

บทที่ 2

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ทดลองเรื่อง “ความงามในความสัมพันธ์ของพื้นที่และเวลา” ผู้ศึกษาได้ศึกษาแนวคิด/ทฤษฎี และผลงานวิดีโอทดลองที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาและรูปแบบของผลงาน โดยจัดแบ่งเนื้อหาและรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับพื้นที่และเวลา
2. การศึกษามิติเรื่องพื้นที่และเวลาจากทัศนะของ A. Giddens
3. มิติด้านพื้นที่และเวลาในสื่อ (ภาพยนตร์)
4. ความสัมพันธ์ของพื้นที่และเวลาในภาพยนตร์และวิดีโอ
5. แนวคิดของสำนักปรากฏการณ์นิยม

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับพื้นที่และเวลา

“พื้นที่และเวลา” เป็นคำอย่างกว้างๆ ที่มักถูกนำไปใช้ในการอ้างอิงหรืออธิบายความต่างๆ อย่างเป็นเหตุและเป็นผล เนื่องด้วยเรามีความคุ้นเคยกับคำสองคำนี้ เป็นสิ่งที่ใกล้ชิดและคอยกำหนดหลายๆ สิ่งหลายๆ อย่างในชีวิตประจำวันของเรา เช่น ตั้งแต่ลืมตาตื่น คำและความหมายของ “เวลา” ก็จะเข้ามากำหนดให้เราต้องทำอะไรในขอบเขตของ “พื้นที่” โฉนั้ก็คือ “พื้นที่และเวลา” ที่เราเข้าใจได้อย่างเป็นรูปธรรม แต่ก็ยังมีแนวคิด, ความหมายและรูปแบบของพื้นที่และเวลาที่มีความเป็นนามธรรมอย่างอื่นอีก เช่น พื้นที่และเวลาของความทรงจำ/ความคิดเวลาของความรัก การรอคอย ซึ่งสิ่งเหล่านี้ไม่อาจชี้ชัดเจาะจงถึงคำนิยาม หรือขอบเขตอย่างแข็งขันได้ นอกจากนี้การให้คุณค่าของพื้นที่และเวลา ยังเป็นสิ่งที่น่าประหลาดใจ คุณค่าของพื้นที่และเวลา ในบางครั้งประเมินค่าได้ด้วยจำนวนเงินมหาศาล เช่น พื้นที่และเวลาของสื่อโทรทัศน์ พื้นที่และเวลาในสังคมเมือง หรือ ประเมินค่าเป็นตัวเลขไม่ได้เลยแต่มีคุณค่าทางจิตใจสูงมาก เช่น พื้นที่และเวลาของความสุข ในการศึกษาที่ผู้ศึกษาได้ศึกษาแนวคิดและนิยามความหมายต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่และเวลา

2.1.1 การศึกษาเรื่อง “เวลา”

กาญจนา แก้วเทพ ได้อธิบายว่า “เวลา” (time) เป็นมิติพื้นฐานอย่างหนึ่งคู่กับ “พื้นที่” (space) กล่าวคือ เราจะพูดถึงมนุษย์/สิ่งของ/เหตุการณ์ แม้แต่ความคิดไม่ได้ ถ้าไม่ระบุ “เวลา” เช่นเดียวกัน การที่จะพูดถึงเนื้อหาของสังคม/วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับ “ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์” ก็ต้องมีมิติของการเวลาเข้ามาเกี่ยวข้องโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเราพูดถึงเรื่อง “การ

เปลี่ยนแปลง” ก็ยังหลีกเลี่ยงที่จะพูดถึง “เวลา” ไม่ได้ เพราะการเปลี่ยนแปลงเกิดจากจุดหนึ่งของเวลาไปสู่อีกจุดหนึ่งของเวลา นอกจากเวลาจะเป็นพื้นฐานของสังคมแล้วความคิดและวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับ “เวลา” เองก็มีการเปลี่ยนแปลงไปอยู่ตลอดเวลา “เวลา” เวลาทำให้เกิด “ปรากฏการณ์ และเหตุการณ์ต่างๆ ทางสังคม” ซึ่งเหตุการณ์ หรือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นแล้ว จะถอยย้อนคืนกลับไม่ได้ ดังที่มีคำกล่าวที่ว่า “เมื่อเรากระโดดลงไปใต้น้ำแล้วจะเอาประสบการณ์การกระโดดนั้นกลับคืนมาว่าไม่เคยกระโดดไม่ได้” เนื่องจากเวลาได้ล่วงเลยผ่านไปแล้ว

นอกจากนี้นักวิชาการทางสังคมศาสตร์อย่าง Heidegger (1962), Bergson (1916) และ G.H. Mead (1959) นั้นได้เสนอแนวความคิดคล้ายคลึงกันว่า เวลาเป็นมิติที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรม เหตุการณ์และบทบาท ซึ่งมีลักษณะเป็นรูปธรรมมิใช่เป็น “สิ่งที่เป็นนามธรรม” ในยามที่เรากล่าวถึง “เวลาที่เป็นนามธรรม” นั้น เป็นเพียง “วิธีการพูดเท่านั้น” (Manner of speaking) แต่ที่จริงแล้วเวลาเป็นเรื่องของรูปธรรม นอกจากนี้ นักคิดทั้ง 3 ท่านนี้ยังมีความคิด ที่คล้ายคลึงกันว่าสิ่งที่จริงที่สุดคือ “เวลาที่เป็นปัจจุบัน” ในขณะที่เรา “เล่าเรื่องของอดีต” หรือ “ฉายภาพ ของอนาคต” นั้น เราก็ต้องกระทำใน “ปัจจุบัน” ทั้งสิ้น เพราะฉะนั้นปัจจุบันจึงเป็นสิ่งที่จริงที่สุด

ส่วนนักสังคมวิทยาชาวฝรั่งเศสอย่าง Durkheim (1984) กลับเสนอแนวความคิดว่า ในแง่มุมทางสังคมแล้วนักวิชาการควรจะศึกษา “เวลา” ในแง่ที่เป็นนามธรรม ทั้งนี้เนื่องจากข้อเท็จจริงที่ว่า แม้ว่าคนสัตว์และสิ่งของต่างๆ ในโลกจะมี “เวลาทางกายภาพ” อยู่ร่วมกัน แต่พวกเขาก็มีมนุษย์เท่านั้นที่มีวิถีคิดเกี่ยวกับเวลาที่เป็นนามธรรม และเป็นส่วนรวมที่เรียกว่า “เวลาเชิงสังคม” (social time) “เวลา” สำหรับมนุษย์ไม่ได้มีลักษณะเป็น “ธรรมชาติ” แต่ทว่าเป็น “สถาบันทางสังคม” และในแต่ละสังคมมีการจัดระเบียบและสร้างวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับเวลาที่แตกต่างกัน “เวลา” ได้ถูกเปลี่ยนแปลงและสร้างให้เป็นรูปธรรมจากการประดิษฐ์นาฬิกา ซึ่งอาจถือได้ว่าเป็นผลิตภัณฑ์ของวัฒนธรรมที่สำคัญที่สุดในอารยธรรมของมนุษย์ชาติ การแปลง สภาพของเวลาเชิงสังคมให้กลายเป็นเวลาตามเข็มนาฬิกานั้นเกิดขึ้นในระบบอุตสาหกรรมซึ่งส่งผลให้มนุษย์ถูกเปลี่ยนจากการผูกติดกับกิจกรรมมาเป็น การผูกติดกับเวลาดังที่ Marx (1976) ตั้งข้อสังเกตว่า “มนุษย์เรานั้นมิใช่ชิ้น ไกลเลยนอกจากซากของเวลา” (carcase of time)

สำหรับสังคมเมืองหรือสังคมที่ทันสมัยตารางเวลารถไฟ/รถประจำทางตารางเวลางาน จะเป็นตัวจัดตารางชีวิตของผู้คนนั้น แสดงให้เห็นว่า “เวลา” ในสังคมสมัยใหม่นั้น ถูกวางแผน ถูกคำนวณ ถูกแบ่งแยก และเป็นทรัพยากรที่มีค่า ประจักษ์พยานที่เห็นได้ชัดที่สุด คือ การมีสมุดไดอารี่หรือสมุดนัดหมายสำหรับวางแผนและทำบันทึกประจำวัน

2.1.2 การศึกษาเรื่อง “พื้นที่”

ความแตกต่างๆ ระหว่าง “เวลา” กับ “พื้นที่” ประการหนึ่งก็คือในขณะที่ “เวลา” เป็นสิ่งที่จับต้องไม่ได้/มองไม่เห็น แต่ทว่า “พื้นที่” นั้นมีลักษณะที่มองเห็นจับต้องได้ เป็นรูปธรรม ดังนั้น ในส่วนที่เกี่ยวกับ “พื้นที่” นี้จึงมีขอบเขตความหมายที่กว้างขวาง ครอบคลุม ตั้งแต่ระดับรูปธรรมไปจนถึงนามธรรมดังที่ปรากฏคำเกี่ยวข้องกับพื้นที่ในหลายๆความหมาย เช่น area space/ place/ sphere/ boundaries (พื้นที่/อาณาเขต/ปริมาตร/เทศะ) ซึ่ง H.Lefebvre (1991) แบ่งความหมายพื้นที่ออกเป็น 3 ระดับ

1. Physical space ซึ่งหมายถึง พื้นที่ที่เป็นกายภาพ เช่น จักรวาล
2. Mental space เป็นพื้นที่ตามทัศนะของนักปราชญ์และนักคณิตศาสตร์ ซึ่งหมายถึงการรับรู้พื้นที่ในจิตใจ เช่น ความรู้สึกที่ผูกพันกับพื้นที่ ความรู้สึกสะดวกสบาย ฯลฯ
3. Social Space & Social practice เป็นพื้นที่ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นด้วยกิจกรรม ปฏิบัติการ โครงการต่างๆ การใช้สัญลักษณ์ การสร้างสังคมอุดมคติ (utopia) รวมทั้ง การทำให้เป็นปริมาตร (sphere) ซึ่งในความหมายสุดท้ายนี้ จะครอบคลุมขอบเขตอย่างกว้างขวาง นับตั้งแต่ การใช้พื้นที่ในเมืองที่ทำให้เขตบางเขตกลายเป็นเขตธุรกิจ (เช่น บริเวณถนนสีลม) ทำให้ที่ดิน มีมูลค่ามหาศาล ไปจนกระทั่งถึงอาณาบริเวณที่มีการไหลเวียนของข่าวสารข้อมูล เช่น ในจอโทรทัศน์ ที่มีพื้นที่ทางกายภาพไม่กี่ปิ้ว แต่ทว่าในแง่ทางสังคมแล้วโทรทัศน์กินอาณาบริเวณกว้างขวาง นับตั้งแต่พื้นที่ของอวัยวะภายในร่างกายของคน ไปจนกระทั่งถึงจักรวาล

จากแนวคิดข้างต้นอาจกล่าวได้ว่า ทุกหนทุกแห่งในสังคม สามารถประกอบสร้างขึ้นเป็น “พื้นที่ทางสังคม” (social space) ได้ทั้งสิ้น หากว่ามีปฏิบัติการทางสังคมต่างๆ เกิดขึ้นในบริเวณดังกล่าว ด้วยเหตุนี้นักวิชาการ เช่น M. Foucault จึงถือว่า “ร่างกายของคน” ก็เป็นพื้นที่อย่างหนึ่ง เนื่องจากมีการใช้อำนาจแบบต่างๆ บนพื้นที่แห่งนี้ ยกตัวอย่างเช่น นับตั้งแต่ การรัดเท้าให้เล็กลงของผู้หญิงจีนสมัยโบราณ มาจนกระทั่งการบังคับให้ผู้หญิงสมัยใหม่ มีรูปร่างที่ผอมสูง (แต่มีหน้าอกที่ใหญ่) ในปัจจุบัน

จากแนวคิดทางการศึกษาและนิยามต่างที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่และเวลานั้น แสดงให้เห็นว่าเราสามารถที่จะเข้าถึงความหมายและทำความเข้าใจเกี่ยวกับกับ “พื้นที่และเวลา” ได้จากหลายระดับความหมายขึ้นอยู่กับบริบทหรือมิติที่จะกล่าวถึง ทั้งความหมายที่เป็นรูปธรรม และความหมายที่เป็นนามธรรม

2.2 การศึกษามิติเรื่องพื้นที่และเวลาจากทัศนะของ A. Giddens

A. Giddens (1991) เป็นนักสังคมวิทยาที่ให้ความสนใจในการศึกษาเรื่อง “พื้นที่ และเวลา” ในแง่มุมของสังคมศาสตร์ โดยให้ทัศนะพื้นฐานลักษณะด้าน “เวลา” ของมนุษย์ที่มีความแตกต่างจากสัตว์โลกอื่นๆ ดังนี้

2.2.1 มนุษย์กับพื้นที่และเวลา

มนุษย์เป็นสัตว์โลกชนิดเดียวที่มีชีวิตอยู่อย่างสำนึกถึง “การสิ้นสุด” เนื่องจากการได้มองเห็นการตายของคนหรือสิ่งมีชีวิตอื่นๆ และยังสามารสรูปรวม (generalize) ได้ว่าตัวเองก็ต้องเป็นไปตามหลักของ “การเกิดแก่เจ็บตาย” เช่นเดียวกัน การสำนึกถึงการสิ้นสุด จะมีอิทธิพลต่อช่วงเวลาที่ชีวิตอยู่

มนุษย์มีความสามารถที่จะเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ที่มีอยู่ในเวลาปัจจุบันให้อยู่ในรูปแบบของความทรงจำได้ กล่าวคือ การนำเอาอดีตมาอยู่ในปัจจุบัน

มนุษย์ไม่เพียงแต่จะมีชีวิตอยู่ในกาลเวลาเท่านั้น หากทว่ายังสำนึกถึงการล่วงเลยไปของการเวลา ความสำนึกนี้ไม่ได้อยู่แค่ในระดับบุคคลเพียงเท่านั้น หากทว่าได้ถูกประกอบสร้างให้กลายเป็น “สถาบันทางสังคม” เช่น การทำปฏิทิน การจัดงานฉลองช่วงเวลาต่างๆ การวางแผนงาน การกำหนดเส้นตาย ประสบการณ์เกี่ยวกับเวลาของมนุษย์จะฝังอยู่ทั้งในระดับจิตสำนึกและจิตใต้สำนึก ดังเช่นที่นักจิตวิเคราะห์เชื่อว่า มนุษย์ไม่เคยลืมอะไรเลย เพียงแต่ประสบการณ์นั้นถูกฝังอยู่ในระดับจิตใต้สำนึกเท่านั้น เหมือนสิ่งของที่อยู่ในห้องที่ปิดประตู จึงทำให้มองไม่เห็น ชีวิตมนุษย์จึงเป็นส่วนผสมระหว่างอดีตกับปัจจุบันอยู่ตลอดเวลา

การเคลื่อนไหวของปัจเจกบุคคลผ่านพื้นที่/เวลา ก็คือ การสลับกันระหว่าง “ภาวะของการปรากฏตัว” (present) กับ “ภาวะของการหายไป” (absent) เช่น

ถ้าเราบอกว่า “เวลา 8 โมงเช้าเราอยู่ที่บ้าน 9 โมงเช้าเราอยู่ที่ทำงาน” ก็หมายถึงการปรากฏตัวและการหายไประหว่าง 2 สถานที่ ใน 2 ช่วงเวลา บรรดาสื่อต่างๆ ที่ถูกคิดค้นขึ้นมาของมนุษย์ไม่ว่าจะเป็นการคมนาคมหรือการสื่อสาร ล้วนแล้วแต่ก่อผลกระทบต่อการสลับกันของภาวะทั้งสองของมนุษย์อยู่ตลอดเวลา

มนุษย์มีข้อจำกัดทางร่างกายหลายประการ ที่เกี่ยวข้องกับมิติของพื้นที่และเวลา ร่างกายของมนุษย์แบ่งแยกไม่ได้ จะปรากฏตัวได้ในแต่ละสถานที่ในแต่ละช่วงเวลาเดียวกัน

ช่วงเวลาที่ชีวิตอยู่บนโลกมีอยู่อย่างจำกัด (scarce resource)

ความสามารถที่จะทำกิจกรรมหลายๆอย่างในเวลาเดียวกัน ก็มีขีดจำกัด นอกจากนั้นยังมีกิจกรรมบางอย่างที่เป็น “กิจกรรมทำบังคับ” ที่มนุษย์จะต้องทำในเวลา/พื้นที่หนึ่ง เช่น การนอนหลับ การขับถ่าย การกินอาหาร ฯลฯ

การเคลื่อนที่ไปในแต่ละพื้นที่ต้องใช้เวลาเสมอ อาจมากน้อยตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยี แต่ก็ต้อง “กินเวลาช่วงหนึ่ง”

2.2.2 บทบาทของเทคโนโลยีที่มีต่อพื้นที่และเวลา

A. Giddens (1991) มีแนวความคิดว่า สักยภาพของสื่อสมัยใหม่ทำให้เกิด การแยกตัวของพื้นที่และเวลา (time-space distanciation) กล่าวคือ เกิดการแยกเวลาปัจจุบัน (present time) ออกจากพื้นที่/สถานที่ปัจจุบัน (present space) ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์บันทึกเหตุการณ์ ที่นำเอาสถานที่ปัจจุบัน มาเสนอได้ แต่ไม่ใช่ช่วงเวลาในปัจจุบัน เวลาได้ถูกทำให้แยกขาดออกจากพื้นที่จริง แต่ก่อเกิดเวลาใหม่ในพื้นที่เสมือนของภาพยนตร์

2.3 มิติด้านพื้นที่และเวลาในสื่อ (ภาพยนตร์)

กาญจนา แก้วเทพ กล่าวถึงการศึกษาสื่อมวลชนว่าโดยทั่วไปนั้น มักจะให้ความสนใจกับรูปแบบและเนื้อหา (form and content) ของสื่อ หากทว่าในการศึกษา เรื่องมิติด้านพื้นที่และเวลาในสื่อ นั้น ควรจะต้องศึกษาและพิจารณาลักษณะที่เรียกว่า “เทคโนโลยีทางวัฒนธรรม” (cultural technology) ซึ่งก็คือมิติเวลา/พื้นที่ของสื่อตัวเอง ที่สามารถไปกำหนดรูปแบบและเนื้อหาของสื่อรวมทั้งยังส่งผลกลับไปถึงการก่อรูปของอัตวิสัย (subjectivity) บุคคล และทำหน้าที่ผลิตและผลิตซ้ำความสัมพันธ์ทางสังคม ได้เช่นเดียวกับสถาบันสังคมอื่นๆ ตัวอย่าง ของเทคโนโลยี ทางวัฒนธรรมของสื่อก็เช่น การดูภาพยนตร์ S.Heath (1990) สรุปว่า เทคโนโลยีทางวัฒนธรรมของภาพยนตร์นั้น จะมีการฉายภาพเป็นกรอบๆ บนจอขนาดใหญ่ ให้ความรู้สึกสมจริง ส่วนคนดูให้นั่งอยู่กับที่ โดยมีระยะห่างที่แน่นอนระหว่างภาพกับคนดู มีการปิดไฟด้านคนดู เปิดเฉพาะ บนจอ และช่วงระยะเวลาฉายที่ฉายก็ถูกกำหนดเอาไว้อย่างแน่นอน มิติเวลาและพื้นที่ของภาพยนตร์ที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ ทำหน้าที่เป็นตัวกำกับความปรารถนาของผู้คน (social regulation of desire) เช่นทำให้ต้องนั่งดู ห้ามยืนหรือนอนหรือเดินไปมา ต้องให้ความสนใจในช่วงเวลา 2-3 ชั่วโมง

2.4 ความสัมพันธ์ของพื้นที่และเวลาในภาพยนตร์และวิดีโอ

Susanne Jaschko ได้นำเสนอแนวความคิดเกี่ยวกับ ความสัมพันธ์ของพื้นที่และเวลาในภาพยนตร์และวิดีโอ โดยเริ่มต้นกล่าวถึงการประดิษฐ์และการเกิดขึ้นของภาพเคลื่อนไหว อันนำมาซึ่งแนวความคิดของสื่อภาพเคลื่อนไหว ในเรื่องความสัมพันธ์กันระหว่างพื้นที่และเวลา โดยเกือบทั้งหมดเป็นการศึกษาเพื่อค้นหารูปแบบใหม่ทางการทดลองที่เกี่ยวกับศิลปะและการใช้ประโยชน์จากสื่อภาพยนตร์ โดยอาศัยการเปลี่ยนถ่ายความสัมพันธ์กันของพื้นที่และเวลา ในรูปแบบการรับรู้ด้วยภาพและเสียง โดยอาศัยขั้นตอนดังนี้

2.4.1 ประวัติศาสตร์ศิลปะ: พื้นที่และเวลาในงานจิตรกรรม

Susanne Jaschko ได้กล่าวถึง งานจิตรกรรมเทคนิคภาพเสมือนจริงที่มี การจัดวางองค์ประกอบวัตถุในภาพแบบศูนย์กลาง (central perspective) ว่าถูกค้นพบโดย Brunelleschi ในช่วงท้ายของยุคกลาง และถูกใช้กันอย่างแพร่หลายในขณะนั้น ในงานจิตรกรรมยุค Renaissance ได้ให้คำจำกัดความการจัดวางองค์ประกอบของภาพที่ตรงกันข้ามกับการวาดภาพในอดีต ด้วยองค์ประกอบ แบบรูปทรงคณิตศาสตร์ และความเป็นเหตุเป็นผลในการวาดภาพ พื้นที่ของภาพ จะถูกกำหนดด้วยโครงสร้างแบบ (central perspective) โดยในแต่ละพื้นที่ของภาพนั้น จะแสดงถึงความสัมพันธ์กันของวัตถุ เป็นการจัดการกับพื้นที่ตามแนวคิดแบบ (central perspective) ซึ่งทำให้ภาพที่แสดงออกมามีความกลมกลืนและความสวยงาม เปรียบเสมือนเป็นความพยายามทาง จิตวิญญาณ เพื่อการรู้แจ้ง โดยการวาดภาพที่ผสมกันระหว่างความแน่นอน แม่นยำ และสัดส่วน ทางคณิตศาสตร์ เพื่อบ่งบอกถึงตำแหน่งที่เฉพาะเจาะจงของ subject และระยะห่างจากสิ่งหนึ่ง เพื่อแสดงออกถึงความแตกต่างเรื่องเวลาระยะห่างระหว่าง 2 สิ่งที่เกิดขึ้นภายในพื้นที่โครงสร้างเชิงเรขาคณิต ทำให้เกิดความหมายเรื่องความสัมพันธ์ของเวลา โดยความเคลื่อนไหวจะถูก แสดงออกแบบเป็นลำดับขั้น เป็นการแข่งแข่งของช่วงเวลาที่เคลื่อนไหวเพื่อทำให้สิ่งนั้นดูสมจริง สิ่งต่างๆ ถูกนำมาวางไว้ข้างๆ กันเพื่อเปรียบเทียบซึ่งกันและกัน เพื่อสร้างเนื้อหาที่อยู่ภายในเฟรม เป็นความสัมพันธ์กันของ “พื้นที่และเวลา”

ต่อมาถึงยุคบาโรค(The Baroque) ลักษณะท่าทาง (Mannerism) การเคลื่อนไหวที่อยู่ภายในภาพเริ่มที่จะเป็นเนื้อหาสำคัญที่ถูกใช้ในสร้างงานศิลปะมากขึ้น เวลาถูกนำมาเกี่ยวข้องกับ เพื่อสร้างนัยสำคัญของเรื่องราว โดยการตัดเวลาให้สั้นลงจากลำดับช่วงของเรื่อง สิ่งที่น่าสนใจ ในที่นี้ก็คือความพยายามที่จะแสดงออกถึงความเคลื่อนไหว ที่สัมพันธ์กับพื้นที่ และเวลา ซึ่งเป็นหลักการที่คล้ายกับวิธีของ cubists และ futurists ในศตวรรษล่าสุด การเคลื่อนย้ายพื้นที่ในการวาด และการแสดงแทน ช่วงลำดับขั้นในการเคลื่อนไหวเป็นความพยายามที่จะจำลองร่างกายในทุกขั้นตอนของการเคลื่อนไหว

2.4.2 การยืดออกของพื้นที่และเวลาผ่านการขยายตัวของรูปแบบต่าง ๆ

ความคิดเกี่ยวกับศิลปะแนวทางอื่นในการพยายามที่จะเข้าพื้นที่เบื้องหลังข้อจำกัด ในการมองเห็นของเรา เช่น ภาพ Panorama ได้ถูกค้นพบในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 เป็นการเติมเต็มช่องว่าง และอาจถือได้ว่าเป็นการหยุดเทคนิคการวาดภาพเสมือนแบบศูนย์กลาง โดยอาศัยการส่งผ่านของภาพสามมิติหรือผ่าน vanishing points ในงานภาพเขียน ช่วงเวลานั้นสิ่งหนึ่งสามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะภูมิประเทศได้อย่างแม่นยำ ผ่านการใช้เครื่องมือในการช่วย เช่น กล้อง pin-hole

โดยธรรมชาติ ความเป็นจริงของภาพ Panorama นั้น ถือเป็นข้อจำกัดในการมองเห็นของตามนุษย์ ดังนั้นในกระบวนการมองเห็นของผู้มองจึงต้องหันหัวไปหาทิศทางต่างๆ มาหาของลักษณะภูมิประเทศจึงถูกทำให้ปรากฏแก่ผู้มอง จากจุดในการมองที่เปลี่ยนไปอย่างซ้ำๆ จากด้านหนึ่งหมุนไปยังอีกด้านหนึ่ง ตัวอย่างเช่น ในการเลียนแบบการเคลื่อนไหวของเรือ ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับการเคลื่อนไหวของภาพยนตร์และภาพเคลื่อนไหว

ภาพ Panorama นั้นไม่เพียงแต่แสดงการขยายขอบเขตของพื้นที่ผ่านตำแหน่งของทรงจุดของพื้นที่เข้าด้วยกัน แต่ยังเป็นการขยายขอบเขตของเวลาผ่านการสร้างตามลำดับของเวลา Susanne Jaschko ได้ยกตัวอย่าง การจำลองการเดินทางของเรือลงไปตามแม่น้ำว่าเป็นการจำลอง ทั้งช่วงเวลาของพื้นที่และการกระทำภายใน ที่บอกได้อย่างชัดเจนถึงช่วงเวลา และถึงแม้ว่าการเคลื่อนที่แบบภาพ Panorama จะไม่มีอะไร แต่มันเป็นภาพนิ่งที่พิเศษ มันช่วยผลิตภาพลวงตาของการเคลื่อนไหวโดยเป็นเหตุให้ผู้ดู จะต้องเคลื่อนไหวตาไปทั่วทั้งภาพ, เริ่มเกิดความเข้าใจ ในลำดับช่วงเวลา หรือโดยการเคลื่อนไหวตัวของผู้ดูเองหรือผืนผ้าใบ ในการถ่ายภาพด้วย Slit Camera สามารถจัดการเพียงแค่ช่วงเวลาบนแนวระนาบ และเพียงแค่ตามแนวเส้นตั้ง ซึ่งเป็นส่วน ที่เล็กมากของพื้นที่ที่อยู่เหนือการควบคุมของช่วงห่างของเวลา ผลก็คือ ข้อมูลที่แตกต่างของแต่ละ ช่วงเวลา บนแนวระนาบที่อาศัยการตัดผ่านพื้นที่

2.4.3 การนำเสนอของช่วงเวลา : ภาพเคลื่อนไหว

ความต้องการเพื่อแสดงเวลาและช่วงระยะเวลาพื้นฐาน ในงานจิตรกรรมและงานประติมากรรม ดำเนินมาถึงจุดสูงสุดในงานแนว futurists และ cubists ซึ่งสามารถจัดการรูปแบบของช่วงเวลา, และนำไปสู่สิ่งที่เป็นนามธรรม ในแต่ละช่วงของการเคลื่อนไหวของร่างกายผ่านพื้นที่นั้นใกล้เคียงกับการผลิตภาพเคลื่อนไหวแบบใหม่ (dynamic bodies) และเมื่อย้อนกลับไปในตอนต้น ในความพยายามที่จะแสดงความเคลื่อนไหวและเวลานั้น ได้ทำให้เกิดการค้นพบภาพยนตร์

ภาพยนตร์ได้ถือกำเนิดขึ้นจากความต้องการที่จะพัฒนาไปข้างหน้า และได้มีการวิวัฒนาการขึ้นเป็นลำดับ การเคลื่อนไหวของภาพในภาพยนตร์นั้น เกิดขึ้นจากการอาศัยช่วงเวลาในการรับรู้ของเราต่อภาพ หนึ่งภาพ และการแสดงอีก หนึ่งภาพภายหลัง ด้วยกระบวนการที่รวดเร็วและต่อเนื่องกลายมาเป็นการเบนเข้าหากันภาพ จนเกิดภาพเคลื่อนไหว ซึ่งอาศัยความหมาย หรือความสัมพันธ์บางอย่างภายในเฟรมที่เห็นชั่วคราวก่อนหน้านั้น แต่ก็ด้วยอีกสิ่งหนึ่งคือ การให้ความหมายผ่านทางตำแหน่งของกล้อง, การเคลื่อนไหวของกล้อง, มุมกล้อง, การตั้งค่า รูรับแสงและความยาวโฟกัส ประโยชน์ของฟิล์มภาพยนตร์คือ การให้ข้อมูลของเวลาที่เปลี่ยนไป ซึ่ง

ท่ามกลางหนังสือสั้นเรื่องแรกๆ ที่ผลิตขึ้นจากข้อจำกัดในสมัยนั้นจึงมักจะถ่าย 1 เทค ตามข้อจำกัด ของ กล้อง และเป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน เช่นการขับรถไฟเข้าสู่สถานี หรือคนออกจาก โรงงาน

จากอดีตพัฒนามาสู่งานศิลปะในปัจจุบันที่มุ่งความสนใจความสัมพันธ์ของ พื้นที่และเวลา และการเคลื่อนไหวของภาพ เสมือนเป็นอุปมาอุปไมย และเป็นการสื่อสาร ที่มี ทั้งหมดในสิ่งเดียว โดยการทำให้เป็น digitalization ของภาพ ที่จัดการบนเงื่อนไขพื้นฐาน ก่อนหน้า นี้ ก็เพื่อให้เกิดการโต้ตอบของเวลาตามความเป็นจริง โดยใช้ภาพเคลื่อนไหวผู้ชมไม่จำเป็นต้อง อยู่ตามลำดับเหตุการณ์แต่ก็สามารถเข้าใจได้ ตัวอย่างเช่น การตัดต่อ ในหนึ่งฉาก หรือในหนึ่งพื้นที่ ของภาพ การทำให้เป็นดิจิทัล (Digitalisation) และการทำให้เกิดการโต้ตอบ สามารถทำให้อยู่ใน รูปแบบเฉพาะตัว และแสดงความสลับซับซ้อนของพื้นที่และ ครอบคลุมในโลกแห่งความจริง โดยการนำทางไปตามกาลเวลาหรือแกนของพื้นที่

2.4.4 จากภาพยนตร์สู่วัตถุฟิล์ม

ภาพยนตร์ในฐานะเครื่องมือที่กำเนิดจากความหมายของการผสมผสานกันของ เวลาและความเป็นพื้นที่ทางวัตถุ จากการให้ความหมายในปัจจุบัน การอ้างถึงในบริบทของ “พื้นที่ และเวลา”

ในปี 1994 Edward Elloit ผู้ซึ่งทำงานที่ MIT ได้พัฒนาสิ่งที่เรียกว่า Video Streamer เป็นเครื่องมือที่ถูกออกแบบขึ้นมาหลักๆ ก็คือ ดูฟิล์มวิดีโอ โดยการแสดงภาพนิ่งๆ ของ วิดีโอ ที่ติดออกมาพร้อมๆ กัน เพื่อผลิตออกมาในรูปแบบบล็อก บล็อกนี้ไม่ได้ถูกเห็นเป็นภาพ นิ่งๆ แต่มันถูกหยุดไว้เป็นการชั่วคราวเท่านั้น การเปลี่ยนแปลงแสดงออกมาให้เห็นอย่างชัดเจน จาก ความต่อเนื่องของภาพ ในบล็อกนี้ประกอบด้วยวิดีโอ 30 วินาที ซึ่งทุกๆ รูปใหม่จะปรากฏจาก ด้านหน้าของบล็อก และในแต่ละ shot ใหม่ๆ ของภาพ ก็จะเดินถอยไปข้างหลังและหายไป จาก บล็อกภายในครั้งนาที เครื่องมือในการมองเห็นนี้ ได้ยืมความคิดในการตัดต่อวิดีโอ ในลักษณะ ที่ แตกต่างจากแนวทางเดิม ตั้งแต่พื้นที่รอบนอกของบล็อก ที่ถูกจัดแต่งด้วยพิกเซล(pixel)ภายนอก ของภาพแต่ละภาพ เพราะฉะนั้นจึงสามารถอ่านได้ด้วยหลักการที่คล้ายกันกับ รูปภาพแบบทางยาว (slit camera) ซึ่งก่อนหน้านี้ยุคกลางของศตวรรษที่ 90 “รูปร่างที่มองไม่เห็น ของสิ่งที่เกิดขึ้นในอดีต (The Visible Shape of things Past)” เป็นงานของ Joachim Sauter และ Dirk Lüsebrink ซึ่งศึกษา ความสัมพันธ์ของเวลาในพื้นที่จริง ผ่านเวลาจริงในงานนี้ ลำดับของภาพยนตร์ (Film sequences) ได้ถูกถ่ายโอน ไปยังงานที่มีการโต้ตอบทางการมองเห็น ซึ่งการเปลี่ยนสภาพนี้ อาศัยการตั้งค่าของ กล้องตามการลำดับเรื่องของหนัง (การเคลื่อนกล้อง, องศา, ระยะโฟกัส) ในแต่ละshot ได้ถูกยึดติด เข้าด้วยกันกับส่วนของกล้องเมื่อได้เปลี่ยนสภาพ ไปยังพื้นที่ในการ มองเห็น มุมกล้องในแต่ละshot ขึ้นอยู่กับมุมของตัวกล้อง, ขนาดของแต่ละ shot ก็อยู่บนระยะ โฟกัสที่กล้องใช้ ขอบของแต่ละ

พิกเซลในแต่ละ shot ก็มาจากพื้นที่ภายนอกของวัตถุฟิล์ม ผลของวัตถุบนฟิล์มจึงขึ้นอยู่กับความเคลื่อนไหวที่ซับซ้อนของตัวกล้อง และสถาปัตยกรรมของ ข้อมูลในการมองเห็น ตามลำดับนี้ก็จะสามารถโต้ตอบอย่างเปิดเผยได้ ซึ่งมันก็คือพื้นที่ที่โต้ตอบ กันของข้อมูลและสิ่งที่มีนัยบรรจุอยู่

ในขั้นตอนที่ 2 เกี่ยวกับพื้นที่และเวลา อาศัยการจัดการแนวความคิดสำหรับ วัตถุฟิล์มได้ถูกพัฒนาขึ้น คือ ในแต่ละช่วงเวลาของภาพยนตร์ที่เกิดขึ้น ไม่ปรากฏเพียงแค่นั้น สถานที่เท่านั้น แต่ยังปรากฏในช่วงเวลาหนึ่งด้วย ภาพที่แสดงออกมาให้เห็นของสิ่งต่างๆ รอบข้าง ได้ถูกสร้างขึ้น สามารถให้ผู้ใช้ติดตามผ่านช่วงเวลานั้นได้ ดังเช่นตัวอย่างหนึ่ง ในการสร้างแบบจำลองของ โครงสร้างอาคารในเมืองเบอร์ลินตั้งแต่ปี 1990 วัตถุฟิล์มได้ถูกวางในโลกของ ภาพเสมือนบนส่วนของพื้นที่และเวลา ของการถ่ายภาพยนตร์ในแต่ละครั้งในมุมมองของมิติเวลา (in the respective time dimensions) ข้อมูลที่เจาะจงของแต่ละพื้นที่และแต่ละช่วงเวลา ได้ถูกเปลี่ยนรูปไปยังวัตถุที่สามารถรับรู้ได้ของพื้นที่และเวลา ด้วยความสามารถในการรับรู้ คุณภาพของความงามในแต่ละบุคคล ความเป็นอิสระในโปรแกรมการโต้ตอบของมัน ทำให้ วัตถุฟิล์มเหล่านี้ ถูกผลิตด้วยความช่วยเหลือจากเครื่องมือ ซึ่งมีความแหลมคมอย่างเฉพาะเจาะจง เพราะว่ารูปแบบของมัน เป็นการสรุปรวบยอดของความหมายของวัตถุในภาพ สิ่งนี้แสดงการ คู่ขนานที่น่าสนใจผ่านงานปั้น ของนัก futurists ผู้ซึ่งใช้ทฤษฎีการแบ่งแยกเป็นช่วงๆ ในการตัดต่อ ผ่านไปยังพื้นที่และเวลา และการสำริดผลอย่างแท้จริงในผลลัพธ์ของการแสดงออก โดยเฉพาะ ในระดับที่เป็นทางการ รูปปั้น ของ Tamás Waliczky ตั้งแต่ช่วงกลางศตวรรษที่ 90 อาศัยหลักการที่คล้ายคลึงกับหนังของ Sauter/Lüsebrink สำหรับพวกเขาเช่นกัน ที่มีจุดเริ่มจาก ฟิล์มดิจิทัล และผลของงานก็คือรูปปั้นแห่ง การมองเห็น อย่างไรก็ตาม เห็นได้ชัดจากในกรณีนี้ ได้อธิบายเพียงแค่รูปทรงในการบรรจุ ของการพัฒนาเรื่องพื้นที่และเวลาของการมองเห็น ในแต่ละส่วน ของวัตถุและร่างกาย

Waliczky ได้แยกการเคลื่อนไหวของมนุษย์ออกจากดิจิทัลฟิล์มโดยการตัดเค้าโครงออกเป็นเฟรมต่อเฟรม ดังนั้นในแต่ละ shot จึงถูกจัดการในรูปแบบของการหมุนของ อุปกรณ์ในสิ่งซึ่งเป็นการเคลื่อนไหวสั้นๆ ของชีวิตที่ถูกแช่ภาพ (frozen) Waliczky กล่าวว่า เป็นเหมือน “ผลึกเวลา” ผ่านสิ่งซึ่งผู้ชมสามารถเคลื่อนที่ในมุมที่ต่างกันออกไป ในมุมกล้อง ที่ต่างกัน และในความเร็วที่ต่างกันออกไปด้วย ในงาน “Field-Work@Hajama” ในปี 2001 โดย Masaki Fujihata เริ่มจากหลักการที่ฟิล์ม มีมิติของพื้นที่ ที่สามารถเปลี่ยนถ่ายไปยัง การแสดง เป็นสามมิติในพื้นที่แห่งการมองเห็นได้ จุดเริ่มต้นคือ หนังสือแบบดิจิทัลวิดีโอ ที่ถูกบันทึกจากสภาพแวดล้อมในเมือง Tokyo ผสานเข้าด้วยกันกับข้อมูลใน GPS จากสิ่งนี้ การทำแผนที่และ ระบบของพื้นที่และเวลา ที่มีความสำคัญนี้ได้ถูกผลิตขึ้น ตั้งแต่เฟรมในแต่ละเฟรม ซึ่งแสดงถึงทั้งการอธิบายของพื้นที่ และช่วงเวลาที่เกี่ยวข้องที่ได้ถูกถ่าย

Fujihata ได้แปลความหมายระบบของสิ่งที่มีความสำคัญในการมองเห็นพื้นที่สามมิติ ซึ่งวิดีโอได้ถูกทำให้ปรากฏในพื้นที่การมองเห็นในตำแหน่งที่สอดคล้องกับสิ่งนั้น ที่ซึ่งพวกเขาได้บันทึกและดำเนินการควบคู่ไปกับการตามรอย GPS แบบสามมิตินี้ ถึงแม้ว่าการใช้ของผู้ใช้ในเชิงปฏิบัติสัมพันธ์จะสามารถตามภาพวิดีโอและส่วนต่างๆ ของมันและเพื่อที่จะหาตำแหน่ง ผ่านพื้นที่สามมิติ และใกล้เคียงกับประสบการณ์ที่ซับซ้อนของความสัมพันธ์ร่วมกันระหว่าง พื้นที่และเวลา โดยการใช้เครื่อง Stereoscopic Projection ผู้ชมสามารถรับรู้ภาพสามมิติได้จาก สิ่งนี้นอกจากนี้เขาก็ได้รับประสบการณ์ส่วนตัวของข้อมูลที่เกินจริง ผ่านการโต้ตอบด้วยการปะทะ กัน ซึ่งๆ หน้าของทั้งสองสิ่ง (สรุปคือ ได้มาจากการพัฒนาที่ทำให้เห็นภาพเคลื่อนไหวเป็นทีละ shot แล้วก็เอามาผสมกับเทคโนโลยีภาพสามมิติ โดยการจำลองการเคลื่อนไหวทีละ shot เข้าด้วยกัน และเราสามารถมองเห็นและบังคับการเคลื่อนไหวเหล่านั้นด้วยโปรแกรมการมองเห็นแบบสามมิติ)

2.4.5 จากหนังสือการตัดต่อผ่านที่ว่าง

หนังสือแนวคิดที่เกี่ยวกับการมองเห็นที่เกิดจากความสัมพันธ์กันของพื้นที่และเวลา และสามารถเข้าใจได้ในแง่ของหลักการตามลำดับเชิงเส้น ที่ให้เหตุผลเจาะจงลงไปในพื้นที่และโครงร่างภายนอกของภาพ เพื่อที่จะเจาะจงลงไปทีจุดของเวลา ทำให้เราเห็นว่าเวลา มีทิศทางที่เป็นเส้นตรง ด้วยการขยายความหมายออกไปในแนวนอน ในการรับรู้ของเรา ประสบการณ์นี้ ได้โต้แย้งเกี่ยวกับความประทับใจในการมองเห็นของภาพยนตร์ ทั้งภาพยนตร์ของ Sauter/Lüsebrink และงานของ Waliczky ทำให้มองเห็นทิศทางของ พื้นที่ว่างของฟิล์มได้ดีขึ้น

ขั้นตอนถัดมา ซึ่งตามแนวความคิดเกี่ยวกับ ความคิดของชนิดของการนำเสนอที่ถูกตัดผ่านแกนของพื้นที่ในหนัง กระบวนการนี้ได้ถูกพัฒนาโดย Martin Reinhardt ภายใต้ชื่อ “tx-transform” เป็นครั้งแรกที่ได้ปรากฏในที่สาธารณะในปี1998

ปี1997 Björn Barnekow ได้คิดโครงการที่คล้ายคลึงกันอย่างมาก ทิศทางของหัวข้อก็คือ “time mirror” Tx-transform วัสดุที่ใช้เริ่มต้น คือวิธีดั้งเดิม คือ การบันทึกด้วย ระบบดิจิทัล หรือทำภาพยนตร์ให้อยู่ในรูปแบบการบันทึกเป็นตัวเลข ถูกเปลี่ยนถ่าย ด้วยความช่วยเหลือจาก software ในรูปแบบต้นฉบับ ภาพแต่ละภาพแสดงถึงพื้นที่ทั้งหมดภายในช่วงห่าง ของเวลานั้น น้อยมาก ตรงข้ามกับการเปลี่ยนถ่ายภาพหนึ่งภาพ แสดงให้เห็นการตัดออกของ พื้นที่ที่น้อยมาก และได้รับการพัฒนาที่สมบูรณ์ ในระหว่างกระบวนการบันทึกในรูปแบบแต่ละรูป เป็นการตัดผ่านแกนของพื้นที่ ตามลำดับเหตุการณ์ของรูปภาพ เกิดผลผลิตของการมองเห็นพิเศษ ดังต่อไปนี้ บ้านเริ่มเคลื่อนที่ การเคลื่อนที่ของรถไฟที่จะสั้นลงเมื่อเร่งความเร็ว ดังเช่นในภาพยนตร์ไม่สามารถแสดงถึงสิ่งที่มีอยู่บางอย่าง แต่ก็ค่อนข้างเหมือนกับเวลา ผลลัพธ์ความสามารถของ Tx-transform ขึ้นอยู่กับแนวทางในการรับรู้ ที่ปรากฏออกมา เป็นนามธรรมอย่างสมบูรณ์หรือ เหมือนจริงอย่างที่สุด

ในทางทฤษฎี การตัดออกของพื้นที่นี้สามารถกำหนดตำแหน่งได้อย่างรอบคอบ เพื่อว่ามุมมองการมองเห็นรูปแบบใหม่และผลกระทบจากการพัฒนาซ้ำแล้วซ้ำเล่าพื้นฐานของกล้องที่ถ่ายตามรูปแบบทางยาว (Slit Camera) เป็นอีกโครงการหนึ่งที่รวมวัฒนธรรมของนาฬิกาอนาล็อกกับกล้องเข้าด้วยกัน การสร้างหน้าปัดนาฬิกาได้แสดงถึงประวัติศาสตร์ของพื้นที่ที่เรามองมันได้

งานของ Ross Cooper and Jussi Anglesleva เปลี่ยนรูป มาจากภาพถ่ายทางยาว เป็นการแสดงคล้ายนาฬิกาเข็มของนาฬิกา (clock's hand) ถูกทำให้เป็นทางยาวแคบๆ สำหรับใส่วิดีโอที่มีชีวิตเข้าไป และเหมือนกับว่ามันสามารถหมุนได้ พวกเขาเหลือ “ร่องรอยของเวลา” ในหน้าปัดนาฬิกา เข็มของมันก็ถูกจัดการให้เรียงเป็นวงกลมแบบมีศูนย์กลางที่อยู่นอกสุด เป็นเข็มวินาที เข็มนาฬิกาจะอยู่ตรงกลางและเข็มชั่วโมงจะอยู่ในสุด เช่น นาฬิกาแสดงหน้าปัด ในนาฬิกาสุดท้าย ชั่วโมงสุดท้าย และ 12 ชั่วโมงสุดท้าย เหมือนกับว่ามันเป็นช่องว่างของประวัติศาสตร์ที่ป้อน (ใส่) วิดีโอ เป็นเหมือนกับแหล่งของวิดีโอที่มีชีวิต กล้องถ่ายที่ติดนาฬิกาไว้บนตัวมันเอง กำลังพิจารณาถึงสิ่งที่มันเกิดขึ้นข้างหน้ามัน กล้องถ่ายรูประยะไกลมันไหลข้ามผ่านอย่างรวดเร็วไปยังทีวีหรืออินเตอร์เน็ต ให้สัญญาณส่งตรงไปยังเครื่องบันทึกเวลา เครื่องนี้สามารถแสดงพื้นที่ภายในห้องถิ่นพื้นที่ระยะไกลหรือพื้นที่ในสื่อตามลำดับ ดังเช่นนาฬิกา ภาพที่ปรากฏออกมากลายเป็นการรวมส่วนเข้าด้วยกันและทำให้มันมีความหมายในพื้นที่ที่มันกำลังแสดงออกมา เหมือนกับงาน แสดงนี้ระบบนี้สามารถถูกใช้เป็นที่อยู่อาศัยได้ ความสวยงามขององค์ประกอบต่างๆ มันได้ตอบกับลักษณะการใช้งานของพื้นที่ต่างๆ เหมือนกับการคงรูป (ข้อมูล) ไว้ในชนิดที่ต่างกันของแต่ละพื้นที่ ซึ่งคล้ายกับบัตรประจำตัวที่บ่งบอกเอกลักษณ์ของพื้นที่ว่างนั้นๆ

2.4.6 การผ่านทะลุเข้าไปในพื้นที่และเวลา

Camille Utterback และ Romy Achituv ได้อุทิศเวลาของพวกเขาในการนำเสนอองความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่และเวลา แต่ในโครงการนี้เป็นการอ้างอิงถึงตำแหน่งอีกครั้งของแกนเวลา

งานแสดง “Liquid Time” โดย Camille Utterback and Romy Achituv คือ อาศัยวัตถุวิดีโอแบบดั้งเดิมมาเล่น ในกรณีของการไม่มีปฏิกิริยาของผู้ดู เป็นการเรียงลำดับธรรมดาในการบันทึก ระบบการโต้ตอบที่อยู่บนพื้นฐานของเครื่องตามรอยวิดีโอ สามารถให้ผู้ชมที่จะแทรกในการลำดับเรื่องได้ การเคลื่อนย้อนกลับของเวลาด้วยการเลือกบริเวณรูป หรือภายในพื้นที่ตามลำดับ ในขณะที่ฟิล์มที่เหลือกำลังเดินอยู่ตามลำดับของเวลา อะไรที่ Utterback ได้บรรยาย ในหัวข้อเรื่อง “Video Cubism” คือทำยสุดของการแบ่งรูปถ่ายวิดีโอในพื้นที่เวลาหลายโซน

ความคิดอื่นนอกจากนี้ ในเรื่องการไม่เป็นตามลำดับเชิงเส้นและการอยู่ร่วมกันของความแตกต่างในแต่ละบริเวณของพื้นที่และเวลาในรูปภาพ ได้ถูกพัฒนาขึ้น โดย Romy Achtuv แต่เพียงผู้เดียว และย้ายเข้าไปในโปรแกรมการโต้ตอบ ชื่อ “BeNowHere”

The panorama of site นี้ถูกทำให้เป็นข้อมูลในมุมมองเดียวในเวลาที่แตกต่างกัน ในหนึ่งวัน ด้วยการยกส่วนออก (Drifting section) ในภาพพาโนรามา โปรแกรมได้แสดงภาพเคลื่อนไหวต่างๆ ในแต่ละขั้นตอนขนานไปกับช่องมองภาพในกล้อง ภาพนี้ได้ล่องลอยไปตามแกนของพื้นที่และเวลาและเหลือไว้แต่ภาพที่ไม่เคลื่อนไหว ร่องรอยของพื้นที่และเวลา ด้วยความหมายของ “Last” พิกเซล จากภาพเคลื่อนไหวก่อนหน้านี้ ซึ่งสามารถเข้าไป แทรกแซงได้ทันที โดยการป้อนเข้าไปในสื่อกลางเพื่อการออกคำสั่งให้โฟกัสในส่วนต่างของภาพ และสามารถทำให้ภาพนั้นเคลื่อนไหวในจุดที่ต้องการอย่างแม่นยำ หมายความว่า เครื่องมือนี้ ไม่เพียงแต่สามารถเจาะจงพื้นที่เฉพาะส่วนได้แต่ยังสามารถเจาะจงเวลาได้อีกด้วย กล่าวคือ จุดของเวลาก่อนการถูกดำเนินการในภาพ ในกรณีที่สามารถบอกตำแหน่งที่เหลือ และหลังจากที่ ทำให้เกิดปฏิกิริยากับรูปภาพแล้ว ถ้าสามารถมองเห็นในที่ที่เหมาะสม

สำหรับ Achituv โปรแกรมนี้สาธิตความเป็นไปได้เกี่ยวกับโครงสร้างสำหรับภาพยนตร์ที่ไม่ได้เป็นเรื่องเล่าตามลำดับเวลา ที่แตกออกมาจากภาพมอนตาจ (montage) เปรียบเหมือนกับ หน่วยพื้นฐานของความหมายในภาพยนตร์ บนแผ่นฟิล์มภาพยนตร์ ภาพยนตร์ทุกเฟรมได้แสดงพื้นที่และเวลา ถูกรวมกันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การเปลี่ยนแปลงจากพื้นที่หนึ่งไปสู่อีกพื้นที่หนึ่ง เหมือนกับเวลาที่เปลี่ยนจากเวลาหนึ่งไปสู่อีกเวลาหนึ่ง สามารถทำได้ผ่านการตัด (หรือทำให้จางลงซึ่งก็ไม่ได้ทำให้ รับรู้โลกต่างจากการตัดมากนัก) การสอดคล้องกันในฉากของ “Be Now Here” แนะนำถึงความเป็นไปได้ จากการเล่นเกี่ยวกับความคาดหวังของผู้ดู ในเรื่อง พื้นที่และเวลา โดยผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงระหว่างฉาก อาศัยการเลือกหันมอง (วิพากษ์วิจารณ์) ของผู้ใช้เพียงลำพัง สิ่งนี้สามารถถูกทำให้บรรลุผลได้ โดยการผสมผสาน แต่ละฉากได้อย่างราบรื่น แทนที่ของ 3 เวลาที่แตกต่างกันของวัน เหมือนกับในปัจจุบัน โปรแกรมสามารถอาศัย 3 ฉากที่ต่างกันในการถ่ายทำ ด้วยการแบ่งส่วนต่างๆ ในการทำฉากหลัง ให้เหมือนกัน (ทิวทัศน์, อุปกรณ์ประกอบฉาก, แสง etc) ผู้ใช้สามารถเร่งเรื่องเล่าออกไปข้างหน้า โดยการเปลี่ยนแปลงจากฉากหนึ่งไปอีกฉากหนึ่งอย่างง่าย ๆ ผ่านการส่ายกล้องไปในทิศทางอื่น เราเคยเห็นมานานแล้วกับโปรแกรม “Video Streamer” โดย Elliot และรวมถึง “Invisible Shape of Things Past” โดย Sauter/Lüsebrink มิงานทดลองจำนวนหนึ่ง เกี่ยวกับผลที่ได้จากภาพวิดีโอ ในเครื่องมือที่เป็นไปได้สำหรับการวิเคราะห์ และการตัดต่อของภาพเคลื่อนไหวเดียวกัน กับโครงการที่เพิ่งจะถูกพัฒนาเมื่อเร็วๆ นี้ที่มหาวิทยาลัย ศิลปะเมืองเบอร์ลิน “4D Durée” โดย Sascha Pohflepp สามารถใช้เครื่องมือในการ

มองได้เช่นกัน หรือเหมือนกับการสร้างความหมาย สำหรับการปรับให้เหมาะสมและกระบวนการ สลักปั้นรูปภาพ โดยการเลือกหนึ่งพื้นที่ หรือหลายพื้นที่ด้วยกรอบภาพ ซึ่งมีความเป็นไปได้ที่จะ สร้าง video sculpture ในสิ่งซึ่ง ส่วนที่โป่งนูนมาเป็นส่วนๆ แสดงพื้นที่เวลาอื่นๆ ก่อนหรือหลังจาก เฟรมหลัก ความชวนเซ ความเอนเอียงของกรอบภาพ ภายในการมองเห็นพื้นที่ แวดล้อมแบบ 3d สร้างภาพทิศทางที่ 4 ของภาพเคลื่อนไหวและสร้างวัตถุการมองเห็นที่เป็นต้นกำเนิดของความ สวองาม ที่ไม่เหมือนใคร ในตัวเอง

บทสรุปจำนวนมากมายของความร่วมสมัยและโครงการศิลปะที่เพิ่งมีไม่นาน มานี้ ได้เปลี่ยนรูปใจความของฟิล์มมาเป็นการโต้ตอบของพื้นที่การมองเห็น แทนคุณภาพ เชิงเส้น แบบดั้งเดิมของภาพเคลื่อนไหวและการรับรู้เรื่องเวลา ในเวลาเดียวกับการนำเสนอหรือ การทำให้ มองเห็นลักษณะพื้นที่ของเวลาตามลำดับ ในช่วงเวลาของในเรื่องการสู่มตัวอย่าง การให้ความ สนใจบนความสัมพันธ์สื่อรูปภาพเก่า และการเปลี่ยนสภาพไปยังปรากฏการณ์ พื้นที่และเวลา เปิด ให้ประสบการณ์การสื่อสารระหว่างกันดูเหมือนไม่เป็นเรื่อง ที่น่าประหลาดใจ

ผลการทดลองนี้ได้สำรวจ, เสาะหาและเปลี่ยนย้ายตัวแปรของหนังที่เล่าเรื่อง เชิงเส้น เป็นการสรุปที่แปลกประหลาดอยู่บ่อยและค่อนข้างจะแสดงออกในการจัดวางองค์ประกอบ ที่เป็นทางการของเขา และหลบหลีกจิตสำนึกภายในที่อ่านออกได้อย่างง่ายดาย

การพัฒนาของการแสดงออกของพื้นที่และเวลาในการที่จะนำเสนอข้อมูล ความหลักแหลมที่น่าสนใจของศิลปินในการจำลองความสัมพันธ์กันของพื้นที่และเวลาในความ ชับซ้อนของตัวมันเอง โดยใช้วิธีการของการแสดงออกที่มีอยู่ของเวลาตามลำดับ อีกขั้นตอนที่เห็นได้ ชัดเจนที่มุ่งไปยังการประดิษฐ์แนวทางใหม่ของการแสดงออกในแต่ละช่วงเวลา ซึ่งสื่อให้เห็น การ เปลี่ยนแปลงใครใหญ่ในการหยุดแนวความคิดแบบเก่าของ visual art ทั้งเรื่องของการสื่อสาร ระหว่างกันของหนัง กับการแสดงออกของลักษณะพิเศษในพื้นที่และเวลาของหนัง ในพื้นที่ การ มองเห็น ซึ่งได้อธิบายในงานต่างๆ คือ การหยั่งรู้โดยการทดลอง และความหมายทางความงาม ได้ แสดงถึงการขยายขอบเขต ของแนวคิดของสื่อภาพยนตร์ และการยุติการรับรู้แบบดั้งเดิม คล้ายกัน นั้น เช่น ภาพพาโนรามา ครั้งหนึ่งเคยทำให้คนเลิกที่จะทำความเข้าใจแนวคิดดั้งเดิม ในการทำงาน ศิลปะของคนในศตวรรษก่อน

2.5 สำนักปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenology)

ในระดับของญาณวิทยาหรือทฤษฎีว่าด้วยความรู้ (epistemology) สำนักปรากฏการณ์ วิทยามองว่าความรู้ และความหมาย (meaning) เป็นเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างตัวผู้รู้หรือมนุษย์ (subject) กับสิ่งที่อ้างว่ารู้หรือโลกวัตถุ (object) เพียงแต่ว่าสำนักปรากฏการณ์วิทยา ให้อภิสิทธิ์กับ

ตัวผู้รู้ ในขณะที่โลกของประจักษ์นิยมให้อภิปิธิกับ โลกของวัตถุ ว่าเป็นแหล่งที่มาของความรู้ และความหมายต่างๆ ของมนุษย์ เมื่อเป็นเช่นนี้ จุดแตกหักของสำนักปรากฏการณ์วิทยา จึงอยู่ที่ ความรู้ตื้นึกคิดของมนุษย์ที่มีต่อโลก ที่เก็บสะสมไว้เป็น “ประสบการณ์” ในรูปของจิตสำนึกนั้น ๆ

เอ็ดมัน ฮูสเซอร์ล (Edmund Husserl, 1859-1938) เจ้าสำนัก “consciousness” และ อัลเฟร็ด ชูทซ์ (Alfred Schutz, 1899-1959) ลูกศิษย์ของฮูสเซอร์ล พัฒนาต่อมาในรูปของการศึกษา “โลกทรรศน์” (life - world) และ “ประสบการณ์ร่วม” หรือ “การรับรู้ร่วม, อติวิสัยร่วม” (typification) การให้ความสำคัญกับจิตสำนึกของมนุษย์ ในฐานะที่เป็นตัวกำหนดหรือสร้างความหมาย (enact) ให้กับสรรพสิ่ง แทนที่สรรพสิ่งจะเป็นตัวกำหนดความหมายให้แก่มนุษย์ โดยมนุษย์มีหน้าที่เพียงตอบสนอง (respond or react) ต่อสิ่งที่มากระทบในรูปของพฤติกรรม ต่างๆ อย่างที่สำนักประจักษ์นิยมเสนอนั้น ไม่ได้ทำให้วิธีการหาความรู้แบบปรากฏการณ์วิทยา หมดสภาพความเป็นวิทยาศาสตร์ลงแต่อย่างใด ตรงกันข้าม ฮูสเซอร์ล ที่ใช้วิธีการแบบศึกษากระบวนการ ในการสร้างความหมาย ของจิตสำนึกของมนุษย์ที่มีต่อโลกรอบตัว (the enactment of consciousness/intentionality)

ในทรรศนะของฮูสเซอร์ลแล้ว สิ่งที่เรียกว่า “ศาสตร์” นั้น ไม่ว่าจะ เป็นวิทยาศาสตร์ ธรรมชาติหรือประวัติศาสตร์ ต่างก็เป็นผลผลิตหรือการกระทำ ของจิตสำนึกของมนุษย์ทั้งสิ้น และ เราไม่สามารถทำความเข้าใจจิตสำนึกนี้ ได้ด้วยการศึกษาธรรมชาติหรือประวัติศาสตร์โดยตรง แต่ ต้องศึกษาที่กระบวนการของจิตสำนึกในการสร้างสิ่งที่เรียกว่า “ศาสตร์” มากกว่า

สำนักปรากฏการณ์วิทยาเห็นว่าการกระทำและประสบการณ์ต่างๆ ของมนุษย์ เป็น เรื่องของการกระทำหรือการสร้างจิตสำนึกทั้งสิ้น เป็นผลมาจากกระบวนการระลึกรู้ หรือตระหนักรู้ (intentionality/awareness) ของจิตสำนึกของมนุษย์ที่มีต่อโลกรอบตัว ฉะนั้น ในทรรศนะของ สำนักปรากฏการณ์วิทยา จึงไม่มีสิ่งที่เรียกว่าจิตสำนึกเฉยๆ แต่ต้องเป็นจิตสำนึก ต่อสิ่งใดหรือเรื่องใดเสมอ (the consciousness of something or intentionality)

กล่าวอีกในหนึ่งสำนักปรากฏการณ์วิทยาให้ความสนใจในกระบวนการสร้างความหมาย หรือการทำความเข้าใจในโลกรอบตัวของมนุษย์ ผ่านการเข้าใจการทำงานของจิตสำนึกของมนุษย์ ไม่ว่าจะ เป็นจิตสำนึกของผู้ศึกษาหรือสิ่งที่ศึกษา ว่ามีการตระหนักรู้หรือระลึกรู้ โลก รอบตัวได้อย่างไร ส่วนวิธีการศึกษากระบวนการสร้างความหมายต่อจิตสำนึกต่อโลกรอบตัว ฮูสเซอร์ลเสนอให้ใช้วิธีที่เรียกว่า “transcendental phenomenological reduction”

เริ่มด้วยคำว่า “reduction” (การลดลง) ซึ่งบางครั้งฮูสเซอร์ลใช้คำว่า “suspension” (การ ลอยตัวของอนุภาคในของเหลว) หรือ “epoche” แทน ฮูสเซอร์ลใช้ “reduction” ในความ 2 ความหมายด้วยกัน กล่าวคือ

2.5.1 การใส่วงเล็บ (Brackrting)

พื้นฐานเดิมต่างๆ ของตัวเราหรือบรรดา สิ่งที่เราคุ้นเคย เคยชินและยอมรับ (presuppositions) (สมมุติฐาน) ก่อนที่จะทำการศึกษาเรื่องใด เพื่อให้ผู้ศึกษาเป็นอิสระจากอคติ และความลำเอียงต่างๆ

การใส่วงเล็บให้บรรดาพื้นฐานเดิมต่างๆ ของตัวเรา หรือที่ ฮูสเซอร์ล เรียกว่า “phenomenological epoche” นั้นมิใช่เป็นการปฏิเสธการดำรงชีวิตอยู่ของสิ่งเหล่านี้ แต่ต้องการ ให้เราตระหนักถึงสิ่งเหล่านี้มากกว่า วิธีการใส่วงเล็บดังกล่าวช่วยให้สำนักปรากฏการณ์วิทยาได้ ในระดับของ “แก่น” และรากเหง้า (origin) หรือก็คือ ในระดับของจิตสำนึกนั้นๆ ของเรา แล้วสิ่งที่เหลือหลังจากการใส่วงเล็บ คือ ตัวตนที่เป็นอิสระจากการรับรู้ใดๆ ที่มีมาก่อนหน้านี้ หรือที่ฮูสเซอร์ล เรียกว่า

“transcendental ego,”(ความถือตัวว่า ดีกว่า, เหนือธรรมชาติ)

“transcendental หรือ pure consciousness” (จิตสำนึกบริสุทธิ์หรือการเรียนรู้ด้วยตัวเอง) ฮูสเซอร์ล แบ่ง “reduction” ออกเป็น 2 ระดับ

“eidetion reduction” (การจดจำได้อย่างแม่นยำทางจิตวิทยา) เป็นการมองปรากฏการณ์ในระดับที่พ้นไปจากข้อเท็จจริงใดๆ แต่เน้นที่สิ่งที่อยู่เบื้องหลังหรือ “แก่น” ของข้อเท็จจริง บรรดาความคิดต่างๆ (thematic/essence/idea) ที่ประกอบกันขึ้น (constitute) เป็นข้อเท็จจริง ในระดับการรับรู้ของจิตสำนึกของเรา (ideality/ideation)

“phenomenological reduction” (ระดับปรากฏการณ์) เป็นระดับที่ฮูสเซอร์ล ให้ความสำคัญอย่างมาก และเป็นระดับที่มีความสลับซับซ้อนมากด้วย เพราะเป็นระดับที่ช่วยให้เราเห็นถึงความเป็นมาของสรรพสิ่งต่างๆ รอบตัวเราว่า ไม่ใช่เป็นเรื่องธรรมชาติ หรือสิ่งที่เห็นจริงแล้ว แต่เป็นเรื่องของการสร้างหรือให้ความหมายแล้วส่งต่อๆ กันมาในรูปของจารีตปฏิบัติ ความคุ้นเคย หรือความเคยชินต่างๆ (presuppositions) ซึ่งบรรจุไว้ในจิตสำนึกของเรา

2.5.2 การไต่สวนที่ถอยกลับ “regressive inquiry ”

วิธีการแบบปรากฏการณ์วิทยาช่วยให้เราตระหนักถึงสิ่งเหล่านี้ ด้วยวิธีการสืบค้นกลับไปหาต้นตอหรือรากเหง้าที่เป็นตัวสร้างความหมายให้กับจิตสำนึก ฮูสเซอร์ล เรียกวิธีการแบบนี้ว่า “regressive inquiry” (การไต่สวนที่ถอยกลับ) และนี่แหละความหมายที่สองของ “reduction” ที่ฮูสเซอร์ลใช้เป็นวิธีในการหาความรู้แบบปรากฏการณ์วิทยาของเขา “transcendental” (การเรียนรู้ด้วยตัวเอง) นั้น ฮูสเซอร์ลใช้ในสองความหมายด้วยกัน กล่าวคือ

ความหมายแรกเป็นทำนองเดียวกันกับที่คานท์ใช้ คือ หมายถึงเรื่องของการรับรู้ที่ไม่ได้เป็นผลมาจากประสบการณ์โดยตรงแต่เป็นการรับรู้อันเนื่องมาจากความรู้ในเรื่องนั้นๆ มาก่อนมากกว่า

ความหมายที่สองของ “transcendental” เป็นความหมายในเชิงศาสนา กล่าวคือนักปรากฏการณ์วิทยาจะต้องสามารถ “แปลงร่าง” หรือ “จุ่มตัว” (immerse) ลงไปในปรากฏการณ์ โดยปราศจากอคติหรือความลำเอียงใดๆ ทั้งสิ้นจะเห็นว่า “transcendental” นั้น เป็นเรื่องของการตระหนักรู้หรือระลึกรู้ของเราที่มีต่อโลกรอบตัวว่า สรรพสิ่งมีความหมายหรือดำรงอยู่ที่เพราะ การสร้างจิตสำนึกของเราเท่านั้น และการระลึกรู้นี้จะเป็นไปได้ก็ต่ออาศัยวิธีการสืบย้อน กลับไปหาต้นตอหรือรากเหง้าของสรรพสิ่ง (ingressive inquiry) นั่นเอง

“Phenomenological” นั้นมีความหมายว่า หลังจากการไต่สวนสืบพื้นฐานเดิมของเราแล้ว สิ่งที่เหลือคือตัวตนที่ว่างเปล่า ไม่มีสิ่งที่เรียกว่า “โลกทรรศน์” ของเรามากต่อไป ทำให้เราสามารถปะทะกับโลกรอบตัวได้อย่างปลอดอคติใดๆ นั่นคือหลังจากการไต่สวนสืบทุกอย่างที่ปรากฏต่อการรับรู้ของเราจึงเป็นเพียง “ปรากฏการณ์” (phenomena) ที่รอการทำความเข้าใจของจิตสำนึกเท่านั้น (the intentionality of consciousness) สิ่งปรากฏ จึงเป็นเพียงปรากฏการณ์ในการรับรู้ของเรา (thing-as-they-appear-tous) ไม่ใช่สิ่งที่สามารถดำรงอยู่ได้ โดยตัวของมันเองปลอดจากการรับรู้ของเรา (thing-in-itself) อย่างที่ สำนักประจักษ์นิยมเชื่อ ฉะนั้น สิ่งที่สำนักปรากฏการณ์วิทยาสอนใจจึงไม่ใช่โลกของวัตถุอย่าง ประจักษ์นิยม แต่สนใจความหมาย ที่มีต่อโลกวัตถุ (the meaning of object) มากกว่า ความหมายเหล่านี้ถูกบรรจุ หรือผนวกเข้าไว้ จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของจิตสำนึก ของมนุษย์เราได้อย่างไร

โดยสรุป trascendental-phenomenological reduction หรือ phenomenological reduction หรือ reduction เฉยๆ นั้น ถือเป็นหัวใจของการศึกษาแบบปรากฏการณ์วิทยา กล่าวคือกระบวนการที่เรียกว่า reduction ในความหมายของการไต่สวนสืบสิ่งที่เราค้นเคย เคยชินและยอมรับ (bracketing) และการสืบย้อนกลับไปหาต้นตอ หรือรากเหง้าที่เป็นตัวสร้างความหมาย ให้กับ สรรพสิ่ง (regressive inquiry) หรือไม่ หากไม่ผ่านกระบวนการดังกล่าว ก็ยังถือว่าไม่ได้เป็น การศึกษาแบบ ปรากฏการณ์ทางวิทยา ดังนั้น phenomenological reduction จึงถือเป็นปรากฏแรก และเป็นปรากฏที่สำคัญที่สุดของวิธีการหาความรู้แบบปรากฏการณ์วิทยา

เนื่องจากประการแรก หลังจากไต่สวนสืบให้กับสิ่งที่เราค้นเคยและยอมรับแล้ว เราจะสามารถตั้งคำถามหรือสงสัยกับทุกอย่างที่ปรากฏต่อเราได้หมด ด้วยไม่มีพื้นฐานเดิมใดๆ ที่จะช่วยให้เข้าใจอีกต่อไป แต่ต้องเริ่มต้นกันใหม่หมด ไม่มีสิ่งที่คุ้นเคยเคยชิน จะมีก็แต่ “ปรากฏการณ์” ที่ต้องการทำความเข้าใจความหมายของมันเท่านั้น การปลอดจากพื้นฐานเดิมต่างๆ

นี้เอง ที่ทำให้นักปรากฏการณ์วิทยาสามารถ “แปลงร่าง” หรือ “จุ่มตัว” ลงไปในปรากฏการณ์ ที่ศึกษาได้อย่างไม่ตะขิดตะขวงใจ และสามารถทำให้มองปัญหาได้อย่างผู้ที่ตกอยู่ในปัญหานั้น

ประการที่สอง ของวิธีการแบบ phenomenological reduction ได้แก่ การตระหนักรู้ว่าจริงๆ แล้ว ทุกอย่างรอบตัวเรานั้น เป็นเพียงความเข้าใจของเราที่มีต่อสรรพสิ่ง โดยจิตสำนึกของเราสร้างความหมายให้เกิดขึ้นมา ไม่ใช่สรรพสิ่งมีความหมายในตัวเองแต่อย่างใด

ประการที่สาม วิธีการแบบ phenomenological reduction ทำให้สำนักปรากฏการณ์วิทยาสามารถก้าวพ้นไปจากระดับความคิด (think) ไปสู่ระดับของการสะท้อนกลับจากภายใน (reflection) ได้ แต่การสะท้อนกลับไม่ใช่เรื่องของความสนใจหรือยึดติดแต่อย่างใด แต่เป็นการเข้าใจสรรพสิ่งที่เป็นอยู่และวิธีการแบบปรากฏการณ์วิทยาสามารถช่วยให้เราสะท้อน กลับได้ด้วย การไต่สวนสืบพื้นฐานเดิมต่างๆของเรา ดังกล่าวมาข้างต้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การสะท้อนกลับไปสู่ต้นตอหรือรากเหง้าของปรากฏการณ์ว่า มีกระบวนการสร้างความหมาย ขึ้นมาอย่างไรบ้าง

หัวใจของวิธีการอยู่ที่การตั้งคำถาม หรือชวนสงสัยกับบรรดาสิ่งที่เราคุ้นเคย เคยชิน ขอมรับ ซ่อนเร้น แอบแฝง ด้วยวิธีการสลัด หรือปลดปล่อยตัวเองออกจากสิ่งเหล่านี้ การไต่สวนสืบและการสะท้อนกลับ เป็นการศึกษาแหล่งที่มาของการรับรู้มนุษย์ในชีวิตประจำวัน หรือ life-world นั้นเอง การสะท้อนกลับไปหาต้นตอหรือรากเหง้าของปรากฏการณ์นั้น ถือเป็นลักษณะที่ลึกแนว (radical) ของวิธีการหาความรู้แบบปรากฏการณ์วิทยาของฮูสเซอร์ล

การสะท้อนกลับยังเป็นสิ่งที่ตัวฮูสเซอร์ลให้ความสำคัญอย่างมาก ฮูสเซอร์ล มีความเห็นว่า การรับรู้ของคนเรานั้น ไม่ใช่เป็นผลมาจากการรู้หรือการทำความเข้าใจ กับสิ่งที่อ้างว่ารู้โดยตรง แต่เป็นเรื่องของการรับหรือสืบทอดบรรดาความรู้ต่างๆ (รวมตลอดถึงความคิด ความเชื่อ ฯลฯ) ที่มีมาก่อนหน้าเอาไว้มากกว่า ฉะนั้นโลกที่เราอยู่ โลกที่เรารับรู้ จึงโลกของการส่งต่อ “ความรู้” กันมาเรื่อยๆ จากคนรุ่นแล้วรุ่นเล่า การรู้ของคนเราจึงเป็นเพียง การเลือกรับเอาบรรดาสิ่งที่มีมาก่อนหน้า เราไม่ได้คิดค้นอะไรใหม่ ฉะนั้น หากเราเข้าใจโลก ที่เราอยู่ ก็ต้องเริ่มต้นที่สภาพความเป็นจริงที่ห้อมล้อมเราอยู่ แล้วสืบค้นหาต้นตอ หรือรากเหง้าที่เป็นความรู้/ความหมายต่างๆ ที่ห่อหุ้มเป็นโลก การรับรู้ของเราเป็นการสืบค้น กลับไปหาจิตสำนึกซึ่งเป็นตัวสร้างความรู้/ความหมายในเรื่องนั้นๆ ขึ้นมา กลับไปหาความหมาย ทั้งในแง่ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมพร้อมๆ กัน

วิธีการศึกษาประวัติศาสตร์แบบปรากฏการณ์วิทยานั้นๆ ไม่ได้มองหาต้นตอในความหมายที่เป็นสาเหตุของสรรพสิ่ง (causality) เพราะหาไม่พบและไม่มีประโยชน์ดังกล่าวมาข้างต้น แต่สนใจสิ่งที่ทำให้สรรพสิ่งสามารถดำรงอยู่และส่งต่อๆ กัน หรือที่ฮูสเซอร์ล เรียกว่า

“an undetermined but structurally determined generality” (คือ หมายความว่า การมีความรู้ ที่ดำรง อยู่มาก่อนแต่ไม่สามารถบอกได้ถึงต้นตอว่ามาจากไหน แต่มันสามารถส่งต่อไปได้ เพราะว่า มันมี โครงสร้าง ตรรกะภาษาและความหมายเฉพาะ จนประกอบขึ้นเป็นสิ่งนั้น) เพราะฉะนั้นการที่เรา เข้าใจสิ่งใด ก็หมายความว่าเราเข้าใจประวัติศาสตร์ของการสร้างสิ่งนั้น ด้วยการย้อนกลับขึ้นไปจาก ปัจจุบันจนถึงแก่น ฮูสเซอร์ล เรียกสิ่งนี้ว่า “the universal a priori of history” คือ ไปดู กระบวนการ วิธีการ และขั้นตอน ที่ความหมายของ “.....” ถูกผนวกไว้เป็นจิตสำนึกของ คนทั่วไป จนเป็น แนวคิดแบบเดียวกัน และสามารถดำรงอยู่ได้อย่างต่อเนื่อง เช่น การหาคำตอบ เช่น

ความเป็นเรขาคณิต หรือ “ideal object” นี้เกิดขึ้นมาได้อย่างไร

ทำอย่างไร หรือด้วยวิธีการใดที่ความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียกว่า เรขาคณิต เปลี่ยน สภาพจากความคิดของบุคคล หรือ “ideality” ผู้การยอมรับและเข้าใจของคนทั่วไป จนกลายเป็น “ideal object”

การแปรสภาพไปเป็นความจริง หรือการรับรู้ว่าเป็นจริง ในระดับของจิตสำนึกของ คนทั่วไปเรียก “ideal objectivity” นั่นคือสิ่งที่ ฮูสเซอร์ล เชื่อว่ามันมีความเป็นภววิสัยหรือวัตถุวิสัย (objectivity) ดำรงอยู่ในสิ่งที่เรียกว่า “เรขาคณิต” และความเป็นวัตถุวิสัยของสำนักปรากฏการณ์ วิทยา มีลักษณะที่ฮูสเซอร์ล เรียกว่า “an ideal objectivity” คือไม่จำเป็น ต้องมีโลกวัตถุ มารองรับ อย่างสำนักประจักษ์นิยม แต่เป็นวัตถุวิสัยในความหมายที่ว่าปรากฏการดำรงอยู่ ในจิตสำนึกหรือ ในการรับรู้ของคนทั่วไปในสังคมมากกว่า แสดงว่าต้องมี “แก่น” บางอย่าง อยู่ในความเป็น เรขาคณิตที่ไม่เสื่อมสลายไป ที่เหนือเวลาและสถานที่ แก่นหรือความหมาย ของสิ่งที่เรียกว่า “ความ เป็นเรขาคณิต” ที่เรียกว่า “ideal object” หรือวัตถุที่ดำรงอยู่ในจิตสำนึก ของคนทั่วไปรูปของสิ่งที่ สามารถสัมผัสได้ตรงๆวิธีการส่งต่อหรือสืบทอด “ideal object” นี้ ฮูสเซอร์ล มองว่าเกิดจาก

- ภาษามีบทบาทสำคัญ เขาเห็นว่า คำ ประโยค หรือทฤษฎีไม่ได้มีความหมาย ในตัวของมันเองแต่อย่างใด แต่สิ่งที่เรียกว่าความหมาย หรือ ความเป็นเรขาคณิต ต่างหาก ที่ทำให้ สิ่งเหล่านี้เกิดความถูกต้องและเป็น “ความจริง” ขึ้นมา

- การเรียน,การสอนความรู้พื้นฐาน เกี่ยวกับสิ่งที่เรียกว่า เรขาคณิตและตำรา พื้นฐานต่างๆ สิ่งเหล่านี้ช่วยหล่อหลอมให้เกิดความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่เรียกว่า เรขาคณิตร่วมกัน ทำให้สามารถสื่อสารกันได้ การเรียนรู้สิ่งที่เรียกว่า “เรขาคณิต” นั้นเป็นเพียงการทำความเข้าใจ ที่ส่ง ต่อมาเป็นทอดๆ เป็นการฝึกฝนให้เกิดความชำนาญ หากปราศจาก มิติทางประวัติศาสตร์แล้ว เราก็ ไม่สามารถมองเห็นสิ่งเหล่านี้ นั่นคือ ภาษาเป็นตัวปลูกฝัง และกระตุ้นการระลึกของจิตสำนึก ที่ สำคัญ การสืบทอดหรือผลิตซ้ำผ่านภาษาโดยเฉพาะอย่างยิ่ง ภาษาเขียนทำให้ identity กลายสภาพ เป็น ideal objectivity หรือความเข้าใจ/ การรับรู้ร่วมกัน ความเข้าใจร่วมกัน นี้มีใช้สิ่งที่ปรากฏให้เห็น

อย่างเด่นชัด แต่ตกตะกอน (sedimentation) อยู่ในจิตสำนึกของเรา รอให้ภาษามาปลูกหรือกระตุ้นให้ตื่น ในรูปของการใช้ การได้ยิน ได้เห็น ทำให้เข้าใจความหมายนั้นๆ ได้ ฉะนั้น ความเข้าใจรวมที่อยู่ในจิตสำนึกนี้เองที่ทำให้ ไม่มีความจำเป็น ต้องสืบค้นกลับไป หาแหล่งต้นตอของสรรพสิ่ง เพียงแต่กวาดสิ่งตกตะกอน ขึ้นมาใช้ก็พอ นอกจากนี้การกลับไปหาแหล่งต้นตอจริงๆ เป็นสิ่งที่ไม่สามารถกระทำได้ เนื่องจากเรื่องของความหมายนั้น เป็นเรื่องของการขึ้นต่อกัน หรือสัมพันธ์ภาพ กล่าวคือ ความหมายแต่ละความหมาย ไม่ได้อยู่ได้ด้วยตัวมันเอง แต่ต้องขึ้น อยู่กับความหมายเป็นชั้นๆ ลดหลั่นกันไป ยิ่งไปกว่านั้น ความหมายในปัจจุบันก็เป็นฐานของ ความหมาย ที่จะเกิดขึ้นในอนาคตอย่างไม่มีที่สิ้นสุด

สรุป ลักษณะเด่น 2 ประการที่ทำให้ เรขาคณิต สามารถดำรงอยู่ได้ต่อเนื่องคือ

1. ลักษณะเฉพาะทางตรรกะของ เรขาคณิต (the peculiar “logical” activity) ซึ่งแสดงออกมาในรูปของภาษาแบบเรขาคณิต และก่อให้เกิดความเป็นเอกลักษณ์ขึ้นมา ฮูสเซอร์ล ไม่ได้ใช้ตรรกะในความหมายที่หมายถึงความเป็นเหตุเป็นผล และความน่าเชื่อถือของประโยค/ ภาษาของเรขาคณิตที่อิงประโยคที่มีมาก่อนหน้า แต่ชี้ให้เห็นถึงลักษณะเฉพาะทางตรรกะของ เรขาคณิตว่าอยู่ที่กระบวนการในการสร้างหรือแปลงสิ่งที่เป็นความคิดการรับรู้เฉพาะตัว (ideality) ให้เป็นความคิด การรับรู้ร่วมของคนทั่วไป (ideal object) เพื่อสามารถส่งต่อๆ ไปได้

2. โครงสร้างในการรับรู้ ที่มีลักษณะเฉพาะของเรขาคณิต กล่าวคือ ความเป็นเรขาคณิต ดำรงอยู่ในจิตสำนึกของคนทุกๆ ไป กลายสภาพเป็น “ideal objectivity” ได้ด้วยการระลึกในรูปของการสะท้อนกลับจากภายใน คือ เป็นการรับรู้ในระดับจิตสำนึก ไม่ใช่ในระดับของประสาทสัมผัสโดยตรง (sense-experience) นั่นคือ ตรรกะต่างๆ ในรูปของประโยค ภาษาแบบเรขาคณิต เป็นเพียงการตอกย้ำความหมายนี้ให้แข็งแกร่งยิ่งขึ้น จนกลายสภาพ เป็นความจริง เป็นที่ยอมรับของคนทั่วไปเป็นสิ่งที่เห็นจริงแล้วในตัวเอง (self-evidence) เหล่านี้ เป็นการศึกษาประวัติศาสตร์แบบปรากฏการณ์วิทยาผ่านการศึกษา สิ่งที่เราเรียกว่าเรขาคณิต ทำให้เราเห็นว่า

2.1 วิทยาศาสตร์ เช่น เรขาคณิต ไม่ต่างไปจากเรื่องวัฒนธรรม เป็นเพียงจารีตชนิดหนึ่ง จะต่างกันเพียงว่า วิทยาศาสตร์อ้างว่าเป็น การศึกษาความจริง ที่สามารถพิสูจน์ได้ ซึ่งฮูสเซอร์ลแสดงให้เห็นว่า ข้ออ้างนี้ไม่ใช่ความจริงเสมอไป วิทยาศาสตร์โดยตัวของมันเอง ไม่ใช่เรื่องธรรมชาติหรือจริงแท้แต่อย่างใด แต่เป็นผลผลิตทางปัญญาหรือความคิดมนุษย์ทั้งสิ้น

2.2 ประวัติศาสตร์แบบปรากฏการณ์วิทยา ไม่ใช่เรื่องของการย้อนกลับไปหาต้นตอ แต่เป็นการศึกษากระบวนการทางประวัติศาสตร์ ที่สร้างความหมายของสรรพสิ่งขึ้น ในจิตสำนึกของคนเรา ฉะนั้นการจะเข้าใจสิ่งใดก็ตามเป็นการเข้าใจในกระบวนการทางประวัติศาสตร์ในการสร้างสิ่งนั้นๆ ขึ้นในระดับการรับรู้ที่จิตสำนึกของเรา การจะเข้าใจใน

ประวัติศาสตร์จำเป็นต้องเข้าใจที่โครงสร้างภายในที่เป็นตัวกำหนด หรือสร้างความหมาย ให้เกิดขึ้นกับสิ่งที่เรียกว่า “ข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์” อีกต่อหนึ่ง (the inner structure of meaning)

2.3 ประวัติศาสตร์แบบปรากฏการณ์วิทยา บอกเราว่า ทุกอย่างที่เรา อ้างว่ารู้จริงๆ แล้วเป็นเรื่องของการรับเอาบรรดาความรู้ที่มีมาก่อนหน้าทั้งสิ้น เพราะฉะนั้น การรู้ของคนเราจึงเป็นการเลือกรู้ / เลือกรับ (knowing as horizon-certainty) โดยมี “กรอบ” บางอย่างกำหนดไว้ล่วงหน้า เพื่อที่จะสามารถบอกได้ว่าอะไรคือสิ่งที่รู้หรือควรจะรู้อะไร ถือว่ามีความหมาย

2.4 ประวัติศาสตร์แบบปรากฏการณ์วิทยา ทำให้เราเห็นว่า เราหนีไม่พ้นเรื่องความลำเอียง (presuppositions) เช่นรูปทรงทางเรขาคณิต ตั้งอยู่ด้วยกรอบของเวลาและสถานที่ที่เราคุ้นเคย รูปทรงเรขาคณิตต้องประกอบด้วยเอกลักษณ์และคุณสมบัติเฉพาะบางอย่าง เช่น สามเหลี่ยม วงกลม และต้องมีคุณสมบัติ เรียบ หยาบ หนักเบา ผิวหน้าแบบเรียบ หรือมุมเหลี่ยม และในแต่ละประเภทก็จะเลือกเน้นพิเศษลงไปอีก เหตุผลก็เพื่อที่จะสามารถวัดได้สะดวกและง่ายขึ้น ซึ่งการวัดเป็นสิ่งที่มนุษย์รู้จักมานานแล้ว คาริคาเรียกมันว่า “always and already there”

- ฮูลเซอร์ล พูคว่า “การรู้” คือ การเข้าไปจัดการ / กระทำ ความรุนแรงกับสิ่งที่อ้างว่ารู้ (และมองว่ามันเป็นการกระทำของจิตสำนึกที่สืบทอดและส่งต่อกันมาในรูปของ ideal object)

- ฟุโก้ พูคว่า “การรู้” คือ การเข้าไปกระทำ ความรุนแรงต่อสิ่งที่เราอ้างว่ารู้ ในรูปของวาทกรรมว่าด้วยเรื่องนั้นๆ

- อัลเฟร็ด ชูทซ์ กล่าวว่า วิธีการหาความรู้แบบปรากฏการณ์วิทยา ได้ถ่ายทอดมาสู่การศึกษาแนวสังคมวิทยาแนวปรากฏการณ์วิทยา (a phenomenological sociology) กล่าวคือ การศึกษา ความหมายของการกระทำของคนในสังคม ว่าการกระทำนั้นๆ มีความหมาย ต่อตัวผู้กระทำอย่างไร มิใช่ต่อตัวผู้ศึกษาหรือนักสังคมศาสตร์ โดยชูทซ์ ให้ความสนใจกับสิ่งที่เรียกว่า การรับรู้ร่วม/การเข้าใจร่วม ของคนในสังคม (typification) ในฐานะที่เป็นกรอบ หรือ มาตรฐานที่คนในสังคมใช้ทำความเข้าใจโลกรอบตัว เป็นการรับรู้ร่วมที่เราคุ้นเคยและยอมรับ จนไม่คิดข้อสงสัย กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันไป

การให้ความสำคัญกับความหมายของการกระทำ จากจุดยืนหรือมุมมองของผู้กระทำเอง ได้รับการสานต่อโดย ฮาร์โรลด์ การ์ฟิงเกิล (Harold Garfinkel) นักสังคมวิทยา ชาวอเมริกัน ในรูปของการศึกษาเรียกว่า “Ethno methodology” วิธีการศึกษา คือ การให้ความสำคัญกับการทำความเข้าใจสามัญสำนึกของคนในสังคมว่า ในการดำเนินชีวิตประจำวันของคนในสังคม นั้น มีวิธีการทำความเข้าใจหรือจัดการโลกรอบตัวอย่างไร ทั้ง 2 คนนี้ ให้บทบาทกับ ผู้ที่ถูกศึกษา ในฐานะที่เป็นผู้กระทำ (Social actor) หรือผู้สร้างความหมาย (intending subject) เช่น ในฐานะ ผู้เล่า

เรื่องหรือผู้ดำเนินการว่ามีวิธีการในการทำความเข้าใจหรือสร้างความชอบธรรมให้แก่ การกระทำ ในชีวิตประจำวันอย่างไรบ้างแต่วิธีการของทั้ง 2 คน นี้ โดยภาพรวมแล้วค่อนข้างแข็งทื่อ และไม่ให้ความสำคัญกับ “ความเป็นประวัติศาสตร์” เพราะความโดดเด่นอีกประการหนึ่งของ วิธีการหาความรู้แบบปรากฏการณ์วิทยา อยู่ที่การนำไปสู่แนวคิดเรื่องการเข้าร่วม หรือ การเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์/การกระทำ (Empathy) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเข้าร่วมในระดับจิตสำนึก ว่าผู้กระทำมีความรู้สึกนึกคิดอย่างไร

ข้อบกพร่องของวิธีการหาความรู้แบบปรากฏการณ์วิทยา

- ข้ออ้างหลักของวิธีการหาความรู้แบบปรากฏการณ์วิทยา ในการจะสร้างวิธีการหาความรู้ที่ไม่ติดยึดกับอะไรทั้งสิ้น (presuppositionlessness) นอกจากจะทำได้แล้วยังถือเป็นการยึดติดที่ยิ่งใหญ่ประการหนึ่ง (the greatest presupposition)

- วิธีการหาความรู้แบบปรากฏการณ์วิทยา มีลักษณะของการย่อส่วนอยู่ คือ มองทุกอย่างว่าเป็นเรื่องของการกระทำของจิตสำนึกของมนุษย์ จิตสำนึกเป็นแหล่งที่มาของบรรดาความรู้ – ความหมายต่างๆ ของคนเรา ไม่มีที่ว่างให้กับสิ่งที่เรียกว่า “จิตไร้สำนึก” (the unconscious) ซึ่งสำนักโครงสร้างนิยมให้ความสำคัญอย่างมาก นอกจากนี้การให้ความสำคัญกับจิตสำนึก อย่างมากทำให้มองไม่เห็นอิทธิพลของปัจจัยอื่นที่มีต่อจิตสำนึก เช่น อุดมการณ์ และอำนาจ ในสังคม

- แม้ว่าจะให้ความสำคัญกับเรื่องของความหมายอย่างมากแต่สิ่งที่เรียกว่า “ความหมาย” กลับไม่ใช่สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นอย่างทีนักโครงสร้างนิยมมอง แต่เป็นเรื่องของการ สืบทอดและส่งต่อกันมามากกว่า

- แม้จะให้อภิสิทธิ์กับมนุษย์อย่างมาก แต่กลับเป็นมนุษย์ที่ไม่มีสมองที่จะคิด / จะถาม ว่าการกระทำต่างๆ ด้วยเหตุผลใด มีแต่มองหาความหมายของการกระทำที่สืบต่อมา ไม่สนใจเรื่องคุณค่า ผลประโยชน์ ความขัดแย้ง ผลกระทบจากการกระทำนั้นๆ

- การเน้นให้ผู้ศึกษามองปัญหาจากสายตาของผู้ที่อยู่ในปัญหา บางครั้งดูไม่ค่อยสมจริง เนื่องจากว่าเรื่องของการเข้าใจ ไม่ใช่เรื่องของการเข้าร่วมอยู่ในเหตุการณ์ เพราะจะทำให้เกิดอคติได้ง่าย คือ เรื่องของการเข้าใจเป็นเรื่องของการกระทำซ้ำ (re-enact) มากกว่า การกระทำ (enact) หากมองจากทฤษฎีของนักทฤษฎีวิพากษ์สังคม สิ่งที่ซูทซ์ เรียกว่า การเข้าใจร่วม ไม่ใช่เป็นการสร้างจิตสำนึกแต่อย่างใด แต่เป็นการตกผลึกของอำนาจและอุดมการณ์หลักในสังคมมากกว่า โดยที่สมาชิกสืบทอดกันมาโดยไม่รู้สึกรู้ตัว (the unconscious)

สำนักนี้ยังมองไม่เห็นบทบาทของตัวเองในฐานะที่เป็นผู้เขียนหรือผู้แต่ง (author function) แม้จะเน้นกับตัวผู้กระทำอย่างมาก แต่ในที่สุดแล้ว จะเป็นผู้มีอำนาจสุดท้าย ในการนำเสนอเรื่องของตัวเองศึกษา ยิ่งไปกว่านั้น หากพิจารณาในระดับจิตไร้สำนึก อย่างที่นัก

โครงสร้างนิยมใช้ เช่น ชัยวัฒน์ให้เด็กเขียนเรียงความ แต่ชัยวัฒน์ก็ไม่สามารถสลัดภาพ ลักษณะเฉพาะที่ตายตัวของ “เด็ก” ได้ จึงเป็นเหมือนการตอกย้ำอุดมการณ์หลักในสังคม ให้แข็งแกร่งขึ้นมากกว่า เช่น ของสิ่งที่เรียกว่า “เด็ก/คิดแบบเด็ก” ฉะนั้น การจะเข้าใจ หรือมองเห็นบทบาทของตัวเองในฐานะที่เป็นผู้เขียนหรือผู้แตงนั้น เราจำเป็นต้องออกจากจารีตการหาความรู้ แบบสำนักปรากฏการณ์วิทยา และของสำนักประจักษ์นิยมที่มองว่า ความรู้ความหมายเป็นเรื่องของความสัมพันธ์ ระหว่างตัวผู้ศึกษากับสิ่งที่ศึกษา ไปสู่ศาสตร์แห่งการตีความ (hermeneutics) หรือแนวของสำนักหลังโครงสร้างนิยม