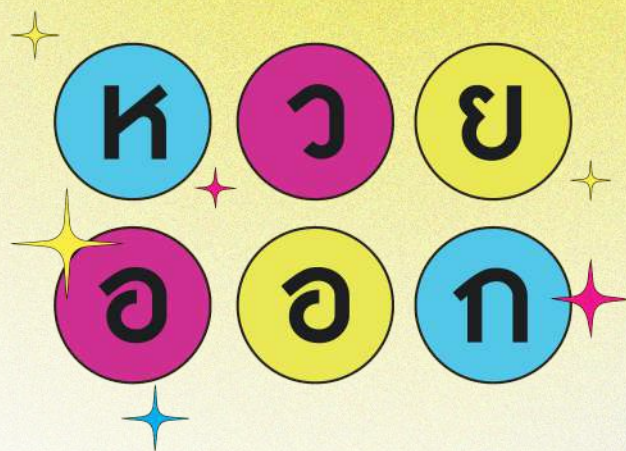


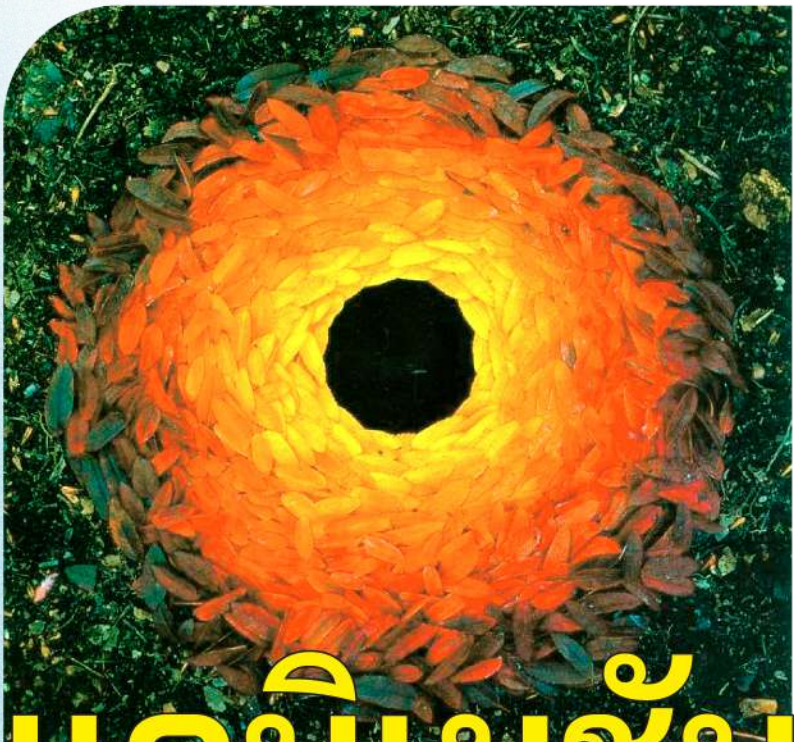


บอกเล่าผ่าน

นิทรรศการศิลปะในหัวข้อ “ห่วยออก” เกิดขึ้นเพื่อแสดงให้เห็นถึงผลของการเสี่ยงโชคที่สนองต่อความหวังและความเชื่อของการดำเนินชีวิตของผู้คนในสังคม เราทุกคนสามารถเป็นหนึ่งในผู้เล่นที่ได้โอกาส “เดิมพัน” เพื่อ “แลก” ให้ได้สิ่งที่เราต้องการซึ่งนับเป็นสถานการณ์ที่เราไม่สามารถคาดหวังถึงผลสรุปที่แน่นอนได้ นิทรรศการนี้จึงเป็นพื้นที่สำหรับการเข้ามาเฝ้าดูผลลัพธ์ของการเดิมพัน โดยประกาศออกมาผ่าน ผลงานที่สร้างสรรค์จากความคิด การปฏิบัติซ้ำๆ และความเข้าใจ ทั้งเรื่องวัฒนธรรม ศาสนา การเมือง ชุมชน ดนตรี ภาพยนตร์และอื่นๆ ของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 จากสาขาวิชาสื่อศิลปะ และการออกแบบสื่อ(Media Arts and Design) คณะวิจิตรศิลป์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ทั้งนี้ เพื่อที่จะได้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประสบการณ์ คุณค่าและรางวัลจากการเสี่ยงโชคไปด้วยกันระหว่าง ผู้สร้างสรรค์และผู้ชมที่เกิดขึ้นในโลกปัจจุบัน ผ่านการแสดงผลงานในนิทรรศการครั้งนี้

lec
turer —
ART ♥
article

ภาพที่ 1.1 แอนดี โกลด์สเวิร์ทธี
ประติมากรรมโดยธรรมชาติ



ภาพที่ 1.1 แอนดี โกลด์สเวิร์ทธี ประติมากรรมโดยธรรมชาติ

ผศ. ดร. กรกฎ ใจรักษ์
Asst. Prof. Dr. Korakot Jairak

ปัจจุบันแอนิเมชันได้ถูกใช้เป็นเครื่องมือในการนำเสนอผลงานศิลปะที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างเรื่องเล่า สถานที่และผู้ชม เป็นการนำเสนอในรูปแบบที่หลากหลายมากกว่าการเป็นการดูที่ฉาบบนหน้าจอแอนิเมชันถูกใช้เพื่อสร้างการเคลื่อนไหว ให้กับสภาพแวดล้อมในเมืองพื้นที่สาธารณะหรือในธรรมชาติรายละเอียดเกี่ยวกับแอนิเมชันในพื้นที่จริงแบ่งเป็นหัวข้อได้ดังนี้

1. แลนด์สเคปแอนิเมชัน (landscape animation)
แลนด์สเคปแอนิเมชัน (landscape animation) หรือแอนิเมชันในทิวทัศน์ เป็นการฉายแอนิเมชันในพื้นที่ว่าง (found-spaces) ในสภาพแวดล้อมรูปแบบต่างๆแลนด์สเคปแอนิเมชันได้รับอิทธิพลจากศิลปะแลนด์อาร์ต (land art) หรือภูมิศิลป์คืองานศิลปะที่สร้างในพื้นที่ธรรมชาติ



ภาพที่ 1.2 ผลงาน "วัลเลย์ เคอร์เทน" Valley Curtain คริสโต เปลี่ยนภูมิทัศน์ด้วยการใช้ผ้าหอ

ผลงานศิลปะรูปแบบนี้ศิลปินใช้ธรรมชาติเป็นเหมือนผืนผ้าใบขนาดใหญ่ในการสร้างงาน ส่วนใหญ่ผลงานจะติดตั้งเพียงชั่วคราวหรือหากติดตั้งถาวรก็อาจปล่อยทิ้งไว้ให้เสื่อมสลายไปตามธรรมชาติโดยบันทึกหลักฐานไว้ในรูปแบบภาพถ่ายหรือวิดีโอ (Torre, 220: 2017) ศิลปะแลนด์อาร์ตมีหลากหลายรูปแบบ ศิลปินบางท่านทำงานโดยใช้วัสดุธรรมชาติหรือธรรมชาติแวดล้อมที่อยู่ในสถานที่เช่นแอนดีโกลด์สเวิร์ทธี (Andy Goldsworthy) สร้างงานโดยนำวัสดุธรรมชาติรอบตัวมาติดตั้งในพื้นที่ธรรมชาติเช่น นำใบไม้หรือก้อนหิน มาจัดวางในพื้นที่เพื่อปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อมในธรรมชาติให้เกิดรูปทรง (form) และลวดลาย (pattern) ขึ้นใหม่

ศิลปินอีกท่านที่มีรูปแบบผลงานใกล้เคียงกันคือ คริส ดรูรี่ (Chris Drury) ที่สร้างงาน โดยนำวัสดุธรรมชาติ เช่น หินหรือไม้ขนาดใหญ่ มาจัดเรียงให้เกิดรูปทรงใหม่ๆ อย่างไรก็ตามในบางครั้งศิลปินอาจเลือกสร้างงานจากวัสดุที่ศิลปินประกอบสร้างขึ้นมาจากงานลักษณะนี้ต้องมีการสร้างและเตรียมการวางแผนประกอบของงานก่อนที่จะทำการติดตั้งเป็นอย่างดีเช่น คริสโต(Christo)นำวัสดุที่สร้างขึ้นมามาติดตั้งเพื่อเปลี่ยนสภาพแวดล้อมด้วยการ"ห่อ" (Torre, 221: 2017) รูปแบบ ของศิลปะแลนด์อาร์ตที่ได้กล่าวไปเมื่อนำมาพิจารณาเกี่ยวกับแลนด์สเคป แอนิเมชันจะทำให้ได้ข้อสรุปว่าแลนด์สเคปแอนิเมชัน มี 3 รูปแบบดังนี้

1.1 สร้างแอนิเมชันโดยใช้วัตถุที่มีอยู่ในพื้นที่
แลนด์สเคปแอนิเมชันอาจมีการฉายแอนิเมชันหลายรูปแบบลงในพื้นที่และเช่นเดียวกับศิลปะแลนด์อาร์ตสิ่งที่ศิลปินให้ความสำคัญเป็นอันดับแรกคือ "พื้นที่" เนื่องจากพื้นที่มีความสำคัญเป็นอย่างมากในการกำหนดผลลัพธ์ของงานแอนิเมชัน ยกตัวอย่างเช่น ศิลปินที่ใช้ชื่อนามแฝงว่า "บลู" (blu) สร้างผลงานแอนิเมชัน "บิกแบงบิกบูม" (BIG BANG BIG BOOM) ที่ใช้การเขียนรูปแบบต่อเนื่องเปลี่ยนสถานที่ไปเรื่อยๆ โดยเริ่มเขียนบนกำแพงของอาคารแห่งหนึ่ง จากนั้นเปลี่ยนไปเขียนบนพื้นดินซากอาคารไล่ไปถึงชายทะเลสุดท้ายกลับมาจบเรื่องที่กำแพงของอาคารอีกที่หนึ่ง ขณะที่บลูเขียนรูปในสถานที่ต่าง ๆ บลูได้ใช้กล้องบันทึกภาพที่เขียนแบบเฟรมต่อเฟรม เมื่อนำภาพมารวมกันก็จะได้แอนิเมชันที่เกิดขึ้นในสถานที่จริง



ภาพที่ 1.3 บิ๊ก แบง บิ๊ก บูม แอนิเมชันเขียนรูปแบบต่อเนื่องเปลี่ยนสถานที่ไปเรื่อย ๆ

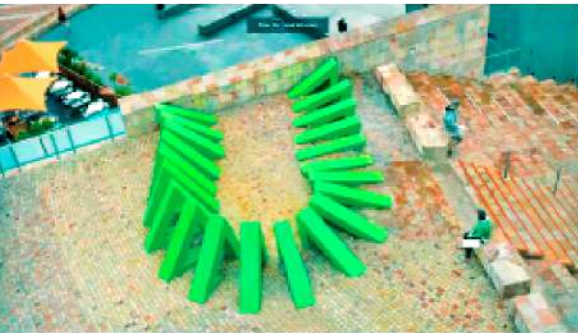
อีริค เคย์เซอร์ (Eric Leiser) ศิลปินอีกท่านสร้างงานในลักษณะที่คล้ายกันในแอนิเมชัน "แลนด์"(Land) ศิลปินจัดวางปรับเปลี่ยนตำแหน่งของวัสดุบนพื้นในสถานที่ต่าง ๆ ในขณะที่เปลี่ยนตำแหน่งของวัตถุศิลปินได้ทำการบันทึกภาพแบบเฟรมต่อเฟรมไว้ เมื่อนำภาพมาเล่นต่อกันกลายเป็นสต็อปโมชันที่ได้ฉาบบนสถานที่จริง (Torre, 221: 2017)



ภาพที่ 1.4 แลนด์ โดยอีริค เคย์เซอร์จัดวางปรับเปลี่ยน ตำแหน่งของวัสดุบนพื้นในสถานที่ต่าง ๆ

1.2 สร้างแอนิเมชันโดยนำวัตถุมาจัดวางในพื้นที่
ผลงานในลักษณะนี้ศิลปินจะสร้างวัตถุขึ้นมาใหม่และนำมาจัดวางให้เหมาะสมกับพื้นที่ โดยส่วนใหญ่รูปทรงที่สร้างมักจะมีลักษณะเป็นวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้น(man-made) เช่นผลงาน "เมอบิอุส" (Mobius) โดย เบนจามิน ดูครอส (Benjamin Ducros) นำแท่นสี่เหลี่ยมสี่เหลี่ยมหลายรูปแบบจำนวนหลายชิ้นมาวางในบริเวณต่างๆภายในเมืองเมื่อเริ่มมีผู้ชมเข้ามาในบริเวณ สถานที่แสดงงานศิลปินได้บันทึกภาพและเปลี่ยนชั้นของสี่เหลี่ยมสี่เหลี่ยม เมื่อทำกระบวนการนี้อย่างต่อเนื่องจะสร้าง ให้เกิดผลงานสต็อปโมชันที่มีวัตถุและผู้ชมที่เข้ามาร่วมชมผลงาน เคลื่อนไหวในสถานที่ต่างๆ ในเมือง(Torre, 224: 2017)

อีกตัวอย่างที่น่าสนใจคืองานโฆษณาโทรทัศน์โซนี่บราเวีย (Sony Bravia) กำกับโดย แฟรงก์ บัดเจน (Frank Budgen) ที่สร้างสต็อปโมชันโดยใช้กระดาษหลายสี หลายขนาด วางในสถานที่ต่าง ๆ ในเมือง เมื่อผู้คนเดินผ่านไปมาก็ทำการบันทึกภาพและเปลี่ยนตัวกระดาษ ผลงานที่ได้จึงมีผู้ชม นักหรือสุนัขที่เดินผ่านหน้ากล้องเป็นส่วนหนึ่งของสต็อปโมชันที่ผู้กระดาษเดินรอบเมืองจนสุดท้ายมารวมตัวกันเป็นกระดาษยักษ์สีแดง (Torre, 225: 2017)



ภาพที่ 1.5 เมอบิอุส โดยเบนจามิน ดูครอส



ภาพที่ 1.6
โฆษณาโทรทัศน์ชิ้นนี้บราเวีย
โดยแฟรงค์ บัดเจน

สำหรับผลงานทั้ง 2 ชิ้นที่ได้กล่าวไปศิลปินและผู้กำกับไม่ได้ทำการปิดสถานที่ถ่ายหรือแสดงงาน ในทางตรงข้ามผู้สร้างเจตนาให้เกิดสภาวะที่ควบคุมไม่ได้ของผู้ชม หรือสิ่งต่างๆที่ผ่านเข้ามาหน้ากล้องด้วยความสงสัยที่เห็นวัตถุไม่คุ้นชินวางอยู่คนที่เดินผ่านไปมาถูกดึงดูดเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของแอนิเมชันการทำงานในลักษณะนี้นอกจากวัตถุที่ถูกสร้างขึ้นจะเคลื่อนไหวเป็นแอนิเมชันแล้ว ผู้คนหรือกิจกรรม สิ่งแวดล้อมต่างๆในเมืองได้ถูกบันทึกเป็นแอนิเมชันด้วยเช่นกัน

1.3 สร้างแอนิเมชันบนพื้นที่เคลื่อนไหว

ในการสร้างแอนิเมชันโดยใช้วัตถุที่มีอยู่ในพื้นที่ (หัวข้อ15.1.1) และการนำวัตถุมาจัดวางในพื้นที่ (หัวข้อ15.1.2) ศิลปินเลือกพื้นที่ที่ศิลปินคิดว่ามีความหมายหรือมีความเหมาะสมกับการสร้างแอนิเมชัน กระบวนการสร้างของศิลปินคือการเติมแอนิเมชันเข้าไปในพื้นที่ แต่สำหรับการสร้างแอนิเมชันบนพื้นที่เคลื่อนไหวนั้น แอนิเมชัน (ส่วนใหญ่) เกิดขึ้นโดยการเคลื่อนไหวของพื้นที่ในธรรมชาติเอง เช่น เคิร์สเตน เลอปอร์ (Kirsten Lepore) กับผลงาน “บอตทอม” (Bottle) (Torre, 224: 2017) สร้างแอนิเมชันตัวละครเคลื่อนไหวบนพื้นที่ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาตามธรรมชาติ ผลงานสต็อปโมชันถ่ายตัวละครบนฉากหลังที่เคลื่อนไหวตลอดเวลา เช่น ฉากชายทะเลระหว่าง 2 ช่วงเวลาที่แตกต่างกันในฤดูร้อนและฤดูหนาวให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวที่ต่างกัน ในแอนิเมชันเรื่องนี้ศิลปินเพิ่มตัวละครเข้าไปในพื้นที่ แต่พื้นที่เองก็เคลื่อนไหวตามธรรมชาติตลอดเวลาการสร้างงานในลักษณะนี้ เปิดโอกาสให้ศิลปินได้สำรวจและบันทึกการเคลื่อนไหวในธรรมชาติเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน

ผลงานของศิลปินแลนดัสเคปแอนิเมชันที่ได้กล่าวไปหลายท่านนิยมเลือกสถานที่รกร้างหรือสถานที่ซึ่งไม่มีผู้คนเข้าไปข้องเกี่ยวเป็นพื้นที่ในการทำงาน สาเหตุสำคัญอย่างหนึ่งน่าจะมาจากศิลปินต้องการความเป็นส่วนตัวในการทำงาน อย่างไรก็ตามในผลงานบางชิ้นศิลปินเลือกพื้นที่ที่ไม่สามารถควบคุมองค์ประกอบในแอนิเมชันได้การเคลื่อนไหวที่ไม่ถูกควบคุมได้ สร้างให้แอนิเมชันดู “สมจริง” หรือเป็นความจริงเพราะไม่ได้ มีการปรับแต่งด้วยคอมพิวเตอร์

หวิวออก



ภาพที่ 1.7
บอตทอมแอนิเมชัน
ตัวละครเคลื่อนไหว
บนพื้นที่ธรรมชาติ

การเคลื่อนไหวตามธรรมชาติของสภาพแวดล้อมหรือมนุษย์ที่อยู่ในพื้นที่คือองค์ประกอบสำคัญในผลงานที่แม้ศิลปินจะไม่สามารถควบคุมการเคลื่อนไหวแต่ศิลปินได้วางแผนที่จะให้บันทึกการเคลื่อนไหวเหล่านั้นมีความน่าสนใจและสร้างความมีชีวิตในรูปแบบที่แอนิเมชันแบบปกติไม่สามารถทำได้

1.4 โปรเจ็คชันแมปปิง (projection mapping)

โปรเจ็คชันแมปปิง (projection mapping) หรือการทำแผนที่การฉาย เป็นการฉายแอนิเมชันที่คำนวณแผนที่ 3 มิติ ความกว้าง สูงและลึกของพื้นที่หรือวัตถุรับภาพ เพื่อให้ได้ภาพแอนิเมชันที่ฉายแนบลงไปบนพื้นผิวได้อย่างพอดี นิยมฉายภาพบนสถานที่ขนาดใหญ่หรือบนวัตถุที่รูปทรงได้ถูกออกแบบให้เหมาะสมกับการฉายแอนิเมชัน ในบางกรณีอาจฉายภาพแอนิเมชันลงบนวัตถุที่เคลื่อนไหวเพื่อให้แอนิเมชันติดตามวัตถุเปรียบเสมือนเป็นพื้นผิวของวัตถุที่สามารถมีการเคลื่อนไหวได้ โปรเจ็คชันแมปปิงมี 4 ประเภท ดังนี้ (Torre, 231: 2017)

1.4.1 โปรเจ็คชันแมปปิงบนสถานที่

เทคนิคโปรเจ็คชันแมปปิงบนสถานที่เริ่มต้นจากการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างแบบจำลอง 3 มิติของสถานที่ขึ้นมา โดยสัดส่วนทุกอย่างต้องถูกต้องตามความเป็นจริง จากนั้นนำแอนิเมชันที่สร้างขึ้นทดสอบฉายบนแบบจำลองเพื่อตรวจสอบภาพผลงานแอนิเมชันว่าที่ลงบนโมเดลจำลองได้พอดีหรือไม่ เมื่อปรับจนภาพอยู่ในตำแหน่งที่ถูกต้องแล้วจึงนำแอนิเมชันไปฉายบนสถานที่จริง

ยกตัวอย่างเช่น ผลงาน รูปแบบลงบนอาคาร แกลลอรี่ศิลปะร่วมสมัย “Galerie Der Gegenwart” ในเมืองฮัมบูร์ก สำหรับผนังด้านนอกของอาคารนี้ประกอบไปด้วยบล็อกสี่เหลี่ยมจำนวน 555บล็อกดังนั้นก่อนทำการฉายภาพศิลปินจำเป็นต้องสร้างแบบจำลองของบล็อกสี่เหลี่ยมขึ้นมาในคอมพิวเตอร์เพื่อที่จะสามารถควบคุมแอนิเมชันที่ฉายลงบนอาคารได้ตามต้องการ แอนิเมชันที่ ฉายลงบนอาคารมีหลายรูปแบบ เช่น แอนิเมชันมือที่ถูกผลักด้วยกล่องบนอาคารที่หมุนและหมุนออกมาหรือการสร้างมิติลงตาให้เกิดหน้าต่างจำลองหลากหลายรูปแบบสลับเปลี่ยนไปมาบนผนังของอาคาร (Torre, 232: 2017)การฉายภาพในลักษณะนี้สร้างให้เกิดความพิเศษกับผลงานแอนิเมชัน เพราะสถานที่ได้ถูกเลือกเป็นฉากรับภาพต่างมีรูปทรงขนาดและสัดส่วนไม่เหมือนกัน การแสดงงานแต่ละครั้งเป็นการนำเสนอแอนิเมชันแบบเฉพาะที่ไม่สามารถรับชมที่ไหนได้นอกจากสถานที่ที่ศิลปินได้ทำการฉายแอนิเมชันและนอกจากความเฉพาะของสถานที่แล้วขนาดของภาพที่ถูกฉายก็สามารถสร้างประสบการณ์รับชมที่แปลกใหม่ให้กับผู้ชม ผลงานในลักษณะนี้หลายชิ้นศิลปินเลือกฉายภาพบนอาคารขนาดใหญ่เพื่อสร้างแรงปะทะและความน่าทึ่ง

ภาพที่ 1.8 ผลงาน 555 คูบริก ฉายภาพแอนิเมชันหลายรูปแบบลงบนอาคาร



1.4.2 โปรเจ็คชันแมมพิงแบบเมทามอร์โฟซิส

ตามที่ได้กล่าวไปแล้วในบทที่ 1 ถึง “เมทามอร์โฟซิส” ว่าเป็นเทคนิคอย่างหนึ่งใน การสร้างแอนิเมชันที่สามารถเปลี่ยนรูปทรงแบบหนึ่งให้กลายเป็นรูปทรงอีกแบบหนึ่งที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง โดยแก่นแท้ของสรรพสิ่งทุกอย่างในโลกล้วนแล้วแต่มีการเปลี่ยนแปลงแบบเมทามอร์โฟซิสอยู่ เพียงแต่การเปลี่ยนรูปทรงของสรรพสิ่งนั้นเป็นไปอย่างช้า ๆ จนสายตาสมองของมนุษย์ไม่สามารถมองเห็นได้โปรเจ็คชันแมมพิงแบบเมทามอร์โฟซิสนั้นอาคารจริงถูกเปลี่ยนให้กลายเป็นภาพแอนิเมชันที่รูปทรงถูกเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา ในความจริงอาคารหรือสิ่งปลูกสร้างต่าง ๆ ที่สร้างโดยมนุษย์ย่อมจะต้องมีการเสื่อมโทรมหรือในวันหนึ่งหากไม่มีการดูแลอาคารก็จะพังทลายเหลือไว้เพียงซากปรักหักพัง การเปลี่ยนแปลงตามธรรมชาติกลายเป็นแนวคิดให้กับผลงานศิลปะการฉายโปรเจ็คชันแมมพิงแบบเมทามอร์โฟซิสบนหอนาฬิกาดาราศาสตร์ปราก (Prague Clock Tower) เนื่องในวาระครบรอบ 600 ปี ได้ฉายภาพกราฟิกแอนิเมชันที่มีการเปลี่ยนรูปทรงอยู่ตลอดเวลา ในช่วงช่วงฉายภาพทับเต็มอาคารทำให้อาคารทั้งหมดกลายเป็นแอนิเมชัน และบางช่วงเลือกฉายกราฟิกลงเฉพาะส่วนทำให้เห็นแอนิเมชันเคลื่อนไหวบนอาคารการลำดับเรื่องเริ่มต้นตั้งแต่การสร้างการเคลื่อนไหวไล่จากล่างสู่บนให้เหมือนว่าหอนาฬิกาได้ถูกสร้างขึ้น ส่วนในตอนจบนั้นได้เปลี่ยนเป็นภาพกราฟิกหอนาฬิกาที่พังทลายกลายเป็นซากปรักหักพัง (Torre, 235: 2017)



ภาพที่ 1.9 โปรเจ็คชันแมมพิงแบบเมทามอร์โฟซิสบน หอนาฬิกาดาราศาสตร์ปราก



ภาพที่ 1.10 การฉายแอนิเมชันลงบนกริชตูเรเดงโดร์ ประติมากรรมพระเยซูคริสตชนาโตใหญ่

ผลงานโปรเจ็คชันแมมพิงแบบเมทามอร์โฟซิสอีกชิ้นที่น่าสนใจคือการฉายภาพแอนิเมชันของ เฟอร์นันโด ซาลิส (Fernando Salis) ที่เลือกฉายภาพแอนิเมชันลงบนกริชตูเรเดงโดร์ (Christ the Redeemer) ประติมากรรมพระเยซูคริสตชนาโตใหญ่ตั้งอยู่บนยอดเขากอร์โกวาดู ประเทศบราซิล ซาลิสฉายภาพมุมต่าง ๆ ของเมืองรีโอเดจาเนโร (Rio de Janeiro) ลงบนประติมากรรมพระคริส จากนั้นภาพของเมืองถูกตัดออกไปเปลี่ยนเป็นภาพกราฟิกของพระคริสต์ที่มีสีเหลืองหลายสีบินไปยังหัวใจ ในตอนจบพระคริสต์ได้เปลี่ยนท่าทางจากยืนกางแขนกลายเป็นโอบกอด (เป็นสัญลักษณ์หมายถึงความรักที่พระคริสต์มีต่อชาวคริสต์) (Torre, 236: 2017)

โปรเจ็คชันแมมพิงแบบเมทามอร์โฟซิสนั้นนอกจากจะมีการฉายภาพซ้อนทับเต็มอาคารแล้ว สิ่งสำคัญคือต้องมีบางช่วงที่เลือกฉายแอนิเมชันหรือกราฟิกเฉพาะบางส่วนเพื่อเปิดเผยตัวอาคารกลับมาให้ผู้ชมได้เห็น เพราะตัวอาคารต่าง ๆ ล้วนแต่มีประวัติศาสตร์และความสัมพันธ์กับผู้คนในพื้นที่ การเปลี่ยนภาพไปมาระหว่างภาพแอนิเมชันทับเต็มอาคารและแอนิเมชันทับบางส่วนของอาคารจะทำให้ผู้ชมระลึกหรือตระหนักได้ว่าในขณะที่รับชมแอนิเมชันนั้นเบื้องหลังของฉากรับภาพแท้จริงแล้วคือสถานที่ใด เมื่อสถานที่ถูกฉายเป็นสถานที่พิเศษ แอนิเมชันที่ฉายลงทับพื้นที่นั้น ย่อมมีความพิเศษตามด้วย

1.4.3 โปรเจ็คชันแมมพิงแบบใช้เสียงประกอบภาพ

เสียงมีความสำคัญอย่างมากในการฉายภาพแบบโปรเจ็คชันแมมพิง เสียงสามารถสร้างมิติความลึก เช่น การใช้เสียง เพื่อเพิ่มความรู้สึกถึงทิศทางการเคลื่อนไหวของแอนิเมชันหรือการใช้เสียงให้ตรงกับภาพเพื่อเพิ่มเติมอารมณ์ความรู้สึกที่มีต่อภาพเช่นเมื่อภาพแอนิเมชันเปลี่ยนเป็นกราฟิกแบบลายเส้นอาจเพิ่มเสียงดินสอเพื่อให้เกิดความเหมาะสมระหว่างภาพและเสียง (Torre, 237: 2017)

ตัวอย่างของโปรเจ็คชันแมมพิงแบบใช้เสียงประกอบภาพที่น่าสนใจคือผลงาน “แอนอินเตอร์แอคทีฟอาร์คิเทคเซอร์ลแมมพิง” (an interactive architectural mapping) โดยศิลปินกลุ่ม “สถาปัตยกรรม 1024” (1024 Architecture) ฉายภาพแอนิเมชันหน้าคนเบี้ยวบูดลงบนอาคารเก่าแก่ในเมืองลียง (Lyon) เมื่อแอนิเมชันเล่นไปได้ชักพักหนึ่งผู้ชมถูกเชื้อเชิญให้เปล่งเสียงใส่ไมโครโฟนเพื่อให้ภาพหน้าคนบนอาคารเกิดการสั่นไหวตามจังหวะเสียงของผู้ชม

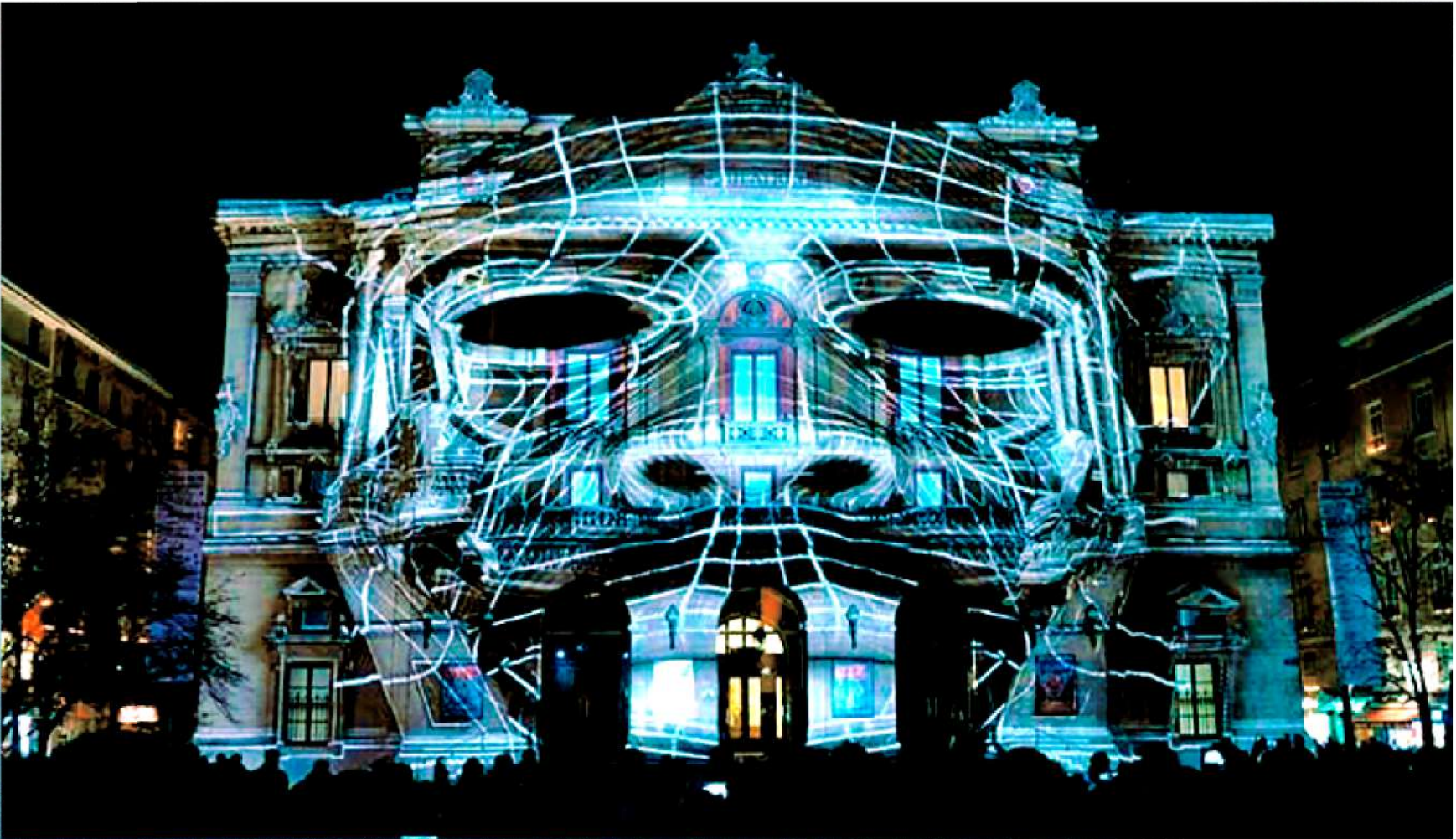
1.4.4 โปรเจ็คชันแมมพิงแบบแสงและเงา

ภาพยนตร์นั้นเกี่ยวข้องกับแสงและเงาอยู่ตลอดเวลา สำหรับโปรเจ็คชันแมมพิงแบบแสงและเงาหากบริเวณใดไม่ต้องการให้มีภาพปรากฏบนอาคาร หรือวัตถุผู้สร้างต้องกำหนดให้สีดำฉายที่บริเวณนั้น ในทางตรงข้ามหากต้องการให้บริเวณใดมีแสงสีสว่างที่สุดให้ฉายสีขาวลงไป เช่น หากต้องการให้ภาพตัวละครปรากฏบนตัวอาคารโดยไม่มีฉากหลัง ผู้สร้างต้องกำหนดให้มีการฉายภาพที่เฉพาะบริเวณตัวการ์ตูน ส่วนบริเวณอื่นนอกตัวให้ฉายสีดำ นอกจากนั้นสีดำยังสามารถใช้เป็นเครื่องมือช่วยเพิ่ม คำน่านักให้วัตถุแยกออกจากฉากหลัง (Torre, 239: 2017)

เอกสารอ้างอิง

Torre, D. Animation – Process, Cognition and Actuality. New York: Bloomsbury Academic. 2017.

ภาพที่ 1.10 “แอนอินเตอร์แอคทีฟอาร์คิเทคเซอร์ลแมมพิง” เชื้อเชิญให้ผู้ชมเปล่งเสียงใส่ไมโครโฟนเพื่อให้ภาพหน้าคนบนอาคารเกิด



การออกแบบ สารสนเทศ: การกำเนิดของ อาชีพใหม่

ผศ.ดร.วีระพันธ์ จันทร์หอม
Asst. Prof. Dr. Weeraphan Chanhom

ปัจจุบันนี้เราคงจะปฏิเสธไม่ได้แล้วว่าไม่มีใครรู้จัก "search engines" เครื่องมือในการสืบค้นจากคลังข้อมูลทั่วโลกที่แตกต่างกันไปเช่น Hotbot, Alta Vista, Yahoo Bing, Yandex และที่ได้รับ ความนิยมมากในปัจจุบันก็คงได้แก่ Google ที่ซึ่งเราสามารถ ป้อนคำหรือหัวข้อลงไปเพื่อสืบค้นแล้วก็ได้ผลลัพธ์อันมากมายที่ ใกล้เคียงกับคำที่สืบค้นมาให้เลือกใช้ซึ่งก็เป็นสิ่งที่ดีที่สุดใน ยุคนี้ แต่วิธีการและกลไกแบบนี้ก็ยังไม่ใช่วิธีการในฝัน ระบบยังมีข้อบกพร่องข้อจำกัดมากมายยังไม่สามารถตอบสนองต่อความ ต้องการในการเข้าถึงสารสนเทศ แล้วอะไรละครับคือวิธีการใน อุดมคติในการจัดการกับสารสนเทศในอนาคต

อนาคตคือโลกของความเป็นปัจเจกชน ลองจินตนาการดูนะครับ ว่าถ้าในอนาคตเรามีเครื่องมือที่ชาญฉลาดรู้ว่าเราคือใครสามารถ ตอบสนองในด้านข้อมูลข่าวสารในสิ่งที่เราสนใจ แม้กระทั่งเรื่อง เล็ก ๆ น้อย ๆ สามารถเชื่อมความคิด ต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ สร้างรูปแบบใหม่ของความคิด อย่างเช่นเราสามารถสร้างแผน การเดินทางได้ด้วยตนเองที่ทุกอย่างมีความเหมาะสมกับตนเอง ลองคิดดูนะครับว่าถ้าสารสนเทศที่มีอยู่มากมายในโลกถูกคัดสรร มาให้เราได้อย่างถูกต้องเหมาะสมตามความต้องการชีวิตเราจะ ดีขึ้นขนาดไหน คงจะไม่มีใครการเสียเวลากับสิ่งที่ไม่เป็นเรื่อง นี่ละครับ คือโลกแห่งอุดมคติ วิชาการด้านการออกแบบสารสนเทศเกิดขึ้น มาไม่ถึง 20 ปี เป็นวิชาการใหม่ที่ถูกนำมาพูดถึงกันในประเทศ แต่ในประเทศไทยยังไม่ค่อยมีการเรียนการสอนกันมากนัก

หวัชออก

lecturer article

ความหมายของการออกแบบสารสนเทศ?

การออกแบบสารสนเทศถูกให้ความหมายในฐานะที่เป็นทั้งศาสตร์ และศิลป์ของการเตรียมสารสนเทศ

โดยมีวัตถุประสงค์หลักคือ

1. เป็นการพัฒนางานเอกสารที่มีความซับซ้อนให้อยู่ในรูปแบบ สามารถเรียกใช้ได้อย่าง รวดเร็ว ถูกต้องและง่ายต่อการแปล ความหมายให้กลายเป็นการกระทำที่เกิดผล
2. เพื่อออกแบบการสื่อสารระหว่างกันด้วยเครื่องมือผ่านหน้าจอ คอมพิวเตอร์ (human-computer interface) ให้ออกมาง่าย เป็นธรรมชาติและน่าพึงพอใจให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้
3. เป็นการนำเอาเทคโนโลยี สามมิติ (3D) เพื่อให้ผู้ใช้สามารถ เข้าใจความหมายมุมมองได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการประยุกต์ ใช้เพื่อนำเสนอมุมมองจำลองพื้นที่สาธารณะที่สามารถมองเห็น ผ่านจอคอมพิวเตอร์

ความต้องการ การออกแบบสารสนเทศ

ทำไมการออกแบบสารสนเทศจึงได้มีความสำคัญและมีต้องการ มากขึ้นเรื่อย ๆ ประการแรก การจัดการสารสนเทศในสังคมสมัยใหม่ อันซับซ้อนยุ่งเหยิงของเรานั้นต้องการคอมพิวเตอร์ที่ชาญฉลาด เครื่องมือในการสื่อสารชนิดต่าง ๆ และ เครือข่าย (network) ซึ่งสามารถทำงานได้มากขึ้นเรื่อย ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและ ประสิทธิภาพแต่อย่างไรก็ตามเพียงแค่เก็บสะสมข้อมูลไว้จำนวน มาก ๆ ไว้ในคอมพิวเตอร์และพอถึงเวลาก็ดึงมาใช้มันไม่ใช่ทาง แก้ปัญหาเรื่องสารสนเทศที่เราต้องการ ที่จริงแล้วแหล่งเก็บข้อมูล ขนาดใหญ่มาแบบนี้จะส่งข้อมูลมหาศาลมาท่วมทับเรา (Information overload) ให้เราต้องแบกข้อมูลไว้มาก ๆ และยัง สร้างปัญหาเวลาต้องการค้นหาข้อมูลอีกด้วย ซึ่งในบางครั้งทำให้ เรารู้สึกที่เรากำลังหลงอยู่ในไซเบอร์สเปซ (cyberspace) สิ่งที่เรา ต้องการไม่ใช่ข้อมูลที่เพิ่มขึ้นแต่เป็นความสามารถที่จะนำเสนอ ข้อมูลที่เหมาะสมกับเวลาและคนที่จะรับ ในรูปแบบที่มีประสิทธิภาพ และประสบผลสำเร็จมากที่สุด ประการที่สอง ที่อยู่เบื้องหลังการ ผลักดันให้การออกแบบสารสนเทศมีความสำคัญคือเวลากลายเป็น สิ่งมีค่ามากขึ้นต้องใช้เทคนิคหรือความเชี่ยวชาญในการบริหาร สิ่งนี้นักบริหารหรือผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่ทำอยู่ทุกวันนี้คือสร้าง กระบวนการสารสนเทศ (Process information) ถ้าสารสนเทศถูก ออกแบบมาไม่ดีมันก็จะทำงานไม่มีประสิทธิภาพและเสียเวลาเปล่า

การออกแบบ
สารสนเทศ:
การกำเนิดของ
อาชีพใหม่

การออกแบบสารสนเทศ: อาชีพแบบใหม่

การออกแบบสารสนเทศไม่ใช่อาชีพแบบเดิม ๆ ผู้ประกอบอาชีพนี้จะมีมุมมองต่ออาชีพตนเองแตกต่างไปแม้แต่ชื่อที่ถูกเรียกก็ต่างกันไป เช่น วงการหนังสือพิมพ์และนิตยสารจะเรียกว่า สารสนเทศกราฟิก (Information graphics) ถ้าในทางธุรกิจคือ การนำเสนอกราฟิก (presentation graphics) หรือ ธุรกิจกราฟิก (business graphics) และในทางวิทยาศาสตร์รู้จักกันในชื่อของการทำให้มองเห็นในเชิง วิทยาศาสตร์ (scientific visualization) วงการวิศวกรรม คอมพิวเตอร์เรียกว่า การออกแบบหน้าต่างของงาน (interface design) ในขณะที่ การอำนวยความสะดวก (conference facilitator) เรียกว่า การบันทึกกราฟิก (graphic recording) และวงการของสถาปัตยกรรม กลุ่มสถาปนิกพูดถึงสัญลักษณ์ (signage) หรือสิ่งนำเส้นทาง (wayfinding) ส่วนนักออกแบบกราฟิกเรียกสั้น ๆ ว่า การออกแบบ (design) ในขณะที่มีชื่อเรียกต่างกันแต่ความคล้ายกันนั้นมีสูงมาก คำเรียกที่ต่างกันนั้นแสดงให้เห็นว่า การออกแบบสารสนเทศ ถูกใช้ในหลายสายงานที่ต้องมีการติดต่อสื่อสารระหว่างมนุษย์ ดังนั้นไม่ต้องสงสัยเลยว่าเรื่องต่าง ๆ เกี่ยวกับการออกแบบ สารสนเทศจะมีแนวโน้ม เพิ่มขึ้น ยิ่งไปกว่านั้นในช่วงสิบปีหลังนี้ จำนวนของบริษัทให้คำปรึกษาและออกแบบเริ่มนำศาสตร์ด้าน การตลาดให้เข้ามาอยู่รวมในภายใต้แนวคิดการออกแบบ สารสนเทศอีกด้วย

ออกแบบ
สารสนเทศ:
กำเนิดของ
อาชีพใหม่

ETHNO GRAPHY LAB- ORATORY

*Study research and practice
about mass media, new media and media in
the stage of practice in everyday life to understand
the social and cultural meaning*

1

Technique :
Mixed Media Art
Dimension:
4m x 2m

Vesry Varsity

Vesry Varsity คือการกล่าวถึงการดัดแปลงที่มาจากจนพิลึกผ่านบริบททางภาษาของสิ่งของเครื่องใช้สี่ล้อของสิ่งของในชีวิตประจำวันที่ถูกปะติดปะต่ออย่างไม่สมเหตุสมผลในพื้นที่ที่ถูกจัดวางคล้ายคลึงกับร้านค้าในตลาดนัด โดยการห้อย แขนว ตั้ง วางวิธีการต่างๆ ที่เรามักเห็นตามพื้นที่ชุมชน เพื่อโชว์สินค้าและจัดการกับพื้นที่ที่มีอยู่อย่างจำกัดสินค้าหรือสิ่งของที่เห็นอยู่ในผลงาน สะท้อนความคิดสร้างสรรค์ของคนไทยในการดัดแปลงสิ่งของ

การดำรงในชีวิตประจำวันปกติของคนเราที่เต็มไปด้วยข้าวของเครื่องใช้ สิ่งของเหล่านี้มักมีอายุขัยหรือข้อจำกัดในการใช้งานและเมื่อโลกเข้าสู่ระบบทุนนิยมจึงทำให้สิ่งของขึ้นมากมายและเกิดการผลิตซ้ำสิ่งของ จนนำไปสู่การบริโภคสินค้าที่มากเกินไปจนกลายเป็นทาสของสินค้า สิ่งของทุกอย่างล้วนมีมูลค่าในตัว แต่มนุษย์มีการพัฒนาการและความสามารถในการค้นหาความรู้ รวมถึงการประดิษฐ์สิ่งของต่างๆ เพื่อใช้ประโยชน์ในการแก้ไขปัญหาหรือบรรเทาเงื่อนไขเอาตัวรอดจากข้อจำกัดหรือรูปแบบอำนาจต่างๆ ในชีวิตได้ ข้อจำกัดเหล่านี้อาจถูกทำให้มองว่าเป็นภาวะปกติที่จะต้องเผชิญหน้าจนไม่เกิดการตั้งคำถามต่อข้อจำกัดนั้น กลวิธีการดัดแปลงสิ่งของเป็นกระบวนการแก้ไขเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสม การเปลี่ยนรูปเดิมหรือการนำมาใช้ประโยชน์ได้อย่างนอกประสงค์ กระบวนการวิธีนี้สะท้อนอิสระของมนุษย์ที่ต่อสู้กับบริบทนิยมซึ่งเข้าควบคุมกิจกรรมการดำเนินชีวิตของเรา ซึ่งเป็นการต่อสู้ผ่านรูปแบบของการใช้สติปัญญาในการต่อเติมซ่อมแซมหรือแม้แต่การดัดแปลงวัตถุให้สามารถใช้งานได้ตามต้องการโดยไร้กฎเกณฑ์มาเป็นตัวกำหนด

Vesry Varsity คือโครงการที่พยายามถ่ายทอดเรื่องราวในชีวิตประจำวัน โดยการหยิบจับผสมผสานดัดแปลงกลายเป็นความแปลกประหลาดของสิ่งของที่ใช้ทั้งใช้งานได้จริงและไม่กล้าจะใช้งาน สิ่งของเหล่านี้เสียดสีความหมายหรือหน้าที่เดิมของสิ่งของรอบตัวที่ถูกกำหนดขึ้นในสังคมสมัยใหม่ซึ่งถูกกำหนดโดยอำนาจควบคุมวิถีชีวิตลงลึกไปถึงระดับสามัญสำนึกสี่ล้อในสิ่งของสื่อถึงสภาพแวดล้อมของคนไทยซึ่งเห็นในตามการใช้ชีวิตในชุมชนเป็นการต่อต้านการทำงาน



ขณะที่สิ่งของอันพิลึกเหล่านี้กลายเป็นส่วนหนึ่งของภาพจำผ่านวิธีการโฆษณาทางสื่อออนไลน์และสื่อโทรทัศน์ที่ปัจจุบันมีโฆษณาให้เห็นในทุกช่วงเวลาถูกสร้างให้เป็นส่วนหนึ่งของสื่อวัฒนธรรมทางสายตาตามหลักการทางธุรกิจที่ต้องการสร้างภาพจำให้กับแบรนด์หรือสินค้าและควบคุมโดยอำนาจนิยมความเป็นธุรกิจนี้ทำให้มนุษย์ต้องการตอบสนองความต้องการในสินค้าโดยไม่รู้ตัวผลงานในโครงการนี้จึงต้องการสร้างมูลค่าให้กับสิ่งของโดยผ่านการขาย เพื่อถากถางระบบทุนนิยมซึ่งวัตถุที่เราดัดแปลงเพียงเพื่อเอาตัวรอดจากเงื่อนไขและความลำบากของชีวิตก็ได้กลายสภาพเป็นสินค้าที่ต้องจ่ายทำให้วัตถุเหล่านั้นขัดแย้งในตัวเอง

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเป็นการความเข้าใจเกี่ยวกับการต่อสู้กับข้อจำกัดจากการดัดแปลงสิ่งของในชีวิตประจำวัน ตั้งคำถามและท้าทายภาวะปกติของชีวิตประจำวันข้อจำกัดนั้นถูกทำให้เป็นภาวะปกติ รวมถึงการเอาตัวรอดและประทังทุนนิยมทางอ้อมและศึกษาผลของอำนาจทางทุนนิยมและรูปแบบอำนาจต่างๆ ำทำงานและมีผลอย่างไรต่อการดำรงชีวิตของผู้คน นอกจากนี้ยังศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการกระทำของมนุษย์และสิ่งของเครื่องใช้ เพื่อให้เกิดการตั้งคำถามกับอิสรภาพและความต้องการของมนุษย์ที่ถูกควบคุมในสังคมสมัยใหม่



Technique :
Installation Art

Dimension:
3m x 2m



กตกระเปียบ

Pattaranun Wongchai
wan_tenten4@hotmail.com



กตกระเปียบเป็นการฟ้องเสียงที่เลือกใช้คำว่า กต จาก การกตทืบ การลดทอนคุณค่า และคำว่า ระเบียบ คือสิ่งที่เป็นแบบแผน ถูกวางไว้เป็นแนวทางปฏิบัติ เพื่อควบคุมให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อล้อกับ ประเด็นกตกระเปียบในสถานศึกษา ที่ถูกกล่าวอ้าง ว่ามีไว้เพื่อ ชัดเกลาวพฤติกรรมของนักเรียนให้เกิดความมีระเบียบวินัย มีความรับผิดชอบ มีความซื่อสัตย์และเป็นการเรียนรู้การเคารพซึ่งกันและกัน

ศิลปินพินิจชิ้นนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากชีวิต ประสบการณ์ในช่วงมัธยมของผู้จัดทำคนรอบข้าง กระแสสังคมและได้รับแรงบันดาลใจจากกลุ่ม นักเรียนมัธยม โรงเรียนเป็นพื้นที่ของกตกระเปียบ ประเภทหนึ่งทีนอกจากจะทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้แล้วยังสร้างประสบการณ์ให้เด็กนักเรียนอยู่ภายใต้ กตกระเปียบของโรงเรียน กตกระเปียบเปรียบเสมือน เหยี่ยวสองด้าน เช่น เครื่องแบบชุดนักเรียนเพื่อความเรียบร้อยและแสดงให้เห็นถึงสถาบัน ระบุสถานะ อาชีพในสังคม แต่ในทางกลับกันชุดนักเรียนสะท้อนให้เห็นถึงความเหลื่อมล้ำในสังคม และยังมียกโทษสำหรับผู้ที่ไม่ทำตามกตกระเปียบโดยไม่พิจารณาถึง เหตุผลของการทำผิดในครั้งนั้น อีกทั้งในบางสถาบัน ได้ตั้งกฎเพิ่มเติมนอกเหนือจากกฎของกระทรวง การศึกษา แสดงให้เห็นถึงการใช้อำนาจในทางมิชอบ ครูมีอำนาจในการผูกขาดทั้งการตั้งกฎและบทลงโทษ ที่สร้างความอับอายให้นักเรียน การลงโทษเพื่อ ตอบสนองอำนาจของตนมากกว่าเพื่อการเรียนรู้ ของเด็กนักเรียน ผลงานชิ้นนี้พยายามแสดงให้เห็นถึงความรุนแรงของกตกระเปียบในโรงเรียนการ เลือกใช้วัสดุที่นำไป ทิ่มแทงบนชุด การขีดเขียน การ บิดเบี้ยบ การทำลาย เครื่องแบบสื่อถึงการทำลาย กตกระเปียบและกรอบความคิดชุดเดิม ๆ ที่ได้สร้าง บาดแผลในใจแก่นักเรียน หลาย ๆ คนและระบาย ความอึดอัดที่ถูกกตกระเปียบ เหล่านั้นกดทับ

ดังนั้นจุดประสงค์ของการทำศิลปินพินิจ "กตกระเปียบ" ก็เพื่อตั้งคำถามกับประเด็นของกตกระเปียบและ สะท้อนความเจ็บปวดที่ได้รับในวัยเรียน อำนาจนิยม ที่ถูกปลูกฝังโดยไม่รู้ตัว การลดทอนสิทธิขั้นพื้นฐาน ของมนุษย์ให้กลายเป็นเรื่องปกติ สูการเปลี่ยนแปลง กตกระเปียบเดิม ๆ และสร้างกฎใหม่ที่มาจากข้อดกลง ร่วมระหว่าง ครู และ นักเรียน





Tanawan Sirinam

bbcanardslotus@gmail.com

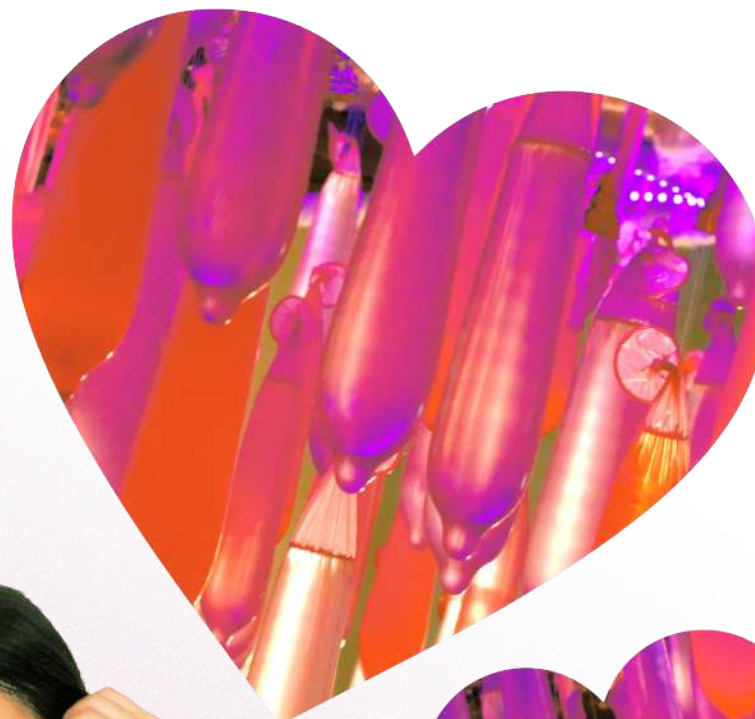
Sigma Donna

Technique :

Installation Art

Dimension:

2m x 2m

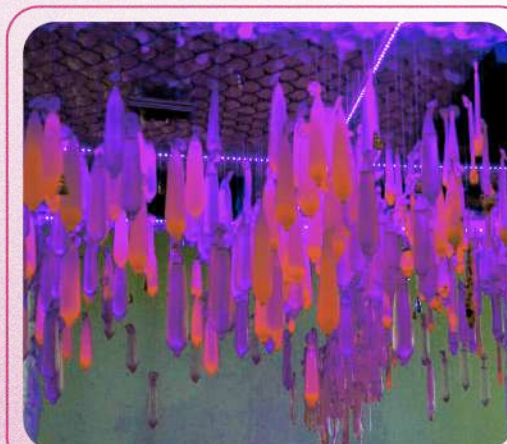


ห่วยออก

ในรัชกาลที่ 5 ผลจากการศึกษา พบว่าโสเภณีไทย ในยุคดังกล่าวตกอยู่ภายใต้วาทกรรม หลักทาง เศรษฐกิจการเมือง ผ่านทางระบบเจ้าภาษีนายอากร โดยมีโสเภณีเป็นจักรกลที่สำคัญในการรักษาความสัมพันธ์เชิงอำนาจ ระหว่างรัฐและชนชั้นนำ เนื่องจาก กิจการโสเภณีในยุคนั้นสามารถสร้างรายได้ให้แก่รัฐ และชนชั้นนำอย่างมหาศาล เป็น แหล่งรายได้หลัก ที่สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน ของประเทศเช่น ถนน เรียกว่าภาษีบำรุงถนนที่เรียก เก็บจากโสเภณี และผู้ประกอบการสำนักโสเภณี อาชีพ โสเภณีในยุคนั้นจึงเป็นอาชีพที่ถูกต้องจน กระทั่ง เกิดความขัดแย้งระหว่างรัฐ และชนชั้นนำ จึงนำไปสู่การ ผลิตสร้างวาทกรรมโสเภณีใหม่ โดยรัฐเพื่อตอบโต้กลุ่มชนชั้นนำโดยการสร้างชุด ความรู้ใหม่ว่า โสเภณี และกิจการโสเภณี เป็นสิ่งที่ จะต้องจัดระเบียบใหม่ภายใต้กฎหมาย เพราะเป็น ต้นเหตุแห่งปัญหาหลายประการ โดยเฉพาะโรคติดต่อ การหลอกหญิงสาวมาเป็นโสเภณี การหลบเลี่ยงภาษี แต่แท้ที่จริงแล้ว เกิดความขัดแย้งในการจัดสรร ผลประโยชน์ระหว่างรัฐ และชนชั้นนำในเรื่องการ เก็บภาษีจึงนำไปสู่การผลิตซ้ำวาทกรรมโสเภณีใน ลักษณะต่าง ๆ มากกว่าจะคำนึงถึงชีวิตความเป็นอยู่ และปัญหาที่เกิดขึ้นกับโสเภณี

Sex Worker คืองานภาคบริการที่ไม่เคยได้รับการ บริการจากเจ้าของสถานประกอบการและหน่วยงาน ที่เกี่ยวข้อง ทั้งยังเป็นอาชีพที่คนไทยไม่เคยมอง ด้วยความเข้าใจและให้คุณค่า เช็กซ์ คือเรื่องธรรมชาติ ของมนุษย์ที่ควรถูกพูดถึงได้อย่างไม่เหนียมอาย แต่ในสังคมที่สอนให้เรา เรียบร้อย พูดน้อย สงวนตัว การพูดถึงเช็กซ์โดยเฉพาะในที่สาธารณะจึงไม่น่า อภิรมย์ การกดขี่ทางเพศ ความไม่เท่าเทียมกันทางเพศ ระหว่างเพศชาย และเพศหญิงโดยยึดเยียดแก่นที่ คิดว่าหญิงที่มีอาชีพเป็นโสเภณีจะถูกประทับตรา ดูถูก โดยสังคมส่วนใหญ่ว่าเป็นหญิงแพศยาเป็น คนเลว ต้องห้ามสำหรับการนำมาเป็นเมียหรือภรรยา ถึงแม้จะมีได้ทำอาชีพดังกล่าวแล้วก็ตาม ทำให้ใน เรื่องของคุณภาพชีวิตสำหรับผู้มีอาชีพ ให้บริการ ทางเพศนอกจากความเสี่ยงในเรื่องของการเลือก ปฏิบัติ ความรุนแรง และการเป็นเหยื่อของอาชญากรรม ก็ยังมีความเสี่ยงในเรื่องของความเป็นอยู่ สุขภาพ ร่างกายและความมั่นคงในชีวิต

ดังนั้นจุดประสงค์ของการทำศิลปนิพนธ์ "Sigma Donna" ในผลงานชิ้นนี้ต้องการให้สังคมยอมรับว่า Sex Worker ก็เป็นอาชีพหนึ่ง ผ่านผลงานการแสดง งานศิลปะ ควบคู่ไปกับ มุมความรู้ที่พูดถึงความ เชื่อมโยงระหว่างมิติทางสังคมกับ Sex Worker ในด้านต่างๆ เช่น เศรษฐกิจ ด้านสิทธิเสรีภาพ ศาสนา และด้านกฎหมาย

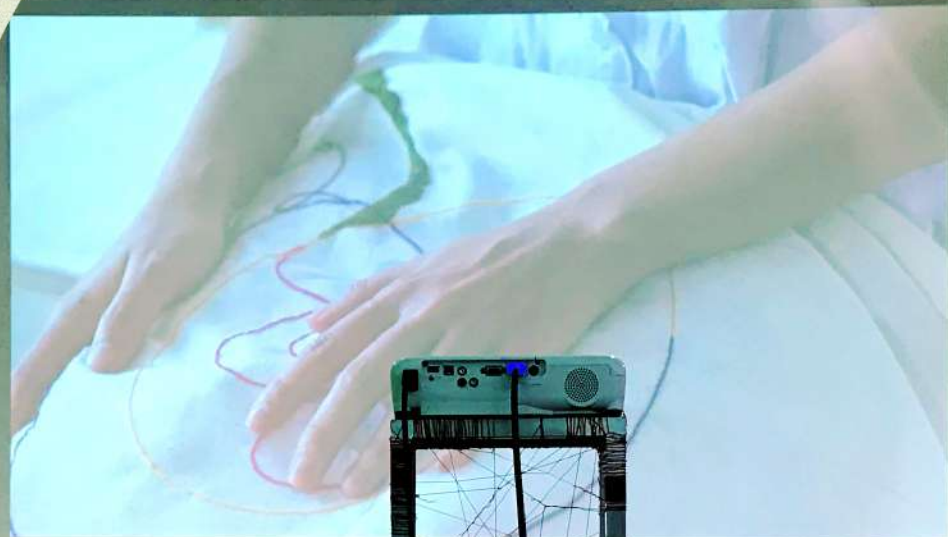




Ratchanida Wongkantarak
mah.preem89@gmail.com

ดัก(v.)

Technique :
Mixed Media Installation
Dimension:
4m x 4m



“ดัก (v.)” เป็นคำกริยาที่ให้ความหมายว่า คอยสกัดหรือรอพบด้วยจุดประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งกริยาของคำว่า ดัก มันทำให้ไปต่อข้างหน้าได้อย่างล่าช้าและอาจล่าบาก หรือ ดัก ที่เป็นคำกริยาในภาษาของภาคเหนือให้ความหมายว่า เฝ้าย ไม่ควรพูดอะไรออกไปมากกว่านี้แล้วกริยา“ดัก”ในบริบทครอบครัวตามกรอบของแม่และลูกสาว ดังคำกล่าวที่ว่าแม่และลูกสาวมีการสื่อสารในความสัมพันธ์บางอย่างที่ค่อนข้างลึกซึ้ง ซึ่งมันอาจมากกว่าความสัมพันธ์ระหว่างพ่อและลูกชาย ควบกับการอบรม สั่งสอนลูกสาวตามสภาวะจิตสอนหญิงตามจารีตไทยและการใช้ชีวิตในฐานะครอบครัวคริสเตียน ทำให้ “ลูกสาว” ถูก “ดักกริยา” ด้วยสายใยสัมพันธ์บางอย่าง ซึ่งมองไม่เห็นและเธอเองก็ต้องการจะตัดมันทิ้งเพราะ นึกถึงอิสระที่เธอจะได้รับหลังจากตัดสิ่งเหล่านี้ทิ้งหมด ศิลปะนิพนธ์ชิ้นนี้ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากชีวิต ที่แสนยุ่งเหยิงและการใช้ความพยายามอย่างมากเพื่อสร้างความมั่นใจให้กับตัวผู้จัดทำเองจากครอบครัวที่บ่มสอนศีลธรรมในกรอบของศาสนาคริสต์และบริบทของความเป็นหญิงไทย ผ่านจาก การปลูกฝังและดักทอโดยบุพการีที่เราเรียกกันว่า“แม่”ทั้งเรื่องการเรียนให้จบในมหาวิทยาลัยที่ดี ทำงานที่ได้เงินเดือนมั่นคง แต่งงานมีสามีที่ดี สร้างครอบครัวที่ดี สิ่งเหล่านี้ล้วนสร้างความคาดหวังอันคล้ายคลึงกับเชือกด้ายซึ่งคอยผูก คอยรั้ง คล้องไขว้ทับถมกันไปมาบนความต้องการเบื้องต้นของลูกสาวจนแน่นและตึง ทำให้เธอไม่สามารถแสดงออกได้ดังที่ใจเธอต้องการ

“ความหวังของแม่” ถูกวาดและปักลงด้วยด้ายหลากสีบนผืนผ้าเปล่าอย่างปราณีตตั้งใจอยาก เพราะ “คาดหวัง” ว่ามันจะสวยงามตามที่วาดฝันเอาไว้ ผืนผ้าที่แม่สร้างลวดลายโดยการวาดและปักถูกเปรียบเทียบเป็นการสร้างสิ่งประกอบสร้างแสนสมบูรณ์แบบให้กับตัวลูกสาว ทว่ากลับถูกลูกสาวของเธอเองทำลายและแยกส่วนมันเป็นชิ้นๆ เฉกเช่นเดียวกับการตัดเส้นผมที่มีดีเอ็นเอของแม่



ทิ้งไป แม้ความหวังบนผ้าผืนเดียวจะถูกชำแหละ แยกส่วนจนกระจัดกระจาย หรือสายสัมพันธ์จပ်ต้อง ได้บนร่างกายจะถูกตัดทิ้งไป แต่ก็ยังถูกยึดโยงไว้ โดยเส้นด้ายสีแดงอันเป็นตัวแทนของสายใยสัมพันธ์ ซึ่งถูกรอบของศีลธรรมตามศาสนาคริสต์ ในบัญญัติ 10 ประการที่กล่าวว่า “จงให้เกียรติแก่บิดามารดาของเจ้า” เป็นสิ่งที่ดักให้รู้สึกละลาย แม้ตัวลูกสาว จะได้ฉีกความหวังของแม่อีกเป็นชิ้นๆ แต่เธอไม่ได้ทำลายให้มันหายไป มันหายไปด้วยกรอบคำสอนของศาสนาที่ยังคงดักทางไว้อยู่ ผลงานชิ้นนี้พยายามจะอธิบาย ถึงความสัมพันธ์ที่มองไม่เห็น ซึ่งคอยจู่จ้อง ดักทาง และตึงการแสดงออกของตัวลูกสาว ซึ่งในท้ายที่สุด เธอพยายามจะทำลายมันทำให้ตัวผู้จัดทำมีความกล้า ที่จะยอมรับพร้อมที่จะเผชิญหน้าและต่อสู้กับความ อึดอัดที่สะสมมาตลอดทั้งชีวิต แม้ตัวชิ้นงานอาจ ถูกมองได้ว่าเป็นการแสดงออกอย่างก้าวร้าว ทว่าแท้จริงแล้วมันคือการเยียวยา ที่ไม่ได้เพียง เพื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง แต่มันคือการเยียวยาความสัมพันธ์ระหว่างแม่และลูกสาวนั่นเอง

ดังนั้นจุดประสงค์ของการทำศิลปะนิพนธ์ “ดัก(v.)” ก็เพื่อที่จะบอกเล่าความอึดอัดจากการถูกดักและเหนี่ยวรั้งความต้องการที่จะเป็นตัวของตัวเองและเพื่อเยียวยาความปวดร้าวจากปัญหาในความสัมพันธ์ระหว่างแม่และลูกสาวในกรอบของความเป็นคริสเตียนไทย ให้เกิดความเข้าใจ และสร้างสัมพันธ์ใหม่ ที่ดีต่อกันต่อไป

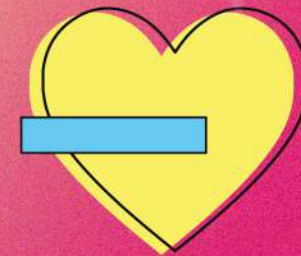


2

DE -

SIGN

LAB -



ORATORY

*Study, research and practice
in the media design context related
to design history, communication,
media planning - DE-SIGN LABORATORY*

RACIST AHH

Media Arts and Design Degree Show 2021

หวบออก



มนุษย์ชนที่สำคัญของโลกมาตั้งแต่ในอดีตถึงปัจจุบันที่เป็นปัญหาในเรื่องของการเลือกปฏิบัติ ทำให้บุคคลนั้นไม่ได้รับโอกาสแห่งความเท่าเทียมกันอย่างที่บุคคลนั้นพึงจะได้รับ การลดคุณค่าความเป็นมนุษย์ซึ่งปัญหานี้เกิดขึ้นอยู่ทั่วทุกมุมโลก และมีมาอย่างยาวนานแล้ว แม้ในปัจจุบันจะลดความรุนแรงลง แต่ก็ยังไม่สูญหายไป จนถึงทุกวันนี้ก็ยังมีอยู่ให้เห็นที่ยังคงแฝงฝังรากลึกอยู่ในโครงสร้างทางสังคมไม่ว่าจะเป็นบนโลกออนไลน์และออฟไลน์ซึ่งพบเห็นได้บ่อยในบทสนทนาในชีวิตประจำวัน

กรอบแนวคิดหลักที่ใช้ในการทบทวนวรรณกรรมคือ 1. แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ สามารถวิเคราะห์ได้ว่าอัตลักษณ์ของแต่ละบุคคล นั้นคือการที่คนได้เอาความหมายไปใส่ อัตลักษณ์ไม่มีความคงที่แน่นอนและมีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลาและปรับเปลี่ยนตามรูปแบบของสังคมบริบทที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ตลอด ดังนั้นอัตลักษณ์ ทุกคนย่อมมีอัตลักษณ์ในของแต่ละคนที่ไม่เหมือนกันและยังที่ต้องเปลี่ยนไปตามบริบททางสังคมจึงทำให้อัตลักษณ์เดิมของตนถูกกดทับและเปลี่ยนแปลงไปตามบริบทหน้าที่ของสังคม 2. แนวคิดเรื่องความงาม สามารถวิเคราะห์ได้ว่า "ความงาม" ในปัจจุบันความงามได้ถูกประเมินจากเกณฑ์ต่างๆ ที่สังคมเป็นคนกำหนดบรรทัดฐานซึ่งปรากฏการณ์ดังกล่าวนั้นสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมคนในสังคมที่ยังนิยม ผิวขาวเท่ากับสวย 3. แนวคิดเรื่องการสร้างภาพตัวแทนสามารถวิเคราะห์ได้ว่าโลกแห่งความเป็นจริงในชีวิตประจำวันของเราทุกคนล้วนแต่เกิดขึ้นจากการประกอบสร้างระหว่างมนุษย์กับสังคมรอบๆ ที่อยู่ในชีวิตประจำวันเรานั้นถูกสร้างขึ้นมาให้เราเป็นในแบบที่พวกเขาต้องการให้เราเป็นอย่างที่พวกเขาต้องการที่สร้างผ่าน "สื่อบุคคล" ที่จะสร้างภาพจำให้แก่คนในสังคม อาทิเช่นการสร้างภาพจำว่าคนชั่วต้องตัวดำ เป็นต้น 4. แนวคิดการผลิตซ้ำทางสังคมระบบทุนนิยม สังเคราะห์ได้ว่าโครงสร้าง และการผลิตซ้ำที่ถูกสร้างขึ้นทางสังคมหนึ่งร่วมกันสร้างผลิตความคิดที่เป็นอุดมการณ์กระแสหลักครอบงำคนส่วนใหญ่ จากบรรทัดฐานทางสังคมที่มีต่อคนสีผิว



การวิจัยในครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้เครื่องมือในการวิเคราะห์ออกเป็น 2 รูปแบบ คือ 1. การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 2. วิเคราะห์จากการเก็บข้อมูลในทางเอกสาร บทสัมภาษณ์และข้อมูลข่าวสารออนไลน์ร่วมด้วยปัญหาเหยียดสีผิว (Racism) ถือว่าเป็นปัญหาสังคมการเหยียดสีผิวเป็นปัญหาด้านสิทธิ

ผลการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพพบว่าสิ่งที่ซ่อนอยู่ในอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมที่ยังไม่หายไปไหนสามารถสังเคราะห์ได้ว่าการตอกย้ำความเชื่อการถูกหล่อหลอมทางสังคม ค่านิยมเรื่องสีผิวตั้งแต่ในอดีตจนมาถึงปัจจุบันเหมือนการย้ำคิดย้ำทำโดยอาจมีปัจจัยเชิงพาณิชย์ เข้ามาเกี่ยวข้องเพื่อส่งเสริมค่านิยมและทำให้เกิดเทรนด์ของสังคมถูกครอบงำความคิดในสังคมด้วยอุตสาหกรรมที่เข้ามาในรูปแบบต่างๆ เช่น สื่อโฆษณา ความคิด ความเชื่อที่ยังฝังรากลึกในสังคม และสร้างภาพจำ นำมาสู่การสร้างสรรคผลงานสื่อศิลปะการจัดวางเชิงวิพากษ์ซึ่งเป็นการนำเสนอเพื่อที่จะสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาการถูกล้อถูกเหยียดบนโลกออนไลน์ และออฟไลน์ยังคงดำรงและมีอยู่ในปัจจุบัน ไม่จางหายไป ในสังคมไทยที่ให้ค่านิยมความงาม ในด้านสีผิวและเพื่อที่จะให้รับรู้ถึงความคิด ความไม่เท่าเทียมกันของคนในสังคมจากการตัดสินคุณค่าความเป็นมนุษย์และการลดทอนสิทธิความเป็นมนุษย์ผ่านทางสีผิว

Technique :
Mixed Media Installation
Dimension:
3m x 2m

Peeraya Hankitiwatana
Peewatana@gmail.com



อภินิหาร มาร์เก็ตติ้ง



Technique : Dimension:
Installation Art 4m x 4m



“พุทธศาสนาสอนให้ละตัณหา แต่การตลาดสอนให้สร้างตัณหา” ลัทธิบริโภคนิยมเปลี่ยนทุกอย่างให้กลายเป็นการค้าไม่เว้นแม้แต่สิ่งที่เราเรียกว่า ศาสนา การเกิดขึ้นของธุรกิจเครื่องรางของขลังเป็นเครื่องมือที่ตอบโจทย์ความต้องการของมนุษย์ การหยิบวาทกรรมความเชื่อกับวิถีการตลาดที่เปลี่ยนไปตามยุคสมัยผ่านตัวสินค้า จากการศึกษาปรากฏการณ์กระแสวัตถุมงคลยังคงเป็นประเด็นที่น่าสนใจในบริบทของสังคมไทย ธุรกิจทางความเชื่อที่ยังคงแปรเปลี่ยนตลอดเวลาช่วง 20 ปีที่ผ่านมาทำให้ตระหนักว่าเครื่องรางของขลังถูกปรับเปลี่ยนรูปแบบและปรับเปลี่ยนกลยุทธ์ทางการตลาดให้ตอบสนองผู้บริโภคอยู่เสมอ การตลาดกลายเป็นตัวแปรสำคัญที่คอยกำหนดความสำเร็จหรือความล้มเหลวของสินค้าทางความเชื่อ ดังนั้นการศึกษาการตลาดในประเด็นของธุรกิจทางความเชื่อจึงสำคัญอย่างยิ่ง

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการทบทวนวรรณกรรมมีดังนี้ 1.แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ ซึ่งสามารถวิเคราะห์ได้ว่าความเชื่อเป็นสิ่งที่ยึดโยงกับมนุษย์ทุกยุคสมัย มันมีอำนาจและพลังบางอย่างที่ยึดโยงกับชีวิตมนุษย์ 2.แนวคิดการบริโภคและความเชื่อ ซึ่งสามารถวิเคราะห์ได้ว่า สินค้าทางความเชื่อเกี่ยวข้องกับลัทธิบูชาสินค้าที่ติดอยู่ในระบบทุนนิยม ก่อให้เกิดกระบวนการในเชิงวัตถุนิยมหรือการบูชาวัตถุ (fetishism) ซึ่งจากแนวคิดนี้ได้ถูกนำไปพัฒนาต่อสู่แนวคิด “การบริโภคเชิงสัญลักษณ์” ที่เกี่ยวข้องกับการบริโภคสินค้าความเชื่ออย่างชัดเจน 3. แนวคิดกระบวนการการตลาด ซึ่งสามารถวิเคราะห์ได้ว่า ธุรกิจทางความเชื่อตั้งอยู่พื้นฐานกระบวนการทางการตลาด เพื่อการเข้าถึงผู้บริโภคและช่วยให้สินค้าประสบความสำเร็จในพื้นที่ตลาด 4.แนวคิดการสื่อสารทางการตลาด ซึ่งสามารถวิเคราะห์ได้ว่า การผลิต การจัดการและการสร้างภาพลักษณ์ (image) ของแบรนด์จำเป็นต้องใช้สื่อและการโฆษณาที่คอยสร้างภาพในความหมายที่ก่อให้เกิดความเข้าใจ ธุรกิจทางความเชื่อการสื่อสารจัดเป็นกลยุทธ์ที่สำคัญในการมัดใจผู้บริโภค

Prawanrat Pragotwong
eingaoonsone@gmail.com

การวิจัยในครั้งนี้ใช้ระเบียบการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้เครื่องมือการวิเคราะห์แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ คือ 1. การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก และ 2. วิเคราะห์จากการเก็บข้อมูลในทางเอกสาร ผลการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพพบว่า ธุรกิจทางความเชื่อมีกลยุทธ์ทางการตลาดที่แตกต่างกันในแต่ละตัวสินค้า เพื่อสร้างความเหมาะสมในการเข้าถึงผู้บริโภค ในแต่ละกลุ่มเป้าหมาย สามารถสังเคราะห์ได้ว่า เครื่องรางของขลังเป็น สิ่งที่อยู่คู่กับสังคมตั้งแต่อดีตกาลและเมื่อโลกเข้าสู่ยุคทุนนิยมศาสนาเกิดการปรับตัว ธุรกิจทาง ความเชื่อจำเป็นต้องใช้กลยุทธ์ทางการตลาดเพื่อตอบสนองผู้บริโภคที่มากและหลากหลายขึ้น กล่าวได้ว่าการตลาดกลายมาเป็นปัจจัยสำคัญ ของความสำเร็จของทุกสิ่ง

นำมาสู่การสร้างผลผลิตศิลปะเชิงวิพากษ์ ซึ่งเป็นการนำเสนอสถานะความแปลกแยก ความไม่เข้ากันของสองสิ่งทั้งศาสนาและการตลาดที่ผสมผสานกันในยุคใหม่ โดยใช้รูปแบบความศักดิ์สิทธิ์ของพิธีกรรมทางศาสนาที่ผู้คนไม่เคลือบแคลงใจแต่แฝงไปด้วยวาทกรรมทางการตลาด เพื่ออธิบายถึงทุนนิยมและบริโภคนิยมได้แทรกซึมเข้าไปในทุกอิริยาบถของวิถีชีวิตมนุษย์ในโลกปัจจุบัน



Technique :
Installation Art
Dimension:
4m x 3m

ล้านนากะ Lanna Ka



“ยุคปัจจุบันผู้บริโภคไม่เพียงต้องการการบริโภคเพื่อประโยชน์ของการใช้สอยเท่านั้น แต่ยังต้องการการบริโภคเพื่อตอบสนองความต้องการในเชิงสัญลักษณ์” หากพูดถึงคำว่า “วัฒนธรรมล้านนา” ในเชียงใหม่ผู้คนอาจจะนึกถึงเอกลักษณ์ที่ถูกสะท้อนผ่านเรื่องราวทางวัฒนธรรมและระบบวิถีชีวิตของผู้คนในพื้นที่ โดยจังหวัดเชียงใหม่ได้ถูกสร้างให้กลายเป็นเมืองท่องเที่ยวด้วยการใช้ภาพลักษณ์ที่ดึงเอาวัฒนธรรมและวิถีชีวิตมาเป็นจุดขายและสะท้อนเรื่องราวผ่านการนำเสนอสินค้า บริการและสื่อต่างๆ ที่ทำให้เกิดการผลิตซ้ำทางความคิด



กรอบแนวคิดที่ใช้ในการทบทวนวรรณกรรมคือ 1.แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวสามารถวิเคราะห์ได้ว่าการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมีส่วนเกี่ยวข้องกับคุณค่าทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ซึ่งถูกนำมาเป็นจุดขายให้กับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 2. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบรนด์และอัตลักษณ์องค์กร สามารถวิเคราะห์ได้ว่านักท่องเที่ยวในปัจจุบันมีความหลากหลายและส่วนใหญ่ก็มีแรงจูงใจและเหตุผลในการเดินทางไปยังสถานที่ท่องเที่ยวทำให้การสร้างจุดขายจึงเป็นสิ่งสำคัญในการสะท้อนภาพลักษณ์ให้กับสถานที่ท่องเที่ยว 3. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการคิดเชิงออกแบบ สามารถวิเคราะห์ได้ว่า การทำความเข้าใจและแก้ไขปัญหาเป็นสิ่งสำคัญเพื่อให้ได้มาซึ่งผลลัพธ์ที่จะสามารถตอบสนองผู้บริโภคในโลกยุคใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ 4. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สามารถวิเคราะห์ได้ว่าบรรจุภัณฑ์มีบทบาทสำคัญที่ช่วยสร้างจุดเด่นและอำนาจต่อการดึงดูดทางสายตาให้ผู้บริโภค เนื่องจากผู้บริโภคในโลกยุคใหม่เน้นการบริโภคสินค้าและบริการเชิงอารมณ์และเชิงสัญลักษณ์มากขึ้น

การวิจัยในครั้งนี้ใช้ระเบียบการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้เครื่องมือในการวิเคราะห์ออกเป็น 3 รูปแบบ คือ 1. วิธีการวิเคราะห์ภาคเอกสาร 2. ลงพื้นที่เพื่อสังเกตในสถานที่จริง 3. การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกจากผู้ให้ข้อมูล คือ ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและการคิดเชิงออกแบบ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย

ผลการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพพบว่า วัฒนธรรมล้านนามีการผสมผสานกันของความหลากหลายทางกลุ่มชาติพันธุ์และอัตลักษณ์ ทำให้สินค้าที่มีอยู่ในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมล้านนาจึงมีรูปแบบที่หลากหลาย ที่เน้นจุดขายเกี่ยวกับเรื่องราวของวัฒนธรรมวิถีชีวิตและถูกนำมาประยุกต์ใช้เชิงการค้าในรูปแบบต่างๆ เพื่อตอบสนองนักท่องเที่ยวสามารถสังเคราะห์ได้ว่า ปัจจุบันนี้นักท่องเที่ยวมีความหลากหลายและต้องการที่จะบริโภคสินค้าเพื่อตอบสนองความต้องการเชิงสัญลักษณ์มากขึ้น ดังนั้นการสร้างอัตลักษณ์และการนำเสนอเรื่องราวที่สัมพันธ์กับสถานที่จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะสามารถช่วยสร้างจุดขายและช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าเพื่อตอบสนองนักท่องเที่ยวในโลกยุคใหม่มากยิ่งขึ้น

นำมาสู่การสร้างสรรค์สื่อเชิงวิพากษ์ ซึ่งเป็นการนำเสนอ การสะท้อนเรื่องราวของความหลากหลายทางวัฒนธรรมล้านนาและสื่อสารภาพรวมของสินค้า อีกทั้งต้องการนำเสนอมุมมองใหม่ๆ เพื่อให้เกิดการตั้งคำถามเกี่ยวกับวัฒนธรรมล้านนา



Sirirak Sawasdee
sirisiri.0268@gmail.com



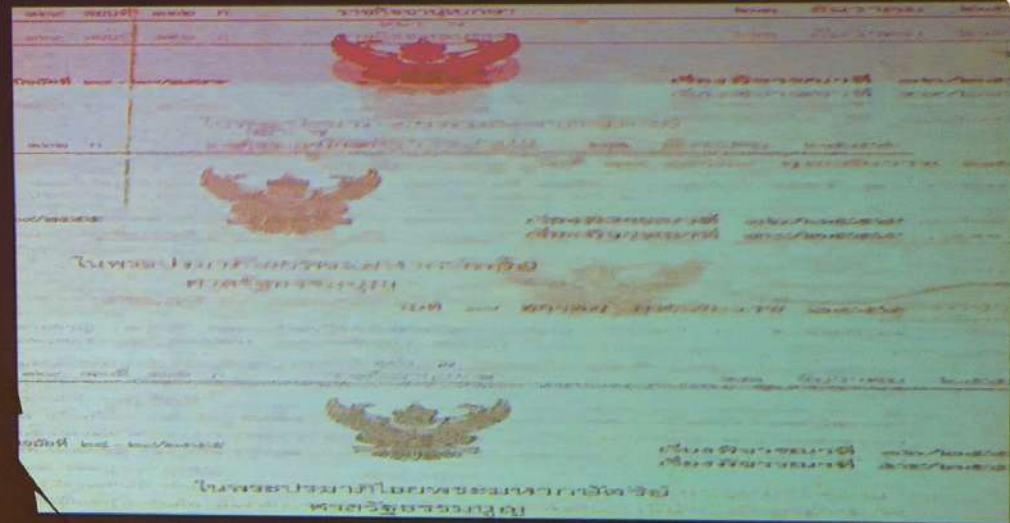
MISSING

Technique :

Mixed Media Installation

Dimension:

4m x 4m



ในประวัติศาสตร์ที่ผ่านมา ศิลปะและวัฒนธรรมมักจะเป็นเครื่องมือในการแสดงออกถึงจุดยืนภายใต้การโดนกดขี่ทั้งในทางสิทธิและเสรีภาพ ซึ่งในหลายๆเหตุการณ์นั้นศิลปะถูกใช้เป็นเครื่องมือหลักในการขับเคลื่อนแนวคิดในบริบทของการเมืองในสังคม ในวิถีชีวิตของมนุษย์สังคมการเมืองและศิลปะนั้นต่างก็เป็นสิ่งที่อยู่ในชีวิตประจำวันและวนอยู่รอบตัวเราเฉกเช่นเดียวกัน แต่ถึงกระนั้นแม้ว่าจะมีผู้คนออกมาต่อต้านระบบที่ไม่เป็นธรรมอยู่มากมายแต่ก็ยังมิมีผู้ที่เพิกเฉยต่อความไม่เป็นธรรมที่เกิดขึ้นซึ่งในทุก การต่อต้านและเหตุการณ์ทั้งหลายเหล่านี้ ศิลปะก็ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญที่ช่วยขับเคลื่อนเหตุการณ์ทางการเมือง โดยทำให้เกิดรูปแบบของ “ศิลปะต่อต้าน”

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการทบทวนวรรณกรรมมีดังนี้ 1.แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับสื่อศิลปะที่เชื่อมโยงกับอำนาจทางการเมือง ซึ่งสามารถวิเคราะห์ได้ว่างานสื่อศิลปะต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากกระแสเคลื่อนไหวในบริบททางการเมืองได้ถูกใช้เพื่อการแสดงจุดยืนและการขับเคลื่อนมวลชนในฝ่ายของผู้ต่อต้าน 2.แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับบริบทสังคมทางการเมือง เสรีนิยมใหม่ สามารถวิเคราะห์ได้ว่าเสรีนิยมใหม่นั้นมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างสังคมตลาด ลดทอนอำนาจการควบคุมของรัฐ และส่งเสริมทุนและได้กำหนดให้มีการแข่งขันในทุกมิติของชีวิตสังคม จึงเกิดเป็นความเหลื่อมล้ำในสังคมอย่างชัดเจน

การวิจัยในครั้งนี้ใช้ระเบียบการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้เครื่องมือในการวิเคราะห์ออกเป็น 2 รูปแบบ คือ 1.การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 2 กลุ่ม คือ ศิลปินด้านสื่อเชิงวิพากษ์ในทางการเมืองและผู้เชี่ยวชาญในทางวิชาการเรื่องโครงสร้างการเมืองและเสรีนิยมใหม่ และ 2.วิเคราะห์จากการเก็บข้อมูลในทางเอกสาร บทสัมภาษณ์และข้อมูลข่าวสารทางอิเล็กทรอนิกส์ร่วมด้วย เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพความถูกต้องของข้อมูล

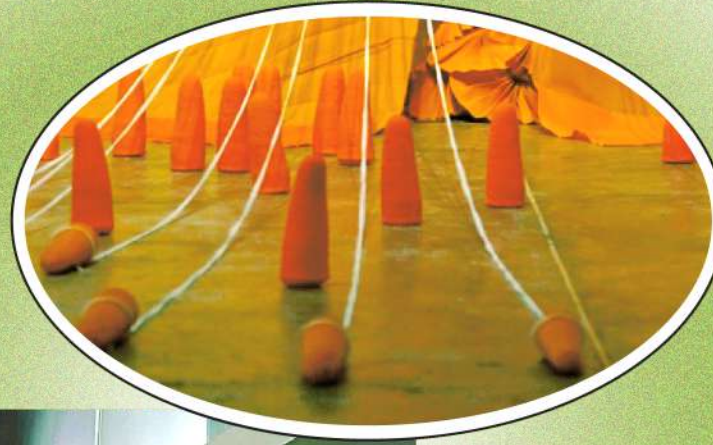


ผลการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพพบว่าสื่อศิลปะนั้นมักจะถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือเพื่อแสดงออกและสะท้อนถึงสังคมวัฒนธรรมในแต่ละยุคสมัยผ่านความคิดและเจตนาธรรมของศิลปิน และเพื่อการชักจูงและสร้างอิทธิพลในความรู้สึกนึกคิดของผู้คนนำไปสู่การชักจูงและโน้มน้าวใจ โดยความขัดแย้งในทางการเมืองก็ได้เชื่อมโยงกับระบบเสรีนิยมใหม่ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญที่ก่อให้เกิดความเหลื่อมล้ำขึ้นสามารถสังเคราะห์ได้ว่า ประวัติศาสตร์ของศิลปะการต่อต้านในเชิงวิพากษ์สังคมนั้นได้เริ่มต้นอย่างชัดเจนในยุค Neoclassicism จวบจนพัฒนามาเป็น Performance และ Installation art ในยุคศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา โดยที่ศิลปะกลายเป็นเครื่องมือหลักเพื่อวัตถุประสงค์และเจตจำนงของคนทุกฝ่ายในโครงสร้างทางการเมือง

นำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงานสื่อศิลปะการจัดวางเชิงวิพากษ์ ซึ่งเป็นการนำเสนอถึงอำนาจในทางมิชอบของรัฐบาล โดยใช้รูปแบบของการล้อเลียนในเชิงสัญลักษณ์ เพื่อการวิพากษ์ถึงการกระทำของรัฐบาล ผู้คนบางส่วนที่เห็นเฉยต่อการกระทำเหล่านั้นและการสูญหายของแนวคิดประชาธิปไตยและสิทธิเสรีภาพของประชาชน



สกินเฮด เดอร์สเหลือง



ประเทศไทยในปัจจุบันเป็นที่ทราบกันดีอยู่แล้วว่า ศาสนาพุทธเป็นศาสนาประจำชาติมาตั้งแต่อาณาจักรสุโขทัย อโยธยา รัตนโกสินทร์ กล่าวได้ว่าพระพุทธศาสนาเป็น Poppular Culture หลักอย่างหนึ่ง นอกจากนี้ยังเป็นปัจจัยพื้นฐานที่นำไปสู่ การเชื่อมโยงระหว่างวิถีชีวิตและการปฏิบัติทางสังคม พระพุทธศาสนาก็ยังเป็นเป้าหมายของนักธุรกิจ พ่อค้า และศิลปินในฐานะ Popular culture ที่อาจจะหยิบยก ประเด็นสัญลักษณ์ต่างๆมาสร้างภาพจำให้กับองค์กรมากขึ้น พระพุทธรูปที่เรากราบไหว้กันอยู่ทุกวันนี้ จึงถูกนำมาประดับบนของใช้ กลายเป็นเฟอร์นิเจอร์ ตกแต่งบ้าน เริ่มตั้งแต่ส่วนเศียรของพระพุทธรูป นอกจากนี้พระพุทธรูปได้รับความนิยมในธุรกิจแฟชั่นอย่างมาก พระพักตร์ที่ชาวพุทธนั้นมองว่า น่าเคารพนับถือ กลับกลายเป็นลายเส้นทรงเสน่ห์ ดึงดูดให้นักออกแบบเลือกมาใช้เป็นลายผ้า มีทั้ง ลูกอมรูปเศียร พระพุทธเจ้า

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการทบทวนวรรณกรรมมีดังนี้ 1.ทฤษฎีแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสื่อสาร ซึ่งสามารถวิเคราะห์ได้ว่างานสื่อศิลปะต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากแนวคิดการสื่อสารพระพุทธศาสนาผ่านกระบวนการสื่อสารสมัยใหม่ ได้ถูกใช้สร้างภาพจำที่คนจำติด จำใจ โดยการใช้เทคนิคที่กระแทกกระเทือนต่อหลักศีลธรรมและความรู้สึกของคน เพื่อดึงดูดความน่าสนใจและสร้างประเด็นให้กับองค์กร 2.ทฤษฎีแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการทางสังคม สามารถวิเคราะห์ได้ว่ามาตรฐานทางศีลธรรมและจริยธรรมความเหมาะสมทางสังคมนั้นพยายามที่จะต่อต้านกระบวนการสื่อสารสมัยใหม่ ที่มักจะมองกระบวนการดำเนินงานของแนวคิดนี้ว่าเป็นการลดทอนความศักดิ์สิทธิ์ของพระพุทธศาสนาและส่งเสริมขายทุนโดยไม่คำนึงถึงบรรทัดฐานของสังคม



การวิจัยในครั้งนี้ใช้ระเบียบการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้เครื่องมือในการวิเคราะห์ออกเป็น 2 รูปแบบ คือ 1.การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คือ ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับองค์กรทางด้านศาสนาและความเชื่อ 2.วิเคราะห์จากการเก็บข้อมูลในทางเอกสาร บทสัมภาษณ์ และข้อมูลข่าวสารทางอิเล็กทรอนิกส์ร่วมด้วย เพื่อประสิทธิภาพความถูกต้องของข้อมูล

ผลการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพพบว่าพระพุทธศาสนาถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือเพื่อแสดงออกและสะท้อนมุมมองความคิดของคนในสังคมที่ไม่ได้มองสถาบันศาสนาในแง่ความศักดิ์สิทธิ์ที่แท้จริงไม่ได้ เพื่อชักจูงและสร้างอิทธิพลความคิดสมัยใหม่ ซึ่งแนวคิดสมัยใหม่นี้เองทำให้เกิดความขัดแย้งบนบรรทัดฐานทางสังคมซึ่งเป็นประเด็นสำคัญที่ก่อให้เกิดการต่อต้านการสื่อสารพระพุทธศาสนาผ่านกระบวนการสื่อสารสมัยใหม่ นำมาสู่การสร้างสรรคผลงานสื่อศิลปะการจัดวางเชิงวิพากษ์ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความคิดเห็นที่มีมาตรการที่แตกต่างเกิดขึ้นในสังคม ที่กระแสวนหนึ่งกลับมองว่าเป็นการสร้างสรรคผลงานที่เต็มไปด้วยแนวความคิดที่น่าสนใจ อีกกระแสวนกลับมองว่าเป็นการทำลาย ความศักดิ์สิทธิ์ของศาสนา โดยจากผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น ก็ทำให้ได้เห็นถึงมุมมองของผู้คนในสังคม โดยเฉพาะ เยาวชนที่กำลังอยู่ในสังคมที่ไม่ได้มองสถาบัน ศาสนาในแง่ความศักดิ์สิทธิ์ที่แท้จริงไม่ได้



Bhumirat Themsuksiri
poomrutthemsuksiri@gmail.com

Technique :
Installation Art
Dimension:
4m x 3m

— 3D
ANIMATION
LAB — 3 3
ORATORY

*Study, research and practice in animation
media context and virtual reality media in terms
of technology, theory and the effects to
the cultural society*

อนาคต

Technique :

2D Animation

Dimension:

3m x 2m



กระแสโลกาภิวัตน์และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ผสมผสานกับเทคโนโลยีการสื่อสาร เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ และเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ได้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในระดับมหภาคสร้างให้โลกในยุคปัจจุบันกลายเป็นสังคมสารสนเทศ (Information Society) โลกไร้พรมแดนได้หล่อหลอมกิจกรรมทุกด้านไม่ว่าด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม การเมืองและการศึกษา ให้กลายเป็นสังคมร่วมกันอย่างมีระบบและแบบแผนเดียวกัน การเปลี่ยนแปลงลักษณะนี้ได้ส่งผลต่อวิถีชีวิตของผู้คน องค์กรและหน่วยงานต่างๆ ที่ต้องก้าวเดินตามในโลกยุคฐานความรู้และภูมิปัญญาในยุคปัจจุบัน ปัจจุบันผู้ชมไม่ได้เป็นผู้จ่ายเงินสำหรับการรับชมข้อมูลออนไลน์ แต่บริษัทผู้สนับสนุนโฆษณาเป็นผู้จ่ายผ่านการแทรกโฆษณาให้กับทุกหน่วยของข้อมูลที่ได้รับการชม นี่หมายความว่าในการรับชมข้อมูลออนไลน์ผู้ชมได้กลายเป็นสินค้ารูปแบบหนึ่งข้อมูลทุกอย่างของผู้ชมไม่ว่า จะเป็นพฤติกรรมหรือการซื้อสินค้าที่ชื่นชอบการรับชมคลิปวิดีโอหรือสถานที่ซึ่งผู้ชมได้เดินทางไปแต่ละแห่ง ทุกสิ่งเหล่านี้ได้กลายเป็นสินค้าให้กับเหล่าบริษัทเทคโนโลยีักษ์ใหญ่



บริษัทเหล่านี้กำลังแข่งกันดึงดูดความสนใจของผู้ชมให้อยู่กับแพลตฟอร์มของพวกเขาให้นานที่สุด โมเดลธุรกิจรูปแบบใหม่คือการดึงให้ผู้ชมติดอยู่กับหน้าจอตลอดเวลาให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ นอกจากนั้นบริษัทเหล่านี้ยังได้พยายามชักชวนคิดของผู้ชมผ่านการกำหนดสิ่งที่จะได้ชม เพื่อปรับพฤติกรรมผู้ชมที่ละเล็กละน้อยแบบค่อยเป็นค่อยไปในพฤติกรรมและการรับรู้ของผู้ชมทุกคน กลายเป็นสินค้าชั้นยอด นี่คือการตลาดรูปแบบใหม่ที่ไม่เคยปรากฏขึ้นมาก่อน เป็นตลาดที่มนุษย์ได้ขายตัวตนและอนาคตเพื่อแลกกับการเข้าถึงข้อมูลการค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้องค์กรต้องการแสดงให้เห็นว่าสิ่งต่างๆ ที่มนุษย์กระทำบนโลกออนไลน์ล้วนถูกจับจ้องถูกตามรอยและถูกประเมินในทุกๆ การกระทำ ล้วนถูกจับตามองด้วยความระมัดระวังและบันทึกไว้ ไม่ว่าจะเป็นภาพใดบ้างที่หยุดมองและมองมานานแค่ไหน ข้อมูลเหล่านี้ทำให้เทคโนโลยีเหล่านี้รู้ถึงว่าตอนไหนที่ผู้ชมท่านใดจะเหงาหรือบุคคลใดเป็นคนที่ชอบเก็บตัวชอบซื้อสินค้าหรือเข้าสังคม อาจกล่าวได้ว่าบริษัท ยักษ์ใหญ่มีข้อมูลเกี่ยวกับผู้ชมมากกว่าที่ตัวผู้ชมจะตระหนักถึงที่สำคัญข้อมูลเหล่านั้นนั้นได้ถูกนำไปวิเคราะห์อยู่แทบจะตลอดเวลาโดยจะถูกนำไปป้อนเข้าสู่ระบบที่สลับซับซ้อนแล้วเพียงการใช้โทรศัพท์ก็ทำให้ผู้ใช้บริการตกเป็นเป็นเครื่องมือของระบบอุตสาหกรรมใหม่โดยไม่ทันรู้ตัว



Technique : 2D Animation
Dimension: 2m x 2m



Desire

ความต้องการที่จะสวยงามนั้นเป็นเรื่องธรรมชาติที่ทุกคนต่างก็มีในตัวเองไม่มากก็น้อย ดังเช่นวลี “ไถ่งามเพราะชน คนงามเพราะแต่ง” และเราคงปฏิเสธไม่ได้ว่าไม่ว่าจะในยุคสมัยไหนๆ ความสวยงามในแต่ละสังคมไม่ว่าจะทั้งประเทศไทยหรือต่างประเทศก็จะมีข้อกำหนดค่านิยมของความสวยงามที่แตกต่างกันออกไปและการที่ผู้คนเรานั้นมีความสวยงามตามแบบอย่างของสังคมที่ถูกกำหนดมานั้นทำให้ผู้คนรู้สึกถึงการถูกยอมรับในตัวตน รู้สึกถึงคุณค่าที่ถูกมอบให้และในสังคมปัจจุบันนั้น ‘มาตรฐานความงาม (beauty standard)’ ส่วนมากมักจะถูกถ่ายทอดผ่านสื่อกระแสหลัก สื่อออนไลน์ และสื่อโฆษณา ไม่ว่าจะเป็นทั้งในรูปแบบแฟงหรือมาแบบตรงตัวและค่านิยมความงามนั้นเราสามารถกล่าวได้ว่ามันมีการเปลี่ยนแปลงไปเรื่อยๆ จากการถูกประกอบเข้าแล้ว เข้าเล่าจากการถูกถ่ายทอดนั้นๆ ใน ณ เวลาตอนนี้ค่านิยมความงามอาจจะเป็นอย่างนี้ แต่ในเวลาอนาคตข้างหน้าค่านิยมความงามนั้นอาจให้ความสำคัญอยู่กับสิ่งเดียว จนรูปลักษณะอื่นๆ นั้นเป็นสิ่งที่อยู่นอกเหนือมาตรฐานหรือกล่าวในภาษาพูดก็คือ ‘ไม่สวย’ จนกลายเป็นว่าความเป็นเอกลักษณ์ของมนุษย์ของเรานั้นที่ขึ้นชื่อของความหลากหลายถูกมองข้ามไป



ดังนั้นอุตสาหกรรมความงามจึงใช้วิธีฉกฉวยจากความบอบช้ำที่เกิดขึ้นต่อผู้ที่ไปไม่ถึงมาตรฐานเหล่านั้นที่ถูกกำหนดผ่านโฆษณาหรือสื่อต่างๆ ซึ่งมันก่อให้เกิดความต้องการที่ตนเองสามารถที่จะเปลี่ยนแปลงและกลายเป็นตัวเองที่ดีขึ้นได้ด้วยการโฆษณาสิ่งที่สามารถแก้ไขหรือมอบสิ่งที่พวกเขาต้องการได้และความเปลี่ยนแปลงจากโฆษณาที่มอบค่านิยมมาตรฐานความงามให้เรานั้นมันไม่เคยที่จะหยุดอยู่เสมอ ดังนั้นมันจึงกลายเป็นเหมือนกับว่า ผู้คนที่ต้องการที่จะถูกยอมรับจะต้องเปลี่ยนแปลงตนเองไปเรื่อยๆ ตามค่านิยม จนความหลากหลายอันเป็นเอกลักษณ์ของมนุษย์เรานั้นหายไป



ดังนั้นศิลปิน “การผลิตซ้ำความงามผ่านบริบทของระบบทุนนิยม” จะเป็นการค้นคว้าข้อมูล เพื่อที่จะนำมาสร้างสรรค์ผลงานภายใต้ชื่องานศิลปะ “Desire” หรือ “ปรารถนา” จะเป็นการเล่าเรื่องราวผ่านมุมมองที่มีต่อค่านิยมความงามที่ถูกกำหนดขึ้นผ่านโฆษณาต่างๆ เหล่านั้นและมันส่งผลให้ผู้คนมีความรู้สึกอย่างไร มันเป็นแรงผลักดันให้ผู้คนในสังคมหรือเปล่าที่จำเป็นจะต้องเหมือนตามมาตรฐานที่ถูกสร้างขึ้นมาหรือที่เราเรียกกันว่ามายาคติในสังคม จนความเป็นตัวตนจริงๆ ของเรานั้นอาจจะกลายเป็นเราในแบบใหม่ที่อาจจะดีขึ้นหรือร้ายลง



The Dark Ages

หวัยออก

Technique :
3D Animation
Dimension:
3m x 3m



การวิจัยในครั้งนี้เกิดจากการที่ผู้วิจัยเฝ้าสังเกตเหตุการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส COVID-19 คร่า ชีวิตของผู้คนไปมากกว่า 2.5 ล้านรายตลอดเวลา ระหว่างปี 2020-2021 ข้อมูลจากองค์การอนามัยโลก(WHO) ยอดผู้ติดเชื้ออยู่ที่ 114 ล้านรายทั่วโลกการแพร่ระบาดในครั้งนี้นอกจากจะนำมาซึ่งความสูญเสียแก่มวลมนุษยชาติแล้วนั้นผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจก็นับว่ารุนแรงยิ่งกว่าช่วง “ภาวะเศรษฐกิจ ตกต่ำครั้งใหญ่(Great Depression)” เมื่อปี 1929 -1939เสียอีก แม้แต่ประเทศที่ได้ชื่อว่าเป็นผู้นำทางเศรษฐกิจโลกอย่างจีนและสหรัฐอเมริกาที่ต้องเผชิญกับภาวะเศรษฐกิจที่ถดถอยอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ซึ่งผลกระทบของวิกฤตการณ์ครั้งนี้ไม่ได้จำกัด วงเฉพาะแค่ด้านสุขภาพ และสาธารณสุข แต่ยัง กระทบไปสู่ภาคธุรกิจ และอุตสาหกรรมทั้งรายใหญ่รายเล็กจากมาตรการล็อกดาวน์ของทางรัฐบาล บริษัท และธุรกิจบางรายที่ไม่สามารถแบกรับภาระ เรื่องค่าใช้จ่ายของตนเองได้ก็ต้องมีการปลดพนักงานของตนเองออกหรือในบางรายจำต้องปิดกิจการลงไป



กลุ่มเป้าหมายหลักที่ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นผู้ได้รับผลกระทบจากการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส คือ “กลุ่มนักศึกษา” ที่กำลังจะจบใหม่ในปีนี้นักกว่า 5 แสนคน โดยมีแนวโน้มจะกลายเป็นบุคคลว่างงานอย่างถาวร ยังไม่รวมกับนักศึกษาที่กำลังจะจบมาสมทบอยู่อีกประมาณ 3 แสนราย แน่แน่นอนว่าความกลัวโดยพื้นฐานของนักศึกษาที่กำลังจะจบออกไปสู่ตลาดแรงงานนั้นหนีไม่พ้นเรื่องของภาวะ “การไม่มืงานทำ” ซึ่งเป็นสิ่งที่ต่างก็รับรู้กันได้โดยทั่วไป ดังนั้นผู้วิจัยเกิดประเด็นทางความคิดที่จะสะท้อนมุมมองสาเหตุต้นตอของปัญหาที่อยู่ในเบื้องต้นมากกว่านั้น โดยปัญหาเหล่านี้เป็นสิ่งที่อยู่คู่กับสังคมไทยมาเกินกว่าครึ่งศตวรรษและยังไม่ถูกแก้ไข มีหนำซ้ำปัญหาดังกล่าวยังมีท่าทีว่าจะรุนแรงต่อไปเรื่อยๆยังเป็นการซ้ำเติมอนาคตของพวกเขาที่ต้องอยู่ในระบบนี้ไปอีก 40-50 ปีข้างหน้า จึงไม่ใช่เรื่องแปลกนักที่จะพูดถึง “ความกลัวต่อชีวิตภายหลัง สำเร็จการศึกษา”

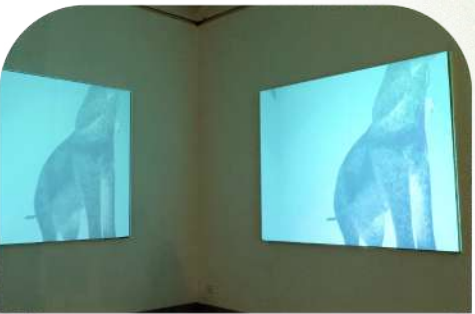


จากประเด็นปัญหาตามที่ได้กล่าวไป ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์หลักของผลงานศิลปนิพนธ์เรื่องนี้ มุ่งเน้นความสำคัญกับปัญหาโครงสร้างของสังคมไทยที่หล่อหลอมให้เหล่าบัณฑิตทั้งในอดีตและปัจจุบันเกิดความรู้สึกกลัวและวิตกกังวลถึงชีวิตภายหลังสำเร็จการศึกษา เพื่อสำรวจสาเหตุต้นตอของปัญหาที่แท้จริงเกิดขึ้นจากอะไรและอย่างไร? ผลงานสื่อแอนิเมชันแบบ 3 มิติ ในครั้งนี้นำเสนอความกลัวอย่างตรงไปตรงมา ความกลัวที่พบเจอกลับกลายเป็นเรื่องปกติของสังคมไทยไปแล้ว? และเหตุใดปัญหาเหล่านี้ถึงยังไม่ถูกแก้ไขเสียที? โดยคาดหวังว่าผลงานศิลปนิพนธ์เรื่องนี้จะสะท้อนความจริงที่เกิดขึ้นในสังคมไทย ปัญหารุนแรงที่ยังไม่ถูกแก้ไขและมีแนวโน้มว่าจะถูกละเลยต่อไป



Chattin Tantraku
tantrakulchattin@gmail.coml

Technique : Dimension:
3D Animation 4m x 4m



หากมองย้อนกลับไปในประวัติศาสตร์ที่ผ่านมาของอุตสาหกรรมแอนิเมชันทั่วโลกนั้นจะพบถึงการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและการก้าวกระโดดไม่ว่าจะเป็นด้านเทคโนโลยีที่นำมาใช้ผลิต การผลิตเอกลักษณ์หรือการออกแบบตัวละคร การเล่าเรื่องราวหลากหลายและแปลกใหม่ที่สามารถทำให้ผู้ชมนั้นมีประสบการณ์ร่วมกับผลงานหรือสร้างให้ตัวละครดูเหมือนมีชีวิตขึ้นมาจริงๆ จึงทำให้อุตสาหกรรมแอนิเมชันนั้นเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมบันเทิงที่ผู้คนนิยมอย่างแพร่หลายและสามารถสร้างรายได้ได้อย่างมหาศาล

อย่างไรก็ตามเมื่อมองกลับมาที่ประเทศไทยจะพบทิศทางหรือรูปแบบที่ตรงกันข้ามกัน อุตสาหกรรมแอนิเมชันภายในประเทศไทยนั้นดูเหมือนจะก้าวไปอย่างช้าๆ ทั้งที่บริษัทแอนิเมชันภายในประเทศไทยมีอยู่มากมายและได้ร่วมงานกับบริษัทยักษ์ใหญ่ทั่วโลกมาอย่างยาวนาน เมื่อสำรวจจะพบว่าพัฒนาการทางด้านเนื้อหา การออกแบบตัวละครของอุตสาหกรรมแอนิเมชันไทยนั้นยังได้ย่ำแย่และยังคงผลิตซ้ำเนื้อหาด้วยสำเนียงรักชาติที่มี ประกอบกับผู้ผลิตที่มีความคาดหวังว่าจะทำให้ประเทศชาตินั้นได้เป็นที่รู้จักกันแพร่หลาย จึงทำให้ผลงานแอนิเมชันนั้นขาดความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ ที่ควรจะมีในแอนิเมชันและยังอาจทำให้ผู้ชมรู้สึกเบื่อหน่ายกับเนื้อหาที่ผลิตซ้ำความเป็นไทยที่มากเกินไป ที่เล่าออกมาในแนวภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ที่ทุกคนเคยผ่านหูผ่านตามาอย่างมากมาย โดยผลลัพธ์สะท้อนออกมาให้เห็นว่าแอนิเมชันถูกนำมาเป็นสื่อที่ใช้สร้างชาติชนิดหนึ่ง

ดังนั้นการที่จะพัฒนาการอุตสาหกรรมแอนิเมชันไทยเราควรก้าวออกไปจากจุดที่เรายึดถือความเป็นชาติและเรื่องราวที่ถูกหยิบยกมาจากวรรณคดีเป็นหลักนั้นทำให้เห็นว่าผู้ผลิตนั้นไม่มีความคิดสร้างสรรค์ที่จะสร้างเรื่องราวของตนเองและเนื้อหาที่ผ่านๆ มาของแอนิเมชันไทยยังไม่สามารถที่จะเข้าถึงให้ผู้คนมีประสบการณ์ร่วมได้อย่างสมบูรณ์ทำได้แค่ให้ผู้คนรับรู้ถึงเนื้อหาว่าเกิดอะไรขึ้นบ้างเพียงแค่นั้น ผู้เขียนมีความเห็นว่าแอนิเมชันสามารถถูกใช้เป็นเครื่องมือที่ตอบสนองและแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ที่หลากหลายมากกว่ารูปแบบเก่าที่ผ่านมา จากประเด็นความสำคัญที่กล่าวมา ผู้เขียนสร้างผลงานที่วิพากษ์การผลิตซ้ำทางเนื้อหาความเป็นไทยที่ถูกยึดติดและซ้ำซาก โดยมีความคาดหวังที่จะเห็นผลงานที่มีความหลากหลายของแอนิเมชันไทยมีความสร้างสรรค์ให้เทียบเท่ากับแอนิเมชันต่างประเทศและสามารถเข้าถึงผู้ชมในปัจจุบันมากกว่าที่จะนำเนื้อหาเดิมๆ ในอดีตของ ไทยมาผลิตซ้ำ



DIE TO DIE





Pitchayed Thanancha
victorygradon@gmail.com

ห่วยออก

Media Arts and Design Degree Show 2021



Technique :

3D Animation

Dimension:

1.5m x 2m



The Risky Happiness



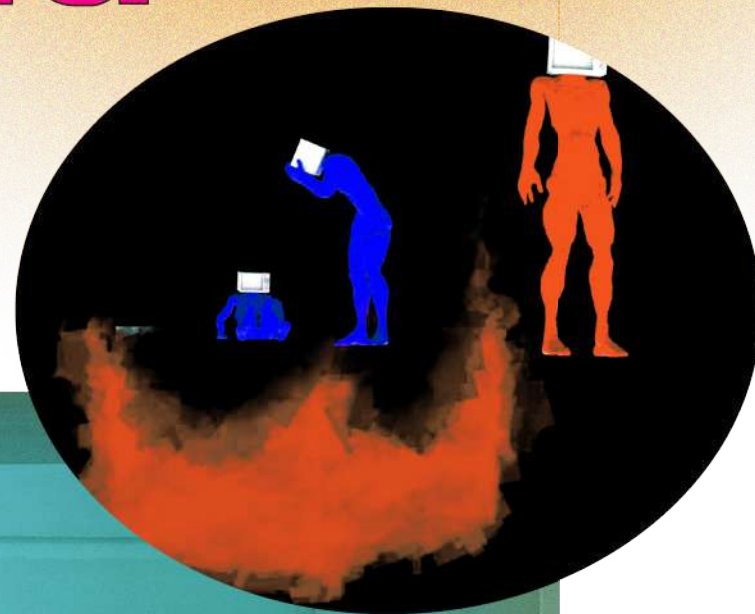
ความสุขที่ได้รับจากการได้เสี่ยงดวงเพื่อให้ได้บางสิ่งที่ต้องการคุณค่าของวัตถุที่ได้รับจากการเสี่ยงดวงจะถูกกำหนดจากกลุ่มสังคมย่อยที่ปะทะประสานอยู่กับการเสี่ยงดวงนั้นๆ โดยกลุ่มผู้เสี่ยงดวงจะยอมทุ่มเททุกอย่างเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ต้องการแม้ว่ามันจะเป็นสิ่งที่ไร้คุณค่าในสายตาของกลุ่มสังคมอื่นก็ตาม ประเด็นปัญหาตามที่ได้กล่าวไปทำให้เกิดแรงบันดาลใจในศิลปินชิ้นนี้ เริ่มต้นจากความจริงของชีวิตที่ผู้เขียนได้เห็นถึงรายได้จำนวนมากจากเกมนำเอาระบบความเป็นไปได้หรือที่เรียกกันว่า “กาชาปอง” มาเป็นส่วนประกอบหลักของตัวเกม ซึ่งจะให้ผู้เล่นได้ทำการสุ่มหาอุปกรณ์หรือตัวละครสำหรับการนำไปเล่นกับเนื้อหาต่างๆ ภายในเกม ถึงแม้ว่าระบบการสุ่มนี้จะไม่มีการรับประกันของรางวัลแต่เหล่าผู้เล่นก็ยังพยายามที่จะหาทางเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งของที่เราต้องการ ผู้เขียนเกิดคำถามเกี่ยวกับความต้องการของผู้เล่นเหล่านั้นว่าค่านิยมของผู้เล่น แต่ละเกมที่เราได้ให้คุณค่าไปกับสิ่งของบางอย่างที่ไม่อาจจะจับต้องได้เป็นเพียงแค่ข้อมูลภายในเกม แต่ทำไมพวกเขาถึงต้องการมันเป็นอย่างมากแม้ว่าเราได้มาซึ่งสิ่งเหล่านั้น จำเป็นที่จะต้องใช้เวลาหรือเงินจำนวนไม่น้อยเพื่อให้ได้มา สาเหตุอาจเป็นเพราะกลุ่มสังคมของผู้เล่นแต่ละกลุ่มจะสร้างคุณค่าให้กับของเหล่านั้นเพื่อที่จะได้แข่งขันกันเพื่อสะสมสร้างให้เกิดการยอมรับจากคนภายในกลุ่มซึ่งเป็นการสร้างรายได้จากผู้เล่นที่ต้องการสิ่งของเหล่านั้นโดยพวกเขาจะต้องสุ่มเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งของเหล่านั้นในการนำไปใช้งานเพื่อที่จะผ่านภารกิจต่างๆ ของเกม จนบางครั้งก็สามารถเห็นเงินจำนวนมหาศาลหรือการทำสิ่งที่ไม่ถูกต้อง

จากข้อสรุปดังกล่าวผู้เขียนสังเคราะห์สร้างเป็นผลงานแอนิเมชันแบบ 3 มิติ “The Risky Happiness” แสดงเนื้อหาอธิบายถึงมุมมองเกี่ยวกับการให้คุณค่าแก่ของสะสมภายในกลุ่มสังคมผู้เล่นเกมกาชาปองและการตั้งคำถามกับการทุ่มสุดตัวเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งของที่เราต้องการยอมรับ แม้ว่ามันจะทำให้พวกเขาทำเพื่อให้ได้สิ่งของเหล่านั้นอาจจะเกินกว่าความจำเป็น แต่ด้วยความต้องการที่ไม่มีที่สิ้นสุดและข้อจำกัดที่ทำให้เกิดการยอมรับนำไปสู่การสร้างคุณค่าให้กับของสะสมที่เป็นเพียงข้อมูลภายในเกม

จุดประสงค์ของการทำศิลปนิพนธ์ “The Risky Happiness” ก็เพื่อที่จะอธิบายถึงมุมมองที่ผู้เขียนให้ความสนใจโดยเฉพาะประเด็นการให้คุณค่ากับสิ่งต่างๆ โดยกลุ่มสังคมผู้เล่นเกมกาชาปอง การยอมรับระบบคุณค่าใหม่ที่เราสร้างความหมายให้กับการครอบครองสิ่งของที่มีคุณค่าเฉพาะกลุ่ม ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นถึงความต้องการที่จะเป็นที่ยอมรับของผู้เล่น แม้ว่าสิ่งของเหล่านั้นมันจะเป็นเพียงของสะสมดิจิทัลที่มีค่าและความหมายแค่พื้นที่เฉพาะใน “อาณาจักรของเกม”



New media religion

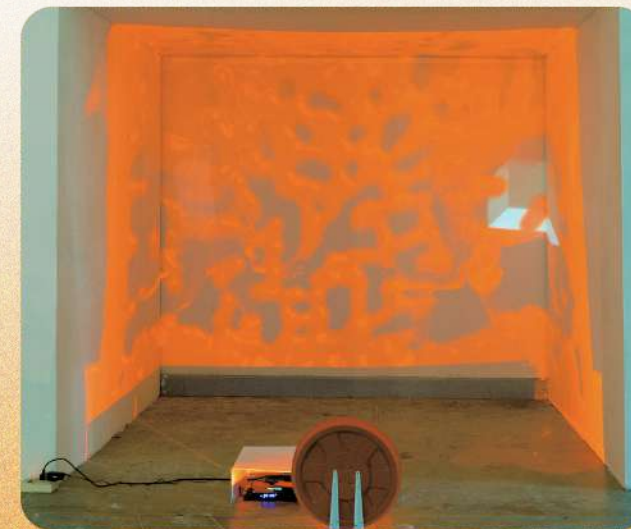


“ศาสนาคืออะไร”ชาวพุทธทั้งหลายให้นิยามศาสนา หมายถึงสิ่งที่เกี่ยวข้องกับคำสั่งสอนของพระพุทธเจ้า ที่สำหรับผู้ปฏิบัติตามจะได้พบกับความสุขและ กลายเป็นคนดีของสังคมแต่จะเกิดอะไรขึ้นถ้าศาสนา ในรูปแบบเก่าไม่สามารถทำหน้าที่ให้มีความสุขกับ ชีวิตในยุคปัจจุบันได้อีกต่อไป ที่มาของปัญหาที่ ทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ สืบเนื่องมาจากการที่ผู้ศึกษาได้ไปอ่านและสืบค้น บทความเกี่ยวกับศาสนาแปลกๆ ที่เกิดขึ้นมาในโลก เพราะผู้คนในปัจจุบันนั้นเริ่มมองว่าศาสนาในรูปแบบ เก่าไม่สามารถเป็นแม่แบบกับชีวิตให้พวกเขาได้ ไม่ทันสมัยตามโลกยุคปัจจุบันที่ให้ความสำคัญกับ สื่อสมัยใหม่ ในกรณีนี้ที่ผู้ศึกษาให้ความสนใจอย่าง มากคือศาสนาหรือลัทธิที่เกิดขึ้นจาก “เกม”

ทั้งสองเรื่องที่กล่าวมาข้างต้นนั้นถูกนำมาหลอม รวมกันจนเกิดเป็นความคำถามขึ้นมาว่า ถ้าในยุค ปัจจุบันที่ศาสนานั้นไม่แข็งแรงเหมือนในอดีตและ ความคิดเกี่ยวกับศาสนานั้นเปลี่ยนไป เป็นไปได้ หรือไม่ที่เกมจะสามารถถูกนับถือในฐานะเดียวกับ ศาสนา การศึกษาในครั้งนี้ได้ตีกรอบประเด็น ทางความคิดให้แคบลงเหลือแค่เพียงมุมมองเกี่ยวกับ ศาสนาและเกมที่เกิดขึ้นในประเทศไทย มุมมองที่ คนไทยยังคงมีต่อศาสนาที่พวกเขานับถือแม้ว่า เวลาจะผ่านไปมากเท่าไรก็ตามและยังคงไม่ ยอมรับแนวคิดใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นมา

คำถามทั้งหมดนี้เกิดเป็นแรงบันดาลใจที่ทำให้ ผู้ศึกษาต้องการจะอธิบายถึงภาพรวมของวงการ ศาสนาในปัจจุบันนั้นเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก ผู้คน มีอิสระในการเปิดรับข่าวสารเปิดรับสิ่งที่พวกเขา ต้องการจะเชื่อ แต่ก็ยังคงมีคนบางกลุ่มที่ยังคง ปฏิเสธการมีอยู่ของผู้มีความเชื่อที่แตกต่าง คิดว่า พวกเขาเป็นเพียงคนบาปหนาที่ทำความชั่วร้าย จากประเด็นปัญหาที่กล่าวมาข้างต้นทำให้เกิด เป็นผลงานแอนิเมชันสามมิติที่ชื่อว่า “ New media religion ” ผลงานเป็นการการอธิบายถึงมุมมอง ของผู้ศึกษาเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นของศาสนาใน ปัจจุบันและการเข้ามาของความเชื่อรูปแบบใหม่ที่ เริ่มมีจำนวนมากขึ้น ไม่ใช่อะไรที่ขัดแย้งกับศาสนา รูปแบบเก่าอีกต่อไป แต่แนวคิดแบบนี้ยังไม่สามารถ เติบโตในประเทศที่มองว่าความแตกต่างนั้นเป็น เรื่องที่ผิดได้ ทำให้เป็นผลงานที่สอดคล้องกับบท สรूपที่ผู้ศึกษานั้นคิดเอาไว้

โดยสรุปแล้วจุดประสงค์ของการทำศิลปนิพนธ์ “ New media religion ” ก็เพื่อจะอธิบายถึงมุมมอง ของปัญหาที่ตัวผู้ศึกษานั้นได้ให้ความสนใจเกี่ยวกับ เรื่องของรูปแบบลัทธิทางความเชื่อใหม่ๆ ที่เริ่มเข้า มามีบทบาทในสังคมไทยมากขึ้น แต่ก็ยังคงไม่ถูก ยอมรับจากผู้คนส่วนใหญ่และถูกกดทับอย่างรุนแรง จนไม่สามารถมีที่ยืนอยู่ในสังคมที่กล่าวอ้างว่า ยอมรับความแตกต่างลงได้

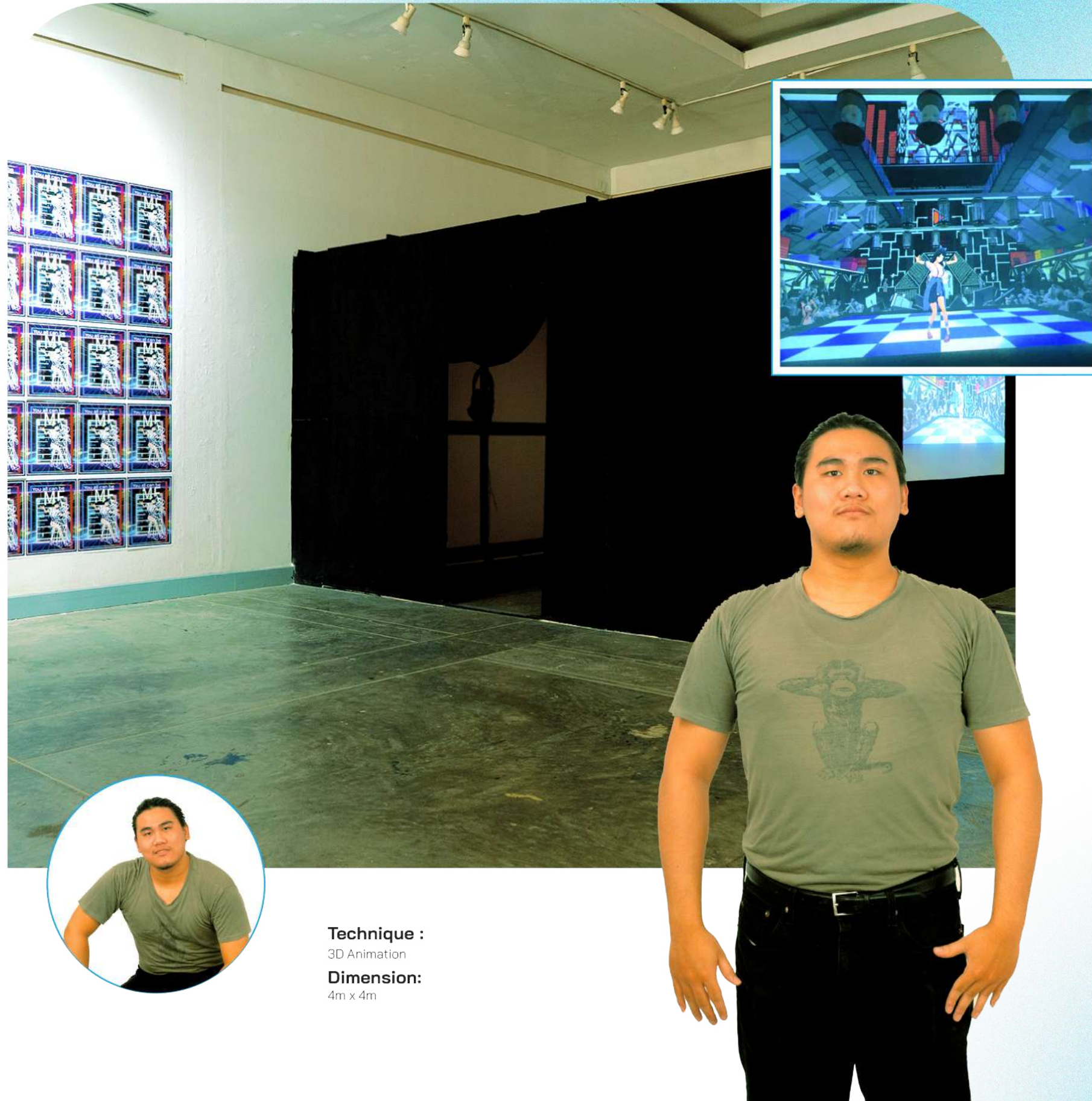


Technique :
3D Animation

Dimension:
3m x 3m



Virtual Lively Doll



Technique :
3D Animation
Dimension:
4m x 4m

Vtuber หรือ Virtual youtuber เป็นปรากฏการณ์ใหม่ในการของการสร้าง Content creator ในอุตสาหกรรมเกมและเนื้อหาทางอินเทอร์เน็ต ตั้งแต่ปี 2015 โดยใช้เทคโนโลยีสร้างภาพตัวละครเสมือนจริงขึ้นมาพร้อมกับการใช้งาน Motion capture ผสานกันระหว่างภาพแทนตัวละครเสมือนและการเคลื่อนไหวของผู้ใช้งาน เทคโนโลยีดังกล่าวได้รับความนิยมมากขึ้นอย่างก้าวกระโดดตลอดช่วงปีที่ผ่านมาจนถึงปัจจุบัน ได้มีการสร้างกระแสสังคมตามความหมายหลากหลายแนวคิด แนวทางใหม่ๆ ในการอุตสาหกรรม Content creator

ที่มาของการวิจัยในครั้งนี้เกิดจากการที่ผู้ทำวิจัยสังเกตเห็นว่ามีความนิยม และการเพิ่มจำนวนของ Vtuber มากขึ้นอย่างต่อเนื่องในช่วงปี 2020 พร้อมกับสนใจในความสามารถของเทคโนโลยีในการสร้างตัวตนเสมือนจริงและสังคมชุมชนโลกออนไลน์เสมือนจริง โดยเทคโนโลยีในการสร้างตัวตนเสมือนจริงขึ้นมาครั้งนี้มีศักยภาพที่จะเปิดโอกาสให้มนุษย์สามารถลบความบกพร่องบางประการของออกไปเช่น การเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ อັตลักษณ์ ชนชาติและตัวตน โดยใช้งานภาพแทนของตัวละครสมมติควบคู่กับการอุปมาตัวตนขึ้นมาเพื่อใช้งานเชื่อมต่อระหว่างตัวละครสมมติกับตัวตนที่ต้องการใช้ในการสื่อสาร



ข้อมูลที่สร้างและสื่อสารผ่านตัวละครสมมติออกมาไม่ได้ถูกเชื่อมต่อกับตัวตนของผู้ใช้งานเทคโนโลยีโดยตรง อย่างไรก็ตามการมีพื้นที่ของอินเทอร์เน็ตได้สร้างชุมชนเสมือนจริงขึ้นมาซึ่งทำให้เกิดการเชื่อมต่อระหว่างกลุ่มคนจากหลากหลายพื้นที่ให้เข้ามารวมกันในพื้นที่ออนไลน์เดียวกัน การเป็นชุมชนเสมือนจริงสนับสนุนทำให้ Vtuber สามารถนำมาปรับใช้งานได้หลากหลายทั้งในด้านการสร้างเนื้อหาและด้านการสื่อสาร ด้วยความสามารถของเทคโนโลยีนี้สามารถปรับปรุงเพิ่มเติมหรือให้กำเนิดการสื่อสารในรูปแบบใหม่ได้ ซึ่งอาจสร้างอิทธิพลต่อความเปลี่ยนแปลงของสังคมมนุษย์ แต่ปัจจุบันวงการ Vtuber ก็ยังติดอยู่ในการสร้างเนื้อหาและการสื่อสารในแนวทางหรือรูปแบบเดิมๆ โดยมีการแข่งขันกันที่สูงมากและข้อจำกัดของทุนซึ่งส่งผลต่อความสมบูรณ์แบบของสภาพตัวละครสมมติ

จากประเด็นที่ได้กล่าวไปนั้นผู้ทำวิจัยเล็งเห็นถึงโอกาสต่างๆ มากมายของการนำเทคโนโลยีในการสร้างตัวละครหรือตัวตนเสมือนขึ้นมาประยุกต์ใช้งานกับการสร้างเนื้อหาและการสื่อสาร ซึ่งสามารถลบข้อจำกัดบางประการของความเป็นมนุษย์ได้ ความสามารถพิเศษนี้ทำให้ผู้ทำวิจัยต้องการที่จะอธิบายโครงสร้าง Vtuber โดยรวมผ่านมุมมองของผู้ทำวิจัยและสร้างพื้นที่ทางศิลปะที่มอบประสบการณ์ของการได้ลองใช้งานเทคโนโลยีการสร้างตัวตนเสมือนจริง เพื่อที่ผู้มีส่วนร่วมกับผลงานสามารถทดลองสวมบทบาทตัวละครสมมติเพื่อสื่อสารสิ่งต่างๆ โดยไม่ได้ผูกติดกับตัวตนจริง เป็นการนำไปสู่ความเข้าใจถึงความสามารถของเทคโนโลยีในการสร้างตัวตนเสมือนจริงซึ่งอาจสามารถนำมาประยุกต์หรือสร้างความเปลี่ยนแปลงในอุตสาหกรรม Content creator

Maythus Suntivon
kaotang123@gmail.com



4

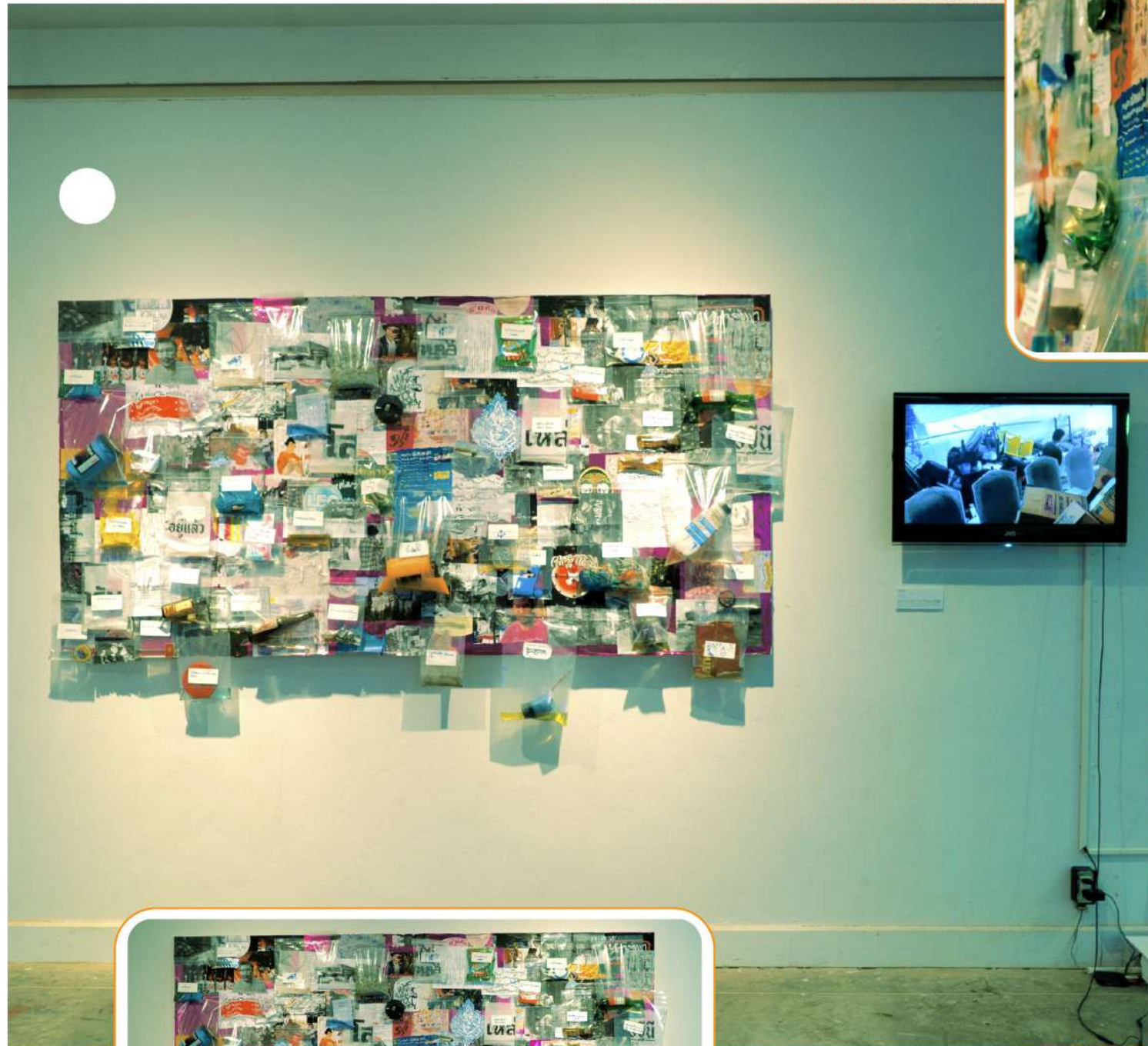
SOUND STUDIES LAB - ORATORY

*Study, research and practice
about "Sound" that relates to
media, art, design
in contemporary context.*

Morphine

หัวข้อ

Media Arts and Design Degree Show 2021



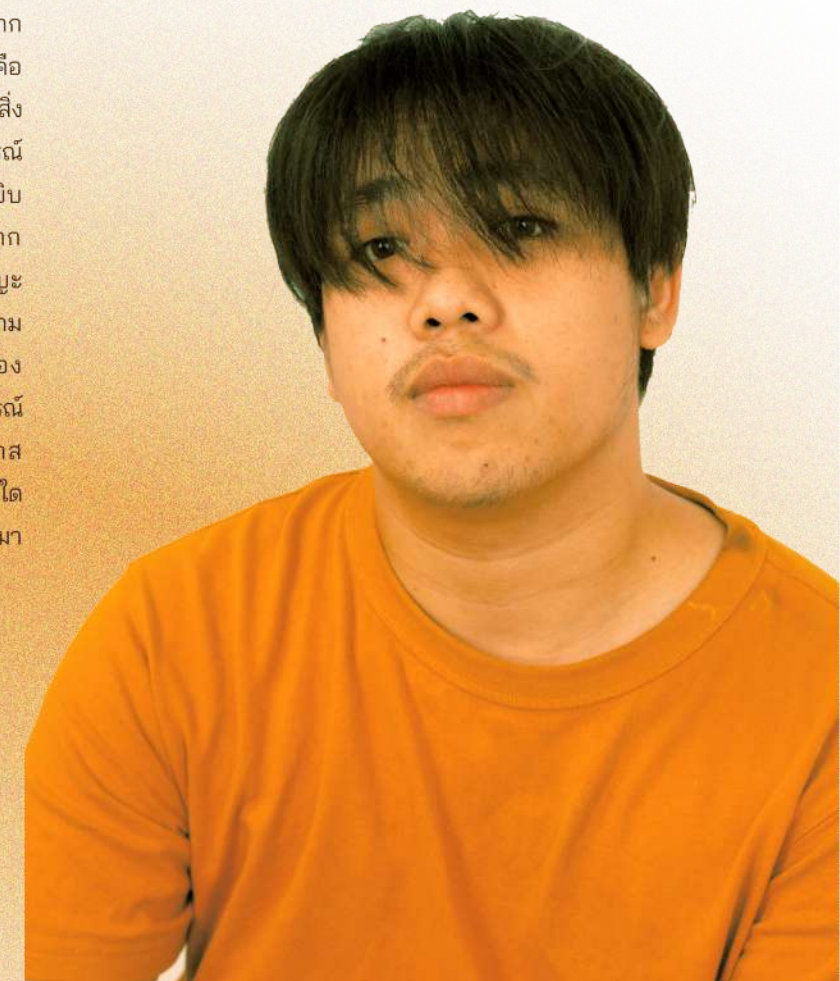
Technique :
Mixed Media Installation
Dimension:
3m x 2m



Kanrawee Butchon
kanrawee.bcb@gmail.com

ภาพลักษณ์ของแรงงานที่รัฐปฎิเสธและวางกรรม
ความจนให้กับผู้ใช้แรงงาน นั้นปรากฏชัดเจนอยู่ใน
ทุกยุคสมัย ทุกที่ทั่วและลมหายใจ แรงงานถูกผลัก
ตกให้อยู่ในสภาวะของผู้ที่ดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์
เพื่อเป็นเครื่องมือช่วยหาทางออกของปัญหาชีวิต
จากโอกาสและหนทางที่ไม่เท่าเทียมกัน
โครงสร้างทางสังคม แรงงานจึงถูกวางกรรมที่รัฐ
สร้างกำกับภาพลักษณ์ของแรงงานและยังคงผลิตซ้ำ
พร้อมแข่งสถานะของแรงงานที่สังคมไทย
ส่วนใหญ่เข้าใจผิดมาโดยตลอด เพื่อพิสูจน์ความจริง
ที่เกิดขึ้นบนสายธารมายาคติของรัฐกับแรงงาน
ความเจ็บปวดจากปัญหาเชิงโครงสร้างทางสังคม
ที่ประจักษ์อยู่ตรงหน้า และการกินดื่มของแรงงาน
ที่เราเห็นเป็นปกติเมื่อเวลาเลิกงานหรือในขณะเวลา
ทำงาน นั้นมีความสัมพันธ์อย่างไรกับแรงงานและ
มายาคติของรัฐ แต่เมื่อลองไปค้นหาคำตอบผ่าน
การสำรวจวิถีชีวิตของแรงงาน ความสัมพันธ์ของ
เครื่องดื่มแอลกอฮอล์กับแรงงานนั้นบรรจบอย่าง
แนบสนิทกัน ความเชื่อเรื่องความวิเศษและฤทธิ์
ของเหล้านั้นออกฤทธิ์ทางกายภาพ เช่น เหล้านั้น
มีฤทธิ์กษัยเส้น เมื่อดื่มแล้วรู้สึกมีกำลังวังชาทำงานได้
เหมือนกับการดื่มเครื่องดื่มชูกำลังอย่างไม่มีผิดหรือ
เหล้านั้นช่วยให้คลายความปวดล้ากล้ามเนื้อจากความ
เหน็ดเหนื่อยที่เกิดขึ้นจากการงานหนักนั้นคือ
คำตอบที่เกิดขึ้นคร่าวๆเมื่อได้สำรวจเบื้องต้น แต่สิ่ง
ที่เกิดขึ้นถัดมานั้น อารมณ์ บทสนทนา ประสบการณ์
ส่วนตัวที่เป็นเรื่องราวแห่งปัจเจกบุคคลที่ถูกหยิบ
พ่วงและเป็นมูลเหตุหลังจากการที่เกิดจากความ
คิดอยู่ในห้วงของความไร้สติสัมปชัญญะ
ความรู้สึก, ความคิด, ความฝัน, ความดีใจและความ
เจ็บปวดในด้านต่างๆ ที่ถูกกดทับไว้เบื้องลึกของ
จิตใจได้แพร่พรายออกมาพร้อมปะทะกับสถานการณ์
แห่งความจริงที่ปรากฏเบื้องหน้าที่ไม่มีโอกาส
เปลี่ยนแปลงให้เป็นไปตามหวังได้ฉับพลันทันทีทันใด
สิ่งเหล่านี้คือสิ่งที่ปรากฏจากการดื่มเครื่องดื่มมึนเมา

จึงเกิดคำถามต่อมายาคติที่รัฐไทยสร้างขึ้นและพา
ไปสำรวจความเป็นจริงที่เกิดขึ้นกับแรงงานและ
เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ที่รัฐสร้างมายาคติกับชนชั้น
แรงงานนั้นมีความสัมพันธ์ บริบทของความมึนเมา
จากเครื่องดื่มที่รัฐจัดระเบียบและควบคุมอย่าง
เหล้าขาว, เบียร์ ให้เป็นภัย และศิลปินพินิจพาเข้าสู่
ห้วงคำถามและสำรวจผ่านกระบวนการของงาน
วิถีทัศน์ที่ตามติดวิถีชีวิตประจำวันของแรงงานและ
ความสัมพันธ์กับเหล้า กับชิ้นงานเทคนิคผสมผสาน
ระหว่างวัตถุ ภาพแทน และการประกอบสร้างความ
หมายของบริบทและความสัมพันธ์ระหว่างเหล้ากับ
แรงงาน รวมถึงการย้อนคำถามเพื่อคลายมายาคติ
และมุมมองของรัฐต่อแรงงานที่ผลิตซ้ำอย่างต่อเนื่อง
ชวนให้พินิจ วิเคราะห์ความหมายของแรงงานใน
มิติความเป็นมนุษย์ของแรงงานที่มีชีวิตและ
ขับเคลื่อนตัวเองได้อย่างปกติ และเปิดมุมมองใหม่
ต่อแรงงานในฐานะพลเมืองของรัฐแบบที่เหมือนกับ
ชนชั้นอื่นๆ เช่นเดียวกัน และขยายความกระจ่างของ
วัฒนธรรมการดื่มเพราะแรงงานคือมนุษย์ปกตินั่นเอง



โรงงานมนุษย์



โรงงานมนุษย์ (Human Factory) เป็นชื่อที่ผู้เขียนได้จัดประยกาศความคิดจากระบบการทำงานของมนุษย์ในยุคทุนนิยม ซึ่งเกิดจากช่วงเวลาของการทำงานในภาพรวมขององค์กรต่างๆ ที่ได้ใช้ชีวิตในการทำงานเพื่อเป้าหมายเพียงอย่างเดียวคือ “เงิน” โดยได้รับแรงบันดาลใจจากเครื่องจักรในโรงงานอุตสาหกรรมที่ใช้กลไก เครื่องมือในการทำงานตลอด 24 ชั่วโมงอย่างเป็นระบบโดยได้รับความแตกต่างจากการใช้แรงงานของมนุษย์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ทุกสรรพสิ่งล้วนทำงานอย่างไม่มีที่สิ้นสุดโดยมีเวลาเป็นตัวกลางการวัดผลงานทั้งทางปริมาณและคุณภาพของงาน จึงทำให้เกิดเป็นชื่อชิ้นนี้ขึ้นมาเนื่องจากมนุษย์ได้กลายเป็นเครื่องจักรหรือฟันเฟืองตัวหนึ่งภายในโรงงานที่มีชื่อว่าทุนนิยม

ศิลปินพจน์ชิ้นนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากตัวผู้เขียนครอบครัว เพื่อนสนิท รวมไปถึงสภาพแวดล้อมที่แสดงให้เห็นถึงการใช้ชีวิตตามแบบแผนที่ตั้งคณกำหนด ตั้งแต่เกิดโดยไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ มนุษย์ทุกคนต้องดำรงชีวิตอยู่ในแบบแผน 8:8:8 การถูกกำหนดตั้งแต่การนอน การทำงาน และการพักผ่อนตามอัตราส่วน 8 ชั่วโมงเท่ากัน ถึงอย่างนั้นยังมีผู้คนที่ยังดำรงชีวิตด้วยการนำพาตัวเองให้อยู่นอกเหนือจากเวลาเหล่านี้ เป็นทั้งการทำงานที่ไม่ขึ้นอยู่กับองค์กรใดองค์กรหนึ่ง รวมไปถึงผู้ที่ทำงานมากกว่า 8 ชั่วโมงต่อวัน แต่ถึงอย่างนั้นยังมีผู้ที่ได้รับสิ่งตอบแทนไม่คุ้มค่าต่อเวลาและแรงงานที่เสียไป



“การเสียเวลาให้กับการทำงาน” ถูกผู้เขียนบันทึกบรรยากาศ สิ่งแวดล้อมและการบันทึกเสียงของวัตถุถูกนำมาเรียบเรียงใหม่ สรรพสิ่งบนโลกล้วนมีการเคลื่อนไหวอย่างไร้จุดสิ้นสุด แม้สิ่งหนึ่งจะหยุดการทำงานแต่ยังคงมีสิ่งอื่นมาทดแทน เปรียบดังเครื่องจักรภายในโรงงาน มนุษย์เปรียบเหมือนฟันเฟืองของเครื่องจักรเครื่องหนึ่งเพียงเท่านั้น เมื่อเกิดการหยุดนิ่ง ลึกหรือหรือชำรุด องค์กรย่อมสามารถหาอะไหล่ชิ้นใหม่มาทดแทนได้อยู่เสมอ ซึ่งหากสรุปใจความแล้วย่อมไม่ต่างอะไรจากฟันเฟืองของทุนนิยม ดังนั้นจุดประสงค์ของการทำศิลปินพจน์ “โรงงานมนุษย์” เพื่อบอกเล่าและเปรียบเทียบกับความได้เปรียบและเสียเปรียบสำหรับสายงานประเภทต่างๆ ในยุคปัจจุบัน ถึงแม้ว่าผู้คนบางคนได้รับผลตอบแทนเกินคุ้มค่า แต่ผู้เขียนเองนั้นได้ตระหนักถึงบุคคลที่เสียเปรียบจากการทำงานเหล่านี้เช่นกัน

Technique :
Mixed Media Installation

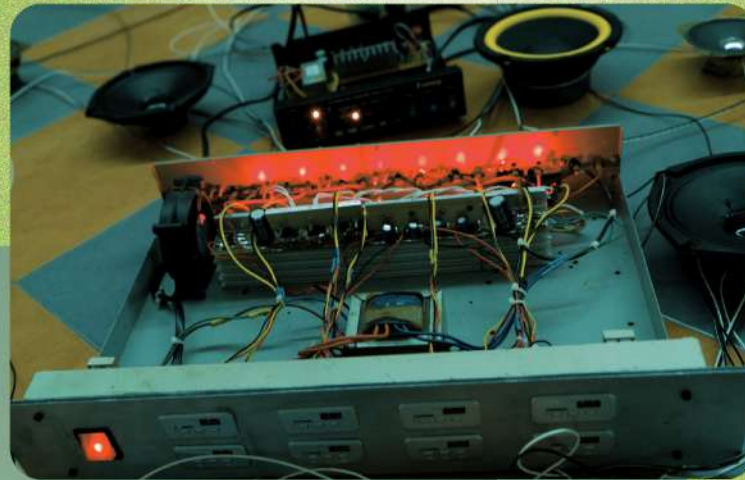
Dimension:
1m x 2m

Petchompoo Duanghatai
pink_snw@live.com



Brain-washed fi (eel) d

หวิวอก



การกระจายเสียงผ่านการสร้างรัฐไทยนั้นได้ถูกดำเนินการมาเป็นระยะเวลาที่ยาวนานโดยการกระจายเสียงนั้นได้ถูกส่งไปยังพื้นที่ต่างๆ ทั่วประเทศด้วยเทคโนโลยี,ภาษา,และอื่นๆ เป็นต้น ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากความเป็นจักรวรรดินิยมฉบับอเมริกาที่ได้แทรกแซงอำนาจนอกเหนือในพื้นที่ตัวเอง ซึ่งพื้นที่การกระจายเสียงทางการเมืองการรัฐชาติได้เกิดขึ้นมาอย่างยาวนานอิเช่นเพลงชาติไทยที่ได้อิทธิพลจากสมัยของฮิตเลอร์ได้ใช้บทเพลงของ Richard Wagner ในการสร้างชาติในอุดมคติและได้ประพันธ์เพลงที่ตรงไปตรงมาอย่าง Wagner and the new Germany ไทยเองก็ใช้รูปแบบเดียวกันในการประพันธ์เพลงที่พยายามควบคุมผู้คนในพื้นที่ให้ยกยอหนึ่งๆ ขึ้นมา ยิ่งใหญ่ เช่น เพลงสรรเสริญพระบารมี ที่ได้นักประพันธ์เพลงชาวรัสเซีย มีนามว่า Pyotr Schurovsky ประพันธ์ขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2431 และครั้งหนึ่งเพลงสรรเสริญพระบารมีได้เคยเป็นเพลงชาติประจำประเทศไทยอีกด้วยซึ่งนั่นเองที่ทำให้การกระจายเสียงเกิดขึ้นและส่งผลกระทบต่อคนในสังคมไทยทั้งหมดเกิดขึ้น



รวมไปถึงการสร้างภาพแทนที่ส่งเสริมอุดมการณ์ในการสร้างรัฐชาติในอุดมคติต่างๆ มากมาย ทั้งการเสนอข่าวความดีของรัฐไทย, ข่าวของการเปลี่ยนแปลงที่ช่วยสังคมและอื่นๆ และในพื้นที่ไทยเองการกระจายเสียงที่เป็นจุดเปลี่ยนคือการเกิดขึ้นของวิทยุที่เป็นเทคโนโลยีที่ราคาถูกลงเมื่อราคาถูกลงจึงทำให้วิทยุได้ไปสู่ทุกๆ พื้นที่อย่างไร้กำหนดเพราะในสมัยนั้นวิทยุเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้คนได้รับข่าวสารแต่แน่นอนเองว่าการกระจายเสียงและการได้รับเทคโนโลยีนั้นไม่ได้สะท้อนความก้าวหน้าของวิทยาศาสตร์เพียงอย่างเดียวว่าเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการฝังตัวทางอุดมการณ์ผ่านสัมผัสทางการได้ยินนั่นเองที่ทำให้เสียงเป็นยิ่งกว่าการสื่อสารแต่หากเป็นการขัดเกลาและบ่มเพาะ สร้างทรงซึ่งทางจินตนาการว่าด้วยชุมชน,ชาติ,ความรู้สึกเป็นพวกพ้องและการสร้างความเป็นอื่นให้เกิดขึ้นได้อย่างเป็นธรรมชาติ

ซึ่งรูปแบบงานของผมนั้นได้พยายามที่จะเปลี่ยนแปลงการกระจายเสียงและพื้นที่ของเสียงใหม่ด้วยการนำภาพแทนของการกระจายเสียงในรูปแบบต่างๆ มา Audio Analysis เพื่อสร้าง Spectrum โดยวิธี การทำนี้ได้สร้างชุดเสียงใหม่ขึ้นมา พยายามทดแทนการกระจายเสียงในรูปแบบเก่าและสร้างภาพแทน ใหม่ในการสร้างรัฐไทยผ่านการกระจายเสียง ซึ่งเป็นเสียงที่ความหมายดั้งเดิมอาจจะหายไปแต่มันได้สร้างพื้นที่เสียงในการสร้างรัฐไทยแบบใหม่ที่ไม่หลงเหลือการกั๊กซึ่งความคิดต่อรัฐไทยและนำเสนอไปถึงการสร้างคำถามในรูปแบบใหม่ด้วยรวมถึงชุดความคิดต่อระบบ ในระดับปัจเจกบุคคล



Technique :
Mixed Media Installation

Dimension:
3m x 3m

Satawat Sakuldee
satawat.park02@gmail.com



Technique :

Mixed Media Installation

Dimension:

3m x 3m



วัยรุ่นเป็นวัยที่เปลี่ยนผ่านจากวัยเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ ไม่ว่าจะเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม เป็นวัยที่เริ่มค้นหาตัวเอง มีความคิดที่ต้องการสัมพันธภาพของตัวเองและผู้อื่น และสิ่งสำคัญของกลุ่มวัยรุ่นนั้นคือการต่อต้านเป็นหัวใจหลัก “ตลาดล่าง” เดิมทีคำนี้ใช้ในความหมายเชิงการตลาดไม่ได้หมายถึงตัวบุคคลหรือกลุ่มบุคคลแต่อย่างใด แต่ในปัจจุบันคำว่าตลาดล่างได้ถูกนำมาใช้ในความหมายเชิง Hate speech โดยหมายถึงบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่ประพาดิตตนต่ำกว่ามาตรฐานสังคม “เด็กแว้นต์” เป็นคำที่ใช้เรียกกลุ่มคนที่ชอบขับซิ่ง มอเตอร์ไซด์รวมกลุ่มกันเพื่อแข่งขันบนถนน ยามค่ำคืน โดยคำนี้ก็ถูกใช้ในเชิง Hate speech เช่นเดียวกัน ทั้งสองคำนี้ถูกใช้เรียกกับกลุ่มวัยรุ่นที่ประพาดิตตนไม่เป็นไปตามมาตรฐานสังคม ปัจจัยที่ทำให้กลุ่มวัยรุ่นแปลกแยกจากสังคมสามารถจำแนกออกได้อย่างคร่าวๆ เช่น ครอบครัว เศรษฐกิจและสังคม เป็นต้น

ดังทฤษฎีของบูดีเยอร์ (Bourdieu) ที่ว่าด้วยเรื่องทุน ประกอบไปด้วย ทุนเศรษฐกิจ ทุนวัฒนธรรม ทุนทางสังคม และทุนสัญลักษณ์ วัยรุ่นกลุ่มนี้นั้นต่างเป็นผลกระทบของการพัฒนาสังคมในระบบทุนนิยมและวัฒนธรรมบริโภคนิยมที่กล่าวมาข้างต้น จึงเกิดเป็นแนวคิดของผลงานชิ้นนี้ที่ต้องการจะสื่อให้เห็นถึงสุนทรียศาสตร์ของวัฒนธรรมเด็กแว้นต์ หรือตลาดล่างที่ผู้คนส่วนใหญ่มองว่าไม่เหมาะสม เทคนิคที่ใช้ในงานชิ้นนี้คือ Experimental Sound และ Installation เสียงจาก ท่อที่ได้ยินนั้นเกิดจากความร้อนเปรียบเสมือนกับเสียงท่อรถจริง ๆ

Minor change



Maneekarn Krongrat
milk608@hotmail.com



Time machine to 90s

หาวออก

Media Arts and Design Degree Show 2021

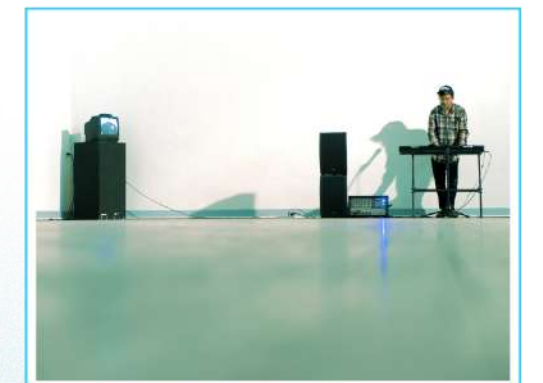


Technique :
Performance Art
Dimension:
3m x 2m

การสร้างสรรค์บทเพลงและการฟังเพลงหรือดนตรีในปัจจุบันนั้นมีความสะดวกสบายในการหยิบจับมาฟังได้โดยง่าย โดยผ่าน Music Streaming Application หรือ การที่เราได้ฟังบน Website online อย่าง YouTube โดยที่ไม่จำเป็นต้องหาซื้อแผ่นเสียง ไวนิลราคาแพงและแผ่นซีดี หรือการที่ต้องพกพาเครื่องเล่น Cassette Tape ที่ดูยุ่งยากอย่างในยุคสมัยก่อน ในอุตสาหกรรมการผลิตผลงานเพลงยุคนี้ ทั้งอุปกรณ์และคุณภาพในการอัดเสียงก็ทำได้ง่าย สะดวกสบายและมีคุณภาพมากกว่ายุคก่อนอย่างมากเช่นเดียวกัน แต่ว่าในยุคปัจจุบันนั้นก็ยังมีผู้คนบางกลุ่มหันกลับมาให้สนใจในการฟังเพลงผ่านตัวแผ่นเสียงและ Cassette Tape มากขึ้น ไม่ใช่แค่เฉพาะในคนยุคเก่าแต่วัยรุ่นสมัยนี้ก็ยังมีความสนใจในกลุ่มที่มีความสนใจในสิ่งเหล่านี้เช่นเดียวกัน ถึงแม้จะไม่ได้เกิดในยุคที่แผ่นเสียงหรือเทปเฟื่องฟู และในการสร้างสรรค์บทเพลงเองก็มีการพยายามสร้างสรรค์โดยเลียนแบบหรือนำกลิ่นอายในความเป็นยุคเก่าอย่างยุค 60-90s กลับมา โดยการใช้เสียงจากเครื่องดนตรีในยุคนั้น เช่น Synthesizer ที่มีเสียงเป็นลักษณะเฉพาะของยุคนั้นบันทึกไว้ในเครื่องมาใช้ในการสร้างผลงานเพลงและการคิดทำนองให้ใกล้เคียงกับยุคนั้น ซึ่งได้รับผลตอบรับดีในตลาดของคนฟังเพลงในไทย ยกตัวอย่างเช่น POLYCAT จากค่าย Small room หรือ Ink Waruntorn จากค่าย Muzik Move พวกเขาทั้งคู่ก็สร้างผลงานเพลงในแนว Synth-Pop ที่ได้นำเครื่อง Synthesizer รุ่นเก่าที่มีเสียงเอกลักษณ์เฉพาะของยุค 60s-80s มาใช้ ซึ่งจะทำให้เกิดความมีเอกลักษณ์โดดเด่นขึ้นมา ในตอนแรกนั้นเหล่าศิลปินทั้งหลายก็ยังไม่มีความคิดเริ่มกันทำมากในประเทศไทยในช่วงนั้น แต่ปรากฏว่ามีผลตอบรับที่ดีและกลายเป็นที่นิยมในเวลาต่อมา ทำให้ส่งอิทธิพลอย่างมากต่อวงการดนตรีไทยอย่างมากในการทำเพลงและการฟังเพลง จึงทำให้ยุคปัจจุบันก็ได้มีการเริ่มทำดนตรีในแนว Synth-Pop เพิ่มขึ้นและกลายเป็นแนวดนตรีหนึ่งในกระแสหลักปัจจุบันของไทย และศิลปินมากมายหลากหลายหันมาเริ่มกลับมาผลิตผลงานของตนเองในรูปแบบของแผ่นไวนิลและ Cassette Tape มากขึ้นด้วย เพื่อตอบสนองความสนใจและตลาดของแฟนเพลง

ผลงานศิลปนิพนธ์ของผู้วิจัยในครั้งนี้เป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ทำการขยายผลจากงานอัลบั้ม เพลงส่วนตัวของผู้วิจัยเอง ในรูปแบบงานศิลปะ Mixed media (สื่อประสม) โดยตัวผู้วิจัยนั้น จะทำการล้อเลียนผลงานเพลงที่มีบรรยากาศของยุค 90s ผ่านผลงานเพลงที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์เองทั้งหมด ซึ่งตัวบทเพลงก็มีการสร้างสรรค์โดยมีกลิ่นอายจากยุค 90s เช่นเดียวกัน โดยได้มีการเผยแพร่ ผ่านการแสดงผลงาน Installation Art (ศิลปะจัดวาง) ใน Platform ต่างๆ เช่น การที่ฉาย Music Video ที่ประกอบเพลงผ่านทางโทรทัศน์ , เล่นผ่านเครื่อง เล่นเทป รวมถึงมีการผลิตแผ่น Album set CD ที่รวมผลงานเพลงที่ได้ทำทั้งหมดมาเพื่อแจกหรือจำหน่ายแก่ผู้ชมและมี Performance (การแสดงสด) อีกด้วย เหมือนเป็นการที่จำลองการโปรโมทผลงานในรูปแบบต่างๆไปในตัว ซึ่งผู้ที่เข้ามาชมสามารถ มีส่วนร่วมได้

จุดประสงค์ของงานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้คือต้องการศึกษาความเป็นมาของดนตรีและวัฒนธรรมการฟังเพลงโดยเฉพาะอย่างยิ่งคือในยุค 90s ในไทย ทำให้กลิ่นอายของยุคดังกล่าวถึงยังไม่หมดหรือหายไปจากสังคมไทย แถมยังมีความนิยมอย่างต่อเนื่องและความเป็นลักษณะเฉพาะของยุคสมัย 90s นั้นมีความเป็นมาอย่างไรและแตกต่างจากเพลงในยุคปัจจุบันอย่างไร ทั้งๆ ที่ในยุคปัจจุบันนั้นมีเทคโนโลยีที่มีความสะดวกสบายและมีคุณภาพมากกว่าในการสร้างงานเพลงและการฟังเพลง แต่ผู้คนยังกลับมาโหยหาสิ่งเก่าเหล่านั้นอยู่



Supirattaphong Phongsaksri
negative7bew@gmail.com



INFORMATIVE CULTURE LAB- ORATORY

*Study, research and practice
in the information context between social
space and network space in terms of technology*



Into the flow

Technique :
Interactive Art

Dimension:
4m x 4m



Into the flow เป็นผลงานศิลปะที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมเข้ามาเรียนรู้ตัวตนที่โตขึ้นในทุกวันอย่างสร้างสรรค์ ผ่านการเล่น เมื่อเราต้องเผชิญหน้ากับ 'ความไม่แน่นอน' ของระบอบการปกครองประชาธิปไตยแบบไทยๆ สังคมได้สร้างเราให้กลายเป็นเครื่องจักรที่ปฏิบัติตามขั้นตอนและกฎภายใต้ความกลัวจนเรามองไม่เห็นคุณค่าของตนเอง ทว่าแท้จริงแล้วตัวเรานั้นสามารถเรียนรู้และเติบโตอย่างอิสระได้มากกว่าที่ในแบบเรียนหรือใครบอกไว้ ในห้วงเวลานี้ของประเทศไทย มีกลุ่มคนรุ่นใหม่จำนวนมากที่พยายามเรียนรู้ความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในระบบการศึกษาไทย จริงอยู่ที่ประเทศไทยเริ่มปฏิรูปการศึกษามานานกว่า 22 ปีที่แล้ว แต่ปัญหาการศึกษาไทยยังคงมีให้เห็นได้อย่างชัดเจน ท่ามกลางความเหลื่อมล้ำทางสังคม ตามโครงสร้างทางเศรษฐกิจที่คนจนส่วนใหญ่ขาดโอกาสทางการศึกษา และสวัสดิการทางสังคมในรูปแบบต่างๆ มากไปกว่านั้น ผู้ปฏิบัติงานในระบบการศึกษาไทยบางส่วนไม่เคยทำความเข้าใจและค้นหาความหมายที่แท้จริงตามกระบวนการของการศึกษาตลอดชีวิตที่กำหนดในพระราชบัญญัติปฏิรูปการศึกษา พ.ศ. 2542 รวมถึงการยังคงดำรงไว้ซึ่งโครงสร้างและหลักสูตรของการศึกษาในระบบที่ขาดความสมดุลระหว่างความเป็นพลเมืองดี (General Education) และวิชาชีพ (Major) ส่งผลให้นักเรียนบางส่วนขาดพื้นที่การเรียนรู้ การเล่นอย่างอิสระ และขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้เพื่อค้นหาตัวตนของตนเองเจริญเติบโต

พื้นที่นี้จึงถูกนำมาสร้างสรรค์ใหม่อีกครั้ง เพื่อให้ 'ทุกคน' เข้ามาทบทวน เรียนรู้ และเริ่มที่จะรักและเห็นถึงคุณค่าของตนเอง พร้อมกับมีความกล้าที่จะแสดงความเป็น 'ตัวฉัน' ออกมา ผ่านการร่วมกันทลายโครงสร้างเดิมของเครื่องเล่นสไลเดอร์ที่เห็นได้ในสนามเด็กเล่นทั่วไป เดิมทีแล้วเครื่องเล่นลักษณะนี้มักมาพร้อมกับหลักเกณฑ์และกระบวนการเล่นที่ตายตัว ไม่สามารถเล่นได้อย่างอิสระมีลักษณะการเล่นที่ขึ้นจากบันไดและถลาลงสู่พื้นดิน

ซึ่งวิธีการเล่นแบบนี้มีความคล้ายคลึงกับระบบการเมืองการปกครองของสังคมไทยที่ถึงแม้เคยได้ชื่อว่ามีกฎหมายที่มาจากประชาชนมากที่สุด นับแต่เป็นจุดสูงสุดของเสรีภาพ อย่างรัฐธรรมนูญ ปีพ.ศ. 2540 แต่ถึงกระนั้น ในปัจจุบันที่การเมืองและการปกครองถูกแปรสภาพให้กลายเป็นรูปแบบเผด็จการประชาธิปไตย (Dictatorial Democracy) เป็นผลให้ประเทศไทยกลายมาสู่จุดที่ตกต่ำอีกครั้ง

อย่างไรก็ตามมนุษย์ในฐานะพลเมืองของสังคมจำเป็นต้องหันกลับมาค้นหา ทบทวน และสร้างสรรค์กระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองเพื่อให้สามารถอยู่รอดได้กับทุกการเปลี่ยนแปลง เมื่อได้ศึกษาถึงแก่นของปัญหาแล้ว ปภาวรินทร์จึงได้ตั้งใจคิดวิเคราะห์ออกแบบและลงมือปฏิบัติในเชิงวิพากษ์ ให้แสดงออกมาในรูปแบบของสื่อศิลปะที่ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมในการรื้อสร้างกระบวนการเล่นเดิมหรือกฎการเล่นที่ตายตัวให้กลายเป็นรูปแบบการเล่นใหม่ตามจินตนาการไปพร้อมกับสร้างสรรค์การเล่นในมุมมองเฉพาะของแต่ละบุคคลได้อย่างไม่รู้จัก



Paphawarin Seeladee
juneppwr@gmail.com



Khetsophon Nilkham
tlez.dx@gmail.com

Technique : Dimension:
Interactive Art 3m x 3m



เคยสงสัยหรือไม่ว่ากระแสการโยยหาอดีต เช่น การตกแต่งคาเฟ่สไตล์วินเทจแต่งตัวเลียนแบบแฟชั่นยุค 80s หรือแม้แต่การกลับมาได้รับความนิยมอีกครั้งของกล้องฟิล์มในปัจจุบัน เกิดขึ้นได้อย่างไร มีที่มาจากอะไร ทำไมผู้คนยุคใหม่ถึงมีประสบการณ์ร่วมกับความเป็นอดีตอันสวยงามมากกว่ายุคสมัยใหม่ที่ตนเกิดและเติบโตมา ประเด็นปัญหาที่ทำให้เกิดศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้นั้นผู้วิจัยจึงได้ตั้งคำถามและวิพากษ์ถึงสังคมยุคดิจิทัลที่มีเทคโนโลยีล้ำสมัยแต่คนรุ่นใหม่ที่เกิดในยุคนี้ยังกลับเลือกที่จะโยยหาอดีตตามคนรุ่นเก่า แต่เป็นการโยยหาอดีตในแนวคิดที่ผิดแปลกและแตกต่างไปจากเดิม ทำให้เกิดคำถามที่ว่าทำไมคนรุ่นใหม่ถึงโยยหาอดีตกันมากขึ้นและอดีตดีกว่าอย่างไร พวกเขามองปัจจุบันในมุมมองแบบไหนและแตกต่างจากที่คนรุ่นเก่ามองอย่างไร การโยยหาอดีตของคนรุ่นใหม่ในบริบทที่แตกต่างอาจนำไปสู่ความเข้าใจผิดเกี่ยวกับเหตุผลแท้จริงของการโยยหาอดีตของคนรุ่นใหม่ในอดีตที่คนรุ่นเก่าพยายามจะสื่อออกมาก็เป็นได้ ผลกระทบหนึ่งที่เกิดขึ้นมาคือการทำให้ความแตกต่างระหว่างความจริงกับภาพลักษณ์มันพรมัวไป เพราะมันเป็นการยกอดีตมาแทนที่ปัจจุบันโดยที่ไม่ใช้การศึกษาเรียนรู้และปรับใช้อดีตอย่างมีเหตุผลและเข้ากับยุคสมัยที่เปลี่ยนไป ดังนั้นอีกปัญหาหนึ่งที่สำคัญคือการทำลายความเป็นจริงในอดีตและแทนที่มันด้วยอดีตที่เอื้อเพื่อต่อประสบการณ์เชิงอารมณ์ของคนในปัจจุบัน การมีอยู่ของอดีตในลักษณะนี้จึงเป็นอดีตที่ถูกทำให้กลายเป็นสิ่งประกอบสร้างทางสังคมโดยไม่ได้มีอยู่เพื่อทรงคุณค่าในตัวของมันเองอีกต่อไป แต่อดีตมีอยู่เพื่อปัจจุบันแทน



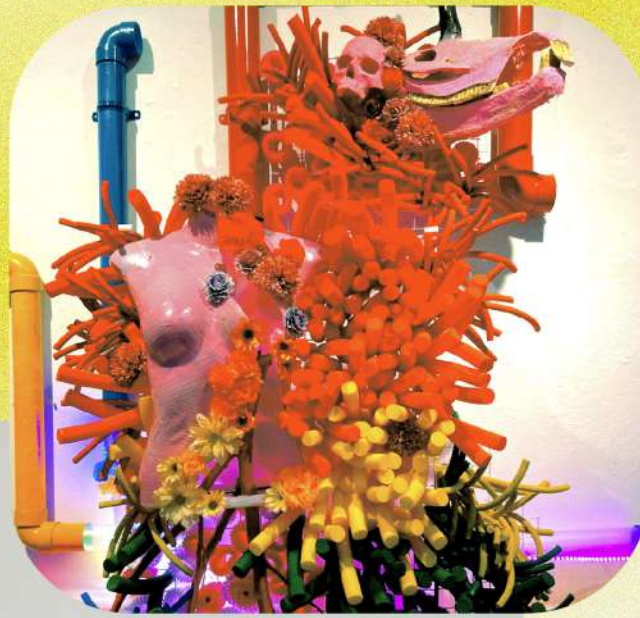
จึงทำให้เกิดเป็นผลงานที่มีชื่อว่า “Proto nostalgia” เป็นผลงานศิลปะเชิงโต้ตอบที่ต้องการจะล้อเลียนและตั้งคำถามกับมุมมองในการมองอดีตเป็นเพียงภาพลักษณ์อันสวยงามเกินจริงของคนรุ่นใหม่ การทำศิลปนิพนธ์ “Proto nostalgia” ครั้งนี้ก็เพื่อที่จะตั้งคำถามกับสังคมยุคดิจิทัลที่มีเทคโนโลยีล้ำสมัยแต่คนรุ่นใหม่ในยุคนี้กลับเลือกที่จะโยยหาอดีตตามคนรุ่นเก่าแต่เป็นการโยยหาอดีตในแนวคิดที่ผิดแปลกและแตกต่างไปจากเดิม ทำให้เกิดคำถามที่ว่าทำไมคนรุ่นใหม่ถึงโยยหาอดีตกันมากขึ้น อดีตดีกว่าอย่างไร พวกเขามองปัจจุบันในมุมมองแบบไหนและต่างจากที่คนรุ่นเก่ามองอย่างไร การโยยหาอดีตของคนรุ่นใหม่ในบริบทที่แตกต่างอาจนำไปสู่ความเข้าใจผิดเกี่ยวกับเหตุผลที่แท้จริงของการโยยหาอดีตที่คนรุ่นเก่าพยายามจะสื่อออกมาก็เป็นได้ รวมถึงภาวะ Proto nostalgia ที่อาจทำให้คนรุ่นใหม่หลงใหลในอดีตอันสวยงามที่ถูกประกอบสร้างขึ้นจากสื่อสมัยใหม่จนลืมไปว่าอดีตในความเป็นจริงมีคุณค่าอีกมากมายให้จดจำมากกว่าแค่ความหอมหวานอันสวยงาม

ProtoNostalgia

การระเบิด ของสายรุ้ง



Technique : Installation Art
Dimension: 4m x 4m



“จะอย่างไรเมื่อคุณพบว่าตนเองกลายเป็นตัวประหลาด” เมื่อได้อ่านในเนื้อหาหนังสือเรียนสู่ศึกษาที่นักเรียนไทยนับล้านคนเรียนอยู่ทุกวัน ได้พบว่าตนเองกลายเป็นตัวประหลาดที่ถูกแยกออกจากคนกลุ่มอื่น หรือแม้กระทั่งพบว่าอัตลักษณ์ของตนเองเป็นพฤติกรรมที่ผิดปกติไปจากคนทั่วไปในสังคม และไม่ควรนำพฤติกรรมแบบนี้เป็นแบบอย่าง ยิ่งไปกว่านั้นในหนังสือได้กล่าวว่าหากพบว่าตนเองมีอัตลักษณ์ตรงตามที่ได้กล่าวมาต้องมีการแก้ไข เพราะบุคลิกแบบนี้ถือเป็นปัญหาภายในสังคม นี่คือนิสัยที่ผู้มีความหลากหลายทางเพศ (LGBTQ+) เจอมาตลอดภายใต้บรรทัดฐานทางสังคมและศีลธรรมอันดีงามของไทยที่สมควรได้รับการแก้ไข

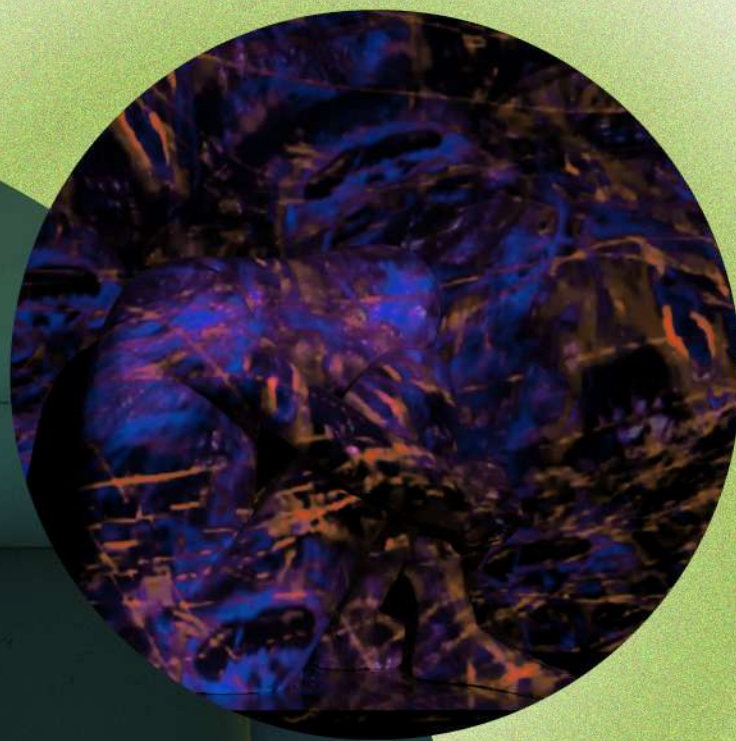
บทบาทของ LGBTQ+ ในการศึกษาไทยเป็นประเด็นที่ผู้ศึกษาเองนั้นต้องการวิพากษ์ให้เห็นถึงปัญหาและอยากให้เกิดการแก้ไขระบบการศึกษาที่ล้าสมัย ซึ่งที่ผ่านมาไม่มีการปรับหลักสูตรตามสภาพสังคมที่เปลี่ยนไป จึงทำให้การศึกษาเกี่ยวกับเรื่องเพศในหนังสือเรียนของไทยนั้นเป็นแหล่งข้อมูลขนาดใหญ่ที่ปลูกฝังความเกลียดชังต่างๆ นานาต่อกลุ่ม LGBTQ+ ซึ่งสร้างทัศนคติที่ผิดๆเกี่ยวกับเรื่องเพศต่อนักเรียน เนื้อหาในหนังสือเรียนยังคงยึดเยียดความคิดผิดๆที่ว่า LGBTQ+ เป็นกลุ่มคนที่ผิดปกติจากสังคม มีความวิกลจริต เป็นกลุ่มคนที่เบี่ยงเบนทางเพศและสร้างปัญหาให้กับสังคมหลายอย่าง หนังสือเรียนพยายามทำให้ LGBTQ+ เป็นตัวอย่างที่ไม่ดีในการประพฤติตัวและเป็นกลุ่มคนที่อยู่ตรงข้ามกับบรรทัดฐานอันดีงาม

ซึ่งเนื้อหาเหล่านี้ได้ถูกถ่ายทอดความรู้ให้กับเด็กนักเรียนนับล้านคนในไทยทุกปี ทำให้นักเรียนที่เป็น LGBTQ+ นั้นรู้สึกว่าเขาไม่เหมือนคนอื่นและถูกเพื่อนๆ กลั่นแกล้งล้อเลียนนินทาต่างๆ สิ่งเหล่านี้ส่งผลต่อสุขภาพทางจิตโดยตรงและกระทบด้านการใช้ชีวิตในอนาคตอีกด้วย

จึงเกิดผลงานที่มีชื่อว่า “การระเบิดของสายรุ้ง” เป็นศิลปะนิพนธ์ศิลปะเชิงตอบโต้ที่พยายามอธิบายถึงการถูกกดทับจากแรงกดดันต่างๆภายใต้เนื้อหาในหนังสือเรียนของไทย จนเกิดการประท้วง การระเบิด สิ่งที่ยืดหยุ่นออกมา ดังนั้นจุดประสงค์ของการทำศิลปะนิพนธ์ “การระเบิดของสายรุ้ง” ก็เพื่อที่จะวิพากษ์ถึงปัญหาที่ตัวนักศึกษารู้สึกเกี่ยวกับบทบาทของ LGBTQ+ ในระบบการศึกษาของไทย และเพื่อที่จะถ่ายทอดความรู้สึกของ LGBTQ+ ที่ถูกการศึกษากดทับพวกเขามานาน และไม่ต้องการให้เยาวชนที่เป็น LGBTQ+ รุ่นใหม่ต้องเจอกับสิ่งที่ตนเองเคยเจอ



TWIST



บทความ TWIST สื่อศิลปะสะท้อนการกลั่นแกล้งออนไลน์ 'โลกออนไลน์' คือดินแดนอิสระของการสื่อสารและการแสดงออกทางสังคมที่มีไม่จำกัด การกลั่นแกล้งออนไลน์ (Cyber bullying) คือภัยคุกคามที่มาพร้อมกับความอิสระและการแสดงออก หลายคนนั้นมองว่าเป็นเรื่องปกติแต่มั่นส่งผลต่อสภาวะจิตใจของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้งที่มาของประเด็นปัญหาดังกล่าวทำให้เกิดแรงบันดาลใจในศิลปินพจน์ขึ้นนี้ จากประเด็นสื่อออนไลน์ ได้เป็นส่วนหนึ่งในโครงสร้างสังคมซึ่งเปิดอิสระในการกระทำ แนวคิดและทัศนคติทำให้ผู้คนกล้าแสดงออก กล้าที่จะโจมตีหรือทำร้ายคนอื่นด้วยคำพูดมากขึ้น ซึ่งส่งผลกระทบต่อจิตใจของผู้ถูกรกระทำจนถึงเป็นโรคเครียดและโรคซึมเศร้า เครือข่ายสังคมของโลกออนไลน์จึงมีอิทธิพลไม่แพ้โลกที่เรายืนอยู่ในตอนนี้สาเหตุของการเกิดCyberbullyingเกือบทั้งหมดมักเริ่มก่อตัวมาจากความขัดแย้ง ความเห็นต่าง หรือมีกรณีพิพาทระหว่าง 2 คน ลูกหลานเจนเป็นชนวนของการกลั่นแกล้งกันในโลกออนไลน์ นอกจากนี้ผู้คนยังเข้าใจว่าโซเชียลมีเดีย คือพื้นที่ส่วนตัว สามารถใช้ระบายความรู้สึกได้ ถ้อยคำที่ใช้โพสต์จึงออกแนวจนแรงโพสต์เสียสติหรือสร้างความเสียหายให้อีกฝ่ายและแสดงอารมณ์แง่ลบออกมาได้อย่างเต็มที่โดยไม่ต้องเกรงใจทัศนคติและความไม่ชอบในตัวของผู้ตรงข้ามก่อให้เกิดการโจมตีที่มาจากความแค้นความสนุกและความใส่ใจของผู้กระทำที่ไม่ได้คำนึงถึงผลกระทบต่อเหยื่อถูกรกระทำ สิ่งตามมาหลังจากนี้คือ คำพูด อารมณ์ ที่ทิ้งไว้ให้กับเหยื่อที่ต้องรับมือด้วยตัวเองทั้งหนักทั้งเบาแตกต่างกันตามความเข้มแข็งของแต่ละคนทำให้เหยื่อบางรายนั้นเกิดสภาวะเครียดหนักจนถึงเป็นโรคซึมเศร้า



จุดประสงค์ของการทำศิลปินพจน์ "TWIST" นั้นต้องการจำลองและถ่ายทอดประสบการณ์ อารมณ์ความรู้สึกของเหยื่อที่ถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ ความกดดัน ความเครียดสะสม โดยรวบรวมข้อมูลที่ศึกษา และสัมภาษณ์ของผู้ตกเป็นเหยื่อ สะท้อนออกมาในรูปแบบงานสื่อศิลปะให้เหมือนกับสิ่งที่เหยื่อเผชิญให้มากที่สุด พื้นที่ห้องที่เล็กและคับแคบให้ความรู้สึกอึดอัดต่อการใช้ชีวิตอยู่ในห้องนี้พร้อมฉายภาพวาดแนวAbstractภายในห้องซึ่งเนื้อหาของภาพวาดจะให้อารมณ์สับสน ซบซ้อน คับแคบ ให้ความรู้สึกอึดอัดและกดดัน ทำงานคู่กับเสียงประกอบรอบห้องที่พาเข้าสู่อารมณ์สภาวะตึงเครียดมากขึ้น ผลงานนี้จึงเป็นผลงานที่ใส่อารมณ์และอาการที่เกิดขึ้นกับเหยื่อที่ถูกกลั่นแกล้ง เพื่อให้ผู้ชมผลงานได้เข้าใจถึงสิ่งที่เหยื่อต้องเผชิญตามลำพัง

Technique :
Mixed Media Installation

Dimension:
2m x 4m



Laugh is not a joke



หากเราได้ยินเสียงหัวเราะ เราคงนึกถึงเรื่องที่ดีสนุกสนาน เฮฮา แต่บางทีอาจจะมีย่อหลาย ๆ ปัจจัยที่เสียงหัวเราะนั้นมีความหมายอื่น เช่น หัวเราะเพื่อให้รู้สึกตัวเราเองมีอำนาจกว่าคนอื่น การดูถูกเหยียดหยามคนอื่นโดยอ้างว่าเป็นเพียงการหัวเราะซ้ำๆ หรือในกรณีที่มีการหัวเราะขึ้นมาคนรอบข้างอาจมองว่าเป็นคนบ้าก็ได้หรือการที่แกล้งหัวเราะขึ้นในวงสนทนาในกลุ่มเพื่อนฝูง เสียงหัวเราะและอารมณ์ขันมีความสำคัญต่อการดำรงอยู่ของชีวิตมนุษย์และการอยู่ร่วมกันในสังคม เสียงหัวเราะและอารมณ์ขันเป็นสิ่งที่สอดแทรกอยู่ในชีวิตประจำวันของทุกคน ถ้าเราไม่มีเสียงหัวเราะในสังคม ผู้คนจะมีชีวิตกันอย่างตึงเครียด อาจทนแบกรับความเครียดไว้ไม่ได้ตลอดเวลา ดังนั้นจึงจะต้องมีการระบายออกมาผ่านเสียงหัวเราะ การหัวเราะยังทำให้เกิดความมั่นใจในตัวเอง หรือรู้สึกเหนือกว่าผู้อื่นอยู่บนความเจ็บปวดของผู้อื่น



จากการศึกษาวิจัยเรื่องการหัวเราะที่ผ่านมา นั้นการหัวเราะ เป็นเสียงที่แสดงกิริยาอาการทางธรรมชาติของมนุษย์ การแสดงออกของมนุษย์ที่มีภาวะอารมณ์ขัน การหัวเราะเป็นปฏิกิริยาต่อเรื่องซ้ำๆ หรือสิ่งที่น่าขัน โดยแสดงออกเป็นการเปล่งเสียงพร้อมกับยิ้ม แต่บางทีเราก็หัวเราะทั้งๆ ที่ไม่ซ้ำเลย หรือถูกหัวเราะใส่ทั้งๆ ที่เป็นเรื่องเสียหายหรือปัจจัยต่างๆ ที่ส่งผลให้เกิดเสียงหัวเราะออกมาทั้งๆ ที่ไม่ได้ตั้งใจและเสียงหัวเราะที่ถูกเปล่งออกมาจากอีกฝ่ายกลับไม่ได้หัวเราะจริงๆ แต่เป็นการหัวเราะเพื่อกลบอะไรบางอย่างภายในจิตใจ ปิดบังความรู้สึกตัวเองไว้ไม่ให้ใครรับรู้ความรู้สึกที่แท้จริง



การหัวเราะหรือเสียงหัวเราะ ที่ข้าพเจ้าเคยได้พบและได้ยินมานั้นได้มีหลากหลายรูปแบบ หลากหลายอารมณ์ ทำให้ข้าพเจ้าเกิดแรงบันดาลใจต่อการศึกษาเสียงหัวเราะ ด้วยเหตุนี้จึงทำให้กลายเป็นงานศิลปนิพนธ์ "การหัวเราะไม่ใช่เรื่องตลก" ซึ่งวัตถุประสงค์ของการทำศิลปนิพนธ์เรื่องนี้ ต้องการสะท้อนให้คนได้ตระหนักถึงเสียงหัวเราะที่ไม่ได้มีแค่เรื่องสนุกสนาน เฮฮา หรือตลกขบขัน แต่ยังมีปัจจัยด้านอื่นๆ ที่เข้ามาเกี่ยวข้องต่อการหัวเราะ เมื่อเราได้ยินเสียงหัวเราะที่ยังไม่สามารถทราบถึงต้นทางสาเหตุของเสียงนั้น บางครั้งเราอาจจะคิดว่าเสียงหัวเราะนั้นอาจเกิดจากสิ่งที่ทำให้เกิดความตลกหรือความรู้สึกที่มีความสุข แต่ในความเป็นจริงแล้ว บางครั้งสาเหตุที่ทำให้เกิดเสียงหัวเราะนั้นอาจไม่ได้เกิดจากความสนุกหรือความสุขเพียงอย่างเดียว แต่อาจเป็นการหัวเราะที่เกิดขึ้นจากปัจจัยอื่นๆ อีกมากมายที่ได้กล่าวมาข้างต้น



Technique : Installation Art
Dimension : 4m x 4m



การทิ้งขยะถือเป็นอาชญากรรมอย่างหนึ่งแต่ไม่ได้มีการบังคับใช้กฎหมายอย่างเคร่งครัด เราจึงจำเป็นต้องให้ความรู้กับเยาวชนว่าเหตุใดการทิ้งขยะถึงกลายเป็นอาชญากรรม เพื่อให้ไม่ส่งผลกระทบท่อสิ่งแวดล้อม และตระหนักว่ามนุษย์นั้นเป็นผู้สร้างและทำลายในขณะเดียวกัน ซึ่งสัตว์ในท้องทะเลเป็นอีกกลุ่มหนึ่งที่ได้รับผลกระทบเช่นกัน การโยนสิ่งของในชีวิตประจำวันอย่างไร้จิตสำนึกเป็นพฤติกรรมที่ทำให้สังคมปัจจุบันสร้างขยะจำนวนมาก ส่งผลให้ขยะเหล่านั้นไหลลงสู่ท้องทะเลและสร้างมลพิษทางทะเล ด้วยเหตุนี้การรีไซเคิลจึงกลายเป็นการกระทำที่สำคัญในการปกป้องสิ่งแวดล้อม

ในแต่ละปีขยะน้อยกว่า 25 เปอร์เซ็นต์ถูกนำกลับมาใช้ใหม่และส่วนที่เหลือจะนำไปฝังกลบเผาหรือทิ้งในคูน้ำและริมถนน การกำจัดขยะที่ไม่เหมาะสมไม่ได้เพียงทำลายสิ่งแวดล้อมเท่านั้นแต่ยังเป็นภัยคุกคามร้ายแรงต่อธรรมชาติ ขยะพลาสติกที่ลอยล่องภายใต้มหาสมุทรได้ส่งผลกระทบต่อสัตว์ที่กินเข้าไปเห็นถึงคุณภาพชีวิตที่ต่ำลงของพี่น้องในท้องทะเลพวกเขาทนทุกข์ทรมานจากสภาวะของการเปลี่ยนแปลงในรูปแบบต่างๆ เช่น การคุกคามทางสภาพแวดล้อม ถิ่นที่อยู่อาศัยรวมทั้งการบริโภคขยะโดยไม่ได้ตั้งใจทำให้เป็นอันตรายต่อชีวิตของสิ่งมีชีวิตในทะเลได้ โดยเหตุการณ์เหล่านี้เป็นสิ่งที่น่าสะเทือนใจ มนุษย์จึงต้องจัดการกับปัญหาที่ตนเองก่อขึ้น ซึ่งการสร้างสรรค์งานศิลปะถือเป็นอีกหนึ่งทางเลือกในรีไซเคิลเพราะถือว่าการยึดอายุการใช้งานของวัสดุ และลดปริมาณขยะที่เกิดขึ้นดำเนินการด้วยความคิดสร้างสรรค์และเทคนิคจัดการกับวัสดุเหล่านี้

Make it Right ได้นำเสนอผลงานในรูปแบบของ Installations art & mix media sculpture เป็นการผสมผสานชิ้นงานโดยการนำเทคนิคการรีไซเคิลมาใช้ควบคู่กับสื่อสมัยใหม่ ศิลปะแบบ Upcycling ซึ่งส่งผลดีต่อสิ่งแวดล้อมเนื่องจากมีส่วนช่วยในการนำขยะกลับมาใช้ใหม่ โดยนำมาสร้างสรรค์งานประติมากรรมแบบ wall craft เป็นการสร้างงานศิลปะบนกำแพงโดยการจำลองภาพท้องทะเลขนาดใหญ่ ทุกองค์ประกอบภายในงานสร้างจากขยะให้เป็นรูปสัตว์เช่น ปลาวาฬ เต่า แมงกะพรุน เป็นต้น สัตว์เหล่านี้ซึ่งล้วนได้รับผลกระทบจากปัญหามลภาวะที่เกิดขึ้น อย่างไรก็ตามเมื่อเรายังมีโอกาสเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นได้ เราควรตระหนักกับปัญหามลพิษในมหาสมุทรที่เกิดจากพฤติกรรมของมนุษย์ให้มากขึ้นและช่วยกันการรสร้างชุมชนที่สร้างงานศิลปะที่มีพลังทางสุนทรียภาพ



Make it Right



Phamornchon Meungchoom
blue.xyf@gmail.com



MOVING
IMAGE
LAB-
ORATORY



D(o)i(y)stopia



จากพัฒนาการที่ก้าวกระโดดและวิทยาการที่มนุษย์คิดค้นขึ้นเพื่อจัดการและรับมือกับปัญหาต่างๆ ทำให้ก้าวเข้าสู่ยุคที่มนุษย์มีความสามารถในการสร้างความเปลี่ยนแปลงระดับมหภาค(Anthropocene) ส่งผลให้ผู้คนมองตัวเองเป็นศูนย์กลางของจักรวาลหรือแต่งตั้งตัวเองเป็นผู้ที่ยืนอยู่บนยอดพีระมิดของห่วงโซ่ ทั้งสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิตในธรรมชาติต่างถูกลดทอนคุณค่าลงเป็นเพียงส่วนประกอบที่ถูกนำมาตอบสนองกลไกของวัฒนธรรมมนุษย์เท่านั้น แต่เมื่อเราย้อนกลับไปมองประวัติศาสตร์ผ่านมุมมองของธรณีวิทยา วัฒนธรรมมนุษย์เป็นเพียงหนึ่งในวัฒนธรรมที่เพิ่งเข้ามาต่อรองกับธรรมชาติเท่านั้น

จากการศึกษาความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติที่เกิดขึ้นตั้งแต่ในอดีตจนปัจจุบันทำให้พบว่า ความเจริญของวัฒนธรรมมนุษย์ส่งผลให้มุมมองที่มีต่อธรรมชาตินั้นแคบลง ต่างจากในสภาพความเป็นจริงเมื่อเรามองผ่านความรู้ทางธรณีวิทยามาตรฐานกาล (Geological timescale) ซึ่งให้เห็นว่าธรรมชาติเกิดการเปลี่ยนแปลงมาตลอดเวลาในช่วงหลายล้านปีและยังคงเกิดความเปลี่ยนแปลงอยู่อย่างต่อเนื่อง แต่ด้วยความแตกต่างของอัตราส่วนเวลาระหว่างมนุษย์และธรรมชาติ ทำให้เราไม่สามารถสังเกตความเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้หากมองผ่านทฤษฎีเครือข่าย-ผู้กระทำ (ANT Network) จะพบว่าในความสัมพันธ์นี้ไม่มีสิ่งใดเป็นผู้ควบคุมสิ่งอื่นได้ทั้งหมดเป็นเพียงส่วนหนึ่งในเครือข่ายของระบบทั้งมนุษย์และธรรมชาติต่างกระทำ(agency) ในบริบทของตัวเอง ซึ่งเมื่อมองผ่านจากทั้งสองหลักการที่กล่าวมาข้างต้นส่งผลให้มุมมองของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติเปลี่ยนไป

จังหวัดเชียงใหม่เป็นกรณีศึกษาที่น่าสนใจและสอดคล้องกับหัวข้อวิจัย เนื่องจากเป็นภูมิภาคที่มีความโดดเด่น มีพื้นที่ธรรมชาติที่ดึงดูดผู้คนทำให้เกิดการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงพื้นที่อย่างรวดเร็ว ส่งผลให้ความสัมพันธ์ของชาวเชียงใหม่กับธรรมชาติเปลี่ยนแปลงไปเช่นกัน

นอกจากนี้ จังหวัดเชียงใหม่ยังได้ประสบกับภัยธรรมชาติ(natural disaster) หลากหลายรูปแบบตั้งแต่ในอดีต จนถึงปัจจุบัน และยังมีแนวโน้มรุนแรงขึ้นจากผลของการต่อรองระหว่างสองความสัมพันธ์ การรับมือ ของวัฒนธรรมมนุษย์จึงจำเป็นต้องอาศัยการคาดการณ์(speculate) เพื่อสร้างวิธีแก้ไขปัญหามาจาก ธรรมชาติที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต โดยยึดโยงจาก ข้อมูลความรู้ที่มีอยู่ในปัจจุบัน

จากการศึกษาข้อมูลประวัติพื้นที่ในจังหวัดเชียงใหม่และวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของผู้คนกับธรรมชาติ ทำให้สามารถนำผลลัพธ์เหล่านั้นมาคาดการณ์ถึงความเปลี่ยนแปลงในอนาคตของวัฒนธรรมมนุษย์ในจังหวัดเชียงใหม่และมนุษย์รับมือกับความเปลี่ยนแปลงนั้นอย่างไร จึงเป็นที่มาของการจำลองเหตุการณ์ในอนาคตของจังหวัดเชียงใหม่ผ่านข้อมูลที่ถูกรวบรวมผสมกับจินตนาการของผู้วิจัย ออกมาเป็นงานสร้างสรรค์ชื่อว่า D(o)i(y)stopia

Technique :
Installation Art
Dimension:
1m x 1m



Noppasin Netthong
noppasinneththong@gmail.com

พจมา(ร) Ban Sai Thong the Animation

Technique :

Media Installation

Dimension:

1m x 1m

การเปลี่ยนแปลงไปสู่ยุคดิจิทัล เป็นยุคที่คนเข้าถึงสื่อออนไลน์ได้ง่าย ในขณะที่โทรทัศน์ถ่ายทอดสารแก่ผู้รับได้เพียงอย่างเดียว แต่ในโลกออนไลน์มีเนื้อหาทางเลือกที่หลากหลายมากกว่า ผู้รับสารมีปฏิสัมพันธ์ในการตอบกลับข้อคิดเห็นไปยังผู้ส่งสารได้ สามารถจุดกระแสหรือประเด็นในสังคมให้เป็นข้อถกเถียงวิจารณ์กันได้ ที่ผ่านมาสื่อเป็นภาพแทนที่ผลิตซ้ำค่านิยมและความต้องการที่ไม่มีที่สิ้นสุดของมนุษย์ ยกตัวอย่างเช่น ละครไทยที่นำเสนอชีวิตของผู้หญิงที่ต้องการผู้ชายที่แต่งงานแล้วมาเป็นสามีเพราะอยากจะมีหวังพึ่งพาความรวย ความมีชื่อเสียงของผู้ชาย เป็นต้น

ละครเรื่อง บ้านทรายทอง ซึ่งถูกนำมาผลิตซ้ำถึง 6 รอบ นับตั้งแต่ พ.ศ 2501 - พ.ศ 2558 นำเสนอภาพ เด็กสาวที่ก้าวเข้ามาอยู่ในโลกที่เต็มไปด้วยผู้ดีเธอต้องเผชิญหน้าต่อสื่อกับความโหดร้ายทั้งความรักและความชิงชังในकुหาสน์หลังนี้จึงเป็นละครที่ได้รับความนิยม ด้วยลักษณะตัวละครของพจมาเองที่เป็นผู้หญิงรักในคักดีศรีกล้าต่อสู้ รักความ ยุติธรรม มีความเป็นกุลสตรีและความน่าสงสาร แต่ด้วยกรอบค่านิยมบางอย่างยังคงสร้างภาพลักษณ์ในทางเอนกมีสถานภาพที่ดีกว่าจนลู่บทสรุปสุดท้ายนางเอกยังคงเลือกที่จะแต่งงานและใช้ชีวิตในบ้านทรายทองเช่นเดิม ด้วยเหตุนี้จึงสะท้อนถึงค่านิยมสังคมในอดีตเรื่องผู้หญิงออกเรือนแล้วจะมีความสุข ซึ่งไม่สามารถใช้กับผู้หญิงในยุคปัจจุบันได้อีกแล้วเพราะการแต่งงานไม่ใช่ทางเลือกสุดท้ายในการใช้ชีวิตที่รับประกันได้ว่าเธอจะมีความสุขเสมอไป นอกจากเรื่องการแต่งงาน ผู้หญิงจะต้องมีความเป็นกุลสตรีเรียบร้อยผ้าพับไว้หรือผู้หญิงจะต้อง รู้จักทำงานบ้านงานเรือนให้เป็นทุกอย่างกลายเป็นการลดทอนคุณค่าในเพศหญิงสิ่งเหล่านี้จึงเป็นค่านิยมที่ล้าสมัยที่ไม่สามารถนำมาใช้ในยุคปัจจุบัน

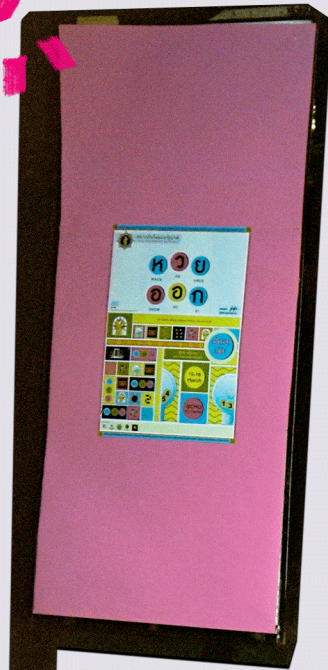
ดังนั้นละครเรื่องนี้จึงเป็นเรื่องที่เหมาะสมแก่การศึกษาในประเด็นการถ่ายทอดเรื่องราวสถานะทางชนชั้นและบทบาทสตรีในโลกละคร เมื่อจารีตค่านิยมผู้หญิงที่ถูกตีกรอบเอาไว้ ไม่สามารถใช้ได้กับยุคสมัยปัจจุบัน จึงเกิดการตั้งคำถามว่าหากเราสามารถปรับเปลี่ยนหรือสร้างสถานะของนางเอกให้มีความเท่าเทียมทางเพศไม่มีการกดสถานะภาพได้หรือไม่ ศิลปินพจมาจึงนำปสู่กระบวนการสร้างสรรค์ชิ้นงานสื่อศิลปะในรูปแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว โดยเป็นการดัดแปลงบุคลิกภาพตัวละคร และดัดแปลงเนื้อหาเรื่องราวสู่บทสรุปในแนวทางอื่น เป็นนำเสนอภาพลักษณ์นางเอกละครไทยในแนวทางใหม่ที่แตกต่างออกไปจากเดิมสู่ผู้ชม



MADs DEGREE SHOW 2021 MADs DEGREE SHOW 2021 MADs DEGREE SHOW 2021 MADs DEGREE SHOW 2021



go to
next
page
then



Can U
turn
back
a little
bit pls.



post





We had
gone through it
together.



**Bachelor of Fine Arts Program
in Media Arts and Design,
Chiang Mai University**