



นิทรรศการจากความฝัน: การบูรณาการบทบาทของผู้สร้างสรรค์
ระหว่างศิลปินและนักจัดการศิลปะ



โดย
นายชล เจนประภาพันธ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2558
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

นิทรรศการจากความฝัน: การบูรณาการบทบาทของผู้สร้างสรรค์
ระหว่างศิลปินและนักจัดการศิลปะ



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2558
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ART EXHIBITION FROM DREAMS: THE INTEGRATION OF CREATOR'S ROLE
BETWEEN ARTIST AND ART MANAGER



By
Mr. Chol Janepraphaphan

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree
Master of Fine Arts Program in Visual Arts
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2015
Copyright of Graduate School, Silpakorn University

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้วิทยานิพนธ์เรื่อง “นิทรรศการจากความฝัน: การบูรณาการบทบาทของผู้สร้างสรรค์ระหว่างศิลปินและนักจัดการศิลปะ” เสนอโดย นายชล เจนประกายพันธ์ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ธารทัศนวงศ์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1. อาจารย์นพไชย อังควัฒนะพงษ์
2. อาจารย์ ดร.เตยงาม คุปตะบุตร

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วันทนี ศรีพัฒนานันทกุล)

...../...../.....

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เถกิง พัฒโนภาษ)

...../...../.....

กรรมการ

(อาจารย์นพไชย อังควัฒนะพงษ์)

...../...../.....

กรรมการ

(อาจารย์ ดร.เตยงาม คุปตะบุตร)

...../...../.....



54006201: สาขาวิชาทัศนศิลป์

คำสำคัญ: ศิลปะเชิงแนวคิด การสุ่มเลือก นักสร้างสรรค์

ชด เจนประภาพันท์: นิทรรศการจากความฝัน: การบูรณาการบทบาทของผู้สร้างสรรค์ ระหว่างศิลปินและนักการจัดการศิลปะ. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์: อ.นพไชย อังควัฒนะพงษ์ และ อ.ดร.เตยงาม คุปตะบุตร. 78 หน้า.

ในฐานะที่ผู้วิจัยทำงานด้านการจัดการนิทรรศการศิลปะมาระยะหนึ่ง จึงต้องการ สร้างสรรค์นิทรรศการที่สอดคล้องกับชีวิตของตนเอง ในฐานะศิลปิน นักจัดการนิทรรศการ คอลัมน์นิสต์ รวมถึงงานจัดการศิลปะในการสะสมที่ทำอยู่ในปัจจุบันได้เกี่ยวข้องกับโครงสร้างหลายๆ อย่างในวงการศิลปะ โดยเฉพาะความสัมพันธ์ระหว่างผู้วิจัยกับ แกลเลอรีเอกชน ศิลปิน ผลงานศิลปะ สื่อ ผู้ชม ที่ทำให้เห็นว่าการมีอยู่ของผลงานศิลปะนั้นสามารถเกิดจากปัจจัยแวดล้อมที่มากกว่าการผลิตจากมือของศิลปินเพียงอย่างเดียว

ผู้วิจัยต้องการทดลองผลิตผลงานศิลปะโดยใช้ความฝันที่ได้จดบันทึกไว้เป็นข้อมูล เครื่องมือ รวมถึงการเป็นงานศิลปะโดยกระบวนการบันทึกเอง ซึ่งศิลปินหรือผู้ชมที่เข้าร่วมสามารถมองว่ากระบวนการนี้เป็นการตีความ การถอดความ ให้บันทึกเหล่านี้กลายเป็นผลงานศิลปะ โดยความหมายของ “นิทรรศการจากความฝัน” ผู้วิจัยมีแนวความคิดกว้างๆ ที่ต้องการให้กระบวนการสร้างนิทรรศการเป็นอุปมาคล้ายกับพิพิธภัณฑ์ในช่วงยุคแรกเริ่ม ที่เต็มไปด้วยสิ่งของที่มาจากท้องถิ่นอื่น หรือดินแดนที่หลายๆ คนยังไม่รู้จัก รวมถึงการจัดหมวดหมู่สิ่งต่างๆ บนฐานความเข้าใจ เฉพาะบริบท เฉพาะกาล

หากหน้าที่หนึ่งของพิพิธภัณฑ์คือการรวบรวมข้อมูลเพื่อไม่ให้สูญหาย อาจเป็นการสะสม หรือการจัดแสดงวัตถุสิ่งของ ก่อนที่เราจะเรียกสิ่งนั้นว่า “นิทรรศการ” เพื่อสร้างความทรงจำให้กับผู้คน หรือทำให้เป็นองค์ความรู้เพื่อการศึกษา การย้อนกลับไปสู่จุดเริ่มต้นแนวคิดของพิพิธภัณฑ์นั้น “การสะสม” จะเต็มไปด้วยความยุ่งเหยิง บางสิ่งอาจเป็นความเข้าใจผิด บางสิ่งน่าตื่นเต้น หรือน่าฉงน เป็นโลกของสิ่งประหลาดที่ไม่มีระเบียบ แต่อย่างน้อยนั่นก็เป็นการเริ่มต้นที่จะทำให้ “เหตุการณ์” “สิ่งของ” และ “กาลเวลา” เริ่มประสานเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

สาขาวิชาทัศนศิลป์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ปีการศึกษา 2558

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ 1. 2.

54006201: MAJOR: VISUAL ARTS

KEY WORDS: CONCEPTUAL ART/RANDOMIZATION/CREATOR

CHOL JANEPRAPHAPHAN: ART EXHIBITION FROM DREAMS: THE INTEGRATION OF CREATOR'S ROLE BETWEEN ARTIST AND ART MANAGER. THESIS ADVISORS: NOPPACHAI UNGKAVATANAPONG, AND TOEINGAM GUPTABUTRA, Ph.D. 78 pp.

Since the author have been engaging in exhibition management for a while, having my own exhibition that compliment my life is my life long aspiration. And as an artist, organizer, columnist, my current position as art collection manager, all of them involve with arts at structural level which the relationship between author and private galleries, artworks, artists, media, and audiences reveals that work of art is conceived not only through artist but various factors in diversified environment.

The author attempts to create experimental artwork based on dreams, which were noted down as materials, instruments, and also complete artworks materialized through process of noting. The process can be view by artist and audience as interpretation and translation of such notes and transform them into artwork. "Exhibition from Dreams" is based on author's broad concept that it will be fashioned after early form of exhibition whose purpose serves as an analogy to museum of wonder, housing exotics from land of unknown categorized on time-specific context and understanding.

Assuming that one of the meaning of museum is to preserve and protect or to collect and display artworks even before we have the proper name for it as 'exhibition' public memory and knowledge. The returning to the concept of 'collection' also means delving into messy business of misunderstanding, exciting, and wonder. Suffice to say that it's a chaotic world of oddity that would merge 'phenomena', 'objects', and 'time' together as one.

Program of Visual Arts

Graduate School, Silpakorn University

Student's signature

Academic Year 2015

Thesis Advisors' signature 1. 2.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ นิทรรศการจากความฝัน: การบูรณาการบทบาทของผู้สร้างสรรค์ระหว่างศิลปินและนักการจัดการศิลปะ นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีจากความร่วมมือและความช่วยเหลือของบุคคลจำนวนมากซึ่งต้องขอกล่าวคำขอบคุณไว้ในโอกาสนี้

เริ่มตั้งแต่นิทรรศการ Lucida ซึ่งเป็นโครงการศิลปะที่ต้องการการมีส่วนร่วมของศิลปินหลายท่านเพื่อร่วมสร้างสรรค์งานศิลปะ ได้แก่ ณัฐพล สวัสดิ์, เล็ก เกียรติศิริขจร, ลัทธพล ก่อเกียรติตระกูล, สุรเจต ทองเจือ, จุฬญาณนนท์ ศิริผล, มาชะ เสนีวงศ์ ณ อยุธยา, ธาดา เฮงทรัพย์กุล, เรืองศักดิ์ อนุวัฒน์วิมล, อุเทน มหามิตร, บุษราพร ทองชัย, กฤษ งามสม, กริช จันทรวงศ์, พิสิฐกุล ควรแกลงและจุฑา สุวรรณมงคลในส่วนของจัดการของแกลเลอรี สปีดี้ แกรนด์มา (speedy grandma) สำหรับสถานที่จัดแสดงนิทรรศการ

ขอขอบคุณสำนักพิมพ์ P.S. และสุพรรณิ สงวนพงษ์ ในฐานะบรรณาธิการผู้ให้คำแนะนำและช่วยขัดเกลาเนื้อหา อุเทน มหามิตร สำหรับภาพประกอบ อนูธิดา หงษ์สืบเจ็ด สำหรับการพิสูจน์อักษร และขอบคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้องสำหรับการจัดพิมพ์จนเป็นหนังสือ Lucida

ในนิทรรศการ Horizon ขอขอบคุณ อานนท์ ไพโรจน์ ผู้สนับสนุนหลักที่ช่วยเหลือทั้งในด้านสถานที่ และสื่อประชาสัมพันธ์ต่างๆ ให้แก่นิทรรศการ ขอขอบคุณ เด่นวินัย ใจหล้าสำหรับความช่วยเหลือลงมือลงแรง ขอขอบคุณ นภาวัลย์ สิทธิศักดิ์ สำหรับความช่วยเหลือด้านการติดตั้งกล่องวงจรปิดและการตัดต่อภาพเคลื่อนไหว

และแน่นอนที่สุดขอขอบคุณ ปณิตตา เกียรติสุพิมล สำหรับการเคียงข้างและความช่วยเหลือในทุกเรื่อง

สุดท้าย ขอขอบคุณอาจารย์ทุกท่านที่คอยช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ และเป็นแรงผลักดันให้ผลงานวิทยานิพนธ์นี้เกิดขึ้นและเสร็จสมบูรณ์ได้อย่างแท้จริง

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
สมมติฐานของการศึกษา.....	2
ขอบเขตการศึกษา.....	3
วิธีวิทยา.....	3
ขั้นตอนการศึกษา.....	3
อุปกรณ์.....	4
2 ข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสรรค์.....	5
ความฝันกับศิลปะ.....	5
ภาษาและชุดข้อมูลสู่วัตถุทางศิลปะ.....	10
ศิลปะเชิงแนวความคิด และการใช้ภาษาในงานศิลปะ.....	11
เมื่อผู้ประพันธ์สูญเสียอำนาจจากตำราและคู่มือ(มรณะกรรมของผู้แต่ง).....	16
จาก ดาดา ถึงเซอเรียลลิสม์ (ความฝัน อัตโนมิติ และการเสี่ยงทาย).....	19
พื้นที่นิทรรศการ การสะสมและความเป็นศิลปะ.....	22
ความพรั่นไหวระหว่างศิลปะและการจัดแสดง.....	27
กรณีศึกษาการภัณฑารักษ์เชิงสร้างสรรค์.....	29
3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์.....	35
ประสบการณ์ก่อนนิทรรศการ.....	35
กรณีศึกษาก่อนการสร้างสรรค์.....	38
ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานนิทรรศการ.....	41
ปฏิบัติการศิลปะครั้งที่ 1: นิทรรศการศิลปะ Lucida.....	42

บทที่	หน้า
ปฏิบัติการศิลปะครั้งที่ 2 : หนังสือบันทึกความฝัน Lucida.....	45
ปฏิบัติการศิลปะครั้งที่ 3 : นิทรรศการศิลปะ Horizon.....	48
4 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์	53
ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1: นิทรรศการLucida, 2015.....	53
วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ของผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1	55
วิเคราะห์ผลงานที่จัดแสดงในผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1	57
วิเคราะห์สุนทรียภาพของนิทรรศการ Lucida	61
ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2: หนังสือ Lucida, 2015.....	63
วิเคราะห์สุนทรียภาพของผลงานชิ้นที่ 2	64
ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3: นิทรรศการ Horizon, 2016	69
วิเคราะห์กระบวนการทำงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3.....	69
วิเคราะห์สุนทรียภาพของผลงานชิ้นที่ 3	71
5 สรุป.....	73
รายการอ้างอิง.....	76
ประวัติผู้วิจัย	78



สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	ผลงานภาพวาดในหนังสือ The Red book ของ คาร์ล ยุง.....	6
2	หนังสือ Golden Dream 1000	10
3	ผลงาน Index 001 ของกลุ่ม Art & Language	13
4	ผลงาน One Million Years ของ ออง คาวาระ.....	14
5	ผลงานชื่อ 2.2.1861 (2009-) ของ Dan Vo.....	15
6	หนังสือ cook book ของฤกษ์ฤทธิ ตีระวนิช.....	17
7	ผลงาน Measuring the Universe ของ Roman Ondak	18
8	ห้องสารภณท์.....	23
9	ผลงานชุด Dead ends Died out ของ Damian Hirst.....	25
10	ภาพผลงานของ Christian Boltanski.....	26
11	ผลงานพิพิธภณท์ของ ฤกษ์ฤทธิ ตีระวนิช	28
12	ผลงาน Rolywholyover a circus (1993) โดย จอห์น เค็ล	29
13	หนังสือ Do it	32
14	ภาพประกอบภายในหนังสือ Do it	33
15	ผลงาน Curator is dead	36
16	ตัวอย่างผลงาน Dicer และ Hi-Lo.....	38
17	ภาพผลงาน Measuring the Universe (2007) ของ Roman ondak (1).....	39
18	ภาพผลงาน Measuring the Universe (2007) ของ Roman ondak (2).....	39
19	ผลงาน Les Abonnés du Téléphone ของ Christian Boltanski.....	40
20	ตัวอย่างสมุดบันทึกความฝัน	42
21	แผนผังขั้นตอนการทำงาน นิทรรศการที่ 1.....	43
22	บรรยากาศการเตรียมงานในนิทรรศการ Lucida	44
23	แผนผังขั้นตอนการทำงาน นิทรรศการที่ 2.....	45
24	การประชุมเรื่องการปรับแก้ต้นฉบับกับสำนักพิมพ์ P.S.....	46
25	หนังสือ Lucida ในร้านหนังสือ	48
26	แผนผังขั้นตอนการทำงาน นิทรรศการที่ 3.....	49
27	บรรยากาศในห้องนิทรรศการ Horizon	51

ภาพที่	หน้า
28	สื่อประชาสัมพันธ์นิทรรศการ Lucida 54
29	กระบวนการติดตั้งนิทรรศการ Lucida 55
30	บรรยากาศวันเปิดนิทรรศการ Lucida 56
31	ผลงานของนัฐพล สวัสดิ์ 57
32	ภาพจิตรกรรมของ กริช จันทรเนตร 58
33	ผลงานของ กฤษ งามสม 59
34	ภาพผลงานเศษแก้วของ ลัทธพล ก่อเกียรติตระกูล 60
35	ภาพผลงาน ในนิทรรศการ Lucida 61
36	บรรยากาศการเสวนาในนิทรรศการ Lucida 62
37	บทความในสื่อนิตยสาร 63
38	ปกหนังสือ Lucida 63
39	หนังสือของฟ้า พูลวรลักษณ์ 64
40	หนังสือบทกวีของอุเทน มหามิตร 65
41	หนังสือเรื่องสั้นในอากาศ 66
42	บางส่วนจากการกล่าวถึงหนังสือ Lucida 67
43	สื่อประชาสัมพันธ์นิทรรศการ Horizon 69
44	ห้องจัดแสดงนิทรรศการ Horizon 70
45	ผู้ชมในนิทรรศการ Horizon 71
46	ผลงานวิดีโออาร์ต ส่วนหนึ่งของนิทรรศการ Horizon 72

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จากความสนใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์ บทบาท ของผู้คนในบริบทศิลปะ ผู้วิจัยพบว่า นอกเหนือจากผลงานศิลปะที่ถูกสร้างขึ้นแล้ว ไม่ว่าจะ เป็นเอกสาร วิธีการเก็บข้อมูล การจัดการ พื้นที่จัดแสดง พฤติกรรมของผู้ชม ฯลฯ ก็ล้วนมีส่วนเกี่ยวข้องกับการมีตัวตนอยู่ของผลงานศิลปะทั้งสิ้น ดังนั้นแล้วศิลปะจึงไม่ใช่กระบวนการ หรือสิ่งประดิษฐ์ที่ดำรงอยู่อย่างโดดเดี่ยว ในทางกลับกัน นิยามทางศิลปะอาจเป็นสิ่งที่ถูกนิยามขึ้นด้วยบริบท หรือองค์ประกอบรอบตัวเสียมากกว่า การเป็นสิ่งประดิษฐ์ทางความคิด หรือจากน้ำมือของศิลปินเพียงฝ่ายเดียว

ผู้วิจัยจึงมีสมมติฐานเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่าง นักจัดการนิทรรศการ ศิลปิน ผลงานศิลปะ ผู้ชม และพื้นที่จัดแสดง ในกระบวนการของการ “จัดแสดง” ผลงานศิลปะ โดยปกติจะเกิดขึ้นในบริบทเหล่านี้ แต่ในขณะเดียวกันในความสัมพันธ์นี้ก็มี “ช่องว่าง” ที่เหลื่อมกันจนสังเกตได้ว่าปัจจัยต่างๆ ที่ดำรงอยู่ในบริบทของศิลปะนั้นมีความเกี่ยวข้องและแปลกแยกอยู่ในคราวเดียวกัน และจาก “ช่องว่าง” นี้เองที่ทำให้ผู้วิจัยต้องการหา “รูปแบบ” หรือ “วิธี” การแสดงออกทางศิลปะที่สามารถทำให้บทบาทต่างๆ ของคนในวงการศิลปะมีส่วนสัมพันธ์กันได้ และบทบาทของผู้วิจัยในที่นี้จะนิยามว่าเป็นผู้สร้างสรรค์ (creator) ที่อยู่ตรงกลางระหว่างศิลปิน และนักจัดการนิทรรศการ

จากข้อสันนิษฐานนี้จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะสวมบทบาทเป็นผู้สร้างสรรค์ เพื่อนำเสนอกระบวนการทางศิลปะที่ถ่ายทอดจากชุด “ข้อมูล” โดยตรง โดยเฉพาะข้อมูลที่เกิดจาก “ความฝัน” ในฐานะเรื่องราวที่ไม่ได้เกิดขึ้นจริง ไม่มีตรรกะที่ชัดเจนแต่กลับเป็นเรื่องราวคู่ขนานของชีวิต จากข้อสังเกตของผู้วิจัยที่เคยรู้สึกสับสนระหว่างเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันกับเหตุการณ์ในความฝันที่มักจะเหลื่อมซ้อนกันในความทรงจำ ทำให้สับสนไม่แน่ใจว่าเหตุการณ์บางเหตุการณ์คือความจริงหรือเป็นเพียงความฝันเท่านั้น จากการจดบันทึกความฝันไว้ระยะหนึ่ง ผู้วิจัยจึงเห็นศักยภาพของเนื้อหาบันทึกจนกลายเป็นข้อมูลเพื่อนำไปสู่ความบังเอิญ หรือกระทั่งการสุ่มเลือก ถ่ายทอดให้กลายเป็นงานศิลปะในรูปแบบนิทรรศการ หรือกิจกรรมให้ศิลปินและผู้ชมมีส่วนร่วมมากกว่าการนำเสนอรูปทรงทางศิลปะแบบวัตถุวิสัย (objective) เพียงอย่างเดียว เพื่อทดสอบว่าชุดข้อมูล

(บันทึกความฝัน) ที่ผลิตขึ้น หรือส่งต่อมัน สามารถนำไปสู่ “ผลสำเร็จ” ของนิทรรศการ หรือความเป็นงานศิลปะได้ เป็นการทดสอบกระบวนการทำงานศิลปะในอีกรูปแบบที่ทำให้วิถีของงานศิลปะ นักจัดการนิทรรศการ ศิลปิน พื้นที่จัดแสดง และผู้ชมสามารถดำรงอยู่ในพื้นที่เดียวกันได้อย่างกลมกลืน

ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

โดยวัตถุประสงค์หลักของการศึกษานี้เป็นไปเพื่อการหาวิธีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เริ่มต้นจากข้อมูล (ความฝัน) ที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับศิลปะโดยตรง หรือโดยธรรมชาติ แล้วจึงนำไปใช้เป็นตัวแปรสู่กระบวนการทำงานศิลปะ โดยทดลองหาวิธีจำกัดความใหม่ (redefine) ให้กับการทำงานศิลปะ โดยเฉพาะ “ข้อมูล” ที่กล่าวได้ว่าเกิดขึ้นจากความบังเอิญ เช่น ข้อมูลที่ได้จากการสุ่มเสียงทนายต่างๆ แทรกลงไปในกระบวนการส่งผ่านทั้งในกระบวนการจัดการนิทรรศการ หรือกระบวนการชมงานศิลปะ

วัตถุประสงค์ของผู้วิจัย ต้องการแทรก “โอกาส” ของการสุ่มเลือกเหล่านี้ ลงไปในช่องว่างของความสัมพันธ์ระหว่างการจัดการนิทรรศการ การทำงานของศิลปิน วิธีการเข้าถึงผลงานของผู้ชม รวมถึงการตั้งข้อสงสัยกับสถานภาพของความเป็นศิลปะ (art situation) ที่มักจะถูกคาดหวังว่ามีเฉพาะบทบาทของใครคนใดคนหนึ่งเป็นผู้กำหนดรูปแบบ หรือความเป็นผู้สร้าง ผู้วิจัยต้องการให้บทบาทของการสร้างสรรค์งานศิลปะเป็นการผสมผสานหน้าที่ของศิลปิน และนักจัดการ ผ่านการสุ่มหรือความบังเอิญที่มีบทบาทสำคัญในกระบวนการทั้งหมด โดยผู้วิจัยเป็นผู้วางสมมติฐานของการทำงานอย่างคร่ำๆ และสิ่งที่เกิดขึ้นตามมาคือการเข้าร่วมของศิลปิน ผู้อ่าน และผู้ชม ที่สามารถเป็นส่วนหนึ่งในการทำให้โอกาสความเป็นศิลปะเกิดขึ้น และพื้นที่การจัดแสดงทางศิลปะก็ได้ถูกปรับให้เป็นพื้นที่รองรับปรากฏการณ์ทางศิลปะเฉพาะกาล

สมมติฐานของการศึกษา

เมื่อผลงานชุดนี้ได้รับการผลิต จะเป็นผลงานที่สามารถตั้งคำถามเชิงความสัมพันธ์ของสถานการณ์ (situation) ต่างๆ ในแวดวงศิลปะ โดยเฉพาะบทบาทของภัณฑารักษ์ ศิลปิน ผู้ชม รวมถึงสถานะการณ์ของการจัดการนิทรรศการ วิธีการเผยแพร่ผลงานศิลปะ รวมไปถึงวิถีผลิตงานศิลปะ โดย “ความฝัน” จะเป็นกระบวนการและวัตถุดิบที่จะนำไปสู่การเรียนรู้ “ช่องว่าง” ต่างๆ ในกระบวนการของการคัดเลือก การผลิต และการนำเสนอของงานศิลปะ

ขอบเขตการศึกษา

1. นำเสนอรูปแบบของนิทรรศการศิลปะทั้ง 3 รูปแบบที่มีความแตกต่างกันด้วยการใช้บันทึกความฝันเป็นข้อมูล และเครื่องมือ รวมถึงการเป็นผลงานศิลปะ
2. เปิดโอกาสให้การสุ่มเลือก ความน่าจะเป็น เข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และนิทรรศการ เพื่อให้เกิดรูปแบบ หรือความเป็นไปได้ใหม่ๆ ของการผลิตผลงาน จัดการนิทรรศการ หรือการชมงานศิลปะ
3. ทดลองค้นหาความเป็นไปได้ที่ทำให้บทบาทของคนในแวดวงศิลปะสามารถมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ร่วมกันในบริบทของนิทรรศการ

วิธีวิทยา

1. ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร
2. ศึกษาภาคสนาม
3. ปฏิบัติงานร่วมกับพื้นที่ศิลปะเอกชน
4. สร้างโครงการปฏิบัติการศิลปะ
5. วิเคราะห์และสรุปผล

ขั้นตอนของการศึกษา

1. ค้นคว้ากระบวนการเกี่ยวกับความฝัน และสร้างข้อมูลดิบด้วยการทำบันทึกและเก็บสะสมความฝัน
2. ศึกษารูปแบบการจัดการนิทรรศการเพื่อส่งต่อข้อมูลความฝันสู่ศิลปินรับเชิญ
3. หาพื้นที่ของการสร้างสรรค์ผลงานที่เอื้อให้กิจกรรมสามารถบรรลุผลได้
4. นำเสนอบันทึกความฝันให้ได้รับการตีพิมพ์ในฐานะการเผยแพร่ผลงานศิลปะในรูปแบบหนังสือ
5. สร้างกระบวนการทำบันทึกความฝันในพื้นที่จัดแสดงผลงานศิลปะ
4. จัดนิทรรศการให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมกับการอ่านเรื่องราวจากความฝันในฐานะงานศิลปะ

อุปกรณ์

1. กล้องวงจรปิด 1 ชุด
2. กล้องถ่ายภาพ 1 ตัว

3. คอมพิวเตอร์ 1 เครื่อง
4. สมุดบันทึกสำหรับทำบันทึกความฝัน 1 เล่ม
5. อื่นๆ



บทที่ 2

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

ปัจจุบันแวดวงศิลปะร่วมสมัยเป็นการเคลื่อนไหวที่เต็มไปด้วยเงื่อนไขใหม่ๆ มากกว่าการมีอยู่ของศิลปินและการแสดงผลงานในหอศิลป์ บทบาทของคนกลางอย่างภัณฑารักษ์ได้ขยายขอบเขตไปสู่การจัดการงานศิลปะอย่างสร้างสรรค์ และอาจจะไม่ได้อยู่ในรูปแบบของการจัดแสดงในพื้นที่หอศิลป์เพียงอย่างเดียว ศิลปินก็เช่นกันที่ไม่ได้ยึดติดอยู่เพียงบทบาทการเป็นผู้ผลิตผลงานศิลปะ ในโลกศิลปะร่วมสมัยจึงไม่สามารถนิยามด้วยรูปแบบของงานศิลปะเท่านั้น แต่รูปแบบการบริหารจัดการนิทรรศการ การเผยแพร่ รวมไปถึงแนวคิดที่มาที่ไปของผลงานศิลปะก็เริ่มแสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องของผู้คนในวงการศิลปะที่ได้แสดงบทบาทร่วมกัน

สำหรับวิทยานิพนธ์นี้ ผู้วิจัยเริ่มต้นด้วยการค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการของความฝัน เป็นข้อมูลที่ผู้วิจัยสามารถผลิตได้เอง ซึ่ง “ความฝัน” และ “ศิลปะ” มักจะเป็นคู่ความสัมพันธ์ที่น่าสนใจหนึ่งในประวัติศาสตร์ศิลปะ ทั้งทัศนศิลป์ ดนตรี การละคร โดยเฉพาะงานวรรณกรรม นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ค้นคว้าข้อมูลจากแนวคิดใหม่ๆ อย่างต่อเนื่อง เพื่อตอกย้ำว่า ภาษากับศิลปะมีความสัมพันธ์กันอย่างลึกซึ้ง โดยเฉพาะผลงานศิลปะช่วงยุคหลังสมัยใหม่ (postmodern) ที่นำกลไกทางภาษามานำเสนอเป็นผลงานศิลปะ หรือเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการทางศิลปะ

จากความสนใจเหล่านี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจนเห็นความเชื่อมโยงกันอย่างน่าสนใจ และแยกประเด็นหัวข้อได้ ดังนี้

1. ความฝันกับศิลปะ

ในวัฒนธรรมของมนุษย์ ความฝันเป็นปรากฏการณ์ที่ยังหาข้อสรุปไม่ได้ และถูกอธิบายด้วยเหตุผลหลายๆ แบบ นับแต่อดีตมา ความฝันเกี่ยวข้องกับการทำงาน เกี่ยวกับชีวิตอนาคต ทั้งของบุคคล และระดับรัฐ ความฝันเป็นเสมือนพื้นที่ลึกลับที่ยังหาคำตอบได้ไม่ชัดเจนแม้จะมีคำอธิบายมากมายจากวิทยาศาสตร์ หรือศาสตร์จิตวิเคราะห์ แต่สิ่งหนึ่งที่เป็นมาเสมอคือมนุษย์มักจะมองความฝันเป็นสิ่งที่ต้องถอดรหัส หรือตีความ แม้แต่ยุคก่อนคริสตกาล ที่แพทย์ชาวกรีกโบราณจัดแจงให้ผู้ป่วยนอนหลับในวิหารอัสเคลปิออน (Asclepieion) เพื่อให้ผู้ป่วยตื่น

ขึ้นมาเล่าความฝันแก่นักบวชที่จะทำการวินิจฉัยและหาวิธีการรักษาโรคร้ายในวันถัดไป¹ การรักษาโรคผ่านความฝันไม่เพียงปรากฏในบันทึกยุคก่อนคริสตกาล แต่ในศาสตร์ของ "จิตวิทยาวิเคราะห์" (analytical psychology) จิตแพทย์ชาวสวิสเซอร์แลนด์อย่าง คาร์ล ยุง (Carl Gustav Jung) ผู้ริเริ่มคิดค้นศาสตร์ด้านนี้เน้นการศึกษาเรื่องจิตไร้สำนึกคู่ขนานกับ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) แต่เนื่องจากการศึกษาค้นคว้าเรื่องจิตไร้สำนึกของเขา มีแง่มุมที่ไม่เป็นวิทยาศาสตร์ ผสมรวมกับการหมกมุ่นศึกษาความฝันมากเกินไป ทำให้มีแนวคิดที่แตกต่างจากฟรอยด์ในช่วงหลังของชีวิต



ภาพที่ 1 ผลงานภาพวาดในหนังสือ The Red book ของ คาร์ล ยุง
ที่มา: The Amazing Massiliano Giono and the 55th Annual Venice Art Biennale, เข้าถึงเมื่อ
19 เมษายน 2559, เข้าถึงได้จาก <http://angellanazarian.com/blog/tag/red-book/>

อย่างไรก็ตามคนส่วนใหญ่รู้จัก คาร์ล ยุง ผ่านความสนใจของเขาในเรื่องการใช้สัญลักษณ์ (symbolism) การศึกษาด้านานโบราณ (mythology) และจิตวิญญาณ (spirituality) ซึ่งผลงาน "The Red Book" เป็นหนังสือบันทึกความฝันที่เคยถูกเก็บเป็นความลับมานาน เพิ่งถูกนำมาเผยแพร่ไม่กี่ปีที่ผ่านมา โดยยังทิ้งความงุนงงจนทุกวันนี้ และเป็นแรงบันดาลใจอันหนึ่ง

¹กิตติพล ทรัพย์คานนท์, "บทนำ," วารสารหนังสือใต้ดิน: เซอร์, 14 (กันยายน 2551): 6-7.

ให้กับผู้วิจัยเนื่องจากภาพวาดจำนวนมากของคาร์ล ยุง สะท้อนบางอย่างมากกว่าการเป็นศาสตร์ภาพวาด ใน “The Red Book” มีความลึกซึ้งที่เข้าใจได้ยาก และยังมีสุนทรียภาพในเชิงศิลปะเป็นกรณีที่น่าสนใจว่านอกจากการศึกษาความฝันในฐานะศาสตร์ทางจิตวิเคราะห์แล้ว ความฝันยังมีแง่มุมที่ได้รับการนำเสนอผ่านกระบวนการทางศิลปะอีกด้วย

ความฝันอาจไม่เคยถูกระบุให้เป็นศาสตร์ที่เชื่อถือได้ และก็ไม่เคยมีตัวตนในประวัติศาสตร์ศิลปะอย่างแท้จริง กระทั่งในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 (ค.ศ. 1914-18) ในขณะที่โลกเต็มไปด้วยความกระตือรือร้นในวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีใหม่ๆ การเติบโตของระบบอุตสาหกรรมใหม่ได้สร้างระบบสายพานการผลิต ทำให้วิธีการผลิตซ้ำซ้ำของเครื่องใช้ปริมาณครั้งละมากๆ เป็นเส้นทางที่น่าพาให้มนุษย์ไปสู่ประวัติศาสตร์หน้าใหม่จากความเชื่อมั่นในวิทยาศาสตร์ แต่ความฝันของมนุษย์ก็ถูกแทรกแซงเมื่อเกิดการชนเข้าครั้งใหญ่ ความทะเยอทะยานของมนุษย์ทำให้เกิดสงครามโลกในประวัติศาสตร์ทั้งสองครั้ง จำนวนคนที่ตายในช่วงสงครามจำนวนมากเริ่มชี้ให้เห็นว่าความฝันถึงโลกอุดมคติของมนุษย์นั้นคงจะมีข้อบกพร่อง และไม่ใช่ว่าเรื่องบังเอิญ หากกระแส ดาดา (Dada) และเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) จะก่อตัวในช่วงเวลานั้น เรียกร้องให้สังคมสนใจสิ่งๆ ที่พวกเขาเสนอ โจมตีการรณรงค์ให้รักชาติ และพัฒนาความคิดเชิงวิพากษ์ด้วยความฝันอันไร้เหตุผล โดยเฉพาะการสนับสนุนสุนทรียะของความบังเอิญ

อย่างไรก็ดีทำให้เห็นว่าศิลปะและความฝันมีความเกี่ยวข้องกันอย่างน่าสนใจ ซึ่งความฝันเป็นปรากฏการณ์ที่ถูกผูกโยงเข้ากับความเชื่อ และไสยศาสตร์ พิธีกรรมมากมายมีความเกี่ยวข้องกับความฝัน แต่ในอีกด้านหนึ่ง ความฝันคือปรากฏการณ์ที่มีการศึกษาในด้านวิทยาศาสตร์ และศาสตร์สำคัญอย่างจิตวิเคราะห์ (psychoanalysis) ซึ่งมีนักวิเคราะห์คนสำคัญอย่างซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ที่ศึกษาบทบาทของความฝัน โดยเฉพาะเมื่อข้อเขียนของเขาได้เข้าไปมีบทบาทในโลกศิลปะในช่วงเวลาของเซอร์เรียลลิสม์ และดาดา ซึ่งเป็นความประจวบเหมาะที่ศิลปินทั้งสองกลุ่มนี้กำลังมีความกระตือรือร้นในการค้นหาอาวุธทางแนวคิดที่ไม่ได้มีที่มาจาก “เหตุผล” เพื่อนำมาเป็นส่วนหนึ่งของวัตถุดิบในการทำงานศิลปะ รวมถึงการเคลื่อนไหวทางการเมืองของพวกเขา โดยเฉพาะในยุคที่ความเป็นชาตินิยมแพร่กระจายไปทั่วโลก ในช่วง ค.ศ. 1930 กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ยังเข้าไปสนับสนุนการเมืองฝ่ายซ้ายหัวก้าวหน้า ในการเผชิญกับลัทธิฟาสซิสต์ และการควบคุมคอมมิวนิสต์แบบสตาลิน² ศาสตร์ของความฝันจึงไม่ใช่แค่

²แมททิว เกล, ดาดา&เซอร์เรียลลิสม์, แปลโดย ปราบดา หยุ่น (กรุงเทพฯ: เดอะเกรทไพน์อาร์ท, 2557), 6.

แนวคิดแปลกๆ ของนักจิตวิเคราะห์อีกต่อไป แต่ยังคงเข้าอยู่ในพื้นที่ของโลกศิลปะ แม้กระทั่งการวิพากษ์การเมืองการปกครอง

ในกระบวนการความคิดของกลุ่มศิลปินเซอร์เรียลลิสต์ (Surrealist) ได้ทดลองกระบวนการทางศิลปะใหม่ๆ ให้เกิดขึ้นจากแนวคิดมากมาย เช่น ปรัชญา ความสนใจเรื่องพิธีกรรม การใช้ทฤษฎีจิตวิเคราะห์แบบฟรอยด์ (Freudian Psychoanalysis) โดยเฉพาะแนวคิดที่ผู้วิจัยมีความสนใจเป็นพิเศษคือ ความบังเอิญ (Chance) และการทดลองภาวะอัตโนมัติ (Automatism) ที่สอดคล้องกับความสนใจ และผลงานทดลองหลายๆ ชิ้นที่ผ่านมาของผู้วิจัยเอง โดยภาพรวมแล้วก็คือการหาความเป็นไปได้ในการทำงานศิลปะแบบที่สามารถทำให้ความเป็นชิ้นงาน หรือผลงานศิลปะมีโอกาสในการกำหนดรูปแบบของตัวเอง ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในเรื่อง “ความฝัน” ในฐานะข้อมูล และบทบาทที่คล้ายกับงานวรรณกรรมแบบที่ไม่ต้องผ่านกระบวนการของการประพันธ์ตามขนบ

นอกจากนี้ความฝันยังสัมพันธ์กับความสนใจในด้านจิตวิทยาหลายๆ ลักษณะ ในอันที่จริงมนุษย์เราผูกพันกับความฝันในรูปแบบที่ต่างกัน บางคนมีความเชื่อในการทำนายอนาคต ตีความชีวิต หรือการเสี่ยงโชคชะตา สิ่งเหล่านี้ต่างใช้ “การตีความทั้งสิ้น” และช่องว่างของการตีความนี้เองที่ผู้วิจัยมีความสนใจ นอกจากนี้ความฝันจะกลายมาเป็นสาระอันหนึ่งของศิลปะ และกระบวนการทำงานศิลปะแล้ว ความฝันเป็นวัตถุอันหนึ่งที่สัมพันธ์กับเหตุการณ์ทางชีวิต และสังคมอย่างมีนัยยะ พื้นที่ความฝันดูราวกับเป็นดินแดนลึกลับที่คนทุกยุคทุกสมัยมีความสนใจพยายามทำความเข้าใจหรือแม้กระทั่งความคิดที่จะเดินทางเข้าไปในพื้นที่ความฝันได้

ในทุกๆ สังคม ทุกๆ วัฒนธรรม มนุษย์มีความสนใจความฝันจนได้รับการรวบรวมวิธีการในการเข้าถึงและทำความเข้าใจจนกระทั่งเป็นศาสตร์หลายแขนง หนึ่งในแนวคิดเหล่านั้นก็คือ “ฝันรู้ตัว” (lucid dreaming) ซึ่งหลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการจัดบันทึกความฝันเป็นระยะเวลาหนึ่ง ก็พบว่าการทำบันทึกความฝันไม่ใช่เรื่องใหม่มีคนกลุ่มหนึ่งทั้งในไทยและในต่างประเทศมีความสนใจในศาสตร์ของฝันรู้ตัว โดยเนื้อหาสาระแล้วกล่าวได้ว่าศาสตร์นี้ไม่ใช่วิชาการ ไม่ใช่ความเชื่อ ไม่ใช่ไสยศาสตร์ และก็ไม่ใช่การละเล่นเสียทีเดียว การจัดบันทึกความฝันเป็นเทคนิคหนึ่งที่คนกลุ่มนี้ใช้เพื่อฝึกฝนในการทำให้เกิดความรู้ตัวว่าฝันขณะนอนหลับ กระทั่งนำไปสู่การควบคุมความฝัน

ศาสตร์ของการรู้ตัวขณะนอนหลับได้รับการรวบรวมเป็นตำราในช่วงแรกโดยจิตแพทย์ชาวเนเธอร์แลนด์ Frederik Willem van Eeden และเป็นคนแรกที่บัญญัติศัพท์ lucid dreaming ใน

หนังสือชื่อ “A Study of Dreams” ของเขาที่ตีพิมพ์ในปี ค.ศ.1913 โดยคำว่า lucid dreaming³ แปลตรงตัวแบบราชบัณฑิตยสถานว่า “ความฝันชัดเจน”⁴

การฝันตัวนี้ไม่ใช่เรื่องใหม่แต่อย่างใด เพราะจากการศึกษาข้อมูลมีการพบบันทึกเกี่ยวกับเรื่องนี้อย่างชัดเจนในจดหมายที่เขียนโดย เซนต์ออกัสตินแห่งฮิปโป (Saint Augustine of Hippo) ในราวปี ค.ศ. 415 ที่กล่าวถึงภาวะฝันแบบรู้ตัว หรือ กลุ่มชาติพันธุ์เงาะจีนอย (Senoi) ชนเผ่าพื้นเมืองเก่าแก่ในมาเลเซียก็ใช้การฝันตัวในการดูแลสุขภาพจิตของตนเอง นอกจากนี้พระธิดาก็มีการฝึกที่น่าจะเรียกได้ว่าความฝันตัวมาเป็นเวลานานแล้ว ตามประวัติระบุว่า ศาสนาพุทธในธิเบตมีการฝึกโยคะความฝัน (dream yoga) ที่เรียกว่า Zhine มานานกว่า 1,300 ปีแล้ว คำว่า Zhine ในภาษาธิเบต หมายถึง การตั้งมั่นอยู่ในความสงบ (calm abiding) โดยในภายหลังมีเรียกการฝึก dream yoga แบบแปลตรงตัวว่า โยคะความฝัน หรือ สุบินโยคะ

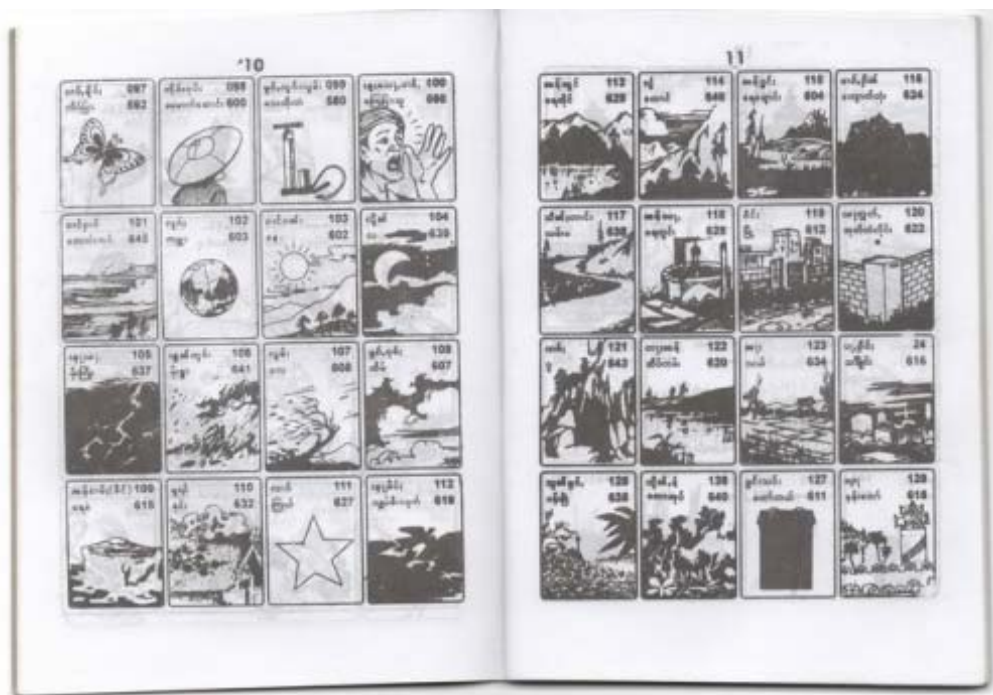
แม้ว่าผู้วิจัยจะไม่ได้ต้องการฝึกจนกระทั่งควบคุมความฝันได้ เพราะเป้าหมายของผู้วิจัยคือการทำบันทึกความฝันอย่างมีประสิทธิภาพ แต่จากการศึกษาขั้นตอนเหล่านี้พบว่าสามารถช่วยให้การทำบันทึกมีคุณภาพมากขึ้น สามารถจดจำเหตุการณ์หรือสภาพแวดล้อมของความฝันได้ดี เช่น การตื่นขึ้นมาระหว่างที่กำลังหลับอยู่นั้นสามารถช่วยเพิ่มโอกาสในความจำได้ โดยผู้วิจัยใช้วิธีฝันตัวเองให้ตื่นก่อนเวลาตื่นปกติราวๆ 3 ชั่วโมง ทำบันทึกแล้วจากนั้นก็ไปนอนต่อหรือการจับหลับในช่วงเย็นก่อนพลบค่ำ แม้จะทำให้เพลียบ้าง แต่เทคนิคบางอย่างจะช่วยให้ได้ภาพของความฝันที่ชัดเจนมากขึ้น

นอกจากข้อมูลและศึกษาเรื่องความฝันแล้ว ผู้วิจัยยังสังเกตเห็นว่ากระบวนการทางความฝันเองยังมีความสอดคล้องกับวัฒนธรรม ที่สะท้อนให้เห็นว่าความฝันนั้นเกี่ยวข้องกับการเสี่ยงดวง การเสี่ยงทาย การพนัน โดยเฉพาะวัฒนธรรมในแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ตัวอย่างเช่น หนังสือ Golden Dream 1000 หนังสือทำนายความฝันเป็นตัวเลขของชาวไทใหญ่เพื่อนำไปใช้ประกอบการซื้อหวยที่ผู้วิจัยเคยซื้อจากจังหวัดแม่ฮ่องสอนเมื่อหลายปีก่อน แม้จะเป็นหนังสือเล่มเล็กๆ ที่ขายให้กับชาวบ้าน แต่ภูมิปัญญาเหล่านี้พบเห็นได้ทั่วไปตามท้องถิ่น และให้แนวคิดสำหรับผลิตงาน

³บัญชา ธนบุญสมบัติ, “อัศจรรย์ ฝันรู้ตัว,” **สารคดี** 23, 263 (มกราคม 2550): 96-99.

⁴คำว่า lucid แปลว่า แจ่มชัด อย่งไรก็ดี ผู้เชี่ยวชาญที่ศึกษาเรื่องนี้ยอมรับว่า คำว่า ความฝันชัดเจน นี้ไม่ค่อยตรงเท่าใดนัก เพราะสาระสำคัญของคำว่า ผู้ฝันต้องรู้ตัวว่าตัวเองกำลังฝันอยู่ จึงน่าจะเรียกว่า conscious dreaming หรือ ความฝันรู้ตัวมากกว่าแต่อย่างไรก็ตามผู้คนที่ศึกษาจะเคยชินกับคำว่า lucid dreaming มากกว่า

สร้างสรรค์สำหรับผู้วิจัยในช่วงหลัง โดยเฉพาะความตระหนักว่าบันทึกความฝัน สามารถนำไปสู่ การเสียดวงเพื่อให้ได้ผลงานศิลปะ หรือสร้างนิทรรศการด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 2 หนังสือ Golden Dream 1000
ที่มา Golden Dream 1000 (ไม่ระบุที่พิมพ์), 10-11.

2. ภาษาและชุดข้อมูลสู่วัตถุทางศิลปะ

ในกระแสของศิลปะเชิงความคิด (Conceptual Art) ที่ก่อตัวขึ้นตั้งแต่ยุค 1960 ใน ตะวันตก ถูกวิพากษ์วิจารณ์ตลอดมาในประวัติศาสตร์ศิลปะของไทย เพราะวิธีการพูดถึง สุนทรียภาพของศิลปะเชิงความคิดค่อนข้างเน้นในเรื่องทฤษฎี หรือจับต้องได้ยากในเชิงผัสสะ ศิลปะเชิงความคิดจึงไม่ได้เป็นที่แพร่หลายในสถาบันการศึกษาศิลปะ ในแวดวงศิลปะหรือใน ตลาดศิลปะมากนัก

แต่สิ่งที่ผู้วิจัยมีความสนใจในกระแสธารของศิลปะเชิงความคิดนั้น คือการใช้ภาษา และชุดข้อมูลต่างๆ ที่ได้จากการบันทึก ทำสถิติ หรือการสุ่มเลือก เข้ามาร่วมกับกระบวนการทาง ศิลปะ ซึ่งศิลปินที่มีผลงานที่น่าสนใจนั้นมีค่อนข้างมากและหลากหลาย อาทิ On Kawara, Roman Opalka, Joseph Kosuth, Marcel Broodthaers เป็นต้น

จากการศึกษาตัวอย่างเหล่านี้ทำให้ผู้วิจัยได้มองเห็นความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะ หรือวิธีการทำงานศิลปะด้วยการใช้วัตถุที่ต่างออกไป สำหรับผู้วิจัยการทำบันทึก

ความฝันเป็นกระบวนการหาข้อมูลที่ไม่ได้มีเป้าหมายชัดเจนนัก แต่กลับนำสนใจในฐานะเรื่องราว ส่วนหนึ่งของชีวิตที่ไม่ได้เกิดขึ้นจริง และในฐานะผู้สร้างสรรค์ สิ่งที่คุณวิจัยสนใจคือ “ตัวตน” ของผู้วิจัยเองควรจะได้รับการจัดวางไว้ในส่วนไหนของงานศิลปะหรือกระบวนการทำงานศิลปะ ภัณฑารักษ์อย่าง ฮานส์ อูลริช โอบริสท์ (Han Ulrich Obrist) ก็เคยทำงานชุดหนึ่งในชื่อ Do It ซึ่ง การสร้างสรรค์นิทรรศการได้รับการย่อส่วนให้อยู่ในรูปแบบของหนังสือคู่มือ ในผลงานหลายๆ ชิ้น ในโครงการ Do It มีสิ่งที่น่าสนใจและตั้งคำถามเพื่อสังเกตคือความสำเร็จของผลงานชุดนี้คงไม่ได้ อยู่ที่ว่า ผลงานเหล่านั้นได้รับการผลิตจากคู่มือนี้หรือไม่ และถ้าหากถูกผลิตโดยคนทั่วไปที่ทำตาม คู่มือนี้ ผลงานควรจะเป็นของใคร ทำที่แบบที่เล่นที่จริงของ Do It ได้ตั้งคำถามมากมายเกี่ยวกับ บทบาทของภัณฑารักษ์ ศิลปิน ผู้ชม และวิธีการจัดแสดงศิลปะที่เกี่ยวข้องกันอยู่อย่างน่าสนใจ

ศิลปะเชิงความคิดหลายกรณีมีความผูกพันกับชุดข้อมูล ไม่ว่าจะ เป็นกระบวนการที่ทำให้เกิดผลงานศิลปะในรูปแบบชุดข้อมูลโดยตรง หรือจะเป็นการนำชุดข้อมูลมาสร้างสรรค์เป็น ผลงานศิลปะ การทำบันทึก หรือสถิติ จึงเป็นรูปแบบเฉพาะที่สะท้อนให้เห็นแนวคิดที่ให้ความสำคัญกับพื้นที่และเวลาของศิลปะในรูปแบบใหม่ๆ เสมอ

2.1 ศิลปะเชิงแนวความคิด และการใช้ภาษาในงานศิลปะ

จากการศึกษาศิลปะเชิงแนวคิด (conceptual art) ผู้วิจัยมีข้อสังเกตเกี่ยวกับการใช้ภาษาของศิลปิน ทั้งในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ใช้เป็นวัตถุศิลปะ รวมถึงใช้สื่อสาร สาระของศิลปะซึ่งเสียงไม่ได้ที่จะต้องศึกษาความเคลื่อนไหวของศิลปินในกลุ่มนี้ซึ่งมีจำนวนมาก แต่ผู้วิจัยได้เน้นศึกษาเฉพาะแนวคิดทางศิลปะที่การใช้ภาษา และชุดข้อมูลได้กลายเป็น สาระสำคัญของการสร้างสรรค์ แม้ศิลปะประเภทนี้จะไม่ค่อยได้รับความสนใจในประเทศไทยนัก เนื่องจากสุนทรียภาพของงานที่ใช้ภาษาทำงานเป็นหลักมีธรรมชาติที่คล้ายกับงานเอกสาร ซึ่งหาก มองเผินๆ ดูเหมือนมีลักษณะต่อต้านการทำงานศิลปะโดยสื่อดั้งเดิมที่อย่างน้อยก็ให้ความสำคัญ กับภาพ (image) หรือรูปทรง (form) เพื่อนำเสนอความงามหรือสุนทรียภาพ แต่อย่างไรก็ตาม การทำงานศิลปะเชิงความคิด ที่ใช้ภาษาเป็นหลัก สำหรับผู้วิจัยนั้นเชื่อว่ามีคามงามอีกชนิดหนึ่งที่เป็น เอกลักษณะอย่างยิ่งคือ ความเป็นกวีที่สื่อสารผ่านการจัดวาง การจัดการ หรือกระบวนการ การสร้างสรรค์ ซึ่งในทางภาษานั้น การให้จินตภาพถึงพื้นที่ (space) และเวลา (Time) นั้นแทบจะไม่มี ข้อจำกัดอะไร

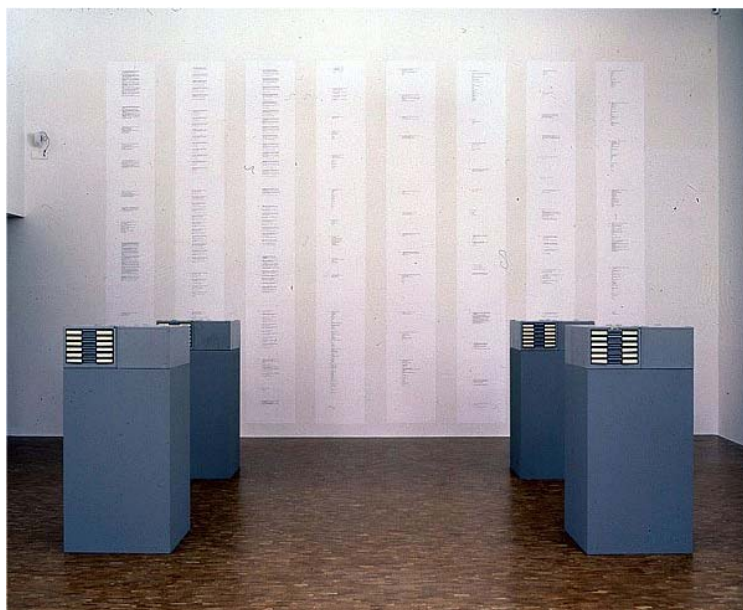
ศิลปินกลุ่มหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อศิลปะในแนวทางนี้คือ “Art & Language” ซึ่ง ประกอบด้วยศิลปินจากประเทศอังกฤษทั้งสิ้น ได้แก่ เทอร์รี่ แอตคินสัน, เดวิด เบนบริดจ์, ไมเคิล บัลดิwin, ฮาโรลด์ เฮอร์เรลล์ แม้ในภายหลังจะมีสมาชิกที่ออกจากกลุ่ม และมีสมาชิกใหม่เพิ่มขึ้นมา

แต่ศิลปินกลุ่มนี้ได้เริ่มต้นด้วยการก่อตั้งสำนักพิมพ์ “Art & Language” ในปี 1968 ซึ่งก็ถือเป็นปีที่ถือกำเนิดของกลุ่มด้วย อาชีพหลักๆ ที่สมาชิกในกลุ่มได้ทำในช่วยเริ่มต้นคือ การเป็นนักวิจารณ์ นักเขียน และนักข่าวพวกเขาได้ผลิตบทความเกี่ยวกับการวิเคราะห้ศิลปะซึ่งขึ้นมามากมายโดยใช้ทฤษฎีตามหลักมาร์กซิส และแนวคิดของปรัชญาแบบ แองโกล-แซกซอน เน้นกระบวนการอภิปรายเพื่อตอบคำถามต่างๆ เกี่ยวกับศิลปะ รวมถึงการจัดทำเอกสารการวิเคราะห้ โดยทั้งหมดนั้นคือกระบวนการนำไปสู่ผลงานศิลปะอีกรูปแบบหนึ่ง

ด้วยกระบวนการเรียบง่ายตั้งแต่ชื่อของกลุ่มที่ตั้งขึ้นมา จนมาถึงการนำเสนอผลงานชุดสำคัญอย่าง Index 001 ได้ถูกนำเสนอในเทศกาลศิลปะ ด็อกคูเมนต้า (Documenta) ครั้งที่ 4 ในปี 1972 ผลงานชุดนี้เป็นการจัดแสดงในห้องขนาดใหญ่ ซึ่งแบ่งออกเป็นสี่ส่วน โดยในแต่ละส่วนจะประกอบไปด้วยตู้เก็บเอกสารสองตู้ มีลิ้นชักรวมกันทั้งหมด 48 ชั้น ซึ่งภายในบรรจุบทความและรายละเอียดปลีกย่อยต่างๆ ของบทความทั้งที่ได้รับการตีพิมพ์ในนิตยสาร “Art & Language” รวมถึงบทความที่ยังไม่ได้รับการตีพิมพ์ด้วยเช่นกัน ทั้งนี้บทความต่างๆ ได้รับการแบ่งหมวดหมู่ด้วยหลักเกณฑ์สองอย่าง นั่นคือ เรียงตามลำดับอักษรและตามลำดับความสมบูรณ์ของเนื้อหา ที่ผนังห้องเต็มไปด้วยกระดาษที่กลุ่ม “Art & Language” ได้นำเสนอข้อความเกี่ยวกับระบบดรรชนีอันซับซ้อนไว้ถึง 350 ข้อความ⁵

การสร้างระบบดรรชนีนี้ ได้ทำให้ความซับซ้อนถูกจัดการอย่างมีระเบียบ และศิลปินกลุ่มนี้ยังนำระบบคอมพิวเตอร์เพื่อช่วยในการจัดดรรชนี กระบวนการทำให้ข้อมูลมากมายกลายเป็นเรื่องง่ายนี้ ทำให้ผลงานของพวกเขา มีความแปลกใหม่ น่าฉงน จนมีคำกล่าวหาว่าผลงานของพวกเขาเป็นบทกวีที่มีสุนทรียภาพ แต่วางท่าที่แห้งแล้งแบบงานทฤษฎี นอกจาก “Art & Language” ยังมีศิลปินในแนวทางศิลปะเชิงแนวคิดอีกมากมายที่เข้าร่วมกลุ่มด้วย ไม่ว่าจะเป็น Ian Burn, Michael Corris, Preston Heller, Graham Howard, Joseph Kosuth, Andrew Menard, Terry Smith, Philip Pilkington และ David Rushton.

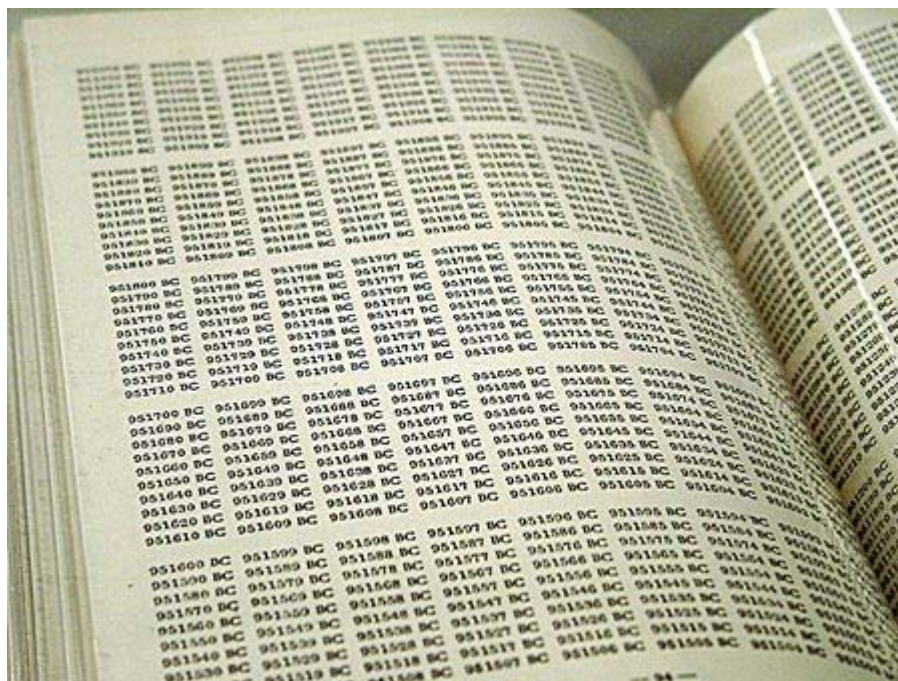
⁵ดาเนียล มาร์โซนา, **คอนเซ็ปชวลอาร์ต**, แปลโดย อณิมา ทศจันทร์ (กรุงเทพฯ: เดอะเกรทไฟน์อาร์ท, 2552), 30.



ภาพที่ 3 ผลงาน Index 001 ของกลุ่ม Art & Language

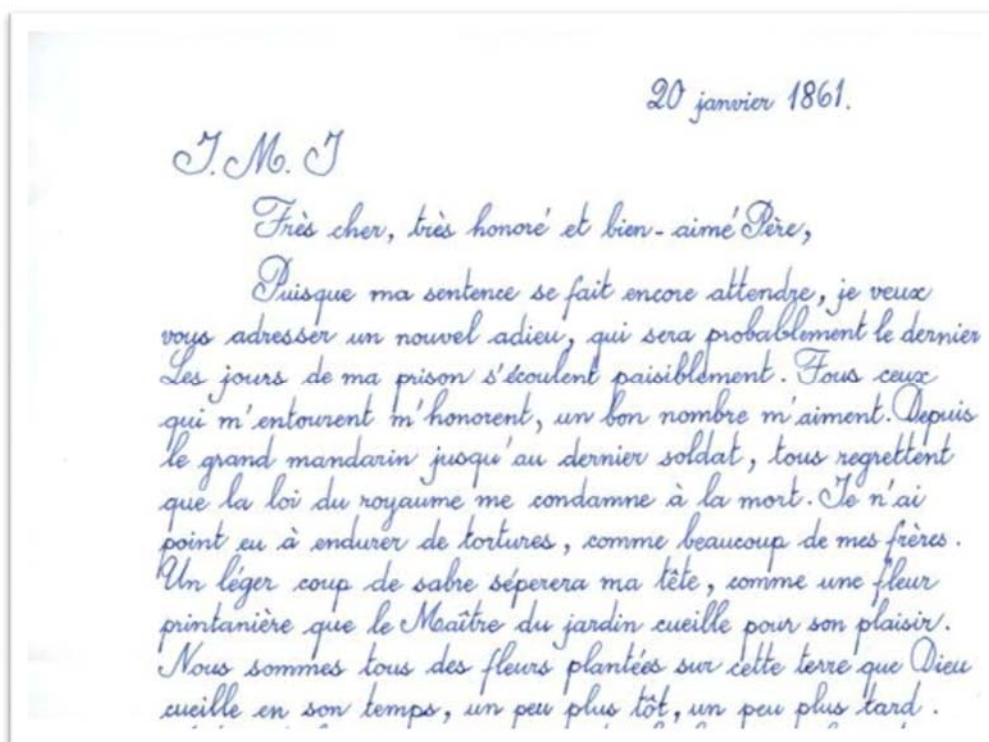
ที่มา **categorized art collection**, เข้าถึงเมื่อ 19 เมษายน 2559, เข้าถึงได้จาก <http://categorized-art-collection.tumblr.com/post/5453444142/art-language-index-series-image-titles-listed>

ยังมีศิลปินอีกท่านหนึ่งคือ ออง คาวาร่า (On Kawara) ที่นำภาษามาใช้และนำเสนอคล้ายกับการจัดบันทึกในกระบวนการสร้างสรรค์ ดั้งเดิมคาวาร่าเกิดและเติบโตในประเทศญี่ปุ่น ออกเดินทางท่องโลกเป็นเวลานาน ก่อนตัดสินใจพำนักที่เมืองนิวยอร์กในปี 1965 แม้จะเคยเป็นจิตรกรวาดภาพเชิงรูปธรรมมาก่อน แต่เขาได้เริ่มทำบันทึกกาลเวลาด้วยงานจิตรกรรมตั้งแต่ว่าปี 1966 ผลงานที่น่าสนใจชุดหนึ่งของเขา คือ One Million Years ซึ่งประกอบด้วย หนังสือชุด “หนึ่งล้านปี-อนาคต” และ “หนึ่งล้านปี-อดีต” โดยในแต่ละชุดจะมีหนังสือสิบเล่ม ในหนังสือสิบเล่มมีทั้งหมด 20,000 หน้า แต่หน้าจะเต็มไปด้วยตัวเลขคริสต์ศักราชที่นับหนึ่งล้านปีย้อนหลัง และหนึ่งล้านปีไปในอนาคต หนังสือทั้งยี่สิบเล่มนี้เมื่อจัดแสดงจะต้องให้ผู้เข้าร่วมสองคน โดยคนหนึ่งเปิดเล่มอดีต และอีกคนหนึ่งเปิดเล่มอนาคตโดยเปิดไล่ไปพร้อมๆ กัน



ภาพที่ 4 ผลงาน One Million Years ของ ออง คาวาระ
 ที่มา On Kawara is still alive, เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2559, เข้าถึงได้จาก [http:// entropymag.org/on-kawara-is-still-alive/](http://entropymag.org/on-kawara-is-still-alive/)

ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการบันทึก เวลา และการทับซ้อนของความทรงจำก็ยังคงปรากฏในศิลปะร่วมสมัยอีกหลายท่าน เช่น ผลงานชื่อ 2.2.1861 (2009-) โดยศิลปินเวียดนามโพ้นทะเล Dan Vo ปัจจุบันมีสัญชาติเดนมาร์ก หากแต่ผลงานหลายๆ ชุดของ Dan Vo สามารถย้อนกลับไปในอดีตด้วยเด็กที่ลางเลือนจากการอพยพลี้ภัยออกนอกประเทศของครอบครัวผลงาน 2.2.1861 เป็นจดหมายภาษาฝรั่งเศสที่เขียนขึ้นโดย Phung Vo พ่อของเขาที่ไม่รู้ภาษาต่างประเทศ แต่จากประสบการณ์ที่เคยเป็นคนคัดลอกเอกสารให้กับกองทัพทหารอเมริกันในยุคสงครามเนื่องจากภาษาเวียดนามเป็นภาษาที่ต้องใช้อักษรภาษาอังกฤษสื่อสารอยู่แล้วและคนเวียดนามส่วนใหญ่ค่อนข้างมีลายมือที่สวยงาม ทำให้พ่อของเขาสามารถเขียนภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องสวยงาม แม้เขาจะไม่เข้าใจในสิ่งที่ตนเองเขียนก็ตาม



ภาพที่ 5 ผลงานชื่อ 2.2.1861 (2009-) ของ Dan Vo ที่มา Danh Vo: (Literacy), เข้าถึงเมื่อ 4 พฤษภาคม 2559, เข้าถึงได้จาก http://www.art-it.asia/u/admin_ed_feature_e/2WCQ17KIBVdPcY5xMEzb/

อย่างไรก็ตามที่มาที่ไปของจดหมายนี้มีที่มาจากประวัติศาสตร์ของการล่าอาณานิคมโดยฝรั่งเศส เมื่อ Saint Théophane Vénard มิชชันนารีฝรั่งเศส ถูกจับกักขังในเวียดนาม ได้เขียนจดหมายไปหาพ่อของตัวเองเพื่อเล่าเรื่องราว ความรู้สึกต่างๆ ขณะที่ถูกกักขัง และสุดท้ายมิชชันนารีผู้นี้ก็ถูกประหารด้วยการตัดหัว และส่งส่วนร่างกายกลับประเทศฝรั่งเศส ปัจจุบันจดหมายของเขายังได้รับการจัดแสดงไว้ที่ประเทศเวียดนามพร้อมกับหัวกระโหลกที่ถูกตัดออกในวันนั้น Dan Vo มีความคิดที่ต้องการย้อนรอย และวิพากษ์ประวัติศาสตร์ จึงให้พ่อคัดลอกจดหมายฉบับนี้ซ้ำๆ โดยที่พ่อของเขาเองก็ไม่เข้าใจความหมายของจดหมาย เพื่อส่งต่อผู้ที่ต้องการอ่านหรือครอบครองมันอย่างไม่มีวันจบ

นอกจากนี้ยังมีศิลปินชาวสิงคโปร์อีกท่านหนึ่งที่ทำให้ผู้วิจัยสนใจในวิธีการใช้และการถ่ายทอดภาษาด้วยศิลปะเชิงแนวคิดอย่างน่าสนใจ คือ Heman Chong ด้วยการใช้กระบวนการทางภาษาและข้อมูลเพื่อสร้างผลงานศิลปะเฉพาะกาล อย่างเช่นผลงานชุด A Short Story About Geometry โดยกระบวนการนำเสนอ นั้น ศิลปินจัดให้ผู้เข้าร่วมสองคนอยู่ในห้อง

ในขณะที่คนหนึ่งอ่านเรื่องราวขนาดสั้นให้อีกฝ่ายฟัง ผู้ฟังมีเงื่อนไขว่าจะต้องจดจำได้ทุกๆ คำ และถ่ายทอดออกมาได้อย่างถูกต้อง ผลงานศิลปะจึงจะเกิดขึ้นอย่างสำเร็จลุล่วงได้ ศิลปะเชิงแนวคิดชุดนี้เป็นกระบวนการของ “ความทรงจำ” มนุษย์สร้างความสัมพันธ์ระหว่างกันและกันด้วยการพูดและฟัง คล้ายๆ กับความสัมพันธ์ระหว่าง “ครู” และ “ลูกศิษย์” ซึ่งหากผู้ฟังยังไม่สามารถจดจำเรื่องเล่าได้ทั้งหมด ผู้เล่าก็ต้องเล่าให้ฟังใหม่คล้ายกับการสอบซ่อม โดยบางครั้ง ผลงานชุดนี้อาจจะใช้เวลาเพียงสั้นๆ หรืออาจจะกินเวลาหลายชั่วโมงขึ้นอยู่กับความสามารถผู้เข้าร่วม

โดยภาพรวมนั้น ศิลปะเชิงแนวคิด ส่วนหนึ่งนั้นเป็นอิทธิพลมาจากแนวคิดแบบ Post-structuralism ซึ่งมีบทบาทในการเคลื่อนไหวตามแนวคิดหลังสมัยใหม่ (Post Modernism) โดยการมองการทำงานของภาษาในแบบโครงสร้าง ทำให้ภาษาเป็นสิ่งที่ไม่หยุดนิ่งตายตัว ความหมายและรูปสัญลักษณ์ของภาษาสามารถแทรกเข้าไปในบริบทต่างๆ ปรับเปลี่ยนและทำหน้าที่ได้มากกว่าการสื่อสารในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะวิธีการนำเสนอปรัชญา ความงาม กระทั่งการเมืองผ่านการแสดงออกทางศิลปะ

2.2 เมื่อผู้ประพันธ์สูญเสียอำนาจจากตำราและคู่มือ (มรณะกรรมของผู้แต่ง)

ผู้วิจัยเคยมีข้อสังเกตเรื่องของคู่มือทำอาหาร ซึ่งทำให้สิ่งที่เรียกว่า “วิถี” การทำอาหารจากที่เคยเป็นสูตร หรือเคล็ดลับส่วนบุคคล เป็นวิถีที่สืบทอดโดยการสื่อสารแบบตัวต่อตัว ได้กลายเป็นเอกสารที่เผยแพร่ได้เป็นสาธารณะ สิ่งที่น่าสังเกตคือหนังสือคู่มือการทำอาหารจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อมีวิธีการซึ่งตวงวัดวัตถุดิบที่มีมาตรฐาน และการซึ่งตวงนี้เองที่เป็นความคิดที่เชื่อว่าจะสามารถส่งผ่านวิธีการที่ทำให้อาหารเหมือนหรือคล้ายคลึงกันได้ ทั้งในด้านรูปร่างหน้าตา รวมถึงรสชาติของอาหาร แต่ในความเป็นจริงวิธีนี้กลับมีช่องว่างมากมาย ทั้งในด้านการตีความ การทำความเข้าใจ “สูตร” ที่อยู่ในตำราทำอาหาร

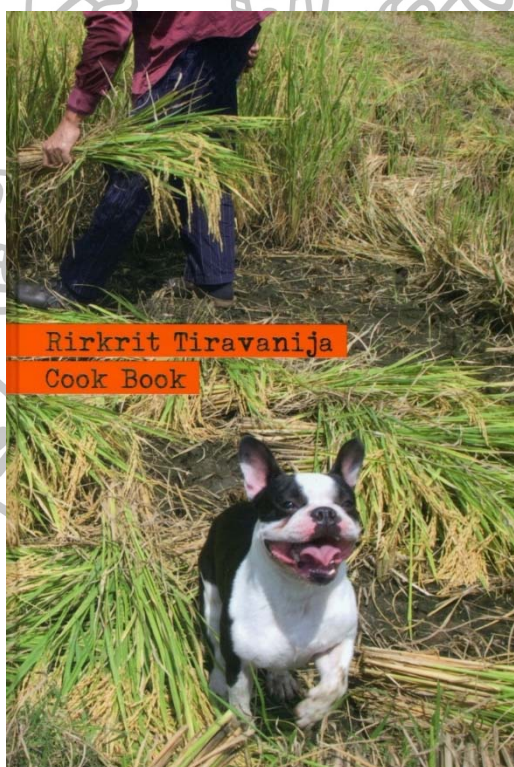
สิ่งที่เรียกกว่าตัวตนของผู้แต่ง หรือผู้ประพันธ์ จึงเป็นภาวะที่น่าสงสัยและยังเป็นประเด็นสำคัญในโลกศิลปะเมื่อศิลปินมักจะทำอ้างสิทธิ์ในความเป็นเจ้าของผลงาน แต่ “ความหมาย” ของผลงานนั้นอาจจะกลับกลายเป็นสิ่งที่ไม่มีใครสามารถเป็นเจ้าของได้อย่างแท้จริง

จากข้อสังเกตของหนังสือ “Cook Book” โดย ฤกษ์ฤทธิ ตีระวนิช นั้น เป็นหนังสือคู่มือการทำอาหารภายใต้บริบทของการทำงานศิลปะ ซึ่งโครงการหนังสือศิลปะที่เรียบง่ายนี้สะท้อนข้อคิดเห็นข้างต้นได้อย่างน่าสนใจ เมื่อในบทสัมภาษณ์ศิลปิน ฤกษ์ฤทธิ ภายในหนังสือได้ทำความเข้าใจถึงความคิดเริ่มแรกของเขาที่พบวัตถุของใช้ โดยเฉพาะถ้วย ซามโบราณ ได้รับการเก็บรักษาในพิพิธภัณฑ์ของเมืองซิดคาโก้ การโยกย้ายสิ่งของจากวิถีชีวิต วัฒนธรรม สู่วิวทัศน์ของการจัด

แสดงศิลปะเป็นประเด็นที่เริ่มทำให้ฤกษ์ฤทธิเริ่มตั้งคำถามกับนิยามของศิลปะในรูปแบบใหม่ และในส่วนของการตอบคำถามเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของตำราอาหารเล่มนี้ ศิลปินได้กล่าวตอนหนึ่งว่า

“Yes, Normally such a work should come with a recipe. But not necessarily everybody owning the work would be capable of cooking. And recipes are meant to be interpreted in context to their realization”⁶

เป็นความสอดคล้องเกี่ยวกับการตั้งข้อสังเกตของผู้วิจัยว่า บริบทที่แตกต่างก็คือ ช่องว่างของการตีความ สิ่งนี้เองที่เป็นแรงบันดาลใจให้ผู้วิจัยใช้บันทึกความฝันเป็นวัตถุดิบเพื่อลองทำผลงานชุด Lucida ขึ้น โดยเป็นการทำงานร่วมกับศิลปินหลายๆ ท่าน (ซึ่งในส่วนของกระบวนการจะกล่าวถึงรายละเอียดในบทต่อไป)



ภาพที่ 6 หนังสือ cook book ของฤกษ์ฤทธิ ตีระวนิช

ที่มา Thomas Kellein, Rirkrit Tiravanija: Cook Book - Just Smile and Don't Talk, เข้าถึงเมื่อ 8 เมษายน 2559, เข้าถึงได้จาก <http://www.aaa.org.hk/Collection/Details/44402>

⁶Rirkrit Tiravanija, Cook Book (Bangkok: Riverbooks, 2010), 8.

ตั้งข้อสันนิษฐานของผู้วิจัยที่ทำงานในด้านการจัดการนิทรรศการศิลปะอยู่แล้ว ใน กระแสศิลปะร่วมสมัยปัจจุบันมีศิลปินหลายๆ ท่านได้ทดลองสร้างกระบวนการทางศิลปะที่ไม่มีการกำหนดรูปแบบตายตัวผลงานผ่าน “ข้อมูล” ที่ส่งต่อไปยังผู้เข้าร่วม หรือผู้ชม หรือบางครั้งก็เป็นการใช้ประโยชน์จาก “ข้อมูล” ที่สามารถหาได้ในบริบทนั้นๆ ซึ่งทำให้ผลงานศิลปะสามารถแปรเปลี่ยนได้ตามพื้นที่และเวลา เช่นผลงานชื่อ “Measuring the Universe” โดย Roman Ondak ซึ่งศิลปินปล่อยให้ผู้ชมที่เข้ามาในพื้นที่ วัดส่วนสูงและลงชื่อพร้อมกับวันที่ไว้บนผนังแบบสุ่มเลือก กระบวนการทั้งหมดนั้นดำเนินการโดยเจ้าหน้าที่เพียงไม่กี่คน เพียงข้อตกลงและเอกสารคำแนะนำแบบไม่ต้องพึ่งพาการจัดการของศิลปิน ผลงานศิลปะเรียบง่ายนี้ใช้เพียงข้อมูลความสูงที่ทุกๆ คน ย่อมมีอยู่แล้ว และสามารถจัดนิทรรศการที่ไหนก็ได้เช่นกัน



ภาพที่ 7 ผลงาน Measuring the Universe ของ Roman Ondak

ตัวอย่างผลงานศิลปะเหล่านี้มีความชัดเจนในด้านความสัมพันธ์กับภาษา การเป็นตำราคู่มือ ข้อมูล และยังมีความสอดคล้องกับแนวคิด “มรณะกรรมของผู้แต่ง” โดย โรล็องด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes, 1915-1980) นักสัญวิทยาชาวฝรั่งเศส ได้นิยามทฤษฎีสัญศาสตร์ว่า “มายาคติ” (Mythologies) แม้ในหนังสือทฤษฎีมายาคติที่โด่งดังนี้จะแฝงไว้ด้วยการวิพากษ์ สังคมทุนนิยมในฝรั่งเศสช่วงทศวรรษที่ 1950-1970 แต่แนวคิดของเขาก็ยังได้รับความนิยมในฐานะวิธีวิพากษ์วงการสื่อ โฆษณา แม้กระทั่งในทุกวันนี้

ย้อนกลับไปในแนวคิดช่วงแรกของบาร์ตส์จากงานเขียนของเขาในชื่อ ศูนย์องศาแห่งประพินทรกรรม (Le Degré zéro de l'écriture) ที่ว่าด้วยความไม่สมบูรณ์แบบของระบบภาษา

การยกตัวอย่างวรรณกรรมนั้น บาร์ตส์ให้ทัศนะว่าภาษาก็คือรหัสจำนวนมาก ซึ่งเป็นธรรมดาที่ความหมายบางส่วนที่ซ่อนไว้จะปรากฏออกมาได้จากการถูกกักขังไว้ด้วยการแปลความหมายแบบที่ผู้เขียนเข้าใจ และสิ่งนั้นเองจะปรากฏขึ้นเมื่อผู้เขียนได้เสร็จสิ้นการประพันธ์ นั่นหมายถึงการอ่านหรือการรับสารของคน จะมีธรรมชาติของการทำให้ความหมายเปลี่ยนไปเสมอ หรือแม้กระทั่งบริบทที่แตกต่าง รวมไปถึงการแปลเป็นภาษาอื่น แนวคิดนี้จึงเป็นที่มาของวลีที่มีชื่อเสียงของบาร์ตส์ที่ว่า “มรณกรรมของประพันธ์กร” (The Death of the Author) ขยายความให้เข้าใจง่ายขึ้นคือ “การเกิดขึ้นของผู้อ่าน ก็คือมรณะกรรมของผู้แต่ง” นั่นเอง

จาก “ทฤษฎีมายาคติ” หรือ “สัญศาสตร์” นี้เองได้มีการนำมาสร้างมุมมองใหม่ในการวิจารณ์วรรณกรรมกลายเป็น “สัญศาสตร์วรรณกรรม” (Literary semiotics) เป็นที่มาของแนวคิด “มรณะกรรมของผู้แต่ง” โดยบาร์ตส์ได้ชี้ให้เห็นว่าตัวบทประพันธ์นั้นสามารถมีความหมายหรือการถูกตีความได้ตามสภาพสังคม สภาพแวดล้อม กาลเวลา หรือสามารถเรียกได้อย่างครอบคลุมว่า “บริบท” (context) มีส่วนอย่างยิ่งในการสื่อสารของงานวรรณกรรมและมโนทัศน์นี้ยังถ่ายทอดมาถึงแวดวงศิลปะ โดยสะท้อนให้เห็นว่า การมรณะกรรมของผู้แต่งนั้น ได้กลับกลายเป็นจุดกำเนิดของผู้อ่าน และสามารถขยายความต่อได้อีกว่า ยังเป็นการสร้างชีวิตใหม่ให้กับผลงานศิลปะรวมถึงแวดวงงานสร้างสรรค์อื่นๆ อย่างภาพยนตร์ หรือดนตรี

ในแวดวงของการวิจารณ์ศิลปะช่วงหลายสิบปีที่ผ่านมา จึงเกิดวิธีการวิจารณ์ที่หลากหลายมากขึ้น และผู้วิจารณ์ยังสามารถจำแนกแนวคิดในการมองงานศิลปะได้อย่างหลากหลาย และไม่เพียงในวงการวิจารณ์เท่านั้น ศิลปินในซีกโลกตะวันตก รวมถึงศิลปินหัวก้าวหน้าหลายท่านในประเทศไทย ได้นำแนวคิดนี้มาปรับใช้ให้เกิดกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ ที่สามารถทำให้รูปแบบ หรือความหมายของผลงานมีคุณสมบัติที่สามารถยืดหยุ่นเปลี่ยนแปลงได้ตามรูปแบบการติดตั้ง วัสดุใหม่หรือวิธีการจัดแสดงตามบริบทของการนำเสนอในครั้งนั้นๆ และสำหรับวิทยานิพนธ์นี้บันทึกความฝันจึงเป็นเครื่องมือตั้งต้น ที่จะนำไปสู่การตีความผ่านนิยามของนิทรรศการในหลายๆ รูปแบบ

2.3 จากดาตาถึงเซอร์เรียลลิสม์ (ความฝัน อัตโนมติ และการเสียดาย)

ปฏิเสธไม่ได้ว่ากระบวนการเคลื่อนไหวของศิลปินดาตาและเซอร์เรียลลิสม์เป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ศิลปะเชิงความคิดก่อตัวขึ้น เมื่องานศิลปะได้กลายเป็นวิธีสำรวจ วิพากษ์ขอบเส้นของนิยามทางศิลปะแบบที่เคยมีมาในอดีต และเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยค่อยข้างให้น้ำหนักในการอ้างอิง เพราะกระบวนการเซอร์เรียลลิสม์นั้นเป็นความเคลื่อนไหวทางศิลปะที่อ้างอิงกับหลักการของความ

ฝัน การนำเสนอจิตไร้สำนึก ซึ่งมาพร้อมกับการเสี่ยงทาย การสร้างโอกาสให้งานศิลปะได้ปรากฏในรูปแบบอัตโนมัติ

ในความเป็นจริงนั้น การเคลื่อนไหวของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์มีความเกี่ยวข้องกับงานวรรณกรรมอย่างมาก แต่กลับมีการกล่าวถึงน้อยเช่นนักเขียนที่มีชื่อในกลุ่มที่มีบทบาทสำคัญอย่างฌอร์ฌ บาตาย (Georges Bataille) ที่มีงานเขียนชื่อ Histoire de L'oeil แม้ว่าชื่อของฌอร์ฌ บาตาย จะไม่คุ้นหูผู้อ่านเท่ากับนักเขียนในช่วงเวลาใกล้เคียงกันอย่างฌ็อง-ปอล ซอร์ตร์ หรืออัลแบร์ต กามูส์ ที่มีหนังสือแปลเป็นภาษาไทยมากกว่าหากกล่าวถึงนักเขียนที่เป็นผู้นำด้านความคิด โดยเฉพาะปรัชญาแนวอัตถิภาวนิยม (Existentialistic) ซึ่งเป็นงานเขียนที่ตั้งคำถามเกี่ยวกับชีวิตความเป็นจริงของสรรพสิ่งคืออะไร ตัวตนของเรามีอยู่จริงหรือไม่ อย่างไร อะไรทำให้เกิดความเป็นตัวตนของมนุษย์แต่ในความเป็นจริงกล่าวได้ว่าอิทธิพลทางปรัชญาของบาตายที่ตกทอดมาสู่บรรดานักคิดรุ่นใหม่ (ทั้งในและนอกฝรั่งเศส) อาจมากกว่าซอร์ตร์ กับกามูส์รวมกันด้วยซ้ำ⁷

นอกจากนี้แก่นนำกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์อย่าง อังเดร เบรอตง (Andre Breton) ก็ยังเป็นอีกหนึ่งนักเขียนสำคัญที่มีผลงานชื่อ Nadja (1928) รวมถึง หลุยส์ อารากง ที่มีผลงานวรรณกรรมในชื่อ Le Paysan de Paris ซึ่งโดยภาพรวมหัวใจของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์นั้นว่าด้วยภาวะ “อัตโนมัติ” โดยเฉพาะงานเขียนที่บอกเล่าจากความฝัน นอกจากนี้การนำเสนอ “จิตไร้สำนึก” โดยตรงนั้นไม่ใช่ทางออกเดียวที่จะนำเสนอความเป็นเซอร์เรียลลิสม์ เพราะการหยิบเอา “เรื่องที่ถูกเก็บกดไว้” มาเรียบเรียงใหม่ เช่นที่ ปอล เอลูอาร์ด์ กวีคนสำคัญในขบวนการนำเสนอให้ใช้วิธีดังกล่าวในการแต่งบทกวี คือเปลี่ยน “ความฝัน” เป็น “แรงบันดาลใจ”

ในแถลงการณ์ของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ เบรอตงได้เขียนขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 1924 โดยคำที่เราจะเห็นได้บ่อยคือ “Surrealist” จะเป็นคำคุณศัพท์ อันหมายถึงสิ่งที่อยู่ “เหนือ” (above) หรือ “ยิ่งกว่า” (Beyond) สัจนิยม และในอีกรูปแบบของคำว่า “Surrealism” ที่เบรอตง ได้กล่าวไว้ในตอนหนึ่งของแถลงการว่า

“...SURREALISM คำนาม สภาวะอัตโนมัติทางจิตโดยแท้ ซึ่งเป็นการมุ่งหมายที่จะแสดงออก ไม่ว่าจะด้วยคำพูด การเขียน หรือหนทางใดก็ตาม ซึ่งเป็นการทำงานที่แท้ของความคิด เป็นความคิดที่แสดงออกภายใต้ภาวะไร้การควบคุมอื่นใดที่แทรกแซงด้วยเหตุผลอยู่นอกเหนือศีลธรรม หลักความงามใดๆ

⁷บรรณาธิการ, “ฌอร์ฌ บาตาย: เซอร์เรียลลิสม์บนเส้นขนาน,” วารสารหนังสือใต้ดิน: เซอร์, 14 (กันยายน 2551): 113.

ENCYCLOPAEDIA (สารานุกรม) ปรัชญา เซอร์เรียลลิสม์ อยู่บนความเชื่อในความเป็นจริงอันสูงส่งกว่าของรูปแบบหนึ่งๆ ของความคิดที่เชื่อมโยงถึงกัน ซึ่งจนกระทั่งบัดนี้ก็ยังถูกละเลย อยู่ในอำนาจเบ็ดเสร็จของความฝัน และความคิดอันไม่เกี่ยวข้องกัน มุ่งทำลายกลไกทางจิตอื่นๆ อย่างเด็ดขาด แล้วแทนที่ตัวเองลงไปเพื่อแก้ไขปัญหาลึกๆ ทุกข้อของชีวิต...”⁸

อาจจะดูเกินจริงไปนักเมื่อเบรอตงกล่าวอ้างว่าการให้ความสำคัญกับความฝันผ่านกระบวนการบันทึกแบบอัตโนมัติ จะสามารถแก้ไขปัญหาของชีวิตได้ แต่นั่นก็เป็นความจริงที่เบรอตงต้องการให้หลักการของเซอร์เรียลลิสม์มีความแตกต่างจากแนวคิดของ “ดาดา” อย่างสิ้นเชิง เมื่อหลักการของดาดา เน้นไปที่การทำลายล้างเสียมากกว่าการสร้างขึ้นใหม่ แต่อย่างไรก็ตามเทคนิคอัตโนมัติของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ก็ได้กลายเป็นวิธีการละทิ้งกลไกการควบคุมในกระบวนการสร้างสรรค์ ศิลปินมากมายได้นำเทคนิคนี้ไปต่อยอดในการทำงานศิลปะอย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการวาดป้ายเส้นสีอย่างไร้ทิศทาง การหลับตาหรือสร้างภาพวาด เช่น ศิลปิน ฮวน มิโร (Joan Miró) หรือ มัคซ์ แอร์นสท์ (Max Ernst) ที่มักจะใช้กระบวนการอัตโนมัติเพื่อเข้าถึงภาวะจิตไร้สำนึก (unconscious) ปลดปล่อยให้จิตนำพาไปสู่การสร้างสรรค์ด้วยสัญชาตญาณภายใน

ไม่ใช่เพียงศิลปินดาดา หรือเซอร์เรียลลิสม์เท่านั้นที่ใช้กระบวนการอัตโนมัติช่วยในการสร้างสรรค์ เพราะในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ศิลปินในแนวทางแอบสแตร็ค เอ็กซ์เพรสชันนิสม์ ก็มีความสนใจในการใช้สัญชาตญาณ สภาวะจิตภายใน โดยเฉพาะศิลปินที่มีชื่อเสียงอย่าง แจ็คสัน พอลล็อก (Jackson Pollock) หรือศิลปินที่มีชื่อเสียงของอเมริกาอีกหลายคน เช่น โรเบิร์ต ราวส์เชนเบิร์ก (Robert Rauschenberg) รวมถึงนักดนตรีหัวก้าวหน้าอย่าง จอห์น เคจ (John Cage) ในยุคหนึ่งจึงกล่าวได้ว่าเทคนิคอัตโนมัติแทบจะกลายเป็นธรรมชาติของศิลปินในยุโรปและอเมริกา เพียงแต่เทคนิคอัตโนมัติ อาจมีการขยายความให้มีคำอื่นๆ ใช้แทนกัน เช่น การกระทำแบบฉับพลัน (spontaneity) ความบังเอิญ (chance) หรืออุบัติเหตุ (accident)⁹

⁸แมทธิว เกล, **ดาดา&เซอร์เรียลลิสม์**, แปลโดย ปราบดา หยุ่น (กรุงเทพฯ: เดอะเกรทไพนธ์อาร์ท, 2557), 216-217.

⁹เดวิด คอตติงตัน, **ศิลปะสมัยใหม่: ความรู้ฉบับพกพา**, แปลโดย จณัญญา เตรียมอนุรักษ์ (กรุงเทพฯ: openworlds, 2554), 121.

3. พื้นที่นิทรรศการ การสะสมและความเป็นศิลปะ

หากจะพูดถึงประวัติศาสตร์ของการจัดนิทรรศการศิลปะ เพื่อเข้าใจว่าเหตุใดการนำผลงานศิลปะออกแสดงจึงมีความสำคัญหรือความจำเป็น และบทบาทขององค์กรต่างๆ ในโลกศิลปะเกิดขึ้นอย่างไร และทำหน้าที่อะไร ผู้วิจัยได้เริ่มศึกษาถึงที่มาที่ไปของพิพิธภัณฑ์ เพื่อศึกษาสภาพภาพของศิลปะ และการสะสม โดยรากศัพท์ของคำว่า “Museum” นั้นทำหน้าที่เป็นพื้นที่ของการระลึกถึง (Reminder) สิ่งใดๆ ก็ตามที่ได้รับคัดเลือกให้อยู่ในพิพิธภัณฑ์จะเป็นความทรงจำของอารยธรรมมนุษย์ และการ “คัดเลือก” นี้เองที่ผู้วิจัยเชื่อว่าเป็นการเมืองชนิดหนึ่งที่ทำให้เห็นบทบาทของพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ ผ่านงานวิชาการทางประวัติศาสตร์ศิลป์

มีเหตุการณ์และความทรงจำมากมายที่ถูกคัดเลือกให้ยังอยู่ และมีอีกมากมายที่ไม่ได้ถูกบันทึก “ประวัติศาสตร์” จึงเป็นสิ่งที่ถูกคัดเลือก หลังจากยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาในศตวรรษที่ 15-16 ศาสตร์ความรู้ต่างๆ เริ่มได้รับการพัฒนาและนำมาเผยแพร่ พิพิธภัณฑ์ยุคเริ่มแรกก็เริ่มถูกสร้างขึ้น หลัง ศตวรรษที่ 17 ไม่ว่าจะเป็น The Museo Sacro ในโรม (1756), The British Museum ในลอนดอน (1759), The Uffizi Gallery ในฟลอเรนซ์ (1765), The Belvedere Palace of the Habsburg monarchs ในเวียนนา (1781) และ The Louvre Museum ในปารีส (1793) เน้นอนว่าสิ่งของที่ถูกคัดเลือกให้ถูกเก็บรักษาจัดแสดง ก็มักจะเป็นของสะสมของชนชั้นขุนนาง และราชวงศ์ในยุโรป

แต่สิ่งที่น่าสนใจหลังจากที่พิพิธภัณฑ์เกิดขึ้น การจัดการจำแนกหมวดหมู่สิ่งของนั้นเองที่ทำให้เกิดการอ้างอิงกับศาสตร์ต่างๆ เพื่อให้การศึกษาเป็นไปอย่างมีระบบ และที่สำคัญคือการสร้างเส้นทางการเวลาในประวัติศาสตร์ที่จำเป็นจะต้องมีการอ้างอิงด้วยวัตถุ แม้สิ่งของที่ได้รับเก็บรักษาในช่วงแรกนั้นปะปนไปด้วยของแปลกประหลาด โดยเฉพาะคอลเล็คชั่นส่วนตัวของผู้มีฐานะนั้น มักจะมีคำเรียกที่คุ้นชินกันว่า “ห้องสารภณท์” (Cabinet of Curiosities) ที่อาจจะเต็มไปด้วยอวัยวะของสัตว์ ก้อนหิน แมลง พืชต่างๆ รวมไปถึงของใช้แปลกตา ซึ่งในภาพรวมนั้น ห้องสารภณท์ก็อุปมาได้กับการย่อโลกเอาไว้ในห้อง

เมื่อการจำแนกแบ่งวงศ์ ค่อยๆ สร้างความรู้เฉพาะเจาะจงทำให้การศึกษาเฉพาะทางจึงเกิดขึ้นตามมา รวมถึงการคัดแยกการสะสมงานศิลปะออกจากสิ่งของชนิดอื่นๆ จนพัฒนาสู่การสร้างพื้นที่เฉพาะทางให้กับผลงานศิลปะในยุคสมัยใหม่ จนศิลปะเริ่มตัดขาดจากศาสตร์อื่นๆ และมีเส้นทางการเวลาในประวัติศาสตร์ของตัวเอง



ภาพที่ 8 ห้องสารภณท์

ที่มา ห้องสารภณท์, เข้าถึงเมื่อ 4 กุมภาพันธ์ 2559, เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/ห้องสารภณท์>

แต่อย่างไรก็ตามแม้หอศิลป์ในยุคปัจจุบันจะได้รับการจัดการให้มีระบบระเบียบ แต่ผู้วิจัยก็ยังคงมีความสนใจเกี่ยวกับ “ห้องสารภณท์” เนื่องจากผู้วิจัยมีหน้าที่การทำงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดนิทรรศการ ทำงานร่วมกับนักสะสม และศิลปิน โดยเฉพาะการเรียนรู้แนวความคิดในการสร้างสรรค์นิทรรศการในรูปแบบต่างๆ และห้องสารภณท์ก็นำเสนอให้เห็นว่าการสะสมนั้นเป็นสิ่งที่เริ่มต้นขึ้นจากความกระหายใคร่รู้ของมนุษย์ ก่อนที่การสะสมนั้นจะได้รับการจัดหมวดหมู่อย่างเป็นระบบ หรือคัดแยกและพัฒนาให้เห็นกระบวนการเรียนรู้ทางด้านชีววิทยา ธรณีวิทยา วิทยาศาสตร์ รวมถึงศิลปะในช่วงยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการของยุโรป สิ่งที่ได้รับการสะสมนั้น มีนัยยะที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์โดยตรง ซึ่งเราคงไม่ปฏิเสธว่า การสะสมมีความเกี่ยวข้องในเชิงการเมืองของศาสตร์สาขาต่างๆ เมื่อพื้นที่หนึ่งมีสิ่งของที่ได้รับการคัดสรร และคัดแยกไปพร้อมๆ กัน

เมื่อการจัดสรรบบของการสะสมเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับความจริง หรือที่เรียกกันว่า “โลกย่อ” (microcosm) หรือ “เวทีโลก” (theater of the world) การกำหนด หรือสร้างรูปแบบความจริงจึงเกิดขึ้นโดยทันทีที่ห้องสารภณท์ได้ก่อตัวขึ้น ในโลกสมัยใหม่ห้องสารภณท์ได้กลายมาเป็นพิพิธภณท์ที่ได้รับการจัดการด้วยองค์ความรู้มากมาย กล่าวได้ว่าพิพิธภณท์สะท้อนให้เราเห็นโลกของการสะสม หรือการอุปถัมภ์งานศิลปะ จากกิจกรรมของชนชั้นขุนนางในอดีตจนล่วงมาถึงยุคสมัยใหม่ที่มีการสะสมได้กลายมาเป็นกิจกรรมของคนชั้นกลาง พ่อค้า รวมถึงนักวิชาการทั่วไป เช่น นักวิทยาศาสตร์ นักชีววิทยา ประวัติศาสตร์ของการสะสมค่อยๆ ได้รับการคิดค้นระบบการจัดการและการจัดเก็บ งานศิลปะได้ถูกแยกออกจากวัตถุสิ่งของในหมวดอื่นๆ เพื่อได้รับการศึกษาอย่างเป็นเอกเทศ อย่างไรก็ตามการแยกประเภทของการสะสมนี้ได้ขยายให้เห็นแนวคิดของการ “ย่อโลก” ให้แคบลงด้วยการจัดข้อมูลเป็นหมวดหมู่ การจัดการในพิพิธภณท์ของทุกๆ บริบทจึงมีความเป็นการเมืองซ่อนอยู่เสมอ

ในบางครั้งมิติในเรื่อง “อำนาจ” ก็ถูกปิดบังด้วยฉากขององค์ความรู้ ซึ่งนี่เองที่เป็นแก่นของการสร้างพื้นที่จัดแสดงภายใต้บริบทของพิพิธภณท์ โดยเฉพาะห้องสารภณท์ในยุคเริ่มแรกที่แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าบทบาทของชาติตะวันตกมีความต้องการที่จะเป็นผู้นำและยึดครองการรวบรวมวัตถุสิ่งของมีค่า จากทุกมุมโลกและนำมาจัดแสดงจึงเป็นสัญลักษณ์ของการเป็นเจ้าของอาณานิคมแม้กาลเวลาจะผ่านมานานเท่าไร เราก็ยังปฏิเสธได้ยากว่าพื้นที่จัดแสดงศิลปะยังคงมีกลิ่นไอของการแสดง “อำนาจ” อยู่ แม้จะมีวิธีการที่ต่างกันออกไป โดยเฉพาะการเป็นพื้นที่จัดระเบียบความรู้ของสังคมหนึ่งๆ รวมถึงสุนทรียศาสตร์ที่ปฏิเสธไม่ได้ว่าแม้จะมีความพยายามจัดการให้พิพิธภณท์มีความสัมพันธ์กับชุมชนมากขึ้น แต่พื้นที่จัดแสดงก็ยังคงมีนัยยะและท่าทีที่จะแยกคนที่มีการศึกษาหรือคนมีรสนิยมออกจากคนทั่วไป

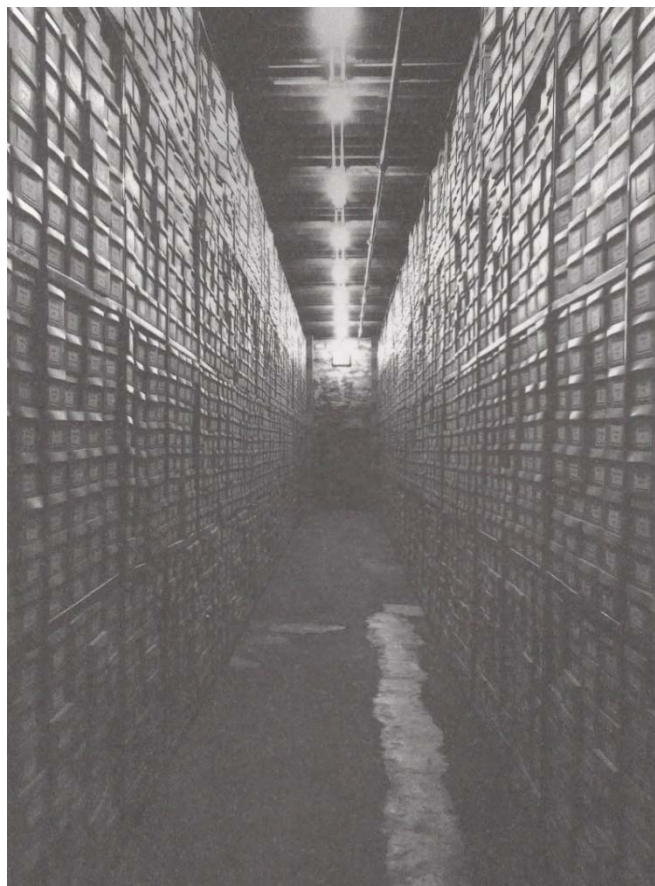
ดังนั้นศิลปินร่วมสมัยบางท่านจึงได้เลือกที่จะนำเสนอประเด็นทางด้านพื้นที่หอศิลป์เพื่อวิพากษ์ ในฐานะองค์ประกอบสำคัญหนึ่งของโลกศิลปะ การสะสม รวบรวมวัตถุต่างๆ ได้กลายเป็นกระบวนการสำคัญที่ศิลปินใช้ล้อเลียนกับกระบวนการศึกษาเชิงประวัติศาสตร์ อย่างโบราณคดี หรือชีววิทยา เช่น ผลงาน Dead ends Died out โดย Damian Hirst ซึ่งเป็นตู้เก็บของแบบแขวนผนัง แบ่งซอยเป็นชั้นอย่างเป็นระบบระเบียบ ภายในเก็บก้นกรองบุหรี่ที่ถูกสูบจนหมด หากมองเผินๆ ดูราวกับว่าศิลปินกำลังตั้งใจจัดเก็บสิ่งของที่เป็นขยะชนิดหนึ่ง แต่ในอีกมุมหนึ่งก้นบุหรี่เหล่านี้กำลังเปรียบเทียบ (Metaphorical) กับวิถีชีวิตที่มนุษย์ใช้จัดการกับความเป็นอารยะจัดการความทุกข์ให้เป็นระบบระเบียบ การจัดการแบบพิพิธภณท์มีภาษาของแบบแผน มีการจัดวางที่กล่าวได้ว่าเป็นพิธีกรรมชนิดหนึ่ง และโลกของศิลปะก็พึ่งพาการจัดการแสดงด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 9 ผลงานชุด Dead ends Died out ของ Damian Hirst

ที่มา: James Putnam, *Art and Artifact: The Museum as Medium*. (Italy: Thames&Hudson, 2001), 35.

โดยเฉพาะประเด็นการจัดการแบบพิพิธภัณฑ์ที่ผู้วิจัยมีความสนใจเป็นพิเศษ เพราะงานศิลปะเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่ผูกพันกับพื้นที่และวิธีการจัดแสดงอย่างไม่สามารถแยกออกจากกันได้ (แม้บางครั้งงานศิลปะจะไม่ได้จัดแสดงในพื้นที่ปิดอย่างหอศิลป์ก็ตาม) นอกจากนี้ยังมีผลงานของศิลปินสำคัญอย่าง Christian Boltanski ที่ผลงานของเขามักจะอ้างอิงกับการทำทะเบียนของมนุษย์ในระบบตัวแทน ซึ่งการตัดวางตัวตนในฐานะข้อมูลของมนุษย์มีอยู่มากมายในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นรายชื่อของผู้คนจำนวนมากที่เสียชีวิตในเหตุการณ์สงคราม ผลงานของเขามักจะนำเสนอการจัดวางที่ชวนให้นึกถึงสุสานซึ่งยิ่งตอกย้ำให้ผู้ชมได้เห็นว่ามีแต่ในบริบทของความตาย มนุษย์ยังสอดแทรกวิธีการจัดแสดง ให้ความเป็นระเบียบสะท้อนความเคารพและอาลัยต่อผู้เสียชีวิต



ภาพที่ 10 ภาพผลงานของ Christian Boltanski
 ที่มา James Putnam, **Art and Artifact: The Museum as Medium** (Italy: Thames&Hudson, 2001), 43.

ความทรงจำ เป็นแนวเรื่องหลักของศิลปิน และผลงานชุดนี้ยังขยายความถึงประวัติศาสตร์ของศิลปะ โดยการทำดรรชนีและการจัดวางด้วยกล่องโลหะจำนวนมาก ทำให้ผลงานชุดนี้ประหนึ่งสุสานของศิลปินเกือบทั้งโลก หากพิพิธภัณฑ์ร่วมสมัยจะแสดงบทบาทของการเป็นผู้ดูแลรักษา ในขณะที่ความทรงจำของมนุษย์นั้นมีส่วนที่บิดเบี้ยว ผิดพลาดอยู่ แต่ความเป็นองค์กรทางศิลปะอาจทำให้การจัดทำข้อมูลทางศิลปะกลายเป็นความแข็งที่ไร้ชีวิต ซึ่งช่องว่างเหล่านี้ได้ทำให้เกิดการวิจารณ์ถึงระบบการจัดทำข้อมูลและการจัดแสดงเผยแพร่กับสาธารณะ ส่งผลให้ศิลปินจำนวนมากเริ่มตระหนัก และพยายามสร้างรูปแบบการนำเสนอศิลปะใหม่ๆ เพื่อให้ประเด็นเหล่านี้ถูกขยายความเพื่อให้เกิดความตระหนักต่อไป

3.1 ความพราะเลือนระหว่างศิลปะและการจัดแสดง

ก่อนหน้านี ฤกษ์ฤทธิ ตีระวนิช ได้เคยสร้างผลงานชุดหนึ่งด้วยการติดตั้งป้ายไฟบนอาคารร้างในย่านวงเวียน 22 ด้วยคำว่า “Museum” พร้อมกับชักชวนให้ศิลปินนำผลงานเข้าไปจัดแสดงในอาคาร โดยกระบวนการคือการทำให้ศิลปินเข้าไปมีส่วนร่วมในพิพิธภัณฑ์ที่เขาจำลองขึ้นมา ในภาพลักษณ์ของศิลปินบนกระแสดาราของ สุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ (Relational Aesthetics)¹⁰ เขาได้กลายสถานภาพศิลปินสู่ผู้จัดการหรือภัณฑารักษ์ในพื้นที่ที่ตึกร้างมีสถานะการณ์ของพิพิธภัณฑ์เกิดขึ้นแม้จะเป็นช่วงเวลาไม่นานนัก แต่ศิลปินมากมายก็ได้รับสมัครเข้ามามีส่วนร่วมให้ตึกร้างแห่งนั้นมีบรรยากาศของพิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัย ท่ามกลางชุมชนเก่าแก่

แม้จะไม่สามารถขยายความเพื่อไปสู่ความสำเร็จของการสร้างพื้นที่ศิลปะทางเลือกในกรุงเทพฯ แต่ลักษณะการทำงานของฤกษ์ฤทธิ ซึ่งเป็นนักสร้างสรรค์ที่มีความเป็นศิลปิน แต่มีวิถีคิดแบบภัณฑารักษ์ด้วยเช่นกัน หรืออีกนัยหนึ่ง นักสร้างสรรค์และภัณฑารักษ์ (creator/curator) ก็มีบทบาทสลับกันไปมาอย่างมีนัยยะสำคัญในยุคของศิลปะร่วมสมัย จากผลงานชุดนี้ผู้วิจัยได้มีข้อสังเกตมากมายโดยเฉพาะการชักนำศิลปินเข้าสู่นิทรรศการ รวมถึงความเป็นกิจกรรม การจัดการ และศิลปะ

เมื่อบทบาทอาชีพของภัณฑารักษ์แต่ดั้งเดิมนั้นเกี่ยวข้องกับการสร้างคอลเลกชันของหอศิลป์ รวมไปถึงงานเอกสารต่างๆ ขององค์กร ช่องว่างที่เกิดจากข้อคิดเห็น ทศนคติส่วนตัวของภัณฑารักษ์ได้มีอิทธิพลต่อแนวคิดของการจัดแสดง กระทั่งภัณฑารักษ์มีบทบาทในการคัดสรรศิลปิน รวมถึงผลงานศิลปะของพวกเขา ดูราวกับว่าในทางประวัติศาสตร์ เราสามารถเห็น “ช่อง” ที่การ “เลือก” นั้นเป็นวิธีการทั้งของศิลปิน และภัณฑารักษ์

¹⁰ สุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ หรือสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetics) เป็นคำนิยามถึงงานศิลปะที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่าง “ศิลปะ” และ “ผู้ชม” ที่เกิดขึ้นเมื่อทั้งผู้ชมและผลงานมีความเกี่ยวข้อง แลกเปลี่ยนกันในรูปแบบกิจกรรม หรือในฐานะปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ซึ่งเป็นคำที่ถูกประดิษฐ์ขึ้นโดย ภัณฑารักษ์ นักปรัชญา และนักวิจารณ์ศิลปะชาวฝรั่งเศส นิโคลาส บูโย (Nicolas Bourriaud) ในปี ค.ศ. 1995



ภาพที่ 11 ผลงานพิพิธภัณฑน์ของ ฤกษ์ฤทธิ ตีระวนิช

อีกหนึ่งผลงานที่เป็นกรณีศึกษาของผู้วิจัย คือ Rolywholyover a circus (1993) โดย จอห์น เคจ (John Cage) ที่จัดแสดง ณ The Museum of contemporary Art แห่งเมือง Los Angeles ซึ่งในฐานะนักดนตรี และศิลปินเคจมีความเป็นนักประพันธ์หัวก้าวหน้าผสมอยู่พอกๆ กับความเป็นศิลปินด้วยเช่นกัน การผสมผสานข้ามศาสตร์ (Multidisciplinary) ทำให้ผลงานชุดนี้ของเขาคาบเกี่ยวอยู่ระหว่างการตีความระหว่างทัศนศิลป์ และดนตรี ต่างๆ สิ่งที่ทำให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาผลงานชิ้นนี้คือการสุ่มเลือก เคจได้แรงบันดาลใจจากหนังสือทำนาย "I Ching" ของจีนและเริ่มใช้วิธีการสุ่มเลือกจากสิ่งต่างๆ ที่เขานำมาปรับใช้เพื่อสร้างผลงานดนตรีของเขาตั้งแต่ยุคต้น 1950 ไม่ว่าจะเป็ผลงานของศิลปินที่ให้แรงบันดาลใจแก่เขา วัตถุสิ่งของที่เยี่ยมมาจากพิพิธภัณฑน์ท้องถิ่น หรือคัดเลือกมาจากงานจิตรกรรมของเขาเอง รวมไปถึงโน้ตเพลงและของสะสมส่วนตัว แนวความคิดในการคัดเลือกของเขาจะเกิดจากการสุ่ม จนของบางอย่างในนิทรรศการอาจเปลี่ยนไปทุกวันจนผู้ชมอาจจะจดจำไม่ได้หากมาชมเกินหนึ่งครั้ง ในฐานะ "นักประพันธ์" นี้จึงเป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่เคจได้ทดลองสร้างวิธีการจัดแสดงศิลปะเชิงทดลองที่หากอุปมากับโน้ตเพลง คล้ายกับการสลัดไปมาของตัวโน้ตโดยการสุ่ม กระทั่งผลงานของศิลปินที่เยี่ยมมาก็เกิดการก้าวข้ามขอบเขตความหมายของผลงานตามไปด้วย



ภาพที่ 12 ผลงาน Rolywholyover a circus (1993) โดย จอห์น เค็จ
ที่มา: James Putnam, *Art and Artifact: The Museum as Medium* (Italy: Thames&Hudson, 2001), 140.

ทั้งสองกรณีนี้ เป็นตัวอย่างที่ทำให้ผู้วิจัยต้องการผลิตผลงานศิลปะในรูปแบบนิทรรศการที่มีส่วนร่วมของศิลปิน และชักชวนให้ผลงานของพวกเขามีความหมายที่เปิดออกจากแนวเรื่องที่เคยทำอยู่ บทบาทที่ซ้อนทับกันอยู่ระหว่างศิลปะในรูปแบบของกระบวนการ กับศิลปะในรูปแบบชิ้นผลงาน ในบางครั้งกลับทำให้สิ่งสะสม (collection) มีการโยกย้ายถ่ายเท เปลี่ยนบริบท จนไปสู่การเปลี่ยนความหมาย โดยเฉพาะการล้อเลียนไปกับกระบวนการความคิดของการจัดการพิพิธภัณฑ์ หรือระบบความรู้ที่ถูกใช้เพื่อการจัดการพิพิธภัณฑ์นั่นเอง นอกจากนี้อำนาจของ “การจัดแสดง” ได้กลายเป็นกระบวนการที่ได้รับการตีความใหม่โดยศิลปินหลายๆ ท่าน หลายๆ ครั้ง ศิลปินเหล่านี้ใช้ “การคัดเลือก” จากความสนใจที่มีอย่างหลากหลาย เพื่อทำลายขนบของการจำแนก และการคัดเลือกเฉพาะบุคคลนี้เอง ที่อาจทำให้เห็นโลกคู่ขนานที่หลบซ่อนอยู่ในนิยามของศิลปะร่วมสมัย

3.2 กรณีศึกษา การภัณฑารักษ์เชิงสร้างสรรค์

ภัณฑารักษ์ได้กลายมาเป็นบทบาทหน้าที่สำคัญหนึ่งในวงการศิลปะร่วมสมัยในทุกวันนี้ นอกจากความสนใจที่ผู้วิจัยมีต่อด้านกำเนิดของพิพิธภัณฑ์แล้ว การศึกษาที่มาที่ไปและบทบาทของภัณฑารักษ์ก็ยังมีเหตุมีผลที่น่าสนใจ และในเชิงโครงสร้างนั้น สังคมศิลปะจะชี้ให้ได้ว่าจำเป็นต้องมีภัณฑารักษ์หรือไม่ ในรูปแบบไหน หากเปรียบเทียบในประเทศไทย อย่างที่เราทราบกันว่าภัณฑารักษ์ในรุ่นแรกนั้นมีบทบาทในด้านการนำเสนอศิลปินสู่สายตาของนานาชาติเป็นหลัก

ไม่ว่าจะเป็น ศ.ดร. อภินันท์ โปษยานนท์ และ อ. สมพร รอดบุญ หรือในรุ่นต่อมาที่การจัดการนิทรรศการศิลปะในประเทศไทยเริ่มเป็นรูปธรรมมากขึ้น ทำให้เกิดภัณฑารักษ์อย่าง กฤติยา กาวิวงศ์, อรรถชัย พองสมุทร เป็นต้น แม้ประเทศไทยจะมีพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ มากกว่าสามสิบปี แต่บทบาทของภัณฑารักษ์ในศิลปะร่วมสมัยก็เพิ่งเริ่มไม่กี่ปีมานี้

ในขณะที่ความเข้าใจในบทบาทของภัณฑารักษ์ยังไม่เป็นที่เผยแพร่แน่ และที่ผ่านมามาในประเทศไทย มีการคัดสรรศิลปินหรือผลงานของศิลปินโดยศิลปินด้วยตนเอง (Artist as Curator) ปราบกฎการณ์ในไทยคล้ายกับการคานอำนาจของภัณฑารักษ์ในแบบหนึ่ง ย่อมเป็นเรื่องธรรมดาในการจัดเขตพื้นที่ของโลกศิลปะ อย่างที่ ถนอม ช่างดี เคยกล่าวไว้ว่า

“...Curator นั้นเป็นผู้เลือกศิลปินและผลงานเพื่อนำไปแสดงในพื้นที่ที่เขาได้จัดสรรไว้แล้ว ส่วนศิลปินก็พยายามที่จะหลีกเลี่ยงกฎเกณฑ์ของ Curator ที่จะเข้ามาครอบครองวิธีการแสดงออกของตนเอง ซึ่งการพยายามหลีกเลี่ยงดังกล่าวจึงทำให้เกิดกลุ่มการเคลื่อนไหวใหม่ของการคัดเลือกผลงานขึ้น โดยศิลปินร่วมกันจัดการกันเองในการเลือก และคัดสรรงานแสดง...”¹¹

ธรรมชาติอย่างหนึ่งในโลกศิลปะร่วมสมัย บางครั้งศิลปินก็มีความต้องการที่จะทำงานของภัณฑารักษ์ ด้วยเหตุจำเป็นบางประการ และในอีกด้านหนึ่ง บางครั้งภัณฑารักษ์ก็ทดลองวิธีการจัดการศิลปะในรูปแบบใหม่ๆ (creative curating) จนคล้ายกับเป็นผู้สร้างสรรค์โครงการศิลปะเสียเอง แต่สำหรับผู้วิจัยนั้นมีความสนใจการขยายบทบาทของภัณฑารักษ์มากกว่าในฐานะพัฒนาการที่เคยเป็นบุคลากรหลักจากระบบจารีตของพิพิธภัณฑ์ จากผู้เชี่ยวชาญด้านการดูแลศิลปะวัตถุ จัดทำทะเบียนผลงาน มาสู่ภัณฑารักษ์ที่อยู่ภายใต้ร่มเงาของวัฒนธรรมการอุปถัมภ์ศิลปะแบบสมัยใหม่ ที่ขับเคลื่อนด้วยตลาด อาร์ตดีลเลอร์ การสนับสนุนของรัฐ และเอกชนในโครงสร้างอำนาจที่ซับซ้อนกว่าในสมัยอดีต

ส่วนหนึ่งเป็นปรากฏการณ์ในระดับนานาชาติที่ศิลปินในรูปแบบภัณฑารักษ์ (artist-curator) นั้นมีมากขึ้นอย่างมีนัยยะสำคัญ หลายๆ ครั้งเราได้เห็นการข้ามบทบาทหน้าที่กัน อย่างเช่น การออกแบบนิทรรศการ (exhibition design) และการผลิตผลงานจัดวาง (installation) ซึ่งนับวัน การแผ่ขยายวิธีคิดเช่นนี้ก็ยังมีมากขึ้น

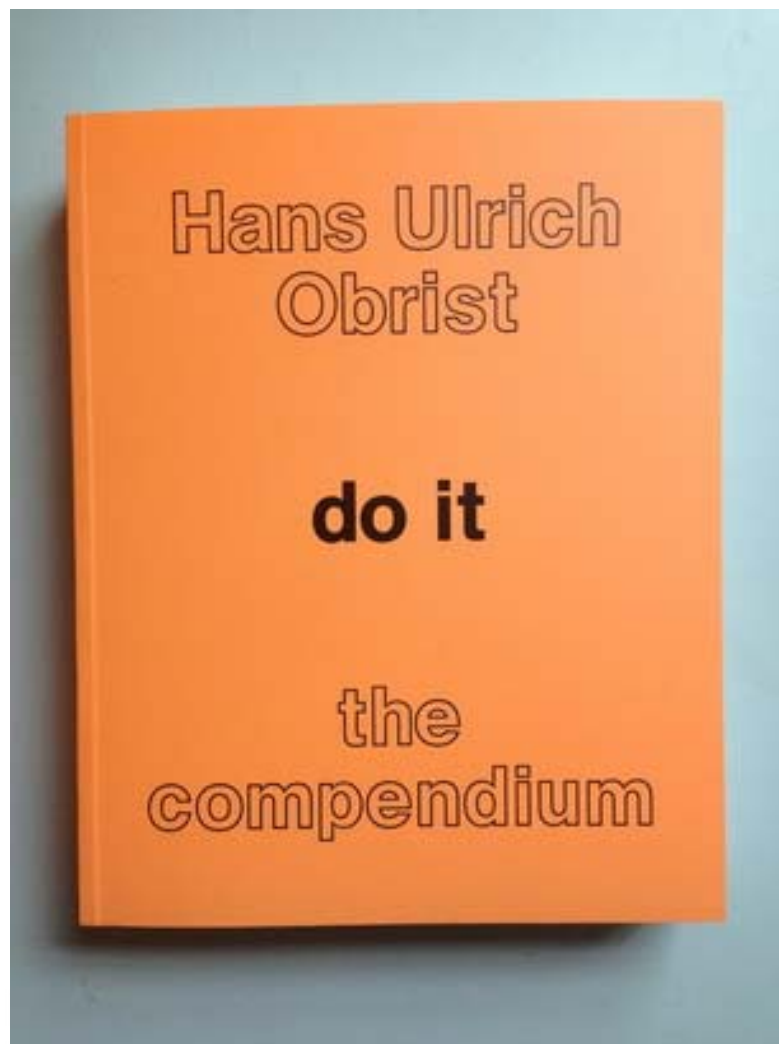
¹¹ ถนอม ช่างดี, “วัฒนธรรมอำนาจของ Curator,” *The Nation* 9, 452 (29 มกราคม-4 กุมภาพันธ์ 2544): 53.

ซึ่งในกรณีนี้ผู้วิจัยได้นำโครงการ Do it เป็นกรณีศึกษาสำหรับวิทยานิพนธ์ เนื่องจากบทบาทของฮานส์ อูลริช โอบริสท์ (Hans Ulrich Obrist) ภัณฑารักษ์ชาวสวิสเซอร์แลนด์ ที่มีชื่อเสียงระดับนานาชาติปัจจุบันเขารับตำแหน่งผู้อำนวยการฝ่ายกิจกรรมนานาชาติและผู้อำนวยการร่วมด้านนิทรรศการและกิจกรรมจาก เซอร์เพนไทน์ แกลเลอรี กรุงลอนดอนด้วยความสนใจในศาสตร์หลายๆ ด้าน ทำให้เขาจัดการนิทรรศการด้วยความคิดสร้างสรรค์หลายๆ แบบ จนหลายๆ ครั้งการทำงานภัณฑารักษ์ของเขาก็มีกลายเป็นกระบวนการทางศิลปะด้วย

โครงการ Do it นั้น เป็นหนึ่งในหลายๆ โครงการที่น่าสนใจโดยส่วนหนึ่งโอบริสท์ได้แนวคิดนี้มาจากตอนหนึ่งในประวัติศาสตร์ของ Dada เมื่อ Marcell Duchamp เคยโทรศัพท์ข้ามประเทศไปหาน้องสาวของเขา เพื่อให้ผลิตผลงานศิลปะให้ ซึ่งพ้องกับความสนใจของผู้วิจัยเองที่เคยศึกษาวิธีการทดลองสร้างผลงานศิลปะของดูชอมป์หลายๆ แบบ เหตุการณ์นั้น ได้กลายเป็นกรณีศึกษาสำหรับศิลปิน และภัณฑารักษ์ในยุคหลัง ตอนหนึ่งของบทนำในสูจิบัตร Do it : Thai Version, Bangkok โอบริสท์ได้กล่าวว่า

“...ดูชอมป์ ใช้คำว่า “L’ infinitive (Infinitif)” เพื่อต่อต้านความคิดในการสนับสนุนตนเองของศิลปิน วิธีสร้างงานศิลปะตามข้อเสนอแนะของเขามีความคล้ายคลึงกับการสร้างงานศิลปะโดยใช้ผลิตภัณฑ์สำเร็จรูป (ready-made) ซึ่งเกิดความความคิดที่จะปฏิเสธรสนิยมของศิลปินผู้สร้างงาน และเป็นการผลิตงานศิลปะที่คงไว้ซึ่งความร่วมมือของงานชิ้นนั้น...”¹²

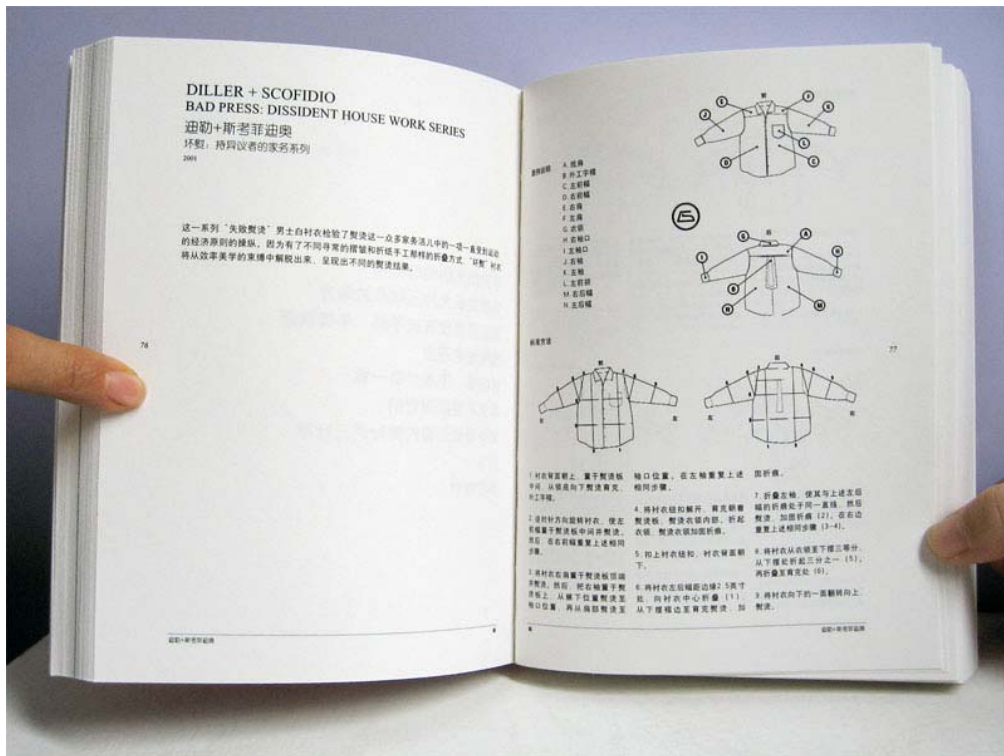
¹²ฮานส์ อูลริช โอบริสท์, Do it : Thai Version, Bangkok (Bangkok: Bangkok University, 1996), 8.



ภาพที่ 13 หนังสือ do it

จากกระบวนการผลิตผลงานของดูซอมปีนั้น ได้ตั้งคำถามที่น่าสนใจขึ้นมามากมาย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของความคิดในเชิงปัจเจกบุคคลของศิลปิน ความเป็นต้นแบบของงานศิลปะ รวมไปถึงประเด็นทางด้านสุนทรียภาพของศิลปะอีกมากมายแน่นอนว่า Do it ได้เป็นโครงการที่ริเริ่มโดยภัณฑารักษ์ ซึ่งโอบริสท์ได้พัฒนาประเด็นเหล่านี้สู่ความเป็นคู่มือผลิตผลงานศิลปะเป็นเวลา 20 ปีที่โครงการนี้ดำเนินไป ศิลปินที่มีชื่อเสียงหลายท่านเข้าร่วมโครงการนี้ อาทิ Marina Abramović, Ai Weiwei, Mathew Barney, Christian Boltanski, Daniel Buren เป็นต้น ซึ่งศิลปินได้เป็นผู้ร่วมร่างคู่มือ อธิบายขั้นตอนต่างๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ซึ่งในฐานะที่เป็นเอกสาร ผลงานศิลปะทั้งหมดจึงสามารถเดินทางได้อย่างง่ายดาย และใครจะเป็นผู้ผลิตก็ได้โอบริสท์กล่าวไว้ตอนหนึ่งในบันทึกที่เขาได้นำโครงการนี้ไปเผยแพร่ที่เมืองปารีสในปี ค.ศ. 1995 ว่า “ At the

same time, each version of “Do it” is an activity in space. The exhibition takes place in the inter-spaces between interpretation and negotiation”¹³ โดยนัยยะนั้นถ้อยความที่เกิดขึ้นภายในคู่มือ Do it จึงเปิดโอกาสให้มีการตีความ และการต่อรองได้เท่าที่บริบทจะเอื้ออำนวย



ภาพที่ 14 ประกอบภายในหนังสือ Do it

ที่มา Hans Ulrich Obrist and Hu Fang, *Do It (Chinese version)*, เข้าถึงเมื่อ 7 เมษายน 2559, เข้าถึงได้จาก <http://www.vitamincreativespace.com/en/?book=do-it>

แน่นอนว่าเมื่อโครงการนี้ได้จัดทำหลายครั้ง ก็ให้ผลที่แตกต่างกันเสมอ รวากับว่าโครงการ Do it เป็นโครงการทดลองขนาดยาวของโอบริสท์ และในขณะที่เดียวกันก็ได้กลายเป็นโครงการปลายเปิดที่ทำให้ผู้ชม หรือผู้เข้าร่วมได้ตีความอีกมากมาย เพราะนัยหนึ่ง Do it อาจจะเป็นการภัณฑารักษ์ตัวฉบับหนังสือ เพราะมีการจัดพิมพ์ขายเช่นเดียวกับหนังสือทั่วไป หรือเป็นการภัณฑารักษ์ผ่านรูปแบบของหนังสือในฐานะคู่มือ หรือแท้จริงแล้วโอบริสท์ใช้ Do it เพื่อการตีความ

¹³ Hans Ulrich Obrist and Kate Fowle, ed. *Do it*, (New York: D.A.P/Distributed Art Publishers, Inc.,2013) 16.

รูปแบบของการจัดนิทรรศการในอีกรูปแบบหนึ่ง ทุกวันนี้ประเด็นต่างๆ ยังคงเปิดให้คนรุ่นหลังได้ศึกษา โดยเฉพาะการอยู่ในโลกของข้อมูลในยุคที่เราไม่ได้รับข่าวสารเพียงทางเดียว แต่ยังมีการสื่อสารทางเลือกอีกมากมาย ส่งต่อกันในทุกๆ ช่องทาง ศิลปะก็เช่นกัน วิธีรับสาร หรือสื่อสารทางศิลปะจึงไม่เคยหยุดนิ่ง แม้พิพิธภัณฑ์จะมีพันธกิจของตัวเองอยู่ แต่ภัณฑารักษ์ในโลกร่วมสมัยก็จะหาช่องทางอื่นๆ เพื่อที่จะติดตามศิลปิน และมองหาความเป็นไปได้ในผลงานของพวกเขาในมุมที่แตกต่างออกไปเสมอ

โดยสรุปนั้น ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ของผู้วิจัยมีที่มาจากองค์ความรู้หลายๆ ทาง แต่จะสัมพันธ์เป็นสิ่งแวดล้อมกันอย่างแยกไม่ได้สำหรับกระบวนการทำงานทั้งหมด โดยสังเกตได้ว่าผู้วิจัยมีความสนใจในประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกขนานไปกับวิถีชีวิตแบบไทยๆ ไม่ว่าจะเป็วิธีคิดของการใช้ความฝันในบริบทศิลปะตะวันตก ที่อ้างอิงได้ถึงความเชื่อเกี่ยวกับความฝันของคนตะวันออก ภาษาและชุดข้อมูลที่เป็นวัตถุดิบสำคัญของศิลปะแบบหลังสมัยใหม่ กับการเสียดสีชะตาผ่านถ้อยความที่คนไทยคุ้นชิน รวมไปถึงการตีความใหม่ของนิยามการเป็นนักสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยพบว่าการเป็นศิลปินนั้นอาจไม่ใช่บุคลากรที่อยู่บนยอดของโครงสร้างอำนาจในวงการศิลปะเสมอไป กระบวนการจัดการจึงเป็นสิ่งที่น่าศึกษาและทดลองนำมาปรับใช้ให้เป็นการทำงานสร้างสรรค์ได้เช่นกัน



บทที่ 3

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

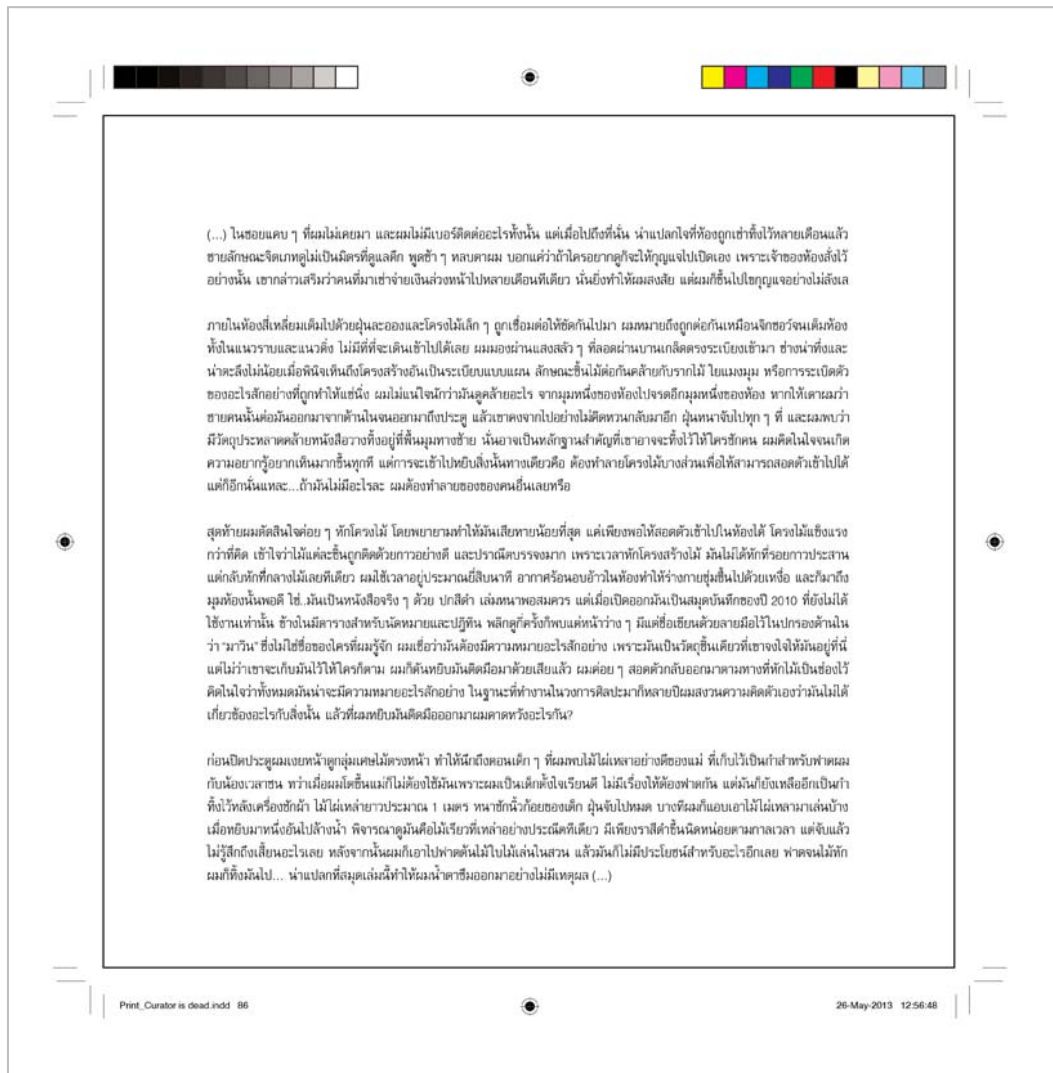
จากแนวคิดที่ต้องการค้นหาวัตถุดิบสำหรับการสร้างสรรค์กระบวนการทางศิลปะ ผู้วิจัยเคยมีประสบการณ์ทดลองใช้ “ข้อมูล” ในรูปแบบต่างๆ ที่มีคุณสมบัติในการคัดสรรโดยอาศัยหลักการของความน่าจะเป็น การสุ่ม หรือความบังเอิญ ไม่สามารถควบคุมได้โดยธรรมชาติ มาใช้เป็นวัตถุดิบสำหรับการทำงานศิลปะ ประกอบกับระหว่างการศึกษาในระดับปริญญาโท ผู้วิจัยได้มีส่วนเข้าไปทำงานคลุกคลีกับการจัดนิทรรศการศิลปะในฐานะภัณฑารักษ์ ได้เห็นกระบวนการทำงานและวงจรความเป็นไปในวงการศิลปะ ผู้วิจัยจึงตัดสินใจใช้ข้อมูลที่เกิดจากบันทึกความฝันที่เคยจดบันทึกอย่างต่อเนื่องเป็นวัตถุดิบหลักในโครงการทดลองทางศิลปะ จนสามารถนำมาจัดเป็นนิทรรศการและเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ

ก่อนจะกล่าวถึงผลงานวิทยานิพนธ์นี้จึงจำเป็นต้องเรียบเรียงที่มาที่ไปของกระบวนการคิดทั้งหมดเพื่ออธิบายให้เห็นว่าเหตุใดผู้วิจัยจึงเลือกที่จะสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิจัยออกมาในรูปแบบของศิลปะเชิงแนวคิด การคาบเกี่ยวระหว่างศิลปะและการจัดการนิทรรศการ ไปจนถึงอธิบายขั้นตอนต่างๆ ตั้งแต่ความสนใจจากกรณีตัวอย่าง ประสบการณ์ก่อนวิทยานิพนธ์ ขั้นตอนการศึกษาก่อนการสร้างสรรค์ จนถึงขั้นตอนของการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ซึ่งต้องการการมีส่วนร่วมจากศิลปินและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในวงการศิลปะร่วมสมัย จนในท้ายที่สุดจึงนำมาซึ่งการรวบรวมจัดทำเป็นเอกสารประกอบในวิทยานิพนธ์เล่มนี้

1. ประสบการณ์ก่อนวิทยานิพนธ์

ระหว่างช่วงทำของของการศึกษาในระดับปริญญาโทนั้น ผู้วิจัยได้จำกัดกรอบความสนใจของตัวเองให้แคบลงโดยให้ความสำคัญกับศิลปะเชิงกระบวนการที่ใช้ภาษาเพื่อนำไปสู่งานศิลปะผู้วิจัยเริ่มใช้กระบวนการเขียนสร้างเรื่องแต่งที่ผสมผสานระหว่างการเป็นเรื่องสั้น และการพรรณนาถึงงานศิลปะชิ้นหนึ่งในผลงานชื่อ curator is dead โดยผู้วิจัยมีความสนใจว่า หากงานศิลปะที่ไม่มีอยู่จริงได้รับการอธิบาย พรรณา โดยรูปแบบของวรรณกรรมแล้วจะมีผลอย่างไรกับผู้อ่านหรือผู้ชม โดยงานศิลปะที่กล่าวถึงในผลงานเขียนชิ้นนี้ได้ใช้ภาษาที่แสดงถึงความไม่ชัดเจน

ของรูปลักษณะผลงาน มีการอธิบายลักษณะผลงานอย่างคลุมเคลือจนเกิดช่องว่างของการตีความ ผสมกับความรู้สึก ความทรงจำ ที่ตัวละครในเรื่องได้บรรยายถึงผลงานที่เห็นอยู่ต่อหน้า อีกทั้ง ผลงานชิ้นนี้นำเสนอในรูปแบบสิ่งพิมพ์ที่ดูเหมือนกำลังได้รับการผลิตจำนวนมาก



ภาพที่ 15 ผลงาน Curator is dead

โดยผลงาน Curator is dead มีเนื้อหาส่วนหนึ่งดังนี้

...ภายในห้องสี่เหลี่ยมเต็มไปด้วยฝุ่นละอองและโครงไม้เล็ก ๆ ถูกเชื่อมต่อให้ขัดกันไป
มา ผมหมายถึงถูกต่อกันเหมือนจิกซอว์จนเต็มห้องทั้งในแนวราบและแนวตั้ง ไม่มีที่
จะเดินเข้าไปได้เลย ผมมองผ่านแสงสลัว ๆ ที่ลอดผ่านบานเกล็ดตรงระเบียงเข้ามา

ช่างน่าทึ่งและน่าตะลึงไม่น้อยเมื่อพินิจเห็นถึงโครงสร้างอันเป็นระเบียบแบบแผน ลักษณะชิ้นไม้ต่อกันคล้ายรากไม้ โยแมงมุม หรือการระเบิดตัวของอะไรสักอย่าง ที่ถูกทำให้แข็ง ผมไม่แน่ใจว่ามันคล้ายกับอะไร...¹

จากการทดลองในครั้งนั้น ทำให้ผู้วิจัยเริ่มเห็นลักษณะที่น่าสนใจเมื่อภาษาสื่อสารถึงงานศิลปะในแบบคลุมเครือ กระทั่งผู้อ่านต้องใช้การตีความของตัวเองร่วมด้วย รวมถึงการไขว่คว้าไปกับการพรรณนาในตัวตน การทดลองในเวลาต่อมาผู้วิจัยจึงเริ่มผลิตคู่มือฉบับเล็กๆ ภายในอธิบายการผลิตผลงานชิ้นหนึ่งอย่างเป็นขั้นเป็นตอน คล้ายกับคู่มือการใช้งานของเครื่องใช้ไฟฟ้า หรือคู่มือประกอบเฟอร์นิเจอร์ที่ผู้วิจัยสังเกตเห็นอยู่เสมอว่า ภาพและคำอธิบายมักจะมาควบคู่กัน เมื่อลองนำเสนอผลงานชิ้นนี้จึงได้ทราบอย่างหนึ่งว่า ความสำคัญของคู่มือนี้ไม่ใช่การนำไปผลิตอย่างแท้จริง แต่คู่มือกลับกลายเป็นชิ้นผลงาน ทำงานในเชิงวัตถุศิลปะ ความย้อนแย้งที่น่าสนใจคือดูเผินๆ แทบจะไม่มีสุนทรียภาพด้านอารมณ์ความรู้สึกในข้อมูลที่จะระบุไว้ภายในคู่มือ แต่กลับมีลักษณะคล้ายกับงานวรรณกรรมในคราวเดียวกัน แม้จะไม่ได้มีสำนวนที่สวยงาม แต่กลับมี “โวหาร” ในแบบเฉพาะตัว

จากจุดนี้ผู้วิจัยได้รับการแนะนำให้ศึกษาผลงานหนังสือ Do it ของภัณฑารักษ์ ฮานส์ อูลริช โอบริสท์ (Hans Ulrich Obrist) เพื่อต่อยอดความสนใจวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีลักษณะคล้ายคู่มือ สามารถผลิตได้ใหม่ในบริบท หรือช่วงเวลาที่แตกต่างกัน โดยแต่ละครั้งไม่มีความจำเป็นจะต้องมีรูปร่างหน้าตาเหมือนกันแต่สามารถเรียกได้ว่าเป็นผลงานชิ้นเดียวกันได้นำมาสู่ผลงานในชุด dicer และ Hi-Lo ที่เป็นการวาดเส้นในพื้นที่เฉพาะด้วยการกำหนดวิธีจากการทอยลูกเต๋า เป็นการสร้างชุดข้อมูลเชิงจำนวนอย่างง่าย ๆ และให้ข้อมูลเชิงตัวเลขที่หลากหลาย โดยผู้วิจัยใช้เทคนิคการวาดเส้นบนพื้นและบนผนังตามหน่วยความยาวที่ได้จากการทอยลูกเต๋าในแต่ละครั้งด้วยอุปกรณ์ที่เส้นด้วยฝุ่นที่ใช้กันในเทคนิคการก่อสร้างอาคาร โดยผลที่ได้แม้จะไม่ได้สร้างด้วยแนวเรื่องที่มีเนื้อหาแบบรูปธรรมนัก แต่ผู้วิจัยต้องการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นในพื้นที่สถาปัตยกรรม และใช้อุปกรณ์ที่หาได้ง่ายๆ ซึ่งอุปกรณ์ที่เส้นชนิดนี้มักจะทิ้งร่องรอยไว้หลังจากการก่อสร้างอาคารเสร็จสิ้นแล้วโดยที่ไม่ค่อยมีใครสังเกตเห็น

¹ ชล เจนประภาพพันธ์, Curator is dead [ภาพพิมพ์], 2558.

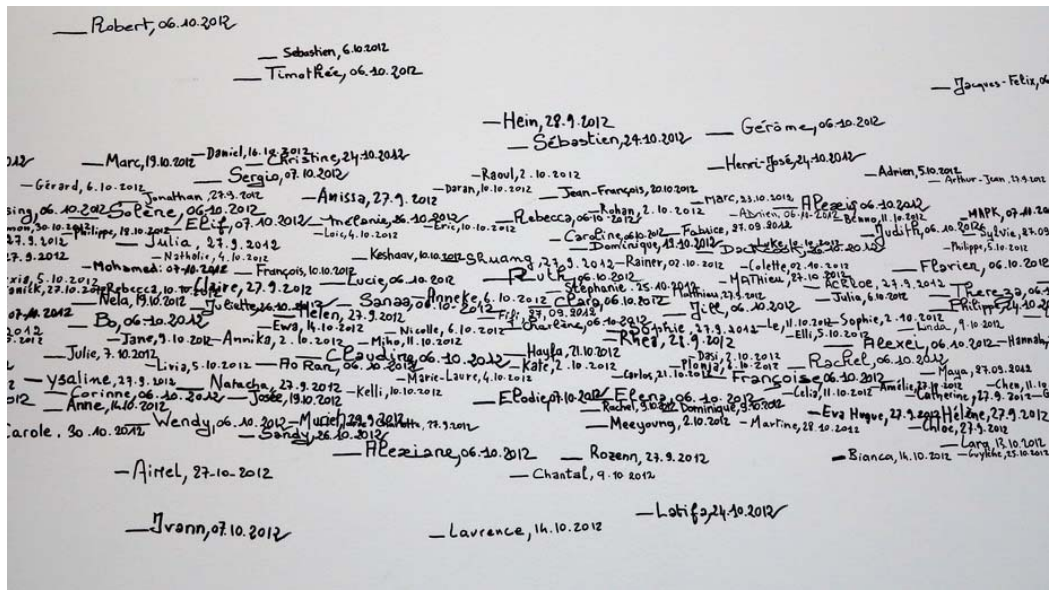


ภาพที่ 16 ตัวอย่างผลงาน dicer และ Hi-Lo

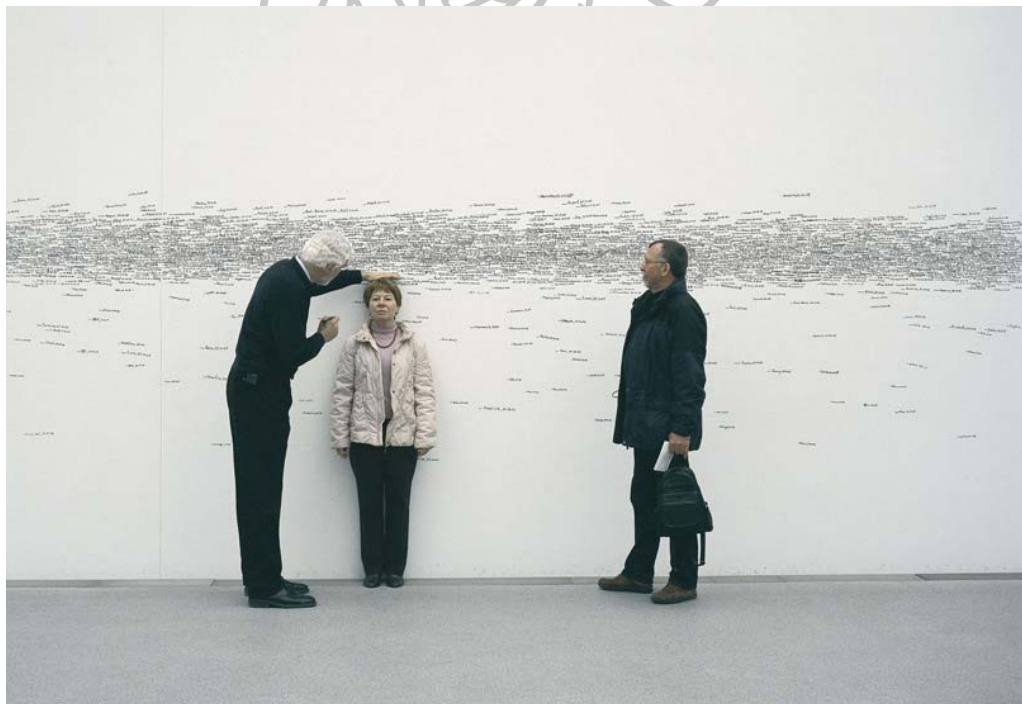
2. กรณีศึกษาก่อนการสร้างสรรค์

นอกจากนี้การศึกษาในระดับปริญญาโทได้มอบโอกาสสำคัญทำให้ผู้วิจัยได้รับทุนแลกเปลี่ยนเพื่อไปศึกษาในสถาบัน Beaux-Arts de Paris ประเทศฝรั่งเศสเป็นเวลา 3 เดือน นอกจากการศึกษาและทำกิจกรรมในสถาบันร่วมกับนักศึกษาแลกเปลี่ยนจากประเทศต่างๆ ตามหลักสูตรการเรียนการสอนแล้ว ผู้วิจัยยังหาโอกาสไปชมงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ต่างๆ เช่น พิพิธภัณฑ์ลูฟวร์ (Musée du Louvre) ศูนย์ศิลปะและวัฒนธรรมแห่งชาติติฌอร์ฌ ปงปีดู (Centre Georges Pompidou) หอศิลป์ร่วมสมัย ปาเลส์ เดอ โตเกียว (Palais deTokyo) พิพิธภัณฑ์โรแดง (Musée Rodin) ฯลฯ

การใช้เวลาว่างนอกหลักสูตรการเรียนการสอนทำให้ผู้วิจัยมีโอกาสศึกษาผลงานศิลปะที่มีแนวทางที่น่าสนใจเป็นกรณีศึกษาและนำมาต่อยอดในการทำงานศิลปะของผู้วิจัยเอง โดยงานศิลปะที่ผู้วิจัยสนใจเป็นพิเศษ ได้แก่ Measuring the Universe (2007) โดย Roman Ondak ศิลปินชาวสโลวาเกีย ผลงานวาดเส้นบนผนังที่เรียบง่าย เพียงการบันทึกความสูงของผู้ที่เข้ามาชมชมบนผนัง เมื่อความสูงสะสมจนเต็มผนังจะปรากฏให้เห็นร่องรอยเชิงปรากฏการณ์ โดยกระบวนการนั้น ผู้วิจัยเห็นว่าศิลปินเพียงเลือกที่จะใช้ข้อมูลที่หาได้อย่างง่ายดาย ทุกคนย่อมมีส่วนสูงของตัวเองอยู่แล้ว ผู้เข้าร่วมจึงสามารถเป็นส่วนหนึ่งของผลงานได้อย่างแท้จริง ที่สำคัญผลงานชิ้นนี้สามารถจัดทำในพื้นที่ใดก็ได้ โดยไม่จำเป็นต้องให้มีลักษณะเหมือนกันทุกประการ



ภาพที่ 17 ภาพผลงาน Measuring the Universe (2007) ของ Roman ondak (1)



ภาพที่ 18 ภาพผลงาน Measuring the Universe (2007) ของ Roman ondak (2)

ที่มา Roman Ondák and Conceptual Art Originating in Central Europe, เข้าถึงเมื่อ 18 เมษายน 2559, เข้าถึงได้จาก <http://arttattler.com/archiveromanondak.html>

นอกจากนี้ยังมีผลงาน *Les Abonnés du Téléphone*, 2002 ของ Christian Boltanski ที่ผู้วิจัยมีความสนใจเป็นพิเศษ ซึ่งเป็นผลงานจัดวางหนังสือรวบรวมเบอร์โทรศัพท์ หรือที่เราเรียกกันติดปากว่าสมุดหน้าเหลืองจากทั่วโลก ผู้ชมสามารถนำสมุดหน้าเหลืองเหล่านี้ ออกมาค้นหาข้อมูลที่อยู่และหมายเลขโทรศัพท์ของใครก็ได้ หรือแม้กระทั่งอาจจะเจอข้อมูลของตัวเองในสมุด แม้ Boltanski จะทำงานที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสงคราม และชีวิตของผู้คนมากมาย แต่ผลงานชิ้นนี้แสดงชัดเจนในเรื่องของการระบุตัวตน ตำแหน่งแห่งหนของผู้คนในโลกนี้ด้วยข้อมูลตัวเลขจากเบอร์โทรศัพท์ สมุดหน้าเหลืองเหล่านี้เป็นวัสดุเก็บตก และการจัดวางนั้น ศิลปินจงใจให้ห้องจัดแสดงมืดสลัว ไร้ชีวิตชีวา มีเพียงโต๊ะกับโคมไฟสองชุดสำหรับผู้ที่สนใจนั่งค้นหาข้อมูล



ภาพที่ 19 ผลงาน *Les Abonnés du Téléphone* ของ Christian Boltanski

จากผลงานที่ให้อิทธิพลทางความคิดเหล่านี้ หลังจากผู้วิจัยกลับมาจากการศึกษา แลกเปลี่ยนที่ประเทศฝรั่งเศสจึงสนใจผลงานที่มีลักษณะของการผสมผสานระหว่างข้อมูล ภาษา และกระบวนการมีส่วนร่วมในนิทรรศการศิลปะ ช่วงศึกษาก่อนวิทยานิพนธ์จึงมีการทดลองค้นหา ส่วนผสมจากความรู้และการสังเกตหลายๆ แบบ ไม่ว่าจะเป็น การสร้างสรรค์ชุดข้อมูลด้วยวิธีต่างๆ การผลิตคู่มือ การสุ่ม รวมถึงการสมมติถึงผลงานศิลปะในรูปแบบวรรณกรรม ซึ่งสิ่งเหล่านี้

มีที่มาที่ไปจากการศึกษาที่สอดคล้องกัน ซึ่งผู้วิจัยคาดหวังที่จะนำสิ่งที่สนใจเหล่านี้ไปสู่วิทยานิพนธ์

เมื่อวิเคราะห์ผลงานต่างๆ จากกรณีศึกษา ผู้วิจัยมีความสนใจเป็นพิเศษกับการใช้ “ข้อมูล” เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์เชิงกระบวนการ จึงหวังที่จะหาวิธีผลิตข้อมูลด้วยตัวเองเพื่อนำไปใช้สร้างสรรค์ต่อ โดยข้อมูลนั้นจะต้องผลิตได้จากกิจกรรมในชีวิตประจำวันของผู้วิจัยเอง สุดท้าย “บันทึกความฝัน” ก็เป็นข้อมูลที่ผู้วิจัยคิดว่ามีความเหมาะสม เนื่องจากเป็นข้อมูลที่มีความเป็นวรรณกรรม เกิดจากการสะสม และมีความลึกซึ้งบางอย่างที่ยังไม่มีศาสตร์ใดอธิบายได้อย่างชัดเจน ผสมรวมกับความสนใจในการจัดการสิ่งสะสมในห้องสรวรภัณฑ์ของนักสะสมโบราณ บันทึกความฝันกระตุ้นให้ผู้วิจัยอยากทดลองกระบวนการเข้าร่วมของศิลปิน รวมถึงการจัดการให้ตนเองเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน

3. ขั้นตอนของการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

ผู้วิจัยใช้เวลาประมาณสองเดือนครึ่งในการบันทึกความฝันด้วยวิธีการต่างๆ อย่างที่ทราบกันว่า ความฝันเป็นปรากฏการณ์ที่ควบคุมไม่ได้ ทุกๆ คนฝัน และส่วนใหญ่ความฝันก็จะถูกลืมเลือนเมื่อตื่นขึ้นมา หลายๆ ครั้งที่ผู้วิจัยตื่นมากลางดึกเพื่อจดความฝันเหล่านั้นการทำบันทึกความฝันนี้ได้รับการอุปมากับการสะสมแบบห้องสรวรภัณฑ์ แต่แทนที่จะเป็นสิ่งของแปลกประหลาด เต็มไปด้วยความไม่รู้ กลับกลายเป็นเรื่องราวที่ไม่เป็นเหตุเป็นผลกันนัก ซึ่งในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยรวบรวมความฝันได้ทั้งหมดราว 60 เรื่อง



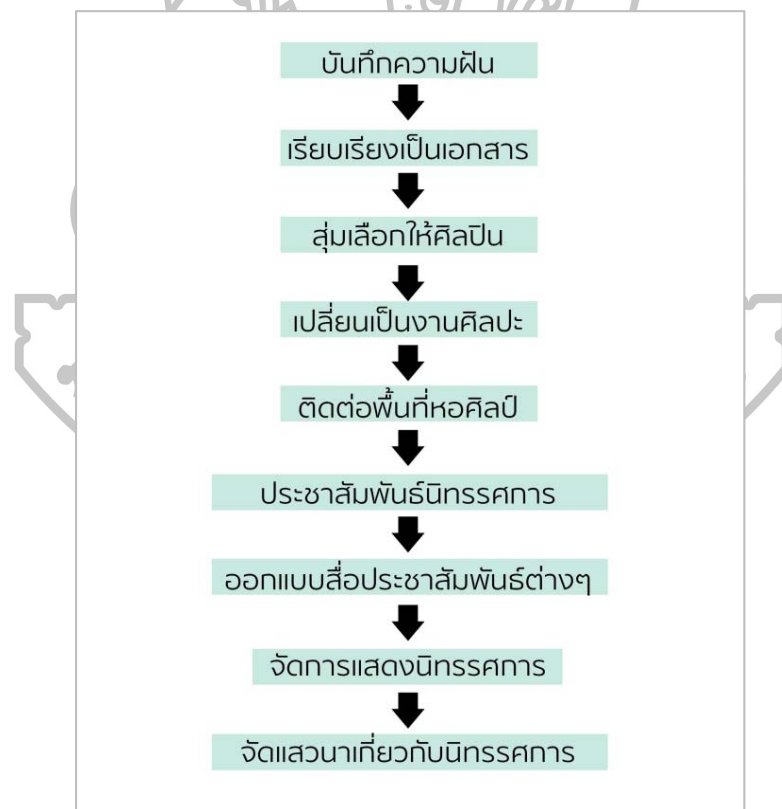
ภาพที่ 20 ตัวอย่างสมุดบันทึกความฝัน

หนังสือบันทึกความฝันด้วยลายมือ ผสมกับภาพประกอบบางส่วน ซึ่งรวบรวมความฝันที่จดบันทึกแบบทันทีทันใดหลังจากการรู้สึกตัว เพื่อไม่ให้ความฝันนั้นหายไปจากการลืมเลือนที่เกิดจากการทำงานที่บกพร่องของความทรงจำ ส่วนใหญ่ผู้วิจัยจะจดบันทึกหลังจากการรู้สึกตัวกลางดึกถึงเวลาเช้ามีระยะเวลาระหว่าง 3:00 น. ถึง 8:00 น. โดยประมาณ หรือบางครั้งอาจเป็นการจับหลับในช่วงเย็นหลังเลิกงาน เมื่อรวบรวมความฝันได้จำนวนหนึ่ง และนำมาตรวจทานอีกครั้ง กระบวนการทำงานในลำดับต่อไปจึงเริ่มขึ้น โดยวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์งานศิลปะผู้วิจัยขอขยายเนื้อหาของแต่ละกระบวนการดังนี้

3.1 ปฏิบัติการศิลปะครั้งที่ 1: นิทรรศการศิลปะ Lucida

นิทรรศการ Lucida เป็นการถ่ายทอดความฝันให้กับศิลปินรุ่นใหม่ผู้เข้าร่วมด้วยการสุ่ม และให้ศิลปินอ่านเพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ตามวิธีของตัวเอง โดยผู้วิจัยไม่ได้แนะนำว่า จะต้องเป็นการตีความ ถอดความ หรือวิธีใดวิธีหนึ่ง เพื่อนำมาจัดแสดงในบริบทของนิทรรศการ เพราะดังที่กล่าวไว้ในช่วงแรกว่าการทำบันทึกความฝันนี้ได้รับการอุปมากับการสะสม งานศิลปะที่ถูกผลิตเพื่อนิทรรศการครั้งนี้จึงเรียกได้ว่าเป็นผลพวง ของศิลปินที่จะทำให้งานบันทึกกลายเป็นสิ่งของ

หนังสือทำนายฝันเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยมีข้อสังเกตเป็นพิเศษ และช่วยให้เห็นความเป็นไปได้ในการนำความฝันมาสู่การสื่อความด้วยภาษาทางศิลปะ การทำนายฝันอาจจะเป็นความเชื่อ แต่ก็เป็นภูมิปัญญาอยู่ในที่ การทำนายความฝันไม่ได้มีเพียงการนำมาแปลความหมายเป็นรหัสตัวเลขเพื่อการเสี่ยงโชคเพียงเท่านั้น แต่มันแสดงให้เห็นตรรกะบางอย่างของมนุษย์ที่มีต่อสิ่งที่อธิบายไม่ได้ แต่กลับเชื่อมโยงและสัมพันธ์กับชีวิต ผู้วิจัยได้ใช้ข้อสังเกตนี้เพื่อนำมาจัดแบ่งความฝันให้กับศิลปินรุ่นใหม่ทั้ง 12 คน ด้วยการคัดเลือกจากศิลปินที่เคยทำงานร่วมกันมาก่อนในฐานะที่ผู้วิจัยทำงานด้านการจัดการนิทรรศการ และอยากทำงานร่วมกับพวกเขาอีกครั้งในฐานะงานสร้างสรรค์ ได้แก่ นัฐพล สวัสดิ์, เล็ก เกียรติศิริขจร, ลัทธพล ก่อเกียรติตระกูล, สุรเจต ทองเจือ, จุฬญาณนนท์ ศิริผล, มาฆะเสนาณรงค์ ณ อยุธยา, ธาดา เสงษ์ทรัพย์กุล, เรืองศักดิ์ อนุวัฒน์นิมิต, อุเทน มหามิตร, บุษราพร ทองชัย, กฤช งามสม, กริช จันทรเนตร ซึ่งได้สละเวลาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากบันทึกความฝัน



ภาพที่ 21 แผนผังขั้นตอนการทำงาน นิทรรศการที่ 1

หลังจากศิลปินตอบรับ และผลิตผลงานศิลปะแล้วผู้วิจัยได้ดำเนินการติดต่อกับ แกลเลอรีเอกชน โดยได้รับความร่วมมือจาก Speedy Grandma ซึ่งเป็นแกลเลอรีขนาดเล็ก และ สนับสนุนผลงานศิลปินรุ่นใหม่อยู่เสมอ ต่อมาในขั้นตอนของการเตรียมการ ก็แทบไม่ต่างจากการ จัดการนิทรรศการทั่วไป แต่ผู้วิจัยมีความคาดหวังว่าจะไม่แสดงบทบาทที่ชัดเจนนักใน กระบวนการทั้งหมดนี้ โดยทำหน้าที่ประสานงานเพื่อให้นิทรรศการเกิดขึ้นได้ รวมถึงในส่วนการ ผลิตสิ่งพิมพ์ และการประชาสัมพันธ์ กระทั่งวันเปิดนิทรรศการ ผลงานทุกชิ้นจะมีคำอธิบายเป็น ความฝันที่ทำให้เกิดผลงานชิ้นนั้นๆ ติดอยู่ประกอบควบคู่กับผลงาน

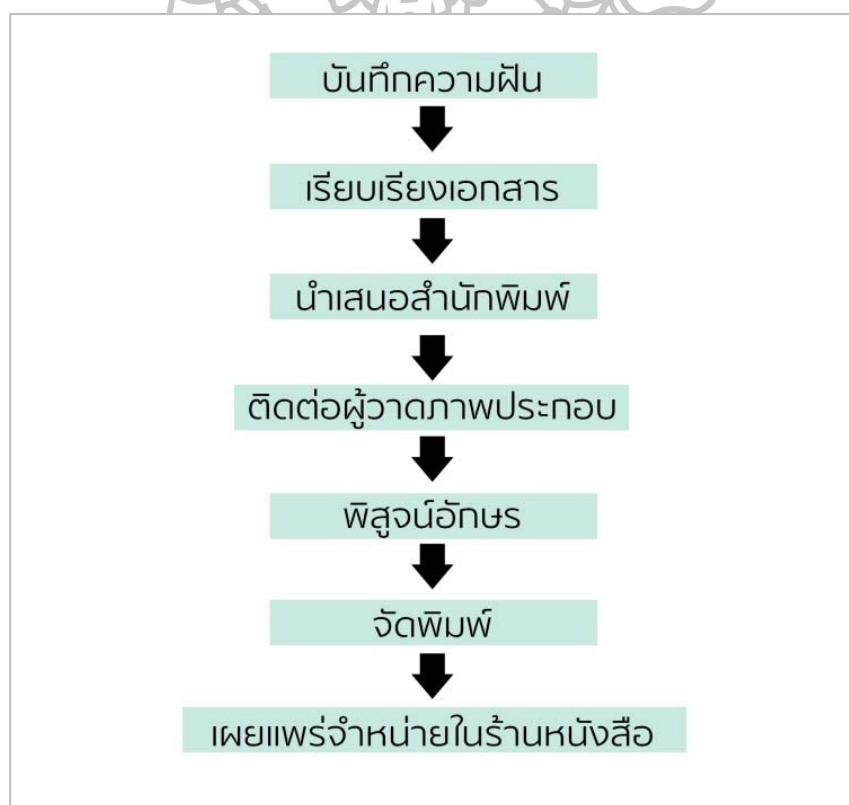


ภาพที่ 22 บรรยากาศการเตรียมงานในนิทรรศการ Lucida

3.2 ปฏิบัติการศิลปะครั้งที่ 2 : หนังสือบันทึกความฝัน Lucida

หลังจากจบนิทรรศการ Lucida ผู้วิจัยมีความคิดที่จะเผยแพร่ผลงานศิลปะในรูปแบบบันทึกความฝัน โดยความฝันแต่ละเรื่องก็เปรียบกับผลงานชิ้นหนึ่งเป็นนิทรรศการผ่านรูปแบบของหนังสือเพื่อให้เกิดการส่งต่อและเสพงานศิลปะของผู้วิจัยในวงกว้างมากขึ้น โดยนำบันทึกความฝันที่ถูกจดด้วยลายมือ มาคัดลอกเป็นต้นฉบับและนำเสนอแก่สำนักพิมพ์เพื่อให้การตีพิมพ์เป็นหนังสือและวางขายเช่นเดียวกับงานวรรณกรรมและหนังสือเรื่องสั้นทั่วไปที่วางจำหน่ายในท้องตลาด

โดยเริ่มแรกผู้วิจัยได้นำบันทึกความฝันไปนำเสนอให้กับสำนักพิมพ์และได้มีการคุยกันในรายละเอียดกับบรรณาธิการถึงเนื้อหาและความเป็นไปได้ต่างๆ ที่ตรงตามความต้องการของผู้วิจัยมากที่สุด ซึ่งนับเป็นการทำงานร่วมกันของผู้วิจัยและสำนักพิมพ์



ภาพที่ 23 แผนผังขั้นตอนการทำงาน นิทรรศการที่ 2



ภาพที่ 24 การประชุมเรื่องการปรับแก้ต้นฉบับกับสำนักพิมพ์ P.S.

เนื่องจากผู้วิจัยต้องการให้ภาพประกอบในหนังสือเป็นเพียงภาพประกอบ ไม่โดดเด่นน่าสนใจไปกว่าเนื้อหา มีความก้ำกึ่งระหว่างการสื่อสารถึงเนื้อหาความฝันบางส่วนของที่น่าสนใจ สามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของผู้วิจัยขณะเดียวกันก็เปิดโอกาสและให้พื้นที่กับจินตนาการของผู้อ่าน จึงได้เลือก อุเทน มหามิตร เป็นผู้เขียนภาพประกอบในฐานะศิลปินและนักเขียน ซึ่งธรรมชาติของอุเทนมีคุณสมบัติที่จะเป็นผู้อยู่เชื่อมต่อระหว่างโลกวรรณกรรมและศิลปะได้ เช่นเดียวกับผลงานชิ้นนี้ที่ผู้วิจัยต้องการให้เป็นงานเขียนที่ข้ามผ่านโลกของวรรณกรรมด้วยเช่นกัน

นอกจากนี้ในฐานะที่หนังสือก็คือนิทรรศการในเชิงอุปมา และอุเทน มหามิตร จึงเปรียบกับศิลปินรับเชิญที่ผลงานของเขาได้จัดแสดงร่วมกับบันทึกความฝันของผู้วิจัย โดยในการจัดพิมพ์หนังสือ Lucida ได้นำเสนอคำนำผู้เขียนไว้ดังนี้

ผมไม่ใช่นักเขียนโดยอาชีพและหนังสือเล่มนี้เป็นเพียงการรวบรวมครั้งแรกเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่ผมประสบมาและหลาย ๆ ครั้งผมก็เป็นเพียงผู้สังเกตการณ์...

หากจะว่าไปเรื่องราวในหนังสือเล่มนี้ถูกเขียนขึ้นด้วยสำนวนและวิธีการอย่างง่าย ๆ เพราะผมต้องการถ่ายทอดอย่างที่เป็นโดยไม่ต้องการปรุงแต่งด้วยคำไพเราะใด ๆ หนังสือเล่มนี้จึงไม่ใช่งานวรรณกรรมอันที่จริงจะเรียกว่า “บันทึกส่วนตัว” คงจะเหมาะสมกว่าเพราะหนังสือเล่มนี้ทำงานแบบเดียวกับสมุดไดอารี่แม้ว่าเหตุการณ์ในแต่ละเรื่องไม่ได้มีความสัมพันธ์กันแต่อย่างใด

ตอนแรกผมตั้งใจทำให้มันเป็นงานศิลปะชิ้นหนึ่งที่ว่าด้วยการสะสมอะไรบางอย่าง เป็นสิ่งที่ประหลาดกว่าวัตถุสิ่งของที่ผมใช้เวลาเขียนมันอยู่นานแต่ไม่ได้มีความต่อเนื่องอย่างที่คิดไว้เสียดยที่ผมไม่สามารถสะสมได้ยาวนานกว่านั้นเพราะว่ากระบวนการทำงานชิ้นนี้ค่อนข้างทำให้ระบบชีวิตของผมรวนและพาลจะทำให้เสียการเสียนงานด้วยซ้ำ

เพื่อให้บันทึกส่วนตัวเผยแพร่ได้ผมเลือกตัดรายละเอียดหลาย ๆ อย่างทั้งบุคคล และสถานที่เนื่องจากผมกระดากอายที่จะให้สาธารณะรู้ทุก ๆ รายละเอียดของเรื่องราว ... เพื่อหลบเลี่ยงความรู้สึกแปลกผมเลยตั้งใจทำให้มันเป็นหนังสืออ่านเล่นเพื่อไม่ให้ใครจริงจังกับมันมากนักแม้ว่าจะอ่านไม่สนุกเท่าไร

ผมแค่อยากให้คนอ่านรู้สึกได้ว่าในโลกคู่ขนานนั้นไม่ได้ถูกกำหนดด้วยเหตุการณ์ที่ดี หรือร้ายบางทีมันเป็นเพียงเหตุการณ์ปกติทั่วไปที่เกิดขึ้นได้ทุกวัน...²

เมื่อหนังสือพิมพ์ออกมาเป็นรูปเล่มก็ได้วางจำหน่ายในงานสัปดาห์หนังสือ และร้านหนังสืออิสระ ทั้งในกรุงเทพและต่างจังหวัด เช่น ร้านบู๊คโมบี ที่หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ชั้น 4 ร้านหนังสือและสิ่งของ ในย่านพระโขนง ร้านหนังสือเดินทาง ในย่านผ่านฟ้า ร้านหนังสือก็องดิด ในย่านคลองสาน ร้านค่าน้ำ จังหวัดนครปฐม ร้านหนังสือ 2521 ในจังหวัดภูเก็ต ร้านเล่า จังหวัดเชียงใหม่ ร้านเฟื่องนคร จังหวัดนครราชสีมา และร้านบุ๊ค จังหวัดปัตตานี เป็นต้น นอกจากนี้ยังจัดจำหน่ายในรูปแบบออนไลน์กับร้านหนังสือ รีดเดอร์รี่ (Readery) เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มคนอ่าน หรือที่อาจเรียกได้ว่าเป็นผู้ชมงานศิลปะในอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งได้รับการตอบรับในแง่ของยอดขายที่ดีในระดับหนึ่ง ซึ่งหมายความว่าหนังสือได้กระจายอยู่ในมือผู้อ่าน และสามารถทำให้เกิดผู้ชมงานในวงกว้างมากขึ้น

² ชล เจนประภาพพันธ์, Lucida, (กรุงเทพฯ: P.S., 2558), 148-148.



ภาพที่ 25 หนังสือ Lucida วางจำหน่ายในร้านหนังสือและสิ่งของ

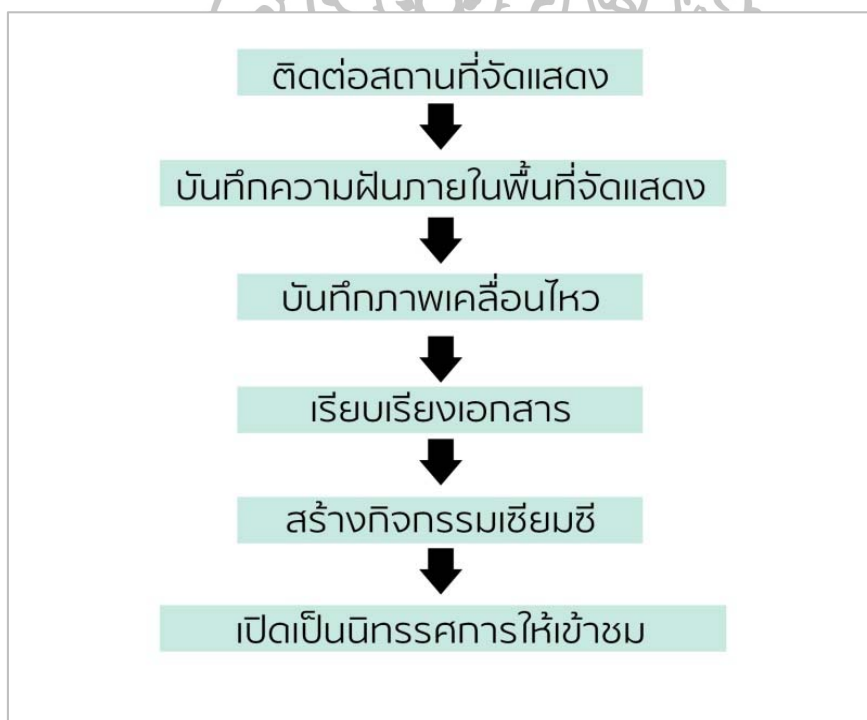
3.3 ปฏิบัติการศิลปะครั้งที่ 3 (นิทรรศการศิลปะ HORIZON)

หลังจากการแสดงนิทรรศการและการเผยแพร่ผลงานศิลปะในรูปแบบสิ่งพิมพ์เพื่อเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะแล้ว ผู้วิจัยได้กลับมาไตร่ตรองถึงกระบวนการทำงานศิลปะในภาพรวม และเห็นว่ากระบวนการของการผลิตความฝันซึ่งนับเป็นขั้นตอนแรกในการผลิตงานศิลปะเป็นกระบวนการที่น่าสนใจและควรให้ความสำคัญในการศึกษา ผู้วิจัยจึงได้คิดโครงการศิลปะขึ้นมาอีกหนึ่งโครงการ นั่นคือ การนอนหลับและทำบันทึกความฝันภายในนิทรรศการและทำการบันทึกภาพเคลื่อนไหวช่วงเวลาหลับ ภาวะฝัน และตื่น ด้วยกล้องวงจรปิดเป็นเวลา 1 เดือน โดยได้รับความอนุเคราะห์จาก Schemata Gallery ให้ใช้พื้นที่สตูดิโอของแกลเลอรีสำหรับจัดเตรียมนิทรรศการครั้งนี้

โครงการนอนหลับและบันทึกความฝันนี้ถือได้ว่าเป็นกระบวนการทดลองทางศิลปะ เป็นการจัดการที่ผู้วิจัยไม่เคยทำมาก่อน กล่าวคือเป็นการจัดการให้ตัวเองอยู่ในสถานะของงานศิลปะ และสื่อที่ถ่ายทอดงานศิลปะ โดยภาพรวมผู้วิจัยต้องการให้นิทรรศการนี้เป็นบทสรุปที่

การจัดการนิทรรศการได้ออกย้อนมาสู่ผู้จัดการเพื่อตอกย้ำว่า การเป็นศิลปินนั้นอาจไม่มีอยู่จริง และสถานะภาพของการเป็นผู้สร้างสรรค์อาจเกิดขึ้นกับใครก็ได้ในบริบทของศิลปะ แม้กระทั่ง บางครั้งผู้สร้างสรรค์ก็อาจกลายเป็นงานศิลปะเสียเองโดยกระบวนการ

ผู้วิจัยได้จัดสภาพแวดล้อมภายในห้องให้สามารถอยู่อาศัยได้จริง ประกอบด้วย การใช้ส่วนตัวและเครื่องเรือน เท่าที่จำเป็น เช่น เตียงนอน โต๊ะทำงาน ราวแขวนผ้า ในโครงการนี้ ผู้วิจัยพักอยู่อาศัยจริง โดยในตอนกลางวันผู้วิจัยออกไปทำงานปกติ กลับมาในช่วงเย็น และนอนหลับเพื่อทำงานศิลปะที่เป็นความฝันในช่วงเวลากลางคืน จากการบันทึกด้วยกล้องวงจรปิดจะทำให้สามารถทราบถึงปฏิริยาของร่างกายก่อนตื่น และมีช่วงเวลาที่ผู้วิจัยตื่นขึ้นมาเพื่อบันทึกความฝัน ทั้งหมดนี้คือการบันทึกข้อมูลที่สามารถนำไปใช้เพื่อเป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งของนิทรรศการ



ภาพที่ 26 แผนผังขั้นตอนการทำงาน นิทรรศการที่ 3

โดยหลังจากจบโครงการ ผู้วิจัยสามารถรวบรวมความฝันได้จำนวน 26 เรื่อง เนื่องจากในบางวัน ผู้วิจัยไม่ได้ฝัน หรืออาจจะตื่นขึ้นมาแล้วจดจำความฝันนั้นไม่ได้ การเขียนความฝันไว้บนกำแพง ด้วยลายมือ เป็นปฏิบัติการแบบฉบับล้นทันทีหลังจากที่รู้สึกตัวตื่น และการจดบันทึกบนผนังก็ เป็นการเลียนแบบพฤติกรรมของผู้ต้องขัง

ตัวอย่างความฝัน

8-2-2016 / 5:00

ผมถูกกักบริเวณอยู่บนตึ้นชั้นขนาดใหญ่ด้านล่างมีหมาสสามตัวกระโดดอยู่บนแทรมโพลีนพวกมันพยายามจะกระโดดมากัดผมถึงพวกมันจะดูน่ารำกเวลากระโดดแต่ผมคิดว่ามันกัต์จริงๆ แน่

ถ้ามีจิ้งหะไม่นานนักพวกมันก็กระโดดสูงขึ้นเรื่อยๆ จนอาจจะสามารถกัดขาผมได้ ผมเลยยืนขาออกมาจากบนตึ้นเล็กน้อยคิดว่ารอจิ้งหะดีๆ จะได้ถีบพวกมันให้กระเด็นไปไกลๆ กิจกรรมนี้เริ่มตั้งแต่พระอาทิตย์ตกดินจนถึงเช้า แน่บนละว่าผมก็เผลอจับหลังอยู่บนตึ้นขึ้นไปหลายครั้งและก็ยังถีบไม่โดนหมาสักตัว

25-2-2016 / 6:02 น.

ผมเป็นนักรับฝากของ หลายสิ่งหลายอย่างมีคนนำมาฝากไว้ที่ผมมากมาย ผมเดินไปตามถนนด้วยกระเป๋าสะพายใบใหญ่ยักษ์ จนดูเหมือนนักเดินทางไกล แต่จริงๆ ในกระเป๋าใบใหญ่มีสมบัติอยู่มากมาย เวลาเดินผ่านบ้านใคร ถ้ามีของอยากให้ฝากเขาก็จะเรียกตะโกนเรียกให้ผมหยุด ถ้าสุดมีคนนำเข็มทิศรูปทรงกลมๆ แบบๆ มาฝากกับผม เจ้าของบอกว่ามันยังใช้การได้ดี แต่ผมก็ไม่เคยแม้แต่จะเงยหน้ามองหน้าคนรับฝากของเลยสักคน เคื่ว่ากันว่ามันเป็นกฎที่เราไม่ควรรู้ว่าใครเป็นเจ้าของสิ่งของชิ้นไหน เพราะบางอย่างเป็นความลับส่วนตัว วิธีเอาของคืนจากผมก็เรียบง่ายมาก แค่เจ้าของอธิบายกายภาพของสิ่งที่เขาเคยนำมาฝากได้อย่างถูกต้อง ก็จะได้รับคืนไป แต่เอาจริงๆ ก็ยังไม่เคยมีใครมาเอาของคืนจากผมเลย

ด้วยเหตุนี้กระเป๋าสะพายของผมมันจึงใหญ่ขึ้นเรื่อยๆ สำหรับสิ่งของที่รับฝากวันนี้คือเข็มทิศอย่างที่บอก ผมมองว่ายังใช้ได้ดีหรือไม่ แต่กลับมองไม่เห็นอะไรบนหน้าปัดเลยไม่รู้ว่ทำไมเจ้าของถึงเรียกมันว่าเข็มทิศ แต่ไม่เป็นไร ยังไงผมก็รับฝากอยู่ดี ผมจัดแจงโยนมันลงไปในกระเป๋า แล้วก็เดินต่อไปตามทางที่พระอาทิตย์กำลังจะตกดิน

ความจริงที่บอกว่าดูเหมือนนักเดินทางอาจจะไม่จริงเท่าไร เพราะกระเป๋าใบใหญ่มันทำให้ผมเดินได้ช้ามาก ช้ากว่าที่คนปกติเดินกัน³

เมื่อกระบวนการทดลองนอนหลับและบันทึกภาวะฝันครบกำหนดระยะเวลาที่วางไว้ ผู้วิจัยได้เปิดพื้นที่พักอาศัยนี้เป็นนิทรรศการให้ผู้ชมสามารถเดินเข้ามาดูภายในพื้นที่สวน

³ ชล เจนประภาพพันธ์, Lucida [บันทึก], 2557

ตัวนี้ได้โดยมีส่วนประกอบหลักคือ บ้านที่สภาพเคลื่อนไหวขณะฝัน บ้านที่ความฝันบนกำแพง รวมถึงบ้านที่ความฝันที่นำมาจัดการเรียงเรียงและพิมพ์แยกชิ้น จำกัดจำนวนสำหรับเสียงเชื่อมโยง เพื่อให้ผู้ชมที่สนใจ สามารถเสียงท่ายและนำผลงานบ้านที่ความฝันกลับบ้านได้คนละชิ้นโดย นิทรรศการเปิดให้ผู้สนใจเข้าชมตั้งแต่วันที่ 12-31 มีนาคม 2559



ภาพที่ 27 บรรยากาศในห้องนิทรรศการ Horizon

จากกระบวนการทำงานของผลงานในรูปแบบนิทรรศการทั้ง 3 ชิ้นทำให้การนอนกลายเป็นกระบวนการทดลองมากกว่าการพักผ่อน และการบันทึกเป็นกระบวนการที่ช่วยให้เกิดข้อมูลมากมาย ทำให้พื้นที่ในชีวิตประจำวันของผู้วิจัยกับพื้นที่ของการหลับไหลซ้อนเหลื่อมกันอย่างเลี่ยงไม่ได้ ผลลัพธ์ของโครงการนี้เป็นไปอย่างที่คาดหวัง คือเป็นกระบวนการที่ผสมผสานไปด้วย ชีวิต ความฝัน ข้อมูลการทำบันทึก การมีส่วนร่วม และความเป็นนิทรรศการ จนสุดท้ายแล้ว ผู้วิจัยคิดว่าสิ่งที่น่าสนใจอย่างมากก็คือ กระบวนการการนอนหลับและฝัน ซึ่งเป็นประสบการณ์ปกติที่เกิดขึ้นกับทุกคน การทำบันทึกความฝันนอกจากจะเป็นเนื้อหาหลักของการสร้างสรรค์

ผลงานในวิทยานิพนธ์แล้วการทำบันทึกความฝันก็ให้ประสบการณ์และความทรงจำใหม่ๆ จนแทบไม่ต่างจากความเป็นจริงในชีวิตประจำวัน ภายใต้อายภาพของร่างกายที่นิ่งแทบจะไม่ได้ขยับไปไหนเลย



บทที่ 4

วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์

ผลงานทั้ง 3 โครงการในวิทยานิพนธ์ “นิทรรศการจากความฝัน” นั้น ผู้วิจัยได้ใช้บันทึกความฝันเป็นเสมือนวัตถุตีบสำคัญอันหนึ่งในการสร้างสรรค์ เนื่องจากความฝันนั้นเป็นข้อมูลที่ทุกคนสามารถจัดทำได้ เป็นสิ่งที่ทุกๆ คนมีแต่อาจจะไม่เคยบันทึกไว้ และในทางประวัติศาสตร์ศิลปะนั้น การบันทึกความฝันก็คือการนำเสนอกระบวนการอัตโนมัติ (automatic) ชนิดหนึ่ง ซึ่งเป็นรูปแบบในเชิงวรรณกรรม แต่อย่างไรก็ตามผู้วิจัยกลับมองว่านอกจากบันทึกความฝันจะมีลักษณะเช่นเดียวกับวรรณกรรมที่ไม่ได้เกิดจากการประพันธ์แบบปกติทั่วไปแล้ว บันทึกความฝันยังมีลักษณะของการเป็น “ชุดข้อมูล” (information) กระบวนการบันทึก และการตัดเกลา (edit) ในระบบบรรณาธิการหนังสือ สามารถทำให้บันทึกแต่ละชิ้นมีสุนทรียภาพพอที่จะเป็นงานศิลปะในตัวเองได้

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ผลิตผลงานขึ้นมาทั้งหมด 3 ชิ้น โดยทั้ง 3 ชิ้นอยู่ในรูปแบบของ “นิทรรศการ” ที่ต้องผ่านกระบวนการการจัดการที่ต่างกันทั้งสามรูปแบบ นำเสนอแตกต่างกัน แม้จะเป็นการแสดงออกโดยศิลปิน แต่สถานะของผู้วิจัยในบริบทนี้ยังแสดงให้เห็นถึงความเหลื่อมกันอยู่ระหว่าง ผู้ประพันธ์ ศิลปิน และนักจัดการภัณฑารักษ์ ซึ่งในโลกของศิลปะร่วมสมัยนั้น การซ้อนทับของทั้ง 3 บทบาทไม่ได้เป็นเรื่องใหม่ แต่ยังคงมีแง่มุมที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่น่าสนใจได้ และสำหรับผลงานทั้ง 3 ชิ้นของผู้วิจัยเอง สามารถวิเคราะห์ ได้ดังนี้

1. ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1: นิทรรศการ Lucida, 2015

นิทรรศการ Lucida เป็นผลงานชิ้นแรก ที่ผู้วิจัยนำบันทึกความฝันส่วนหนึ่งมาสุ่มเลือกและส่งต่อให้กับศิลปินทั้ง 12 ท่าน โดยในผลงานชิ้นแรกนี้ ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจมาจาก “ห้องสารภณท์” (Cabinet of curiosities) ซึ่งเป็นวิธีการจัดการนิทรรศการในช่วงแรกก่อนที่จะมีพิพิธภัณฑ์เกิดขึ้น อย่างที่ได้แจกแจงข้อมูลในบทที่ 2 แล้วว่าโดยธรรมชาติของห้องสารภณท์นั้นไม่ได้เป็นการจัดการหรือการจัดแสดงที่มีระเบียบ หรือมีการแยกจำแนกประเภทสิ่งของอย่างชัดเจน ผู้วิจัยได้โยงความสัมพันธ์นี้เข้ากับการบันทึกความฝัน เนื่องจากการจดบันทึกนั้นก็เปรียบได้กับการสะสมสิ่งของประหลาดจากดินแดนที่ไม่รู้จัก เพียงแต่สิ่งที่สะสมนั้น เป็นเหตุการณ์ หรือเรื่องราวจากสภาวะหลับใหลนั่นเอง

LUCIDA
นิมิต
ART EXHIBITION
3-20 APRIL 2015

**OPENING PARTY :
3 APRIL 2015/18:00Hr**
At Speedy Grandma

672/50-52 Soi Charoenkrung 28 Bangrak Bangkok
Bangkok, Thailand 10500
Opening Hours: Wednesday to Sunday 13:00 - 21:00
Leo Anantawat: +66895083869
Thomas Nalanti: +66801172991
Jutha: +66811005134
KD: +66875144467
www.facebook.com/speedygrandma

ศิลปินประภาพังษ์
Chol janepraphaphan
Collaborate with

Speedy Grandma Gallery - Show

นาง เสือพงษ์ น อุษมา Makha Samsang Na Ayuthaya
อักษรณา ก่อเกียรติระกูล Latthana Korkiatarkul
สุระเจด ทองเจือ Surajate Tongchua
ราตรี เวงศรีเมธิตา Tada Hongsapakul
กฤษ ขนสนิม Krit Ngamsom
อุทุมพร หมายาส Uten Mahamit

เล็ก นิลศิริธวัช Lek Kiatsirikajorn
จตุรฤกษ์ นนท สิริยา Chulayarnnon Siriphol
เบ็ญจกิติ อรุณวัฒน์ Ruangrak Anuwatwimon
บุษเรณ ทองปณี Bussaraporn Thongchai
ศิวาภา สวัสดิ์ Nat Sawasdee
กฤษ อุ่นสุนทร Krit Chantranet

ภาพที่ 28 สื่อประชาสัมพันธ์นิทรรศการ Lucida

จากบันทึกความฝันของผู้วิจัย ได้ถูกส่งผ่านด้วยกระบวนการสู่ไปสูศิลปิน เพื่อให้พวกเขาได้ใช้เรื่องราว ถ้อยความ นำไปสู่การเป็นงานศิลปะ ราวกับว่าบันทึกความฝันแต่ละชิ้นนั้น มีนัยยะของการเป็นปริศนาคำทายด้วย เนื่องจากในอีกมุมหนึ่ง มนุษย์เรารู้จักนำสิ่งที่เกิดขึ้นในความฝันมาแปรความหมายเพื่อตอบคำถามบางอย่าง ความสัมพันธ์เกี่ยวกับตรรกะของความฝันนี้สามารถ

ศึกษาไปจากหลายๆ วัฒนธรรม และในผลงานชิ้นนี้ความฝันก็คล้ายกับ “นิมิต” ที่จะช่วยให้ นิทรรศการได้เกิดขึ้นเป็นรูปธรรม

1.1 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ของผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1

เมื่อผู้วิจัยได้ทำการสุ่มเลือกความฝันให้กับศิลปิน ในขณะที่เดียวกันก็ได้นำ โครงการนิทรรศการนี้ไปเสนอกับแกลเลอรีเอกชน จนได้รับการตอบรับจาก Speedy Grandma Gallery โดยกระบวนการนี้ทำให้ผู้วิจัยใช้บทบาทของภัณฑารักษ์เข้าจัดการ ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อ ประสานงาน การคัดเลือก และสื่อสารกับศิลปิน ไปจนถึงการดูแลเรื่องการติดตั้งจัดวางผลงาน ทำ ประชาสัมพันธ์ และผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

เนื่องจากภูมิหลังของผู้วิจัยนั้น เคยทำงานทั้งด้านการเป็นศิลปิน นักเขียน และ ภัณฑารักษ์ จึงอาจจะไม่แปลกที่มีความสนใจหลากหลาย แต่ในอันที่จริงการทำงานหลากหลาย มาก่อน กลับทำให้เส้นแบ่งที่คนทั่วไปมักจะมองเห็นอย่างชัดเจนว่าแต่ละบทบาทของคนในวงการ ศิลปะทำหน้าที่อะไร หรืออย่างไร ได้กลายเป็นความไม่ชัดเจน โดยเฉพาะเมื่อบางเวลาที่คุณวิจัยมี ความรู้สึกว่าการจัดนิทรรศการก็คือการทำศิลปะแบบหนึ่ง นั้นหมายถึงนิทรรศการศิลปะนั้น มี สภาพเหมือนกับงานศิลปะชิ้นหนึ่งด้วยเช่นกัน นิทรรศการ Lucida, 2015 นี้จึงมีสถานภาพ เหมือนกับงานศิลปะชิ้นหนึ่งที่มีการเข้าร่วมของศิลปินก็คือส่วนหนึ่งของกระบวนการ



ภาพที่ 29 กระบวนการติดตั้งนิทรรศการ Lucida

จากบันทึกความฝัน สุ่มเลือกให้ศิลปิน และทุกคนร่วมผลิตผลงานเพื่อนำมาเสนอในพื้นที่ที่ผู้วิจัยได้จัดเตรียมไว้ให้ ทุกสิ่งทุกอย่างนั้นแลดูเหมือนกับนิทรรศการศิลปะทั่วไป แต่ในอันที่จริงผู้วิจัยต้องการที่จะทำให้นิทรรศการที่จะเกิดขึ้นนั้น มีองค์ประกอบเลียนแบบนิทรรศการทั่วไปด้วยในคราวเดียวกัน หากจะพิจารณาเกี่ยวกับการใช้ความฝันเข้ามาเป็นจุดเชื่อมต่อระหว่างการสื่อสารของศิลปินและภัณฑารักษ์ สิ่งนี้จะเป็นประเด็นที่ค่อนข้างละเอียดอ่อน เนื่องจากโดยทั่วไปนั้น การสร้างแนวคิดของนิทรรศการ ภัณฑารักษ์มักจะเลือกจากผลงานที่มีอยู่แล้ว หรือหาวิธีสื่อสารที่ไม่ชี้นำความคิดของศิลปินจนเกินความจำเป็น แต่สำหรับผลงานชิ้นนี้ ภัณฑารักษ์กลับไม่มีคำอธิบายอะไรอย่างชัดเจน เพียงทำการหยิบยื่นบันทึกความฝันที่เสมือนคู่มือให้ศิลปินผลิตงานจากการอ่านบันทึก

หากมีคำถามว่า “นิทรรศการที่ดี” ต้องประกอบด้วยปัจจัยอะไรบ้าง การสุ่มเลือกนี้จะเป็นประเด็นที่น่าสนใจอันหนึ่ง เมื่อปัจจุบัน “ชื่อ” หรือ “ความสามารถ” ของภัณฑารักษ์ ได้เข้ามามีส่วนในการตัดสินความสำเร็จ หรือการเป็นนิทรรศการที่ดีในสังคมของศิลปะร่วมสมัย ผลงานศิลปะจึงกลายเป็นสิ่งที่ต้องได้รับการอธิบาย และจัดวางให้ถูกที่ถูกลเวลาโดยคนอื่นด้วยเช่นกัน แต่สำหรับนิทรรศการครั้งนี้ ศิลปินไม่ได้รับแนวคิด หรือแนวเรื่องอะไรเกี่ยวกับนิทรรศการ มีแค่เพียงข้อมูลบันทึกความฝัน และผู้วิจัยก็ไม่ต้องการควบคุมในส่วนรูปแบบของงานศิลปะเลย คล้ายกับการปลดปล่อยให้ “ความเป็นนิทรรศการ” เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติโดยไม่ต้องมีแนวเรื่องให้มุ่งไปในทิศทางเดียวกัน



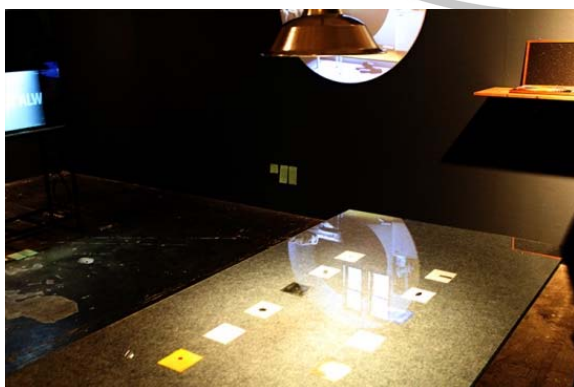
ภาพที่ 30 บรรยากาศวันเปิดนิทรรศการ Lucida

อย่างไรก็ตามผลงานชุดนี้ก็แสดงให้เห็นว่าองค์ประกอบของนิทรรศการศิลปะก็สามารถเกิดขึ้นได้โดยกระบวนการจัดการ ประสานงาน และงานศิลปะก็ขึ้นได้โดยการถอดความตีความจากบันทึกความฝันโดยศิลปินรับเชิญ ซึ่งลักษณะผลงานแต่ละชิ้นนั้น หากวิเคราะห์แล้ว จะเห็นที่มาที่น่าสนใจแตกต่างกันดังในหัวข้อต่อไป

1.2 วิเคราะห์ผลงานที่จัดแสดงในผลงานนิทรรศการชิ้นที่ 1

นิทรรศการ Lucida, 2015 ได้เชิญศิลปินทั้ง 12 ท่านเข้าร่วมได้แก่นัฐพล สวัสดิ์, เล็ก เกียรติศิริขจร, ลัทธพล ก่อเกียรติตระกูล, สุรเจต ทองเจือ, จุฬญาณนนท์ ศิริผล, มาฆะเสนีนวงศ์ ณ อยุธา, ธาดา เฮงทรัพย์กุล, เรืองศักดิ์ อนุวัฒน์นิมล, อุเทน มหามิตร, บุษราพร ทองชัย, กฤษ งามสม, กริช จันทรเนตรหลังจากที่ทุกคนได้รับบันทึกความฝันที่ผู้วิจัยได้สุ่มเลือกให้ ศิลปินทั้ง 12 ท่าน มีวิธีจะตอบสนองกับโจทย์ที่แตกต่างกันออกไป และได้ผลิตผลงานออกมาในรูปแบบที่ตัวเองถนัด

เมื่อผู้วิจัยตั้งใจปล่อยให้เกิดช่องว่างของการตีความเกิดขึ้น บันทึกความฝันเหล่านี้ได้ถูกศิลปินนำไปถ่ายทอดด้วยวิธีที่แตกต่างกัน โดยมีตัวอย่างที่น่าสนใจ อย่างการทำให้สิ่งของหรือบุคคลในความฝันมีความบิดเบือนไปอย่างจงใจ แต่ยังคงความสัมพันธ์ด้วยสัญลักษณ์บางอย่าง เช่นผลงานจิตรกรรมขนาดเล็กของ นัท สวัสดิ์ทำให้บันทึกความฝันที่กล่าวถึง “ดอกไม้สีแดง” ที่หล่นอยู่บนถนน มีภาพของคนเสียชีวิตบนพื้นปะปนอยู่ในจิตรกรรมของเขา ซึ่งผู้วิจัยสังเกตเห็นลักษณะการวาดที่แม้จะเป็นภาพขนาดเล็ก แต่ศิลปินจงใจทำให้รอยเลือดในภาพที่ไหลออกมาจากร่างกายมีลักษณะกระจายออกคล้ายกับช่อดอกไม้สีแดงบนพื้น และด้วยขนาดที่เล็กผิดปกติของจิตรกรรมนี้เองที่ทำให้ชวนคิดได้ว่า ความฝันก็คือสิ่งที่ต้องเพ่งดู และอาจจะมีความไม่ชัดเจนหรือความเข้าใจผิดปะปนอยู่



ภาพที่ 31 ผลงานของนัฐพล สวัสดิ์

เช่นเดียวกันกับจิตรกรรมภาพบุคคลทั้ง 3 ชิ้น โดย กฤษ จันทรเนตร เมื่อศิลปินวาดภาพบุคคลทั้งสามที่อยู่ในความฝัน จากในบันทึกที่กล่าวถึงชายสามคนบนต้นไม้ พวกเขาจะคอยปาผลไม้บนต้นไม้ใส่คนที่อยู่เบื้องล่าง แต่ในจิตรกรรมบุคคลทั้งสามกลับมีร่องรอยถูกผลไม้ปาใส่ศีรษะแทน



ภาพที่ 32 ภาพจิตรกรรมของ กฤษ จันทรเนตร

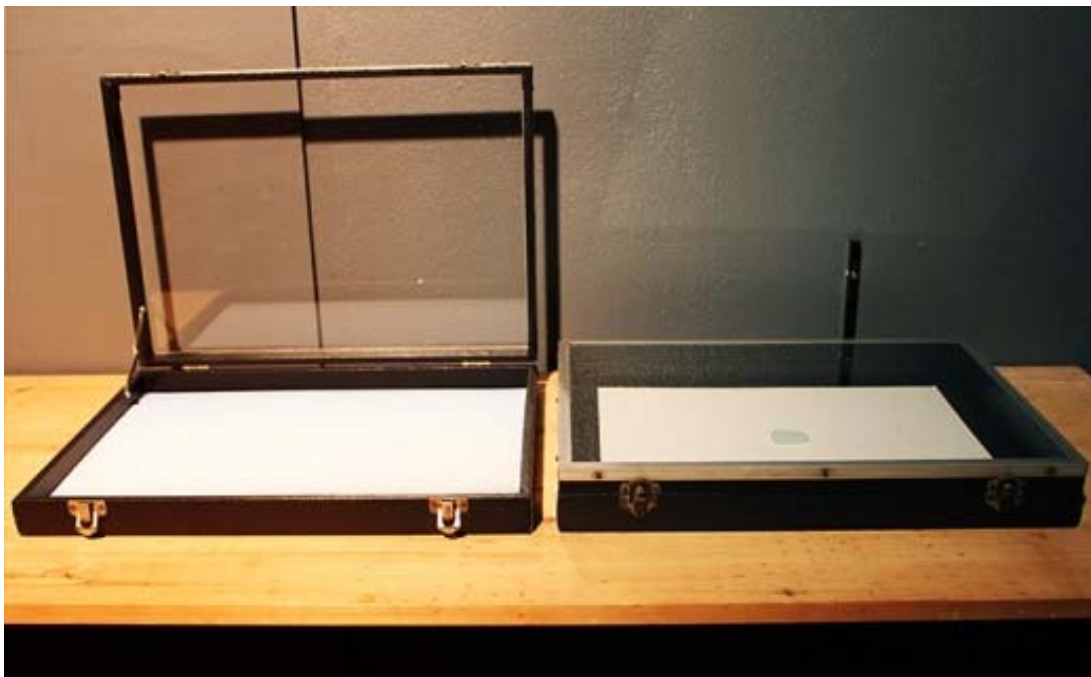
ความขัดแย้งกันระหว่างการตีความให้ออกมาเป็นงานศิลปะ และบันทึกความฝัน เป็นสิ่งที่น่าสังเกต ซึ่งทำให้เห็นว่า แม้ว่าการส่งบันทึกความฝันให้กับศิลปิน จะคล้ายกับการมอบคู่มือชนิดหนึ่งให้ทำงาน แต่บันทึกความฝันก็ไม่ได้ช่วยให้การถ่ายทอดเป็นไปอย่างอย่างตรงไปตรงมา แม้ศิลปินบางท่านจะทำงานศิลปะด้วยการถอดความตามเนื้อหาก็ตาม เช่น ผลงานสื่อประสมของกฤษ งามสม ที่เขาได้เลือกนำเสนอบานหน้าต่างจากความฝันของผู้วิจัย แม้กฤษ งามสมจะนำเสนอผลงานด้วยวัสดุสามมิติ แต่บานหน้าต่างของเขากลับมีลักษณะที่แตกต่างจากในบันทึกความฝันอย่างสิ้นเชิง โดยในบันทึกได้อธิบายถึงบานหน้าต่างชนิดกระจกบานเลื่อน แต่ศิลปินตีความออกมาเป็นแบบบานเปิดและทำจากเหล็กดัด



ภาพที่ 33 ผลงานของ กฤษ งามสม

นอกจากนี้แล้วยังมีวิธีการทำงานของศิลปินบางคนที่น่าบันทึกความฝันไปตีความใหม่ ด้วยการนำประโยชน์จากตัวบทก่อนที่จะสร้างสรรค์งานศิลปะอย่างน่าสนใจ เช่น บันทึกความฝันหนึ่งของผู้วิจัยที่กล่าวถึงท้องทะเลขนาดใหญ่ และอีกบันทึกความฝันที่กล่าวถึงกล่องใส่ผลึกน้ำตาล บันทึกทั้งสองนี้ได้ถูกส่งต่อให้กับลัทธพล ก่อเกียรติตระกูล ทำให้ศิลปินเกิดความคิดที่จะเดินทางไปทะเลและมองหาสิ่งของที่มีลักษณะคล้ายกับผลึกน้ำตาล กระทั่งในนิทรรศการ ศิลปินนำวัตถุที่คล้ายกับผลึกน้ำตาลมาแสดงในกล่องสี่เหลี่ยม ซึ่งคาดว่าเป็นเศษแก้วที่ถูกคลื่นซัดจนมีลักษณะมนและด้าน

รวมถึงผลงานของ มาอะ เสนีวงศ์ ณ อยุธยา เมื่อเขาได้รับบันทึกความฝันของผู้วิจัยแล้ว กลับนำไปอ่านเพื่อเป็นแรงบันดาลใจสำหรับความฝันของตัวเอง ทำให้ผลงานของเขาเป็นผลผลิตของความฝันอีกทอดหนึ่งในเวลาต่อมา และผลงานของอุเทน มหามิตร ก็นำกระดาษที่พิมพ์ข้อความบันทึกความฝันของผู้วิจัยไปตัดปะกับภาพที่ได้จากนิตยสาร จนได้ผลงานสองมิติของตัวเอง



ภาพที่ 34 ภาพผลงานเศษแก้วของ ลัทธิพล ก่อเกียรติตระกูล

ลักษณะต่างๆ เหล่านี้มีความน่าสนใจที่แตกต่างกัน สามารถจำแนกได้เป็นสอง ประเด็นใหญ่ๆ กล่าวคือ ผู้เข้าร่วมส่วนหนึ่งมองว่า เงื่อนไขที่ผู้วิจัยสื่อสารไปนั้น สามารถตีความได้ ทั้ง “ในตัวบท” และ “นอกตัวบท” หากเปรียบเทียบที่กับความฝันกับคู่มือก็สามารถกล่าวได้ว่า ผู้อ่าน ส่วนหนึ่ง ได้รับสารแล้วลองทำตามคู่มือ แม้จะมีการเข้าใจผิดอยู่บ้าง หรืออาจจะมีความเข้าใจ กลับด้านกับสิ่งที่ระบุไว้ และผู้อ่านอีกส่วนหนึ่งใช้คู่มือเพื่อต่อยอดในสิ่งที่ตนเองต้องการจะทำอยู่ แล้วโดยแทบไม่พึ่งพาตัวบท แต่อย่างไรก็ตามในภาพรวมผลงานในนิทรรศการก็ทำให้เห็นว่าบันทึก ความฝันไม่ได้สร้างอุปสรรคอะไรกับการทำงานศิลปะของศิลปิน แม้จะมีลักษณะเป็นโจทย์ที่หยิบ ยื่นให้อย่างคร่าวๆ แต่ศิลปินก็สามารถนำเสนอบุคลิกภาพของตัวเองผ่านวิธีที่พวกเขาถนัดในการ สร้างสรรค์ครั้งนี้



ภาพที่ 35 ภาพผลงาน ในนิทรรศการ Lucida

1.3 วิเคราะห์สุนทรียภาพของนิทรรศการ Lucida

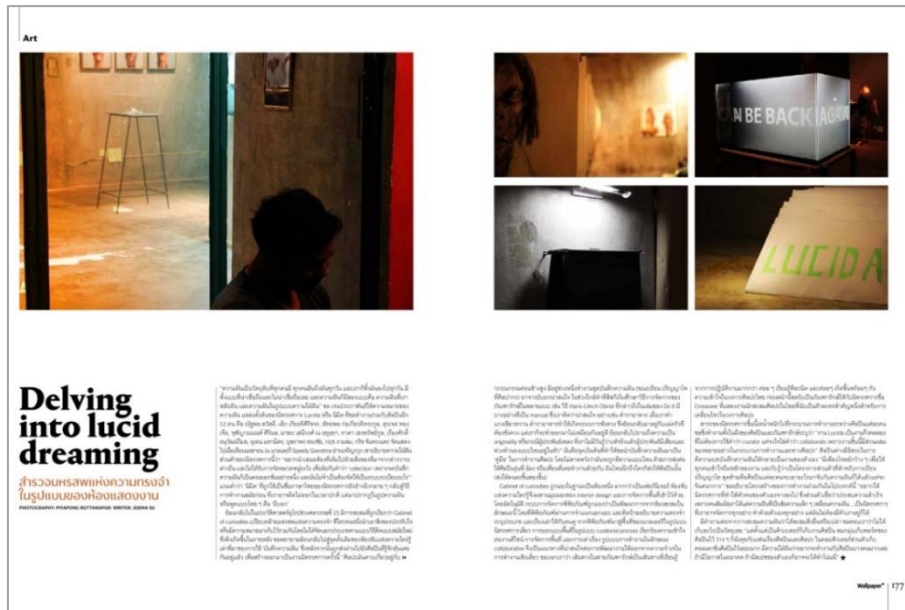
ดังที่กล่าวไปแล้วว่า เมื่อบันทึกความฝันได้ถูกส่งให้กับศิลปิน ผลงานได้ถูกผลิต และผู้วิจัยได้นำมาจัดนิทรรศการผลงานชิ้นนี้ได้รับการออกแบบมาในแบบขนบของความเป็น นิทรรศการ โดยมี “องค์ประกอบ” ของนิทรรศการครบถ้วน การหยิบยื่นบันทึกความฝันนั้น แม้จะมี นัยยะของการทดลองให้ผลงานศิลปะในนิทรรศการสร้างขึ้นจากแนวคิดที่ไม่ได้มีสาระในโลกความ เป็นจริง ไม่มีความเกี่ยวข้องกับสังคม สิ่งแวดล้อม หรือประเด็นทางสุนทรียศาสตร์แบบที่เข้าใจกัน ทั่วไป โดยสมมติฐานของผู้วิจัยที่ต้องการทดลองว่า เมื่อนำเอาแนวคิดของนิทรรศการออกไปแล้ว แต่ ยังมี “วิธี” ที่ทำให้ศิลปินผลิตผลงานได้ ความสมบูรณ์ของนิทรรศการนั้นจะยังคงมีอยู่หรือไม่? อย่างไร?

โดยจุดประสงค์แต่เริ่มแรกผู้วิจัยต้องการสร้างสรรค์นิทรรศการศิลปะ ในฐานะงาน ศิลปะชิ้นหนึ่งที่ยพยายามทำให้ตัวตนของผู้วิจัยเลือนออกจากฉากหน้าของนิทรรศการ หรือมีอยู่ น้อยที่สุดในแต่ละกระบวนการ การซ่อนบทบาทหน้าที่ของภัณฑารักษ์ และศิลปิน เพื่อให้บันทึก ความฝันนั้นได้ทำงานอย่างอิสระ ในอีกด้านหนึ่งบันทึกความฝันนั้นเป็นเสมือนกับชีวิตคู่ขนานของ ผู้วิจัยเอง จึงเป็นความตั้งใจที่ต้องการทำให้บันทึกมีบทบาทขับเคลื่อนนิทรรศการอย่างชัดเจน



ภาพที่ 36 บรรยากาศการเสวนาในนิทรรศการ Lucida

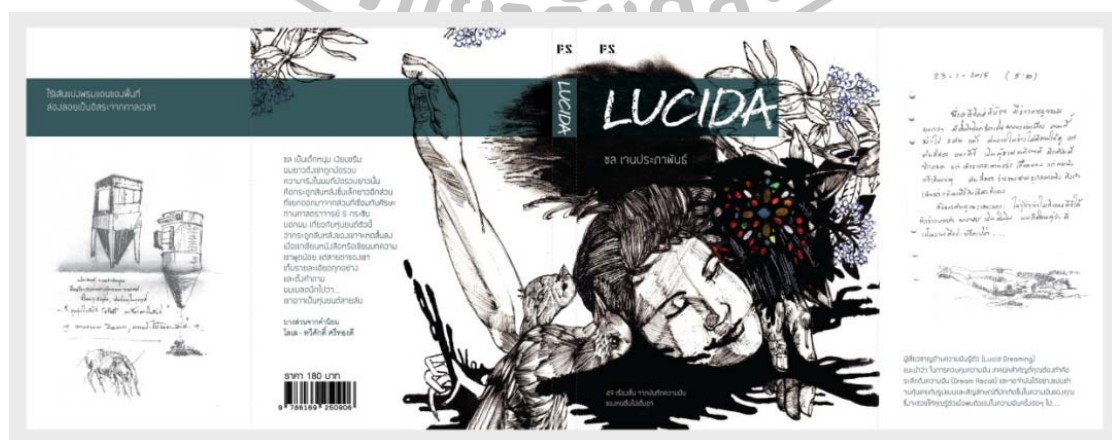
นอกจากนี้ เป็นความตั้งใจที่จะเลียนแบบวิถี “อัตโนมัติ” ซ้อนกับกระบวนการบันทึกความฝัน ด้วยการทำให้การหยิบยื่นบันทึกนำไปสู่การทำงานศิลปะแบบ “อัตโนมัติ” ด้วยเช่นกัน กลวิธีเช่นนี้ ผู้วิจัยเห็นว่าการหลีกเลี่ยงที่จะเปิดเผย “ตัวตน” เป็นสิ่งที่มีเหตุมีผลในเชิงสุนทรียะแบบหนึ่ง เช่นเดียวกับลักษณะของ มาร์เซล ดูชองปี เมื่อ เขาใช้ชื่อ R. Mutt บนผลงานโกดี้ของเขา หรือจ้างวานให้ผู้อื่นผลิตผลงานให้แม้สุดท้ายผลงานชิ้นนั้นก็ยังเป็นผลงานของดูชองปีอย่างเลี่ยงไม่ได้ และการใช้นามแฝงก็ยังคงเป็นธรรมชาติตัวอย่างหนึ่งในแวดวงวรรณกรรม ดนตรี ฯลฯ ดังนั้นการเลี่ยงที่จะนำเสนอตัวตน จึงไม่ได้หมายความว่า เป็นการปฏิเสธตัวตนแต่กลับมีนัยยะที่ต้องการให้ผู้ชมได้รู้จักตัวตนของผู้สร้างสรรค์ในอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งในที่นี้เมื่อผู้วิจัยต้องการให้ศิลปินได้อ่านบันทึกความฝันที่เป็นส่วนหนึ่งของชีวิต ประสบการณ์ ความทรงจำของผู้วิจัยเอง บันทึกความฝันจึงเป็น “ตัวแทน” ของผู้วิจัยโดยปริยาย



ภาพที่ 37 บทความในสื่อนิตยสาร

2. ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2: หนังสือ Lucida, 2015

จากแนวคิดของหนังสือ Do it ที่เป็นผลงานเผยแพร่ของฮานส์ อูลริช โอบริสต์ผลงานชิ้นนี้นอกจากจะนำเสนอความเป็นคู่มือเพื่อนำไปสู่การผลิตผลงานศิลปะแล้ว โดยตัวมันเองก็มีความเป็นหนังสือศิลปะและงานศิลปะอยู่ในตัว สิ่งที่น่าสนใจคือบทบาทของหนังสือเล่มนี้ เพราะการนำเสนอตัวเองในรูปแบบหนังสือเป็นสิ่งที่ได้เพียงไม่ได้ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดรวบรวมบันทึกความฝันทั้งหมดที่เคยบันทึกไว้ และจัดพิมพ์ในรูปแบบของหนังสือเพื่อให้เกิดกลุ่มผู้เข้าถึงผลงานบันทึกความฝันที่เป็นกลุ่มนักอ่านงานวรรณกรรม



ภาพที่ 38 ปกหนังสือLUCIDA

2.1 วิเคราะห์สุนทรียภาพของผลงานชิ้นที่ 2

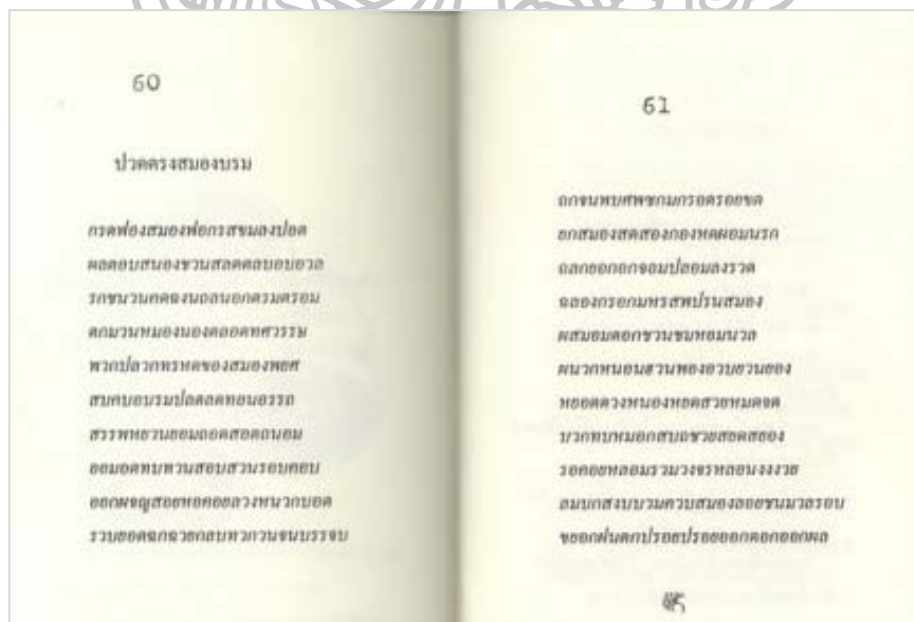
จากความชื่นชอบในงานเขียนทดลอง ผู้อ่านมีความสนใจผลงานของนักเขียนบางท่านที่พยายามทำให้พื้นที่หนังสือเป็นมากกว่างานวรรณกรรม แม้ในมุมมองของสายงานวรรณกรรม อาจมองว่าผลงานเหล่านี้ไม่ได้มีคุณค่าในเชิงวรรณกรรมนัก อย่างเช่นผลงานบทกวีของอุเทน มหามิตร ซึ่งแม้จะเคยเข้ารอบการประกวดหนังสือซีไรท์ รอบ 10 เล่มสุดท้าย แต่ด้วยลักษณะของผลงานที่ไม่ได้มีเนื้อหาสร้างสรรค์ในเชิงจรรโลงสังคม หรืออย่างผลงานบทกวีแคนโต้ของ ฟ้า พูลวรลักษณ์ ซึ่งเป็นบทกวีที่เน้นบริบทของการใช้คำในเชิงศิลปะเพื่อสื่อสารชีวิตในพื้นที่และเวลาที่ต่างออกไปจากโลกปกติ รวมถึงการสอดแทรกความเป็นศิลปะเชิงความคิดไว้ในรูปแบบของหนังสือ ผลงานเหล่านี้ อาจไม่มีความหมายในฐานะงานวรรณกรรมที่ดีตามมาตรฐานของคนทั่วไป แต่ผู้วิจัยเชื่อว่าผลงานเหล่านี้มีลักษณะพิเศษที่ครอบคลุมอยู่ระหว่างการเป็นงานวรรณกรรมและทัศนศิลป์



ภาพที่ 39 หนังสือของฟ้า พูลวรลักษณ์

แต่อย่างไรก็ตาม หนังสือบันทึกความฝันของผู้วิจัย ในแง่หนึ่งก็เลี่ยงไม่ได้ที่จะมีสถานภาพของการเป็นวรรณกรรม หรือบทกวีที่ว่าด้วยเหตุการณ์ที่มาจากพื้นที่และเวลาอีกแบบหนึ่ง ในขณะที่เดียวกันผู้วิจัยได้ศึกษาความสัมพันธ์ของงานเขียนและการทำงานศิลปะที่ดำเนินอย่างสัมพันธ์กันโดยไม่อาจแยกออกจากกันได้ ยกตัวอย่างเช่น ผลงานของ ฟ้า พูลวรลักษณ์ และ อุเทน มหามิตร ซึ่งเป็นนักสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยติดตามผลงานมาโดยตลอดอาจกล่าวได้ว่า การบันทึกความฝันสำหรับผู้วิจัยได้รับอิทธิพลจากงานเขียน และวรรณกรรมสร้างสรรค์ของศิลปินทั้งสอง เพราะหากจะมองในแง่ของความเป็นวรรณกรรมทางเลือกแล้ว ผลงานของฟ้า พูลวรลักษณ์ มีส่วนผสมของงานศิลปะเชิงความคิด มีความเกี่ยวข้องกับพื้นที่และเวลาในเชิงภาษาอย่างสูง เช่น ผลงาน “ห้องเรียนที่เงียบที่สุดในโลก” รวมถึงผลงานบทกวีแคนดี้ทั้งสองเล่มของเขา

หรือผลงานของอุเทน มหามิตร ที่มีความเป็นบทกวีไร้ฉันทลักษณ์ คิดค้นแนวคิดแปลกใหม่ในการสร้างสรรค์ และสามารถอ้างอิงได้กับแนวคิดของศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ ซึ่งมีหลักใหญ่ใจความในการเคลื่อนไหวทางภาษา โดยเฉพาะกวี และในคำจำกัดความของ “บทกวี” นี้เองที่ปัจจุบันมีรูปแบบของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่หลากหลาย โดยเฉพาะบทกวีที่เริ่มตัดความยุ่งยาก ระบบระเบียบของฉันทลักษณ์หรือการใช้สระ การเขียนบทกวีจึงเรียกได้ว่าเป็นศิลปะในเชิงภาษาที่มีพัฒนาการของตัวเองในประวัติศาสตร์ด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 40 หนังสือบทกวีของอุเทน มหามิตร

นอกจากวรรณกรรมแนวเซอร์เรียลลิสม์แล้ว อุเทน มหามิตร ยังเคยร่วมกับศิลปินอังกฤษ อัศจรรย์โสภณ สร้างสรรค์โครงการที่เรียกได้ว่าเป็นวรรณกรรมเชิงแนวคิด คือโครงการ

“วรรณกรรมในอากาศ” โดยจัดทำวรรณกรรมชุดเรื่องเล่าจำนวน 10 เรื่อง ขายผ่านสื่อออนไลน์ โดยผู้ที่สนใจซื้อจะได้รับเพียงปกหนังสือพิมพ์สี่สีสวยงามด้วยกระดาษหนาอย่างดีนำไปวางบนชั้นหนังสือ ซึ่งหากมองเผินๆ ก็เหมือนหนังสือเล่มหนึ่ง แต่ความเป็นจริงคือหนังสือที่นั่นกลวงเปล่า ไม่มีเนื้อหาอะไรเลย เพราะปกหนังสือที่ได้รับนั้นเป็นเสมือนตัว หากผู้ซื้อพบเจออุเทนหรืออังกฤษก็สามารถแสดงปกหนังสือเล่มนี้และขอให้พวกเขาเล่าเรื่องราวของแต่ละคน คนละ 5 เรื่อง และผู้ที่เคยได้ฟังเรื่องเล่าในหนังสือ วรรณกรรมในอากาศ สามารถนำเรื่องเล่าเหล่านั้นไปเล่าต่อได้ไม่มีที่สิ้นสุด ซึ่งนั่นมีความคล้ายคลึงกับกลวิธีการสื่อสารถ่ายทอดเรื่องราวที่เราเรียกว่า “มุขปาฐะ” ในอดีต



ภาพที่ 41 หนังสือเรื่องสั้นในอากาศ

หนังสือเหล่านี้ นอกเหนือไปจากคุณค่าในเชิงวรรณกรรมอีกมุมหนึ่งจึงเปรียบได้กับวัตถุทางศิลปะ ซึ่งผู้วิจัยก็ต้องการนำเสนอหนังสือบันทึกความฝันในฐานะงานศิลปะชนิดหนึ่งที่จะถูกเผยแพร่ด้วยกระบวนการจัดพิมพ์ และการวางจำหน่าย ซึ่งในกระบวนการของการออกแบบ พิสูจน์อักษร การส่งจำหน่าย ฯลฯ จะมีบุคคลที่เข้ามาเกี่ยวข้องมากมายอุปมากับรูปแบบของการจัดการนิทรรศการ เพื่อส่งต่อให้กับผู้อ่านที่มีอำนาจในการตีความ

หากการพิมพ์เป็นระบบที่วงการศิลปะสามารถยอมรับได้ว่ามีคุณค่า และสามารถผลิตผลงานลักษณะที่ต้องการทำซ้ำในปริมาณมาก หนังสือก็นับว่ามีกระบวนการที่ประสบความสำเร็จ และหากเราสามารถสอดแทรกงานศิลปะลงไปในรูปแบบของถ้อยความ หรือเรื่องราวที่อยู่ในหนังสือได้ ก็เท่ากับว่าเราสามารถเผยแพร่และจำหน่ายงานศิลปะในฐานะedition ได้เช่นเดียวกับผลงานในยุคแรกของอุเทน เมื่อเขาพิมพ์หนังสือทำมือ มีการเย็บเล่ม ออกแบบ และมีการกำหนด edition ตามจำนวนจริงของหนังสือ



ภาพที่ 42 บางส่วนจากการกล่าวถึงหนังสือ Lucida

แม้หนังสือจะเป็นเพียงรูปแบบของการนำเสนอวรรณกรรม แต่ผู้วิจัยมีความเชื่อว่างานศิลปะที่ใช้ภาษาสื่อสารก็นำเสนอด้วยบริบทของหนังสือได้เช่นกัน เพราะบันทึกความฝันแต่ละชิ้นนับว่าเป็นผลงานศิลปะที่เกิดจากกระบวนการอัตโนมัติ ดังนั้น หนังสือ Lucida, 2015 ก็คือการรวบรวมผลงานศิลปะ และยังตีความได้ว่าเป็นการนำเสนอนิทรรศการในรูปแบบของหนังสือ การอ่านหนังสือเล่มนี้จึงมีความหมายเช่นเดียวกับการชมผลงานในหนึ่งนิทรรศการ จากเป้าหมายของการสุ่มเลือกเพื่อส่งต่อให้กับศิลปินในผลงานชิ้นแรก จึงเป็นการเปลี่ยนมาเป็นการสุ่มเลือกให้กับผู้ชมหรือผู้อ่านแทนด้วยวิธีการกระจายหนังสือไปตามร้านหนังสือ ทำให้กลุ่มผู้ชมได้เปลี่ยนหรือเข้าไปสู่คนอีกกลุ่มหนึ่ง ซึ่งโดยปกติแล้วงานศิลปะจะมีกลุ่มผู้ชมของตนเอง วิธีผลิตงานข้ามสื่อจึง

เป็นการหาผู้ชมใหม่ๆ และในกระบวนการส่งหนังสือไปตามร้านต่างๆ จึงเป็นการสุ่มเลือก เพื่อหาผู้ชมก่อนที่ผู้ชมจะหาวิธีการเข้าถึงผลงานหากมีความสนใจ

หลังจากเผยแพร่หนังสือ lucida ออกสู่สาธารณะแล้ว ก็ได้รับการพูดถึงในวงผู้อ่านขนาดเล็ก เช่นนักเขียนอย่างอุทิศ เหมะมูล ได้กล่าวถึงหนังสือเล่มนี้ไว้ว่า

“ตื่นจากฝันใน Lucida ของ ชล เจนประภาพันธุ์แล้ว ใช้เวลาละล่องไปด้วยราวสองวัน มีหลายเรื่องน่าสนใจ เช่น จอกลีแบร์รูปหมีสีม่วง ปีใหม่ กรอบรูป ฯลฯ เรื่องที่ชอบที่สุดคือ เต็นท์กินคน (สันแต่กระตบใจ) แต่อย่างไรก็ตาม ไม่ใช่ทั้งหมดที่ชอบ โดยรวมๆ ก็อ่านไปได้เรื่อยๆ เรียบๆ เข้าใจดีว่าเป็นความตั้งใจของผู้เขียน ที่ใช้น้ำเสียงในฐานะผู้สังเกตการณ์ความฝันตนเอง เล่าอย่างนิ่งเนิบ มีสอดแทรกอารมณ์รู้สึกบ้างในบางเรื่อง ซึ่งก็แน่นอนว่าส่งผลให้หนังสือเล่มนี้เป็น 'บันทึกส่วนตัว' เป็นหลักฐานชิ้นหนึ่งของผู้เขียน

คอนเซ็ปต์และความมุ่งหมายแน่นอนว่าทำให้เรื่องมีรูปฟอร์มที่ชัดเจน กำหนดที่มา และคุณสมบัติของเล่ม แต่อีกนัยหนึ่งก็เป็นเหมือนรั้วล้อม เป็นเกราะส่วนตัว ที่บางครั้งอาจระมัดระวังตัวมากไป บางที่ต้องปล่อยให้อากาศไหลผ่าน ระหว่างตัวเรื่องกับผู้อ่านบ้าง โดยผู้เขียนประคบประหงมและหวงแหนแต่พองาม หลายๆ เรื่องที่ผมชอบ มีลักษณะไม่กะเกณฑ์และวางมาดนัก หลุดอารมณ์เข้ามา มีความรู้สึกหยดลงไป เป็นเรื่องที่พร้อมจะเล่าเรื่อง ในขณะที่ส่วนใหญ่รู้สึกว่าจะเล่าเรื่องจะวางเกณฑ์ตัวมัน จะต้องนิ่งๆ เนิบๆ ไม่มีหัวไม่มีท้ายอย่างนี้แหละ (เหมือนระมัดระวังที่จะเล่า ระมัดระวังที่จะรู้สึก)

โดยรวมถือว่าน่าสนใจครับ”¹

ซึ่งเป็นอย่างที่คาดไว้ตั้งแต่แรกว่า ผลงานชิ้นนี้จะได้รับการพูดถึง หรือวิจารณ์ในฐานะหนังสือวรรณกรรม ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยสนใจติดตามในระยะยาวถึงผลตอบรับ และการวิจารณ์ในมุมอื่นๆ เพราะการเผยแพร่ผลงานในรูปแบบหนังสือ นั้น คือการปล่อยให้ผลงานเดินทางในระยะเวลาที่ยาวนาน และหนังสือเป็นสิ่งที่ต้องผ่านบริบทหลายๆ แบบในช่วงเวลาต่างๆ การนำเสนองานศิลปะในรูปแบบหนังสือจึงยังเป็นแนวคิดที่ผู้วิจัยยังต้องติดตามโดยที่ยังไม่สามารถคาดคะเนถึงผลสำเร็จในแบบใดแบบหนึ่งได้

¹ สัมภาษณ์ อุทิศ เหมะมูล, นักเขียน, 2 พฤศจิกายน 2558.

3. ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3: นิทรรศการ Horizon, 2016

โดยภาพรวมของนิทรรศการ Horizon ผู้วิจัยเน้นประเด็นระหว่างพื้นที่ส่วนตัวและพื้นที่สาธารณะ เนื่องจากการทำบันทึกและการนอนนั้นเป็นเรื่องส่วนตัว ที่ในผลงานชิ้นที่ 1 และ 2 ผู้วิจัยไม่เคยนำเสนอหาส่วนนี้มานำเสนอ เพราะกระบวนการบันทึกเป็นเบื้องหลังของการทำงานทั้งหมด แต่เพื่อเป็นบทสรุปของวิทยานิพนธ์ ผู้วิจัยจึงต้องการนำเสนอกระบวนการย้อนกลับมาสู่ตัวผู้วิจัยเอง เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นร่องรอยของกระบวนการบันทึกความฝัน



ภาพที่ 43 สื่อประชาสัมพันธ์นิทรรศการ Horizon

3.1 วิเคราะห์กระบวนการทำงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3

สำหรับผลงาน นิทรรศการ Horizon, 2016 นี้ ผู้วิจัยได้นำกระบวนการที่เคยทำสำหรับการบันทึกความฝัน ย้ายกลับเข้ามาให้เป็นส่วนหนึ่งของผลงานศิลปะ โดยใช้พื้นที่ในหอศิลป์ Schemata Gallery สำหรับการนอน และทำการบันทึกความฝันเป็นเวลาประมาณ 1 เดือน

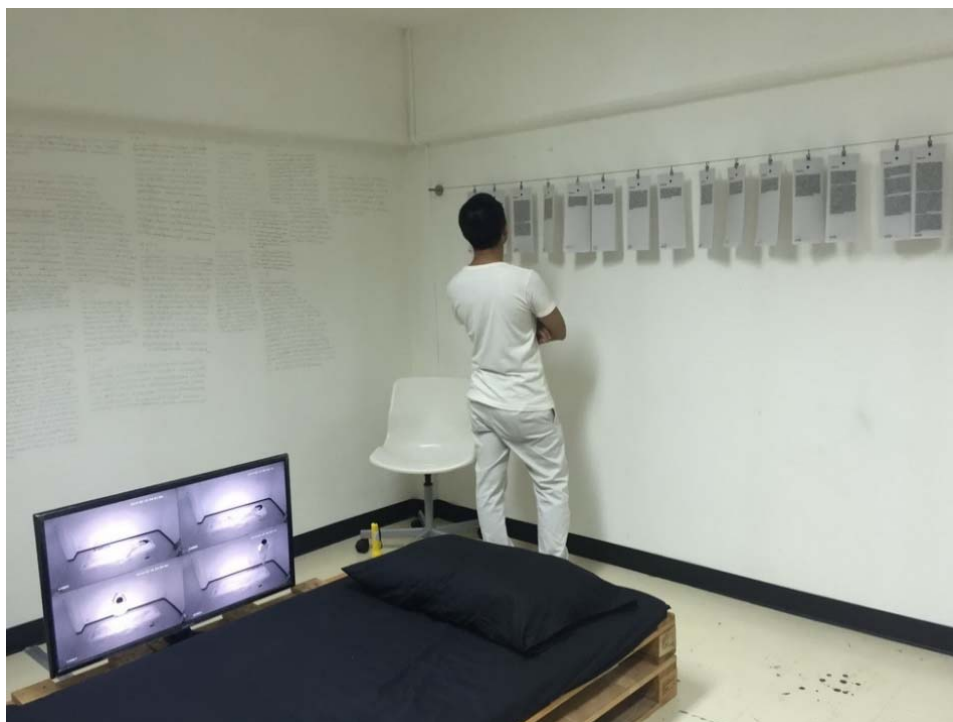


ภาพที่ 44 ห้องจัดแสดงนิทรรศการ Horizon

ในกระบวนการของผู้วิจัย ได้ติดตั้งกล่องวงจรปิดสำหรับสังเกตการณ์ขณะที่ตัวเองกำลังนอนหลับ และเมื่อตื่นขึ้นจากความฝัน จะทำการบันทึกความฝันลงบนกำแพงห้องทันที ซึ่งในกระบวนการนี้ ทำให้เห็นว่าการนอนหลับนี้ถูกจับตาอยู่ในพื้นที่เฉพาะ การนอนหลับจึงไม่ได้หมายถึงการนอนพักผ่อน เพราะการจัดการได้ทำให้ผู้สร้างสรรค์กลายเป็นกระบวนการหนึ่งของผลงาน รวมถึงการเป็นสื่อที่ใช้ผลิตผลงาน สถานที่จัดวางไปด้วยของใช้ส่วนตัวบางประเภท โดยภาพร่วมนั้นผู้วิจัยได้ทำให้พื้นที่ส่วนตัวอย่างห้องนอน กลายเป็นสถานที่จัดแสดง และทำให้งิจกรรมของการพักผ่อนอย่างการนอนหลับกลายเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์ ซึ่งโดยกระบวนการนี้นำไปสู่การอธิบายถึงสถานะของความฝันเช่นเดียวกับการเดินทาง การสร้างความทรงจำใหม่ๆ รวมถึงการค้นหาประสบการณ์ในขณะนอนหลับ

นอกจากนี้กระบวนการหลังจากที่ได้บันทึกความฝันทั้ง 26 ชิ้นแล้ว ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดต่อยอดจากผลงานชิ้นที่ 2 เพื่อเน้นว่าบันทึกแต่ละชิ้นนั้นมีคุณสมบัติเป็นผลงานศิลปะในตัวของมันเอง ดังนั้นการจัดแสดงพื้นที่ จึงได้นำกระบวนการของการเสี่ยงเชื่อมโยงเข้ามาร่วมด้วย เนื่องจากเชื่อมโยงคือการทำนายชนิดสุ่มเลือกที่มีโอกาสให้กับผู้เข้าร่วมแบบ 1:1 หมายความว่าผู้เข้าร่วมมีโอกาสเท่ากันในการจับหมายเลข และเชื่อมโยงดังเดิมนั้นเป็นการเสี่ยงทายด้วยเนื้อหา

ถ้อยความสำหรับแนะนำสถานการณ์ในอนาคตของผู้ร่วมเสี่ยงทาย ผู้เข้าร่วมจะได้รับการหยิบยื่น โชคชะตาแบบใดแบบหนึ่ง และสำหรับผลงานชุดนี้บันทึกความฝันหนึ่งชิ้นจะเป็นของผู้เข้าร่วมที่จับฉลากด้วยนั่นเอง



ภาพที่ 45 ผู้ชมในนิทรรศการ Horizon

กระบวนการเสี่ยงทายชิ้นนี้ จะเชื่อมโยงกับผลงานนิทรรศการ Lucida และหนังสือ Lucida จากการสุ่มบันทึกความฝันเพื่อส่งต่อให้ศิลปินสร้างสรรค์ หรือการสุ่มไปสู่แหล่งการเข้าถึงผลงานชนิดอื่น คราวนี้กลับเป็นการสุ่มเพื่อให้ผู้ชมได้มีเรื่องราวเป็นของตัวเอง และสามารถเป็นเจ้าของนากล้าบ้านได้ จากกระบวนการทั้งหมดจะเห็นได้ว่าตั้งแต่แรกผู้วิจัยก็ผลิตผลงานที่ไม่สามารถกำหนดได้ และไปถึงตอนจบของการนำเสนอโดยผู้ชมก็ไม่สามารถกำหนดได้ว่าจะได้ครอบครองผลงานชิ้นใดเช่นกัน

3.2 วิเคราะห์สุนทรียภาพของผลงานชิ้นที่ 3

จากชื่อ นิทรรศการ Horizon นั้นผู้วิจัยตั้งใจให้การนอนหลับมีสถานะภาพของการเป็นงานศิลปะ โดยเดิมที่ผู้วิจัยได้แนวคิดมาจากเรื่องของ “ขอบฟ้าเหตุการณ์” (event horizon) ซึ่งเป็นขอบเขตบริเวณรอบๆ หลุมดำจากการศึกษาจักรวาลวิทยา ในทางทฤษฎีนั้นกล่าวว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในบริเวณนี้จะไม่สามารถส่งออกมาให้ผู้สังเกตการณ์ภายนอกได้ ในขณะที่เดียวกันก็ไม่สามารถมีเหตุการณ์ใดๆ ที่จะข้ามขอบฟ้าเหตุการณ์ไปได้ พื้นที่ภายในขอบฟ้าเหตุการณ์จึงลึกลับ

เป็นแง่มุมในเชิงวิทยาศาสตร์ที่ผู้วิจัยต้องการอุปมาเกี่ยวกับภาวะของการหลับใหลที่มีเรื่องราวมากมายเกิดขึ้น และไม่มีอุปกรณ์ใดที่จะถ่ายทอดเหตุการณ์เหล่านั้นออกมาได้นอกจากการบอกเล่าหรือทำบันทึก ในชื่อนิทรรศการ Horizon ที่หมายถึงเส้นแวงนอนของขอบฟ้า ผู้วิจัยเปรียบเทียบการนอนชานานกับพื้นเป็นอิริยาบถที่นอกจากการนอนหลับแล้ว การนอนคือวิธีเดียวที่เข้าไปใกล้ขอบดินแดนของเหตุการณ์เหล่านั้นได้



ภาพที่ 46 ผลงานวิดีโออาร์ต ส่วนหนึ่งของนิทรรศการ Horizon

คนส่วนใหญ่จะรับรู้ได้ว่าในความฝันนั้น บางครั้งเราเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ หรือบางครั้งก็สามารถรู้ลึกลงเข้าไปในพื้นที่และเวลาที่อธิบายไม่ได้ชั่วขณะ แต่สุดท้าย หลังจากตื่นขึ้นมาเราก็ได้เพียงบอกเล่า หรือบันทึกเพียงบางสิ่ง หรือบางส่วนของเหตุการณ์ที่ได้พบเจอเท่านั้น การจดบันทึกบนผนังก็เป็นการเลียนแบบพฤติกรรมของผู้ต้องขังที่ต้องการอธิบายบางสิ่งที่อยู่ในความทรงจำ เหตุการณ์ต่างๆ ที่อยู่ภายนอก ผิดกันเพียงบันทึกในผลงานชิ้นนี้คือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากภายใน

บทที่ 5

สรุป

บันทึกความฝันเป็นเครื่องมือตั้งต้นที่ผู้วิจัยพยายามเน้นมาตั้งแต่ในช่วงแรกของการทำงานชุดนี้ เนื่องจากการจดบันทึกได้ทำให้ผู้วิจัยยังมีความทรงจำเกี่ยวกับความฝันในแต่ละวัน และความฝันนั้นได้ให้ “ประสบการณ์” ที่ไม่ได้เกิดขึ้นในชีวิตจริง แต่กลับอยู่ในความทรงจำไม่แตกต่างจากประสบการณ์ที่ได้จากชีวิตปกติ จากข้อสังเกตส่วนตัวของผู้วิจัยเมื่อพบว่า ประสบการณ์ที่ได้จากความฝันนั้นเริ่มผสมรวมกับประสบการณ์ในชีวิตปกติ จนบางครั้งผู้วิจัยเองก็เกิดความสับสนเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในชีวิต กับเหตุการณ์ในความฝันว่าสิ่งใดเกิดขึ้น หรือไม่ได้เกิดขึ้นจริง

นอกจากนี้ในชีวิตปกติที่ผู้วิจัยทำงานในด้านการจัดการศิลปะ และการเขียนบทความเกี่ยวกับงานศิลปะ จึงทำให้มีข้อสงสัยหลายๆ อย่างเกี่ยวกับโครงสร้างของวงการศิลปะรวมถึงบทบาทของผู้คนในวงศิลปะ ด้วยความมุ่งหมายที่จะนำประเด็นในชีวิตส่วนตัวและการทำงานในหน้าที่รับผิดชอบสู่วิทยานิพนธ์ในระดับปริญญาโท ทำให้ภาพรวมจากผลงานชิ้นที่ 1 มาจนถึงผลงานชิ้นที่ 2 และ 3 นั้น เป็นการค้นคว้าในแบบที่ผู้วิจัยต้องการตั้งคำถามเกี่ยวกับ “บทบาท” ของบุคคลากรในวงการศิลปะ และรูปแบบ “การจัดแสดง” ในนิยามแบบต่างๆ มาจนถึง ประเด็นเรื่อง “พื้นที่” ของความเป็นส่วนตัวและพื้นที่สาธารณะของการจัดแสดงศิลปะ โดยในกระบวนการทั้งหมดนั้น ผู้วิจัยใช้ “บันทึกความฝัน” เป็นวัตถุดิบที่นำไปสู่ผลงานสร้างสรรค์ ผสมผสานกับวิธีการสุ่มเลือก หรือเสี่ยงทาย ล้อเลียนไปกับธรรมชาติที่มนุษย์มักจะมองว่าความฝันเป็นสิ่งที่ต้องถูกตีความ หรือเป็นเรื่องของโชคชะตา เพื่อให้ความฝันนำไปสู่ผลสำเร็จทางศิลปะสำหรับวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้

นอกจากผู้วิจัยจะมองบันทึกความฝันในสถานะของชิ้นงานศิลปะแล้ว บันทึกความฝันยังเป็นตัวแทน (representation) ของชีวิต และเรื่องราวเสมือนจริงในอีกแบบหนึ่ง ซึ่งนำไปสู่ผลงานในรูปแบบนิทรรศการทั้ง 3 ชิ้น โดยบันทึกความฝันจะทำหน้าที่ที่แตกต่างกันในแต่ละนิทรรศการไม่ว่าจะเป็นนิทรรศการที่พยายามสลายความเป็นตัวตนของผู้สร้างสรรค์เพื่อให้ภาพรวมของการจัดแสดงคืองานศิลปะ นิทรรศการที่ซ่อนความฝันในรูปแบบวรรณกรรม และ

นิทรรศการที่ยกย่องมาสู่ผู้สร้างสรรค์ให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะ จากประเด็นการหลอมรวมของพื้นที่จริงและพื้นที่เสมือนที่ซ่อนอยู่ในบันทึกความฝัน ผู้วิจัยจัดทำโครงการศิลปะทั้ง 3 รูปแบบที่มีการเหลื่อมซ้อนระหว่างพื้นที่ศิลปะและบทบาทของคนที่แตกต่างกัน โดยมีประเด็นสำคัญที่ต้องการทำให้บทบาทของผู้วิจัยอยู่ในฐานะ “ผู้สร้างสรรค์” (creator) อยู่ระหว่างบทบาทของศิลปินและนักจัดการนิทรรศการ

โดยในผลงานชิ้นที่ 1 นิทรรศการ Lucida ได้ปล่อยให้บันทึกความฝันได้เข้ามาทำงานแทนสิ่งที่เรียกว่า “แนวคิด” (concept) ส่งผ่านสู่ศิลปินจนสามารถเกิดเป็นนิทรรศการศิลปะได้โดยผู้วิจัยเพียงดูแลขั้นตอนบางขั้นตอนเพื่อให้เกิดองค์ประกอบของการเป็นนิทรรศการศิลปะ นิทรรศการ Lucida จึงเป็นความตั้งใจที่ทำให้ตัวตนของผู้วิจัยสลายลงและสอดแทรกอยู่ในองค์ประกอบต่างๆ ของนิทรรศการ เช่นเดียวกับบันทึกความฝัน ที่ถูกย่อยและตีความโดยศิลปินรับเชิญเพื่อต่อยอดเป็นงานศิลปะนำไปสู่นิทรรศการที่สมบูรณ์

ต่อมาสำหรับผลงานชิ้นที่ 2 หนังสือ Lucida นั้น ผู้วิจัยได้สวมบทบาทเป็นผู้ประพันธ์และทำให้ผลงานบันทึกความฝันกลายเป็นงานศิลปะชิ้นหนึ่งที่ผลิตซ้ำจำนวนมาก มีกลุ่มผู้ชมใหม่เป็นผู้อ่านวรรณกรรม โดยการจัดพิมพ์ผ่านระบบของสำนักพิมพ์และนำไปวางจำหน่ายในร้านหนังสืออิสระ รวมถึงงานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติ ณ ศูนย์การประชุมแห่งชาติสิริกิติ์ โดยมีอุเทน มหามิตร เป็นผู้วาดภาพประกอบ ผู้ซื้อหนังสือเล่มนี้ไปอ่านก็อุปมาได้กับการซื้อตัวเพื่อเข้าชมนิทรรศการศิลปะ มาจนถึงผลงานสุดท้าย นิทรรศการ Horizon นั้น เป็นการนำเสนอนิทรรศการในรูปแบบศิลปะเชิงกระบวนการ ผู้วิจัยได้บันทึกภาพเคลื่อนไหวของตัวเองขณะนอนหลับด้วยกล้องวงจรปิด เป็นเวลาประมาณหนึ่งเดือนพร้อมกับบันทึกความฝันบนผนังห้องนอน เป็นนิทรรศการสุดท้ายของวิทยานิพนธ์ที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอผลความสัมพันธ์ระหว่างผู้วิจัยกับบันทึกความฝัน และนำเสนอตัวเองทั้งในฐานะศิลปินและความเป็นงานศิลปะไปพร้อมๆ กัน

หากกล่าวถึงประเด็นสำคัญที่ผู้วิจัยเน้นตลอดมาในเรื่องสถานะภาพของผู้วิจัยจากผลงานทั้ง 3 ชิ้นนี้ จะสะท้อนอย่างชัดเจนในเจตนาที่ผู้วิจัยต้องการพูดถึงบทบาทและโครงสร้างของสังคมศิลปะ ซึ่งไม่ใช่เรื่องใหม่แต่อย่างใดเมื่อเราพูดถึงศิลปินที่นำเสนอผลงานศิลปะโดยใช้กระบวนการจัดการคล้ายกับภัณฑารักษ์ หรือภัณฑารักษ์ที่นำเสนอกระบวนการจัดการนิทรรศการเชิงสร้างสรรค์จนคล้ายกับงานศิลปะ รวมถึงการนำเสนอนิทรรศการ ทั้งที่เป็นการจัดวางสิ่งของในห้องจัดแสดง หรือจะเป็นนิทรรศการศิลปะที่เป็นการจัดการในพื้นที่เฉพาะทางอื่นๆ แต่สำหรับวิทยานิพนธ์นี้ บันทึกความฝันเป็นตัวแปรที่นำไปสู่นิทรรศการที่เกิดขึ้นทั้ง 3 ครั้งผ่านสิ่งที่เรียกว่า “การจัดการ” ซึ่งในผลงานทั้งสามชิ้นจะเกิดขึ้นไม่ได้ถ้าหากไม่มีการจัดการเข้ามาร่วม ไม่ว่าจะ

การประสานงานให้ศิลปินได้ทำงานในพื้นที่เดียวกัน การจัดการให้บันทึกความฝันเดินทางไปสู่การเป็นสิ่งพิมพ์ที่วางจำหน่ายได้ หรือการจัดการให้ผู้ชมเกิดขึ้นและเข้าร่วมนิทรรศการ

ผู้วิจัยต้องการใช้บันทึกเหล่านี้สะท้อนชีวิตประจำวันของตัวเองในช่วงเวลาหนึ่งๆ บันทึกความฝันมีสถานะเป็น “ประสบการณ์และความทรงจำส่วนตัว” และถูกนำมาใช้เป็น “ตัวแทน” ของผู้วิจัยในโลกของการทำงานศิลปะ จากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทั้ง 3 ชิ้น ผู้ชมจะสังเกตเห็นความตั้งใจที่ทำให้บันทึกความฝัน และตัวตนของผู้วิจัยมีบทบาทสลับกันอยู่เสมอโดยมีการสุม การเสี่ยงทายเป็นตัวประสานให้ความเป็นนิทรรศการเกิดขึ้นดังที่จะเห็นได้อย่างชัดเจนในกระบวนการส่งต่อของผลงานนิทรรศการ Lucida และนิทรรศการ Horizon

แม้นักเขียน หรือศิลปินที่ทำบันทึกความฝันจะมีตัวอย่างที่สามารถสืบค้นได้ในประวัติศาสตร์ แต่สิ่งที่ผู้วิจัยนำความฝันมาใช้ในผลงานทั้ง 3 ชิ้นนั้น ไม่ได้เป็นเพียงการนำมาใช้ในฐานะแรงบันดาลใจ แต่ผู้วิจัยต้องการใช้บันทึกความฝันเป็นตัวแทนของตัวเอง ในฐานะประสบการณ์และความทรงจำคู่ขนาน แม้บันทึกความฝันจะเรียกได้ว่าเป็นเรื่องราวส่วนตัวที่มีคุณค่าน้อยในเชิงสาระประโยชน์ แต่ก็ทำให้เกิดนิทรรศการได้ใน นิทรรศการ Lucida โดยบทบาทของผู้สร้างสรรค์คือการสร้างบริบทของการจัดแสดง ส่งต่อแรงบันดาลใจให้กับศิลปิน และบันทึกความฝันที่ไม่ได้ถูกสร้างขึ้นด้วยการประพันธ์เช่นเดียวกับวรรณกรรมชนิดอื่นๆ แต่ก็สามารถถูกจัดการแบบเดียวกับต้นฉบับที่ผ่านการประพันธ์และสามารถพิมพ์ออกมาเป็นรูปเล่ม กลายเป็นงานศิลปะที่มีหน้าตาคล้ายหนังสือเรื่องสั้นทั่วไป นำไปเผยแพร่ได้ในผลงาน หนังสือ Lucida โดยบทบาทของผู้สร้างสรรค์คือการขัดเกลาบันทึกจนสามารถส่งต่อไปสู่สนามวรรณกรรม จนสุดท้ายบันทึกความฝันที่เคยเป็นแค่เรื่องส่วนตัว ก็ได้รับการผลิตในพื้นที่แกลเลอรีเพื่อเชิญชวนให้ผู้ชมเข้ามาชมในฐานะนิทรรศการ และแบ่งปันส่งต่อให้กับผู้ชมได้โดยตรงในนิทรรศการ Horizon โดยบทบาทของผู้สร้างสรรค์คือเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน และสื่อที่นำความฝันสู่ผู้ชม

จากกระบวนการสร้างสรรค์ทั้งหมดนั้น กล่าวได้ว่าผู้วิจัยได้ลองใช้ประสบการณ์จากการทำงานหลายๆ ชนิด เพื่อค้นหา “ความเป็นไปได้” สำหรับประเด็นใหม่ๆ ในบริบทของศิลปะร่วมสมัย เมื่อขอบเขตของโลกศิลปะได้ขยายตัวออกไปเรื่อยๆ จนท้ายที่สุดแล้ว ผลงานศิลปะอาจจะไม่ได้อยู่ในรูปแบบของวัตถุอีกต่อไป หรือโครงสร้างของวงการศิลปะแบบเดิมอาจจะถูกออกแบบหรือปรับเปลี่ยนใหม่ด้วยความคิดสร้างสรรค์จากแวดวงอื่นๆ อย่างดนตรี วรรณกรรม การออกแบบ หรือสถาปัตยกรรม และสุดท้ายสิ่งที่น่าสนใจคือ นิยามของการเป็นศิลปินก็อาจจะไม่ใช่เพียงบุคคลที่ผลิตผลงานเพื่อนำมาแสดงเพียงอย่างเดียวอีกต่อไป แต่อาจจะอยู่ภายใต้ นิยามของ “นักสร้างสรรค์” ที่สามารถผสมผสานทักษะหลายๆ ชนิดเพื่อผลิตงานศิลปะที่มีความหลากหลาย

รายการอ้างอิง

- กิตติพล สรัคคานนท์, บรรณาธิการ, **วารสารหนังสือใต้ดินฉบับที่ 14: เซอร์**. กรุงเทพฯ: สำนักกองบรรณาธิการ วารสารหนังสือใต้ดิน, 2551.
- เกล, แมทธิว. **ดาตา&เซอร์เรียลลิสม์**. แปลโดย ปราบดา หยุ่น. กรุงเทพฯ: เดอะเกรทไพน์อาร์ท, 2557.
- คอตติงตัน, เดวิด. **ศิลปะสมัยใหม่: ความรู้ฉบับพกพา**. แปลโดย จณัญญา เตรียมอนุรักษ์. กรุงเทพฯ: openworlds, 2554.
- ชล เจนประกายพันธ์. Lucida. กรุงเทพฯ: P.S., 2558.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. **สัญวิทยา, โครงสร้างนิยม, หลังโครงสร้างนิยมกับการศึกษารัฐศาสตร์**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วิภาษา, 2545.
- ถนอม ชากักดี. "วัฒนธรรมอำนาจของ Curator." *The Nation* 9, 452 (29 มกราคม-4 กุมภาพันธ์ 2549): 53.
- ฟ้า (วิเชียร) พูลวรลักษณ์. **รวมงานบางส่วนครั้งที่หนึ่ง ของ ฟ้า พูลวรลักษณ์**. กรุงเทพฯ: วันใหม่, 1991.
- มาร์ซิเนา, ดาเนียล. **คอนเซ็ปชวลอาร์ต**. แปลโดยอณิมา ทัดจันทร์. กรุงเทพฯ: เดอะเกรทไพน์อาร์ต, 2552.
- สดชื่น ชัยประสาธน์. **ชาร์ลส์ โบดแลร์: กวีและนักวิจารณ์ศิลปะ**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากรและศูนย์ความร่วมมือด้านภาษาฝรั่งเศส สถานเอกอัครราชทูตฝรั่งเศส ประจำประเทศไทย, 2543.
- อุเทน มหามิตร. **สมองนิ้วเนียบ**. พะเยา: เหล็กหมาดการพิมพ์, 2552.
- Chong, Heman. *The Part In The Story Where We Lost Count of The Days*. Hong Kong: Art Asia Pacific, 2013.
- Godfrey, Tony. *Conceptual Art*. Singapore: Phaidon Press, 2001.
- Holdengräber, Paul. "Han Ulrich Obrist: Interview." *Surface* 104 (December 2013/January 2014): 126-133.
- Marincola, Paula, ed. *Curating now: Imaginative Practice/Public Responsibility* Philadelphia: Philadelphia Exhibition Initiative, 2001.

Obrist, Hans Ulrich, and Kate Fowle, ed. **Do it**. New York: D.A.P/Distributed Art Publishers, 2013.

Putnam, James. **Art and Artifact: The Museum as Medium**. Italy: Thames&Hudson, 2001.

Tiravanija, Rirkrit. **Cook Book**. Bangkok: Riverbooks, 2010.



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	ชล เจนประภาพันธ์
ที่อยู่	99/671 อาคารชุด เอลลิโอ สุขุมวิท 64 แขวงบางจาก เขตพระ โขนง กรุงเทพฯ 10260
ที่ทำงาน	บริษัท ไอ กราวน์ จำกัด 33 ซอยสุขุมวิท 44/1 พระโขนง คลองเตย กรุงเทพฯ 10110
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2542-2545	วิทยาลัยช่างศิลป์ กรมศิลปากร
พ.ศ. 2545-2549	คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ประวัติการทำงาน	
พ.ศ. 2553-2557	นำทองแกลเลอรี กรุงเทพฯ
พ.ศ. 2558-ปัจจุบัน	บริษัท ไอกราวน์ จำกัด

