



ศิลปะจัดวาง : กระบวนการสะท้อนพลวัตแห่งเวลา



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ศิลปะจัดวาง : กระบวนการสะท้อนพลวัตแห่งเวลา



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2562
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

INSTALLATION ART : THE REFLECTION PROCESS OF TIME DYNAMIC



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Fine Arts (VISUAL ARTS)
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2019
Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ	ศิลปะจัดวาง : กระบวนการสะท้อนพลวัตแห่งเวลา
โดย	ชนะพล คมขำ
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์ แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิชญ มุกตามณี

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)

พิจารณาเห็นชอบโดย

.....ประธานกรรมการ

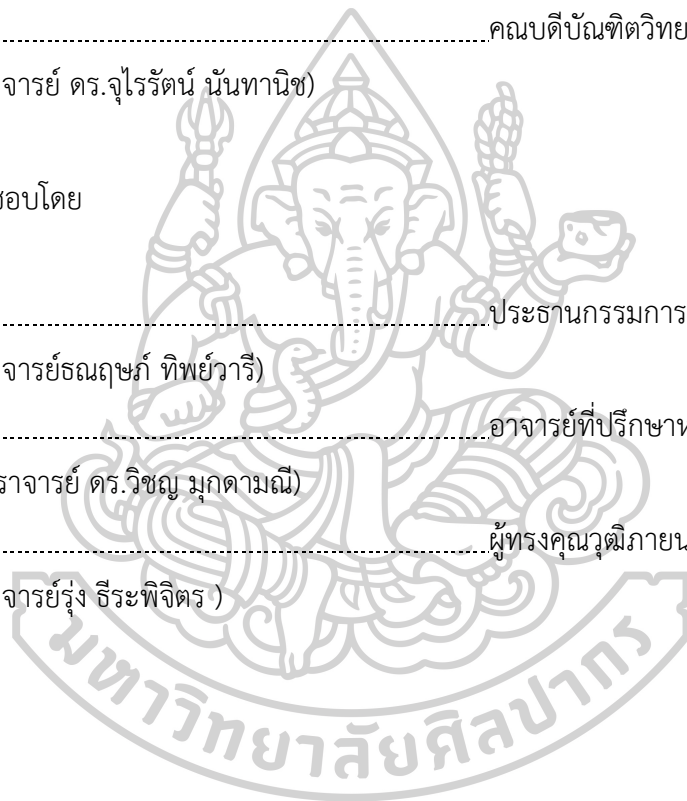
(รองศาสตราจารย์ธณฤกษ์ ทิพย์วารี)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิชญ มุกตามณี)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

(รองศาสตราจารย์รุ่ง ธีระพิจิตร)



60001211 : ทศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทบัณฑิต

คำสำคัญ : ศิลปะจัดวาง, พลวัต, เวลา

นาย ชนะพล คมขำ: ศิลปะจัดวาง : กระบวนการสะท้อนพลวัตแห่งเวลา อาจารย์ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิชญ มุกตามณี

"ศิลปะจัดวาง : กระบวนการสะท้อนพลวัตแห่งเวลา" คือวิทยานิพนธ์ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับธรรมชาติของเวลา และศึกษาการรับรู้เวลาของมนุษย์ รวมทั้งศึกษาเวลาในบริบทศิลปะ เพื่อการขบ
เน้นศิลปธาตุและองค์ประกอบศิลปะให้สามารถแสดงลักษณะอันเป็นพลวัตและสามารถสร้างการรับรู้
ต่อเวลาผ่านวิธีการทางศิลปะ จุดมุ่งหมายคือการสร้างสรรค์กระบวนการศิลปะที่สัมพันธ์กับความเป็น
จริงของเวลา ตามที่ได้ศึกษาและสังเกตจากเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน กระบวนการนี้สามารถ
แบ่งแยกออกเป็นการแสดงชุดย่อย 4 รูปแบบ คือ 1.ภาพถ่าย 2.ศิลปะเสียง กึ่งศิลปะการแสดงและ
ศิลปะวีดิทัศน์ 3.ศิลปะวัตถุ 4. จิตรกรรม แล้วสามารถนำเสนอรวมกันเป็นรูปแบบผลงานสื่อผสม การ
นำเสนอผลงานสามารถสะท้อนให้เห็นถึงกายภาพของเวลาและนามธรรมของเวลา และแสดงภาพรวม
ของกระบวนการพลวัตแห่งเวลา ที่ว่าด้วยความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์ พื้นที่และเวลาที่แตกต่างกัน

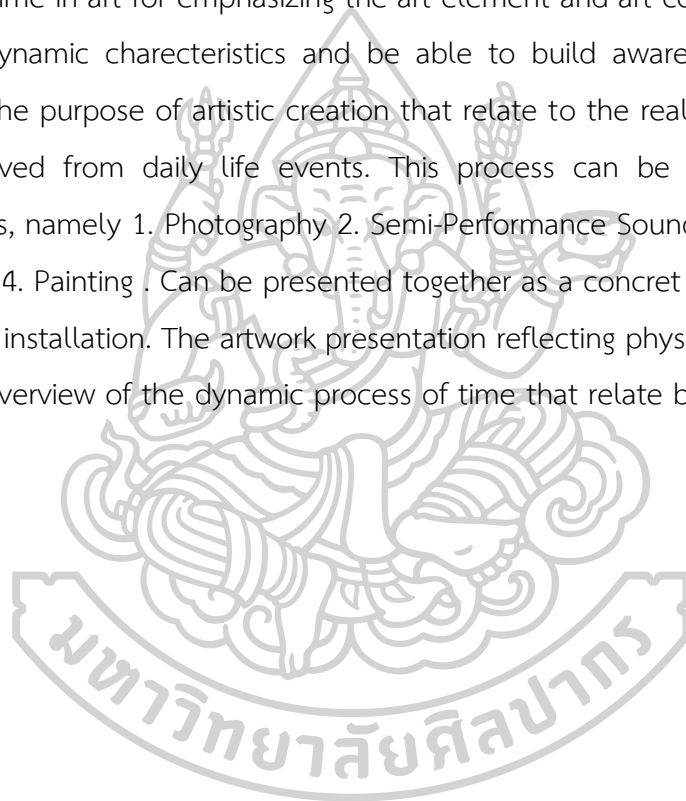


60001211 : Major (VISUAL ARTS)

Keyword : installation art, dynamic, time

MR. CHANAPON KOMKHAM : INSTALLATION ART : THE REFLECTION PROCESS OF TIME DYNAMIC THESIS ADVISOR : ASSISTANT PROFESSOR VICHAYA MUKDAMANEE, Ph.D.

"Installation Art : The Reflection Process of Time Dynamic" The thesis that learn about nature of time and learn about time perception of human including learn the time in art for emphasizing the art element and art composition to be able to show dynamic characteristics and be able to build awareness on time by art method. The purpose of artistic creation that relate to the reality of time as studied and observed from daily life events. This process can be divide into 4 subset expressions, namely 1. Photography 2. Semi-Performance Sound Art and Video Art 3. Object Art 4. Painting . Can be presented together as a concret image of the artwork, mix media installation. The artwork presentation reflecting physical time and abstract time the overview of the dynamic process of time that relate between events space and time.



กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอขอบคุณทุกคนในครอบครัวที่สนับสนุนทางการศึกษาและการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ขอขอบคุณอาจารย์วิษณุ มุกตมณี ที่ได้มอบแรงบันดาลใจ ให้แง่คิดใหม่ ๆ ทาง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ พร้อมทั้งให้ข้อคิดเห็นที่สำคัญตลอดการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอขอบคุณคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ให้คำชี้แนะ คอยตักเตือน และวิจารณ์ผลงานศิลปะตลอดการศึกษา ขอขอบคุณเพื่อน ๆ ที่ได้ให้ความช่วยเหลือในการตัดตั่งผลงาน พร้อมทั้งการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ขอขอบคุณตนเองในอดีตที่กล้าเปลี่ยนแปลง สำหรับการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ขอขอบคุณทุกเหตุการณ์ที่ได้ผ่านเข้ามาในชีวิต อันก่อให้เกิดการพัฒนาทางความคิด จิตใจ และกระทำ จนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลจากการศึกษาในวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้ จะสามารถเป็นประโยชน์ต่อนักศึกษา หรือบุคคลที่สนใจศึกษาเวลาและศิลปะสืบไป

ชนะพล คมขำ



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญภาพ.....	ฅ
บทที่ 1.....	1
บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์.....	2
สมมุติฐานของการศึกษา.....	2
ขอบเขตของการศึกษา.....	4
วิธีการศึกษา.....	5
อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์.....	6
บทที่ 2.....	8
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์.....	8
1. ธรรมชาติของเวลา : วรรณกรรมและอิทธิพลทางความคิด.....	8
1.1 เวลาทางกายภาพ.....	8
1.2 การรับรู้เวลา.....	12
1.3 เวลาในความทรงจำ.....	14
1.4 การบันทึกเวลาภาคสนาม.....	15
1.4.1 อดีระหว่างทาง.....	16

1.4.2	กิจกรรมปัจจุบัน	17
1.4.3	พื้นผิวแห่งอนาคต.....	18
1.4.4	การเปลี่ยนแปลง	19
1.5	กระบวนการพลวัต.....	20
1.6	รูปแบบโกลาหล	20
2.	การขบขันพลวัตแห่งเวลา : ข้อมูลแนวทางปฏิบัติและอิทธิพลทางศิลปะ.....	23
2.1	เวลาในสื่อภาพถ่าย (Photography).....	23
2.1.1	รูปแบบ : ภาพถ่ายกึ่งนามธรรม (Semi-Abstract Photography).....	24
2.1.2	ประเภท : งานทิวทัศน์นามธรรม (Abstract Landscape) และการวาดแสง (Light Painting Photography)	24
2.1.3	วิธีการ : เปิดรับแสงค้างไว้เป็นเวลานาน (Long Exposure) และการ เคลื่อนไหวกล้องอย่างเจตนา (Intentional Camera Movement)	24
2.2	เวลาในสื่อศิลปะเสียง (Sound Art) ศิลปะการแสดง (Performance Art) และศิลปะ วีดิทัศน์ (Video Art).....	27
2.2.1	รูปแบบ : ศิลปะแฮพเพนนิ่ง (Happening Art) และศิลปะฟลักซุส (Fluxus)	27
2.2.2	ประเภท : งานเสียงรบกวน (Noise) และเสียงสภาพแวดล้อม (Soundscape)	30
2.2.3	วิธีการ : การด้นสด (Improvisation)	30
2.3	เวลาในสื่อศิลปวัตถุ (Found Object).....	30
2.3.1	รูปแบบศิลปะสมถะ (Arte Povera).....	30
2.3.2	ประเภท : วัตถุธรรมชาติ (Natural Object) และวัตถุทางวัฒนธรรม (Cultural Object)	32
2.3.3	วิธีการ : การแปรธาตุทางธรรมชาติ (Nature Transformation).....	32
2.4	เวลาในสื่อจิตรกรรม (Painting).....	32

2.4.1	รูปแบบ : จิตรกรรมสนามสี (Color Field Painting) และจิตรกรรมขอบคม (Hard-Edge Painting).....	33
2.4.2	ประเภท : นามธรรม (Abstract) และทิวทัศน์นามธรรม (Abstract Landscape).....	35
2.4.3	วิธีการ : วาดภาพขอบคม (Hard-Edge) และลายฉลุจากธรรมชาติ (Organic Stencil).....	36
2.5	การจัดวางเวลา.....	37
2.5.1	อิทธิพลที่ได้รับจาก Wolfgang Tillmans.....	38
2.5.2	อิทธิพลที่ได้รับจาก Sarah Sze.....	39
บทที่ 3	41
	แผนการดำเนินงานและวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน.....	41
1.	การสรุปข้อมูลและสังเคราะห์ข้อมูล.....	41
2.	การดำเนินงานสร้างสรรค์ผลงานชุดย่อย.....	44
2.1	การสร้างสรรค์ผลงานชุดย่อยที่ 1 (ภาพถ่าย).....	44
2.2	การสร้างสรรค์ผลงานชุดย่อยที่ 2 (ศิลปะเสียง กิ่งศิลปะการแสดงและศิลปะวีดิทัศน์).....	48
2.3	การสร้างสรรค์ผลงานชุดย่อยที่ 3 (ศิลปะวัตถุ).....	53
2.4	การสร้างสรรค์ผลงานชุดย่อยที่ 4 (จิตรกรรม).....	55
3.	ขั้นตอนการจัดวาง.....	59
บทที่ 4	60
	การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์.....	60
	ผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 1 นำเสนอเมื่อวันที่ 8 มีนาคม 2562.....	60
	ผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 2 นำเสนอเมื่อวันที่ 7 พฤษภาคม 2562.....	63
	ผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 3 นำเสนอเมื่อวันที่ 24 เมษายน 2563.....	67
บทที่ 5	75
	บทสรุป.....	75

1. ข้อเสนอทางผลงานสร้างสรรค์.....	75
2. ข้อเสนอทางกระบวนการ.....	76
รายการอ้างอิง.....	77
ประวัติผู้เขียน.....	79



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1	การช้าลงของเวลาที่สัมพันธ์กับพื้นที่..... 9
ภาพที่ 2	การช้าลงของเวลาที่สัมพันธ์กับความเร็ว..... 9
ภาพที่ 3	ภาพแทนเหตุการณ์แบบเส้นตรง..... 10
ภาพที่ 4	ภาพแทนเหตุการณ์แบบกรวยแสง..... 11
ภาพที่ 5	ภาพแทนเหตุการณ์แบบกรวยแสงที่ตรงกับความเป็นจริง..... 11
ภาพที่ 6	ตัวตนที่รับรู้ประสบการณ์ และตัวตนที่จดจำเหตุการณ์..... 13
ภาพที่ 7	แผนภาพอธิบายความทรงจำของ Henri Bergson..... 15
ภาพที่ 8	ความเบลอและสั้นไหวของการรับรู้ทางสายตา ที่ทำให้นึกถึงอดีต ระหว่างการเคลื่อนตัวหรือระหว่างการเดินทาง 16
ภาพที่ 9	ขณะปัจจุบัน โดยสังเกตกิจกรรมของบุคคลอื่น..... 17
ภาพที่ 10	ขณะปัจจุบัน โดยสังเกตกิจกรรมตนเอง..... 18
ภาพที่ 11	รูปทรง พื้นผิว และความหมายเปลี่ยนไปจากเดิมของซากวัตถุ ทำให้เกิดการรับรู้ถึงเวลาที่เลยผ่านในวินาทีนั้น ๆ และทำให้เกิดการคิดคาดการณ์ความเป็นไปในอนาคต..... 19
ภาพที่ 12	การเกิดสภาพไร้ระเบียบในธรรมชาติ..... 21
ภาพที่ 13	พลวัตไร้ระเบียบที่นำไปสู่ระเบียบใหม่..... 22
ภาพที่ 14	พลวัตไร้ระเบียบที่นำไปสู่ระเบียบที่หลากหลาย..... 22
ภาพที่ 15	ภาพถ่ายด้วยวิธีการการเปิดรูรับแสงค้างไว้เป็นเวลานาน โดย AOWS..... 25
ภาพที่ 16	ภาพถ่ายด้วยวิธีการเคลื่อนไหวกล้องอย่างเจตนา โดย Alain Poirot..... 26
ภาพที่ 17	ผลงาน 18 Happenings in 6 Parts โดยศิลปิน Allan Kaprow 28
ภาพที่ 18	ผลงาน Drip Music ศิลปิน George Brecht 29
ภาพที่ 19	ศิลปิน Mario Merz ผลงาน Igloo with Tree 31
ภาพที่ 20	ภาพนิ่งต่อเนื่องในสื่อจิตรกรรม..... 33

ภาพที่ 21	ผลงานจิตรกรรมสนามสี โดย Morris Louis	34
ภาพที่ 22	ผลงานจิตรกรรมขอบคม โดย Josef Albers.....	35
ภาพที่ 23	วิธีการวาดภาพขอบคมในผลงาน Spectrum I โดย Ellsworth Kelly และยังมีรูปแบบที่คาบเกี่ยวกันระหว่างจิตรกรรมสนามสีและจิตรกรรมขอบคม	36
ภาพที่ 24	การจัดวางภาพถ่าย ในผลงาน Fragile โดย Wolfgang Tillmans	38
ภาพที่ 25	ผลงาน Images in Debris โดย Sarah Sze	39
ภาพที่ 26	ผลงาน Yellow Blow Out (Painting in its Archive) โดย Sarah Sze	40
ภาพที่ 27	โครงสร้างการสังเคราะห์ข้อมูล	43
ภาพที่ 28	อุปกรณ์การสร้างสรรค์ผลงานในชุดย่อยที่ 1.....	44
ภาพที่ 29	รูปภาพประกอบขั้นตอนการถ่ายรูป ด้วยการใช้ขาตั้งกล้อง	45
ภาพที่ 30	รูปภาพประกอบขั้นตอนการถ่ายรูป ด้วยการใช้แหวนคล้องอิสระ	45
ภาพที่ 31	ขั้นตอนการคัดเลือกภาพที่มีลักษณะที่ตรงกับวัตถุประสงค์	46
ภาพที่ 32	ขั้นตอนการปรับแต่งภาพ.....	47
ภาพที่ 33	ผลงานในชุดย่อยที่ 1	47
ภาพที่ 34	อุปกรณ์การสร้างสรรค์ผลงานในชุดย่อยที่ 2.....	48
ภาพที่ 35	ภาพประกอบการเดินทางไปพื้นที่ธรรมชาติ เช่น แม่น้ำ ภูเขา ป่า ฯลฯ.....	49
ภาพที่ 36	พื้นที่สำหรับสร้างเหตุการณ์ในผลงานชุดที่ 2.....	50
ภาพที่ 37	วัตถุที่พบในพื้นที่.....	50
ภาพที่ 38	ภาพประกอบวิธีการแสดง.....	51
ภาพที่ 39	ภาพประกอบวิธีการการแก้ไขวิดีโอในโปรแกรม	51
ภาพที่ 40	ภาพประกอบวิธีการต่อวิดีโอกับโทรทัศน์.....	52
ภาพที่ 41	ผลงานในชุดย่อยที่ 2	53
ภาพที่ 42	วัตถุที่จัดเก็บไว้สำหรับผลงานย่อยชุดที่ 3	54
ภาพที่ 43	ผลงานในชุดย่อยที่ 3	54

ภาพที่ 44	อุปกรณ์การสร้างสรรค์ผลงานในชุดย่อยที่ 4.....	55
ภาพที่ 45	เตรียมโครงผ้าใบ	56
ภาพที่ 46	ขั้นตอนการกั้นสี และลงสีอะคริลิค	57
ภาพที่ 47	ขั้นตอนการลงสีจนเสร็จสมบูรณ์.....	57
ภาพที่ 48	ผลงาน ในชุดย่อยที่ 4	58
ภาพที่ 49	ขั้นตอนการจัดวาง	59
ภาพที่ 50	ผลงานศิลปะจัดวาง เมื่อจัดวางและจัดแสงเรียบร้อยแล้ว.....	59
ภาพที่ 51	ผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 1	60
ภาพที่ 52	ผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 2	63
ภาพที่ 53	รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 2	65
ภาพที่ 54	รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 2	65
ภาพที่ 55	รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 2	66
ภาพที่ 56	รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 2	66
ภาพที่ 57	ผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 3	67
ภาพที่ 58	รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 3	70
ภาพที่ 59	รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 3	70
ภาพที่ 60	รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 3	71
ภาพที่ 61	รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 3	71
ภาพที่ 62	รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 3	72
ภาพที่ 63	รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 3	72
ภาพที่ 64	รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 3	73
ภาพที่ 65	รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 3	73
ภาพที่ 66	รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 3	74
ภาพที่ 67	รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 3	74

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พลวัตคือกระบวนการหนึ่งของความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุ พื้นที่และเวลา สรรพสิ่งทั้งหลายไม่ใช่สิ่งที่ดำรงอยู่เฉยๆ เป็นอมตะนิรันดร์ ทุกสิ่งล้วนมีพลวัตของตน เป็นเหตุการณ์ที่เคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลง แปรสภาพ และมีวิวัฒนาการ แต่ระยะทางของกระบวนการนี้ไม่ได้เป็นเส้นตรง ดังที่เราเข้าใจว่าทุกเหตุการณ์ต้องดำเนินอยู่ เป็นลำดับที่มีระเบียบ เหตุไม่เท่ากับผลเสมอไป เหตุอาจเล็กน้อย แต่ผลกลับใหญ่โต หรือมีหลายเหตุการณ์ที่สลับไปมา ทำให้เกิดผลลัพธ์มากมายมหาศาล รูปแบบพลวัตที่ไม่เป็นเส้นตรงนี้เป็นไปตามทฤษฎีโกลาหล (Chaos Theory) ทฤษฎีที่อธิบายถึงระบบการเปลี่ยนแปลงที่ไร้เสถียรภาพ มีการสั่นไหวตลอดเวลา เช่น การเปลี่ยนแปลงในระบบนิเวศ และการเปลี่ยนแปลงทางจิตหรือความคิด เป็นต้น ทฤษฎีนี้ได้แสดงพลวัตที่เป็นไปอย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งเกิดการเปลี่ยนแปลงตลอด และการเปลี่ยนแปลงนั้นนำไปสู่ทิศทางที่แตกต่างอย่างหลากหลาย เต็มไปด้วยความบังเอิญ ทำให้คำนวณหรือควบคุมได้ยาก

รูปแบบความโกลาหล เป็นคุณลักษณะของกระบวนการพลวัตตามธรรมชาติ ที่จะสามารถนำมาปรับใช้กับกระบวนการศิลปะ ซึ่งจะทำให้เกิดกระบวนการการรื้อลำดับของเวลาที่เป็นเส้นตรง ตั้งแต่การคิดตั้งต้น วิธีหาข้อมูล วิธีเก็บข้อมูล กรรมวิธี สื่อศิลปะ ไปจนถึงการนำเสนอ สำหรับข้าพเจ้ากระบวนการดังกล่าว สามารถแบ่งแยกออกเป็นการแสดงออกชุดย่อย 4 รูปแบบ คือ 1. ภาพถ่าย (Photography) 2. ศิลปะเสียง (Sound Art) กึ่งศิลปะการแสดง (Performance Art) และศิลปะวิดีโอ (Video Art) 3. ศิลปะวัตถุ (Found Object) 4. จิตรกรรม (Painting) ในแต่ละชุดผลงานจะได้ศึกษาถึงวิธีการในการจับเน้นลักษณะเวลา และเป็นศึกษาข้อมูลการเคลื่อนที่และเปลี่ยนแปลง ที่รับรู้ได้ในชีวิตประจำวัน เช่น แสง เสียง วัตถุ ทิวทัศน์ มาปรับใช้แตกต่างกันไป 4 ชุดผลงานจะเป็นเหมือนเหตุการณ์ที่มีเส้นเวลาของตนเอง มีพลวัตของ

รูปแบบและเนื้อหาของเวลาที่แตกต่างกัน แต่ว่าชุดผลงานทั้งหมด ยังมีความสัมพันธ์กันอยู่ เป็นเครือข่ายที่ส่งผลกระทบต่อกันและกัน และเป็นรูปแบบที่มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบอยู่เสมอ

“ศิลปะจัดวาง : กระบวนการสะท้อนพลวัตแห่งเวลา” เป็นวิทยานิพนธ์เชิงสร้างสรรค์ศิลปะที่นำเสนอกระบวนการพลวัตรูปแบบโกลาหล เพื่อที่จะสะท้อนกลับไปสู่เนื้อหาของเวลา กล่าวคือการแปรลักษณะกายภาพและนามธรรมของเวลา สู่ลักษณะกายภาพของศิลปะ และการแสดงถึงความหมายของเวลาด้วยกระบวนการศิลปะ นอกจากด้านเนื้อหา กระบวนการพลวัตรูปแบบโกลาหลจะนำไปสู่องค์ความรู้ ในการสร้างสรรค์กระบวนการการที่ไม่เป็นเส้นตรง ซึ่งเป็นแนวทางในการออกนอกรูปแบบที่ตายตัว เป็นรูปแบบที่เปลี่ยนแปลงได้ โดยสอดคล้องกับความเป็นจริงและประสบการณ์ ทั้งยังสามารถเห็นถึงความสัมพันธ์ของข้อมูลต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างดำเนินการ สุดท้ายแสดงถึงองค์ความรู้ในทางสุนทรียศาสตร์ ที่สามารถสร้างการรับรู้ถึงความแปรผันไม่สิ้นสุด ผ่านกระบวนการวิธีการ และการจัดวาง

วัตถุประสงค์

1. ศึกษาธรรมชาติของเวลาและการรับรู้เวลาของมนุษย์
2. ศึกษาเวลาในบริบทของศิลปะ เพื่อการจัดการเวลาในสื่อศิลปะ และการขับเคลื่อนองค์ประกอบทางศิลปะ ที่สามารถทำให้รับรู้ถึงเวลาและแสดงถึงพลวัตของเวลา
3. สร้างสรรค์กระบวนการศิลปะ อันประกอบด้วยผลงานชุดย่อย 4 ชุด คือ ภาพถ่าย, ศิลปะเสียงกึ่งศิลปะการแสดงและศิลปะวีดิทัศน์, ศิลปะวัตถุ และจิตรกรรม แล้วนำมาสู่การสร้างสรรคผลงานชุดหลักคือ ศิลปะจัดวางสื่อผสม เพื่อสะท้อนถึงพลวัตแห่งเวลา

สมมุติฐานของการศึกษา

การสร้างผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้ จะได้ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลทางสาขาฟิสิกส์ ปรัชญา จิตวิทยาและศิลปะที่เกี่ยวข้องกับเวลามาผสมผสานบูรณาการซึ่งกันและกัน ทั้งยังศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลในเรื่องราวการรับรู้ของตน เพื่อหาหลักเกณฑ์ลักษณะกายภาพและนามธรรมของเวลา ความหมายของเวลา ไปจนถึงสุนทรียศาสตร์ อันเป็นพลวัต วิทยานิพนธ์ชิ้นนี้ในส่วนของข้อมูลทางศิลปะ จะมี

แนวทางศึกษาแบ่งเป็น 4 ส่วน ตามวัตถุประสงค์ ที่ต้องการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจัดวางสื่อผสม อันประกอบไปด้วยผลงานย่อย 4 ชุด (series) ในการศึกษาเวลาและแสดงออกถึงเวลาที่แตกต่างกัน ซึ่งจุดที่มีร่วมกันคือ ลักษณะอันเป็นพลวัต

1. ผลงานชุดย่อยที่ 1 เป็นศึกษาเวลาในสื่อการถ่ายภาพ (Photography) รูปแบบที่ต้องการศึกษาเป็นภาพถ่ายนามธรรม (Abstract Photography) ประเภทงานทิวทัศน์นามธรรม (Abstract Landscape) และการวาดแสง (Light Painting Photography) ด้วยวิธีการเปิดรูรับแสงค้างไว้เป็นเวลานาน (Long Exposure) และวิธีการการเคลื่อนไหวกล้องอย่างเจตนา (Intentional Camera Movement) แนวคิดในส่วนนี้ต้องการเน้นถึงการยืดเวลา (Delay) ในวัตถุที่รับรู้คือ แสง (Light) และพื้นที่ว่าง (Space) ซึ่งสัมพันธ์กับเรื่องราวของการคิดถึงอดีตและความรู้สึกที่เลื่อนลอย
2. ผลงานชุดย่อยที่ 2 เป็นศึกษาเวลาในสื่อศิลปะเสียง (Sound Art) ที่มีความสัมพันธ์กับศิลปะการแสดง (Performance Art) และจัดวางเป็นศิลปะวีดิทัศน์ (Video Art) รูปแบบที่ต้องการศึกษา เป็นรูปแบบการแสดงสั้นๆ ที่สร้างเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและจบลง แบบศิลปะฟลักซุส (Fluxus) ประเภทงานเสียงรบกวน (Noise sound) ด้วยวิธีการแสดงการเคลื่อนไหวของร่างกายและจัดการเสียงที่ด้นสด (Improvisation) แนวคิดในส่วนนี้ต้องการเน้นถึงความเคลื่อนไหวของเหตุการณ์ ที่เกิดขึ้นในช่วงขณะปัจจุบันเท่านั้น (Happening) ในวัตถุที่รับรู้คือ เสียง (Sound) และการกระทำ (Action) ซึ่งสัมพันธ์กับเรื่องราวของกิจกรรมความเป็นอยู่ที่กำลังดำเนินไปและเป็นนัยยะของการก้าวข้ามอดีต
3. ผลงานชุดย่อยที่ 3 เป็นศึกษาเวลาในสื่อศิลปะวัตถุ (Found Object) รูปแบบที่ต้องการศึกษาเป็นรูปแบบศิลปะสมถะ (Arte Povera) ที่ใช้วัตถุที่ถูกทิ้งขว้าง ประเภทวัตถุธรรมชาติ (Natural Object) และวัตถุทางวัฒนธรรม (Cultural Object) ด้วยวิธีการแปรธาตุทางธรรมชาติ (Nature Process) เช่น การพองเมื่อโดนแดดโดนฝน หรือปลวกขึ้นจนเสื่อมสภาพ แนวคิดในส่วนนี้ต้องการเน้นถึงแปรสภาพตามธรรมชาติ (Nature Transformation) ในเรื่องที่ได้รับรู้คือ วัตถุ (Object) และพื้นผิว (Texture) ซึ่งสัมพันธ์กับเรื่องราวของการมุ่งหน้าไปสู่อนาคต โดยที่ไม่สามารถกลับมาเป็นเหมือนเดิมได้

4. ผลงานชุดย่อยที่ 4 เป็นศึกษาเวลาในสาขาจิตรกรรม (Painting) รูปแบบที่ต้องการศึกษา เป็นจิตรกรรมสนามสี (Color Field Painting) และจิตรกรรมขอบคม (Hard-Edge Painting) ประเภทนามธรรม (Abstract) และทิวทัศน์นามธรรม (Abstract Landscape) ด้วยวิธีการวาดภาพขอบคม (Hard-Edge Painting) และลายฉลุจากธรรมชาติ (Organic Stencil) แนวคิดในส่วนนี้ต้องการเน้นถึงพลวัตของภาพ (Spectrum Dynamic) ในเรื่องรับรู้คือ สี (Color) และรูปทรง (Form) ซึ่งสัมพันธ์กับเรื่องราวของทุกสีผ่านทางความคิดและการรับรู้ เป็นพลวัตทางความคิด ความเข้าใจกับสิ่งที่ตาเห็น

ขอบเขตของการศึกษา

ต้องการศึกษาลักษณะกายภาพและนามธรรมของเวลา ความหมายของเวลา และสุนทรียศาสตร์ของการเปลี่ยนแปลง ผ่านทฤษฎี กระบวนการศิลปะ และคุณลักษณะของภาพ เสียง วัตถุ ในสภาพแวดล้อมที่ได้ค้นพบ พร้อมทั้งสำรวจเวลาในเรื่องราว (story) ประสบการณ์ของตน อันเป็นสิ่งสำคัญอย่างมากในการเรียนรู้ความหมายของเวลา จึงได้วางขอบเขตของการศึกษา ดังนี้

1. เลือกศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเวลา ที่จะสามารถเข้าใจถึงพลวัตของเวลาที่กำลังดำเนินอยู่
2. เลือกศึกษาเวลาของอดีตจากสภาพแวดล้อมรอบตัว คือพื้นที่ในเมืองที่มีแสงไฟ และพื้นที่ธรรมชาติ เช่น ภูเขา แม่น้ำ ทะเล น้ำตก ดวงอาทิตย์ เป็นต้น
3. เลือกศึกษาเวลาของขณะปัจจุบัน ในกิจกรรมของมนุษย์ที่เกิดขึ้นและจบลงในระยะเวลานั้นๆ
4. เลือกศึกษาเวลาของอนาคต ในพื้นผิว รูปทรง และความหมายที่เชื่อมสภาพ ของวัตถุที่เกิดการแปรรูปตามธรรมชาติ
5. เลือกศึกษากระบวนการและวิธีการทางศิลปะ ที่ให้ความสำคัญกับพลวัตของเวลา
6. เลือกศึกษาพลวัตของเวลา ในการเปลี่ยนแปลงของการรับรู้ การคิด การรู้สึก และการเข้าใจ เรื่องราวเวลาของตนในระยะเวลา 1 ปี

วิธีการศึกษา

1. ศึกษาข้อมูลทางฟิสิกส์ ปรัชญา และจิตวิทยาอันเกี่ยวกับเวลา
 - 1.1 หนังสือ The Order of Time โดย Carlo Rovelli
 - 1.2 หนังสือ Chaos Theory ทฤษฎีไร้ระเบียบเกี่ยวกับทางแพร่งของสังคมสยาม โดย ชัยวัฒน์ ภิระพันธ์
 - 1.3 แนวคิดทางปรัชญาที่ว่าด้วยความทรงจำและกระบวนการพลวัตของ Henri Bergson
 - 1.4 แนวคิดเรื่องการรับรู้เวลาของ Adrian Bejan กับ Daniel Kahneman
2. ศึกษาแนวคิดทางศิลปะและวิธีการสร้างสรรค์ย่อย 4 วิธี ตามวัตถุประสงค์
 - 2.1 ศึกษาเวลาในสื่อการถ่ายภาพ (Photography) รูปแบบที่ต้องการศึกษา เป็นภาพถ่ายนามธรรม (Abstract Photography) ประเภทงานทิวทัศน์นามธรรม (Abstract Landscape) และการวาดแสง (Light Painting Photography) ด้วยวิธีการเปิดรูรับแสงค้างไว้เป็นเวลานาน (Long Exposure) และวิธีการการเคลื่อนไหวกล้องอย่างเจตนา (Intentional Camera Movement)
 - 2.2 ศึกษาเวลาในสื่อศิลปะเสียง (Sound Art) ที่มีความสัมพันธ์กับศิลปะการแสดง (Performance Art) และศิลปะวีดิทัศน์ (Video Art) รูปแบบที่ต้องการศึกษา เป็นรูปแบบการแสดงสั้นๆ ที่สร้างเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและจบลง แบบศิลปะแฮปเพนนิ่ง (Happening Art) และฟลักซุส (Fluxus) ประเภทงานเสียงรบกวน (Noise sound) ด้วยวิธีการแสดงการเคลื่อนไหวของร่างกายและจัดการเสียงโดยการด้นสด (Improvisation)
 - 2.3 ศึกษาเวลาในสื่อศิลปะวัตถุ (Found Object) รูปแบบที่ต้องการศึกษาเป็น รูปแบบศิลปะสมถะ (Arte Povera) ที่ใช้วัตถุที่ถูกทิ้งขว้าง ประเภทวัตถุธรรมชาติ (Natural Object) และวัตถุทางวัฒนธรรม (Cultural Object) ด้วยวิธีการแปรธาตุทางธรรมชาติ (Nature Process) เช่น การพุงเมื่อโดนแดดโดนฝน หรือปลวกขึ้นจนเสื่อมสภาพ
 - 2.4 ศึกษาเวลาในสื่อจิตรกรรม รูปแบบที่ต้องการศึกษาเป็นจิตรกรรมสนามสี (Color Field Painting) และจิตรกรรมขอบคม (Hard-Edge Painting) ประเภทงานนามธรรม

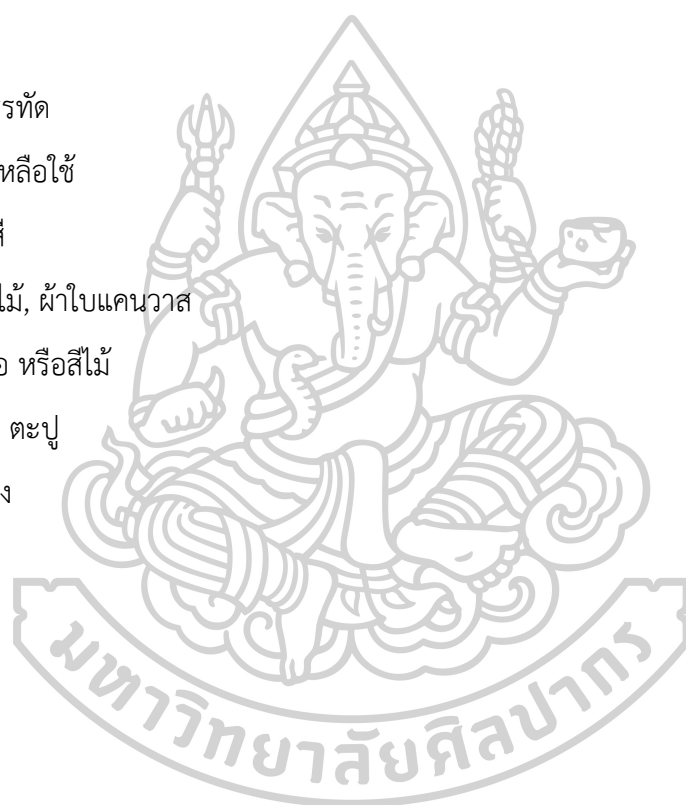
(Abstract) และทิวทัศน์นามธรรม (Abstract Landscape) ด้วยวิธีการวาดภาพขอบคม (Hard-Edge Painting) และลายฉลุจากธรรมชาติ (Organic Stencil)

3. ศึกษาผลงานศิลปะจัดวางแบบสื่อผสม
4. ศึกษารายละเอียดและเก็บข้อมูล การเปลี่ยนแปลงของวัตถุในพื้นที่ต่าง ๆ
5. ศึกษารายละเอียดและเก็บข้อมูลการเปลี่ยนแปลงของการรับรู้, ความคิด และความรู้สึกของตน
6. ทบทวนข้อมูล, วิเคราะห์และเปรียบเทียบถึงความสัมพันธ์ของข้อมูล

อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

- กล้องฟิล์ม Leica IIIA
- กล้องฟิล์ม Lomography Diana F+
- กล้อง Canon Powershot S90
- กล้อง Sony A7 III
- ฟิล์มถ่ายรูปขนาด 35 มม.
- ขาตั้งกล้อง
- คอมพิวเตอร์
- โปรแกรม Adobe Lightroom (ซอฟต์แวร์ คอมพิวเตอร์)
- โปรแกรม Adobe Photoshop (ซอฟต์แวร์ คอมพิวเตอร์)
- เครื่องบันทึกเสียง Zoom H5
- โทรศัพท์ Iphone 6s
- โทรศัพท์ Samsung Galaxy J7
- โทรทัศน์
- กล้องรับสัญญาณดิจิตอลและสายสัญญาณ
- แฟลชไดร์ฟ
- เครื่องดนตรี
- วัตถุข้างทาง

- คอมพิวเตอร์
- โปรแกรม Adobe Premier Pro (ซอฟต์แวร์ คอมพิวเตอร์)
- สื่อครีติก
- ฟู่กัน
- สื่อผสมสี
- สีรองพื้น
- เทป
- ไม้บรรทัด
- วัสดุเหลือใช้
- จานสี
- โครงไม้, ผ้าใบแคนวาส
- ดินสอ หรือสีไม้
- นี้อต, ตะปู
- ไขควง



บทที่ 2

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

การวิจัยจะได้ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลทางฟิสิกส์ ปรัชญา จิตวิทยาและศิลปะที่เกี่ยวข้องกับเวลา ทั้งยังศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลในเรื่องราวการรับรู้ของตน เพื่อหาลักษณะนามธรรมของเวลา ความหมาย ไปจนถึงสุนทรียศาสตร์ วิทยานิพนธ์ชิ้นนี้ในส่วนของข้อมูลทางศิลปะ จะมีแนวทางศึกษาแบ่งเป็น 4 ส่วน ตามวัตถุประสงค์ ที่ต้องการสร้างสรรค์ศิลปะจัดวาง อันประกอบด้วย 4 ชุด (series) โดยเรียงลำดับความสำคัญของข้อมูล ดังนี้

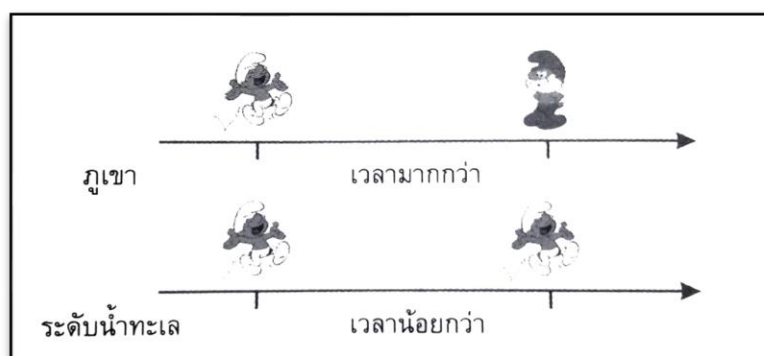
1. ธรรมชาติของเวลา : วรรณกรรมและอิทธิพลทางความคิด

1.1 เวลาทางกายภาพ

เนื้อหาของเวลาทางกายภาพ ได้รับอิทธิพลจากหนังสือ “ความลึกลับของเวลา: ถอดปริศนาแห่งเวลาในสายตาควอนตัมฟิสิกส์ = The Order of Time” โดย Carlo Rovelli นักฟิสิกส์ทฤษฎีผู้รวบรวมแนวคิดฟิสิกส์ยุคใหม่เกี่ยวกับเวลา เนื้อหาของหนังสือแบ่งเป็น 3 ภาค คือ 1. การแตกสลายเป็นผุพังของกาลเวลา 2. โลกที่ไร้กาลเวลา 3. ที่มาของเวลา เนื้อหาภาคแรกของหนังสือ ได้นำเสนอแนวคิดที่ก่อให้เกิดการละลายรูปแบบอันเป็นเอกภาพของเวลา, ทิศทางของเวลา, ความต่อเนื่องเวลาที่ได้แก่มุมของเวลาที่ต่างไปจากที่เราเข้าใจ เวลาไม่ได้เป็นสิ่งที่เรียบง่าย ที่ดำเนินแบบไหลไปเป็นเส้นตรง ลักษณะดังกล่าวเป็นดังพื้นฐาน ก่อนที่เราจะรู้ความเข้าใจของตนเอง และสำรวจนามธรรมของเวลาในต่อไป

ในภาคแรกของหนังสือ Carlo Rovelli ได้เขียนถึงทฤษฎีสัมพัทธภาพ (general relativity) ของ Albert Einstein ที่แสดงให้เห็นว่าเวลาคือความสัมพันธ์ของวัตถุ พื้นที่และความเร็ว โดยเวลาจะช้าลง เมื่อเราอยู่ในตำแหน่งที่มวลมาก (ภาพที่ 2) และเวลาจะช้าลง เมื่อเราเคลื่อนที่ด้วยความเร็ว

(ภาพที่ 3) เมื่อเวลาสามารถบิดเบือน แปรไปตามอิทธิพลทั้ง 3 ส่วน ก็หมายความว่ามีความที่แตกต่างกันอย่างหลากหลาย ทุกเหตุการณ์ไม่ได้ดำเนินอยู่ในเวลาเดียวกัน¹



ภาพที่ 1

การช้าลงของเวลาที่สัมพันธ์กับพื้นที่
ที่มา : Carlo Rovelli, ความลึกลับของเวลา : ถอดปริศนาแห่งเวลาในสายตา
ควอนตัมฟิสิกส์ = The Order of Time. หน้า 20

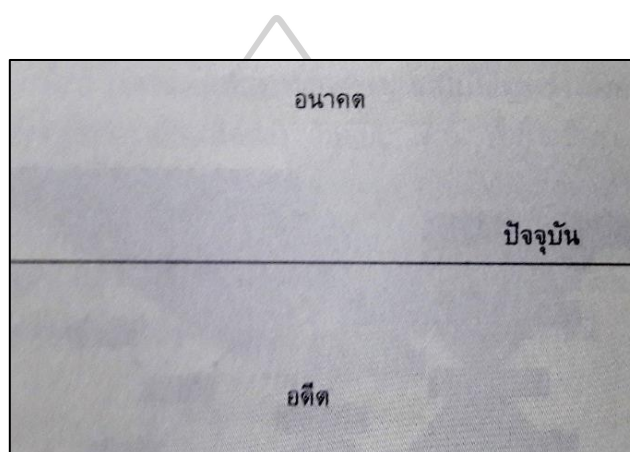


ภาพที่ 2

การช้าลงของเวลาที่สัมพันธ์กับความเร็ว
ที่มา : Carlo Rovelli, ความลึกลับของเวลา : ถอดปริศนาแห่งเวลาในสายตา
ควอนตัมฟิสิกส์ = The Order of Time. หน้า 44

¹ Carlo Rovelli. (2562). ที่มาของเวลา ใน ความลึกลับของเวลา : ถอดปริศนาแห่งเวลาในสายตาควอนตัมฟิสิกส์ = The Order of Time, แปลโดย โทมัส คุชปรีชา. (กรุงเทพฯ: ซอลท์ พับลิชชิง), หน้า 172.

ทฤษฎีสัมพัทธภาพได้แสดงรูปธรรมพื้นฐานของเวลา ว่าไม่ได้เป็นสิ่งที่ไหลไปและเท่าเทียมกัน ในทุกพื้นที่ ไม่มีปัจจุบันที่เท่ากันทั่วทั้งอวกาศ เหตุการณ์ต่าง ๆ สร้างเวลาของตนเอง ปัจจุบันขณะ จึงเป็นเพียงเรื่องเฉพาะของเหตุการณ์นั้นเท่านั้น Carlo Rovelli ยังได้ย้ำทฤษฎีนี้ โดยชี้ให้เห็นถึงภาพ โครงสร้างของเวลา ผ่านแผนภาพที่ได้ศึกษาและต่อยอดความคิดจากทฤษฎีสัมพัทธภาพ ทำให้สามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้นผ่านภาพแทนเหตุการณ์



ภาพที่ 3

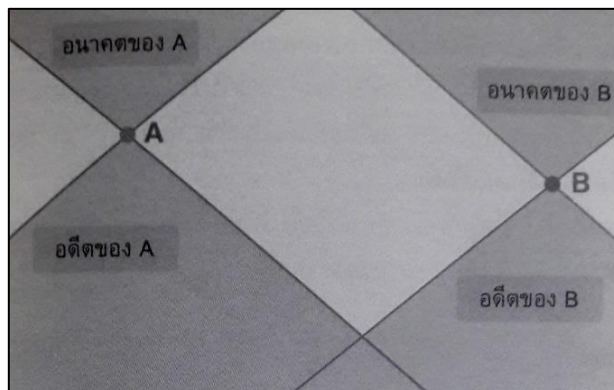
ภาพแทนเหตุการณ์แบบเส้นตรง

ที่มา : Carlo Rovelli, ความลึกลับของเวลา : ถอดปริศนาแห่งเวลาในสายตา

ควอนตัมฟิสิกส์ = The Order of Time. หน้า 52

ในภาพที่ 3 เป็นแผนภาพเวลาที่เรารู้จักโดยทั่วไป คือมีเส้นปัจจุบัน ที่แบ่งระหว่างอดีตกับอนาคตอยู่ แต่ความเป็นจริงเราไม่สามารถนำเส้นปัจจุบัน มาแบ่งอดีตกับอนาคตได้ด้วยเส้นเดียว เพราะปัจจุบันที่ครอบคลุมทั้งอวกาศไม่มีอยู่ รวมถึงในทางกายภาพแล้ว ปัจจุบันก็แทบไม่มีอยู่จริง โครงสร้างของเวลาจึงเป็นเหมือนภาพที่ 5 ที่ปัจจุบันเป็นเพียงจุดเล็ก ๆ เท่านั้น โดยรูปกรวยด้านล่าง จุดเป็นอดีต และกรวยด้านบนจุดคืออนาคต แผนภาพนี้ยังแสดงให้เห็นถึงเวลาของสองเหตุการณ์ที่แตกต่างกัน และพื้นที่อื่น (นอกกรวย) ที่ซึ่งเป็นเวลาอื่น ที่ไม่ได้เป็นทั้งอดีตและอนาคตของเหตุการณ์

A และ B แพนภาพสามารถทำให้เห็นภาพที่ตรงกับความเป็นจริงได้อีก โดยบีบอัดให้กรวยราบขึ้นตามภาพที่ 6 ซึ่งแสดงถึงลักษณะของปัจจุบันที่เป็นเพียงช่วงเวลาสั้น ๆ²

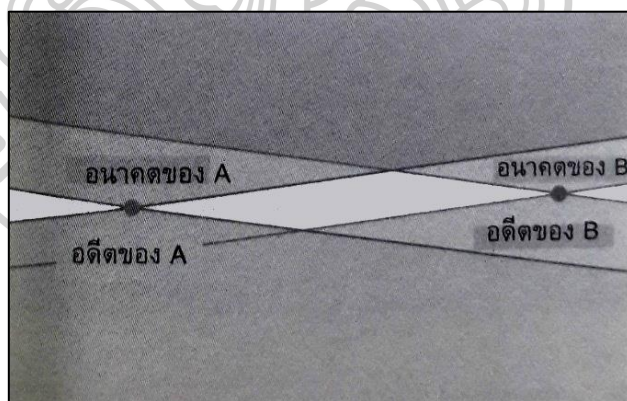


ภาพที่ 4

ภาพแทนเหตุการณ์แบบกรวยแสง

ที่มา : Carlo Rovelli, ความลึกลับของเวลา : ถอดปริศนาแห่งเวลาในสายตา

ควอนตัมฟิสิกส์ = The Order of Time. หน้า 53



ภาพที่ 5

ภาพแทนเหตุการณ์แบบกรวยแสงที่ตรงกับความเป็นจริง

ที่มา : Carlo Rovelli, ความลึกลับของเวลา : ถอดปริศนาแห่งเวลาในสายตา

ควอนตัมฟิสิกส์ = The Order of Time. หน้า 53

²Rovelli. (2562). การยุติลงของปัจจุบัน ใน ความลึกลับของเวลา : ถอดปริศนาแห่งเวลาในสายตาควอนตัมฟิสิกส์ = The Order of Time, แปลโดย โทมัส คุชปรีชา. (กรุงเทพฯ: ซอลท์ พับลิชชิง), 51-54.

ข้อมูลในภาคแรกของหนังสือ เรื่องการช้าลงของเวลาที่ได้นำมาอ้างอิงนี้ เป็นทฤษฎีที่ได้รับการยืนยันแล้วจากผลการทดลองในปัจจุบัน นอกเหนือจากภาคแรกของหนังสือ อิทธิพลที่สำคัญสำหรับวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้ คือภาคที่ 2 อันเป็นการมองเวลาว่าเป็น “เหตุการณ์” ซึ่งย้าให้คิดได้ว่า การศึกษาสิ่งใด ๆ โดยเฉพาะเรื่องของ “เวลา” จะต้องไม่ขาดเรื่อง “พลวัต” เนื่องจากทุกสิ่งโดยเนื้อแท้แล้ว ไม่ได้คงที่เป็นอมตะ แต่เป็นเหตุการณ์ที่สัมพันธ์กับเวลาเสมอ ดังนั้นการศึกษาและการอธิบายที่เห็นถึงพลวัต จะตรงกับความเป็นจริงของสิ่งนั้น ๆ และในภาคสุดท้ายของหนังสือ ได้บอกว่า “เวลา” นั้นคือเราเอง เวลาคือเวลาที่เรารับรู้ เวลาคือการนิยามของเรา

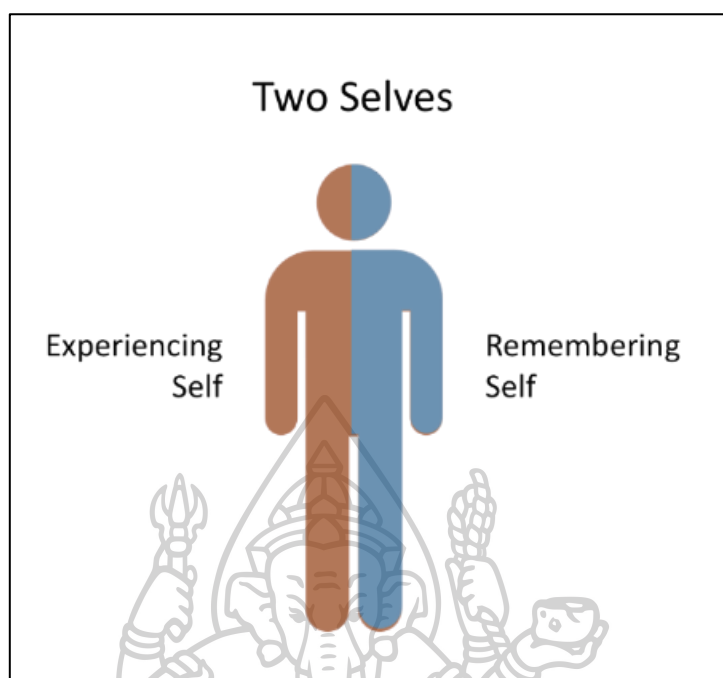
1.2 การรับรู้เวลา

นอกจากเวลาที่เร็วขึ้น และช้าลงตามความสัมพันธ์ของพื้นที่ เวลา และความเร็ว ยังมีเวลาที่เร็วขึ้น และช้าลงในด้านความรู้สึก Adrian Bejan ศาสตราจารย์และนักวิจัยจากมหาวิทยาลัยดุก (Duke University) ได้เสนอแนวคิดที่ว่าเวลามีอยู่ 2 แบบ คือ เวลานาฬิกา (Clock Time) และเวลาในใจ (Mind Time) แนวคิดนี้ต้องการบอกว่าเวลาทางกายภาพนั้นแตกต่างกับเวลาที่มนุษย์รับรู้ เขาอธิบายว่าจิตใจมนุษย์รับรู้เวลาได้ไวกว่า และการสัมผัสถึงเวลาส่วนใหญ่เกิดขึ้นในจิต³

Daniel Kahneman ศาสตราจารย์ด้านจิตวิทยา ได้นำเสนอแนวคิดที่ว่า มนุษย์เรามีตัวตนอยู่ 2 มิติ คือ ตัวตนที่รับรู้ประสบการณ์ (Experiencing Self) เป็นตัวตนที่ประสบเหตุการณ์ต่าง ๆ และสัมผัสความรู้สึก ณ ขณะนั้น กับอีกตัวตนหนึ่ง คือ ตัวตนที่จดจำเหตุการณ์ (Remembering Self) ซึ่งเป็นตัวตนที่คอยนำประสบการณ์ที่ผ่านไปแล้ว มาเล่าใหม่ในรูปของความทรงจำ⁴

³ พรรณพร กะตะจิตต์. (2562). ทำไมเวลาจึงเดินเร็วเมื่อคุณโตขึ้น. [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 15 พฤษภาคม 2563 เข้าถึงได้จาก <https://www.scimath.org/article-biology/item/10469-2019-07-01-04-46-18>

⁴ วิชัย สว่างพงศ์เกษม. (2560). หรือเวลาผ่านไปไว เพราะไม่มีอะไรให้จดจำ. [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 15 พฤษภาคม 2563 เข้าถึงได้จาก <https://themomentum.co/happy-self-help-time-so-fast/>



ภาพที่ 6 ตัวตนที่รับรู้ประสบการณ์ และตัวตนที่จดจำเหตุการณ์
ที่มา : unnatidakoria. **Two Selves**. (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 15 พฤษภาคม 2563
เข้าถึงได้จาก <https://finlightened.home.blog/2019/04/20/two-selves/>

ตัวตนทั้ง 2 มิติ ตามแนวคิดของ Daniel Kahneman กับเวลาทั้ง 2 แบบ ตามแนวคิด Adrian Bejan มีจุดร่วมที่สัมพันธ์กันที่ทำให้เข้าใจมากขึ้นถึงเป็นการรับรู้เวลา 2 แบบ ตัวตนที่รับรู้ประสบการณ์ (Experiencing Self) ก็คือตัวตนที่รับรู้เวลานาฬิกา (Clock Time) ซึ่งเราก็จะเป็นเราในประสบการณ์ใหม่ ๆ ขณะนั้น และรับรู้เวลาที่เป็นอยู่ในขณะนั้น ส่วนตัวตนที่จดจำเหตุการณ์ (Remembering Self) รับรู้เวลาในใจ (Mind time) ซึ่งเราจะเป็นเราที่ประสบในจิตใจของเรา เป็นการรับรู้และการเดินทาง ในความทรงจำแห่งอดีตและการคาดการณ์ถึงอนาคต การช้าลงและเร็วขึ้นของเวลาในความรู้สึกตามแนวคิดของทั้งคู่ ยังถูกอธิบายไว้คล้ายกันนั่นคือ เมื่อเราไม่ได้มีประสบการณ์ใหม่ ๆ เราจะรู้สึกว่าคุณเวลานั้นผ่านไปไว และเมื่อเราออกไปประสบกับเรื่องราวใหม่ ๆ เราจะมีเหตุการณ์ให้ได้ที่จดจำมากขึ้น ซึ่งเป็นส่วนที่ทำให้เรารู้สึกว่าคุณเวลายืดยาวขึ้นตามจำนวนของความทรงจำที่เกิดขึ้น

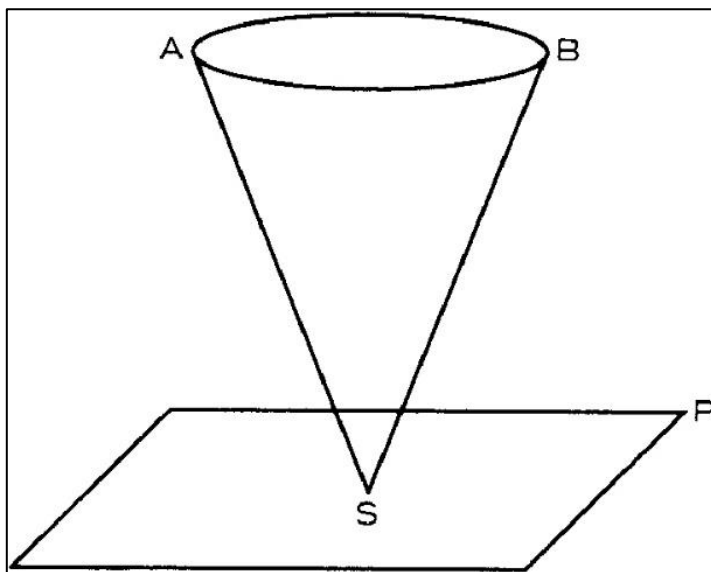
1.3 เวลาในความทรงจำ

Henri Bergson นักปรัชญาชาวฝรั่งเศสได้จำแนกความทรงจำ (memory) ออกเป็น 2 แบบ คือ ความทรงจำ-ความเคยชิน (habit-memory) เกิดจากพฤติกรรม เช่น การท่องจำ การทำซ้ำ หรือการฝึกฝน จนสามารถปฏิบัติและแสดงออกได้โดยอัตโนมัติ ส่วนแบบที่สองเป็นภาพจำหรือความทรงจำบริสุทธิ์ (pure memory) ที่ติดอยู่ในตัวบุคคล ความทรงจำชนิดนี้เกิดขึ้นในจิตไร้สำนึกที่เราไม่สามารถควบคุมได้ Henri Bergson อธิบายแนวคิดเกี่ยวกับความทรงจำของเขาว่า ความทรงจำไม่ได้จดจำแต่เพียงสิ่งที่เราตระหนักรู้เท่านั้น ยังมีการสัมผัสอื่น ๆ ที่เกิดขึ้นโดยที่เราไม่รู้สึกรู้ตัว ก็สามารถสร้างความทรงจำใน ‘กาย’ ของเราได้⁵

ความทรงจำบริสุทธิ์ คือเหตุการณ์ที่ดำรงอยู่ในอดีตของเราแต่ละคน ซึ่งความทรงจำที่ว่านี้เป็นตัวกำหนดความเป็นตัวเรา ภาพความทรงจำในสมองเปรียบได้ดั่งภาพหรือจุดเล็ก ๆ ที่เป็นมากกว่าที่เราเห็น เพราะมันเป็นส่วนหนึ่งของอดีต ความทรงจำบริสุทธิ์ในความคิดของ Bergson จึงดำรงอยู่ในกาลเวลาที่เราแต่ละคนมี ซึ่งความทรงจำดังกล่าว ส่งผลต่อวิถีคิดและมุมมองที่เรามีต่อโลกและชีวิตของเราเอง ถึงแม้เราพยายามแทนที่ภาพความทรงจำนั้นด้วยภาพอื่น ๆ จากประสบการณ์ใหม่ ๆ ความทรงจำที่ติดค้างอยู่ในอดีตและกาลเวลาของเราจะยังคงอยู่⁶ ดังนั้น นอกเหนือประสบการณ์ที่เรารับรู้ และเหตุการณ์ที่เราจดจำ ยังมีเหตุการณ์อื่นที่กลายมาเป็นความทรงจำของเราโดยไม่รู้ตัว เป็นพลวัตของความทรงจำที่ขยับขยายทุกวินาที เป็นเวลาที่อยู่นอกเหนือการตระหนักรู้

⁵ กิตติพล สรัคคานนท์. (2563). In *Theories 13* : ถิ่นที่อยู่ของความทรงจำ. [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 10 พฤษภาคม 2563 เข้าถึงได้จาก <https://themomentum.co/in-theories-13-memories-and-where-to-find-them/>

⁶ เรื่องเดียวกัน



ภาพที่ 7

แผนภาพอธิบายความทรงจำของ Henri Bergson

ที่มา : กิตติพล สรีคคานนท์. In Theories 13 : ถิ่นที่อยู่ของความทรงจำ.

[ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 10 พฤษภาคม 2563 เข้าถึงได้จาก

<https://themomentum.co/in-theories-13-memories-and-where-to-find-them/>

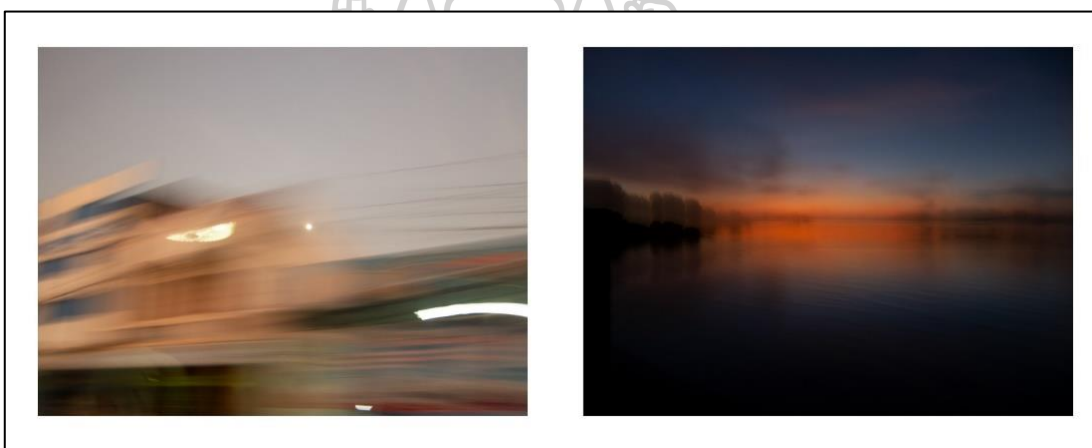
1.4 การบันทึกเวลาภาคสนาม

ในชีวิตประจำวันเรารับรู้ถึงการเคลื่อนไหวได้รอบตัว รวมถึงตัวเองและความคิดตัวเองด้วย เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ดำเนินอยู่ คือ สื่อกลางที่กระตุ้นให้เราเห็นถึงเวลา หรือถ้าเราเข้าใจว่าทุกอย่างนั้น เคลื่อนที่อยู่ ไม่มีสิ่งใดที่หยุดนิ่ง ก็จะเป็นเราเองที่กระตุ้นให้เห็นเวลาในวัตถุ (เหตุการณ์) ที่ดูเหมือนอยู่นิ่ง เราจึงเห็นเวลาได้ในทุกสิ่ง เช่น ต้นไม้ ดวงอาทิตย์ รถยนต์ ก้อนหิน โต๊ะ กำแพงปูน ตัวเรา ฯลฯ แต่ว่าแต่ละเวลาที่เรสัมผัสได้จากสื่อกลาง อาจฉีกเราออกไปคนละทิศคนละทาง ซึ่งเป็นเวลาที่แตกต่างกันในเหตุการณ์ที่เรารับรู้และตีความ ข้อมูลในส่วนนี้เป็นข้อมูลภาคสนามที่รวมถึงทัศนคติ ความคิด และความรู้สึกในสนามของผู้วิจัย เป็นข้อมูลเชิงประสบการณ์ที่รวบรวมความคิดเกี่ยวกับเวลาในระยะเวลา 1 ปี เพื่อแสดงความหมายของเวลาที่มีมิติของการรับรู้เวลาที่อยู่นอกเหนือทฤษฎี

และความเป็นเหตุเป็นผล ซึ่งข้าพเจ้าได้จำแนกความคิดต่อเรื่องเวลาที่พบเจอในชีวิตประจำวัน ออกเป็น 4 ลักษณะ ดังนี้

1.4.1 อติระหว่างทาง

แม้ว่าเราจะเข้าใจว่าเรากำลังดำเนินไปตามกาลเวลา ที่มุ่งหน้าไปสู่อนาคตเท่านั้น โดยที่มึ่ความคิดที่พร้อมจะปรับตัวต่อสถานการณ์ต่าง ๆ แต่อดีตมักจะทำร้ายเราได้ อนาคตข้างหน้ากลับคล้ายเหมือนในความทรงจำ ทำให้เรายังติดอยู่ในวังวน เรายังเดินทางไปในเหตุการณ์เก่า ๆ ของเราเสมอ ขณะที่เรายังเป็นเหตุการณ์ที่ดำเนินอยู่ในทางกายภาพ ขณะที่เราเข้าใจว่าทุกอย่างต้องเปลี่ยนไป



ภาพที่ 8 ความเบลอและสั่นไหวของการรับรู้ทางสายตา ที่ทำให้นึกถึงอดีต ระหว่างการเคลื่อนตัวหรือระหว่างการเดินทาง

จากย่อหน้าก่อนหน้านี้ เป็นการรับรู้เวลาในแสงและพื้นที่ จากการเคลื่อนตัวของผู้วิจัยในสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ซึ่งทำให้รับรู้ถึงประสบการณ์ที่กำลังกลายเป็นความหลัง และยังเห็นถึงการหวนกลับของความทรงจำ ที่จะสามารถปรากฏในปัจจุบัน หรืออนาคตข้างหน้า เช่น เหตุการณ์ที่คล้ายเดิม หรือเมื่อเราอยู่เคลื่อนตัวผ่านพื้นที่ที่เราเคยมีความทรงจำ เวลาในส่วนนี้เป็นเวลาแห่งอดีตที่กำลังเคลื่อนที่ทับซ้อนกับเหตุการณ์ในปัจจุบันขณะของผู้วิจัย

1.4.2 กิจกรรมปัจจุบัน

บางขณะเราปราศจากการรบกวนจากอดีต และความกังวลถึงอนาคต เป็นขณะที่ความคิดไม่ได้เดินทางไปไหน จดจ่อกับกิจกรรมที่กำลังดำเนินอยู่ เช่น การเดิน การวิ่ง การขับรถ ฯลฯ หากกิจกรรมในชีวิตประจำวันแตกต่างไปจากเดิม จะสนับสนุนให้เราใส่ใจ และสนุกในขณะที่เป็นอยู่มากขึ้น อันเกิดจากการลองทำอะไรแปลก ๆ การออกเดินทางไปยังสถานที่ใหม่ ๆ การพบเจอผู้คนที่เราไม่เคยรู้จัก หรือเพียงคิดในมุมอื่นที่ไม่เคยคิด เหตุของเราที่เปลี่ยนไป และการไม่กำหนดผลที่ตายตัว จะยิ่งทำให้เราสนใจเพียงประสบการณ์ ณ ขณะนั้น

จากย่อหน้าก่อนหน้า เป็นการรับรู้เวลาในกิจกรรมและเสียง จากการเคลื่อนไหวของมนุษย์และผู้วิจัย อันก่อให้เกิดเสียง เวลาในส่วนนี้เป็นเวลาที่ว่าด้วยขณะปัจจุบันสั้น ๆ ที่กำลังไปสู่ทิศทางที่มีความเป็นไปได้อย่างหลากหลาย ซึ่งเป็นเสมือนการใช้ตัวตนที่รับรู้ประสบการณ์ตรงนั้นเท่านั้น



ภาพที่ 9

ขณะปัจจุบัน โดยสังเกตกิจกรรมของบุคคลอื่น



ภาพที่ 10 ขณะปัจจุบัน โดยสังเกตกิจกรรมตนเอง

1.4.3 พื้นผิวแห่งอนาคต

วัตถุและความหมายของวัตถุใด ๆ ต่างเปลี่ยนแปลงไปตามกาลอย่างเป็นธรรมชาติ พื้นผิวของวัตถุที่เลียบผ่านเวลาโดยสังเกตของเรา คือความเป็นจริงที่ทำให้เราสามารถนึกถึงความจริงของอีกสิ่งหนึ่ง สื่อกกลางที่เรารับรู้เป็นสิ่งที่กระตุ้นให้คิดถึงความทรงจำในอนาคต เป็นเหมือนการคาดการณ์ ทำให้เกิดการยอมรับสภาพ และเข้าใจว่าทุกอย่างจะต่างไปจากที่เคยรู้จัก ไม่ว่าจะพยายามหยุดยื้อ แข่งแข่งอดีตไว้แค่ไหนก็ตาม

จากย่อหน้าก่อนหน้า นี้ เป็นการรับรู้เวลาในวัตถุและพื้นผิว จากการสิ่งของที่แปรสภาพตามธรรมชาติ เวลาในส่วนนี้เป็นเวลาที่วัดด้วยอนาคตของสิ่งทั้งหลาย ที่จะกำลังเปลี่ยนไปเสมอ โดยที่ไม่สามารถกลับมาเป็นเหมือนเดิมได้อีก



ภาพที่ 11 รูปทรง พื้นผิว และความหมายเปลี่ยนไปจากเดิมของซากวัตถุ ทำให้เกิดการรับรู้ถึงเวลาที่เลยผ่านในวัตถุนั้น ๆ และทำให้เกิดการคิดคาดการณ์ความเป็นไปในอนาคต

1.4.4 การเปลี่ยนแปลง

สรรพสิ่งทั้งหลายที่ไม่รู้จัก, สรรพสิ่งที่เราค้นเคย, บางสิ่งที่เราสังเกต, การสังเกตของเรา, การรับรู้ของเรา, ความคิดและความรู้สึกของเรา, ความรู้และความเชื่อของเรา, ร่างกายของเรา ตัวตนของเรา และความทรงจำของเรา ต่างเป็นกระบวนการที่มีการเคลื่อนที่ มีการแปรสภาพ เกิดการเปลี่ยนแปลงเป็นเครือข่าย ที่ทั้งแตกต่างกันและสัมพันธ์กันอยู่

ย่อหน้าดังกล่าว แสดงถึงกระบวนการพลวัตของเวลา ที่มีความรูปแบบที่ปรับเปลี่ยนอยู่ตลอด รูปแบบนี้เกิดจากรับรู้ข้อมูลและประสบการณ์ จากสิ่งที่ได้สังเกต และคิดว่าสิ่งต่าง ๆ นั้น เป็นเพียงเหตุการณ์, ทฤษฎีและความองค์ความรู้ทั้งที่ได้กล่าวถึงและไม่ได้กล่าวถึง ก็เป็นเหตุการณ์ ตัวเราก็เป็นเหตุการณ์ที่กำลังเปลี่ยนรูปแบบ เวลาในส่วนนี้จึงเป็นการมองเวลาที่กระบวนการอันเป็นพลวัต และเห็นถึงรูปแบบอันโกลาหล ที่มีระเบียบและไร้ระเบียบ

1.5 กระบวนการพลวัต

ข้อมูลจากหนังสือ The Order of Time โดย Carlo Rovelli, แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้เวลา ของ Daniel Kahneman และ Adrian Bejan, เวลาในทรงจำของ Henri Bergson และ ประสบการณ์ของผู้วิจัย เป็นข้อมูลที่ได้แสดงถึงลักษณะที่เป็นธรรมชาติของเวลา และธรรมชาติของการรับรู้เวลา ยังสรุปได้ว่า เวลาคือเหตุการณ์ ซึ่งหมายถึงว่า เวลาเป็นกระบวนการพลวัตที่มีการเคลื่อนที่ แปรสภาพ ไม่ว่าจะกระบวนการนั้น จะเป็นเหตุที่กำลังดำเนินอยู่ในทางกายภาพ เหตุระหว่างการรับรู้และการนึกคิด หรือเหตุในความทรงจำ

ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการพลวัต ยังได้รับอิทธิพลจากปรัชญา Henri Bergson ซึ่ง อธิบายไว้ว่า **ความเป็นจริง (reality) คือสิ่งที่พลวัต (dynamic) ความเป็นจริงคือสิ่งที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ** โดยสิ่งที่เปลี่ยนแปลงหรือมีวิวัฒนาการอยู่นั้น คือกลไกของพลังชีวิต ตาม ทรรศนะของ Bergson ความเป็นจริงคือกระบวนการสร้างสรรค์ตลอดเวลา⁷

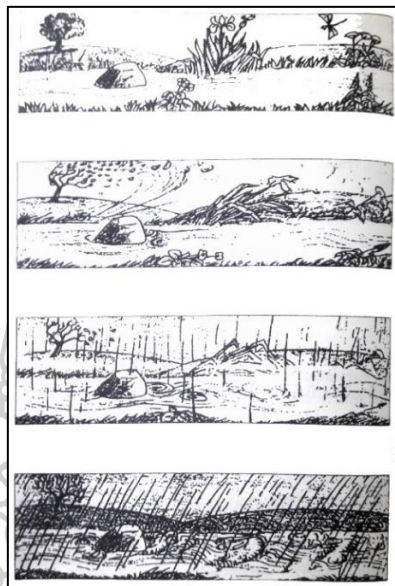
กระบวนการวิจัยและกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ ในวิทยานิพนธ์เล่มนี้จึงพยายาม แสดงถึงกระบวนการของเวลา ตามทฤษฎีเกี่ยวกับเวลา และการรับรู้ของตน ซึ่งต้องแสดงให้เห็นถึง พลวัตของเวลา โดยที่พลวัตนี้มีเปลี่ยนแปลงและผันผวน ไม่ใช่เพียงความต่อเนื่องที่เป็นไปในแบบ เส้นตรงเท่านั้น เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่รับรู้ยังมีพลวัตของตัวเอง มีเส้นทางที่อาจเลี้ยวหรือย้อนกลับ และ พลวัตต่าง ๆ ยังมีการทับซ้อน สัมพันธ์กันอยู่ และย้ำว่ากระบวนการพลวัตนี้ มีลักษณะที่ซับซ้อน จึง ต้องอาศัยข้อมูลของทฤษฎีโกลาหล เพื่อศึกษารูปแบบของกระบวนการ

1.6 รูปแบบโกลาหล

ทฤษฎีโกลาหล เป็นทฤษฎีที่อธิบายถึงระบบที่ไม่คงที่ สั่นไหวตลอดเวลา เป็นพลวัตที่ คาดการณ์หรือควบคุมได้ยาก รูปแบบโกลาหล ไม่ได้หมายถึงลักษณะที่ยุ่งเหยิงจนไร้ระเบียบ แต่

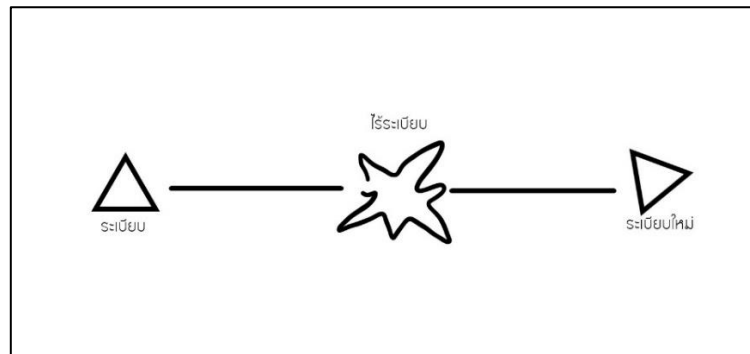
⁷ รศ.ดร.ลักษณวัต ปาละรัตน์. (2553). บทที่ 8 ญาณวิทยาของอังรี แบร์กซอง ใน ญาณ วิทยา (ทฤษฎีความรู้) (epistemology (Theory of knowledge)). [e-book]. (กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง). หน้า 166 เข้าถึงได้จาก [http://old-book.ru.ac.th/e-book/p/PY234\(53\)/PY234-8.pdf](http://old-book.ru.ac.th/e-book/p/PY234(53)/PY234-8.pdf).

เป็นรูปแบบที่ไร้ระเบียบอย่างมีระเบียบ ซึ่งระบบในธรรมชาติโดยมากเป็นรูปแบบโกลาหล ซึ่งซับซ้อนเกินกว่าที่จะคิด หรืออธิบายด้วยระบบเส้นตรง



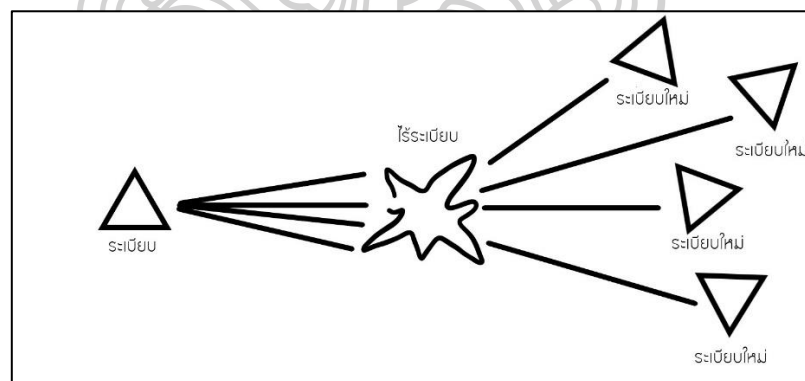
ภาพที่ 12 การเกิดสภาพไร้ระเบียบในธรรมชาติ
ที่มา : ชัยวัฒน์ ธีระพันธ์, Chaos Theory ทฤษฎีไร้ระเบียบกับทางแพร่งของ
สังคมสยาม หน้า 40

ทฤษฎีโกลาหลอันเกี่ยวข้องกับตัวเลขและค่านวนนี้ ในแง่หนึ่งก็เป็นเสมือนปรัชญา ที่ทำให้เราเข้าใจว่าเราไม่สามารถคำนวณและควบคุมทุกอย่างได้ และสามารถช่วยเติมเต็มการอธิบายถึงลักษณะของเวลา ทฤษฎีโกลาหลสามารถนำมาปรับใช้ได้กับการสร้างกระบวนการศิลปะ ที่สร้างพลวัตของวิธีการ เนื้อหา และกายภาพ (องค์ประกอบศิลป์) การสร้างรูปแบบโกลาหลของกระบวนการที่ไม่เป็นเป็นเส้นตรง เพื่ออธิบายเนื้อหาอันซับซ้อนของเวลาออกมาให้เห็นภาพที่สุด



ภาพที่ 13 พลวัตไร้ระเบียบที่นำไปสู่ระเบียบใหม่

แนวคิดในทฤษฎีโกลาหล มองว่าก่อนที่จะมีระเบียบต้องเกิดความไร้ระเบียบมาก่อน แนวคิดนี้อธิบายการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของระบบส่วนใหญ่ การอธิบายแบบนี้เป็นการบรรยายถึงเวลาในแต่ละระบบและจุดเปลี่ยนที่อาจเกิดขึ้นเมื่อไหร่ก็ได้ ซึ่งเป็นวิธีการมองที่เข้าใจกระบวนการพลวัตของแต่ละสิ่งไม่ใช่ว่าไปอย่างมีระเบียบ และก็ไม่ได้ไร้ระเบียบจนไม่มีระเบียบ แต่ว่ามีทั้งจุดที่เป็นระเบียบและไร้ระเบียบ ซึ่งเป็นการปรับเปลี่ยนไปตามธรรมชาติ



ภาพที่ 14 พลวัตไร้ระเบียบที่นำไปสู่ระเบียบที่หลากหลาย

การปรับใช้ในวิทยานิพนธ์เล่มนี้เป็นการสร้างรูปแบบโกลาหลในกระบวนการพลวัต อันเป็นกระบวนการที่เปิดกว้าง เพื่อศึกษาและสร้างสรรค์ เนื้อหา วิธีการ เป้าหมายหรือความหมายของเวลา 4 วิธี ระบบก็คือกระบวนการ ที่เป็นระบบเปิด อันได้ตอบสนองเปลี่ยนแปลงตามสภาพแวดล้อมเสมอ จึงมี

ความบังเอิญและการคาดการณ์ได้ยาก แต่ยังมีขอบเขต ซึ่งเป็นระเบียบที่วางไว้แล้ว ตามข้อมูลแนวทางปฏิบัติ

2. การข้บเน้นพลวัตแห่งเวลา : ข้อมูลแนวทางปฏิบัติและอิทธิพลทางศิลปะ

พลวัต (Dynamic) ศัพท์นี้ในทางศิลปะสำหรับข้าพเจ้า มีความหมาย 2 แบบ คือ พลวัตแบบที่บอกถึงศิลปธาตุ (Dynamic Element) หมายถึง ส่วนประกอบต่าง ๆ ที่ สร้างมิติ อันก่อให้เกิดความลึกและความกว้างในผลงาน (จิตรกรรม), การเปลี่ยนแปลงของความดัง-ค่อยสุดของเสียง (ดนตรี), ขอบเขตรายละเอียด หรือความต่างระหว่างโทนภาพที่มีดสนิท-สว่างจ้า (ภาพถ่าย) ซึ่งมีความแตกต่างหรือการเปลี่ยนแปลงของศิลปธาตุอย่างหลากหลาย กับพลวัตแบบที่หมายถึงการจัดองค์ประกอบ (Dynamic Composition) คือหลักการจัดเอกภาพขององค์ประกอบศิลปะ ที่ไม่ใช่แบบคงที่ (Static Unity) แต่เป็นลักษณะที่มีความเคลื่อนไหว (Dynamic Unity) ซึ่งเกี่ยวข้องกับการประกอบกันของศิลปธาตุ และหลักการของการเปลี่ยนแปลง (Variation) ที่จ้งใจเน้นให้เห็นจังหวะและการเคลื่อนไหว

การนำรูปแบบโกลาหลมาปรับใช้ ไม่ใช่เพียงแค สร้างลักษณะของศิลปธาตุ หรือหลักการจัดองค์ประกอบ แต่เป็นการสร้างรูปแบบของกระบวนการ กระบวนการพลวัตที่แตกองค์ประกอบออกเป็น 4 องค์ประกอบย่อย กระบวนการที่จะสามารถแสดงให้เห็นถึงธาตุและองค์ประกอบ ของธาตุและองค์ประกอบย่อยอีก 4 แบบ ที่ซ้อนและสัมพันธ์กันอยู่ องค์ประกอบย่อยทั้ง 4 แบบ คือสื่อ ภาพถ่าย, ศิลปะเสียง, ศิลปวัตถุ และจิตรกรรม โดยสื่อทั้ง 4 มีหลักการ วิธีการ เนื้อหา รูปแบบ ที่แตกต่างกัน ซึ่งแสดงถึงพลวัตของเวลาที่ไม่เหมือนกัน ดังนั้นจึงต้องแบ่งวิธีการศึกษาดังนี้

2.1 เวลาในสื่อภาพถ่าย (Photography)

การถ่ายภาพเป็นสื่อในการบันทึกเวลา ที่หยุดช่วงเวลาขณะนั้นไว้ แสดงถึงเหตุการณ์ในพื้นที่ และบรรยากาศที่ข้บบอกถึงเวลาในตอนนั้น ภาพถ่ายจึงเป็นสื่อที่เด่นในเรื่องของเวลาที่ผ่านมา ซึ่งเกี่ยวข้องกับความทรงจำในแต่ละบุคคล การเน้นเวลาในส่วนนั้นนอกเหนือจากการหยุดเวลาให้นิ่ง ยัง

สามารถทำได้โดยการสร้างภาพนิ่งต่อเนื่อง ระหว่าง 2 ภาพ ขึ้นไป ทำให้เห็นเวลาในการเปรียบเทียบ การเปลี่ยนของทั้ง 2 ภาพ เป็นต้น เวลาของภาพถ่ายในวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้ ให้ความสนใจในเวลา ที่เคลื่อนไหวโดยเหลื่อมซ้อนกันอยู่

2.1.1 รูปแบบ : ภาพถ่ายกึ่งนามธรรม (Semi-Abstract Photography)

ภาพถ่ายโดยทั่วไป เป็นสื่อที่แสดงกายภาพของความเป็นจริง คือแสดงลักษณะของ คน, สัตว์, สิ่งของ, สถานที่ การถ่ายภาพเป็นรูปแบบอื่น อย่างภาพถ่ายนามธรรม และหรือภาพถ่ายกึ่ง นามธรรม จึงเป็นสิ่งที่ต้องอาศัยมุมมองหรือวิธีการ ในการตัดทอนความเป็นจริง หรือการมุ่งเน้น เฉพาะจุด เช่น การถ่ายภาพนามธรรมโดยถ่ายในระยะใกล้มาก จึงเห็นเพียงพื้นผิวของวัตถุนั้น, การ ถ่ายโดยวิธีการเปิดรูรับแสงค้างไว้เป็นเวลานาน เพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวของวัตถุ ไปจนถึงการ ถ่ายภาพโดยตั้งใจเคลื่อนไหวกล้องให้ภาพสั่น และเบลอ

2.1.2 ประเภท : งานทิวทัศน์นามธรรม (Abstract Landscape) และการวาดแสง (Light Painting Photography)

ทิวทัศน์แสดงถึงเวลาที่เราทุกคนรับรู้ได้โดยง่าย เช่น การเปลี่ยนสีของท้องฟ้า สาย ลมที่ปะทะต้นไม้ คลื่นที่ซัดอย่างมีจังหวะ ฯลฯ การถ่ายภาพทิวทัศน์จึงเป็นการแสดงภาพพื้นที่ที่ สัมพันธ์กับเวลา ส่วนภาพถ่ายการวาดแสง เป็นประเภทภาพถ่ายที่สัมพันธ์กับวิธีการเปิดรูรับแสงค้าง ไว้เป็นเวลานาน เพื่อแสดงถึงการลากแสงให้เป็นเส้น อาจเกิดจากการลากโดยธรรมชาติ เช่น ดวง อาทิตย์ที่กำลังขึ้น ก็ให้เห็นเป็นเส้นของการโคจร หรือเกิดจากการลากกล้องโดยตั้งใจของผู้ถ่าย ก็ จะเห็นเส้นตามการเคลื่อนไหว เส้นแสงที่เกิดขึ้นจะเป็นส่วนสร้างลักษณะของเวลา อันเกิดจากการ เคลื่อนไหวของเหตุการณ์ที่สังเกต และเหตุการณ์ของคนถ่ายเอง

2.1.3 วิธีการ : เปิดรูรับแสงค้างไว้เป็นเวลานาน (Long Exposure) และการ เคลื่อนไหวกล้องอย่างเจตนา (Intentional Camera Movement)

วิธีการเปิดรูรับแสงค้างไว้เป็นเวลานาน หรือ Long Exposure คือวิธีการจับภาพสิ่ง ใด ๆ ก็ตามที่เคลื่อนไหวอยู่ โดยที่ไม่ทำให้สิ่งนั้นคงที่ แต่ยังคงคำนึงความนิ่งของกล้องอยู่ เนื่องจาก การสั่นเพียงนิดเดียวจะทำให้ภาพทั้งหมดเบลอ และวิธีการ Long Exposure ยังต้องการบางส่วนของ

นิ่ง เพื่อสร้างความน่าสนใจในภาพ ที่มีการทั้งการนิ่งและการเคลื่อนไหว และความนิ่งยังเป็นการเน้นถึงการเคลื่อนไหวของสิ่งที่เคลื่อนไหวอยู่ เช่น การนิ่งของภูเขา กับการเคลื่อนไหวของดวงจันทร์ที่กำลังขึ้นสู่ท้องฟ้า (ภาพที่ 16) การเปิดรูรับแสงให้ได้ยาวนานนี้อาจหมายถึงนานตั้งแต่ 1 วินาทีเป็นต้นไป หรือการใช้โหมด B หรือ Bulb mode เพื่อที่จะสามารถเปิดรูรับแสงค้างให้นานแค่ไหนก็ได้



ภาพที่ 15 ภาพถ่ายด้วยวิธีการการเปิดรูรับแสงค้างไว้เป็นเวลานาน โดย AOWS
ที่มา : AOWS, Moonrise over Mt St Helens, Washington. Example of a extreme long exposure, 3.5 hours. [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563 เข้าถึงได้จาก <https://aows.co/blog/how-to-take-long-exposures-on-film>

การเคลื่อนไหวกล้องอย่างเจตนา (Intentional Camera Movement หรือ ICM) เป็นวิธีที่คาบเกี่ยวกันกับแบบ Long Exposure คือต้องเปิดรูรับแสงนานเช่นเดียวกัน และเป็น

ภาพถ่ายที่ไม่หยุดการเคลื่อนไหว แต่วิธีการ ICM คือการตั้งใจสั่นกล้องขณะที่เปิดรับแสงค้างไว้ เพื่อให้ได้ลักษณะที่เบลอ สั่น และไหล เปรียบเหมือนกับการวาดรูปโดยใช้ก้ำกึ่ง ซึ่งเป็นการเน้นที่การเคลื่อนไหวของผู้ถ่าย อาจเป็นระหว่างที่ผู้ถ่ายเคลื่อนที่อยู่จริง เช่น ระหว่างอยู่บนรถที่แล่นด้วยความเร็ว ระหว่างวิ่ง ระหว่างเดิน หรือตามแต่การสร้างสรรค์ท่าทาง และถึงแม้ว่าตัวเราจะอยู่กับที่เมื่อถ่ายภาพด้วยการรับแสงช้า โดยไม่มีขาตั้งกล้อง ก็จะได้พบความจริงข้อหนึ่งว่า ตัวเรานั้นขยับอยู่ตลอดเวลา



© alain poirot

ภาพที่ 16 ภาพถ่ายด้วยวิธีการเคลื่อนไหวกล้องอย่างเจตนา โดย Alain Poirot
ที่มา : Alain Poirot Photography, **The Blood Moon yesterday with Intentional Camera movement (ICM) Provence January 21 th , 2019. Do you like it ?**. [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2563, เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/2126106904082197/photos/a.2126134657412755/3162852230407654/?type=3&theater>

2.2 เวลาในสื่อศิลปะเสียง (Sound Art) ศิลปะการแสดง (Performance Art) และศิลปะวีดิทัศน์ (Video Art)

สื่อศิลปะเสียง ศิลปะการแสดง และศิลปะวีดิทัศน์ ต่างเป็นสื่อที่มีเวลาเป็นส่วนประกอบสำคัญ เป็นสื่อที่ต้องจัดการกับเวลาโดยตรง กล่าวคือ การวางลำดับของเสียง การวางลำดับของท่าทาง และการสร้างลำดับของฉากแต่ละฉาก การจัดการเวลาทั้ง 3 สื่อ แสดงถึงเหตุการณ์ที่เคลื่อนไหวในเวลาที่กำหนดไว้ และผู้ชมก็ต้องใช้เวลาในการรับรู้เหตุการณ์นั้น การเน้นเวลาในส่วนนี้สามารถทำได้อย่างหลากหลาย เช่น การยืดหดเวลา การเล่นกับความช้าและความเร็ว การหยุดแล้วเคลื่อนที่ต่อ ฯลฯ แต่เวลาของเสียง การแสดงและวีดิทัศน์ ในวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้ สนใจเพียงเวลาที่เป็นขณะปัจจุบันเท่านั้น เวลาของกิจกรรมที่ปราศจากกฎเกณฑ์จากอดีตและการควบคุมอนาคต

2.2.1 รูปแบบ : ศิลปะแฮพเพนนิ่ง (Happening Art) และศิลปะฟลักซ์ (Fluxus)

แนวคิดแบบศิลปะแฮพเพนนิ่ง Happening ได้นำเสนอถึงกิจกรรมที่ผสมเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น และสามารถรับรู้เหตุการณ์ต่าง ๆ ได้พร้อมกัน โดยที่ผลงานนั้นเป็นการต้นสด หรือเป็นไปโดยธรรมชาติ ที่ไม่สามารถทำซ้ำได้ ซึ่งผลลัพธ์ของงาน Happening จะเกิดขึ้นจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างที่กิจกรรมดำเนินไปขณะนั้น⁸

⁸ designer.co.th. (2552). แฮพเพนนิ่ง Happening. [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 9 พฤศจิกายน 2562 เข้าถึงได้จาก <https://www.designer.co.th/1308>



ภาพที่ 17

ผลงาน 18 Happenings in 6 Parts โดยศิลปิน Allan Kaprow

ที่มา : Fred W. McDarrah, *Allan Kaprow's 18 Happenings in 6 Parts*,
Reuben Gallery, New York, October 1959. [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 9

พฤศจิกายน 2562, เข้าถึงได้จาก

[https://www.moma.org/collection/works/associatedworks/
173008?locale=en&page=&direction=](https://www.moma.org/collection/works/associatedworks/173008?locale=en&page=&direction=)

Fluxus ก็คือศิลปะกิจกรรมชนิดหนึ่งเช่นเดียวกับศิลปะ Happening อันประกอบไปด้วยองค์ประกอบของเสียง ดนตรี วีดิทัศน์และบทกวี ต่างจากผลงานแบบ Happening ก็ตรงที่กิจกรรมของ Fluxus ไม่ได้มีการปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม⁹ ผลงานแบบ Fluxus ที่ส่งอิทธิพลโดยตรงต่อข้าพเจ้า คือผลงาน "Drip Music" ของศิลปิน George Brecht เป็นการเทน้ำจากที่รดน้ำต้นไม้ไปยังในถังน้ำ ซึ่งคือการสร้างเสียงจากน้ำ ด้วยการเทน้ำจากภาชนะหนึ่งไปยังอีกภาชนะหนึ่ง อุดมคติของ

⁹ Dr. Axel Feuss. (2555). *Sound Art II*. ใน *Fine Art Magazine*, แปลโดย ศิริวรรณ ผุงประเสริฐ. (กรุงเทพฯ: เดอะ เกรทไฟน์อาร์ท จำกัด), ปีที่ 9 (ฉบับที่ 86), หน้า 38.

George Brecht คือการทำให้ผู้ชม สนใจในภาพและเสียงของเหตุการณ์ขณะนั้นเท่านั้น โดยไม่มี
ความหมายอื่น¹⁰



ภาพที่ 18

ผลงาน Drip Music ศิลปิน George Brecht
ที่มา : The Gilbert and Lila Silverman Fluxus Collection Gift, George
Brecht's Drip Music (1962), performed by George Maciunas during
Fluxus Festival, Hypokriterion Theater, Amsterdam, June 23, 1963.
[ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 9 พฤศจิกายน 2562, เข้าถึงได้จาก
<https://www.moma.org/collection/works/127310>

¹⁰ อติภาพ ภัทรเดชไพศาล. (2557). เสียงของอิสรภาพ John Cage กับ Experimental Music. (กรุงเทพฯ: Blacklist), หน้า 115.

2.2.2 ประเภท : งานเสียงรบกวน (Noise) และเสียงสภาพแวดล้อม (Soundscape)

เสียงรบกวนและเสียงสภาพแวดล้อมเป็นเสียงที่เกิดโดยทั่วไป สัมพันธ์อยู่กับการเคลื่อนไหวของคน สัตว์ หรือพื้นที่(โลก) เราสามารถรับรู้ถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ดำเนินอยู่ในช่วงขณะนี้ ด้วยการตั้งใจฟังลักษณะเสียงและระดับเสียง เช่น เรารู้ว่าฝนตกเมื่อเริ่มเกิดเสียง และเรารู้ว่าฝนตกหนักขึ้น หรือฝนหยุดตกแล้ว ผ่านการฟังระดับเสียงได้ การสร้างเสียงรบกวน คือการสร้างเสียงอะไรก็ตาม ที่ไม่ได้เป็นโน้ตดนตรี แล้วเสียงรบกวนที่เกิดขึ้นก็จะเป็นเสียงที่ไปรวมกับเสียงอื่น ๆ ดังนั้นเสียงอะไรก็ตามที่เราสร้างจึงจะเป็นเสียงสภาพแวดล้อมไปด้วยเช่นกัน

2.2.3 วิธีการ : การด้นสด (Improvisation)

การด้นสดคือการแสดงออกโดยไม่ผ่านการวางแผน ซึ่งเป็นแสดงออกถึงความรู้สึกหรือประสบการณ์ที่สะสมจนสามารถแสดงออกได้โดยฉับพลัน อาจบอกได้ว่าการด้นสดเป็นวิธีที่จัดจ่อเพียงปัจจุบันขณะ ที่ไม่พยายามควบคุมอนาคต เป็นการเปิดรับความบังเอิญต่าง ๆ แต่ยังคงได้รับอิทธิพลจากอดีต คือยังใช้ความจำ และอาจเป็นผลการฝึกฝน การด้นสดที่ออกจากอดีตได้ อาจเป็นการด้นสดโดยมุ่งสนใจเพียงขณะเวลานั้นเท่านั้น เช่น การสร้างกิจกรรมที่สัมพันธ์กับเสียงสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้น เป็นการโต้ตอบกับสิ่งที่คาดการณ์ไม่ได้

2.3 เวลาในสื่อศิลปวัตถุ (Found Object)

ศิลปวัตถุ หรืออาจรวมถึงประติมากรรม เป็นสื่อแสดงเวลาที่เป็นไปตามความเป็นจริง เหมือนวัตถุอื่น ๆ รอบตัว เนื่องด้วยพื้นที่และเวลาจริงเป็นส่วนประกอบของสื่อ แตกต่างจากสื่อภาพถ่ายจิตรกรรม และศิลปะเสียง ที่มีการเก็บ หรือสมมุติพื้นที่และเวลาขึ้นมาใหม่ สำหรับประติมากรรมสามารถเน้นโดยวิธีการ ทิศนธาตุ และการจัดองค์ประกอบ อันจะสร้างให้เห็นว่าวัตถุนี้กำลังเคลื่อนไหว หรือเปลี่ยนรูป แต่เวลาของวัตถุในวิถยานิพนธ์ชิ้นนี้สนใจเพียงเวลาที่ผ่านมาจากวัตถุนั้น ๆ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงเวลาที่กำลังจะผ่านไปของวัตถุ

2.3.1 รูปแบบศิลปะผสม (Arte Povera)

รูปแบบศิลปะผสม (Arte Povera) เป็นรูปแบบศิลปะที่เน้นลักษณะความธรรมดาสามัญ โดยใช้วัตถุทั่วไปที่ไร้ค่ามาสร้างสรรค์ผลงาน เป็นวัสดุที่ไม่คงทนและแปรสภาพง่าย อิทธิพล

ของ Arte Povera ที่ทำให้เห็นถึงเวลานั้นคือ การเลยผ่านเวลาของวัตถุ ทั้งวัตถุที่ไร้ค่าและวัตถุที่มนุษย์ให้ค่า ซึ่งเป็นสิ่งที่จะแสดงให้เห็นว่าทุกวัตถุคือเหตุการณ์ที่กำลังจะจบลง ทั้งทางกายภาพและความหมายของสิ่งนั้น



ภาพที่ 19

ศิลปิน Mario Merz ผลงาน Igloo with Tree

ที่มา : Galleria Civica d'Arte Moderna e Contemporane, **Fondazione**

CRT Progetto Arte Moderna e Contemporanea, on deposit at GAM

[ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 4 เมษายน 2563 เข้าถึงได้ที่

<https://artsandculture.google.com/asset/igloo-with-tree-mario-merz/FQEzLUhWEFgGHg?hl=th>

2.3.2 ประเภท : วัตถุธรรมชาติ (Natural Object) และวัตถุทางวัฒนธรรม (Cultural Object)

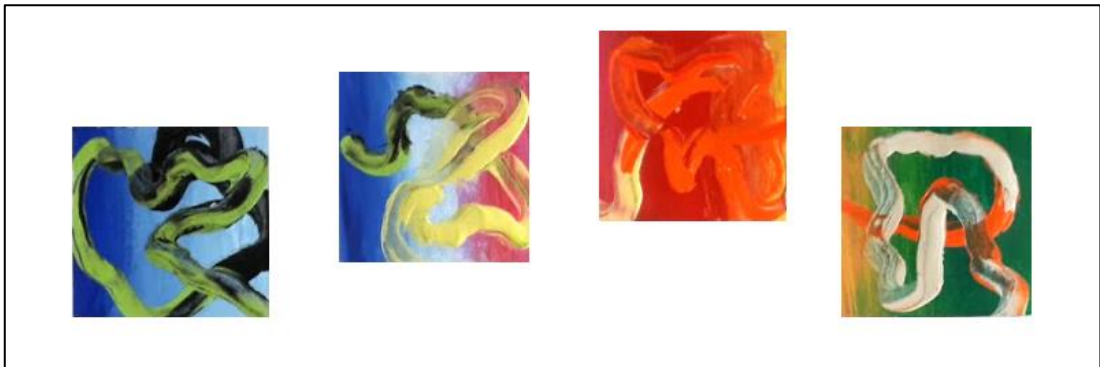
วัตถุธรรมชาติ เช่น ไม้ ใบไม้ ก้อนหิน ฯลฯ มีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ส่วนวัตถุทางวัฒนธรรม เช่น ผลงานศิลปะ เครื่องดนตรี ฯลฯ ก็มีการเปลี่ยนแปลงอยู่เช่นกัน ต่างกันที่การให้ความหมายโดยมนุษย์ การคัดเลือกวัตถุทั้งสองมาใช้ร่วมกัน จึงเสมือนเป็นการเปรียบเทียบให้เห็นภาพชัดขึ้นว่า ว่าสิ่งที่มนุษย์พยายามคงไว้ก็จะแปรเปลี่ยนเช่นเดียวกัน

2.3.3 วิธีการ : การแปรธาตุทางธรรมชาติ (Nature Transformation)

เมื่อสรรพสิ่งเป็นเหตุการณ์ การเปลี่ยนแปลงก็เป็นไปโดยธรรมชาติ สิ่งที่กำลังเปลี่ยนอยู่อาจเปลี่ยนไปโดยช้ามาก จึงดูราวกับว่าไม่เปลี่ยน แต่เมื่อมีตัวเร่งการแปรธาตุจะเห็นได้ในเวลาที่เร็วขึ้น เช่น พลวงที่กัดกินเครื่องดนตรี กระจกที่โดนแดดโดนฝน หรือเห็นภาพชัดที่สุดก็คือการเผา วิธีการนี้เป็นการคัดเลือกวัตถุที่ผ่านเวลามาแล้ว วัตถุเห็นได้ถึงพื้นผิว รูปทรง ที่เปลี่ยนแปลง ซึ่งหมายถึงการเปลี่ยนความหมายของสิ่งนั้น ๆ ด้วยเช่นกัน วิธีการนี้เป็นการคัดเลือกวัตถุที่ผ่านเวลาจนเห็นถึงพื้นผิวและรูปทรงที่เปลี่ยนไป

2.4 เวลาในสื่อจิตรกรรม (Painting)

จิตรกรรมเป็นสื่อที่ใกล้เคียงกับการถ่ายภาพ ที่เป็นการสร้างภาพนิ่ง แต่จิตรกรรมมีลักษณะเป็นงานที่มีการโต้ตอบกับสิ่งที่รับรู้มากกว่าแค่หยุดเวลา ด้วยการกระทำต่าง ๆ เพื่อแสดงทัศนธาตุระหว่างการรับรู้เหตุการณ์ การเน้นพลวัตของเวลาในส่วนนี้ สามารถสร้างได้อย่างหลากหลาย ด้วยวิธีการระบายสี ขูดสี ปาดสี สบัดสี ราวสี ฯลฯ อันจะทำให้เกิดทัศนธาตุที่เคลื่อนไหว แต่เนื่องด้วยเป็นสื่อ 2 มิติ จึงต้องสร้างภาพนิ่งต่อเนื่องเช่นเดียวกับภาพถ่าย ถึงจะเห็นชัดถึงพลวัตเวลา อันหมายถึงลำดับที่มีการเปลี่ยนแปลงและสามารถเปรียบเทียบกันได้ (ภาพที่ 17) จิตรกรรมในวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้ สนใจถึงรูปแบบที่เปลี่ยนแปลงเสมอ แต่จะลดทอนให้เห็นเพียง สี เส้น และรูปทรง โดยมีรายละเอียดการศึกษาดังนี้



ภาพที่ 20 ภาพนิ่งต่อเนื่องในสื่อจิตรกรรม

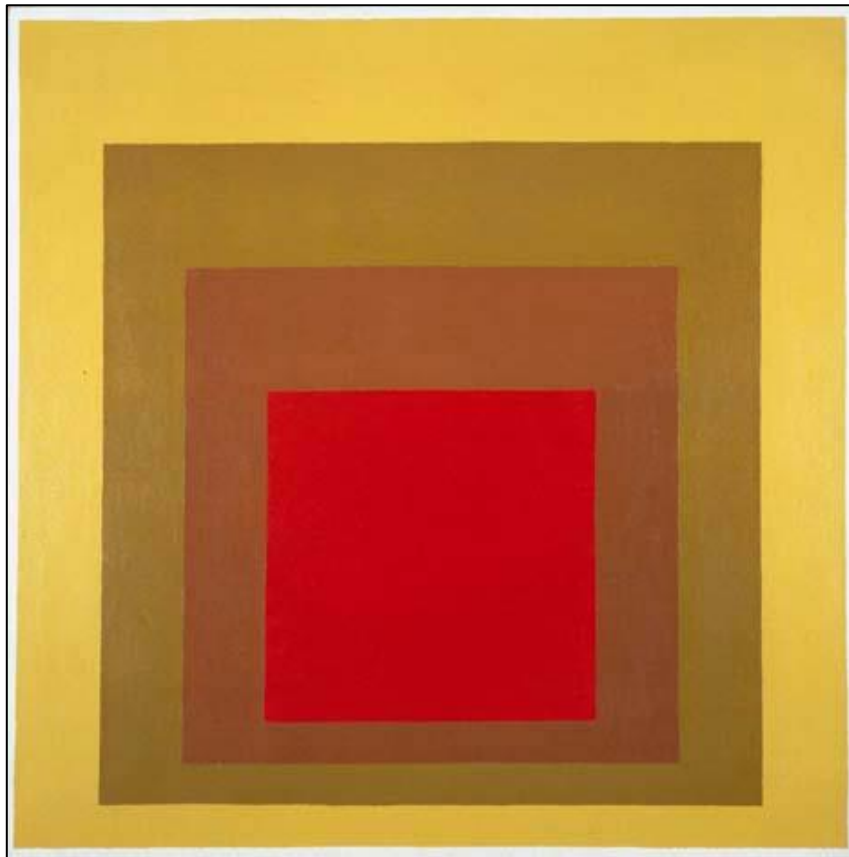
2.4.1 รูปแบบ : จิตรกรรมสนามสี (Color Field Painting) และจิตรกรรมขอบคม (Hard-Edge Painting)

จิตรกรรมนามธรรม มีแนวคิดในการละทิ้งการสร้างภาพและสื่อความหมายของรูปลักษณะใด ๆ ที่เป็นจริงในโลก เมื่อไม่อ้างอิงถึงสิ่งอื่น ทศนธาตุที่เกิดขึ้นจึงเป็นจริงและมีความงามในตัวเอง จิตรกรรมนามธรรมได้พัฒนาไปสู่การเคลื่อนไหวแบบจิตรกรรมสนามสีและจิตรกรรมขอบคม ซึ่งเป็นอิทธิพลในส่วนของงานจิตรกรรม



ภาพที่ 21 ผลงานจิตรกรรมสนามสี โดย Morris Louis
ที่มา : Wikiart, Where [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 13 เมษายน 2563 เข้าถึงได้ที่
<https://www.wikiart.org/en/morris-louis/where-1960>

จิตรกรรมสนามสี เป็นรูปแบบที่แสดงสีล้วนเป็นส่วนเด่น รูปทรงใด ๆ ที่เกิดขึ้นจะเป็นส่วนเดียวกันกับระนาบสี โดยไม่สามารถแยกออกจากกันได้ อันต้องการแสดงถึงความบริสุทธิ์ของสี และเน้นให้รับรู้สีนั้นโดยตรง (ภาพที่ 22) ส่วนจิตรกรรมขอบคมมีการเน้นใช้สีเช่นเดียวกัน แต่มีส่วนที่เด่นกว่าคือการเน้นสร้างรูปทรงขอบคม แบบเป็น 2 มิติ ส่วนมากเป็นการสร้างรูปทรงเลขาคณิต (ภาพที่ 23) บางผลงานก็มีรูปแบบที่เป็นทั้งจิตรกรรมสนามสีและจิตรกรรมขอบคม

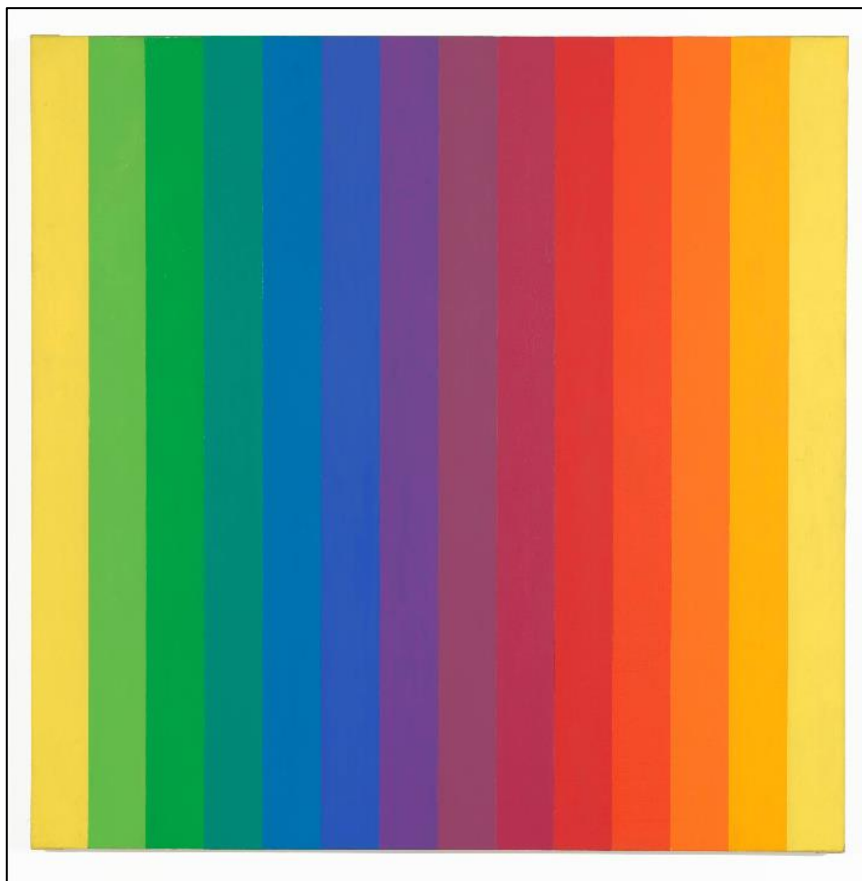


ภาพที่ 22 ผลงานจิตรกรรมขอบคม โดย Josef Albers
ที่มา : Wikiart, **Homage to the Square** [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 13 เมษายน 2563, เข้าถึงได้ที่ <https://www.wikiart.org/en/josef-albers/homage-to-the-square-1967-1>

2.4.2 ประเภท : นามธรรม (Abstract) และทิวทัศน์นามธรรม (Abstract Landscape)

เรื่องราวนามธรรมที่ให้ความสำคัญกับสี โดยศึกษาลักษณะจิตรกรรมที่มีการไล่ระดับสีตามรูปแบบจิตรกรรมสนามสีและจิตรกรรมขอบคม ซึ่งสีและรูปทรงที่เรียบง่าย สามารถแสดงถึงภาพรวมของพื้นที่และเวลาที่กำลังเปลี่ยนแปลง แต่ในบางผลงานอาจหลงเหลือเค้าโครงของความเป็นจริงอยู่

2.4.3 วิธีการ : วาดภาพขอบคม (Hard-Edge) และลายฉลุจากธรรมชาติ (Organic Stencil)



ภาพที่ 23 วิธีการวาดภาพขอบคมในผลงาน Spectrum I โดย Ellsworth Kelly และยังมีรูปแบบที่คาบเกี่ยวกันระหว่างจิตรกรรมนามสีและจิตรกรรมขอบคม ที่มา : San Francisco Museum of Modern Art, **The Doris and Donald Fisher Collection at the San Francisco Museum of Modern Art, and promised gift of Helen and Charles Schwab** [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 10 พฤษภาคม 2563, เข้าถึงได้ที่ <https://www.sfmoma.org/artwork/99.353/>

วิธีการวาดภาพขอบคม เกิดจากการใช้เทปหรือที่กั้นสี กั้นบนผ้าใบแล้วระบายสี ทำให้เกิดขอบรูปทรงที่คม เป็นวิธีการสร้างการตัดกันอย่างฉับพลันระหว่างพื้นที่สี อาจเป็นตัดกันของคู่สีตรงข้าม หรือการตัดแบบไล่ระดับสี วิธีนี้มักแสดงความคมของรูปทรงเรขาคณิต ส่วนวิธีการสร้างจิตรกรรมด้วยลายฉลุ เป็นวิธีการในการกั้นสีเช่นเดียวกัน แต่จะเกิดรูปทรงจากลวดลายที่ได้ฉลุเป็นแม่พิมพ์ไว้ ลายฉลุธรรมชาติ หมายถึงแม่พิมพ์ที่เกิดขึ้นเองอย่างเป็นธรรมชาติ เช่น กระดาษที่ถูกปลวกกัด เศษไม้ หรือเพียงแค่เทปที่ถูกฉีกออกจนไม่เป็นตรง ส่วนนี้ต้องการสร้างขอบคมที่เป็นรูปทรงธรรมชาติสลับกับรูปทรงเรขาคณิต อันเป็นนัยยะของรูปแบบที่เปลี่ยนไปมา

2.5 การจัดวางเวลา

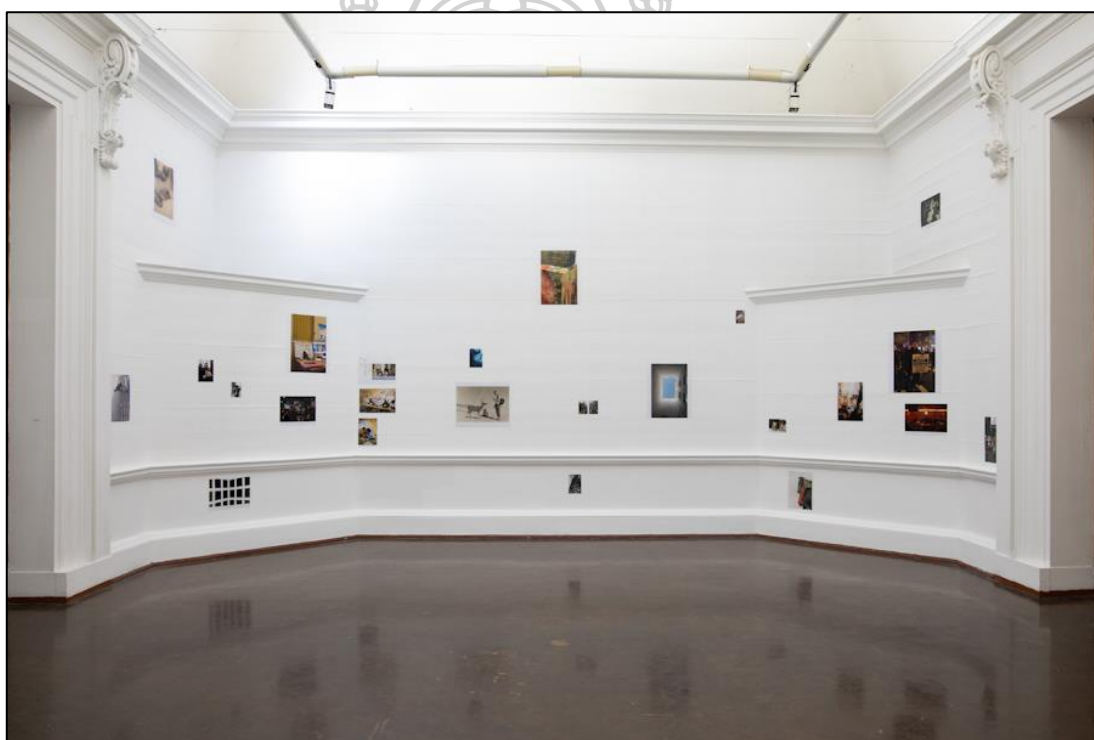
ศิลปะการจัดวาง (Installation Art) คือรูปแบบงานศิลปะที่สร้างในพื้นที่เฉพาะเจาะจง (Site-Specific Installation) หรือเป็นพื้นที่แห่งไหนก็ได้ โดยพื้นที่ดังกล่าวจะต้องถูกสร้างหรือแปรสภาพให้เป็นส่วนหนึ่งของงาน การจัดวางในพื้นที่ ไม่ใช่เพียงเพื่อความสวยงามหรือความเหมาะสม แต่เป็นการสร้างพื้นที่ขึ้นใหม่ตามกรรมวิธีเทคนิคหรือการใช้สื่อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นวัสดุเหลือใช้ วัสดุสำเร็จรูป งานจิตรกรรม ภาพถ่าย ภาพพิมพ์ ประติมากรรมหรืองานวาดเส้น¹¹

การจัดวางโดยมีวัสดุและกรรมวิธีการทางศิลปะที่ผสมผสานกัน เรียกว่าการจัดวางสื่อผสม (Mixed Media Installation) รูปแบบของการจัดวางที่ผสมผสานกันนี้ สามารถแสดงภาพรวมของกระบวนการศึกษาและสร้างสรรค์ ซึ่งจะเป็นการแสดงพลวัตของเหตุการณ์ทั้งหลาย ที่แตกต่างกันและสัมพันธ์กันอยู่ อิทธิพลที่ได้รับในส่วนงานของศิลปะการจัดวาง มีดังนี้

¹¹ สุริยะ ฉายะเจริญ. (2558). *Installation ศิลปะประเภทอินสตอลเลชัน (ศิลปะจัดวาง)*. [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 20 พฤษภาคม 2563 เข้าถึงได้จาก <http://jumpsuri.blogspot.com/2015/06/installation.html>

2.5.1 อิทธิพลที่ได้รับจาก Wolfgang Tillmans

ผลงานของศิลปิน Wolfgang Tillmans เป็นงานภาพถ่ายที่ถูกจัดวางอย่างมีจังหวะ ผลงานของเขาดูกำลังระหว่างการจัดวาง กับศิลปะการจัดวาง แต่ด้วยการจงใจพิมพ์ขนาดรูปที่แตกต่างกัน การสร้างระยะห่างบนพื้นที่ว่างของผนัง ตำแหน่งของการติดตั้ง ทำให้พื้นที่ที่ภาพถ่ายที่ถูกติดตั้ง ดูเป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะ มากกว่าเป็นพื้นที่ที่แสดงงานภาพถ่าย พื้นที่นี้เสมือนเป็นพื้นที่ที่ประกอบไปด้วยเหตุการณ์ต่าง ๆ (ภาพถ่าย) ที่เกิดขึ้นโดยสัมพันธ์กันอยู่



ภาพที่ 24 การจัดวางภาพถ่าย ในผลงาน Fragile โดย Wolfgang Tillmans
ที่มา : Tillmans , **Wolfgang Tillmans: Fragile, Johannesburg Art Gallery Johannesburg, South Africa, 8 July 2018 – 30 September 2018** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 20 พฤษภาคม 2563 เข้าถึงได้จาก <https://tillmans.co.uk/new-installation-views>

2.5.2 อิทธิพลที่ได้รับจาก Sarah Sze

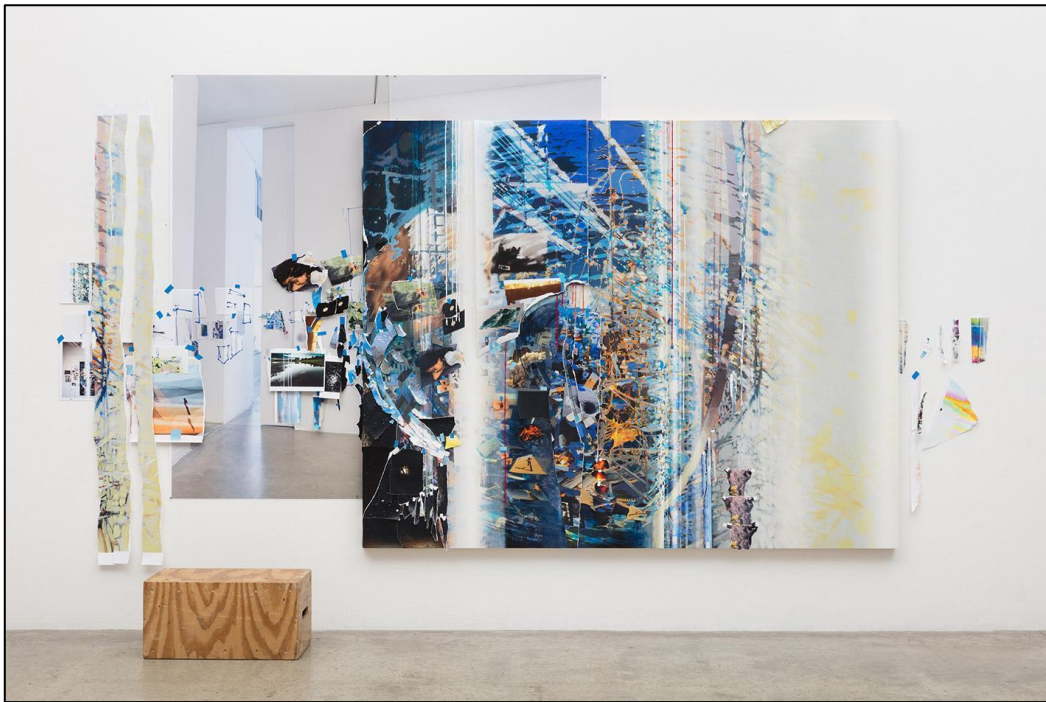
ผลงานของศิลปิน Sarah Sze เป็นผลงานการจัดวางสื่อผสมที่ประกอบไปด้วยสื่อที่หลากหลาย เพื่อสำรวจเวลาและความทรงจำ ผลงานของเขาเต็มไปด้วยวัตถุต่าง ๆ ของความทรงจำที่ถูกจัดการอย่างปะปนและผสมผสาน จนเกิดเป็นพื้นที่และเวลาใหม่ อิทธิพลสำคัญที่ได้รับจาก Sarah Sze คือวิธีการการเรียกคืนความทรงจำ ผ่านสื่อต่าง ๆ ที่แตกต่างกัน และวิธีการจัดวาง ที่ทำให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวในภาพกว้าง กับเคลื่อนไหวในส่วนย่อยของผลงาน



ภาพที่ 25

ผลงาน Images in Debris โดย Sarah Sze

ที่มา : NICK COMPTON, **American artist Sarah Sze pulls apart her creative process** [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 20 พฤษภาคม 2563, เข้าถึงได้ที่ <https://www.wallpaper.com/art/sarah-sze-afterimage-victoria-miro>



ภาพที่ 26

ผลงาน Yellow Blow Out (Painting in its Archive) โดย Sarah Sze
ที่มา : NICK COMPTON, American artist Sarah Sze pulls apart her
creative process [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 20 พฤษภาคม 2563, เข้าถึงได้ที่
<https://www.wallpaper.com/art/sarah-sze-afterimage-victoria-miro>



บทที่ 3

แผนการดำเนินงานและวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

“ศิลปะจัดวาง : กระบวนการสะท้อนพลวัตแห่งเวลา” เป็นวิทยานิพนธ์เชิงสร้างสรรค์ศิลปะที่ได้ศึกษาทฤษฎีทางสาขาฟิสิกส์ จิตวิทยา ปรัชญา และศิลปะที่เกี่ยวข้องกับเวลา เพื่อแปรลักษณะกายภาพและนามธรรมของเวลา จากทฤษฎี, ประสบการณ์, การสังเกตสิ่งต่าง ๆ รอบตัว สู่ลักษณะกายภาพของศิลปะ และการแสดงถึงความหมายของเวลาด้วยกระบวนการศิลปะ กระบวนการสะท้อนพลวัตแห่งเวลา มีแผนการดำเนินงานและวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนี้

1. การสรุปข้อมูลและสังเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลเกี่ยวกับธรรมชาติของเวลา ที่ได้ศึกษาจากทฤษฎี และข้อมูลภาคสนาม แสดงถึงลักษณะพื้นฐานของเวลา ที่มีพลวัตและมีความสัมพันธ์กัน ทั้งแสดงถึงกลไกในการรับรู้เวลาของมนุษย์ ข้อมูลในส่วนนี้ นำไปสู่การสร้างกระบวนการสร้างสรรค์ที่เป็นพลวัต ส่วนข้อมูลทางศิลปะ เป็นส่วนที่นำมาปรับใช้ในวิธีการ เพื่อเน้นสร้างศิลปธาตุ รูปแบบ และองค์ประกอบศิลปะ ที่แสดงลักษณะของเวลา รายละเอียดของการปรับใช้ข้อมูลมีดังนี้

1.1 **ข้อมูลกายภาพของเวลา** ทำให้เกิดความเข้าใจต่อโครงสร้างของเวลาที่เป็นเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์ พื้นที่และเวลา ข้อมูลนี้นำไปสู่การสังเคราะห์สร้างกระบวนการสร้างสรรค์ ทั้งยังส่งผลต่อแนวคิดในการสังเคราะห์สร้างผลงานชุดย่อยที่ 4 และส่งผลต่อขั้นตอนสุดท้าย คือการจัดวางสื่อผสม ที่จะสามารถแสดงความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ (ผลงานชุดย่อย)

1.2 **ข้อมูลการรับรู้เวลา** ทำให้เกิดความเข้าใจเรื่องเวลาที่สัมพันธ์กับตัวตนของเรา เห็นถึงพลวัตเวลาทั้งทางกายภาพ และภายในใจของตนเอง ข้อมูลนี้นำไปสู่การสังเคราะห์สร้างกระบวนการสร้างสรรค์ และส่งผลต่อขั้นตอนสุดท้าย คือการจัดวางสื่อผสม ที่จะแสดงความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ การรับรู้เวลา 2 แบบตามที่ได้ศึกษา คือ ตัวตนที่รับรู้ประสบการณ์หรือการรับรู้เวลานาฬิกา กับตัวตนที่จดจำเหตุการณ์หรือการรับรู้เวลาใน

ใจ ยังทำให้ทราบถึงวิธีการมองเวลาของตนเอง ที่แตกต่างกันไปในแต่ละเวลา นอกจากนี้ ความเข้าใจที่เพิ่มพูนมากขึ้นเกี่ยวกับการรับรู้เวลาของตน ข้าพเจ้ายังได้สังเคราะห์ข้อมูลของการรับรู้เวลา 2 แบบ ไปปรับใช้ เน้นถึงเวลาในแบบที่แตกต่างกันในผลงานชุดย่อย

1.2.1 **ตัวตนที่รับรู้ประสบการณ์หรือการรับรู้เวลานาฬิกา** ส่งผลด้านความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานชุดย่อยที่ 2 และผลงานชุดย่อยที่ 4

1.2.2 **ตัวตนที่จดจำเหตุการณ์หรือการรับรู้เวลาในใจ** ส่งผลด้านความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานชุดย่อยที่ 1 ผลงานชุดย่อยที่ 3 และผลงานชุดย่อยที่ 4

1.3 **ข้อมูลเวลาในความทรงจำ** ทำให้เกิดความเข้าใจมากขึ้นถึงพื้นที่ของความทรงจำ ที่ขยับขยายอยู่ตลอดเวลา แม้ว่าเราจะไม่ได้ตระหนักรับรู้ และยังทำให้เข้าใจดีที่ผ่านพ้นมา ข้อมูลส่วนนี้ส่งผลด้านความคิดสร้างสรรค์ผลงานชุดย่อยที่ 1

1.4 **ข้อมูลการบันทึกเวลาภาคสนาม** ที่เกิดจากประสบการณ์ตรง ได้จะแนกความคิดต่อเรื่องราวไว้ 4 ลักษณะ แล้วสังเคราะห์สู่การสร้างผลงานชุดย่อย ดังนี้

1.4.1 **อดีตระหว่างทาง** คือความคิดที่ส่งผลต่อวิธีการ รูปแบบ และสื่อศิลปะ ในผลงานชุดย่อยที่ 1 โดยสัมพันธ์กับข้อมูลเวลาในสื่อภาพถ่าย (Photography)

1.4.2 **กิจกรรมปัจจุบัน** คือความคิดที่ส่งผลต่อวิธีการ รูปแบบ และสื่อศิลปะ ในผลงานชุดย่อยที่ 2 โดยสัมพันธ์กับข้อมูลเวลาในสื่อศิลปะเสียง (Sound Art) กึ่งศิลปะการแสดง (Performance Art) และศิลปะวีดิทัศน์ (Video Art)

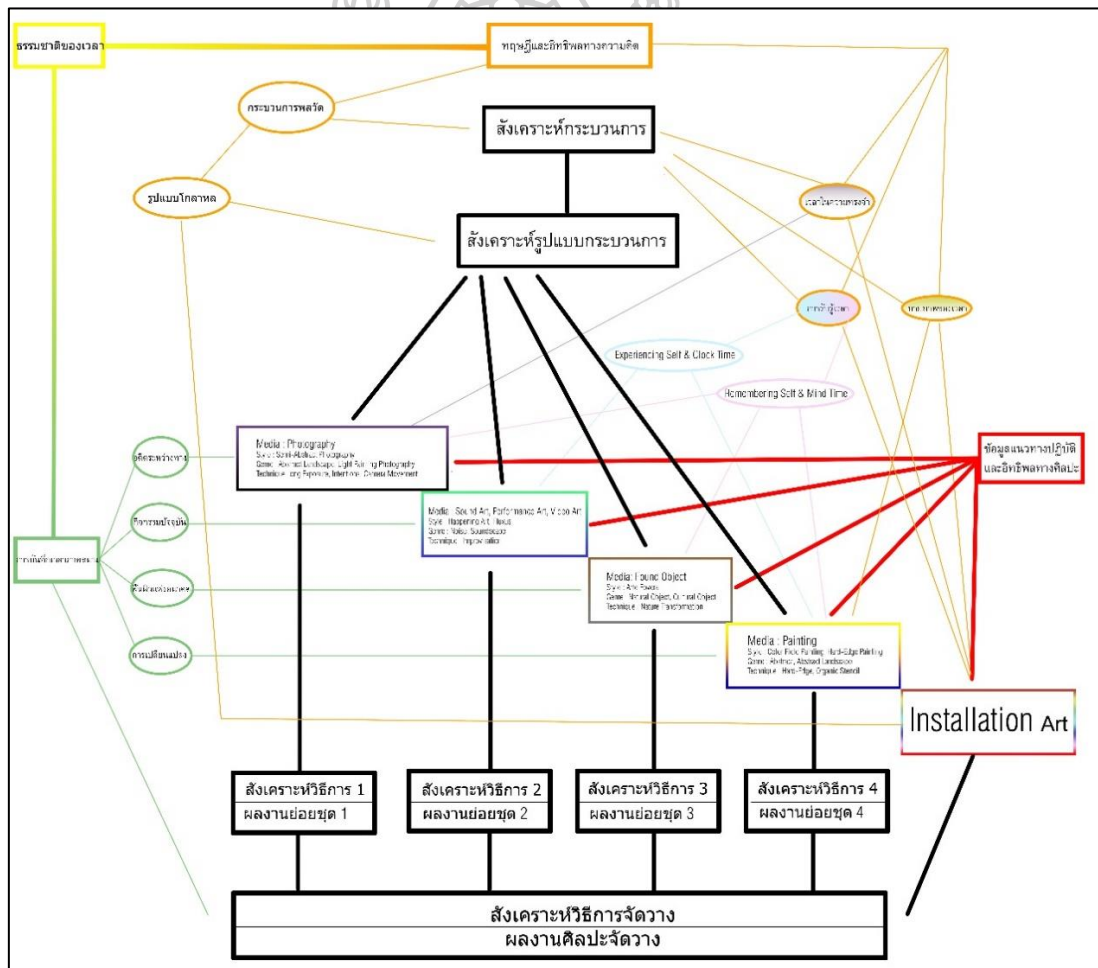
1.4.3 **พื้นผิวแห่งอนาคต** คือความคิดที่ส่งผลต่อวิธีการ รูปแบบ และสื่อศิลปะ ในผลงานชุดย่อยที่ 3 โดยสัมพันธ์กับข้อมูลเวลาในสื่อศิลปะวัตถุ (Found Object)

1.4.4 **การเปลี่ยนแปลง** คือความคิดที่ส่งผลต่อวิธีการ รูปแบบ และสื่อศิลปะ ในผลงานชุดย่อยที่ 4 โดยสัมพันธ์กับข้อมูลเวลาในสื่อจิตรกรรม (Painting)

1.5 **ข้อมูลกระบวนการพลวัต** ได้เน้นย้ำถึงความเปลี่ยนแปลงในข้อมูลที่ได้ศึกษาและสิ่งที่ได้สังเกต นั่นคือการมองเห็นกระบวนการของทุกสิ่ง ข้อมูลส่วนนี้ส่งผลต่อการสร้างสรรค์

กระบวนการที่ต้องการแสดงพลวัตของสิ่งที่ข้าพเจ้าสัมผัสและสัมพันธ์ เพื่อสะท้อนสู่เนื้อหาของเวลา

1.6 ข้อมูลรูปแบบโกลาหล ที่ได้จากการศึกษาทฤษฎีโกลาหล ทำให้เข้าใจมากขึ้นต่อกระบวนการพลวัต เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงจากรูปแบบที่มีระเบียบ ไปสู่รูปแบบไร้ระเบียบ แล้วยังสามารถนำไปสู่รูปแบบใหม่ที่หลากหลาย ในทิศทางที่ไม่ได้เป็นเส้นตรง ซึ่งได้นำมาสังเคราะห์สร้างรูปแบบของกระบวนการสร้างสรรค์ ที่สามารถแบ่งแยกการแสดงผลออกเป็น 4 รูปแบบ และยังได้ส่งผลต่อวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการจัดวางที่จะแสดงให้เห็นถึงรูปแบบโกลาหลของกระบวนการ



ภาพที่ 27 โครงสร้างการสังเคราะห์ข้อมูล

2. การดำเนินงานสร้างสรรค์ผลงานชุดย่อย

2.1 การสร้างสรรค์ผลงานชุดย่อยที่ 1 (ภาพถ่าย) ในการสร้างสรรค์ผลงานย่อยชุดนี้ เป็นการถ่ายภาพรูปแบบกึ่งนามธรรม ด้วยวิธีการเปิดรับแสงค้างไว้เป็นเวลานาน และการเคลื่อนไหวกล้องด้วยเจตนา เพื่อแสดงลักษณะของเวลาที่มีความสั้นไหว เบลอ และฟุ้ง อันเกิดจากการบันทึกภาพการเคลื่อนไหวของสิ่งต่าง ๆ ในสภาพแวดล้อม และการเคลื่อนไหวของตัวเอง โดยมีขั้นตอนการสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

2.1.1 ขั้นตอนที่ 1 เตรียมอุปกรณ์

- กล้องฟิล์ม Leica IIIA
- กล้องฟิล์ม Lomography Diana F+
- กล้อง Canon Powershot S90
- กล้อง Sony A7 III
- ฟิล์มถ่ายรูปรูปขนาด 35 มม.
- ขาตั้งกล้อง
- คอมพิวเตอร์
- โปรแกรม Adobe Lightroom (ซอฟต์แวร์ คอมพิวเตอร์)
- โปรแกรม Adobe Photoshop (ซอฟต์แวร์ คอมพิวเตอร์)



ภาพที่ 28

อุปกรณ์การสร้างสรรค์ผลงานในชุดย่อยที่ 1

- 2.1.2 **ขั้นตอนที่ 2 เดินทางและถ่ายภาพ** สถานที่เพื่อการถ่ายภาพ ควรเป็นพื้นที่โล่ง สำหรับสร้างทัศนธาตุที่ว่าง (Space) แล้วมีแสงไฟบ้างเพื่อให้เกิดเส้น (Line) ใน ผลงาน เช่น ทะเล แม่น้ำ ภูเขา ฯลฯ เมื่อถ่ายภาพด้วยการเคลื่อนไหวกล้อง ทิวทัศน์ต่าง ๆ จะสามารถสร้างลักษณะที่พุ่ง เลื่อนลอย ตามลักษณะของเวลาที่ ต้องการเน้นในจุดนี้ แต่โดยแท้จริงแล้วสามารถถ่ายได้ทุกที่ เพราะในเมืองก็สามารถแสดงลักษณะแบบเดียวกันได้เช่นกัน

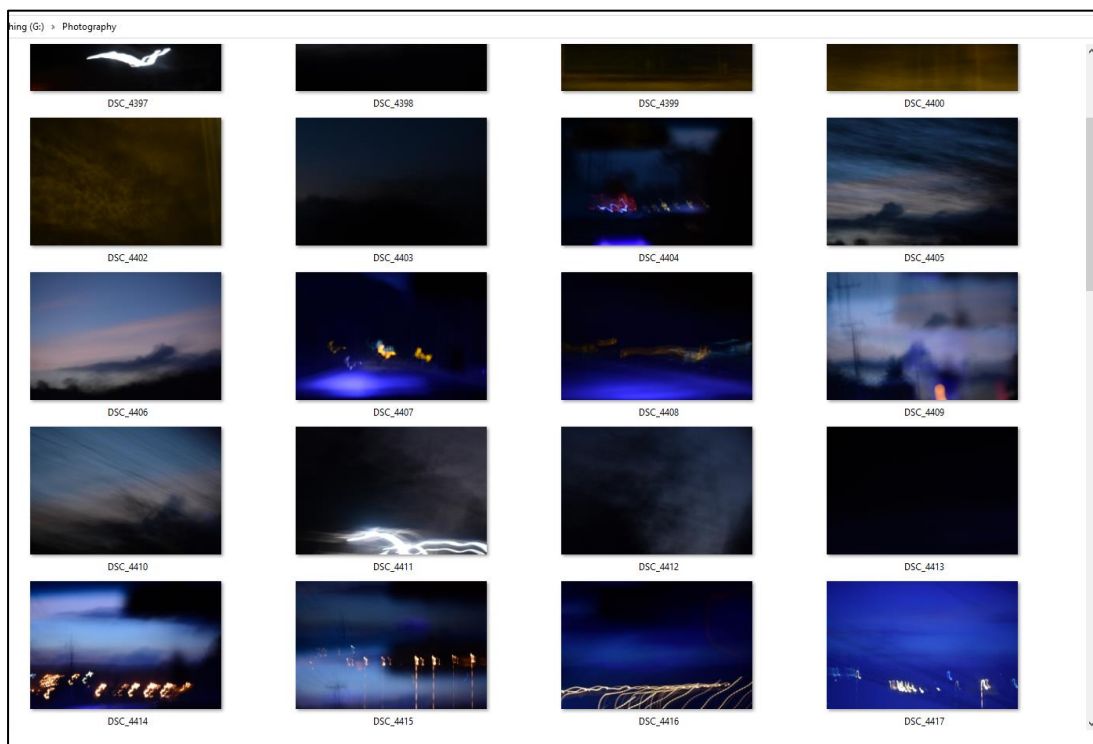


ภาพที่ 29 รูปภาพประกอบขั้นตอนการถ่ายรูป ด้วยการใช้ขาตั้งกล้อง



ภาพที่ 30 รูปภาพประกอบขั้นตอนการถ่ายรูป ด้วยการใช้กล้องเคลื่อนไหวอิสระ

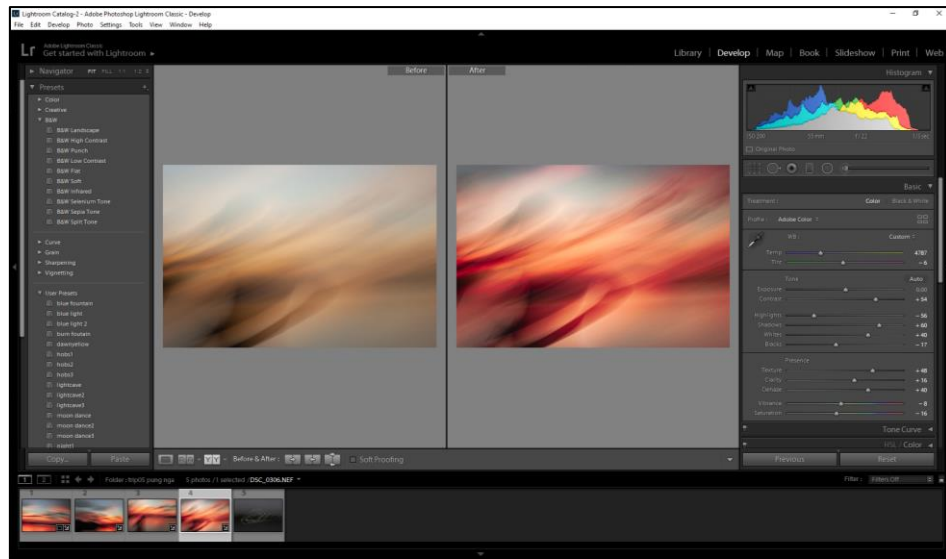
- 2.1.3 **ขั้นตอนที่ 3 การคัดเลือกภาพถ่าย** หลังจากถ่ายเรียบร้อยแล้ว ในบางครั้งจะได้ภาพถ่ายที่เยอะมากต่อ 1 สถานที่ จึงจำเป็นต้องคัดเลือกภาพ 3-4 ภาพ ที่แสดงลักษณะของเวลาได้มากที่สุด หรือมีคุณภาพที่ดีที่สุดสำหรับเรา



ภาพที่ 31

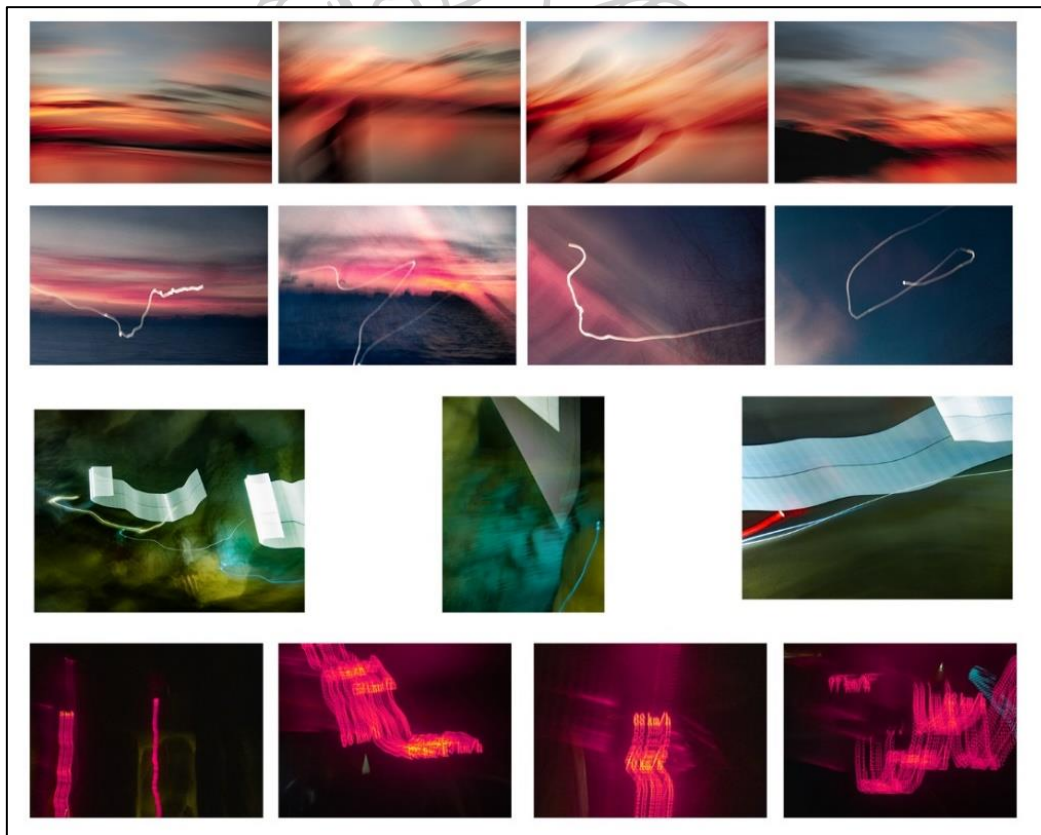
ขั้นตอนการคัดเลือกภาพที่มีลักษณะที่ตรงกับวัตถุประสงค์

- 2.1.4 **ขั้นตอนที่ 4 การปรับแต่งภาพ** หลังจากคัดเลือกรูปแล้ว นำมาปรับแต่งต่อโปรแกรมใน Adobe Lightroom โดยปรับแสงเงา ปรับสี ปรับความคมชัด ลดรอยฝุ่นที่ไม่ต้องการ รวมทั้งเพิ่มหรือลด noise เพื่อเน้นในภาพมีมิติมากขึ้น ในบางกรณีที่ต้องการแก้ไขภาพอย่างละเอียด ให้ใช้โปรแกรม Adobe Photoshop



ภาพที่ 32 ขั้นตอนการปรับแต่งภาพ

2.1.5 ผลงานชุดย่อยที่ 1 แสดงเวลาที่รับรู้จากแสง พื้นที่ ผ่านสื่อภาพถ่าย



ภาพที่ 33 ผลงานในชุดย่อยที่ 1

2.2 การสร้างสรรค์ผลงานชุดย่อยที่ 2 (ศิลปะเสียง กึ่งศิลปะการแสดงและศิลปะวีดิทัศน์)

ในการสร้างสรรค์ผลงานชุดย่อยนี้ เป็นการสร้างเหตุการณ์ที่ได้รับอิทธิพลจากรูปแบบศิลปะแอฟเฟินนิ่งและฟรัคซุส ด้วยวิธีการด้นสด เพื่อแสดงลักษณะของเวลาที่มีความฉับพลัน อันเกิดจากการกระทำที่สร้างเสียงรบกวน ที่เป็นส่วนเดียวกับเสียงในสภาพแวดล้อมขณะนั้น โดยมีขั้นตอนการสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

2.2.1 ขั้นตอนที่ 1 เตรียมอุปกรณ์

- เครื่องบันทึกเสียง Zoom H5
- โทรศัพท์ Iphone 6s
- โทรศัพท์ Samsung Galaxy J7
- โทรศัพท์
- กล้องรับสัญญาณดิจิตอลและสายสัญญาณ
- แฟลชไดร์ฟ
- เครื่องดนตรี หรือวัตถุอื่นๆ ที่พบตามพื้นที่
- คอมพิวเตอร์
- โปรแกรม Adobe Premier Pro (ซอฟต์แวร์ คอมพิวเตอร์)



ภาพที่ 34

อุปกรณ์การสร้างสรรค์ผลงานในชุดย่อยที่ 2

- 2.2.2 **ขั้นตอนที่ 2** ออกเดินทาง ค้นหาพื้นที่ในการสร้างเหตุการณ์ สถานที่เพื่อการแสดง ได้คัดเลือกพื้นที่ที่มีลักษณะสภาพแวดล้อมที่รกร้าง เช่น พื้นที่ธรรมชาติ คือ ป่า แม่น้ำ ฯลฯ หรือพื้นที่ที่แปรสภาพ เช่น บ้านที่ทุบทิ้ง เป็นต้น โดยที่พื้นที่นั้นควรเป็นสถานที่ที่เคยไปครั้งแรก เพื่อที่จะสร้างวิธีการโต้ตอบกับประสบการณ์ใหม่ ณ ขณะนั้น



ภาพที่ 35 ภาพประกอบการเดินทางไปพื้นที่ธรรมชาติ เช่น แม่น้ำ ภูเขา ป่า ฯลฯ

- 2.2.3 **ขั้นตอนที่ 3** เลือกพื้นที่ที่เหมาะสม และตรวจสอบความปลอดภัย เมื่อได้เลือกสถานที่แล้ว ต้องสำรวจพื้นที่เพื่อดูความเป็นไปได้ที่จะกระทำต่อพื้นที่นั้น ตรวจสอบความปลอดภัย และมองดูวัตถุที่อาจนำมาใช้ในการสร้างแสดง หรือการสร้างเสียงได้



ภาพที่ 36 พื้นที่สำหรับสร้างเหตุการณ์ในผลงานชุดที่ 2



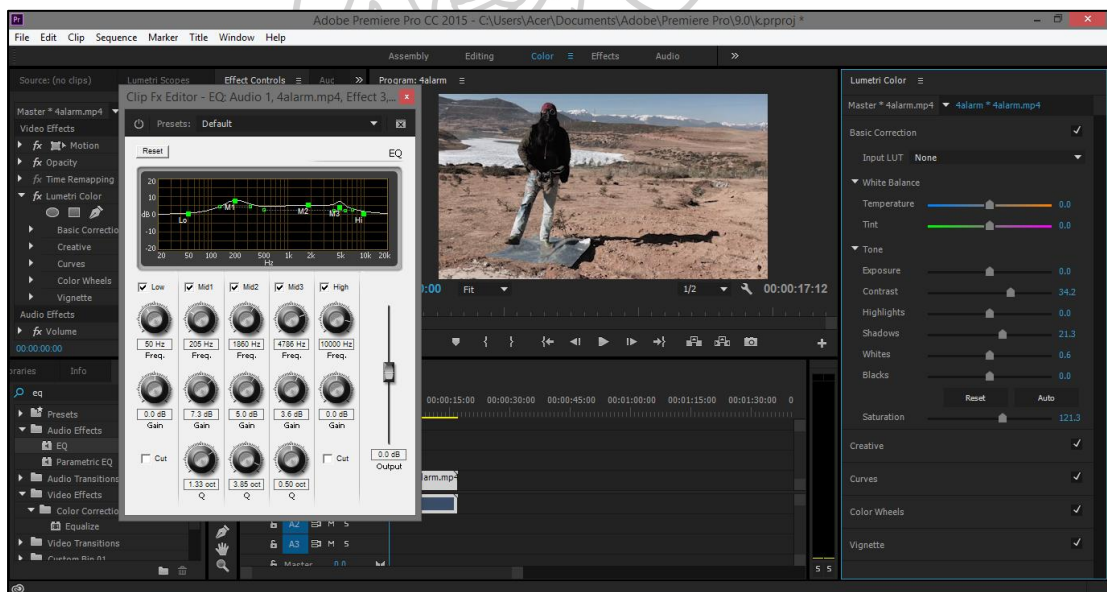
ภาพที่ 37 วัตถุที่พบในพื้นที่

- 2.2.4 **ขั้นตอนที่ 4 เริ่มต้นการแสดงต้นสด** เริ่มแสดงและจัดการสร้างเสียงด้วยวิธีการต้นสด จากวัตถุที่เตรียมหรือวัตถุในพื้นที่นั้น ๆ โต้ตอบกับเสียงสภาพแวดล้อม และลักษณะของพื้นที่ พร้อมทั้งบันทึกวิดีโอและบันทึกเสียงแยก



ภาพที่ 38 ภาพประกอบวิธีการแสดง

- 2.2.5 **ขั้นตอนที่ 5 นำวิดีโอมาแก้ไขในโปรแกรม Adobe Premiere Pro** โดยจัดการปรับความถี่เสียงเพื่อให้เสียงที่ต้องการเน้นเด่นชัดขึ้น จัดการปรับแสงสีของวิดีโอ ตัดรายละเอียดที่ไม่ต้องการออก และเพิ่มเอฟเฟคบางอย่างเพื่อความเรียบร้อยในแต่ละชิ้น



ภาพที่ 39 ภาพประกอบวิธีการการแก้ไขวิดีโอในโปรแกรม

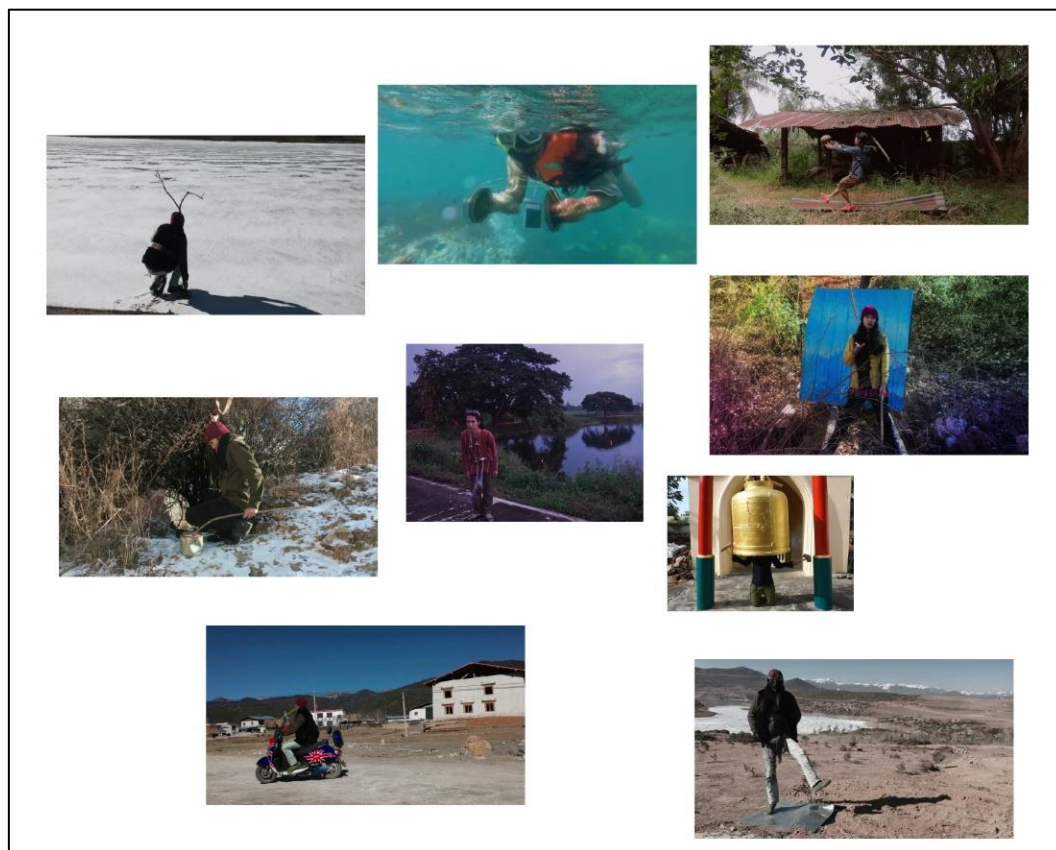
- 2.2.6 **ขั้นตอนที่ 6 ติดตั้งวิดีโอ** เมื่อแก้ไขวิดีโอเรียบร้อยแล้ว ให้ย้ายไฟล์วิดีโอเข้ายูเอสบีแฟลชไดรฟ์ ต่อเข้าช่องยูเอสบีของกล่องโทรทัศน์ดิจิทัล แล้วจากกล่องโทรทัศน์ดิจิทัลต่อสายสัญญาณเข้ากับโทรทัศน์



ภาพที่ 40

ภาพประกอบวิธีการต่อวิดีโอกับโทรทัศน์

2.2.7 ผลงานชุดย่อยที่ 2 แสดงเวลาที่รับรู้จากเสียงและกิจกรรม ผ่านสื่อศิลปะ เสียง กิ่งศิลปะการแสดงและศิลปะวีดิทัศน์



ภาพที่ 41

ผลงานในชุดย่อยที่ 2

2.3 การสร้างสรรค์ผลงานชุดย่อยที่ 3 (ศิลปะวัตถุ) ในการสร้างสรรค์ผลงานย่อยชุดนี้ เป็นการคัดเลือกวัตถุที่ได้นับพบ โดยที่ได้รับอิทธิพลจากรูปแบบศิลปะสมณะ ด้วยการมองหาวัตถุที่แสดงวิธีการแปรสภาพตามธรรมชาติ เพื่อแสดงลักษณะของเวลาที่มีความเชื่อมโยง อันเกิดจากพื้นผิวและรูปทรงที่พู่พัง ของวัตถุที่คัดเลือก โดยมีขั้นตอนเดียวในการสร้างสรรค์ คือ ค้นหา คัดเลือกและจัดเก็บ วัตถุเหลือใช้ วิธีการคือการใช้เวลาในการรวบรวมวัตถุที่แปรสภาพ ประเภทของวัตถุที่คัดเลือกคือ วัตถุธรรมชาติ เช่น ท่อนไม้ ก้อนหิน ฯลฯ และวัตถุทางวัฒนธรรม เช่น หนังสือ เครื่องดนตรี สิ่งของเครื่องใช้ ฯลฯ โดยวัตถุที่คัดเลือกนั้นจะต้องเห็นถึง การเปลี่ยนแปลงของพื้นผิว และหรือรูปทรง

โครงสร้างของวัตถุ ที่เกิดจากการผ่านน้ำ ผ่านแดด ผ่านฝน และโดนปลวกหรือแมลงกัดแทะ



ภาพที่ 42 วัตถุที่จัดเก็บไว้สำหรับผลงานชื่อย่อยที่ 3

2.3.2 ผลงานชื่อย่อยที่ 3 แสดงเวลาที่รับรู้จากวัตถุและพื้นผิว ผ่านวัตถุที่ค้นพบ

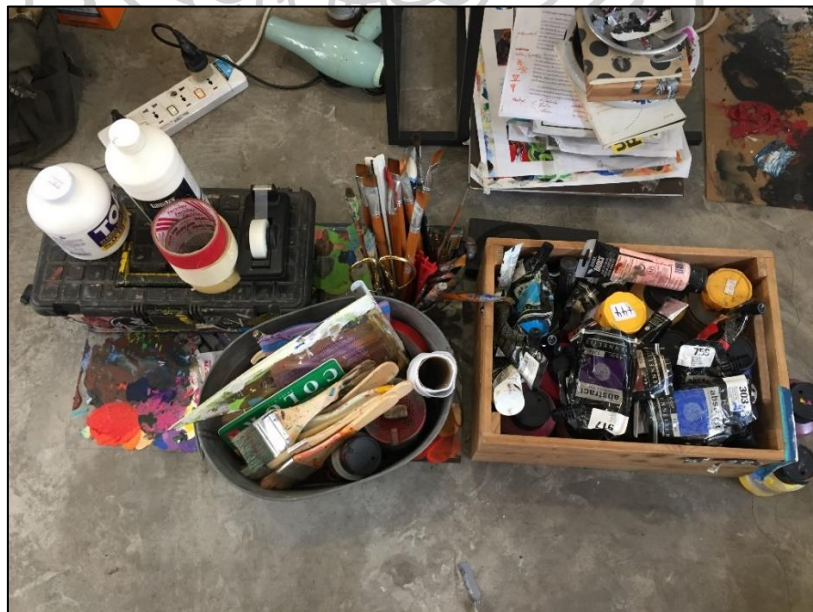


ภาพที่ 43 ผลงานในชื่อย่อยที่ 3

2.4 การสร้างสรรค์ผลงานชุดย่อยที่ 4 (จิตรกรรม) ในการสร้างสรรค์ผลงานย่อยชุดนี้ เป็นการสร้างจิตรกรรมได้รับอิทธิพลจากรูปแบบจิตรกรรมสนามสีและจิตรกรรมขอบคม ด้วยวิธีการวาดภาพขอบคม และลายฉลุธรรมชาติ เพื่อแสดงลักษณะของเวลาที่มีความ เลื่อน ไหล ไล่ระดับ อันเกิดจากการระนาบสี และทัศนธาตุ โดยมีขั้นตอนการสร้างสรรค์ ดังต่อไปนี้

2.4.2 ขั้นตอนที่ 1 เตรียมอุปกรณ์

- สีอะคริลิก
- พู่กัน
- ล้อผสมสี
- สีรองพื้น
- เทป
- ไม้บรรทัด
- วัสดุเหลือใช้
- จานสี
- โครงไม้, ผ้าใบแคนวาส
- ดินสอ หรือสีไม้



ภาพที่ 44

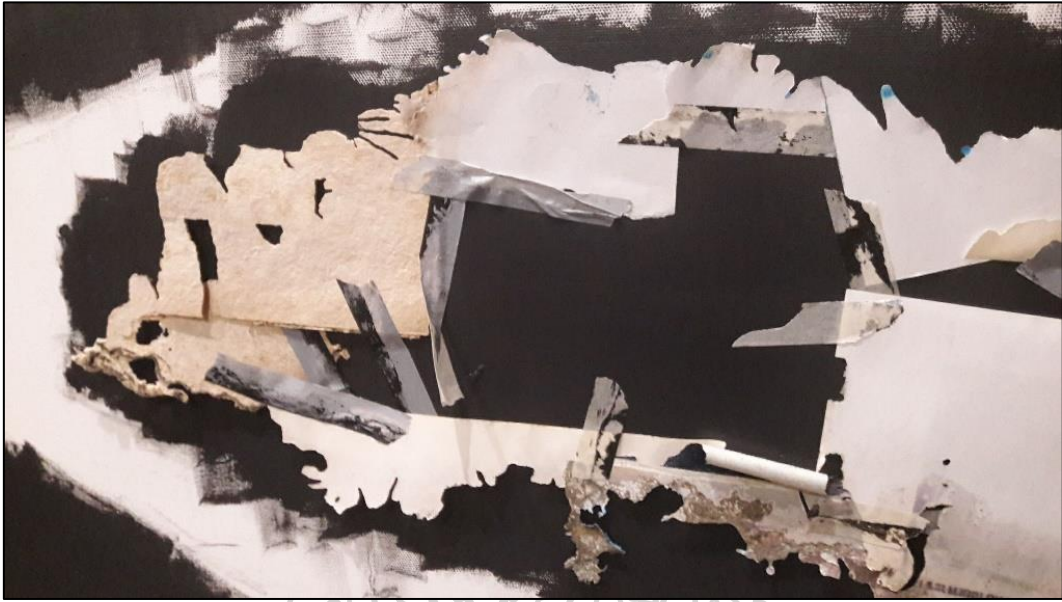
อุปกรณ์การสร้างสรรค์ผลงานในชุดย่อยที่ 4

- 2.4.3 ขั้นตอนที่ 2 เตรียมโครงผ้าใบ ซึ่งผ้าใบกับโครงไม้ หรือใช้เฟรมผ้าใบสำเร็จรูป แล้วลงสีรองพื้นให้พื้นผ้าใบมีความหนาขึ้น เพื่อเป็นการง่ายต่อการลงสีชั้น ถัดไป อาจขัดต่อด้วยกระดาษทรายเมื่อต้องการความเรียบของพื้นผิว



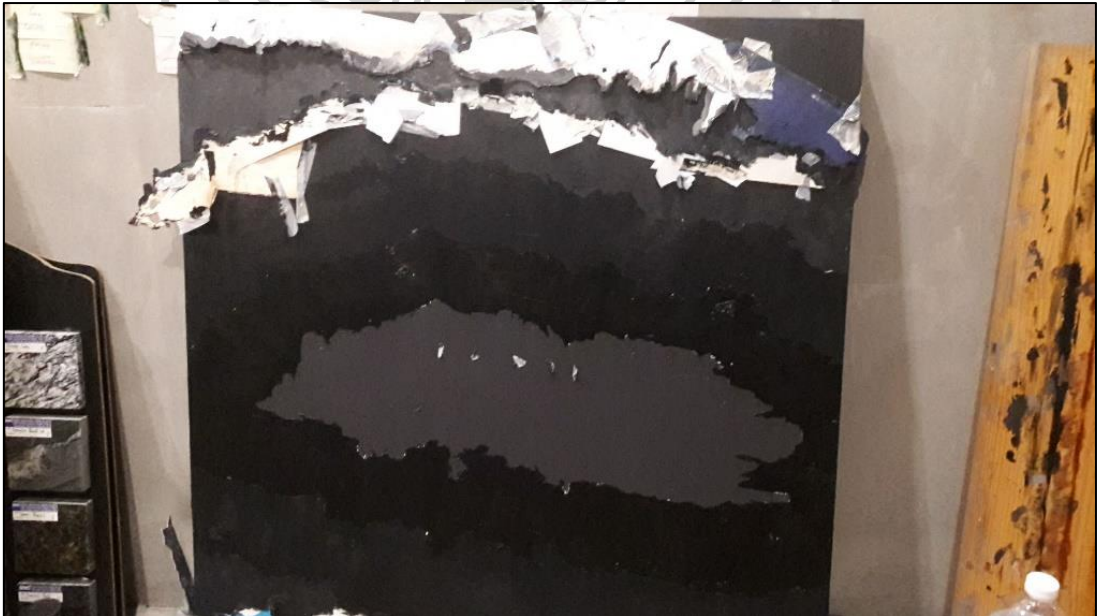
ภาพที่ 45 เตรียมโครงผ้าใบ

2.4.4 ขั้นตอนที่ 3 เริ่มลงสี โดยใช้เทปหรือเศษกระดาษ กั้นเพื่อสร้างรูปทรงขอบคม



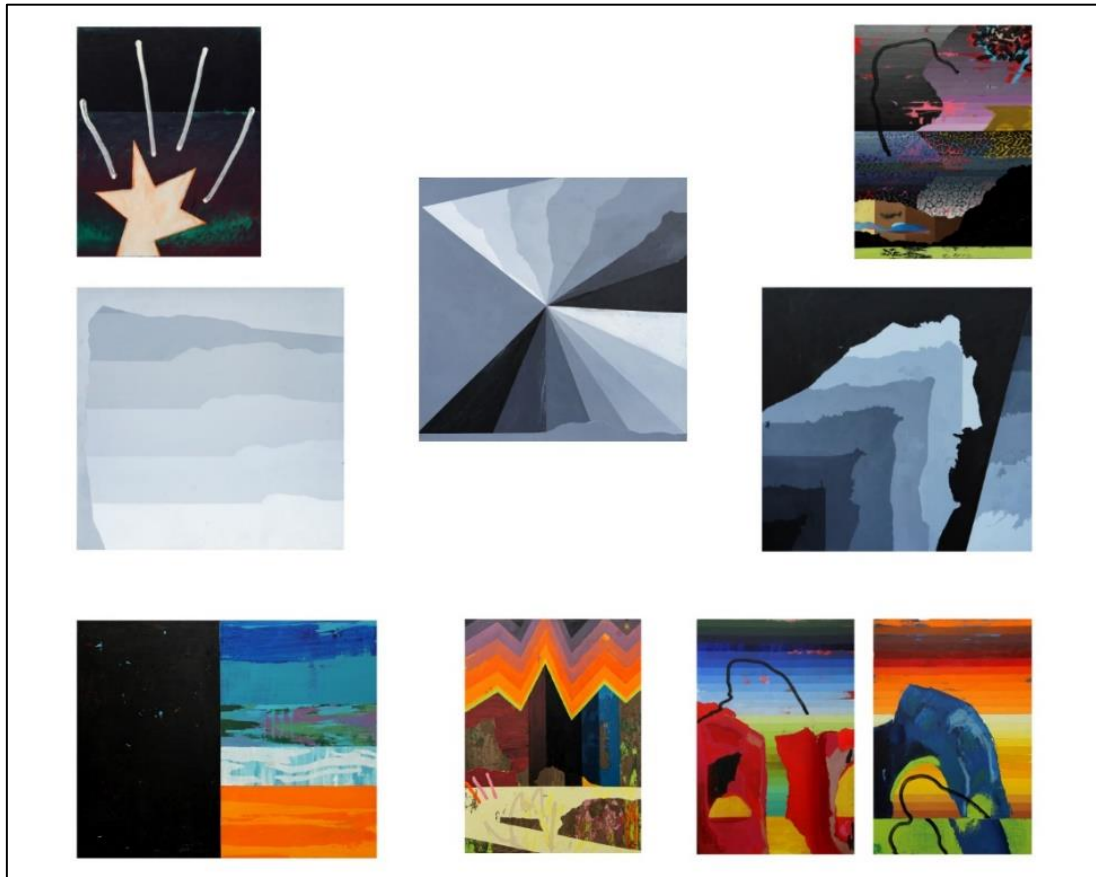
ภาพที่ 46 ขั้นตอนการกั้นสี และลงสีอะคริลิก

2.4.5 ขั้นตอนที่ 4 รอสีแห้ง แล้วลงสีในพื้นที่ถัดไป เมื่อลงสีในจุดที่กำหนดเรียบร้อยแล้ว รอจนสีแห้ง แล้วลงต่อไปจนผลงานเสร็จ อาจสร้างทัศนธาตุอื่น ๆ เช่น เส้น รูปทรง เพิ่มเติมนอกเหนือจาก ระบายสี



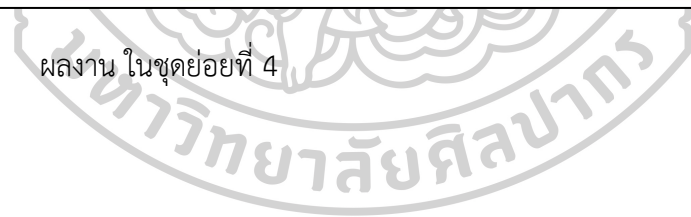
ภาพที่ 47 ขั้นตอนการลงสีจนเสร็จสมบูรณ์

2.4.6 ผลงานชุดย่อยที่ 4 แสดงเวลาที่มีการเปลี่ยนแปลงด้วยทัศนธาตุ ผ่านสื่อ
จิตรกรรม



ภาพที่ 48

ผลงาน ในชุดย่อยที่ 4



3. ขั้นตอนการจัดวาง

3.1 ขั้นตอนที่ 1 เตรียมสถานที่และอุปกรณ์การติดตั้ง

3.2 ขั้นตอนที่ 2 เริ่มจัดวาง การดำเนินการจัดวางโดยนำผลงานย่อยมาจัดวาง และอาจมีวัตถุหรือวัสดุอื่นมาจัดวางผสม (วิธีการแบบผลงานชุดย่อยที่ 3 แต่ไม่สามารถนับได้ เช่น หิน เศษวัสดุต่าง ๆ ที่อาจค้นพบระหว่างการจัดวาง) เพื่อปรับสภาพของพื้นที่ให้เป็นผลงานศิลปะ



ภาพที่ 49 ขั้นตอนการจัดวาง

3.3 ขั้นตอนที่ 3 จัดแสง จัดทิศทางของแสงให้ตกกระทบผลงาน



ภาพที่ 50 ผลงานศิลปะจัดวาง เมื่อจัดวางและจัดแสงเรียบร้อยแล้ว

บทที่ 4

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

“ศิลปะจัดวาง : กระบวนการสะท้อนพลวัตแห่งเวลา” เป็นวิทยานิพนธ์เชิงสร้างสรรค์ศิลปะที่ได้ผลลัพธ์เป็นผลงานศิลปะจัดวางสื่อผสม ที่มีองค์ประกอบเป็นผลงานชุดย่อย 4 ชุด ตามที่ได้ศึกษาและวางโครงสร้างของกระบวนการ แต่การนำเสนอผลงานวิทยานิพนธ์แต่ละครั้ง ไม่ได้แสดงสื่อทั้งหมดเหมือนกันทุกครั้ง ดังนั้นสาระของผลงานศิลปะจัดวางแต่ละครั้ง จึงมีความแปรผันแตกต่างกันตามสื่อจากผลงานชุดย่อย ที่มีนัยยะเกี่ยวกับเวลาในแบบของสื่อและวิธีการนั้น ๆ

ผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 1 นำเสนอเมื่อวันที่ 8 มีนาคม 2562



ภาพที่ 51	ผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 1
ชื่อผลงาน	8 มีนาคม 2562
ขนาด	แปรผันตามพื้นที่
เทคนิค	สื่อผสม

การนำเสนอผลงานในครั้งที่ 1 เป็นผลงานที่ได้นำผลงานชุดย่อยที่ 2 คือสื่อศิลปะเสียงกึ่งศิลปะการแสดงและศิลปะวีดิทัศน์ กับผลงานชุดย่อยที่ 3 คือสื่อศิลปวัตถุที่ได้ค้นพบ มาจัดวางรวมกัน โดยเน้นที่ผลงานย่อยชุดที่ 2 เป็นหลัก ติดตั้งในโทรทัศน์จำนวน 6 เครื่อง จัดวางที่บริเวณชั้นลอย บันไดชั้นชั้น 2 อาคารศูนย์ปฏิบัติการทัศนศิลป์สิรินธร คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร พระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม

ผลงานประกอบไปด้วยโทรทัศน์จำนวน 6 เครื่อง ที่ขนาดไม่เท่ากัน มีท่อนไม้และโครงกลองวางซ้อนกันเป็นฐานสำหรับวางโทรทัศน์ 1 เครื่อง ภายในโทรทัศน์มีวิดีโอสั้น ๆ ที่เล่นซ้ำไปมา วิดีโอแสดงภาพเคลื่อนไหวของบุคคลในอิริยาบถที่ต่างกันไป พร้อมทั้งมีเสียงรบกวนจากการกระทำนั้น ๆ และภายในวิดีโอแสดงให้เห็นความแตกต่างของพื้นที่และเสียงสภาพแวดล้อม การกระทำในวิดีโอมีดังนี้ การมุดหัวใบบนพื้นหิมะแล้วตีลังด้านหลัง, การกระโดดสลัดขาบนแผ่นโลหะ, การย่องและลากรากต้นไม้บนพื้นแม่น้ำน้ำแข็ง, การก้าวเท้าย่ำที่รอยบุบของสะพานเหล็ก, การขี่จักรยานยนต์พร้อมกับเป่าขลุ่ยและปิบเตรบนถนนดิน , การนั่งชันเข้าตะหวัดฝาเหล็กกระทบกิ่งไม้ พร้อมกับนำกิ่งไม้ตีถังเหล็กและเป่าขลุ่ย

ผลงานวิดีโอมีระยะเวลาที่สั้น ทำให้เกิดการรับรู้ที่ฉับพลัน เรียกร้องให้สนใจในการกระทำ ณ ขณะนั้น ในส่วนของการจัดวางสามารถแสดงให้เห็นว่าการกระทำต่าง ๆ เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและมีระยะเวลาที่จบลง เหตุที่ก่อให้เกิดเสียงจากวิดีโอแต่ละชิ้น ยังได้ผสมจนเกิดเป็นผลลัพธ์ทางเสียงใหม่ ทำให้นึกถึงสภาพเสียงที่เกิดขึ้นอย่างไร้ระเบียบในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นเสียงที่สัมพันธ์กับการเคลื่อนไหว เสียงของกิจกรรมต่าง ๆ ในช่วงเวลาขณะหนึ่ง นอกจากนั้นโทรทัศน์ที่มีการวางซ้อนไล่ระดับจากเครื่องใหญ่ไปเล็กและการวางกระจายบนพื้น แสดงความไม่เป็นระเบียบอันมีความแตกต่างกันของขนาดโทรทัศน์ และตำแหน่งที่ติดตั้งโทรทัศน์ ส่งผลให้นึกถึงเหตุการณ์ที่กำลังดำเนินอยู่บนพื้นที่และเวลาที่แตกต่างกัน

ข้อเด่นของผลงาน คือ การกระทำสามารถเรียกร้องให้ผู้ชมสนใจในเหตุการณ์แปลก ๆ ที่สร้างขึ้นได้เป็นอย่างดี การกระทำนั้นสามารถส่งผลให้วัตถุเป็นเสมือนเครื่องดนตรี ที่สะท้อนให้ผู้ชมเห็นว่า ไม่ว่าวัตถุอะไรก็ตามก็สามารถสร้างเสียงและเป็นดนตรีได้ ในส่วนที่เป็นกรกระทำต่อเครื่องดนตรี ก็สามารถสะท้อนให้ผู้ชมเห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของท่าทางในการบรรเลงและวิธีการบรรเลงที่ไม่จำเป็นต้องเหมือนเดิม ข้อโดดเด่นที่สุดของผลงานคือ ผลงานสามารถนำพาผู้ชมกลับไปสนใจเสียง

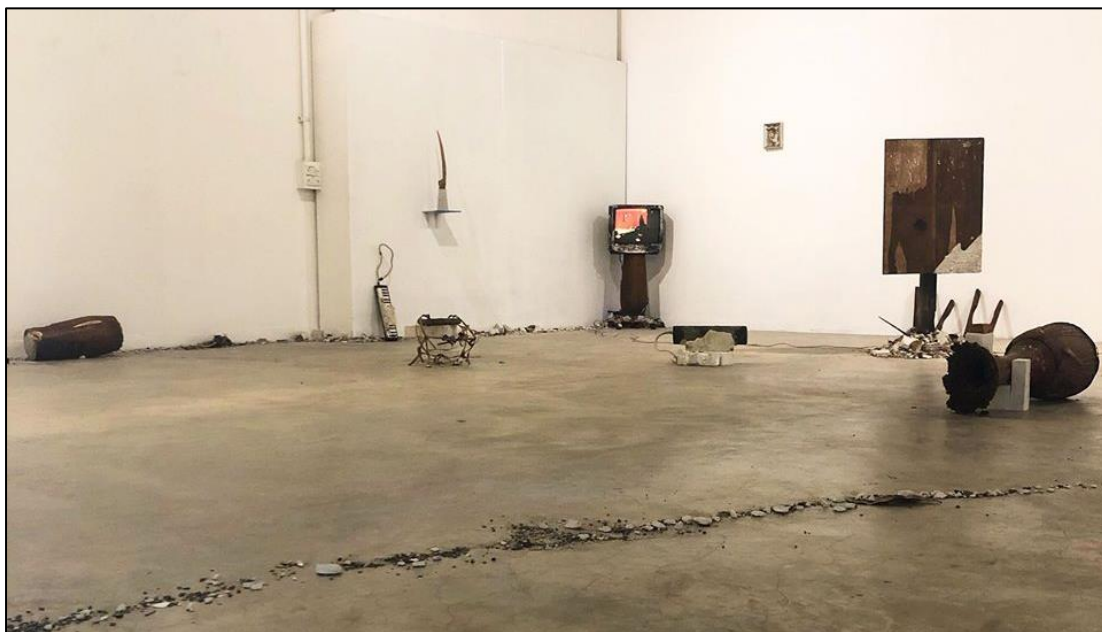
ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อม ไปจนถึงให้แนวคิดที่เห็นความสนุกในการนำวัตถุต่าง ๆ มาสร้างเสียง

ข้อเสียของผลงาน คือ เมื่อจัดวางเพียงผลงานวิดีโอ ทำให้ไม่สามารถทำให้รับรู้ถึงเวลามากนัก ถึงแม้ว่าสภาพเสียงที่เกิดขึ้นเป็นความตั้งใจในการแสดงช่วงขณะของปัจจุบัน แต่เนื้อหาของเวลาถูกบดบังเกินไป ด้วยเนื้อหาของกิจกรรมการสร้างเสียงและเสียงของสภาพแวดล้อม แก่นความคิดเกี่ยวกับเวลาในผลงานวิดีโอยังเป็นเรื่องที่ยากกว่าผลงานย่อยชุดอื่น เนื่องจากผลงานย่อยชุดอื่นมีศิลปธาตุที่แสดงลักษณะของเวลาได้ชัดเจนกว่า

ผลงานมีความเชื่อมโยงกับศิลปะเพนนิ่งและศิลปะฟลักซุส ที่มีแนวคิดในการสร้างกิจกรรมที่เน้นถึงภาวะของเหตุการณ์ขณะนั้น เน้นถึงความฉับพลันของการกระทำแบบต้นสด เช่น ผลงานของศิลปิน George Brecht ที่เทน้ำจากภาชนะหนึ่งไปยังอีกภาชนะหนึ่ง โดยให้ผู้ชมสนใจในภาพและเสียงของเหตุการณ์ขณะนั้นเท่านั้น ผลงานครั้งนี้มีข้อแตกต่างจากศิลปะเพนนิ่งและศิลปะฟลักซุส คือ การกระทำนี้เกิดขึ้นในภูมิภาคที่หลากหลายนอกเหนือไปจากหอศิลป์หรือหอแสดงดนตรี ดังนั้นนอกจากเหตุในการกระทำของตนเองแล้ว ยังแสดงถึงเหตุในพื้นที่ ณ สภาพแวดล้อมต่าง ๆ ซึ่งมีเสียงสภาพแวดล้อมแตกต่างกัน



ผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 2 นำเสนอเมื่อวันที่ 7 พฤษภาคม 2562



ภาพที่ 52 ผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 2
ชื่อผลงาน 7 พฤษภาคม 2562
ขนาด แปรผันตามพื้นที่
เทคนิค สื่อผสม

การนำเสนอผลงานครั้งที่ 2 เป็นผลงานที่ได้นำผลงานชุดย่อยที่ 3 มาจัดวาง คือสื่อศิลปวัตถุที่ได้ค้นพบ ผลงานนี้ได้จัดแสดงในนิทรรศการ “นำมาทำ” ณ หอศิลป์บรมราชกุมารี อาคารศูนย์ปฏิบัติการทัศนศิลป์สิรินธร คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร พระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม

ผลงานครั้งนี้ประกอบไปด้วย ซากวัตถุที่พบโดยทั่วไป อาทิ ท่อนไม้ เศษไม้ ใบไม้ เศษหิน ก้อนอิฐแตก และแผ่นไม้ กับซากวัตถุทางวัฒนธรรม อาทิ กลอง เมโรเดียน กรอบรูป และโทรทัศน์ วัตถุทั้งหมด ที่ลักษณะที่เก่า ผุพัง เกิดจากการผ่านแดด ผ่านฝน โดนน้ำ และโดนปลวกกัดกิน วัตถุทั้งหมดจัดวางปะปนกันอยู่ เป็นการจัดวางที่กระจัดกระจายแต่มีจังหวะ โดยมีการเรียงวัสดุเป็นเส้น มีวางทับกันเป็นจุด และมีการเว้นระยะห่าง ทำให้เกิดพื้นที่ว่างในหอศิลป์ วัตถุส่วนมากตั้งไว้ที่พื้น มีบางชิ้นที่ติดตั้งบนผนัง

การคัดเลือกใช้วัตถุที่ไม่คงทน โดยที่วัตถุนั้นแสดงลักษณะที่เก่า พุพัง ส่งผลให้สามารถรับรู้ถึงเวลาได้โดยง่าย เนื่องจากสภาพของวัตถุที่เสื่อมโทรมนี้ เป็นการแปรสภาพไปตามกาลเวลา การจัดวางร่วมกันของซากวัตถุทางธรรมชาติ และวัตถุทางวัฒนธรรม ทำให้เกิดการเปรียบเทียบวัตถุทั้ง 2 ประเภท รับรู้ถึงจุดจบที่เหมือนกัน หรือก็คือ **ปลายทางของเหตุการณ์ที่สุดท้ายจะต้องจบลงหรือเปลี่ยนไป** ซากวัตถุที่เป็นตัวแทนความแก่นี้ยังสร้างการเปรียบเทียบกับความใหม่ของสิ่งอื่น ๆ อาทิ ผนังหอศิลป์สีขาวสะอาด ผลงานชิ้นอื่นในนิทรรศการ “นำมาทำ” ผู้คนที่กำลังรับชมนิทรรศการ หรือ สิ่งอื่น ๆ ที่พอจะนึกถึง ซึ่งเป็นการคาดการณ์ถึงสภาพในอนาคตของเหตุการณ์อื่น ๆ อย่างเห็นพลวัต โดยมีวัตถุ (เหตุการณ์) ที่จัดวางเป็นสิ่งเร้า นอกจากนี้พื้นผิวบนวัตถุที่สะสมคราบต่าง ๆ เติบโตด้วยร่องรอย บางชิ้นมีรูปทรงที่แตกละเอียดเปลี่ยนไปไม่มีเค้าโครงเดิม เป็นสาระของวัตถุกับเวลาที่ไม่เพียงแต่แสดงถึงจุดจบ แต่ยังแสดงสิ่งใหม่ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นพลวัต

ข้อเด่นของผลงาน คือ การเลือกวัตถุเฉพาะทางอย่างเครื่องดนตรีไทย ที่มีสภาพเก่า ผ่านกาลเวลามาจริง มักไม่ได้เห็นได้โดยง่าย เครื่องดนตรีที่แก่นี้ได้แสดงถึงความขัดแย้งกับเครื่องดนตรีไทยในภาพจำได้เป็นอย่างดี ด้วยการจัดวางในบริบทใหม่อย่างหอศิลป์ การจัดวางที่อยู่บนพื้น และสภาพพื้นผิวของเครื่องดนตรีที่ไม่ต่างกับวัตถุข้างทาง ผลงานสามารถสื่อสารถึงความพุพังอย่างตรงไปตรงมา สะท้อนให้ผู้ชมเห็นถึงความเป็นจริงของวัตถุที่เปลี่ยนแปลงไปตามเวลาได้ชัดเจน

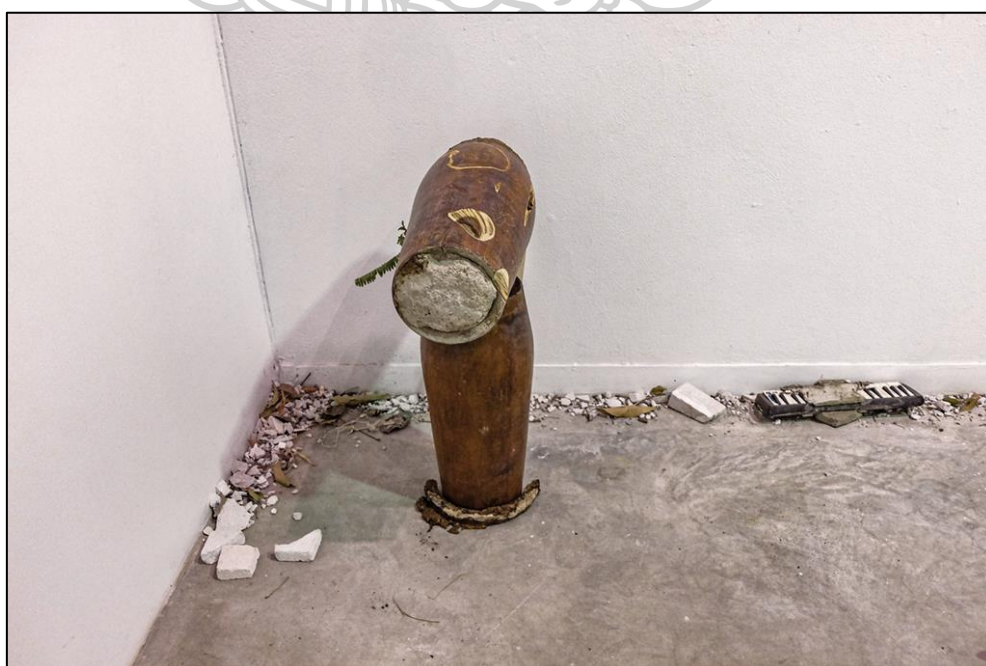
ข้อเสียของผลงาน คือ ผลงานยังไม่สามารถดึงดูดความสนใจได้ดีนัก อาจเป็นเพราะขนาดของวัตถุที่ไม่มีพลังพอที่จะเรียกร้องให้สนใจ แล้วเมื่อจัดวางเพียงวัตถุที่ค้นพบ ยังไม่สามารถทำให้รู้สึกถึงการแปรสภาพไปสู่ความหมายใหม่โดยสมบูรณ์ เพราะผู้ชมยังคงนึกถึงผีและวิญญาณ ตามความเชื่อเดิมที่มีต่อเครื่องดนตรี จึงต้องอาศัยการจัดวางร่วมกับผลงานย่อยชุดอื่น เพื่อลดภาพจำเดิมและจะสามารถสื่อสารถึงการเปลี่ยนสถานะไปสู่สิ่งใหม่ เมื่อประกอบวัตถุเข้ากับสื่อภาพถ่าย วิดีโอและจิตรกรรม

ผลงานมีความเชื่อมโยงรูปแบบศิลปะผสมผสาน ที่ใช้สิ่งของธรรมดาสามัญมาสร้างสรรค์ผลงานเป็นวัสดุที่ไม่คงทนและแปรสภาพง่ายตามกาลเวลา แนวคิดที่เหมือนกันคือการเน้นถึงความขัดแย้งระหว่างสิ่งเก่าสิ่งใหม่ อย่างเช่น วัตถุกับพื้นที่หอศิลป์ วัตถุกับผลงานย่อยชุดอื่น (เมื่อจัดวางร่วมกัน) ส่วนข้อแตกต่าง คือ ผลงานไม่ได้นำเสนอความเป็นพื้นถิ่น และทรงจำในอดีตในแบบศิลปะผสมผสาน

กลับกันเป็นการนำเสนอการละทิ้งอดีต แสดงถึงความเป็นไปของทุกสิ่งต่างต้องแปรสภาพโดยไม่สามารถเป็นเหมือนเดิมได้



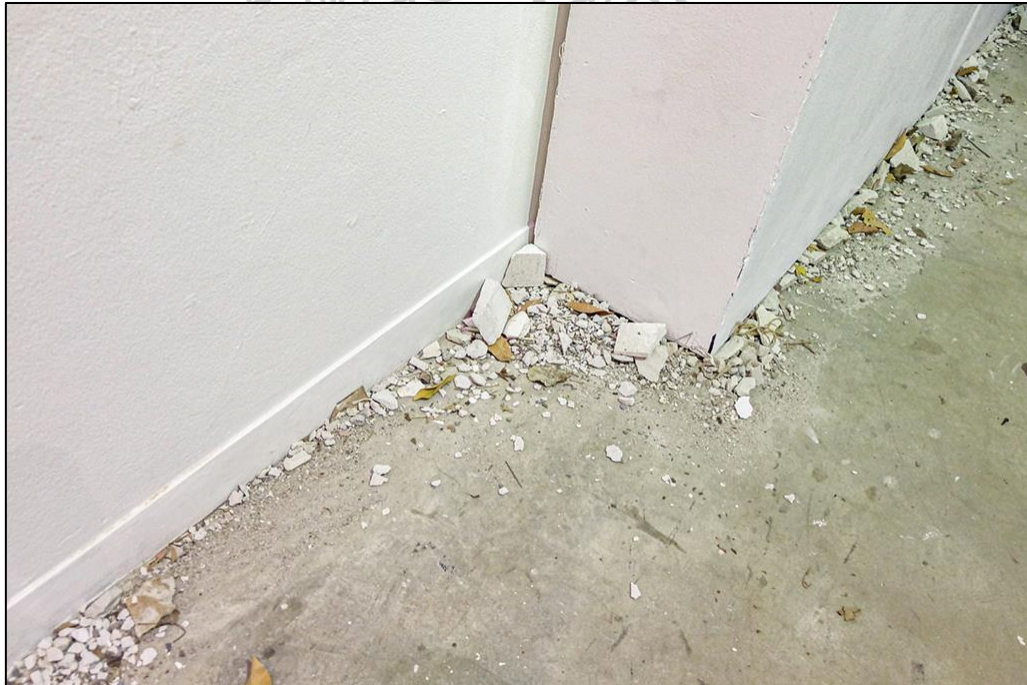
ภาพที่ 53 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 2



ภาพที่ 54 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 2

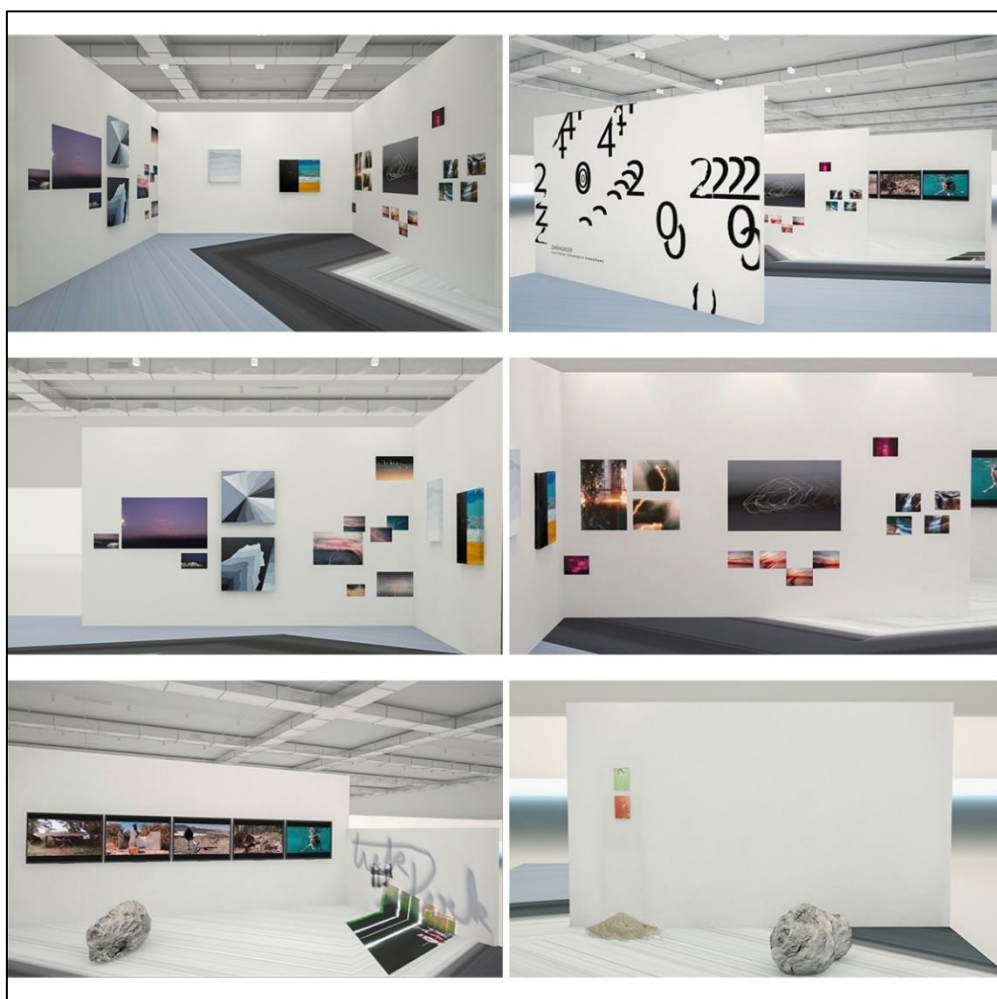


ภาพที่ 55 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 2



ภาพที่ 56 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 2

ผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 3 นำเสนอเมื่อวันที่ 24 เมษายน 2563



ภาพที่ 57 ผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 3
ชื่อผลงาน นิทรรศการ 24 เมษายน 2563
ขนาด แปรผันตามพื้นที่, วิดีโอระยะเวลา 2.38 นาที
เทคนิค สื่อผสม

การนำเสนอผลงานครั้งที่ 3 เป็นผลงานจัดวางสื่อผสมที่ได้นำผลงานชุดย่อยทั้งหมดมาจัดวางร่วมกัน ทำให้เห็นภาพของกระบวนการโดยชัดเจน ผลงานนี้ได้ถูกจัดวางบนพื้นที่เสมือน ที่สร้างขึ้นจากโปรแกรม 3DS MAX และโปรแกรม Adobe Premiere Pro เพื่อนำเสนอคณาจารย์ผ่านช่องทางออนไลน์ เนื่องด้วยสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคโควิด-19

ผลงานประกอบไปด้วย สื่อ 4 สื่อ จากผลงานชุดย่อย ในสื่อที่ 1 ส่วนของภาพถ่ายแสดงการเคลื่อนไหวของแสงบนพื้นที่ว่าง ผ่านการเคลื่อนไหวกล้องโดยเจตนาระหว่างถ่ายทิวทัศน์ มีลักษณะเบลอละเอียด สิ่งที่พอสั่งเกตได้จากภาพถ่าย คือ แม่น้ำ น้ำตก ทะเล ดวงอาทิตย์ และดวงจันทร์ มีขนาดภาพที่เล็กใหญ่ ถูกจัดวางอย่างไม่เป็นระเบียบ ในสื่อที่ 2 ส่วนของวิดีโอแสดงการเกิดขึ้นอย่างฉับพลันของการกระทำและเสียง ติดตั้งบนโทรทัศน์เรียงต่อกัน 5 เครื่อง แสดงการเหตุการณ์ 5 เหตุการณ์ คือ การโยนลูกมะพร้าวและนอนกลางอากาศลงบนแผนผังกะสี, การชুমือกรวดน้ำจากที่สูง, การกระโดดสลัดขาบนแผ่นโลหะ, การนอนดูและสีสังกะสี และการตีฉาบไต้ในสื่อที่ 3 ส่วนของวัตถุ มีหนังสือเก่า, ก้อนหิน และกองทราย แสดงการแปรสภาพบนพื้นผิวและรูปทรง ในสื่อที่ 4 ส่วนของจิตรกรรม แสดงการเปลี่ยนระดับสีและการเปลี่ยนแปลงของทัศนธาตุ จากวิธีการวาดภาพขอบคม การสร้างรูปทรงและการสร้างช่องโล่งระดับสี

แต่ละสื่อมีวิธีการและรูปแบบแตกต่างกัน แบบไม่น่าอยู่ร่วมกันได้ แต่ด้วยการจัดวางที่นำสื่อทั้งหลายมาเชื่อมโยงกัน ทั้งการตัดสลับในการจัดวาง มีการจัดวางที่กระจัดกระจาย แต่มีทิศทาง มีจังหวะของการจัดวางที่ทั้งดูมีไว้ระเบียบและระเบียบ ทำให้เห็นถึงความเหมือนกันของสื่อที่ขัดแย้งกัน คือลักษณะที่เป็นพลวัต แสดงให้รับรู้แต่ละสื่อ เสมือนเป็นเหตุการณ์ที่กำลังดำเนินไปในพื้นที่และเวลาที่แตกต่างกัน โดยสัมพันธ์กันอยู่ ผลงานศิลปะจัดวางสะท้อนเนื้อหาของเวลาแบบภาพรวม ทำให้รับรู้ถึงพลวัตที่หมายถึงความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์ พื้นที่และเวลา แต่ทั้งนี้ในผลงานชุดย่อยทั้ง 4 ยังสามารถแสดงเนื้อหาในแง่มุมอื่น ๆ ทั้งเนื้อหาทางกายภาพและนามธรรม อย่างเช่น เนื้อหาเกี่ยวกับอดีตและความทรงจำในภาพถ่าย เนื้อหาเกี่ยวกับขณะปัจจุบัน ในศิลปะเสียงกึ่งศิลปะการแสดงและศิลปะวีดิทัศน์ เนื้อหาเกี่ยวกับการแปรสภาพไปสู่อนาคตในศิลปะวัตถุ และเนื้อหาเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงที่ไม่หยุดนิ่งในจิตรกรรม

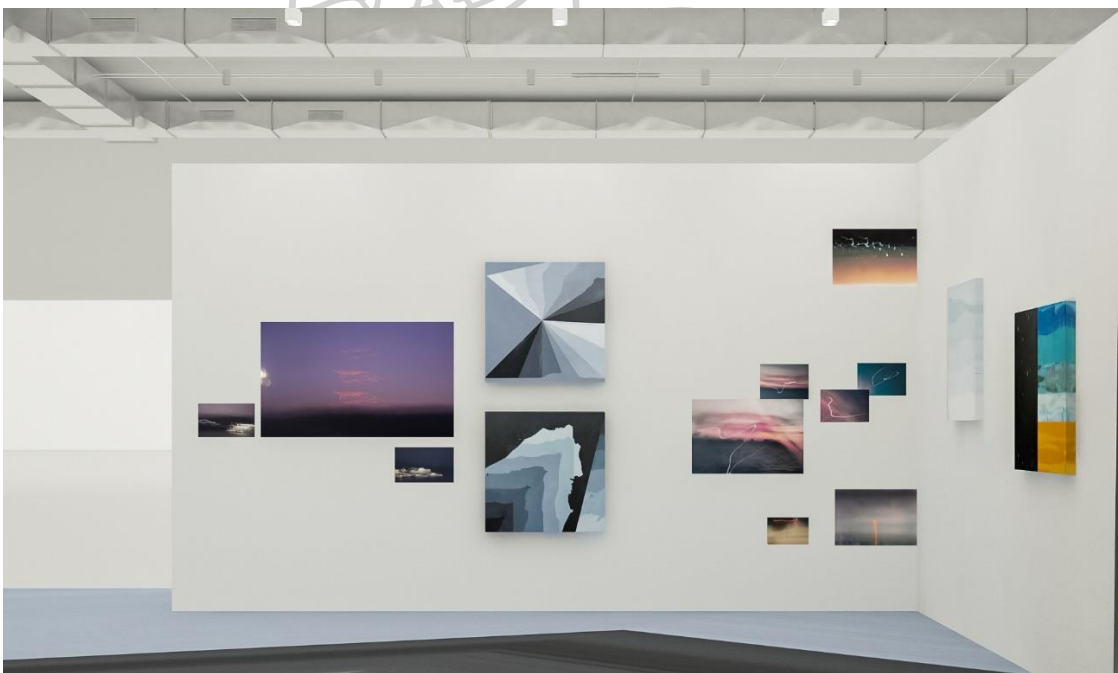
ความสัมพันธ์อีกหนึ่งจุด คือ ผลงานชุดย่อยทั้ง 4 ต่างเป็นการสำรวจ การเรียนรู้และแสดงออกถึงเรื่องราวของเวลา โดยมีต้นตอมาจากเหตุการณ์ใกล้ตัว อย่างการเคลื่อนไหวของร่างกาย เสียงที่เกิดขึ้นระหว่างเคลื่อนไหว เสียงที่เกิดขึ้นรอบตัว วัตถุเก่าที่พบได้ข้างทาง สีสนที่เปลี่ยนแปลงของท้องฟ้า รวมถึงความคิด แรงบันดาลใจ ที่เกิดขึ้นมาใหม่อย่างต่อเนื่อง จึงบอกได้ว่าผลงานทั้งหมดพูดถึงเวลาแบบที่ไม่ใช่เรื่องใกล้ตัว แสดงให้รับรู้ตัวเราเอง คือ ส่วนหนึ่งของ “เวลา”

ข้อเด่นของผลงาน คือ การจัดวางสามารถแสดงลักษณะโกลาหลได้ตามที่ตั้งเป้าไว้ เป็นการ จัดวางที่มีความเคลื่อนไหว และเป็นการจัดวางสลับตำแหน่งของผลงานชุดย่อยได้ค่อนข้างลงตัว การจัดวางที่ผสมผสานนี้ยังได้แสดงถึงความท้าทายกฎเกณฑ์ศิลปะ ด้วยการจัดวางร่วมกันของสื่อและ รูปแบบที่แตกต่างกันอย่างสุดขีด ซึ่งเป็นการก้าวข้ามความเป็นระเบียบไปสู่ความไร้ระเบียบของ กาลเวลา ข้อเด่นในส่วนของภาพถ่าย คือ สามารถแสดงทิศทางของเส้นและบรรยากาศ จากการ เคลื่อนไหวกล้องได้อย่างมีจังหวะ ข้อเด่นในส่วนของวิดีโอ คือ สามารถสร้างการรับรู้ต่อเหตุการณ์ที่ แสดงภาพและเสียงในช่วงขณะหนึ่ง ข้อเด่นในส่วนศิลปะวัตถุ คือ การใช้วัตถุที่ผ่านกาลเวลา สื่อสาร ถึงความพุดอย่างตรงไปตรงมา ข้อเด่นในส่วนจิตรกรรม คือ วิธีการในการสร้างทัศนธาตุที่สามารถ สร้างเนื้อหาของการแปรเปลี่ยนแบบกึ่งนามธรรม ผลงานย่อยทั้งหมดสามารถสะท้อนถึงเวลาใน 4 รูปแบบ และยังสามารถเห็นถึงภาพรวมอันเป็นความสัมพันธ์ของเวลา 4 รูปแบบนั้น เมื่อมองภาพ กว้างในพื้นที่ที่ได้จัดวาง ส่วนข้อเสียของผลงาน คือ การจัดวางผลงานในรูปแบบที่กระจัดกระจายนี้ ส่งผลให้ผู้ชมเข้าใจผลงานได้ยาก

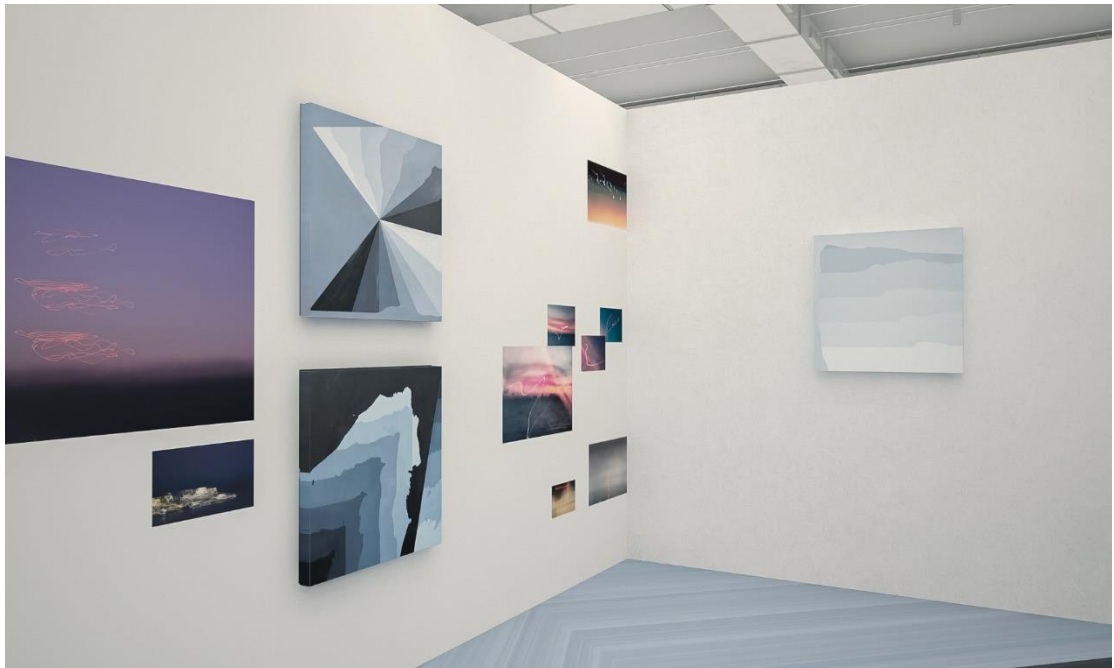
ผลงานมีความเชื่อมโยงกับผลงานศิลปะจัดวางสื่อผสมของศิลปิน Sarah Sze ที่สร้างสรรค์ ผลงานด้วยสื่อที่หลากหลาย โดยมีแนวคิดที่คล้ายคลึงกันในการประกอบความทรงจำให้เกิดเป็นพื้นที่ และเวลาใหม่ ส่วนข้อแตกต่าง คือ ผลงานไม่ได้จัดวางผสมจนเป็นส่วนเดียวกันบนพื้นที่ เหมือนกับ ผลงานของ Sarah Sze แต่จัดวางให้เห็นว่าในพื้นที่นี้มีเวลาย่อย ๆ ที่แตกต่างกันและสัมพันธ์อยู่



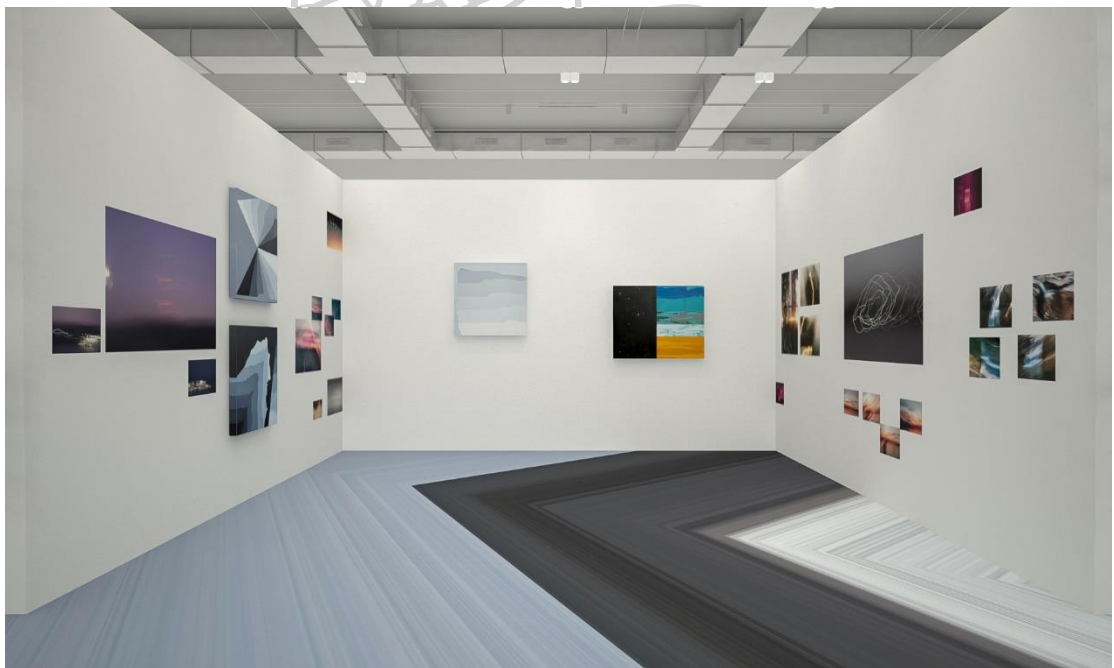
ภาพที่ 58 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 3



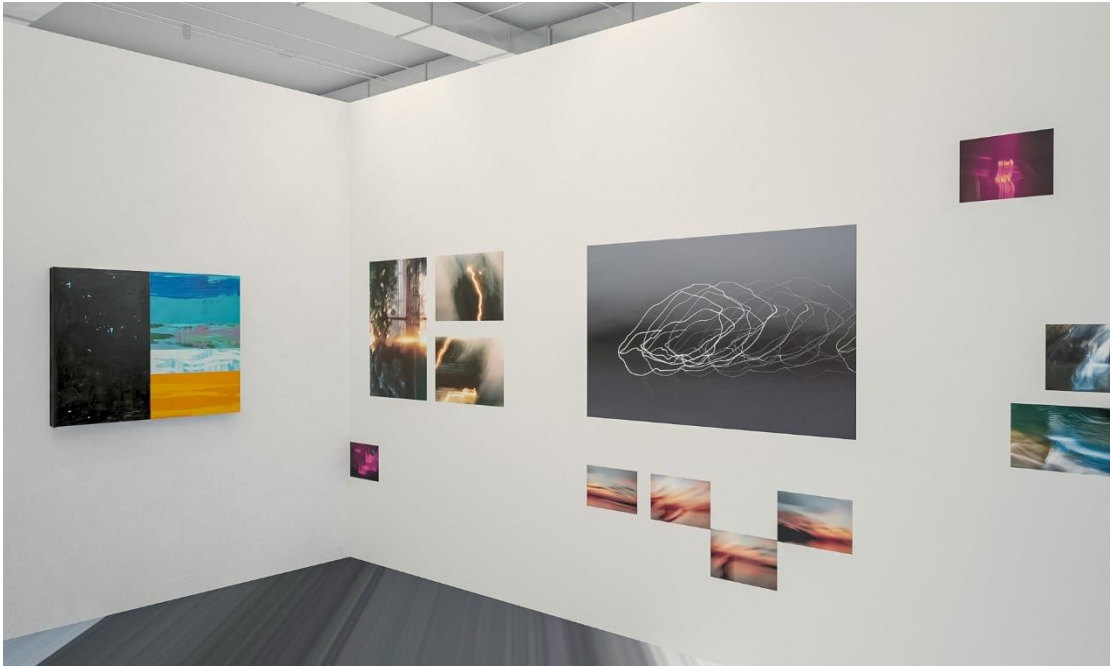
ภาพที่ 59 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 3



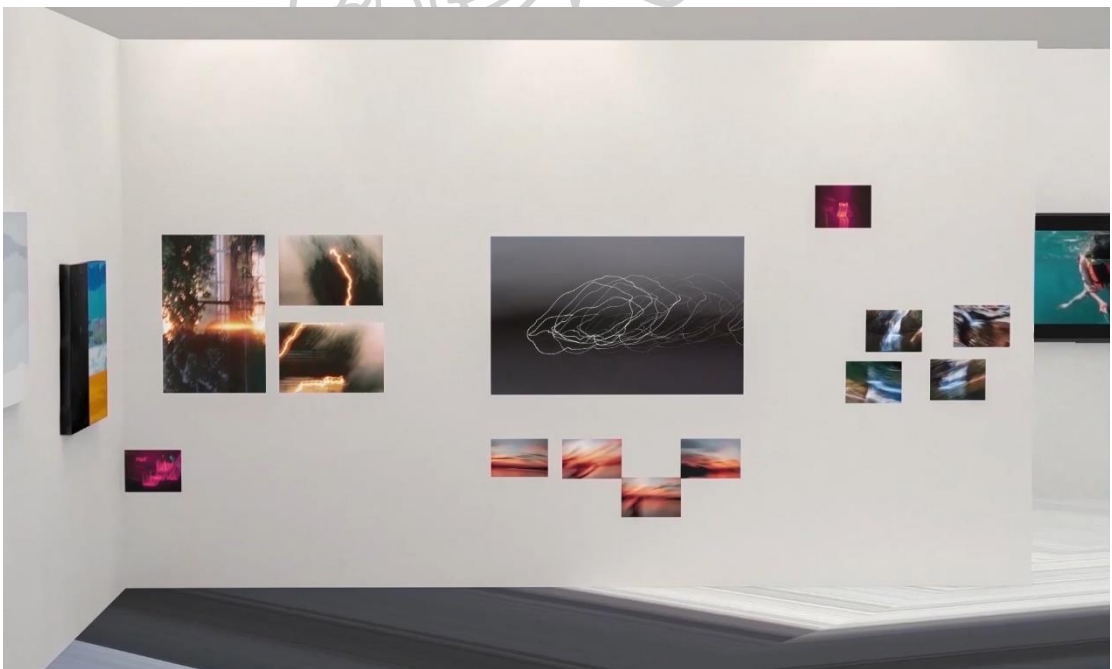
ภาพที่ 60 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 3



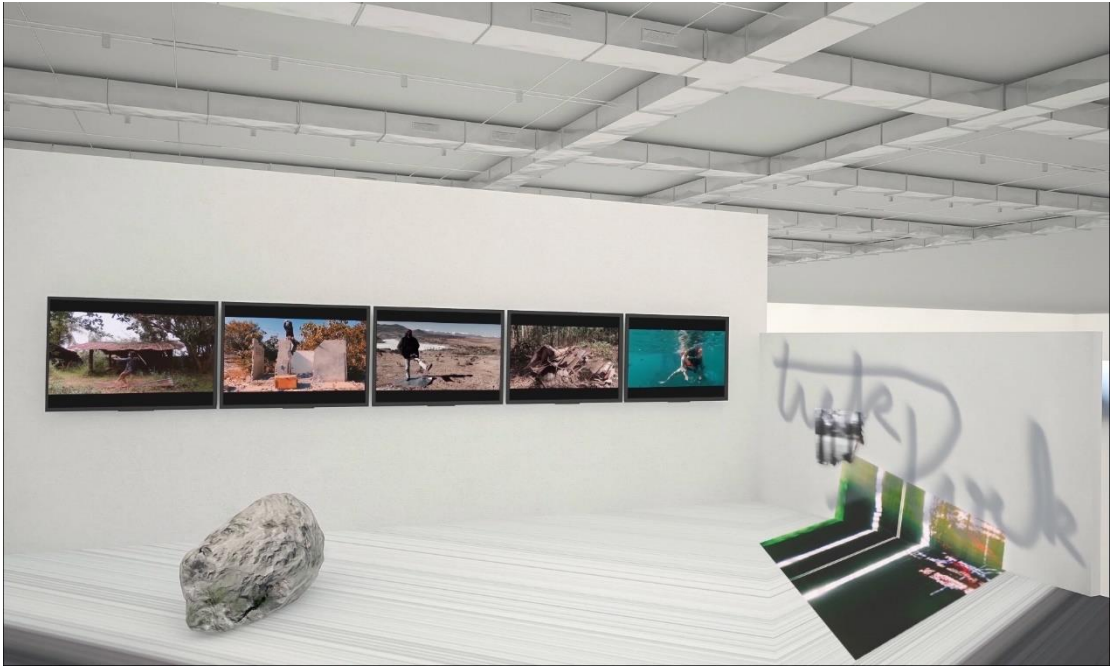
ภาพที่ 61 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 3



ภาพที่ 62 รายละเอียดผลงานนิทรรศการครั้งที่ 3



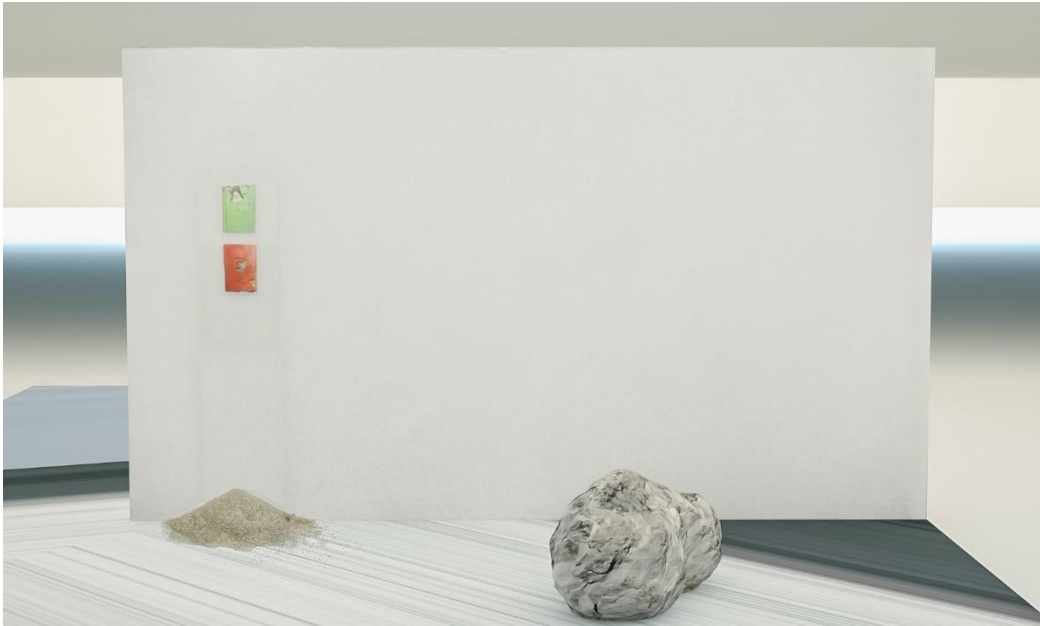
ภาพที่ 63 รายละเอียดผลงานนิทรรศการครั้งที่ 3



ภาพที่ 64 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 3



ภาพที่ 65 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 3



ภาพที่ 66 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 3



ภาพที่ 67 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งที่ 3

บทที่ 5

บทสรุป

วิทยานิพนธ์หัวข้อ “ศิลปะจัดวาง : กระบวนการสะท้อนพลวัตแห่งเวลา” (Installation Art : The Reflection Process of Time Dynamic) เป็นวิทยานิพนธ์เชิงสร้างสรรค์ศิลปะ ที่ให้ความสำคัญต่อประเด็นของเวลา ในแง่ของกระบวนการที่มีการเปลี่ยนแปลงไม่หยุดนิ่ง เพื่อที่จะเรียนรู้มากขึ้นถึงเนื้อหา ความหมาย และลักษณะของเวลา จึงได้วางวัตถุประสงค์ สมมุติฐาน และขอบเขตของการศึกษา เพื่อศึกษาธรรมชาติของเวลาและการรับรู้เวลาของมนุษย์ ศึกษาข้อมูลเชิงประสบการณ์ ต่อแง่มุมเกี่ยวกับเวลาในระยะเวลา 1 ปี ทั้งศึกษาเวลาในบริบทของศิลปะ เพื่อสร้างวิธีการถึงนั้นเวลา ในสื่อศิลปะ และการขบเน้นองค์ประกอบทางศิลปะ ที่สามารถทำให้รับรู้ถึงเวลาและแสดงลักษณะพลวัต

การศึกษาข้อมูลทางสาขาฟิสิกส์ ปรัชญา จิตวิทยาและศิลปะที่เกี่ยวข้องกับเวลา ทำให้เกิดความเข้าใจต่อความหมายของเวลาในมิติต่าง ๆ เช่น โครงสร้างทางกายภาพของเวลา รูปแบบการรับรู้เวลา เวลาในความทรงจำ กระบวนการของเวลา รูปแบบโกลาหลตามธรรมชาติ ความหมายของเวลา จากการบันทึกประสบการณ์ของตนเอง พร้อมทั้งแนวทางการเน้นเวลาในแต่ละสื่อ วิธีการและรูปแบบทางศิลปะ จากข้อมูลที่ได้รับนำมาสู่การสังเคราะห์สร้างกระบวนการพลวัตรูปแบบโกลาหล อันประกอบด้วยผลงานชุดย่อย 4 ชุด คือ ภาพถ่าย, ศิลปะเสียงถึงศิลปะการแสดงและศิลปะวีดิทัศน์, ศิลปะวัตถุ และจิตรกรรม แล้วนำไปสร้างสรรค์ศิลปะจัดวางสื่อผสม ซึ่งได้เกิดเป็นผลงานวิทยานิพนธ์จำนวน 3 ชุด

การดำเนินการวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้ ได้ข้อสรุปที่สำคัญ 2 ข้อ ดังนี้

1. ข้อสรุปทางผลงานสร้างสรรค์

ผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นเป็นศิลปะ 2 มิติ, 3 มิติ และ 4 มิติ ในรูปแบบศิลปะจัดวางสื่อผสมที่ได้นำผลงานชุดย่อยมาเป็นองค์ประกอบในการจัดวาง โดยผลงานการจัดวางได้นำเสนอไป 3 ครั้ง ในวันที่ 8 มีนาคม 2562, วันที่ 7 พฤษภาคม 2562 และวันที่ 24 เมษายน 2563 ซึ่งผลงานได้สำเร็จตามวัตถุประสงค์และเป้าหมาย สามารถสะท้อนถึงลักษณะและความหมายของเวลาแบบภาพรวม

คือ กระบวนการพลวัตที่ว่าด้วยความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์ พื้นที่และเวลาที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ ผลงานยังแสดงลักษณะของเวลาอีก 4 รูปแบบ ในผลงานชุดย่อย คือ ความสั้นไหวของอดีตและความทรงจำในภาพถ่าย ขณะปัจจุบันในเหตุการณ์ที่ฉับพลัน การแปรสภาพไปสู่อนาคตในศิลปะวัตถุ และการเปลี่ยนแปลงที่ไม่หยุดนิ่งของทัศนธาตุในจิตรกรรม

2. ข้อสรุปทางกระบวนการ

จากจุดเริ่มต้นกระบวนการ เป็นแก้ไขความเข้าใจต่อประเด็นของเวลา โดยอาศัยการศึกษาข้อมูลและประสบการณ์ส่วนบุคคล ซึ่งทำให้เกิดจุดเปลี่ยนไปสู่ทิศทางที่ไม่เป็นเส้นตรง นำไปสู่การสร้างสรรคผลงานชุดย่อย 4 รูปแบบ แล้วผลงานชุดย่อยถูกนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะจัดวางอีกชั้นหนึ่ง ทำให้เกิดแง่มุมเกี่ยวกับเวลาแบบเปิดในปลายทางกระบวนการ คือ แสดงถึงลักษณะของเวลาในส่วนของการจัดวาง และลักษณะเวลาอีก 4 แบบ ในผลงานชุดย่อย ดังนั้นกระบวนการพลวัตรูปแบบโกลาหลในวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้ จึงได้แสดงให้เห็นความสำคัญในจุดเปลี่ยนทางความคิดเพียงจุดหนึ่ง ที่สามารถนำไปสู่ความคิดใหม่ในการศึกษาและการสร้างสรรค์ผลงานได้ 5 รูปแบบ ตามที่กล่าวไว้ในข้อสรุปทางผลงานสร้างสรรค์

ในท้ายที่สุดนี้ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่า วิทยานิพนธ์ชิ้นนี้จะเป็นประโยชน์ต่อนักศึกษาและผู้ ที่สนใจในการสร้างสรรค์ศิลปะและประเด็นเกี่ยวกับเวลา แล้วหวังว่าการศึกษาและการสร้างสรรค์ของข้าพเจ้าจะสามารถกระตุ้นให้เห็นถึงพลวัต คือ การเคลื่อนที่ เปลี่ยนแปลง ของสิ่งต่าง ๆ รอบตัว รวมทั้งตัวเราเอง ที่เป็นส่วนหนึ่งของเวลา เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการที่มีการเติบโต ต้องพัฒนาความคิด ความรู้ ความเข้าใจต่อเรื่องต่าง ๆ สืบต่อไป

รายการอ้างอิง

- designer.co.th. (2552). แอ็พเพินนิง **Happening**. [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 9 พฤศจิกายน 2562 เข้าถึงได้จาก <https://www.designer.co.th/1308>
- Dr. Axel Feuss. (2555). **Sound Art II**. ใน **Fine Art Magazine**, แปลโดย ศิริวรรณ ผุงประเสริฐ. (กรุงเทพฯ: เดอะ เกรทโฟนอาร์ท จำกัด), ปีที่ 9 (ฉบับที่ 86), หน้า 38.
- Rovelli, Carlo. (2562). การยุติลงของปัจจุบัน ใน ความลึกลับของเวลา : ถอดปริศนาแห่งเวลาในสายตาคอนดัมฟิลิกส์ = **the Order of Time**, แปลโดย โดมร สุขปรีชา. (กรุงเทพฯ: ซอลท์ พับลิชซิ่ง), หน้า 51-54.
- . (2562). ที่มาของเวลา ใน ความลึกลับของเวลา : ถอดปริศนาแห่งเวลาในสายตาคอนดัมฟิลิกส์ = **the Order of Time**, แปลโดย โดมร สุขปรีชา. (กรุงเทพฯ: ซอลท์ พับลิชซิ่ง), หน้า 172.
- กิตติพล สรัคคานนท์. (2563). **In Theories 13 : ถิ่นที่อยู่ของความทรงจำ**. [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 10 พฤษภาคม 2563 เข้าถึงได้จาก <https://themomentum.co/in-theories-13-memories-and-where-to-find-them/>
- พรรณพร กะตะจิตต์. (2562). ทำไมเวลาจึงเดินเร็วเมื่อคุณโตขึ้น. [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 15 พฤษภาคม 2563 เข้าถึงได้จาก <https://www.scimath.org/article-biology/item/10469-2019-07-01-04-46-18>
- รศ.ดร.ลักษณวัต ปาละรัตน์. (2553). บทที่ 8 ญาณวิทยาของอังรี แบร์กซอง ใน ญาณวิทยา (ทฤษฎีความรู้) (**epistemology (Theory of knowledge)**). [e-book]. (กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง). หน้า 166 เข้าถึงได้จาก [http://old-book.ru.ac.th/e-book/p/PY234\(53\)/PY234-8.pdf](http://old-book.ru.ac.th/e-book/p/PY234(53)/PY234-8.pdf).
- วิชัย สว่างพงศ์เกษม. (2560). หรือเวลาผ่านไปไว เพราะไม่มีอะไรให้จดจำ. [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 15 พฤษภาคม 2563 เข้าถึงได้จาก <https://themomentum.co/happy-self-help-time-so-fast/>
- สุริยะ ฉายะเจริญ. (2558). **Installation** ศิลปะประเภทอินสตอลเลชัน (ศิลปะจัดวาง). [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 20 พฤษภาคม 2563 เข้าถึงได้จาก <http://jumpsuri.blogspot.com/2015/06/installation.html>
- อดิเทพ ภัทรเดชไพศาล. (2557). เสียงของอิสราภาพ **John Cage** กับ **Experimental Music**. (กรุงเทพฯ: Blacklist), หน้า 115.



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ชนะพล คมขำ
วัน เดือน ปี เกิด	21 กรกฎาคม 2538
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	- ปริญญาศิลปบัณฑิต สาขาวิชา จิตรกรรม ภาควิชาจิตรศิลป์ วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ - ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรมประติมากรรม และภาพพิมพ์
ที่อยู่ปัจจุบัน	349/355 หมู่บ้านมหามงคล ถนน พุทรมณฑล สาย 2 แขวง บางไผ่ เขต บางแค กรุงเทพฯ 10160
ผลงานตีพิมพ์	2562 - นิทรรศการแสดงผลงานวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาโท “นำมาทำ” ณ หอศิลป์บรมราชกุมารี อาคารศูนย์ปฏิบัติการทัศนศิลป์สิรินธร คณะ จิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขต พระราชวังสนามจันทร์ - “Art for Mind” จิตรกรรมเพื่อพัฒนาสุขภาพชีวิต ณ โรงพยาบาล ปทุมธานี - “Meaning” นิทรรศการกลุ่ม Do-rare Artists ณ JAM - “Meaning live event : During The Rainy season” กิจกรรมศิลปะ การแสดงสด ณ JAM - “Youngblood Project” โครงการดนตรีไทยร่วมสมัย ณ หอศิลป์ร่วม สมัยราชดำเนิน - “จิตรกรรมรำลึก 04” ณ หอศิลป์เพาะช่าง วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ - “Sam Ma Pi live event” กิจกรรมดนตรีทดลองและศิลปะการแสดง สด ณ Sathorn 11 Art Space - “Phaew : แพ้วคลินิค” นิทรรศการกลุ่ม Do-rare Artists ณ Dialogue Gallery - “Phaew live event : +Persistent” กิจกรรมดนตรีทดลองและศิลปะ

การแสดงสด ณ Dialogue Gallery

- “นิทรรศการโครงการศิลปิน-ศาสตราจารย์รับเชิญ นานาชาติ ปีการศึกษา 2561” ณ หอศิลป์บรมราชกุมารี อาคารศูนย์ ปฏิบัติการทัศนศิลป์สิรินธร คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์

2560

- “Offline Festival” นิทรรศการกลุ่ม Do-rare Artists ณ Artery Gallery
- “Together!” Biology and Art สร้างสรรค์สมทบทุนให้แก่การวิจัยรักษาโรคมะเร็ง ณ Hyde cafe Siam Square One ชั้น7
- นิทรรศการแสดงผลงานวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาตรี “Sale/Self” ณ หอศิลป์เพาะช่าง วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
- “นิทรรศการโครงการเยาวชนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย รุ่น 8” ณ หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน
- “นิทรรศการโครงการดาวเด่นบัวหลวง 101 รุ่น 9” ณ หอศิลป์สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ

2559

- “นิทรรศการวันเกิดเพาะช่าง 103 ปี” ณ หอศิลป์เพาะช่าง วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

2558

- “นิทรรศการวันเกิดเพาะช่าง 102 ปี” ณ หอศิลป์เพาะช่าง วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์