยุติของสิ่งที่ปรากฏทางกายภาพจะขึ้นอยู่กับการตัดสินใจ ของผู้เข้าร่วม ในผลงาน Classroom ของลีอันโดร เออร์ลิช และผลงาน the Great Adventure of the Material World ของลูั่ หยาง

คำสำคัญ ร่องรอยของคน / สุนทรียสัมพันธ์ / นิโกลาส์ บุรีโยต์

Abstract

This paper aims to study contemporary art pieces that emphasize human traces on objects and spaces conveyed through the realm of international contemporary art. The researcher has studied the creative process of 4 artists and their 5 works. Two main points have been made: 1. To study and analyze the concepts, the management of landscape, Material and Content 2. To analyze the creative process of human traces on objects and spaces. The results showed that 5 works are associated with the relationship between the details of the artwork and the viewer according to the relational aesthetics of Nicolas Bourriaud. Like a network of interdependent factors, In a word, "art is an extremely co-operative system". In process operations show formations and the destruction both physical appearance

and conception through plans or preparations by the artist and the audience was given the rights to participate. However, each work has a specific meaning and showed that significant traces, which identified the effects in the art, are expressed through the relationship between the artistic process created by the artist and the audience participating in the creation and/or the disintegration of the work. Traces can be classified into 2 groups. The first group is the trace of changes with subtext such as Sunflower Seed and Fairytale by Ai Wei Wei and untitled 2020 (infinite attempts never concluded) by Rirkrit Tiravanija. These works show the destruction of art objects in a slow progression. It is seen through the physical comparison of the before and after the completion of artistic activity. The second group is the trace of clear transformation such as in Leandro Erlich's Classroom and Lu Yang's The Great Adventure of the Material World. This group uses non-durable material that creates a clear transformation process. It is clearly visible and can maintain the same condition to the viewer's eyes only for a fraction of a second.

Keywords Human traces / Relational aesthetics/ Nicolas Bourriaud

บทนำ

ถึงแม้เนื้อหาของความคิด/ประเด็นที่ศิลปินต้องการนำเสนอจะแตกต่างกัน แต่พบข้อสังเกตว่าศิลปะร่วมสมัยมีผลงานกลุ่มที่เน้นการแสดงตัวตนและการดำรงอยู่ไปสู่ภาวะการเปลี่ยนแปลงวิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะที่อยู่ในพื้นที่เฉพาะ (Site Specific) งานศิลปะจัดวางหรืออินสตอลเลชัน อาร์ต (Installation Art) งานศิลปะเชิงแนวคิดหรือคอนเซ็ปทวล อาร์ต (Conceptual Art) ซึ่งมักแสดงการเปลี่ยนแปลงทั้งทางกายภาพและมโนภาพมากกว่าการแสดงความสมบูรณ์ของตัวผลงานศิลปะ กระบวนการนำเสนอศิลปะตามแนวคิดสุนทรียสัมพันธ์ (Relational Aesthetics) ที่แสดงผลลัพธ์ของปรากฏการณ์ โดยเน้นความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการทางศิลปะที่ศิลปินสร้างกับผู้ชมที่เข้าร่วมสร้างและ/หรือสลายกายภาพเดิมของผลงาน ซึ่งหากพิจารณากรอบทฤษฎีทางศิลปะเชิงสัมพันธ์ที่ให้ความสำคัญกับการนำเสนอความคิด เจตจำนงและการมีส่วนร่วมของผู้ชมถือว่าเป็นแนวทางหนึ่งที่สำคัญของศิลปะร่วมสมัย ความสำเร็จในเรื่องของการเติมเต็มช่องว่างระหว่างการรับรู้จริงกับความ

เข้าใจไปสู่การตีความที่สามารถขยายประสบการณ์ของผู้ชมในพื้นที่ทางศิลปะอันสัมผัสได้ในโลกของความเป็นจริงมากขึ้น และการเข้าไปเกี่ยวข้องกับพื้นที่ กิจกรรม หรือเหตุการณ์ต่างๆ เป็นหลักฐานสำคัญอันมีความหมายและคุณค่าต่อการระบุให้แสดงการมีตัวตนอยู่ของแต่ละบุคคลที่ศิลปะเชิงสัมพันธ์ได้สะท้อนความเป็นมนุษย์กับการใช้พื้นที่อย่างตรงไปตรงมาในแง่มุมที่เห็นและสามารถต่อยอดทางความคิดได้อย่างไม่มีขอบเขต

1. สุนทรียสัมพันธ์

นับตั้งแต่ช่วงปี ค.ศ.1966 ที่ศิลปะคอนเซ็ปชวลมีความโดดเด่นเป็นอย่างมาก ทั้งแนวความคิดที่ขยายขอบเขตของการสร้างสรรค์ให้เป็นอิสระ มีรูปแบบในการทำงานที่หลากหลายและการใช้สื่อของศิลปินที่มุ่งสำรวจหากลวิธีและสื่อใหม่ๆ ต่อการสร้างผลงาน โซล เลวิตต์ (Sol LeWitt) ศิลปินชาวอเมริกันที่ทำงานในลักษณะมินิมัลลิสต์และในปีค.ศ.1967 เลวิตต์ได้นำคำว่า คอนเซ็ปชวล อาร์ต มาใช้ในความเรียงชื่อ อนุเฉทว่าด้วยศิลปะคอนเซ็ปชวล (Paragraph on Conceptual Art) และอีกบทความ คือ ประโยคว่าด้วยศิลปะคอนเซ็ปชวล (sentence On Conceptual Art) และต่อมาแนวคิดของเลวิตต์ได้กลายเป็นหลักการสำคัญและเป็นมาตรฐานของศิลปะคอนเซ็ปชวลที่ยึดถือต่อมาอีกเป็นเวลานาน

ดังที่กล่าวไว้ข้างต้น จากสื่อที่เปิดกว้างมากขึ้นของศิลปะคอนเซ็ปชวลนั้น ส่งผลให้ในช่วงเวลาต่อมาปี ค.ศ.1996 นิโกลาส์ บุรีโยต์ (Nicolas Bourriaud) เกิดปี ค.ศ.1965 ภัณฑารักษ์และนักวิจารณ์ศิลปะชาวฝรั่งเศส ใช้คำว่า สุนทรียสัมพันธ์ (Relational Aesthetics) เป็นแนวคิดเชิงวิเคราะห์ครั้งแรกในสุจิตร์นิทรรศการศิลปะร่วมสมัย“ทราฟฟิก”(Traffic) ซึ่งการนำเสนอนิทรรศการนี้มีแนวทางที่ให้ความสำคัญเรื่องการมีส่วนร่วมของผู้ชม โดยผลงานของศิลปินที่ร่วมแสดงล้วนมีความโดดเด่นมาตั้งแต่ยุคปัจจุบัน อีกทั้งเป็นกลุ่มที่บุรีโยต์มักกล่าวถึงเสมอในช่วงทศวรรษ 90 เช่น เฮนรี บอนด์ (Henry Bond, 1966), วาเนสซา บีครอฟ (Vanessa Beecroft, 1969), โดมินีก กอนซาเลส-ฟอร์สเตอร์ (Dominique Gonzalez-Foster, 1965), เลียม จิลลิค (Liam Gillick, 1964) และฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช (Rirkrit Tiravanija, 1961) ณ พิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยซีเอพีซีในเมืองบอร์โด (CAPC musée d'art contemporain de Bordeaux) (สาครินทร์ เครืออ่อน, 2561: 100) ต่อมาในปีค.ศ.1998 หนังสือชื่อ“Esthétique relationnelle” ในภาษาฝรั่งเศสและได้รับการแปลเป็นภาษาอังกฤษชื่อว่า“Relational Aesthetics” ซึ่งหนังสือเล่มนี้บุรีโยต์ได้รวบรวมบทความที่มีรากฐานมาจากหลายทฤษฎีอันเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ของสิ่งแวดล้อมทางสังคมกับมนุษย์ พบแนวทาง

มาร์กซิสม์ ที่ คาร์ล มาร์กซ์ (Karl Marx, 1818 - 1883) นำเสนอเรื่องช่องว่างเล็ก ๆ ของชุมชนแห่งการค้าขายที่หลีกเลี่ยงระบบเศรษฐกิจทุนนิยมด้วยการไม่ใช้กฎแห่งกำไรและการแลกเปลี่ยนสินค้า เมื่อวิเคราะห์ความสอดคล้องกันกับแนวคิดของบุนิโยต์ได้เสนอว่า รูปแบบของการจัดนิทรรศการภายใต้ระบบการจัดแสดงแบบซื้อขายแลกเปลี่ยน ด้วยการสร้างพื้นที่กับการสร้างช่วงเวลาที่แตกต่างกัน ซึ่งกระแสดความนิยมที่ศิลปะกลุ่มนี้สามารถเข้าถึงเวลาอันมาจากความคิดและการกระทำต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันและยิ่งกระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนระหว่างคนมากขึ้น โดยที่บุนิโยต์เสนอว่า “ศิลปะเป็นสภาวะแห่งการเผชิญหน้าหรือการปะทะกัน” (Art is a state of encounter) (Bourriaud, 2002: 6-7)

ในแง่มุมมองการเผชิญหน้าซึ่งหมายถึงต้องมีสองฝ่าย เท่ากับว่าศิลปะไม่ได้เป็นรูปทรงที่มีอยู่ในตัวเอง แต่ต้องพึ่งการมีส่วนร่วมหรือปฏิสัมพันธ์

ศิลปะตั้งแต่ศตวรรษที่ 19 เช่นใน ไดอานีของเดอลาครัวซ์ (Delacroix) ได้ให้ความหมายเกี่ยวโยงถึงภารกิจของศิลปะกับผู้ชมภายในนิทรรศการไว้ว่า ภาพที่จะประสบความสำเร็จได้ จำเป็นต้องมีความสามารถสื่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกที่เข้มข้น (transivity) ขึ้นได้ในช่วงเวลาหนึ่ง และผู้ชมมีหน้าที่ที่จะทำให้เกิดขึ้นและพัฒนาต่อ (Bourriaud, 2002: 11)

ฌอง ลูค โกดาร์ด (Jean Luc Godard) อธิบายว่า It takes two to make an image. It's the beholder who make pictures. ซึ่งเป็นแนวคิดที่มีความสอดคล้องกับแนวคิดของเดอลาครัวซ์ (Bourriaud, 2002: 11)

ตามแนวความคิดของสุนทรียสัมพันธ์มีความเป็นไปได้ที่จะอธิบายศิลปะในปัจจุบัน (ตามหนังสือนี้ คือ ทศวรรษที่ 1990) โดยอาศัยความช่วยเหลือของแนวความคิด ในการสร้างความสัมพันธ์นอกอาณาเขตของศิลปะ (ซึ่งถ้าอยู่ภายในนั้นก็ยังคงอยู่ภายใต้ระบบทางสังคม - เศรษฐกิจอยู่ดี เป็นการสร้างสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกบุคคลกับกลุ่ม ระหว่างศิลปินกับโลก โดยวิธี (transivity) การใช้กิจกรรมที่ต้องมีการกระทำและการถูกกระทำหรือการสร้างงานที่ต้องการความสัมพันธ์กับผู้ชม และความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับโลก (ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์ 2564: n. pag.)

Ramo Nash Club (Devautour collection artists) เสนอว่า "ศิลปะเป็นระบบที่ให้ความร่วมมืออย่างถึงที่สุด ด้วยเครือข่ายอันเข้มแข็งระหว่างสมาชิกหมายความว่าทุกสิ่งที่เกิดขึ้นในนั้นอาจเป็นหน้าที่ของสมาชิกทุกคน " และศิลปะเท่านั้นที่จะสร้างงานศิลปะ ไม่ใช่ศิลปิน" (it's art that makes art, not artists) (Bourriaud, 2002: 11-12)

รูปแบบความสัมพันธ์ตามแนวทางของบูริโยด์ ที่สามารถกำหนดขอบข่ายของกระบวนการสร้างสรรค์แบ่งออกได้ 5 ประเด็น ได้แก่

1. การเชื่อมต่อและการชุมนุม (Connections and Meetings)

รูปแบบจิตรกรรมและประติมากรรม ซึ่งถือเป็นสื่อหลักถูกเลือกให้เป็นตัวแทน โดยทำหน้าที่นำเสนอการมีอยู่ของระบบสัญลักษณ์และแสดงตัวตนให้ปรากฏอย่างเป็นรูปธรรมของภาพในมโนทัศน์ แต่ศิลปะร่วมสมัยมักจะแสดงออกด้วยการไม่มีอยู่ของระบบดังกล่าว ซึ่งเป็นการแทนที่ด้วยเรื่องของการดำรงอยู่สำหรับการชมในช่วงเวลาที่เฉพาะเจาะจง ตัวอย่างจากผลงานแบบเพอร์ฟอร์แมนซ์เด่นชัดที่สุด และเมื่อสิ้นสุดการนำเสนอผลงานจะปรากฏร่องรอยหรือสิ่งที่หลงเหลือไว้เป็นเพียงเอกสารซึ่งเราต้องไม่สับสนว่าเป็นเรื่องเดียวกันกับตัวงาน

งานศิลปะจะไม่ถูกบริโภคด้วยเวลาแบบ "ชั่วนิรันดร์" (Monumental time) หรือตลอดไป สำหรับสาธารณะอีกต่อไปแล้ว แต่จะบริโภคด้วย "ช่วงเวลา" (factual time) สำหรับผู้ชมที่ถูกเรียกโดยศิลปินเท่านั้น

อีกทั้งยังมีการให้ความสำคัญมากขึ้นกับช่วงเวลาเปิดนิทรรศการ "การนัดพบ" นี้ คือ การแสดงบนพื้นที่ทางศิลปะและมีรูปแบบเกี่ยวข้องกับการสร้างมิติการรับรู้เชิงสัมพันธ์ เช่น กรณีของฟิลิป ปาร์เรโน (Philippe Parreno), ปีแอร์ โจเซฟ (Pierre Joseph), ฤกษ์ฤทธิ ติระวนิช, ปีแยร์ ฮุยจ์ (Pierre Huyghe) เป็นต้น

2. ความสนุกสนานและการเผชิญหน้า (Conviviality and Encounters)

กลวิธีของการสร้างงานศิลปะจะมีลักษณะของความบังเอิญมากขึ้น (randomness) ในการกำหนดและออกแบบกิจกรรม เหตุการณ์และสถานการณ์ที่เกิดขึ้น โดยศิลปินจะมีการสุ่มเลือกไว้แล้วในระดับหนึ่ง หรือสร้างสิ่งกระตุ้นให้เกิดการเผชิญหน้าของบุคคลหรือเป็นกลุ่ม ซึ่งการขยายขอบเขตความสามารถของศิลปะกลับพบขุดปัญหา 2 ขุดเกิดขึ้นและมีความเกี่ยวข้องกันระหว่างช่วงเวลากับพื้นที่ทางสังคมของมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม ประกอบด้วย เมื่อวานนี้ คือ การเน้นที่ความสัมพันธ์ภายในโลกของศิลปะเอง โดยที่ยุคสมัยใหม่ให้ความสำคัญกับความรู้ "ใหม่" ในทางศิลปะ วันนี้ คือ การเน้นอยู่ที่ความสัมพันธ์ภายนอกในฐานะของระบบวัฒนธรรมอันมีแหล่งที่มากว้างขวางมากขึ้น และงานศิลปะเป็นส่วนสำคัญของปรากฏการณ์ทางสังคม (Society of Spectacle) ที่สะท้อนสภาพทางสังคมบนพื้นที่แห่งใดแห่งหนึ่งและจะมีลักษณะเฉพาะของพื้นที่กับสิ่งที่เกิดขึ้นในแบบของการเคลื่อนที่ หรือกล่าวได้ว่าไม่มีรูปแบบของการปรากฏในลักษณะที่ตายตัว ทั้งนี้ในการสร้างสถานการณ์สำหรับการเผชิญหน้าหรือให้เกิดการปะทะกันสามารถใช้มิติทางสังคมทั้งในมิติอัตวิสัย (มุมมองหรือความคิดเห็นส่วนบุคคล) และภววิสัย (สิ่งที่มีพื้นฐานอยู่บนข้อเท็จจริง) ทำให้เข้าใจต่อปรากฏการณ์และพฤติกรรมของมนุษย์พร้อมการสะท้อนให้เห็นหน้าที่ทางสังคมของแต่ละบุคคลหรือชุมชนที่มีความแตกต่างกันดังเช่น สังคมอุดมคติแบบยูโทเปียและความหวังในการปฏิวัติใหญ่ ๆ ต้องถอยเปิดทางให้แก่ยูโทเปียขนาดย่อยและยุทธศาสตร์ในการเลียนแบบหรือการแสดงท่าทีใด ๆ ที่มี "การวิจารณ์อย่างตรงไปตรงมา" ต่อสังคมที่ไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ หากไม่สามารถอธิบายภาพลวงหรือที่มาของความเป็นไปไม่ได้ในปัจจุบัน ก็มีความหยาบคายของสังคมนั้นขึ้นมานำเสนอ

เฟลิซ กัตตารี (Felix Guattari) ผู้สนับสนุนแนวคิดเรื่องการจัดการเชิงกลยุทธ์ของศิลปะในปัจจุบัน ได้กล่าวว่า "เหมือนกับที่ฉันคิดว่ามันเป็นภาพลวงตาที่จะมุ่งไปสู่การเปลี่ยนแปลงของสังคมเป็นกระบวนการตามลำดับอย่างเป็นขั้นตอน " Just as I think it is illusory to aim at a step-by-step transformation of society, so I think that microscopic attempts, of the community and neighbourhood committee type, the organisation of day-nurseries in the faculty, and the like, play an absolutely crucial role". (Bourriaud, 2009: 13)

ฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิชในงานแสดงที่เมืองดิงง (Dijon, 1994) ชื่อผลงาน Consortium in Dijon การสำรวจแง่มุมทางสังคมผ่านพื้นที่แห่งความสนุกสนาน เพลิดเพลินไปกับเกมโต๊ะจำลองการเล่นฟุตบอล (table football) และตู้เย็นที่เต็มไปด้วยเครื่องดื่ม เพื่อแสดงถึงวัฒนธรรมของมิตรภาพ

3. ความร่วมมือและสัญญา (Collaborations and Contracts)

ศิลปินจะเสนอไว้ 2 ประเด็น คือ 1. ช่วงเวลาแห่งการสังสรรค์ทางสังคม 2. วัตถุที่ให้การสังสรรค์ทางสังคม ซึ่งในบางครั้งการใช้บริบทเชิงสัมพันธ์ที่มีการกำหนดไว้ล่วงหน้า เพื่อคัดแยกกระบวนการผลิตหรือการทำงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านอื่น ๆ หรือสาขาความรู้ต่าง ๆ

การจับคู่กันระหว่างศิลปินและภัณฑารักษ์ ที่มีส่วนสำคัญของสถาบันทางศิลปะเป็นความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลตามตัวอักษรและมีแนวโน้มที่จะกำหนดการผลิตผลงานศิลปะ หากแต่ศิลปินสามารถก้าวข้ามไปได้ไกลกว่านั้น ตัวอย่างเช่น โดมินิก กอนซาเลส ฟัวร์สเตอร์ (Dominique Gonzalez-Foerster) ซึ่งทำงานเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงชีวิตกับสื่อรูปภาพ ช่องว่าง และวัตถุต่าง ๆ ด้วยการเลือกใช้หุ่นจำลองที่ค่อนข้างน่าตื่นเต้น โดยทำงานร่วมกับนักแสดงชื่อมาเรีย เดอ เมเดรอส (Maria de Medeiros, 1990)

นอกจากนี้ผลงานชิ้นเอก ชุดงานแต่ง (Wedding Piece, 1992) ของอลิซ แลมเบิร์ต (Alix Lambert) ที่ต้องการสำรวจรูปแบบของความสัมพันธ์ที่ใช้พันธสัญญาของการแต่งงานมาเสนอ โดยการแต่งงานกับคน 4 คนในระยะเวลา 6 เดือน และทำการหย่ากับทั้งหมดในช่วงเวลาที่กำหนดไว้ ด้วยวิธีนี้ศิลปินได้นำตัวเองเข้าไปสู่โลกของการสวมบทบาทเป็นผู้ใหญ่ (adult role-playing) คือ ตัวแทนของสถาบันทางการแต่งงาน ซึ่งเป็นสถานที่ที่แสดงความเป็นรูปธรรมของความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์มากที่สุด การจัดแสดงวัตถุ สิ่งของที่เกิดขึ้นตามสัญญาต่าง ๆ ภาพถ่ายทางการ ของที่ระลึกและอื่น ๆ ในกรณีนี้ศิลปินกลายเป็นผู้ให้กำเนิดโลกของรูปทรงที่มีอยู่ก่อนหน้านี้แล้ว และเป็นวัสดุที่ใครอาจจะนำไปใช้ได้

4. ความสัมพันธ์ในทางอาชีพกับลูกค้า (Professional relation: clientele)

จากตัวอย่างที่กล่าวมาก่อนหน้านี้เป็นการแสดงความผูกพันทางสังคมเป็นรูปแบบความสัมพันธ์ที่มีอยู่แล้ว และศิลปินได้นำรูปทรงเหล่านั้นมาใช้ ซึ่งในกรณีนี้ศิลปินได้สร้างพื้นที่ของการผลิตสินค้าและบริการ ความตั้งใจที่จะให้เกิดความคลุมเครือบางอย่างระหว่างลักษณะของการใช้สอยวัตถุกับลักษณะทางสุนทรียภาพของวัตถุภายในพื้นที่ของกิจกรรม บุรีโยดีพิจารณาว่าน่าจะใช้คำว่า operative realism สำหรับกิจกรรมดังกล่าว

ตัวอย่างผลงานของศิลปินที่หลากหลาย เช่น มาร์ก ดิออน (Mark Dion) และ แดน ปีเตอร์แมน (Dan Peterman)

ในกรณีของปีเตอร์ เฟนด์ (Peter Fend) กับบริษัท OECD ของเขา และนิค แวน เดอ สตีค (Niek Van de Steeg) ที่ศิลปินได้ทำงานในบทบาทของสถาปนิก โดยการประพุดตินอยู่ในโลกแห่งศิลปะบนพื้นฐานของปัจจัยหรือข้อจำกัดที่เป็นตัวกำหนดการทำงานภายใต้ระบบหรือการกำหนดเงื่อนไขการดำเนินการ (The parameters) ของ “โลก” ที่ศิลปินเหล่านั้นต่างนำเสนอโลกสัมพันธ์ที่ควบคุมโดยแนวคิดของลูกค้า รวมถึงคำสั่งหรือค่าคอมมิชชั่นและโครงการ

ผลงานของฟาบริซ อีแบร์ (Fabrice Hybert) ครั้งที่จัดแสดง ณ Musee d'Art Moderne de la ville de Paris ในค.ศ.1995 การนำเสนอด้วยผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม (ทั้งที่มีอยู่จริงและที่เป็นการเตรียมเปรย) ส่งโดยตรงมาจากโรงงานผู้ผลิตและขึ้นป้ายในงานเพื่อขายให้สาธารณชนผ่านบริษัทที่ศิลปินตั้งชื่อขึ้น IIR (Unlimited responsibility) ในงานนี้ศิลปินทำให้ผู้ชมอยู่ในสภาพกระอักกระอ่วนใจในการเลียนแบบระบบการค้าขึ้นมาใหม่ โดยเจาะจงไปที่ขนาดของความต้องการในระบบเศรษฐกิจ ศิลปินได้ให้คำจำกัดความศิลปะว่ามีหน้าที่สร้างความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับบริบททางสังคมแวดล้อมที่เน้นการจัดการข้อมูลแบบถาวร (data archiving) จากกระบวนการคิด วิเคราะห์และนำมาใช้ประโยชน์ ซึ่งเมื่อสิ้นสุดการนำเสนอจะเป็นขั้นตอนการจัดเก็บข้อมูลที่มีความสำคัญและอาจถูกรื้อเอากลับมาพิจารณาหรือทำใหม่ในอนาคต โดยมีเจตจำนงจะให้เกิดการค้นพบ “ความต้องการพื้นฐานที่อยู่เหนือการผลิตสิ่งของในระบบโรงงาน” อีกครั้ง

5. วิธีการครอบครองพื้นที่หอศิลป์ (How to occupy a gallery)

การใช้ประโยชน์จากพื้นที่หอศิลป์ที่เป็นพื้นที่แสดงออก และสามารถแลกเปลี่ยนสำหรับผู้คน หรือกลุ่มคนให้กลายเป็นวัตถุศิลปะหรือสิ่งที่เตรียมไว้เพื่อศิลปิน และการเปิดงานที่กลายเป็นส่วนสำคัญแบบขาดไม่ได้ของการจัดนิทรรศการและรูปแบบการหมุนเวียนสาธารณะในอุดมคติ (the model of an ideal public circulation) งานลักษณะนี้ในขั้นแรก ๆ น่าจะเป็นของอีฟว์ ไคลน์ (Yves Klein) ผลงานชื่อ Vexposition du vide (1958) ที่มีทหารองครักษ์สาธารณรัฐปรากฏตัวอยู่ที่ทางเข้าของ Iris Klerf Gallery พร้อมกับการเสิร์ฟค็อกเทลสีน้ำเงินให้แก่ผู้เยี่ยมชม ศิลปินพยายามควบคุมทุกแง่มุมของกิจกรรมทุกอย่างในงานเปิดนิทรรศการ

ฟิลลิป บาร์เรโนและฟิลลิป แปรร์เร็ง (Philippe Perrin) ผลงานชื่อ Les Ateliers du Paradis ศิลปินทั้งสองไปอาศัยอยู่ในหอศิลป์คล้ายกับเป็น ศิลปินท่านหนึ่งที่ไปอาศัยในแกลลอรี ที่ตั้งใจจะขยายขอบเขตความเป็นไปได้ของพื้นที่หอศิลป์รวมถึงการนอนหลับและอาหารเข้าของศิลปินด้วย ซึ่งความแตกต่างของศิลปินทั้งสองคนที่ยึดหอศิลป์และเปลี่ยนเป็นการประชุมเชิงปฏิบัติการ เพื่อสร้างพื้นที่ที่เหมาะสมแก่การถ่ายภาพ (photogenic space) ที่นำผู้ชมให้เข้าร่วม โดยมีกฎที่ค่อนข้างชัดเจน

ผู้ชมจะมีพื้นที่ที่สำคัญเพราะการมีปฏิสัมพันธ์จะช่วยให้งานนิทรรศการชัดเจนขึ้นมาก ผู้ชมจะเผชิญหน้ากับวัตถุหรืออุปกรณ์ที่ทำให้ต้องตัดสินใจทำอะไรบางอย่าง กรณีผลงาน Candy Works ของเฟลิซ กอนซาเลส ตอร์เรส (Felix Gonzalez-Torres) ผู้ชมจะเผชิญหน้ากับกองลูกกวาดที่มุ่มหึ่งและได้รับอนุญาตให้สามารถหยิบกลับออกมาได้ ไม่ว่าจะเป็นลูกกวาดหรือแผ่นกระดาษที่จัดวางไว้ แต่ถ้าผู้ชมทุกคนทำเช่นนั้นงานชิ้นนี้จะหายไปอย่างรวดเร็ว ดังนั้นศิลปินจึงกระตุ้นให้ผู้ชมตระหนักถึงความรับผิดชอบของตนเองและผู้ชมก็ต้องรู้ว่าการกระทำของตนเองอาจมีผลทำให้ชิ้นงานสลายไป ด้วยตำแหน่งของผู้ชมที่ยืนมือเข้าไปเกี่ยวข้องกับตัวงาน ในขณะที่ก็พยายามจะรักษาสภาพผลงานไว้ด้วย (ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์, 2564: n. pag.)

กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะตามหลักการของสุนทรียสัมพันธ์จะอาศัยความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมและสิ่งรอบตัว ทั้งในด้านเนื้อหา กระบวนการและการเข้าไปมีส่วนร่วมของผู้ชม เป็นแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่อาศัยความสัมพันธ์ของผู้ชมและบริบททางสังคมผ่านการตีความของศิลปินเป็นจุดเริ่มต้นแต่ไม่ใช่ศูนย์กลาง ศิลปินมีบทบาทเป็นผู้กระตุ้นความ

คิด กำหนดขอบเขตหรือเน้นกิจกรรมในแต่ละวันและรอการโต้ตอบจากผู้คนที่เข้าร่วม “กิจกรรม” ดังนั้นจึงมีความแตกต่างได้อย่างเห็นชัดเจนจากการสร้างสรรค์งานศิลปะแบบขนบเดิม ๆ ที่โดยมากหมายความว่าการทำงานศิลปะอย่างอิสระในพื้นที่ส่วนตัวก่อนนำแสดงออกให้ผู้ชมได้รับชม

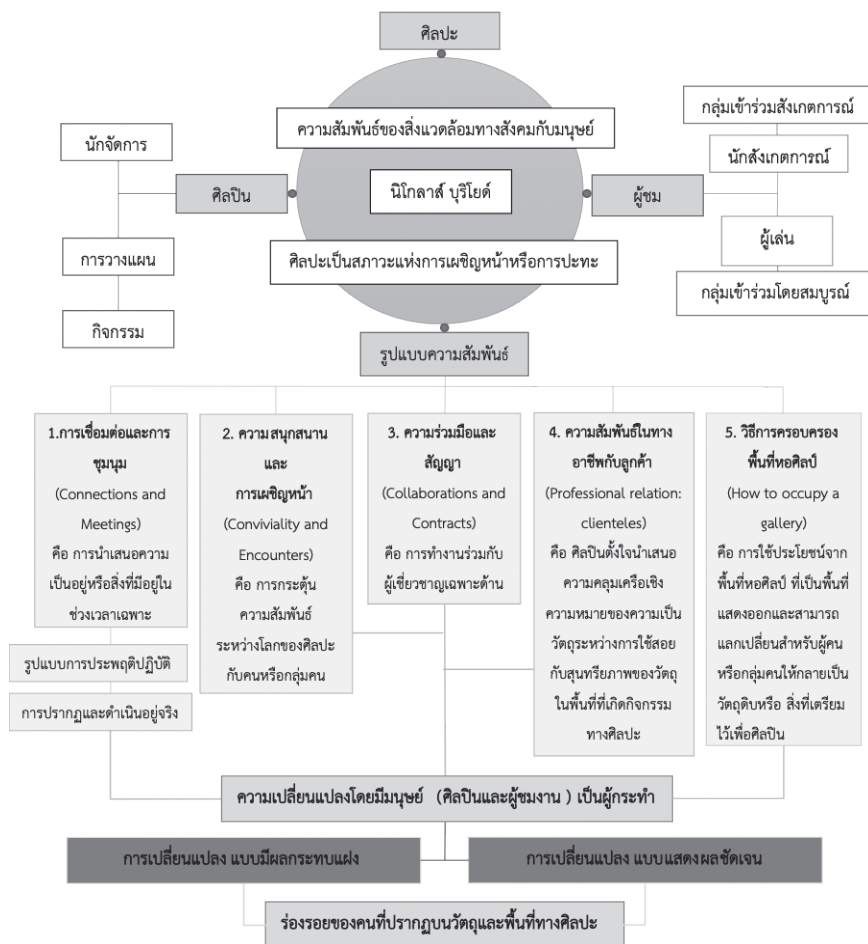
อีกทั้งแนวความคิดของบุริโยดยังอธิบายให้เห็นว่า บทบาททางศิลปะไม่ควรจะมีข้อจำกัดอยู่เพียงการสร้างสรรค์จินตภาพและโลกในอุดมคติ แต่อาจเป็นการนำเสนอวิถีชีวิตและรูปแบบของงานศิลปะที่ยังคงสร้างช่องว่างทางสังคมกับการค้นหาความเป็นไปได้ของศิลปะเชิงสัมพันธ์ที่ใช้ขอบเขตทางทฤษฎีว่าด้วยเรื่องของมนุษย์ ปฏิสัมพันธ์และบริบททางสังคมมากกว่าการยืนยันสัญลักษณ์ที่เป็นอิสระและความเป็นส่วนตัว (Bourriaud, 2009: 5) อันเกี่ยวเนื่องด้วยการกระทำหรือการปฏิบัติตามสิ่งที่เห็นและดำเนินอยู่จริง ซึ่งการนำเสนอเช่นนั้นขึ้นอยู่กับศิลปินว่าจะเลือกใช้แรงบันดาลใจจากบริบทสังคมในส่วนใดบ้าง

ในแง่มุมมองการใช้วัสดุเก็บตกและวัสดุสำเร็จรูป สุนทรียสัมพันธ์จะแยกตัวจากงานของศิลปินทศวรรษที่ 1960 -1970 เช่น แจสเปอร์ จอห์น (Jasper Johns), โรเบิร์ต ราuschenเบิร์ก (Robert Rauschenberg) ที่จะใช้วัตถุและวัสดุต่าง ๆ เพื่อพัฒนาواهرเกี่ยวกับวัตถุเหล่านั้น ซึ่งศิลปะเชิงสัมพันธ์จะมีความเป็นไปได้ที่จะได้รับแรงบันดาลใจจากกระบวนการที่อยู่ในชีวิตประจำวันและการเปลี่ยนความรู้สึกโดยรวม (collective sensibility) ในแง่ของความเป็นวัตถุในแบบสุนทรียสัมพันธ์ทำหน้าที่เป็นภาษาสำหรับเชื่อมโยงระหว่างการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นและภาษาในลักษณะความเป็นวัตถุจะลดลงหรือหายไป

โดยการนำวัตถุและสถาบันที่มีการใช้เวลาร่วมกันกับตัวผลงานเป็นผลผลิตของความสัมพันธ์ท่ามกลางมนุษย์ และในทางตรงกันข้ามจะสร้างรูปแบบของความสัมพันธ์เชิงสังคมที่กำหนดขอบเขตอย่างมีแบบแผนเกี่ยวกับการเผชิญหน้าของมนุษย์ ดังนั้นศิลปะปัจจุบันจึงทำให้เราต้องมอลักษณะโดยรวมที่ปรากฏให้เห็นจากความสัมพันธ์ของพื้นที่และเวลาแบบใหม่ได้ก่อให้เกิดร่องรอยหรือหลักฐานที่เป็นสิ่งยืนยันผลลัพธ์ทางสุนทรียะในรูปแบบต่างๆ ภายใต้การออกแบบและการจัดการให้สัมพันธ์กับแนวความคิดและแนวทางปฏิบัติการเพื่อสอดคล้องกับเป้าหมายของการนำเสนอประสบการณ์นั้น

จากการศึกษาหลักการสุนทรียสัมพันธ์ตามแนวทางของบุริโยดที่นำเสนอรูปแบบความสัมพันธ์ของผลงานศิลปะที่ใช้ทฤษฎีว่าด้วยการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างโลกของศิลปะกับมนุษย์และบริบททางสังคมนั้นมีทั้ง 5 รูปแบบข้างต้นและสามารถนำมาใช้เป็นเกณฑ์ในการพิจารณาที่

มีรูปแบบเป็นกิจกรรมทางศิลปะอันเกี่ยวข้องกับสังคมและสิ่งแวดล้อม ที่สร้างความเข้าใจใน คำถามเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการทางศิลปะที่ให้ประสบการณ์และในขณะ เดียวกันกระบวนการทางศิลปะที่มีเป้าหมายเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงด้วยเช่นกัน ซึ่งต่อ ไปจะนำมาใช้เป็นเกณฑ์เพื่อใช้ศึกษาวิเคราะห์กระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่ปรากฏบน วัตถุและพื้นที่ทางศิลปะในหัวข้อต่อไปตามแผนภาพ ดังนี้



แผนภาพที่ 1

ความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการทางศิลปะตามแนวทางของนิโกลาส์ บุรีโยต์
ที่มา: ผู้วิจัย

2. ร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะ

ร่องรอย หมายถึง ผลลัพธ์หรือสิ่งที่เกิดขึ้นหลังจากการกระทำบนพื้นที่ของผลงานศิลปะที่หลงเหลือไว้เป็นหลักฐานสำคัญอันแสดงให้เห็นถึงลำดับการกระทำที่ดำเนินต่อเนื่องไปจนสำเร็จลงในระดับหนึ่ง ซึ่งเป็นวิธีการในการบันทึกและเก็บข้อมูลของปรากฏการณ์ทางศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ ของความเปลี่ยนแปลง

ร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะ คือ การแสดงผลมาจากกระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปินในลักษณะเด่นด้านการงานที่ใช้แนวความคิดและการปฏิบัติอันสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่และวัตถุ/วัสดุที่ปรากฏ ซึ่งหลักการเลือกสื่อ การจัดสภาพแวดล้อมและการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมนั้นมีความสำคัญที่จะกำหนดความเปลี่ยนแปลงไปทั้งการเปลี่ยนแปลงแบบมีผลกระทบแฝงและการเปลี่ยนแปลงแบบแสดงผลชัดเจน

ความเปลี่ยนแปลงโดยมีมนุษย์เป็นผู้กระทำ หมายถึง การนำเสนอศิลปะที่สารตั้งต้นถูกสร้างขึ้นโดยมุมมองหรือความคิดเห็นของศิลปินเป็นแกนกลาง “การเผชิญหน้า” “การปฏิสัมพันธ์” ระหว่างผลงานกับผู้ชมที่สามารถแสดงบทบาทเป็นผู้สังเกตแบบเป็นทางการในช่วงเวลาหนึ่ง การปฏิบัติหน้าที่ของผู้ชมนั้นมีความเกี่ยวพันเชิงทำลายหรือสลายกายภาพของผลงานจากการเข้าร่วมปฏิบัติการศิลปะหรือกิจกรรม

ดังจะเห็นว่า ศิลปะร่วมสมัยมีลักษณะดังกล่าวที่ค่อนข้างชัดเจน บทความนี้จะศึกษาผลงานศิลปะจำนวน 5 ผลงานโดยอาศัยการวิเคราะห์ผลงานศิลปะตามหลักการของสุนทรียสัมพันธ์ เพื่อทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการอันจะก่อให้เกิดร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะ

2.1 ผลงานชุด Sunflower Seed ในปีค.ศ. 2010 โดย อ้าย เว่ย เว่ย (Ai Weiwei เกิด ค.ศ.1947 - ปัจจุบัน) ผลงานนี้จัดแสดง ณ เทอไบน์ ฮอลล์ 81 ของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ Tate Modern Museum 's Turbine Hall) กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ

2.1.1 แนวความคิด ลักษณะทางกายภาพ วัสดุ และเนื้อหา

การทำงานของศิลปินเริ่มต้นจากหลักแนวคิดเกี่ยวกับสังคมและการเมืองของจีนเชิงประชดประชันต่อรัฐบาลคอมมิวนิสต์จีนในด้านการเรียกร้องสิทธิเสรีภาพและประชาธิปไตย

พิพิธภัณฑ์เทต โมเดิร์น เป็นสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์แห่งหนึ่ง ซึ่งเดิมทีแห่งนี้เคยเป็นโรงไฟฟ้าที่ชื่อว่า “Bankside Power Station” ที่ตั้งอยู่ใจกลางเมืองลอนดอนมาก่อนปิดตัวลงในเวลาต่อมา ในผลงานนี้ศิลปินได้ปฏิวัติการรับรู้ระหว่างสถานที่ที่เคยเป็นอุตสาหกรรมขึ้นใหม่ สถานที่กลายเป็นพื้นที่สำหรับการพักผ่อนที่ให้ผู้ชมได้ใช้เวลาร่วมกันกับศิลปะในห้องโถงขนาดใหญ่ ได้ถูกจัดวางด้วยเมล็ดทานตะวันเซรามิกจนเต็มพื้นที่จัดแสดง ผู้เข้าชมสามารถเข้าไปสัมผัสกับผลงานโดยตรงไม่ว่าจะเป็นการนอน การนั่ง การยืน ฯลฯ (ภาพที่ 1)

เมล็ดทานตะวันเซรามิกทั้งหมดถูกปั้นขึ้นจากดินเป็นรูปทรงเมล็ดทานตะวันผ่านการตากแห้งและเผาด้วยความร้อนประมาณ 1,300 องศาเซลเซียสและลงรายละเอียดการใช้ฟูกั้นระบายสีด้านล่างที่ละชั้นด้วยมือส่งผลให้ผลงานเซรามิกทุกชิ้นมีเอกลักษณ์ที่แตกต่างกันทั้งหมด เมื่อดำเนินการลงสีเรียบร้อยแล้วจึงนำกลับเข้าเตาเผาในความร้อนราว 800 องศาเซลเซียส ศิลปินใช้วัตถุที่เป็นเครื่องเคลือบดินเผาด้วยวิธีการผลิตด้วยมือ (ภาพที่ 2) อันเป็นกรรมวิธีการผลิตแบบโบราณ (ณัฐภูมิ เล่าห์เจริญบัณฑิต, 2561: 122-126)

ผลงานชิ้นนี้มีนัยยะที่แฝงความหมายลึกซึ้งอันสะท้อนผ่านความเปราะบางของวัสดุและเทคนิคที่ใช้ถึงความล้มเหลวของระบอบคอมมิวนิสต์จีน ซึ่งคือการวิจารณ์เสียดสีสังคมและการเมืองในกระบวนการผลิตสินค้าราคาถูกของจีน ดอกทานตะวันจะเบ่งบานได้เมื่อต้องหันหน้าเข้าหาดวงอาทิตย์เป็นการเสียดสีผู้นำแห่งยุคสมัยของเหมาเจ๋อตง ดอกทานตะวันที่มักใช้สื่อภาพโฆษณา มีพื้นหลังเป็นสีแดงเปรียบดังแสงแห่งดวงอาทิตย์ ดอกทานตะวันทั้งหลายจำต้องหันตัวเองให้รับแสงอาทิตย์ เมล็ดทานตะวันเป็นของกินราคาถูกที่กลายเป็นความทรงจำของความยากลำบากและความหิวโหยในช่วงการปฏิวัติวัฒนธรรม นอกจากนี้เมล็ดทานตะวันในจำนวนมากแทนค่าถึงประชากรชาวจีนจำนวนมากที่อาศัยอยู่ภายใต้ชนชั้นผู้ปกครองมาโดยตลอดไม่ว่าจะเปลี่ยนเป็นยุคสมัยใดก็ตาม

ศิลปินย้ำเนื้อหาเกี่ยวกับการปฏิวัติวัฒนธรรมที่ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อวิถีชีวิตประชาชนจีนการทำงานอย่างหนักในยุครัฐบาลของเหมาเจ๋อตง การวิจารณ์เสียดสี การประชดประชันบทบาทของจีนในฐานะผู้ผลิตมวลรวมขนาดใหญ่ในยุคโลกาภิวัตน์ เพื่อตอบสนองลัทธิบริโภคนิยมตะวันตก ผู้นำประเทศให้ความคาดหวังและการสร้างความเชื่อมั่นกับประชาชนชาวจีนว่าจะนำพาไปพบชีวิตใหม่ที่ดีกว่า การปลุกความคิดว่าเราจะไปสู่โลกใหม่ที่ดีกว่า

2.1.2 กระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะ

จากรายละเอียดของผลงานสามารถนำมาวิเคราะห์ตามหลักการสุนทรียสัมพันธ์ ได้ดังต่อไปนี้

2.1.2.1 การเชื่อมต่อและการพูนมุม

ศิลปินทำหน้าที่ในการจัดเตรียมช่วงเวลาและใช้วัตถุและพื้นที่ของศิลปะเป็นสื่อกลาง โดยความตั้งใจจะสร้างภูมิทัศน์ด้วยวัตถุและจำนวนของเซรามิกรูปทรงเมล็ดทานตะวัน ทำให้เกิดการเชื่อมต่อระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ เข้ากับธรรมชาติของมนุษย์ผ่านการรับรู้สภาพแวดล้อมของพื้นที่ที่อยู่อาศัยจริง และสถานการณ์ที่จะกระตุ้นประสาทสัมผัสเมื่อผู้ชมเข้าไปสัมผัสหรือได้เหยียบย่ำผลงานผ่านกิจกรรมที่กลายเป็นส่วนหนึ่งของความสัมพันธ์

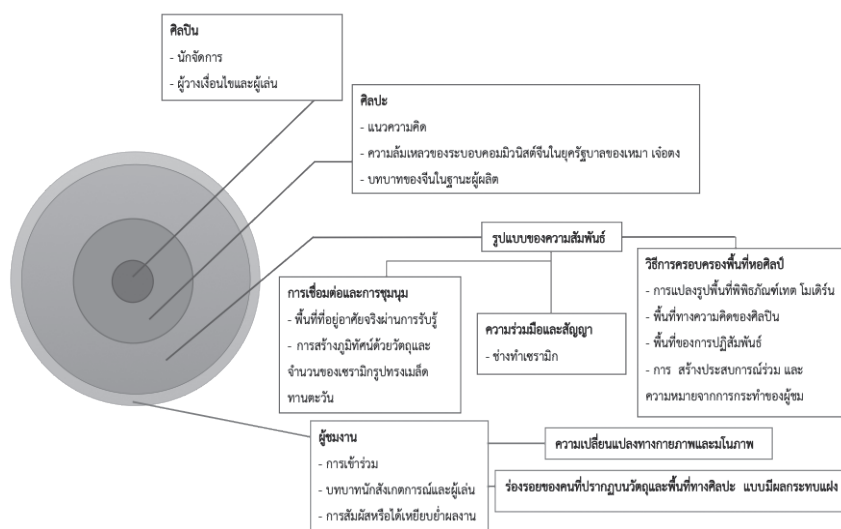
2.1.2.2 ความร่วมมือและสัญญา

โดยแบ่งออกเป็น 1. ช่วงเวลาแห่งการสังสรรค์ทางสังคม 2. วัตถุที่ให้การสังสรรค์ทางสังคม ศิลปินนำเสนอทั้งสองประเด็นความร่วมมือที่เกิดขึ้นของผลงานนี้ คือ ศิลปินเจาะจงเลือกช่างทำเซรามิกที่เป็นแรงงานชาวจีนทั้งหมดประมาณ 1,600 คน ให้มาทำหน้าที่ผลิตผลงานประมาณ 100 ล้านชิ้น รวมน้ำหนักทั้งหมดมากกว่า 150 ตัน ภายใต้ระยะเวลาการผลิตชิ้นงานราว 2 ปีครึ่ง

2.1.2.3 วิธีการครอบครองพื้นที่หอศิลป์

ศิลปินจงใจสร้างพื้นที่ปฏิสัมพันธ์ภายใต้การวางแผนและการให้สิทธิหรือบทบาทการเข้าถึงผลงานของผู้ชมที่สามารถตัดสินใจกับการเข้ามามีส่วนร่วม ด้วยเหตุนี้จึงเป็นปัจจัยที่กระตุ้นสร้างความเปลี่ยนแปลงในผลงานและเป็นสาเหตุให้ชิ้นงานบางส่วนแตกหักหรืออยู่ในสภาพที่ไม่สมบูรณ์ อย่างไรก็ตามยังคงมีชิ้นงานบางส่วนคงสภาพอยู่ได้ภายในระยะเวลาของการจัดนิทรรศการ เพราะมิได้ถูกสัมผัสหรือมิได้ถูกสัมผัสอย่างรุนแรงโดยผู้ชม

จากการนำหลักการสุนทรียสัมพันธ์ข้างต้นมาพิจารณากระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างศิลปิน แนวความคิด กระบวนการ ผู้ชมงาน ตัวผลงาน และความเปลี่ยนแปลงของตัวผลงาน ดังแผนภาพต่อไปนี้



แผนภาพที่ 2

กระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่อยู่บนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะของผลงานชุด Sunflower Seed ที่มา: ผู้วิจัย

สรุป กระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะเริ่มต้นจากเนื้อหาของยุคการปฏิบัติ การเมืองที่สร้างความเปลี่ยนแปลงในลักษณะเฉพาะที่ใช้การปะทะระหว่างกระบวนการของศิลปินมาสร้างขนวนถึงการมีส่วนร่วมของกลุ่มคนภายใต้เนื้อหาของประวัติศาสตร์จีนกับประวัติศาสตร์พื้นที่ สังคมของชาวอังกฤษ โดยศิลปินได้สร้างพื้นที่สำหรับการชุมนุมของกลุ่มคนและได้วางเงื่อนไขเพื่อจะช่วยให้เนื้อหาสามารถขยายขอบเขตของความคิดเห็นส่วนบุคคลสู่สังคมทั้งในวิถีจัดการ ตำแหน่งที่ตั้งผลงานและการเลือกใช้สื่ออันมีเอกลักษณ์และจำนวนของผลงานมาถึงความสนใจของผู้ชมให้เข้าร่วมและการนำเสนอผลงานได้ประสบผลสำเร็จจากความร่วมมือของผู้ชมในการขับเคลื่อนและได้สร้างความเปลี่ยนแปลงต่อภาพลักษณ์ของผลงานที่เน้นใช้วัสดุ ขนาด เทคนิคที่อ่อนไหวและสามารถแตกหักได้ง่าย (ภาพที่ 3)

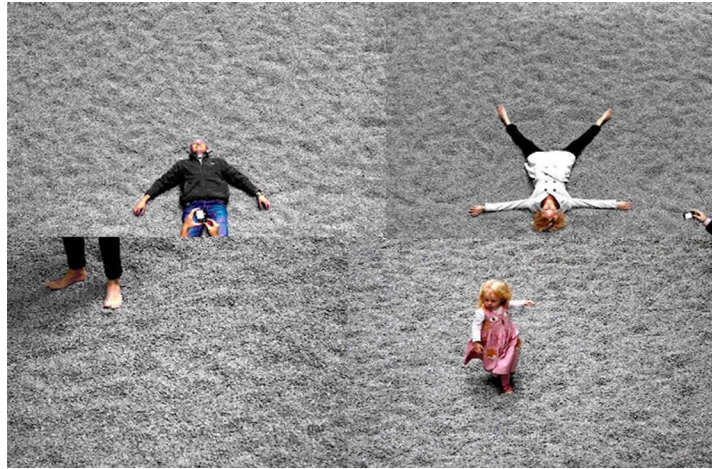
อย่างไรก็ตามร่องรอยที่บ่งชี้ให้เห็นของผลงานนี้แสดงให้เห็นถึงเหตุการณ์เกิดและการล่มสลายทั้งด้านกายภาพและมโนภาพตามแผนการของศิลปินที่มีได้เจาะจงสิทธิของผู้ชมในการเข้าร่วมทำให้ผลสัมฤทธิ์ของผลงานนี้จะขึ้นอยู่กับการตัดสินใจของผู้ชมว่าจะทำอย่างไรกับผลงาน และจะปรากฏผลอย่างแตกต่างกันตามความเข้าใจและประสบการณ์ของผู้ชมแต่ละบุคคลที่มาจากวิถีชีวิต ความเป็นปัจเจกบุคคลทางสังคมไปสู่เรื่องราวที่ได้รับรู้ ความรู้สึกต่างแลกเปลี่ยนพื้นที่ทางความคิดที่ใช้เวลาเริ่มต้นและสิ้นสุดความสัมพันธ์กับผลงานในช่วงเวลาหนึ่งเท่านั้น



ภาพที่ 1
อ้าย เวย เว้ย Sunflower Seed., 2010



ภาพที่ 2
อ้าย เวย เว้ย, Sunflower Seed., 2010



ภาพที่ 3

อ้าย เว่ย เว่ย, Sunflower Seed., 2010

2.2 ผลงาน Fairytale ในปีค.ศ. 2007 โดย อ้าย เว่ย เว่ย เป็นหนึ่งในผลงานร่วมเทศกาลศิลปะ Documenta ครั้งที่ 12 ที่เมืองคาสเซิล ประเทศเยอรมนี

2.2.1 แนวความคิด ลักษณะทางกายภาพ วัสดุ และเนื้อหา

ศิลปินต้องการสร้างเงื่อนไขที่ส่งเสริมประสบการณ์ตนเองและขยายการมีส่วนร่วมของผู้คนในงานศิลปะ โดยได้คัดเลือกชาวจีนที่สนใจและต้องการเข้าโครงการ Fairy tale นี้กว่า 3,000 คน ภายในระยะเวลา 3 วันและผ่านการคัดเลือกในจำนวน 1,001 คน (ภาพที่ 4) ศิลปินกล่าวว่า ตัวเลข 1,001 ไม่ได้มีความหมายพิเศษอะไร แต่เป็นตัวเลขที่ง่ายและเกณฑ์ของการคัดเลือกคือการตอบคำถามในข้อมูลพื้นฐานและอีก 99 คำถาม เช่น "คุณเคยไปเยอรมันมาหรือยัง?", "เทพนิยายคืออะไร?", "คุณทำอาหารเป็นไหม?", "ศิลปะเปลี่ยนโลกได้หรือไม่?" และ "คุณเชื่อเรื่องวิวัฒนาการหรือไม่?" ซึ่งสอดคล้องกับกลุ่มผู้ถูกเลือกที่มีช่วงอายุที่หลากหลาย อาทิ จิน นูนู (Jin Nunu) อายุ 60 ปี, จิน เหมาหลิน (Jin Maolin) อายุ 45 ปี, ลี เปาหยวน (Li Baoyuan) อายุ 43 ปี และ ซัน เปาหลิน (Sun Baolin) อายุ 27 ปี เป็นต้น ที่มาตามคำเชิญของศิลปิน

เมือง Kassel เป็นสถานที่อุดมคติแบบเทพนิยายที่เขียนโดยพี่น้องกริมม์ (The Brothers Grimm) ที่เคยอาศัยและทำงานในเมืองนี้ ผลงาน Fairytale เป็นหนึ่งในผลงานศิลปะขนาดใหญ่ที่สุดของงานค.ศ. 2007 โดยมียอดค่าใช้จ่าย 3.1 ล้านยูโร (4.1 ล้านดอลลาร์) ซึ่งส่วนใหญ่ครอบคลุมค่าเดินทางและค่าที่พักของคน 1,001 คน ออส์ ไมล์ (Urs Meile) เจ้าของแกลเลอรีและศิลปินระดมเงินผ่านมูลนิธิสองแห่งของสวิส ได้แก่ Leister Foundation และ Erlenmeyer Foundation

ผู้เข้าร่วมไปยังเมือง Kassel ประเทศเยอรมนีไม่เสียค่าใช้จ่ายใดๆ หากแต่จะต้องทำตามเงื่อนไขของศิลปินว่าให้ทุกคนพักผ่อนและเที่ยวให้มีความสุข ชมนิทรรศการและกลับมาที่พักอย่างปลอดภัย และสามารถนำสิ่งของเครื่องใช้ที่จัดไว้ให้ตลอดโครงการ (ภาพที่ 5)

ความสำคัญของผลงานนี้ คือ การส่งเสริมประสบการณ์การรับรู้โดยตรงให้กับชีวิตจริงของคนธรรมดา อาทิ ขาวนา คนงานที่ถูกเลิกจ้าง คนขายของริมถนน ชนกลุ่มน้อย นักเรียน นักร้อง และกลุ่มคนทำงานด้านวิชาชีพ ด้านการบริหารจัดการ หรืองานธุรการ คุช เป็นตัน (Danzker, 2007)

Fairytale ในความหมายของศิลปิน คือ ความปรารถนาง่ายๆ เพื่อความสุข Fairytale เป็นงานที่เกี่ยวข้องกับแง่มุมทางสังคม การเมือง และวัฒนธรรม ศิลปินกล่าว “ฉันไม่สนหรอกว่ามันจะเป็นงานศิลปะหรือไม่” (Qian, 2007)

2.2.2 กระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่อยู่บนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะ

จากรายละเอียดของผลงานศิลปะแนวทาสุนทรียสัมพันธ์สามารถนำมาใช้วิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

2.2.2.1 การเชื่อมต่อและการชุมนุม

ผลงานนี้แสดงให้เห็นถึงเจตนาทั้งของศิลปินกับผู้เข้าร่วม (กลุ่มชาวจีน) และผู้เข้าร่วม (ผู้ชมนิทรรศการทั่วไป) ที่ต้องการรวมตัวกันเป็นการชั่วคราวภายใต้การแลกเปลี่ยนความต้องการให้นำไปสู่จุดมุ่งหมาย กล่าวคือ ศิลปินต้องการสำรวจความสัมพันธ์ที่เป็นไปได้ระหว่างบุคคลที่แตกต่างกัน และพันธมิตรที่เกิดขึ้นระหว่างพันธมิตรที่แตกต่างกัน ส่วนผู้เข้าร่วมทั้ง 2 กลุ่มที่แสดงความต้องการปรารถนาถึงความสุขและความพึงพอใจจากสิ่งที่ได้รับ

และเต็มใจเลือกมาเป็นประสบการณ์ส่วนหนึ่งของชีวิต

2.2.2.2 ความสนุกสนานและการเผชิญหน้า

วัตถุ พื้นที่ สถานที่ที่อยู่ในอาณาเขตของผลงานนี้และการใช้เวลาของผู้เข้าร่วมทั้งสองกลุ่มปรากฏผลการทำงานของศิลปะเชิงสัมพันธ์ในที่นี้ อีกทั้งตัวศิลปินที่กลายมาเป็นหนึ่งในผู้เข้าร่วมกับผู้เข้าร่วมทั้งสองกลุ่มได้แสดงให้เห็นถึงวิธีการจัดระเบียบทักษะการเข้าถึงสิ่งที่สำคัญต่อการปรับตัวและควบคุมการเผชิญหน้าจากการอยู่ร่วมกันของคนโดยมีลักษณะความสัมพันธ์กันหลายรูปแบบ เช่น อาชีพ อายุ เพศ ศาสนา ฐานะ ที่อยู่อาศัย เชื้อชาติ เป็นต้น

2.2.2.3 วิธีการครอบครองพื้นที่หอศิลป์

การขยายขอบเขตการเข้าถึงพื้นที่ทางศิลปะ โดยการปรับเปลี่ยนเทศกาลศิลปะ Documenta ที่เมือง Kassel ประเทศเยอรมนีให้กลายเป็นที่พักอาศัยชั่วคราวของกลุ่มชาวจีน และได้ใช้ประโยชน์จากสื่อทุกอย่างที่รวมไว้ในภายใต้การกำหนดอาณาเขตการเข้าร่วมของผู้ชมด้วยเส้นทางตามแผนผังเทศกาลศิลปะ Documenta เพื่อจำกัดกิจกรรมให้เป็นไปตามเงื่อนไขของการแสดงผลงานนี้ ทั้งนี้การเจาะจงเลือกให้คนกลายเป็นวัตถุในงานศิลปะจริง ๆ ช่วยสร้างความรู้สึของการดำรงอยู่ในวิถีที่เป็นไปได้ของคนกับสถานการณ์และสภาพแวดล้อมที่ไม่คุ้นชิน ความโกลาหล คือ ความเป็นจริง และในนิยามนี้ที่แสดงให้เห็นถึงวิธีการครอบครองพื้นที่ทั้งในด้านของความคิดและรูปแบบ

จากการนำหลักการสุนทรียสัมพันธ์ข้างต้นมาพิจารณากระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างศิลปิน แนวความคิด กระบวนการ ผู้ชมงาน ตัวผลงาน และความเปลี่ยนแปลงของตัวผลงาน ดังแผนภาพต่อไปนี้

ผลงานนี้มีความสอดคล้องกับแนวทางสุนทรียสัมพันธ์ที่ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ในทางสังคมกับศิลปะที่จะก่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์เมื่ออยู่ร่วมกันและได้ฟังพาอาศัยกัน ทั้งนี้

ศิลปินแสดงให้เห็นถึงความต้องการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับสังคม การเมือง และวัฒนธรรมที่มีความแตกต่างกัน เพื่อสำรวจตัวตนของแต่ละบุคคลตามกระแสความเคลื่อนไหวทางความคิดและการกระทำได้อย่างอิสระ โดยเริ่มต้นจากการตั้งคำถามขึ้นพื้นฐานของความปรารถนาที่มีอยู่ในธรรมชาติของมนุษย์ว่า ความสัมพันธ์ของสังคมที่แตกต่างจะก่อให้เกิดอะไร มนุษย์มีมุมมองและจะแสดงออกต่อพื้นที่ส่วนตัวกับพื้นที่สาธารณะอย่างไร

ศิลปินปรับบทบาทมาเป็นผู้เล่นร่วมกับกลุ่มชาวจีน วัตถุ สิ่งของเครื่องใช้ที่แสดงตนเป็นสื่อหลักของการก่อให้เกิดกระบวนการเปลี่ยนแปลงและการเสื่อมสภาพในลักษณะการแสดง ความเสียหายเมื่อถูกสัมผัสหรือเกิดการใช้งานไปแล้ว โดยอาศัยการวางเงื่อนไขให้สัมพันธ์ไปกับปัจจัยการเข้าร่วมโครงการแลกเปลี่ยนที่ศิลปินกำหนดไว้ให้ผู้ชมกลุ่มที่ 1 ต้องใช้สิ่งของ เครื่องใช้ต่าง ๆ ภายใต้การจัดเตรียมไว้ในพื้นที่แสดงผลงาน เพื่อเป็นอุปกรณ์ยังชีพตลอดการเข้าร่วม

กลุ่มบุคคลทั่วไปที่เข้าชมนิทรรศการแสดงตนในบทบาทของนักสังเกตการณ์เป็นสื่อที่ส่งเสริมกระบวนการก่อและสามารถสำรวจหรือหาคำตอบจากความเข้าใจต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

สรุป ผู้ชมทั้ง 2 กลุ่มเป็นส่วนสำคัญที่จะแสดงให้เห็นถึงพื้นที่ที่กลายเป็นร่องรอยของการดำเนินชีวิตและความเป็นอยู่ของคนในสังคมที่แตกต่างกัน และเต็มไปด้วยความหมายจากการประกอบความทรงจำ การสร้างประสบการณ์ ซึ่งจะปรากฏความเปลี่ยนแปลงไปแบบมีผลกระทบแผ่ทั้งทางกายภาพและทัศนะของคนที่เกี่ยวข้องกับความปรารถนาของแต่ละบุคคลและจะถูกดำเนินไปตามวัฏจักรของชีวิตที่มีความสัมพันธ์ตามบริบทของสังคมในแต่ละช่วงเวลา



ภาพที่ 4
อ้าย เวย เว้ย, Fairytale., 2007



ภาพที่ 5
อ้าย เวย เว้ย, Fairytale., 2007



ภาพที่ 6
 อ้าย เว่ย เว่ย, Fairytale., 2007

2.3 ผลงานชื่อ Classroom ในปี ค.ศ.2017 โดย ลีอันโดร เออร์ลิช (Leandro Erlich เกิด ค.ศ .1973 - ปัจจุบัน) ศิลปินชาวอาร์เจนตินา

2.3.1 แนวความคิด ลักษณะทางกายภาพ วัสดุ และเนื้อหา

ผลงานชุดนี้จัดแสดงในนิทรรศการ "Leandro Erlich: Seeing and Believing ณ พิพิธภัณฑ์ Mori Art Museum กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น เมื่อปีค.ศ.2017 มีแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผลงานศิลปะ ภายใต้กระบวนการทำงานของศิลปินที่อธิบายไว้ว่า เราจะตระหนักได้ด้วยการขจัดความไม่กระตือรือร้น ความเคยชิน ความเชื่อและความเข้าใจว่าสิ่งที่มองเห็นไม่ใช่ทั้งหมดของความเป็นจริงและสร้างประสบการณ์ด้วยตัวเอง จากวิสัยทัศน์ใหม่ของเราจะค้นพบคำตอบใหม่ของโลก (Mori Art Museum, 2017)

การสร้างสรวงศ์บนพื้นที่ที่เฉพาะเจาะจงด้วยการสร้างปฏิริยาเชิงโต้ตอบระหว่างผลงานกับผู้ชมในลักษณะของการสร้างพื้นที่เป็นห้องเรียนในความมืด กระดานดำ โต๊ะ เก้าอี้ ไม่กระดานถูกวางเรียงต่อกันเป็นผนังและพื้นที่ห้องที่ผู้พังกามกลางแสงสลัวในสภาพกึ่งมืดกึ่งสว่างที่ยังพอมองเห็นภาพสะท้อนผ่านกระจกที่ปิดกันและทำหน้าที่แบ่งอาณาเขตออกเป็นสองห้องที่อยู่ในพื้นที่เดียวกัน (ภาพที่ 7) การควบคุมพื้นที่ด้วยแสงกระตุ้นบรรยากาศที่เชื่อมต่อผู้ชมกับพื้นที่อื่นหรือในอีกความหมายถึง พื้นที่แห่งความทรงจำ อดีต และขณะปัจจุบันที่กำลังดำเนินอยู่ที่แปรผันไปตามประสบการณ์ของแต่ละบุคคลนั้นผ่านการรับรู้และเข้าใจระหว่างปัจเจกบุคคล วัตถุ เหตุการณ์ สภาพแวดล้อมภายใต้แสงให้มีผลกระทบตผู้ชม

งานชุดนี้นำมาจัดแสดงอีกครั้งในปีค.ศ. 2020 ของนิทรรศการ Bangkok Art Biennale 2020 กรุงเทพฯ ประเทศไทย ณ ห้องโถงชั้น 1 ของหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (ภาพที่ 9) เป็นผลให้ผู้วิจัยสามารถเข้าไปสัมผัสผลงานจริง ด้วยกลวิธีควบคุมพื้นที่ แสงและเวลาที่ศิลปินเล่นกับภาพลวงตา เพื่อกระตุ้นความทรงจำและย่นเวลาให้เรากลับไปยังวัยเด็กและวัยรุ่น ศิลปินทำให้เรารู้สึกความเป็นจริงที่น่าพิสมัยของกาลเวลา ในขณะที่แสดงงานที่โลกกำลังประสบปัญหาทั้งในเรื่องของการต่อต้านและการไม่เชื่อฟังในยุคที่นักเรียนไม่มีความกลัวที่จะท้าทายกฎระเบียบ โดยปฏิเสทที่จะไม่สวมเครื่องแบบนักเรียนหรือเป็นการต่อต้านครูของพวกเขาและยังต้องรับมือกับโรคระบาดโควิด-19 ซึ่งเด็ก ๆ และผู้ปกครองหรือแม้แต่ศิลปินเองต่างจำเป็นต้องดิ้นรน (BAB 2020 Escape Routes, 2021: 57)

2.3.2 กระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะ

จากรายละเอียดของผลงานศิลปะแนวทางสุนทรียสัมพันธ์สามารถนำมาใช้วิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

2.3.2.1 การเชื่อมต่อและการขมุนุ่ม

การสร้างภาพลวงท่ามกลางสิ่งแวดล้อมจะมีปฏิกริยาได้ตอบกับเวลา ผู้ชมจะความเข้าใจได้จากการมองเห็นเป็นภาพสะท้อนบนกระจกโดยเฉพาะเวลาจึงมองอย่างหนึ่งๆ สักครู่แล้วเหลือบสายตาให้เคลื่อนที่จากเดิมเล็กน้อยเป็นภาพที่ปรากฏจะทำปฏิกริยากับการมองเห็น ทำให้เห็นว่าถึงสิ่งเคลื่อนไหววบวบสลับไปมาที่สร้างความรู้สึกถึงสิ่งที่เกิดขึ้นแล้วและกำลังจะเกิดขึ้นต่อไป แต่เมื่อสิ้นสุดการรับรู้การออกนอกพื้นที่ควบคุมความเข้าใจและการมองเห็นสู่ความเป็นจริงขึ้นอีกครั้ง

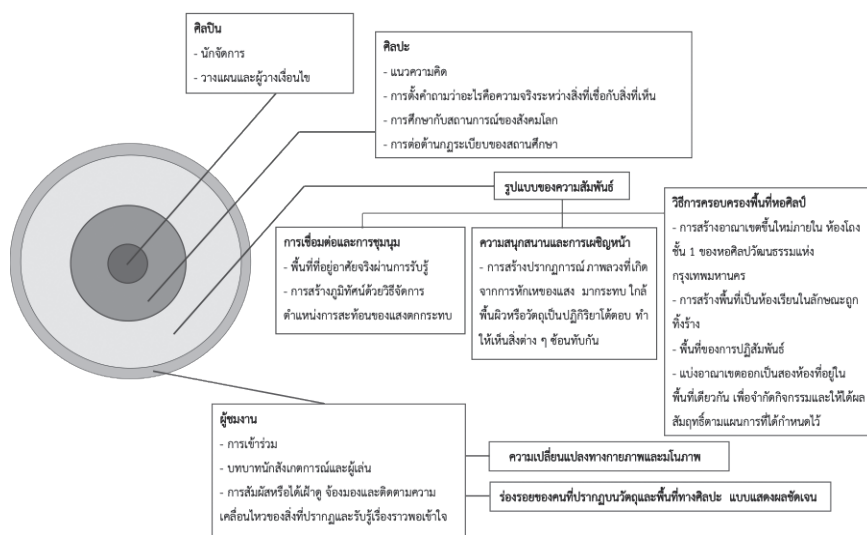
2.3.2.2 ความสนุกสนานและการเผชิญหน้า

ผลงานนี้มีการกระตุ้นให้ผู้ชมเข้ามามีปฏิสัมพันธ์กับศิลปะได้อย่างน่าสนใจ การที่ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมจะช่วยสานความสัมพันธ์กับความหมายของพื้นที่ในด้านสุนทรียภาพผ่านแสงจากเพดานจะตกกระทบบนร่างกายของผู้ชมและสะท้อนกลับมาที่แผ่นกระจกใสในตำแหน่งที่กั้นระหว่างห้องด้านในกับห้องด้านนอก ภาพปรากฏของผู้ชมที่นิ่งจะซ้อนทับตรงตำแหน่งของเก้าอี้และบริเวณต่าง ๆ โดยห้องด้านในที่เป็นเสมือนห้องเรียนและสิ่งต่างๆสะท้อนบนกระจกและซ้อนทับกับภาพด้านในพอดี แต่จะเป็นภาพสะท้อนที่เลื่อนรางคล้ายกลิ้งล้อยเฉกเช่นวิญญาณ (ภาพที่ 8)

2.3.2.3 วิธีการครอบครองพื้นที่หอศิลป์

การสร้างพื้นที่เรียนรู้ผ่านขอบเขตของความเป็นศิลปะแนวทางสุนทรียสัมพันธ์ที่พยายามปิดช่องว่างระหว่างพื้นที่หอศิลป์ตามการรับรู้ที่อาศัยการปฏิสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลจากประสบการณ์ผนวกเข้ากับการแสดงผลของวัตถุทางกายภาพในชีวิตประจำวันมาปะทะกับผู้ชมหรือผู้เข้าร่วม ภายใต้การแบ่งอาณาเขตออกเป็นสองห้องที่อยู่ในพื้นที่เดียวกัน ภายใต้สถานการณ์ที่สร้างสภาวะกดดันจากสิ่งแวดล้อมด้วยการจำลองสภาพห้องเรียนในลักษณะถูกทิ้งร้าง

จากการนำหลักการสุนทรียสัมพันธ์ข้างต้นมาพิจารณากระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างศิลปิน แนวความคิด กระบวนการ ผู้ชมงาน ตัวผลงาน และความเปลี่ยนแปลงของตัวผลงาน ดังแผนภาพต่อไปนี้



แผนภาพที่ 4

กระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะของผลงานชุด Sunflower Seed

ที่มา: ผู้วิจัย

ผลงานนี้มีความสอดคล้องกับแนวทางสุนทรียสัมพันธ์ที่ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ในทางสังคมกับศิลปะที่อาศัยการมีส่วนร่วมของผู้ชมเป็นตัวแปรหลักของการแสดงภาวะของการดำรงอยู่ไปสู่ภาวะการแปรเปลี่ยน และก่อให้เกิดการสร้างปรากฏการณ์ที่อ้างอิงถึงความเชื่อจากสิ่งที่เราเห็นระหว่างความจริงกับจินตนาการ

สรุป กระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะ ศิลปินทำหน้าที่อยู่เบื้องหลังในการจัดการพื้นที่ของการปฏิสัมพันธ์และมอบอำนาจการควบคุมผลที่เกิดขึ้นแก่ผู้ชม เมื่อตัดสินใจเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของผลงานจะสามารถกระทำได้ โดยการสัมผัสทางกายภาพและส่งผลกระทบต่อกระบวนการสร้างผลงานที่จำเป็นต้องอาศัยการขยับและเคลื่อนไหวร่างกายของผู้ชมตามตำแหน่งกับวัตถุทางศิลปะในพื้นที่ที่ถูกกำหนดโดยศิลปิน ซึ่งจะเห็นได้ว่าผลงานนี้เกิดความเปลี่ยนแปลงขึ้นได้เมื่อมนุษย์เป็นผู้กระทำการขับเคลื่อนให้เกิดกระบวนการเปลี่ยนแปลงและมักจะสร้างการปฏิสัมพันธ์ในเชิงทำลายภายหลังจากที่ผู้ชมสิ้นสุดการเคลื่อนไหวหรือยกเลิกการเข้าร่วม โดยกระบวนการดังกล่าวมีความเกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงแบบแสดงผลชัดเจนทางกายภาพของผลงาน และมโนทัศน์ที่สร้างความเข้าใจได้จากการมองเห็นและต้องอยู่ร่วมเหตุการณ์ หรือสถานการณ์ที่สร้างภูมิทัศน์ของสิ่งที่รับรู้ให้มีความซับซ้อนมากขึ้นในการตีความและการให้คุณค่าจะการปรากฏร่องรอยเป็นเพียงการแสดงตัวตนบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะอยู่ในสถานะที่ไม่คงรูปหรือไม่ถาวรคงเหลือไว้เป็นหลักฐานของการก่อสร้างความทรงจำระหว่างผู้ชมกับผลงานเท่านั้น



ภาพที่ 7
ลีอันโดร เฮอร์ลิจ, Classroom., 2020



ภาพที่ 8
ลีอันโดร เฮอร์ลิจ, Classroom., 2020



ภาพท 9

ลีอันโดร เฮอร์ลิจ, Classroom., 2020

2.4 ผลงาน Untitled 2020 (Infinite Attempts Never Concluded) ในปีค.ศ. 2020 โดย ฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช (เกิดค.ศ. 1961 - ปัจจุบัน)

2.4.1 แนวความคิด ลักษณะทางกายภาพ วัสดุ และเนื้อหา

แนวความคิดของผลงานนี้เกิดขึ้นจากการดำรงชีวิตท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยปัจจุบันที่มีการชุมนุมประท้วงและการปะทะกันอยู่บ่อยครั้งนั้นยังกระตุ้นให้เกิดความเครียดสะสมมากขึ้น อันส่งผลต่อภาวะของอารมณ์ ความรู้สึกกดดัน วิตกกังวล ซึ่งโดยทั่วไปนั้นแต่ละคนจะมีวิธีการปรับตัวให้ผ่านพ้นไปได้ขึ้นกับทักษะการจัดการความเครียดที่แตกต่างกัน ในบางคนเกิดความเครียดที่ใกล้ถึงขั้นแตกหักและหาทางปลดปล่อยไม่ได้จะกลายเป็นความทุกข์ทรมานจนเกิดผลกระทบต่อชีวิตประจำวันและนำไปสู่ภาวะซึมเศร้าตลอดจนถึงขั้นฆ่าตัวตายได้ในที่สุด

ศิลปินนำเสนอผลงานรูปแบบจัดวางด้วยไม้ไผ่จำนวนมากถูกมัด แล้ววางซ้อนทับกันจนก่อตัวเป็นโครงสร้างขนาดใหญ่ที่ล้อมอาคารไม้ไผ่ผนังสีขาว (ภาพที่ 10 และ 11) ในบริเวณตรงกลางของโครงสร้างทั้งหมดบนพื้นที่ถูกกำหนดเส้นทางการเข้าถึงและทางออกเป็นไปอย่างคดเคี้ยวคล้ายเขาวงกตบนทางเดินอันซับซ้อนสลับกับความยุ่งยากที่ลวงสายตาให้เกิดความสับสน ไม่ชัดเจนสลับกับความชัดเจนท่ามกลางช่องว่างของโครงสร้างไม้ไผ่ปกคลุมพื้นที่นี้ไว้ตลอดเส้นทาง หากแต่ในระหว่างทางเดินมีจุดแวะพักก่อนออกเดินทางไปสู่สิ้นสุดที่ทางออกและผู้ชมที่เข้าร่วมจะได้รับไอศกรีมรสน้ำปลา เพื่อรับประทาน

การเลือกใช้วัสดุสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ คือ 1. ไม้ไผ่ มักถูกนำมาใช้เป็นนั่งร้านที่ทำด้วยการมัดเป็นโครงสร้างลักษณะชั่วคราวสำหรับนั่ง ยืนหรือปีนป่ายในงานประเภทก่อสร้างและซ่อมแซม เมื่อเสร็จงานแล้วจึงรื้อออกได้ง่าย การสร้างสิ่งรับรู้จากพื้นที่ทางศิลปะขนาดใหญ่ถูกประกอบขึ้นใหม่เป็นโครงสร้างที่ทำด้วยไม้ไผ่ การตีความถึงวัสดุที่ไร้ความทนทาน ไม่ถาวรเมื่อจัดวางอยู่ในตำแหน่งที่ถูกอาคาร สิ่งปลูกสร้างที่แข็งแรงและถาวรอันเป็นสภาพแวดล้อมเดิมห้อมล้อมอยู่ 2. ไอศกรีมรสน้ำปลาที่มีความสำคัญร่วมในสถานะวัตถุทางศิลปะ ความพิเศษที่สะท้อนผ่านรสชาติอันเป็นเอกลักษณ์ที่เต็มไปด้วยประวัติศาสตร์ ความเป็นชาติ วัฒนธรรมของสังคมไทยที่ถูกปรุงแต่งและกลับค่าคุณสมบัติใหม่จากความเป็นเครื่องปรุงสำหรับอาหารคาวกลายเป็นส่วนผสมสำคัญในขนมหวาน

จากการที่ผู้วิจัยได้เข้าไปสัมผัสผลงาน Untitled 2020 จริง ขณะการจัดแสดงระหว่างวันที่ 29 ตุลาคม ค.ศ. 2019 ถึง 31 มกราคม ค.ศ. 2020 ซึ่งเป็นหนึ่งในผลงานของเทศกาลศิลปะร่วมสมัยนานาชาติ Bangkok Art Biennale 2020 ภายใต้แนวคิดหลักของเทศกาล Escape Route หรือศิลปะสร้าง ทางสุข ซึ่งคือการร่วมกันหาทางออกจากสถานการณ์ไม่ปกติไปด้วยกัน ณ ลานด้านหน้าของหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (Bangkok Art & Culture Centre) การรับรู้และการหาความหมายท่ามกลางวงกตไม้ไผ่อันเป็นพื้นที่ทางศิลปะสำหรับการลี้ภัยจากปัญหา ความวุ่นวายชั่วขณะ การผจญภัยได้แสงแดดที่ร้อนระอุมุ่งสู่จุดพักร้อนตรงกลางของพื้นที่ที่เป็นห้องโถงขนาดเล็กถูกแบ่งเป็นสองฝั่ง ภายในมีปากกาล่องหนวางไว้ให้เราสามารถแสดงความคิดเห็น ความรู้สึกบนผนังด้านในห้องโถงนี้ด้วยวิธีการเขียนถ้อยคำ ข้อความต่าง ๆ ลงไป การเดินทางต่อไปสู่จุดหมายปลายทางออก การรับชมสิ้นสุดที่ผลงานชิ้นสุดท้ายของศิลปิน คือ การลิ้มรสไอศกรีมน้ำปลาที่ช่วยให้ผ่อนคลายมากขึ้น (ภาพที่ 12)

2.4.2 กระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะ

จากรายละเอียดของผลงานศิลปะแนวทางสุนทรียสัมพันธ์สามารถนำมาใช้วิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

2.4.2.1 การเชื่อมต่อและการชุมนุม

การใช้สภาวะการณ์ของการชุมนุมในกรุงเทพฯ ที่อยู่ในช่วงเวลาเดียวกับการจัดแสดงผลงาน มีแนวโน้มที่ก่อให้เกิดความวุ่นวาย ความรุนแรงและนำมาซึ่งความคิดเห็นที่แตกต่างกันและเปิดโอกาสภายใต้กรอบทัศนศิลป์มาเป็นขบวนการรวมตัวกันในระยะเวลาสั้นด้วยการให้สิทธิที่จะสามารถสังเกต ฝ่าติดตามและแสดงความคิดเห็นแฝงอยู่ในกิจกรรมการเขียนข้อความ

2.4.2.2 ความสนุกสนานและการเผชิญหน้า

ศิลปินได้ออกแบบโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมและนำการเปลี่ยนแปลงของสถาปัตยกรรมมาเป็นรากฐานสำหรับการสร้างกิจกรรมต่าง ๆ ของผลงานนี้ ซึ่งพื้นที่ที่เหลื่อมซ้อนกันทั้งพื้นที่ภายในและภายนอกของตัวผลงานเองกับพื้นที่แวดล้อมของชั้นโครงสร้างด้านนอกตัวผลงานมีผลกระตุ้นให้เกิดความสัมพันธ์ภายในโลกของศิลปะและภายนอกที่ร่ายล้อมไปด้วยวิถีชีวิตของกลุ่มคน การแสดงออกด้านพฤติกรรม ภาษาที่รวมถึงกิจกรรมของสังคม เมื่อผู้ชมเข้ามาสัมผัสกับพื้นที่ทั้งหมดของผลงานนี้เป็นพื้นที่สำหรับส่วนตัวได้พักผ่อนหย่อนใจและยังทำหน้าที่รองรับการแสดงออกได้หลายประการของผู้ชมซึ่งขึ้นอยู่กับการตัดสินใจจะ

เผชิญหน้า การใช้สิทธิของตนเอง รวมถึงการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นเป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันหรือทำกิจกรรมร่วมกัน เพื่อแสดงวัฒนธรรมในเชิงอารยธรรมของสังคม

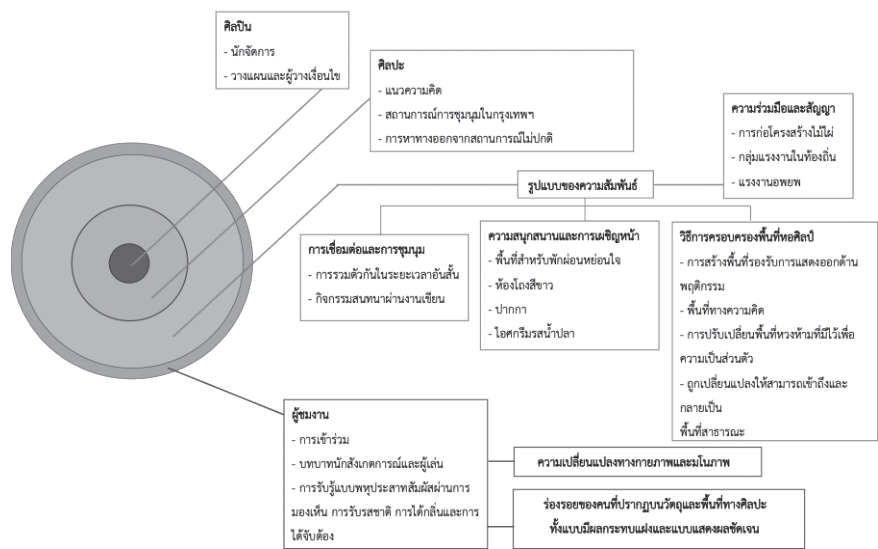
2.4.2.3 ความร่วมมือและสัญญา

โดยแบ่งออกเป็น 1. ช่วงเวลาแห่งการสร้างสรรค์ทางสังคม 2. วัตถุประสงค์ทางการสังคม การเน้นใช้กลุ่มแรงงานในท้องถิ่นและแรงงานอพยพมาร่วมก่อโครงสร้างไม้ไผ่เป็นรูปร่างคล้ายตารางที่มีช่องว่างสลับทับซ้อนกันด้วยวิธีการมัดและวางขัดที่ทำงานด้วยมือทั้งหมด

2.4.2.4 วิธีการครอบครองพื้นที่หอศิลป์

การเน้นสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ผู้ชมมีบทบาทในการกระทำกับผลงานอย่างรู้สำนึกเสมือนว่าเป็นการสื่อสารที่ยังคงอาศัยรูปแบบของความสัมพันธ์จากการตีความ ซึ่งขึ้นอยู่กับความรู้ที่แต่ละบุคคลสั่งสมไว้ เพื่อให้สามารถปฏิสัมพันธ์ทางสังคมอย่างมีเป้าประสงค์ที่เฉพาะเจาะจง ทั้งในการแสดงสิทธิ ลักษณะของตนเองบนพื้นที่ส่วนตัวกับพื้นที่สาธารณะยังกระตุ้นให้เกิดการตอบสนองทางสังคมได้หลายทิศทาง และความสำคัญสูงสุดที่ส่งเสริมการรวมตัวของผู้ชมผ่านกิจกรรมง่าย ๆ จากการเขียนบันทึก การเดิน การนั่งและการดื่มด่ำกับรสชาติของไอศกรีมรสน้ำปลาที่ช่วยให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลายมากขึ้น

จากการนำหลักการสุนทรียสัมพันธ์ข้างต้นมาพิจารณากระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างศิลปิน แนวความคิด กระบวนการ ผู้ชมงาน ตัวผลงาน และความเปลี่ยนแปลงของตัวผลงาน ดังแผนภาพต่อไปนี้



แผนภาพที่ 5

กระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะของผลงาน Untitled 2020 (Infinite Attempts Never Concluded)

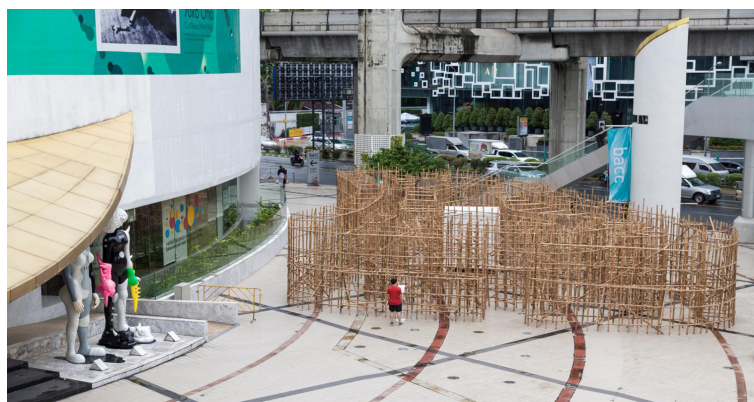
ที่มา: ผู้วิจัย

ผลงานนี้มีความสอดคล้องกับแนวทางสุนทรียสัมพันธ์ที่ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ในทางสังคมกับศิลปะ ซึ่งศิลปินวางแผนที่จะให้ผลงานเกิดความสัมพันธ์กับผู้ชมมากที่สุด โดยสร้างกิจกรรมที่จะก่อให้เกิดการรับรู้แบบพหุประสาทสัมผัส คือ การมองเห็น การรับรสชาติ การได้กลิ่นและการได้จับ เพื่อให้ร่างกายของผู้ชมสามารถตอบสนองและเกิดการปรับตัวขณะสัมผัสภายใต้สภาพแวดล้อมที่ศิลปินจัดเตรียมไว้แล้ว เมื่อเกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับผลงานในทางกายภาพจะสร้างบรรยากาศภาพรวมและมีความสัมพันธ์กันอย่างแนบแน่นหรือในอีกความหมายถึงการเป็นอันหนึ่งเดียวกันของผู้ชมกับผลงานที่จำเป็นต้องอาศัยประสาทสัมผัสหลายส่วนพร้อมกัน

สรุป กระบวนการสร้างร่องรอยของคนี่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะ ซึ่งผลงานนี้ใช้เนื้อหาเกี่ยวกับสถานการณ์ปัจจุบันของสังคมไทยผ่านสื่อกลางความเป็นวัฒนธรรมทางวัตถุกับสถานการณ์ที่เน้นการเผชิญหน้า เมื่อการรับรู้เชิงพื้นที่ของกลุ่มแรงงานในท้องถิ่นและแรงงานอพยพที่ร่วมกันก่อรูปของพื้นที่ทางกายภาพสำหรับการขยายขอบเขตความคิดจากศิลปินไปสู่ผู้ชมในบทบาทนักสังเกตการณ์และผู้เล่น การแสดงความคิดเห็นของผู้ชมลงบนพื้นที่ว่างด้วยการเขียนถ้อยคำที่มีวิธีการบรรยายทั้งในแบบตรงไปตรงมาและแบบกำกวม ร่องรอยต่าง ๆ ที่ปรากฏเผยให้เห็นการพยายามหาพื้นที่ที่รู้สึกปลอดภัย มีความไว้วางใจได้และสามารถใช้สิทธิขยายขนาดความคิดของแต่ละบุคคลจนเต็มพื้นที่ที่สามารถกระทำได้อีกสิ่งที่พบจากการสังเกตผู้ชมที่เข้าร่วมจะแสดงพฤติกรรมที่ต้องการแสดงความรู้สึก ความคิด และการสร้างอาณาเขตครอบครองเฉพาะตน โดยส่วนใหญ่ปรากฏเป็นรูปธรรมจากกิจกรรมสนทนาผ่านงานเขียน การระบายความในใจต่าง ๆ ในขณะเดียวกันยังปรากฏในลักษณะของการสร้างอาณาเขตครอบครองเชิงนามธรรม คือ การสื่อสารผ่านความรู้สึกที่มีความระแวดระวัง มิให้ใครรู้ว่าใครเป็นคนเขียนหรือบันทึกข้อความอะไรไว้บ้าง ดังนั้นการแสดงออกถึงสิ่งที่ปรากฏไว้ตั้งแต่วินาทีจากพฤติกรรมของผู้ชมเมื่อเริ่มลงมือเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของผลงาน และส่งผลต่อเนื่องถึงมุมมองที่เกี่ยวข้องกับการระบุตัวตนจากการแสดงความคิดเห็นที่แตกต่างกันอย่างหลากหลายตามลำดับเวลาที่สร้างขึ้นในลักษณะของภาพวาดฝาผนังได้ถูกเติมเต็มด้วยความทรงจำอันสำคัญของการรวมกันในรูปแบบหรือวิธีการครอบครองพื้นที่ตามแบบเฉพาะตัวของบุคคลและยุคสมัยของผู้ชมแต่ละคน



ภาพที่ 10
ฤกษ์ฤทธิ ตีระวนิช, Untitled 2020 (Infinite Attempts Never Concluded).., 2563



ภาพที่ 11
ฤกษ์ฤทธิ ตีระวนิช, Untitled 2020 (Infinite Attempts Never Concluded).., 2563



ภาพที่ 12
ฤกษ์ฤทธิ ศีระวนิช, Untitled 2020 (Infinite Attempts Never Concluded)., 2563

2.5 ผลงาน the Great Adventure of the Material World ในปีค.ศ.2020 โดย ลู่ หยาง (Lu Yang เกิด ค.ศ. 1984 - ปัจจุบัน)

2.5.1 แนวความคิด ลักษณะทางกายภาพ วัสดุ และเนื้อหา

การทำงานด้วยแนวความคิดเกี่ยวกับอารมณ์ ความรู้สึกของมนุษย์จากการรับรู้ภัยคุกคาม ความน่ากลัวของสิ่งต่างๆ รอบตัวให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสมองและการทำงานของร่างกายไปสู่การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในที่สุด เช่น การวิ่งหนี การหลบซ่อน เป็นต้น ศิลปินมีรูปแบบของผลงานศิลปะจัดวาง ภาพยนตร์ ภาพเสมือนฮอโลแกรมที่นิยมใช้ด้วยเทคนิคสื่อผสมผสานกับการใช้องค์ประกอบของวัฒนธรรมจากญี่ปุ่น อาทิ การ์ตูน เกม รวมถึงนิยายแนววิทยาศาสตร์มาสร้างสรรค์เป็นผลงาน

ลักษณะทางกายภาพของผลงานแอนิเมชันสามมิติ (ภาพที่ 13) ที่สร้างขึ้นโดยการจัดการใช้สื่อแบบถาวรและสื่อไม่ถาวรร่วมกันถ่ายทอดผ่านโมเดลดิจิทัลในโปรแกรมกราฟิกสามมิติ ภายใต้การจัดวางบนพื้นที่เฉพาะตามแบบฉบับของโลกดิจิทัลที่กำลังโอบล้อมทุกสิ่งที่มีมาอยู่ท่ามกลางความบันเทิงแนววิทยาศาสตร์ (sci-fi)

นอกเหนือจากนวัตกรรมภาพสามมิติ ฮอโลแกรม (Holograms) การจำลองพื้นที่ทางโลกเสมือนจริง มีวัตถุประสงค์เพื่อดึงดูดผู้เข้าร่วม คือ อุปกรณ์สำหรับการเล่นเกมที่จัดวางขีดผนังทั้งสองในด้านตรงกันข้าม (ภาพที่ 14) และมีจอภาพขนาดใหญ่จัดวางขีดไว้ตรงผนังส่วนกลาง (ภาพที่ 15) การเว้นว่างส่วนใหญ่ของพื้นที่ทางเดินทำให้ผู้ชม ผู้เข้าร่วมถูกฉกเข้ากับผลงานได้อย่างแนบเนียน

เนื้อหาของผลงานเกี่ยวกับความเชื่อทางศาสนาโดยมีเทพเจ้ากับปีศาจตามความเชื่อของชาวฮินดู จีน ทิเบต และไทยเป็นแรงบันดาลใจ โดยการพิจารณาตามแนวคิดทางปรัชญาที่ใคร่ครวญว่าปัจเจก ตัวตน ประสบการณ์ของปัจเจกแต่ละคนจากมุมมองของศิลปินได้ลงพื้นที่สำรวจสวนประติมากรรมที่อุทยานนก - สวรรค์ วัดแสนสุขสุทธีวราราม จังหวัดชลบุรี ทำให้เกิดความหลงใหลไปกับจินตนาการเรื่องราวของบทลงโทษภายใต้บริบทปริศนาค้นหาความเชื่อเรื่องเหนือธรรมชาติ โสยศาสตร์และการมองเห็นโลกหลังวันสิ้นโลกที่ศิลปินนำมาสอดแทรกไว้ในเกมคอมพิวเตอร์ด้วยตัวละคร อาทิ เทพเจ้า อวตารจากภพภูมิต่าง ๆ มาต่อสู้กัน (BAB 2020 Escape Routes, 2021: 273)

สิ่งที่ผู้วิจัยได้รับรู้จากการสัมผัสผลงานจริงที่ศิลปินนำมาจัดแสดงร่วมกับเทศกาลศิลปะร่วมสมัยนานาชาติ Bangkok Art Biennale 2020 (BAB 2020) จัดแสดง ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร การทำงานของศิลปินเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องโลกดิจิทัลที่มอบความรู้สึกตื่นตาตื่นใจกับลักษณะแฟนตาซี การสื่อสารความเป็นกลืนอายแบบยุคไซเบอร์ยิ่งกระตุ้นความพึงพอใจที่ต้องการหลบหนีออกจากความเป็นจริงชั่วขณะ เพื่ออยู่กับโลกแห่งเทคโนโลยีอย่างมีสุนทรียะที่เติมเต็มจินตนาการอันจะสร้างวิสัยทัศน์ใหม่ต่อไป

2.5.2 กระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่ยากจะพบวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะ

จากรายละเอียดของผลงานศิลปะแนวทางสุนทรียะสัมพันธ์สามารถนำมาใช้วิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

2.5.2.1 การเชื่อมต่อและการชุมนุม

การใช้โครงสร้างและการดำเนินงานสร้างสรรค์โดยมีเทคโนโลยีดิจิทัล สื่อเกมมาสร้างการมีส่วนร่วมและใช้เวลามากขึ้นกับกิจกรรมทางศิลปะ ผู้ชมที่เข้าร่วมเกิดความสนใจตามที่มีเป้าหมายเป็นวิธีการเชื่อมต่อความสัมพันธ์ไปกับการเปลี่ยนแปลงทางความคิด ค่านิยมและวัฒนธรรม การปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่จะบอกเล่าเรื่องราวจากสถานการณ์ผ่านวาทกรรมของผลงานเป็นผลสะท้อนของช่วงเวลาที่ยาวอยู่จากความกังวลและความปรารถนาของผู้ชมทั้งในระดับส่วนบุคคลหรือส่วนรวม

เครื่องอิเล็กทรอนิกส์ที่มนุษย์ใช้ส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ (user interface) ส่งผลการกระทำ (input) กลับเข้าไปยังหน่วยประมวลผลกลาง (Central Processor Unit) ในตัวเครื่องให้คิดคำนวณแล้วแสดงผลโต้ตอบกลับมาด้วย แสง-เสียง-การสั่น-หรือภาพบนจอภาพ

2.5.2.2 ความสนุกสนานและการเผชิญหน้า

ผู้ชมที่เข้าร่วมจะต้องปะทะกับกิจกรรมประเภทเกมอย่างหนึ่งที่มีโครงสร้างหลักประกอบด้วยเป้าหมายและกฎกติกา โดยถูกกำหนดไว้จากศิลปินสำหรับการแข่งขันหรือการเข้าร่วมเพื่อสวมบทบาท (Role-Playing) ในลักษณะให้ผู้เล่นสวมบทเป็นตัวละครหนึ่งในเกมมีเป้าหมายเดินตามเนื้อเรื่องที่ออกแบบไว้หรือมอบอิสระเมื่อได้กระทำสิ่งต่าง ๆ สำเร็จ การเผชิญหน้าที่เป็นทั้งผู้เล่นและผู้ชมไปพร้อมกันมีความสำคัญต่อการเรียนรู้และเพิ่มทักษะการทำงานร่วมกับกิจกรรมนี้ได้เป็นอย่างดี เหมือนกับให้ผู้เล่นได้ปลดปล่อยบางสิ่งบางอย่างที่ไม่สามารถทำได้ในชีวิตจริง

2.5.2.3 ความร่วมมือและสัญญา

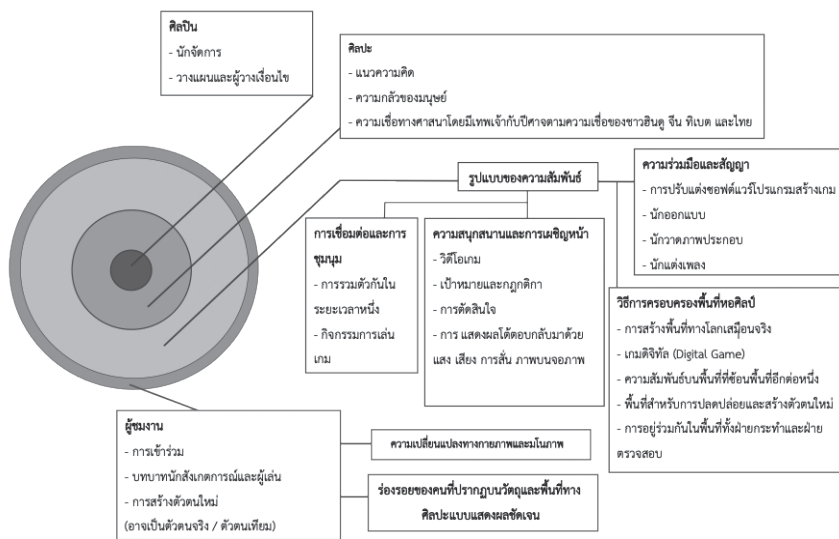
โดยแบ่งออกเป็น 1. ช่วงเวลาแห่งการสร้างสรรค์ทางสังคม 2. วัตถุประสงค์ให้การสร้างสรรค์ทางสังคม การทำงานร่วมกับนักออกแบบ นักวาดภาพประกอบและนักแต่งเพลงในการปรับแต่งซอฟต์แวร์โปรแกรมสร้างเกมของผลงาน the Great Adventure of the Material World บนพื้นฐานความหลงใหลในสรีระและระบบการตอบสนองของคน ทำให้ผลงานนี้มีความเชื่อมโยงกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีประสานกับสุนทรียศาสตร์ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากวัฒนธรรมของกลุ่มวัยรุ่นที่มีกระแสมิชอบการสร้างมุมมองใหม่ ๆ ของประเทศจีนในยุคปัจจุบัน

2.5.2.4 วิธีการครอบครองพื้นที่หอศิลป์

การก่อสร้างกระบวนการจำลองสถานการณ์ (Simulation) แล้วดำเนินการทดลองใช้แบบจำลอง ซึ่งวิธีการครอบครองพื้นที่จะเกิดขึ้นทันทีที่มีการปฏิสัมพันธ์ตามหลักการของวิดีโอเกมแบบโต้ตอบ เพื่อขยายมิติของการรับรู้ความเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นจริงของเวลา (Real-Time System) กับผู้ชมผลงานในลักษณะความสัมพันธ์เชิงพื้นที่แบบความเป็นตัวแทน (representational space) ที่แปลงรูปพื้นที่การดำเนินชีวิตประจำวันไปสู่ระบบสัญลักษณ์บนพื้นที่เสมือน/โลกของเกม การเก็บข้อมูล ความคิด การตัดสินใจ ลงมือกระทำของผู้ชมเข้าสู่ระบบ

จากการนำหลักการสุนทรียสัมพันธ์ข้างต้นมาพิจารณากระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างศิลปิน แนวความคิด กระบวนการ ผู้ชมงาน ตัวผลงาน และความเปลี่ยนแปลงของตัวผลงาน ดังแผนภาพต่อไปนี้

ผลงานนี้มีความสอดคล้องกับแนวทางสุนทรียสัมพันธ์ที่ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ในทางสังคมกับศิลปะ เนื่องด้วยมีการแสดงเจตนาสร้างผลงานที่จำเป็นต้องพึ่งพาความร่วมมือ



แผนภาพที่ 6

กระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่อยู่บนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะของผลงาน the Great Adventure of the Material World

ที่มา: ผู้วิจัย

ของผู้ชมในการดำเนินกิจกรรมและผู้ชมจะได้รับสิทธิหรืออำนาจให้กระทำการขับเคลื่อนกระบวนการเปลี่ยนแปลงไปตามแผนการที่ถูกกำหนดไว้โดยศิลปิน

สรุป กระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่มีปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะ ศิลปินเลือกนำประเด็นความกลัวของมนุษย์แต่ละคนที่ถูกครอบไว้ด้วยความเชื่อของสังคมฮินดู จีน ทิเบต และไทยในเรื่องสวรรค์ นรกมาวางรากฐานการเข้าถึงขั้นเริ่มต้นไปสู่การสร้างพื้นที่เสมือนบนเทคโนโลยีสมัยใหม่ เกมดิจิทัลจึงเป็นพื้นที่ของการปลดปล่อยและสร้างตัวตนใหม่ให้กับผู้ชมจากการสังเกตปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจะมีลักษณะของผู้ชมที่เข้าร่วมกลุ่มหนึ่งจะใช้ชื่อจริงกับชื่อที่ถูกตั้งขึ้นมาใหม่สำหรับสังคมเสมือนจริง ซึ่งเกมดิจิทัลจึงเป็นพื้นที่เสมือนที่ใช้เทคโนโลยีมาแปลงรูปของพื้นที่ในแบบระบบสัญลักษณ์อย่างหนึ่ง ให้กระตุ้นกลไกและครอบงำสังคมเกิดความเชื่อเป็นการสร้างปรากฏการณ์ถ่ายเทตัวตน ความรู้สึกบนพื้นที่จริงผูกติดกับพื้นที่เสมือนที่สามารถแสดงออกถึงเสรีภาพทางความคิดหรืออาจเป็นภาพแทนของวิธีการหลบซ่อนความกลัวอะไรบางอย่างของมนุษย์

กล่าวได้ว่า ผู้ชมที่มีการสร้างตัวตนทั้งใน 2 ลักษณะ คือ ตัวตนจริงและตัวตนเทียมเป็นส่วนสำคัญที่จะแสดงให้เห็นถึงการขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงที่ก่อให้เกิดร่องรอยจากการกระทำแบบแสดงผลชัดเจนจากการฝังหรือผนึกตัวตนของผู้ชมลงสู่ระบบการเล่น โดยผลปรากฏส่วนใหญ่ของความคิดและพฤติกรรมจะแสดงออกเมื่อผู้ชมระบุตำแหน่งที่อยู่ของตนบนพื้นที่เสมือน พบว่าอาจตีความและสะท้อนถึงตัวตนที่แท้จริงของผู้ชมได้ส่วนหนึ่งและบางครั้งอาจไม่พบความจริงเสมอไป ด้วยเหตุมาจากพื้นที่เสมือนนั้นสามารถเลือกจะเปิดเผยหรือพรางตัวตนที่แท้จริงและยังสามารถสร้างตัวตนใหม่ขึ้นมาอีกครั้งได้ ดังนั้นปฏิกิริยาโต้ตอบของผู้ชมทั้งใน 2 ลักษณะจึงกลายเป็นร่องรอยของการดำเนินชีวิตของคนในสังคมที่มีความหลากหลาย และการรับรู้ถึงช่วงเวลาและการอยู่รอดของอารมณ์บางส่วนยังแสดงตัวตนหรือเรียกว่าการระลึกถึงเหตุการณ์จากความต่อเนื่องของความทรงจำ และการทำให้เป็นรูปธรรมของเบาะแสเกี่ยวกับสิ่งที่ไม่มีความตัวตน คือ ความเชื่อเรื่องเหนือธรรมชาติและทางไสยศาสตร์และจินตนาการถึงวันสิ้นโลกที่เกี่ยวข้องกับการตีความจากสิ่งที่รับรู้ และทำความเข้าใจกับความรู้สึกที่เกิดขึ้นชั่วขณะในผลงาน the Great Adventure of the Material World



ภาพที่ 13

ลู๋ หยาง, the Great Adventure of the Material World., 2020



ภาพที่ 14

ลู๋ หยาง, the Great Adventure of the Material World., 2020



ภาพที่ 15

จุฑา พยงค์, the Great Adventure of the Material World., 2020

3. สรุปผลการศึกษา

จากการศึกษาผลงานศิลปะของศิลปินที่เป็นกรณีศึกษาทั้ง 5 ผลงานด้วยวิธีการวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ แบ่งออกเป็น 2 ประเด็น คือ 1. การวิเคราะห์แนวความคิด ลักษณะทางกายภาพ วัสดุ และเนื้อหา 2. การวิเคราะห์กระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่มีปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะแนวทางสุนทรียสัมพันธ์ ผลการศึกษาพบว่า ผลงานเหล่านี้มีกลวิธีในแบบศิลปะเชิงสัมพันธ์ที่น่าเสนอภายใต้ “ระบบของความร่วมมืออย่างถึงที่สุด” ด้วยความโดดเด่นในด้านการทำงานที่มีลักษณะของการเป็นช่องว่างเล็ก ๆ แทรกตัวอยู่กับสังคม (social interstice) และการเน้นใช้ทฤษฎีว่าด้วยการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในกระบวนการที่ดำเนินการและโต้ตอบที่รวมถึงการกระทำของผู้เข้าร่วมปฏิบัติและการตอบสนองที่พวกเขาตอบสนองมีความเชื่อมโยงกับรูปแบบความสัมพันธ์ตามแนวทางของนิโกลัส บูริโยด์ ได้แก่

3.1 การเชื่อมต่อและการชุมนุม

กระบวนการต้นเหตุแห่งการปะทะ ซึ่งกระบวนการนี้จะให้กำเนิดรูปทรงในรูปแบบของความสัมพันธ์ที่ศิลปะแนวทางสุนทรียสัมพันธ์ให้ความสำคัญกับการเชื่อมต่อไปสู่การรวมตัวกันของคนในสังคมโดยเจตนาที่จะดำรงอยู่ร่วมกับผลงานเป็นการชั่วคราว พบได้จากทั้ง 5 ผลงาน คือ ผลงาน Sunflower Seed, ผลงาน Fairytale ของอ้าย เวย เว่ย, ผลงาน Classroom ของลิอันโดร เออร์ลิช, ผลงาน untitled 2020 (infinite attempts never concluded) ของฤกษ์ฤทธิ ธีระวนิช และผลงาน the Great Adventure of the material World ของลูั่ หยาง

3.2 ความสนุกสนานและการเผชิญหน้า

การสร้างโลกของศิลปะมีความจำเป็นต้องทำความเข้าใจ การรับรู้ (perception) ของคนว่าจะสร้างความหมายได้เมื่อเกิดการสัมผัส กระบวนการรับรู้จะเริ่มตั้งแต่การมีสิ่งเร้า (stimulus) ที่ทำให้เกิดการรับรู้หรือการเผชิญหน้า อาทิ เหตุการณ์ สถานการณ์หรือสิ่งแวดล้อมรอบข้างไปกระทบหรือเกิดความรู้สึกผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 (sense organs) ไปสู่สมอง มีการจดจำ (memory) และบันทึกเป็นประสบการณ์และให้คุณค่าของความหมายบนพื้นฐานความทรงจำเดิม เกิดเป็นการเรียนรู้ (learning) และนำไปสู่การตัดสินใจ (deci-

sion making) หรือการแสดงออกทางพฤติกรรมอะไรบางอย่าง ซึ่งพบได้ 4 ผลงาน คือ ผลงาน Fairytale ของอ้าย เวย เว้ย, ผลงาน Classroom ของลิอันโดร เออร์ลิช, ผลงาน untitled 2020 (infinite attempts never concluded) ของฤกษ์ฤทธิ ติระวนิช และผลงาน the Great Adventure of the material World ของฉู๋ หยาง

3.3 ความร่วมมือและสัญญา

โดยแบ่งออกเป็น 1. ช่วงเวลาแห่งการสังสรรค์ทางสังคม 2. วัตถุที่ให้การสังสรรค์ทางสังคม วิวัฒนาการของศิลปะร่วมสมัยมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงไปอย่างต่อเนื่องและมีความเป็นอิสระจากกรอบทางความคิดของชนบศิลปะเดิม ๆ ศิลปินต้องการหาวิธีการนำเข้าไป - ส่งออกความเข้าใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการทางศิลปะที่ให้ประสบการณ์และที่มีเป้าหมายเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลง ด้วยการสร้างงานศิลปะที่ศิลปินเปลี่ยนบทบาทจากผู้ “สร้าง” มาเป็นผู้ “จัดการ” ผลงานศิลปะ และอาศัยความร่วมมือจากระบบความรู้ของคนหรือกลุ่มบุคคลในศาสตร์อื่น ๆ ซึ่งพบได้ 3 ผลงาน คือ ผลงาน Sunflower Seed ของอ้าย เวย เว้ย, ผลงาน untitled 2020 (infinite attempts never concluded) ของฤกษ์ฤทธิ ติระวนิช และผลงาน the Great Adventure of the material World ของฉู๋ หยาง

3.4 ความสัมพันธ์ในทางอาชีพกับลูกค้า

ความตั้งใจหรือเจตนาที่ต้องการนำเสนอความคลุมเครือหรือสร้างความหมายที่มีนัยยะแฝงไว้สำหรับการสร้างการเลียนแบบระบบบางอย่างขึ้นมาใหม่ด้วยการใช้ประโยชน์จากลักษณะของการเอาสิ่งของหรือวัตถุมาส่งสรรค์กับลักษณะทางสุนทรียภาพของวัตถุนั้นพื้นที่ที่เกิดกิจกรรมตามที่นิโกลาส์ บูริโยด์เสนอว่า น่าจะใช้คำว่า operative realism จากการวิเคราะห์ทั้ง 5 ผลงาน ไม่พบผลของรูปแบบความสัมพันธ์นี้

3.5 วิธีการครอบครองพื้นที่หอศิลป์

พื้นฐานการแสดงออกของผู้ชมมักมีการประกาศอาณาเขตครอบครองทั้งเชิงรูปธรรมและนามธรรมเป็นเสมือนการสร้างสิทธิหรือแสดงพื้นที่ส่วนตัวของตนเองที่ส่งผ่านออกมาเป็นพฤติกรรมที่สามารถตัดสินใจได้เมื่อผู้ชมเข้าร่วมภายใต้เงื่อนไขของการแสดงผลงาน ซึ่งการ

สร้างปัจจัยที่กระตุ้นให้เกิดความรู้สึกถึงการดำรงอยู่ท่ามกลางฝูงชน คน สถานการณ์กับสภาพแวดล้อมทั้งในลักษณะที่คุ้นเคยและไม่คุ้นชิน

ทั้งนี้วิธีการครอบครองพื้นที่หอศิลป์ พบได้ทั้ง 5 ผลงาน ได้แก่ ผลงาน Sunflower Seed, ผลงาน Fairytale ของอ้าย เว่ย เว่ย, ผลงาน Classroom ของลีอันโดร เออร์ลิช, ผลงาน untitled 2020 (infinite attempts never concluded) ของฤกษ์ฤทธิ ตีระวนิช และผลงาน the Great Adventure of the material World ของลู หยาง โดยการใช้ประเด็นทางสังคม วัฒนธรรมที่มีความสัมพันธ์ในชีวิตประจำวันมาปะทะกับผู้ชมหรือผู้เข้าร่วม อีกทั้งยังมีการเน้นสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่ศิลปินพยายามกระตุ้นความรู้สึกลึกซึ้งหรือสิ่งที่ต้องตระหนักของผู้ชมถึงความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเองกับผลงานที่อาจส่งผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงหรือสลายไป ซึ่งเป็นกระบวนการครอบครองอย่างมีเจตนาที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์และการใช้เวลาอันเกิดขึ้นจริงของผู้ชมบนพื้นที่แลกเปลี่ยนพร้อมจะปรับสถานะของทุกสิ่งทุกอย่างไม่วันแม้แต่ผู้ชมที่จะกลายเป็นวัตถุศิลปะสำหรับศิลปิน

4. อภิปรายผล

จากการนำหลักการสุนทรียสัมพันธ์ที่ให้ความสำคัญต่อการขับเคลื่อนกระบวนการเปลี่ยนแปลงที่มนุษย์เป็นผู้กระทำมาศึกษาและวิเคราะห์กระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะ ซึ่งทั้ง 5 ผลงานแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างศิลปิน แนวความคิด กระบวนการ ผู้ชมงาน ตัวผลงาน และความเปลี่ยนแปลงของตัวผลงานอันบ่งชี้ให้เห็นถึงเหตุการณ์เกิดและการล่มสลายทั้งด้านกายภาพและมโนภาพตามแผนการที่ถูกกำหนดไว้โดยศิลปินที่มอบอำนาจหรือให้สิทธิแก่ผู้ชมในการเข้าร่วม

ดังนั้นสภาพร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะอันมีความเกี่ยวพันเชิงทำลายหรือสลายตัวจะมีที่มาจากการเข้าร่วมปฏิบัติการศิลปะ ซึ่งสามารถจำแนกได้ 2 ประเภท คือ

4.1 การปรากฏร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะแบบมีผลกระทบแฝง

การแสดงผลต่อเมื่อผู้เข้าร่วมมีการกระทำด้วยการจับสัมผัส เหยียบย่ำและการกลืนกินวัตถุที่อยู่ในโลกของศิลปะไปสู่การตีความที่สามารถขยายขอบเขตความเข้าใจบางอย่างที่ต้อง

อาศัยระยะเวลาหนึ่ง โดยทางกายภาพจะค่อยๆ ปรากฏความเปลี่ยนแปลงไปอย่างมีระเบียบ และเป็นลำดับสู่ผลลัพธ์อีกอย่างหนึ่ง ซึ่งการกลายสภาพที่แผ่เร้นจำต้องอาศัยระยะเวลา ในการดำเนินแบบค่อยเป็นค่อยไปจากการเปรียบเทียบทางกายภาพก่อนและหลังเสร็จสิ้น กิจกรรมทางศิลปะ ท่ามกลางการรับรู้ทางกายภาพของผลงานที่เสื่อมสลายหรือเปลี่ยนสภาพ ลง แม้ว่าบางร่องรอยจะปรากฏไม่ชัดเจนในทันที แต่รอยตำหนิของวัตถุที่ค่อย ๆ หลงเหลือ ทิ้งไว้ส่งผลให้เกิดจินตนาการ การขบคิดทั้งในลักษณะการคิดแบบย้อนกลับไปสู่ต้นกำเนิดของ งานแต่ละชิ้นและการคิดแบบสร้างความหมายใหม่ พบได้จากผลงาน Sunflower Seed กับ วัสดุดินในกระบวนการทางเทคนิคเซรามิก ผลงาน Fairytale วัสดุสำริดรูป ข้าวของเครื่อง ใช้ประจำวัน ของอ้าย เว่ย เว่ย และผลงาน Untitled 2020 (Infinite Attempts Never Concluded) วัสดุไม้ไผ่และไอศกรีมรสน้ำปลา ของฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช

4.2 การปรากฏร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะแบบแสดงผลชัดเจน

การแสดงผลจะปรากฏการณ์ทันทีและมีระยะแสดงตัวตนอย่างต่อเนื่อง โดยการยุติของ ปรากฏทางกายภาพจะขึ้นอยู่กับความตั้งใจของผู้เข้าร่วม การกระทำร่วมปฏิบัติการทาง ศิลปะเป็นไปอย่างเปิดเผยและปรากฏชัดเจนแก่สายตาของผู้ชมได้ในเสียวินาทีและคงที่อยู่ ได้เพียงระยะเวลาชั่วครู่เท่านั้น การใช้สื่อที่มีคุณสมบัติของการแสดงตัวตนในลักษณะไม่ คงทนหรือถาวร เพื่อเติมเต็มประสบการณ์ระหว่างการปรากฏเวลาจริงที่ความเคลื่อนไหวส่ง ต่อการรับรู้เป็นความเข้าใจกับช่วงเวลาเฉพาะเจาะจง ในผลงาน Classroom ของ ลีอันโดร เฮอร์ลิซ มีแนวความคิดเกี่ยวกับสภาวะความไม่แน่นอนผ่านความเชื่อกับความจริง จากสิ่งที่เห็น ด้วยการสร้างการลงสายตาให้ปรากฏเป็นภาพสะท้อนผ่านกระจก, ผลงาน Untitled 2020 (Infinite Attempts Never Concluded) ไอศกรีมรสน้ำปลา ของฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช และผลงาน the Great Adventure of the Material World ของลู่วี หยาง การ สร้าง/แสดงตัวตนใหม่ในโลกของเกมคอมพิวเตอร์จะปรากฏได้ตราบที่ยังมีพลังงานทั้งด้าน ร่างกายและจิตใจของผู้ชมในบทบาทตัวละครหนึ่งของเกมกับการทำให้ภารกิจที่ได้รับมอบ หมายประสบความสำเร็จ

USSEANUSU

- Bangkok Art Biennale. (2020). *BAB 2020 Escape Routes*. Bangkok: Bangkok Art Biennale Management.
- Bourriaud, Nicolas. (2009). *relational aesthetics*. Translated by Simon Pleasance & Fronza Woods with the participation of Mathieu Copeland. Dijon: Les Presses du reel.
- Danzker Jo-Anne Birnie. (2007). *documenta 12*. Retrieved from http://yishu-online.com/wp-content/uploads/mm-products/uploads/2007_v06_03_danzker_j_p033.pdf
- Isavorapant Chaiyosh. (2021). "relational aesthetic by Nicolas Bourriaud" 215-457 SEMINAR IN THEMES IN CONTEMPORARY ART. Department of Art Theory, the Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University
- ชัยยศ อธิวัชรพจน์. (2564) "สุนทรียสัมพันธ์ตามแนวทางของนิโกลาส์ บูริโยต์" เอกสารประกอบการสอนรายวิชา "215-457 สัมมนาประเด็นสำคัญในศิลปะร่วมสมัย" ภาควิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- KrueOn Sakarin. (2018). *Romantic conceptualism*. Bangkok: Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts Silpakorn University
- ศาสรินทร์ เครืออ่อน. (2561). *โรแมนติกคอนเซ็ปทวลลิสม์*. กรุงเทพฯ: คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- Laocharoenbundit Nuttawut. (2018). "AI WEIWEI'S ART WORKS REFLECT THE SOCIAL AND POLITICS OF CHINA FROM 1993 TO 2015." A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for Master of Fine Arts (Art Theory) Department of Art Theory Graduate School, Silpakorn University.
- นัฐวุฒิ เล่าที่เจริญบัณฑิต. (2561). "ผลงานศิลปะสะท้อนสังคมและการเมืองจีนของอ้ายเวย์วี่ ตั้งแต่ปีค.ศ.1993-2015." วิทยานิพนธ์ปริญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- Mori Art Museum. (2017). *About the Exhibition Leandro Erlich: Seeing and Believing*. Retrieved from <https://www.mori.art.museum/en/exhibitions/LeandroErlich2017/>
- Qian Mu. (2007). *Once upon a time*. Retrieved from http://www.chinadaily.com.cn/cndy/2007-05/29/content_882137.htm

บรรณานุกรมภาพ

- ภาพที่ 1 Ai Weiwei. (2010). *Sunflower Seed*. Retrieved from <https://www.aiweiwei-seeds.com/about-ai-weiweis-sunflower-seeds>
- ภาพที่ 2 Ai Weiwei. (2010). *Sunflower Seed*. Retrieved from <https://albertpotjes.files.wordpress.com/2014/09/visitors-walk-through-the-art-installation-sunflower-seeds-by-chinese-artist-ai-weiwei-in-london.jpg>
- ภาพที่ 3 Ai Weiwei. (2010). *Sunflower Seed*. Retrieved from <http://erwina-ziomkowska.blogspot.com/2011/01/ai-weiwei-sunflower-seeds-ziarna.html>
- ภาพที่ 4 Ai Weiwei. (2007). *Fairytale*. Retrieved from <https://www.designindaba.com/sites/default/files/styles/scaledlarge/public/galleries-news/ai16.jpg?itok=S1JzGLyn>
- ภาพที่ 5 Ai Weiwei. (2007). *Fairytale*. Retrieved from <https://www.artsy.net/artwork/ai-weiwei-fairytale>
- ภาพที่ 6 Ai Weiwei. (2007). *Fairytale*. Retrieved from <https://www.flickr.com/photos/architektur/2804254754/in/photostream/>
- ภาพที่ 7 Leandro Erlich. (2017). *Classroom*. Retrieved from https://scontent.fbkk22-4.fna.fbcdn.net/v/t1.6435-9/fr/cp0/e15/q65/131961399_1587925318065780_122356464267482034_n.jpg?_nc_cat=109&ccb=1-5&_nc_sid=8024bb&efg=eyJpJjoidCJ9&_nc_eui2=AeF6Ds3E9iq4996HuHdTOHFysfBedm-q_78ax8F52ar_vxlN8d8EwDgB1EXiw9Og51dbIBB1U7QjB-tFEW4wnz_lc&_nc_ohc=cE4Tsh-7PdQAX8cYlpb&_nc_ht=scontent.fbkk22-4.fna&oh=7ec77ecaa333e18673324ff4558544f1&oe=619C2822
- ภาพที่ 8 จุฬารัตน์ เพชรรัตน์. (2020).
- ภาพที่ 9 Leandro Erlich. (2017). *Classroom*. Retrieved from https://scontent.fbkk22-1.fna.fbcdn.net/v/t1.6435-9/fr/cp0/e15/q65/131741410_1587925421399103_8905296624722372701_n.jpg?_nc_cat=100&ccb=1-5&_nc_sid=8024bb&efg=eyJpJjoidCJ9&_nc_eui2=AeGus2nSX1XDRjOn1O0Ve71jIw_Mfxppuc0jD8x_Gmm5zbH-3Jxkn5RCVozxQa7KL12Ni-Wqxo-38spkocW5wfGMX&_nc_ohc=KvcvGWZ9ZNoAX8FLxWw&_nc_ht=scontent.fbkk22-1.fna&oh=1a3338cd49600689cdc94b3d24594636&oe=619E6285
- ภาพที่ 10 ฤกษ์ฤทธิ ตีระวนิช. (2020). *Untitled 2020 (Infinite Attempts Never Con-*

cluded). Retrieved <https://web.facebook.com/bkkartbiennale/photos/1794082774094950>

ภาพที่ 11 ฤกษ์ฤทธิ ตีระวนิช. (2020). Untitled 2020 (Infinite Attempts Never Concluded). Retrieved from <https://static.bangkokpost.com/media/content/dcx/2020/11/06/3801487.jpg>

ภาพที่ 12 ฤกษ์ฤทธิ ตีระวนิช. (2020). Untitled 2020 (Infinite Attempts Never Concluded). Retrieved from <https://readthecloud.co/wp-content/uploads/2020/12/bangkok-art-biennale-2020-14-3-750x500.jpg>

ภาพที่ 13 Lu Yang. (2020). the Great Adventure of the Material World. Retrieved from <https://www.facebook.com/bkkartbiennale/photos/1848378978665329>

ภาพที่ 14 Lu Yang. (2020). the Great Adventure of the Material World. Retrieved from <https://www.facebook.com/bkkartbiennale/photos/1881955725307654>

ภาพที่ 15 จุรีพร เพชรกิ่ง. (2020).

