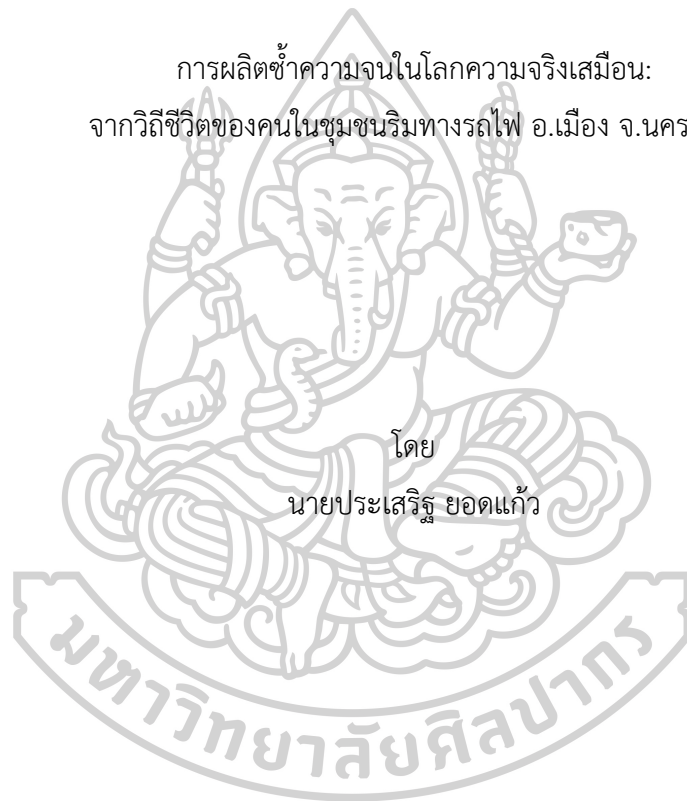




การผลิตซ้ำความจนในโลกความจริงเสมือน:
จากวิถีชีวิตของคนในชุมชนริมทางรถไฟ อ.เมือง จ.นครปฐม



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ แบบ 1.1

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2567

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

การผลิตซ้ำความจนในโลกความจริงเสมือน:
จากวิถีชีวิตของคนในชุมชนริมทางรถไฟ อ.เมือง จ.นครปฐม



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ แบบ 1.1
มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2567
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

REPRODUCING POVERTY IN THE METAVERSE: DERIVED FROM THE WAY
OF LIFE OF RESIDENTS IN THE RAILWAY-SIDE COMMUNITY
OF MUEANG DISTRICT, NAKHON PATHOM PROVINCE



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Doctor of Philosophy Visual Arts
Academic Year 2024
Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ การผลิตซ้ำความจนในโลกความจริงเสมือน:
จากวิถีชีวิตของคนในชุมชนริมทางรถไฟ อ.เมือง จ.นครปฐม
โดย นายประเสริฐ ยอดแก้ว
สาขาวิชา ทักษะศิลป์ แบบ 1.1
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ศาสตราจารย์ ดร. ชัยยศ อิชฎ์วรพันธุ์
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ศาสตราจารย์เกียรติคุณ พิษณุ ศุภนิมิตร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุขุมล นิสิตถรณ์นันท

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

.....
(ศาสตราจารย์ ทินกร กาษรสุวรรณ) คณบดีคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและ
ภาพพิมพ์

พิจารณาเห็นชอบโดย

.....
(ศาสตราจารย์ เดชา วราชน) ประธานกรรมการ

.....
(ศาสตราจารย์ ดร. ชัยยศ อิชฎ์วรพันธุ์) อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

.....
(ศาสตราจารย์เกียรติคุณ พิษณุ ศุภนิมิตร) อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุขุมล นิสิตถรณ์นันท) อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

.....
(ศาสตราจารย์เกียรติคุณ พงศ์เดช ไชยคุตร) ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

630130005 : ทัศนศิลป์ แบบ 1.1

คำสำคัญ : ศิลปะกับความจน, ศิลปะวัตถุ, เวลาของวัตถุในผลงานศิลปะ, ภาววิทยาเชิงวัตถุในผลงานศิลปะ, โลกความจริงเสมือนภายในผลงานศิลปะ

นาย ประเสริฐ ยอดแก้ว: การผลิตซ้ำความจนในโลกความจริงเสมือน: จากวิถีชีวิตของคนในชุมชนริมทางรถไฟ อ.เมือง จ.นครปฐม อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ศาสตราจารย์ ดร. ชัยยศ อิชฎิวรรพันธุ์

จากการศึกษาวิถีชีวิตของคนในชุมชนริมทางรถไฟ ในจังหวัดนครปฐม เกี่ยวกับปัญหาของคนในชุมชน ที่เกิดขึ้นซ้ำๆ จนทำให้เห็นเป็นภาพที่ชินตา จึงทำให้เห็นถึงการเป็นอยู่ของคนในชุมชนที่แตกต่างไปจากกลุ่มคนทั่วไป ทำให้รู้สึกเหมือนเป็นโลกอีกใบที่คู่ขนานไปกับโลกความจริง จึงนำไปสู่แนวคิดในการวิจัยสร้างสรรค์ผลงานภายใต้หัวข้อ “การผลิตซ้ำความจนในโลกความจริงเสมือน (1) เพื่อศึกษาวิถีชีวิตและปัญหาความยากจนของคนในชุมชนริมทางรถไฟ อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม โดยมุ่งทำความเข้าใจปัญหาที่ถูกผลิตซ้ำ ผ่านวัตถุในชีวิตประจำวัน และสามารถนำเสนอวัตถุเหล่านั้นในฐานะองค์ประกอบศิลปะได้ (2) เพื่อศึกษาความคิดในฐานะ “โลกเสมือน” ผ่านแนวคิด “เวลาของวัตถุในผลงานศิลปะ” และ “ภาววิทยาเชิงวัตถุ” เพื่อทำความเข้าใจคุณสมบัติและความหมายใหม่ของวัตถุในบริบทของศิลปะร่วมสมัย และ (3) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจัดวาง โดยอาศัยการรับรู้วัตถุด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 เพื่อเปิดมิติใหม่ของการเข้าถึงคุณค่าของวัตถุที่เกี่ยวข้องกับความยากจน

โดยการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจัดวาง ผ่านรูปแบบการแสดงทางทัศนศิลป์ร่วมกับวัตถุ โดยการหาความเป็นไปได้ในการเข้าถึงวัตถุ ที่มีความเกี่ยวข้องกับปัญหาความยากจนของคนในชุมชนริมทางรถไฟ โดยการสำรวจวัตถุด้วยประสาทสัมผัสต่างๆ โดยการกินไม่กवाद การนอนกับแมลงวัน และการอาศัยอยู่ในห้องสนิม พบว่า การทำความเข้าใจวัตถุผ่าน ประสาทสัมผัสทั้ง 5 สามารถทำให้ เข้าถึงคุณสมบัติใหม่ของวัตถุ ผ่านความคิดในเชิงอุปมาได้ เช่น การกินไม่กवाद ทำให้คุณสมบัติของไม่กवादกลายเป็น “อาหาร” การสัมผัสกับแมลงวัน ทำให้แมลงวันกลายเป็น “เพื่อน” หรือทำให้ผู้แสดงกลายเป็น “ที่อยู่อาศัยและอาหาร” ของแมลงวัน

ส่วนโลกเสมือนทางความคิด ที่เกี่ยวข้องกับการตีความหมายเชิงสัญลักษณ์ของผลงานศิลปะ เช่น การดูต้นไม้กवाद สามารถอุปมาหมายถึง “การทำความเข้าใจ ธรรมชาติของความจน” หรือ การนอนหลับกับฝูงแมลงวัน หมายถึง “การอยู่ร่วมกันกับความแตกต่าง” หรือ การอาบน้ำสนิม อาจหมายถึง “การสัมผัสชีวิตของคนจน” ซึ่งล้วนสะท้อนการเปิดรับโลกที่ถูกมองข้าม และสร้างพื้นที่ของการตีความใหม่ ผ่านวัตถุและการแสดงออกทางศิลปะที่ผสมทั้งกายภาพและนามธรรมเข้าด้วยกัน

630130005 : Major Visual Arts

Keyword : Art and Poverty/ Art Object/ The Temporality of Objects in Artworks/ Object-Oriented Ontology in Artworks/ Virtual Reality within Artworks

MR. Prasert YODKAEW : REPRODUCING POVERTY IN THE METAVERSE: DERIVED FROM THE WAY OF LIFE OF RESIDENTS IN THE RAILWAY-SIDE COMMUNITY OF MUEANG DISTRICT, NAKHON PATHOM PROVINCE Thesis advisor : Professor Chaiyos Isavorapant, Ph.D.

This creative research project originated from a study of the way of life of people living in the railway-side communities of Nakhon Pathom Province. It aims to understand long-standing and persistent problems that have become normalized in everyday perception. Such an environment reveals a mode of living that deviates significantly from mainstream societal norms, appearing almost as an alternate world existing in parallel. This recognition led to the development of a creative research project titled "Reproducing Poverty in the Virtual Real World." Three primary objectives drive the project: (1) To study the lifestyle and poverty-related issues of people living in the railway-side community in Mueang District, Nakhon Pathom Province, with a particular focus on understanding how these issues are continuously reproduced through everyday objects; (2) To investigate the conceptual framework of a "virtual world" by employing theories such as the "temporality of objects in art" and Object-Oriented Ontology (OOO), in order to explore new attributes and meanings of objects within the context of contemporary art; (3) To create an installation art piece that utilizes all five human senses as tools for interpreting the meanings embedded in objects associated with poverty.

The creative process involves exploring objects that reflect poverty-related issues in the community using multisensory perception—such as eating a broom, coexisting with flies, and inhabiting a room filled with rust. These processes demonstrate how sensory perception can reveal new properties of objects beyond their conventional functions. Through metaphorical thinking, the act of eating a broom transforms it into "food," while interacting with flies renders the performer both "shelter and sustenance" for these creatures.

In terms of the "virtual world of thought," the research offers a symbolic interpretation through objects and performative expression. For instance, sucking on a broom may be interpreted as "tasting the flavor of poverty," sleeping with eyes closed amidst a swarm of flies suggests "coexistence with difference," and bathing in rust signifies "touching the life of the impoverished." Collectively, these gestures reflect an attempt to engage with a neglected world and to bring it into perceptual and conceptual awareness.

กิตติกรรมประกาศ

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ของผู้วิจัยสร้างสรรค์ สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ด้วยความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจาก ศาสตราจารย์ ดร. ชัยยศ อิชฎ์วรพันธุ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และศาสตราจารย์เกียรติคุณพิชญ ศุภนิมิตร กับผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุขุมาล นิธิภัทรอนันต์ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ อุทิศเวลา และให้ข้อเสนอแนะอันทรงคุณค่าตลอดกระบวนการดำเนินงานวิจัย ตลอดจนได้ถ่ายทอดองค์ความรู้ทางวิชาการและทัศนคติทางศิลปะที่ล้ำลึก ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาผลงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้บรรลุวัตถุประสงค์และแนวทางที่วางไว้

ขอกราบขอบพระคุณ คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์และคณาจารย์ในหลักสูตรทุกท่าน ที่ได้กรุณาให้ข้อคิดเห็นอันมีสาระสำคัญ ช่วยให้ข้าพเจ้าตระหนักถึงมุมมองใหม่ๆ ทางวิชาการ และสามารถพัฒนาคุณภาพของงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณ คนในชุมชนริมทางรถไฟ อำเภอมะนัง จังหวัดนครปฐม โดยเฉพาะอย่างยิ่งสมาชิกในชุมชนที่ได้อนุเคราะห์ให้เข้าศึกษา สังเกต และปฏิสัมพันธ์กับบริบทจริงของพื้นที่ ทั้งยังให้ข้อมูล ข้อเท็จจริง และประสบการณ์ชีวิตอย่างเปิดเผยด้วยความจริงใจ ซึ่งล้วนเป็นสาระสำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงานและการวิเคราะห์ในเชิงลึก

ขอขอบพระคุณ สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ซึ่งได้มอบทุนสนับสนุนการพัฒนา ระดับบัณฑิตศึกษาในปีพ.ศ. 2567 เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานวิจัยชุดนี้ ให้สามารถสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

ขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กาญจนา ชลสุวัฒน์ ทีมอบมิตรภาพอันดี ซึ่งคอยเป็นกำลังใจ และให้คำแนะนำตลอดมา พร้อมกับช่วยเหลือทางทุนทรัพย์ และอุปกรณ์ในการติดตั้งผลงาน ทำให้การสร้างสรรค์ผลงานนั้นเป็นไปอย่างราบรื่น

ขอขอบคุณ นายนิกร ห้วยหงษ์ทอง และผองเพื่อน ที่ช่วยเหลือร่างกาย และเป็นเพื่อนคู่คิด ทั้งในการสร้างสรรค์ผลงาน และแก้ไขปัญหาต่างๆ ตลอดจนถึงการติดตั้งผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

ขอขอบคุณ นางสาวพรรณชญาณีษฐ์ วัชรรัตน์ และ นายต่อวงศ์ วุฒิมังค์ ที่ มอบมิตรภาพอันดีงาม และสละเวลามาชวนช่วยเหลือให้คำแนะนำเกี่ยวกับข้อมูลทางวิชาการต่างๆ พร้อมทั้งตรวจสอบเอกสารให้ถูกต้อง เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย

ขอขอบพระคุณพ่อและแม่ ครอบครัว มิตรสหาย และผู้สนับสนุนทุกท่าน ที่ได้ให้กำลังใจและความเข้าใจอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นพลังใจอันสำคัญที่ช่วยให้มีความมุ่งมั่นในการดำเนินงานจนแล้วเสร็จ สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณถึงทุกแรงสนับสนุนทั้งทางตรงและทางอ้อมที่มีได้เอ่ยนามไว้ ณ ที่นี้ ด้วยความซาบซึ้งในพระคุณยิ่ง

ประเสริฐ ยอดแก้ว

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญภาพ	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	3
1.3 ขอบเขตการศึกษาและการสร้างสรรค์.....	4
1.4 ขั้นตอนการศึกษาและการสร้างสรรค์.....	4
1.5 วิธีการศึกษาและการสร้างสรรค์ผลงาน.....	5
1.6 เวลาที่ใช้ในการวิจัยการสร้างสรรค์.....	5
1.7 แหล่งข้อมูล.....	6
1.8 การนำเสนอผลงาน.....	6
1.9 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	7
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานสร้างสรรค์.....	8
2.1 ความยากจนในสังคมไทย.....	9
2.2 การผลิตซ้ำความยากจนทางสังคม.....	10
2.3 การผลิตซ้ำความยากจนของคนจนเมือง.....	11
2.4 โลกความจริงเสมือน ภายในผลงานศิลปะ.....	20
2.5 เวลาในผลงานศิลปะ.....	22

2.6 เวลาในอนาคตของศิลปะ ผ่านมุมมอง ภาววิทยาเชิงวัตถุ.....	27
2.7 การแสดงทางทัศนศิลป์ (Performance Art).....	31
2.8 แนวคิด ภาววิทยาเชิงวัตถุ ในผลงานการแสดงทางทัศนศิลป์ร่วมสมัย	39
สรุป.....	52
บทที่ 3 แนวความคิด และกระบวนการสร้างสรรค์.....	56
3.1 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์.....	56
3.1.1 ผลงาน ต้นกัลปพฤกษ์ ปีการศึกษา 2563	56
3.1.2 ผลงาน สวรรค์ชั้นประหัต ปีการศึกษา 2564.....	62
3.1.3 ผลงาน โลกที่ตกค้าง ปีการศึกษา 2565.....	69
3.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์	78
3.2.1.1 ผลงานชื่อ ไม้กวาด	78
3.2.1.2 ผลงานชื่อ แมลงวัน	83
3.2.1.3 ผลงานชื่อ สนิม.....	89
บทที่ 4 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์.....	97
4.1 ผลงานชื่อ ไม้กวาด.....	99
4.1.1 เวลาอดีต (ความรู้) การผลิตซ้ำวัตถุ จากปัญหาความยากจนของคนในชุมชนริมทาง รถไฟ.....	99
4.1.2 เวลาในปัจจุบัน (ความจริง) ปรัชญาการณ์ของวัตถุในการแสดงทางทัศนศิลป์	101
4.1.3 เวลาอนาคต (โลกเสมือนทางความคิดที่ไม่แน่นอน) ในคุณสมบัติใหม่และความหมาย ใหม่ของวัตถุในผลงานศิลปะ.....	102
4.2 ผลงาน แมลงวัน.....	104
4.2.1 เวลาอดีต (ความรู้) การผลิตซ้ำวัตถุ จากปัญหาความยากจนของคนในชุมชนริมทาง รถไฟ.....	104
4.2.2 เวลาปัจจุบัน (ความจริง) ปรัชญาการณ์ของวัตถุในการแสดงทางทัศนศิลป์	105

4.2.3 เวลาอนาคต (โลกเสมือนทางความคิดที่ไม่แน่นอน) ในคุณสมบัติใหม่และความหมาย ใหม่ของวัตถุในผลงานศิลปะ.....	106
4.3 ผลงานชื่อ สนิม.....	109
4.3.1 ผลงานชิ้นที่ 1 น้ำสนิม.....	109
4.3.2 ผลงานชิ้นที่ 2 ฝุ่นสนิม.....	113
สรุป.....	115
บทที่ 5 สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ.....	122
5.1 สรุป.....	122
5.2 อภิปรายผล.....	125
5.2.1 ด้านวิชาการ.....	125
5.2.2 ด้านการสร้างสรรค์.....	126
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	127
รายการอ้างอิง.....	128
ประวัติผู้เขียน.....	132



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 ภาพที่อยู่อาศัยของคนในชุมชนริมทางรถไฟ อ.เมือง จ.นครปฐม.....	15
ภาพที่ 2 ภาพที่อยู่อาศัยของคนในชุมชนริมทางรถไฟ อ.เมือง จ.นครปฐม.....	15
ภาพที่ 3 ภาพที่อยู่อาศัยของคนในชุมชนริมทางรถไฟ อ.เมือง จ.นครปฐม (ภายในบ้าน)	16
ภาพที่ 4 ภาพภายในที่อยู่อาศัยของคนในชุมชนริมทางรถไฟ อ.เมือง จ.นครปฐม (ภายในบ้าน)	17
ภาพที่ 5 ภาพภายในที่อยู่อาศัยของคนในชุมชนริมทางรถไฟ อ.เมือง จ.นครปฐม (ภายในบ้าน)	18
ภาพที่ 6 ภาพกองขยะบริเวณชุมชนริมทางรถไฟ อ.เมือง จ.นครปฐม	19
ภาพที่ 7 ภาพผลงาน fat-chair โดย โจเซฟ บอยส์	23
ภาพที่ 8 ภาพผลงาน Challenging Mud โดย คาซุโอะ ชิราเกะ (Kazuo Shiraga)	35
ภาพที่ 9 ภาพผลงาน I Like America, and America Likes Me โดย โจเซฟ บอยส์.....	38
ภาพที่ 10 ภาพผลงานสิบสองตารางเมตร (12 Square Meters) โดย จาง หวน (Zhang Huan).....	41
ภาพที่ 11 ภาพผลงานสิบสองตารางเมตร (12 Square Meters) โดย จาง หวน (Zhang Huan).....	42
ภาพที่ 12 ภาพผลงาน A Thousand Years (1990) โดย เดเมียน เฮิสต์	45
ภาพที่ 13 ภาพการแสดงบางส่วนจากผลงาน Exergie – Butter Dance โดย เมลาตี ซูเรอดาร์โม .	46
ภาพที่ 14 ภาพการแสดงสดของผู้หญิงกับกระดูกวัว ในผลงาน Balkan Baroque โดย มารินา อบรา โมวิช	50
ภาพที่ 15 ภาพการติดตั้งผลงาน Balkan Baroque โดย มารินา อบราโมวิช	50
ภาพที่ 16 ภาพรวมการติดตั้งผลงาน ต้นกัลปพฤกษ์ (เปิดไฟ).....	58
ภาพที่ 17 ภาพรายละเอียดการติดตั้งผลงาน ต้นกัลปพฤกษ์	59
ภาพที่ 18 ภาพรายละเอียดการติดตั้งผลงาน ต้นกัลปพฤกษ์	60
ภาพที่ 19 ภาพถ่ายในกล่องไฟ ส่วนหนึ่งของผลงานต้นกัลปพฤกษ์.....	60
ภาพที่ 20 ภาพถ่ายในกล่องไฟ ส่วนหนึ่งของผลงานต้นกัลปพฤกษ์.....	61

ภาพที่ 21 ภาพวิดีโอสามมิติ ส่วนหนึ่งของผลงานต้นกัลปพฤกษ์	61
ภาพที่ 22 ภาพผลงาน บ้านทรงกลม	64
ภาพที่ 23 ภาพขั้นตอนการสร้างผลงาน บ้านทรงกลม	65
ภาพที่ 24 ภาพพื้นผิว บ้านทรงกลม	66
ภาพที่ 25 ภาพวิดีโอ บ้านทรงกลมในชุมชนริมทางรถไฟ	66
ภาพที่ 26 ภาพการแสดง ภายในบ้านทรงกลม	68
ภาพที่ 27 ภาพชี้ตะกรันภายในท่อเหล็ก	70
ภาพที่ 28 วิดีโอภาพชุมชนริมทางรถไฟในรูปทรงกลม	71
ภาพที่ 29 ภาพการชมผลงานผ่านแว่น VR ภายในมีภาพวิดีโอสามมิติ ของชุมชนริมทางรถไฟในรูปทรงกลม	72
ภาพที่ 30 ภาพรายละเอียดวิดีโอสามมิติในแว่นวีอาร์ (ภาพชุมชนริมทางรถไฟในรูปทรงกลม)	73
ภาพที่ 31 ภาพรายละเอียดวิดีโอสามมิติในแว่นวีอาร์ (ภาพชุมชนริมทางรถไฟในรูปทรงกลม)	73
ภาพที่ 32 ภาพรวมการติดตั้งผลงาน โลกที่ตกค้าง	74
ภาพที่ 33 ภาพรายละเอียดชุมชนในโทรศัพท์	75
ภาพที่ 34 ภาพรายละเอียดชุมชนในโทรศัพท์	75
ภาพที่ 35 ภาพรายละเอียดชุมชนในโทรศัพท์	76
ภาพที่ 36 ภาพรายละเอียดชุมชนในโทรศัพท์	76
ภาพที่ 37 ภาพการแสดงในการกินไม้กวาด	80
ภาพที่ 38 ภาพการแสดงในการกินไม้กวาดและชวดน้ำลาย	81
ภาพที่ 39 ภาพการติดตั้งผลงานไม้กวาด (เป็นภาพตัดต่อ และจะเปลี่ยนภาพจริงหลังการติดตั้งผลงาน)	82
ภาพที่ 40 ภาพร่างผลงานแมลงวัน	84
ภาพที่ 41 ภาพห้องอะคลิลิคใส เพื่อใช้ในการแสดงร่วมกับแมลงวัน	85
ภาพที่ 42 ภาพห้องอะคลิลิคใส เพื่อใช้ในการแสดงร่วมกับแมลงวัน	86

ภาพที่ 43 ภาพการแสดงนอกร่วมกับแมลงวัน	87
ภาพที่ 44 ภาพแมลงวันหลังจากการแสดง	87
ภาพที่ 45 ภาพการติดตั้งวิดีโอการแสดงผลงาน แมลงวัน.....	88
ภาพที่ 46 ภาพการติดตั้ง ห้องอะคลีลิกใส หลังการแสดงร่วมกับแมลงวัน	89
ภาพที่ 47 ภาพร่าง ผลงาน สนิม	91
ภาพที่ 48 ภาพการบดสนิมให้เป็นผง.....	92
ภาพที่ 49 ภาพการแสดง ในการนั่งอาบน้ำสนิม	93
ภาพที่ 50 ภาพการแสดง การนั่งในห้องฝุ่นสนิม	94
ภาพที่ 51 ภาพการติดตั้ง ห้องที่ใช้ในการแสดงผลงาน สนิม.....	95
ภาพที่ 52 ภาพการติดตั้ง วิดีโอการแสดงผลงาน สนิม.....	95
ภาพที่ 53 ภาพรวมการติดตั้ง ผลงานชุด การผลิตซ้ำความจนในโลกความจริงเสมือน	96
ภาพที่ 54 ภาพการแสดงในการกินไม้กวาดและชวดน้ำลาย.....	100
ภาพที่ 55 ภาพการแสดงนอกร่วมกับแมลงวัน	106
ภาพที่ 56 ภาพการแสดง ในการนั่งอาบน้ำสนิม	108
ภาพที่ 57 ภาพการแสดง การนั่งในห้องฝุ่นสนิม	112
ภาพที่ 58 ภาพรวมการติดตั้ง ผลงานชุด การผลิตซ้ำความจนในโลกความจริงเสมือน	118
ภาพที่ 59 ภาพการติดตั้งผลงาน ไม้กวาด.....	119
ภาพที่ 60 ภาพการติดตั้งวิดีโอการแสดงผลงาน แมลงวัน.....	120
ภาพที่ 61 ภาพการติดตั้ง ห้องอะคลีลิกใส หลังการแสดงร่วมกับแมลงวัน	120
ภาพที่ 62 ภาพการติดตั้ง ห้องที่ใช้ในการแสดงผลงาน สนิม.....	121
ภาพที่ 63 ภาพการติดตั้ง วิดีโอการแสดงผลงาน สนิม.....	121

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัญหาความยากจนในสังคมไทยเป็นสิ่งที่สร้างความทุกข์ให้กับคนจำนวนมาก ต่อการดำรงชีวิต อันเนื่องมาจากปัญหาเชิงโครงสร้างทางสังคมในหลากหลายมิติ จึงทำให้การแก้ปัญหานี้ทำได้ยากลำบาก โดยความยากจนทางความคิด นั้นเกิดจากทัศนคติที่มีต่อการดำรงชีวิต ระหว่างความต้องการและสิ่งที่ต้องการ เมื่อความต้องการทางความคิด มีมากกว่าสิ่งที่เป็นอย่างอยู่ ความยากจนทางความคิดจึงเกิดขึ้น แต่การสร้างทัศนคติทางความคิดที่ดีได้นั้น ต้องเกิดจากสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้คนมีทัศนคติที่ดีด้วย ดังนั้นความคิดจึงมีความเกี่ยวเนื่องกับปัญหาทางสังคมเช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นสภาพแวดล้อมของสังคมที่เป็นอย่างอยู่ เรื่องของการศึกษา การเข้าถึงข้อมูล ความเชื่อทางศาสนา หรือสิ่งยึดเหนี่ยวทางความคิด เป็นต้น

โดยความยากจนเชิงโครงสร้างทางสังคมนั้น คือความต้องการสร้างคุณภาพชีวิตของคนในสังคมให้มีความเป็นอยู่ที่ดี ผ่านมาตรฐานและค่านิยมของสังคมที่ตั้งไว้ ดังนั้นความจนทางความคิดและความยากจนเชิงโครงสร้างทางสังคม จึงอาจแตกต่างกันได้ เนื่องจากมาตรฐานและความมุ่งหมายที่แตกต่างกัน ความยากจนทางโครงสร้างทางสังคมนั้นยังสามารถ แยกย่อยได้อีกหลายส่วน เช่น ความยากจนทางอำนาจ หรือ ความยากจนทางเศรษฐกิจ เป็นต้น แต่อย่างไรก็ตามในการวิจัยสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ ได้ทำการศึกษาความจนทางกายภาพเป็นหลัก แต่ก็มีมุมมองว่าการศึกษาความจนทางกายภาพนั้น จะสามารถสะท้อนปัญหาความยากจนทางสังคมได้เช่นกัน

จึงได้ทำการศึกษากลุ่มคนที่อาศัยอยู่ริมทางรถไฟ ในอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม ซึ่งมีลักษณะพิเศษทางกายภาพของการเป็นอยู่ เนื่องจากคนกลุ่มนี้ได้บุกรุกที่ดินของรัฐ จึงมีความไม่แน่นอนในการใช้ชีวิต และมักสร้างที่อยู่อาศัยแบบชั่วคราวจากวัสดุและอุปกรณ์ ที่สามารถหาได้ตามศักยภาพ ที่อยู่อาศัยส่วนใหญ่จะทำจากเศษวัสดุ และอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เสื่อมโทรม มีแหล่งน้ำเน่าเสีย มีแมลงวัน ยุง มด และหนู มากกว่าที่อยู่อาศัยของคนทั่วไป โดยปัญหาเหล่านี้ได้ถูกผลิตซ้ำ จากรุ่นสู่รุ่น และกลุ่มคนจนหน้าใหม่ ซึ่งผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนกันมา ล้มลองรสชาติชีวิตในชุมชนแห่งนี้ ทำให้ปัญหาเหล่านี้ยังคงดำรงอยู่ อาจเป็นเพราะเราไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลที่แท้จริงของปัญหาได้อย่างครบถ้วน เนื่องจากข้อจำกัดและข้อมูลที่ไม่เพียงพอ ต่อการทำความเข้าใจปัญหาในเชิงลึก จึงทำให้การแก้ปัญหาไม่ตรงจุด เพราะบางครั้งไม่สามารถทำความเข้าใจปัญหาผ่านการอ่าน หรือการคิด

เพียงอย่างเดียวได้ การเรียนรู้ปัญหาด้วยวิธีที่แตกต่างและหลากหลาย อาจทำให้เราพบเจอข้อมูลใหม่ๆ เช่นการสัมผัสผ่านประสบการณ์ตรง เป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่จะทำให้เข้าใจหรือเข้าถึงความจนในมิติอื่นๆ ได้มากขึ้น

จากการศึกษาข้อมูลดังกล่าวจึงนำไปสู่แนวทางการวิจัยสร้างสรรค์ผลงานภายใต้หัวข้อ “การผลิตซ้ำความจนในโลกความจริงเสมือน” เป็นการศึกษารูปแบบทางกายภาพที่เกี่ยวข้องกับปัญหาความยากจนของคนในชุมชนริมทางรถไฟ เช่น ปัญหาความสกปรก ปัญหาจากสัตว์ ปัญหาจากน้ำเน่าเสีย และอื่นๆ โดยปัญหาเหล่านี้มักเกิดขึ้นซ้ำๆ ภายในชุมชนจนทำให้เกิดเป็นความเคยชินและกลายเป็นเรื่องปกติไป

จึงนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยการสำรวจ “วัตถุ” ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาที่พบเห็นได้โดยทั่วไปในชุมชนริมทางรถไฟ ผ่านการสัมผัสวัตถุในแง่มุมที่ผิดปกติ แตกต่างไปจากการสัมผัสโดยทั่วไป ตัวอย่างการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น การกินไม้กวาด หรือการนอนกับแมลงวัน หรือการอาบน้ำสนิม เพื่อทำความเข้าใจวัตถุ ในแง่มุมที่ไม่เคยเข้าใจมาก่อน เป็นการเข้าถึงภาวะความเป็นจริงของวัตถุ ผ่านประสบการณ์ตรง โดยการหาความเป็นไปได้ในการก้าวข้ามข้อจำกัดของตนเอง เพื่อแสวงหาความรู้ใหม่ สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาของการเข้าถึงความจริงหรือข้อมูล ที่มีอยู่อย่างจำกัด นอกจากจะทำให้ได้เข้าถึงข้อมูลความรู้ใหม่ และยังทำให้สามารถเข้าถึงศักยภาพใหม่ภายในตัวผู้สร้างสรรค์เองได้มากขึ้นกว่าที่เคยเป็น

แต่อย่างไรก็ตามการทำความเข้าใจด้วยการสำรวจวัตถุ ผ่านกระบวนการทางศิลปะ คงไม่อาจสามารถเข้าถึงความเป็นจริงของวัตถุ ในแง่วิทยาศาสตร์หรือสัจจะความจริงได้ โดยการเข้าถึงวัตถุผ่านกระบวนการทางศิลปะนี้ จะเป็นเพียงการสะท้อนแนวคิด ของผู้สร้างสรรค์ผ่านรูปสัญลักษณ์ทางศิลปะเท่านั้น ซึ่งเป็นโลกของความคิด ที่แทรกแซงอยู่ในวัตถุ เป็นดั่งโลกเสมือนทางความคิดของวัตถุทางศิลปะที่ดำรงอยู่ เพราะวัตถุทางศิลปะนั้นไม่ได้อธิบายความเข้าใจของความเป็นจริงโดยปกติ แต่เป็นการอธิบายความคิดในเชิงเปรียบเทียบหรือสอดแทรกทัศนคติของผู้สร้างสรรค์และผู้ชมเข้าไป

ดังนั้น “การผลิตซ้ำความจนในโลกความจริงเสมือน” จึงเป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะผ่านวัตถุ ที่สะท้อนถึงปัญหาของความจนทางกายภาพที่ถูกผลิตซ้ำ ผ่านวัตถุที่สามารถพบเห็นได้โดยทั่วไป และวัตถุทางศิลปะเหล่านั้น ได้สร้างโลกใบใหม่เป็นของตัวเอง เป็นการสะท้อนศักยภาพของวัตถุทางศิลปะที่สามารถสร้างคุณสมบัติใหม่ และความหมายใหม่ได้ และเพื่อการทำความเข้าใจโลกใบใหม่ (โลกความจริงเสมือน) ของวัตถุทางศิลปะนี้ จึงได้ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับ “เวลาของวัตถุในผลงานศิลปะ” และ ภาววิทยาเชิงวัตถุ (Object-oriented ontology) ในผลงานศิลปะ เพื่อทำความเข้าใจ

เกี่ยวกับความหมายใหม่ของวัตถุทางศิลปะ และคุณสมบัติใหม่ของวัตถุที่เกิดขึ้นนอกเหนือจากหน้าที่การใช้งานปกติโดยทั่วไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

2.2.1 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจัดวาง ผ่านรูปแบบการแสดงทางทัศนศิลป์ร่วมกับวัตถุ โดยการหาความเป็นไปได้ในการเข้าถึงวัตถุ ที่มีความเกี่ยวข้องกับปัญหาความยากจนของคนในชุมชนริมทางรถไฟใน อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม โดยการสำรวจวัตถุผ่านประสาทสัมผัส ในแง่มุมที่แตกต่างไปจากการสัมผัสวัตถุโดยทั่วไป

2.2.2 เพื่อศึกษา โลกเสมือนในวัตถุทางศิลปะ ผ่านแนวคิดเกี่ยวกับ “เวลาของวัตถุในผลงานศิลปะ” และแนวคิด “ภววิทยาเชิงวัตถุ” เพื่อทำความเข้าใจคุณสมบัติใหม่ของวัตถุ และความหมายใหม่ของวัตถุ ที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม

2.2.3 ศึกษาวิถีชีวิต และปัญหาของคนในชุมชนริมทางรถไฟใน อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม เพื่อทำความเข้าใจ เกี่ยวกับการผลิตซ้ำความยากจนทางกายภาพ ผ่านวัตถุในชีวิตประจำวัน เพื่อนำเสนอวัตถุ ที่สอดคล้องกับความยากจน ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

นิยามศัพท์

การผลิตซ้ำความจน เป็นการนำเสนอรูปแบบผลงานศิลปะ ผ่านวัตถุที่สะท้อนปัญหาความยากจนที่เกิดขึ้นบ่อยครั้ง ภายในชุมชนแออัด เช่น ชุมชนริมทางรถไฟ

โลกเสมือน คือ โลกทางความคิดที่ดำรงอยู่ในวัตถุของผลงานศิลปะ เป็นการสร้างความหมายใหม่ให้กับวัตถุ ซึ่งนอกเหนือไปจากหน้าที่การทำงาน และความเข้าใจของคนในสังคมแบบปกติทั่วไป

ดังนั้นโลกเสมือนในผลงานศิลปะ จะอยู่ในรูปของสัญลักษณ์ทางความหมาย ที่ไม่ได้สะท้อนความเป็นจริงของวัตถุโดยปกติทั่วไป โดยคำว่า “เสมือน” ไม่ได้เป็นเรื่องใหม่ในทางศิลปะ ดังนั้นโลกเสมือนในที่นี้จึงเป็นเพียงการศึกษาความคิดที่ดำรงอยู่ในวัตถุของศิลปะเท่านั้น ไม่ได้มีความหมายในเชิงสังคมศาสตร์หรือเทคโนโลยีทางวิทยาศาสตร์แต่อย่างใด

การผลิตซ้ำความจน ในโลกความจริงเสมือน จึงเป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ผ่านวัตถุที่สะท้อนถึงปัญหาของความจนทางกายภาพที่ถูกผลิตซ้ำ และสามารถพบเห็นได้โดยทั่วไป โดยวัตถุ

ทางศิลปะเหล่านั้นได้สร้างโลกใบใหม่เป็นของตัวเอง เป็นการสะท้อนศักยภาพของวัตถุทางศิลปะที่สามารถสร้างคุณสมบัติใหม่และความหมายใหม่ของวัตถุได้

1.3 ขอบเขตการศึกษาและการสร้างสรรค์

กรอบการวิจัย

1.3.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษาเอกสารและบทความ เกี่ยวกับทฤษฎีทางสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลภาพรวมของปัญหาเชิงโครงสร้างทางสังคมเกี่ยวกับความยากจนในสังคมไทย และศึกษาวิถีชีวิตของคนในชุมชนริมทางรถไฟอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม เพื่อทำความเข้าใจโครงสร้างของวิถีชีวิตและความเป็นอยู่ของคนในชุมชน เกี่ยวกับปัญหาและผลกระทบที่เกิดขึ้นภายในชุมชน และศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับปรัชญา ภาววิทยาเชิงวัตถุ (Object-oriented ontology) เพื่อทำความเข้าใจภาวะการดำรงอยู่ของวัตถุภายในผลงานศิลปะ เพื่อนำมาวิเคราะห์รูปแบบของผลงานศิลปะ ผ่านคุณสมบัติทางความคิด และคุณสมบัติทางสัมผัส

1.3.2 ขอบเขตด้านรูปแบบ ศึกษารูปแบบปัญหาความยากจนของคนในชุมชนริมทางรถไฟในอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม ผ่านวัตถุเช่นอุปกรณ์เครื่องมือเครื่องใช้ต่างๆ เพื่อนำมาเป็นต้นทางในการสร้างผลงาน ด้วยกระบวนการการแสดงทางทัศนศิลป์ (Performance art) ร่วมกับวัตถุต่างๆ และนำรูปแบบของผลงานทั้งหมดมาจัดวาง (Installation art) ในพื้นที่การแสดงผลงาน

1.4 ขั้นตอนการศึกษาและการสร้างสรรค์

1.4.1 ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับปัญหาความจนในสังคมไทย

1.4.2 ลงพื้นที่เก็บข้อมูลศึกษาสภาพวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนในชุมชนริมทางรถไฟ

1.4.3 ทวนวรรณกรรมของผลงานศิลปะที่มีความเกี่ยวข้องกับปรัชญา ภาววิทยาเชิงวัตถุ (Object-oriented ontology) เพื่อทำความเข้าใจภาวะการดำรงอยู่ของวัตถุภายในผลงานศิลปะ

1.4.4 สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยอาศัยวัตถุหรือวัสดุที่มีความเชื่อมโยงกับข้อมูลรูปแบบปัญหาความยากจนในเชิงกายภาพของคนในชุมชนริมทางรถไฟ

1.4.5 วิเคราะห์ผลงานศิลปะผ่านแนวคิด ภาววิทยาเชิงวัตถุ (Object-oriented ontology)

1.4.6 ติดตั้งผลงานศิลปะในพื้นที่การแสดง (Installation art)

1.4.7 สรุปผลการศึกษาและการสร้างสรรค์

1.5 วิธีการศึกษาและการสร้างสรรค์ผลงาน

1.5.1 ศึกษาข้อมูลจากหนังสือและบทความวิจัย ในแง่มุมต่างๆเกี่ยวกับภาพรวม ความยากจนในสังคมไทยทั้งจากมิติความยากจนเชิงโครงสร้าง และความยากจนทางความคิด

1.5.2 เก็บข้อมูลรูปแบบและเนื้อหาเกี่ยวกับวิถีชีวิตของคนในชุมชนริมทางรถไฟ ในอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม เพื่อนำเนื้อหามาใช้เป็นแรงบันดาลใจและนำรูปแบบเกี่ยวกับวัตถุในชุมชนมาเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน

1.5.3 ศึกษารูปแบบผลงานของศิลปินและแนวคิดเกี่ยวกับปรัชญา ภาววิทยาเชิงวัตถุ (Object-oriented ontology) โดยการทำความเข้าใจหลักการพื้นฐานของปรัชญา เพื่อนำมาใช้เป็นหลักการในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

1.5.4 สร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยการแสดงทางทัศนศิลป์และมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับวัตถุที่มีความเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของคนในชุมชนริมทางรถไฟ

1.5.5 วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ผ่านแนวคิด ภาววิทยาเชิงวัตถุ (Object-oriented ontology) เพื่อทำความเข้าใจภาวะการดำรงอยู่ของวัตถุภายในผลงานศิลปะ เกี่ยวกับคุณสมบัติเชิงความคิด และคุณสมบัติเชิงสัมผัส

1.5.6 ศึกษาและหาความเป็นไปได้ในการวิธีการจัดวางผลงาน (Installation art) ในพื้นที่จัดแสดง

1.5.7 นำเสนอผลงานการสร้างสรรค์ ผ่านการจัดแสดงในนิทรรศการทางศิลปะ

1.6 เวลาที่ใช้ในการวิจัยการสร้างสรรค์

ประมาณ 1 ปี ตั้งแต่เดือนมิถุนายน 2567 และนำเสนอวิทยานิพนธ์ ภายในเดือนมิถุนายน 2568

กิจกรรม	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.
ปีที่ 1 พ.ศ.2567												
1 ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับปัญหาความจนในสังคมไทย	←→											
2 ลงพื้นที่เก็บข้อมูลศึกษาสภาพวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนในชุมชนริมทางรถไฟ		←→										
3 ทวนวรรณกรรมของผลงานศิลปินที่มีความเกี่ยวข้องกับ					←→							

กิจกรรม	มี.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.
ปีที่ 1 พ.ศ.2567												
ปรัชญา ภาววิทยาเชิงวัตถุ (Object-oriented ontology)												
4 สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ						←	→					
5 จัดทำเอกสารวิทยานิพนธ์ วิเคราะห์ผลงานศิลปะผ่าน แนวคิด ภาววิทยาเชิงวัตถุ										←	→	
6 ติดตั้งผลงานศิลปะในพื้นที่ การแสดง	←	→										
7 สรุปผลการสร้างสรรค์และ จัดแสดงผลงานในนิทรรศการ ทางศิลปะ	←	→										

1.7 แหล่งข้อมูล

1 ข้อมูลจากหนังสือและบทความวิจัย เกี่ยวกับความยากจนในสังคมไทย เช่น ข้อมูลจากสำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ บทความวิจัยของเครือข่ายสลัมสี่ภาค และวารสารทางสังคมศาสตร์อื่นๆ

2 เก็บข้อมูลในพื้นที่ชุมชนริมทางรถไฟ ในอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม (ชุมชนชายของเก่าข้างวัดพระงาม)

3 ศึกษาผลงานศิลปะและแนวคิดเกี่ยวกับปรัชญา ภาววิทยาเชิงวัตถุ (Object-oriented ontology) จากหนังสือในท้องสมุดของมหาวิทยาลัยศิลปากร บทความ บทสัมภาษณ์ และวารสารต่างๆ จากข้อมูลออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ต

1.8 การนำเสนอผลงาน

1.8.1 จัดแสดงนิทรรศการศิลปะ ในผลงานสร้างสรรค์ชุด “การผลิตซ้ำความจนในโลกความจริงเสมือน” เป็นผลงานวีดีโอ การแสดงทางทัศนศิลป์ (Performance art) ร่วมกับประติมากรรมจัดวาง 3 ชุด

1.8.2 เอกสารประกอบการสร้างสรรค์ผลงาน จะเป็นการนำเสนอที่มาจากความสำคัญหลักการสร้างสรรค์และการวิเคราะห์ผลงานต่างๆ เพื่อให้ผู้ศึกษาสามารถทำความเข้าใจโครงการวิจัยสร้างสรรค์ชุดนี้ได้

1.8.3 บทความทางวิชาการ 2 ฉบับ ซึ่งจะเป็นองค์ความรู้ ส่วนหนึ่งของเอกสารประกอบการสร้างสรรค์ ในการทบทวนวรรณกรรมและทำความเข้าใจเกี่ยวกับทฤษฎีทางศิลปะ ที่เกี่ยวเนื่องกับการสร้างสรรค์ผลงานในโครงการวิจัยสร้างสรรค์ชุดนี้

1.9 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.9.1 สามารถรวบรวมข้อมูลเบื้องต้นทางการศึกษาเกี่ยวกับความยากจนในสังคมไทยและความยากจนผ่านวิถีชีวิตของคนในชุมชนริมทางรถไฟ ในอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม เพื่อให้ผู้ที่สนใจนำข้อมูลไปศึกษาต่อในเชิงลึกหรือในมิติอื่นๆ ได้

1.9.2 สามารถนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับปรัชญาเบื้องต้นของ ภาววิทยาเชิงวัตถุ (Object-oriented ontology) ในมุมมองของศิลปะ เพื่อให้ผู้ที่สนใจแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะนี้ สามารถทำความเข้าใจและศึกษาข้อมูลเบื้องต้นได้

1.9.3 สามารถนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะ ที่แสดงให้เห็นถึงปัญหาในการเข้าถึงความเป็นจริงของวัตถุ และสามารถสะท้อนความรู้สึกในการชมผลงาน เพื่อเชื่อมโยงไปยังปัญหาความยากจนทางสังคมไทยได้ และสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้แก่ผู้ที่สนใจทั้งในแนวทางการทำงาน ในลักษณะนี้และแนวทางอื่นๆ ได้

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานสร้างสรรค์

ในบทนี้จะกล่าวถึงที่มาและความสำคัญของปัญหาซึ่งเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานและทฤษฎีต่างๆเกี่ยวกับแนวคิดที่นำมาใช้ในการศึกษาผลงาน โดยในบทนี้จะแบ่งออกเป็นหัวข้อหลักดังต่อไปนี้

2.1 ความยากจนในสังคมไทย เป็นการกล่าวถึงความยากจนของคนในสังคมไทย ทั้งในมิติความยากจนเชิงความคิด และความยากจนเชิงโครงสร้างทางสังคม เพื่ออธิบายภาพรวมของสถานการณ์ความยากจนในสังคมไทย เป็นปัญหาเชิงโครงสร้างทางสังคม ที่มีส่วนทำให้ปัญหาเกี่ยวกับความยากจนเกิดขึ้นซ้ำและดำรงอยู่ในสังคมไทยมาจนถึงปัจจุบัน

2.2 การผลิตซ้ำความยากจนทางสังคม เป็นการอธิบายถึง สาเหตุและปัจจัยบางประการที่มีส่วนทำให้ความยากจนยังคงดำรงอยู่และถูกผลิตซ้ำ จนทำให้เกิดกลุ่มคนที่มีลักษณะคล้ายกัน ผลิตเปลี่ยนแปลงเวียนกันไปในสังคม

2.3 การผลิตซ้ำความยากจนของคนจนเมือง ในชุมชนริมทางรถไฟ (ใน อ.เมือง จ. นครปฐม) เป็นตัวอย่างในกรณีศึกษาของกลุ่มคนจนที่แสดงให้เห็นถึงการผลิตซ้ำของความยากจนในเชิงเชิงกายภาพ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ ทำให้เกิดแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับ ที่มาของ คนจนเมืองในประเทศไทย และ ชุมชนริมทางรถไฟในประเทศไทย เพื่อสะท้อนให้เห็นสาเหตุส่วนหนึ่งที่ก่อให้เกิดชุมชนริมทางรถไฟ ในจังหวัดนครปฐมขึ้น

ก่อนจะนำไปสู่การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวัตถุทางกายภาพและลักษณะปัญหาต่างๆ ของคนในชุมชนเพื่อนำเอากายภาพความยากจนต่างๆ ซึ่งเป็น (โลกทางวัตถุ) ที่นำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างแนวคิดและ มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

2.4 โลกความจริงเสมือน ภายในผลงานศิลปะ เป็นการอธิบาย ความเป็นการดำรงอยู่ของสังคม ทางความคิด โดยการกล่าวถึงความหมายเกี่ยวกับโลกเสมือนโดยทั่วไปและความหมายเกี่ยวกับโลกเสมือนภายในผลงานศิลปะ โดยการศึกษาแนว ภาววิทยาเชิงวัตถุ (Object-oriented ontology) เกี่ยวกับหลักการพื้นฐานของ คุณสมบัติทางกายภาพ และ คุณสมบัติจากความคิด มาเป็นแนวทางในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับโลกเสมือนภายในผลงานศิลปะ ถึงทฤษฎีนี้เชื่อว่าวัตถุมีอยู่จริง แต่ความคิดนั้นเป็นเพียงสิ่งที่เราสร้างขึ้น

คุณสมบัติทางความคิดจะทำให้เราเข้าใจโลกเสมือนของผลงานศิลปะ ซึ่งจะทำให้เราเห็นได้มากกว่าสิ่งที่มันเป็น (ศกยภาพของวัตถุ) และ คิดได้มากกว่าสิ่งที่เห็น (ความหมายเชิงสัญลักษณ์)

2.5 เวลาของวัตถุในผลงานศิลปะ เป็นการอธิบายห้วงเวลาของวัตถุภายในผลงานศิลปะโดยแบ่งออกเป็นสามช่วงคือ เวลาในอดีต เวลาในปัจจุบัน และเวลาในอนาคต โดยในแต่ละช่วงเวลาของวัตถุจะมีความหมายและข้อมูลที่แตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับความสำคัญของแต่ละช่วงเวลา

โดยเวลาในอดีตจะเป็นการให้ข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของวัตถุ และเวลาในปัจจุบันจะเป็นการอธิบายรูปแบบของวัตถุที่ปรากฏ ส่วนเวลาอนาคต

2.6 เวลาในอนาคตของศิลปะ ผ่านแนวคิด “ภววิทยาเชิงวัตถุ” จะเป็นการขยายคำว่าโลกเสมือนภายในผลงานศิลปะ ในช่วงเวลาอนาคต ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่วัตถุสามารถผลิตความหมายใหม่และคุณสมบัติใหม่ออกมา โดยการทำความเข้าใจหลักการพื้นฐานของทฤษฎีเพื่อศึกษาคุณสมบัติทางกายภาพและคุณสมบัติทางความคิดของวัตถุในผลงานศิลปะและวิเคราะห์ผลงานของศิลปิน 3 ท่าน คือ

- จาง หวน (Zhang Huan) ในผลงานชื่อ “12 ตารางเมตร” (12 Square Meters, 1994)
- เมลาตี ซูเรอดาร์โม (Melati Suryodarmo) ในผลงานชื่อ “ระบำเนย” (Exergie – Butter Dance, 2000)
- มารินา อบราโมวิช (Marina Abramovic) ในผลงานชื่อ “ความพิสดารในคาบสมุทรบอลข่าน” (Balkan Baroque, 1997)

เพื่อนำมาวิเคราะห์เกี่ยวกับ คุณสมบัติทางกายภาพ และ โลกความจริงเสมือน ผ่านคุณสมบัติทางความคิด พร้อมทั้งอธิบายอิทธิพลของผลงานศิลปิน ที่ส่งผลต่อกระบวนการสร้างสรรค์ในผลงานชุดศิลปะนิพนธ์

2.1 ความยากจนในสังคมไทย

ออสการ์ ลูอิส (Oscar Lewis) นักมานุษยวิทยาซึ่งศึกษาความจน เขาพบวัฒนธรรมความยากจนที่แตกต่างจากมิติทางเศรษฐศาสตร์ เขาพบว่า กบดักที่คนยากจนติดมาจากพฤติกรรมของตัวเอง จนทำให้พวกเขาผลิตซ้ำความยากจนขึ้นมาซ้ำแล้วซ้ำเล่า การที่คนจนรู้สึกที่ตัวเองแปลกแยกกับสถาบันทางสังคมอื่น (การรู้สึกเป็นอื่นในสังคม) ความแตกต่างเหลื่อมล้ำนี้คือที่มาของคำว่า วัฒนธรรมความจน (The Culture of Poverty) เป็นความยากจนที่มองจากข้างนอกเข้ามา (ศรีศักร, 2561)

เมื่อพูดถึงความจน คนมักให้ความสนใจกับความจนในมิติเชิงเศรษฐศาสตร์ หากแต่ต้องพิจารณาถึงปัจจัยที่หลากหลายกว่านั้น เราไม่อาจวัดความยากจนเฉพาะมิติเชิงรายได้เท่านั้น แต่ต้อง

มองรวมถึงความสามารถในการเข้าถึงทรัพยากรที่จำเป็นในการพัฒนาคุณภาพชีวิตและศักยภาพส่วนบุคคลด้วย เช่น คนที่ไม่ได้มีทรัพย์สินสมบัติมาก แต่บอกว่าตัวเองพอใจกับความเป็นอยู่ทุกวันนี้ดี และในทางกลับกันแม้คนจำนวนหนึ่งจะถือครองทรัพย์สินหรือมีปัจจัยหลักในการดำรงชีวิตอย่างเพียงพอแล้ว แต่มองว่าตนเองนั้นยังขาดแคลนเมื่อเทียบกับความต้องการที่อยากมี หรือการเทียบเคียงกับคนที่มียากกว่า การตัดสินใจความจนในแง่นี้ จึงเป็นเรื่องที่ยากและไม่อาจวัดได้จากเส้นความยากจน แต่เป็นความจนในแง่ของโอกาส อำนาจ และการมีส่วนร่วมต่อกระบวนการพัฒนา กระบวนการเหล่านี้จึงผลักดันส่วนหนึ่งออกมา (บุญเลิศ, 2021)

โดย สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2566, น.1-93) ได้วิเคราะห์สถานการณ์ความยากจนและความเหลื่อมล้ำในประเทศไทยของปี 2566 ไว้ว่า สถานการณ์ความยากจนของประเทศไทยปรับตัวดีขึ้น แต่ประเด็นเกี่ยวกับกลุ่มคนเปราะบางยังคงต้องให้ความสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งสัดส่วนคนจนและกลุ่มคนเปราะบาง ยังคงไม่เปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยยะสำคัญ

เนื่องจากเป็นกลุ่มที่มีความไม่แน่นอนสูงในการกลายเป็นคนจน เพราะมีระดับความเป็นอยู่ใกล้เคียงกับเส้นความยากจน รวมทั้งยังต้องเผชิญกับปัจจัยเชิงโครงสร้างทางเศรษฐกิจ และสังคม ทำให้ไม่สามารถหลุดพ้นจากความเสี่ยงได้อย่างยั่งยืน โดยเฉพาะปัญหาทางด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว การประกอบอาชีพและการศึกษาของหัวหน้าครอบครัว ในมิติด้านพื้นที่ส่วนใหญ่ สะท้อนว่ายังไม่ได้รับการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างที่สำคัญและเพียงพอต่อการสร้างความเข้มแข็งและการหลุดพ้นจากความยากจนที่ยั่งยืนจากกลุ่มคนดังกล่าว

ความเหลื่อมล้ำด้านการเข้าถึงกระบวนการยุติธรรม ยังคงเป็นอุปสรรคที่สำคัญที่ขัดขวางไม่ให้ประชาชนทุกคนเข้าถึงความยุติธรรมได้อย่างเท่าเทียมโดยเฉพาะกลุ่มคนที่มีรายได้น้อยซึ่งต้องประเชิญกับค่าใช้จ่ายทางกฎหมายที่สูงเกินกว่าจะแบกรับไหว

2.2 การผลิตซ้ำความยากจนทางสังคม

ความยากจนเป็นปัญหาที่ยังรากลึก จนกลายเป็นความเคยชิน ทั้งคนจนและคนไม่จนในสังคมไทย ล้วนมองว่า “ความจน” อาจเป็นความปกติของคนกลุ่มหนึ่ง หลายครั้ง ความจนดำเนินไปในฐานะปัญหาของปัจเจก และเรื่องเล่าเกี่ยวกับคนจน มักถูกผลิตซ้ำให้เห็นถึงความน่าสงสาร นำช่วยเหลือ และการหยิบยื่นบางสิ่งบางอย่างให้ในบางโอกาส ดังที่หลายคนเรียกว่า “การทำบุญ” ความปรารถนาดีและใจบุญ เป็นความดีงามของสังคมไทย แต่การช่วยเหลือแบบสังคมสงเคราะห์มาเป็นเวลานาน ไม่อาจทำให้คนกลุ่มนี้หลุดพ้นจากความยากจนได้อย่างยั่งยืน

จากแนวความคิดการผลิตซ้ำของ มาร์กซ์ (Karl Marx) ซึ่งมองว่า การผลิตซ้ำเป็นผลมาจากความไม่เท่าเทียมกันในสังคม ทำให้วิถีการผลิตในสังคมถูกแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มกรรมกรพี และกลุ่มกรรมกรมาซีฟ ประกอบกับสังคมในระบบทุนนิยม ที่บีบบังคับให้เกิดกระบวนการผลิตซ้ำ เพื่อคงรักษาไว้ซึ่งระบบการผลิตที่มีชนชั้น ทำให้สังคมเกิดความไม่เท่าเทียมกันสืบต่อมาอย่างยาวนาน

ซึ่งบูดีเยอร์ (Pierre Bourdieu) มองว่าการผลิตซ้ำนี้ทำให้เกิดการครอบงำวัฒนธรรมในสังคม การผลิตซ้ำทางสังคม ที่ส่งต่อการครอบงำทางความคิดและการพัฒนาทักษะของบุคคล เกิดเป็นความแตกต่างทางชนชั้นที่ไม่เท่ากัน เช่น ชนชั้นสูงสามารถเข้าถึงและเรียนรู้วิธีการผลิตหรือเพิ่มพูนทักษะได้จากสถาบันการศึกษา ขณะที่ชนชั้นแรงงานไม่สามารถเข้าถึงระบบการศึกษาได้เทียบเท่ากับชนชั้นสูง ด้วยเงื่อนไขหลายประการที่สถาบันการศึกษาคัดและแบ่งแยกมนุษย์ออกตามศักยภาพที่แตกต่างกัน ทั้งด้านสติปัญญา ด้านฐานะทางเศรษฐกิจ รวมถึงฐานะทางสังคม เกิดเป็นความเหลื่อมล้ำทางสังคม อีกทั้งตลาดแรงงานที่รับช่วงต่อจากสถาบันการศึกษา ยังมีผลต่อการผลิตซ้ำทางการศึกษา ทั้งในส่วนของโครงสร้างและรูปแบบการศึกษาที่ตอบสนองต่อตลาดแรงงานที่เกิดขึ้นในสังคมสถาบันการศึกษา และระบบการศึกษาในปัจจุบัน จึงเป็นแหล่งผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมที่สร้างคนให้ตอบโจทย์และความต้องการของสังคมในขณะนั้น โรงเรียนเฉพาะทางหลายแห่งถูกเปิดขึ้น พร้อมกับหลักสูตรเฉพาะที่สงวนไว้เฉพาะกลุ่มคนที่มีศักยภาพทางเศรษฐกิจมากพอที่จะเข้าถึงได้ เกิดเป็นการแบ่งชนชั้น ความไม่เท่าเทียมในสังคม เพื่อเข้าสู่กระบวนการผลิตซ้ำทางการศึกษา จากสถาบันการศึกษาระดับสูง (วัฒนชัย ขวาล้ำธาร และ เกวลิน งามพิริยกร, 2022)

2.3 การผลิตซ้ำความยากจนของคนจนเมือง

2.3.1 คนจนเมืองในประเทศไทย

คนจนในเมืองโดยส่วนใหญ่ อพยพมาจากชนบทตามภูมิภาคต่าง ๆ ทั่วประเทศ อันเนื่องมาจากผลพวงของแนวทางการพัฒนาประเทศที่ไม่สมดุล ซึ่งเริ่มต้นมาจากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 1 (พ.ศ. 2504 - 2509) เมื่อเริ่มนำมาใช้ทำให้เศรษฐกิจของเมืองเติบโตอย่างรวดเร็วโดยเฉพาะภาคอุตสาหกรรมและภาคบริการ ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างแรงงานในการผลิตโดยมีความต้องการแรงงานภาคอุตสาหกรรมและภาคบริการสูงมากขึ้น ประชาชนส่วนใหญ่ในภาคเกษตรมีสภาพยากจนและจำเป็นต้องอพยพเข้ามาขายแรงงานในเมือง ปลุกสร้างที่พักอาศัยชั่วคราวใกล้ๆกับสถานที่ก่อสร้างหรือสถานที่ทำงาน นานเข้ากลายเป็นชุมชนแออัดซึ่งมีสภาพแวดล้อมไม่เหมาะสมและกลายเป็นคนจนเมืองในที่สุด

คนจนเมืองส่วนใหญ่ประกอบอาชีพในกิจการที่ไม่เป็นทางการ เช่น รับจ้างทั่วไป ค้าขายหาบเร่แผงลอย มอเตอร์ไซค์รับจ้าง ขับรถแท็กซี่ ลูกจ้างโรงงาน คนงานก่อสร้าง เป็นต้น ตลอดจนไม่มีอาชีพทำให้มีรายได้น้อยและไม่แน่นอน ดังนั้นจึงต้องหาที่อยู่อาศัยชั่วคราวใกล้แหล่งงานเพื่อสะดวกในการเดินทางและมีราคาถูก โดยมีทั้งส่วนที่เป็นบ้านเช่าห้องเช่าและการบุกรุกที่ว่างใกล้แหล่งงาน ชุมชนบุกเบิกส่วนใหญ่เป็นชุมชนที่มีความเสื่อมโทรมมากที่สุด มีสาเหตุจากการที่ผู้เช่าอยู่อาศัยมีฐานะยากจนมาก ไม่มีทางไปทีอื่นได้ในระยะแรก จึงทำการบุกรุกสร้างที่อยู่อาศัยแบบหลบซ่อนไปวันๆ

คนจนเมืองต้องประสบปัญหาหลายประการ ตั้งแต่การขอทะเบียนบ้าน เนื่องจากผิดพระราชบัญญัติควบคุมอาคารเพราะปลูกสร้างอาคารโดยไม่ได้รับอนุญาต ปัญหาการไม่มีทะเบียนบ้านยังโยงไปสู่การ ปัญหาของการไม่สามารถขอตัดตั้ง น้ำประปาและไฟฟ้าได้ ทำให้ต้องซื้อน้ำซื้อไฟต่อจากบ้านเรือนใกล้เคียงในราคาแพง นอกจากนี้ยังมีปัญหาพื้นฐานอื่น ๆ เช่น ปัญหาทางด้านเศรษฐกิจ มีรายได้ต่ำหรือไม่มีงานที่มั่นคง เป็นแรงงานนอกระบบ ที่ไม่มีระบบประกันสังคมรองรับ อย่างไรก็ตาม ในบรรดาปัญหาทั้งหมดที่กล่าวมายังไม่รุนแรงและวิกฤติเท่ากับปัญหาการรื้อไล่ที่อยู่อาศัย (นงนุช ศรีสุข, 2557)

2.3.2 ชุมชนริมทางรถไฟในประเทศไทย

ชุมชนทางรถไฟ เริ่มก่อตัวขึ้นในระหว่างปีพ.ศ 2503 เมื่อการรถไฟแห่งประเทศไทยจ้างแรงงานมาชนพื้น เพื่อใช้เป็นเชื้อเพลิงสำหรับรถไฟและเพื่อการขนส่งสินค้า ดังนั้นพวกเขาจึงต้องหาที่พักอาศัย ซึ่งการทางรถไฟยอมให้แรงงานตั้งเพิงพักพิงชั่วคราวใกล้กับรางรถไฟ การพัฒนาเมืองและอุตสาหกรรมเริ่มเข้ามา ทำให้เกิดการอพยพแรงงานจาก ภาคเกษตรกรรมในชนบทเข้ามาหางานในตัวเมืองมากขึ้น นำไปสู่การ “บุกรุก” ที่ดินริมทางรถไฟเพื่อสร้างที่อยู่อาศัย โดยเริ่มจากการปลูกเพิงพักพิงชั่วคราว จนพัฒนาเป็นที่พักอาศัยในลักษณะถาวร จนถึงปัจจุบัน

ปฏิเสธไม่ได้ว่า ชีวิตของแรงงานเมือง ถูกผลักดันให้จมดิ่งที่ชายขอบของการพัฒนา ขาดความรู้ในเรื่องกฎหมาย แทบไม่ได้รับรู้ข้อมูลข่าวสารจากหน่วยงานราชการ ส่วนใหญ่ทำงานเป็นแรงงานรับจ้างหากินรายวัน วิถีชีวิตความเป็นอยู่ต้องดิ้นรนกับเรื่องปากท้อง เป็นแค่คนในเขตเมืองที่ตกสำรวจถูกละเลย ไม่สามารถเข้าถึงสิทธิที่พึงมีพึงได้ตามกฎหมาย (วิชระ ปวีณาภรณ์, 2563)

2.3.3 กรณีศึกษาคนในชุมชนริมทางรถไฟ ในจังหวัดนครปฐม

พบว่า การผลิตซ้ำความยากจนของคนในชุมชนนั้นเกิดจากปัญหาเชิงโครงสร้างทางสังคมในหลากหลายมิติ เช่น ปัญหาเรื่องที่ดิน ระบบสาธารณสุขโรค การจ้างงาน หรือระบบการศึกษา เป็นต้น โดยปัญหาเรื่องที่ดินอาจเป็นเรื่องหลักที่นำมาสู่ปัญหาอื่นๆ ตามมา ทำให้คุณภาพชีวิตของคนกลุ่มนี้ไม่สามารถพัฒนาศักยภาพของตนเอง เพื่อให้หลุดพ้นไปจากความยากลำบากได้ เมื่ที่ดินเป็นของรัฐ คน

กลุ่มนี้จึงอยู่ในฐานะผู้บุกรุก ทำให้มีความไม่แน่นอนในการอยู่อาศัย อาชีพของคนในชุมชนโดยส่วนใหญ่มักเกี่ยวพันกับการเก็บเศษวัสดุขาย และบางส่วนก็เป็นแรงงาน เช่นแรงงานก่อสร้างแม่บ้านและอื่นๆ ด้วย อาชีพที่ไม่มั่นคงและรายได้ไม่แน่นอน ทำให้คุณภาพชีวิตของคนในชุมชน อยู่กันอย่างยากลำบาก บางครั้งก็มีคนหน้าใหม่เข้ามา อยู่อาศัยในชุมชนเพิ่ม เพราะไม่สามารถจัดการชีวิตให้เข้ากับสังคมโดยทั่วไปได้ ภาระค่าใช้จ่ายที่มากเกินไปมากกว่ารายรับ ทำให้หลายคนเลือกเข้ามาอยู่ในชุมชนเพื่อลดรายจ่ายในการเช่าบ้านและมีพื้นที่ในการทำงาน บางส่วนก็หาข่าวกินใกล้กับวัด ที่ติดกับชุมชนซึ่งทำให้สะดวกมากยิ่งขึ้น

บางคนมีลูก ก็ไม่สามารถส่งเรียนได้ เนื่องจากขาดเอกสารและเงื่อนไขของระเบียบต่างๆ จึงต้องออกมาช่วยแม่ทำงาน หรือหากส่งเรียนได้ก็แค่เพียงชั้นประถม ทำให้เด็กรุ่นใหม่ที่เกิดขึ้นมาในชุมชน ไม่สามารถได้รับโอกาสในการพัฒนาตนเอง เพื่อเข้าถึงคุณภาพชีวิตและอนาคตที่ดีขึ้น ทำให้เกิดคนจนในชุมชนริมทางรถไฟรุ่นใหม่ ผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนกันไป

การผลิตซ้ำความยากจน ทางกายภาพ

กายภาพความจน หมายถึงรูปแบบวิถีชีวิตของคน ที่สะท้อนออกมาผ่านวัตถุ โดยปรากฏการณ์ของรูปแบบเหล่านั้นจะสะท้อนอารมณ์ความรู้สึก ความยากไร้ ความแร้นแค้น ความอดอยาก หรือความเสื่อมโทรม โดยรูปแบบของวัตถุที่ปรากฏออกมา มักอยู่ในลักษณะของวัตถุที่ สกปรก ชำรุดเสียหายหรือผ่านการใช้งานมาเป็นเวลานาน เป็นต้น โดยกายภาพความจนและความจนจึงมีความแตกต่างกันคือ กายภาพความจนนั้นเป็นรูปแบบที่สะท้อนอารมณ์ความรู้สึกถึงความยากจน แต่ไม่ได้หมายถึงความจน ดังนั้น กายภาพความจนอาจเป็นรูปแบบความยากจนของคนกลุ่มหนึ่ง แต่ไม่ใช่ตัวชี้วัดความยากจนที่แท้จริง

ดังนั้นการศึกษากายภาพความจนนี้ จึงมุ่งเน้นไปที่ปรากฏการณ์ของวัตถุหรือสภาพแวดล้อมต่างๆที่สามารถสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกเกี่ยวกับความยากจนได้ เป็นลักษณะทางกายภาพของความจนที่เรามักเห็นซ้ำๆ ผ่านทีวี สื่อออนไลน์ หรือในพื้นที่จริง เป็นการผลิตซ้ำรูปแบบของความจนภายใต้เงื่อนไขและข้อจำกัดต่างๆ ของแต่ละชุมชน โดยในการศึกษานี้จะเป็นการอธิบายลักษณะทางกายภาพเกี่ยวกับที่อยู่อาศัย อาชีพและลักษณะปัญหาต่างๆ เพื่อที่จะสามารถนำเอา ลักษณะกายภาพมาเป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์ผลงานได้ ในลำดับต่อไป

ลักษณะที่อยู่อาศัยของคนในชุมชนริมทางรถไฟ อ.เมือง จ.นครปฐม

คนนอกชุมชนหรือคนต่างจังหวัด เป็นกลุ่มคนที่เข้ามาเพื่อหางานทำในจังหวัดนครปฐมและกรุงเทพฯ แต่ไม่ประสบความสำเร็จและตกงานจึงเข้ามาอยู่ในชุมชนและสร้างที่พักอาศัย เพราะค่าเช่าราคาถูกและสามารถมีพื้นที่ในการค้าขายได้ เนื่องจากพื้นที่ในชุมชนคือเขตที่ดินของการทางรถไฟ ดังนั้นในการสร้างบ้านจึงจำเป็นต้องปลูกสร้างให้สอดคล้องไปกับลักษณะของที่ดินที่มีลักษณะหน้าแคบและยาวไปตามแนวทางรถไฟ ในขณะที่เดียวกัน ที่ดินดังกล่าวได้มีการปลูกต้นไม้ขนาดใหญ่ไปตามแนวเขตของที่ดินจึงทำให้การสร้างบ้านจำเป็นต้องสร้างให้สอดคล้องไปกับแนวของต้นไม้และไม่สามารถตัดต้นไม้ทิ้งได้เนื่องจากเป็นต้นไม้ของการทางรถไฟดังจะเห็นได้ว่าการปลูกสร้างบ้านก็จะทำการปลูกสร้างครอบทับต้นไม้ และอาศัยอยู่ร่วมกับต้นไม้เหล่านั้น

โดยวัสดุในการสร้างบ้านจะสอดคล้องไปกับอาชีพการเก็บเศษวัสดุขายเนื่องจากคนในชุมชนส่วนใหญ่จะเป็นคนที่ตกงานจึงมีอาชีพในการเก็บเศษกระดาษ เหล็กและพลาสติก ขาย ดังนั้นวัสดุที่นำมาสร้างที่พักอาศัยจึงเป็นสิ่งของที่ได้มาจากการเก็บขยะ หรือซื้อมาเพิ่มเติมจากร้านรับซื้อของเก่า ทำให้ลักษณะของบ้านแต่ละหลังจะมีความพิเศษแตกต่างกันไปในรายละเอียดของสิ่งของที่นำมาประดับตกแต่งไม่ว่าจะเป็นแผ่นป้ายไว้นิลต่างๆ หรือป้ายโฆษณาสินค้า เป็นต้น

อย่างไรก็ตามก็จะมีคนที่อาศัยอยู่ในนครปฐมเดิมแต่มองเห็นประโยชน์จากการเข้ามาใช้สอยในพื้นที่ของชุมชน จึงได้เข้ามาจับจองและสร้างที่พักเพื่อใช้เป็นร้านค้าสำหรับขายของ แต่คนกลุ่มนี้มักจะมีกำลังในการสร้างมากกว่า จึงมักจะใช้วัสดุที่มีราคาสูงขึ้นเช่นแผ่นสมาร์ทบอร์ดหรือมีการใช้เหล็กเป็นโครงสร้างหรือมีการก่อผนังปูนในบางส่วน จึงทำให้ลักษณะที่อยู่อาศัยเรานั้นดูแตกต่างไปจากบ้านหลังอื่น โดยส่วนใหญ่แล้วคนกลุ่มนี้มักจะมีที่อยู่อาศัยอยู่แล้วภายในจังหวัดนครปฐมแต่จะเข้ามาใช้พื้นที่ส่วนนี้เพื่อค้าขายหรือทำอาชีพเสริมเท่านั้น คนกลุ่มนี้อาจมีจำนวนน้อย เพราะภายในชุมชนเป็นแหล่งเสื่อมโทรมจึงทำให้คนทั่วไป เลือกว่าจะหลีกเลี่ยงในการใช้ชีวิตอยู่ภายในชุมชนริมทางรถไฟ

โดยคนในชุมชนนั้นมีหลากหลายอาชีพถึงแม้ส่วนใหญ่จะเก็บของเก่าหรือเศษวัสดุขายเป็นอาชีพหลักแต่ก็ยังมีอาชีพรับซ่อมเครื่องใช้ไฟฟ้า อาชีพขายอาหารตามสั่ง อาชีพขายพระและวัตถุมงคล นอกจากนั้นก็จะเป็นอาชีพเสริมของคนในชุมชนที่ออกไปทำนอกตัวเมืองเช่น การเป็นแม่บ้าน การเป็นแรงงานก่อสร้าง ขับมอเตอร์ไซด์รับจ้างและอื่นๆ



ภาพที่ 1 ภาพที่อยู่อาศัยของคนในชุมชนริมทางรถไฟ อ.เมือง จ.นครปฐม

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 19 มกราคม 2564 ณ บริเวณชุมชนริมทางรถไฟ อ. เมือง จ.นครปฐม



ภาพที่ 2 ภาพที่อยู่อาศัยของคนในชุมชนริมทางรถไฟ อ.เมือง จ.นครปฐม

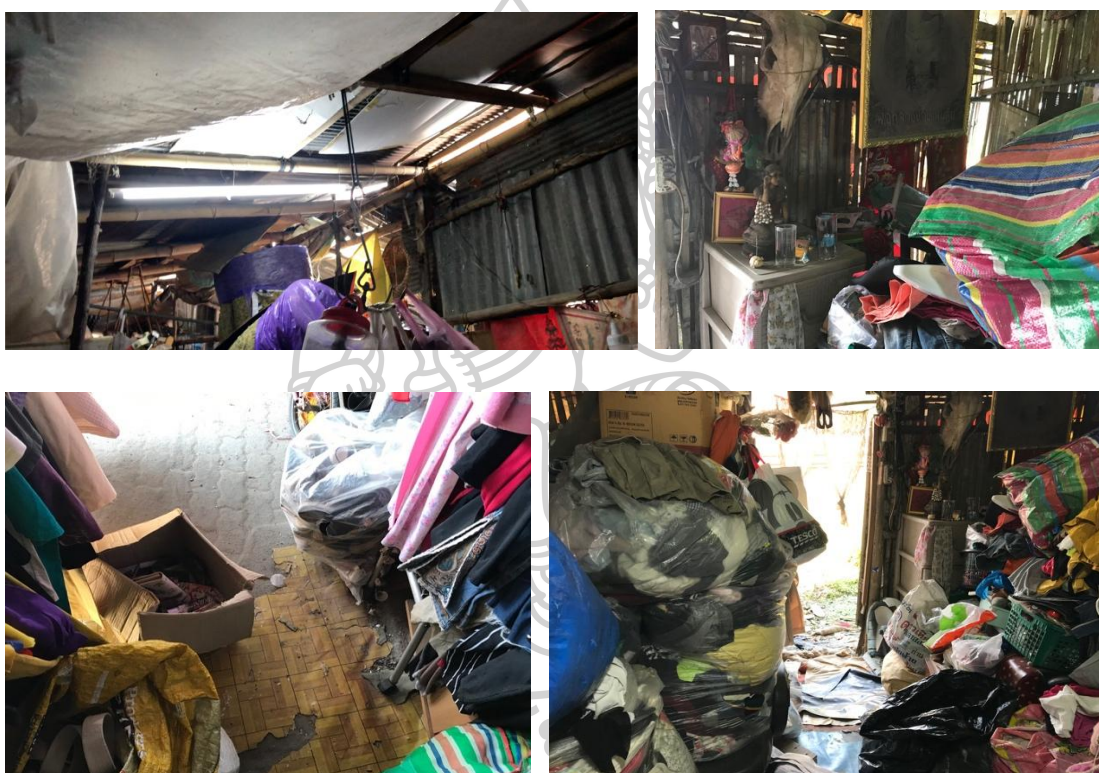
ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 19 มกราคม 2564 ณ บริเวณชุมชนริมทางรถไฟ อ. เมือง จ.นครปฐม

ตัวบ้าน มีหลากหลายรูปแบบแต่โดยส่วนใหญ่แล้วโครงสร้างบ้าน จะสร้างจากโครงสร้างไม้ ที่ประกอบกันในลักษณะชั่วคราว คือสามารถถอดประกอบใหม่ได้ หรือไม่ได้คงทนแข็งแรงตามหลักวิศวกรรมโดยทั่วไป บ้านมุงหลังคาด้วย สังกะสี แผ่นไวนิล หรือป้ายโฆษณาต่างๆ เพื่อป้องกันแดดฝน และนำไม้ ยางรถยนต์ หรือสิ่งของอื่นๆ ที่มีน้ำหนักพอสมควร วางทับไว้ด้านบน เพื่อไม่ให้แผ่นพลาสติกเหล่านั้นหลุดออกไป ทำให้หลังคาบ้านของคนในชุมชนนั้นมีลักษณะพิเศษที่แตกต่างออกไป จากหลังคาปกติทั่วไป

ผนังบ้าน ส่วนใหญ่จะใช้เป็นไม้ไผ่สานปิดทับด้วยแผ่นพลาสติก จากป้ายโฆษณาหรือแผ่นป้ายหาเสียงจากการเลือกตั้ง หากส่วนไหนต้องการความแข็งแรงขึ้นมาหน่อยก็จะใช้แผ่นสังกะสีหรืออื่นๆ ที่มีความหนาและสามารถป้องกันฝนสาดได้ ทำให้ผนังนั้นดูมีเรื่องเล่า เพราะบ้านถูกตกแต่งไปด้วยแผ่นป้ายต่างๆ เกิดเป็นสีสัน ของประวัติศาสตร์จากวัตถุ ได้อย่างน่าสนใจ

พื้นบ้าน โดยส่วนใหญ่จะเป็นพื้นปูนครึ่งหนึ่งทำด้วยอิฐบล็อกตัวนอน เพราะเป็นทาง
 พุทบาทที่หน่วยงานรัฐได้สร้างไว้ ส่วนอีกครึ่งหนึ่งจะเป็นดินโดยคนในชุมชนจะใช้เสื่อน้ำมันหรือแผ่น
 พลาสติกต่างๆ ปูทับไว้เป็นพื้นทางเดินเพื่อป้องกันความชื้นและหญ้าที่จะขึ้นมา โดยทางเดินมักจะเอา
 เป็นช่องทางแคบๆ ที่คดเคี้ยวไปมาคล้ายกับเขาวงกตภายในบ้าน

แต่ก็จะมีบ้านบางหลังที่มีงบประมาณขึ้นมาหน่อยก็มักจะใช้ กระเบื้องในการมุงหลังคา แต่
 ส่วนใหญ่แล้วก็จะใช้กระเบื้องมือสอง ที่มีลักษณะผุพัง เป็นรอยร้าว จึงมีการใช้แผ่นพลาสติกหรือ
 สิ่งของอื่นๆ อุดรอยร้าวนั้นไว้ ส่วนผนังอาจใช้ไม้อัดและแผ่นยิปซัมเป็นต้น



ภาพที่ 3 ภาพที่อยู่อาศัยของคนในชุมชนริมทางรถไฟ อ.เมือง จ.นครปฐม (ภายในบ้าน)

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 19 มกราคม 2564 ณ บริเวณชุมชนริมทางรถไฟ อ. เมือง จ.นครปฐม

ห้องน้ำ จะเป็นการเชื่อมต่อน้ำประปาและไฟฟ้า มาจากวัดใกล้เคียง จึงทำให้สามารถมี
 น้ำประปาใช้ได้ แต่ต้องเสียค่าใช้จ่ายกับทางวัด บ้านหลายหลังมักจะกักตุนน้ำไว้ในโอ่งหรือภาชนะ
 ขนาดใหญ่เพื่อป้องกันน้ำใช้ไม่เพียงพอ จากความไม่แน่นอนของระบบประปา ห้องน้ำจัดทำขึ้นมาใน

ลักษณะชั่วคราวโดยอาศัยแผ่นกระเบื้องหรือแผ่นอิปซัมต่างๆมาใช้ทำเป็นผนังเพื่อป้องกันน้ำซึม โดยห้องน้ำจะเป็นบ่อซึม และเมื่อบ้านทุกหลังเป็นบ่อซึม จึงทำให้ทั้งชุมชนมีกลิ่นที่อบอวลไปทั้งชุมชน

ห้องครัว จะใช้ชั้นวางแบบง่ายๆ หรือ ชั้นวางมือสองหรือกล่องต่างๆมาใช้ในการเก็บอุปกรณ์ ส่วนใหญ่จะวางไว้ตามพื้นที่ต่างๆโดยไม่ได้จัดระเบียบมากนัก จึงทำให้ลักษณะของอุปกรณ์ต่างๆกระจัดกระจายไปตามพื้นที่ เกิดเป็นจังหะของรูปทรงที่มีขนาดแตกต่างกันไปผสมอยู่ในพื้นที่จำกัด

ห้องนอน คือพื้นที่ว่างท่ามกลางพื้นที่แคบ กล่าวคือจะมีการจัดสรรพื้นที่ว่างส่วนหนึ่งไว้เพื่อสำหรับเตียงนอน โดยสภาพแวดล้อมเต็มไปด้วยสิ่งของต่างๆ ที่วางไว้ พื้นที่ว่างนี้จึงเป็นส่วนสำคัญที่สุดเพราะ บ้านขนาดเล็กกับจำนวนสิ่งของที่มีมากมาย การเว้นพื้นที่ว่างไว้จึงเป็นเรื่องที่จำเป็นมากขึ้นเท่านั้น

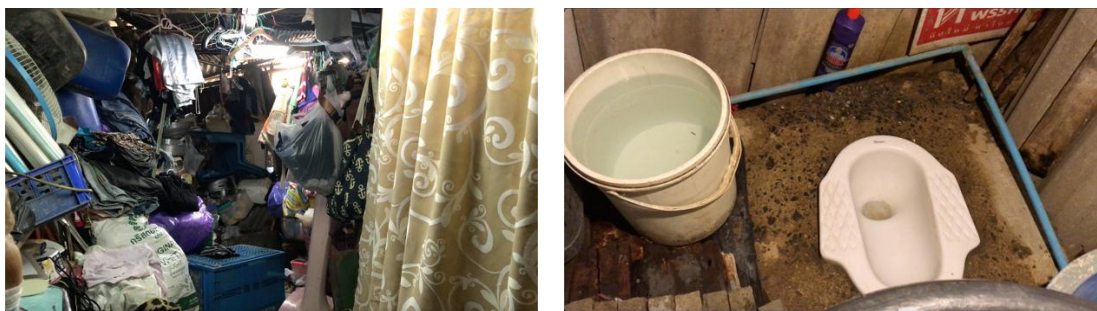
ห้องแต่งตัว จะถูกผสมรวม ไปกับห้องนอนและห้องเก็บของขึ้นอยู่กับส่วนไหนมีพื้นที่ว่างให้แขวนเสื้อผ้าหรือจัดเก็บได้บ้าง ดังนั้นการแบ่งสัดส่วนห้องแต่งตัวจึงไม่ได้มีความสำคัญมากนักเพราะส่วนไหนของบ้านก็สามารถแต่งตัวได้ บางครั้งห้องแต่งตัวก็ถูกรวมไปกับห้องน้ำด้วยเช่นกัน

ห้องเก็บของ ถือได้ว่าเป็นสัดส่วนใหญ่ที่สุดของบ้านและห้องเก็บของคืออาชีพและรายได้ของคนในชุมชน ทุกส่วนของบ้านสามารถเป็นห้องเก็บของได้หมดตั้งแต่พื้นจนถึงหลังคาบ้าน ดังนั้นพื้นที่ว่างภายในบ้านจึงมีความสำคัญมากสำหรับคนในชุมชน



ภาพที่ 4 ภาพภายในที่อยู่อาศัยของคนในชุมชนริมทางรถไฟ อ.เมือง จ.นครปฐม (ภายในบ้าน)

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 19 มกราคม 2564 ณ บริเวณชุมชนริมทางรถไฟ อ. เมือง จ.นครปฐม



ภาพที่ 5 ภาพภายในที่อยู่อาศัยของคนในชุมชนริมทางรถไฟ อ.เมือง จ.นครปฐม (ภายในบ้าน)

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 19 มกราคม 2564 ณ บริเวณชุมชนริมทางรถไฟ อ. เมือง จ.นครปฐม

ปัญหาภายในชุมชนริมทางรถไฟ

มลพิษจากพื้นดิน เป็นภาพถ่ายที่เห็นได้ชัดภายในชุมชนเนื่องจากเป็นชุมชนที่เก็บขยะและเศษวัสดุขายจึงทำให้มีส่วนของขยะที่ไม่สามารถขายได้หลงเหลืออยู่มากและเนื่องจากการจัดการทางด้านสาธารณสุขไม่ได้เป็นไปตามมาตรฐาน ดังนั้นการจัดเก็บขยะมูลฝอยและอื่นๆจึงใช้วิธีการเผาหรือฝังกลบ หรือการกองทิ้งไว้ทำให้เกิดขยะจำนวนมาก เกิดเป็นแหล่งสะสมของเชื้อโรคและเป็นที่อยู่ของสัตว์ต่างๆไม่ว่าจะเป็นหนู แมลงสาบ มดและแมลงวัน

มลพิษจากน้ำ เนื่องจากในชุมชนไม่สามารถมีสาธารณูปโภคจากส่วนกลางของเทศบาลในจังหวัดนครปฐมได้จึงทำให้ต้องอาศัยการใช้น้ำประปาจากทางวัด การต่อระบบประปาจึงอาจไม่ได้มาตรฐานและมีขนาดที่ไม่ใหญ่มากนักทำให้การใช้น้ำประปาเป็นไปด้วยความจำกัด อุปกรณ์และการต่อท่อต่างๆก่อให้เกิดระบบน้ำประปาที่ไม่ดีมากนักเช่นตะกอน สนิมหรือแบคทีเรียต่างๆที่อยู่ในน้ำและพื้นที่การทางรถไฟเป็นที่ลุ่ม เมื่อถึงหน้าฝน จะทำให้พื้นที่ของชุมชนนั้นเกิดน้ำท่วมอยู่บ่อยครั้งและเกิดเป็นบ่อน้ำเล็กๆ กระจายไปทั่วชุมชน จึงเป็นแหล่งสะสมของเชื้อโรคได้ง่าย

มลพิษทางอากาศ เนื่องจากภายในชุมชนเป็นแหล่งสะสมของขยะจำนวนมากและเป็นแหล่งสะสมของเชื้อโรคจากแหล่งน้ำที่ได้อธิบายไว้เบื้องต้นสิ่งเหล่านั้นจึงเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดมลพิษทางอากาศคือกลิ่นจากของเสียดังกล่าวและในขณะเดียวกัน ด้านหน้าของชุมชน ก็ติดกับถนนซึ่งใช้เป็นที่สัญจรของยานพาหนะทั่วไป ทำให้ควันและฝุ่นจากรถ ลอยอบอวลไปทั่วชุมชนในทุกช่วงเวลา และด้านหลังของชุมชนก็คือทางรถไฟ ดังนั้นคนในชุมชนก็จะได้ยินเสียงของรถไฟที่ขับผ่านตลอดเวลาเช่นกัน นอกจากเสียงแล้วรถไฟก็ยังมีควันและคราบน้ำมันที่ติดอยู่ตาม ก้อนหินบริเวณทางรถไฟ ซึ่งจะส่งผลในช่วงฝนตก คราบน้ำมันเหล่านั้นก็จะลอยเข้ามาภายในชุมชน

มลพิษจากพลังงาน ไฟฟ้าลัดวงจร ไฟไหม้ เนื่องจากในชุมชนไม่สามารถมีไฟฟ้าเป็นของตนเองได้จึงได้ต่อไฟฟ้ามาจากวัดข้างเคียงแต่ด้วยข้อจำกัดและมาตรฐานในการติดตั้งจึงทำให้มันเกิดไฟฟ้าลัดวงจรขึ้นในชุมชนบ่อยครั้งและที่สำคัญวิถีชีวิตของคนในชุมชนส่วนใหญ่มักจะใช้อุปกรณ์ไฟฟ้าที่ไม่ได้มาตรฐานหรือเป็นอุปกรณ์ที่ชำรุดจึงทำให้เกิดไฟดูดหรือไฟฟ้าลัดวงจรจากอุปกรณ์เหล่านั้นและส่งผลให้เกิดไฟไหม้ ไฟดับ หรือปัญหาจากไฟฟ้าอื่นๆ ตามมาบ่อยครั้ง



ภาพที่ 6 ภาพกองขยะบริเวณชุมชนริมทางรถไฟ อ.เมือง จ.นครปฐม

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 19 มกราคม 2564 ณ บริเวณชุมชนริมทางรถไฟ อ. เมือง จ.นครปฐม

สรุปผลการศึกษากายภาพความจนของคนในชุมชนริมทางรถไฟ ในอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม

กายภาพของความจนในชุมชนจะสะท้อนออกมาให้เห็นผ่านวัตถุและสภาพแวดล้อมต่างๆ โดยวัตถุที่แสดงออกมาจะมีลักษณะเก่าและเสื่อมโทรม อาทิเช่น บ้านที่ทำจากวัสดุเก่า ข้าวของเครื่องใช้ที่ผุพัง หรือสภาพแวดล้อมที่เสื่อมโทรมเช่นแหล่งน้ำเสื่อมโทรมอันเกิดจากการทิ้งขยะ จำนวนสัตว์ที่เป็นพาหะนำโรคที่มากผิดปกติอย่างเช่น แมลงวันหนู และมด กายภาพเหล่านี้สามารถมีได้ในบ้านทุกหลังของคนทั่วไปแต่เราจะพบมากในชุมชนแออัดต่างๆ ดังนั้นกายภาพความจน จึงอาจไม่ใช่การสะท้อนถึงความยากจนแต่เป็นภาพจำของกายภาพที่ทำให้สามารถนึกถึงกลุ่มคนจนหรือคนในชุมชนแออัดได้

จากการศึกษากายภาพทางความจนของคนในชุมชนริมทางรถไฟเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาที่สะท้อนออกมาผ่านวัตถุต่างๆ จากแรงบันดาลใจดังกล่าวจึงนำมาสู่การคัดสรรวัตถุศิลปะเพื่อนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานส่วนหนึ่งซึ่งเชื่อว่าวัตถุเหล่านั้นจะสามารถสะท้อนกลับไปยังต้นตอของปัญหาได้ในบางส่วน แต่อย่างไรก็ตามวัตถุภายในผลงานศิลปะก็ดำรงอยู่ในโลกของตัวเองที่จะสามารถผลิตข้อความหมายได้ด้วยตัวเอง ซึ่งไม่มีใครสามารถควบคุมเนื้อหาและความหมายได้อย่างเบ็ดเสร็จเด็ดขาด ดังนั้นเราจึงจำเป็นต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับโลกเสมือนภายในผลงานศิลปะเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับที่มาเนื้อหาและความหมายที่ดำรงอยู่ในวัตถุเหล่านั้น

2.4 โลกความจริงเสมือน ภายในผลงานศิลปะ

Metaverse ปัจจุบันยังเป็นคำที่ทำให้คำจำกัดความอย่างคลุมเครือ ซึ่งหมายถึงโลกเสมือนจริงเป็นสังคมในรูปจำลองที่ถูกสร้างขึ้นจากเทคโนโลยี เพื่อการเชื่อมต่อกับสังคมของโลกความเป็นจริง โดยผู้คนสร้างอวตารของตนเองในบุคลิกใหม่ ภายในสังคมเสมือนนั้น จนเกิดเป็นตัวตนอีกตัวตนหนึ่งขึ้นมา คำว่า Metaverse มีต้นกำเนิดมาจากนิยายวิทยาศาสตร์เรื่อง Snow Crash ในปี 1992

โดยราชบัณฑิตยสถานมีมติบัญญัติคำว่า Metaverse ให้มีชื่อภาษาไทยว่า จักรวาลนฤมิต ส่วนคำว่า Metaverse สามารถเขียนเป็นคำทับศัพท์ว่า “เมตาเวิร์ส” สำหรับ Metaverse คือการผสมผสานสภาพแวดล้อมของโลกแห่งความจริงและเทคโนโลยีเข้าด้วยกันผ่านทางอินเทอร์เน็ต หรือที่ถูกเรียกว่า ‘โลกเสมือนจริง’ โดยให้ผู้คนเข้าถึงผ่านอุปกรณ์อย่าง Augmented Reality (AR) หรือเทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสานโลกแห่งความจริง และ Virtual Reality (VR) คือการจำลองภาพเสมือนจริงแบบ 360 องศา (THE STANDARD TEAM, 2021)

สังคมโลกเสมือนในปัจจุบันนั้น เป็นสังคมที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบทุนนิยม กล่าวคือมีการซื้อขายแลกเปลี่ยนหรือการใช้ทุนในการสร้างอัตลักษณ์ของตัวเองหรือพื้นที่ทางวัตถุเสมือนภายใน

สังคมนั้น จึงทำให้ตัวตนของแต่ละคนในพื้นที่โลกเสมือนนั้นแตกต่างกันไป โดยมีอำนาจของทุนเป็นตัวแปรสำคัญ ดังนั้นความจนในโลกเสมือน จึงยังวนเวียนอยู่กับเรื่องของอำนาจในการเข้าถึงทรัพยากรและอำนาจในการเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ภายในสังคมโลกเสมือนนั้น

แต่อย่างไรก็ตามในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุดนี้ มีความหมายที่แตกต่างไปจากนิยามความเข้าใจเกี่ยวกับโลกเสมือนในแบบทั่วไป ผลงานศิลปะชิ้นนี้ เป็นดังโลกเสมือนในตัวเอง กล่าวคือเมื่อศิลปินสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสำเร็จ ศิลปะชิ้นนั้นก็ได้กลายเป็นวัตถุชนิดหนึ่ง ที่ดำรงอยู่ในโลกของตัวเอง โดยมีเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ของวัตถุ แรงงานของผู้ผลิต ความคิดในการสร้างสรรค์ หรือเนื้อหาที่เกิดขึ้นใหม่จากการปฏิสัมพันธ์กันของวัตถุที่แตกต่างกัน เป็นต้น ปัจจัยที่หลากหลายในการสร้างผลงานศิลปะเหล่านี้ขึ้นมา ทำให้ภายในผลงานศิลปะมีเนื้อหาความหมายภายในตัวเอง ที่แตกต่างออกไปจาก เนื้อหาความหมายจากความคิดของศิลปินที่นิยามให้กับผลงานชิ้นนั้นเพียงอย่างเดียว

โลกเสมือนภายในผลงานศิลปะจึงเป็น โลกของเนื้อหาและความหมายภายในผลงานศิลปะ ที่ไม่เกี่ยวข้องกันแนวคิดของศิลปินโดยตรง แต่แนวคิดของศิลปินนั้นได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหาและความหมายที่ดำรงอยู่ภายในผลงานศิลปะร่วมกับเนื้อหาความหมายอื่นๆ อีกมากมาย

ดังนั้นการศึกษา “ความจนในโลกเสมือนภายในผลงานศิลปะ” ในที่นี้จึงเป็น ความคิดเกี่ยวกับความยากจนที่ดำรงอยู่ภายในวัตถุของผลงานศิลปะ ซึ่งเป็นโลกใบใหม่ ของวัตถุชนิดใหม่ ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นใหม่ และเกิดเป็นความหมายใหม่ขึ้น โดยโลกเสมือนภายในผลงานศิลปะ นั้นเป็นเรื่องปกติทั่วไปของผลงานศิลปะ ที่จะสามารถสร้างโลกของเนื้อหาในอีกพื้นที่หนึ่งออกมา แต่ในการศึกษานี้จะเป็นการเน้นเนื้อหา ที่เกี่ยวข้องกับวัตถุภายในผลงานโดยตรง เพื่อหลีกเลี่ยงการยึดยึดแนวคิดและความหมายจากศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงาน

จากการศึกษากายภาพความจนของคนในชุมชนพบว่าภายในวัตถุที่เสื่อมโทรมหรือสกปรกเหล่านั้นมีเรื่องราวทางประวัติศาสตร์และความเป็นมาในหลากหลายมิติทั้งในแง่เศรษฐกิจสังคมหรือประวัติศาสตร์การใช้สอยส่วนตัวของแต่ละบุคคล ทุกวัตถุล้วนมีเรื่องราวและปัญหาภายในตนเอง ซึ่งในบางครั้งเราไม่สามารถเข้าใจเนื้อหาและปัญหาเหล่านั้นได้อย่างถ่องแท้ เช่นเดียวกับการทำความเข้าใจปัญหาความจนของคนในชุมชนซึ่งเราไม่สามารถที่จะเรียนรู้ผ่านข้อมูลโดยทั่วไปได้ การทำความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหา ผ่านแง่มุมที่ไม่เคยถูกพิจารณามาก่อน อาจทำให้เราเข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้นในมิติใหม่และลึกซึ้งมากขึ้นได้

จากความคิดดังกล่าว จึงทำให้สนใจศึกษาเนื้อหาของวัตถุที่ถูกปิดบังซ่อนเร้นในแง่มุมต่างๆ เกี่ยวกับ ความหมายและเนื้อหาภายในผลงานศิลปะที่มีอยู่ภายในวัตถุ ที่นอกเหนือไปจากแนวคิดของ

ศิลปิน เพื่อศึกษาโลกอีกใบหนึ่งของวัตถุทางศิลปะ ที่สามารถผลิตสร้างความหมายและเนื้อหาได้ภายในตัวของมันเอง

จึงสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับเวลาในวัตถุของผลงานศิลปะ เพื่อทำความเข้าใจความเป็นไปของวัตถุในแต่ละช่วงเวลา ว่าเนื้อหาและความหมายในแต่ละช่วงเวลานั้นเกิดขึ้นได้อย่างไร ซึ่งเป็นดังโลกเสมือนของผลงานศิลปะที่แฝงอยู่ภายใน

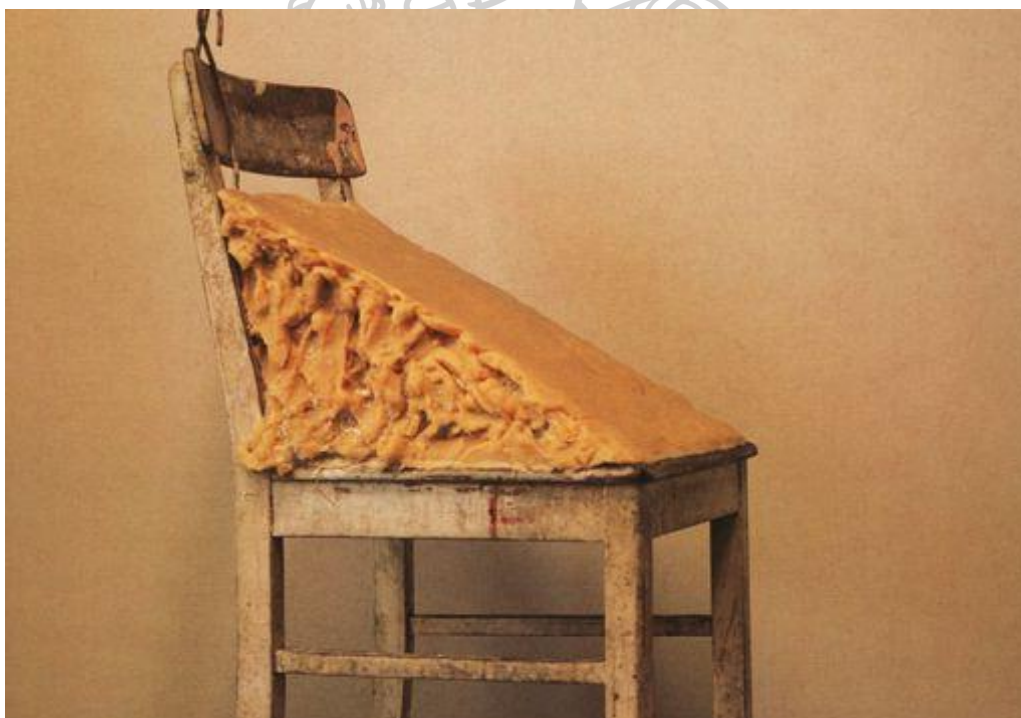
2.5 เวลาในผลงานศิลปะ

การรับรู้ถึงการมีอยู่ของ “เวลา” ดูเหมือนจะเป็นความรู้สึกรู้สึกขั้นพื้นฐานที่มนุษย์สามารถเข้าถึงได้ เรารู้สึกถึงความลื่นไหลของเวลาที่เคลื่อนตัวผ่านทุกสรรพสิ่งและก่อให้เกิดเป็นปรากฏการณ์ต่างๆ เสมือนความเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องกันตั้งสายน้ำที่ไหลไปข้างหน้าตลอดเวลาและดูเหมือนว่ามันจะไม่มีทางไหลย้อนกลับคืนมาที่เดิม ถึงแม้เราจะสามารถจินตนาการถึงการไหลผ่านของเวลาได้อย่างเป็นรูปธรรม แต่แท้ที่จริงแล้วมันกลับขัดแย้งกับความเป็นจริงต่อการมีอยู่ของเวลาอย่างสิ้นเชิง ดังนั้นการเคลื่อนตัวของเวลาจึงอาจเป็นแค่การอุปมาจากความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์ที่พยายามสร้างภาพของเวลาให้เห็นเป็นรูปธรรม เช่น นาฬิกาหรือปฏิทิน เพียงเพื่ออธิบายถึงรูปแบบของการมีอยู่ของเวลา แต่จนถึงปัจจุบันการนิยามความหมายและความเข้าใจต่อการมีอยู่ของเวลายังคงคลุมเครือและไม่ชัดเจน

โดย “เวลาในผลงานศิลปะ” นั้นสามารถวิเคราะห์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ผ่านบทบาทของวัตถุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกที่เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของผลงานศิลปะ ทั้งในฐานะการประกอบสร้างรูปแบบและการผลิตสร้างเนื้อหาความคิด ดังจะเห็นได้จากผลงานศิลปะของ มาร์เซล ดูชองป์ (Marcel Duchamp เกิด ค.ศ. 1887-1968) ในชื่อ “Bicycle wheel” สร้างขึ้นในปี ค.ศ.1913 โดยเขาได้นำล้อจักรยานมาวางกลับด้านไว้บนเก้าอี้ไม้และไม่ได้มีการกล่าวอ้างถึงแนวคิด ความหมายหรือเนื้อหาภายในผลงานแต่อย่างใด ทำให้ผู้ชมสามารถพิจารณาเนื้อหาและความหมายของผลงานของเขาได้หลากหลายมิติ ทั้งจากช่วงเวลาในประวัติศาสตร์ของล้อจักรยานและเก้าอี้ไม้หรือช่วงเวลาจากประสบการณ์ของผู้ชมแต่ละคน การผสมกันของช่วงเวลาต่าง ๆ เหล่านี้ทำให้เกิดเป็นความคิดในช่วงเวลาปัจจุบันของแต่ละคนขึ้นมา ผลงานโดดเด่นอีกชิ้นหนึ่งของเขาชื่อว่า “Fountain” ซึ่งสร้างขึ้นใน ค.ศ.1917 จากการนำวัตถุสำเร็จรูปคือโถปัสสาวะชายมาจัดวางในลักษณะนอนหงายลงบนแท่นสี่เหลี่ยมและเซ็นชื่อด้วยนามแฝงว่า “R Mutt” (Gale, 2557: 97-103) จุดที่น่าสนใจของผลงาน ดูชองป์ คือการไม่กำหนดความหมายของผลงานที่ชัดเจน จึงทำให้ผู้ชมสามารถสร้างความหมายในแบบฉบับของตนเองได้อย่างเต็มที่และแตกต่างกันไป

จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของ ดูชองป์ ทำให้วัตถุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตก เป็นที่นิยมในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะมากขึ้น สังเกตได้จากลักษณะผลงานของกลุ่มลัทธิ Dada และ Pop

Art ซึ่งนำวัสดุต่างๆ ที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปในชีวิตประจำวันมาสร้างสรรค์เป็นผลงาน เพื่อสะท้อนเนื้อหาของสังคมในช่วงเวลานั้น โดยมีศิลปินคนสำคัญ เช่น แมน เรย์, ราอูล เฮาส์มานน์, โรเบิร์ต เราส์เซนเบิร์ก และจอร์จ ซีเกล เป็นต้น และศิลปินที่สร้างสรรค์ศิลปะในเชิงแนวคิด (Conceptual Art) ก็มีบทบาทสำคัญในการตั้งศักยภาพของวัสดุสำเร็จรูปและวัตถุเก็บตก เช่นผลงาน “One and Three Chairs” ของ โจเซฟ โคซูธ (Joseph Kosuth เกิด ค.ศ.1945) ลักษณะของผลงานของเขาประกอบไปด้วย เก้าอี้ ภาพถ่ายของเก้าอี้และข้อความของความหมายเก้าอี้จากพจนานุกรม ซึ่งทำให้ผู้ชมผลงานสามารถพิจารณาเนื้อหาและความหมายในช่วงเวลาประวัติศาสตร์ของเก้าอี้ในแง่มุมต่างๆ ได้ ผ่านความเป็นจริงในตัววัตถุเอง หรือความเป็นจริงเสมือนจากเทคโนโลยีและการตีความหมายของสังคม หรือจะเป็นผลงาน “Fat Chair” ของ โจเซฟ บอยส์ (Joseph Beuys เกิดค.ศ. 1921-1986) ซึ่งนำก้อนไขมัน มาวางไว้บนเก้าอี้ วัสดุเหล่านี้ได้กลายมาเป็นภาพแทนเพื่อสะท้อนช่วงเวลาประสบการณ์ในอดีตของศิลปิน จากเหตุการณ์ในสงคราม เขาประสบอุบัติเหตุเครื่องบินตกบริเวณแนวรบโครเมียและได้รับการช่วยเหลือจากชนเผ่าตาตาด้วยวิธีการห่อหุ้มร่างที่แตกสลายของเขาด้วยไขมันสัตว์จนรอดชีวิตมาได้ จากกรณีตัวอย่างของผลงานดังกล่าว ทำให้เราเห็นความสำคัญของวัตถุผ่านเรื่องเล่าในช่วงเวลาดังกล่าวมากขึ้น ถึงแม้เหตุการณ์นั้นจะเคยเกิดขึ้นจริงหรือไม่ก็ตาม



ภาพที่ 7 ภาพผลงาน fat-chair โดย โจเซฟ บอยส์

ที่มา : Joseph Beuys “Fat Chair”, เข้าถึงเมื่อวันที่ 11 มิถุนายน 2567, เข้าถึงได้จาก

<https://jessesartspace.wordpress.com/2016/11/23/joseph-beuys-fat-chair/>. Copyright 2016 by

Jessica Pearse.

เวลาในผลงานศิลปะ คือการประกอบสร้างกันของช่วงเวลา อดีต ปัจจุบัน และอนาคต ของศิลปิน, วัตถุ และผู้ชมผลงาน ผ่านความสัมพันธ์ในมิติต่างๆ และผลิตสร้างความหมายขึ้นมา โดยเฉพาะศิลปะที่ประกอบสร้างจากวัตถุสำเร็จรูปหรือวัสดุเก็บตก ซึ่งมีช่วงเวลาและเนื้อหาความหมายทางประวัติศาสตร์ภายในตัววัตถุเอง เมื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจึงได้ผสมเข้ากับความคิดของศิลปิน เมื่อบริบทของวัตถุเปลี่ยนความหมายเดิมของวัตถุก็เปลี่ยนแปลงไปด้วย ดังนั้นในบทความนี้จึงได้แยกเวลาในผลงานศิลปะออกเป็น 3 ส่วน คือ เวลาปัจจุบัน เวลาอดีต และเวลาอนาคต ที่ดำรงอยู่ในผลงานศิลปะ

2.5.1 เวลาปัจจุบันของผลงานศิลปะ: ช่วงเวลาของความคิด จากการสัมผัสผลงานศิลปะ

“มีการประทับเวลาที่เป็นเอกลักษณ์สำหรับทุกๆ ช่วงเวลาที่คุณสามารถจินตนาการได้” คำกล่าวของ วอร์เรน เอช. เม็ก (Warren H. Meck เกิด ค.ศ.1956-2020) นักจิตวิทยา (ไซเอนทิฟิก อเมริกัน, 2551: 100)

ที่มาของ ความคิดและจินตนาการ เกิดจากการบันทึกของช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งจากประสบการณ์ของคนคนหนึ่งที่ตั้งอยู่ในตัวตน ซึ่งบางอย่างอาจเป็นสิ่งที่สำนึกและจำได้ แต่บางอย่างก็อาจเป็นการสะสมและก่อเกิดเป็นความรู้สึกภายใต้จิตสำนึกที่รอการตรวจสอบ ดังนั้นเวลาในความคิดและจินตนาการจึงไม่ใช่เวลาที่สมบูรณ์ที่สั่นไหวไปตามฉากหลังในเหตุการณ์ของสิ่งต่างๆ โดยอันโตนิโอ อาร์ ดามาซิโอ (Antonio R. Damasio เกิด ค.ศ.1944) กล่าวว่า โครงสร้างหลายอย่างของสมองมีส่วนกำหนด “เวลาทางจิต” ที่จัดเก็บประสบการณ์ของเราเข้าเป็นลำดับของเหตุการณ์ที่จำได้ (ไซเอนทิฟิก อเมริกัน, 2551: 119) ดังนั้นหากเปรียบร่างกายของเราเป็นนาฬิกา สมองจะทำหน้าที่เป็นตัวตรวจวัดเวลาที่มีความยืดหยุ่น คุณสามารถหยุดหรือละเลยบางสิ่งที่คุณไม่สนใจได้และสามารถควบคุมเวลาได้ด้วยสติ แต่ก็ต้องแลกมาด้วยความไม่แน่นอนหากคุณมีความเครียดเวลาในสมองก็อาจจะยืดยาวขึ้น เพราะเหตุนี้เราจึงต้องมีเครื่องมือวัดเวลาจากนาฬิกาแบบสากลที่ทุกคนสามารถยอมรับเวลาร่วมกันได้ โดย กิลเลส เดอเลอเซ (Gilles Deleuze เกิด ค.ศ.1925-1995) ได้เรียกช่วงเวลาในลักษณะนี้ว่า “ห้วงเวลา” (แก๊งกิจ กิติเรียงลาภ, 2565: 38) คือเวลาที่มีความเป็นอัตวิสัยและแตกต่างกันไปมากกว่าที่จะทำให้เวลาที่มีลักษณะเป็นหนึ่งเดียวแบบที่ผนวกรวมเอาทุกอย่างเข้ามาอยู่ด้วยกัน ดังนั้นจึงควรพิจารณาความคิดและจินตนาการ ผ่านเรื่องของเวลาและประสบการณ์ เพราะทั้งคู่จะช่วยพิจารณาจากสิ่งนามธรรมให้กลายเป็นรูปธรรมมากขึ้นโดยประสบการณ์ที่มาจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่างๆ ทั้งที่เป็นมนุษย์และไม่ใช่มนุษย์จะทำให้ประสบการณ์ในแต่ละช่วงเวลาไม่ยึดติดอยู่กับมนุษย์เพียงอย่างเดียว

โดยเวลาปัจจุบันนั้นมีความสำคัญเพราะเป็นช่วงเวลาที่เราสามารถเข้าถึงความเป็นจริงได้ในช่วงขณะหนึ่ง ถึงแม้ความเป็นจริงนั้นจะไม่รอด้านครบถ้วนสมบูรณ์ก็ตาม หลายครั้งเรามักได้ยิน

คำสอนของศาสนาต่างๆ ให้เราอยู่กับปัจจุบันเพื่อลดการยึดติดกับช่วงเวลาอดีตที่ผ่านมาและหยุดความคิดฟุ้งซ่านถึงช่วงเวลาในอนาคตที่ยังไม่เกิดขึ้น เพราะช่วงเวลาในอดีตและอนาคตนั้นไม่ใช่ความจริงแท้เป็นเพียงแค่ข้อมูลและการคาดการณ์เท่านั้นเอง โดยเวลาในปัจจุบันที่ดำรงอยู่จริงนั้นมีการเคลื่อนที่และผลิตเวลาอดีตอยู่ตลอดและมีเป้าหมายอยู่ที่เวลาในอนาคตที่ไม่เคยไปถึง เพราะเมื่อไหร่ที่เวลาปัจจุบันเข้าไปใกล้เวลาอนาคตเมื่อนั้นเวลาอดีตก็จะเข้ามาแทนที่ของเวลาปัจจุบันทันทีเพียงแค่ชั่วพริบตาจนทำให้เราไม่สามารถสัมผัสถึงเวลาในอนาคตได้เลย แต่ดูเหมือนว่าช่วงเวลาปัจจุบันจะโอบอุ้มเวลาของอดีตและอนาคตเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งอยู่ในตัวของมันเอง จึงทำให้เรา “รู้สึก” ได้ถึงการมีอยู่ของเวลาในอดีตและอนาคตที่ผ่านมาผ่านไปไม่นานนัก

โดยเวลาปัจจุบันในผลงานศิลปะ คือ สิ่งที่กำลังเกิดขึ้นในช่วงเวลาขณะหนึ่ง ซึ่งหากเราละทิ้งว่าสิ่งไหนกำลังเกิดขึ้น สิ่งที่เกิดก่อนหน้านั้นก็จะกลายเป็นอดีตไป เช่น หากเรากำลังวิเคราะห์แนวคิดของศิลปิน โดยกำหนดให้แนวคิดของศิลปินเป็นช่วงเวลาปัจจุบัน ก่อนการเข้ามาของแนวคิดเหล่านั้นก็คือ ช่วงเวลาในอดีต เป็นต้น โดยในการวิเคราะห์ผลงานศิลปะในช่วงเวลาปัจจุบันของบทความนี้จึงให้ความสำคัญกับความคิดของผู้ชมผลงานและรูปแบบของผลงานศิลปะที่กำลังเกิดขึ้นอยู่ในช่วงเวลาขณะหนึ่ง ซึ่งทั้งสองส่วนได้มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันผ่านการสัมผัส ของร่างกายในรูปแบบต่างๆ โดยเวลาปัจจุบันของวัตถุในผลงานศิลปะ คือการดำรงอยู่ของวัตถุหรือสื่อทางศิลปะในช่วงเวลาปัจจุบันขณะหนึ่ง ที่เกิดขึ้นภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์จากแนวคิดของศิลปิน และเวลาปัจจุบันของผู้ชมผลงาน คือ เวลาของความคิดและจินตนาการในการตีความหมายของผลงานศิลปะในช่วงเวลาปัจจุบันขณะหนึ่งจากการได้สัมผัสรูปแบบของผลงานศิลปะ

2.5.2 เวลาอดีตของศิลปะ: ข้อมูลของความคิดที่กำลังเกิดขึ้น

เวลาในอดีตคือ “เวลาในประวัติศาสตร์” (จันทน์ เจริญศรี, 2545: 53-56) เป็นเวลาที่ผ่านมาแล้วในช่วงเวลาของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ตั้งแต่เริ่มต้นของการมีอยู่จนก่อนการมาถึงของช่วงเวลาปัจจุบัน ดังนั้นการระลึกถึงช่วงเวลาในอดีตจึงเป็นผลผลิตทางความคิดของช่วงเวลาในช่วงปัจจุบันที่ได้เข้าไปสวมทับหรือมีปฏิสัมพันธ์กับช่วงเวลาในประวัติศาสตร์ที่เคยเกิดขึ้น (เป็นสิ่งที่กำลังรู้ว่าเคยรู้) โดยในทางสังคมวิทยามีแนวคิดสำคัญเกี่ยวกับเวลาในประวัติศาสตร์และความจริง อยู่ 2 แบบคือ

1) เวลาในประวัติศาสตร์แบบสมบูรณ เป็นความจริงหนึ่งเดียวที่รอการพิสูจน์ เป็นการตั้งสมมติฐานถึงเวลาในอดีต ในความเป็นจริงที่สามารถรับรู้ได้ถึงวิวัฒนาการและความเปลี่ยนแปลงต่างๆ ซึ่งนักประวัติศาสตร์สามารถทำการศึกษาเวลาในอดีตได้อย่างเป็นวัตถุวิสัย ดังนั้นประวัติศาสตร์แบบนี้จึงเชื่อว่ามีความสัมพันธ์บางอย่างที่อยู่เหนือกาลเวลาและจะถูกค้นพบได้ เป็นการสั่นไหวของประวัติศาสตร์ของเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง ที่สามารถขับเคลื่อนหรือเป็นเงื่อนไขในการเปลี่ยนแปลงได้อย่างชัดเจนสมบูรณ

2) เวลาในประวัติศาสตร์ที่มีความจริงหลากหลายสัมพันธ์กัน คือความจริงไม่ได้มีเพียงแค่หนึ่งเดียวและเวลาในอดีตก็ไม่มีคุณสมบัติในตัวเอง ประวัติศาสตร์เกิดขึ้นจากการรวมตัวของช่วงเวลาของสรรพสิ่งมาประสานกันและเกิดเป็นความจริงที่หลากหลายโดยเฉพาะนักคิดแนวหลังสมัยใหม่ไม่เชื่อว่าจะมีประวัติศาสตร์ที่มีระเบียบเพียงพอที่จะแยกแยะและนำเสนอได้อย่างเป็นรูปธรรม มิเชล ฟูกูต์ (Michel Foucault เกิด ค.ศ. 1926-1984) มองว่าประวัติศาสตร์เป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างการต่อสู้ของความรู้และอำนาจ ซึ่งชี้ให้เห็นว่าสิ่งเหล่านี้เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา และมีรากฐานที่มาหลากหลาย เขาก็มองว่าสิ่งที่สำคัญที่สุดคือการประสานและเชื่อมต่อกัน ไม่ใช่เป็นการมองหาจุดกำเนิดเพียงจุดเดียว เพราะนักคิดกลุ่มนี้เชื่อว่าไม่มีสิ่งใดที่ปรากฏอยู่หรือขาดหายไปโดยสมบูรณ์แบบ ดังเช่นผลงานชิ้นหนึ่งของ ฌาคส์ แดร์ริดา (Jacques Derrida เกิด ค.ศ. 1930-2004) เขาได้สร้างข้อความและขีดฆ่าคำบางคำในข้อความนั้นและปล่อยให้ผู้อ่านเพื่อแสดงนัยยะให้เห็นว่ามีบางสิ่งที่ถูกกลบทิ้งไป แต่มันก็ไม่ได้หายไปไหน มันเป็นเพียงสิ่งที่ไม่ได้ถูกพูดถึงหรือให้ความสำคัญเท่านั้นเอง (จันทน์ เจริญศรี, 2545: 57-58) เวลาในอดีตจึงเป็นช่วงเวลาหนึ่งในประวัติศาสตร์ที่ไม่มีอยู่จริง เป็นความคิดในช่วง “เวลาปัจจุบัน” ขณะหนึ่งเท่านั้น

เวลาในอดีตของผลงานศิลปะ จึงเป็นการทำความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลทางประวัติศาสตร์ของวัตถุในผลงาน ประวัติศาสตร์ความคิดของศิลปินและประวัติศาสตร์ในประสบการณ์ของผู้ชมผลงาน ก่อนที่เวลาเหล่านี้จะผสมผสานเข้ากับเวลาปัจจุบันจากรูปแบบของผลงานศิลปะที่กำลังปรากฏ และส่งผลให้เกิดเป็นความหมายที่หลากหลายและดำรงอยู่ในเวลาอนาคตของศิลปะ ต่อไป

2.5.3 เวลาอนาคตของศิลปะ: โลกเสมือนทางความคิดภายในวัตถุ ด้วยการอุปมา

เวลาในอนาคต คือเวลาที่ยังไม่ถึง แม้เราอาจจะสามารถคาดเดาสิ่งที่จะเกิดขึ้นได้ แต่ทุกอย่างก็อยู่บนพื้นฐานของความไม่แน่นอน เพราะเราไม่สามารถควบคุมสาเหตุและปัจจัยต่างๆ ที่จะถูกบรรจุเข้ามาในเวลาอนาคตได้ เราจะเข้าใจเวลาของอนาคตได้ก็ต่อเมื่อมันกลายเป็นอดีตไปแล้ว เวลาในอนาคตของผลงานศิลปะในที่นี้ จึงหมายถึง การดำรงอยู่ของความหมายที่หลากหลายภายในผลงานศิลปะในช่วงเวลาหนึ่งที่ยังไม่ปรากฏ ดังนั้นตัวแปรที่สำคัญในการทำให้ความหมายของผลงานศิลปะนั้นมีความหลากหลายคือ ช่วงเวลาประวัติศาสตร์ของวัตถุ เพราะความเป็นจริงในประวัติศาสตร์ของวัตถุนั้นมีแง่มุมที่หลากหลาย เราจึงไม่สามารถกำหนดควบคุมความหมายที่จะเกิดขึ้นจากการผสมผสานของเนื้อหาภายในวัตถุได้ว่าจะมาจากส่วนใดหรือแง่มุมใด และเมื่อนำความจริงบางส่วนมาผสมผสานกับแนวคิดของศิลปินก็ยิ่งทำให้ความหมายของวัตถุเปลี่ยนแปลงไปได้อีกมากมาย

ดังที่ เบอร์ทอลท์ เบร์ชท์ (Bertolt Brecht เกิด ค.ศ.1898-1956) ได้กล่าวไว้ว่า “ศิลปะไม่ใช่กระจกที่สะท้อนความจริง แต่ศิลปะคือก้อนที่จะทุบทำลายสิ่งที่มีนปรากฏอยู่ตรงหน้า หรือสิ่งที่มีนครอบงำดำรงอยู่” (แก่งกิจ กิติเรียงลาภ, 2565: 111-115) เราจึงไม่พบความจริงแบบวัตถุวิสัยที่ปรากฏอยู่ในผลงานศิลปะ ณ ช่วงเวลาปัจจุบัน แต่มันคือจินตนาการที่เข้าไปแทรกแซงและปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในแต่ละช่วงเวลาของวัตถุภายในผลงานศิลปะจนเกิดเป็นความคิดและความจริงใหม่ขึ้นมา ดังนั้นการศึกษาความคิดและจินตนาการถึงเวลาในอดีต เวลาในปัจจุบัน และเวลาในอนาคตจึงเป็นการทำความเข้าใจเกี่ยวกับช่วงเวลาต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

ดังนั้นช่วงเวลาต่างๆ ที่ดำรงอยู่ภายในผลงานศิลปะจึงเป็นดั่งโลกเสมือนของความคิด และความหมายที่แฝงตัวอยู่ในวัตถุของผลงาน

2.6 เวลาในอนาคตของศิลปะ ผ่านมุมมอง ภาวะวิทยาเชิงวัตถุ

เวลาในอนาคตของศิลปะในที่นี้หมายถึง ช่วงเวลาของความรู้และความหมายที่จะเกิดขึ้นผ่านแง่มุมต่างๆ ดังนั้นในบทนี้จึงไม่ได้เป็นการกล่าวถึง เวลาในอนาคตโดยตรง แต่จะเป็นการศึกษาเพื่อหาที่มาของความหมายที่หลากหลายของผลงานศิลปะว่าเกิดขึ้นได้อย่างไร โดยการทำความเข้าใจเกี่ยวกับ “ภาวะวิทยาเชิงวัตถุ” ซึ่งจะเป็นการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับการดำรงอยู่ของวัตถุภายในผลงานศิลปะที่จะสามารถสร้างคุณสมบัติใหม่ของวัตถุผ่านการอุปมา ที่เชื่อมโยงกับศักยภาพของผู้ชม ทั้งความหมายใหม่และคุณสมบัติใหม่จะเป็นส่วนสำคัญในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับเวลาในอนาคตของศิลปะ ซึ่งจะสามารถสะท้อนถึงความไม่แน่นอนของความหมายที่จะเกิดขึ้น

เพื่อทำให้เราเข้าใจโลกของวัตถุทางศิลปะที่มีอยู่ในตัวเอง เป็นโลกเสมือนอีกใบที่ไม่มีใครจับจองความหมายอย่างชัดเจน แต่เป็นการคาดเดาถึงการมีอยู่ และการสร้างความหมายใหม่ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตนของแต่ละคนที่ได้เข้าไปมีส่วนร่วมกับวัตถุในผลงาน โดยวิธีการศึกษาแนวคิด “ภาวะวิทยาเชิงวัตถุ” (Object-oriented ontology) และนำหลักการของ “คุณสมบัติทางผัสสะ” และ “คุณสมบัติทางความคิด” มาวิเคราะห์ผลงานของศิลปินนเป็นกรณีศึกษา

2.6.1 ภาวะวิทยาเชิงวัตถุ และหลักการพื้นฐานของ

การค้นหาคำความจริงเชิงปรัชญามีสองแนวคิดหลักที่สำคัญ คือ เชื่อว่าความคิดเป็นความจริง กล่าวคือโลกของวัตถุนั้นไม่มีอยู่จริง ซึ่งเกิดจากความคิดของเราเท่านั้น หรือเรียกแนวคิดนี้ว่า “จิตนิยม” ส่วนแนวคิดที่เชื่อว่า ความจริงมีอยู่นอกเหนือความคิด กล่าวคือ ความจริงเกิดจากการสัมผัสและส่งต่อไปยังสมองอันเป็นวัตถุของร่างกาย ดังนั้นจิตหรือความคิดไม่สามารถแยกออกจากร่างกายได้ การค้นหาคำความจริงในแนวทางนี้เรียกว่า “วัตถุนิยม” วัตถุนิยมเป็นรากฐานสำคัญต่อแนวคิดภาวะวิทยาเชิงวัตถุ โดยอาศัยทฤษฎีความรู้ (ญาณวิทยา) ที่สำคัญของการแสวงหาความจริงใน

แนวคิดนี้ คือ “ทฤษฎีสัจนิยม” ซึ่งเชื่อว่าความรู้มาจากประสบการณ์ที่ได้สัมผัสกับวัตถุ ดังนั้นความจริงของวัตถุ จึงดำรงอยู่อย่างอิสระ ไม่ขึ้นอยู่กับความคิดของมนุษย์ โดยเชื่อว่าความจริงสามารถสังเกตได้ ดังนั้นคนเราจำเป็นต้องหาวิธีการหรือเทคนิคต่าง ๆ เพื่อที่จะเรียนรู้สิ่งเหล่านั้น (พระครูธรรมธร มะลิน กิตติปาโล, 2555, น. 62-70)

นักปรัชญาคนสำคัญ เกรแฮม ฮาร์แมน (Graham Harman) ได้เสนอแนวคิด การดำรงอยู่ของวัตถุ หรือ ปรัชญาแห่งวัตถุ ไว้ในวิทยานิพนธ์ปริญญาเอกเรื่อง Tool-Being: Elements in a Theory of Objects ปี 1999 และต่อมาในปี 2009 ลีวี ไบรอันท์ (Levi Bryant) ได้ศึกษาแนวคิดดังกล่าว และปรับปรุงแนวคิดของ ฮาร์แมน โดยใช้คำว่า “ภววิทยาเชิงวัตถุ” (Object-oriented ontology) จนกลายเป็นแนวคิดทางปรัชญาที่ถูกพูดถึงในปัจจุบัน

โดย ฮาร์แมน (Harman, 2018) กล่าวว่า ภววิทยาเชิงวัตถุ เชื่อว่า โลกของวัตถุภายนอก ต่างดำรงอยู่อย่างอิสระจากการรับรู้ของมนุษย์ และเมื่อความจริงยังดำรงอยู่นอกเหนือความคิดและการกระทำของมนุษย์ ดังนั้นการทำความเข้าใจวัตถุ จึงมิใช่การมองดูความสัมพันธ์ที่วัตถุมีต่อสิ่งต่าง ๆ และสรุปว่าความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นนั้นคือ “ความจริง” ในแบบที่ปรากฏ หากแต่วัตถุแต่ละชนิด มีโลกของตัวเอง โดยไม่จำเป็นต้องเกาะเกี่ยวกับวัตถุชนิดอื่น

จากการวิเคราะห์ของ นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ (2564) กล่าวว่าแนวคิดของ ฮาร์แมน และ ลีวี ไบรอันท์ ทำให้เข้าใจวิธีคิดแบบ “ภววิทยาเชิงวัตถุ” ได้ว่าเป็นการหลีกเลี่ยงไปจากกระบวนทัศน์ที่ให้ความสำคัญกับความเชื่อมโยงและสัมพันธ์ภาพ ไปสู่การเหินห่างการแยกกันอยู่อย่างเอกเทศ เป็นอิสระเท่าเทียม และตัดขาดจากกัน ดังนั้นพวกเขาจึงสนใจการดำรงอยู่ของวัตถุ ที่แยกออกจากกันและเป็นความจริงแท้ วิธีคิดดังกล่าวนี้ มองเห็นทุกสิ่งเป็น “วัตถุ” ในแบบเดียวกัน ไม่มีวัตถุใดพิเศษหรือเหนือกว่ากัน และไม่มีวัตถุใด จะล่วงรู้และเข้าใจวัตถุอื่น สิ่งนี้คือการเสนอว่า “ความจริง” ทุกชนิดดำรงอยู่ในระนาบเดียวกัน

ฮาร์แมนแยกวัตถุออกเป็น 2 ประเภท คือ 1) วัตถุทางความจริง (real object) ซึ่งไม่อาจเข้าถึงได้โดยตรง และ 2) วัตถุทางผัสสะ (sensual object) ซึ่งเป็นการเข้าถึงวัตถุได้ผ่านประสาทสัมผัส เนื่องจากเราไม่สามารถเข้าถึงการดำรงอยู่ของวัตถุทางความเป็นจริงได้ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องอาศัยประสาทสัมผัส ในการเข้าถึงภาวะความเป็นจริงของวัตถุดังกล่าว ผ่านคุณสมบัติของวัตถุที่ปรากฏ (actuality) จากความสัมพันธ์กันกับวัตถุอื่น ๆ และสะท้อนคุณสมบัติบางอย่างออกมาที่เราสามารถสัมผัสได้ ถึงแม้จะเป็นแค่การเข้าถึงความเป็นจริงของการดำรงอยู่ของวัตถุในบางแง่มุมก็ตาม (มิ่ง ปัญญา, 2562)

ในการวิเคราะห์ผลงานศิลปะพบว่า หลักการที่น่าสนใจของแนวคิดนี้คือ ญาณวิทยา หรือ ทฤษฎีความรู้ ในการที่จะเข้าถึงภาวะการดำรงอยู่ของวัตถุ โดยอาศัยการสังเกตความสัมพันธ์ของวัตถุ ชนิดต่าง ๆ ภายในผลงานศิลปะเพื่อการเข้าถึง “คุณสมบัติ” ของวัตถุ ที่อยู่นอกเหนือไปจากหน้า ที่การใช้งานหรือเป็นคุณสมบัติพื้นฐานอันเป็นปกติของวัตถุจากการรับรู้โดยทั่วไปของคนในสังคม เพื่อ เป็นการเปิดเผยศักยภาพของวัตถุในบางแง่มุมที่ถูกปกปิดเอาไว้ภายใน

วัตถุหนึ่ง ๆ นั้นมีคุณสมบัติที่หลากหลายและสามารถที่จะแปรเปลี่ยนตัวเองไปในรูปแบบอื่น ๆ ที่หลากหลายได้ เช่น ไมโครโฟน อาจทำให้เกิดเสียงได้และอาจฆ่าคนได้เช่นกัน ดังนั้น”การปรากฏ” (actuality) และการไม่ปรากฏ (virtuality) ของคุณสมบัติภายในวัตถุ จึงขึ้นอยู่กับศักยภาพของผู้สัมผัสว่าจะสามารถเข้าถึงความสัมพันธ์ของวัตถุในช่วงเวลาต่าง ๆ ได้มากน้อยแค่ไหน เช่น คุณสมบัติของก้อนหินคือความแข็ง ถ้าก้อนหินวางอยู่เฉย ๆ ก็ย่อมไม่มีใครรู้ว่า ความแข็งนั้นเป็นอย่างไร ไม่มีใครเคยเห็นความแข็งในตัวมันเอง คือ การไม่ปรากฏ แต่เมื่อใดก็ตามที่ก้อนหินถูกเขวี้ยงออกไป กระแทกกับกระจก จนทำให้กระจกแตก เมื่อนั้นคุณสมบัติของก้อนหินก็จะปรากฏขึ้นมา ทำให้เราสามารถสังเกตได้ (เก่งกิจ กิติเรียงลาภ, 2563, น. 28-33)

ดังนั้นวัตถุต่าง ๆ ต่อให้ปฏิสัมพันธ์กัน แต่ตัวมันก็ยังดำรงอยู่ในฐานะที่เป็นตัวมันเอง เพียงแต่เมื่อเข้ามาผสมรวมกันหรือปฏิสัมพันธ์กัน ก็จะสร้างปรากฏการณ์บางอย่าง ทำให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ ขึ้นมา เราจึงบอกไม่ได้ว่า วัตถุถูกกระทำหรือถูกเปลี่ยนแปลงโดยวัตถุอื่น ๆ เพียงแต่ศักยภาพของวัตถุต่าง ๆ เมื่ออยู่ในบริบทหนึ่งจะสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน และทำให้เกิดปรากฏการณ์ขึ้น แต่ภาวะการเป็นของตัวมันเอง ก็ยังดำรงอยู่ในตัวของมัน โดยไม่เปลี่ยนแปลงไปในระดับภววิทยา

2.6.2 คุณสมบัติของวัตถุทางศิลปะ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1) **คุณสมบัติทางกายภาพ (sensory properties)** คือลักษณะของวัตถุที่สังเกตได้ โดยประสาทสัมผัส เป็นการสัมผัสได้ถึง พื้นที่และเวลา (space and time) ของวัตถุ โดยวัตถุชนิดหนึ่งอาจมีคุณสมบัติแตกต่างหลากหลาย แปรเปลี่ยนไปในกาลเวลาและพื้นที่ต่าง ๆ กล่าวคือ วัตถุทางความเป็นจริง จะอนุญาตให้เราสามารถเข้าถึง ภาวะการดำรงอยู่บางประการของวัตถุที่สัมพันธ์กัน โดยการสัมผัสคุณสมบัติของมัน ดังนั้นเราสามารถเห็นคุณสมบัติที่แปรเปลี่ยนไปของวัตถุนั้น ๆ ในแต่ละช่วงเวลาและพื้นที่ได้

โดยวัตถุทางศิลปะนั้น ได้มีการสร้างความสัมพันธ์ของวัตถุในลักษณะใหม่ ผ่านแนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปิน เราจึงสามารถสังเกตคุณสมบัติของวัตถุในผลงานศิลปะได้ ผ่าน “ปรากฏการณ์ของวัตถุ” ที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะผลงานศิลปะที่มีการผสมผสานของวัตถุที่หลากหลาย และมีการเคลื่อนไหวภายในผลงาน สร้างการเปลี่ยนแปลงในหลายพื้นที่ หลากหลายเวลา จะทำให้เรา

สามารถเห็นคุณสมบัติของวัตถุที่สัมพันธ์กันได้หลากหลายมิติมากขึ้น เช่น ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art), ศิลปะจลนศาสตร์ (Kinetic Art) และ การแสดงทางทัศนศิลป์ (Performance Art) เป็นต้น

2) คุณสมบัติจากความคิด (conceptual properties) ซึ่งมาจากการครุ่นคิดและใช้ปัญญา กรณีนี้ต่างจากกรณีของคุณสมบัติจากผัสสะ เนื่องจากคุณสมบัติจากผัสสะจะอนุญาตให้เราสามารถเข้าใจความเป็นจริงบางประการของวัตถุได้ แต่คุณสมบัติจากความคิดจะเป็นการอธิบายถึงสิ่งที่สัมผัส โดยความคิดเหล่านั้น จะทำให้ภาวะความเป็นจริงของวัตถุ ถอยร่นออกไป และหลงเหลือไว้ซึ่งความจริงจากความคิดของเราเอง

ดังนั้นวัตถุจึงมีอยู่ โดยไม่ได้เกี่ยวข้องกับการรับรู้หรือการมีส่วนร่วมของมนุษย์ อย่างไรก็ตาม หากแก่นสารหรือความจริงของวัตถุนั้น มีอยู่ได้โดยไม่อิงอยู่กับมนุษย์ การอ่านของมนุษย์จึงเป็นเพียงการคาดคะเนหรือการอนุมานเท่านั้น ดังที่ ฮาร์แมน (2018) กล่าวคือ จิตของมนุษย์ที่รุกร้าถึงการมีอยู่ของวัตถุ ความสัมพันธ์เหล่านั้นมักจะบิดเบือนให้วัตถุกลายเป็นเพียงผู้ถูกกระทำเท่านั้น หรือเป็นเพียงผลผลิตที่เกิดขึ้นจากความคิดของมนุษย์ เพราะความคิดของมนุษย์จะไม่อาจเข้าถึงความเป็นจริงของสรรพสิ่งได้ มนุษย์จึงไม่อาจเข้าถึงวัตถุได้โดยตรง แต่สุนทรียศาสตร์นั้นเป็นหนทางสำคัญสำคัญที่จะทำให้มนุษย์เข้าถึงความจริงได้ แม้จะในทางอ้อมก็ตาม

จะสังเกตว่าศิลปะไม่ได้เข้าถึงวัตถุนั้น ด้วยการกำจัดคุณสมบัติของมันออกไป แต่ศิลปะนั้นเชื่อมโยงผู้ดูเข้ากับวัตถุในเชิงพื้นที่อย่างแข็งขัน เพื่อผลิตวัตถุขึ้นมาใหม่ กล่าวคือความหมายของศิลปะไม่ใช่ความจริงในประสบการณ์ทั่วไป แต่เป็นความจริงที่อยู่ภายในตัวมันบางประการซึ่งถูกค้นพบจากผู้ชม (Harman, 2018, pp. 64-71) โดยกระบวนการนี้เรียกว่า “การอุปมา” ซึ่งหมายถึงการใช้ถ้อยคำเปรียบเทียบ ระหว่างสิ่งสองสิ่งที่แตกต่างกัน คือการกล่าวถึงสิ่งหนึ่ง ให้เป็นอีกสิ่งหนึ่ง หลักการนี้เป็นส่วนหนึ่งของคุณสมบัติทางความคิดของผู้ชม เพื่อสร้างโลกใบใหม่ของวัตถุขึ้นมา ผ่านการสร้างสรรคผลงานและการตีความในผลงาน การอุปมาจะเผยคุณสมบัติของวัตถุที่แอบซ่อนอยู่ ซึ่งไม่สามารถเข้าใจผ่านคุณสมบัติทางผัสสะโดยทั่วไปได้ ถึงแม้การอุปมานั้นจะทำให้ความจริงของวัตถุนั้นหายไปก็ตาม

ดังนั้นในการวิเคราะห์ผลงานศิลปะ จึงเป็นการวิเคราะห์คุณสมบัติของวัตถุ ในเชิง “ปรากฏการณ์ของวัตถุ” โดยการพยายามอธิบายวัตถุที่มีอยู่ในผลงานศิลปะให้ได้มากที่สุด ทั้งวัตถุที่มีอยู่อย่างเปิดเผยและวัตถุที่ถูกปิดบัง ซ่อนเร้นอยู่ในผลงาน และสะท้อนความคิดจากการสัมผัสวัตถุ ภายในผลงานศิลปะด้วยการ “อุปมา” เพื่อสะท้อนภาวะการดำรงอยู่ของวัตถุ ที่อยู่

นอกเหนือไปจากหน้าที่การใช้งานโดยทั่วไป เป็นการแสดงศักยภาพของวัตถุที่ถูกปิดกั้นเอาไว้ ถึงแม้ว่าการอุปมานี้ จะเป็นการสร้างโลกเสมือนใบใหม่ของวัตถุก็ตาม

โดยบทนี้ได้วิเคราะห์ ผลงานในแนวทาง การแสดงทางทัศนศิลป์ (Performance) ซึ่งมีกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ร่วมกับวัตถุชนิดอื่น ทั้งวัตถุที่มีชีวิตและไม่มีชีวิต เพราะหากพิจารณาในแนวทางการวิเคราะห์ตามหลักการของ ภาววิทยาเชิงวัตถุ พบว่าศิลปะการแสดงทางทัศนศิลป์ โดยมีวัตถุแสดงร่วมอยู่ด้วยนั้น จะสามารถวิเคราะห์สภาวะการดำรงอยู่ของวัตถุ ภายในผลงานศิลปะออกมาได้ในหลากหลายมิติ

เพื่อวิเคราะห์ผลงานการแสดงทางทัศนศิลป์ภายใต้แนวคิด ภาววิทยาเชิงวัตถุ (Object-oriented ontology) ผ่านคุณสมบัติทางกายภาพ และ คุณสมบัติทางความคิด ด้วยการอธิบายปรากฏการณ์ของวัตถุที่สามารถสัมผัสและเข้าถึงได้ และวิเคราะห์ โลกเสมือนของผลงานศิลปะ ผ่านการ “อุปมา” เพื่อสะท้อนคุณสมบัติและความหมายใหม่ของวัสดุ ภายในผลงานศิลปะได้

2.7 การแสดงทางทัศนศิลป์ (Performance Art)

คำว่า Performance art เป็นที่รู้จักในช่วงทศวรรษที่ 1970 และใน ศตวรรษที่ 20 การเคลื่อนไหวร่างกาย (Physical movement) ความไม่คงทนถาวร (Impermanence) สิ่งเหล่านี้ เป็นสิ่งที่ศิลปินให้ความสนใจและมาสร้างเป็นผลงานการแสดง ในปัจจุบันคำว่า Performance art มีการขยายขอบเขตไปถึงการสร้างงานสื่อประเภทต่าง ๆ ทั้ง ฟิล์ม วิดีโอ ภาพยนตร์ ภาพถ่าย ศิลปะจัดวาง ที่ผ่านการใช้ร่างกายเพื่อกระทำบางอย่าง อันเป็นผลงานศิลปะที่สร้างขึ้นผ่านการ เคลื่อนไหวร่างกาย ในท่าทางต่าง ๆ

และยังเป็นช่วงเวลาแห่งการผลิบานทางด้านแนวความคิดในการสร้างผลงานศิลปะ เช่น Conceptual art, Feminism art, Pop art ฯ จึงทำให้เหล่าศิลปินต่างแสดงฝีมือ ผ่านเทคนิคที่ตนเองสนใจ สิ่งสำคัญคือ ศิลปินหลายคนได้เลือกใช้การแสดง เป็นสื่อในการสร้างงานศิลปะ จึงทำให้ศิลปะแสดง จึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะในแนวคิดแบบ Conceptual art ที่ให้ความสำคัญกับความคิดและเนื้อหาที่แสดงออก มากกว่าความงาม ด้านฝีมือหรือเทคนิคทางทัศนศิลป์ ซึ่งการแสดงออกผ่านท่าทาง อันเกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ หรือเป็นไปตามสัญชาตญาณของ ผู้สร้างงาน หรือ อาจจะมีแบบร่าง การชักซ้อม และการบันทึก โดย Performance Art ถูกเข้าใจไปในแนวทางการสร้างงาน เพื่อนำเสนอความจริงของสังคม หรือใช้เป็นศิลปะในการแสดงออกทางการเมือง

นักประวัติศาสตร์ศิลปะ Roselee Goldberg (โรสลี โกลเบิร์ก) (2005, p.10) ได้อธิบายไว้ในหนังสือ Performance Art From Futurism to the Present เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาและ

จุดเริ่มต้นของศิลปะแขนงนี้ โดยพยายามรวบรวมข้อมูล และเสนอถึงพัฒนาการของการแสดงในทางศิลปะ ในช่วงเวลาก่อนที่จะเกิดคำว่า Performance Art ในประวัติศาสตร์ศิลปะ โดยโกลเบิร์ก ได้กำหนดขอบเขตระยะเวลาของการปรากฏขึ้นของ Performance Art คือในระยะเวลาของศิลปะยุคอนาคตนิยม (Futurism) ในปีค.ศ. 1909 แต่การแสดงแนวฟิวเจอร์ริส ในยุคแรกนั้นมีลักษณะเป็นการประกาศแนวคิด และเป็นการโฆษณาชวนเชื่อ มากกว่าการปฏิบัติการหรือการผลิตงานจริง

และรูปแบบศิลปะที่สำคัญในช่วงเวลาใกล้เคียงกันกับ Futurism คือลัทธิดาดา ซึ่งเป็นขบวนการต่อต้านศิลปะ ที่พัฒนา ภายใต้บริบทของสงครามโลกครั้งที่ 1 เป็นแหล่งรวมคนที่หลบหนี และถูกบีบบังคับทางสังคมจากประเทศต่าง ๆ โดย Alastair Sooke (2016) ได้เล่าถึงจุดเริ่มต้นที่สำคัญของลัทธิ "ดาดา" ใน ค.ศ. 1916 จากการรวมตัวพบปะพูดคุยกันของกลุ่มศิลปินและนักกวี ที่ร้าน คาบареต์ วอลแตร์ (Cabaret Voltaire) ในเมืองซูริก ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ ซึ่งถูกกำหนดให้เป็นประเทศที่เป็นกลางทางสงคราม โดย ฮูโก บัล ได้จัดสถานที่แห่งนี้ให้เป็นแหล่งชุมนุมสำหรับการปรับปรุงพัฒนาศีลธรรม วัฒนธรรม และคุณค่าทางสังคม และภายในเวลาไม่กี่ปี แนวคิดของขบวนการดังกล่าวได้แพร่กระจายไปยังนครนิวยอร์กและศูนย์กลางศิลปะต่างๆ ในยุโรปและเอเชีย โดยมีผลงานการแสดงทางทัศนศิลป์ที่สำคัญ คือ ผลงาน Karawane ของ Hugo Ball ในปี ค.ศ.1916 ซึ่งเขาได้คิดค้น “บทกวีไม่มีคำ” โดยการแต่งตัวแปลกประหลาด ด้วยชุดที่ทำจากกระดาษแข็ง ดูราวกับเป็นเทพนิยาย และอ่านบทกวีที่ไม่มีความหมายและไม่สามารถเข้าใจได้ ทำให้ผู้ชมปาลังของใส่ตัวเขา จนทำให้เขาต้องถูกอุ้มลงมาจากเวที (พฤติกรรมของผู้ชมอาจเป็นส่วนหนึ่งของการแสดง)

ต่อมาในปี ค.ศ. 1919 ได้ถือกำเนิดสถาบัน เบาเฮาส์ (Bauhaus) ในประเทศเยอรมนี ซึ่งเป็นโรงเรียนศิลปะและสถาปัตยกรรม ที่ผสมผสานกับ แนวคิดการทำงานของลัทธิดาดาได้เป็นอย่างดี ผ่านความคิดขบถ และต้องการนำเสนอผลงานการสร้างสรรคศิลปะในแนวทางใหม่ เบาเฮาส์ มีอิทธิพลอย่างมากในการพัฒนาในด้านศิลปะ สถาปัตยกรรม และการออกแบบต่างๆ แต่ในปี 1933 Bauhaus ได้ปิดตัวลงภายใต้การควบคุมของนาซี โดย Julie Levin Caro (2020) ได้กล่าวว่าหลังจากนั้นได้มีการก่อตั้งสถาบันทางศิลปะ Black Mountain College ในปี 1933 โดย John Andrew Rice และคนอื่นๆ อีกหลายคน และยังได้เชิญอาจารย์บางส่วนจากสถาบัน Bauhaus เข้ามาช่วยสอนที่นี่ด้วยเช่นกัน

โดย Black Mountain เป็นโรงเรียนที่เน้นการทดลองและมุ่งมั่นใน แนวทางสหวิทยาการ โดยให้ความสำคัญกับการทำศิลปะ เป็นองค์ประกอบที่จำเป็นของการศึกษา จึงทำให้สามารถดึงดูดศิลปิน นักแต่งเพลง กวี และนักออกแบบชั้นนำ ของอเมริกามากมาย ให้เข้ามาศึกษาที่สถาบันนี้ โดยในช่วง ค.ศ.1930 - 1940 วิทยาลัยแห่งนี้เจริญรุ่งเรืองและเป็นที่รู้จักในฐานะแหล่งบ่มเพาะพรสวรรค์

ทางศิลปะ คณาจารย์และนักศึกษาของวิทยาลัยจำนวนมาก ได้กลายเป็นผู้มีอิทธิพลด้านศิลปะในช่วงเวลาต่อมา

จอห์น เคจ (John Cage) เป็นคนหนึ่ง ซึ่งสอนอยู่ที่วิทยาลัย Black Mountain โดยในปี ค.ศ. 1952 เขาได้จัดงานแสดงครั้งแรกของเขา ในชื่อ Theatre Piece No.1 (เป็นชื่อที่เรียกในเวลาต่อมา) ได้ผสมผสานดนตรี การเต้นรำ การบรรยาย บทกวี ภาพวาด และภาพยนตร์ เข้าไว้ด้วยกัน (Wexner Center for the Arts, 2016)

ตามคำบอกเล่าของ คันนิงแฮม (Merce Cunningham) ได้เล่าเหตุการณ์ในการแสดงว่า " เดวิด ทิวดอร์เล่นเปียโน เอ็มซี ริชาร์ดส์และชาร์ลส์ โอลสัน อ่านว่าเป็นสี่ขาวของอลูมิเนียม ราอุเซน อยู่บนเพดาน ราอุเซน เองก็เล่นแผ่นเสียงและเคจ ก็พูด เกี่ยวกับเพลงเต้นรำ พร้อมกับเก้าอี้ที่ถูกจัดวางเป็นแนวเทือกเขา และมีสุนัขตัวหนึ่งไล่ตามฉัน (คันนิงแฮม) ไปทั่วทั้งพื้นที่ในงาน " เคจ ได้จัดโครงสร้างกิจกรรมต่างๆ ซึ่งอาศัยหลักของการสำรวจ และความบังเอิญ ทำให้งานดังกล่าวส่งผลอย่างมากต่อแนวทางศิลปะในช่วงทศวรรษ 1950 และ 1960" (Merce Cunningham Trust, n.d.)

ในระยะแรกศิลปะการแสดงทางทัศนศิลป์ มีลักษณะที่แตกต่างไปจากการแสดงแบบละครเวที ในหลากหลายแง่มุม แต่อย่างไรก็ตามกลืนอายุของการแสดงแบบละครเวที ก็ยังคงตกค้างอยู่ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานอยู่หลายประการ เช่น การแสดงที่ยังอาศัยร่างกาย เพื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมาย ผ่านอารมณ์ สีหน้า และท่าทางต่างๆ โดยมีการจัดฉากและการแต่งตัวหรือการจัดสภาพแวดล้อม ของวัตถุที่เป็นส่วนประกอบเอาไว้ ซึ่งเป็นวิธีการของละครเวทีที่มักใช้กัน

2.7.1 ศิลปะการแสดงทางทัศนศิลป์ของกลุ่มกูไท (Gutai)

หลังจากการแสดงผลงานของ เคจ ไปอีก 2 ปี ในอีกฝั่งทวีปเอเชีย ก็ได้มีการรวมตัวกันของกลุ่มศิลปะที่เรียกว่า กูไท Gutai ก่อตั้งโดย โชโซ ชิมาโมโตะ (Shozo Shimamoto) และ จิโร โยชิฮาระ (Jiro Yoshihara) ในปี ค.ศ.1954 โดย โยชิฮาระ ได้เขียนแถลงการณ์สำหรับกลุ่มกูไทไว้ว่า “ในจิตสำนึกของยุคปัจจุบัน งานศิลปะในอดีต ซึ่งโดยรวมแล้วดูน่าดึงดูดใจ แต่กลับดูเหมือนเป็นการฉ้อโกง เรามาอำลาการหลอกลวง ที่กองอยู่บนแท่นบูชา ในพระราชวัง ห้องวาดภาพ และร้านขายของเก่ากันดีกว่า”

โดยคำว่า "gu" หมายถึงเครื่องมือหรือวิธีการทำบางสิ่ง และ "tai" หมายถึงร่างกาย คือการใช้ร่างกายเป็นเครื่องมือ เพื่อกระทำการบางอย่าง โดยศิลปะของพวกเขาเป็นรูปแบบที่ไม่มีกฎเกณฑ์ พวกเขาเน้นที่การบ่มเพาะความคิดสร้างสรรค์ของปัจเจกบุคคล เป้าหมายที่ระบุไว้คือ การก้าวข้ามซากปรักหักพังของอดีตและโอบรับความเป็นไปได้ เพื่อค้นพบรูปแบบใหม่ที่สร้างสรรค์ ซึ่งตามคำประกาศของพวกเขาที่กล่าวว่า “จิตวิญญาณและสสารของมนุษย์ จะจับมือกันและรักษาระยะห่างกัน” (Kee, 2013)

รูปแบบการแสดงทางทัศนศิลป์ ของกลุ่มกูไท สามารถทำให้กลิ่นอายของละครเวที ลดหายไปได้อย่างมาก เพราะท่าทางของผู้แสดง นั้นสอดคล้องไปกับวัตถุภายในผลงาน ทำให้สัญลักษณ์และความหมาย ไม่ได้ขึ้นอยู่กับผู้แสดงเพียงอย่างเดียว แต่ทำให้ความสำคัญของวัตถุหรือองค์ประกอบอื่นๆ สามารถแสดงตัวตนและศักยภาพของตนเองขึ้นมาได้ วัตถุในผลงานจริงไม่ได้เป็นเพียงแค่วัตถุประกอบฉากเพียงอย่างเดียว

โดยผลงานของกลุ่ม กูไท ในยุคแรกๆ ถือว่าล้ำหน้ามากในยุคสมัยนั้น โดยมีการใช้สถานที่ใหม่ๆ เช่น สวนสาธารณะ โรงละคร ดาดฟ้า และรูปแบบใหม่ๆ เช่น ผลงาน Challenging Mud ของ คาซุโอะ ชิรากะ (Kazuo Shiraga) ถูกเผยแพร่ใน วารสารข่าว Mainichi และนอกจากนี้ ภาพถ่ายยังถูกเผยแพร่ผ่านวารสาร Gutai โดยมีหลายฉบับไปถึงสหรัฐอเมริกา สิ่งนี้ทำให้ อัลลัน แคปโรว์ (Allan Kaprow) ผู้บุกเบิกศิลปะการแสดงชาวอเมริกัน ได้รวมผลงาน Challenging Mud ไว้ในหนังสือ Assemblages , Environments and Happenings (1966) ซึ่งเป็นผลงานชิ้นเอกของเขาในช่วงทศวรรษ 1960 ร่วมกับศิลปินชื่อดังอย่าง Jackson Pollock , Robert Rauschenberg และ Claes Oldenburg (Horisaki-Christens, 2021)

Kazuo Shiraga

คาซุโอะ ชิรากะ (Kazuo Shiraga) เกิดที่ญี่ปุ่น ในปี ค.ศ. 1924-2008 เป็นบุตรชายคนแรกของครอบครัวพ่อค้าผ้ากิโมโน ในอามากาซากิเขาเติบโตขึ้นมาในสภาพแวดล้อมที่ทรูหรา ซึ่ง ได้รับการศึกษาศิลปะ เช่นการวาดภาพสีน้ำมัน รวมถึงศิลปะการแสดงแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่น และวรรณกรรมคลาสสิกของจีน เขามีชื่อเสียงจากงานจิตรกรรมนามธรรม “ภาพวาดด้วยเท้า” ซึ่งเขาสร้างสรรค์ขึ้นโดยการทาสีน้ำมันลงบนกระดาษก่อนแล้วจึงทาบนฝ่ามือด้วยเท้า ด้วยวิธีดั้งเดิมที่เขาคิดค้นขึ้น ในนิทรรศการศิลปะกูไทครั้งแรกที่หอประชุมโอฮาระไนโตเกียวเมื่อเดือนตุลาคม พ.ศ. 2498 ชิรากะ ได้จัดแสดงภาพวาดเท้าขนาดใหญ่ ในงานนิทรรศการนี้ เขาสร้างสรรค์ผลงานอีกหนึ่งการแสดงสดกับกองโคลน และผลงานนี้ก็ถูกทิ้งไว้ให้จัดแสดงระหว่างงานนิทรรศการ และภายหลังผลงาน Challenging Mud ซึ่งได้รับการบันทึกไว้ในภาพถ่าย ถือเป็นศิลปะการแสดงและศิลปะแอ็กชัน แม้ว่า ชิรากะจะคิดว่าเป็นส่วนขยายของภาพวาดเท้าของเขาก็ตาม (Wikipedia, n.d.)



ภาพที่ 8 ภาพผลงาน Challenging Mud โดย คาซุโอะ ชิรากะ (Kazuo Shiraga)
ที่มา : Challenging Mud, เข้าถึงเมื่อวันที่ 6 พฤษภาคม 2567, เข้าถึงได้จาก
<https://smarthistory.org/shiraga-kazuo-challenging-mud/>

การตื่นตัวของวงการแสดงทางทัศนศิลป์

จากการเกิดขึ้นของศิลปะกลุ่มกูไท ในเอเชีย ถึงแม้จะยังไม่มีหลักฐานที่แน่ชัด ว่าส่งอิทธิพลต่อศิลปะในยุโรปหรือไม่ มากน้อยเพียงใด โดยหลังจากการเกิดขึ้นของกลุ่มกูไท ในช่วงเวลาแค่ 3 ปี ใน ค.ศ. 1959-1961 ในยุโรปได้มีการตื่นตัวของวงการแสดงทางทัศนศิลป์มากมาย ไม่ว่าจะเป็นงาน 18 Happening in 6 parts ของ อัลลัน แคโพรว์ (Allan Kaprow) ในปี ค.ศ. 1959 โดยศิลปินได้ทำการแสดงในแกลเลอรี ซึ่งถูกแบ่งออกเป็น 3 ห้อง ด้วยฉากพลาสติก ที่สามารถมองผ่านทะลุไปยังอีกห้องได้ และผู้ชมสามารถมีประสบการณ์ร่วมกับศิลปะ ด้วยการเดินไปมาระหว่างห้อง ซึ่งมีการแสดงมากมายหลายอย่างพร้อมกัน เช่น การแสดงเป่าฟลูต ดิดอคูเล่ การสืโวโอลิน และการระบายสีบนผ้าใบ เป็นต้น (Goldberg, 2005 p. 128-130)

โดยแนวทางในการทำงานลักษณะนี้ ซึ่งต่อมารู้จักกันในชื่อของศิลปะแบบฉับพลัน (Happening Art) จึงทำให้นักถึงผลงาน Theatre Piece No. 1 ของจอห์น เคจ ที่มีลักษณะการสร้างสรรคที่คล้ายคลึงกัน ซึ่งสอดคล้องกับในหนังสือ Art Speak ของ โรเบิร์ต แอทกินส์ (Robert Atkins) ได้กล่าวว่า แนวคิดและการทำงานของ เคจ จากการสอนที่ Black Mountain College ทำให้เกิดศิลปินที่ทำงานสร้างสรรค์ในแนวทาง ศิลปะแบบฉับพลัน ออกมามากมาย (Atkins, 1993)

หรือจะเป็นผลงานการแสดงชุด Blue Anthropometrics ในปี 1960 ของ อีฟ ไคลน์ (Yves Klein) กับการแสดงอันโด่งดังของเขา โดยการกำกับให้วงดนตรี เล่นตัวโน้ตเพลงเพียงตัวเดียวตลอด

การแสดง และนำผู้หญิงเปลือย 3 คน มาละเลงสีน้ำเงินบนร่างกายของพวกเขา หลังจากนั้นเขาก็สั่งให้พวกเขาถือกลิ้งเกลือก ไปบนผืนผ้าที่กางไว้บนพื้นห้อง

โดยในช่วงเวลานี้การแสดงทางทัศนศิลป์ ได้นำเสนอร่างกายของมนุษย์ในฐานะวัตถุชนิดหนึ่ง ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นแง่มุมเกี่ยวกับการสำรวจภายในจิตใจของมนุษย์ผ่านแง่มุมต่างๆ และการทำงานในลักษณะนี้ ก็ได้ส่งอิทธิพลต่อแนวคิดของกลุ่มศิลปะบนร่างกาย (Body Art) เช่นกัน (Goldberg, 2005, p. 144-149)

2.7.2 ศิลปะการแสดงทางทัศนศิลป์ของกลุ่ม ฟลักซุส (Fluxus)

ต่อมาใน ค.ศ.1962 การแสดงทางทัศนศิลป์ที่สะท้อนถึงการสำรวจวัตถุ ได้ถูกนำเสนอให้เห็นมากขึ้นในกลุ่มฟลักซุส (Fluxus) ซึ่งแปลว่า “การไหล” ผู้ก่อตั้งคนสำคัญและคิดค้นชื่อนี้ขึ้นมาคือ มาซิอุณัส (Maciunas) โดยแรกเริ่มเขาคิดขึ้นเพื่อใช้เป็น ชื่อหนังสือที่รวมผลงานศิลปะของศิลปินชาวลิทัวเนีย แต่ในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง มาซิอุณัส ได้ออกจากลิทัวเนียมายังนิวยอร์ก จึงยังไม่ได้ตีพิมพ์หนังสือดังกล่าว และเมื่อเขาได้พบกับกลุ่มศิลปินและนักดนตรีแนวหน้าในนิวยอร์ก คือ จอห์น เคจ (John Cage) และ ลา มอนเต ยังก์ (La Monte Young) ดังนั้น มาซิอุณัส จึงใช้ชื่อ ฟลักซุส เพื่อเรียกศิลปินหลากหลายกลุ่มที่ทำงานศิลปะในแนวทาง นิโอดาดา โดยผู้ร่วมก่อตั้งกลุ่มฟลักซุส ในยุคแรกๆ ได้แก่ John Cage, La Monte Young, Al Hansen, Dick Higgins, Joseph Byrd, David Humpson, Nam June Paik, Wolf Vostell, และ Yoko Ono (Fluxus, Wikipedia)

โดยแนวทางศิลปะของกลุ่มฟลักซุส ได้ต่อต้านแนวคิดของศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art) ด้วยการเชื่อมโยงศิลปะเข้ากับวัตถุในชีวิตประจำวัน เพื่อสร้างการผสมผสานใหม่ๆ ผ่านการแสดง การอ่านบทกวี การเล่นดนตรี และการสร้างภาพยนตร์ เป็นต้น ซึ่งผลงานของศิลปินหลายคนได้รับอิทธิพลส่วนหนึ่งมาจากแนวคิดของ จอห์น เคจ เนื่องจากศิลปินและนักดนตรีเหล่านั้น เช่น La Monte Young, Al Hansen และ Dick Higgins ได้เข้าเรียนในวิชา "Experimental Composition" ของเคจ ใน Black Mountain College เป็นการเรียนที่เสนอแนวคิด เกี่ยวกับความบังเอิญและความไม่แน่นอนใน เพื่อการสร้างสรรคผลงานศิลปะและการแต่งเพลง (Fluxus, Wikipedia)

นิทรรศการที่สำคัญของกลุ่มฟลักซุส ในปี 1962 เมื่อ มาซิอุณัส เดินทางไปยังยุโรป เพื่อโปรโมตสิ่งพิมพ์ Fluxus และมีการจัดนิทรรศการศิลปะ Fluxfests ขึ้น หนึ่งในนั้นคือผลงาน Piano

Activities ของ Philip Corner¹ โดยการท้าทายสถานะสำคัญของเปียโนในบ้านของชาวเยอรมันหลังสงคราม การแสดงดังกล่าวถือเป็นเรื่องอื้อฉาวมากจนต้องฉายทางโทรทัศน์ของเยอรมนี ถึง 4 ครั้ง โดยมีคำนำว่า "พวกคนบ้าหนีไปแล้ว!"

โดยผลงานการแสดงได้มีคนกลุ่มหนึ่ง ใช้วัตถุต่างๆ เข้ากระทำการต่อเปียโน คนหนึ่งใช้กาน้ำถูสายเปียโนไปมา เหมือนกับกำลังลับมีด และอีกคนใช้ฟูกัน ฟาดลงบนเปียโนราวกับมันเป็นดาบที่ใช้ฆ่าคน หรือบางคนก็ทิ้งก้อนอิฐลงมากระแทกอัดเข้ากับเปียโน เสมือนเป็นเครื่องบินที่กำลังทิ้งลูกระเบิดลงบนสมรภูมิสงคราม ผู้คนเหล่านั้นได้กลายเป็น เครื่องจักรสังหาร ที่พยายามทำลายล้างเปียโน ผู้บริสุทธิ์ ที่ไม่สามารถตอบโต้อะไรได้เลย วัตถุของใช้ในชีวิตประจำวัน ได้กลายเป็นอาวุธทางสงคราม ที่มีประสิทธิภาพในการทำลายล้าง เสียงของเปียโน ซึ่งควรจะไพเราะตามแบบฉบับของการเล่นเปียโนทั่วไป กลับกลายเป็นเสียงโหยหวน ครวญคราง กรีดร้องและอีกกระทึกกรึกโครม เมื่อการแสดงจบลง ทุกคนก็ต่างช่วยกันเซ็นเปียโนที่เหมือนซากศพ ลงออกจากเวที แน่ใจว่าวัตถุหลายอย่างได้ เปลี่ยนหน้าที่การทำงานของมันออกไปโดยสิ้นเชิง แม้กระทั่งวัตถุซึ่งเป็นมนุษย์ ก็ได้กลายเป็นสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์อีกต่อไป

ในช่วงเวลาการเติบโตของกลุ่มฟลักซุส ได้สร้างผลงานการแสดงทางทัศนศิลป์ไว้หลายชิ้นด้วยกันและผลงานอีกชิ้นหนึ่งที่น่าสนใจเกี่ยวกับ การแสดงที่สะท้อนถึงการสำรวจวัตถุภายในผลงานศิลปะ และยังเป็นผลงานที่มีชื่อเสียงในประวัติศาสตร์ศิลปะ คือโจเซฟ บอยส์ (Joseph Beuys) เกิดที่เยอรมัน ในปี ค.ศ. 1921-1986 เขาเข้ารับราชการในกองทัพอากาศเยอรมัน โดยเริ่มแรกเป็นเจ้าหน้าที่วิทยุ จากนั้นจึงย้ายไปเป็นพลปืนในฝูงบินทิ้งระเบิด ในปี 1944 เครื่องบินของเขาถูกยิงตกในโครเมีย เขาฟื้นตัวจากเหตุการณ์เครื่องบินตกครั้งนี้ด้วยความช่วยเหลือของชนเผ่าเร่ร่อนชาวตาตาร์ ถือเป็นช่วงเวลาสำคัญในชีวิตศิลปินของเขา บอยส์เดินทางไปสหรัฐอเมริกาเป็นครั้งแรกในปี 1974 โดยก่อนหน้านี้เขาปฏิเสธที่จะเดินทางไปที่นั่นในช่วงสงครามเวียดนาม ในปีนั้น บอยส์ได้จัดแสดงผลงาน I Like America และ America Likes Me โดย เขาได้เดินทางมายังนครนิวยอร์ก ในประเทศ

¹ โดยการแสดงผลงาน Piano Activities ของ Philip Corner ได้สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มคน และวัตถุที่หลากหลาย จนเกิดเป็นปรากฏการณ์ของวัตถุที่เปลี่ยนแปลงไป ทั้งในเชิงคุณสมบัติทางผัสสะ และคุณสมบัติทางความคิดได้อย่างน่าสนใจ ซึ่งสามารถดูวิดีโอผลงานเพิ่มเติมได้ที่

สหรัฐอเมริกา และอาศัยอยู่กับสุนัขจิ้งจอก เป็นเวลา 3 วัน ต่อเนื่องกัน วันละ 8 ชั่วโมง (National Galleries for Scotland, n.d.)



ภาพที่ 9 ภาพผลงาน I Like America, and America Likes Me โดย โจเซฟ บอยส์

ที่มา : I Like America, and America Likes Me, เข้าถึงเมื่อวันที่ 29 เมษายน 2567, เข้าถึงได้จาก <https://womanhouse.tumblr.com/post/37651440844>

2.7.3 ศิลปะการแสดงทางทัศนศิลป์ร่วมสมัย (Contemporary Performance Art)

พัฒนาการของศิลปะแสดงสดในประเทศตะวันตกนั้น อาจจะกล่าวได้ว่าถือกำเนิดมากกว่า 100 ปี นับจากเวลาที่ศิลปะรูปแบบนี้เริ่มต้นขึ้นจนถึงปัจจุบันในต้นคริสต์ศตวรรษที่ 21 หลังจากการรวมตัวกันของศิลปินในช่วงทศวรรษที่ 1910 ณ Cabaret Voltaire และในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เกิดการเคลื่อนย้ายของศิลปินยุโรปเข้าสู่ สหรัฐอเมริกา โดยส่งอิทธิพลต่อศิลปินชาวอเมริกันหลายคน จากข้อมูลเบื้องต้น จะเห็นได้ว่าพัฒนาการศิลปะแสดงสดในประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกนั้น ได้แตกแขนงออกไปได้หลายหลายรูปแบบอย่างไร้ขีดจำกัด โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงทศวรรษที่ 1960 - 1970 เป็นช่วงเวลาแห่งการประลองทางความคิดของศิลปิน จนเกิดรูปแบบ

การแสดงมากมาย ได้แก่ Happening, Fluxus's events, Performance art, Live art, Video art เป็นต้น และในช่วงทศวรรษที่ 1980 - 90 ศิลปินได้นำเอาเทคโนโลยีและสื่อสมัยใหม่ มาผสมผสานเข้ากับศิลปะแสดงมากขึ้น และต่อมาในทศวรรษที่ 2000 คำว่า Performance art จึงได้รับความนิยม และมีการนำเสนอประเด็นที่มีความหลากหลายมากขึ้นไปตามบริบทของสังคมนั้นๆ

สิ่งที่น่าสนใจของศิลปะร่วมสมัยในปัจจุบันเกี่ยวกับการแสดงทางทัศนศิลป์จะสังเกตได้ว่า ศิลปินหลายคนได้สร้างสรรค์ผลงานผ่านการสำรวจวัตถุได้อย่างเข้าถึงมากขึ้น และการแสดงที่มีกลิ่นอายของละครเวทีก็ลดทอนลงไป ผลงานหลายชิ้นเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมและตีความหมายผ่านทัศนยะส่วนตัว ทำให้ขอบเขตของความหมายทางศิลปะนั้นขยายตัวออกและลดบทบาทการถูกครอบงำ ความหมายจากศิลปินได้มากขึ้น ดังนั้นในห้วงเวลาของศิลปะร่วมสมัย ได้มีศิลปินมากมายที่สร้างสรรค์ผลงานการแสดงทางทัศนศิลป์ผ่านการสำรวจวัตถุได้อย่างน่าสนใจ

2.8 แนวคิด ภาววิทยาเชิงวัตถุ ในผลงานการแสดงทางทัศนศิลป์ร่วมสมัย

ดังนั้น “ภาววิทยาเชิงวัตถุ” จะเป็นการขยายคำว่า โลกเสมือนภายในผลงานศิลปะ ในช่วงเวลาอนาคต ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่วัตถุสามารถผลิตความหมายใหม่และคุณสมบัติใหม่ออกมา โดยการทำความเข้าใจหลักการพื้นฐานของทฤษฎีเพื่อศึกษาคุณสมบัติทางกายภาพและคุณสมบัติทางความคิดของวัตถุในผลงานศิลปะและวิเคราะห์ผลงานของศิลปิน 3 ท่าน คือ

2.8.1 จาง หวน (Zhang Huan) ในผลงานชื่อ “12 ตารางเมตร” (12 Square Meters, 1994)

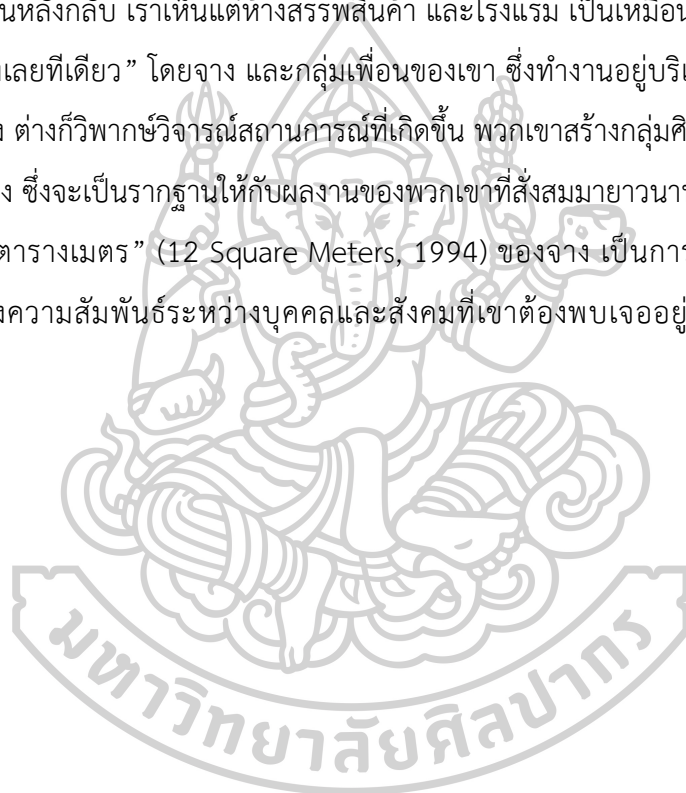
2.8.2 เมลาตี ซูเรอดาร์โม (Melati Suryodarmo) ในผลงานชื่อ “ระบำเนย” (Exergie Butter Dance, 2000)

2.8.3 มารินา อบราโมวิช (Marina Abramovic) ในผลงานชื่อ “ความพิสดารในคาบสมุทรบอลข่าน” (Balkan Baroque, 1997)

เพื่อนำมาวิเคราะห์เกี่ยวกับ การผลิตซ้ำความจน ผ่าน คุณสมบัติทางกายภาพ และ โลกความจริงเสมือน ผ่าน คุณสมบัติทางความคิด พร้อมทั้งอธิบายอิทธิพลของผลงานศิลปิน ที่ส่งผลต่อกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปินนิพนธ์

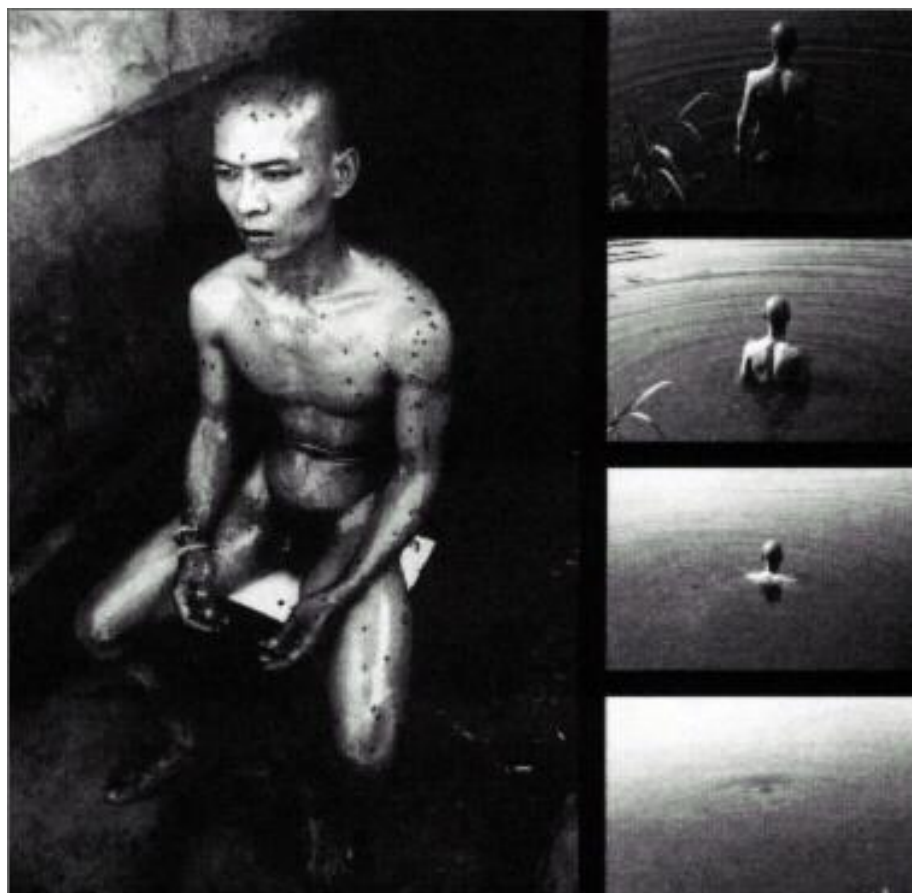
2.8.1 ผลงานศิลปะสองตารางเมตร (12 Square Meters) ของจาง หวน (Zhang Huan)

ในช่วงต้นทศวรรษที่ 1990 จาง หวน (Zhang Huan) เกิดที่ประเทศจีน ในปี ค.ศ. 1965 โดยอาศัยอยู่ในย่านที่ทรุดโทรม ซึ่งต่อมาพวกเขาตั้งชื่อว่าหมู่บ้านนั้นว่า ปักกิ่งตะวันออก ศิลปินเหล่านี้ไม่มีเงิน แต่มีความทะเยอทะยาน จึงปฏิเสธเส้นทางที่สถาบันศิลปะของจีนกำหนดไว้ โดย หรง หรง (Rong Rong) ช่างภาพที่เคยใช้เวลาอยู่กับ Zhang Huan ได้บันทึกประสบการณ์การเดินทางกลับบ้าน ไว้นิโคลาสของเธอว่า “สุขใจไม่เคยหยุดเท่าเลย ผมรู้สึกราวกับว่า กำลังขี่จักรยานมุ่งหน้าสู่ขุมทรัพย์ เมื่อหันหลังกลับ เราเห็นแต่ห้างสรรพสินค้า และโรงแรม เป็นเหมือนแสงจากสวรรค์ เหมือนโลกอีกใบหนึ่งเลยทีเดียว” โดยจาง และกลุ่มเพื่อนของเขา ซึ่งทำงานอยู่บริเวณรอบนอกของวงการศิลปะในปักกิ่ง ต่างก็พากษ์วิจารณ์สถานการณ์ที่เกิดขึ้น พวกเขาสร้างกลุ่มศิลปินแนวหน้าขึ้นมาเป็นกลุ่มของตนเอง ซึ่งจะเป็นรากฐานให้กับผลงานของพวกเขาที่สั่งสมมายาวนานหลายทศวรรษ สำหรับผลงาน “12 ตารางเมตร” (12 Square Meters, 1994) ของจาง เป็นการใช้ร่างกายของเขาเพื่อแสดงออก ถึงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและสังคมที่เขาต้องพบเจออยู่ในปัจจุบัน (Ng, 2020, para.4-6)





ภาพที่ 10 ภาพผลงานสิบสองตารางเมตร (12 Square Meters) โดย จาง หวน (Zhang Huan)
ที่มา : 12 Square Meters, เข้าถึงเมื่อวันที่ 2 เมษายน 2567, เข้าถึงได้จาก
https://www.matichon.co.th/weekly/art-entertainment/article_466383



ภาพที่ 11 ภาพผลงานสิบสองตารางเมตร (12 Square Meters) โดย จาง หวน (Zhang Huan)
 ที่มา : 12 Square Meters, เข้าถึงเมื่อวันที่ 2 เมษายน 2567, เข้าถึงได้จาก
https://www.matichon.co.th/weekly/art-entertainment/article_466383

คุณสมบัติทางกายภาพ

เนื่องจากผลงานชิ้นนี้ไม่ได้ถูกบันทึกเป็นภาพวิดีโอ เป็นเพียงการถ่ายภาพนิ่งในบางแง่มุมเท่านั้น จึงทำให้การวิเคราะห์เกี่ยวกับคุณสมบัติทางผัสสะ อาจเป็นไปได้ยากและไม่สามารถอธิบายปรากฏการณ์ทางวัตถุใดมากนัก โดยจากผลงานสามารถสังเกตได้ว่า มีผู้ชาย ร่างกายกำยำ โคนศีรษะ และเหลือเส้นผมไว้บางส่วนในบริเวณท้ายทอย เขาถอดเสื้อผ้าของตัวเองออกทั้งหมด คงเหลือไว้แค่สร้อยข้อมือและแหวนตรงนิ้วโป้ง จากนั้นเขาได้นั่งบนเก้าอี้เหล็ก ในห้องที่ว่างโล่ง ซึ่งขนาดไม่ใหญ่มากนัก ภายในห้องมีเศษขยะ เช่น กระจาดและถุงพลาสติก วางกองเรียราดอยู่ตรงพื้น

โดย Ng (2020) กล่าวว่า ผิวกายของเขาดูเปียกชุ่ม สิ่งนี้เกิดจากน้ำผึ้งและน้ำมันปลา ที่ได้ผสมรวมกัน แล้วทาลงบนร่างกาย ด้วยฝีมือผู้ช่วยของเขา ต่อมาในเวลาไม่นานมากนัก ได้มีแมลงวัน

จำนวนมาก ทอยมาเกาะบนร่างกาย โดยเขานั่งนิ่งอยู่เป็นเวลาสักพัก แล้วจึงเดินลงไปล้างตัวในแม่น้ำที่อยู่ใกล้ ๆ เมื่อร่างกายสะอาดแล้วเขาจึงเดินกลับขึ้นมา

โลกเสมือน จากคุณสมบัติทางความคิด (ด้วยการอุปมา)

โลกความจริงเสมือนทางความคิด เมื่อโลกทางวัตถุเกิดขึ้นใหม่ เป็นลักษณะการประกอบของวัตถุหลายอย่างเข้าด้วยกัน จึงทำให้ภายในวัตถุนั้นมีเนื้อหาและความหมายที่แตกต่างไปจากวัตถุทั่วไป หากเชื่อในหลักการของ “ภาวะวิทยาเชิงวัตถุ” ซึ่งเชื่อว่าโลกของความคิดนั้นไม่ใช่ความจริงแต่เป็นเพียงการสะท้อนความจริงผ่านความคิดของเราเท่านั้น ดังนั้นความคิดต่างๆ ที่มีต่อวัตถุในผลงานศิลปะ จึงเป็นเพียงโลกเสมือนที่ผู้ชมแต่ละคนพยายามสร้างขึ้นมาจากอัตลักษณ์และข้อมูลของตนเองเท่านั้น ซึ่งจะวิเคราะห์ ความหมายในผลงานผ่านความคิดที่เกิดจากวัตถุ และความคิดที่เกิดจากผู้ชม ดังนี้

1) โลกเสมือนจากคุณสมบัติทางความคิด ผ่านการอุปมา ที่เชื่อมโยงกับศักยภาพของวัตถุ

มีมนุษย์ผู้ชายร่างกายปกติ เมื่อเขาถอดเสื้อผ้าออกหมดแล้วนั่งลง ด้วยท่าทางสงบนิ่ง บนเก้าอี้ในห้องทางเดินแคบ ๆ ทำให้คุณสมบัติของมนุษย์คนนั้นได้กลายเป็น ผลงานประติมากรรมมนุษย์ที่ถูกนำมาวางไว้บนแท่น ในห้องแสดงนิทรรศการทางศิลปะ จากเก้าอี้ปกติก็ได้กลายเป็นแท่นวางผลงานศิลปะ และห้องรกร้างก็ได้กลายเป็นหอศิลป์ไป

เขาให้ผู้ช่วยนำน้ำมันปลาและน้ำผึ้งมาผสมรวมกัน และทาลงบนผิวหนังของเขาจนทั่วทั้งตัว ทำให้มีแมลงวันซึ่งชอบกลิ่นของน้ำมันปลา ได้บินมาติดบนตัวเขา เพราะความเหนียวของน้ำผึ้ง จากร่างกายของมนุษย์ปกติ ได้กลายเป็นโครงสร้างของกบดัก ซึ่งมีน้ำมันปลาเป็นเหยื่อล่อ และน้ำผึ้งเป็นกาว เมื่อแมลงวันบินมาติดบนผิวหนังของเขาจำนวนมาก ทำให้แมลงวันเหล่านั้นได้กลายเป็น ก้อนเนื้อที่ติดอยู่บนผิวหนังของเขา จากผู้ชายที่ดูแข็งแรงกำยำตอนนี้เขาได้กลายเป็นผู้ป่วยที่มีเชื้อโรคเต็มตัว และหลังจากที่เขา นั่งอยู่สักพักใหญ่ เมื่อจบการแสดงเขาจึงได้เดินลงไปในแม่น้ำที่อยู่ใกล้ ๆ ด้วยความเหลวของน้ำจึงทำให้เขาค่อย ๆ จมลงไป และในขณะเดียวกันก็ทำให้แมลงวันที่ติดอยู่นั้นหลุดออกมาจากร่างกายเขา ทำให้แม่น้ำปกติ ก็ได้กลายเป็นบ่อน้ำยารักษาโรคขนาดใหญ่ ที่สามารถชำระล้างก้อนเนื้อที่ติดอยู่กับร่างกายเขาออกไปได้

2) โลกเสมือน จากคุณสมบัติทางความคิดผ่านการอุปมา ที่เชื่อมโยงกับศักยภาพของผู้ชม

มีชายที่ร่างกายเปลือยเปล่า นั่งสงบนิ่ง ดูเป็นคนเปิดเผย จริงใจและไร้อาวุธ ท่าทางดังกล่าวทำให้ดูเหมือนผู้ไร้เดียงสา ที่ผู้คนในสังคมสามารถเข้าถึงได้ อย่างไม่ต้องกลัวเกรง กลิ่นหอมของน้ำมันปลาที่ติดอยู่บนตัวเขา เปรียบเสมือนกับความดีของเขา ที่ทำเคลือบไว้เป็นแค่ฉากหน้า

เพื่อให้คนได้ชื่นชมและไว้วางใจ แต่เมื่อมีใครหลงเข้ามา เพราะเชื่อว่าเขาเป็นคนดี ก็จะเจอกับยาพิษที่เตรียมไว้ มันเป็นเสมือนความดีที่ประสงค์ร้าย เพื่อหมายเอาชีวิตและผลประโยชน์จากคนอื่น

ปีกแมลงวันกระทบกับผิวหนังของเขา ในจังหวะที่รวดเร็ว ทำให้เขาดูเหมือนฆาตกรโรคจิตที่กำลังนั่งดูความทุกข์ทรมานของผู้อื่น ที่กำลังเอาชีวิตรอดจากช่วงเวลาแห่งความตาย และเมื่อสาแก่ใจ เขาก็ใช้อำนาจที่มี ชำระล้างความผิดที่ก่อขึ้น และทำให้ตัวเองสามารถกลับมาเป็นผู้ไร้เดียงสาในสังคมได้อีกครั้ง ทุกอย่างดูง่ายดายเหมือนการอาบน้ำเพื่อชำระล้างสิ่งสกปรกที่ติดอยู่บนร่างกายและทำให้เนื้อตัวสะอาดเท่านั้นเอง

นิยามศัพท์

การ “กลายเป็น” คือคำเชื่อมที่แสดงถึง คุณสมบัติใหม่ของวัตถุ ซึ่งเกิดจากความคิด ผ่านศักยภาพของวัตถุเป็นหลัก ส่วนคำว่า “เปรียบเทียบ ดูเหมือน เป็นเหมือน” คือคำเชื่อมที่แสดงถึงความหมายใหม่ของวัตถุ ซึ่งเกิดจากความความคิดผ่านศักยภาพของผู้ชมเป็นหลัก

อิทธิพล ที่ส่งผลต่อกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

ก่อนอื่นต้องขอออกตัวก่อนว่า ผลงานสร้างสรรค์เกี่ยวกับแมลงวันของผู้วิจัยสร้างสรรค์ ได้รับอิทธิพลทางรูปแบบจากผลงาน A Thousand Years (1990) ของ เดเมียน เฮิสต์ (Damien Hirst) โดยลักษณะของผลงานจะเป็นตู้กระจกขนาดใหญ่ ภายในเลี้ยงแมลงวันเอาไว้ โดยมีศีรษะของวัว วางไว้ในกล่องเพื่อเป็นเหยื่อหรืออาหารของแมลงวัน โดยผลงานส่วนใหญ่ของ เฮิสต์ มักนำเสนอวัตถุเกี่ยวกับความตายนั่นมาให้ผู้ชมได้ประจักษ์ แต่นั่นก็ทำให้รู้สึกว้าวเมื่อเฝ้ามองสิ่งนั้นผ่านสายตา ก็ยังไม่อาจสามารถทำให้เราเข้าใจถึงวัตถุภายในกล่องนั้นได้ดีเท่าที่ควร จึงเกิดแนวคิดที่ว่าถ้าหากตนเองเข้าไปอยู่ในกล่องและสัมผัสถึงความตายได้ใกล้ชิดกว่าเพียงสายตา จะทำให้สามารถเข้าใจเกี่ยวกับวัตถุหรือสภาวะความรู้สึกนั้นได้ดีมากขึ้นหรือไม่

แต่เมื่อสร้างสรรค์ผลงานเสร็จแล้วกลับพบว่า มีศิลปินคนหนึ่งที่มีลักษณะการทำงานเช่นเดียวกัน จึงเลือกผลงานชิ้นนี้มาใช้ในการวิเคราะห์เพราะมีความเกี่ยวเนื่องกับทฤษฎีในการแสดงทางทัศนศิลป์ เกี่ยวกับการสำรวจเชิงวัตถุมากกว่า ดังนั้นผลงานในชิ้นนี้จึงมีอิทธิพลในเชิงรูปแบบเกี่ยวกับการทำความเข้าใจวัตถุโดยการเอาร่างกายของตนเองเข้าไปสัมผัส กับวัตถุที่ไม่มีใครอยากสัมผัส คือแมลงวันนั่นเอง แต่เพื่อให้แมลงวันมีจำนวนมากจึงได้สร้างกล่องในลักษณะเดียวกับผลงานของเฮิสต์ และนำตัวเองเข้าไปนอนหรือสัมผัสกับแมลงวันเช่นเดียวกับผลงานของ จาง



ภาพที่ 12 ภาพผลงาน A Thousand Years (1990) โดย เดเมียน เฮิสต์

ที่มา : A Thousand Years, เข้าถึงเมื่อวันที่ 2 เมษายน 2567, เข้าถึงได้จาก
<https://thematter.co/thinkers/art-of-death/43199>

2.8.2 ผลงาน ระบาย (Exergie – Butter Dance) ของ เมลาตี ซูเรอดาร์โม (Melati Suryodarmo)

เมลาตี ซูเรอดาร์โม (Melati Suryodarmo) เธอเกิดที่ประเทศอินโดนีเซีย ในปี ค.ศ. 1969 โดยแม่ของเธอเป็นผู้ฝึกเต้นรำแบบชวาดั้งเดิม ส่วนพ่อของเธอเป็นศิลปินและนักออกแบบท่าเต้น เรียกว่า Amerta เมื่อเธอได้เจอกับ Anzu Furukawa และ Marina Abramovic ทำให้การแสดงทางทัศนศิลป์ของเธอมีพัฒนาการที่ดีขึ้น ผลงานของเธอมักทดสอบขีดจำกัดของจิตใจและร่างกายผ่านการสำรวจและปฏิสัมพันธ์กับวัตถุต่างๆ ผลงานหลายชิ้นของเธอ เป็นศิลปะการแสดงที่ต้องใช้กำลังกายและใช้ระยะเวลาในการแสดงยาวนาน และลดทอนการเคลื่อนไหวที่ไม่สำคัญออกไป เพื่อให้เหลือเพียงแก่นสารของความคิดที่ชัดเจน

โดยเธอกล่าวว่า "ฉันตั้งใจที่จะสัมผัสกับขอบเขตที่ลื่นไหลระหว่างร่างกายและสภาพแวดล้อมผ่านผลงานศิลปะของฉัน ฉันตั้งใจที่จะสร้างความเข้มข้นในการแสดง และฉันชอบการแสดงที่ดูไร้

สาระ และผิดปรกติ" และ ผลงาน Exergie – Butter Dance เป็นหนึ่งในผลงานที่โดดเด่นที่สุดของเธอ (wikipedia, 2024)



ภาพที่ 13 ภาพการแสดงบางส่วนจากผลงาน Exergie – Butter Dance โดย เมลาตี ซูเรอดาร์โม
ที่มา : Exergie – Butter Dance, เข้าถึงเมื่อวันที่ 5 เมษายน 2567, เข้าถึงได้จาก <https://artasiapacific.com/people/the-essential-works-of-melati-suryodarmo>

คุณสมบัติทางกายภาพ

จากการวิเคราะห์ลักษณะของผลงานจะเห็นได้ว่ามี นักแสดงผู้หญิงร่างอวบ ผอมยาวสีดำ ผิวสีแทน ทาปากสีแดง ใส่ชุดเดรส รัดรูป สีน้ำเงิน ชุดลักษณะเป็นเสื้อแขนกุด ยาวต่อกับกระโปรงสั้น เนื้อเข้า พร้อมกับใส่รองเท้าส้นสูงสีแดง และเธอยืนอยู่บนเวที ที่มีพื้นสีดำกับผ้าสีดำติดเป็นฉากหลัง

เมื่อเสียงกลองดังขึ้นอย่างช้าๆ เธอเริ่มเดินขึ้นไปบนเวที กุมมือสองข้างไว้ที่กลางหน้าท้อง สายตาสอดส่องไปมายังผู้ชม ต่อจากนั้นเธอเดินอ้อมไปด้านข้างของเวที และพุ่งตรงไปที่กองเนยจำนวนมาก ซึ่งวางอยู่กลางเวที เป็นเนยสี่เหลี่ยมขนาดเล็ก ประมาณ 30 ชิ้นวางต่อกัน เกิดเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมพื้นผ้าขนาดใหญ่ เธอหยุดยืนด้านหลังของกองเนยและสอดส่องสายตาไปยังผู้ชม

โดยก่อนทำการแสดงเธอหายใจด้วยจังหวะที่เร็วขึ้น จากนั้นเธอได้ขึ้นไปยืนอยู่บนกองเนย ด้วยน้ำหนักตัวและความนิ่มของเนย ทำให้รองเท้าส้นสูงสีแดงของเธอจมลงไป เธอเริ่มกางแขนทั้งสองข้างออก พร้อมสลับแขนและขา ในท่วงทำนองที่สอดคล้องไปกับจังหวะของดนตรี โดยท่ารำของเธอมีลักษณะคล้ายคลึงกับ “ระบำบารอง” ศิลปะการแสดงพื้นบ้านของชาวเกาะบาหลี่ ในประเทศอินโดนีเซีย เมื่อจังหวะกลองเร็วขึ้น เธอจึงเริ่มสลับท่าพร้อมกับรำรำในท่าทางที่เร็วกว่าเดิม เพราะด้วยน้ำหนักตัว การใส่รองเท้าส้นสูง ความมันและความอ่อนนิ่มของเนย จึงทำให้เธอหกล้มลงบนพื้นหลายครั้ง ส่งผลให้ร่างกายเกลือกกลิ้งไปกับเนย ทำให้เนยกระจายกระจายเต็มพื้นเวทีและติดตามร่างกายและเสื้อผ้าของเธอ

เนื่องจากพื้นของเวทีที่มีความแข็งผสมกับความมันของเนย ทำให้การทรงตัวจากการรำรำผ่านรองเท้าส้นสูง เป็นไปด้วยความทุลักทุเล จนสุดท้ายเธอได้หกล้มและนั่งอยู่บนเวที สอดส่องสายตาไปยังผู้ชมสักพักหนึ่ง และจึงได้ถอดรองเท้าสีแดงที่เลอะไปด้วยเนย วางไว้ท่ามกลางเศษเนยที่กระจายอยู่เต็มพื้นเวที และลุกขึ้นเดินด้วยท่าทางกะเผลกกะเผลกออกไป

โลกเสมือน จากคุณสมบัติทางความคิด (ด้วยการอุปมา)

1) โลกเสมือนจาก คุณสมบัติทางความคิดผ่านการอุปมา ที่เชื่อมโยงกับศักยภาพของวัตถุ

เมื่อไม่กระทบกับแผ่นหนังที่ขึงตึง คุณสมบัติที่เกิดขึ้นใหม่จากความสัมพันธ์ของวัตถุนี้ ก็คือเสียง มันดังขึ้นเป็นท่วงทำนองจังหวะที่สลับกันไป จากเสียงธรรมดาจึงได้กลายเป็น เสียงจังหวะของเสียงดนตรี ผู้หญิงร่างอวบในชุดเดรสสีดำ เหมือนกำลังแต่งตัวออกไปเที่ยว เมื่อเธอเริ่มรำรำ ตามท่วงทำนองของจังหวะดนตรี และเหยียบย่ำลงบนกองเนยที่วางไว้ตรงหน้า ความลื่นของเนย และความแข็งของพื้นปูน ทำให้ตัวเธอต้องล้มลง จากนั้นเธอได้ต่อสู้กับแรงโน้มถ่วงและล้มลุกคลุกคลานอยู่หลายครั้ง ทำให้เธอดูเหมือนกับ ตุ๊กตาล้มลุก ที่ไม่ว่าจะล้มสักกี่ครั้งก็สามารถลุกขึ้นมาได้เสมอ

โดยกองเนยที่เคยวางอยู่เป็นระเบียบ ก็ได้กระจายตัวออกเต็มพื้น ด้วยคุณสมบัติความแข็งของปูนและความลื่นของเนย ทำให้พื้นปูนธรรมดานั้นได้กลายเป็น ลานสเก็ต ที่สามารถทำให้คนลื่นไถลไปตามแรงเฉื่อยได้ และเนยปกติที่กระจายตัวออก ก็ได้กลายเป็นเหมือน เบาะนอนขนาดเล็ก ที่มีไว้รองรับร่างกายของเธอเมื่อตอนล้มลง ส่วนรองเท้าส้นสูงธรรมดา เมื่อผสมเข้ากับความลื่นของเนยและความแข็งแรงของพื้นปูน ก็ได้ ทำหน้าที่เหมือน รองเท้าสเก็ต ที่มีส่วนช่วยให้การไถลลื่นของเธอ เป็นไปได้ง่ายมากขึ้นกว่าเดิม

2) โลกเสมือน จากคุณสมบัติทางความคิดผ่านการอุปมา ที่เชื่อมโยงกับศักยภาพของผู้ชม

เสียงดนตรีจากกลองดั่งรัวขึ้นเป็นจังหวะซ้ำสลับกับเร็ว ราวกับสายฝนที่ตกลงบนหลังคาสังกะสี ที่มีคลื่นลมพัดมาเป็นระลอก บางครั้งชวนให้วังนอน แต่บางครั้งก็ทำให้เราต้องตื่นตกใจ และมีผู้หญิงในชุดเดรสสีดำ ใส่กระโปรงสั้นโชว์ขาอ่อน ทำให้ชวนนึกถึงผู้หญิงในยุคสมัยใหม่ที่แต่งตัวตามค่านิยมของแฟชั่นในช่วงเวลานั้น และกำลังจะออกไปเที่ยวในเมืองใหญ่ แต่เมื่อเธอร่ำราติดตามท่วงทำนองของจังหวะดนตรี ก็ทำให้นึกถึงดนตรีพื้นเมืองที่เป็นเอกลักษณ์ของคนท้องถิ่นใดสักที่หนึ่ง ทำให้เห็นความขัดแย้งระหว่างวัฒนธรรมการแต่งตัวและวัฒนธรรมของการร่ำรา ภายในตัวเธอ

น้ำหนักตัว กับชุดที่รัดแน่น ในท่าร่าที่กวัดแกว่งไปมา พร้อมกับความแข็งของพื้นและความลื่นของเนย ทำให้เธอต้องล้มลุกคลุกคลานอยู่หลายครั้ง ดูเสมือนว่าเธอกำลังต่อสู้อยู่กับบางสิ่งบางอย่าง อาจเป็นการต่อสู้ของค่านิยมแบบใหม่ ที่ต้องการอนุรักษ์วัฒนธรรมดั้งเดิมที่ติดงอมแงมไว้ แต่ในขณะเดียวกัน ค่านิยมของสังคมในปัจจุบันก็เป็นสิ่งที่ ต้องอยู่ร่วมกับมันให้ได้ ไม่ว่าจะเป็นค่านิยมในการแต่งตัวหรือค่านิยมของผู้หญิงที่ต้องผอม หุ่นเพรียวบาง

เมื่อร่างกายของเธอถูกดูดเข้าไป เป็นส่วนหนึ่งกับเนย ซึ่งเป็นอุปสรรคที่อยู่ตรงหน้า เธอต่อสู้และดิ้นรน เพื่อให้ตัวเองหลุดพ้นจากอุปสรรคนั้นให้ได้ เธอพยายามเรียนรู้ที่จะอยู่กับมัน ถึงแม้จะผิดหวังหลายครั้ง แต่ก็ยังลุกขึ้นสู้ต่อ ในที่สุดความพยายามของเธอก็จบลง เธอถอดรองเท้าสีแดงวางไว้ตรงหน้า เพื่อเป็นวัตถุพยานแห่ง แห่งความเจ็บปวด ที่สะท้อนให้เห็นถึงความพยายามในการต่อสู้ของเธอที่ผ่านมา

อิทธิพล ที่ส่งผลต่อกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

ความน่าสนใจในผลงานของ เมลาตี ในการแสดงด้วยการสำรวจวัตถุของเธอ สามารถทำให้วัตถุแสดงศักยภาพใหม่ออกมาได้ โดยการใช้คุณสมบัติความมัน และความอ่อนตัวของเนย รูปแบบทางกายภาพที่ดูขัดแย้งกัน จนทำให้เกิดเป็นปรากฏการณ์ทางวัตถุที่น่าสนใจ ก่อให้เกิดการตั้งคำถามในผลงานมากมายทั้งในแง่ของค่านิยมและวัฒนธรรม

อิทธิพล ของผลงานชิ้นนี้ที่มีต่อการสร้างสรรค์ผลงานคือ รูปแบบการสำรวจวัตถุที่ทำทลายและก้าวข้ามข้อจำกัดของร่างกายผู้แสดงและข้อจำกัดของวัตถุ คือเนยซึ่งเป็นเพียงวัตถุในการปรุงอาหารธรรมดาเท่านั้น โดยผลงานชิ้นนี้ส่งอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานชุดไม้กวาด เป็นอย่างมาก เนื่องจาก เป็นการแสดงที่เรียบง่ายแต่สามารถสะท้อนถึงคุณสมบัติของวัตถุออกมาได้ ผ่านแง่มุมที่คาดไม่ถึง และนอกจากนี้การแสดงดังกล่าว ยังสามารถสร้างความสะเทือนใจให้กับผู้ชมได้มากอีกด้วย

2.8.3. ผลงานชุด ความพิสดารในคาบสมุทรบอลข่าน (Balkan Baroque) ของ มารินา อบราโมวิช (Marina Abramovic)

มารินา อบราโมวิช เธอเกิดเมื่อ วันที่ 30 พฤศจิกายน ค.ศ.1946 ณ เบลเกรด เมืองหลวงของประเทศเซอร์เบีย แม่ของเธอ ดาร์นิชา อบราโมวิช (Danica Abramovic เกิด ค.ศ. 1921-2007) มาจากครอบครัวฐานะร่ำรวยและมีการศึกษาที่ดี ส่วนพ่อของเธอ วอลดีน อบราโมวิช (Vojin Abramovic เกิด ค.ศ. 1914) มาจากครอบครัวยากจน ซึ่งในช่วงวัยรุ่นเขาถูกจำคุกอยู่บ่อยครั้งเนื่องจากมีแนวคิดเกี่ยวกับคอมมิวนิสต์ ต่อมาพ่อและแม่ของเธอได้สมัครเข้าเป็นทหารในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 และเมื่อสิ้นสุดสงคราม ทั้งสองคนจึงได้รับเกียรติยศให้เป็นวีรบุรุษสงคราม พ่อของเธอได้เป็นสมาชิกของหน่วยคุ้มกันของจอมพลตีโต ส่วนแม่ของเธอได้เป็นผู้อำนวยการพิพิธภัณฑ์การปฏิบัติ ทำให้ครอบครัวของเธอมีสถานะและชีวิตการเป็นอยู่ที่ดีในสังคม (Abramovic, 2017: 4-16)

หากพิจารณาลักษณะการทำงานของ อบราโมวิช ศิลปินหญิงในวัยเด็กนั้นมีความสัมพันธ์กับครอบครัวที่ไม่ดีมากนัก เนื่องจากพ่อของเธอเป็นคนเจ้าชู้จึงทำให้ทะเลาะกับแม่บ่อยครั้ง ส่วนแม่ของเธอก็มักใช้ความรุนแรงในการเลี้ยงดู ด้วยการทุบตีเพื่อทำโทษหากเธอกระทำความผิด (Abramovic, 2017: 4-16) จากประสบการณ์ในชีวิตดังกล่าวของเธอ จึงมีความสอดคล้องกับเนื้อหาและลักษณะของรูปแบบการสร้างสรรคผลงานศิลปะในภาพรวมของเธอ ซึ่งมักจะสะท้อนเนื้อหาเกี่ยวกับสงคราม ความรุนแรง หรือการถูกกดขี่ของผู้หญิง เป็นต้น โดยรูปแบบของผลงานแสดงออกผ่านการสร้างสถานการณ์หรือเงื่อนไขที่บีบคั้น อันนำไปสู่ความเสี่ยงต่อการบาดเจ็บทั้งร่างกายและจิตใจของผู้แสดง จนทำให้ร่างกายของเธอนั้นได้รับบาดเจ็บจากการแสดงผลงานบ่อยครั้ง และในผลงานชุดนี้ก็เช่นกัน เธอได้ใช้ข้อจำกัดทางร่างกายของตนเองในการรับมือกับกลิ่นเน่าเหม็นของซากสัตว์และเล่นกับข้อจำกัดของคราบเลือดและเศษเนื้อจากกระดูกสัตว์ ให้ปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่สีขาวของชุดที่เธอสวมใส่เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความรู้สึกรุนแรงของเนื้อหาภายในผลงาน

โดยผลงานชุดนี้มีพัฒนาต่อยอดมาจากผลงานชุดเก่าของเธอในชื่อ *Cleaning the Mirror* ในปี ค.ศ 1995 โดยรูปแบบของผลงานจะเป็นการแสดงด้วยการสวมชุดโค้ทสีขาวขัดถูโครงกระดูกมนุษย์ด้วยแปรงไม้ขนาดใหญ่ ด้วยน้ำผสมสบู่ ซึ่งได้แนวคิดมาจากการอ่านหนังสือเกี่ยวกับพิธีกรรมโรแลง ของทิเบต เกี่ยวกับความคิดเรื่องความตายของพระสงฆ์ที่ถูกฝึกด้วยการนอนกับศพที่เน่าเปื่อยในสุสาน (Abramovic, 2017: 227)



ภาพที่ 14 ภาพการแสดงสดของผู้หญิงกับกระดูกวัว ในผลงาน Balkan Baroque โดย มารินา อบราโมวิช
ที่มา : Balkan Baroque, by Arthive, 2023, เข้าถึงเมื่อวันที่ 5 เมษายน 2567, เข้าถึงได้จาก
https://arthive.com/sl/artists/92199~Marina_Abramovi/works/635192~Balkanski_barok.
Copyright 2023 by Arthive.



ภาพที่ 15 ภาพการติดตั้งผลงาน Balkan Baroque โดย มารินา อบราโมวิช
ที่มา : Balkan Baroque, by Arthive, 2023, เข้าถึงเมื่อวันที่ 5 เมษายน 2567, เข้าถึงได้จาก
https://arthive.com/sl/artists/92199~Marina_Abramovi/works/635192~Balkanski_barok.
Copyright 2023 by Arthive.

คุณสมบัติทางกายภาพ

โดยในผลงานชุด ความพิสดารในคาบสมุทรบอลข่าน (Balkan Baroque) ค.ศ.1997 ของ มารินา อบราโมวิช (Marina Abramovic) จะประกอบไปด้วยผลงานหลัก 3 ชุด คือ 1) รูปแบบวิดีโอ 3 ชิ้น 2) รูปแบบอ่างทองแดง 3 ใบ และ 3) รูปแบบการแสดงสด ในการวิเคราะห์คุณสมบัติทางกายภาพจะอธิบายภาพรวมของผลงานและลงลึกในรายละเอียดเฉพาะในส่วนของการแสดงสดเท่านั้น เพื่อเน้น ในส่วนของการแสดงทางทัศนศิลป์ในแนวทางการสำรวจวัตถุเป็นหลัก

ในการแสดงสดประกอบด้วยนักแสดงหญิง (อบราโมวิช) ใส่ชุดสีขาวลักษณะคลุมยาวถึงหัว เข้า นั่งอยู่ตรงกลางของกองกระดูก (วัว) จำนวนประมาณ 2,500 ชิ้น โดยกองกระดูกจำนวนมากได้วางทับซ้อนกันหลายชั้นเป็นเนินสูงขึ้นไปเป็นทรงสามเหลี่ยมคล้ายกับภูเขา โครงกระดูกที่แห้งจะถูกจัดวางอยู่ด้านล่างจำนวน 500 ชิ้นและโครงกระดูกสดใหม่ที่ยังมีเลือดและเศษเนื้อติดอยู่ ถูกจัดวางกองทับซ้อนอยู่ด้านบนจำนวน 2,000 ชิ้น หลังจากนั้นเธอได้ทำการแสดงโดยการนำมือซ้ายมาโอบกอดกระดูกชิ้นหนึ่งและมือขวาจับแปรงขนาดใหญ่จุ่มน้ำมาจากถังเหล็กซึ่งวางอยู่ข้างลำตัวแล้วขัดถูกระดูกไปมาจนเลือดและเศษเนื้อจากกระดูกได้กระเด็นไปติดอยู่บนเสื้อผ้าสีขาวของเธอ และในบางช่วงเวลาขณะที่เธอทำการขัดถูกระดูกอยู่เธอก็ได้เปล่งเสียงออก (ร้องเพลงของชนพื้นเมืองยูโกสลาเวีย) มาเป็นระยะ พร้อมด้วยสีหน้าเศร้าโศก โดยการแสดงสดใช้เวลาในยาวนาน 7 ชั่วโมงต่อวัน ติดต่อกันทั้งหมด 4 วัน (Abramovic, 2017: 237)

โลกเสมือน จากคุณสมบัติทางความคิด (ด้วยการอุปมา)

1) โลกเสมือนจาก คุณสมบัติทางความคิดผ่านการอุปมา ที่เชื่อมโยงกับศักยภาพของวัตถุ

นักแสดงผู้หญิง ชุดคลุมสีขาว ร้องเพลง การเปล่งเสียง ในแต่ละวันเธอจะเลือกเพลงมาหนึ่งบทเพลงและเล่นซ้ำๆ ตลอด 6 ชั่วโมง ที่ทำการแสดง จนกระทั่งเพลง นั้นกลายเป็นเหมือนบทสวด” การขัดถูกระดูก กองกระดูก โดยกองกระดูกจำนวนมาก ได้สื่อความหมายถึง เศษซากที่หลงเหลือมาจากโรงงานอุตสาหกรรม ซึ่งเป็นการสะท้อนเนื้อหาของแนวคิดที่สอดคล้องไปกับข้อมูลทางสังคม เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของมนุษย์และสัตว์ ในสังคมบริโภคนิยม โดยการฆ่าสัตว์ เพื่อนำมาค้าขายภายใต้ระบบทุนนิยม (พิสนธ์ สุวรรณภักดี, 2562: 2086-2090) ดังนั้นเมื่อเห็นกองกระดูก จึงทำให้จินตนาการได้ถึงการตายที่ผิดปกติตามธรรมชาติของสัตว์จำนวนมากที่โดนฆ่าในโรงงานอุตสาหกรรมเพื่อมาเป็นอาหารและของใช้ต่างๆ แสดงให้เห็นถึงโครงสร้างทางสังคมเกี่ยวกับการผลิตและระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม ซึ่งมีส่วนผลักดันให้เกิดการฆ่าสัตว์ผ่านโรงงานอุตสาหกรรมต่างๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของคนจำนวนมากให้สามารถเข้าถึงการบริโภคเนื้อสัตว์ได้ง่ายขึ้น

กองกระดูกจำนวนมาก ก็มีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนจินตนาการใหม่ของผู้ชมได้ เมื่อมองดูกองกระดูกในผลงาน ให้กลายเป็นภาพความตายและความเจ็บปวดของสัตว์

2) โลกเสมือนจาก คุณสมบัติทางความคิดผ่านการอุปมา ที่เชื่อมโยงกับศักยภาพของผู้ชม

นักแสดงผู้หญิง ชุดคลุมสีขาว ผู้หญิงในชุดขาวกลายเป็นกลุ่มคนที่อยู่ในศีลธรรมและไม่กินเนื้อสัตว์ เช่น กลุ่มมังสวิรัต (vegetarian) และวีแกน (Vegan) ได้เช่นกัน ซึ่งคนเหล่านี้ตระหนักและเข้าใจถึงความเจ็บปวดของสัตว์ ที่โดนกระทำได้เป็นอย่างดี

รูปแบบการแสดงของศิลปิน ที่เปล่งเสียงร้องเพลงด้วยสีหน้าโศกเศร้าพร้อมกับท่าทางการขุดกระดูกด้วยแปรงขนาดใหญ่จากน้ำสะอาด ทำให้สามารถจินตนาการได้ถึงการโยยหาวิถีชีวิตในอดีต ซึ่งเป็นวิถีชีวิตของผู้คนกับธรรมชาติ ที่เคยพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน แต่ตอนนี้กลับถูกทำลายลงด้วยความโลภของมนุษย์ ที่เห็นแต่ผลประโยชน์ของตนเอง และมีความต้องการจนล้นเกินพอดี

ดังนั้นการแสดงออกด้วยท่าทางของผู้หญิงในผลงานนี้ จึงจินตนาการได้ถึงการพยายามลบล้างความเจ็บปวดของสัตว์จากการกระทำของมนุษย์ ด้วยการทำความสะอาดกระดูก ให้สีแดงของเลือดและเศษเนื้อที่สกรปรกหายไปให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้

8.3.3 อิทธิพล ที่ส่งผลต่อกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานของมารีน่า เป็นที่ยอมรับในวงการศิลปะระดับโลก โดยเฉพาะการแสดงทางทัศนศิลป์ที่สามารถสะท้อนขีดความสามารถของความเป็นมนุษย์และความท้าทายในการสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละชุด โดยเฉพาะผลงานชุดนี้ ซึ่งได้รับรางวัลและคำชื่นชมมากมาย ทำให้เห็นถึงความพยายามและความทุ่มเทในการสร้างสรรค์ผลงานของเธอ โดยอิทธิพล จากผลงานชุดนี้ของมารีน่า ที่ส่งผลต่อกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน วิทยานิพนธ์ มีหลากหลายมิติทั้งในรูปแบบการแสดงที่ทรงพลังและนำเสนอวัตถุได้อย่างน่าสนใจ การแสดงร่วมกับวัตถุของเธอนั้น เป็นแรงบันดาลใจสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยสร้างสรรค์ทั้งในแง่ของการเลือกใช้วัสดุที่มีความพิเศษและวิธีการเข้าถึงวัตถุที่ท้าทายขีดความสามารถของตนเอง ซึ่งทำให้วัตถุนั้นเปลี่ยนคุณสมบัติและกลายเป็นภาพแทนของความหมายอีกหลากหลายมิติทั้งในแง่การสะท้อนปัญหาทางสังคมและความรู้สึกส่วนตัว

สรุป

จากการศึกษาผลงานศิลปะผ่านแนวคิด ภาววิทยาเชิงวัตถุ (Object-oriented ontology) พบว่ามนุษย์ไม่สามารถเข้าถึงภาวะการดำรงอยู่ที่แท้จริงของวัตถุได้ แต่สามารถเข้าถึงคุณสมบัติของวัตถุได้ ผ่านการสังเกตความสัมพันธ์ของวัตถุนั้นกับวัตถุอื่น ๆ โดยในผลงานศิลปะจะแสดง

ความสัมพันธ์ของวัตถุออกมาเรียกว่า “ปรากฏการณ์ของวัตถุ” หมายถึง กลวิธีที่ศิลปินใช้ในการสร้างผลงานและสะท้อนรูปแบบออกมาผ่านวัตถุต่าง ๆ และสามารถใช้ความคิดในการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ของวัตถุนั้นได้ผ่าน “คุณสมบัติทางผัสสะ” ซึ่งจะเป็นการอธิบายรูปแบบความสัมพันธ์ของวัตถุที่มีต่อวัตถุอื่น ๆ และ “คุณสมบัติทางความคิด” ผ่าน “การอุปมา” ซึ่งจะเป็นการวิเคราะห์คุณสมบัติใหม่ของวัตถุ และสร้างความหมายอื่น ๆ ที่แตกต่างไปจากแนวคิดของศิลปิน โดยการวิเคราะห์รูปแบบผลงานศิลปะดังกล่าวสามารถสรุปได้ดังนี้

คุณสมบัติทางกายภาพ

โดยคุณสมบัติทางกายภาพ คือ การเผย “ปรากฏการณ์ของวัตถุ” ที่มีอยู่ภายใต้รูปแบบของผลงานศิลปะ ดังนั้นในตารางจึงเป็นการแสดงตัวอย่าง ความสัมพันธ์ของวัตถุบางชนิด ที่มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน โดยในผลงานจะมี “วัตถุหลัก” ซึ่งแสดงร่วมกับศิลปิน จะทำหน้าที่เป็นโจทย์หรือเงื่อนไขในการแสดง เช่น แมลงวัน และเนย และยังมีวัตถุอื่น ๆ อีกมากมาย ดังนั้นการพยายามสังเกตวัตถุที่มีอยู่อย่างหลากหลาย ภายในผลงานให้ได้มากที่สุด ตั้งแต่ขนาดเล็กจนถึงขนาดใหญ่ จะเป็นการช่วยยกระดับความสำคัญของวัตถุอื่น ๆ ขึ้นมาได้ในระดับนี้

แต่อย่างไรก็ตาม ด้วยข้อจำกัดของความเป็นมนุษย์ก็ไม่สามารถเข้าถึง ปรากฏการณ์ของวัตถุ จากความสัมพันธ์ของวัตถุทุกชนิดที่อยู่ในช่วงเวลานั้นได้ทั้งหมด เช่น ในผลงานของ จาง หวน (Zhang Huan) เราไม่สามารถรู้ได้เลยว่า จังหวะการเต้นของหัวใจของคนและแมลงวันที่เชื่อมต่อกันในช่วงเวลาหนึ่ง พวกเขาจะรู้สึกต่อกันอย่างไร หรือ ในผลงานของ เมลาตี ซูเรอดาร์โม (Melati Suryodarmo) เราไม่มีทางรู้ได้เลยว่า ได้มีปรากฏการณ์อะไรเกิดขึ้นบ้าง จากปฏิสัมพันธ์ระหว่าง วัตถุเนย กับรองเท้าส้นสูง และเสื้อผ้า หรือผิวหนังของมนุษย์ ที่สายตาของเรามองไม่เห็นหรือสิ่งเหล่านั้นได้สร้างคุณสมบัติใหม่อะไรขึ้นมาบ้าง จากการศึกษาจะเห็นว่า ยังมีความสัมพันธ์ของวัตถุอีกหลายอย่าง ที่เราไม่สามารถเข้าถึงได้ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า การเข้าถึงภาวะการดำรงอยู่ของวัตถุนั้นเป็นไปได้ยาก ภายใต้เงื่อนไขและข้อจำกัดของความเป็นมนุษย์ จึงทำให้การกล่าวถึงวัตถุทุกชนิดที่มีอยู่ในผลงานศิลปะอย่างเท่าเทียมนั้นเป็นไปได้ยากเช่นกัน

โลกเสมือนทางความคิด

โดยคุณสมบัติของวัตถุทางความคิด ซึ่งเกิดจาก “การอุปมา” หลังจากการสัมผัสคุณสมบัติของวัตถุแล้ว จึงทำให้เกิดความคิดและจินตนาการ ต่อปรากฏการณ์ของวัตถุที่สัมผัสนั้น ความคิดหรือจินตนาการเหล่านั้น เกิดขึ้นจากหลายปัจจัย เช่น ศักยภาพของวัตถุที่เผยตัวออกมา และศักยภาพของผู้ชมผลงาน จากประสบการณ์ในอดีต เป็นต้น ทำให้การอุปมาเหล่านั้น สามารถสร้างคุณสมบัติ

ใหม่ของวัตถุออกมาได้ โดยคุณสมบัติทางความคิด (การอุปมา) มีสองส่วนคือ ความคิดที่เชื่อมโยงกับ ศักยภาพของวัตถุเป็นหลัก และ ความคิดที่เชื่อมโยงกับศักยภาพผู้ชมเป็นหลัก

โลกเสมือนจาก คุณสมบัติทางความคิดผ่านการอุปมา ที่เชื่อมโยงกับศักยภาพของวัตถุ

โดยความคิดที่เชื่อมโยงกับศักยภาพของวัตถุเป็นหลัก คือ ความคิดเหล่านั้นเกิดขึ้นโดยการให้ความสำคัญกับวัตถุที่สร้างปรากฏการณ์บางอย่างออกมา แต่อย่างไรก็ตามความคิดนั้นก็ยิ่งเจือปนไปด้วยศักยภาพของผู้ชมเช่นกัน ซึ่งอาจเทียบออกมาเป็นเปอร์เซ็นต์ เพื่อให้เห็นภาพชัดเจนมากขึ้น ถึงแม้ในความเป็นจริงเราจะไม่สามารถวัดออกมาเป็นเปอร์เซ็นต์ได้ก็ตาม โดยให้ความคิดที่เชื่อมโยงกับวัตถุ จะมีศักยภาพของวัตถุอยู่ประมาณ 60% และศักยภาพของความคิดอีกประมาณ 40% จะเห็นได้จากตัวอย่างในตาราง เช่น “น้ำผึ้งและน้ำมันปลา” ได้เปลี่ยนน้ำผึ้งให้กลายเป็น “กาวกับดัก” หรือ “เนยที่ถูกเหยียบบนพื้นปูน” ได้เปลี่ยนพื้นปูนธรรมดาให้กลายเป็น “ลานสเก็ต” จะสังเกตเห็นว่ามีความเป็นไปได้ ที่วัตถุเหล่านั้นจะสามารถ มีคุณสมบัติใหม่ จากความสัมพันธ์กับวัตถุชนิดอื่น ๆ

โดย คุณสมบัติใหม่ที่เกิดขึ้นของวัตถุที่สัมพันธ์กัน จะมีความเป็นเอกเทศ ไม่เชื่อมโยงไปกับความคิดที่ไหลลื่นเป็นเรื่องเดียวกัน เช่น ในการวิเคราะห์ผลงานของ จาง หวน (Zhang Huan) ซึ่งกล่าวว่า “มนุษย์ในท่างานนิ่งกลายเป็นประติมากรรม” กับ “แมลงวันบนผิวหนังมนุษย์” กลายเป็น “ก้อนเนืบบนผิวหนัง” มีความขัดแย้งกันของเหตุผลในการร้อยเรียงให้เนื้อเรื่องไหลลื่น กล่าวคือเมื่อมนุษย์กลายเป็นประติมากรรม ก็ย่อมไม่สามารถมีก้อนเนืบบนผิวหนังได้หรือเป็นไปได้ยาก เป็นต้น

ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าเป็นคุณสมบัติของวัตถุที่มีศักยภาพเหนือกว่าความคิด ทำให้เราไม่สามารถคิดให้คุณสมบัติใหม่ที่เกิดขึ้น นั้นร้อยเรียงไหลลื่นไปตามความคิดของเราได้อย่างเต็มที่ ทำให้เราเห็นศักยภาพของวัตถุที่สามารถแสดงคุณสมบัติภายในตัวเองที่ถูกปิดบัง อยู่นอกเหนือไปจากคุณสมบัติการใช้งานจริงทางสังคมโดยปกติทั่วไป

โดยคุณสมบัตินี้จะมีความสำคัญตามแนวคิดของ “ภววิทยาเชิงวัตถุ” เนื่องจากตัววัตถุนั้นสามารถแสดงคุณสมบัติของตนเองในลักษณะอื่น ๆ ออกมาได้ ดังนั้นการอุปมาในลักษณะนี้ จึงเป็นเพียงตัวอย่าง ของคุณสมบัติของวัตถุที่ดำรงอยู่อย่างหลากหลายเท่านั้น ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของผู้ชม จะเข้าไปมีส่วนร่วมกับคุณสมบัตินั้นอย่างไร แน่แน่นอนว่าคุณสมบัตินี้ย่อมไม่ได้เกิดขึ้นจากคุณสมบัติของวัตถุที่แท้จริง แต่ความคิดเหล่านี้จะเป็นส่วนหนึ่งที่จะเปิดเผยให้เห็นศักยภาพของวัตถุ และการคาดการณ์ถึงภาวะการดำรงอยู่ของวัตถุเหล่านั้นได้

โลกเสมือนจาก คุณสมบัติทางความคิดผ่านการอุปมา ที่เชื่อมโยงกับศักยภาพของผู้ชม

ความคิดที่เชื่อมโยงกับศักยภาพของผู้ชมเป็นหลัก ทำให้เราเห็นศักยภาพของผู้ชม ที่แสดงคุณสมบัติภายในตัวเองผ่าน ความรู้และประสบการณ์ในอดีต โดยให้ความคิดที่เชื่อมโยงกับผู้ชม จะมี

ศักยภาพของวัตถุอยู่ประมาณ 40% และศักยภาพของความคิดอีกประมาณ 60% เช่น ในการวิเคราะห์ผลงานของ เมลาตี ซูเรอดาร์โม (Melati Suryodarmo) ซึ่งกล่าวว่า “มนุษย์ในท่านั่งนิ่งอยู่บนเก้าอี้ในห้อง” ได้กลายเป็น “ฆาตกรที่ดูไร้เดียงสา” หรือ “รองเท้าส้นสูงที่เลอะเนย” ได้กลายเป็น “ร่องรอยของความเจ็บปวด” โดยคุณสมบัติทางความคิดเหล่านี้ มักใช้จินตนาการของผู้ชมและนำเอาประสบการณ์ทางความรู้สึก เข้าไปเปรียบเทียบกับรูปแบบของวัตถุที่ปรากฏมากเกินไป จึงทำให้คุณสมบัติจริงของวัตถุหนีห่างออกไป และหลงเหลือเอาไว้เพียง คุณสมบัติของวัตถุในทางความคิดของผู้ชมเท่านั้น

แต่ลักษณะเด่นของความคิดที่เชื่อมโยงกับผู้ชมเป็นหลัก สามารถร้อยเรียงเรื่องราวของสิ่งที่ปรากฏได้ไหลลื่นให้เป็นเรื่องเดียวกันได้ง่ายมากขึ้น และทำให้การตีความผลงานศิลปะให้มีความหมายได้ลึกซึ้งมากขึ้น เพราะมีเนื้อหาสอดคล้องไปกับเรื่องราวทางสังคม ซึ่งจะทำให้ผู้ชมเห็นความสำคัญของความหมายในเชิงสัญลักษณ์ มากกว่า การให้ความสำคัญกับศักยภาพของวัตถุ

แต่อย่างไรก็ตามคุณสมบัตินี้ที่เชื่อมโยงกับผู้ชมเป็นหลัก ก็ถือเป็นส่วนหนึ่งของการเปิดเผยคุณสมบัตินี้ของวัตถุที่หลากหลายได้ ถึงแม้วิธีคิดในแนวทางนี้จะทำให้ศักยภาพของวัตถุนั้นถูกลดทอนลงไปอย่างมากก็ตาม แต่สิ่งที่ได้มา คือเราสามารถสร้างความสำคัญและสร้างความหมายภายในผลงานศิลปะที่อยู่นอกเหนือไปจากแนวคิดของศิลปินได้มากขึ้น ทำให้การตีความผลงานศิลปะไม่ได้อยู่ที่คนใดคนหนึ่ง และทำให้วัตถุทางศิลปะนั้นสามารถผลิตคุณสมบัตินี้ทางความหมายของตนเองได้อย่างไม่สิ้นสุด

จากแนวคิดของ ภาววิทยาเชิงวัตถุ (Object-oriented ontology) ซึ่งเชื่อว่า ความคิดของมนุษย์ ไม่ใช่ความจริง เป็นเพียงความจริงของมนุษย์ ที่พยายามทำความเข้าใจสิ่งอื่นเท่านั้น ในโลกของวัตถุล้วนมีความจริงเป็นของตัวเอง โดย ภาววิทยาเชิงวัตถุ ต้องการศึกษาดำรงอยู่ของวัตถุ ที่หลีกเลี่ยงความคิดของมนุษย์ แต่ต้องอาศัยความคิดของมนุษย์ในการทำความเข้าใจ คำกล่าวนี้จึงดูขัดแย้งกันภายในตัวเอง ดังนั้นการหาความรู้ นอกเหนือจากมนุษย์ในการศึกษานี้ จึงไม่ใช่การตัดความคิดของมนุษย์ออก แต่เป็นการสร้างจุดยืนทางความคิดและสร้างทัศนคติในการมองสิ่งอื่น จึงไม่ใช่เป็นการลดความสำคัญของมนุษย์ลง แต่เป็นการเพิ่มความสำคัญของสิ่งอื่นให้มากขึ้น เพื่อเราจะได้มีความรู้มากขึ้นเช่นกัน

บทที่ 3

แนวความคิด และกระบวนการสร้างสรรค์

ในบทนี้เป็นการวิเคราะห์แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน โดยในแต่ละชุดจะมี วัตถุประสงค์ย่อย อธิบายไว้เพิ่มเติม เนื่องจากต้องการแสดงเป้าหมายในการทำงานที่พัฒนาและเปลี่ยนแปลงไป จนถึงชุดวิทยานิพนธ์ โดยการสร้างสรรค์ผลงาน แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ และผลงานวิทยานิพนธ์ ซึ่งมีแนวทางในการพัฒนาผลงานตามขั้นตอนดังนี้

3.1 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์

3.1.1 ผลงานชุด ต้นกล้าพฤกษ์ ปีการศึกษา 2563

3.1.2 ผลงานชุด สวรรค์ชั้นประหยัด ปีการศึกษา 2564

3.1.3 ผลงานชุด ผลงาน โลกตกค้าง ปีการศึกษา 2565

3.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

3.2.1 ผลงานชุด อมนุษย์ ปีการศึกษา 2568

3.2.1.1 ผลงานชื่อ ไม่กวาด

3.2.1.2 ผลงานชื่อ แมลงวัน

3.3.1.3 ผลงานชื่อ สนิม

3.1 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์

3.1.1 ผลงาน ต้นกล้าพฤกษ์ ปีการศึกษา 2563

ที่มาและความสำคัญ

จากการศึกษาเกี่ยวกับปัญหาความยากจนของคนในชุมชนริมทางรถไฟในจังหวัดนครปฐม ซึ่งจะมีเอกลักษณ์ทางกายภาพ ความเป็นอยู่ที่น่าสนใจ และมีเงื่อนไขปัจจัยของความยากจนที่หลากหลาย ดังนั้นในผลงานชุดนี้ จึงต้องการสะท้อนปัญหา วิถีชีวิตและความเป็นอยู่ ของคนจนเมืองริมทางรถไฟ ซึ่งในแต่ละครอบครัว มีปัญหาและรายละเอียดที่แตกต่างกัน จึงทำให้ความไม่แน่นอนในชีวิตนั้นมีสูง แต่สิ่งเดียวที่คนกลุ่มนี้ยังสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ คือความหวัง เป็นความคิดเชิงอุดมคติในการคาดการณ์ ถึงอนาคตว่าจะมีชีวิตที่ดีขึ้น เป็นสิ่งเดียวที่เขาสามารถไขว่คว้าได้อย่างเท่าเทียมกับทุกคน

โดยความหวังในที่นี้เป็นความคิดเชิงอุดมคติ หมายถึงความคิดที่สมบูรณ์แบบ ในสิ่งที่เราอยากเป็น อยากได้ อยากมี ในแต่ละคนมีอุดมคติในความต้องการของตนเองที่แตกต่างกัน ความหวังจึงมีทั้งข้อดีและข้อเสียในตัวของมันเอง มันเป็นไปได้ทั้งความสุขที่มีเป้าหมายในชีวิต และความทุกข์หากไปไม่ถึงเป้าหมายนั้น ดังนั้นการรักษาสมดุล ระหว่างเป้าหมายในอนาคต และสิ่งที่จริงในปัจจุบันเป็นสิ่งสำคัญในการดำรงชีวิต

แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

จากแนวคิดเรื่องความหวัง จึงทำให้ผู้สร้างสรรค์เชื่อมโยงไป ยังแนวคิดเกี่ยวกับ ต้นกัลปพฤกษ์ ต้นไม้บนสวรรค์ตามความเชื่อในอุดมคติของศาสนาพุทธ ซึ่งเป็นตัวแทนของความอุดมสมบูรณ์ สามารถตอบสนองความหวังและความต้องการของผู้คน (เทวดา) ที่อยู่ในพื้นที่นั้นได้ เพียงแค่การขอพร หรือจิตจินตนาการต่อสิ่งที่อยากได้ ต้นกัลปพฤกษ์ก็จะดลบันดาล ให้ในสิ่งที่ต้องการ

จึงต้องการสร้างสรรค์ผลงานและนำเสนอ มุมมองต้นกัลปพฤกษ์ ผ่านความรู้สึกเกี่ยวกับความยากลำบากและหตุ โดยต้นกัลปพฤกษ์ในความเชื่อจะรับฟังเสียงจากผู้อื่น แต่ ในผลงานชุดนี้ต้องการนำเสนอมุมมองที่กลับกัน ซึ่งในผลงานต้องการให้ต้นกัลปพฤกษ์ส่งเสียงไปยังผู้อื่นรับฟังแทน เป็นการกลับค่าความหมายของต้นกัลปพฤกษ์ในอุดมคติ เพื่อสะท้อนปัญหาของสังคมที่อยู่ในโลกของความ เป็นจริง

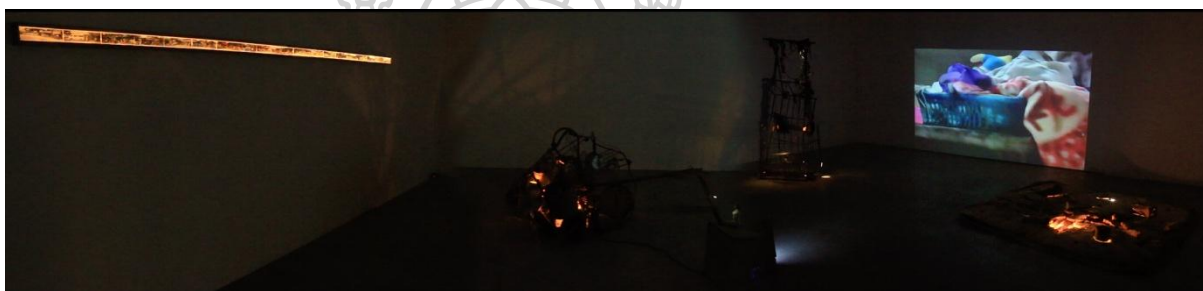
โดยกายภาพของความทุกข์ยาก จะนำเอาวัสดุและของใช้ต่าง ๆ ในวิถีชีวิตและอาชีพของคน ในชุมชนริมทางรถไฟ มาเป็นส่วนประกอบในผลงาน และต่อเติมด้วยวัสดุของเก่าที่มีลักษณะใกล้เคียง กับของใช้ในชีวิตจริงของผู้คนเหล่านั้น มาเป็นส่วนประกอบเสริม เพื่อสะท้อนให้เห็นความทุกข์ยากและความยากลำบากผ่านลักษณะของวัตถุ เช่น รถเข็นเก็บขยะ เบาะเก่าๆ ของใช้ในครัว วัตถุเสื่อมสภาพอื่น ๆ หรือการบันทึกภาพถ่ายสภาพความเป็นอยู่ผ่านกายภาพของที่พักอาศัย และสภาพแวดล้อมต่าง ๆ

ส่วนรูปแบบของความหวัง นำเสนอโดยการสัมภาษณ์ความต้องการของคนในชุมชน และความคาดหวังในสิ่งที่เขาอยากมี อยากเป็น ทั้งหน้าที่การงาน รายได้ หรือความต้องการทางความสุข ทั้งร่างกายและจิตใจ ผ่านการบันทึกเสียง เพื่อเป็นการบันทึกความหวังในอุดมคติออกมาเป็นรูปธรรม และนำเสียงที่บันทึกได้สอดแทรกไปตามวัตถุต่างๆ ภายในโครงสร้างของผลงาน

วัตถุประสงคในการสร้างสรรค์ผลงาน

เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ด้วยการจัดวาง สื่อต่างๆ ในพื้นที่การแสดง โดยอาศัยแนวคิดของต้นกัลปพฤกษ์ มาใช้เป็นรูปแบบโครงสร้างของผลงาน และนำเอาวัตถุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตก

กับภาพถ่ายที่อยู่อาศัยของคนชุมชน มาใช้สร้างความรู้สึกถึงความยากจน และนำเสียงของคนในชุมชนมาซ่อนไว้ในวัตถุภายในผลงาน เพื่อสะท้อนความหวังภายใต้ปัญหาของความยากจน



ภาพที่ 16 ภาพรวมการติดตั้งผลงาน ต้นกัลปพฤกษ์ (เปิดไฟ)

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 31 พฤษภาคม 2563 ณ หอศิลป์บรมราชกุมารี ชั้น 2 อาคารศูนย์ทัศนศิลป์สิรินธร คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

รูปแบบในการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ มี 3 ส่วน

1) ประติมากรรมเทคนิคผสม รูปแบบต้นกัลปพฤกษ์ จำนวน 3 ต้น

ต้นกัลปพฤกษ์ทำจากรถเข็นเก็บขยะ ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่สำคัญของคนประกอบอาชีพเก็บเศษขยะขายในชุมชนริมทางรถไฟ นำมาจัดวางในตำแหน่งที่ผิดปกติเพื่อเปลี่ยนการรับรู้เบื้องต้น เป็นการลดทอนหน้าที่และความสำคัญของอุปกรณ์ลง เพื่อนำไปสู่ความรู้สึกสะท้อนใจ ต่อความทุกข์ และความลำบาก โดยลดการตกแต่งเพิ่มเติมให้มากที่สุด เพื่อปล่อยให้สัจจะของวัตถุได้เปิดเผยความรู้สึกผ่านรายละเอียดของพื้นผิว กลิ่น และสภาพความเป็นจริง

ต้นกล้าพฤกษ์ทำจากร่มขนาดใหญ่ เป็นร่มสำหรับแม่ค้าขายของทั่วไป เป็นอีกอาชีพหนึ่งที่พบเห็นได้ในชุมชน คือแม่ค้าขายข้าวแกงราคาดูก เป็นอาชีพที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตของคนในชุมชนที่มีรายได้น้อย ลักษณะของผลงานได้นำเอาโครงสร้างของร่มขนาดใหญ่มาเป็นส่วนประกอบของโครงสร้าง โดยภายในจะมีอุปกรณ์ในการค้าขาย ประกอบอยู่ภายในร่มเป็นจำนวนมาก เพื่อสื่อถึงความรู้สึกอึดอัดและแสดงความยากลำบากในการประกอบอาชีพ

ต้นกล้าพฤกษ์ทำจากเบาะนอนเก่า ไม่ได้คุณภาพ แต่มีราคาสูงซึ่งเป็นที่ยอมรับใช้กันในชุมชน ภายในผลงานจะทำการดึงผ้าที่คลุมเบาะออกเพื่อโชว์ให้เห็นถึงกายภาพภายใน ของเบาะ ที่เก่าและผุพัง ประกอบกับอุปกรณ์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น ไฟฉาย หมอน หรือวัตถุอื่นๆ ต่าง ๆ เพื่อแสดงให้เห็นถึงสภาพความเป็นอยู่ ที่ไม่ได้มาตรฐาน ความปลอดภัยในชีวิตที่ต้องพึ่งพาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ตนเองเคารพบูชาเท่านั้น โดยต้นกล้าพฤกษ์ทั้งหมดจะมีการจัดแสงไฟด้วยหลอดขนาดเล็ก เพื่อเผยให้เห็นสัจจะของวัสดุในบางแง่มุม ภายใต้ห้องที่มีมืด แสดงให้เห็นบรรยากาศสลัวมีความน่ากลัวและลึกซึ้ง เป็นการส่งเสริมให้เกิดความรู้สึกถึงความหดหู่ ทุกข์ยากและน่ากลัว

นอกจากนั้นแล้วภายในต้นกล้าพฤกษ์ มีการติดตั้งลำโพงในหลายจุด เพื่อแสดงเสียงของความต้องการของคนในชุมชน ในแต่ละอาชีพ ที่ผู้วิจัยได้ไปสัมภาษณ์มาจากพื้นที่จริง ในการแสดงผลงานทุกเสียงจะถูกเปิดพร้อมกัน จึงทำให้เสียงทั้งหมดผสมผสานกันจนไม่สามารถเข้าใจได้ แต่เมื่อผู้ชมเดินเข้าไปใกล้ผลงาน ในจุดที่มีลำโพงก็จะสามารถเข้าใจในสิ่งที่คนนั้นต้องการ ในการนำเสนอผลงานลักษณะนี้เพื่อสร้างต้นกล้าพฤกษ์ ที่สะท้อนความหวังของคนที่ยากออกมาเพื่อระบายให้ผู้อื่นได้รับฟัง โดยแต่ละคนก็มีเงื่อนไขและความต้องการหรือปัญหาที่ไม่เหมือนกัน ดังนั้นจึงจำเป็นต้องรับฟังและพยายามทำความเข้าใจปัญหาของแต่ละคน เพื่อจะสามารถแก้ปัญหาของแต่ละคนได้ตรงจุด



ภาพที่ 17 ภาพรายละเอียดการติดตั้งผลงาน ต้นกล้าพฤกษ์

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 31 พฤษภาคม 2563 ณ หอศิลป์บรมราชกุมารี ชั้น 2 อาคารศูนย์ทัศนศิลป์สิรินธร คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม



ภาพที่ 18 ภาพรายละเอียดการติดตั้งผลงาน ต้นกัลปพฤกษ์

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 31 พฤษภาคม 2563 ณ หอศิลป์บรมราชกุมารี ชั้น 2 อาคารศูนย์
ทัศนศิลป์สิรินธร คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนาม
จันทร์ จังหวัดนครปฐม

2) ภาพถ่ายที่อยู่อาศัยและสภาพแวดล้อมของคนจนเมืองริมการทางรถไฟ

เป็นการบันทึกภาพถ่ายที่พักอาศัยของคนในชุมชน ที่ปลูกสร้างเป็นแนวยาวสอดคล้องไปกับ
ริมทางรถไฟ ซึ่งเป็นลักษณะพิเศษของชุมชนที่อาศัยอยู่ในบริเวณนี้ บ้านแต่ละหลังก็จะมีลักษณะที่
แตกต่างกัน ตามการประกอบอาชีพ หรือตามวิถีชีวิตของแต่ละครอบครัว ภาพถ่ายจะถูกฉายลงบน
กล่องไฟ แล้วติดตั้งบนผนังของห้องนิทรรศการ เพื่อแสดงสภาพความเป็นอยู่ของคนในชุมชน ภาพจะ
มีขนาดเล็กและกดบีบให้เห็นเฉพาะส่วนของที่พักอาศัย เพื่อสร้างความรู้สึกรู้สึกอึดอัด และแสดงสภาพ
ความเป็นอยู่ที่ยากลำบากของคนในชุมชน



ภาพที่ 19 ภาพถ่ายในกล่องไฟ ส่วนหนึ่งของผลงานต้นกัลปพฤกษ์

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 31 พฤษภาคม 2563 ณ หอศิลป์บรมราชกุมารี ชั้น 2 อาคารศูนย์
ทัศนศิลป์สิรินธร คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนาม
จันทร์ จังหวัดนครปฐม

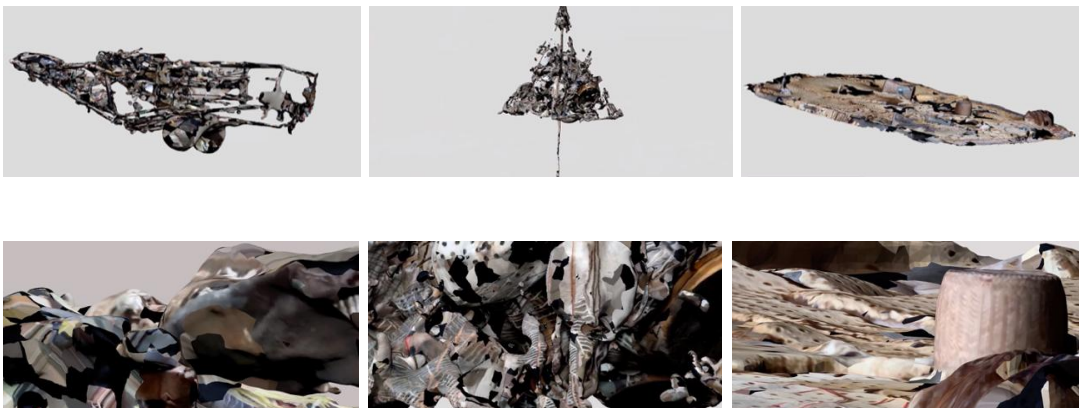


ภาพที่ 20 ภาพถ่ายในกล้องไฟ ส่วนหนึ่งของผลงานต้นกล้าปลูกพืช

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 31 พฤษภาคม 2563 ณ หอศิลป์บรมราชกุมารี ชั้น 2 อาคารศูนย์
ทัศนศิลป์สิรินธร คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนาม
จันทร์ จังหวัดนครปฐม

3) ความเป็นจริงเสมือน วีดีโอ (3D แสแกน) ต้นกล้าปลูกพืช จำนวน 3 ต้น

เป็นการบันทึกต้นกล้าปลูกพืชทั้งหมดผ่านเทคนิค สแกน 3 มิติ เป็นการเผยให้เห็นความจริง
เสมือน ของความทุกข์ยากในอีกมุมมองหนึ่ง เพื่อให้ผู้ชมสามารถสัมผัสและเข้าถึงความเป็นจริง
(เสมือน) ในอีกรูปแบบ นอกจากนั้นแล้วภายในวีดีโอ 3 มิติ ยังได้ขยายมุมมองเพื่อให้เห็นสภาพของ
วัตถุ ที่เกินเลยจากความเป็นจริง เพื่อให้เห็นความงามที่ซ่อนอยู่ภายใต้วัตถุ เป็นเสมือนโลกในอุดมคติ
ที่เชื่อมโยงกับความเป็นจริง



ภาพที่ 21 ภาพวีดีโอสามมิติ ส่วนหนึ่งของผลงานต้นกล้าปลูกพืช

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 31 พฤษภาคม 2563 (ภาพถ่ายหน้าจอจากวิดีโอ)

ข้อเสนอแนะจากอาจารย์ผู้สอน

หลังจากการประเมินผลงานชุด “ต้นกล้าปลูกพืช” ที่ต้องการนำเสนอประเด็นสภาพความทุกข์ยากและความหวังไปพร้อมกัน จึงทำให้เนื้อหา ไม่กระชับและค่อนข้างคลุมเครือ อาจารย์จึงได้ตั้งข้อสังเกตว่าควรที่จะเลือกเอาอย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อจะทำให้งานมีความชัดเจนและง่ายต่อการแสดงออกมากขึ้น

ในส่วนของรูปแบบ ผลงานชุดนี้ได้แบ่งลักษณะการทำงานออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) ต้นกล้าปลูกพืช 2) ผลงานภาพถ่ายสภาพแวดล้อมของชุมชน และ 3) ผลงาน Video โดยจัดวางผลงานให้อยู่ภายในห้องเดียวกัน จึงทำให้ความสัมพันธ์และความเชื่อมโยงทางกายภาพของผลงานในแต่ละกลุ่ม ยังไม่สามารถรวมตัวกันได้อย่างมีเอกภาพ อาจารย์จึงแนะนำให้จัดแสดงแบ่งกลุ่มออกจากกัน โดยเฉพาะผลงาน วิดีโอ ควรจัดแสดงอีกพื้นที่หนึ่ง เพื่อให้การชมผลงาน ไม่เยอะจนเกินไปและจะทำให้ประเด็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้นด้วย

3.1.2 ผลงาน สวรรค์ชั้นประหยัด ปีการศึกษา 2564

ที่มา และความสำคัญ

จากผลงานชุดแรก “ต้นกล้าปลูกพืช” และคำแนะนำของอาจารย์เกี่ยวกับการเลือกประเด็นในการศึกษา เพียงประเด็นเดียว เพื่อให้ง่ายต่อการทำงาน จึงทำให้ผลงานชุดต่อมา ได้เข้าไปศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับปัญหาของคนในชุมชน จึงได้เปลี่ยนแนวคิดในเนื้อหาของผลงาน จากผลงานชุดแรกที่ต้องการสะท้อนเกี่ยวกับความหวังและความยากจน มาสู่แนวคิดเกี่ยวกับปัญหาที่ดินและความไม่แน่นอนในที่อยู่อาศัย ของคนในชุมชน

ในการศึกษาเพิ่มเติมพบว่าปัญหาหลักของคนกลุ่มนี้ คือการไม่มีที่ดินเป็นของตนเอง ในการสร้างที่พักอาศัย ทำให้คนในชุมชนไม่ยอมลงทุนกับการสร้างบ้านและสร้างความมั่นคงในการเป็นอยู่ เนื่องจากมีความไม่แน่นอน ในการถูกไล่รื้อหรือถูกยึดคืนที่ดินจากรัฐ และปัญหาสืบเนื่องจากการไม่มีที่ดินเป็นของตนเอง คือคนในชุมชนไม่สามารถแสดงสิทธิการเป็นพลเมืองของรัฐได้อย่างเต็มที่ ทำให้การเข้าถึงสาธารณูปโภค หรือสวัสดิการต่าง ๆ เป็นไปได้ยาก

จึงเกิดเป็นแนวคิดในการทำงานเพื่อสะท้อนปัญหาเกี่ยวกับเรื่องที่ดินและที่พักอาศัย เพื่อหวังว่าการสะท้อนปัญหาเหล่านั้นออกมาจะสามารถทำให้ผู้ชม ตระหนักถึงปัญหาของสังคมที่มีอยู่มากขึ้น พร้อมทั้งสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาเชิงโครงสร้างทางสังคม ที่ท้อหุ้มคนจนเหล่านี้อยู่ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ

ปัจจัยที่ส่งผลให้คนเหล่านี้ไม่สามารถแสดงศักยภาพของตัวเองได้อย่างเต็มที่ และไม่สามารถพัฒนาสถานะของตนให้เป็นที่ยอมรับของคนทั่วไปได้

แนวคิด ในการสร้างสรรค์ผลงาน

จากการทำความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาดังกล่าว จึงเกิดเป็นแนวคิดในการสร้างที่พักอาศัยของคนในชุมชน โดยให้มีลักษณะเป็นทรงกลม โดยการสร้างพื้นผิวของทรงกลมจาก วัสดุสำเร็จรูปและ วัสดุสุกเก็บตก เก่าและไม่ได้มาตรฐาน เป็นรูปทรงที่สามารถเคลื่อนที่ได้หากมีแรงมากกระทำ เช่น แรง ผลัก แรงดัน แรงลม หรืออื่น ๆ ทำให้เห็นถึงสถานะของทรงกลมที่มีความไม่แน่นอน ต่อการ ครอบครองพื้นที่

ดังนั้นการเคลื่อนย้ายหรือเปลี่ยนแปลงพื้นที่ จึงเกิดได้เสมอหากมีแรงมากกระทำต่อทรงกลม ซึ่งแรงในที่นี้เป็นการอุปมาเชื่อมโยงไปถึง แรงผลักดันที่มาจากโครงสร้างทางสังคม เช่น แรงผลักดันโดย อาศัยกฎหมาย แรงผลักดันจากการขยายตัวของระบบเศรษฐกิจ และแรงผลักดันการขยายตัวของชุมชน เมือง หรือแม้กระทั่งแรงผลักดันจากสายตาที่ดูถูกเหยียดหยามของคนกลุ่มอื่น เป็นต้น

และนำเสนอผลงาน โดยการเคลื่อนย้ายบ้านทรงกลมไปตามพื้นที่สาธารณะ เช่นพื้นที่รกร้าง พื้นที่กันดาร หรือพื้นที่ห่างไกลจากผู้คน เพื่อแสดงถึงการบุกรุก พื้นที่ของบุคคลอื่นหรือพื้นที่ สาธารณะ ที่รกร้างหรือขาดการดูแล

เพื่อสะท้อนถึงการกินข้าว ซึ่งเป็นสิ่งที่ควรเข้าถึงได้ง่ายที่สุด และเป็นปัจจัยพื้นฐานในการมี ชีวิตอยู่ของมนุษย์ แต่คนกลุ่มนี้ก็กลับเข้าถึงปัจจัยพื้นฐานนี้ได้อย่างยากลำบาก เป็นปัญหาเชิงโครงสร้าง เกี่ยวกับการเข้าถึงสวัสดิการขั้นพื้นฐานต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของคนจน

วัตถุประสงค์ ในการสร้างสรรค์ผลงาน

เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ด้วยการจัดวาง สื่อต่างๆ ในพื้นที่การแสดง โดยการสร้างรูปทรง กลมขนาดใหญ่จากวัสดุสำเร็จรูปและวัสดุสุกเก็บตก และนำไปถ่ายในที่รกร้างต่างๆ พร้อมกับการแสดง “กินข้าวกลับหัว” ภายในรูปทรงกลม เพื่อสะท้อนถึงความไม่แน่นอนในที่อยู่อาศัย และความ ยากลำบากในการใช้ชีวิตของคนจนในชุมชนริมทางรถไฟ



ภาพที่ 22 ภาพผลงาน บ้านทรงกลม

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 7 มิถุนายน 2564 ณ หอศิลป์บรมราชกุมารี ชั้น 2 อาคารศูนย์ทัศนศิลป์สิรินธร คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

รูปแบบในการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์มีส่วนประกอบดังนี้

1) โครงสร้างที่อยู่อาศัยรูปทรงกลม

โดยขึ้นต้นแบบวงกลมด้วยดินเหนียว ขนาด 1 ส่วน 8 ของขนาดวงกลมที่มีเส้นผ่าศูนย์กลางยาว 3 เมตร จากนั้นจึงถอดพิมพ์ด้วยปูนปลาสเตอร์ เพื่อนำพิมพ์นั้นมาใช้เป็นแม่แบบในการขึ้นโครงสร้างวงกลมด้วยไม้โครง เพื่อให้วงกลมมีน้ำหนักเบาและสามารถติดพื้นผิวสังกะสีได้ง่าย ส่วนภายในจะใช้ไม้อัด ปูทับจนเต็มเพื่อเพิ่มความแข็งแรง



ภาพที่ 23 ภาพขั้นตอนการสร้างผลงาน บ้านทรงกลม

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 28 เมษายน 2564 ณ พื้นที่ทำงานของนายประเสริฐ ยอดแก้ว

ภาพขั้นตอนการสร้างบ้านทรงกลม

พื้นผิวของโครงสร้างจะถูกปู ทับด้วยสังกะสีเก่าๆ ซึ่งเป็นวัสดุที่พบเห็นทั่วไปในการสร้างบ้านของคนจนที่บุกรุกพื้นที่ทางรถไฟ โดยจะตัดสังกะสีให้มีขนาดเท่ากับช่องว่างของโครงสร้างไม้ เพื่อปิดทับโครงสร้างด้านนอกทั้งหมด เนื่องจากสังกะสีเก่าจะมีลักษณะพิเศษ คือมีสนิมและรูรั่ว จึงใช้กระสอบ แผ่นพลาสติก ป้ายไวนิลโฆษณา ป้ายหาเสียงของผู้สมัครรับเลือกตั้ง และเศษวัสดุต่าง ๆ นำมาอุดรูรั่วของสังกะสี เป็นวิธีการเดียวกันของคนในชุมชน ที่ทำเพื่อแก้ปัญหาในการกันฝนและกันแดด แต่ผู้วิจัยไม่ได้ ทำเหมือนกับสิ่งที่เห็นในพื้นที่จริงทั้งหมด จึงมีการนำเอาวัสดุอื่น ๆ มาใช้ในการปิดรูรั่วด้วย เช่น ฝ้ายนัต เส้นผม บิลค่าน้ำค่าไฟ และอื่น ๆ เพื่อแสดงวิธีการแก้ปัญหาเดียวกันแต่สอดแทรกประเด็น ความเชื่อ และสะท้อนความยากลำบากที่ชี้ให้เห็นถึง การแก้ปัญหาโดยการนำวัสดุที่อยู่ใกล้ตัวที่ไม่น่าจะนำมาใช้แก้ปัญหาได้ และเป็นการแสดงให้เห็นถึงทางเลือกของคนจนต่อการแก้ปัญหาที่มีไม่มากนัก



ภาพที่ 24 ภาพพื้นผิว บ้านทรงกลม

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 28 เมษายน 2564 ณ พื้นที่ทำงานของนายประเสริฐ ยอดแก้ว

2) ภาพวิดีโอบ้านทรงกลมในชุมชนริมทางรถไฟ

หลังจากได้โครงสร้างวงกลมและพื้นผิวทั้งภายนอกและภายในเรียบร้อยแล้ว จึงได้นำวงกลมไปอยู่ในพื้นที่ รกร้างและพื้นที่อื่น ๆ ที่แสดงถึงการบุกรุกพื้นที่ การนำรูปทรงกลมไปปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่จริง ซึ่งจะนำมาแสดงผ่านจอโทรทัศน์ ที่ติดตั้งไว้บนผนังห้องนิทรรศการ



ภาพที่ 25 ภาพวิดีโอ บ้านทรงกลมในชุมชนริมทางรถไฟ

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 15 พฤษภาคม 2564 ณ บริเวณโดยรอบพื้นที่ทำงานของนายประเสริฐ ยอดแก้ว

3) วิดีโอการแสดง ภายในบ้านทรงกลม

เป็นการนำเสนอวิธีการและรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความยากลำบากในการเป็นอยู่ภายในที่พักอาศัยของคนในชุมชน โดยใช้วิธีการบันทึกวิดีโอการแสดงภายในรูปทรงกลม โดยมีการสร้างเก้าอี้ไว้สำหรับนั่งกินข้าว จากนั้นผู้วิจัยได้ทำการนั่งบนเก้าอี้แล้วมัดตัวเอง เพื่อให้สามารถกินข้าวในขณะที่อยู่ในรูปทรงกลมกลับหัวได้ การแสดงดังกล่าวได้สร้างความสัมพันธ์ระหว่างคนกับกฎของแรงโน้มถ่วง เมื่อนำวิดีโอมากลับด้าน จะทำให้เห็นข้าวที่กินนั้นเสมือนลอยขึ้นฟ้า ทำให้รู้สึกถึงความยากลำบากในการกินข้าวมากขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายในการนำเสนอผลงาน ที่ต้องการแสดงให้เห็นถึงปัญหาเชิงโครงสร้างในการเข้าถึงสิทธิและสวัสดิการต่าง ๆ ของคนจนที่มีอยู่อย่างจำกัด



ภาพที่ 26 ภาพการแสดง ภายในบ้านทรงกลม

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 15 พฤษภาคม 2564 (ภาพถ่ายหน้าจอจากผลงานวิดีโอ)

คำแนะนำจากอาจารย์ผู้สอน

ส่วนในผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 “สวรรค์ชั้นประหยัด” ผู้วิจัยได้พยายามตีความ และนำเสนอผลงานจากปัญหาของความยากจนในลักษณะต่าง ๆ จึงได้ดึงประเด็นความคิดเกี่ยวกับความเชื่อเกี่ยวกับสวรรค์ในศาสนาพุทธเข้ามามีส่วนร่วม เช่นเดียวกับผลงานชุดแรกที่นำเอาต้นกล้วยพฤษ์ ซึ่งเป็นต้นไม้ตามความเชื่อในพุทธศาสนาเข้ามาเช่นกัน แต่เมื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับคนจนเมืองมากขึ้น จึงเห็นว่าสิ่งสำคัญที่สุดในปัญหาของกลุ่มคนเหล่านี้ นั่นคือเรื่องของพื้นที่ในการอยู่อาศัย จึงทำให้คำว่าสวรรค์ ถูกตีความออกจากรูปแบบเดิมเกี่ยวกับพื้นที่ทางความเชื่อกลายเป็นพื้นที่ทางความเป็นจริง ดังนั้นในผลงานชุดที่ 2 จึงไม่ได้นำลักษณะรูปแบบทางความเชื่อมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน แต่ยังคงใช้คำว่า “สวรรค์” เพื่อตั้งคำถามถึงพื้นที่ตามความเป็นจริงและสะท้อนมิติความเชื่อมโยงทางภาษามากกว่า ส่วนคำว่าประหยัดนั้น แสดงให้เห็นถึงข้อจำกัดและเงื่อนไขของคนด้อยโอกาสหรือคนจนอย่างชัดเจน

ในการนำเสนอผลงานชุด “สวรรค์ชั้นประหยัด” ผู้วิจัยก็ได้แบ่งลักษณะการทำงานออกเป็น 3 ส่วน เช่นกัน คือ 1) โครงสร้างที่อยู่อาศัยรูปทรงกลม 2) ภาพถ่ายสภาพแวดล้อมภายนอกโครงสร้างที่อยู่อาศัยทรงกลม 3) ผลงานวิดีโอการแสดงของผู้ที่อยู่ภายในโครงสร้างที่อยู่อาศัยทรงกลม จากการนำเสนอผลงานออกมาเป็น 3 ส่วน จึงทำให้กระเด็นในการคิด ถูกตีความออกในหลายมิติ ทำให้ไม่กระชับ ซึ่งยังเป็นปัญหาเดิม ที่เคยเกิดขึ้นกับผลงานชุดแรก

อาจารย์จึงแนะนำให้เลือกประเด็นใดประเด็นหนึ่งแล้วเจาะลึก ลงไปในความคิดนั้น แล้วจึงนำเสนอผลงานออกมา อาจจะทำให้ความชัดเจนในการตีความและการศึกษามีความเข้มข้นมากขึ้น ไม่หลงไปกับประเด็นปลีกย่อยของการทำงาน จากแนวคิดและคำแนะนำของคณาจารย์ ทำให้ผู้วิจัยมีความเข้าใจในการสร้างสรรค์มากขึ้น และในการนำเสนอผลงานชุดต่อไป คาดว่าจะสามารถเลือกประเด็นแนวคิดในการศึกษาที่กระชับและสามารถนำเสนอผลงาน ที่มีความเป็นเอกภาพมากขึ้น

สรุป

ที่มาและแรงบันดาลใจของผลงานทั้งสองชุด ยังคงทำเรื่องปัญหาในวิถีชีวิตของคนจนเมืองริมทางรถไฟ แต่ผลงานชุด “ต้นกล้วยพฤษ์” จะมีที่มาจากความรู้สึกถึงความทุกข์ยากในเชิงกายภาพมากกว่า โดยผลงานชุด “สวรรค์ชั้นประหยัด” จะเน้นไปที่การนำเสนอปัญหาของคนในชุมชน โดยเฉพาะปัญหาเรื่องที่ดิน ซึ่งทำให้มีความชัดเจนในประเด็นที่สนใจมากยิ่งขึ้น ผลงานชุดต้น

กัลปพฤกษ์ ได้นำเอาแนวคิดทางความเชื่อ เพื่อสร้างการรับรู้ใหม่ ส่วนผลงานชุดสวรรค์ชั้นประหัต ได้เอาแนวคิดทางสังคมวิทยาและปัญหาเชิงโครงสร้างทางสังคม มาเป็นเงื่อนไขในการกำหนดรูปแบบผลงาน

วัตถุประสงค์ของผลงานชุดต้นกัลปพฤกษ์ ได้นำเสนอสภาพความทุกข์ยากและความหวังผ่านรูปแบบของต้นกัลปพฤกษ์ตามความเชื่อในศาสนาพุทธ ส่วนผลงานชุดสวรรค์ชั้นประหัต ต้องการสะท้อนปัญหาเรื่องที่ดินที่อยู่อาศัย ผ่านรูปแบบที่พักอาศัยทรงกลม เพื่อเชื่อมโยงไปถึงปัญหาของโครงสร้างทางสังคม ซึ่งผลงานทั้ง 2 ชุดก็มีวัตถุประสงค์เจตนาที่ต้องการสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาความทุกข์ยากของคนจนเหมือนกัน

ผลงานชุดต้นกัลปพฤกษ์ นำเสนอ เทคนิคผ่านวัสดุที่หลากหลายมากกว่า ไม่ว่าจะเป็นเทคนิคเสียง เทคนิค 3d และวัสดุต่าง ๆ ที่ประกอบลงบนต้นกัลปพฤกษ์ ส่วนผลงานชุดสวรรค์ชั้นประหัต นำเสนอเทคนิคที่มีความเข้มข้นในเนื้อหาของรูปแบบ โดยเฉพาะการสร้างโครงสร้างทรงกลมกับวัสดุที่เปราะบางเพื่อให้สามารถเคลื่อนที่และอยู่อาศัยได้ ผสมกับเทคนิคการแสดงสดที่ต่อต้านแรงโน้มถ่วง เพื่อให้เห็นรูปแบบที่ทำให้รู้สึกถึงความยากลำบาก เป็นลักษณะที่สามารถสร้างความสะเทือนใจได้ดีมากยิ่งขึ้น

ผลงานทั้ง 2 ชุดได้พยายามสะท้อนปัญหาเกี่ยวกับสังคมของคนจนหรือคนด้อยโอกาส เพื่อให้เห็นถึงความเหลื่อมล้ำ การที่ไม่สามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองได้เต็มที่ เนื่องจากระบบโครงสร้างไม่เอื้ออำนวยสำหรับทุกคน และได้มีการพัฒนาจากรูปแบบศิลปะสังคมนิยมเพื่อสังคม ไปสู่พื้นที่ความจริงใหม่ ที่สะท้อนความจริงที่เข้าไปอยู่ในโลกความจริงเสมือน ซึ่งอาจจะเป็นพื้นที่ความจริงใหม่ในอนาคต และในส่วนของเนื้อหาได้พยายามสะท้อนปัญหาเกี่ยวกับวิถีชีวิตของคนจนในเชิงโครงสร้างทางสังคมมากกว่าการนำเสนอปัญหาที่ตัวบุคคล หรือปัญหาทางกายภาพความทุกข์ยากอย่างเดียว

3.1.3 ผลงาน โลกที่ตกค้าง ปีการศึกษา 2565

ที่มา และความสำคัญ

จากจุดบกพร่องในผลงานก่อนหน้านี้ คือมักจะคิดเนื้อหาหลายประเด็น สะท้อนอยู่ในผลงานหนึ่งชุด จึงได้ปรับเปลี่ยนวิธีคิดด้วยการต่อยอดจากหนึ่งความคิดหลักและแตกประเด็นไปที่ผลงานชิ้นอื่นๆ โดยใช้ฐานความคิดเดิมแต่ใช้วิธีการที่เปลี่ยนแปลงไป

ผลงานชิ้นนี้เกิดขึ้นจาก การจ้องมองขี้นตะกรันในท่อน้ำประปา จึงทำให้เกิดจินตนาการเห็นเป็นภาพสังคมที่อาศัยอยู่ในท่อนั้น ลักษณะของตะกรันที่เกาะอยู่ในท่อนี้มีความขรุขระ ทำให้

เกิดจินตนาการเห็นเป็นภาพหมู่บ้านหรือชุมชนที่ดำรงอยู่ภายใน จึงทำให้เกิดแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสังคมที่ตกค้าง เพราะท่อน้ำเช่นเป็นอุปกรณ์ที่อำนวยความสะดวกในการเข้าถึงคุณภาพชีวิตที่ดีของคนทุกชนชั้น แต่ในขณะที่เดียวกันภายใต้ความสะดวกสบายนั้น ก็ยังมีกลุ่มคนที่ตกค้างหรือได้รับผลกระทบจากความเจริญนั้น จึงทำให้นึกถึงกลุ่มคนไร้บ้านหรือกลุ่มคนในชุมชนแออัด ซึ่งมักจะพบมากในตัวเมืองใหญ่ที่เจริญแล้ว

แนวคิด ในการสร้างสรรค์ผลงาน

จากความคิดดังกล่าว จึงเกิดแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยการสำรวจวัตถุภายในท่อที่มีซี่ตะกรันตกค้างอยู่ ผ่านเทคโนโลยีต่างๆ เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงชุมชนที่ตกค้างอยู่ภายใน เพื่อให้ผู้ชมสามารถจินตนาการถึงสังคมที่ดำรงอยู่ภายในวัตถุนั้นผ่านความคิดของตนเองได้ และ ในขณะเดียวกันก็ได้้นำจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ผลงานเอง ที่ได้จำลองท่อน้ำและนำจินตนาการนั้น มาสร้างเป็นชุมชนภายในท่อ ให้ปรากฏรูป ผ่านเทคโนโลยีต่างๆ โดยการรวบรวมลักษณะสังคมทางกายภาพของคนในชุมชนริมทางรถไฟมาจัดวางใหม่ให้สอดคล้องไปกับรูปทรงของท่อน้ำ และให้ผู้ชมสามารถชมสังคมเสมือนจริงนั้นได้ผ่านอุปกรณ์แว่นวีอาร์ (VR) และจากนั้นจึงได้ทำผลงานอีกหนึ่งชุดที่สอดคล้องไปกับแนวคิดนี้คือการ นำภาพเสมือนของ วัตถุที่สะท้อนถึงสภาวะความยากจน ของคนในชุมชนริมทางรถไฟ มาจัดวางให้เกิดเป็นสังคมของคนจนในรูปแบบใหม่ขึ้นมา

วัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ผลงาน

เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ด้วยการจัดวาง สื่อต่างๆ ในพื้นที่การแสดง โดยการสร้างชุมชนในจินตนาการ จากการจำลองวัตถุ ที่สะท้อนถึงสภาวะความยากจน ผ่านเทคโนโลยีต่างๆ

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 27 ภาพซี่ตะกรันภายในท่อเหล็ก

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 5 พฤษภาคม 2565 ณ ร้านขายของเก่า

1) ขี้ตะกรันภายในท่อเหล็ก

ภายในท่อเหล็กจะมีขี้ตะกรันซึ่งเกิดจากหินปูนและสนิมและเศษวัสดุอื่นๆที่สะสมรวมตัวกัน เกิดเป็นสิ่งตกค้างที่เกาะอยู่บริเวณภายในท่อในการติดตั้งผลงานจริงได้ติดตั้งหลอดไฟเพื่อให้ผู้ชมสามารถก้มลงมองเห็นภายในท่อเหล็กได้

2) วิดีโอภาพชุมชนริมทางรถไฟในรูปทรงกลม

ซึ่งจะมีลักษณะเป็นทรงกลม หมุนเคลื่อนตัวอย่างช้าๆ โดยรายละเอียดภายในทรงกลมจะประกอบด้วยโครงสร้างของชุมชน ภายในวิดีโอของแวนวีอาร์ แต่จะเป็นการมองจากมุมด้านบนของชุมชน ซึ่งภายในแวนจะไม่สามารถเห็นกายภาพโครงสร้างของชุมชนจากด้านบนได้ โดยตรงกลางของโครงสร้างทรงกลม จะมีลักษณะกลวง ซึ่งโครงสร้างนี้ได้แรงบันดาลใจจาก ขี้ตะกรันภายในท่อส่งน้ำ



ภาพที่ 28 วิดีโอภาพชุมชนริมทางรถไฟในรูปทรงกลม

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 19 มิถุนายน 2565 (ภาพถ่ายหน้าจอกจากผลงานวิดีโอ)



ภาพที่ 29 ภาพการชมผลงานผ่านแว่น VR ภายในมีภาพวิดีโอสามมิติ ของชุมชนริมทางรถไฟในรูปทรงกลม

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 17 มิถุนายน 2565 ณ หอศิลป์บรมราชกุมารี ชั้น 1 อาคารศูนย์ทัศนศิลป์ สิรินคร คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม

3) วิดีโอภายในแว่นวีอาร์

ภายในแว่นวีอาร์ จะประกอบไปด้วยวิดีโอสามมิติ เสมือนจริง ซึ่งจะมีลักษณะคล้ายกับชุมชนชายของเก่า ซึ่งภายในชุมชนนั้นจะเป็นการรวบรวมลักษณะกายภาพ ของปัญหาต่างๆ เช่น ปัญหาที่อยู่อาศัย ข้าวของเครื่องใช้ที่ไม่ได้มาตรฐานและปัญหาการคุกคามของสัตว์ต่างๆ ภายในวิดีโอ ผู้ชมสามารถ มองสำรวจลักษณะทางกายภาพและปัญหาต่างๆภายในชุมชน ผ่านแว่นวีอาร์ ได้ ซึ่งผู้สร้างสรรค์ ได้ทำการสำรวจภายในชุมชนริมทางรถไฟ ในอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม และได้ทำการสแกนภาพ 3 มิติจากพื้นที่ในชุมชน เพื่อนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยแว่นวีอาร์ จะประกอบอยู่ในโครงสร้างของไม้และพื้นดินแข็ง ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากรูปแบบโครงสร้างจากสถานที่จริง



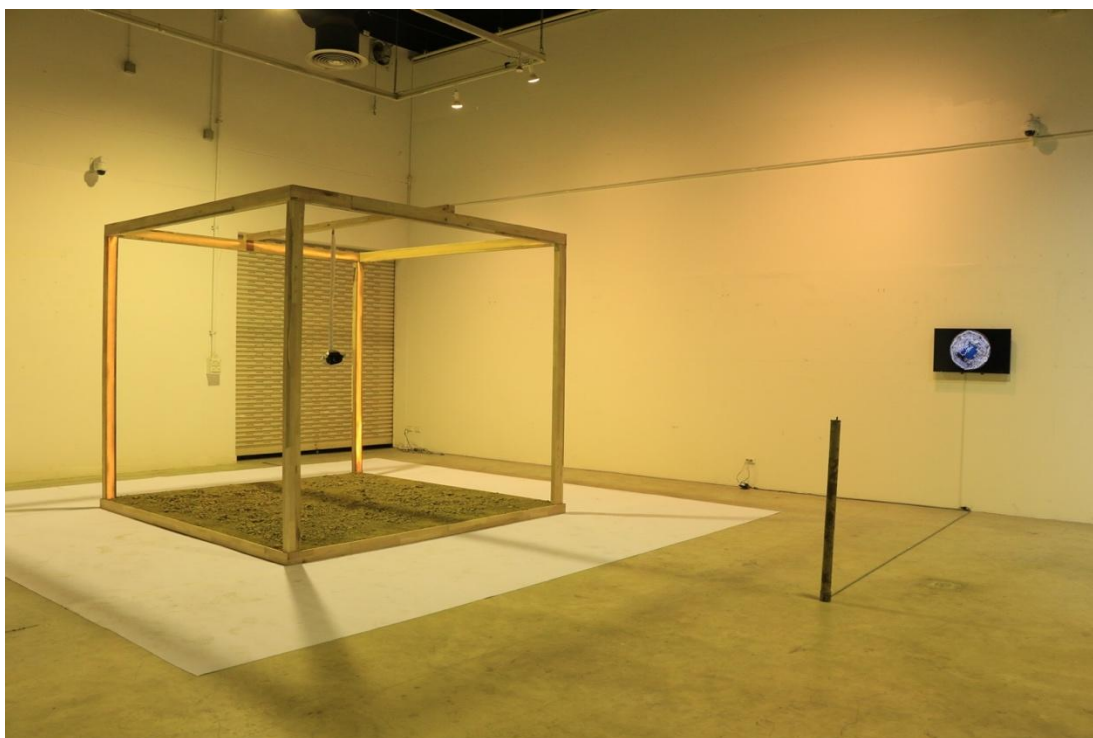
ภาพที่ 30 ภาพรายละเอียดวิดีโอสามมิติในแวนวีอาร์ (ภาพชุมชนริมทางรถไฟในรูปทรงกลม)

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 17 มิถุนายน 2565 (ถ่ายถ่ายหน้าจอจากผลงานวิดีโอ)



ภาพที่ 31 ภาพรายละเอียดวิดีโอสามมิติในแวนวีอาร์ (ภาพชุมชนริมทางรถไฟในรูปทรงกลม)

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 17 มิถุนายน 2565 (ถ่ายถ่ายหน้าจอจากผลงานวิดีโอ)



ภาพที่ 32 ภาพรวมการติดตั้งผลงาน โลกที่ตกค้าง

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 17 มิถุนายน 2565 ณ หอศิลป์บรมราชกุมารี ชั้น 1 อาคารศูนย์ทัศนศิลป์ สิรินคร คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม

4) ชุมชนในโทรศัพท์

ประกอบไปด้วยโทรศัพท์จำนวน 30 เครื่อง ถูกจัดวางอยู่บนขาตั้งซึ่งทำจากเหล็ก ถ่ายในโทรศัพท์จะประกอบไปด้วยวิดีโอ ภาพสแกน 3 มิติ ซึ่งเป็นภาพจากกายภาพในพื้นที่จริงของชุมชนริมทางรถไฟ ในอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม แสดงถึงสภาพความเป็นอยู่ และลักษณะของปัญหาต่างๆที่พบเจอภายในชุมชน โดยวิดีโอ ภายในโทรศัพท์ทั้งหมดจะเป็นรายละเอียดของวิดีโอชุมชนภายในแวนวีอาร์ เป็นการแสดงให้เห็นถึงภาพปัญหา ที่เป็นส่วนประกอบย่อยของแต่ละบุคคล ซึ่งนำมารวมกันกลายเป็นชุมชนและสังคม



ภาพที่ 33 ภาพรายละเอียดชุมชนในโทรศัพท์

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 17 มิถุนายน 2565 ณ หอศิลป์บรมราชกุมารี ชั้น 1 อาคารศูนย์ทัศนศิลป์
สิรินธร คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัด
นครปฐม



ภาพที่ 34 ภาพรายละเอียดชุมชนในโทรศัพท์

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 17 มิถุนายน 2565 ณ หอศิลป์บรมราชกุมารี ชั้น 1 อาคารศูนย์ทัศนศิลป์
สิรินธร คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัด
นครปฐม



ภาพที่ 35 ภาพรายละเอียดชุมชนในโทรศัพท์

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 17 มิถุนายน 2565 ณ หอศิลป์บรมราชกุมารี ชั้น 1 อาคารศูนย์ทัศนศิลป์
สิรินธร คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัด
นครปฐม



ภาพที่ 36 ภาพรายละเอียดชุมชนในโทรศัพท์

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 17 มิถุนายน 2565 ณ หอศิลป์บรมราชกุมารี ชั้น 1 อาคารศูนย์ทัศนศิลป์
สิรินธร คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัด
นครปฐม

ผลงานเสนอหัวข้อ การผลิตซ้ำความยากจนในโลกความจริงเสมือน

ในการนำเสนอผลงาน เพื่อเสนอหัวข้อวิทยานิพนธ์ จะเป็นการรวบรวมผลงานในหลายหลาย ขึ้นมาปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงการจัดวางเพิ่มเติม จึงไม่ขอลงรายละเอียดเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานซ้ำ แต่จะขอกล่าวถึง ชั้นที่มีอิทธิพลอย่างมากในการสร้างสรรค์ผลงานในชุดวิทยานิพนธ์ คือชั้น ซีตะกรันในท่อเหล็ก ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้เรารู้สึกถึง สังคมของคนจนผ่านวัตถุได้ดีที่สุด เพราะวัตถุเพียงแค่นั้นชั้นแต่สามารถทำให้จินตนาการถูกขยายกว้างเป็นสังคมที่กว้างได้ เพียงแค่จ้องมองและสำรวจวัตถุนั้นอย่างจริงจัง และเห็นภาวะการดำรงอยู่ของวัตถุนั้น ที่นอกเหนือไปจากความเป็นจริงโดยทั่วไป

จึงทำให้ผู้วิจัยสร้างสรรค์สนใจที่จะศึกษาภาวะการดำรงอยู่ของวัตถุ ว่าภายในวัตถุนั้นมีการเป็นอยู่อย่างไร หากเราศึกษาวัตถุของคนในชุมชนริมทางรถไฟ จะสามารถเข้าใจความทุกข์ยากหรือปัญหาของคนในชุมชนผ่านวัตถุได้หรือไม่ และจินตนาการของเราที่มีต่อวัตถุนั้น เกิดขึ้นจากวัตถุหรือเกิดจากศักยภาพของเราเอง จึงนำมาสู่การเสนอหัวข้อวิทยานิพนธ์ในชื่อโครงการ “การผลิตซ้ำความยากจนในโลกความจริงเสมือน” ขึ้นมา เพื่อสะท้อนสถานะการผลิตซ้ำความยากจนทางสังคม ซึ่งทำให้เกิดเป็นรูปแบบวัฏจักรของกลุ่มคนที่มีลักษณะคล้ายกันซ้ำเติม เช่น กลุ่มคนไร้บ้าน กลุ่มคนเปราะบาง หรือกลุ่มคนในชุมชนแออัด เป็นต้น

โดยคำว่า “โลกเสมือน” ในที่นี้อาจไม่ได้หมายถึง สังคมตัวแทนทางเทคโนโลยี ที่เชื่อมต่อกันผ่านอุปกรณ์ต่างๆ ดังเช่นการนำเสนอในผลงานที่ผ่านมา แต่หมายถึง สังคมในจินตนาการ ที่เกิดจากการรับรู้ความเป็นจริงในโลกวัตถุ ดังนั้น การผลิตซ้ำความยากจนในโลกความจริงเสมือน จึงหมายถึง สังคมในจินตนาการ จากการรับรู้ความเป็นจริงของวัตถุ ที่สามารถสะท้อนถึงกลุ่มคนจนได้

3.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

3.2.1 ผลงานชุด การผลิตซ้ำความยากจนในโลกความจริงเสมือน ปีการศึกษา 2568

นำเสนอเป็นผลงาน 1 ชุด ประกอบด้วย 3 ชิ้นคือ

3.2.1.1 ผลงานชื่อ ไม้กวาด

แนวคิด ในการสร้างสรรค์ผลงาน

แน่นอนว่าในโครงการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ครั้งนี้ฉันได้มีการคิดเกี่ยวกับหลักการทำงาน และแนวคิดในการสร้างสรรค์มาเป็นเบื้องต้นแล้ว ดังนั้นความคิดหลักคือการมองหาวัตถุที่สะท้อนถึง ภาวะความยากจน แต่สิ่งที่ยากที่สุดคือเราจะจัดการกับวัตถุนั้นอย่างไร

โดยในผลงานชิ้นนี้มีวัตถุสำคัญคือไม้กวาด เป็นวัตถุที่เห็นจนชินเป็นประจำในทุกวันจึงอาจ กล่าวได้ว่าเห็นวัตถุก่อนคิด พร้อมกับความคิดที่แสวงหาวัตถุที่อยู่ในจิตใต้สำนึกอยู่แล้วทำให้เกิดการ ฉกฉวยคิด เกี่ยวกับหน้าที่การทำงานของไม้กวาด และความสัมพันธ์ของคนในชุมชนริมทางรถไฟ

จึงทำให้นึกถึงผู้หญิงคนหนึ่งในชุมชนซึ่งรับจ้างทำงานเป็นแม่บ้านทำความสะอาดคอนกรีตและ หอพักต่างๆ ในความคิดส่วนตัวก็รู้สึกว่าการทำความสะอาดให้กับผู้อื่น ผู้ที่นั้นยอมเป็น คนรักความสะอาด และสามารถทำหน้าที่นั้นอยู่เป็นประจำในชีวิตประจำวันของตนเองเช่นกัน แต่ เมื่อเข้าไปเยี่ยมที่พักของผู้หญิงคนนั้นกลับพบว่าที่พักของเขาเต็มไปด้วยขยะและสิ่งสกปรกต่างๆซึ่ง ขาดการดูแล ทำให้เกิดความรู้สึกแปลกใจแต่ในขณะเดียวกันก็สามารถเข้าใจได้ ด้วยข้อจำกัดต่างๆ ที่ เขาต้องเจอไม่ว่าจะเป็นเรื่องเวลาเรื่องสถานที่ หน้าที่และภาระอื่นๆที่ต้องรับผิดชอบ

จึงทำให้เกิดแนวความคิดเกี่ยวกับไม้กวาด ในเชิงสัญลักษณ์ความหมาย โดยไม้กวาดเป็นวัตถุที่ใช้ สำหรับทำความสะอาด แต่ในขณะเดียวกันก็ได้เก็บเอาความสกปรกเอาไว้กับตัวเอง เพราะด้วย ข้อจำกัดของมัน ที่ไม่สามารถทำความสะอาดตัวเองได้ จนกว่าจะมีผู้เข้ามาทำความสะอาดตัวไม้กวาด ในภายหลัง ซึ่งในมิติหนึ่งก็สะท้อนให้เห็นถึงความคิดเกี่ยวกับกลุ่มคนเปราะบาง โดยเฉพาะกลุ่ม แรงงานนอกระบบ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างความเจริญให้กับสังคม แต่ในขณะเดียวกันคนกลุ่มนี้ ก็ได้แบกรับผลกระทบจากความเจริญเหล่านั้นเอาไว้เช่นกัน

จากความคิดดังกล่าว จึง นำไปสู่แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยการหาความเป็นไปได้ ของวัตถุ เกี่ยวกับการสำรวจวัตถุในแง่มุมต่างๆ ผ่านการสัมผัส ที่สามารถก้าวข้ามข้อจำกัดของร่างกาย และท้าทายการรับรู้ในมุมมองใหม่ โดยการศึกษาคุณสมบัติของวัตถุและคุณสมบัติของผู้แสดง

การหาความเป็นไปได้เกี่ยวกับ คุณสมบัติของวัตถุ

ไม้กวาดดอกหญ้า ส่วนที่ทำความสะอาด หรือที่เรียกว่าส่วน หัวไม้กวาด ซึ่งทำจากก้านของดอกหญ้าชนิดหนึ่ง มีลักษณะเป็นเส้นอ่อนหลายเส้นรวมตัวกัน สามารถดูดเก็บฝุ่นและความชื้นได้ บริเวณเส้นเป็นส่วนที่สัมผัสกับวัตถุต่างๆ ที่ต้องการทำความสะอาด แต่ในขณะเดียวกัน เส้นของไม้กวาดเหล่านั้นก็ได้จัดเก็บวัตถุบางส่วนเอาไว้ หัวไม้กวาดจึงเป็นส่วนสำคัญ ในการทำความสะอาดตามหน้าที่การใช้งานที่ถูกสร้างมา ดังนั้นจึงสนใจที่จะสำรวจส่วนหัวของไม้กวาดเป็นพิเศษ

การหาความเป็นไปได้เกี่ยวกับ คุณสมบัติของผู้แสดง

จากการสนใจส่วนหัวของไม้กวาด จึงได้ทบทวนคุณสมบัติทางการสัมผัสของผู้แสดง ว่าสามารถเข้าไปสำรวจส่วนหัวของไม้กวาดในลักษณะใดได้บ้าง ที่แตกต่างไปจากการสัมผัสโดยปกติทั่วไป จึงเลือกการสัมผัสทางปากเป็นหลักในการแสดงออก และปล่อยให้ประสาทสัมผัสส่วนอื่นทำงานร่วมไปพร้อมๆกัน เพราะเห็นว่ายังไม่เคยมีใครทำความเข้าใจ รสชาติของไม้กวาดว่าเป็นอย่างไร เนื่องจากส่วนหัวของไม้กวาดนั้นมีความสกปรกและเป็นส่วนที่กักเก็บเชื้อโรคไว้มากมายจากการใช้งาน จึงทำให้การสัมผัสทางปาก เป็นการก้าวข้ามความสกปรกและความอันตรายที่จะเกิดขึ้นกับร่างกาย ซึ่งเป็นข้อจำกัดที่คนส่วนใหญ่ไม่ทำกัน ดังนั้นการสัมผัสในลักษณะนี้จึงสะท้อนให้เห็นถึงการก้าวข้ามข้อจำกัดของร่างกายและสามารถสัมผัสความเป็นจริงของไม้กวาดในอีกมิติหนึ่ง ที่นอกเหนือไปจากการสัมผัสโดยปกติทั่วไป





ภาพที่ 37 ภาพการแสดงในการกินไม้กวาด

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 9 สิงหาคม 2567 ณ ภาพถ่ายหน้าจอของผลงานวิดีโอ
สามารถดูผลงานวิดีโอได้ในลิงค์นี้

<https://drive.google.com/file/d/1iASBt9JpSifY2MjzFLnTyW3xFMVZLDH/view?usp=sharing>

กระบวนการแสดงทางทัศนศิลป์

เมื่อสำรวจคุณสมบัติของไม้กวาดแล้วเห็นว่า ส่วนหัวของไม้กวาดนั้นมีลักษณะเป็นเส้นขนาดเล็กและมีความอ่อนนุ่มสามารถใช้ปากสัมผัสได้ โดยการแบ่งส่วนของหัวไม้กวาดให้มีจำนวนเส้นที่พอดีกับขนาดของปาก เพื่อให้สามารถดูดไม้กวาดได้ง่ายขึ้น การดูดไม้กวาดจะใช้วิธีการใช้ปากดูดอย่างเต็มแรง จากส่วนโคนของเส้นไปจนสุดปลายไม้กวาดในแต่ละซอที่แบ่งไว้ และดูดในแต่ละซอซ้ำๆ หลายครั้ง เพื่อให้เส้นของไม้กวาดนั้นสะอาดขึ้น

ซึ่งในแต่ละครั้งจะป้องกันตัวเองจากการรับเชื้อแบคทีเรียและเชื้อโรคต่างๆด้วยการพยายามไม่กลืนน้ำลายและทุกครั้งที่อยู่ดื่ไม้กวาด จะบ้วนน้ำลายออกมาเก็บไว้ในภาชนะที่เตรียมไว้ เป็นขวดน้ำหอมขนาดเล็ก ทำให้การบ้วนน้ำลายแต่ละครั้งเป็นไปอย่างยากลำบาก และทำการในลักษณะนี้ซ้ำๆ จนเหลือ ส่วนของไม้กวาดที่คงเดิมไว้ครึ่งหนึ่ง เพื่อทิ้งเป็นร่องรอยอดีตของไม้กวาดบางส่วนเอาไว้ และเคลื่อนย้ายบางส่วนของไม้กวาดไว้ในขวดน้ำหอมแทน

เนื่องจากการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้เป็นการท้าทายที่ข้อจำกัดทางร่างกายจึงทำให้เกิดความเสี่ยง ต่อร่างกายได้ ดังนั้นเบื้องหลังการถ่ายทำจึงมีการวางแผนเพื่อป้องกันอันตรายบางส่วนเอาไว้ โดยในผลงานชุดนี้ได้มีการจัดเตรียม อุปกรณ์การทำความสะอาดช่องปากแปรงสีฟันและน้ำยาบ้วนปาก หรือยาแก้ท้องเสีย เอาไว้เพื่อลดความเสี่ยงของเชื้อโรคต่างๆได้



ภาพที่ 38 ภาพการแสดงในการกินไม้กวาดและขวดน้ำลาย
ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 9 สิงหาคม 2567 ณ ภาพถ่ายหน้าจอของผลงานวิดีโอและภาพถ่ายที่พักอาศัยของนายประเสริฐ ยอดแก้ว

การติดตั้งผลงาน

นำวิดีโอที่บันทึกการแสดงมาฉายในพื้นที่พร้อมกับไม้กวาดและน้ำลายในขวดน้ำหอมเพื่อเป็นวัตถุพยานในการแสดง โดยวิดีโอที่ขึ้นขึ้นอยู่กับขนาดของพื้นที่ หากมีขนาดเล็กจะฉายผ่านจอโทรทัศน์ แต่หากมีพื้นที่ขนาดใหญ่จะเลือกใช้การฉายผ่านโปรเจ็คเตอร์ซึ่งจะทำให้ภาพวิดีโอมีขนาดใหญ่และสามารถทำให้ผู้ชมเข้าถึงผลงานได้ดีขึ้น ส่วนวัตถุไม้กวาดและน้ำหอมจะถูกเก็บไว้ในกล่องอะคริลิกบน

แท่นที่ถูกยกสูงขึ้น ให้อัตถุอยู่ในระดับสายตาของผู้ชม เป็นลักษณะคล้ายกับการเก็บของสะสมหรือของมีค่าในพิพิธภัณฑ์



ภาพที่ 39 ภาพการติดตั้งผลงานไม้กวาด (เป็นภาพตัดต่อ และจะเปลี่ยนภาพจริงหลังการติดตั้งผลงาน)
ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 9 สิงหาคม 2567

3.2.1.2 ผลงานชื่อ แมลงวัน

แนวคิดในการสร้างสรรค์

หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นแรกโดยการนำ ไม้กวาด มาเป็นวัตถุเป็นวัตถุดิบหลักที่ใช้ในการแสดงเพื่อสะท้อนถึงปัญหาของชุมชนริมทางรถไฟ วัตถุในผลงานชิ้นต่อไปจึงเกิดจากความคิดก่อนที่จะเห็นวัตถุจริง โดยการพยายามวิเคราะห์ว่ามีวัตถุใดที่สะท้อนถึงปัญหาของคนในชุมชนและสามารถนำมาเสนอเป็นผลงานที่น่าสนใจได้ จึงรวบรวมวัตถุที่แสดงให้เห็นถึงปัญหาในชุมชนเช่น น้ำเน่าเสีย แมลงสาบ มด เสียงรถไฟ หรือขยะ เป็นต้น

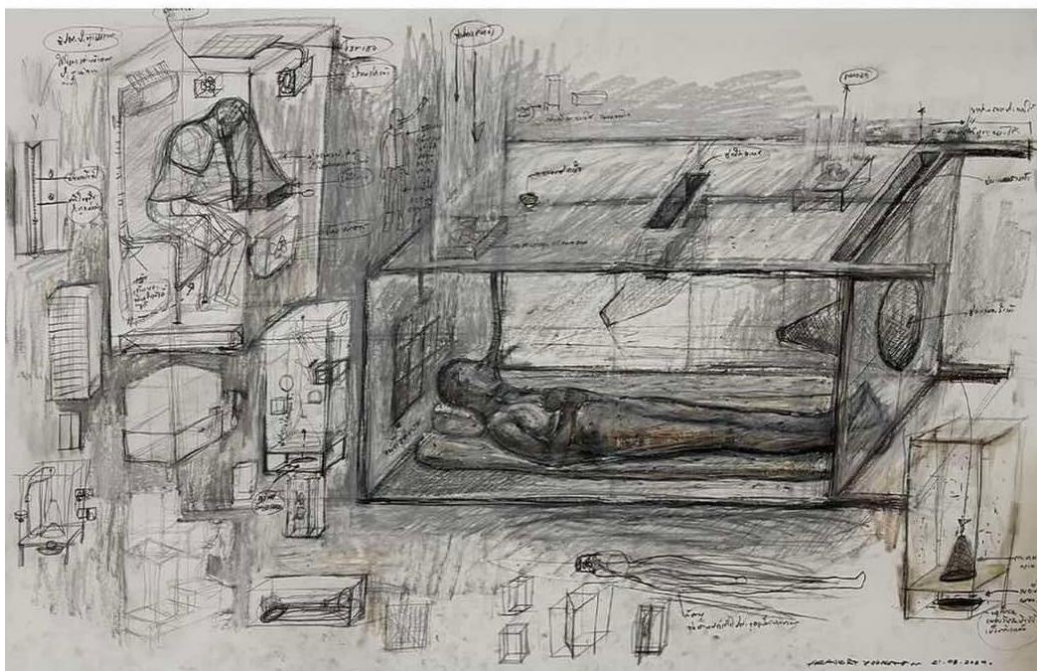
แต่สุดท้ายได้เลือก แมลงวัน มาเป็นวัตถุดิบหลักในผลงานชิ้นนี้ เนื่องจากแมลงวันเป็นสัตว์ที่พบโดยทั่วไปในทุกชุมชนและทุกบ้านแต่จะพบมาก ในพื้นที่สกปรกและมีของเน่าเสีย ซึ่งเป็นแหล่งอาหารและที่ขยายพันธุ์ ดังนั้น การนำแมลงวันมาเป็นวัตถุในผลงาน จึงคาดการณ์ว่าอาจจะสามารถสะท้อนปัญหาสภาวะความเป็นอยู่ของคนในชุมชน และสามารถทำให้คนนึกถึง ความสกปรกได้ และในขณะเดียวกันการแสดงผลงานร่วมกับแมลงวัน ซึ่งเป็นสิ่งมีชีวิตที่ยากจะควบคุมหรือจัดการให้ เป็นไปตามต้องการ จึงมีความท้าทายเป็นอย่างมากเกี่ยวกับการจัดการและการนำเสนอผลงาน

การหาความเป็นไปได้เกี่ยวกับ คุณสมบัติของวัตถุ

แมลงวันเป็นสัตว์ขนาดเล็ก และบินได้รวดเร็ว ในระยะทางสั้นๆ เสียงของการบินค่อนข้างมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งสามารถทำให้ผู้คนจดจำคุณสมบัติทางเสียงนี้ได้ และมักขยับเท้าดูกันไปมาเมื่อเกาะอยู่บนพื้นหรือบนวัตถุต่างๆ พฤติกรรมของแมลงวันจะรวมกลุ่มกันในการกินอาหารและขยายพันธุ์ จึงทำให้เราเห็นแมลงวันจำนวนมากในบางพื้นที่ ที่มีแหล่งอาหารของมัน แมลงวันมีหลากหลายขนาดและเมื่อเราเห็นแมลงวันขนาดใหญ่โดยเฉพาะแมลงวันหัวเขียวจะทำให้เราสามารถรู้สึกถึงแหล่งอาหารหรือแหล่งขยายพันธุ์ในพื้นที่ที่มีความสกปรกได้มากขึ้น

การหาความเป็นไปได้เกี่ยวกับ คุณสมบัติของผู้แสดง

เมื่อพิจารณาคุณสมบัติของแมลงวันโดยเบื้องต้นแล้วจึงเห็นว่า การกระทำความเข้าใจเกี่ยวกับแมลงวันนั้นมีข้อจำกัดที่มากมาย เช่นห้ามใช้ปากในการชิมรสชาติ หรือใช้จมูกในการดมกลิ่นโดยตรง อาจทำให้ติดเชื้อโรคชั้นรุนแรงได้ ดังนั้นจึงเห็นว่าการสัมผัสทางผิวหนัง จึงเป็นการใช้ประสาทสัมผัสที่ร่างกายสามารถรับได้และสอดคล้องไปกับลักษณะคุณสมบัติของแมลงวันที่ชอบใช้เท้าดูไปมา ซึ่งจะทำให้ผิวหนังของเราสามารถรู้สึกกับการขยับของผีเสื้อนั้นได้ และในขณะเดียวกันก็สามารถใช้ประสาทสัมผัสทางตาและทางหูได้ไปพร้อมกัน แต่โจทย์ที่สำคัญ คือจะแสดงร่วมกับแมลงวันจำนวนมากในช่วงเวลาหนึ่งได้อย่างไรและจะสามารถหาแมลงวันจำนวนมากได้อย่างไร



ภาพที่ 40 ภาพร่างผลงานแมลงวัน

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 9 สิงหาคม 2567 ณ ที่พักอาศัยของนายประเสริฐ ยอดแก้ว

กระบวนการสร้างสรรค์

ดังนั้นจึงได้ออกแบบห้องที่มีลักษณะใส โดยทำจากวัสดุอะคริลิกเพื่อป้องกันอันตรายจากการแตกหักและสามารถมองเห็นวัตถุที่อยู่ภายในคือผู้แสดงและแมลงวันได้ หากจำกัดพื้นที่การแสดงให้มีขนาดเล็กลงได้ก็จะสามารถควบคุมพื้นที่การบินของแมลงวันได้ระดับหนึ่ง แต่ในพื้นที่ปิดจะต้องมีกลไกในการระบายอากาศที่ดีและมีแสงที่เพียงพอต่อการถ่ายทำ พร้อมกับมีเบาะรองนอนในขนาดที่พอดีเพื่อลดแรงกระแทกของร่างกายในการแสดง

และหากเมื่อผู้แสดงเข้าไปอยู่ในห้อง จำเป็นต้องวางแผนการอยู่ร่วมกับแมลงวันอย่างปลอดภัยแต่ในขณะเดียวกันต้องแสดงถึงความเสี่ยงและการก้าวข้ามขีดความสามารถบางอย่างของร่างกายให้ได้ด้วยเช่นกัน ดังนั้นภายในกล่องจึงมีการติดตั้งเครื่องพัดลมระบายอากาศที่สามารถป้องกันแมลงวันหลุดออกไปได้และต้องสร้างประตูปิดเปิดด้วยระบบแม่เหล็กเพื่อให้สามารถเข้าออกและเปิดปิดประตูได้อย่างรวดเร็วป้องกันไม่ให้แมลงวันบินออกไปได้

ส่วนวิธีการหาแมลงวันจำนวนมากจะใช้วิธีการนำเหยื่อล่อที่แมลงวันชอบเช่นหัวกุ้งหรือไส้ปลามาใช้ในการดักจับเลยการเลือกพื้นที่ในชุมชนริมทางรถไฟเพราะมีแมลงวันจำนวนมากที่กระจุกกระจายตัวอยู่ วิธีการจับจะใช้วิธีนำถุงขนาดใหญ่มาครอบจับแมลงวันที่กระจุกตัวอยู่ตามเหยื่อล่อที่

วางไว้ เนื่องจากพฤติกรรมของแมลงวันจะบินขึ้นด้านบนเท่านั้นไม่ มักจะไม่บินออกด้านข้างหรือบินลง
ต่ำในขณะตกใจ ดังนั้นเมื่อเราเอาถุงมาครอบแมลงวันแมลงวันที่เกาะเหยื่ออยู่ก็จะบินขึ้นบนถุงโดย
อัตโนมัติจึงทำให้สามารถปิดปากถุงและจัดเก็บแมลงวันได้ครั้งละจำนวนมาก

แต่ข้อจำกัดอีกอย่างของแมลงวันคือมันมักจะตายได้ง่ายหากอยู่ในพื้นที่ปิดหรือไม่มีแหล่ง
อาหารจึงทำให้การดักจับแมลงวันจำเป็นต้องทำภายในวันเดียวและทำการแสดงในวันนั้นเลยหลังจาก
นั้นจึงปล่อยให้แมลงวัน บินกลับไปสู่ชุมชนและแหล่งที่อยู่ตามเดิม



ภาพที่ 41 ภาพห้องอะคลิลิกใส เพื่อใช้ในการแสดงร่วมกับแมลงวัน

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 9 สิงหาคม 2567 ณ ที่พักอาศัยของนายประเสริฐ ยอดแก้ว



ภาพที่ 42 ภาพห้องอะคลิลิกใส เพื่อใช้ในการแสดงร่วมกับแมลงวัน
ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 9 สิงหาคม 2567 ณ ที่พักอาศัยของนายประเสริฐ ยอดแก้ว

กระบวนการแสดงทางทัศนศิลป์

โดยในการแสดงผู้แสดงจะทำการถอดเสื้อออกเพื่อเผยพื้นที่ผิวกายให้สามารถเปิดรับการสัมผัสตัวแมลงวันได้ดีมากยิ่งขึ้น แต่ในขณะเดียวกันก็จำเป็นต้องสวมหน้ากากที่ครอบทั้งใบหน้า เนื่องจากแมลงวันจำนวนมากอาจบินเข้าจุมุกหรือตาได้ โดยหน้ากานั้นจะมีลักษณะใสเพื่อให้สามารถมองเห็นได้เต็มที่ และมี แผ่นกรองอากาศที่ติดไว้อยู่ในหน้ากากเพื่อป้องกันเชื้อโรคจากอากาศได้บางส่วน ในส่วนของข้อจำกัดทางร่างกายซึ่งส่วนตัวผู้แสดงคาดว่าจะสามารถรับมือกับการขยับตัวของแมลงวันได้ แม้จะทำให้รู้สึกคันหรือจี้จี้ และกลิ่นที่ไม่พึงประสงค์ที่เล็ดลอดผ่านแผ่นกรองอากาศและใช้สาลีอุดหูเอาไว้ป้องกันแมลงวันบินเข้าไป

ในการแสดงนั้นผู้แสดง จะใช้วิธีการนอนหลับตา เพื่อแสดงถึงอาการไม่สนใจและไม่กลัว ต่อการมีอยู่ของแมลงวัน และพยายามนอนให้นิ่งที่สุดและนานที่สุดเท่าที่จะทำได้เมื่อร่างกายไม่สามารถทนต่อการระจุกตัวของแมลงวันจำนวนมากที่เกาะบนร่างกายก็จะใช้วิธีการขยับตัวเพื่อเปลี่ยนท่านอนซึ่งจะส่งผลให้แมลงวันที่เกาะอยู่กระจายตัวออกได้ในบางช่วงเวลา



ภาพที่ 43 ภาพการแสดงนอนร่วมกับแมลงวัน

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 9 สิงหาคม 2567 ณ ที่พักอาศัยของนายประเสริฐ ยอดแก้ว



ภาพที่ 44 ภาพแมลงวันหลังจากการแสดง

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 9 สิงหาคม 2567 ณ ที่พักอาศัยของนายประเสริฐ ยอดแก้ว

สามารถดูผลงานวิดีโอได้ในลิงค์นี้

https://drive.google.com/file/d/18j_NrwXo1L1A7cQMNHDS5DuYfV0dAMFu/view?usp=sharing

กระบวนการการติดตั้งผลงาน

จะใช้วิธีในการนำเสนอผ่านเครื่องฉายภาพหรือโปรเจคเตอร์ เพื่อให้มีภาพวิดีโอขนาดใหญ่ เท่ากับตัวคนจริงหรือใหญ่กว่าเพื่อให้ผู้ชมสามารถเห็นรายละเอียดของแมลงวันและรายละเอียด อื่นๆ ภายในผลงานได้อย่างเต็มที่ โดยภาพจะถูกฉายให้อยู่ตำแหน่งด้านล่างของผนังเพื่อให้สอดคล้องไปกับ ลักษณะการนอนราบไปกับพื้น

ส่วนอุปกรณ์ และกล่องที่ใช้ในการแสดงจะถูกติดตั้งไปพร้อมกับภาพวิดีโอโดยอุปกรณ์ เหล่านั้นจะทิ้งร่องรอยการแสดงบางอย่างเอาไว้ผ่านคราบสกปรกบน แผ่นอะคริลิก และห้องนั้นจะ กลายเป็นวัตถุพยานที่สะท้อนถึงพื้นที่การแสดงในอดีต ได้เป็นอย่างดี โดยการติดตั้งให้ห้องอะคริลิกวาง อยู่ในแนวนอนเพื่อให้สอดคล้องไปกับการแสดง โดยจะวางอยู่บนแท่นที่สูงขึ้นมาในระดับต่ำกว่า สายตาเล็กน้อยเพื่อให้ห้องหรือวัตถุพยานเหล่านั้นถูกจัดเก็บเอาไว้เสมือนวัตถุในพิพิธภัณฑ์ซึ่งเป็นวัตถุ พยานทางประวัติศาสตร์ ที่สะท้อนเกี่ยวกับความเป็นไปในอดีตที่เคยเกิดขึ้น



ภาพที่ 45 ภาพการติดตั้งวิดีโอการแสดงผลงาน แมลงวัน
ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 9 สิงหาคม 2567



ภาพที่ 46 ภาพการติดตั้ง ห้องอะคลิลิกใส หลังการแสดงร่วมกับแมลงวัน
ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 9 สิงหาคม 2567 (ภาพถ่ายหน้าจอจากผลงานวิดีโอ
(เป็นภาพตัดต่อ และจะเปลี่ยนภาพจริงหลังการติดตั้งผลงาน)

3.2.1.3 ผลงานชื่อ สนิม

แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

หลังจากการสร้างสรรคผลงานไปแล้วสองชิ้นโดยการใช่วัตถุไม้กวาดและแมลงวันเป็นวัตถุหลักในผลงาน ดังนั้นในผลงานชิ้นที่สามจึงใช้วิธีคิดแบบเดียวกันกับวัตถุแมลงวันคือการพยายามคิดหาวัตถุเพื่อนำมาเสนอเป็นผลงานโดยวัตถุนั้นจะต้องสอดคล้องไปกับปัญหาของคนในชุมชนซึ่งในผลงานชิ้นที่สามนี้ก็ได้ออกเอาสนิมซึ่งเป็นวัตถุที่สะท้อนถึงปัญหาที่เกิดขึ้นภายในที่อยู่อาศัยของคนในชุมชนที่ส่งผลกระทบต่อร่างกายและเป็นภัยที่แฝงตัวอยู่ในทุกกิจกรรมของการใช้ชีวิตของคนในชุมชน โดยการรับเอาสนิมเข้าไปในร่างกายผ่าน วัสดุภายในตัวบ้าน ภาชนะหรือ อุปกรณ์ที่ทำด้วยเหล็ก โดยการนำร่างกายไปสัมผัสสนิมและการหายใจเข้าไป หรืออื่นๆ

แม้ความท้าทายในการสัมผัสสนิมนั้น อาจสร้างความตื่นเต้นหรือสร้างความเสี่ยงได้น้อยกว่าแมลงวันและไม้กวาด แต่แท้ที่จริงแล้วอันตรายของสนิมนั้นจะ ส่งผลเสียต่อร่างกายในระยะยาวมากกว่าอาการที่แสดงให้เห็นชัดเจนในระยะสั้น ดังนั้นความท้าทายในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้จึง

เป็นการคิดเกี่ยวกับการสัมผัสสนิมอย่างไรให้สามารถทำลายความสามารถทางร่างกายของผู้แสดงและในขณะเดียวกันยังสะท้อนถึงอันตรายของสนิมได้

การหาความเป็นไปได้เกี่ยวกับ คุณสมบัติของวัตถุ

สนิมจะขึ้นกับเหล็กที่โดนความชื้น ซึ่งพบมากในอุปกรณ์ที่เคลือบผิวเหล็กที่ไม่ได้มาตรฐาน และวัสดุเหล็กทั่วไป ความอันตรายของสนิมที่พบมากคือแผลบาดทะยักหากร่างกายโดนเหล็กที่มีสนิมบาด หรือการสูดดมสนิมผ่านอากาศ เพราะสนิมสามารถกระจายตัวในอากาศได้ หากสนิมนั้นกลายเป็นผงฝุ่นที่ละเอียดเพียงพอ ดังนั้นสนิมจะสามารถกลายเป็นสารปนเปื้อนและแฝงตัวอยู่ได้ทั้งในอากาศ ในน้ำ และบนบก หรือบนวัตถุต่างๆ

เมื่อแห้งผงสนิม จะมีลักษณะสีน้ำตาลออกส้ม และสามารถทำให้วัตถุนั้นมีพื้นผิวขรุขระได้ เนื่องจากการก่อตัวกันของสนิม ทำให้ลักษณะของสนิมเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่น่าสนใจและทำให้ผู้คนสามารถจดจำความเป็นสนิม ผ่านวัตถุต่างๆที่ถูกใช้งานมาเป็นเวลานานและเสื่อมโทรม

การหาความเป็นไปได้เกี่ยวกับ คุณสมบัติของผู้แสดง

ดังนั้นในผลงานชุดนี้จึงต้องการสร้างความทำลายของร่างกาย โดยการสัมผัสสนิมด้วยการสูดดมทางจมูก และสัมผัสทางผิวหนัง ผ่านสนิมที่เจือปนอยู่ในน้ำ ซึ่งสอดคล้องไปกับคุณสมบัติของสนิมที่สามารถเปลี่ยนตัวเองให้อยู่ในลักษณะของผงฝุ่นละเอียดและละลายน้ำได้ โดยสีสนิมที่มีลักษณะเป็นสีน้ำตาลส้มอันเป็นเอกลักษณ์ อาจจะสามารถสร้างปรากฏการณ์เชิงรูปแบบที่สะท้อนให้คนดูรู้สึกถึงความอันตรายของสนิมได้มากขึ้น

การสัมผัสสนิมทางผิวหนังมีความเป็นไปได้และอาจได้รับอันตรายน้อยกว่าประสาทสัมผัสอื่นๆ ดังนั้นในเชิงรูปแบบของการนำเสนอจึงต้องสร้างสถานการณ์ให้ดูอันตรายมากขึ้น ส่วนการสัมผัสสนิมทางอากาศ นั้นมีความอันตรายมากจึงจำเป็นต้องหาวิธีการป้องกันที่เหมาะสม

ดังนั้นความทำลายในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้คือปรากฏการณ์เชิงรูปแบบที่สะท้อนผ่านการแสดงมากกว่าลักษณะของวัตถุที่มีความอันตรายในตัวเอง พร้อมกับการหาวิธีจัดการกับสนิมให้กลายเป็นฝุ่นจำนวนมากเพื่อนำมาใช้ในการแสดง



ภาพที่ 47 ภาพร่าง ผลงาน สนิม

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 25 มีนาคม 2568 ณ ที่พักอาศัยของนายประเสริฐ ยอดแก้ว

วิธีการสร้างสรรค์

ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน จริงใช้หลักการเดียวกันกับ ผลงานแมลงวัน คือการสร้างห้องเพื่อกำหนดขอบเขตของพื้นที่ในการสัมผัสวัตถุสนิมเพื่อให้สามารถสัมผัสได้อย่างเต็มที่และกำหนดขอบเขตเพื่อไม่ให้สนิมนั้นกระจายออกไปในวงกว้าง และเพื่อให้ง่ายต่อการควบคุมจัดการ วัตถุสนิมที่มีจำนวนจำกัดเพราะการหาผงสนิมนั้นเป็นไปอย่างยากลำบากพอสมควร ผลงานชิ้นนี้จะสร้างกล่องออกมาเป็น 2 ห้อง เพื่อแสดงการสัมผัสสนิมผ่านน้ำและผ่านอากาศ

1) **น้ำสนิม** ห้องทำด้วยโครงสร้างเหล็ก ปิดผนังทุกด้าน ด้วยแผ่นสังกะสีที่เป็นสนิม ยกเว้นด้านหน้าของกล่องจะปิดด้วยแผ่นอะคริลิกใส เพื่อให้สามารถเห็นการแสดงจากด้านนอกได้ และภายในห้องจะมีแก้วพลาสติกเล็กๆ วางอยู่หนึ่งตัว โดยมีการติดตั้งระบบปั้มน้ำสองตัว เพื่อดูดูน้ำสนิมที่อยู่ภายในห้องให้ไหลมาเป็นระบบน้ำวน ดังนั้นน้ำสนิม จึงจำเป็นต้องมีแรงดันพอสมควรเพื่อให้สามารถกระทบกับร่างกายในปริมาณที่มากได้ โดยด้านล่างของห้องจะมีการปิดแผ่นอะคริลิกไว้เพื่อ

ป้องกันไม่ให้น้ำซึมออกมาและมีการปิดกั้นรูรั่วของสังกะสีในทุกส่วน ความยากในส่วนนี้คือน้ำเป็นของเหลวที่สามารถซึมผ่านวัตถุได้ง่ายหากไม่มีการปิดกั้นที่ดีเพียงพอ ดังนั้นการทำประตูเปิดปิดที่สามารถป้องกันการรั่วซึมของน้ำได้ จึงจำเป็นต้องสร้างกลไกการปิดเปิดประตูที่แน่นหนาพอสมควร

ส่วนการสร้างน้ำสนิมจะเป็นการนำเอาผงเหล็ก จากโรงงานอุตสาหกรรมซึ่งเกิดจากการกลิ้งขึ้นส่วนอะไหล่เหล็ก นำมาแช่น้ำเพื่อให้ผลเหล็กนั้นกลายเป็นสนิม แล้วจึงนำเอาผงสนิมเหล่านั้นมาผสมกับน้ำเพื่อให้เกิดเป็นน้ำสนิมที่มีความเข้มข้นสูง ซึ่งจะทำให้ในการแสดงจะสามารถเห็นสีของสนิมและความหนืดของน้ำได้ดีมากยิ่งขึ้น เมื่อสัมผัสกับร่างกาย



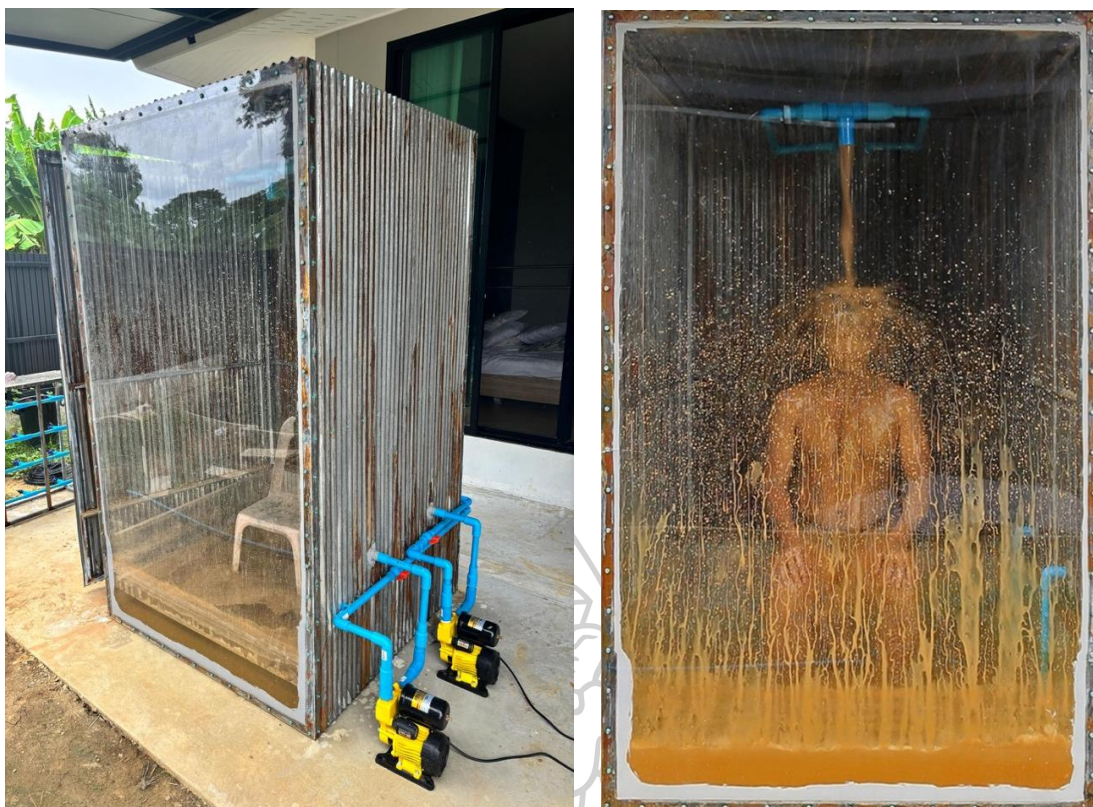
ภาพที่ 48 ภาพการบดสนิมให้เป็นผง

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 1 เมษายน 2568 ณ ที่พักอาศัยของนายประเสริฐ ยอดแก้ว

กระบวนการแสดงทางทัศนศิลป์

ในการแสดงร่วมกับวัตถุสนิมจะเป็นการเข้าไปในห้องและนั่งลงบนเก้าอี้ พร้อมกับเปิดน้ำให้ไหลจากด้านบนมากระทบร่างกายตั้งแต่ส่วนหัวลงมา โดยจะใช้ปริมาณน้ำและแรงดันที่มีความแรงพอสมควรเพื่อให้กระแสน้ำที่โดนร่างกาย สามารถสร้างแรงกระแทกให้น้ำกระเด็น เพื่อให้รู้สึกถึงความรุนแรงของการสัมผัสได้

การสัมผัสสนิมผ่านผิวหนังอาจไม่เป็นอันตรายมาก ในระยะสั้น แต่ส่วนที่ยากคือการป้องกันไม่ให้น้ำสนิมเข้าไปในจมูกหรือปาก ในช่วงเวลาที่หายใจเข้าออก ซึ่งจะมีความยากลำบากในการหายใจไปพร้อมกับกระแสน้ำที่ไหลลงมาอย่างรุนแรง ดังนั้นการหายใจทางปากเป็นหลักช่วยให้สามารถนั่งอยู่ภายในห้องได้นานมากขึ้น เพราะการหายใจทางปากจะสามารถใช้ลิ้น ดันน้ำออกมาเมื่อมีน้ำเข้าไปในปากได้



ภาพที่ 49 ภาพการแสดง ในการนั่งอาบน้ำสนิม
ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 16 เมษายน 2568 ณ ที่พักอาศัยของนายประเสริฐ ยอดแก้ว

2) **ฝุ่นสนิม** ห้องทำด้วยโครงสร้างเหล็ก ปิดผนังทุกด้าน ด้วยแผ่นสังกะสีที่เป็นสนิม ยกเว้นด้านหน้าของห้องจะปิดด้วยแผ่นอะคริลิกใส เพื่อให้สามารถเห็นการแสดงจากด้านนอกได้ เหมือนกับผลงานแรก แต่ภายในห้องจะมีการติดตั้งเครื่องเป่าลมเพื่อให้สามารถเป่าผงฝุ่นให้กระจายตัวเต็มห้องได้ และภายในห้องจะมีเก้าอี้พลาสติกเก้าอี้วางอยู่หนึ่งตัวเช่นกัน

ส่วนการสร้างผงสนิมจะเป็นการนำเอาผงเหล็ก จากโรงงานอุตสาหกรรมซึ่งเกิดจากการกลิ้งชิ้นส่วนอะไหล่เหล็ก นำมาแช่น้ำเพื่อให้ผลเหล็กนั้นกลายเป็นสนิม เช่นเดียวกับผลงานชิ้นแรก แต่ในผลงานชิ้นที่สองนี้ นำเอาผงสนิมมาบดให้ละเอียดและกรองเอาเฉพาะผงสนิมที่มีขนาดเล็กเท่านั้น เพื่อให้สนิมสามารถลอยอยู่ในอากาศได้ดีมากขึ้นเมื่อใช้เครื่องเป่าอากาศภายในห้อง

กระบวนการแสดงทางทัศนศิลป์

โดยผู้แสดงจะนั่งอยู่บนเก้าอี้ตรงกลางห้อง แล้วจึงเปิดเครื่องเป่าลมทั้งสี่ตัวเพื่อให้ผงสนิมฟุ้งกระจายไปทั่วห้อง ก่อนแสดงผลงานชิ้นนี้ผู้แสดงได้นำเอาสำลีอุดรูจมูกเอาไว้เพื่อให้การหายใจ

สามารถรองฝุ่นสนิมได้ในบางส่วน โดยระยะเวลาที่อยู่ในห้องจะไม่เกิน 1-2 นาที แล้วจึงค่อยตัดต่อวิดีโอโดยการนำคลิปมาต่อกันซ้ำๆ เพื่อให้ดูเหมือนระยะเวลาในห้องผ่านไปนาน

ผงสนิมหากหายใจเข้าไปจำนวนมากอาจเกิดอันตรายได้ จึงจำเป็นต้องแสดงในระยะเวลาอันสั้นและวิธีป้องกันเท่าที่ทำได้ โดยจะต้องไม่ทำให้กายภาพของผลงานเสียไปด้วย



ภาพที่ 50 ภาพการแสดง การนั่งในห้องฝุ่นสนิม

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 16 เมษายน 2568 ณ ที่พักอาศัยของนายประเสริฐ ยอดแก้ว

ภาพการแสดง การนั่งในห้องฝุ่นสนิม

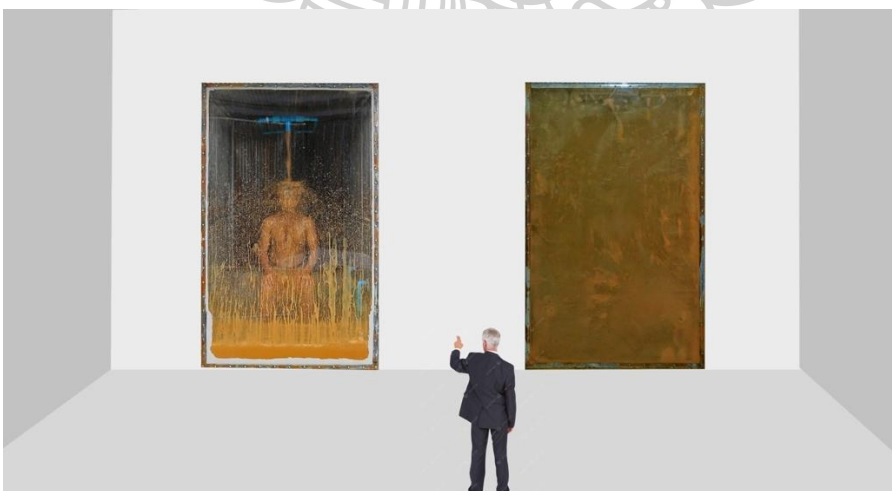
หลักการในการติดตั้งผลงาน

โดยจะมีการติดตั้งหลักการเดียวกันกับผลงานสองชิ้นก่อนหน้านี้คือ มีวัตถุประสงค์หรืออุปกรณ์ในการแสดง ประกอบร่วมกับวิดีโอการแสดง โดยวิดีโอในการแสดงจะถูกฉายไปบนผนังด้วยโปรเจกเตอร์ขนาดใหญ่ เพื่อแสดงให้เห็นรายละเอียดของผลงานได้ดีขึ้นและขนาดที่ใหญ่จะสามารถสะกดให้ผู้ชมตื่นตาตื่นใจได้มากขึ้นส่วนผลงานที่เป็นวัตถุหรืออุปกรณ์ในการแสดงจะถูกจัดวางไว้บนแท่นที่สูง

ขึ้นมาเกือบระดับสายตา เป็นการสร้างระยะห่างระหว่างผู้ชมกับวัตถุทางประวัติศาสตร์คล้ายกับการจัดแสดงวัตถุมีค่าในพิพิธภัณฑ์



ภาพที่ 51 ภาพการติดตั้ง ห้องที่ใช้ในการแสดงผลงาน สนิม
ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 16 เมษายน 2568 ณ ที่พักอาศัยของนายประเสริฐ ยอดแก้ว
(เป็นภาพตัดต่อ และจะเปลี่ยนภาพจริงหลังการติดตั้งผลงาน)



ภาพที่ 52 ภาพการติดตั้ง วิดีโอการแสดงผลงาน สนิม
ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 16 เมษายน 2568 ณ ที่พักอาศัยของนายประเสริฐ ยอดแก้ว
(เป็นภาพตัดต่อ และจะเปลี่ยนภาพจริงหลังการติดตั้งผลงาน)

ภาพรวมการติดตั้งผลงานชุด การผลิตซ้ำความจนในโลกความจริงเสมือน

โดยผลงานจะถูกแบ่งออกเป็นสามห้องด้วยกันในแต่ละห้องจะมีวิดีโอและวัตถุจากการแสดงนำมาจัดวางประกอบในห้องแสดงควบคู่กันไปเพื่อให้ผู้ชมได้สามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุและช่วงเวลาในอดีตกับวัตถุเหล่านั้น ผ่านการแสดงซึ่งฉายผ่านจอโปรเจคเตอร์บนผนังในแต่ละห้อง การจัดวางตำแหน่งของวัตถุต่างๆจะถูกออกแบบและติดตั้งให้สอดคล้องไปกับเส้นทางการเดินของทุกคนพร้อมกับเว้นระยะเพื่อให้ผู้ชมสามารถเดินชมวัตถุเหล่านั้นได้รอบ ส่วนพื้นของห้องมีการปูด้วยพรมสีเทา เพื่อเปลี่ยนพื้นห้องธรรมดาให้กลายเป็นห้องจัดแสดงวัตถุคล้ายกับห้องในพิพิธภัณฑ์ โดยวัตถุแต่ละชิ้น จะถูกจัดวางไว้บนแท่นเพื่อสร้างระยะห่างของผู้ชมกับวัตถุเหล่านั้นและเพื่อยกระดับของวัตถุให้สูงขึ้นอยู่ในระดับสายตาของผู้ชมคล้ายกับการจัดเก็บวัตถุมีค่า โดยลักษณะแสงของห้องจำเป็นต้องทำให้มืดมากที่สุด เพื่อให้ภาพของวิดีโอสามารถเห็นได้เด่นชัดและสามารถจัดแสงเพื่อโพกัสวัตถุในแต่ละส่วนให้มีความโดดเด่นได้มากยิ่งขึ้น

ส่วนด้านนอกของห้องได้ฉายวิดีโอเกี่ยวกับวิถีชีวิตของคนในชุมชนริมทางรถไฟเปิดฉายอยู่ในจอทีวีเพื่อเป็นการดึงความรู้สึกของผู้ชมก่อนที่จะเข้าชมผลงานในห้องด้านใน ให้สามารถนึกถึงความเชื่อมโยงของวัตถุและวิถีชีวิตของคนในชุมชนได้ดีมากยิ่งขึ้น

วิธีการติดตั้งผลงานอาจมีการเปลี่ยนแปลงเพื่อปรับให้เข้ากับขนาดของพื้นที่ในแต่ละที่ที่แสดง ดังนั้นหลักการดังกล่าวที่พูดถึงข้างต้นนี้จึงเป็นเพียงหลักการพื้นฐานเบื้องต้นซึ่งในความเป็นจริงนั้นในการติดตั้งผลงานในแต่ละที่มีข้อจำกัดและเงื่อนไขที่แตกต่างกันไปไม่ว่าจะเป็นการจัดการเกี่ยวกับพื้นที่หรือผนังดังนั้นการติดตั้งจริงจึงอาจมีการเปลี่ยนแปลงในหลายส่วน



ภาพที่ 53 ภาพรวมการติดตั้ง ผลงานชุด การผลิตซ้ำความจนในโลกความจริงเสมือน

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 16 เมษายน 2568 ภาพถ่ายหน้าจอ

(เป็นภาพตัดต่อ และจะเปลี่ยนภาพจริงหลังการติดตั้งผลงาน)

บทที่ 4

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

วิเคราะห์การแสดงทางทัศนศิลป์ ผ่านแนวคิดเรื่อง “เวลาของวัตถุในผลงานศิลปะ” ทั้งในอดีต ปัจจุบัน และ อนาคต เพื่อศึกษาความรู้ (ในอดีต) ของวัตถุในเชิงประวัติศาสตร์ และความสัมพันธ์ของวัตถุกับคนในชุมชนริมทางรถไฟ และสังเกต ความเป็นจริง (ในปัจจุบัน) จากปรากฏการณ์ของรูปแบบในวัตถุจากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงกายภาพของวัตถุที่สะท้อนถึงความยากจนได้ และวิเคราะห์ความคิด (ในอนาคต) ซึ่งเป็นโลกเสมือนทางความคิดภายในผลงานศิลปะด้วยการวิเคราะห์ “คุณสมบัติทางความคิด” ด้วยการ “อุปมา” ถึงคุณสมบัติใหม่ของวัตถุ ผ่านศักยภาพของวัตถุ ที่เปลี่ยนแปลงจากระบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และคุณสมบัติทางความคิด ในการอุปมาถึงความหมายใหม่ของวัตถุ ผ่านศักยภาพของผู้ชม

เวลาในวัตถุทางศิลปะ

เวลาอดีต (ความรู้) การผลิตซ้ำวัตถุ จากปัญหาความยากจนของคนในชุมชนริมทางรถไฟ

เวลาอดีตของผลงานศิลปะ เป็นการทำความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลทางประวัติศาสตร์ของวัตถุในผลงานศิลปะ ซึ่งเชื่อมโยงกับความรู้ทางสังคม เกี่ยวกับหน้าที่การทำงานของวัตถุ การใช้สอยหรืออื่นๆ เพื่อเป็นการทำความเข้าใจเนื้อหาของวัตถุเหล่านั้นเบื้องต้น ก่อนที่จะถูกทำให้กลายเป็นวัตถุในสถานะอื่น ผ่านกระบวนการทางศิลปะ โดยจะเป็นการอธิบายเกี่ยวกับข้อมูลของวัตถุโดยทั่วไป และสร้างความเชื่อมโยงของข้อมูลในวัตถุ ที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของคนในชุมชนริมทางรถไฟ และวัตถุ ที่ถูกผลิตซ้ำอยู่ภายในผลงาน ซึ่งมีความเกี่ยวเนื่องกับปัญหาของคนในชุมชนริมทางรถไฟ เช่น การให้ข้อมูลเกี่ยวกับที่มาและความสำคัญของไม้กวาด แผลงวันหรือสนิม ที่คนทั่วไปสามารถรับรู้และเข้าใจได้ จากนั้นจึงเชื่อมโยงปัญหาของคนในชุมชน ที่พบเห็นได้ทั่วไปและเกิดขึ้นซ้ำๆ ผ่านลักษณะทางกายภาพของวัตถุเหล่านั้น เช่นความเสื่อมโทรมของไม้กวาดในชุมชน หรือจำนวนแผลงวันที่มีมากผิดปกติ และสนิมที่สามารถพบเห็นทั่วไปภายในข้าวของและที่อยู่อาศัยของคนในชุมชน ริมทางรถไฟ เป็นต้น

เวลาปัจจุบัน (ความจริง) ปรากฏการณ์ของวัตถุในการแสดงทางทัศนศิลป์

เป็นการ ทำความเข้าใจเกี่ยวกับสภาวะการดำรงอยู่ของวัตถุ ที่เปลี่ยนแปลงไปตามกระบวนการทางศิลปะ เพื่อแสดงให้เห็นกลวิธีต่างๆ ในการจัดการวัตถุและก่อให้เกิดเป็นรูปแบบเกี่ยวกับปรากฏการณ์ทางวัตถุขึ้น โดยรูปแบบที่เปลี่ยนแปลงไป เพื่ออธิบายลักษณะทางกายภาพ

เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของผู้แสดงกับวัตถุ ที่ทำให้คุณสมบัติของวัตถุเปลี่ยนแปลงไป ก่อให้เกิดคุณสมบัติใหม่และความหมายใหม่ตามมา โดยการกินไม้กวาด การนอนกับแมลงวัน และการหายใจร่วมกับสนิม

เวลาปัจจุบัน ของวัตถุจากการติดตั้งผลงาน เป็นการอธิบายถึงปรากฏการณ์ของรูปแบบในเชิงกายภาพที่แสดงออกมาต่อสายตาผู้ชม ผ่านกระบวนการติดตั้งผลงาน ซึ่งจะเป็นการอธิบายถึงเหตุผลของการติดตั้งไม้กวาดไว้ในกล่องใส ที่มีลักษณะเป็นตู้โชว์ หรือติดตั้งอุปกรณ์การแสดงเกี่ยวกับแมลงวันไว้บนฐานซึ่งมีลักษณะคล้ายกับการติดตั้งผลงานประติมากรรมทั่วไป เป็นต้น และจะเป็นการวิเคราะห์ถึงการทิ้งร่องรอยของการแสดงพร้อมกับการ ติดตั้งวัตถุหลังการแสดง และวิถีของการแสดงที่แยกออกจากกัน โดยเวลาปัจจุบันในการปรากฏตัวของวัตถุต่อผู้ชมนี้ จะอธิบายไว้ตอนท้ายของการสร้างสรรค์ผลงาน หลังจากติดตั้งเสร็จเรียบร้อยแล้ว

เวลาอนาคต (โลกเสมือนทางความคิดที่ไม่แน่นอน) ในคุณสมบัติใหม่และความหมายใหม่ของวัตถุในผลงานศิลปะ

เป็นการวิเคราะห์ ภาวการณ์ดำรงอยู่ของวัตถุภายในผลงานศิลปะ ด้วยทฤษฎี “ภววิทยาเชิงวัตถุ” (Object-oriented ontology) ด้วยคุณสมบัติทางความคิด เกี่ยวกับ “การอุปมา” ผ่านประสบการณ์ตรงในปัจจุบันของผู้แสดงที่มีต่อวัตถุ จากประสาทสัมผัสทั้ง 5 ทำให้เกิดเป็นคุณสมบัติชนิดใหม่ของวัตถุ และการอุปมา ผ่านความคิดจากประสบการณ์ในอดีตของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งทำให้เกิดความหมายใหม่ของผลงานศิลปะ เป็นโลกเสมือนทางความคิดที่สอดแทรกอยู่ในวัตถุของผลงาน

โลกเสมือน จากการอุปมา ถึงคุณสมบัติใหม่ของวัตถุ ผ่านศักยภาพของวัตถุและผู้สร้างสรรค์

เป็นความจริงที่เราไม่สามารถอธิบายได้ จึงใช้วิธีการเชื่อมโยงความจริงนั้นเข้ากับความรู้อื่น ๆ ในอดีต เป็นการสร้างเป็นความรู้และความหมายใหม่ในอนาคต เช่น หากใช้มุมมองการอุปมาตามศักยภาพของวัตถุ เมื่อเราสัมผัสรสชาติของไม้กวาด ทำให้เราไม่สามารถอธิบายรสชาติเหล่านั้นได้ จึงจำเป็นต้องเชื่อมโยงกับ รสชาติของเค็มของเกลือ หรือรสชาตินิ้วของผงชูรส และ เสียงบินของแมลงวันที่คล้ายกับเสียงของมอเตอร์ไซค์ หรือหากใช้มุมมองการอุปมาผ่านศักยภาพของผู้สร้างสรรค์ การดูไม้กวาดจึงให้ความหมาย “เป็นการทำความเข้าใจถึงความเจ็บปวดและความทุกข์” เป็นต้น

เมื่อเรามีประสบการณ์ตรง กับบางสิ่งบางอย่างจะทำให้เราเกิดความรู้บางอย่างขึ้น แต่หากประสบการณ์นั้นเป็นความรู้ที่ไม่เคยเกิดขึ้นกับเรามาก่อนจะทำให้เราไม่สามารถอธิบายความรู้นั้นด้วยความเข้าใจแบบทั่วไปได้ เนื่องจากอาจยังไม่มีภาษาที่สามารถระบุถึงประสบการณ์นั้นได้อย่างชัดเจน

จึงทำให้เราจำเป็นต้องอธิบายความรู้นั้นเทียบเคียงกับความรู้ในอดีตเพื่อให้การอธิบายนั้นสามารถทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้มากขึ้น ผ่านประสบการณ์ร่วมของแต่ละบุคคล

ดังนั้นความรู้สึกในที่นี่ จึงเป็นการอธิบายความจริงด้วยประสบการณ์ในอดีต แต่บางครั้งความจริง จากประสบการณ์ตรงนั้นจำเป็นต้องนำเอาความรู้ในอดีตหลากหลายมิติมาเชื่อมโยงกันทำให้การอธิบายความรู้ใหม่นี้ดูเหมือนจะเป็นเรื่องของจินตนาการและยากที่จะเข้าใจ ความรู้เหล่านั้นจึงเป็นความรู้ที่เกิดขึ้นจากการเชื่อมโยงความรู้ในอดีตที่ทำให้เรานึกถึงหรืออาจใช้คำว่า “ความจริงเสมือน” หรือ “การอุปมา” โดยในบทนี้จะเป็นการวิเคราะห์โลกเสมือนอันเกิดจากการอุปมาผ่านศักยภาพของวัตถุและศักยภาพของผู้ชมเพื่อแสดงให้เห็นถึงคุณสมบัติใหม่ของวัตถุและความหมายใหม่ของวัตถุที่เกิดขึ้นภายในผลงานศิลปะที่ดำรงอยู่ในช่วงเวลาอนาคต เพราะความหมายและคุณสมบัติเหล่านี้ มีความหลากหลายและไม่แน่นอนดังนั้นการวิเคราะห์คุณสมบัติและความหมายใหม่ในผลงานชุดนี้จึงเป็นเพียงการคาดเดาเพื่อเป็นตัวอย่างทางความคิดหนึ่งเท่านั้น นั่นหมายความว่าหากผู้ชมได้สัมผัสกับผลงานก็อาจสามารถมองเห็นคุณสมบัติของวัตถุและสามารถสร้างความหมายใหม่ในผลงานศิลปะผ่านการตีความของผู้ชมในมิติอื่นๆ ได้เช่นกัน

4.1 ผลงานชื่อ ไม้กวาด

4.1.1 เวลาอดีต (ความรู้) การผลิตข้าววัตถุ จากปัญหาความยากจนของคนในชุมชนริมทางรถไฟ

“ดอกหญ้าไม้กวาด” จัดเป็นพืชล้มลุกตระกูลหญ้าที่มีลำต้นตั้งตรง ลำต้นแตกเป็นกอคล้ายกับกอไผ่ ลำต้นมีลักษณะเป็นทรงกระบอกกลมและแบ่งเป็นข้อปล้องชัดเจน มีความสูง โดยมักจะพบอยู่ตามบริเวณเชิงเขาหรือพื้นที่สูง ซึ่งเป็นพื้นที่โล่ง ไม้กวาดดอกหญ้าเป็นผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนให้เห็นถึงมรดกทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่มีการถ่ายทอดองค์ความรู้ในการผลิตจากบรรพบุรุษและสืบทอดต่อมายังผู้คนในรุ่นหลัง อีกทั้งยังเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงความรู้ในการนำเอาวัตถุดิบตามธรรมชาติที่สามารถพบได้ภายในชุมชนมาผลิตและประยุกต์ใช้อย่างมีประโยชน์ ไม้กวาดดอกหญ้าจึงทรงคุณค่าทางภูมิปัญญาและศิลปะไม่มากนักน้อยไปกว่าภูมิปัญญาใดๆ

วัตถุดิบหลักในผลงานที่ใช้ในการแสดง คือ ไม้กวาด (จริงจากชุมชนริมทางรถไฟ) ความสำคัญของไม้กวาดภายในชุมชนถือได้ว่าเป็นอุปกรณ์สำคัญที่ใช้ในการรักษาความสะอาดของที่อยู่อาศัยแต่ในขณะเดียวกันไม้กวาดก็ได้เก็บสะสมเอาความสกปรกทุกอย่างที่ผ่านเข้ามาในชีวิตของมัน ดังนั้นความเป็น ไม้กวาด ในทางประวัติศาสตร์ จึงเป็นวัตถุที่สามารถสะท้อนถึงคุณภาพชีวิตและสภาพแวดล้อมที่

เป็นอยู่ของชุมชนนั้นได้ ผ่านร่องรอยและ สิ่งตกค้างที่หลงเหลืออยู่ภายในไม้กวาด ดังนั้นสภาพไม้กวาดภายในชุมชนจึงมีลักษณะที่ค่อนข้างเสื่อมโทรมเนื่องจากภายในที่อยู่อาศัยมักพบเจอฝุ่นและสิ่งสกปรกได้ง่ายมากกว่าปกติ พร้อมกับการขาดการดูแลรักษาที่ดีพอจึงทำให้สภาพของไม้กวาดค่อนข้างเสื่อมโทรม ไม้กวาดเป็นทั้งอุปกรณ์ในวิถีชีวิตและอุปกรณ์ในการประกอบอาชีพโดยเฉพาะแรงงานแม่บ้านในชุมชนที่ต้องอาศัย ไม้กวาดเป็นอุปกรณ์ในการรับจ้างทำความสะอาดตามหอพักและบ้านเรือนต่างๆ

การนำไม้กวาดในชุมชน มาเป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ จึงถือได้ว่าเป็นการนำเอาวัตถุดิบจากชุมชนที่ผ่านกาลเวลาในการใช้งาน ซึ่งเป็นตัวแทนของวัตถุที่รับรู้ได้ถึงคุณภาพชีวิตของคนในชุมชนริมทางรถไฟ แน่นอนว่าไม้กวาดนั้นเป็นวัตถุที่มีอยู่ในทุกบ้านและทุกชุมชน แต่ไม้กวาดที่มีลักษณะเสื่อมโทรมมากกว่าปกติทั่วไป ย่อมสะท้อนให้เห็นถึงการผลิตซ้ำของวัตถุที่มาจากพื้นที่ที่เสื่อมโทรมหรือผ่านการใช้งานอย่างหนักหน่วงมาเช่นกัน และเราจะสามารถเห็นไม้กวาดที่มีลักษณะเสื่อมโทรมแบบเดียวกันนี้ได้มาก ในชุมชนริมทางรถไฟ



ภาพที่ 54 ภาพการแสดงในการกินไม้กวาดและชวดน้ำลาย

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 9 สิงหาคม 2567 ณ ภาพถ่ายหน้าจอของผลงานวิดีโอและภาพถ่ายที่พักอาศัยของนายประเสริฐ ยอดแก้ว

4.1.2 เวลาในปัจจุบัน (ความจริง) ปรากฏการณ์ของวัตถุในการแสดงทางทัศนศิลป์

ชายวัยกลางคนผิวเข้มมีหนวดใส่เสื้อสีดำกำลังใช้ปากดูดไม้กวาดที่ใช้ทำความสะอาดพื้น โดยจะ ใช้มือแบ่งซี่ไม้กวาดออกเป็นข้อเล็กๆเพื่อให้สามารถดูดได้ง่ายและทั่วถึงมากขึ้น ในแต่ละครั้งที่เขาดูดไม้กวาดภายในปากของเขาจะมีการผสมผสานกันของน้ำลายและเชื้อโรคจากไม้กวาด จากนั้นเขาจึงได้บ้วนน้ำลายเก็บไว้ในขวดขนาดเล็กคล้ายกับขวดน้ำหอม เขาทำอย่างนั้นจนไม้กวาดสะอาดไปครึ่งหนึ่งแล้วจึงหยุดการแสดง เพื่อที่ร่องรอยของความเก่าของไม้กวาด และแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของส่วนที่ถูกดูดและส่วนที่เป็นไม้กวาดดั้งเดิม โดยภายในขวดน้ำหอมจึงเต็มไปด้วยน้ำลายและเศษไม้กวาดบางส่วนไว้

กลวิธีการแสดงการที่เรียบง่าย เพื่อเปิดพื้นที่การรับรู้ให้มากขึ้น

ในการแสดงผลงาน ผู้แสดงเลือกใส่เสื้อสีดำ เพื่อต้องการสร้างจุดสนใจให้กับวัตถุคือ ไม้กวาด ซึ่งมีลักษณะส่วนหัวเป็นสีน้ำตาลและด้ามเป็นสีเขียว สามารถแสดงตัวให้โดดเด่นขึ้นมาได้ โดยมีฉากหลังเป็นสีขาวเพื่อสร้างความกลมกลืนของภาพรวมทั้งหมดในผลงาน โดยการแสดงจะเลือกใช้วิธีการที่เรียบง่ายในการสัมผัสวัตถุ ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าคือ หู ตา จมูก ปากและผิวหนัง โดยใช้วิธีการขั้นพื้นฐานคือการ ฟัง มอง ดมกลิ่น ชิมรส และ รับรู้ผิวสัมผัสของวัตถุที่ร่วมแสดง โดยผลงานในแต่ละชิ้นจะมีเป้าหมายในการสัมผัสบางอย่างเป็นหลัก เพื่อการก้าวข้ามข้อจำกัดบางอย่างของร่างกาย ในการสร้างความรับรู้ใหม่เกี่ยวกับวัตถุนั้น

ซึ่งในผลงานชิ้นไม้กวาดนี้ จะแสดงให้เห็นการสัมผัสผ่านกลิ่นเป็นหลัก แต่ในขณะเดียวกันประสาทสัมผัสอื่นๆก็ทำงานร่วมไปด้วยกัน เพียงแต่ข้อจำกัดทางร่างกายในการใช้ลิ้นสัมผัสไม้กวาดสามารถสร้างความท้าทายและความตื่นเต้นในรูปแบบของการแสดงได้มากขึ้น การใช้ลิ้นสัมผัสไม้กวาดเป็นไปอย่างเรียบง่าย แต่ทรงพลัง โดยอาศัยรูปแบบการดูดที่รุนแรงและการทำซ้ำในหลายครั้ง เพื่อแสดงถึงความพยายามที่จะทำความสะอาดไม้กวาดและเก็บเกี่ยวรสชาติให้ได้มากที่สุด พร้อมกับ การพยายามบ้วนน้ำลายที่เกิดจากการดูดสิ่งสกปรกจากไม้กวาดเพื่อเก็บเอาไว้ในขวดน้ำหอมที่มีขนาดเล็ก ทำให้เห็นร่องรอยของความพยายาม ผ่านน้ำลายที่ยื่นออกมาจากปากและไหลออกนอกขวด เพราะการกระทำดังกล่าวเป็นไปได้ยาก ทำให้น้ำลายในขวดน้ำหอม และไม้กวาด ได้กลายมาเป็นวัตถุพยานในเชิงประวัติศาสตร์ของการแสดงผลงานศิลปะในอนาคต

4.1.3 เวลาอนาคต (โลกเสมือนทางความคิดที่ไม่แน่นอน) ในคุณสมบัติใหม่และความหมายใหม่ของวัตถุในผลงานศิลปะ

เป็นการศึกษาแนวคิด ภาวะวิทยาเชิงวัตถุ โดยการวิเคราะห์คุณสมบัติทางความคิด ด้วยการอุปมาที่เชื่อมโยงกับศักยภาพของวัตถุ ซึ่งจะวิเคราะห์ผ่านระบบสัมผัสทั้ง 5 คือ หู ตา จมูก ปาก และ ผิว สะท้อนให้เห็นคุณสมบัติใหม่ของวัตถุที่สามารถเป็นไปได้ นอกเหนือจากคุณสมบัติโดยทั่วไป

ส่วนการอุปมาที่เชื่อมโยงกับศักยภาพของผู้ชม จะวิเคราะห์ผ่านรูปแบบและกลวิธีในการแสดงผลงาน โดยการอุปมาเชิงสัญลักษณ์ เพื่อสร้างความหมายใหม่ ให้กับวัตถุกลายเป็นสิ่งอื่น ซึ่งจะใช้ลักษณะการพรรณนา เนื้อหาความหมายที่สอดคล้องไปกับปัญหาของคนในชุมชนริมทางรถไฟในบางแง่มุม

1) โลกเสมือนจาก คุณสมบัติทางความคิดผ่านการอุปมา ที่เชื่อมโยงกับศักยภาพของวัตถุ

เมื่อทำการแสดงโดยการแบ่งไม้กวาดออกเป็นมัดขนาดประมาณเท่านิ้วมือ ระยะเวลาตามนั้น ถูกเจาะจงไปแค่บางส่วน ภาพที่เห็นไม้กวาดจึงดูเหมือน “ช่อดอกหญ้าแห้ง” หนึ่งกองที่ทอดตัวยาวขนานไปกับสายตา แต่อย่างไรก็ตามด้วยการสัมผัสที่แนบแน่น จึงทำให้รับรู้ได้ถึงเสียงของเส้นไม้กวาดกับริมฝีปากที่เสียดสีกันกลายเป็น “เสียงดนตรี” คล้ายเสียงซัดปากต่อนกินอาหารเผ็ด มันเป็นเสียงดังซึ่งเกิดจากความขรุขระของเส้นไม้กวาดและจังหวะลมหายใจเข้าออก หากนึกเสียงไม่ออก ให้ลองรวมนิ้วมือของตัวเองทั้ง 5 นิ้วและดูดู

โดยกลิ่นของไม้กวาดนั้นเปลี่ยนหน้าที่กลายเป็น “น้ำหอม” กลิ่นคล้ายกับต้นหญ้าแห้งผสมความอับชื้นจากขนไม้ ที่มีเห็ดและเชื้อราหรือชีวิตอื่นๆ ที่ดำรงอยู่ในขนไม้นั้น มันมีความเหม็นหืนเล็กๆ ที่แทรกตัวอยู่ และจากการสัมผัสเส้นของไม้กวาด มันทำให้ปากของเรา (ผู้แสดง) กลายเป็น “เครื่องทำความสะอาด” ชนิดหนึ่ง ที่ดูดเอาความสกปรกของวัตถุบางอย่างออกไป ซึ่งทำให้ต่อมความรู้สึกของผิวหนังบริเวณปาก สัมผัสได้ถึง แรงสั่นสะเทือนและความรู้สึกเจ็บแสบ โดยการดูไม้กวาด เป็นการทำความสะอาดไม้กวาด เสมือนกับที่ไม้กวาดเคยทำความสะอาดสิ่งอื่น เป็นการทำความเข้าใจไม้กวาด โดยการเปลี่ยนตัวผู้แสดงให้ทำหน้าที่กลายเป็น ไม้กวาดแทน

การสัมผัสไม้กวาดผ่านลิ้น ทำให้ไม้กวาดกลายเป็น “อาหาร” โดยรสชาติของไม้กวาดนั้นค่อนข้างจืด แต่ก็มีกลิ่นเค็มของเกลือชนิดหนอย ผสมหวานของน้ำตาลนิดๆ กับรสอื่นๆ คล้ายผงชูรสทำให้รู้สึกพะอืดพะอม แต่อย่างไรก็ตามรสชาตินั้นก็ถูกบดบังไปด้วยความเจ็บปวดบางส่วนจากการสัมผัสไม้กวาดที่กระทบกับริมฝีปากจนทำให้เกิดอาการแสบ ในขณะที่เดียวกันด้วยระบบป้องกันตัวเอง

ของร่างกายและเพื่อความปลอดภัยผู้แสดงจึงไม่สามารถกลืนน้ำลายได้ จึงทำให้ไม่สามารถรับรสชาติไม้กวาดได้อย่างเต็มที่

2) โลกเสมือนจาก คุณสมบัติทางความคิดผ่านการอุปมา ที่เชื่อมโยงกับศักยภาพของผู้สร้างสรรค์

ไม้กวาด เป็นวัตถุที่ใช้สำหรับทำความสะอาด และได้แบกรับความสกปรกเอาไว้ วัตถุนี้จึงได้กลายเป็นตัวแทนของ “ผู้รับใช้แห่งความสกปรก” เปรียบเสมือนชนชั้นแรงงานที่ทำงานหนัก เพื่อรักษาความเรียบร้อยของสังคม แต่กลับกลายเป็นกลุ่มชนชั้นที่ต้องแบกรับปัญหาที่เกิดขึ้นจากสังคม มันทำให้เรานึกถึง “คนเก็บขยะ” ที่ทำให้ชุมชนสะอาด แต่กลับกลายเป็นว่าเนื้อตัวของเขาเองนั้นต้องสกปรกไปด้วยงานที่ทำ หรือ “กลุ่มแรงงาน” กรรมกรก่อสร้างซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างความเจริญ แต่ในขณะที่เดียวกันคนกลุ่มนี้ก็กลับกลายเป็น กลุ่มคนที่ตกค้างจากความเจริญนั้นเสียเอง

การดูไม้กวาด สามารถอุปมาถึง “การทำความเข้าใจ ธรรมชาติของความจน” โดยการให้ไม้กวาดเป็นตัวแทนของกลุ่มคนจน และสิ่งที่ตกค้างอยู่ในไม้กวาดเป็นความทุกข์หรือความเจ็บปวดที่คนกลุ่มนี้แบกรับเอาไว้ เพราะด้วยภาพลักษณ์ของกลุ่มคนจนมักทำให้คนรอบข้างไม่อยากจะเข้าหา ทำให้การจะทำความเข้าใจคนกลุ่มนี้จำเป็นต้องก้าวข้ามอคติบางอย่างที่เราตั้งไว้ ไม่ว่าจะเป็นความกลัว ความอันตราย ความสกปรกหรืออื่นๆ การใช้ส่วนที่ประจบประแจงที่สุดของร่างกาย สัมผัสกับปัญหาที่สะสมอยู่มาเนิ่นนานในวัตถุ เป็นการสร้างความท้าทาย ชีตข้อจำกัดของร่างกายเพื่อแสดงให้เห็นถึงการนอบน้อมและพร้อมยอมรับกับสิ่งที่เขาเป็น

น้ำลายในขวดน้ำหอม เป็นวัตถุพยานแห่งความทุกข์ที่คลายตัวออกมาหลังจากการเปิดรับฟังปัญหา ความสว่างเกิดขึ้นในวัตถุ หลังจากความทุกข์ที่ปกคลุมจนมืดมิดมานาน จากไม้กวาด ผู้ซึ่งรับใช้ความสกปรกวันนี้ได้กลายเป็น “ผู้ถูกชำระล้าง” ให้ฟื้นคืนชีพและมีชีวิตใหม่ ทำให้ไม้กวาดได้กลับมาเป็นไม้กวาดอีกครั้ง โดยไม่จำเป็นต้องเป็นไม้กวาดในกำมือของใคร แน่แน่นอนว่าชีวิตของคน บางครั้งถูกกำหนดด้วยบทบาทและความรับผิดชอบบางอย่าง ดังนั้นการทำความเข้าใจตนเองถึงสิ่งที่สามารถเป็นไปได้ จึงมีความสำคัญกว่า การเป็นในสิ่งที่คนอื่นอยากให้เป็น

4.2 ผลงาน แผลงวัน

4.2.1 เวลาอดีต (ความรู้) การผลิตข้าววัตถุ จากปัญหาความยากจนของคนในชุมชนริมทางรถไฟ

แผลงวันหลายชนิด มีบทบาทสำคัญ ทั้งในฐานะผู้บริโภคและเหยื่อ ในบางกลุ่มตัวอ่อนจะเติบโตอาจเป็นสัตว์กินพืช สัตว์กินซาก ผู้ย่อยสลาย ผู้ล่า หรือปรสิต โดยการบริโภคอินทรีย์วัตถุที่เน่าเปื่อยถือเป็นพฤติกรรมการกินที่แพร่หลายที่สุดอย่างหนึ่ง และบางส่วนเป็นศัตรูพืชร้ายแรงของพืชผลทางการเกษตร และแผลงวันในท่อระบายน้ำ มีผลกระทบต่อสุขภาพของมนุษย์ โดยทำหน้าที่เป็นพาหะของโรคเขตร้อน แผลงวันสร้างความรำคาญให้กับมนุษย์ โดยเฉพาะเมื่อมีจำนวนมาก เช่น แผลงวันบ้านซึ่งปนเปื้อนอาหารและแพร่กระจายโรคที่เกิดจากอาหาร แผลงปีกแข็งหลายชนิดทำหน้าที่ที่เป็นประโยชน์ต่อมนุษย์ แผลงวันบ้าน แผลงวันหัวเขียว และแผลงหัวี่เข็ร่า เป็นสัตว์กินซากและช่วยในการย่อยสลาย แผลงวันบางชนิด เป็นสัตว์นักล่าและปรสิตของแผลงชนิดอื่น ช่วยควบคุมศัตรูพืชได้หลากหลาย

แผลงวันมีบทบาทเชิงสัญลักษณ์ที่หลากหลายในวัฒนธรรมต่างๆ ซึ่งรวมถึงบทบาทเชิงบวกและเชิงลบในศาสนา เช่น แผลงวันปรากฏบนตราประทับ ของชาวบาบิโลนโบราณเป็นสัญลักษณ์ของเทพเจ้าแห่งความตาย ในอียิปต์โบราณ แผลงวันปรากฏอยู่ในเครื่องรางและรางวัลทางทหารสำหรับความกล้าหาญและความอดทน เนื่องจากแผลงวันจะกลับมาเมื่อถูกตบ วัตถุหลักในผลงานที่ใช้ในการแสดง คือ แผลงวัน ซึ่งเป็นสัตว์ ที่มักจะเป็นพาหะนำเชื้อโรคบางชนิดมาสู่คนได้ผ่านการกินอาหาร การสัมผัสกับร่างกายและอื่นๆ ซึ่งเป็นปัญหา ส่วนหนึ่งของคนในชุมชนริมทางรถไฟ เนื่องจากสภาพแวดล้อมของชุมชนนั้น มีลักษณะเสื่อมโทรมขาดการจัดการทางด้านสาธารณสุขที่เหมาะสม จึงเอื้ออำนวยให้ แผลงวันสามารถขยายพันธุ์ได้เป็นอย่างดี

แผลงวันเป็นสัตว์ที่บินได้ว่องไวและมักชอบเกาะบนอาหารที่มีกลิ่นแรงหรืออาหารสด เช่น เนื้อสัตว์ หรือเศษอาหารต่างๆ จึงทำให้คนส่วนใหญ่มักรังเกียจแผลงวัน ด้วยความเชื่อที่ว่าแผลงวันเป็นสัตว์พาหะนำโรคจึงทำให้คนเลี้ยงที่จะอยู่ใกล้กับแผลงวัน จึงนำไปสู่การกำจัดหรือไล่ให้แผลงวันออกไปจากอาณาเขตที่ใช้ชีวิตอยู่ ดังนั้นการทำความเข้าใจภาวะการดำรงอยู่ของแผลงวัน จึงมีความน่าสนใจเนื่องจากเป็นสัตว์ที่คนส่วนใหญ่มักหลีกเลี่ยงที่จะสัมผัสมัน

4.2.2 เวลาปัจจุบัน (ความจริง) ปรากฏการณ์ของวัตถุในการแสดงทางทัศนศิลป์

ชายวัยกลางคนผิวสีแทนสวมหน้ากากที่มีลักษณะใสเต็มใบหน้าและมีช่องระบายอากาศอยู่ใต้คาง เขาถอดเสื้อ สวมกางเกงขาวาวสีดำ และนอนลง ในตู้อะคริลิกใสขนาดใหญ่ เป็นโครงสร้างเหล็กที่มีประตูเปิด เป็นตาข่ายบางสามารถมองเห็นได้ ภายในมีที่นอนเป่าลม พร้อมหมอนและพัดลมระบายอากาศ กับท่อระบายอากาศ สีขาวยาวพาด อยู่นอกกล่อง ภายในกล่องมีแมลงวันจำนวนมาก ขนาดเล็ก ใหญ่ปะปนกันไป เขานอนหลับตา หายใจช้าๆ และพลิกตัว สลับไปมาในท่านอน โดยมีแมลงวันเกาะอยู่เต็มทั่วผิวหนังของเขาตามจุดต่างๆ นอกจากนี้แมลงวันก็ได้บินไปเกาะตามผนังของกล่อง และบินไปมาในอากาศสลับกันไปตามจังหวะการพลิกตัวของผู้แสดง

กลวิธีการแสดงการที่เรียบง่าย เพื่อเปิดพื้นที่การรับรู้ให้มากขึ้น

ความเรียบง่ายของการแสดงในผลงานชิ้นนี้คือการนอนหลับ แต่ความท้าทายคือการนอนหลับท่ามกลางความวุ่นวายในการเคลื่อนไหวของแมลงวัน การพยายามนอนหลับให้นิ่งที่สุดจึงกลายเป็นความยากลำบากที่สุด เพราะยิ่งนอนได้นิ่งมากเท่าไร ก็จะสามารถรับรู้ถึงการเคลื่อนไหวของแมลงวันได้มากยิ่งขึ้นทั้งจากเสียงหรือจากการสัมผัสของผิวหนัง และเมื่อสัมผัสได้มากเท่าไรก็จะสามารถ ทำความเข้าใจเกี่ยวกับแมลงวันผ่านประสาทสัมผัสต่างๆ ได้ ถึงแม้ความเข้าใจและประสบการณ์บางอย่างจะไม่สามารถอธิบายออกมาเป็นคำพูดหรือภาษาได้ในทางตรง ดังนั้นการอุปมาหรือเชื่อมโยงกับความรู้โดยทั่วไปก็อาจจะสามารถสร้างความเข้าใจให้กับคนอื่นได้





ภาพที่ 55 ภาพการแสดงนอนร่วมกับแมลงวัน

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 9 สิงหาคม 2567 ณ ที่พักอาศัยของนายประเสริฐ ยอดแก้ว

4.2.3 เวลาอนาคต (โลกเสมือนทางความคิดที่ไม่แน่นอน) ในคุณสมบัติใหม่และความหมายใหม่ของวัตถุในผลงานศิลปะ

1) โลกเสมือนจาก คุณสมบัติทางความคิดผ่านการอุปมา ที่เชื่อมโยงกับศักยภาพของวัตถุ จากการสังเกตด้วยสายตา ความรวดเร็วในการบินของแมลงวันจำนวนมากทำให้มองเห็นเป็นเส้นสีดำยาว “คล้ายเส้นประที่ยาวไม่ต่อเนื่องกัน” วางทับซ้อนตัดกันไปมาจำนวนมาก เมื่อเรามองภาพรวมของแมลงวันที่ยุดนิ่งจะเห็นเป็น จุดสีดำจำนวนมาก คล้าย “มะเร็งเนื้องอกอยู่บนผิวหนัง”

โดยการขยับของปีกแมลงวันอย่างรวดเร็วทำให้ความถี่ของเสียงนั้นมีสูงมากบวกกับจำนวนแมลงวันที่มีจำนวนมากภายในขอบเขตที่จำกัด จึงทำให้เราได้ยินเสียงความถี่สูงจำนวนมาก โดยคลื่นเสียงจะมีทั้งสั้นและยาวสลับกันไปมา เกิดจากจังหวะการบินของมัน คล้ายกับ “เสียงมอเตอร์ไซค์” หลายคัน ที่วิ่งๆหยุดๆ ในระยะสั้นๆ สลับกันไปมา

กลิ่นของแมลงวันคล้ายกับ “กลิ่นของขยะ” มันมีความพิเศษที่อบอวลไปด้วยความเน่าเหม็น ในหลายชนิดจนยากที่จะอธิบายได้ เป็นการผสมรวมกันของกลิ่นซากศพของสัตว์ ผสมรวมเข้ากับ ความชื้น คล้ายกับถุงเท้าเปียกที่ใส่แล้ว และกลิ่นมีความฉุนแสบจุกเหมือนกับแอมโมเนียเล็กน้อย

จากการเกาะของแมลงวันทำให้ผิวหนังของผู้แสดงกลายเป็นทั้ง “ที่อยู่อาศัยและอาหาร” ของแมลงวัน เมื่อสัมผัสกับผิวหนังของเราจึงทำให้เกิดอาการจิกจี้ หรืออาการคันยุบยิบเหมือนกับมีน้ำ

เมื่อคนจำนวนมาก มาตะแคงอยู่บนร่างกายของเราแบบเบาๆ และขยับไปมา โดยเฉพาะจุดสัมผัสของผิวหนังที่บอบบางเช่นรูสะดือหรือซอกคอ จุดเหล่านี้จะยิ่งทำให้เราสามารถสัมผัสได้ถึง การขยับเท้าเล็กๆ ของแมลงวันได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

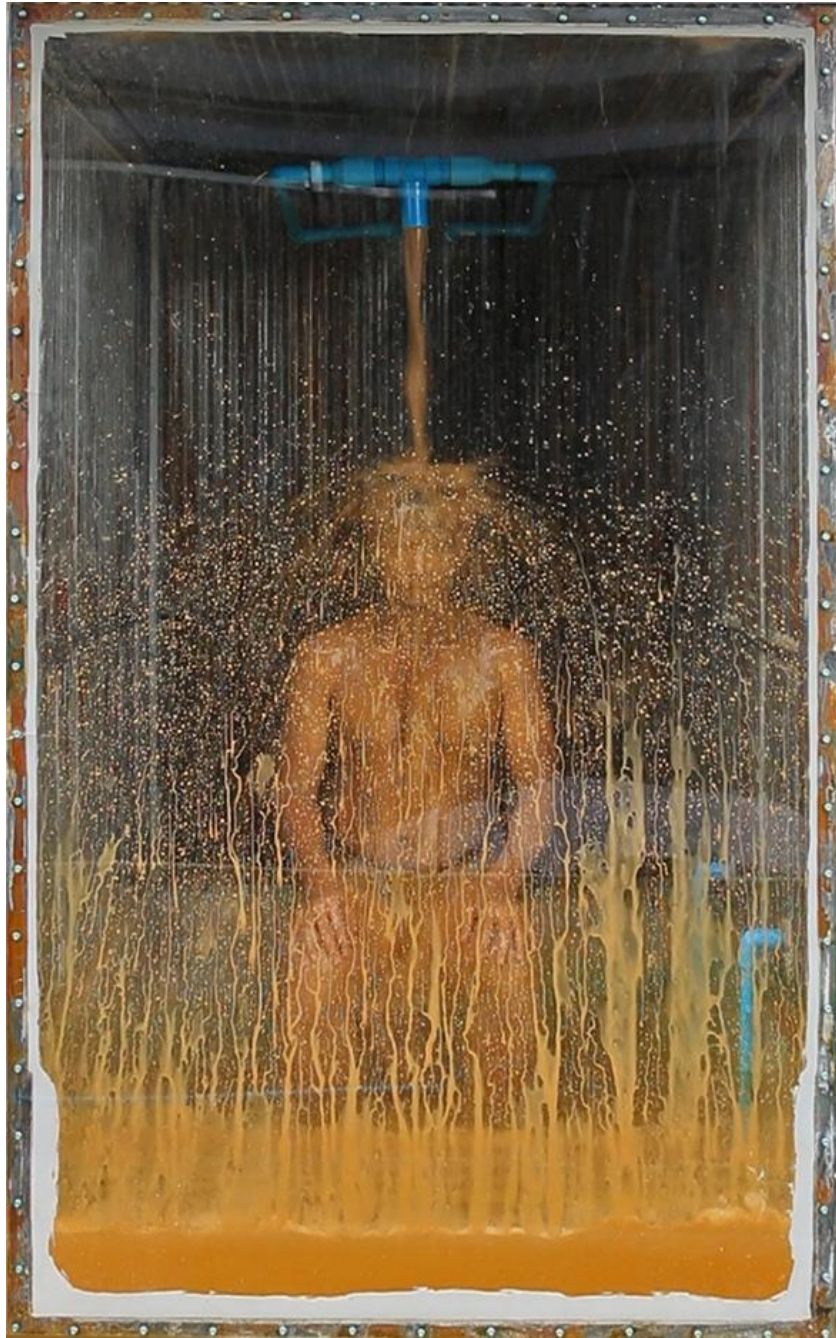
2) โลกเสมือนจาก คุณสมบัติทางความคิดผ่านการอุปมา ที่เชื่อมโยงกับศักยภาพของผู้สร้างสรรค์

แมลงวันจำนวนมากกำลังเกาะอยู่ตามร่างกาย ของชายที่ถอดเสื้อและสวมหน้ากาก ในตู้ใส่ที่มีท่อระโยงระยาง “เหมือนคนใกล้ตาย” ที่นอนอยู่ใน “ห้องกักกันเชื้อโรค” แต่ทุกคนเข้าใจผิดและพยายามยืดชีวิตเขาด้วยวิธีการทางการแพทย์ เพื่อรักษาแผลภายนอกร่างกาย ทั้งที่ภายนอก ร่างกายของเขานั้นว่างเปล่าไม่มีแผลใดๆและสมบูรณ์ดี

ห้องกักกันเชื้อโรคที่เต็มไปด้วยเชื้อโรค (คือแมลงวัน) กลายเป็นความขัดแย้งที่แม้แต่หมอก็มองไม่เห็น เป็นการรักษาที่ไม่ตรงจุด เหมือนคนที่ป่วยทางจิตใจแต่ให้ยาพาราเมทาซิน อาจเป็นเพราะโรคนี้ไม่มีทางรักษา หรือหมอแค่ต้องการปิดภาระไปวันๆ เพราะเป็นโรงพยาบาลของรัฐไม่ใช่เอกชน หากเปรียบเทียบกับปัญหาของคนไร้บ้านก็คงใช้วิธีแจกเงิน เพื่อเยียวยาให้อยู่รอดไปวันๆ

หรือการนอนหลับตากับฝูงแมลงวัน อาจเปรียบเสมือน “การอยู่ร่วมกันกับความแตกต่าง” ถึงแม้เราจะรังเกียจแมลงวันมากเพียงใด แต่หากเราเชื่อในสิทธิ์ของการมีชีวิตอยู่ การพยายามอยู่ร่วมกับสิ่งที่แตกต่าง จึงทำให้เรามีจิตใจที่สูงขึ้น

หรือการพยายามนอนหลับตาและนั่งสงบอยู่กับฝูงแมลงวันราวกับว่าไม่มีอะไรเกิดขึ้น กลายเป็น “ความชินชาที่เคยชิน” แต่เขาต้องยอมรับมัน เพื่อความอยู่รอด เสมือนกับคนเก็บขยะ ที่ชินกับกลิ่นของขยะ หรือคนในชุมชนแออัดที่เคยชินกับน้ำเน่าเสียหลังบ้าน ความผิดปกติในสายตาของคนทั่วไป ได้กลายเป็นเรื่องปกติของคนที่อยู่ในสังคมในสภาวะจำยอม การจะหลุดพ้นออกไปจาก ความยากลำบากนี้คงไม่ใช่การที่ทุกคนมาช่วยกันเก็บขยะหรือกำจัดน้ำเสีย แต่เป็นการให้ความรู้กับคนในชุมชนเกี่ยวกับการเก็บขยะหรือกำจัดน้ำเสีย แน่แน่นอนว่าเมื่อขยะมันล้นเกิน การแก้ปัญหาเฉพาะหน้าก็มีความจำเป็น แต่การแก้ปัญหาเชิงโครงสร้างจะทำให้การแก้ปัญหาได้อย่างยั่งยืน



ภาพที่ 56 ภาพการแสดง ในการนึ่งอบน้ำสนิม

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 16 เมษายน 2568 ณ ที่พักอาศัยของนายประเสริฐ ยอดแก้ว

4.3 ผลงานชื่อ สนิม

4.3.1 ผลงานชิ้นที่ 1 น้ำสนิม

4.3.1.1 เวลาอดีต (ความรู้) การผลิตข้าววัตถุ จากปัญหาความยากจนของคนในชุมชนริมทางรถไฟ

ปัญหาเรื่องสนิมบนวัสดุที่เป็นเหล็ก ถือเป็นเรื่องปกติของเหล็ก แม้ว่าเราจะหาสีที่มีสารป้องกันสนิมไว้แล้วก็ตาม แต่เมื่อผ่านกาลเวลาเมื่อสีลอกหรือหลุดร่อน ก็ถึงคราวของสนิมที่จะมาเกาะกิน โดยสนิมเกิดจากการที่เหล็กหรือโลหะทำปฏิกิริยากับออกซิเจนและความชื้นในอากาศหรือน้ำ ปฏิกิริยาเคมีนี้ทำให้เกิดการออกซิเดชัน และผลลัพธ์ที่ได้คือ สนิม ซึ่งเป็นชั้นสีน้ำตาลแดงที่เปราะบาง เกาะบนผิวโลหะ

เมื่อความเปราะบางของสนิมได้เจือจางไปในแหล่งน้ำทั้งที่เป็นน้ำอุปโภคและบริโภค สารตกค้างของสนิมที่ผสมอยู่ก็อาจส่งผลกระทบต่อร่างกายทั้งทางตรงและทางอ้อมได้ โดยเฉพาะในชุมชนริมทางรถไฟ มักพบเจออุปกรณ์ที่เป็นสนิมและวัตถุขยะต่างๆมากมาย ซึ่งตั้งอยู่ในแม่น้ำหรือแหล่งน้ำต่างๆ ในชุมชนทำให้น้ำเหล่านั้นถูกเจือปนไปด้วยสนิม ซึ่งเป็นแหล่งแพร่เชื้อโรคของสัตว์ ไม่ว่าจะเป็นปมด หนู หรือแมลงสาบ ซึ่งเป็นพาหะที่สามารถนำเชื้อโรคต่างๆมาสู่คนได้

4.3.1.2 เวลาในปัจจุบัน (ความจริง) ปรากฏการณ์ของวัตถุในการแสดงทางทัศนศิลป์

โครงสร้างห้องขนาดเล็ก กว้างและยาว ประมาณ 120 สูงประมาณ 2 เมตร ทำด้วยเหล็กตีผนังด้วยแผ่นสังกะสีที่มีสนิมเกาะกินอยู่ ด้านข้างซ้ายเป็นประตูสามารถเปิดปิดได้ ส่วนหน้าปิดด้วยอะคริลิกใส เพื่อให้สามารถมองเห็นวัตถุภายใน โดยภายในห้องมีน้ำสีน้ำตาลแดง (น้ำสนิม) อยู่ตรงพื้นของห้อง มีระดับน้ำสูงขึ้นมาประมาณ 20 เซนติเมตร ด้านข้างของห้องมีปั้มน้ำสองตัวติดตั้งอยู่เพื่อดูดน้ำจากด้านล่างแล้วต่อท่อ PVC สีฟ้า เพื่อปล่อยน้ำลงมาจากด้านบน ตรงกลางของห้องมีเก้าอี้สีครีมเก่าๆ ทำจากพลาสติกวางอยู่

เมื่อเริ่มทำการแสดงมีผู้ชายถอดเสื้อและ ใส่เพียงกางเกงขาสั้นเข้าไปนั่งบนเก้าอี้ในห้องดังกล่าว เมื่อปั้มน้ำเริ่มทำงาน น้ำก็ไหลจากด้านบนมากระทบกับตัวของผู้แสดง จนทำให้ร่างกายของเขาเริ่มเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาลแดง และน้ำสนิมเหล่านั้นก็กระเด็นและกระจายไปทั่วห้อง เขานั่งอยู่ในห้องนั้นสักพักหนึ่งแล้วจึงจบการแสดง

ขึ้นกับร่างกาย มันอาจเป็นการฝึกตนหรือไม่ก็อยู่ในสภาวะจำยอม แต่อย่างไรก็ตามความรุนแรงของ กระแสน้ำที่ขัดแย้งกับความนิ่งสงบของร่างกาย ทำให้เราเห็น “การต่อสู้ระหว่างสิ่งที่อยู่ภายนอกและ สิ่งที่อยู่ภายในจิตใจ” เมื่อเราสามารถแยกจิตออกจากกายได้ความเจ็บปวดก็จะมี และความเป็น ตัวตนก็จะมี แต่การจะทำแบบนี้ได้ เราต้องปล่อยวางการสัมผัสทางร่างกายออกให้หมดก่อน เพราะประสาทสัมผัสเป็นตัวก่อให้เกิดความรู้สึกต่างๆ แต่หากเรายึดมั่นในตัวตน ก็ให้ระลึกถึงประสาท สัมผัสทุกส่วน และทำความเข้าใจกับสิ่งที่เจอและเรียนรู้อยู่กับมัน นี่อาจเป็นสิ่งที่คนในชุมชนริมทาง รถไฟต้องเรียนรู้และเผชิญตลอดเวลา คือ “การต่อสู้ทางความคิดและการต่อสู้ทางความเป็นจริง” บางครั้งหากปล่อยวางได้ก็สามารถมีความสุขภายใต้สถานการณ์ที่ทุกข์ยากได้ แต่หากบางครั้งต้อง เผชิญหน้ากับความเป็นจริงและอยู่กับความรับผิดชอบ ดังนั้นการเรียนรู้และการปรับตัวจะทำให้เรา สามารถผ่านสถานการณ์อันเลวร้ายไปได้ หรือการอาบน้ำสานิมา อาจหมายถึง “การสัมผัสชีวิตของคน จน” เป็นการรับรู้ถึงสิ่งที่เขาเป็น ดังนั้นการเปลือยกายหรือการถอดเสื้อ จึงเป็นการเปิดพื้นที่ส่วนตัว เพื่อให้สามารถเปิดรับความรู้ใหม่ได้





ภาพที่ 57 ภาพการแสดง การนั่งในห้องฝุ่นสนิม

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 16 เมษายน 2568 ณ ที่พักอาศัยของนายประเสริฐ ยอดแก้ว

4.3.2 ผลงานชิ้นที่ 2 ผุ่นสนิม

4.3.2.1 เวลาอดีต (ความรู้) การผลิตข้าววัตถุ จากปัญหาความยากจนของคนในชุมชนริมทางรถไฟ

ในชุมชนริมทางรถไฟเรื่องสนิมน่าจะเป็นเรื่องปกติที่ทุกคนของชุมชนต้องเจอกันจนเคยชิน เพราะของภายในชุมชนส่วนใหญ่จะเป็นของเก่าที่ชำรุดและได้มาจากการเก็บขยะหรือของที่เข้ามาแล้วเป็นเวลานาน อุปกรณ์หรือสิ่งของเหล่านี้ ส่วนไหนที่เป็นเหล็กก็มักจะมีสนิมกัดกิน เมื่อความเคยชินกลายเป็นภัยร้ายที่คนในชุมชนไม่ได้สนใจ เนื่องจากสนิมนั้นสามารถกัดก่อนและหลุดออกมาเป็นฝุ่นละอองเล็กๆลอยไปในอากาศทำให้คนในชุมชนหายใจผุ่นสนิมเข้าไปหรือแม้กระทั่งการหล่นลงไป เจือปนในอาหารได้

โดยเฉพาะอย่างยิ่งสนิม ซึ่งเกิดจากสังกะสีเพราะเป็นวัสดุที่มีราคาถูกและคนในชุมชนมักนำมาเป็นผนังบ้านเพราะมีความแข็งแรง ดังนั้นผนังบ้านของคนเหล่านี้ก็มักจะปกคลุมไปด้วยสนิม และฝุ่นของ สนิมที่มองไม่เห็น หรือแม้กระทั่งสนิมที่มองเห็นในอุปกรณ์หรือเครื่องมือ แต่คนในชุมชนก็ไม่สามารถหลีกเลี่ยงสนิมเหล่านั้นได้เพราะด้วยข้อจำกัดบางอย่างทั้งในเรื่องของงบประมาณในการซ่อมแซม หรืออื่นๆ

4.3.2.2 เวลาในปัจจุบัน (ความจริง) ปรากฏการณ์ของวัตถุในการแสดงทางทัศนศิลป์

โครงสร้างห้องขนาดเล็ก กว้างและยาว ประมาณ 120 สูงประมาณ 2 เมตร ทำด้วยเหล็กติดผนังด้วยแผ่นสังกะสีที่มีสนิมเกาะกินอยู่ ด้านข้างขวาเป็นประตูสามารถเปิด ปิดได้ ส่วนหน้าปิดด้วยอะคริลิกใส เพื่อให้สามารถมองเห็นวัตถุด้านใน ภายในห้องมีเครื่องเป่าอากาศ สีตัวติดตั้งบริเวณมุมด้านล่างของห้อง เพื่อเป่าอากาศให้เกิดเป็นลมหมุนอยู่ภายในห้อง โดยพื้นด้านล่างจะมีผุ่นสนิมเป็นจำนวนมากกองอยู่ ส่วนกลางห้องจะมีเก้าอี้เก่าๆทำจากพลาสติกสีครีม วางอยู่

เมื่อเริ่มการแสดงผู้แสดงจะเดินเข้าไปในห้องและนั่งอยู่บนเก้าอี้พลาสติกหลังจากนั้นจะเปิดเครื่องเป่าอากาศเพื่อให้ผุ่นสนิมลอยฟุ้งไปทั่วห้องโดยผู้แสดงจะพยายามนั่งนิ่งอยู่ภายในห้องให้นานที่สุดเพื่อสัมผัสกับผุ่นสนิม เมื่อเวลาผ่านไปสักพัก จึงจบการแสดงแล้วเดินออกจากห้อง

กลวิธีการแสดงการที่เรียบง่าย เพื่อเปิดพื้นที่การรับรู้ให้มากขึ้น

การแสดงที่เรียบง่ายในผลงานชุดนี้ คือการพยายามนั่งให้นานที่สุด แต่ความท้าทายคือข้อจำกัดของร่างกายที่มีต่อการหายใจ ทั้งการหายใจผ่านน้ำสนิมและการหายใจผ่านผุ่นสนิม โดยการเพิ่มจำนวนปริมาณสนิมในน้ำและผุ่นให้มากจนผิดปกติ และสามารถเห็นการเปลี่ยนแปลงของสีในอากาศและสีของน้ำจนเป็นสีน้ำตาลแดง เพื่อให้การแสดงนี้ดูอันตรายยิ่งขึ้น และสะท้อนถึงข้อจำกัด

ทางร่างกายของผู้แสดงที่สามารถก้าวข้ามข้อจำกัดบางอย่างได้ แต่นี่อาจเป็นสิ่งที่คนในชุมชนริมทางรถไฟกระทำอยู่ตลอดเวลา เพียงแค่ไม่เห็นจำนวนที่มากพอ จึงทำให้ไม่เห็นถึงความอันตรายที่เกิดขึ้น แต่ในความเป็นจริงแล้วสนิมนั้นได้สะสมอยู่ในร่างกายนานนับปีอาจมีความร้ายแรงและอันตรายต่อร่างกายมากกว่าที่ผู้แสดงได้แสดงให้เห็น

4.3.2.3 เวลาอนาคต (โลกเสมือนทางความคิดที่ไม่แน่นอน) ในคุณสมบัติใหม่ และความหมายใหม่ของวัตถุในผลงานศิลปะ

1) โลกเสมือนจาก คุณสมบัติทางความคิดผ่านการอุปมา ที่เชื่อมโยงกับศักยภาพของวัตถุ

จากการนำตัวเองเข้าไปอยู่ในห้องฝุ่นสนิมโดยการใช้ลมเป่าเพื่อให้ฝุ่นนั้นฟุ้งกระจายไปทั่วห้อง ทำให้ประสาทสัมผัสบางอย่างอาจถูกปิดกั้นหรือพยายามที่จะหลีกเลี่ยงให้ได้มากที่สุด ถ้าเป็นข้อจำกัดทางร่างกายของผู้แสดงเองที่ไม่สามารถแบกรับความเสี่ยงในบางอย่างได้โดยเฉพาะการเปิดตาและปาก เพื่อมองและชิมรสฝุ่นสนิมที่ลอยอยู่นั้น อาจทำให้ตาหรือปอดอักเสบได้ จึงทำให้ผู้แสดงเลือกที่จะปิดตาและปากเอาไว้ และใช้ประสาทสัมผัสอื่นแทน

โดยใช้ประสาทหูในการรับฟังเสียงของฝุ่นแต่เป็นเรื่องยากมากเพราะเสียงของมอเตอร์เครื่องเป่าลมนั้นดังจนไม่สามารถได้ยินเสียงอื่นได้ ส่วนประสาททางผิวหนังที่สามารถสัมผัสได้เนื่องจากในระยะเวลาอันสั้นเราสามารถล้างเอาสนิมออกจากร่างกายก่อนที่จะเป็นอันตรายได้ แต่อย่างไรก็ตาม การสัมผัสผงฝุ่นด้วยผิวหนัง อาจไม่ได้สร้างความ ทำทนายในการก้าวข้ามข้อจำกัดทางร่างกายของผู้แสดงได้มากนักเพราะเป็นประสาทสัมผัสที่คนทั่วไปมักพบเจอหรือสามารถทำได้ไม่ยาก แต่สิ่งที่น่าสนใจอาจเป็นปรากฏการณ์ของรูปแบบที่ทำให้ผิวกายของผู้แสดงนั้นได้กลายเป็น “ประติมากรรมมนุษย์เหล็ก” ที่ผิวหนังถูกปกคลุมไปด้วยสนิมจนทำให้ภาพของร่างกายภายนอกดูเปลี่ยนไป

ส่วนประสาทสัมผัสที่ทำทนายและเป็นอันตรายที่สุดในผลงานชุดนี้น่าจะเป็นจมูกโดยการสูดลมหายใจเข้าไปเพื่อรับรู้ถึงกลิ่นของสนิม แต่อย่างไรก็ตามในการแสดงก็ได้มีการป้องกันโดยการใช้สำลีอุดรูจมูกเอาไว้จึงทำให้สามารถป้องกันผงสนิม บางส่วนเอาไว้ได้แต่ยังคงสามารถได้กลิ่นของสนิมได้อย่างชัดเจน “มันมีกลิ่นเปรี้ยวจางๆ คล้ายกับน้ำส้มสายชู ผสมกลิ่นที่เย็นสดชื่นอยู่ภายในอย่างแปลกประหลาด เหมือนรถใหม่ป้ายแดงที่เพิ่งซื้อมา”

เหตุที่ไม่ใช้ผ้าปิดจมูก เนื่องจากต้องการแสดงภาพลักษณ์ของผลงานให้ผู้ชมรู้สึกถึงความพยายามและข้อจำกัดของร่างกายในการเข้าถึงวัตถุผ่านการสำรวจด้วยการสัมผัสที่ผิดปกติ ดังนั้น การสร้างรูปแบบผลงานเพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงการหายใจที่ได้อาจได้รับอันตรายจะทำให้ผู้ชมสามารถสะท้อนใจต่อการสัมผัสนั้นได้ดีขึ้นถึงแม้ในการแสดงจริงจะมีกลวิธีการป้องกันตัวเองอยู่ก็ตาม

2) โลกเสมือนจาก คุณสมบัติทางความคิดผ่านการอุปมา ที่เชื่อมโยงกับศักยภาพของผู้สร้างสรรค์

จากการนั่งหลับตาบนเก้าอี้ท่ามกลางฝุ่นสนิม ความหนาแน่นของอากาศที่ผิดปกติ โดยสีน้ำตาลออกส้มของฝุ่นสนิมได้เปลี่ยนห้องที่นั่งอยู่ ทำให้ร่างกายของผู้แสดงถูกปกคลุมไปด้วยผงสนิม จนแทบมองไม่เห็นโครงสร้างของร่างกาย “ร่างกายได้ถูกดัดกลืนให้เป็นส่วนหนึ่งของจักรวาลสนิม” เหมือน “สัจธรรมของความเที่ยงแท้แห่งวัตถุ” ที่ไม่อาจต่อสู้กับการเวลาและสังขารของตัวเองได้ หากร่างกายของคนเปรียบเสมือนกับบ้าน บ้านหลังนี้ก็จะถึงเวลาที่จะย่อยสลายและหายไปพร้อมกับวัตถุธาตุตามธรรมชาติดั้งเดิม

แต่หากฝุ่นสนิมนั้นเปรียบเสมือนความมืดมิดของสังคม มันคงเป็นสิ่งที่ปกคลุมอยู่เหนือคนไม่ให้สามารถแสดงศักยภาพของตนเองออกมาได้เต็มที่ ดังนั้นสนิมอาจจะเป็น “อำนาจร้าย หรืออำนาจมืดของอวิชชา” ที่ปิดกั้นการเติบโตของเรา

สรุป

เวลาอดีต (ความรู้) การผลิตซ้ำวัตถุ จากปัญหาความยากจนของคนในชุมชนริมทางรถไฟ

โดยผลงานได้ชุดนี้ได้นำเสนอวัตถุ 3 ชนิดหลัก ที่ใช้ในการแสดง คือ ไม้กวาด แมลงวัน และสนิม โดยวัตถุในแต่ละชิ้นสามารถสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาในชุมชนได้ ด้วยการผลิตวัตถุเหล่านั้นซ้ำๆ ให้เห็นจนเคยชิน เนื่องจากเราสามารถพบเห็นวัตถุเหล่านี้มากในชุมชนริมทางรถไฟ เช่น ไม้กวาดที่มีลักษณะสกปรก เนื่องจากเราใช้งานอย่างหนัก ผ่านพื้นที่ที่มีความเสื่อมโทรม หรือแมลงวันจำนวนมากที่อาศัยอยู่ในชุมชนเนื่องจาก ในชุมชนมีขยะและแหล่งน้ำที่สกปรกทำให้แมลงวันสามารถขยายพันธุ์ได้ดี และสนิมซึ่งมีจำนวนมากเนื่องจากการใช้วัตถุ ที่ไม่มีคุณภาพหรือวัตถุที่มีสภาพเสื่อมโทรม เนื่องจากข้อจำกัดทางการเงินและอื่นๆ ทำให้ สนิมจึงเป็นสิ่งที่ถูกผลิตซ้ำและดำรงอยู่ร่วมกับคนในชุมชนทั้งที่มองเห็นและมองไม่เห็น

และรูปแบบทางกายภาพของวัตถุสามารถสะท้อนถึงความยากจนได้ ลักษณะทางกายภาพของที่มีความ “สกปรก” โดยไม้กวาดที่ผ่านการใช้งานจะมีลักษณะความเสื่อมโทรมตรงบริเวณหัวไม้กวาด หรือส่วนที่สัมผัสกับสิ่งสกปรก ทำให้ไม้กวาดจะมีลักษณะของสีที่เข้มกว่าเดิม หรือลักษณะของแมลงวันที่เชื่อมโยงกับพฤติกรรมที่มักอยู่กับสิ่งสกปรก จึงทำให้เราเห็นกายภาพของแมลงวันแล้วสามารถเชื่อมโยงกับความจนได้ และ อุปกรณ์หรือวัสดุที่มีส่วนประกอบของเหล็กใช้ในชีวิตประจำวัน

เมื่อผู้ฟังหรือสื่อโซเชียลมีเดียก็มักพบเจอสนิมได้ง่าย ดังนั้นสนิมจึงเป็นภาพของตัวแทนของความเสื่อมโทรมและสามารถสะท้อนถึง อุปสรรคในวิถีชีวิตของคนได้

ดังนั้นเวลาในอดีต จึงเป็นการอธิบาย ข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ของวัตถุที่เชื่อมโยงถึงปัญหาของคนในชุมชนริมทางรถไฟ ที่ถูกผลิตซ้ำจนกลายเป็นเรื่องปกติที่อยู่ในชีวิตประจำวัน และเสนอข้อมูลทางกายภาพของวัตถุ ที่สะท้อนถึงความรู้สึกเกี่ยวเนื่องกับความยากจนในทางสังคม ผ่านกายภาพเหล่านั้นได้

เวลาปัจจุบัน (ความจริง) ปรากฏการณ์ของวัตถุในการแสดงทางทัศนศิลป์

เป็นการดำรงอยู่ของวัตถุที่แสดงตัวออกมาผ่านกลวิธีในการแสดงทางทัศนศิลป์ เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงรูปแบบของความสัมพันธ์ของผู้แสดงและวัตถุในการแสดง ซึ่งจะเป็นความจริงในปัจจุบันที่กำลังปรากฏอยู่ในช่วงเวลาหนึ่งของการแสดงเท่านั้น โดยความเป็นจริงในปัจจุบันนั้นมีการเคลื่อนตัวอยู่ตลอดเวลาขึ้นอยู่กับผู้พูดกำลังคิดถึงสิ่งใดและกำลังมองสิ่งใดในช่วงเวลานั้น

โดยความเป็นจริงในปัจจุบันของการแสดงทางทัศนศิลป์ จะมีลักษณะการแสดงในเชิงการสำรวจวัตถุ เพื่อก้าวข้ามข้อจำกัดของคุณสมบัติของวัตถุและคุณสมบัติของผู้แสดงเอง โดยการใช้กลวิธีการแสดงที่เรียบง่าย เช่น การกิน การนอน และการหายใจ แต่การแสดงออกที่เรียบง่ายนี้ก็กลับทำได้อย่างกับวัตถุที่เลือกมา เนื่องจากวิธีการดังกล่าวจะสะท้อนให้เห็นถึงข้อจำกัดของผู้แสดงที่มีต่อวัตถุนั้น โดยการกินไม้กวาดที่สกปรก หรือการนอนกับแมลงวันจำนวนมาก และการหายใจร่วมกับสนิมในอากาศและในน้ำ รูปแบบที่ปรากฏสะท้อนให้เห็นถึงความยากลำบากในการดำเนินชีวิตภายใต้เงื่อนไขที่จำกัด ผ่านปัญหาต่างๆ

เวลาอนาคต (โลกเสมือนทางความคิดที่ไม่แน่นอน) ในคุณสมบัติใหม่และความหมายใหม่ของวัตถุในผลงานศิลปะ

เวลาอนาคตในผลงานศิลปะ คือความคิดที่ไม่แน่นอน ในการให้ความหมาย ผ่านวัตถุในผลงานศิลปะ ด้วยความไม่แน่นอนนั้นเกิดจากหลายปัจจัย โดยเฉพาะปัจจัยในการเข้าถึงวัตถุและศักยภาพของผู้สร้างความหมาย ซึ่งเป็นได้ทั้งผู้ชมผลงานและผู้สร้างสรรค์ผลงาน โดยในบทวิเคราะห์จะอาศัยความคิดของผู้สร้างสรรค์ในการพยายามสร้างความหมายจากวัตถุ ที่ตนเองแสดงและประกอบขึ้น แต่อย่างไรก็ตามผู้ชมหรือบุคคลอื่นก็สามารถสร้างความหมายที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวผ่าน ประสบการณ์ของตนเองได้ ดังนั้นช่วงเวลาในอนาคตของการสร้างความหมายส่วนนี้ ก็ยังมีความไม่แน่นอน เพราะแต่ละคนก็จะมีประสบการณ์และความคิดของแต่ละคนที่แตกต่างกันไป โดยจากตัวอย่างในการอุปมา ถึงศักยภาพของวัตถุและศักยภาพของผู้ให้ความหมายดังนี้

1) โลกเสมือนจาก คุณสมบัติทางความคิดผ่านการอุปมา ที่เชื่อมโยงกับศักยภาพของวัตถุ

การอุปมาถึงคุณสมบัติของวัตถุที่เปลี่ยนแปลงไป เป็นการแสดงถึงศักยภาพของวัตถุที่สามารถเป็นสิ่งอื่นได้มากกว่าที่ตนเองเป็น โดยในการอุปมา เชื่อมโยงกับศักยภาพของวัตถุนั้นการ แสดงคุณสมบัติของวัตถุนั้นมีความเป็นไปได้และมีความเชื่อมโยงกับความเป็นจริงทางวัตถุมากกว่า การอุปมาที่เชื่อมโยงกับศักยภาพของผู้ชมหรือผู้สร้างสรรค์ เนื่องจากศักยภาพเหล่านั้นเกิดขึ้นจาก พื้นฐานของความเป็นจริงที่ปรากฏของวัตถุ เพียงแต่การปรากฏนั้นไม่ได้สอดคล้องไปกับหน้าที่การทำงานโดยทั่วไปของวัตถุตามที่ถูกสร้างขึ้น โดยในการอุปมา ที่เชื่อมโยงกับศักยภาพของวัตถุจะอาศัย การสัมผัสของผู้แสดงเป็นหลัก ในการวิเคราะห์ที่กล่าวคือ จะวิเคราะห์คุณสมบัติที่เปลี่ยนแปลงไปจาก การสัมผัส ทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 คือ ตา, หู, จมูก, ผิว และ ลิ้น เนื่องจากสามารถเชื่อมโยงกับ คุณสมบัติของวัตถุได้

ผลปรากฏว่าการใช้ประสาทสัมผัสทางตาและผิว สามารถสะท้อนคุณสมบัติของวัตถุได้ดี การใช้ผิวสัมผัสแมลงวัน ได้เปลี่ยนคุณสมบัติ ของแมลงวันให้กลายเป็น “เพื่อน” ที่สามารถนอนร่วมกันได้ ถึงแม้จะนอนร่วมด้วยกันได้ยากก็ตาม และนอกจากนี้เมื่อแมลงวันสัมผัสผิวของผู้แสดง ยังเปลี่ยนให้ผู้แสดงกลายเป็น “ที่อยู่อาศัยและอาหาร” ของมันได้ หรือการใช้สายตาสัมผัส สนิม สามารถเปลี่ยน สนิมให้กลายเป็น “สี” เพื่อเข้าไปผสมในอากาศและน้ำได้ โดยคุณสมบัติของวัตถุที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ จะสังเกตเห็นว่า มีความเป็นไปได้ที่จะเป็นในสิ่งอื่น ถึงแม้ความเป็นไปได้นั้นจะมีความยากลำบากใน ความเป็นจริงก็ตาม ส่วนการสัมผัสทาง หู จมูก และ ลิ้น การเปลี่ยนคุณสมบัติของวัตถุนั้นค่อนข้างมี ความเป็นนามธรรมสูงกล่าวคือจำเป็นต้องเทียบเคียงกับความเป็นจริงของคุณสมบัติในวัตถุอื่นๆจึงทำ ให้เข้าใจถึงคุณสมบัติใหม่ของวัตถุที่สัมผัส เช่น การสัมผัสไม้กวาดด้วยจมูก ทำให้ไม้กวาดกลายเป็น “น้ำหอม” ที่มีกลิ่นคล้ายกับต้นหญ้าแห้งผสมความอบอุ่นจากขนไม้ ที่มีเห็ดและเชื้อรา หรือการ สัมผัสแมลงวันด้วยหู ทำให้เสียงของแมลงวันกลายเป็น “เสียงมอเตอร์ไซด์” หลายคัน ที่วิ่งๆหยุดๆ ใน ระยะสั้นๆ สลับกันไปมา เป็นต้น

2) โลกเสมือนจาก คุณสมบัติทางความคิดผ่านการอุปมา ที่เชื่อมโยงกับศักยภาพของผู้ สร้างสรรค์

ส่วนการอุปมาที่เชื่อมโยงกับศักยภาพของผู้สร้างสรรค์หรือผู้ชม นั้นมีความไม่แน่นอนสูงมาก จนสามารถใช้คำว่าเกิดจากจินตนาการก็ยอมได้ เนื่องจากขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละคนที่จะ เชื่อมโยงวัตถุเข้ากับความหมายที่ตนเองคิด ทำให้การอุปมานี้ขาดการเชื่อมโยงกับความเป็นจริงของ ศักยภาพที่วัตถุสามารถที่จะเป็น แต่ข้อดีของการเชื่อมโยงกับศักยภาพของผู้สร้างสรรค์ คือทำให้การ สร้างความหมายของวัตถุขยายขอบเขตได้หลากหลายมิติ ทั้งในด้านสังคม การเมืองและเรื่องส่วน

บุคคล โดยการอุปมาผ่านศักยภาพของผู้ชมหรือผู้สร้างสรรค์ สามารถทำให้เนื้อหาทางความคิดมีความ สะเทือนใจ และสั่นไหวได้มากกว่า การอุปมาที่เชื่อมโยงกับศักยภาพของวัตถุ

โดยการอุปมาที่เชื่อมโยงกับศักยภาพของผู้สร้างสรรค์จะอาศัยการวิเคราะห์ผ่านกลวิธี ในการ แสดงทางทัศนศิลป์เป็นหลัก เนื่องจากสามารถเชื่อมโยงกับอารมณ์และความรู้สึกได้ดี เช่น การดูไม้ กวาดจิ้ง “เป็นการทำความเข้าใจถึงความเจ็บปวดและความทุกข์” ของ กลุ่มคนจนโดยการให้ไม้กวาด เป็นตัวแทนของกลุ่มคนจน และสิ่งที่ตกค้างอยู่ในไม้กวาดกลายเป็นความทุกข์หรือความเจ็บปวดที่คน กลุ่มนี้แบกรับเอาไว้ หรือ การนอนหลับตากับฝูงแมลงวัน เปรียบเสมือน “การอยู่ร่วมกันกับความ แตกต่าง” ถึงแม้เราจะรังเกียจแมลงวันมากเพียงใด แต่หากเราเชื่อในสิทธิ์ของการมีชีวิตอยู่ การ พยายามอยู่ร่วมกับสิ่งที่แตกต่าง จึงทำให้เรามีจิตใจที่สูงขึ้น

สังเกตเห็นว่าการสร้างความหมายใหม่จะทำให้ศักยภาพของวัตถุนั้นหลุดลอยไป หลงเหลือแต่ ศักยภาพของผู้สร้างสรรค์ที่นำเอาความคิดของตนเองเข้ามาแทรกแซงได้อย่างเต็มที่ แต่อย่างไรก็ตาม การแทรกแซงทางความคิดของผู้ชมหรือผู้สร้างสรรค์ ก็ยังจำเป็นต้องยึดเหนี่ยวกับกายภาพบางอย่าง ในการจินตนาการหรือการนำเอาประสบการณ์ของตนเอง เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในความคิดนั้น

รูปแบบการติดตั้งผลงานชุด การผลิตซ้ำความจนในโลกความจริงเสมือน



ภาพที่ 58 ภาพรวมการติดตั้ง ผลงานชุด การผลิตซ้ำความจนในโลกความจริงเสมือน

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 16 เมษายน 2568 ภาพถ่ายหน้าจอ

(เป็นภาพตัดต่อ และจะเปลี่ยนภาพจริงหลังการติดตั้งผลงาน)

ภาพรวมการติดตั้ง ผลงานชุด การผลิตซ้ำความจนในโลกความจริงเสมือน



ภาพที่ 59 ภาพการติดตั้งผลงาน ไม้กวาด

ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 16 เมษายน 2568 ภาพถ่ายหน้าจอ

(เป็นภาพตัดต่อ และจะเปลี่ยนภาพจริงหลังการติดตั้งผลงาน)



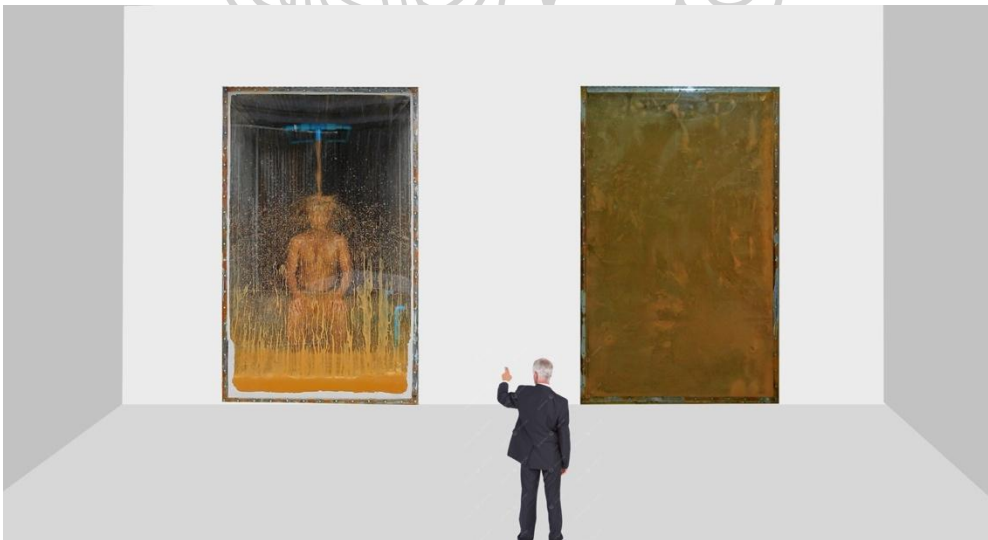
ภาพที่ 60 ภาพการติดตั้งวิดีโอการแสดงผลงาน แมลงวัน
ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 9 สิงหาคม 2567



ภาพที่ 61 ภาพการติดตั้ง ห้องอะคลิสิกไซ หลังการแสดงร่วมกับแมลงวัน
ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 9 สิงหาคม 2567 (ภาพถ่ายหน้าจอกจากผลงานวิดีโอ)



ภาพที่ 62 ภาพการติดตั้ง ห้องที่ใช้ในการแสดงผลงาน สนิม
ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 16 เมษายน 2568 ณ ภาพถ่ายหน้าจอ



ภาพที่ 63 ภาพการติดตั้ง วิดีโอการแสดงผลงาน สนิม
ที่มา : ประเสริฐ ยอดแก้ว ถ่ายไว้เมื่อวันที่ 16 เมษายน 2568 ณ ภาพถ่ายหน้าจอ

บทที่ 5

สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

ในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์เรื่องการผลิตซ้ำความจนในโลกความจริงเสมือนมีวัตถุประสงค์ทั้งหมด 3 ข้อคือ

1 เพื่อศึกษาวิถีชีวิตและปัญหาของคนในชุมชนริมทางรถไฟใน อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม และทำความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาความยากจนทางกายภาพที่ถูกผลิตซ้ำ ผ่านวัตถุในชีวิตประจำวัน และสามารถนำเสนอวัตถุที่สอดคล้องกับปัญหาความยากจน ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้

2 เพื่อศึกษาความคิด (โลกเสมือน) ในผลงานศิลปะ ผ่านแนวคิดเกี่ยวกับ “เวลาของวัตถุในผลงานศิลปะ” และแนวคิด “ภววิทยาเชิงวัตถุ” เพื่อทำความเข้าใจคุณสมบัติใหม่และความหมายใหม่ของวัตถุในผลงานศิลปะ ที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม

3 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจัดวาง ผ่านรูปแบบการแสดงทางทัศนศิลป์ร่วมกับวัตถุ โดยการหาความเป็นไปได้ในการเข้าถึงวัตถุ ที่มีความเกี่ยวข้องกับปัญหาความยากจนของคนในชุมชนริมทางรถไฟ ใน อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม โดยการสำรวจวัตถุด้วยประสาทสัมผัสต่างๆ

5.1 สรุป

โดยจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในระดับปริญญาเอก มาจากความสนใจในการที่จะนำวัตถุในชีวิตประจำวัน มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยเฉพาะวัตถุเก็บตก (found object) ซึ่งมีเรื่องราวและประวัติศาสตร์ภายในตัวเอง โดยแสดงออกมาทางกายภาพของร่องรอยจากกาลเวลา และความเสื่อมโทรมจากการใช้งาน จึงเริ่มศึกษาวัตถุเก็บตก ที่มีเนื้อหาและกายภาพที่น่าสนใจ ในพื้นที่บริเวณใกล้เคียงกับแหล่งศึกษาคืออำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม จึงได้เจอกับชุมชนริมทางรถไฟ บริเวณใกล้วัดพระงาม ในอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม โดยในชุมชนนั้นมีการค้าขายหลากหลายรูปแบบ มีทั้งร้านซ่อมทีวีเก่า ร้านขายข้าวแกง และ ขายของเก่า เช่น เสื้อผ้าเก่า พระเครื่อง อุปกรณ์ และเครื่องมือต่างๆ แต่ความน่าสนใจของคนในชุมชนนี้คือ ร้านค้าส่วนใหญ่จะนำของเก่ามาจากการเก็บขยะ เนื่องจากคนในชุมชนส่วนหนึ่งเป็นคนไร้บ้าน หรือมีบ้านแต่อยู่ในจังหวัดอื่นที่ห่างไกล จึงทำให้อาชีพเก็บขยะขาย เป็นอาชีพหลักของคนในชุมชน เพราะสามารถเป็นเจ้านายของตัวเอง และคนที่ไม่มีงาน ก็สามารถทำอาชีพนี้ได้

5.1.1 ในการศึกษาวิถีชีวิตและปัญหาของคนในชุมชนริมทางรถไฟในอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม จะเป็นการอธิบายถึงที่มาและความสำคัญของผลงานในแต่ละชุด ที่สอดคล้องไปกับปัญหาของคนในชุมชนที่ถูกผลิตซ้ำ ซึ่งทำให้เห็นภาพเหล่านั้นจนจินตนาการ พร้อมกับอธิบายลักษณะของวัตถุที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

โดยผลงานในชุดแรกชื่อ “ต้นกัลปพฤกษ์” จึงนำเสนอเกี่ยวกับ “ความหวัง” ของคนในชุมชนริมทางรถไฟ โดยการนำเสนอเสียงสัมภาษณ์เกี่ยวกับปัญหาของคนในชุมชน โดยหลายคนตอบในลักษณะที่คล้ายกันเป็นปัญหาซ้ำๆ ที่เกิดขึ้นในชุมชน เช่น ปัญหาเรื่องที่อยู่อาศัย ปัญหาเกี่ยวกับอาชีพ และปัญหาเกี่ยวกับการศึกษา เป็นต้น จากนั้นจึงนำเสนอเสียงที่สัมภาษณ์มานำเสนอ ผ่านลำโพงขนาดเล็กมากมายติดตั้งไว้บนวัตถุเก็บตก ในโครงสร้างแนวคิด เกี่ยวกับต้น กัลปพฤกษ์ ต้นไม้ทางความเชื่อที่สามารถดลบันดาลสิ่งที่ขอให้เป็นจริงได้ ผลโดยรวมของรูปแบบและประเด็นของผลงานมีความน่าสนใจ แต่เนื้อหาเกี่ยวกับความหวัง มีลักษณะเป็นนามธรรมพอสมควร เมื่อผสมเข้ากับความเชื่อ จึงทำให้แนวคิดของผลงานเข้าใจได้ยากและห่างไกลจากความเป็นจริง จากนั้นจึงลงพื้นที่และสำรวจปัญหาของคนในชุมชนที่เป็นปัญหาเพิ่มเติม จึงพบว่าเหตุผลสำคัญที่ทำให้คนในชุมชนไม่สามารถลงทุนกับการใช้ชีวิตที่ดีได้ เนื่องจากปัญหาเกี่ยวกับที่ดิน ซึ่งเป็นที่ของรัฐบาล จริงไม่มีใครอยากสร้างที่อยู่อาศัยแบบถาวร เพราะมีความไม่แน่นอนในการถูกรื้อถอน

ผลงานชุดที่ 2 “สวรรค์ชั้นประหยัด” จึงได้นำเสนอเกี่ยวกับ “ปัญหาที่ดิน” ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญ ที่เกิดขึ้นซ้ำๆ จินตนาการและผูกติดอยู่กับวิถีชีวิตของคนไร่บ้าน โดยการนำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับความไม่แน่นอนในที่อยู่อาศัยของคนในชุมชนริมทางรถไฟ ผ่านรูปแบบโครงสร้างบ้านที่มีลักษณะเป็นทรงกลมสามารถเคลื่อนที่ไปในที่ต่างๆได้ และนำเสนอการแสดงทางทัศนศิลป์ โดยการนั่งในบ้านทรงกลมและกินข้าวกลับหัว เพื่อสะท้อนถึงการกินซึ่งเป็นเรื่องง่ายสำหรับใครหลายคน แต่สำหรับคนในชุมชนนี้เป็นเรื่องยาก โดยคนส่วนใหญ่ในชุมชนจะอาศัยกินข้าวจากวัดพระงาม ที่อยู่ใกล้เคียง โดยส่วนตัวชื่นชอบผลงานชุดนี้พอสมควรเนื่องจากผลลัพธ์ของรูปแบบที่เรียบง่ายแต่สะท้อนถึงปัญหาได้ และมีการนำเสนอรูปแบบของผลงานเกี่ยวกับการแสดงทางทัศนศิลป์ ซึ่งทำให้ผู้แสดงเข้าถึงขีดความสามารถของตนเองในอีกมิติหนึ่ง

ผลงานชุดที่ 3 “โลกที่ตกค้าง” จากผลงานชุดก่อนหน้าได้มีการลงพื้นที่บ่อยครั้ง ทำให้ได้พูดคุย และสนทนากับคนในชุมชนได้มากขึ้น จึงมีโอกาสได้เข้าไปเยี่ยมชมภายในบ้านของคนในชุมชนหลายหลัง หลังจากได้เห็นที่อยู่อาศัยของคนในชุมชน จึงทำให้รู้สึกเหมือนหลุดเข้าไปในอีกโลกหนึ่ง ที่คู่ขนานอยู่กับโลกของความเป็นจริง มันเป็นดินแดนมหัศจรรย์ที่คนสามารถอาศัยอยู่ได้ภายใต้ข้อจำกัดที่หลากหลาย จึงทำให้เกิดคำถามในความคิดว่า “ที่นี่ที่ไหน และเขาอยู่ได้อย่างไร” หลังจากนั้นจึง

พยายามหาวิธีในการบันทึกสถานที่เหล่านั้น ด้วยการถ่ายภาพสามมิติ เพื่อนำมาถ่ายทอดให้ผู้อื่นได้ชม เพื่อให้สามารถเข้าใจถึงความรู้สึกเกี่ยวกับโลกเสมือนที่คู่ขนานกับความเป็นจริงได้ และเมื่อได้พบเจอกับท่อส่งน้ำท่อนหนึ่งในชุมชน จึงได้เห็นลักษณะของตะกรันที่เกาะอยู่ภายในท่อที่มีความขรุขระ ทำให้เกิดจินตนาการเห็นเป็นภาพที่อยู่อาศัยของคนในชุมชนริมทางรถไฟดำรงอยู่ภายใน มันเป็น “โลกเสมือนทางความคิด” ที่นำเอาประสบการณ์และความประทับใจจากการเห็นชุมชนในความเป็นจริง จนทำให้เกิดจินตนาการถึงพื้นที่ทับซ้อนภายในวัตถุนั้นได้ จึงทำให้เกิดแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ที่ตกค้างขึ้น

5.1.2 ในศึกษาความคิด (โลกเสมือน) ในผลงานศิลปะ ผ่านแนวคิดเกี่ยวกับ “เวลาของวัตถุในผลงานศิลปะ” และแนวคิด “ภววิทยาเชิงวัตถุ” เพื่อทำความเข้าใจคุณสมบัติใหม่และความหมายใหม่ของวัตถุในผลงานศิลปะ ที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ซึ่งเกิดจากความสนใจในการต่อยอดการทำงานสร้างสรรค์จากผลงานชุด “โลกที่ตกค้าง” จึงได้เสนอหัวข้อวิทยานิพนธ์ภายใต้ชื่อ “การผลิตซ้ำความจริงในโลกความจริงเสมือน” ขึ้น

โดยเบื้องต้นนั้นการตีความเกี่ยวกับโลกความจริงเสมือนในผลงาน จะยึดโยงอยู่กับเทคนิคและวิธีการมากกว่าความคิด คือการใช้เทคนิคสามมิติ เพื่อให้ผู้ชมสามารถชมผลงานในโลกเสมือนผ่านเทคโนโลยีของแว่นวีอาร์ (Virtual Reality) ได้ จากนั้นจึงศึกษาปรัชญา ความจริงและความเสมือนในโลกของวัตถุ ผ่านแนวคิดของ “ภววิทยาเชิงวัตถุ” (Object-oriented ontology) และ “เวลาของวัตถุในผลงานศิลปะ” จึงทำให้เข้าใจได้ว่า โลกเสมือนนั้นไม่ได้ขึ้นอยู่กับเทคโนโลยีและรูปแบบเพียงอย่างเดียว แต่ความคิดของเรานั้นก็เปรียบได้กับโลกเสมือนเช่นกัน

5.1.3 ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจัดวาง ผ่านรูปแบบการแสดงทางทัศนศิลป์ร่วมกับวัตถุ โดยการหาความเป็นไปได้ในการเข้าถึงวัตถุ ที่มีความเกี่ยวข้องกับปัญหาความยากจนของคนในชุมชนริมทางรถไฟ ใน อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม โดยการสำรวจวัตถุด้วยประสาทสัมผัสต่างๆ พบว่า

การทำความเข้าใจวัตถุผ่าน ประสาทสัมผัสทั้ง 5 คือ หู ตา จมูก ลิ้น และผิว สามารถทำให้เข้าถึงศักยภาพของวัตถุที่นอกเหนือไปจากหน้าที่การทำงานโดยทั่วไปทางสังคม ทำให้เกิดคุณสมบัติใหม่ของวัตถุขึ้นมา ผ่านความคิดในเชิงอุปมาที่เกี่ยวข้องกับศักยภาพของวัตถุ ซึ่งเป็นดั่งโลกเสมือนทางความคิดในอีกมิติหนึ่ง เพราะเป็นความคิดที่เราสัมผัสกับวัตถุผ่านหน้าที่การทำงานในรูปแบบใหม่ เช่น เมื่อสัมผัสไม้กวาดด้วยลิ้น ทำให้คุณสมบัติของไม้กวาดเปลี่ยนไปจากเดิมที่มีหน้าที่การทำงานคือกวาดขยะ แต่ตอนนี้กลับกลายเป็น “อาหาร” หรือเมื่อผิวหนังมนุษย์สัมผัสกับแมลงวัน ก็ได้เปลี่ยนคุณสมบัติ ของแมลงวันให้กลายเป็น “เพื่อน” ที่สามารถนอนร่วมกันได้ ถึงแม้จะนอนร่วมด้วยกันได้

ยากก็ตาม และนอกจากนี้ มันยังเปลี่ยนให้ผู้แสดงกลายเป็น “ที่อยู่อาศัยและอาหาร” ของแมลงวันได้เช่นกัน

ส่วนโลกเสมือนทางความคิด ที่เกี่ยวข้องกับการตีความหมายเชิงสัญลักษณ์ของผลงานศิลปะ ด้วยการอุปมาที่เชื่อมโยงกับศักยภาพของผู้สร้างสรรค์ สามารถทำให้เห็นถึงจินตนาการทางความคิดที่สอดแทรกเข้าไปในวัตถุได้เป็นอย่างดี เช่น การดูไม้กวาด สามารถอุปมาหมายถึง “การทำความเข้าใจ รสชาติของความจน” โดยการให้ไม้กวาดเป็นตัวแทนของกลุ่มคนจน และสิ่งที่ตกค้างอยู่ในไม้กวาดกลายเป็นความทุกข์หรือความเจ็บปวดที่คนกลุ่มนี้แบกรับเอาไว้ หรือ การนอนหลับตา กับฝูงแมลงวัน หมายถึง “การอยู่ร่วมกันกับความแตกต่าง” ถึงแม้เราจะรังเกียจแมลงวันมากเพียงใด แต่หากเราเชื่อในสิทธิ์ของการมีชีวิตอยู่ ดังนั้นการพยายามอยู่ร่วมกับสิ่งที่แตกต่างอาจเป็นเรื่องยาก แต่จะทำให้เรามีจิตใจที่สูงขึ้น หรือ การอาบน้ำสนิม อาจหมายถึง “การสัมผัสชีวิตของคนจน” เป็นการรับรู้ถึงสิ่งที่เขาเป็น ดังนั้นการเปลือยกายหรือการถอดเสื้อ ทั้งในผลงานสนิมหรือผลงานแมลงวัน จึงเป็นการเปิดพื้นที่ส่วนตัว เพื่อให้สามารถเปิดรับความรู้ใหม่ได้

5.2 อภิปรายผล

การสร้างสรรควิถยานิพนธ์เรื่อง “การผลิตซ้ำความจนในโลกความจริงเสมือน” ไม่ได้เป็นเพียงการพัฒนาผลงานศิลปะที่ทำหยาต่อแนวคิดดั้งเดิมเท่านั้นแต่ยังเป็นการขยายขอบเขตความรู้และการรับรู้ในหลายมิติผลงานนี้ได้นำเสนอวิธีการวิเคราะห์การตีความและการสร้างความหมายใหม่ โดยผลงานวิถยานิพนธ์ชุดนี้ได้ก่อให้เกิดความรู้ อาทิเช่น

5.2.1 ด้านวิชาการ

การสร้างสรรคผลงานศิลปะในวิถยานิพนธ์นี้ได้แสดงให้เห็นถึงการเชื่อมโยงแนวคิดทางปรัชญาที่สำคัญคือ “แนวคิดภววิทยาเชิงวัตถุ” เชื่อว่าวัตถุมีโลกเป็นของตัวเอง และมนุษย์ไม่สามารถเข้าถึงความจริงในโลกของวัตถุได้ ผ่านทางความคิด ดังนั้นความคิดของเราที่มีต่อสิ่งอื่น ย่อมไม่เป็นความจริง เป็นเพียงความคิดเกี่ยวกับความจริงเท่านั้น โดยแนวคิดนี้จะให้ความสำคัญกับประสบการณ์มากกว่าความคิด ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเกี่ยวกับวัตถุทางศิลปะ เนื่องจากผลงานศิลปะคือปรากฏการณ์ของวัตถุเชิงสัญลักษณ์ ที่มีความหมายภายในตัวเอง และไม่ยึดโยงอยู่กับความหมายของวัตถุตามที่ตาเห็น เป็นโลกเสมือนทางความคิดที่แทรกอยู่ในวัตถุทางศิลปะ

นอกจากนี้ยังได้ศึกษา “เวลาของวัตถุภายในผลงานศิลปะ” พบว่ามีความสอดคล้องกับโลกเสมือนทางความคิด กล่าวคือไม่มีความจริงของความคิดที่แน่นอน เพราะเวลาในอดีตของวัตถุนั้นไม่มี

อยู่จริงเป็นเพียงข้อมูลเท่านั้น ส่วนเวลาปัจจุบันก็เคลื่อนตัวตลอดจึงไม่สามารถระบุความเป็นปัจจุบันได้ชัดเจน โดยเฉพาะเวลาอนาคต มีความไม่แน่นอนในการผลิตสร้างความหมายภายในผลงาน โดยความไม่แน่นอนของความหมายนั้นเกิดจากปัจจัยหลายประการ ทั้งจากข้อมูลในอดีตที่ไม่เพียงพอ และการเข้าถึงวัตถุในปัจจุบันที่มีข้อจำกัด หรือประสบการณ์ของแต่ละคนในการตีความผลงาน จึงทำให้ความหมายของศิลปะนั้นสามารถแตกต่างกันหลากหลาย เป็นโลกเสมือนทางความคิด ที่ล่องลอยอยู่ในอากาศ จะปรากฏก็ต่อเมื่อต้องการแสดงความเห็นต่อวัตถุทางศิลปะในช่วงเวลาหนึ่งเท่านั้น โดยจะวิเคราะห์โลกเสมือนทางความคิด ผ่านโครงสร้างของเวลาในวัตถุของผลงานศิลปะ คือเวลาอดีต ปัจจุบัน และอนาคต โดยจะขยายความ เวลาอนาคต เกี่ยวกับโลกเสมือนทางความคิดผ่านการวิเคราะห์ของแนวคิดทฤษฎีวาทวิทยาเชิงวัตถุ ถึงคุณสมบัติของวัตถุที่เปลี่ยนแปลงไปและความหมายของวัตถุที่เกิดขึ้นใหม่

5.2.2 ด้านการสร้างสรรค

ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ได้ก่อให้เกิดการตั้งคำถามใหม่เกี่ยวกับการทำความเข้าใจสิ่งอื่น ผ่านประสบการณ์ตรง และนำมาสู่ความรู้ในมิติใหม่ ซึ่งบางครั้งภาษาที่ใช้สื่อสารก็ไม่อาจสามารถอธิบายได้ โดยในผลงานชุดนี้ได้นำเสนอการสำรวจวัตถุต่างๆ ผ่านประสาทสัมผัสของผู้แสดงในหลากหลายรูปแบบ เป็นการทำความเข้าใจวัตถุผ่านมุมมองที่แตกต่างไปจากการสัมผัสโดยปกติทั่วไป ทำให้เห็นถึงศักยภาพของวัตถุในมิติใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิมและในขณะเดียวกันก็สามารถทำให้เข้าถึงศักยภาพของผู้แสดง ที่สามารถก้าวข้ามขีดจำกัดของตนเองได้ จากการปฏิสัมพันธ์กันระหว่าง ผู้แสดงและวัตถุผ่านการสัมผัสที่ผิดปกติจึงก่อให้เกิดคำถามเกี่ยวกับ เนื้อหาภายในผลงานศิลปะในหลากหลายมิติ ทั้งในด้านปัญหาทางสังคมหรือปรัชญาการเข้าถึงความจริง

รูปแบบในการนำเสนอผลงานจัดเป็นการใช้กลวิธีการสัมผัสที่เรียบง่ายและตรงไปตรงมาแต่สามารถสร้างความท้าทายให้กับผู้แสดง และสร้างความสะท้อนใจให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี เช่นการกิน การนอน และการนั่ง ซึ่งเป็นพื้นฐานในการดำรงชีวิตแต่ความพิเศษในการกินนั้นเกิดขึ้นจากการเลือกใช้วัตถุที่ไม่เคยมีใครกินมาก่อนเช่นไม้กวาดหรือการนอนร่วมกับสิ่งมีชีวิตที่ผู้คนมักปฏิเสธเช่นการนอนร่วมกับแมลงวันเป็นต้น และการเลือกวัตถุดังกล่าวยังสามารถสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาของคนในชุมชนริมทางรถไฟ ซึ่งเป็นที่มาสำคัญของการศึกษาผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ได้เช่นกัน

ผลงานชุดนี้ได้นำเสนอการสร้างสรรคด้วยการเอาชีวิตของผู้แสดงเข้าแลกเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาของคนในชุมชนที่ต้องประเชิญอยู่เป็นประจำผ่านชีวิตจริง ความเสี่ยงของผู้แสดงอาจดู

ร้ายแรงกว่าความเป็นจริงแต่ก็เป็นเพียงช่วงระยะเวลาสั้นๆ ซึ่งเทียบไม่ได้เลยกับความรุนแรงของคนในชุมชนที่ต้องเผชิญอยู่ตลอดเวลา

และการติดตั้งผลงานที่ใช้หลักการในการนำเสนอผ่านรูปแบบการจัดแสดงวัตถุในพิพิธภัณฑ์ โดยการ จัดวางวัตถุไว้บนแท่นและภายในกล่องใสซึ่งจะเป็นการสะท้อนให้เห็นการให้คุณค่าต่อสิ่งที่เรามักมองข้าม และในขณะที่เดียวกันยังได้จัดวางผลงานวิดีโอการแสดงทางทัศนศิลป์ ควบคู่ไปกับวัตถุที่ใช้ในการแสดง เพื่อสร้างโลกเสมือนทางรูปแบบและโลกเสมือนทางความคิดเพื่อให้ผู้ชมสามารถจินตนาการถึงช่วงเวลาในอดีตของวัตถุที่เคยผ่านการสัมผัสในรูปแบบต่างๆ ทำให้วัตถุภายในผลงานศิลปะที่ปรากฏในช่วงเวลาปัจจุบันกลายเป็น “วัตถุพยาน” ที่สำคัญซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นจริงที่เคยเกิดขึ้น ซึ่งจะเชื่อมต่อกับประสบการณ์ของผู้ชมและข้อมูลต่างๆ ทำให้เกิดการตีความได้อย่างหลากหลายในอนาคตได้

5.3 ข้อเสนอแนะ

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิทยานิพนธ์ชุดนี้สามารถนำเสนอรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างน่าสนใจ สามารถสร้างความสะท้อนใจให้กับผู้ชม และนำเสนอผลงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวได้ โดยผลงานในลักษณะนี้เป็นการนำเสนอความงาม ผ่านรูปแบบที่ไม่งดงามตามความงามทั่วไปที่ให้ความรู้สึกอึมเศร้าและเบื่อกัน แต่ความงามในผลงานชุดนี้ได้สร้างความกระอักกระอ่วนต่อความรู้สึก ทำให้เกิดมุมมองครั้งในกลุ่มคนที่ชอบและไม่ชอบก็ได้ สิ่งนี้อาจเป็นข้อดีซึ่งจะทำให้เกิดการวิพากษ์วิจารณ์ภายในผลงานศิลปะชุดนี้ได้หลากหลายมิติมากขึ้น อันจะนำไปสู่การถกเถียงเกี่ยวกับประเด็นสำคัญและอาจเกิดเป็นความรู้ใหม่ได้

โดยเฉพาะประเด็นเกี่ยวกับความยากจน ซึ่งมีต้นทางจากปัญหาทางสังคมของคนในชุมชนริมทางรถไฟ ในจังหวัดนครปฐม แต่ในขณะที่เดียวกันปัญหาเหล่านี้ก็ได้กระจายตัวไปทั่วประเทศและทั่วโลก ซึ่งเป็นปัญหาที่สังคมโลกสามารถเข้าใจและรับรู้ร่วมกันได้ ดังนั้นผลงานชุดนี้ยังสามารถขยายขอบเขตความรู้และการศึกษาที่กว้างขึ้นได้ในอนาคต และในขณะที่เดียวกันยังสามารถขยายขอบเขตของเนื้อหาที่เชื่อมโยงกับสภาพแวดล้อมทางสังคมได้มากขึ้น นอกเหนือไปจากการศึกษาเพียงวัตถุที่สะท้อนถึงผลกระทบเฉพาะพื้นที่เพียงอย่างเดียว

สุดท้ายนี้ทางคณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์ได้แสดงความห่วงใย ต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในชุดนี้ เนื่องจากได้ทำทนายชิตข้อจำกัดทางร่างกาย ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อร่างกายผู้แสดงทั้งทางตรงและทางอ้อมได้ในอนาคต ดังนั้นการทุ่มเท อาจจำเป็นต้องมาพร้อมกับความปลอดภัยด้วยเช่นกัน

รายการอ้างอิง

ภาษาต่างประเทศ

- Abramovic, M. (2017). *Marina Abramovic walk through walls a memoir*. Penguin.
- Alastair Sooke. (20 JULY 2016). *BBC*. from *Cabaret Voltaire: A night out at history's wildest nightclub*: <https://www.bbc.com/culture/article/20160719-cabaret-voltaire-a-night-out-at-historys-wildest-nightclub>
- Brady Ng. (may 2020). *I'm Obsessed with This Photo of Artist Zhang Huan Covered in Flies*. from *Artsy*: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-obsessed-photo-artist-zhang-huan-covered-flies>
- Fluxus. (Wikipedia). *Wikipedia The Free Encyclopedia*.(อัปเดต 17 ธันวาคม 2024). from Fluxus.: <https://en.wikipedia.org/wiki/Fluxus#CITEREFBrechtRobinson2005>
- Graham Harman. (2018). ใน *Object-Oriented Ontology : A New Theory of Everything* (หน้า 30). United Kingdom: Pelican (GB).
- Joan Kee. (2013). *Artforum*. from *Gutai: Splendid Playground*: <https://www.artforum.com/events/gutai-splendid-playground-195141/>
- Matthew Gale. (2014). *Dada & Surrealism: Dada & Surrealism* (P.Yoon, translation). The Great Fine Art.
- Merce Cunningham Trust. (ม.ป.ป.). *Merce Cunningham Trust*. from *Theater Piece No. 1*: https://www-mercecunningham-org.translate.goog/the-work/choreography/theatre-piece-1952/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=th&_x_tr_hl=th&_x_tr_pto=sc
- National Galleries for Scotland. (n.d.). *Joseph Beuys Learning Resource*. from *National Galleries for Scotland*: <https://www.nationalgalleries.org/art-and-artists/features/joseph-beuys-learning-resource>
- Nina Horisaki-Christens. (2021). *Smarthistory The center for public history*. from *Shiraga Kazuo, Challenging Mud (Doro ni idomu)*: https://smarthistory-org.translate.goog/shiraga-kazuo-challenging-mud/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=th&_x_tr_hl=th&_x_tr_pto=sc
- Robert Atkins. (1993). *Art Speak, A Guide to Contemporary Ideas, Movements, and Buzzwords, 1848-1944*. New York: Abbeville Press Publishers.

Roselee Goldberg. (2005). ใน *Performance art from Futurism to the Present*. Singapore: C.S.Graphics.

Scientific American. (2008). A matter of time. (Dr. P.Burikham, trans.). A Matter of Time magazine, 16(1)

THE STANDARD TEAM. (2021). ราชบัณฑิตยสภา บัญญัติคำ 'Metaverse' เป็นชื่อภาษาไทยว่า 'จักรวาลนฤมิต' และสามารถเขียนทับศัพท์เป็น 'เมตาเวิร์ส'. เข้าถึงได้จาก THE STANDARD : <https://thestandard.co/orst-prescribe-metaverse>

Wexner Center for the Arts. (2016). *Wexner Center for the Arts*. เข้าถึงได้จาก A Toss, for Theater Piece No. 1: https://wexarts-org.translate.google.com/performing-arts/toss-theater-piece-no-1?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=th&_x_tr_hl=th&_x_tr_pto=sc

Wikipedia. (n.d.). *Kazuo Shiraga*. เข้าถึงได้จาก Wikipedia, the free encyclopedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Kazuo_Shiraga

Wikipedia. (30 November 2024). *Melati Suryodarmo*. เข้าถึงได้จาก wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Melati_Suryodarmo

ภาษาไทย

แก่งกิจ กิติเรียงลาภ. (2565). ว่าด้วยเวลา ประวัติศาสตร์กับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในระบบทุนนิยมดิจิทัล. สยามปริทัศน์.

จันทน์ เจริญศรี. (2545). โปสโตโมเดิร์นกับสังคมวิทยา (พิมพ์ครั้งที่ 2). วิชาษา.

นงนุช ศรีสุข. (2557). เครือข่ายสลัม 4 ภาคกับการเคลื่อนไหวเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตสำหรับคนจนเมืองในเขตกรุงเทพมหานคร. *ชุมชนนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรรัฐประศาสนศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกริก*.

นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ. (26 พฤศจิกายน 2564). *ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน)*. เข้าถึงได้จาก ภาววิทยาวัตถุ (Object-oriented ontology): <https://www.sac.or.th/porta/th/article/detail/287>

บุญเลิศ วิเศษปรีชา. (2021). *กระเทาะเปลือก “ความจน” หลากหลายบริบท ภายใต้มุมมองนักมานุษยวิทยา*. เข้าถึงได้จาก The Active Thai PBS: <https://theactive.thaipbs.or.th/read/poverty-series-boonlert-interview>

พระครูธรรมธร มะลิน กิตติปาโล (มะลิน แสงวงมิม). (2555). *ปรัชญาเบื้องต้น*. พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย.

พิสนธ์ สุวรรณภักดี. (2562). *ศักยภาพของวัตถุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกต่อความทรงจำระดับปัจเจก*

- มิ่ง ปัญหา. (2561). หลังมนุษย์นิยมกับวรรณคดีวิจารณ์: กรณีศึกษาด้านภววิทยาเชิงวัตถุของ แกรห์ม ฮาร์แมน (Graham Harman). ใน สุรเดช โชติอุดมพันธ์, *โครงการ “วิธีวิทยาร่วมสมัยในการศึกษาวรรณกรรม”*.
- วัฒนชัย ขวาล้าธาร และ เกวลิน งามพิริยกร. (2022). *ชนชั้น การผลิตซ้ำ และความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาในสังคมไทย. สถาบันวิจัย พัฒนา และสาธิตการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. เข้าถึงได้จาก*
<https://ejournals.swu.ac.th/index.php/erdi/article/view/14315/11774>
- ศรีศักร วัลลิโภดม. (. (2561). "คนจน" กับ "วัฒนธรรมความจนในสังคมไทย". เข้าถึงได้จาก มูลนิธิเล็ก-ประไพ วิริยะพันธุ์: <https://lek-prapai.org/home/view.php?id=5369>
- ศิวัช ศรีโสภากุล วัชระ ปวีณาภรณ์. (2563). *คนชายขอบที่ถูกบังคับให้เป็นผู้เสียสละ กรณีศึกษาชุมชนริมทางรถไฟจังหวัดขอนแก่น. วารสารการบริหารนิติบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น ปีที่ 6 ฉบับที่ 3.*





ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายประเสริฐ ยอดแก้ว
วุฒิการศึกษา	2568 ปริญญาเอก มหาวิทยาลัยศิลปากร สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
	2555 ปริญญาโท มหาวิทยาลัยศิลปากร สาขาวิชาทัศนศิลป์ (ศิลปะไทย) คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
	2549 ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร สาขาวิชาทัศนศิลป์ (ศิลปะไทย) คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ผลงานตีพิมพ์	เวลาอนาคตของศิลปะ : ความหมายที่หลากหลาย ในผลงานชุด ความ พิสดาร ในคาบสมุทรบอลข่าน ของ มารินา ออบราโมวิช วารสารศิลปะ พีรศรี ปีที่ 12 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2567
รางวัลที่ได้รับ	2553 นิทรรศการศิลปะร่วมสมัยของเยาวชนไทย ในลอสแอนเจลิส ประเทศสหรัฐอเมริกา นิทรรศการศิลปะ “Reflect of Voices” ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร
	2555 นิทรรศการศิลปะ (Re-Please) ณ หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ประเทศไทย ประเทศพม่า และเวียดนาม
	2556 นิทรรศการศิลปะ สภาวการณ์ – มนุษย์ – เมือง: บทสนทนาในถ้ำ จังหวัดราชบุรี ประเทศไทย นิทรรศการศิลปะ “Anthropos” ณ ชันดาราม ทากอร์แกลเลอรี ประเทศสิงคโปร์ นิทรรศการศิลปะ (Arts Sanya) ณ เอ็นเค้าเตอร์ส ประเทศจีน
	2557 นิทรรศการศิลปะ “มนต์เสน่ห์ไทย” : มรดก + พลัง สร้างสรรค์ ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

- 2558 นิทรรศการศิลปะ “พร้อมสรรพ” (Ready Set Go Contemporary exhibition),
หอศิลป์มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ จ.กรุงเทพฯ
- 2560 1 Project at “Art Stage Singapore 2017”
Marina Bay Sands Convention Center in
ประเทศสิงคโปร์
- 2562 นิทรรศการศิลปะ Asian Drums at VT Artsalon Taipei
in ประเทศไต้หวัน
- 2565 นิทรรศการศิลปะ Dark was the night we found light
a collaborative 1Projects & Instinc Gallery
in ประเทศสิงคโปร์
- โครงการแลกเปลี่ยน
2559 Bangkok-Quebec exchange programme.
Oeildepoisson, คิวเบก ประเทศแคนาดา
- นิทรรศการเดี่ยว
2553 นิทรรศการแสดงเดี่ยว ScienceFaith แสดง
ณ ไวท์สเปซแกลเลอรี กรุงเทพฯ
- 2554 นิทรรศการแสดงเดี่ยว ScienceFaith ณ โปรเจคสเปซ
แกลเลอรี หลวงพระบาง ประเทศลาว
- 2556 นิทรรศการแสดงเดี่ยว “How to get back to heaven? ”
ณ 798 ถังแกลเลอรี ประเทศจีน
- 2557 นิทรรศการแสดงเดี่ยว “ Predetermined “ ณ ถังแกลเลอรี
ประเทศไทย
- 2561 นิทรรศการแสดงเดี่ยว “ฝันร้าย” Vin gallery ไซฮ้อน
เวียดนาม