

เทคโนโลยีกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ Technology and Art Creation

จักรพันธ์ ธนธีรานนท์¹

Jakraphun Thanateeranon¹

Received: April 20, 2023

Revised: July 5, 2023

Accepted: July 23, 2023

วารสาร
ชอพะยอม
CHOPHAYOM JOURNAL

¹ สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

Visual Arts Program, Faculty of Painting Sculpture
and Graphic Arts Silpakorn University
(Email: Jakraphun_tha@utcc.ac.th)

บทคัดย่อ

บทความ เทคโนโลยีกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ มีจุดมุ่งหมายที่จะศึกษาหาความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยการนำเสนอผ่านสื่อเทคโนโลยี โดยการนำเสนอกรณีตัวอย่างการสร้างสรรคผลงานศิลปะ ด้วยเทคโนโลยีของศิลปินระดับชาติ ระดับนานาชาติ และของผู้เขียน มุ่งเน้นนำเสนอการวิเคราะห์กระบวนการในสามขั้นตอนตั้งแต่การเตรียมงาน ระหว่างการทำงาน และผลงานสำเร็จที่นำเสนอออกสู่สายตาผู้ชม วิเคราะห์ขั้นตอนเทคนิคกระบวนการในการใช้สื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สื่อวีดิทัศน์ที่มีการใช้กล้องหรืออุปกรณ์เทคโนโลยีที่บันทึก หรือนำเสนอผ่านช่องมองภาพ และถ่ายทอดออกสู่สายตาสาธารณชนด้วยกระบวนการทางการติดตั้งจัดวางวีดิทัศน์สัมพันธ์กับพื้นที่เป็นสำคัญ ในบทความนี้ได้คัดเลือกผลงานของศิลปิน 3 คน คนละหนึ่งชิ้น โดยนำเสนอผลงานของศิลปินระดับโลก นามจุน ไค้ ชื่อผลงาน “TV Buddha” ผลงานของศิลปินระดับชาติ อัมฤทธิ์ ชูสุวรรณ ชื่อผลงาน “การสื่อสารในความเจ็บ” และสุดท้าย วิเคราะห์ผลงานของผู้เขียนจักรพันธ์ ธนธีรานนท์ ที่มีชื่อ ผลงานว่า “Mind Pagoda” โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากสื่อออนไลน์ หนังสือ วารสารและสื่อบัตรต่าง ๆ ตลอดจนภาพถ่าย นำมาวิเคราะห์เปรียบเทียบกระบวนการทำงานทั้งสามขั้นตอน และนำเสนอในรูปแบบผังในการวางแผนติดตั้งของศิลปินแต่ละท่าน

คำสำคัญ: ศิลปะกับเทคโนโลยี, เทคโนโลยีอาร์ต, การนำเสนอผลงานศิลปะด้วยเทคโนโลยี

Abstract

The “Technology and Art Creation” article is a showcase of artists creating art through technology, including those renowned internationally, nationally, and the author's works. The article focuses on analyzing the 3-step process of preparation, creation,

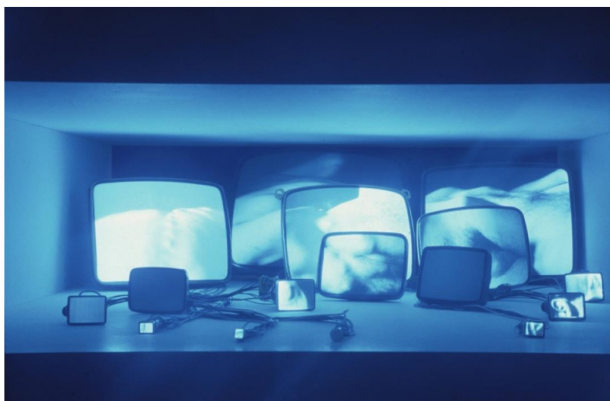
and presentation of the finished product to audiences. The article analyzes the use of modern media, especially videos which employ cameras or technological equipment that record or present through a visual channel, and displayed to the public eye primarily through setting up the video in relation to space. The work of three artists analyzed in this academic article were: “TV Buddha”, a piece made by world-renowned Nam June Paik, “Silent Communication” by national artist Amrit Chusuwan, and “Mind Pagoda” by Jakraphun Thanateeranon.

Keywords: Art and Technology, Technology Art, Art presentation through technology

บทนำ

ปัจจุบัน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ได้พัฒนาก้าวหน้าไปอย่างมาก และถูกนำมาใช้ประโยชน์เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของมนุษย์ให้สะดวกสบายมากขึ้น ยึดอายุไขการดำรงอยู่ของชีวิตมนุษย์ให้ยาวนานขึ้น ตลอดจนแทรกซึมกลมกลืนไปกับวิถีชีวิตและเติมเต็มความสุขทางใจ จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ ของมนุษย์ให้เบิกบาน ดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างมีความสุข และแน่นอน ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเหล่านั้น ก็ได้ก้าวล้ำข้ามแดนเข้ามาสู่วงการศิลปะด้วยเช่นกัน บทความนี้จะนำเสนอเรื่องราวของความสัมพันธ์ของกันระหว่างผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นจากการนำวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เข้ามาผสมผสานให้เกิดจินตภาพ และความงาม นอกจากความสะดวกสบายที่เป็นเหตุผลหลักของการพัฒนาทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแล้ว มนุษย์ยังต้องการสุนทรียะที่สนองตอบความสุขทางใจ ผ่านงานสร้างสรรค์ที่เรียกว่าศิลปกรรม ซึ่งประกอบไปด้วย งานทัศนศิลป์ ซึ่งหมายรวม

ถึงจิตรศิลป์ ดุริยางคศิลป์ นาฏยศิลป์ และนฤมิตศิลป์ โดยในบทความวิชาการเรื่อง “เทคโนโลยีกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ” นี้ จะขอจำกัถ่วงคำว่า “ศิลปะ” ในการวิเคราะห์ศึกษาที่เลือกเฉพาะในส่วนของผลงานทางทัศนศิลป์ หรืองานอื่น ๆ ที่เข้ามาเกี่ยวข้องและหรือเป็นส่วนประกอบหนึ่งของผลงานทัศนศิลป์เหล่านั้น และเป็นไปในทิศทางที่สอดคล้องกัน ในส่วนของเรื่องเทคโนโลยีที่จะนำมากล่าวถึงในบทความนี้จะจำกัถ่วงไว้เฉพาะประเภทของเทคโนโลยีที่สามารถนำเสนอผ่านช่องมองภาพหรือเป็นลักษณะการนำเสนอแบบวีดิทัศน์สัมพันธ์กับพื้นที่แสดงงานเท่านั้น โดยจะจำแนกให้เห็นถึงวิธีการนำเทคโนโลยีเหล่านั้นเข้ามาใช้กับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแนววีดิทัศน์จัดวางสัมพันธ์กับพื้นที่ (Video Installation) เป็นสำคัญ



ภาพที่ 1 ผลงานแนวการจัดตั้งจัดวางวีดิทัศน์สัมพันธ์กับพื้นที่
Gary Hill, Inasmuch As It Is Always Already Taking Place, 1990
Sixteen-channel video (black and white, sound),
sixteen black and white TV tubes and wires
Recessed in a wall 42" (106.7 cm) from the floor,
overall 16 x 53 3/4 x 68" (40.6 x 136.5 x 172.7 cm).

ที่มา : Hill (1990)

ในการเขียนบทความนี้จะมุ่งเน้นถึงการวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์ของศิลปินที่มีชื่อเสียงในระดับชาติ และศิลปินที่มีชื่อเสียงระดับนานาชาติ ซึ่งเป็นที่รู้จักและได้รับการยอมรับในหน้าประวัติศาสตร์ศิลปะ รวมไปถึงผลงานการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ของจักรพันธ์ ธนธีรานนท์ด้วย โดยจะนำมาจำแนกให้เห็นกระบวนการคิด การทำงาน รวมไปถึงการนำเสนอที่มีความเกี่ยวข้องกับการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการสร้างสรรค์

เนื้อหา

ในยุคที่มนุษย์สามารถสร้างกล้องถ่ายรูปได้นั้นส่งผลกระทบให้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ต่อวงการศิลปะ เพราะเมื่อการประดิษฐ์กล้องถ่ายรูปทำให้การบันทึกภาพเหมือนบุคคลง่ายขึ้น และมีความเหมือนจริงมากกว่า จึงส่งผลให้การบันทึกภาพเหมือนบุคคลด้วยวิธีการเขียนภาพแนวเหมือนจริงลดความนิยมลงไป (วิกิพีเดีย, ม.ป.ป.) ทฤษฎีแม่สีแสงอาทิตย์ได้ถูกพัฒนาต่อยอดการผลิตฟิล์มและกระดาษอัดภาพจากภาพขาวดำเป็นภาพสี และจากภาพนิ่งกลายเป็นภาพเคลื่อนไหวในที่สุด จะเห็นได้ว่ากระบวนการทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีของกล้องถ่ายภาพเริ่มแทรกซึมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ จนมาถึงในยุคศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art) และศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) ที่คาบเกี่ยวส่งพลวัตถึงกัน การนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาใช้ในการสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานศิลปะที่เรียกว่าวิดีโออาร์ต เริ่มเกิดขึ้นครั้งแรกเมื่อศิลปินอเมริกันเชื้อชาติเกาหลีใต้ นามว่า นามจุน ไค ได้เริ่มต้นสร้างสรรค์ผลงานแนวทดลองของเขาขึ้นโดยอาศัยสื่อตัวหนึ่งที่เรียกว่า วิดีโอ (Wikipedia, 2023)

ในบทความนี้จะนำผลงานของเขามาใช้เป็นกรณีศึกษาตัวแทนผลงานของศิลปินระดับโลก ในขณะเดียวกันศิลปินระดับชาติที่จะนำมาวิเคราะห์ในนามตัวแทนศิลปินไทยคือ อำมฤทธิ์ ชูสุวรรณ ผู้ที่มีประสบการณ์สูงในการใช้วิ

ทัศน์และเทคโนโลยีในการนำเสนอผลงานศิลปะของเขา และในที่สุดท้ายจะเป็นการวิเคราะห์ผลงานของผู้เขียนจักรพันธ์ ธนธีรานนท์ ซึ่งได้รับรู้และศึกษาทั้งทางด้านแนวคิดและแรงบันดาลใจจากศิลปินทั้งสองท่านข้างต้นในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของเขาเช่นกัน

1. ข้อถ้อยประวัติศิลปินระดับโลก นามจูน ไพค์ (Nam June Paik)



ภาพที่ 2 ชื่อผลงาน “TV Buddha” (1974)

เทคนิค Closed-circuit video installation with wooden sculpture, monitor and video camera, Video, single channel, 4:3 format, live feed, Dimensions variable

สถานที่ Stedelijk Museum, Amsterdam

ที่มา : Rogue Art History (2020)

1.1 วิเคราะห์แรงบันดาลใจในการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ ในขั้นตอนการเตรียมงาน นามจูน ไพค์ (20 กรกฎาคม 1932 โซลเกาห์ลีใต้ – 29 มกราคม 2006, ไมอามี ฟลอริดา สหรัฐอเมริกา) เป็นทั้งนักประพันธ์เพลง นักแสดงดนตรี และศิลปินทัศนศิลป์ สัญชาติเกาหลี อเมริกัน

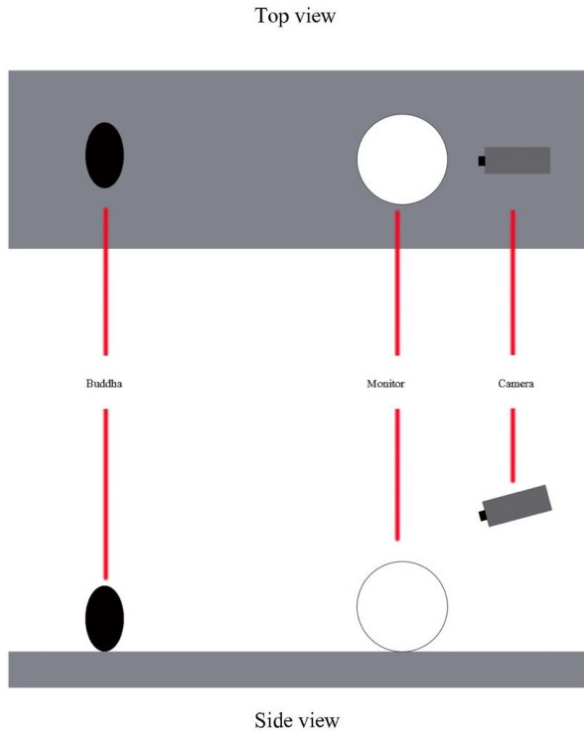
เขาเรียน ปรัชญา สุนทรียศาสตร์ และดนตรี ที่มหาวิทยาลัยโตเกียวและในปี 1956 ได้เดินทางไปยังเมืองมิวนิคประเทศเยอรมนีเพื่อศึกษาต่อทางด้านดนตรี ทำให้เขาได้มีโอกาสพบกับนักดนตรีอังกาตนาว่า John Cage และยังได้ทำงานร่วมกับ Joseph Beuys (Wikipedia, 2023) ช่วงปลายปี 1960 เขาได้เริ่มสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมวิดีโอที่เป็นการประกอบร่างของจอทีวีที่ฉายภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นแบบจำเพาะ ซึ่งเป็นการพัฒนาแนวความคิดเรื่องกระบวนการในการสื่อสารสัมพันธ์ (Communication process) ที่แปลงสัญญาณสู่ผลงานทัศนศิลป์ ผลงานสำคัญชิ้นหนึ่งคือ “TV Buddha” เขาอาศัยรอยต่อของแนวคิดเชิงจิตวิญญาณในการทำสมาธิ กับเทคโนโลยีในยุคพัฒนาเครื่องจักรเครื่องยนต์ จนผลงานได้รับการขนานนามว่าเป็น “Zen Master of Video” การเชื่อมต่อเรื่องจิตวิญญาณกับเทคโนโลยีจึงเป็นจุดเด่นสำคัญของศิลปิน (Kurtz, 1982)



ภาพที่ 3 เบื้องหลังการทำงานของ นามจุน ไค้
ที่มา : Greenberger (2020)

1.2 วิเคราะห์เทคนิควิธีการในการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ในขั้นตอนระหว่างการสร้างสรรค์ ตัวศิลปิน นามจุน ไพค์ เป็นเสมือนนักเล่นแร่แปรธาตุที่ขอบทดลองหาวัสดุอุปกรณ์เชิงเทคโนโลยีและวัตถุสำเร็จรูปนำมาจัดประกอบร่างกันเป็นผลงานแนวคิดตั้งจิตวาง ในผลงานชุด “TV Buddha” (1974) ชิ้นที่สร้างสรรค์ขึ้นเป็นครั้งแรก เขาหาอุปกรณ์เทคโนโลยีอย่างกล้องวิดีโอ และจอทีวีที่มีลักษณะคล้ายกับหมวกสีขาวของนักบินอวกาศ (ตามความเห็นของผู้เขียน) และวัตถุสำเร็จอย่างพระพุทธรูปปางสมาธิของสังกัดจายน์ แบบเซินที่นิ่งหลับตาอย่างมีสมาธิสีดำ ซึ่งโดยรูปลักษณะของวัตถุทั้งสองสิ่งนั้น แทบจะไม่สามารถเรียกได้ว่าเป็นเรื่องเดียวกันหรือมีความเกี่ยวข้องกันแม้แต่น้อย ยิ่งไปกว่านั้นยังมีความแตกต่างกันสูงมากทั้งด้านรูปลักษณ์และความหมายในการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ แต่เมื่อทั้งสองถูกเชื่อมเข้าด้วยกันผ่านกล้องวิดีโอทำให้สิ่งที่มีความขัดกันอย่างสุดขีดสามารถสื่อสารสร้างการรับรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นอย่างเรียบง่ายเข้าใจได้แบบไม่ซับซ้อนยิ่งไปกว่านั้นยังมีความลงตัวในเชิงองค์ประกอบศิลป์อย่างน่าอัศจรรย์อีกด้วย

1.3 วิเคราะห์กระบวนการนำเทคโนโลยีวีดิทัศน์มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ในขั้นตอนในการนำเสนอผลงาน ในขั้นตอนนี้ได้ผ่านกระบวนการไตร่ตรอง ทดลองและจิตวางมาอย่างแยบยลของศิลปินแล้ว ในการจัดลำดับการวางวัตถุ (องค์พระพุทธรูป) กล้องวิดีโอ และจอโทรทัศน์ขนาดเล็กที่อยู่ในทรงกลมคล้ายกับหมวกนิรภัยของนักบินอวกาศ นั้นจัดอยู่ในแนวแบบเส้นตรงกล่าวคือตัววัตถุ พระพุทธรูปปางสมาธิหันหน้าเผชิญกับกล้องวิดีโอ และจอโทรทัศน์ที่แสดงผลภาพซ้ำรูปองค์พระพุทธรูปที่บันทึกแบบเวลาจริงที่เกิดขึ้น ณ ขณะนั้น ๆ ภาพรวมทางองค์ประกอบทั้งหมดจึงเหมือนกับพระพุทธรูปกำลังเพ่งสมาธิมองเห็นตนเองผ่านกระแสดิจที่ปรากฏบนจอโทรทัศน์ ซึ่งทั้งหมดได้เกิดขึ้นขนานไปกับการรับรู้ของผู้ชมที่กำลังเพ่งพิเคราะห์ผลงานไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งให้ความรู้สึกประหนึ่งพระพุทธรูปนั้นกลับพลันมีชีวิตกำลังนั่งกำหนดจิตไปพร้อม ๆ กับผู้ชมงาน



ภาพที่ 4 ผังการติดตั้งผลงานชุด “TV Buddha”

สำหรับภาพประกอบที่ 4 แสดงให้เห็นถึงผังการติดตั้งผลงานชุด “TV Buddha” ผู้อ่านจะสังเกตเห็น การจัดเรียง กล้อง องค์พระพุทธรูป และจอโทรทัศน์ อยู่ในแนวเส้นตรงแบบจัดแถวเรียงหนึ่ง ตำแหน่งกล้องอยู่เหนือจอโทรทัศน์ที่หันไปในทิศทางเดียวกันคือหันเผชิญหน้ากับองค์พระพุทธรูป แต่ตำแหน่งของกล้องจะอยู่สูงกว่าองค์พระพุทธรูปและจอโทรทัศน์ที่อยู่ในตำแหน่งความสูงระนาบเดียวกัน จึงปรากฏภาพให้เห็นว่าพระพุทธรูปกำลังนั่งมองจ้องพระพักตร์ของตนเองอยู่ การจัดลักษณะเปิดแบบนี้ทำให้ผู้ชมที่บังเอิญเดินผ่านด้านหลังองค์พระพุทธรูปก็

จะปรากฏเข้าไปอยู่ในจอโทรทัศน์ด้วย หรือหากผู้ชมคนไหนซุกซนก็จะโผล่หน้าเข้ากล้องบังองค์พระพุทธรูปได้อีกด้วย นับเป็นการเปิดพื้นที่ให้คนเข้าไปมีส่วนร่วมกับผลงาน ทั้งแบบตั้งใจ และไม่ตั้งใจ

2. ข้อถกปรายศิลปินระดับชาติ อำมฤทธิ ชูสุวรรณ



ภาพที่ 5 ชื่อผลงาน การสื่อสารในความเงียบ “silence communication”(2544)

เทคนิค Video Installation, VDO Plasma 2 Screen
สถานที่ หอศิลปมหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตวังท่าพระ
ที่มา : สำนักข่าวผู้จัดการออนไลน์ (2559)

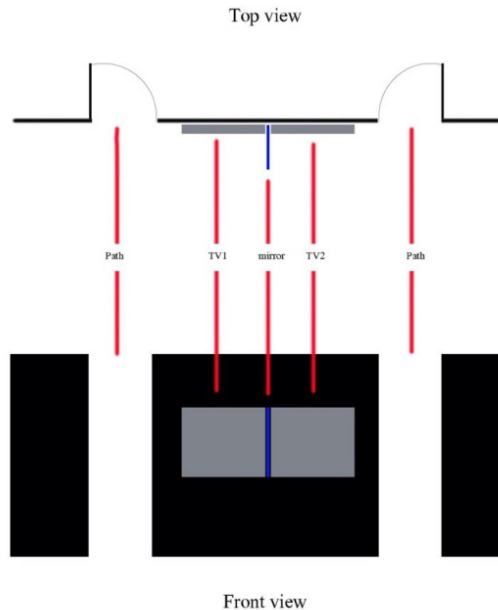
2.1 วิเคราะห์แรงบันดาลใจในการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ ในขั้นตอนการเตรียมงาน อำมฤทธิ ชูสุวรรณ (เกิด 22 เมษายน 2498 จังหวัดนครศรีธรรมราช) เป็นศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงาน ที่ใช้สื่อสมัยใหม่หลากหลาย ในผลงานชุด การสื่อสารในความเงียบนี้ “อัมฤทธิ กล่าวถึง การ

สร้างสรรค์ผลงานชุดนี้มีความบันเทิงใจจากเรื่องของมนุษย์ทั้งในซีกโลกตะวันตกหรือซีกโลกตะวันออก เมื่อเข้าไปในโบสถ์วิหารของศาสนาใด ๆ ย่อมมีจิตเจตนาที่ต้องการจะได้รับพรอันมีคุณค่าต่อตนเอง เพื่อดับทุกข์ที่ก่อเกิดขึ้นกับตนเองหรือครอบครัว การเข้าไปขอพรจากพระหรือจากพระพุทธรูปก็เพื่อจะบอกถึงสิ่งที่อยู่ในใจ คนจะพยายามสื่อสารกับพระพุทธรูป และการสื่อสารดังกล่าวนี้ไม่มีภาษาที่ชัดเจนเป็นการสื่อสารระหว่างจิตใจ เป็นนิมิตที่หาคำตอบไม่ได้ว่าติดต่อกันได้อย่างไร” (วิโชค มุกตามณี, 2545) ศิลปินสนใจในเรื่องของการกราบไหว้บูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ หรือพระพุทธรูป เพื่อร้องขอ บันานศาลกล่าว ให้ช่วยเหลือให้สมความปรารถนาของผู้มากราบไหว้ ศิลปินวางแผนในการทำงาน เพื่อให้เกิดภาพซ้อน การเผชิญหน้าของตัวศิลปินเองกับพระพุทธรูป โดยมีความต้องการใช้สื่อวิดีโอ ผสมผสานกับการติดตั้งกระจกให้เกิดภาพซ้อนทับ อย่างจงใจของใบหน้าของตัวศิลปินเองกับพักตร์ของพระพุทธรูป โดยดวงหน้าของทั้งสองจะหันหน้าเข้าหากันและมีกระจกเงาคั่นอยู่ตรงกลางในมุมที่สามารถมองเห็นภาพซ้อนทับกันได้ เกิดขึ้นจากการมองทั้งกระจกและวิดีโอ

2.2 วิเคราะห์เทคนิควิธีการในการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ในขั้นตอนระหว่างการสร้างสรรค์ “สื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่มีบทบาทสำคัญอย่างมากต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของเขา สื่อสมัยใหม่ดังกล่าวนี้ได้ถูกเลือกเพราะการเท่าทันยุคสมัย (โลกาภิวัตน์) เพียงอย่างเดียว แต่ อำมฤตย์ เลือกใช้สื่อดังกล่าวเป็นดังเครื่องมือที่เหมาะสมและสามารถถ่ายทอดความคิดของตนลงสู่ผลงาน” (กฤษฎา คุชฌาณิช, 2559) (จากสุจิตร์อย่าลืมฉัน) ในผลงานชุด การสื่อสารในความเงียบ ศิลปินถ่ายวิดีโอภาพใบหน้าของตนเองให้มีขนาดความสูงของศีรษะ เต็มพื้นที่แนวตั้งของจอกล้องวิดีโอปกติ โดยกำหนดให้ศีรษะของเขานั้นชิดอยู่ทางด้านซ้าย โดยมุมกล้องเป็นมุมกล้องที่แฉแบบนิ่ง ๆ ไม่มีการขยับซ้ายขวาหรือซูมเข้าออก สิ่งที่เคลื่อนไหวมีแค่ดวงตา กับขนตาที่กระพริบเท่านั้น ส่วนดวงพักตร์ของพระพุทธรูปนั้นวางอยู่ใน

ตำแหน่งขีดขวาของจอวิดีโอทางด้านขวามือ ถ่ายทำในลักษณะเดียวกัน กล่าวคือเป็นภาพที่หยุดนิ่ง ไม่มีสิ่งใดเคลื่อนไหว จอทั้งสองนี้แต่สิ่งที่ใกล้เคียงกันจนเหมือนกับแทบจะวัดไว้ คือขนาดกบองศาในการหันของศีรษะ และดวงพักตร์ของพระพุทธรูปที่ถูกกำหนดให้มีขนาดเท่ากัน เหมือนกับภาพที่มองสะท้อนกระจก

2.3 วิเคราะห์กระบวนการนำเทคโนโลยีวีดิทัศน์มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ในขั้นตอนในการนำเสนอผลงาน ศิลปินนำวิดีโอที่ตัดต่อแล้วแบบวนลูปให้เกิดภาพซ้ำของจอด้านซ้ายที่เป็นใบหน้าของตัวศิลปินเอง และด้านขวาที่เป็นหน้าของพระพุทธรูปนำมาติดตั้งในตำแหน่งที่เผชิญหน้ากัน กำหนดให้มีกระจกกันขวางตรงกลางไว้ในมุมเก้าสิบองศา แบ่งครึ่งให้ทั้งสองจอแยกออกจากกัน โดยขนาดของกระจก มีความลึกประมาณครึ่งหนึ่งของความยาวของหน้าจอที่นำเสนอภาพทั้งสอง และเป็นกระจกเงาที่สามารถสะท้อนภาพได้ทั้งสองด้าน ทั้งหมด ถูกจงใจให้ติดตั้งจัดวางในตำแหน่งผนัง ที่มีทางเดินอยู่ทั้งซ้ายและขวาเพื่อเป็นกุศโลบายให้ผู้ชมเดินผ่านและสามารถมองเห็นปรากฏการณ์ที่ศิลปินตั้งใจจะสร้างภาพการซ้อนทับของใบหน้าของตนเองกับพระพุทธรูปนั้นอย่างน่าสนใจ ถ้าหากมองทางด้านตรง ก็จะเห็นขอบกระจกเป็นเหมือนแค่เส้นบางกั้นระหว่างจอทั้งสอง แต่ถ้าเดินเอียงไปทางด้านใดด้านหนึ่งไม่ว่าซ้ายหรือขวา ภาพที่ปรากฏจะแตกต่างออกไปเหมือนกับการสวมหน้ากากใส่ซึ่งกันและกัน ในวิดีโอชิ้นนี้ไม่มีเสียงใด ๆ มารบกวน สิ่งปรากฏให้สัมผัสมีเพียงแต่ภาพ ที่อยู่ตรงหน้าในมุมที่แตกต่างกันออกไป ของแต่ละคนที่จะมองเห็นทั้งแบบบังเอิญหรือตั้งใจที่จะวนกลับมาดูใหม่



ภาพที่ 6 ผังการติดตั้งผลงานชุด “silence communication”

สำหรับภาพประกอบที่ 6 แสดงให้เห็นการติดตั้งผลงานที่ชื่อว่า “Silence communication” ผู้ชมจะสังเกตเห็นว่าในผลงานชิ้นนี้ของอำมฤทธิ์ มีหลายจุดที่แตกต่างจากผลงานชุด “TV Buddha” ของนามจูน ไพล์ กล่าวคือ ในผลงานของ อำมฤทธิ์ (เฉพาะชิ้นนี้) ไม่มีการติดตั้งกล่องแบบเรียลไทม์แบบ นามจูน ไพล์ และก็ได้มีองค์พระพุทธรูปมาตั้งวางให้เห็นแบบตรง ๆ แต่ศิลปิน เพียงนำผลของการบันทึกวิดีโอของพัคตร์ของพระพุทธรูป และภาพใบหน้าของ ตัวศิลปินเองที่หันเผชิญกันอยู่คนละจอ และมีกระจกเงาแบบส่องสะท้อน ทั้งสองด้านคั่นอยู่ตรงกลางระหว่างสองจอในลักษณะรูปตัวที (T) ทำให้ภาพ สะท้อนจากกระจกและใบหน้าของทั้งสองจอเหมือนสวมหน้ากากสลับไปมา

แล้วแต่มุมมองของผู้ชม แต่ผลทางทัศนศิลป์เหล่านี้จะไม่เกิดขึ้นเลย หากผู้ชมไม่ได้เดินผ่านจุดที่จะทำให้มองเห็น ฉะนั้น การเลือกติดตั้งในพื้นที่ที่ผู้ชมจะต้องถูกบังคับให้เดินผ่านในมุมที่ศิลปินกำหนดจึงเป็นสิ่งสำคัญ แม้ว่าผลงานชิ้นนี้ของอำมฤทธิ์จะไม่ได้เสนอกระบวนการทำงานในผลงานอย่างของนามจุน ไพค์ แต่การให้คนดูเข้าไปมีส่วนร่วมในงานก็ยังเป็นเสน่ห์สำคัญเช่นเดียวกัน

3. ข้ออภิปรายผลงานของผู้เขียนจักรพันธ์ ธนธีรานนท์



ภาพที่ 7 ชื่อผลงาน “Mind Pagoda” (2553)

เทคนิค Interactive Video Installation, Lamp, Blinking, Mirror
สถานที่ Mudong Art Museum Studio, Gwangju, South Korea

3.1 วิเคราะห์แรงบันดาลใจในการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์
ใช้ในการสร้างสรรค์ ในขั้นตอนการเตรียมงาน ในช่วงปีพุทธศักราช 2553

ผู้เขียนได้รับทุนศิลปินในที่พำนัก (Artist in residence) ณ พิพิธภัณฑ์ศิลปะมุดง (Mudong Art Museum) เมืองกวางจู (Gwangju) ประเทศเกาหลีใต้ให้เข้าพำนักและสร้างสรรค์ผลงานเพื่อแสดงนิทรรศการ บริเวณที่พักมีวัดเล็ก ๆ แห่งหนึ่งท่ามกลางหุบเขาชื่อว่าวัดมุดง (Mudong temple) เช่นเดียวกับชื่อหุบเขาและพิพิธภัณฑ์ ทำให้หลายครั้งผู้เขียนได้มีโอกาสเดินไปเที่ยวชมสถาปัตยกรรมและผลงานจิตรกรรมแนวประเพณีนิยมของเกาหลีใต้ ได้ซึมซับและสนทนากับพระที่จำวัดอยู่ที่นี่ ซึ่งสื่อสารกันรู้เรื่องบ้างไม่รู้เรื่องบ้าง แต่สิ่งที่ได้รับกลับมาทุกครั้งนั้นเป็นคุณค่าทางจิตใจที่ทำให้รู้สึกสงบเย็น ซึ่งกลายมาเป็นแรงบันดาลใจหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน หนึ่งในผลงานที่สร้างสรรค์คือ “Mind Pagoda” การเตรียมวัสดุอุปกรณ์ทั้งหมดในการทำงานถึงทดลองชุดนี้ศิลปินมองหาวัตถุใกล้ตัวที่พอจะหาได้ในสตูดิโอ ที่อยู่ระหว่างการปรับปรุงพื้นที่บ้านเก่าให้เป็นสตูดิโอที่พร้อมใช้งาน โคมไฟจำนวนหนึ่งที่พอจะหาได้กับกระจกเงาอีกสองบานจึงถูกนำมาใช้ประกอบกันเป็นโครงสร้างหลักของตัวผลงาน

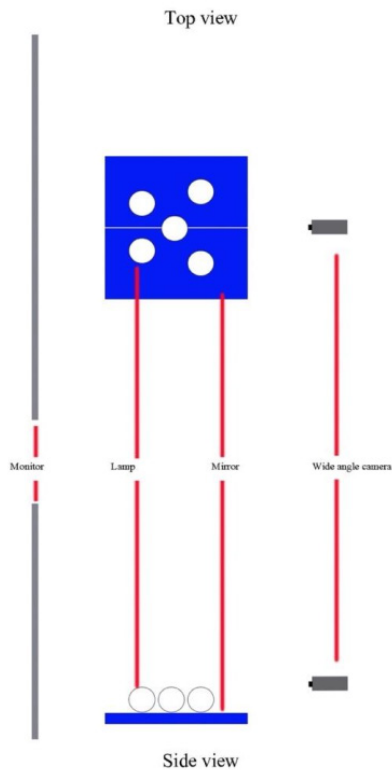
หลักการในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ของผู้เขียนได้ต่อยอดความคิดการทำงานของศิลปินระดับโลกอย่าง นามจุน ไค้ จากผลงาน TV Buddha ผสมผสานกับความบังเอิญที่เกิดขึ้นในผลงานชิ้นก่อนหน้าที่ชื่อว่า Subconscious ของตนเองตั้งแต่ช่วงปลายปี พุทธศักราช 2542 ถึงช่วงต้นปีพุทธศักราช 2543 กล่าวคือ รูปแบบวิธีการจัดวางวัตถุ กล้อง และโปรเจคเตอร์ มีลักษณะคล้ายคลึงกันคือวางในแนวเส้นตรงเดียวกัน แต่ลำดับแตกต่างกัน โดยลำดับในการวางตำแหน่งกล้อง วัตถุ และโปรเจคเตอร์ นั้นเป็นไปตามแบบของงาน “Subconscious” ซึ่งเกิดจากความบังเอิญที่น่ากล้องวิดีโอตั้งไว้ในตำแหน่งที่บันทึกภาพซ้ำของจอฉายภาพจึงทำให้เกิดภาพปรากฏซ้ำ ๆ แบบไม่รู้จบ หลักการดังกล่าวที่ค้นพบได้ถูกนำกลับมาใช้แบบจงใจอีกครั้งในผลงานชิ้น “Mind Pagoda” ในปี 2553 และความบังเอิญอีกประการหนึ่งที่พบคือการนำวัสดุกระจกเงามาใช้ในการสะท้อนภาพก็คล้ายกับผลงาน “การสื่อสารในความ

เจียบ” ของอำมฤทธิ์ ชูสุวรรณ (2544) อีกด้วย

3.2 วิเคราะห์เทคนิควิธีการในการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ในขั้นตอนระหว่างการสร้างสรรค์ ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เขียนไม่ได้มีความมุ่งหมายหรือถูกกำหนดแบบตายตัว หรือมีความตั้งใจที่จะให้ไปเหมือนกับผลงานของศิลปินระดับโลกหรือระดับชาติแต่อย่างใด เพียงแต่ทั้งหมดเป็นไปตามสัญชาตญาณและประสบการณ์ที่สะสมและสะท้อนแบบเฉียบพลันกับวัตถุที่พบและหาได้ใกล้ตัว กล่าวคือผลงานของทั้งสองศิลปินผู้มีชื่อเสียงที่นำมาเป็นกรณีศึกษานั้นได้ผ่านตาและเป็นที่น่าประทับใจจนจดจำได้ในวงค์ความคิดของเขา เมื่อถึงเวลาทดลองกับการติดตั้งวิดีโอให้มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันปฏิกริยาในการนำความทรงจำความประทับใจดังกล่าวจึงเป็นไปโดยอัตโนมัติในแบบของตนเองที่มีผลงานของทั้งสองศิลปินนำทาง ไม่ได้มีการมาทางภาพออกมาดูหรือค้นคว้าเกี่ยวกับงานทั้งสองดังกล่าวในขณะนั้น แต่ในบทความนี้เมื่อนำมาวิเคราะห์อย่างจริงจังจึงสามารถหาความเชื่อมโยงดังกล่าวได้เป็นผลเชิงประจักษ์ กล่าวคือในผลงานของนามจูน ไพค์ ชุด TV Buddha วัตถุ (องค์พระพุทธรูป) จะหันพระพักตร์เผชิญหน้ากับกล้อง และจอทีวีขนาดเล็กที่มีรูปทรงคล้ายกับหมวกของนักบินอวกาศ ส่วนในผลงานของผู้เขียน “Mind Pagoda” นั้น วัตถุ (ตัวโคมไฟหาลูก กับกระเจกเงา) ถูกจัดวางให้อยู่ระหว่างกล้องกับจอโปรเจคเตอร์ โดยมีความมุ่งหมายให้ภาพของโคมทั้งหาลูกนั้นถูกถ่ายซ้ำและฉายทับลงไปบนจอจนเกิดภาพซ้ำที่ไม่รู้จบ จนปรากฏขึ้นเป็นภาพคล้ายกับเจดีย์ห้าชั้นเรียงต่อ ๆ กันขึ้นไป

3.3 วิเคราะห์กระบวนการนำเทคโนโลยีวีดิทัศน์มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ในขั้นตอนการนำเสนอผลงาน Mind Pagoda ของผู้เขียน การเลือกห้องเพื่อสร้างพื้นที่เฉพาะนั้นค่อนข้างมีความสำคัญกล่าวคือผลงานมีขนาดไม่ใหญ่มากต้องการบังคับคนดูให้เห็นในมุมที่กำหนด พื้นที่ด้านข้างจึงมีความจำเป็นน้อยกว่าพื้นที่ด้านหน้าที่จะต้องเผชิญกับคนดูอย่างตรงไปตรงมา

ต่างจากผลงาน “การสื่อสารในความเงียบ” ของอำมฤทัย ชูสุวรรณ ที่ต้องการการเชื่อเชิญให้คนดูเดินไปด้านข้างเพื่อให้เห็นภาพสะท้อนจากกระจกเงาที่เชื่อมต่อกับภาพในจอวิดีโอทั้งสองด้าน อย่างไรก็ตาม ผลงานชื่อ “Mind Pagoda” ก็ได้นำเสนอในพื้นที่แตกต่างกันอีกหลายครั้งซึ่งผลงานก็ได้ปรับเปลี่ยนไปตามพื้นที่ โดยยังยึดหลักการในการทำให้เกิดภาพแบบเดิมเช่นเดียวกับผลงานของทั้งสองศิลปินผู้มีชื่อเสียง



ภาพที่ 8 ผังการติดตั้งผลงานชุด “Mind Pagoda”

สำหรับภาพประกอบที่ 8 ผังการติดตั้งผลงาน “Mind Pagoda” ผู้อ่านจะสังเกตเห็นว่าลักษณะการจัดวางตำแหน่งกล้องวิดีโอ ตัววัตถุ และจอโปรเจคเตอร์จะอยู่ในแนวเส้นตรงเดียวกันเหมือนกับผลงาน ชุด “TV Buddha” ของนามจูน ไค้ แตกต่างกันตรงที่จอภาพกับกล้องวิดีโอหันเผชิญเข้าหากันเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ของการเกิดภาพซ้ำแบบไม่รู้จบสะท้อนกลับไปมา โดยวัตถุที่อยู่ตรงกลางคือคอมพิวเตอร์ที่หัวดวงนั้นเองที่ถูกทำให้ปรากฏเป็นภาพการซ้อนกันจนมีลักษณะคล้ายเจดีย์สิ่งที่ปิดการรับรู้และความเข้าใจของผู้ชมคือการปรากฏให้เห็นวัตถุที่จับต้องได้ที่อยู่ตรงหน้ามีสภาพที่เปลี่ยนไปบนจอโปรเจคเตอร์ขนาดใหญ่ เงามสะท้อนที่มองเห็นทะลุลงไปใต้อีกมิติหนึ่งของตัวคอมพิวเตอร์ทั้งหัวดวงในแนวตั้ง และขนาดของจอที่มีขนาดใหญ่ก็ส่งผลในเชิงความรู้สึกที่แตกต่างออกไปอีกด้วย แม้ว่าผลงานชิ้นนี้จะไม่ต้องการการมีส่วนร่วมของผู้ชมมากนักแต่พื้นที่ในการติดตั้งทุกครั้งไม่เคยปิดกั้นผู้ชมออกจากผลงาน ผู้ชมทุกคนสามารถเป็นนักทดลองเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับชิ้นงานได้ตลอดเวลา ด้วยเพราะว่าผลงานชุดนี้นำเสนอกระบวนการทำงานไปพร้อมกันด้วย เช่นเดียวกันกับผลงานของนามจูน ไค้ นั่นเอง

ตารางที่ 1 ตารางเปรียบเทียบผลงาน 3 ศิลปิน

ภาพผลงาน	ชื่อศิลปิน	ชื่อผลงาน	ปี	เทคนิค, วัสดุ, อุปกรณ์	การจัดวาง กล่อง	วิดีโอ	บันทึกพันธ์ ผู้ชม
	นามจุน ไพค์	TV Buddha	1974	พระพุทธรูปไม้ จอมอนิเตอร์ กล่อง บันทึกภาพวิดีโอ	แนวเส้นตรง เดียวกันกับวัตถุ และจอ หน้า เผชิญกับวัตถุ	ฉายภาพจริง ผ่านกล่อง วิดีโอขณะ จัดแสดง	เมื่อเดินผ่าน หลัง พระพุทธรูป
	อำมฤทธิ ชูสุวรรณ	Silence Commu nication	2001 (พ.ศ. 2544)	จอวิดีโอ พลาสติก 2 จอ กระจกเงา	ไม่ใช่กล่องใน การติดตั้ง กระจกกับจอ เป็นรูปตัวที	ใช้ภาพ บันทึกจาก การติดต่อ	เมื่อเดินผ่าน ผลงานซ้าย ขวา
	จักรพันธ์ ธนธีรานนท์ (ผู้เขียน)	Mind Pagoda	2010 (พ.ศ. 2553)	คอมพิวเตอร์ กล่องวิดีโอ จอโปรเจคเตอร์	แนวเส้นตรง เดียวกันกับวัตถุ และจอหน้า เผชิญกับจอมี วัตถุกันกลาง	ฉายภาพจริง ผ่านกล่อง วิดีโอขณะ จัดแสดง	เมื่อเดินเข้า ไปรอบๆงาน

ในตารางประกอบที่ 1 เป็นการสรุปข้อมูลผลงานทั้งสามชิ้นแบบย่อ เพื่อการศึกษาเปรียบเทียบที่เข้าใจง่ายและรวดเร็วขึ้น พร้อมอธิบายกระบวนการในการติดตั้ง จัดวางกล่องวิดีโอ วัตถุประกอบ และจอแสดงผล ที่มีความคล้ายคลึง และแตกต่างกันไปในแง่มุมต่าง ๆ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญในการทำงานของศิลปินแต่ละคน

บทสรุป

1. เมื่อศึกษาวิเคราะห์ทางด้านแรงบันดาลใจในการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสาขาทัศนศิลป์ ของศิลปินทั้งสามคนแล้วทำให้สามารถวิเคราะห์ได้ว่าเนื้อหาหลักที่นำมาเสนอแล้วแต่เป็นเรื่องของความเชื่อ ศาสนา หรือสัญลักษณ์ที่บ่งบอกหรือชี้นำไปสู่เรื่องปรัชญาเชิงอุดมคติและความศรัทธาต่อสิ่งที่ตนเคารพด้วยกันทั้งสิ้น

2. เมื่อศึกษาวิเคราะห์ทางด้านเทคนิค และวิธีการของศิลปิน ในการนำ

เทคโนโลยีมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ นามจูน ไพล์มีวิีคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ ที่ทำให้ปรากฏเด่นชัดในการนำเสนอ เช่นเดียวกับผลงานของผู้เขียน ซึ่งจะมองเห็นถึงการทดลองหาจังหวะ มุมมองจากผลลัพธ์ของการติดตั้งกล้องให้สัมพันธ์กับตัววัตถุที่นำเข้ามาประกอบเป็นสำคัญ ในขณะที่ผลงานของอำมฤทธิ์ ชูสุวรรณ นั้นนำเสนอผลสัมฤทธิ์จากการถ่ายทำที่เสร็จสิ้นสมบูรณ์แล้ว มาจัดวางหาจังหวะและมุมมองในการนำเสนอ สะท้อนบนกระจกแสงแบบจงใจให้ผู้ชมเห็นสิ่งที่ตัวศิลปินเองต้องการนำเสนอจากตัวผลงานวิดีโอไม่ใช่ภาพสดจากมุมมองในแบบเวลาจริง ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากระบวนการคิดและนำเทคโนโลยีมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนั้น ไม่มีขอบเขตที่จำกัด ขึ้นอยู่กับการวางแนวความคิดหลักในผลงาน แล้วจึงสร้างสรรค์ผ่านการทดลองที่หลากหลายแบบอิสระจึงจะเกิดผลงานใหม่ ๆ ที่น่าสนใจขึ้น

3. เมื่อศึกษาวิเคราะห์ทางด้านการจำแนกให้เห็นถึงความหลากหลายของกระบวนการนำเทคโนโลยีวิดิทัศน์มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ จากผลงานของศิลปินทั้งสามคน ผ่านผลงานสามชิ้นที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้สามารถเข้าใจได้ว่าศิลปินทั้งสามคน มีผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะที่มีความเชื่อมโยงกันในเชิงการใช้เทคโนโลยีวิดิทัศน์ จัดวางสัมพันธ์กับพื้นที่ในการนำเสนอผลงานของพวกเขา ไม่เพียงแต่ใช้สื่อเทคโนโลยีดังกล่าวในการนำเสนอผลงานเท่านั้น แต่ตัวศิลปินเองยังมีความชื่นชอบในการศึกษาติดตามเกี่ยวกับเทคโนโลยีและนำมาประยุกต์กับการสร้างสรรค์ผลงานของพวกเขาอย่างสม่ำเสมอ โดยไม่มีหลักการตายตัวในการนำเทคโนโลยีด้านวิดิทัศน์มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน แต่จะเน้นการทดลองเชิงสร้างสรรค์จนเกิดความพอดีและเหมาะสมกับแนวคิดในการสร้างผลงาน ซึ่งได้แสดงออกมาให้เห็นอย่างเด่นชัดและลงตัว

ในท้ายที่สุดนอกจากการนำเทคโนโลยีในการนำเสนอผลงานศิลปะแล้ว จากผลงานศิลปะที่นำมาวิเคราะห์ของศิลปินทั้งสามคน จะสังเกตเห็นได้ว่าการทดลองที่เป็นพื้นฐานกระบวนการทางวิทยาศาสตร์นั้นได้ถูกนำมาใช้ในการนำ

เสนอเรื่องราวปรัชญา ความเชื่อ และศาสนา ให้ปรากฏขึ้นตลอดกระบวนการ
สร้างสรรค์ผลงานศิลปะของทั้ง 3 ศิลปินอย่างเด่นชัดและเป็นรูปธรรม

บรรณานุกรม

- กฤษฎา ดุษฎีวนิช. (2559). ใน สื่อบัณฑิตนิทรรศการศิลปะร่วมสมัย *อย่าลืมนั่น*
โดย อำมฤทธิ์ ชูสุวรรณ. (01), 05.
- วิกิพีเดีย. (ม.ป.ป.). *ลัทธิประทับใจ*. สืบค้นเมื่อ 5 เมษายน 2566, จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/ลัทธิประทับใจ>.
- วิโชค มุกดามณี. (2545). ใน สื่อบัณฑิตนิทรรศการศิลปะไทย *American – ศิลปะ – Exchange 2002*. (01), 20.
- สำนักข่าวผู้จัดการออนไลน์. (2559). *Please do not leave me การร้องขอ*
ของศิลปินวัย 60 ปี “อัมฤทธิ์ ชูสุวรรณ”. สืบค้นเมื่อ 7 เมษายน
2556, จาก [https://mgronline.com/celebonline/
detail/9590000008820](https://mgronline.com/celebonline/detail/9590000008820).
- Greenberger, A. (2020). *Nam June Paik’s Pioneering Vision: How the Artist Predicted an Age of Digital Technology*. Retrieved 7 April, 2023, from <https://www.artnews.com/feature/nam-june-paik-television-video-art-famous-works-1202694737/>.
- Hill, G. (1990). *Inasmuch As It Is Always Already Taking Place*. Retrieved 1 March, 2023, from https://www.moma.org/collection/works/81321?artist_id=7416&page=1&sov_referrer=artist.



Kurtz, B. (1982). *The Zen Master of Video*. Retrieved 7 April, 2023, from https://www.eai.org/user_files/supporting_documents/Paik_Bruce%20Kurtz_The%20Zen%20Master%20of%20Video_1982.pdf.

Rogue Art History. (2020). *TV Buddha*. Retrieved 7 April, 2023, from <https://www.sartle.com/artwork/tv-buddha-nam-june-paik>

Wikipedia. (2023). *Nam June Paik*. Retrieved 7 April, 2023, from https://en.wikipedia.org/wiki/Nam_June_Paik.

_____. (2023). *Video art*. Retrieved 7 April, 2023, https://en.wikipedia.org/wiki/Video_art.