

Academic article

การเชื่อมโยงกันของความเป็นปัจเจกและความเป็นกลุ่มของมนุษย์ผ่านกระบวนการแสดง Linkage of Individuals and Collective of Human through Performative Acts

ณัฐพล ชัยวรวัฒน์^{1*} กิตสิรินทร์ กิตติสกล¹ เกษม เพ็ญภินันท์²
Natthaphon Chaiworawat^{1*} Kitsirin Kitisakon¹ Kasem Phenpinant²

Received: 07 May 2024 | Revised: 19 July 2024 | Accepted: 07 October 2024

<https://doi.org/10.55003/acaad.2024.271591>

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นบทความปริทัศน์บทวนการเชื่อมโยงกันของความเป็นปัจเจกและความเป็นกลุ่มของมนุษย์ ผ่านการกระทำและปฏิกิริยาตอบสนองทางร่างกาย ผ่านการศึกษาผลงานด้านศิลปกรรมของกลุ่มศิลปินกรณีย์ ที่มีการใช้การกระทำและปฏิกิริยาตอบสนองมาใช้เป็นแกนหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยอาศัยแนวคิดทางด้านปรัชญา ด้านจิตวิเคราะห์ และมานุษยวิทยา ที่เกี่ยวข้องกับการเกิดขึ้นของการกระทำ เป็นกรอบคิดหลักการศึกษา เพื่อหาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมของผู้วิจัยเอง ที่หลอมรวมเอาการกระทำและปฏิกิริยาตอบสนองทางร่างกาย เป็นแกนหลักในการสร้างสรรค์ผลงานผ่านกระบวนการแสดง กระบวนการเกิดขึ้นของการกระทำและปฏิกิริยาตอบสนองทางร่างกาย เกิดจากหลายเหตุปัจจัย อาทิ ความสัมพันธ์ที่หลอมรวมของร่างกายกับจิตใจ พื้นที่กับเวลา ตรรกะกับความรู้สึก ธรรมชาติและการหล่อหลอม นอกจากนี้กระบวนการแสดงยังสามารถสร้างสัมพันธ์ที่สามารถเชื่อมโยงความเป็นปัจเจกและความเป็นกลุ่ม และหลอมรวมเป็นหนึ่งเดียวกัน จนเกิดเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่หลากหลาย ผ่านการกระทำร่วมกันของแต่ละปัจเจก

คำสำคัญ: ปฏิกิริยาตอบสนอง กระบวนการทางแสดง ความเป็นปัจเจก ความเป็นกลุ่ม ศิลปะการแสดง

Abstract

The article analyzes the relationship between individuality and collectivity by reviewing artistic endeavors in which physical actions and reactions serve as the fundamental elements of execution. The researcher discovered the guideline for artistic practices, which entail physical actions and reactions as the essential performative process, by utilizing concept ideas from philosophy, psychoanalysis, and

¹ นักศึกษาปริญญาเอก สาขาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

DFA Student, Department of Visual Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University

¹ ภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Visual Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University

² ภาควิชาปรัชญา คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Philosophy, Faculty of Arts, Chulalongkorn University

*ผู้พิมพ์ประสานงาน อีเมล: natthaphon.ch@kmitl.ac.th

anthropology that relate to the occurrence of acts as the main educational framework. Numerous factors, including the interaction between the body and mind, location and time, logic and emotion, and nature and nurture, contribute to the occurrence of physical actions and reactions. Furthermore, the performative process can show how individuality and collectivity are linked through embodiment, which produces a variety of interactions through every individual's collective acts.

Keywords: Reaction, Performativity, Individuals, Collective, Performative Art

1. บทนำ

การรับรู้ (perception) สิ่งต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน เกิดขึ้นในกระบวนการทางชีวภาพผ่านการใช้ประสาทสัมผัสของ ผู้คน แต่การรู้ (knowing) มีความหมายโดยทั่วไปคือ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากการประมวลข้อมูลที่ได้จากการรับรู้จนเกิดเป็นความ เข้าใจในระดับต่าง ๆ ความเข้าใจที่เกิดขึ้นก็อาจแปรผันไปได้ในผู้คนที่ม้อัตวิสัยแตกต่างกัน (Interpersonal) ความเข้าใจที่เกิด จากการตีความสิ่งที่รับรู้ได้เหมือน ๆ กัน จึงเป็นเรื่องของการประมวลข้อมูลในระดับที่ปัจจัยต่าง ๆ เข้ามามีบทบาท ไม่ว่าจะเป็น เป็นความรู้ที่มีอยู่ก่อนหน้า ประสบการณ์ สถานะทางเศรษฐกิจ สถานภาพทางสังคม รสนิยม ความนิยมชมชอบ ปัจจัยเหล่านี้ มีส่วนอย่างมากในกระบวนการตีความ จนเกิดเป็นความรู้ (knowledge) ซึ่งเกิดจากการประมวลข้อมูลที่ซับซ้อน และเป็นเรื่อง ของมุมมอง อย่างไรก็ตาม การก่อตัวขึ้นของความคิดที่ว่า ความรู้เป็นสิ่งที่สร้างทางสังคมแบบหนึ่ง ที่มีต่อสังคมและการทำความเข้าใจโลก ในแง่ของสังคมวิทยา โรเบิร์ต เค. เมอร์ตัน (Robert K. Merton, 1945) บอกว่านิยามของความรู้ถูกตีความอย่าง กว้างในขอบเขตของผลผลิตทางวัฒนธรรม นอกจากความรู้จะหมายถึงข้อมูลที่ถูกรับรู้ในลักษณะต่าง ๆ แล้ว ความรู้เองยัง หมายรวมปริณิณทลทางความคิด (ideational realm) อื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นปรัชญา (philosophy) ทฤษฎี (theories) และ กรอบความคิดต่าง ๆ (mentalities) อาทิ อุดมการณ์ หลักศีลธรรมจรรยา ความยุติธรรม รวมไปถึงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ด้วย (Wecharaporn, 2024)

มนุษย์ใช้ประสาทสัมผัส (Sensory) ในการรับรู้สิ่งเร้า ก่อนที่จะเกิดการใช้ตรรกะเหตุผล (Logic) และอารมณ์ ความรู้สึก (Emotion) ในการประเมิน (Evaluate) และตัดสิน (Judge) ผ่าน ประสบการณ์ส่วนตัว และบรรทัดฐานทางสังคม นั้น ๆ ที่ตนดำรงอยู่ อันนำไปสู่การแสดงความคิดเห็น (Comment) และการแสดงออกทางการกระทำ (Act) ภาวะดังกล่าว เปรียบได้กับกระบวนการของคอมพิวเตอร์ที่มีการรับข้อมูล (Input) ประมวลผล (Processing) จากสิ่งที่ถูกตั้งค่าไว้ และ แสดงผล (Output) ภายใต้เงื่อนไขที่ถูกกำหนดไว้ ซึ่งภาวะการณ์หลอมรวม (Embodiment) เป็นหนึ่งเดียวกันนี้เอง มีผลต่อการ เกิดขึ้นของปฏิกิริยาตอบสนองทางร่างกาย (Reaction of Body) ในระดับจิตไร้สำนึก (Subconscious) ที่นอกจากจะอธิบาย ได้จากแนวคิดด้านจิตวิเคราะห์แล้ว ยังสอดคล้องกับแนวคิดด้านมานุษยวิทยาไซบอร์ก (Cyborg Anthropology) ที่พูดถึง ผลกระทบและปฏิสัมพันธ์ (Interconnection) ที่เกิดจากวัตถุและเทคโนโลยีที่มนุษย์นำมาใช้ในชีวิตประจำวัน ทั้งในระดับปัจเจก (Individuality) และกลุ่ม (Collectivity)

ที่ผ่านมา กระบวนการฝึกฝนทางศิลปกรรมส่วนใหญ่ของผู้วิจัย เป็นไปเพื่อสำรวจสิ่งภายในตนเอง (Self-Examination) ซึ่งเป็นการค้นหาตัวตนในระดับปัจเจก (Subjectivity) โดยอาศัยกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน อันนำไปสู่การ ขยายขอบเขตทางความคิด การแสดงออก การตั้งคำถามเกี่ยวกับการดำรงอยู่ ที่เป็นการศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับ ความเป็นภววิสัย (Objectivity) กระบวนการฝึกฝนดังกล่าวส่งผลให้ผู้วิจัยเกิดพัฒนาการทางความคิดและกระบวนการ สร้างสรรค์ผลงาน ที่มุ่งความสนใจไปที่ความเชื่อมโยงของความเป็นมนุษย์ในมิติของความเป็นปัจเจก (Individuals) และ ความเป็นกลุ่ม (Collective) ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะนำกระบวนการเกิดขึ้นของการกระทำและปฏิกิริยาตอบสนองทาง ร่างกาย มาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรม บทความนี้จึงเป็นการศึกษาค้นคว้าผลงานศิลปะที่มีการ

ใช้ “การกระทำ (Act)” และปฏิกิริยาตอบสนองของร่างกาย (Reaction of Body) เป็นปัจจัยหลักในการสร้างสรรค์ เพื่อแสดงถึงความเชื่อมโยงกันของมนุษย์ในแง่ความเป็นปัจเจก และความเป็นกลุ่ม

2. วัตถุประสงค์การศึกษา

- 2.1 เพื่อศึกษาผลงานศิลปะของกลุ่มศิลปินกรณีย์ ที่มีการใช้การกระทำและปฏิกิริยาตอบสนองของร่างกายมนุษย์
- 2.2 เพื่อวิเคราะห์เชื่อมโยงกันของความเป็นมนุษย์ในมิติของความเป็นปัจเจก และความเป็นกลุ่ม
- 2.3 เพื่อหาแนวทางการสร้างสรรค์ที่มีการใช้การกระทำเป็นแกนหลักของผลงานศิลปกรรม

3. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทั้งในด้านปรัชญา (Philosophy) จิตวิเคราะห์ (Psycho Analysis) มานุษยวิทยา (Anthropology) และแนวคิดเชิงศิลปกรรม (Fine Arts) โดยได้แบ่งกลุ่มแนวคิดออกเป็น 2 กลุ่มที่เชื่อมโยงกัน ได้แก่

3.1 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับความเป็นปัจเจก (Individuals) เป็นการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับแก่นแท้แห่งการดำรงอยู่ในฐานะปัจเจกบุคคล

3.1.1 แนวคิดด้านจิตวิเคราะห์ เรื่อง “ระยะกระจกเงา (Mirror Stage)” โดย ฌาคส์ ลากอง (Jacques Lacan) ซึ่งมีอิทธิพลต่อมนุษย์ในการสร้างแรงปรารถนา (Desire) จินตนาการ (Imaginary) และสัญญาณ (Semiotics) ซึ่งมีผลต่อการเกิดขึ้นของปฏิกิริยาตอบสนองทางร่างกายในระดับจิตไร้สำนึกของปัจเจกบุคคลในความจริง (Real) เป็นการแสดงออกถึงความจริงแห่งการมีชีวิตอยู่ (Living) ในสภาวะปัจจุบันชั่วคราว (Temporary Present) ซึ่งสอดคล้องกับกระบวนการทางศิลปะการแสดงสด (Performance Art) ที่มักจะใช้ร่างกายในการแสดงออกเพียงชั่วคราว และการแสดงออกนั้นจะไม่สามารถดำรงอยู่ได้ หากปราศจากการบันทึก (Documentation) ร่องรอยของการกระทำ (Trace of Acts) ซึ่งเป็นแนวคิดหลักในการสร้างสรรค์

3.1.2 แนวคิดด้านศิลปกรรมของกลุ่มฟลักซุส (Fluxus) เพื่อศึกษาการนำเอากระบวนการเกิดขึ้นของปฏิกิริยาตอบสนองทางร่างกาย มาใช้ในการสร้างสรรค์ “กระบวนการแสดง (Performative)” ผ่านกระบวนการทางศิลปะ และเชื่อมโยงความเป็นปัจเจกเข้ากับความเป็นกลุ่ม

3.2 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับความเป็นกลุ่ม (Collective) เป็นการศึกษาแนวคิดแห่งการดำรงอยู่ในฐานะสัตว์สังคม

3.2.1 แนวคิดด้านมานุษยวิทยาไซบอร์ก (Cyborg Anthropology) โดยดอนน่า ฮาราเวย์ (Donna Haraway) ที่ชี้ให้เห็นถึงมุมมองที่มีต่อการสร้างอัตลักษณ์ในกระบวนการทัศน์ใหม่ ว่าเป็นมนุษย์คือการหลอมรวมเป็นหนึ่งเดียวกัน (Embodiment) ของธรรมชาติ (Nature) และ “สิ่งอื่น” ที่ตัวมนุษย์เองสร้างขึ้น (Artifact) และมีผลต่อการดำรงอยู่ของมนุษย์อย่างที่ไม่สามารถแยกออกจากกันได้

3.2.2 แนวคิดด้าน “ปรัชญาพหุมนุษย์ (Posthumanism)” โดยแคเธอรีน เฮย์ส (Katherine Hayles) ที่พูดถึงการหลอมรวมกันของมนุษย์และเทคโนโลยี ที่มีผลต่อการสร้างพฤติกรรมและจิตสำนึก และพัวพันเส้นแบ่งแห่งการดำรงอยู่ร่วมกัน (Co-Existentialism) ของมนุษย์กับสิ่งอื่น ในสังคมร่วมสมัย ที่มนุษย์ไม่ได้เป็นศูนย์กลางแห่งการดำรงอยู่อีกต่อไป

3.2.3 แนวคิดเกี่ยวกับ “กระบวนการแสดงทางเพศภาวะ (Performativity in Gender)” โดยจูดิธ บัตเลอร์ (Judith Butler) ที่อธิบายถึงกระบวนการเกิดขึ้นของการกระทำและปฏิกิริยาตอบสนอง ว่าเกิดจากการถูกหล่อหลอม (Embodiment) และการสวมบทบาท (Role Play) ผ่านความคาดหวัง บรรทัดฐานทางสังคมวัฒนธรรม

4. วิธีการศึกษา

ผู้วิจัยได้อาศัยแนวคิดที่เกี่ยวข้องในการศึกษาและวิเคราะห์ผลงานด้านศิลปกรรม ที่มีการใช้การกระทำ (Act) และ ปฏิกิริยาตอบสนองของร่างกาย (Reaction of Body) เป็นปัจจัยหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน ดังต่อไปนี้

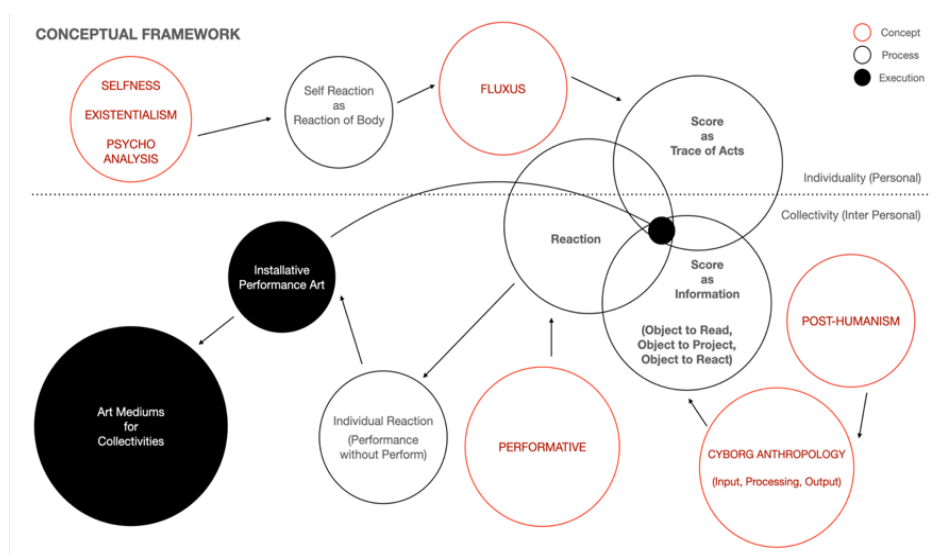
4.1.1 ผลงาน “Pollen from Hazelnut” โดยโวล์ฟกัง โลบ์ (Wolfgang Laib)

4.1.2 ชุดผลงานแสดงสดระยะยาวชื่อ “One Year Performances” โดยเฉีย เตอชิง (Tehching Hsieh)

4.1.3 ผลงานชุด “Today Series” และผลงานชุด “One Million Years” และชุดผลงาน “One Million Years: Past and Future” โดยอน กาวารา (On Kawara)

4.1.4 ผลงาน “Huddle” โดยซีโมน ฟอร์ตี (Simone Forti)

4.1.5 ผลงานชุด “One Minutes Sculpture” โดยแอร์วิน วูร์ม (Erwin Wurm)



รูปที่ 1 แผนภาพแสดงกรอบคิดในการศึกษา

Figure 1 Diagram of Conceptual Framework.

5. ผลการศึกษา

5.1 การกระทำกับความเป็นปัจเจก (Individuality)

การกระทำ (Acts) ของมนุษย์ในฐานะปัจเจกเกิดจากหลายปัจจัย ที่หลอมรวมเป็นหนึ่งเดียวกัน จนเกิดเป็นการกระทำ (Embodiment of Acts) การทำความเข้าใจการกระทำของมนุษย์ และรับรู้ถึงการดำรงอยู่ร่วมกันจึงเป็นทางหนึ่งที่จะลดความเหลื่อมล้ำ (Reduce Inequalities) ช่วยสร้างจิตสำนึกร่วม (Collective Awareness) ต่อความเป็นมนุษย์ที่อยู่ร่วมกันอย่างเท่าเทียม และสามารถสร้างความยั่งยืนให้แก่สังคมเมือง และชุมชนต่าง ๆ (Sustainable Cities and Communities) การดำรงอยู่ร่วมกัน (Co-Existence) ภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์ (Globalization) อันเคลื่อนตัวไปข้างหน้าอย่างรวดเร็ว จิตสำนึกร่วมที่มีต่อเพื่อนร่วมโลก สามารถนำไปสู่การสร้างสำนึกที่มีต่อชีวิตและโลกใบนี้ (Life and Land) อย่างไรก็ดี การสร้างจิตสำนึกร่วม เป็นประเด็นละเอียดอ่อน และมีความเป็นนามธรรม (Abstract) สูง ในทัศนะของผู้วิจัยเห็นว่า การจะทำความเข้าใจผู้อื่นได้ จำเป็นอย่างหนึ่งที่จะต้องเข้าใจการมีอยู่ของตนเองก่อน ในทัศนะของผู้วิจัย การที่มนุษย์จะสามารถดำเนินชีวิตตามเจตจำนง และรับผิดชอบผลที่ตามมาจากการกระทำของตนเองได้นั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทำความเข้าใจถึงเหตุปัจจัยที่ก่อให้เกิดการกระทำในแง่ของปฏิกิริยาตอบสนองที่มีต่อสิ่งเร้า (Stimulus) ต่าง ๆ โดยปฏิกิริยา

ตอบสนองที่เป็นรูปธรรมคือ “ปฏิกิริยาตอบสนองของร่างกาย (Reaction of Body)” ซึ่งเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วในระดับจิตใต้สำนึก (Subconscious) ฌาคส์ ลากอง (Jacques Lacan) นักจิตวิเคราะห์ ได้เสนอแนวคิด “ระยะกระจกเงา (Mirror Stage)”³ ที่พูดถึงเรื่องการถูกปลูกฝังของมนุษย์ (Human Nurture) เขาอธิบายว่าทารกแรกเกิด เมื่อเติบโตขึ้นมา จะมีช่วงเวลาแห่งการจดจำตนเองได้ เมื่อเห็นตัวเองในกระจก ประสบการณ์นี้ถือเป็นส่วนสำคัญเพราะเป็นพื้นฐานสำหรับการพัฒนาความเป็น “ฉัน” (Selfness) หรือ อัตตา (Ego) ซึ่งเชื่อมโยงกับอีกแนวคิดทฤษฎีของเขาที่ว่าด้วย ความสัมพันธ์ระหว่างความจริง (Real) จินตนาการ (Imaginary) และสัญลักษณ์ (Symbolic)⁴ เขาอธิบายว่า จินตนาการ เป็นอาณาจักรแห่งภาพมายา ซึ่งเกี่ยวข้องกับแนวคิดเรื่องระยะกระจกเงา ที่พูดถึงการก่อตัวของอัตตา จินตภาพมีลักษณะเป็นความรู้สึกถึงความสามัคคี (Solidarity) และความสมบูรณ์ (Perfection) ในขณะที่สัญลักษณ์ เป็นอาณาจักรที่อธิบายถึงขอบเขตของภาษา (Linguistic) สัญลักษณ์ และระบบสังคม (Social System) เป็นตัวแทนของโลกแห่งวัฒนธรรม บรรทัดฐาน และโครงสร้างทางภาษา สัญลักษณ์ ที่มีบทบาทในการสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมของมนุษย์ ลากองเชื่อว่าจินตนาการ และสัญลักษณ์ มีอิทธิพลต่อการสร้างแรงปรารถนา (Desire) ซึ่งมีผลต่อการเกิดขึ้นของปฏิกิริยาตอบสนองของมนุษย์ในระดับจิตใต้สำนึกในระดับปัจเจกบุคคล ในความจริง อาณาจักรที่พูดถึง สิ่งที่มีอยู่นอกเหนือจากการเป็นตัวแทนและภาษา เป็นความจริงที่ดิบ และไร้สื่อกลาง ซึ่งไม่สามารถบันทึกได้ครบถ้วนด้วยสัญลักษณ์หรือภาษา มักเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ที่กระทบกระเทือนจิตใจ หรือช่วงเวลาแห่งอารมณ์ความรู้สึกที่รุนแรง



รูปที่ 2 ภาพแสดงตัวอย่างชุดคำสั่งของกลุ่มฟลักซุส

Figure 2 Example of Fluxus Score

Source: Massachusetts Institute of Technology Library (n.d.)

จากการศึกษางานของลากอง ทำให้ผู้วิจัยเกิดความสนใจในการเชื่อมโยงผลงานศิลปะแสดงสด (Performance) ที่จำเป็นต้องอาศัยการเผชิญหน้า (Encounter) ทั้งกับร่างกาย (Body) จิตใจ (Mind) ตนเองต่อสิ่งเร้ารายล้อม ที่ก่อให้เกิดการสร้างการเคลื่อนไหวทางร่างกาย (Body Movement) ซึ่งเป็นการแสดงออกในระดับปัจเจก (Individuals) ที่สามารถเชื่อมโยงไปสู่กลุ่มคนอื่น ๆ ได้ผ่านการกระทำ และการบันทึก (Documentation) ได้อย่างหลากหลาย เคน ฟรีดแมน (Ken Friedman)

³ เวทีกระจกยังวางรากฐานสำหรับความรู้สึกถึงตัวตนและความรู้สึกแยกตัวจากโลกภายนอก

⁴ ลากองแบ่งประสบการณ์ของมนุษย์ออกเป็น 3 อาณาจักร คือ ความจริง (Real) จินตนาการ (Imaginary) และสัญลักษณ์ (Symbolic)

ได้ทำการรวบรวมบันทึกการแสดงสดของกลุ่มฟลักซุส (Fluxus)⁵ ไว้ในหนังสือชื่อ “The Fluxus the Performance Workbook” ในรูปแบบของชุดคำสั่ง (Score) หรือที่เรียกกันว่า “ชุดคำสั่งของกลุ่มฟลักซุส (Fluxus Score)”

การกระทำเป็นหนึ่งในกลไกการสร้างสรรคผลงานศิลปะที่ทลายเส้นแบ่งระหว่างความเป็นศิลปะ (Art) และชีวิต (Life) ผ่านกระบวนการแสดง (Performative) อีกทั้งยังสามารถหลอมรวมเป็นหนึ่งเดียวกัน (Embodiment) เพื่อแปรเปลี่ยน (Becoming) เป็นผลงานศิลปะในหลากหลายรูปแบบที่ไปไกลเกินกว่าคำนิยามความหมาย โวล์ฟกัง ไลบ์ (Wolfgang Laib)⁶ สร้างสรรคผลงาน “Pollen from Hazelnut” จาก “การบด” และ “เก็บสะสม” ละอองเกสรเฮเซลนัทที่อยู่รอบบริเวณบ้าน และสตูดิโอของเขาเป็นเวลากว่า 30 ปี (1990) ในปี 2013 เขาได้ทำการเปลี่ยนบรรยากาศห้องจัดแสดงงานของ Museum of Modern Art (MoMA) โดย “การโรย”ผงที่ได้จากการบดละอองเกสรที่เขาเก็บสะสมไว้อย่างประณีตและมีสมาธิลงบนพื้นห้องจัดแสดงงาน เขาได้สร้างอาณาเขต (Territory) ของละอองเกสรดอกไม้ที่มีขนาด 378 ตารางฟุต ซึ่งถือเป็นการสร้างผลงานศิลปะที่มีขนาดใหญ่ที่สุดของเขา



Production still from the “Legacy” episode of “Art in the Twenty-First Century,” Season 7. © Art21, Inc. 2014.

รูปที่ 3 ภาพกระบวนการแสดง เพื่อสร้างสรรค์ผลงานของ โวล์ฟกัง ไลบ์ “Pollen from Hazelnut”

Figure 3 Performative act of “Pollen from Hazelnut”, Wolfgang Laib

Source: Museum of Modern Art (2013)

ในทัศนะของผู้วิจัย กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของ โวล์ฟกัง ไลบ์ เกิดจากการกระทำ ที่เขาเป็นผู้เลือกกระทำ ด้วยเจตจำนงของเขาเอง ที่ข้ามพ้นข้อจำกัดของนิยามความหมาย การกระทำที่เขาเลือกใช้ ไม่ว่าจะเป็น การบด การสะสม และการโรย เป็นการกระทำที่เรียบง่ายแต่เต็มไปด้วยความตั้งใจ จดจ่ออยู่กับการกระทำอย่างมีสมาธิสติสัมปชัญญะ นอกจากนี้ การกระทำดังกล่าวนั้นสามารถเข้าถึงได้โดยง่าย และยังเปรียบเสมือนเขาได้สร้างวินัยในการเจริญสมาธิ (Meditative) เพื่อสำรวจสิ่งภายในตนเอง เพื่อทำความเข้าใจการดำรงอยู่ตัวเขาเองในฐานะปัจเจกบุคคล ที่มีความเชื่อมโยงกับธรรมชาติอย่างมี

⁵ เคน ฟรีดแมน (Ken Friedman) รวบรวมงานเขียนและงานศิลปะที่สำรวจขบวนการฟลักซุส และพร้อมอธิบายว่ากลุ่มฟลักซุสเป็นขบวนการศิลปะแนวหน้าที่เกิดขึ้นในทศวรรษ 1960 โดยมีจุดเด่นคือ การปฏิเสธแบบแผนทางศิลปะแบบดั้งเดิม และมุ่งเน้นไปที่สื่อกลางและการมีส่วนร่วมของผู้ชม ไว้ในหนังสือ “The Fluxus Reader” ตีพิมพ์ในปี 1998

⁶ โวล์ฟกัง ไลบ์ (Wolfgang Laib) ศิลปินชาวเยอรมัน เป็นที่รู้จักในฐานะประติมากร ที่มักจะใช้การสะสมวัสดุที่มีองค์ประกอบมาจากธรรมชาติ อาทิ นม ละอองเกสร หินอ่อน ข้าว และขี้ผึ้ง เขากลายเป็นที่รู้จักไปทั่วโลกผ่านผลงาน “Milchstein (1993-1994)” ซึ่งรูปทรงเรขาคณิตที่ทำจากนมและหินอ่อนสีขาว และผลงาน “Pollen from Hazelnut” ผลงานของเขาได้รับการจัดแสดงทั่วโลกในหอศิลป์ และพิพิธภัณฑ์ที่สำคัญหลายแห่ง เขาเป็นตัวแทนของเยอรมนีในงาน Venice Biennale 1982 ผลงานของเขาถูกจัดแสดงในเทศกาล Documenta 7 ในปี 1982 และ Documenta 8 ในปี 1987 เขาได้รับ Praemium Imperiale สำหรับงานประติมากรรมในโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น ในปี 2015

สำนึกร่วมแห่งการดำรงอยู่ร่วมกัน และแสดงออกผ่านกิจวัตรประจำวันที่ทุกคนสามารถทำได้ ยิ่งไปกว่านั้นการกระทำของโลบเป็นการกระทำที่เข้าไปเข้ามาอย่างต่อเนื่อง จึงเปรียบได้ว่าเขาได้กระทำกระบวนการแสดงสดระยะยาว (Long durational Performance) ที่ต้องอาศัยการกระทำ ซ้ำ ๆ ต่อเนื่อง ยาวนาน เพื่อให้ผลของการกระทำค่อย ๆ แปรเปลี่ยนและแสดงตัวมันเองออกมาในเชิงประจักษ์ ซึ่งหากมองอีกนัยหนึ่ง ผลงานของเขาเกิดขึ้นผ่านการกำหนดการกระทำที่นำไปสู่การสร้างความสำเร็จของศิลปะกับชีวิต

หนึ่งในศิลปินที่ใช้กระบวนการแสดงสดระยะยาว (Long durational Performance) เพื่อสำรวจการดำรงอยู่ของชีวิต และการกระทำที่นำไปสู่การหลอมรวมกันเป็นหนึ่งในศิลปะกับชีวิต คือ เต๋อชิง (Tehching Hsieh)⁷ ผู้สร้างชุดผลงานแสดงสดระยะยาวชื่อ “One Year Performances” เขาทำการประกาศสู่สาธารณะถึงสิ่งที่เขาจะกระทำในแต่ละช่วงเวลาตลอด 1 ปี ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นการกระทำอันสุดโต่งเกินกว่าวิถีปกติของมนุษย์พึงจะกระทำทั้งสิ้น



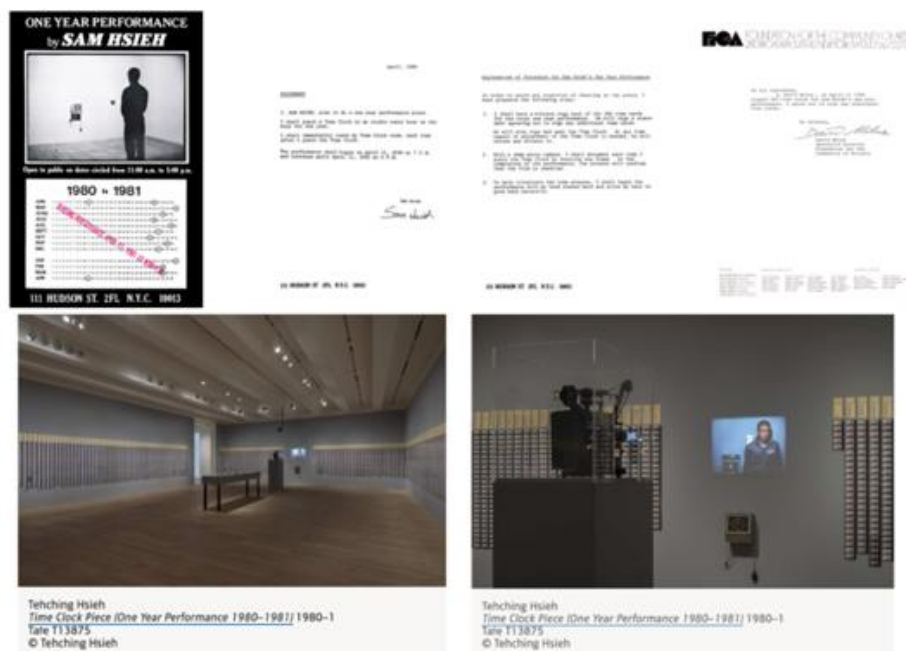
รูปที่ 4 ภาพหลักฐานการบันทึกผลงานของ เต๋อชิง “Cage Piece (One Year Performances 1978-1979)”

Figure 4 Documentation of “Cage Piece (One Year Performances 1978-1979), Tehching Hsieh

Source: Tehching Hsieh (n.d.)

⁷ เต๋อชิง (Tehching Hsieh) ศิลปินชาวไต้หวัน-อเมริกัน เริ่มต้นทำงานศิลปะผ่านงานจิตรกรรม เขามีงานแสดงเดี่ยวครั้งแรกใน ณ American News Bureau แห่งประเทศไต้หวัน หลังจบนิทรรศการนี้ เขาหยุดทำงานจิตรกรรม และเริ่มทำงานศิลปะการแสดงที่ชื่อว่า “Jump Piece” ในปี 1973 ซึ่งถือเป็นผลงานแสดงชิ้นแรกของเขา เขากระโดดออกจากหน้าต่างบ้านตัวเองในฐานะการแสดง อันเป็นเหตุให้ข้อเท้าทั้งสองข้างหัก จากการที่เขาได้เข้ารับการฝึกเป็นทหารเรือในช่วงปี 1970-1973 ทำให้เขามีช่องทางหลบหนีเข้าสู่ประเทศอเมริกาอย่างผิดกฎหมาย (Illegal Immigrant) ณ ท่าเรือเล็ก ๆ เมืองฟิลาเดลเฟีย (Philadelphia) ซึ่งเป็นเมืองหนึ่งในรัฐเพนซิลเวเนีย (Pennsylvania) เขาครองสถานะเป็นผู้มีความผิดข้อหาหลบหนีเข้าประเทศเป็นเวลากว่า 14 ปี และได้รับการนิโทษกรรม ในปี 1988 ในระหว่างที่ดำรงชีวิตอยู่ในอเมริกา เขาได้สร้างสรรค์ผลงานในชุด “One Year Performances” เป็นจำนวน 5 ชิ้น และผลงานชุด “Thirteen Years Plan” ผลงานของเต๋อชิง มีอิทธิพลเป็นอย่างมากในแขนงศิลปะการแสดง (Performance) ผลงานของเขาได้รับการจัดแสดงในหลายแห่งทั่วโลก ปัจจุบันเขาอาศัยอยู่กับภรรยาในกรุงบรูคลิน (Brooklyn) นครนิวยอร์ก

ผลงานชิ้นแรกของเต๋อซิง ชื่อว่า “Cage Piece (One Year Performances 1978-1979)” ที่เขาจัดตัวเอง โดยไม่มีการติดต่อสื่อสารใด ๆ กับมนุษย์ อยู่ในกรงไม้ขนาด 11.4 x 9 x 8 ฟุต ที่ถูกสร้างขึ้นในสตูดิโอเขา โดยมีผู้คอยดูแลเขาในทุก ๆ วัน และเปิดให้ผู้เข้าชมการแสดงของเขาได้ในวันเวลาที่กำหนด โดยผลงานแสดงของเขาได้รับการบันทึก (Documentation) ไว้เป็นลักษณะของเอกสารและภาพนิ่ง ต่อมาเฉีย เต๋อซิง ได้สร้างผลงาน “Time Clock Piece (One Year Performance 1980-1981)” เขากระทำการตอกบัตรลงในเครื่องบันทึกเวลาในทุก ๆ ชั่วโมง เป็นเวลา 1 ปี ซึ่งนับได้ทั้งสิ้น 8,760 ชั่วโมง โดยเปิดให้ผู้เข้าชมการแสดงของเขาได้ในวันเวลาที่กำหนด โดยผลงานแสดงของเขาได้รับการบันทึก (Documentation) ไว้เป็นลักษณะของเอกสารและภาพนิ่ง



รูปที่ 5 ภาพหลักฐานการบันทึกผลงานของ เฉีย เต๋อซิง “Time Clock Piece (One Year Performance 1980-1981)”

Figure 5 Documentation of “Time Clock Piece (One Year Performance 1980-1981)”, Tehching Hsieh

Source: Adapted from Tehching Hsieh (n.d.); Tate Modern Museum (n.d.)

เฉีย เต๋อซิง ได้กระทำการะบวนการแสดงสดระยะยาว (Long durational Performance) ระยะเวลา 1 ปีอย่างต่อเนื่อง ได้แก่ “Outdoor Piece (One Year Performance 1981-1982)” เป็นการที่เขาใช้ชีวิตอยู่กลางแจ้ง (Outdoor) โดยไม่คำนึงถึงสภาพอากาศ, “Art / Life One Year Performance 1983-1984 (Rope Piece)” เขาผูกตัวเองกับศิลปินหญิง Linda Montano ด้วยเชือกยาว 8 ฟุต และใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันตลอด 1 ปี และ “No Art Piece (One Year Performance 1985-1986)” ที่เป็นการประกาศว่า ในช่วงปีดังกล่าว เขาจะไม่เข้าร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะใด ๆ เขาจะไม่ได้สร้างงานศิลปะ แสดงงานศิลปะ ไม่เข้าสถาบันศิลปะ หรือพูดคุยเรื่องศิลปะ

ในทัศนะของผู้วิจัยที่มีต่อผลงานของเฉีย เต๋อซิง เผยให้เห็นกระบวนการแสดงสดระยะยาว ที่เกิดจากการกระทำอันเกิดจากการสร้างเงื่อนไขผูกมัด (Commitment) ให้กับตนเอง ผ่านการสร้างเอกสาร (Manifesto) และประกาศออกสู่สาธารณะ ซึ่งถึงแม้จะเป็นการแสดงออกที่สุดโต่ง (Extreme) และต้องใช้ความอดทน (Endurance) สูง แต่อย่างไรก็ดี กระบวนการแสดงของเขาได้เปิดโอกาสให้เขาได้เข้าถึงความหมายแห่งการดำรงอยู่ของตัวเขา ที่หลอมรวมเอาศิลปะและชีวิตเข้ามาไว้เป็นหนึ่งเดียว ผ่านบริบทของเวลา นอกจากนี้บันทึกผลงานของเขาเปรียบได้กับร่องรอยของการกระทำ (Trace of

Acts) อันเป็นรูปธรรมจับต้องได้ การบันทึกในลักษณะต่างๆ อาทิ เอกสาร ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว ล้วนแล้วแต่เป็น ประจักษ์พยาน (Witness) ในการมีชีวิตอยู่ของเขา ที่ส่งต่อไปยังกลุ่มคนในวงกว้างได้ผ่านกระบวนการทางศิลปะที่หลากหลาย



Exhibition view: Tehching Hsieh, *Doing Time*, Palazzo delle Prigioni, 57th Venice Biennale, (13 May–26 November 2017). Photo: Hugo Glendinning.

รูปที่ 6 ภาพนิทรรศการ “Doing Time” โดย เฉีย เต๋อซิง ในเทศกาลเวนิสเบียนนาเลครั้งที่ 57 (2017)

Figure 6 Exhibition “Doing Time”, Tehching Hsieh, 57th Venice Biennale, 2017

Source: Adapted from Adrian Heathfield (n.d.); Ocula (n.d.)

5.2 การกระทำกับความเป็นกลุ่ม (Collectivity)

ดอนน่า ฮาราเวย์ (Donna Haraway) ได้เขียนเรียงความชื่อ “The Cyborg Manifesto”⁸ เพื่อสร้างกระบวนทัศน์ (Paradigm) ใหม่ ที่มีต่อความเข้าใจเกี่ยวกับอัตลักษณ์ เธอท้าทายแนวคิดความเป็นอัตลักษณ์ในเชิงชนบ โดยการแย้งว่าเส้นแบ่งระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรกล นั้นได้ถูกทำลายลงแล้ว จักรกลถูกประดิษฐ์ขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกในการดำรงอยู่ของมนุษย์ อัตลักษณ์ไฮบอริกเป็นลูกผสม (Hybrid) ระหว่างร่างกายโดยธรรมชาติ (Nature) และส่วนประกอบเทียม (Artifact) ใน

⁸ Cyborg Manifesto เป็นเรียงความที่โดดเด่นในวงวิชาการด้านทฤษฎีสตรีนิยม (Feminism) วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และมานุษยวิทยา ซึ่งต่อมาถูกเรียกว่า “มานุษยวิทยาไฮบอริก (Cyborg Anthropology)” ซึ่งท้าทายแนวคิดทั่วไปเกี่ยวกับอัตลักษณ์ (Identity) เพศสภาพ (Gender) และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยี รวมถึง “แนวคิดพหุมนุษย์ (Post-Humanism)” ที่ขยายมโนทัศน์ที่มีต่อโลกแบบที่มนุษย์ไม่ได้เป็นศูนย์กลางอีกต่อไป

มุมมองของเธอ ไฮเบอร์เกอร์ไม่ได้ถูกผูกมัดด้วยอัตลักษณ์ประเภทตายตัว เช่น ชาย/หญิง มนุษย์/เครื่องจักร หรือทางกายภาพ/ไม่ใช่ทางกายภาพ

ในทัศนะของผู้วิจัยแนวคิดไฮเบอร์เกอร์ ได้เปิดโอกาสในการขยายกระบวนทัศน์ ที่มีต่อการนิยามความหมายที่แบ่งแยกชัดเจน และยอมรับความหลากหลายซับซ้อน ดังปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมร่วมสมัยปัจจุบัน ซึ่งเทคโนโลยีและมนุษยชาติเชื่อมโยงกันอย่างแยกไม่ออก (อาทิ การใช้โมบายแบงก์กิ้ง (Mobile Banking) แทนการใช้เงินสด หรือการขับรถเกียร์อัตโนมัติแทนการขับรถเกียร์กระปุก) ซึ่งก่อให้เกิดการทำความเข้าใจถึงผลกระทบของเทคโนโลยี ที่มีต่อความเป็นสังคม และความเป็นปัจเจก จึงจะเห็นได้ว่าการทำความเข้าใจเกี่ยวกับการดำรงอยู่ (Exist) หรือการเป็นอยู่ (being) มีการแปรเปลี่ยน (Becoming) ภายใต้อิทธิพลของเวลา (Time) และภาวะการณ์ทางสังคมที่หลอมรวมสิ่งต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกัน

แนวคิดของ ฮาราเวย์ เป็นฐานคิดที่สำคัญต่อนักปรัชญา นักมานุษยวิทยาและสังคมวิทยา ในแง่การการรื้อโครงสร้าง (Deconstruct) ทางความหมายของอัตลักษณ์ทั้งในมิติของความเป็นปัจเจก และเป็นกลุ่ม ในยุคร่วมสมัยปัจจุบัน การทำความเข้าใจของมนุษย์ไม่ได้ยึดโยงอยู่กับศักยภาพในการคิดของมนุษย์ เพียงอย่างเดียวอีกต่อไป แต่ยังมาจากวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้น และนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน การศึกษาของ แคเธอริน เฮย์ส (Katherine Hayles)⁹ ชี้ให้เห็นว่า ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีได้นำไปสู่การพร่าเลือน (Blur) ขอบเขต (Boundaries) ระหว่างมนุษย์และเทคโนโลยี ทำให้เกิดความเข้าใจใหม่เกี่ยวกับรูปลักษณ์และจิตสำนึก เธอสำรวจพัฒนาการทางประวัติศาสตร์และอิทธิพลของไซเบอร์เนติกส์ ที่มีต่อแนวคิดเรื่องมานุษยวิทยาพหุมนุษย์ (Post-Human Anthropology) เฮย์สชี้ให้เห็นว่าระบบไซเบอร์เนติกส์ ในแง่ของการรับข้อมูล (Input) การประมวลผล (Process) และแสดงผล (Output) ข้อมูล มีอิทธิพลต่อการทำความเข้าใจเกี่ยวกับร่างกายมนุษย์ในฐานะระบบที่ซับซ้อน นอกจากนี้เธอยังเชื่อมโยงไปสู่งานวรรณกรรม โดยวิเคราะห์นวนิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction) และการแสดงออกทางวรรณกรรมในรูปแบบอื่น ๆ เปรียบเสมือนการปักหมุดทางความคิด ว่ามนุษย์และเทคโนโลยี ได้มีการหลอมหลวมกันเป็นหนึ่ง (Embodiment) เนื่องจากอุปกรณ์สื่อสารสมัยใหม่ มีฐานะเป็นวัตถุที่มีบทบาทสำคัญต่อการสร้างความคิดและเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างประสบการณ์ของมนุษย์ ซึ่งสะท้อนว่าความสามารถในการคิดของมนุษย์เกิดขึ้นพร้อมกับการพึ่งพาเทคโนโลยี ในแง่การพัฒนาทักษะทางความคิดของมนุษย์ จึงมิได้มาจากการทำงานของสมองเท่านั้น แต่ยังมาจากวัตถุภายนอกที่มนุษย์นำมาใช้ในชีวิตประจำวัน และหลอมรวมเป็นหนึ่งเดียวกันอย่างแยกไม่ออกทั้งในระดับสามัญสำนึกและการกระทำ ในทัศนะของผู้วิจัย แนวคิดในเชิงมานุษยวิทยาพหุมนุษย์ เป็นแนวคิดที่สอดคล้องกับวิถีการดำรงอยู่ในโลกร่วมสมัยที่ไม่ได้แบ่งแยกนิยามความหมายของสรรพสิ่งอย่างเด็ดขาดอีกต่อไป และมีการยอมรับความหลากหลายมากยิ่งขึ้น ปรากฏการณ์ที่เห็นได้ชัดอย่างหนึ่งคือ เรื่องความหลากหลายทางเพศ เมื่อแรงปรารถนาของมนุษย์ที่ก้าวข้ามขีดจำกัดในแง่ของเพศสภาพ (Gender) ที่มีเพียงชายกับหญิง ไปสู่สถานะทางเพศ (Sexuality) แบบนอน-ไบนารี (Non-Binary)

จูดิธ บัตเลอร์ (Judith Butler)¹⁰ ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับ “กระบวนการแสดงทางเพศสภาวะ (Performativity in Gender)” เธอเสนอแนวคิดนี้ผ่านกลไกทางภาษาว่า คำพูดบางอย่างไม่เพียงแต่สื่อถึงข้อมูลเท่านั้น แต่ยังแสดงซึ่งสิ่งที่พึงจะกระทำ (Performative Acts) อีกด้วย ตัวอย่างเช่น กระบวนการหนึ่งในพิธีแต่งงาน จะมีขั้นตอนหนึ่งที่จะให้คู่วิวาห์ (ซึ่งไม่ได้

⁹ N. Katherine Hayles ได้เผยแพร่งานเขียน “How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics” ในปี 1999 และ “How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis” ในปี 2012 ซึ่งเป็นผลงานที่สนับสนุนแนวคิดปรัชญาพหุมนุษย์ (Post-Humanism) เป็นอย่างมาก ผ่านการตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยี วรรณกรรม และร่างกายมนุษย์ โดยนำเสนอข้อสังเกตเชิงลึกเกี่ยวกับวิธีการที่เทคโนโลยีกำหนดความเข้าใจของเราเกี่ยวกับตัวเราเอง และเชิญชวนให้ผู้อ่านไตร่ตรองอย่างมีวิจารณญาณเกี่ยวกับผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้

¹⁰ จูดิธ บัตเลอร์ (Judith Butler) เป็นนักปรัชญา และนักทฤษฎีเกี่ยวกับเพศวิถี (Sexuality) ที่มีชื่อเสียง ผลงานของเธอเกี่ยวกับการแสดงในเรื่องเพศ เธอได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางจากหนังสือของเธอ เรื่อง “Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity” ซึ่งตีพิมพ์ในปี 1990 ซึ่งอธิบายว่าเพศสภาวะ (Gender) ไม่ใช่อัตลักษณ์โดยธรรมชาติ หรือ มั่นคง แต่เป็นการแสดงออก (Performance) ที่ถูกประกอบสร้างจากสังคม

กำหนดว่าต้องเป็นเพียงชายและหญิงเท่านั้นอีกต่อไป) กล่าวคำว่า "ฉันทำ (I do)" ขึ้นตอนนี้ไม่ได้เป็นเพียงการบรรยายถึงการกระทำว่าฉันกำลังจะแต่งงาน แต่เป็นการแสดงออกว่าให้สักขีพยาน (Witness) เข้าร่วมพิธีว่า คนคู่หนึ่ง กำลังจะมีเงื่อนไขผูกมัด (Commitment) ร่วมกัน ว่าจากนี้ไปทั้งคู่จะครองสถานะเป็นคู่สามีภรรยา อันเป็นบทบาทที่เป็นบรรทัดฐานที่จะแสดงออกต่อสังคมร่วมกันนับจากนี้ไป ซึ่งบัตเลอร์ มองว่านี่คือ "กระบวนการแสดง (Performativity)" ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นจากสังคม เธอได้ขยายผลของแนวคิดนี้ไปสู่เรื่องเพศภาวะ โดยใช้ให้เห็นว่า อัตลักษณ์ทางเพศ ไม่ใช่ลักษณะโดยธรรมชาติหรือลักษณะที่แน่นอนตายตัวของบุคคลในระดับปัจเจก แต่เป็นอัตลักษณ์อันเกิดจากการถูกหล่อหลอม (Nurture) และสวมบทบาท (Role Play) จนเกิดเป็นการกระทำหรือการแสดงออกซ้ำ ๆ ต่อเนื่อง ยาวนาน และสร้างภาพลวงตาของอัตลักษณ์ทางเพศที่มั่นคง ผ่านบรรทัดฐานทางสังคม ความคาดหวัง และแนวปฏิบัติทางวัฒนธรรม ซึ่งเต็มไปด้วยความเหลื่อมล้ำทั้งในแง่ของเชื้อชาติ ชนชั้น เพศวิถี (Sexuality) และความพิการ (Disability) ดังเช่น วาทกรรม "สุภาพบุรุษ (Gentleman)" ที่หล่อหลอมมนุษย์เพศผู้ (Male) ให้มีสำนึกปฏิบัติต่อมนุษย์เพศเมีย (Female) ในรูปแบบหนึ่ง ซึ่งเป็นผลพวงให้ระบบปิตาธิปไตย (Patriarchy) ยังคงมีความชอบธรรมและดำรงอยู่ในสังคมมนุษย์ อีกทั้ง บัตเลอร์ยังเสนอแนวคิดเรื่องการโค่นล้มบรรทัดฐานการแสดงทางเพศ อย่างท้าทาย และเปิดโอกาสใหม่ ๆ ในการแสดงออกอย่างมีสำนึกร่วม (Collective Awareness) ในเรื่องของความหลากหลายและเท่าเทียม

จากการศึกษาแนวคิดของบัตเลอร์ ทำให้ผู้วิจัยเกิดการเชื่อมโยงกระบวนการแสดง ไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปกรรมว่า ในการเกิดขึ้นของนิทรรศการหนึ่งนิทรรศการนั้น เป็นไปด้วยกระบวนการแสดง วัตถุที่ถูกจัดวางอยู่ในพื้นที่ทางศิลปะ แล้วถูกกำหนดบทบาทเป็น "วัตถุทางศิลปะ (Art Object)" โดยผู้สร้างหรือผู้แสดงความเป็นเจ้าของวัตถุนั้น ที่สวมบทบาทเป็นศิลปิน (Artist) และผู้ชม (Viewers) ย่อมมีบทบาทเป็นผู้แสดงผลงานศิลปะ และจะต้องปฏิบัติต่อวัตถุศิลปะ ตามข้อตกลงเป็นธรรมเนียมปฏิบัติ เฉกเช่นเดียวกับธรรมชาติของความเป็นศิลปะแสดงสด ที่โดยทั่วไปที่ศิลปินจะสวมบทบาทเป็นผู้แสดง (Performer) และผู้ชมจะสวมบทบาทเป็นผู้เสพโดยอัตโนมัติ อย่างไรก็ตาม ศิลปะแสดงสด มักถูกมองว่าเป็นการด้นสด (Improvisation) ขาดความชำนาญ (untrained) และเข้าถึงได้ยากในแง่การทำความเข้าใจ (Comprehension) หากมองในแง่ของประวัติศาสตร์ของศิลปะแสดงสด แนวทางศิลปะนี้ที่เกิดขึ้นจากกลุ่มฟลักซุส ภายใต้เจตจำนงที่จะทำลายมายาคติของศิลปะที่ถูกวางบรรทัดฐานโดยระบบสถาบัน (Anti-Institutionalism) เพื่อเปิดโอกาสให้ศิลปะ ไม่จำเป็นต้องมีคำนิยามที่เด็ดขาดตายตัว และทำลายเส้นแบ่งระหว่างความเป็นศิลปะ (Art) และความเป็นชีวิต (Life) มนุษย์ใช้กระบวนการแสดงเพื่อการดำรงอยู่ ทั้งในแง่ของความเป็นปัจเจกและความเป็นกลุ่ม

ผลงานชุด "Today Series" ของ ออน กาวารา (On Kawara) ศิลปินเชิงความคิด (Conceptual Artist) นำเสนอผลงานศิลปะผ่านตัวอักษรวันเดือนปีผ่านงานจิตรกรรม (Date Painting) เป็นเวลากว่าห้าสิบปี (ตั้งแต่วันที่ 4 มกราคม 1966 ถึงวันที่ 12 มกราคม 2013) ซึ่งผลงานชุดนี้ถูกสร้างขึ้นอย่างมีระเบียบแบบแผน ผลงานแต่ละชิ้นจะประกอบด้วยภาพวาดวันที่ ซึ่งถูกผลิตขึ้นอย่างปรมาณู ด้วยตัวอักษรสีขาว บนพื้นหลังสีทึบ ในช่วงเวลาที่ศิลปินใช้ในแต่ละวัน โดยวันที่จะถูกบันทึกไว้เป็นภาษาและแบบแผนไวยากรณ์ (Grammatical Convention) ของประเทศที่ภาพนั้นถูกวาดเสมอ อาทิ "26. ÁG. 1995," จากเรคยาวิก (Reykjavik) ประเทศไอซ์แลนด์ หรือ "13 มิถุนายน 2006" จากมอนติ คาร์โล (Monte Carlo) ประเทศโมนาโก และ ภาษาเอสเปรันโต (Esperanto)¹¹ จะถูกใช้แทนที่เมื่อภาษาแรกของประเทศนั้น ๆ ไม่ได้ใช้อักษรโรมัน เช่น "6 AŬG.

¹¹ Esperanto (เอสเปรันโต) (ชื่อเดิม: Lingvo Internacia) เป็นภาษาประดิษฐ์สำหรับการสื่อสารในระดับนานาชาติที่เป็นที่แพร่หลายมากที่สุดโลก ชื่อของภาษานี้มาจากนามปากกา "Doktoro Esperanto" นายแพทย์ชาวฮิวานาว่า ลุดวิก ซาเมนฮอฟ (L.L. Zamenhof) ซึ่งในปี 1887 ได้ตีพิมพ์หนังสือที่เป็นพื้นฐานของภาษาออกมา โดยฉบับแรกนั้นได้พิมพ์ขึ้นในภาษารัสเซีย และได้รับอนุญาตจัดจำหน่ายในวันที่ 26 กรกฎาคม ซึ่งถือว่าเป็นวันกำเนิดของภาษา โดยที่ซาเมนฮอฟต้องการที่จะสร้างภาษาให้มีความเป็นกลางไม่เป็นของชาติใด สามารถเรียนได้ง่าย และเหมาะสมสำหรับการใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารในระดับนานาชาติ และไม่มีจุดประสงค์ที่จะนำมาแทนที่ภาษาอื่น ๆ เพียงแต่เป็นเครื่องช่วยในการสื่อสารที่เรียบง่าย เรียนได้ง่าย เป็นกลาง และยุติธรรมสำหรับการสื่อสารระหว่างชาติ

1993” จากโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น ซีรีส์นี้เป็นตัวอย่างของศิลปะอักษรศิลป์ หากวันไหนที่ศิลปินไม่สามารถวาดภาพได้แล้วเสร็จ ผลงานชิ้นนั้นจะถูกทำลายทิ้ง ยิ่งไปกว่านั้น ภาพวาดแต่ละชิ้นในผลงานชุด “Today Series” จะถูกบรรจุห่อด้วยหนังสือพิมพ์ของแต่ละวันที่ภาพวาดถูกสร้างขึ้น



รูปที่ 7 ภาพแสดงตัวอย่างผลงาน “Today Series” โดยอน กาวารา

Figure 7 Example of “Today Series”, On Kawara

Source: Guggenheim Museum (2015)

ในทัศนะของผู้วิจัย ผลงานชุดนี้ถูกสร้างขึ้นด้วยเจตจำนงอันบริสุทธิ์ของกาวารา ที่ต้องการจะจดจ่ออยู่กับการดำรงอยู่ของตนผ่านกลไกของเวลา เป็นผลงานที่พูดถึงสมาธิ (Meditative) ในการสำรวจโลกภายในของศิลปิน แสดงออกถึงความเปี่ยมปัจเจก ในฐานะผู้สร้าง และผู้ตัดสินใจกระทำ ภายใต้เงื่อนไขผูกมัด ที่ตนเองได้สร้างขึ้น นอกจากนี้ผลงานยังเชื่อมโยงไปสู่โลกภายนอกผ่านหนังสือพิมพ์ที่กาวาราใช้ห่อผลงาน ซึ่งเผยให้เห็นถึงความเป็นไปของโลกในแต่ละวันของช่วงเวลานั้น ๆ อย่างไรก็ตาม การใช้วันที่เป็นสื่อ นั้น ถึงแม้จะมีความเป็นสากล เป็นรูปธรรมที่แน่นอนตายตัวชัดเจน แต่ก็ยังมีความเป็นนามธรรมสูงมากพอให้เกิดพื้นที่แห่งการตีความ สามารถเปิดโอกาสให้ผู้เสกงานสามารถระลึกถึงประสบการณ์ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ตนพบเจอในวันนั้น ๆ ซึ่งแสดงออกถึงปฏิกิริยาตอบสนองแห่งความเป็นกลุ่ม (Collective) ได้ ซึ่งหากมองในแง่ของกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน กระบวนการดังกล่าวเปรียบได้กับการแสดงระยะยาว การที่ศิลปินทำกระบวนการเดิม ซ้ำ ๆ เป็นเวลากว่า 50 ปีนั้นชี้ให้เห็นว่าเส้นแบ่งระหว่างศิลปะและชีวิตนั้นสามารถพร่าเลือน และหลอมรวมเป็นหนึ่งเดียวกันได้

ผลงานชุด “Today Series” ได้ถูกนำไปขยายผลต่อในภาคชุมชนและสังคมผ่านโครงการ “Pure Consciousness” โดยมูลนิธิหนึ่งล้านปี (One Million Years Foundation)¹² ผ่านการนำภาพวาดในผลงานชุดนี้ที่เรียงต่อเนื่องกัน 7 วัน ในห้องเรียนของโรงเรียนอนุบาลทั่วโลก โดยชุดภาพวาดที่ถูกเลือกใช้ในโครงการนี้ เป็นภาพวาดที่ถูกวาดต่อเนื่องกันเมื่อวันที่ 1-7 มกราคม 1997 ซึ่งสะท้อนถึงบทเรียนพื้นฐานทางการศึกษาที่เด็กในวัยนี้ เช่น ตัวอักษร ตัวเลข และเวลา วันที่ติดต่อกันเป็นเหมือนแบบฝึกหัดการนับ และช่วงเจ็ดวันแสดงถึงองค์ประกอบหลักของปฏิทิน ซึ่งก็คือสัปดาห์ ภาพวาดยังส่งเสริมการเรียนรู้ในแง่ความสัมพันธ์ของขนาด และสี คาวารา ปรับรูปแบบของภาพวาดให้มีขนาดและเฉดสีที่แตกต่างกันเล็กน้อย ซึ่งแสดงออกถึงความสัมพันธ์ที่ละเอียดอ่อนแต่สำคัญระหว่างการทำซ้ำ (Repeat) และความแปรผัน (Become) โดยโครงการนี้ได้นำพาผลงานของคาวาราให้กระจายเผยแพร่ในห้องเรียนอนุบาลทั่วโลกตั้งแต่ปี 1998 ถึงปัจจุบัน

¹² มูลนิธิหนึ่งล้านปี ก่อตั้งโดยศิลปิน อน กาวารา (On Kawara) ในช่วงที่เขายังมีชีวิตอยู่ (1932-2014) โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่ออนุรักษ์ผลงาน และให้สานต่อเจตจำนงของกาวารา ที่จินตนาการถึงการที่ผลงานของเขาที่ได้เผยแพร่ออกไปทั่วโลก และสามารถเข้าถึงได้ง่ายสำหรับคนทุกสาขาอาชีพ มูลนิธิทำการสนับสนุนมรดกของศิลปิน เพื่อให้แน่ใจว่างานศิลปะของกาวารา สามารถเข้าถึงได้อย่างกว้างขวางและในระดับสากล โดยการทำงาน และกำลังพัฒนาโครงการริเริ่มต่าง ๆ มากมาย รวมถึงการวิจัย สิ่งพิมพ์ และนิทรรศการ เพื่อส่งเสริมความเข้าใจ ในผลงานของคาวารา ต่อสาธารณชนในวงกว้าง



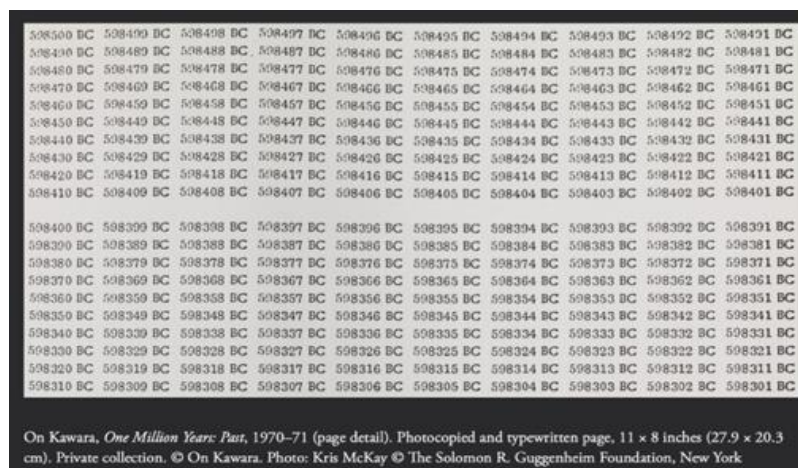
รูปที่ 8 ภาพแสดงตัวอย่างผลงาน “Pure Consciousness” โดย ออน กาวารา

Figure 8 Example of “Pure Consciousness”, On Kawara

Source: Adapted from One Million Years Foundation (n.d.)

อีกหนึ่งผลงานของ ออน กาวารา (On Kawara) ที่มีอิทธิต่อผู้วิจัยเป็นอย่างมาก คือ ผลงานชุด “One Million Years” ผลงานที่กาวารา ตั้งคำถามต่อการรับรู้ของมนุษย์ในระดับชีวิตประจำวัน ที่มีต่อเวลาซึ่งเป็นสิ่งที่จับต้องไม่ได้โดยไม่อ้างอิงประวัติศาสตร์ ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ในแบบของเขาที่อาศัยตัวอักษร ผ่านการพิมพ์เป็นหลัก กาวารา ได้ออกแบบและจัดระเบียบผลงานชุดนี้ โดยแบ่งผลงานออกเป็น 2 ชุด ชุดแรกมีชื่อว่า “One Million Year: Past” เป็นการเชื่อมโยงถึงเวลาในอดีต ผ่านการบันทึกปี “ย้อนหลัง” นับจากปีที่ผลงานนี้ถูกสร้างขึ้นเป็นเวลาหนึ่งล้านปี (998, 031BC - AD 1969) และชุดหลังมีชื่อว่า “One Million Year: Future” เป็นการเชื่อมโยงถึงเวลาอนาคตนับจากปีที่ผลงานนี้ถูกสร้างขึ้น ผ่านการบันทึกปี “ไปข้างหน้า” นับจากปีที่ผลงานนี้ถูกสร้างขึ้นเป็นเวลาหนึ่งล้านปี (AD 1996 - AD 1,001,995) โดยผลงานแต่ละชุด (1 ล้านปี / 1 Million Years) ประกอบด้วยหนังสือ 10 เล่ม ในแต่ละเล่ม (1 แสนปี / 1 Hundred Thousand Years) ประกอบด้วยข้อความที่ระบุปีทั้งหมด 2,000 หน้า ในแต่ละหน้าคู่ ระบุข้อความปีแฉก ทั้งหมด 10 แฉก (1 สหัสวรรษ / 1 Millennium) ในแต่ละแฉก ระบุข้อความปีคอลัมน์ ทั้งหมด 10 คอลัมน์ (1 ศตวรรษ / 1 Century) ในแต่ละคอลัมน์ ระบุปี เป็นจำนวน 10 ปี (1 ทศวรรษ / 1 Decade) ซึ่งหากนับรวมกันแล้ว กาวาราได้ทำการนับเวลา 2 ล้านปีทั้งในอดีตและอนาคตผ่านหนังสือ 20 เล่ม

ต่อมาในปี 1993 ผลงานชุด “One Million Years” ได้ขยายผลไปสู่ผลงาน “One Million Years: Past and Future” ซึ่งมีรูปแบบทางศิลปะเป็นลักษณะของกิจกรรม (Event) ประกอบด้วยศิลปะแสดงสด (Live Performance) และการจัดวางเสียง (Sound Installation) ผ่าน “การอ่านบันทึก” ในฐานะ “กระบวนการแสดง (Performativity)” โดยรูปแบบการแสดงเป็นไปโดยการรับสมัครนักแสดง 2 คน มาอ่านข้อความที่อยู่ในชุดหนังสือ “One Million Year: Past” และ “One Million Year: Future” โดยนักแสดงจะเริ่มอ่านปีที่ระบุไว้ในชุดหนังสือทั้งสองชุด โดยนักแสดงคนแรก จะเริ่มอ่านข้อความที่ระบุปีเป็นเลขคี่ (Odd-Numbers) เมื่ออ่านข้อความจบแล้ว นักแสดงคนที่ 2 จะเริ่มอ่านข้อความที่ระบุปีเป็นเลขคู่ (Even-Numbers) และอ่านสลับกันเรื่อยไป โดยการอ่านจะต้องเป็นการอ่านออกเสียงเป็นภาษาอังกฤษเสมอ และผู้แสดงสามารถกำหนดทิศทางของการอ่านไปในทิศทางใดก็ได้ อาทิ อ่านสลับกันโดยเริ่มอ่านจากปีปัจจุบันย้อนหลังไปสู่ปีในอดีต หรือ อ่านสลับกันโดยเริ่มอ่านจากปีปัจจุบันไปข้างหน้าสู่ปีในอนาคต หรืออ่านสลับกันโดยเริ่มอ่านจากปีสุดท้ายที่ระบุไว้ใน “One Million Year: Past” และปีสุดท้ายระบุไว้ใน “One Million Year: Future” บรรจบในปีปัจจุบัน หรืออ่านสลับกันในช่วงเวลาใดเวลาหรือที่ระบุไว้ในผลงานชุด “One Million Years”

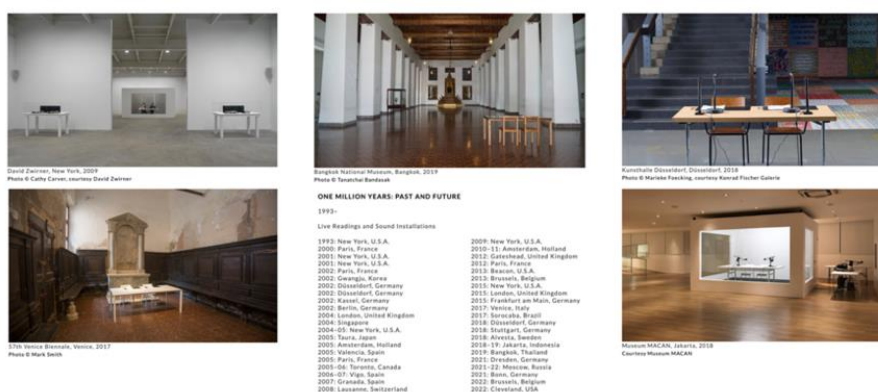


รูปที่ 9 บันทึกภาพชุดผลงาน “One Million Years” โดย ออน กาวารา

Figure 9 Documentation of “One Million Years”, On Kawara

Source: The Solomon R. Guggenheim Foundation (2015)

นับตั้งแต่ปี 1993 จนถึงปัจจุบัน โดยกระบวนการแสดงดังกล่าว ได้ถูกเผยแพร่ผ่านเทศกาลศิลปะกว่า 29 ประเทศทั่วโลก และมีการจัดทำบันทึก ผลงาน “One Million Years: Past and Future” กว่า 18 บันทึก ซึ่งถือเป็นการอนุรักษ์และขยายการรับรู้ที่มีต่อผลงานชุดนี้ ไปสู่สาธารณะในวงกว้าง ซึ่งมูลนิธิหนึ่งล้านปี (One Million Years Foundation) ได้ทำการจัดเก็บบันทึกเอาไว้ และเปิดให้ผู้ที่สนใจจัดกิจกรรมการอ่าน หรือการบันทึก ผลงานชุดนี้อย่างต่อเนื่อง



รูปที่ 10 บันทึกภาพชุดผลงาน “One Million Years: Past and Future” โดย ออน กาวารา

Figure 10 Documentation of “One Million Years: Past and Future”, On Kawara

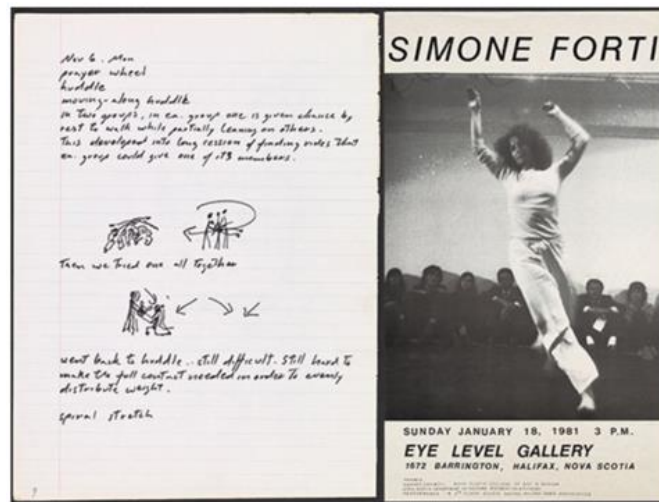
Source: Adapted from One Million Years Foundation (n.d.)

ในทัศนะของผู้วิจัย ผลงานของ ออง กาวารา (On Kawara) ถูกสร้างขึ้นด้วยเจตจำนงอันบริสุทธิ์ ที่แสดงออกผ่านการกระทำที่จดจ่ออยู่กับการดำรงอยู่ เป็นผลงานที่พูดถึงสมาธิ ในการสำรวจโลกภายใน แสดงออกถึงความเป็นปัจเจกบุคคล และการตรวจสอบตนเองผ่านกลไกของเวลา ในช่วงอายุที่ตัวเขาดำรงอยู่ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดปรัชญาอัตถิภาวนิยม (Existentialism) กาวารามีฐานะเป็นผู้สร้าง และผู้ตัดสินใจกระทำด้วยตนเอง ภายใต้เงื่อนไขผูกมัด ที่ตัวเขาเองเป็นผู้ได้สร้างขึ้น เงื่อนไขผูกมัดนี้สอดคล้องกับแนวคิด “กระบวนการแสดง” ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นจากสังคม ของ จูดีธ บัตเลอร์ นอกจากนี้ ผลงานยังเชื่อมโยงไปสู่โลกภายนอก ซึ่งแสดงออกถึงความเป็นกลุ่มได้ ซึ่งหากมองในแง่ของกระบวนการแสดง กระบวนการของกาวารา เปรียบได้กับการแสดงระยะยาว ที่เกิดจากการกระทำเดียว ซ้ำ ๆ ต่อเนื่อง ยาวนาน ชี้ให้เห็นถึงการพัวพันเส้นแบ่ง และหลอมรวมเป็นหนึ่งเดียวกันระหว่างศิลปะและชีวิต

นอกจากนี้ ผลงานของกาวารา เปรียบได้กับร่องรอยของการกระทำ (Trace of Acts) ของเขาที่ได้นำไปขยายผลต่อสู่สาธารณะ ในลักษณะของกิจกรรมร่วม (Collective Event) เพื่อให้เกิดการกระทำร่วม (Collective Acts) ที่ซึ่งปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในกิจกรรม ในแต่ละช่วงเวลา มีความหลากหลาย เกิดความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นปัจเจกและความเป็นกลุ่ม ผลงานภาพวาดในชุดผลงาน “Today Series” ที่ถูกใช้ในโครงการ “Pure Consciousness” และผลงานชุด “One Million Years” ที่ถูกนำไปใช้ในผลงาน “One Million Years: Past and Future” เปรียบได้กับ “วัตถุสำหรับอ่าน (Object to Read)” ซึ่งทำหน้าที่ส่งต่อข้อมูลที่ซับซ้อนหลอม ในแง่การรับรู้ของผู้เสพผลงาน ที่ต้องอาศัยความรู้ส่วนตัวในการแสดงออกถึงปฏิกิริยาตอบสนอง ในระดับจิตใต้สำนึก ภายใต้บริบทของพื้นที่และเวลา (Space and Time) ที่ถูกใช้ในการจัดแสดงผลงาน โดยกระบวนการเกิดขึ้นของปฏิกิริยาตอบสนองนั้น สอดคล้องกับแนวคิดด้านจิตวิเคราะห์ของฌาคส์ ลากอง เกี่ยวกับระยะกระเจงา ซึ่งมีอิทธิพลต่อการสร้างแรงบันดาลใจ จินตนาการ และสัญญา ซึ่งมีผลต่อการเกิดขึ้นของปฏิกิริยาตอบสนองทางร่างกายในระดับจิตใต้สำนึกของปัจเจกบุคคลในความจริง ในขณะเดียวกันตัวชุดภาพวาดที่ใช้มีฐานะเป็น “วัตถุที่ใช้ในการแสดงผล (Object to Project)” ให้เห็นถึงคุณสมบัติ (property) ของความเป็นวัตถุของตัวผลงานเอง และเป็น “วัตถุแห่งการตอบสนอง (Object to React)” ที่เชื่อมโยงให้ผู้ชมได้เกิดการรับรู้ อันนำไปสู่การเกิดขึ้นของปฏิกิริยาตอบสนอง

ซิโมน ฟอร์ตี (Simone Forti)¹³ ได้บุกเบิกแนวคิด “Dance Construction” ที่เน้นย้ำการถึงการเคลื่อนไหวผ่านการกระทำที่เรียบง่าย ในชีวิตประจำวัน เป็นพื้นฐานในการออกแบบท่าเต้น โดยการเคลื่อนไหวของร่างกายที่เป็นไปโดยธรรมชาติ ไม่ฝืนทำ ซึ่งท้าทายขนบเทคนิคการออกแบบท่าเต้นแบบเป็นทางการ ฟอร์ตีอาศัยแนวคิดนี้ ในการออกแบบผลงานของเธอ และผันตัวเองไปสู่วิทยาการกำกับและเปิดโอกาสให้นักแสดงคนอื่นเข้ามาเป็นผู้แสดงหลัก โดยเธอมักจะกำหนดให้ผู้แสดง สร้างปฏิสัมพันธ์ โดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างร่างกายกับพื้นที่โดยรอบ (Inter Play between Body and Space) อาทิ สถาปัตยกรรม วัตถุ ผู้คน และการพิจารณาเชิงพื้นที่อื่น ๆ แล้วจึงแสดงปฏิกิริยาตอบสนองออกมาในฐานะการออกแบบท่าเต้น กระบวนการแสดงนี้ มีความเปิดกว้างให้กับการแสดงแบบด้นสด (Improvisation) ภายใต้ทิศทางที่เธอได้กำหนดไว้ กระบวนการนี้ก่อให้เกิดการตีความ และดำเนินการเคลื่อนไหวด้วยวิธีเฉพาะของแต่ละนักแสดงเอง สิ่งนี้กระตุ้นให้เกิดความรู้สึกเป็นธรรมชาติและทำให้เกิดผลลัพธ์ที่เป็นไปได้มากมาย แนวคิดของฟอร์ตี มีอิทธิพลต่อการพัฒนาการเต้นรำและศิลปะการแสดงหลังสมัยใหม่ ที่ท้าทายขนบเดิม ในเรื่องการออกแบบท่าเต้น และสนับสนุนแนวทางการสำรวจการเคลื่อนไหวที่เป็นประชาธิปไตยและครอบคลุมมากขึ้น ผลงานของ Forti ยังคงได้รับการศึกษาและเฉลิมฉลองสำหรับแนวทางการเต้นรำและการแสดงที่เป็นนวัตกรรมและเปิดกว้าง

¹³ ซิโมน ฟอร์ตี (Simone Forti) เป็นศิลปินชาวอเมริกัน ผู้มีอิทธิพลในสาขานาฏศิลป์ ศิลปะการแสดง และศิลปะสหวิทยาการ ผลงานของเธอ มักเกิดจากการสำรวจการเคลื่อนไหว และปฏิกิริยาตอบสนองของร่างกาย อันเกิดจากการเผชิญหน้า (Encountering) ระหว่างร่างกายกับพื้นที่ (Body and Space) และแสดงออกมาผ่านกระบวนการแสดงด้นสด (Improvisation) ฟอร์ตีเป็นผู้บุกเบิกคนสำคัญ ในวงการศิลปะในช่วงทศวรรษ 1960 และ 1970 โดยเฉพาะในนครนิวยอร์ก ซึ่งเธอมีความเกี่ยวข้องกับ Judson Dance Theatre กลุ่มศิลปินที่เป็นผู้บุกเบิกการพัฒนานาฏศิลป์หลังสมัยใหม่

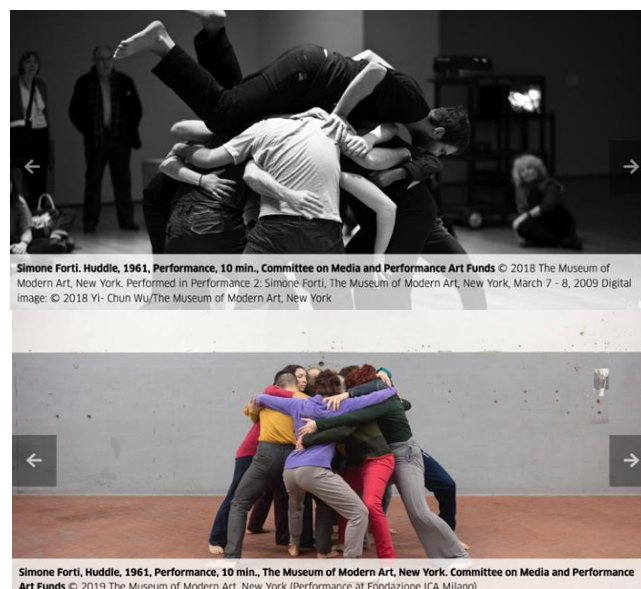


รูปที่ 11 ภาพบันทึกการออกแบบผลงาน “Huddle” โดย ซิโมน ฟอร์ตี

Figure 11 Documentation of Sketch Design “Huddle”, Simone Forti

Source: The Getty Research Institute (n.d.)

ในทัศนะของผู้วิจัย “Huddle” ไม่เพียงแต่เป็นผลงานการแสดงเท่านั้น แต่ยังเป็นตัวอย่างในการฝึกการเคลื่อนไหว ที่ศิลปิน นักเต้น และนักแสดง นำมาใช้ ในการพัฒนาแนวทางการทำงานร่วมกันและการมีส่วนร่วมในด้านศิลปะการแสดง และท้าทายแนวคิดเชิงขนบของการออกแบบท่าเต้น (Choreography) ที่การเชิญชวนให้ผู้เข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของงาน เพื่อให้เกิดประสบการณ์ร่วมที่เกิดขึ้นในสถานะความเป็นกลุ่ม ผ่านการใช้การบันทึกและการกำกับ ที่เน้นให้เกิดการรับรู้ของปฏิกิริยาตอบสนองของร่างกาย (Reaction of Body)



รูปที่ 12 ภาพบันทึกการแสดงผลงาน “Huddle” ที่แสดงโดยนักแสดงที่แตกต่างกัน โดย ซิโมน ฟอร์ตี

Figure 12 Documentation of “Huddle” with the different performers, Simone Forti

Source: Staatliche Museen zu Berlin (2022)

อีกหนึ่งกรณีศึกษา ที่มีการใช้ชุดคำสั่งเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน คือ ชุดผลงาน “One Minute Sculpture” ของ แอร์วิน วูร์ม (Erwin Wurm)¹⁴ เขาใช้คำแนะนำ (Instruction) ที่มีลักษณะของภาพและลายลักษณ์อักษร พร้อมด้วยวัตถุสิ่งของในชีวิตประจำวัน (Found Object) เพื่อเชิญชวนให้ผู้ชมเป็นผู้สร้างประติมากรรม โดยผู้ชมจะต้องจัดร่างกายของตนในลักษณะท่าทางเฉพาะ ที่มีความแปลกประหลาด และแฝงไปด้วยอารมณ์ขัน หากเทียบกับท่าทางทั่วไปที่ใช้ในชีวิตประจำวัน และเมื่อผู้ชมทำตามคำแนะนำเรียบร้อยแล้ว จะต้องหยุดนิ่งในท่านั้นเป็นเวลา 1 นาที วูร์ม สร้างสรรค์ผลงานชุดนี้อย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี 1996 ถึง ปัจจุบัน โดยผลงานแต่ละชิ้นในชุดนี้จะมีการตั้งชื่อที่แตกต่างกันตามแต่บริบทของท่าทางและวัตถุที่นำมาใช้สร้างผลงานชิ้นนั้น ๆ



รูปที่ 13 ภาพบันทึกผลงาน “Ice Head” หนึ่งผลงานในชุด “One Minute Sculptures” โดย แอร์วิน วูร์ม

Figure 13 Documentation of “Ice Head” one piece of “One Minute Sculptures”, Erwin Wurm

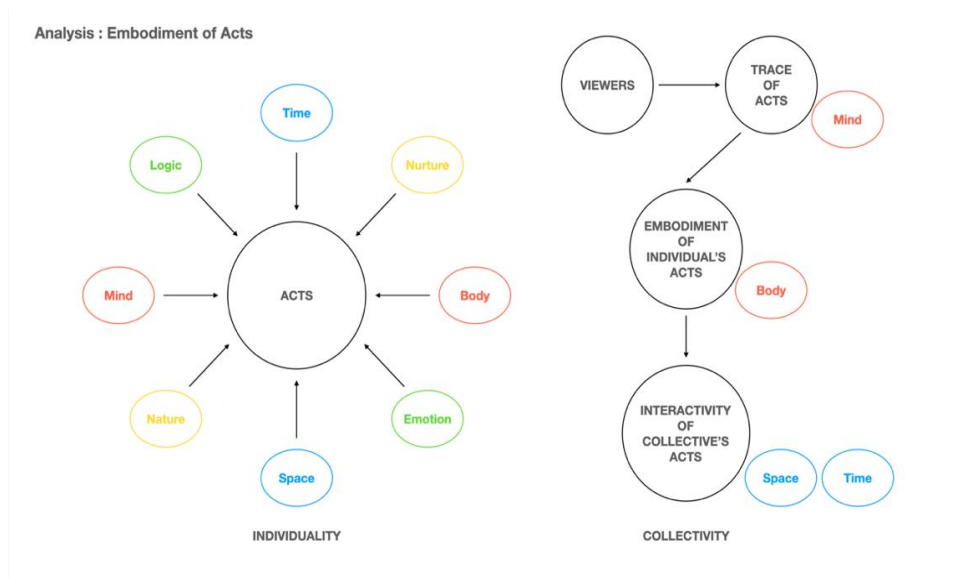
Source: Adapted from Erwin Wurm (n.d.); Artsy (2007)

ในทัศนะของผู้วิจัย ชุดผลงาน “One Minute Sculpture” ได้ท้าทายบรรทัดฐานในแง่ของการรับรู้ที่มีต่องานประติมากรรม ที่มักเข้าใจว่าเป็นรูปทรงที่ตั้งอยู่กับที่แบบถาวร (Permanent) มองได้โดยรอบ ไปสู่ความเป็นประติมากรรมแบบชั่วคราว (Temporary Sculpture) อีกทั้งยังท้าทายบทบาทของผู้ชมให้กลายเป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์ผลงาน ผ่านการใช้คำแนะนำที่เปรียบเสมือนร่องรอยทางการกระทำที่จบลงไปแล้วของวูร์ม และกลไกดังกล่าวได้ทำลายเส้นแบ่งระหว่างงานประติมากรรมและงานแสดง แปรเปลี่ยนไปเป็นการกระทำร่วมที่หลากหลายตามแต่สัมผัสพื้นที่ที่แปรเปลี่ยนไป และหลอมรวมเป็นหนึ่งเดียวกันของผู้ชมในฐานะปัจเจกบุคคล ที่แสดงปฏิกิริยาตอบสนองทางร่างกาย ที่มีต่อวัตถุภายใต้บริบทเฉพาะของพื้นที่และเวลา

¹⁴ One Minute Sculptures เป็นชุดงานศิลปะที่สร้างขึ้นโดยแอร์วิน วูร์ม (Erwin Wurm) ศิลปินร่วมสมัยชาวออสเตรีย ที่มักสำรวจประเด็นเกี่ยวกับลัทธิบริโภคนิยม ภาพลักษณ์ และบรรทัดฐานทางสังคม ชุดผลงานนี้มีความโดดเด่นในแง่การตีความแนวคิดของงานประติมากรรม ที่สะท้อนความสนใจของเขาในรูปร่างของมนุษย์และศักยภาพในการสร้างอารมณ์ขันและการเปลี่ยนแปลงผ่านการกระทำที่เรียบง่ายในชีวิตประจำวัน ผลงานชุดนี้ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง และได้รับการจัดแสดงในสถาบันศิลปะและแกลเลอรีต่าง ๆ ทั่วโลก แนวทางที่สร้างสรรค์ในด้านประติมากรรมและการแสดงของ วูร์ม ทำให้เขาได้รับการยกย่องโลกศิลปะร่วมสมัย

6. สรุปผล

จากการศึกษาแนวคิดทางด้านปรัชญา จิตวิเคราะห์ มานุษยวิทยา และศิลปกรรม ทำให้ผู้วิจัยสามารถสร้างแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ใช้ การกระทำและปฏิกิริยาตอบสนองทางร่างกายได้บริบทของ “กระบวนการแสดง” เป็นสื่อหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน ที่สามารถเชื่อมโยงมนุษย์ในฐานะปัจเจกและความเป็นกลุ่มเข้าไว้ด้วยกันได้ อีกทั้งยังทำให้ผู้วิจัยได้มองย้อนกลับไปสู่การฝึกฝนทางศิลปะ (Artistic Practices) ที่ผ่านมาของผู้วิจัย ว่ามักเกิดขึ้นจากการตั้งคำถามถึงการดำรงอยู่ของตนเองในฐานะปัจเจก และในฐานะสัตว์สังคม และกระบวนการทางศิลปะเพื่อหาคำตอบให้กับชีวิต และเพื่อทำความเข้าใจสิ่งต่าง ๆ บ่อยครั้งผู้วิจัยอาศัยความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ตรง ซึ่งมีความเป็นอัตวิสัย เป็นนามธรรม และเต็มไปด้วยอารมณ์ความรู้สึก (Emotion) เป็นสารตั้งต้นในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เพื่อวิเคราะห์ (Analyze) ตีความ (Interpret) และสร้างตรรกะเหตุผล (Logic) ที่สามารถเชื่อมโยงและหาความเป็นไปได้ในการสื่อสารที่สามารถสร้างการรับรู้ ในเชิงทวิสัย และความเป็นรูปธรรม (Concrete) ผ่านกระบวนการทางศิลปะ การฝึกฝนทางศิลปะของผู้วิจัย เป็นไปเรื่อยมา บนกระบวนการดังกล่าว จนในปัจจุบัน ผู้วิจัยมีความสนใจในกระบวนการเกิดขึ้นของการกระทำ (Acts) และปฏิกิริยาตอบสนอง (Reacts) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบท (Context) ของกระบวนการแสดง (Performativity) ที่มักถูกตั้งคำถามในเชิงคุณค่าทางสุนทรียะ และในเชิงมูลค่า เนื่องจากกระบวนการแสดง เป็นกระบวนการที่อธิบายในแง่ของหลักการได้ยาก เนื่องจากจุดกำเนิดของศิลปะแขนงนี้ เกิดขึ้นมาจากกลุ่มฟลุกซุส กลุ่มศิลปินหัวก้าวหน้า (Avant-Garde) ที่พยายามท้าทายบรรทัดฐานของความเป็นศิลปะ ทั้งในแง่ของนิยามความหมาย (Definition) และรูปแบบ (Art Format) ที่ถูกกำหนดโดยกลุ่มสถาบันทางศิลปะ ในช่วงทศวรรษที่ 60 และ 70 รูปแบบทางศิลปะของกลุ่มฟลุกซุส จึงเป็นไปเพื่อการแสดงออกในแง่ของการกระทำ ที่ตั้งคำถามต่อต้าน และมีความเป็นกวี (Poetry) สูง จึงไม่แปลกที่กระบวนการแสดง ถูกมองกว่าอธิบายได้ยาก และเมื่ออธิบายได้ยาก จึงส่งผลให้เกิดความรู้สึกเข้าถึงได้ยากในแง่การทำความเข้าใจ (Comprehension) ต่อศิลปะแขนงนี้ ในทัศนะของผู้วิจัย เห็นว่าจริง ๆ แล้ว กระบวนการแสดง ได้สร้างคุณูปการให้แก่แนวคิดเชิงศิลปกรรม มาจนถึงสังคมร่วมสมัยปัจจุบัน ที่มีความหลากหลาย และกระบวนการแสดง สามารถอธิบายได้ในเชิงหลักการผ่านการอธิบายกระบวนการเกิดขึ้นของการกระทำและปฏิกิริยาตอบสนองทางร่างกาย (Action and Reaction of Body) อันเกิดจากหลายเหตุปัจจัย อาทิ ความสัมพันธ์ของร่างกายกับจิตใจ (Body and Mind) พื้นที่กับเวลา (Space and Time) ตรรกะกับความรู้สึก (Logic and Emotion) ธรรมชาติ และ การหล่อหลอม (Nature and Nurture) นอกจากนี้ กระบวนการแสดง ยังสามารถสร้างสัมพันธ์ (Intertextuality) ที่สามารถเชื่อมโยงความเป็นปัจเจกและความเป็นกลุ่ม และหลอมรวมเป็นหนึ่งเดียวกัน (Embodiment) จนเกิดเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ (Interactivities) ที่หลากหลาย ผ่านการกระทำร่วมกันของแต่ละปัจเจก (Collective Acts)



รูปที่ 14 แผนภาพแสดงการวิเคราะห์ความเชื่อมโยงกันระหว่างความเป็นปัจเจก
และความเป็นกลุ่มผ่านการกระทำเชิงกระบวนการแสดง

Figure 14 Diagram of interconnection of acts between individuality and collectivity through performativity.

จากที่กล่าวมาข้างต้น กอปรกับการที่ผู้วิจัย ได้มีโอกาสศึกษาศิลปะแสดงสดร่วมกับกลุ่มศิลปิน Black Market ในช่วงปี ค.ศ. 2015 ผู้ริเริ่มการทำศิลปะแสดงสดในประเทศแถบยุโรป ทำให้ผู้วิจัยค้นพบว่า ตัวผู้วิจัยนั้น ได้รู้จักกับการสร้างผลงานศิลปะแสดงสด ทั้งที่ยังไม่เคยได้รู้จักสื่อศิลปะแขนงนี้มาก่อน ที่ผ่านมา กระบวนการแสดงสดของผู้วิจัย แฝงตัวอยู่ในผลงานภาพถ่าย ที่มีการใช้ร่างกายของตนเองในการตอบสนองผ่านการเผชิญหน้ากับพื้นที่ (Space) เป็นกระบวนการหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน และจากเหตุการณ์ในครั้งนั้น ทำให้ผู้วิจัยเริ่มหันมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ที่ขยายขอบเขต ออกมาจากผลงานศิลปะภาพถ่าย ที่มีธรรมชาติเป็นภาพบันทึกช่วงเวลาขณะใดขณะหนึ่ง ไปสู่กระบวนการทางศิลปะในเชิงกระบวนการแสดง และการบันทึก ในการสร้างสรรค์ที่เผยให้เห็นถึงความเชื่อมโยงและหลอมรวมเป็นหนึ่งเดียวกันของความเป็นปัจเจกและความเป็นกลุ่ม



รูปที่ 15 ภาพตัวอย่างชุดคำสั่งแห่งปฏิกิริยาตอบสนอง

Figure 15 Example of Reaction Score.

นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในการใช้การผสมผสานระหว่างกระบวนการแสดง และการบันทึก เพื่อสร้าง “ชุดคำสั่งแห่งปฏิกิริยาตอบสนอง (Reaction Scores)” เป็นสื่อศิลปะที่เกิดจากการบันทึกปรากฏการณ์ของตัวผู้วิจัยที่มีต่อสิ่งเร้าต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน อาทิ คน (People) สัตว์ (Animal) สิ่งของ (Object) สถานที่ (Place) และเหตุการณ์ (Event) เป็นปัจจัยหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน ในฐานะวัตถุทางศิลปะ (Art Object) ที่เป็นทั้งวัตถุภาพแทนของผู้วิจัย (Representative of Self) วัตถุที่ให้ข้อมูลผ่านการอ่าน (Object to Read) วัตถุที่แสดงออกโดยตัวมันเอง (Object to Project) วัตถุที่ทำให้เกิดปฏิกิริยาตอบสนอง (Object to React) เพื่อสร้าง “กิจกรรมร่วม (Collective Event)” โดยมีชุดคำสั่งแห่งปฏิกิริยาตอบสนอง เป็นวัตถุสื่อกลาง ที่ทำให้เกิดการหลอมรวมกันของการกระทำของปัจเจก (Embodiment of Individual's Acts) อันจะนำไปสู่การเกิด “การกระทำร่วม (Collective Acts)” ที่หลากหลาย ภายใต้สัมพันธ์บท (Intertextuality) ที่ยึดโยงกันระหว่างร่างกายกับจิตใจ (Body and Mind) พื้นที่กับเวลา (Space and Time) ตรรกะกับความรู้สึก (Logic and Emotion) ธรรมชาติ และการหล่อหลอม (Nature and Nurture)

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้เก็บสะสมรวบรวมบันทึก ชุดคำสั่งแห่งปฏิกิริยาตอบสนอง มาตั้งแต่ปี 2022 จนถึงปัจจุบัน และยังคงจะดำเนินต่อไป เพื่อนำมาใช้เป็นแกนหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน ในลักษณะของศิลปะการแสดงที่มีปัจจัยเรื่องระยะเวลาเป็นฐาน (Durational-Based Performative Art) ที่สามารถแปรผันไปสู่ศิลปะในรูปแบบที่หลากหลายตามแต่ละพื้นที่ อาทิ การปฏิบัติการทางเสียง (Sound Performance), ศิลปะที่มุ่งเน้นตัวอักษรเป็นฐาน (Text-Based Art) หรือ ศิลปะแสดงสด (Live Performance) และอื่น ๆ

เอกสารอ้างอิง

Aiemueayut, S. (2022). *Design Anthropology Part 2 Creativity*. Princess Maha Chakri Sirindhorn

Anthropology Centre.

https://www.sac.or.th/portal/viewer_isdownload.html?file=uploads/article/2022_20221027084245-1.pdf

- Bailly, L. (2009). *How to read Lacan*. One World Publication. ISBN 978-1-85168-637-7
- Butler, J. (1990). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge.
- Carrington, D. (2016, August 29). *The Anthropocene epoch: scientists declare dawn of human-influenced age*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/environment/2016/aug/29/declare-anthropocene-epoch-experts-urge-geological-congress-human-impact-earth>
- Charunrochana, M.L.J. (2004) The Characteristics of Esperanto. *Journal of Language and Linguistics*, 22(2), 1-21. <https://pirun.ku.ac.th/~fhumjvc/papers/esperanto.pdf>
- Fink, B. (1995). *The Lacanian Subject: Between Language and Jouissance*. Princeton University Press. ISBN 0-692-03760-4.
- Friedman, K. (1998). *The Fluxus Reader*. Academy Editions. ISBN 0-471-97858-2
- Friedman, K., Smith, O., & Sawchyn, L. (2002). *The Fluxus the Performance Workbook*. Performance Research. https://www.academia.edu/42255182/The_Fluxus_Performance_Workbook
- Fluxus. (1961). Event Score: *Three Telephone Events* [Online image]. Massachusetts Institute of Technology Library. <https://dome.mit.edu/handle/1721.3/2280>
- Forti, S. (n.d.). *Simone Forti Archive: Simone Forti papers and audiovisual materials* [Online image]. The Getty Research Institute. https://www.getty.edu/research/special_collections/notable/forti.html
- Forti, S. (2022). Simone Forti: Huddle [Online image]. Staatliche Museen zu Berlin. <https://www.smb.museum/en/exhibitions/detail/simone-forti/>
- Guggenheim Museum. (2015, February 7). *On Kawara: Date Painting* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=wXjiWD7j0fM>
- Hallam, E., & Ingold, T. (2007). *Creativity and Cultural Improvisation*. ASA Monograph 44. Oxford. Berg.
- Hsieh, T. (n.d.). *Tehching Hsieh* [Online image]. <https://www.tehchinghsieh.net>
- Heathfield, A., & Hsieh, T. (2009). *Out of Now: The Lifeworks of Tehching Hsieh*. The MIT Press.
- Hsieh, T. (n.d.). *Art Time, Life Time: Tehching Hsieh* [Online image]. Tate Modern Museum. <https://www.tate.org.uk/research/research-centres/tate-research-centre-asia/event-report-tehching-hsieh>
- Hsieh, T. (n.d.). *Tehching Hsieh* [Online image]. Adrian Heathfield. <https://www.adrianheathfield.net/project/out-of-now-the-lifeworks-of-tehching-hsieh>
- Hsieh, T. (n.d.). *Tehching Hsieh* [Online image]. Ocula. <https://ocula.com/artists/tehching-hsieh/>
- Haraway, D. J. (1991). *A cyborg manifesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century*. In Simians, cyborgs, and women: The reinvention of nature (pp. 149-181). Routledge.
- Hayles, K. N. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. University of Chicago Press.
- Hayles, N. K. (2012). *How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis*. University of Chicago Press.

- Kitirianglarp, K. (2021). *Anthropocence: A Critique of Human and Environmental Crisis in the Age of Capital*. Princess Maha Chakri Sirindhorn Anthropology Centre. ISBN 978-616-7154-97-8.
- Kawara, O. (n.d.). *Pure Consciousness* [Online image]. One Million Years Foundation.
<https://www.onemillionyearsfoundation.org/installations/pure-consciousness>
- Kawara, O. (1999a). *One Million Years* [Online image]. One Million Years Foundation.
<https://www.onemillionyearsfoundation.org/installations/one-million-years>
- Kawara, O. (1999b). *One Million Years* [Online image]. Art Basel.
<https://www.artbasel.com/catalog/artwork/67573/On-Kawara-One-Million-Years>
- Kawara, O. (2009). *On Kawara: One Million Years* [Online image]. David Zwirner.
<https://www.davidzwirner.com/exhibitions/2009/one-million-years>
- Kawara, O. (2015). *On Kawara: One Million Years* [Online image]. The Solomon R. Guggenheim Foundation. <https://www.guggenheim.org/audio/track/on-kawara-one-million-years>
- Lavie, S., Narayan, K., & Rosaldo, R. (1993). *Creativity/Anthropology*. Ithaca. Cornell University Press.
- Laib, W. (2013). *Pollen from Hazelnut* [Online image]. Museum of Modern Art.
<https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1315>
- MoMa Learning. (n.d.). *Dance Construction: Simone Forti*.
https://www.moma.org/learn/moma_learning/simone-forti-dance-constructions-1961/
- Russeth, A. (2017). *On Kawara's Epic 'One Million Years' Reading Will Take Place During Venice Biennale, Volunteers Needed*. Artnews. <https://www.artnews.com/art-news/market/on-kawaras-epic-one-million-years-reading-will-take-place-during-venice-biennale-volunteers-needed-8036/>
- Sapir, E. (1924). Culture, genuine and spurious. *American Journal of Sociology*, 29(4), 401-429.
<https://www.journals.uchicago.edu/doi/pdf/10.1086/213616>
- The Museum of Contemporary Art (2023). *Simone Forti*. <https://www.moca.org/exhibition/simone-forti>
- Wechawaraporn, W. (2024, March 15). *Ways of knowing in the social world*. Princess Maha Chakri Sirindhorn Anthropology Centre. <https://www.sac.or.th/portal/th/article/detail/581>
- Wagner, R. (1981). *The Invention of Culture*. University of Chicago Press.
- Watkins, J. (2014, July 24). *On Kawara Obituary*. The Guardian.
<https://www.theguardian.com/artanddesign/2014/jul/24/on-kawara>
- Weingartner, S. (2014, November 14). *Simone Forti*. Frieze. <https://www.frieze.com/article/simone-forti>
- Wikiart Visual Art Encyclopedia. (n.d.). *Wolfgang Laib*. <https://www.wikiart.org/en/wolfgang-laib>
- Wurm, E. (2007). *One Minute Sculpture* [Online image]. Erwin Wurm.
<https://www.erwinwurm.at/artworks/one-minute-sculptures.html>
- Wurm, E. (2007). *One Minute Sculpture* [Online image]. Artsy.
<https://www.artsy.net/search?term=one%20minute%20sculpture%20erwin%20wurm>
- Zizek, S. (2006). *How to read Lacan*. W.W. Norton & Company. ISBN 987-0-393-32955-1