ได้รับบทความ Received 30/02/2025
แก้ไขบทความ Revised 25/06/2025
ตอบรับบทความ Accepted 23/07/2025

06

ศิลปะสื่อใหม่และการสร้างปรากฏการณ์แห่งการรอคอย: การบูรณาการศิลปะเพื่อสะท้อนพัฒนาการสังคมไทย กรณีศึกษานิทรรศการ “The Archetype and the Avant-Garde: Luminous Journey”

New Media Art and the Creation of Momentous and Temporal Experience: Artistic Integration for Reflecting Thai Social Development - A Case Study of “The Archetype and the Avant-Garde: Luminous Journey” Exhibition

พงษ์พันธ์ สุริยภัทร[1] และศุภชัย อารีรุ่งเรือง[2]
Pongpan Suriyapat[1] and Supachai Areerungruang[2]

[1] นักศึกษาปริญญาเอก สาขาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
[2] รองศาสตราจารย์ ดร., คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
[1] PhD student in Design, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University, Thailand (E-mail address: suriyapat@me.com)
[2] Associate professor Dr., Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University, Thailand (E-mail address: areerungruang_s@silpakorn.edu)

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์นี้มุ่งศึกษาการบูรณาการระหว่างศิลปะไทยร่วมสมัยและศิลปะสื่อใหม่ ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจัดวาง "The Archetype and the Avant-Garde: Luminous Journey" ซึ่งเป็นความร่วมมือระหว่างผู้วิจัยกับศาสตราจารย์ปรีชา เถาทอง ศิลปินแห่งชาติ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาการสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะผ่านการรอคอยและปรากฏการณ์ธรรมชาติ (2) พัฒนาการบูรณาการระหว่างศิลปะไทยร่วมสมัยและศิลปะสื่อใหม่ด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ และ (3) วิเคราะห์ผลกระทบของผลงานต่อการรับรู้และการตระหนักรู้ของผู้ชม

การวิจัยใช้วิธีวิจัยแบบผสมผสาน ประกอบด้วยการวิจัยเชิงสร้างสรรค์และการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยพัฒนาระบบอุปปัตติศิลป์ (Generative Art) ที่ใช้การหยดของน้ำควบคุมการแสดงผลของภาพบนผิวน้ำ ผสานกับผลงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัยที่สะท้อนพัฒนาการของสังคมไทยผ่านยุคสมัยต่าง ๆ การจัดแสดง ณ ละลานตา ไฟน์อาร์ต ระหว่างวันที่ 29 เมษายน ถึง 7 มิถุนายน 2566 ใช้การเก็บข้อมูลผ่านการสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วมและการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบไม่มีโครงสร้างกับผู้เชี่ยวชาญในวงการศิลปะ ประกอบด้วยผู้บริหารแกลเลอรี่ ภัณฑารักษ์ นักวิชาการ ศิลปิน และผู้ชื่นชอบงานศิลปะ

ผลการวิจัยพบว่า (1) การสร้างประสบการณ์การรอคอยผ่านปรากฏการณ์ธรรมชาติสามารถกระตุ้น การไตร่ตรองและการตระหนักรู้ของผู้ชม โดยเฉพาะในประเด็นเกี่ยวกับความไม่แน่นอนและการเปลี่ยนแปลงในสังคมยุคดิจิทัล (2) การผสมผสานศิลปะไทยร่วมสมัยและศิลปะสื่อใหม่ด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่สามารถสร้างมิติใหม่ในการนำเสนอมรดกทางวัฒนธรรมผ่านการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชม ผลงานศิลปะ และปรากฏการณ์ธรรมชาติ และ (3) ผลงานสามารถสร้างผลกระทบทางสุนทรียะและการรับรู้ที่นำไปสู่การตั้งคำถามเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม โดยเฉพาะในประเด็นการรักษาสมดุลระหว่างคุณค่าดั้งเดิมกับการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล การวิจัยนี้นำเสนอแนวทางใหม่ในการพัฒนาศิลปะไทยร่วมสมัยที่ผสานเทคโนโลยีและธรรมชาติเข้ากับภูมิปัญญาดั้งเดิม อันจะนำไปสู่การต่อยอดและพัฒนาวงการศิลปะร่วมสมัยของไทยในอนาคต

คำสำคัญ : ศิลปะจัดวาง อุปปัตติศิลป์ สุนทรียะแห่งการรอคอย ศิลปะไทยร่วมสมัย ศิลปะสื่อใหม่

Abstract

This creative research explores the integration of contemporary Thai art and new media art through the installation "The Archetype and the Avant-Garde: Luminous Journey," a collaboration between the researcher and Professor Preecha Thaothong, National Artist. The objectives were to (1) study the creation of aesthetic experiences through waiting and natural phenomena, (2) develop an integration between traditional Thai art and modern technology, and (3) analyze the artwork's impact on viewers' perception and awareness.

The research employed a mixed-method approach, combining creative research and qualitative research methodologies. The study developed a generative art system using water drops to control image projection on water surfaces, integrated with contemporary Thai paintings reflecting Thai social development across different eras. The exhibition was held at Lalanta Fine Art from April 29 to June 7, 2023. Data collection involved non-participant observation and in-depth interviews with art industry experts, including gallery executives, curators, academics, artists, and art enthusiasts.

The findings revealed that (1) creating waiting experiences through natural phenomena can stimulate contemplation and awareness among viewers, particularly regarding uncertainty and change in the digital society, (2) the integration of traditional Thai art with modern technology can create new dimensions in presenting cultural heritage through interactions between viewers, artworks, and natural phenomena, and (3) the work generated aesthetic and perceptual impacts leading to questions about social and cultural changes, especially concerning the balance between traditional values and digital transformation. This research presents a new approach to developing contemporary Thai art that combines technology and nature with traditional wisdom, contributing to the future development of Thailand's contemporary art scene.

Keywords : Installation Art, Generative Art, Aesthetics of Waiting, Thai Contemporary Art, New Media Art

1. บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลเปลี่ยนแปลงสังคมอย่างรวดเร็ว การรักษาสมดุลระหว่างมรดกทางวัฒนธรรมกับนวัตกรรมร่วมสมัยเป็นความท้าทายสำคัญในวงการศิลปะไทย โดยเฉพาะการรับรู้เวลาและการให้คุณค่ากับการรอคอย สังคมดิจิทัลที่เร่งรีบทำให้ผู้คนอดทนต่อการรอคอยน้อยลง และอาจสูญเสียโอกาสในการไตร่ตรองและซึมซับประสบการณ์ทางสุนทรียะอย่างลึกซึ้ง

ในขณะเดียวกันเทคโนโลยีก็เปิดโอกาสใหม่ ๆ ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เช่น อุปปัติศิลป์ (Generative Art) ที่ใช้ระบบอัตโนมัติในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ อย่างไรก็ตาม การนำเทคโนโลยีมาใช้ในบริบทของศิลปะไทยยังต้องการการศึกษาและพัฒนาเพื่อให้เกิดการผสมผสานที่เหมาะสมและมีความหมาย

จากการศึกษาการจัดแสดงนิทรรศการศิลปะภายในประเทศพบว่ายังขาดการวิจัยที่เน้นการสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะผ่านการรอคอยและปรากฏการณ์ธรรมชาติ โดยเฉพาะในศิลปะจัดวางที่ใช้เทคโนโลยีเชิงกำเนิด (Generative Technology) นอกจากนี้ การศึกษาผลกระทบของงานศิลปะลักษณะนี้ต่อการรับรู้และการตระหนักรู้ของผู้ชมยังมีอยู่อย่างจำกัด

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์นี้จึงมุ่งศึกษาการบูรณาการศิลปะไทยร่วมสมัยและศิลปะสื่อใหม่ผ่านความร่วมมือกับศาสตราจารย์ปรีชา เถาทอง ศิลปินแห่งชาติ ในการสร้างผลงานศิลปะจัดวาง "The Archetype and the Avant-Garde: Luminous Journey" (พงษ์พันธ์ สุริยภัทร, 2567) โดยใช้ปรากฏการณ์การหยดของน้ำเป็นกลไกสร้างประสบการณ์การรอคอยและการเปลี่ยนแปลง ผลงานนี้ไม่เพียงเป็นการทดลองทางเทคนิค แต่ยังศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยี ธรรมชาติ ภูมิปัญญาดั้งเดิม และผลกระทบของการสร้างประสบการณ์การรอคอยต่อการรับรู้และการตระหนักรู้ของผู้ชมในสังคมร่วมสมัย

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.2.1 เพื่อศึกษาและพัฒนาการสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะผ่านการรอคอยและปรากฏการณ์ธรรมชาติในงานศิลปะจัดวางร่วมสมัย

1.2.2 เพื่อพัฒนาแนวทางการบูรณาการระหว่างศิลปะไทยดั้งเดิมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ ผ่านการทำงานร่วมกันระหว่างศิลปินต่างยุคสมัย

1.2.3 เพื่อวิเคราะห์ผลกระทบของผลงานศิลปะที่ใช้การรอคอยเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ต่อการรับรู้และการตระหนักรู้ของผู้ชม

1.3 ขอบเขตการศึกษา

1.3.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา: ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับสุนทรียะแห่งการรอคอย อุปปัตติศิลป์ และการบูรณาการศิลปะข้ามสื่อ รวมถึงการวิเคราะห์การใช้ปรากฏการณ์ธรรมชาติในงานศิลปะร่วมสมัยและศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดทางพุทธศาสนากับศิลปะร่วมสมัย

1.3.2 ขอบเขตด้านการสร้างสรรค์: พัฒนาระบบควบคุมการหยดน้ำอัตโนมัติที่ทำงานร่วมกับระบบภาพและเสียง และการออกแบบติดตั้งผลงานในพื้นที่จัดแสดง ณ ละลานตา ไฟน์อาร์ต ระยะเวลาการจัดแสดง 40 วัน ตั้งแต่ 29 เมษายน ถึง 7 มิถุนายน 2566

1.3.3 ขอบเขตด้านผู้ชม: การศึกษาผู้ชมที่เข้าชมนิทรรศการทั่วไปและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในวงการศิลปะ เช่น ผู้บริหารแกลเลอรี่ ภัณฑารักษ์ และศิลปิน เพื่อศึกษาปฏิกิริยาและการตอบสนองของผู้ชมต่อประสบการณ์การรอคอย

1.3.4 ขอบเขตด้านการวัดผล:การสังเกตพฤติกรรมและปฏิกิริยาของผู้ชมแบบไม่มีส่วนร่วม และการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบไม่มีโครงสร้างกับผู้เชี่ยวชาญ เพื่อวิเคราะห์ผลกระทบเชิงคุณภาพต่อการรับรู้และการตระหนักรู้ของผู้ชม

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 เกิดองค์ความรู้ใหม่ด้านการสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะผ่านการรอคอยและปรากฏการณ์ธรรมชาติในบริบทของศิลปะไทยร่วมสมัย

1.4.2 แนวทางการการบูรณาการระหว่างศิลปะไทยร่วมสมัยและศิลปะสื่อใหม่ด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยร่วมสมัยในอนาคต

1.4.3 ความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับผลกระทบของการสร้างประสบการณ์การรอคอยต่อการรับรู้และการตระหนักรู้ของผู้ชมในสังคมร่วมสมัย

1.4.4 เครื่องมือและวิธีการในการประเมินผลกระทบของศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ปรากฏการณ์ธรรมชาติเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน

2. การทบทวนวรรณกรรม

2.1 ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์และการรับรู้

การรับรู้ความงามและสุนทรียศาสตร์เป็นหัวใจสำคัญในการศึกษาศิลปะและธรรมชาติ คานท์ (Kant, 1790/2000) เสนอว่าความงามสามารถสร้างความพึงพอใจได้โดยไม่ต้องอาศัย

ผลประโยชน์หรือจุดประสงค์เชิงประโยชน์ใช้สอย แนวคิดนี้เน้นให้เห็นว่าความงามเป็นประสบการณ์ที่บริสุทธิ์และเป็นสากล ต่อมา บูริโอด์ (Bourriaud, 2002) ได้พัฒนาทฤษฎี Relational Aesthetics โดยชี้ให้เห็นว่าปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับผลงานศิลปะเป็นปัจจัยสำคัญที่สร้างความหมายและคุณค่าให้กับศิลปะ แนวคิดนี้ขยายขอบเขตการรับรู้ศิลปะไปสู่มิติทางสังคมและวัฒนธรรม

นอกจากนี้ แนวคิด "ออรา" ของเบนจามิน (Benjamin, 1935/1969) ซึ่งเดิมใช้วิเคราะห์คุณค่าของศิลปะแบบดั้งเดิม ได้รับการตีความใหม่ในบริบทของศิลปะสื่อใหม่ที่ผสมผสานเทคโนโลยีเข้ากับปรากฏการณ์ธรรมชาติ แนวคิดนี้ช่วยให้เข้าใจการเปลี่ยนแปลงของศิลปะในยุคดิจิทัล ที่ซึ่งเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะ

2.2 แนวคิดเรื่องเวลาและการรับรู้

เวลาเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลต่อการรับรู้และประสบการณ์ทางศิลปะ แบร์กซอง (Bergson, 1889/1910) เสนอทฤษฎีเวลาเชิงคุณภาพ (Duration) ที่เน้นการรับรู้เวลาในเชิงประสบการณ์ส่วนบุคคลมากกว่าเวลาเชิงปริมาณ แนวคิดนี้ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบประสบการณ์การรับชมศิลปะที่เน้นการไตร่ตรองและใช้เวลาอย่างมีคุณภาพ

เคิปนิค (Koepnick, 2014) ได้ขยายแนวคิดนี้ผ่าน Aesthetic of Slowness ที่สนับสนุนการช้าลงเพื่อให้ผู้ชมสามารถสัมผัสและเข้าใจศิลปะอย่างลึกซึ้ง แนวคิดนี้สอดคล้องกับ Slow Art Movement (Smith, 2017) ที่ต่อต้านวัฒนธรรมการบริโภคศิลปะแบบเร่งรีบและส่งเสริมให้ผู้ชมใช้เวลาในการสำรวจและตีความผลงานอย่างเต็มที่

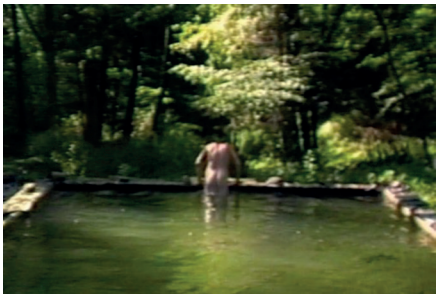
ในทางสังคม ฮาน (Han, 2015) วิพากษ์วิจารณ์สังคมความเร็วที่ทำให้มนุษย์สูญเสียการเชื่อมโยงกับตนเองและสิ่งรอบตัว เขาชี้ให้เห็นว่าการช้าลงอาจเป็นทางออกเพื่อสร้างสมดุลในชีวิต นอกจากนี้ ปรากฏการณ์วิทยาของเมอร์โล-ปองตี (Merleau-Ponty, 1945/2012) ยังเน้นความสำคัญของประสบการณ์ทางร่างกายในการทำความเข้าใจโลก แนวคิดนี้มีอิทธิพลต่อการออกแบบพื้นที่และประสบการณ์ที่ส่งเสริมการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส

2.3 พัฒนาการของศิลปะสื่อใหม่และศิลปะที่ใช้เวลาเป็นสื่อ

ศิลปะสื่อใหม่และศิลปะที่ใช้เวลาเป็นสื่อมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยศิลปินกลุ่ม Fluxus เช่น Nam June Paik และ John Cage ได้ทดลองสร้างผลงานที่ท้าทายการรับรู้เรื่องเวลา (Rush, 2005) อันจะเห็นได้จากผลงาน “4'33'” ของ John Cage ที่เล่นกับความเงียบงันในการแสดงดนตรี ผลงานของพวกเขาไม่เพียงแต่ปฏิวัติรูปแบบศิลปะดั้งเดิม แต่ยังกระตุ้นให้ผู้ชมตระหนักถึงบทบาทของเวลาในประสบการณ์ทางศิลปะ Bill Viola ก็เป็นอีกหนึ่งศิลปิน

ที่สำคัญในด้าน Durational Art ซึ่งเน้นการสร้างประสบการณ์การรับชมที่ยืดยาวและลึกซึ้ง (Rush, 2005) ผลงานของเขา เช่น “The Reflecting Pool” (1977–1979) เป็นตัวอย่างของการใช้เวลาอย่างมีนัยยะเพื่อสร้างอารมณ์และการไตร่ตรอง

ในด้านทฤษฎี มาโนวิช (Manovich, 2001) เสนอแนวคิด “ภาษาของสื่อใหม่” ที่วิเคราะห์ลักษณะเฉพาะของศิลปะดิจิทัล ในขณะที่กาลันเตอร์ (Galanter, 2003) พัฒนาทฤษฎีอุปปัตติศิลป์ (Generative Art) ที่เน้นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ระบบและกฎเกณฑ์ แฮนเซน (Hansen, 2015) เน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชม ผลงาน และสภาพแวดล้อม ซึ่งช่วยขยายความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทของเทคโนโลยีและประสบการณ์ในศิลปะสมัยใหม่



ภาพที่ 1 "The Reflecting Pool" (1977-1979) ผลงานวิดีโออาร์ต ความยาว 7 นาที โดย Bill Viola,
ที่มา: https://www.imdb.com/title/tt1798699 ;



ภาพที่ 2 การแสดงผลงาน "4'33" ของ John Cage (1952) โดย William Marx ณ McCallum Theatre, Palm Desert
ที่มา: https://www.imdb.com/title/tt10866222/

2.4 พุทธปรัชญาและการประยุกต์ใช้

พุทธปรัชญาเป็นรากฐานสำคัญของการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งหลักไตรลักษณ์ ซึ่งประกอบด้วยอนิจจัง ทุกขัง และอนัตตา ที่สะท้อนธรรมชาติแท้จริงของสรรพสิ่ง โดย “อนิจจัง” หมายถึงความไม่เที่ยง ความแปรเปลี่ยนไม่คงสภาพที่แสดงให้เห็นว่าทุกสิ่งในจักรวาลล้วนอยู่ในกระแสของการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง “ทุกขัง” หมายถึงความเป็นทุกข์โดยสภาวะ ไม่ใช่เพียงทุกขเวทนาที่เรารู้สึก แต่เป็นลักษณะที่แท้จริงของการดำรงอยู่ที่ไม่สามารถให้ความสุข

ที่ถาวรได้ เพราะสุขแล้วย่อมเปลี่ยนเป็นทุกข์ และทุกข์แล้วก็เปลี่ยนเป็นสุข ในวัฏจักรที่ไม่มีที่สิ้นสุด “อนัตตา” หมายถึงความไม่มีตัวตนที่แท้จริง ทุกอย่างเป็นเพียงสมมติและสมมติบัญญัติเท่านั้น เมื่อทุกสิ่งแปรเปลี่ยนอยู่เสมอ จึงไม่มีตัวตนแท้ที่จะไปยึดมั่นถือมั่น โดยไม่ได้หมายความว่าวัตถุไม่มีตัวตน แต่หมายถึงการไม่มีเอกลักษณ์ที่คงที่ถาวร

แนวคิดทั้งสามนี้ได้รับการตีความใหม่ผ่านมุมมองของ Technoetic Art ตามแนวคิดของแอสคอตต์ (Ascott, 2003) และสะท้อนผ่านการทำงานของระบบอุปปัตติศิลป์ที่แสดงให้เห็นการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องของรูปแบบบนผิวน้ำ ซึ่งเป็นการแสดงออกทางศิลปะที่สื่อถึงธรรมชาติของความไม่เที่ยง ความเป็นทุกข์โดยสภาวะและความไม่มีตัวตนแท้จริงของปรากฏการณ์ทั้งปวง

การใช้น้ำเป็นสื่อในนิทรรศการนี้มีความหมายที่ลึกซึ้ง นอกจากจะสะท้อนแนวคิดเรื่องความไม่เที่ยงและการเปลี่ยนแปลงแล้ว ยังเชื่อมโยงกับระบอบประเพณีและพิธีกรรมของไทยที่มีความผูกพันกับน้ำ (ภาณุวัฒน์ สกุลสืบ, 2565) การรอคอยและการสังเกตการหยดของน้ำในผลงานยังเป็นการประยุกต์ใช้หลักขณิกสมาธิ หรือสมาธิชั่วขณะ นอกจากนี้ แนวคิดเรื่องสุญญตาหรือความว่าง ได้รับการสะท้อนผ่านการจัดวางพื้นที่ในนิทรรศการ โดยพื้นที่ว่างระหว่างผลงานไม่ได้เป็นเพียงพื้นที่เปล่า แต่เป็นส่วนสำคัญที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ใคร่ครวญและทำความเข้าใจความหมายของผลงาน เช่นเดียวกับแนวคิดในพุทธศาสนาที่มองว่าความว่างไม่ใช่ความไม่มีอะไร แต่เป็นสภาวะที่เอื้อต่อการตระหนักรู้และเข้าใจความจริงของสรรพสิ่ง

3. วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้กรอบแนวคิดที่บูรณาการศาสตร์หลายแขนง โดยมีองค์ประกอบสำคัญ 3 ส่วน ดังนี้

3.1.1 การประยุกต์ใช้แนวคิดการผสมผสานศิลปะดั้งเดิมและเทคโนโลยี

นำแนวคิดของ Wilson (2002) เกี่ยวกับการผสมผสานศิลปะและเทคโนโลยีมาใช้ในการออกแบบผลงานที่รวมจิตรกรรมไทยกับระบบดิจิทัล โดยไม่เพียงนำเสนอศิลปะดั้งเดิมในรูปแบบใหม่ แต่ยังสร้างความหมายใหม่ผ่านการปะทะกันของสองวัฒนธรรม

3.1.2 การสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะแห่งกาลเวลา

ประยุกต์ทฤษฎีการรับรู้ทางสุนทรียะของ Arnheim (1974) ในการจัดวางองค์ประกอบศิลปะและแนวคิดของ Bergson (1910) เกี่ยวกับ “Duration” หรือความต่อเนื่องของเวลาเพื่อสร้างประสบการณ์การรอคอยที่มีความหมาย

3.1.3 การวิเคราะห์ผลกระทบและการตอบสนอง

ใช้กรอบทฤษฎี Relational Aesthetics ของ Bourriaud (2002) ในการวิเคราะห์ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชม ผลงานศิลปะ และสภาพแวดล้อม รวมถึงแนวคิดของ Bishop (2005) เกี่ยวกับการมีส่วนร่วมของผู้ชมในศิลปะจัดวาง

กรอบแนวคิดนี้มุ่งสร้างผลงานศิลปะที่ผสานศิลปะไทยกับเทคโนโลยีดิจิทัล พร้อมศึกษาประสบการณ์ทางสุนทรียะและปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมอย่างลึกซึ้ง

3.2 การออกแบบการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน ประกอบด้วย 3 ส่วนหลัก ดังนี้

3.2.1 การวิจัยเชิงสร้างสรรค์

มุ่งพัฒนาระบบอุปัตติศิลป์ที่ใช้การหยดของน้ำเป็นกลไกสำคัญ โดยเริ่มจากการทดลองพัฒนาระบบควบคุมการหยดน้ำที่ทำงานร่วมกับระบบฉายภาพและเสียง ทดสอบและปรับแต่งระบบในห้องปฏิบัติการก่อนนำไปติดตั้งในพื้นที่จริง การออกแบบคำนึงถึงความสวยงาม ความปลอดภัยและประสิทธิภาพในการสร้างประสบการณ์สำหรับผู้ชม

3.2.2 การวิจัยเชิงคุณภาพ

เก็บข้อมูลผ่านการสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วมและการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบไม่มีโครงสร้าง

การสังเกตการณ์: ดำเนินการตลอดระยะเวลาการจัดแสดง 40 วัน เพื่อบันทึกพฤติกรรม ปฏิกิริยาและปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมกับผลงาน

การสัมภาษณ์: สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในวงการศิลปะ เช่น ผู้บริหารแกลเลอรี่ ภัณฑารักษ์ นักวิชาการ ศิลปิน และนักสะสมศิลปะ

3.2.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และการวิเคราะห์แก่นสาระ (Thematic Analysis) เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลจากการสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์ โดยมุ่งค้นหาประเด็นสำคัญและแนวคิดหลัก การวิเคราะห์เน้นทำความเข้าใจผลกระทบของผลงานต่อการรับรู้และการตระหนักรู้ของผู้ชม รวมถึงประสิทธิภาพของการใช้การรอคอยเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ทางศิลปะ

3.3 กระบวนการคิดในการสร้างสรรค์นิทรรศการ

กระบวนการคิดในการสร้างสรรค์นิทรรศการแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

3.3.1 การพัฒนาแนวคิด

ผู้วิจัยและศาสตราจารย์ปรีชา เถาทอง ร่วมกันพัฒนาแนวคิดผ่านการประชุมและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น โดยมุ่งเน้นการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยในยุคดิจิทัล

โดยเฉพาะการรับรู้เรื่องเวลาและการให้คุณค่ากับการรอคอย จุดสำคัญคือการสร้างสมดุลระหว่างการอนุรักษ์คุณค่าดั้งเดิมกับการเปิดรับนวัตกรรมใหม่

3.3.2 การออกแบบระบบและการจัดวาง

ออกแบบระบบเทคนิคโดยใช้น้ำเป็นสื่อกลาง ระบบประกอบด้วยชุดควบคุมการหยดน้ำ 3 ชุด ใช้ Solenoid Valve ควบคุมด้วย Arduino Uno R3 และวงจร MOSFET ตั้งโปรแกรมให้สุ่มเวลาการหยดน้ำระหว่าง 1–3 นาที เพื่อสร้างความไม่แน่นอนและการรอคอย การจัดวางใช้ระนาบ 3 ส่วน ได้แก่ ผนัง (จัดวางผลงานจิตรกรรมตามลำดับเวลาทางประวัติศาสตร์) พื้น (บ่อน้ำล้อมด้วยทราย) และเพดาน (ติดตั้ง Projector เพื่อฉายภาพลงบนผิวน้ำ)

3.3.3 การสร้างประสบการณ์ผู้ชม

ออกแบบให้ผู้ชมเคลื่อนที่ตามลำดับเวลาทางประวัติศาสตร์ พร้อมหยุดและรอคอยเพื่อสังเกตการเปลี่ยนแปลงจากการหยดน้ำ การรอคอยถูกออกแบบให้เป็นโอกาสในการไตร่ตรองถึงความสัมพันธ์ระหว่างอดีตและปัจจุบัน รวมถึงการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม

4. การจัดแสดงนิทรรศการ

4.1 รายละเอียดของนิทรรศการ

นิทรรศการ "The Archetype and the Avant-Garde: Luminous Journey" จัดแสดง ณ ละลานตา ไฟน์อาร์ต ระหว่างวันที่ 29 เมษายน ถึง 7 มิถุนายน 2566 นิทรรศการนี้นำเสนอมุมมองใหม่เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมไทย ผ่านการผสมผสานระหว่างงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัยและอุปปัติศิลป์ (Generative Art) ซึ่งเป็นศิลปะที่มีการสร้างสรรค์โดยอัตโนมัติผ่านกฎที่ศิลปินได้สร้างไว้

4.1.1 การเล่าเรื่องผ่านพัฒนาการทางศิลปะ

นิทรรศการแบ่งเป็น 3 ส่วนหลัก เริ่มจากผลงาน "Endearment" ที่ใช้เทคนิคลายรดน้ำอันประณีต สืบทอดจากสมัยอยุธยา ใช้การเขียนลวดลายด้วยรักและปิดทองคำเปลว สะท้อนถึงความรุ่งเรืองและความซับซ้อนของศิลปะวัฒนธรรมไทยในยุคก่อนการเปลี่ยนแปลง

ผลงานชิ้นที่สอง "Evolution" แสดงการปรับตัวของศิลปะไทยที่ได้รับอิทธิพลตะวันตก โดยผสมผสานเทคนิคการเขียนสีกำมะลอตามแบบไทยประเพณีกับการลงสีที่มีมิติบนผ้าแบบตะวันตก สะท้อนการรักษาอัตลักษณ์ดั้งเดิมพร้อมทั้งการน้อมรับการปรับตัวเข้ากับอิทธิพลตะวันตกที่เข้ามาใหม่ และการเปลี่ยนแปลงของโลก

ผลงานสุดท้าย "People Development" เป็นประติมากรรมนูนต่ำประดับกระจกสี นำเสนอแนวคิดการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ตามแนวพระราชดำริของรัชกาลที่ 9 โดยตีความศิลปะไทยดั้งเดิมในบริบทร่วมสมัย สะท้อนการเปลี่ยนแปลงทั้งเนื้อหาและรูปแบบของศิลปะไทย สร้างสรรค์โดยการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาร่วมกันงานปูนปั้น

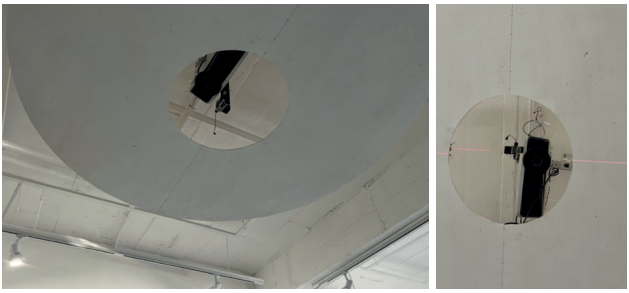


(1) (2) (3)

ภาพที่ 3 จากซ้ายมาขวา: ผลงานสร้างสรรค์ของศาสตราจารย์ปรีชา เถาทอง ได้แก่ Endearment (1), Evolution (2), และ People Development (3) ตามลำดับ

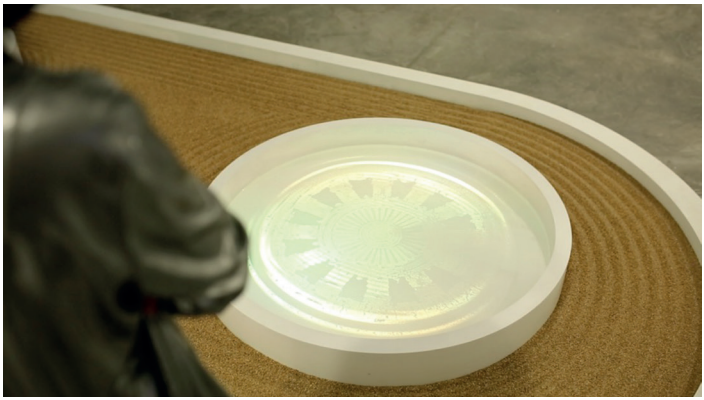
4.1.2 ปรากฏการณ์แห่งการรอคอย: การผสานระหว่างธรรมชาติและเทคโนโลยี

ส่วนที่สองของนิทรรศการนำเสนออุปปัตศิลป์ (Generative Art) ที่ใช้ปรากฏการณ์ธรรมชาติของน้ำเป็นกลไกสำคัญในการสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะ ระบบประกอบด้วยชุดควบคุมการหยดน้ำสามชุดที่ทำงานอย่างอิสระต่อกัน แต่ละชุดถูกควบคุมด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ที่ตั้งโปรแกรมให้สร้างจังหวะการหยดที่ไม่ซ้ำแบบในช่วงเวลาระหว่าง 1-3 นาที การทำงานของระบบสร้างความตึงเครียดระหว่างความแม่นยำของเทคโนโลยีกับความไม่แน่นอนของธรรมชาติ



ภาพที่ 4 การติดตั้งวาล์วน้ำชนิดควบคุมด้วยไฟฟ้าบริเวณใต้ฝ้าเพดาน

เมื่อหยดน้ำกระทบผิวน้ำในบ่อขนาดใหญ่ที่จัดวางไว้ในพื้นที่ เกิดเป็นคลื่นวงกลมที่แผ่ขยายออกไป สร้างการบิดเบือนของภาพที่ฉายลงบนผิวน้ำ ปรากฏการณ์นี้เปรียบเสมือนการเล่นกับเวลาและการรับรู้ เช่นเดียวกับการรอชมพระอาทิตย์ตกหรือการเฝ้าดูเมฆเคลื่อนผ่าน ที่แม้จะรู้ว่าต้องเกิดขึ้น แต่ไม่อาจกำหนดรูปแบบหรือเวลาที่แน่นอนได้ การรอคอยจึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ทางสุนทรียะที่กระตุ้นให้ผู้ชมชะลอตัวเองและใคร่ครวญถึงความสัมพันธ์ระหว่างเวลา การควบคุม และการปล่อยวาง



ภาพที่ 5 ภาพที่เกิดจากการบิดเบือนจากคลื่นน้ำในอ่างน้ำ

4.1.3 การจัดวางในพื้นที่: สัญลักษณ์และความหมาย

การจัดวางผลงานในพื้นที่นิทรรศการได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องธาตุทั้งสี่ ซึ่งเป็นรากฐานของปรัชญาและความเชื่อดั้งเดิมของไทย ธาตุดินถูกนำเสนอผ่านทรายที่ใช้สร้างภูมิทัศน์ สื่อถึงความมั่นคงและการหยั่งราก ธาตุน้ำปรากฏในรูปแบบของบ่อน้ำและการหยดของน้ำ แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงและการไหลเวียน ธาตุลมสัมผัสได้จากการเคลื่อนไหวของอากาศในพื้นที่ และธาตุไฟถูกแทนที่ด้วยแสงจากระบบฉายภาพที่สะท้อนบนผิวน้ำ

ผลงานถูกจัดวางในลักษณะเส้นเวลาทางประวัติศาสตร์ที่พาผู้ชมย้อนกลับไปสู่รากเหง้าทางวัฒนธรรม ก่อนจะเคลื่อนผ่านช่วงเวลาแห่งการเปลี่ยนแปลงมาสู่ปัจจุบัน การเดินทางในพื้นที่จึงไม่เพียงเป็นการชมผลงานศิลปะ แต่เป็นการสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างอดีต ปัจจุบัน และอนาคตของสังคมไทย ขณะที่ระบบอุปปัตติศิลป์ที่ทำงานอย่างต่อเนื่องสร้างความตระหนักถึงการเปลี่ยนแปลงที่ไม่มีที่สิ้นสุด

พื้นที่นิทรรศการยังสะท้อนระบบนิเวศทางวัฒนธรรมที่มีความซับซ้อน การใช้วัสดุธรรมชาติอย่างทราย น้ำ และแสง ไม่เพียงสร้างบรรยากาศที่ชวนให้ครุ่นคิด แต่ยังกระตุ้นการตระหนักรู้ถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะการจัดวางบ่อน้ำในตำแหน่งศูนย์กลางที่สื่อถึงแนวคิดเรื่อง "น้ำ" ในฐานะแหล่งกำเนิดของชีวิตและวัฒนธรรม

การออกแบบเส้นทางการเดินชมแบบวนเป็นวงกลม สะท้อนแนวคิดเรื่องวัฏจักรและการหมุนเวียนในธรรมชาติ ผู้ชมจะได้สัมผัสถึงการเปลี่ยนผ่านของบรรยากาศที่ค่อย ๆ เปลี่ยนไปตามการจัดแสง เริ่มจากโซนแรกที่สว่างชัดเจน แสดงผลงานจิตรกรรมแบบดั้งเดิม ไปสู่พื้นที่ที่มีแสงสลัวลง เพื่อเน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างแสงจากเครื่องฉายภาพกับผิวน้ำ การเปลี่ยนแปลงของแสงนี้ยังสื่อถึงการเคลื่อนจากความแน่นอนของอดีตไปสู่ความไม่แน่นอนของอนาคต

ในแง่ของการสร้างประสบการณ์ พื้นที่ถูกออกแบบให้มีจุดพักสายตาและที่นั่งสำหรับการพิจารณาผลงานในระยะเวลาที่นานขึ้น โดยเฉพาะบริเวณรอบบ่อน้ำที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้สังเกตการเปลี่ยนแปลงของภาพที่สะท้อนบนผิวน้ำ การจัดวางเช่นนี้สนับสนุนแนวคิดเรื่องการชะลอเวลาและการใคร่ครวญ ซึ่งเป็นหนึ่งในแก่นสำคัญของนิทรรศการ



ภาพที่ 6 บรรยากาศวันเปิดนิทรรศการ ณ ละลานตา ไฟน์อาร์ต

4.2 การตระหนักรู้ของผู้ชมผ่านนิทรรศการ

นิทรรศการนี้สร้างประสบการณ์การรับชมที่แตกต่าง โดยผู้ชมไม่ได้เป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ แต่กลายเป็นส่วนหนึ่งของปรากฏการณ์ทางศิลปะ การเคลื่อนไหวของผู้ชมส่งผลต่อการสั่นไหวของผิวน้ำและการสะท้อนของภาพ สร้างปฏิสัมพันธ์แบบไม่ตั้งใจระหว่างผู้ชมกับผลงาน การออกแบบนิทรรศการมุ่งสร้างการตระหนักรู้ของผู้ชมในหลายมิติ ดังนี้

4.2.1 การสร้างประสบการณ์การรอคอย

นิทรรศการสร้างสภาวะการรอคอยผ่านระบบการหยดน้ำที่ไม่สามารถคาดเดาได้ ท้าทายพฤติกรรมการรับชมแบบเร่งรีบ และเปิดโอกาสให้ผู้ชมใช้เวลาไตร่ตรองและซึมซับความหมายของผลงาน

4.2.2 การสร้างปฏิสัมพันธ์ผ่านปรากฏการณ์ธรรมชาติ

การใช้น้ำเป็นสื่อกลางสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ คลื่นที่เกิดจากการหยดน้ำบิดเบือนภาพที่ฉายบนผิวน้ำ สื่อถึงความไม่แน่นอนและการเปลี่ยนแปลง ชวนให้ผู้ชมตระหนักถึงความสัมพันธ์ระหว่างการกระทำและผลที่เกิดขึ้น

4.2.3 การสื่อสารผ่านการจัดวางในพื้นที่

การจัดวางผลงานตามลำดับเวลาทางประวัติศาสตร์ช่วยให้ผู้ชมเห็นพัฒนาการของสังคมไทย การใช้วัสดุธรรมชาติผสานกับเทคโนโลยีสะท้อนการอยู่ร่วมกันระหว่างอดีตและปัจจุบัน ขณะที่การจัดวางในระนาบต่าง ๆ กระตุ้นให้ผู้ชมสำรวจพื้นที่และค้นพบความหมายด้วยตนเอง

4.2.4 การกระตุ้นการคิดวิเคราะห์

นิทรรศการตั้งคำถามเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีและภูมิปัญญาดั้งเดิม ผ่านการผสมผสานงานจิตรกรรมไทยกับระบบดิจิทัล การเปลี่ยนแปลงของภาพบนผิวน้ำกระตุ้นให้ผู้ชมคิดถึงความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมกับการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล



ภาพที่ 7 รูปแบบการจัดวางของนิทรรศการ และปรากฏการณ์แสง และคลื่น แสดงให้เห็นการดำเนินไปของปรากฏการณ์

5. ผลการวิจัย ปฏิกิริยาและการตอบสนองต่อนิทรรศการ

5.1 ผลการสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม (Non-Participant Observation)

การสังเกตพฤติกรรมและปฏิกิริยาของผู้ชมระหว่างการจัดแสดง แสดงให้เห็นรูปแบบที่น่าสนใจหลายประการ

ผู้ชมส่วนใหญ่เริ่มชมจากด้านซ้ายของห้องและเคลื่อนที่ไปทางขวาอย่างเป็นระบบ สะท้อนประสิทธิภาพของการจัดวางที่นำพาผู้ชมผ่านพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ ผู้ชมมักหยุดชะงักเมื่อพบส่วนที่มีการเคลื่อนไหวหรือเปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะปรากฏการณ์การหยดน้ำ

หลังจากพบปรากฏการณ์การหยดน้ำ ผู้ชมมักใช้เวลาอยู่กับผลงานนานขึ้น หลายคนยืนรอและสังเกตการณ์เพื่อรอดูปรากฏการณ์ซ้ำ ระยะเวลาเฉลี่ยที่ผู้ชมใช้กับผลงานอยู่ที่ประมาณ 15-20 นาที นอกจากนี้ ยังสังเกตเห็นการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้ชมมากกว่าปกติ โดยเฉพาะในช่วงการรอคอยการหยดน้ำ ผู้ชมมักแบ่งปันการตีความและความรู้สึกของตนกับผู้อื่น สร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่น่าสนใจ

ผู้ชมส่วนใหญ่พยายามบันทึกภาพหรือวิดีโอปรากฏการณ์การหยดน้ำ บางคนใช้เวลานานในการตั้งค่ากล้องและรอจังหวะที่เหมาะสม แสดงถึงความปรารถนาในการแบ่งปันประสบการณ์ อย่างไรก็ตาม หลังความพยายามถ่ายภาพครั้งแรก ผู้ชมมักวางกล้องลงและใช้เวลาสังเกตปรากฏการณ์ด้วยตาเปล่ามากขึ้น ผลการสังเกตการณ์สะท้อนว่านิทรรศการไม่เพียงดึงดูดความสนใจ แต่ยังกระตุ้นการมีส่วนร่วม การแลกเปลี่ยนทางสังคม และการใคร่ครวญอย่างลึกซึ้งของผู้ชม

5.2 ผลการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบไม่มีโครงสร้าง (Unstructured In-depth Interview)

5.2.1 มุมมองของผู้บริหารแกลเลอรี่

ผู้บริหารแกลเลอรี่แสดงความคิดเห็นในเชิงบวกต่อแนวทางที่แปลกใหม่ในการผสมผสานศิลปะดั้งเดิมกับเทคโนโลยี โดยเฉพาะการทำงานร่วมกันระหว่างศาสตราจารย์ปรีชากับศิลปินรุ่นใหม่ที่ใช้เทคโนโลยี พวกเขามองว่าผลงานทั้งสองส่วนมีการผสมผสานกันได้อย่างลงตัวและมีแนวความคิดที่ลึกซึ้ง การผสมผสานเช่นนี้อาจเป็นแนวทางในการพัฒนาศิลปะร่วมสมัยไทยในอนาคต อย่างไรก็ตาม พวกเขาตระหนักถึงความท้าทายในการนำเสนอผลงานที่มีความซับซ้อนทั้งในแง่แนวคิดและเทคนิค

5.2.2 มุมมองของภัณฑารักษ์และนักวิชาการ

ภัณฑารักษ์และนักวิชาการชื่นชมวิธีการใช้พื้นที่จัดแสดงที่ครอบคลุมและแปลกใหม่ โดยเฉพาะการใช้พื้นที่ทั้งบนพื้น ผนัง และฝ้าเพดาน พวกเขามองว่าการสร้างประสบการณ์แบบ immersive เช่นนี้สอดคล้องกับแนวโน้มสำคัญในศิลปะร่วมสมัย

ระดับโลก นอกจากนี้ ยังวิเคราะห์ลึกลงไปถึงนัยยะทางปรัชญา โดยมองว่าการรอคอยและความไม่แน่นอนของปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นสะท้อนถึงธรรมชาติของชีวิตและความไม่แน่นอนของสรรพสิ่ง

5.2.3 มุมมองของศิลปิน

ศิลปินแสดงความสนใจเป็นพิเศษในกระบวนการที่ผสมผสานระหว่างเทคนิคอนาล็อกและดิจิทัล โดยมองว่าสามารถสร้างผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นต่อเนื่องไม่รู้จบ พวกเขามองเห็นลักษณะเฉพาะตัวในการใช้เทคโนโลยีเพื่อเล่าเรื่องและสร้างปรากฏการณ์ที่ปะทะกับผู้ชม อย่างไรก็ตาม หลายคนชี้ให้เห็นความท้าทายในการพัฒนางานลักษณะนี้ในประเทศไทย เนื่องจากข้อจำกัดด้านตลาดและต้นทุนของอุปกรณ์

5.3 การวิเคราะห์ผลกระทบโดยรวมของนิทรรศการ

5.3.1 ผลกระทบด้านสุนทรียะ

นิทรรศการสร้างความประทับใจผ่านการผสมผสานความงามแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย ผู้ชมชื่นชม "ความงามที่เคลื่อนไหว" จากภาพที่เปลี่ยนแปลงตามคลื่นน้ำ การรอคอยกลายเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ทางสุนทรียะที่มีความหมาย

5.3.2 ผลกระทบด้านการรับรู้และความเข้าใจ

นิทรรศการกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ ผู้ชมสนใจวิเคราะห์พัฒนาการทางสังคมและวัฒนธรรมไทยผ่านผลงานศิลปะ และอภิปรายบทบาทของเทคโนโลยีในการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม การรอคอยและสังเกตการเปลี่ยนแปลงของภาพบนผิวน้ำทำให้ผู้ชมไตร่ตรองถึงความไม่เที่ยงและการเปลี่ยนแปลง

5.3.3 ผลกระทบทางสังคมและวัฒนธรรม

นิทรรศการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ผู้ชมแบ่งปันความคิดเห็นและตีความผลงานร่วมกัน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เกิดการพูดคุยระหว่างคนต่างรุ่นเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมไทย แสดงศักยภาพของผลงานในการสร้างพื้นที่แลกเปลี่ยนความคิดเห็น

5.3.4 ผลกระทบต่อวงการศิลปะ

ผลงานสร้างแรงบันดาลใจให้ศิลปินรุ่นใหม่ ในการสร้างสรรค์ผลงานที่ผสมผสานเทคนิคดั้งเดิมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ สร้างความสนใจศึกษาต่อด้านศิลปะและเทคโนโลยี สะท้อนผลกระทบในระยะยาวต่อวงการศิลปะและการศึกษา

6. การอภิปรายผลการวิจัย

6.1 การบูรณาการระหว่างศิลปะไทยร่วมสมัยกับศิลปะสื่อใหม่ด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการผสมผสานระหว่างศิลปะไทยร่วมสมัยกับศิลปะสื่อใหม่ด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่สามารถสร้างประสบการณ์ทางศิลปะที่มีความหมายและมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับแนวคิดของ Wilson (2002) ที่เสนอว่าการบูรณาการระหว่างศิลปะและเทคโนโลยีสามารถนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานที่มีพลังในการสื่อสารมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ความท้าทายสำคัญอยู่ที่การรักษาสมดุลระหว่างการอนุรักษ์คุณค่าดั้งเดิมกับการพัฒนานวัตกรรม การทำงานร่วมกันระหว่างศิลปินต่างยุคสมัยช่วยสร้างการแลกเปลี่ยนและเชื่อมโยงที่มีความหมาย

6.2 สุนทรียะแห่งการรอคอยในบริบทร่วมสมัย

การสร้างประสบการณ์การรอคอยผ่านปรากฏการณ์ธรรมชาติพบว่ามีประสิทธิภาพในการกระตุ้นการไตร่ตรองและการตระหนักรู้ สอดคล้องกับทฤษฎี "Aesthetic of Slowness" ของ Koepnick (2014) ที่เน้นคุณค่าของความช้าในยุคดิจิทัล การที่ผู้ชมยอมใช้เวลารอคอยและสังเกตการเปลี่ยนแปลงแสดงให้เห็นว่า เมื่อการรอคอยมีความหมายและถูกออกแบบอย่างเหมาะสม ผู้ชมพร้อมที่จะชะลอตัวเองและเปิดรับประสบการณ์ที่ลึกซึ้งขึ้น

6.3 การสร้างปฏิสัมพันธ์และการมีส่วนร่วม

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าการใช้ปรากฏการณ์ธรรมชาติในการสร้างปฏิสัมพันธ์สามารถกระตุ้นการมีส่วนร่วมได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับทฤษฎี Relational Aesthetics ของ Bourriaud (2002) ที่เน้นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชม ผลงานศิลปะ และสภาพแวดล้อม การที่ผู้ชมเกิดการพูดคุยและแลกเปลี่ยนระหว่างการรอคอยแสดงให้เห็นศักยภาพของผลงานในการสร้างพื้นที่ทางสังคม

6.4 ผลกระทบต่อการรับรู้และการตระหนักรู้

การผสมผสานระหว่างความงามแบบดั้งเดิมกับปรากฏการณ์ที่ไม่แน่นอนสามารถกระตุ้นการคิดวิเคราะห์และการตีความในระดับที่ลึกซึ้ง สอดคล้องกับแนวคิดของ Bishop (2005) เกี่ยวกับศักยภาพของศิลปะจัดวางในการสร้างประสบการณ์แบบองค์รวม การที่ผู้ชมเชื่อมโยงประสบการณ์การรอคอยกับแนวคิดทางพุทธศาสนาแสดงให้เห็นว่าผลงานสามารถกระตุ้นการคิดเชิงปรัชญาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

7. สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

7.1 สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์นี้แสดงให้เห็นความเป็นไปได้ในการผสมผสานศิลปะไทยดั้งเดิมกับเทคโนโลยีร่วมสมัย ผ่านการสร้างประสบการณ์การรอคอยและการใช้ปรากฏการณ์ธรรมชาติ

การใช้ระบบควบคุมการหยดน้ำแบบสุ่มสามารถสร้างประสบการณ์การรอคอยที่มีความหมาย ส่งผลให้ผู้ชมยอมใช้เวลากับผลงานนานขึ้นและเกิดการไตร่ตรองที่ลึกซึ้ง การรอคอยไม่ได้เป็นเพียงช่วงเวลาว่างเปล่า แต่กลายเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ทางสุนทรียะที่มีความหมาย

การทำงานร่วมกันระหว่างศิลปินต่างยุคสมัยได้สร้างการแลกเปลี่ยนที่มีคุณค่า การผสมผสานสื่อดั้งเดิมกับเทคโนโลยีสามารถสร้างมิติใหม่ในการนำเสนอมรดกทางวัฒนธรรม เกิดเป็นแนวทางใหม่ในการอนุรักษ์และพัฒนาศิลปะไทยร่วมสมัย นอกจากนี้ ผลงานยังส่งผลกระทบต่อการรับรู้และการตระหนักรู้ของผู้ชม กระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม สร้างพื้นที่สำหรับการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้ชมต่างวัย

7.2 ข้อเสนอแนะ

ในเชิงทฤษฎี การวิจัยนี้ชี้ให้เห็นความจำเป็นในการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้แนวคิดพุทธศาสนาในศิลปะร่วมสมัย รวมถึงการพัฒนากรอบทฤษฎีเฉพาะสำหรับการบูรณาการศิลปะไทยกับเทคโนโลยี นอกจากนี้ ควรมีการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการรอคอยกับการรับรู้ในบริบทสังคมไทยอย่างลึกซึ้ง

ในด้านการปฏิบัติ ประสบการณ์จากการวิจัยแสดงให้เห็นความจำเป็นในการพัฒนาระบบเทคนิคที่มีความเสถียรและดูแลรักษาง่ายขึ้น การจัดทำคู่มือสำหรับการติดตั้งและดูแลรักษาผลงานจะช่วยให้การจัดแสดงในอนาคตมีประสิทธิภาพมากขึ้น การทำงานร่วมกันระหว่างศิลปินและวิศวกรควรได้รับการสนับสนุนเพื่อพัฒนาเทคนิคและวิธีการใหม่ ๆ

สำหรับการวิจัยในอนาคต ควรมีการศึกษาผลกระทบระยะยาวของประสบการณ์การรอคอยในงานศิลปะ รวมถึงการประยุกต์ใช้เทคนิคนี้ในบริบทการศึกษาศิลปะ นอกจากนี้ ควรศึกษาความเป็นไปได้ในการพัฒนาเป็นแพลตฟอร์มดิจิทัลที่สามารถเข้าถึงได้ในวงกว้างเพื่อขยายผลกระทบของงานศิลปะในลักษณะนี้

8. บทส่งท้าย

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ "The Archetype and the Avant-Garde: Luminous Journey" ได้เปิดมุมมองใหม่ในการพัฒนาศิลปะไทยร่วมสมัย ผ่านการผสมผสานระหว่างจิตรกรรมไทยร่วมสมัย แนวคิดอุปปัตติศิลป์ และเทคโนโลยี การทำงานร่วมกันระหว่างศิลปินต่างยุคสมัยไม่เพียงสร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์ แต่ยังแสดงให้เห็นความเป็นไปได้ในการสร้างสะพานเชื่อมระหว่างอดีตและปัจจุบัน

ในยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลกำลังเปลี่ยนแปลงทุกมิติของสังคม การค้นหาสมดุลระหว่างการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมกับการพัฒนานวัตกรรมเป็นความท้าทายสำคัญ ผลการวิจัย

ชี้ให้เห็นว่าการใช้เทคโนโลยีอย่างมีความหมายสามารถส่งเสริมการตระหนักรู้และการไตร่ตรองเกี่ยวกับคุณค่าทางวัฒนธรรม การสร้างประสบการณ์การรอดอยผ่านปรากฏการณ์ธรรมชาติได้พิสูจน์ให้เห็นว่า แม้ในยุคที่ทุกอย่างเร่งรีบ ผู้คนยังคงพร้อมที่จะชะลอตัวและซึมซับประสบการณ์ที่มีความหมาย

การที่ผู้ชมยอมใช้เวลากับผลงานและเกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน แสดงให้เห็นว่าศิลปะยังคงมีบทบาทสำคัญในการสร้างพื้นที่ทางสังคมและการเรียนรู้ร่วมกัน การผสมผสานระหว่างภูมิปัญญาดั้งเดิมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ไม่เพียงสร้างความแปลกใหม่ แต่ยังเป็นการต่อยอดและพัฒนามรดกทางวัฒนธรรมให้มีความร่วมสมัยและเข้าถึงผู้ชมยุคใหม่

ในท้ายที่สุด การวิจัยนี้เป็นเพียงจุดเริ่มต้นของการสำรวจความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์ศิลปะที่ผสานอดีต ปัจจุบัน และอนาคตเข้าด้วยกัน ความท้าทายและข้อค้นพบจากการวิจัยนี้จะเป็นพื้นฐานสำหรับการพัฒนาต่อยอดในอนาคต ทั้งในด้านเทคนิค แนวคิด และการสร้างผลกระทบต่อสังคม เพื่อให้ศิลปะไทยร่วมสมัยสามารถเติบโตและพัฒนาอย่างมีความหมายในบริบทของโลกที่กำลังเปลี่ยนแปลง

เอกสารอ้างอิง

ภาณุวัฒน์ สกุลสืบ. (2565). “น้ำ” ในระบอบประเพณีและพิธีกรรมของไทย (วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร). มหาวิทยาลัยนเรศวร.

พงษ์พันธ์ สุริยภัทร. (2567). “ยถาสวภาวอุปปัตติกาลาอนนุมานีย์” การออกแบบอุปปัตติศิลป์เพื่อสัมผัสแห่งความเป็นไปตามเหตุการณ์ และสภาวะที่ผันแปรเพื่อสะท้อนภาพสังคมไทยร่วมสมัย (วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร.

Arnheim, R. (1974). Art and visual perception: A psychology of the creative eye (Revised ed.). University of California Press.

Ascott, R. (2003). Telematic embrace: Visionary theories of art, technology, and consciousness. University of California Press.

Benjamin, W. (1969). The work of art in the age of mechanical reproduction. In H. Arendt (Ed.), Illuminations (pp. 217–251). Schocken Books. (Original work published 1935)

Bergson, H. (1910). Time and free will: An essay on the immediate data of consciousness (F. L. Pogson, Trans.). George Allen & Unwin. (Original work published 1889)

Bishop, C. (2005). Installation art: A critical history. Routledge.

Bourriaud, N. (2002). Relational aesthetics. Les Presses du Réel.

Eliasson, O. (2003). The weather project. Tate Modern.

Galanter, P. (2003). What is generative art? Complexity theory as a context for art theory. In Proceedings of the International Conference on Generative Art, 6, 1–21.

Han, B. C. (2015). The burnout society. Stanford University Press.

Hansen, M. B. N. (2015). Feed-forward: On the future of twenty-first-century media. University of Chicago Press.

Internet Movie Database. (n.d.). John Cage’s 4'33" (Video 2010). IMDb. https://www.imdb.com/title/tt10866222/

Internet Movie Database. (n.d.). The Reflecting Pool (Short 2010). IMDb. https://www.imdb.com/title/tt1798699/

Kant, I. (2000). Critique of the power of judgment (P. Guyer & E. Matthews, Trans.). Cambridge University Press. (Original work published 1790)

Koepnick, L. (2014). On slowness: Toward an aesthetic of the contemporary. Columbia University Press.

Manovich, L. (2001). The language of new media. MIT Press.

Merleau-Ponty, M. (2012). Phenomenology of perception (D. A. Landes, Trans.). Routledge. (Original work published 1945)

Rush, M. (2005). New media in art (2nd ed.). Thames & Hudson.

Smith, T. (2017). The slow art movement: A radical approach to the spectator experience. The International Journal of the Arts in Society, 12(2), 15–28.

Wilson, S. (2002). *Information arts: Intersections of art, science, and technology*. MIT Press.