

ศิลปะจัดวางสื่อผสม : สร้างคืนรูปเขาพระพุทธรบาท

เมธัส มะกล่ำทอง^{1*} และ กิตติรินทร์ กิตติสกล¹

¹คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รับบทความ : 5 กันยายน 2568

แก้ไขบทความ : 16 ธันวาคม 2568

ตอบรับบทความ : 18 ธันวาคม 2568

บทคัดย่อ

บทความวิจัยด้านทัศนศิลป์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ผลงานศิลปะจัดวางสื่อผสมสู่การเสนอแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานจากประสบการณ์ที่ผู้วิจัยได้พบเห็นภูเขาหินปูนในพื้นที่ช่วงระหว่างอำเภอพระพุทธรบาทและอำเภอบ้านหมอ จังหวัดสระบุรีในวัยเด็กที่ถูกระเบิดหายไปจนทิวทัศน์เปลี่ยนแปลงไปมาจากในอดีตและนำเอาประสบการณ์ของผู้วิจัยและผู้ที่มีประสบการณ์ร่วมที่เคยเห็นแนวเขาดังเดิมมาวิเคราะห์ผ่านกรอบแนวคิดทฤษฎี actor-network โดยมีแนวทางการสร้างสรรค์และขั้นตอนดังนี้ 1) รวบรวมข้อมูลเขาพระพุทธรบาทในอดีตจากแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้อง 2) ศึกษาแนวคิดสร้างกรอบการวิเคราะห์แบบทฤษฎี actor-network (ANT) และวิเคราะห์ร่วมกับแนวคิดมนุษยสมัย (anthropocene) 3) วิเคราะห์ผลงานศิลปะที่มีแนวคิดเกี่ยวข้อง จำนวน 4 ผลงาน 4) ทดลองสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากเนื้อหาประสบการณ์และการวิเคราะห์ข้อมูล 5) วิเคราะห์และปรับแก้ไขผลงานศิลปกรรม 6) สรุปแนวทางที่ได้จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม ผลการศึกษาพบว่าแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้วิจัยมีดังต่อไปนี้ 1) การเลือกใช้วัตถุที่มีความเชื่อมโยงต่อพื้นที่ (found object) 2) การเล่าเรื่องผ่านวัสดุที่มีที่มาเชื่อมโยงกับเรื่องเล่า 3) การใช้ไฟเพื่อสร้างแสง-เงาให้เกิดความเคลื่อนไหวต่อวัตถุ (projection mapping) 4) ผลงานในแนวคิดเครือข่าย-ผู้กระทำการ จัดวางวัตถุร่วมกับภาพเคลื่อนไหว (video installation) จากแนวทางการสร้างสรรค์นี้ส่งผลให้ผลงานของผู้วิจัยเป็นการผสมผสานแต่ละสื่อเข้าหากัน โดยเล่าเรื่องประสบการณ์ของผู้วิจัยผ่านกรอบแนวคิดมนุษยสมัย ทำให้ผลงานสร้างสรรค์มีความแตกต่างจากผลงานศิลปะจัดวางสื่อผสมทั่วไป จากการผสมผสานสื่อเข้ากับวัตถุจำลองด้วยกระบวนการเซรามิกส์ (Imitation Ceramics Sculpture: ICS) เข้าด้วยกันเพื่อเป็นแนวทางที่สามารถพัฒนาผลงานศิลปกรรมและงานออกแบบต่อไปได้ในอนาคต

คำสำคัญ : ทฤษฎีเครือข่าย-ผู้กระทำการ ศิลปะจัดวาง สื่อผสม

*อีเมล : medhas.mag@gmail.com (ผู้ประพันธ์บรรณกิจ)

Mixed Media Installation Art: Recreating Phra Putthabhat Mountain

Medhas Maglumtong^{1*}, Kitsirin Kitisakon¹

¹Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University

Received: September 5, 2025

Revised: December 16, 2025

Accepted: December 18, 2025

Abstract

This visual arts research article aims to analyze the mixed media installation art works as a guideline for creating works, based on the researcher's experience of encountering limestone mountains in the area between Phra Phutthabat and Ban Mo districts, Saraburi province, during his childhood, which were blasted and significantly changed the landscape from the past. The researcher's experience and those who had shared experience of seeing the original mountain ranges were analyzed through the framework of actor-network theory (ANT). The creative guidelines and research methods are as follows: 1) Interviewing those who had shared experience of the previous forms of Phra Phutthabat Mountain in the past; 2) Studying the concept of actor-network theory and analyzing it together with the concept of anthropocene; 3) Analyzing four related artworks from five artists; 4) Experimenting to create the artworks based on the content, experiences and data analysis; 5) Analyzing and revising the artworks; and 6) Summarizing the guidelines from the creation of the artworks. The results show that the researcher's creative guidelines are as follows: 1) Selecting local objects that are connected to the study area (found object); 2) Story telling through materials that link to the stories; 3) Using lights and shadows to create movement on these objects (projection mapping); and 4) Creating the installation arts based on the concept of ANT, and arranging objects with a video (video installation). This creative approach resulted in the researcher's works being a combination of several different medias, which telling the stories of the researcher's experiences through an anthropocene framework. This differs the creative works from general mixed media installations by combining media with simulated objects using the ceramic process (Imitation Ceramics Sculpture: ICS) as a guideline that can be further developed artwork in the future.

Keywords: Actor-Network Theory, Installation Art, Mixed Media

*E-mail: medhas.mag@gmail.com (Corresponding Author)

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ประสบการณ์วัยเด็กในหลายเรื่องที่กำลังกลายเป็นความทรงจำที่ส่งผลต่อเนื่องสู่ปัจจุบัน บางสิ่งอาจตกค้างและรอให้เรากลับไปหาความหมายจากความทรงจำนั้นอีกครั้ง เนื่องด้วยวัยเด็กที่ผู้วิจัยอาศัยอยู่ไม่ไกลจากการระเบิดภูเขาของเหมืองหินปูนในบริเวณเขาพระพุทธรบาท จังหวัดสระบุรี การเดินทางไปเรียนในแต่ละวันจะมองเห็นยอดภูเขาที่กำลังถูกทำลายลงไปเรื่อย ๆ ในแต่ละสัปดาห์แต่ละเดือนจนทิวทัศน์ของภูเขาที่เห็นเกิดการแปรเปลี่ยนเป็นอีกรูปแบบอย่างชัดเจน

ทฤษฎีเครือข่าย-ผู้กระทำ เกิดจากในอดีตที่มีการแบ่งแยกชัดเจนระหว่าง วิทยาศาสตร์ และอีกฝั่งอย่างสังคมศาสตร์ อย่างที่เคยได้ยินหรือตามความเคยชิน แต่ บรูโน ลาตูร์, มิเชล กัลลอง และ จอร์จ ลอว์ ได้เสนอให้เห็นว่า ในทั้งสองฟากนั้นมีความเชื่อมโยงและก่อให้เกิดสิ่งต่าง ๆ ผ่านทางศาสตร์ทั้งสองฝั่ง เป็นการสลายการแบ่งขั้วที่เป็นมาในอดีตที่มองว่าเทคโนโลยีนั้นแยกขาดจากสิ่งอื่น หากแต่เทคโนโลยีจะมีประสิทธิภาพสูงสุดจำเป็นต้องมีความเชื่อมโยงกับเครือข่ายเดิมจากทางสังคม (Latour, 1996 อ้างอิงใน พรณยุพา ธรรมวัตร, 2567)

เรื่องเล่าที่หลากหลายจากผู้ที่เคยเห็นเขาพระพุทธรบาทเมื่อครั้งยังสมบูรณ์ถูกเล่าในทุกครั้งเวลาผ่านภูเขาภูนี้ ชวนให้ผู้วิจัยจินตนาการถึงภูมิทัศน์ในอดีตที่ภูเขานี้เคยมี เรื่องเล่าเหล่านั้นมาจากบุคคลในครอบครัว เช่น ลุง ป้า และ แม่ ที่ใช้ชีวิตในวัยเด็กในพื้นที่แห่งนี้เช่นเดียวกัน เป็นผู้ที่ผ่านมาการเห็นภูเขาแห่งนี้ก่อนที่โรงงานอุตสาหกรรมจะเริ่มขยายขอบเขตเข้าสู่พื้นที่ภูเขาแห่งนี้ จนกลายเป็นสัดส่วนที่ไม่สมบูรณ์เห็นได้ชัดจากการมองเห็น กระตุ้นให้เกิดคำถามในวัยเด็กต่อทิวทัศน์ที่แปลกประหลาดต่อเนื่องถึงความรู้สึกที่ยังเห็นภาพทิวทัศน์ที่ยังคงมีร่องรอยที่ถูกทำลายอยู่จนปัจจุบัน ส่วนที่ขาดหายไปนั้นได้กลายเป็นการแปรรูปไปสู่สารที่หลากหลายมีส่วนสำคัญต่ออุตสาหกรรมหลายอย่างรวมทั้งเซรามิกส์ จากสารที่ได้จากการระเบิดที่มหัศจรรย์หินปูนและสารที่เป็นส่วนประกอบในการทำเซรามิกส์ รวมอยู่ด้วย

การทำลายย่อมกระทบโดยตรงต่อสิ่งแวดล้อมและภูมิทัศน์รวมทั้งในด้านป่าไม้และสัตว์ป่าในพื้นที่ (ศรีศักร วัลลิโภดม, 2546) โดยสิ่งที่ได้จากการระเบิด นอกจากส่วนผสมสำคัญในการทำปูนซีเมนต์แล้ว แร่ต่าง ๆ เช่น หินปูน ก็เป็นส่วนประกอบสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานเซรามิกส์เช่นกัน เนื่องจากหินปูน (limestone) เป็นส่วนประกอบสำคัญในเคลือบเพื่อใช้ในการลดความหนืดทำให้เคลือบมีการไหลผ่านผลงานได้อย่างตามที่ต้องการที่หวังจากส่วนผสมนั้น

ความทรงจำ จินตนาการ และความคิด เป็นจุดเริ่มต้นที่มนุษย์สร้างขึ้น แม้ว่าองค์ประกอบเหล่านี้จะไม่ใช่วัตถุ แต่องค์ประกอบเหล่านี้มีความสามารถในการสร้างผลกระทบทางวัตถุได้ตามแนวคิดของ New Materialism (Alldred & Fox 2020) โดยมีแนวคิด เครือข่าย-ผู้กระทำและมนุษย์สมัยเป็นส่วนที่ทำให้ความทรงจำนั้นได้เกิดการตีความใหม่ โดยสื่อที่จะเลือกใช้ นอกจากเซรามิกส์ที่มีความเชื่อมโยงโดยตรงและสามารถสร้างรูปแบบได้ตามต้องการ การเล่าเรื่องที่จะผสมผสานความทรงจำและแนวคิดทฤษฎีจำเป็นต้องเพิ่มสื่อเคลื่อนไหวและวัตถุที่พบในพื้นที่ เพื่อให้การรับรู้ต่อผู้ชมมีความเชื่อมโยงต่อการสื่อสารในหลากหลายมิติ นำไปสู่คำถามในการจัดแสดงว่าจะทำอย่างไรให้สื่อที่จะนำมานำเสนอร่วมกันมีจุดเชื่อมโยงที่สื่อสารระหว่างการใช้วัตถุที่พบในพื้นที่ สื่อเคลื่อนไหว วัตถุจำลองเซรามิกส์ ผู้วิจัยจึงตั้งคำถามในฐานะผู้สร้างงานศิลปกรรมว่า

1) จะสร้างงานอย่างไรที่ส่งผลให้รู้สึกถึงความทรงจำต่อเขาพร้อมกัน 2) การนำเสนอด้วยศิลปะจัดวางเซรามิกส์จะสามารถนำเสนอผ่านแนวคิดมนุษยสมัยได้อย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

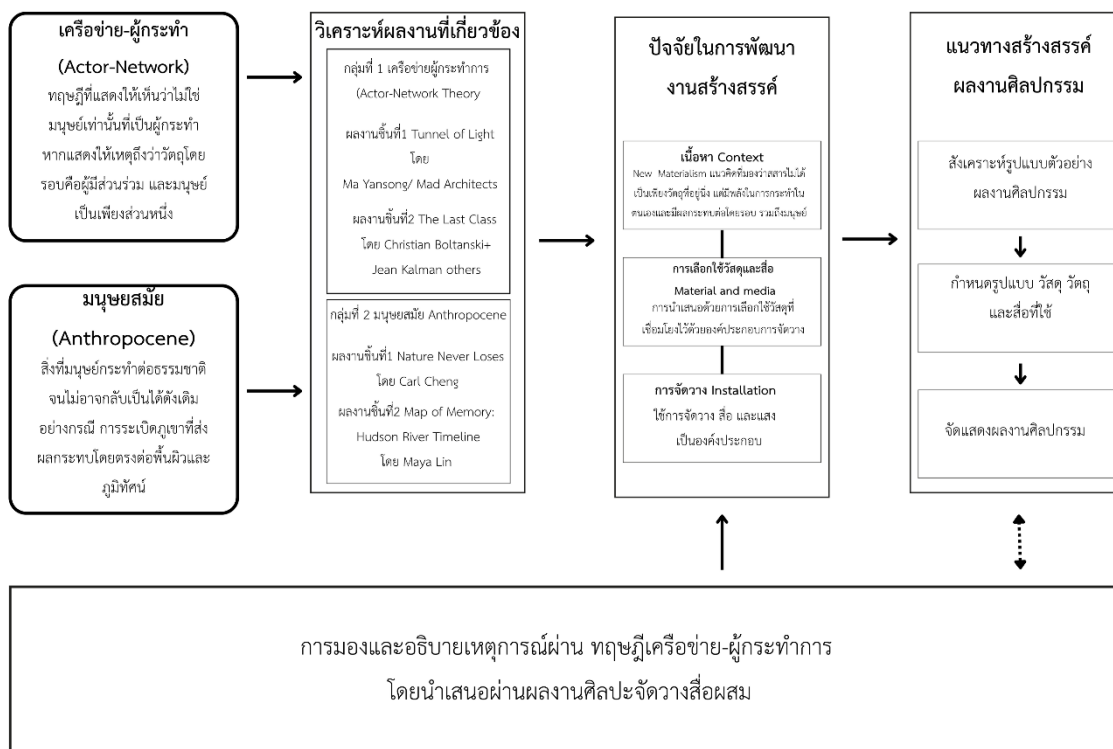
- 1) เพื่อค้นหาวัตถุและสื่อที่สะท้อนความทรงจำต่อเขาพระพุทธรูปผ่านกรอบแนวคิดเครือข่ายผู้กระทำการและมนุษยสมัย
- 2) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจัดวางสื่อผสมที่แสดงให้เห็นถึงการคืนรูปเขาพระพุทธรูป

กรอบแนวคิด

ทฤษฎีเครือข่าย-ผู้กระทำ (Actor-Network Theory) มีต้นกำเนิดจากความพยายามทำความเข้าใจวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี หรืออาจเรียกว่า วิทยาศาสตร์เทคโน (technoscience) (Sismondo, 2010) เป็นทฤษฎีสำคัญในจุดเปลี่ยนของภววิทยา (Ontological turn) ในช่วงนั้นที่นักมานุษยวิทยาพยายามให้เกิดการข้ามขอบเขต ในสายสังคมศาสตร์ที่เข้าไปแสวงหาในขอบเขตทางวิทยาศาสตร์ ที่ตั้งเดิมนั้นมองว่าการเข้าใจในปรากฏการณ์ธรรมชาติหรือเทคโนโลยีนั้นเป็นเพียงฝั่งวิทยาศาสตร์เท่านั้น และสายสังคมศาสตร์ศึกษาเพียงแค่ว่า ด้าน สังคมและวัฒนธรรม (Law, 2009)

มนุษยสมัย (Anthropocene) หรือ แอนโธรพอซีน เป็นคำนิยามยุคสมัยที่กล่าวโดย พอล ครุตเซน และยูจีน สตอร์เมอร์ (Paul Crutzen & Eugene Stoermer) ที่เสนอว่าให้เปลี่ยนชื่อจากยุคโฮโลซีน (Holocene) เป็น ดิ แอนโธรพอซีน โดยชี้ให้เห็นว่ามนุษย์ได้เข้ามามีบทบาทอย่างมากจนทำให้มีผลกระทบรุนแรงและสร้างความเปลี่ยนแปลงต่อโลก อย่างไรก็ตามในทางธรณีวิทยายังไม่มีการปรับชื่อตามที่เสนอ แต่ก็เริ่มใช้กันแพร่หลายในทางสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ (Crutzen, & Stoermer, 2000 อ้างอิงใน เก่งกิจ กิตติเรียงลาภ, 2564)

การกระทำมนุษย์ที่มีผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงระบบนิเวศ เผยให้เห็นถึงการทำลายระบบนิเวศที่มีมาอย่างต่อเนื่อง ทั้งที่เห็นผลในทันที หรือสร้างผลกระทบต่อเนื่องยาวนานจนมาปรากฏชัดเจนในสมัยนี้ เช่น ธารน้ำแข็ง ที่ละลายลงอย่างต่อเนื่อง สะท้อนให้เห็นถึงทุนนิยมที่เข้าคุกคามต่อสิ่งแวดล้อมไม่หยุดยั้งและทำให้ส่งผลกระทบต่อเนื่องยาวนานแบบไม่อาจหวนคืน และมนุษยชาติต้องร่วมตระหนักรู้ในภัยที่รออยู่ในอนาคตที่ก่อจากเพื่อนมนุษย์ด้วยกันนั่นเอง (วันชัย ตันติวิทยาพิทักษ์, 2567) เมื่อนำทฤษฎีมนุษยสมัยมาวิเคราะห์ถึงกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานที่คาดหวังว่าจะนำสารที่ได้จากการระเบิดภูเขากลับมาสร้างขึ้นใหม่ในกระบวนการเซรามิกส์โดยใช้เรื่องเล่าจากผู้ที่เคยเห็นภูเขาที่ยังสมบูรณ์ในอดีตกลับมาสร้างขึ้นใหม่เป็นศิลปะจัดวางเซรามิกส์ที่แสดงให้เห็นถึงภูมิทัศน์ที่เคยมีในอดีต และการสร้างสรรค์นี้ยังรักษาไว้ให้อยู่ในรูปแบบศิลปะของทิวทัศน์อันสวยงามที่ไม่อาจหวนคืนอันเกิดจากการทำลายโดยมนุษย์ ร่วมกับการเก็บวัตถุที่พบในพื้นที่ เช่น หินที่จะสอดคล้องกับแนวคิดอย่าง New Materialism ที่พิจารณาในแนวทางวัตถุนิยมใหม่ประกอบด้วยมนุษย์สิ่งมีชีวิตอื่น ๆ สิ่งของทางวัตถุ พื้นที่ สถานที่ และสภาพแวดล้อมทั้งทางธรรมชาติและทางสรรค์สร้างที่สิ่งเหล่านี้ประกอบอยู่ (Alldred & Fox 2020)

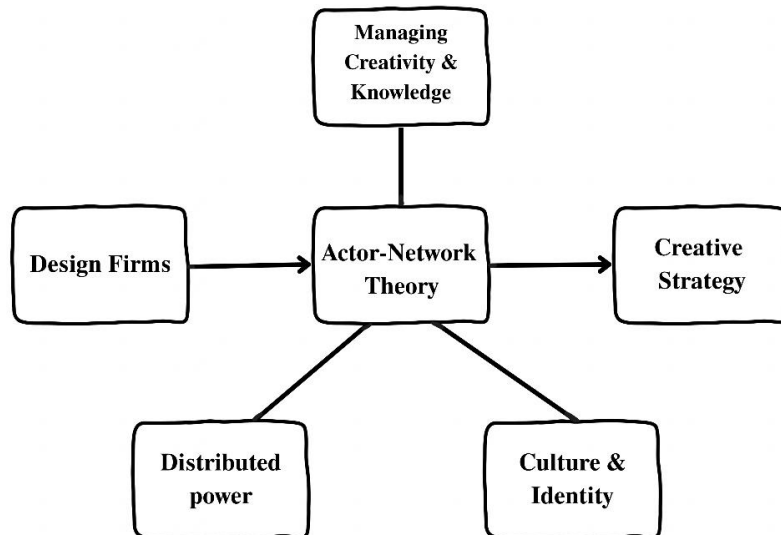


ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในงานวิจัย
ที่มา : ผู้วิจัย

การดำเนินงานวิจัย

1. รวบรวมข้อมูลเขาพระพุทธรูปในอดีตจากแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
2. ศึกษาแนวคิดและสร้างกรอบการวิเคราะห์แบบทฤษฎี Actor-Network หรือ ANT
3. วิเคราะห์ผลงานศิลปะที่มีแนวคิดเกี่ยวข้อง จำนวน 4 ผลงาน โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 เครือข่ายผู้กระทำ (Actor-Network Theory: ANT) และ กลุ่มที่ 2 มนุษย์สมัย (Anthropocene)
4. ทดลองสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม ในด้านเนื้อหาจากประสบการณ์และการวิเคราะห์ข้อมูล และด้านศิลปะด้วยวิธีการจัดวางวัตถุ ภาพเคลื่อนไหว และวิธีการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเซรามิกส์
5. วิเคราะห์และปรับปรุงแก้ไขผลงานศิลปกรรม
6. สรุปแนวทางที่ได้จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม
7. สร้างผลงานศิลปะจัดวางสื่อผสม

เพื่อให้งานศิลปะเข้าถึงผู้ชมและสามารถนำไปสู่การพัฒนาการออกแบบในอนาคตจึงได้ศึกษากระบวนการประยุกต์ใช้ทฤษฎี Actor-Network พัฒนาผลงานจากศิลปะด้วยการสื่อสารเฉพาะเจาะจงเพื่อนำเสนอประสบการณ์แปลกใหม่ให้สามารถนำไปสู่การสร้างสรรค์งานออกแบบ โดยวิธีการและรูปแบบเป็นไปตามแผนภาพที่ปรากฏในภาพที่ 2



ภาพที่ 2 Actor Network Theory Process
ที่มา : Van Den & Rieple (2017)

วิเคราะห์ผลงานศิลปะเพื่อสังเคราะห์แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากแนวคิดเครือข่าย-ผู้กระทำการ (Actor-Network) และ มนุษยสมัย (Anthropocene) โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่มจาก 2 ทฤษฎี ได้ผลดังนี้

กลุ่มที่ 1 เครือข่ายผู้กระทำการ (Actor-Network Theory) หรือ (ANT) จำนวน 2 ผลงาน ได้แก่ ผลงานชิ้นที่ 1 Tunnel of Light โดย Ma Yansong จัดแสดงครั้งแรกในปี ค.ศ. 2018 ผลงานที่สร้างภายใน อุโมงค์คิยตสึ จอร์จ (Kiyotsu Gorge Tunnel) ที่มีความยาว 750 เมตร โดยภายในประกอบไปด้วยผลงานที่เป็นองค์ประกอบทางธรรมชาติ 5 ธาตุ ได้แก่ ไม้ ดิน เหล็ก ไฟ น้ำ แต่ละผลงานมีชื่อดังนี้ Periscope (ไม้), Expression of Color (ดิน), Invisible Bubble (เหล็ก), Drop (ไฟ) และ Light Cave (น้ำ)



ภาพที่ 3 Tunnel of Light - Light Cave
ที่มา : Nakamura (2018)

จากการศึกษาจาก Ma (n.d.) และจากการวิเคราะห์ของผู้เขียน สรุปความได้ว่า งานนี้เปลี่ยนอุโมงค์เก่าแก่ยาว 750 เมตรผ่านการแทรกแซงที่แตกต่างกันห้าจุดตามธาตุธรรมชาติ (ไม้ ดิน โลหะ ไฟ น้ำ) สร้างเครือข่ายที่ซับซ้อนที่ทั้งการก่อตัวทางธรณีวิทยา การแทรกแซงทางสถาปัตยกรรม ระบบแสงสว่าง น้ำพุ กระจุกร่างกายของผู้เยี่ยมชม และการเปลี่ยนแปลงตามฤดูกาล ล้วนมีส่วนร่วมในฐานะตัวแสดง การสื่อให้เห็นถึงความสามารถของสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ แต่ละองค์ประกอบทำหน้าที่เป็นตัวแสดงอิสระ: Periscope ใช้เลนส์กระจกที่เพื่อสะท้อนธรรมชาติของบริเวณโดยรอบเข้าข้างใน ในขณะที่ Light Cave ใช้พื้นผิวสแตนเลสที่โค้งโครงสร้างหินที่มีเอกลักษณ์ ใบไม้สีเขียวดูสดชื่นโดยรอบ ในขณะที่พื้นที่ตรงกลางคือสระน้ำและจัดให้ผู้ชมได้เดินผ่านโดยรอบ องค์ประกอบเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางระหว่างภายในและภายนอก สร้างการเปลี่ยนแปลงการรับรู้ ที่เคลื่อนไหวภายใน Light Cave สระน้ำตรงกลางแสดงให้เห็นภาพสะท้อนของหุบเขาในอีกฟากของถ้ำ เมื่อผู้ชมเดินไปจนถึงจุดตรงกลางจะเกิดภาพลวงตาที่สะท้อนลงบนผิวน้ำ สิ่งนี้สร้างสิ่งที่ ANT เรียกว่าเครือข่ายไฮบริด ที่ประกอบไปด้วยแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ พื้นผิวสถาปัตยกรรม แสง และน้ำ ร่วมมือกันผลิตประสบการณ์ที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา งานนี้ยังแสดงให้เห็นความสนใจของ ANT ต่อการประกอบสถาบัน ความต้องการที่มีมากในช่วงฤดูกาลท่องเที่ยวทำให้ต้องมีการจัดการลำดับผู้เข้าชม แสดงให้เห็นว่าระบบการบริหาร ปริมาณผู้เยี่ยมชม และโครงสร้างพื้นฐานการท่องเที่ยวกลายเป็นตัวแสดงสำคัญในการทำงานของงานศิลปะ Tunnel of Light เป็นตัวอย่างของความเข้าใจหลักของ ANT ความหมายและประสบการณ์เกิดขึ้นจากเครือข่ายของความสัมพันธ์ทั้งหมดที่ทำงานร่วมกัน

ผลงานชิ้นที่ 2 The Last Class โดย Christian Boltanski และ Jean Kalman others ผลงานนี้สร้างภายในอาคารที่เคยเป็นโรงเรียนในอดีต โดยจัดแสดงวัตถุที่มีความทรงจำร่วมระหว่างชุมชน การจัดวางที่ทำให้คนหวนนึกถึงภาพแทนในอดีต หากแต่ในบริบทที่ไม่มีแล้วในปัจจุบัน เช่น กระจุกลีดใส่กรอบจัดวางเรียงในบริเวณโถงทางเดิน ชวนให้นึกถึงภาพของอดีตผู้อำนวยการสถานศึกษาแห่งนี้ เพียงแต่เหลือเพียงลีดามืดที่เข้ากับบริบทปัจจุบัน หรือ การจัดวางสิ่งของและแสงไฟภายในที่ปะทะกับความทรงจำของผู้เข้าชมเป็นอย่างดี ผลงาน The Last Class ของ Christian Boltanski แสดงความเชื่อมโยงที่ลึกซึ้งกับแนวคิด ANT แสดงให้เห็นถึงการประกอบเครือข่ายที่หลากหลาย ผลงานชิ้นนี้ใช้อาคารทั้งหลัง ใช้วัสดุที่มีประวัติศาสตร์และอารมณ์ บรรจุความทรงจำของสถานที่อย่างลึกซึ้งและหนาแน่น เครือข่ายประกอบด้วยอาคารโรงเรียนเก่า หิมะที่ปกคลุม เสื้อผ้าเก่า ผ้าผืนที่เพิ่มใหม่ วัตถุส่วนตัวของชาวบ้าน และเครื่องบันทึกเสียงหัวใจ การสื่อให้เห็นความสามารถของสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ด้วย วัตถุต่าง ๆ ทำหน้าที่เป็นตัวแสดงที่มีพลัง ผู้คนในหมู่บ้าน ถูกขอให้นำสิ่งของที่เกี่ยวข้องกับชุมชนหรือสมัยเรียนมา วัตถุเหล่านี้ถูกจัดวางอย่างสงบในพื้นที่ด้านหลังโรงเรียน ห่างจากทางเข้ามากที่สุด วัตถุเหล่านี้ไม่เพียงแต่เป็นตัวแทน แต่เป็นตัวแสดงที่บรรจุความทรงจำและสร้างบรรยากาศทางอารมณ์ (Boltanski & Kalsman, n.d.)



ภาพที่ 4 The Last Class

ที่มา : Kuratani (2006)

อีกทั้งยังมีที่เคลื่อนไหว ศิลปินได้ปรับปรุงพื้นที่ชั้นสามโดยเพิ่มผ้า màn เพื่อกำหนดพื้นที่ใหม่ สิ่งนี้เปลี่ยนแปลงความประทับใจของการติดตั้งโดยสิ้นเชิงและมีจุดบันทึกเสียงหัวใจของผู้เยี่ยมชมที่ตั้งขึ้นเพื่อสนับสนุนโครงการของศิลปินที่ดำเนินอยู่ในหลายสถานที่ทั่วโลก รวมไปถึงงานนี้เชื่อมต่อเครือข่ายระดับโลก โดยการนำเสียงหัวใจที่รวบรวมไว้เหล่านี้จะเป็นส่วนหนึ่งของนิทรรศการที่วางแผนไว้สำหรับ Setouchi International Art Festival 2010

กลุ่มที่ 2 มนุษย์สมัย (Anthropocene) จำนวน 2 ผลงาน ได้แก่ ผลงานชิ้นที่ 1 Erosion Machine (1969-2020) โดย Carl Cheng เป็นผลงานศิลปะที่มีแนวความคิดชัดเจนและร่วมสมัยสำหรับมนุษย์สมัย (Anthropocene) โดยการผสมผสานระหว่างสิ่งแวดล้อมและเทคโนโลยี ซึ่งสะท้อนให้เห็นการตระหนักรู้เกี่ยวกับผลกระทบของมนุษย์ที่มีต่อระบบนิเวศโลกอย่างลึกซึ้ง จากการศึกษาจาก Packard (2025) และจากการวิเคราะห์ของผู้เขียน สรุปความได้ว่า ผลงาน Erosion Machine เป็นอุปกรณ์ที่มีลักษณะเหมือนไมโครเวฟในห้องปฏิบัติการ มีแสงฟลูออเรสเซนต์ ซึ่งภายในมี "หินมนุษย์" (human rocks) ที่เป็นการผสมผสานของยิปซัมและชิ้นส่วนวัตถุที่พบได้ กำลังถูกกัดเซาะอย่างค่อยเป็นค่อยไปด้วยกระแสน้ำที่ไหลต่อเนื่อง ความสัมพันธ์กับแนวคิดมนุษย์สมัยใช้การทำให้เส้นแบ่งระหว่างธรรมชาติและเทคโนโลยียุคครีโอล Cheng เตือนเราว่าแนวคิดที่ว่าเทคโนโลยีอยู่นอกธรรมชาติเป็นเพียงนิยามที่ผลงานนี้แสดงให้เห็นว่าธรรมชาติและเทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของระบบเดียวกัน



ภาพที่ 5 Erosion Machine No. 1

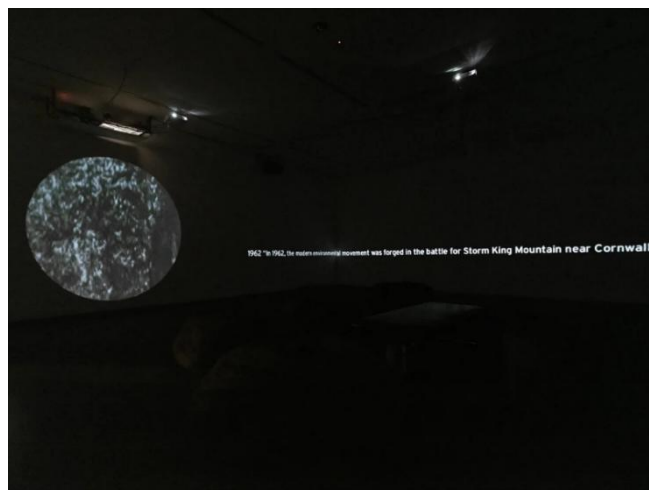
ที่มา : Mensch (2025)

นอกจากนี้ ผลงานยังสะท้อนความสัมพันธ์น่าสะพรึงกลัวระหว่างมนุษย์กับหิน plastiglomerates ซึ่งเป็นหินในศตวรรษที่ 21 ที่เกิดขึ้นเมื่อขยะพลาสติกหลอมละลายผสมกับหิน เปลือกหอย และวัสดุธรรมชาติอื่น ๆ ตอกย้ำมิติของเวลาที่สำคัญในมนุษยสมัย กระบวนการกัดเซาะที่เกิดขึ้นอย่างช้า ๆ แต่ต่อเนื่อง สะท้อนการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศรวมทั้งการจำลองกระบวนการธรรมชาติในสภาพแวดล้อมที่ควบคุมได้ แสดงถึงความพยายามของมนุษย์ในการเข้าใจและควบคุมธรรมชาติ รวมไปถึงการวิพากษ์วิจารณ์ทางสังคม แสดงให้เห็นความขัดแย้งระหว่างการพัฒนาเทคโนโลยีและการอนุรักษ์ธรรมชาติและตั้งคำถามเกี่ยวกับบทบาทของมนุษย์ในฐานะตัวกระทำหลักในการเปลี่ยนแปลงโลก ผลงานของ Cheng สื่อสารหลักการพื้นฐานที่เกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอ นั่นคือธรรมชาติมีความเป็นพลวัต กระบวนการธรรมชาติคือเทคโนโลยี เทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ และตามที่ชื่อนิทรรศการระบุไว้ว่า ธรรมชาติไม่เคยแพ้ (Nature Never Loses) (Packard, 2025)

โดยสรุป Erosion Machine เป็นผลงานศิลปะจากแนวคิด Anthropocene ที่ทรงพลัง เพราะมันไม่เพียงแสดงให้เห็นผลกระทบของมนุษย์ต่อธรรมชาติ แต่ยังตั้งคำถามเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นธรรมชาติและความเป็นเทคโนโลยี การควบคุมและความไร้ควบคุม การทำนายและการเตือน ผลงานนี้ทำให้ผู้ชมต้องเผชิญกับความจริงที่ไม่สบายใจ ที่ว่าการแทรกแซงของมนุษย์ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการธรณีวิทยาแล้ว และเราไม่สามารถแยกตัวเองออกจากธรรมชาติได้อีกต่อไป แต่ในขณะเดียวกัน มันก็ท้าทายเราให้คิดใหม่เกี่ยวกับความหมายของ ธรรมชาติ และ เทคโนโลยี ในโลกที่ทั้งสองสิ่งนี้ผสมผสานกันโดยสมบูรณ์

ผลงานชิ้นที่ 2 Map of Memory: Hudson River Timeline โดย Maya Lin จัดแสดงในนิทรรศการ "A River Is a Drawing" ที่ Hudson River Museum สะท้อนประวัติศาสตร์ทางนิเวศวิทยาของแม่น้ำฮัดสันที่

ค่อย ๆ คลี่คลายตลอดระยะเวลาหลายชั่วโมง โดยการใช้ภาพประวัติศาสตร์และข้อความหมุนเวียนตามลำดับเวลาผ่านการติดตั้งสี่ผนัง ศิลปินนำเสนอมิติของเวลาทางธรณีวิทยา (Deep Time) ด้วยแนวคิดสำคัญของมนุษยสมัย คือ การบีบอัดเวลา (temporal compression) ลำดับเวลาที่คลี่คลายในระยะเวลาหลายชั่วโมงสะท้อนประวัติศาสตร์ธรรมชาติที่ยาวนานหลายศตวรรษและการแสดงให้เห็นว่าการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากมนุษย์ในช่วงไม่กี่ทศวรรษสามารถเปลี่ยนแปลงระบบนิเวศที่ใช้เวลาสร้างหลายพันปี ด้วยแนวคิดการเลื่อนฐานอ้างอิง (Shifting Baselines) ในบริบทของแม่น้ำฮัดสันลำดับเวลาเหล่านี้ดำเนินการเชื่อมโยงของแหล่งที่อยู่อาศัยและความหลากหลายทางชีวภาพผ่านเวลา แต่ยังแสดงให้เห็นว่าการอนุรักษ์ได้ฟื้นฟูสถานที่ธรรมชาติอย่างมีประสิทธิภาพ แม่น้ำฮัดสันเป็นตัวอย่างที่เหมาะสมสำหรับการสำรวจการเลื่อนฐานอ้างอิง (shifting baselines) แบ่งเป็น 3 ยุค 1) ยุคก่อนอุตสาหกรรม: แม่น้ำที่อุดมด้วยปลาแซลมอน หอยนางรม และสัตว์น้ำต่างๆ 2) ยุคอุตสาหกรรม: มลพิษจากโรงงาน การขุดเจาะ และการพัฒนาเมือง 3) ยุคฟื้นฟู: กฎหมาย Clean Water Act และความพยายามในการฟื้นฟู ผลงานยังแสดงความซับซ้อนของ ความสานสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และธรรมชาติ (Human-Nature Entanglement) Maya Lin กล่าวว่า "ฉันเห็นแม่น้ำเป็นภาพวาดที่เคลื่อนไหวอย่างคล่องแคล่ว มีขอบเขตและถูกวาดออกมา" (Lin, 2018) แนวคิดนี้สะท้อนการเข้าใจมนุษยสมัยที่สำคัญ โดยให้แม่น้ำเป็นการวาด แสดงให้เห็นว่าธรรมชาติไม่ใช่สิ่งที่แยกจากวัฒนธรรมมนุษย์ แต่เป็นสิ่งที่ถูกเขียนโดยทั้งกระบวนการธรรมชาติและ การแทรกแซงของมนุษย์ การไหลของน้ำเป็นเส้นเวลา ที่แสดงการเปลี่ยนแปลงทั้งทางธรณีวิทยาและประวัติศาสตร์ความขัดแย้งระหว่างระยะเวลามนุษย์และธรรมชาติ การติดตั้งที่ใช้เวลาหลายชั่วโมงเพื่อเล่าเรื่องราวหลายศตวรรษสะท้อนปัญหาการรับรู้ของมนุษย์ว่าเราต้องการเวลาในการทำความเข้าใจการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นช้า ๆ ในขณะที่มนุษยสมัยก็แผ่ไปด้วยความเร่งรีบ การเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากมนุษย์เกิดขึ้นเร็วกว่าที่เราสามารถรับรู้และปรับตัวได้



ภาพที่ 6 Map of Memory: Hudson River Timeline
ที่มา : Graves (2018)

ผลงานยังสร้างความตระหนักผ่านประสบการณ์ทางประสาทสัมผัส การแสดงให้เห็นถึงสถานการณ์น้ำท่วม ของลูกแก้วอุตสาหกรรมสีฟ้าและเขียวอ่อนประมาณ 22,000 ลูกที่มีรูปร่างของกลุ่มน้ำฮัดสันใน Folding the Hudson จัดแสดงเมื่อปี ค.ศ. 2018 ลูกแก้วเหล่านี้ทั้งปฏิบัติตามและท้าทายแรงโน้มถ่วงธรรมชาติ และ

แผ่กระจายไปทั่วพื้น ผืน และเขตแดนการใช้วัสดุอุตสาหกรรม (ลูกแก้ว) เพื่อแสดงระบบธรรมชาติ (ลุ่มแม่น้ำ) สะท้อนการผสมผสานระหว่างธรรมชาติและเทคโนโลยี ตามแนวคิดมนุษยสมัย ที่แปลงธรรมชาติให้เป็นสินค้า อุตสาหกรรม และนำกลับมาใช้ในศิลปะ (Ellin, 2018) รวมถึงมิติของความหวังและการฟื้นฟู (Resilience Narrative) ลำดับเวลาแสดงให้เห็นว่าการอนุรักษ์ได้ฟื้นฟูสถานที่ธรรมชาติอย่างมีประสิทธิภาพและช่วยให้สายพันธุ์ฟื้นตัว เน้นย้ำถึงความยืดหยุ่นของโลกธรรมชาติหากเราปกป้องมัน สิ่งนี้สำคัญในบริบทมนุษยสมัย เพราะหลีกเลี่ยงการตกตะลึงต่อวิกฤต (catastrophe fatigue) แสดงให้เห็นว่าการกระทำของมนุษย์สามารถเป็นบวกได้ สร้างแรงบันดาลใจสำหรับการกระทำในปัจจุบัน โดยสรุป Map of Memory: Hudson River Timeline เป็นผลงานศิลปะจากแนวคิดมนุษยสมัยที่สมบูรณ์แบบ เพราะมันไม่เพียงแสดงให้เห็นผลกระทบของมนุษย์ต่อธรรมชาติ แต่ยังนำเสนอความซับซ้อนของความสัมพันธ์ระหว่างเวลามนุษย์และเวลาธรณีวิทยา การเปลี่ยนแปลงของการรับรู้ผ่านรุ่นต่าง ๆ และศักยภาพในการฟื้นฟูและการเยียวยา ผลงานนี้ทำให้ผู้ชมได้สัมผัสกับประวัติศาสตร์ธรรมชาติในมิติที่ทั้งส่วนตัวและสากล สร้างการเชื่อมโยงระหว่างความทรงจำส่วนบุคคลกับการเปลี่ยนแปลงระบบนิเวศในวงกว้าง และท้าทายเราให้คิดใหม่เกี่ยวกับบทบาทของเราในฐานะตัวกระทำและผู้เยียวยาในยุคมนุษยสมัย

ตารางที่ 1 ตารางสรุปการวิเคราะห์ผลงานศิลปะเพื่อสังเคราะห์แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานที่นำมาวิเคราะห์	วิเคราะห์ด้วยแนวความคิด	จุดเด่นของผลงาน
Tunnel of Light (Light Cave)	เครือข่าย-ผู้กระทำการ (Actor-Network Theory)	การเชื่อมธรรมชาติกับมนุษย์เข้าด้วยการจัดการพื้นที่ ด้วยเงาสะท้อนบนน้ำในงานที่เป็นต้นไม้และภูเขาของอีกฝั่งร่วมกับผู้ชมที่ยืนอยู่ในฝั่งผลงานที่มีพื้นผิวสแตนเลสภายในถ้ำ
The Last Class	เครือข่าย-ผู้กระทำการ (Actor-Network Theory)	การเชื่อมโยงความทรงจำต่อพื้นที่ในอดีตด้วยวัตถุจัดวาง ที่สร้างความคุ้นชินต่อผู้ชมต่อสถานที่ที่จัดแสดง ร่วมกับการจัดแสงไฟให้เกิดแสงเงาต่อวัตถุให้เกิดความรู้สึกโหยหาอดีต
Erosion Machine	มนุษยสมัย (Anthropocene)	ใช้การจัดวางวัตถุร่วมกับกลไกให้เกิดปฏิกิริยาต่อวัตถุนั้น จัดแสดงโดยเปิดให้ผู้ชมร่วมสังเกต
Map of Memory: Hudson River Timeline	มนุษยสมัย (Anthropocene)	ใช้การฉายภาพเคลื่อนไหวเพื่อเล่าเรื่องราวการเปลี่ยนแปลงของพื้นที่
สังเคราะห์แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน	1) การเลือกใช้วัตถุที่มีความเชื่อมโยงต่อพื้นที่ 2) การเล่าเรื่องผ่านวัสดุที่มีที่มาเชื่อมโยงกับเรื่องเล่า 3) การใช้ไฟส่องเพื่อสร้าง แสง-เงา ให้เกิดความเคลื่อนไหวต่อวัตถุ 4) ผลงานในแนวคิดเครือข่ายผู้กระทำการ จัดวางวัตถุร่วมกับภาพเคลื่อนไหว	

ผลการวิจัย

จากการทบทวนวรรณกรรมและวิเคราะห์ผลงานผ่านทฤษฎี ทำให้ได้แนวทางการสร้างสรรค์ผลงานออกมาเป็น 1) การเลือกใช้วัตถุที่มีความเชื่อมโยงต่อพื้นที่ 2) การเล่าเรื่องผ่านวัสดุที่มีที่มาเชื่อมโยงกับเรื่องเล่า 3) การใช้ไฟเพื่อสร้าง แสง-เงา ให้เกิดความเคลื่อนไหวต่อวัตถุ 4) ผลงานในแนวคิดเครือข่ายผู้กระทำการ จัดวางวัตถุร่วมกับภาพเคลื่อนไหว

ผลงานชุด Reversed Rock เลือกใช้วัตถุเป็น วัตถุที่พบในพื้นที่ (Found Object) อย่าง หิน และ วัตถุจำลองด้วยกระบวนการเซรามิกส์ (Imitation Ceramics Sculpture) นำมาจัดวางร่วมกับวัตถุสำเร็จรูปอย่าง กล้องอะคริลิกใส โดยจัดวางหินไว้ด้านในและฉายภาพเคลื่อนไหวผ่านกล้องอะคริลิกใสไปที่ อิฐช่องลม ที่เป็นวัตถุคัดทิ้งจากอุตสาหกรรม ที่จัดวางฝังไว้ด้านใต้บันไดวนของชั้น L หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร โดยมีการเพิ่มภาพเคลื่อนไหวเป็นวิดีโอความยาว 3.02 นาที เป็นภาพตัดสลับระหว่างภูเขาในพื้นที่ที่กล่าวถึง กับ วัตถุที่คาดว่าในอดีตเคยเป็นภูเขามาก่อน ในวิดีโอนี้ ได้แก่ หิน และ โครงสร้างจากปูนซีเมนต์



ภาพที่ 7 ทดลองการจัดวางวัตถุร่วมกับแสงไฟ

ที่มา : ผู้วิจัย

จากภาพที่ 7 ผู้วิจัยเลือกใช้แสงไฟชนิดติดเข้ากับแท่นแสดงผลงานเพื่อกำหนดแสงที่พุ่งตรงเข้าสู่ผลงานโดยตรง ทำให้เกิดการรับรู้ต่อผู้ชมที่ผ่านมาอย่างชัดเจน โดยผู้ชมบางท่านได้ร่วมวิเคราะห์ถึงลักษณะแท่นที่ดูคล้ายกับแท่นที่ใช้ในการแสดงสินค้า หากแต่วัตถุภายในที่แสดงคือ ก้อนหิน และ เซรามิกส์ที่จำลองรูปแบบหินจากภูเขาขึ้นมา



ภาพที่ 8 การจัดวางวัตถุจำลองด้วยกระบวนการเซรามิกส์ (Imitation Ceramics Sculpture) และการฉายภาพเคลื่อนไหว
ที่มา : ผู้วิจัย

ในภาพที่ 8 ผู้วิจัยได้ปรับให้ผลงานเข้ากับบริบทของพื้นที่จัดแสดงที่เป็นพื้นที่ใต้บันได ที่มีความรู้สึกอึดอัดและถูกกดทับ ให้มีความเคลื่อนไหวและดึงดูดผู้ชมเข้าสู่พื้นที่ ผ่านวิดีโอที่ฉายเข้าสู่พื้นที่ด้านใต้บันไดเป็นวิดีโอระยะเวลา 3:02 นาที ในการแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของภูเขาสู่วัตถุอย่างชัดเจน โดยภายในวิดีโอแสดงให้เห็นกองหินที่ถูกวางอยู่ด้านหน้าภูเขา วิดีโอเล่าเรื่องผ่านเส้นทางรถไฟที่แล่นผ่านแนวเขาพระพุทธรบาท

วัตถุจำลองด้วยกระบวนการเซรามิกส์ ในภาพที่ 8 สร้างด้วยการใช้วิธีการขึ้นรูปด้วยมือ จำลองให้คล้ายก้อนหินเผาดิบและตกแต่งด้วยน้ำดิน เหล็กออกไซด์ Whiting (ที่เกิดจากการบดละเอียดจากหินปูน หรือ limestone) ก่อนเผาอีกครั้งด้วยกระบวนการ Pit Firing

ผู้วิจัยใช้แนวคิดเครือข่าย-ผู้กระทำการ เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจัดวาง โดยใช้แนวคิดการมองว่าสารไม่ได้เป็นเพียงวัตถุที่อยู่นิ่ง แต่มีพลังในการกระทำของตนเอง และสามารถส่งผลกระทบต่อโดยรอบ การจะดึงให้วัตถุเหล่านั้นสะท้อนแนวคิด จึงต้องแสดงถึงความเชื่อมโยงต่อสิ่งโดยรอบด้วยการใช้วัสดุสำเร็จรูป สื่อเคลื่อนไหว และแสงไฟ เพื่อให้เกิดแสง-เงาตกกระทบ เมื่อถูกประกอบจัดวางเข้ากับพื้นที่ด้านใต้บันได ทำให้เกิดความรู้สึกกดทับ อึดอัด สำหรับผู้เข้าเยี่ยมชมผลงาน และเป็นการรับรู้ผลงานด้วยการดึงผู้เข้าหาพื้นที่ด้วยภาพเคลื่อนไหว ผู้วิจัยได้ค้นพบแนวทางจากการสังเคราะห์แนวคิดของผลงาน 4 ข้อ ดังนี้ 1) การเลือกใช้วัตถุที่มีความเชื่อมโยงต่อพื้นที่ 2) การเล่าเรื่องผ่านวัสดุที่มีที่มาเชื่อมโยงกับเรื่องเล่า 3) การใช้ไฟ เพื่อสร้าง แสง-เงา ให้เกิดความเคลื่อนไหวต่อวัตถุ 4) ผลงานในแนวคิดเครือข่ายผู้กระทำการ การจัดวางวัตถุร่วมกับภาพเคลื่อนไหว โดยมีวัตถุจำลองด้วยกระบวนการเซรามิกส์ (Imitation Ceramics Sculpture) เป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานและนำเสนอต่อสาธารณะ เพื่อให้เห็นถึงการสร้างคตินรูปเขาพระพุทธรบาทผ่านผลงานศิลปะจัดวางสื่อผสม

สรุปและอภิปรายผล

ผลงานศิลปะจัดวางสื่อผสม Reversed Rock ได้แสดงให้เห็นถึงแนวคิดเครือข่าย-ผู้กระทำการผ่าน วัตถุค้นพบ (ก้อนหิน) วัสดุสำเร็จรูป (กล่องอะครีลิคใส) และ วัสดุเหลือจากอุตสาหกรรม (อิฐช่องลม) แสดงให้เห็น

ถึงการเป็นส่วนประกอบที่ร่วมกระทำการผ่านความทรงจำของผู้วิจัย โดย วัตถุ วัสดุสำเร็จรูป และ วัสดุเหลือจากอุตสาหกรรม สิ่งที่แตกต่างกันคือวัสดุสำเร็จรูปอย่าง กล่องอะครีลิกใส



ภาพที่ 9 ผลงาน Reversed Rock (หิน,อิฐช่องลม,กล่องใส,วิดีโอ 3.02 นาที)

ที่มา : ผู้วิจัย

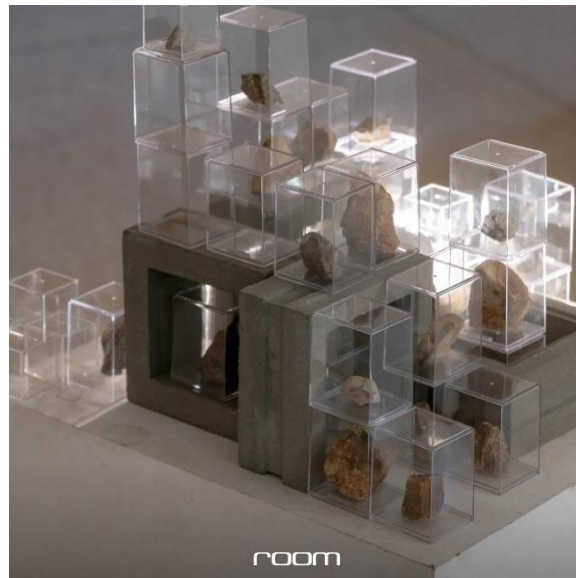
ที่แม้ไม่ได้มาจากแหล่งกำเนิดเดียวกันกับวัตถุ และวัสดุเหลือจากอุตสาหกรรม แต่การเลือกนำมาจัดวางขับให้อีก 2 สิ่งได้มีความหมายที่สำคัญยิ่งขึ้น กล่องอะครีลิกใสใช้นำเสนอสิ่งที่มีค่า เช่น อาร์ตทอย ที่ชื่อยังมี ความหมายควบรวมระหว่าง งานศิลปะ และ ของเล่น แสดงให้เห็นสองความหมายสองแง่มุมของก้อนหินและอิฐช่องลมที่มีหน้าที่ในปัจจุบัน และอดีตที่เคยเป็นรูปเดิมที่มีผลต่อความทรงจำ และเมื่อได้ประกอบสร้าง กลับคืนจึงเป็นการคืนรูปและความหมายให้กับวัตถุนั้น โดยจำเป็นต้องมีภาพเคลื่อนไหวให้เห็นถึงเส้นทาง ความเคลื่อนไหวในปัจจุบันเพื่อให้เรื่องเล่าสมบูรณ์ยิ่งขึ้นผ่านภาพเคลื่อนไหวที่มีสองเหตุการณ์คือภาพทิวทัศน์ ปัจจุบันและวัตถุที่คาดการณ์ได้ว่าเคยเป็นทิวทัศน์ตามแนวคิดมนุษยสมัยที่กล่าวถึงการไม่อาจหวนกลับคืนเมื่อผ่านกระบวนการจากมนุษย์

จากทฤษฎี Actor-Network ที่ดึงมนุษย์ออกจากศูนย์กลาง โดยให้มนุษย์เป็นเพียงส่วนหนึ่งในเครือข่ายในผลงานนี้ ใช้การฉายภาพลงที่พื้นที่ได้บันได คือการพยายามถอดมุมมองจากมนุษย์โดยตรง เพื่อให้มนุษย์เป็นผู้ชมและขยับเข้าหาวัตถุจัดแสดงมากขึ้น โดยแนวคิดให้มนุษย์เป็นส่วนหนึ่งของงานโดยไม่เป็นศูนย์กลางนี้มีอยู่ในผลงาน Tunnel of Light โดย Ma Yansong/MAD Architects ที่เชื่อเชิญให้มนุษย์เข้าสัมผัสผ่านผลงาน (เดินผ่านน้ำด้านหน้า) และไปยืนเผชิญหน้ากับธรรมชาติที่ยิ่งใหญ่ (หน้าผาอีกฝั่ง) และหากมีผู้ถ่ายภาพจากอีกฝั่งของผลงาน มนุษย์จะเป็นเพียงส่วนเล็กๆในผลงานท่ามกลางธรรมชาติที่ยิ่งใหญ่

ข้อเสนอแนะ

จากแนวคิดเครือข่าย-ผู้กระทำการและมนุษยสมัย ที่นำไปวิเคราะห์จนเกิดการสังเคราะห์แนวคิดการสร้างสรรค์ โดยการเลือกใช้สื่อผสมในการนำเสนอในหลากหลายแนวทาง เมื่อประกอบรวมแล้วทำให้เกิดความสับสนในการจัดวางของระยะห่าง ระหว่างด้านที่ฉายภาพและโดยรอบ จึงอาจสามารถปรับการจัดวาง โดย

กระจายแต่ละวัตถุ วัสดุ ให้ห่างออกจากกัน มีจุดรวมตรงกลางที่จะฉายภาพเคลื่อนไหวลงไปที่แท่นจัดวางเพียงที่เดียวบนวัตถุจำลองเซรามิกส์ในลักษณะ Projection Mapping แนวทางนี้จะสนับสนุนแนวคิดเครือข่ายผู้กระทำการยิ่งขึ้นในการพูดถึงวัตถุที่ส่งผลกระทบต่อโดยรอบ และปฏิเสธการมองมนุษย์เป็นศูนย์กลาง และหากเป็นไปได้การเลือกสถานที่ที่เชื่อมโยงกับการเล่าเรื่องจะทำให้การเล่าเรื่องมีน้ำหนักยิ่งขึ้น โดยหากผลงานจัดแสดงในรูปแบบ ศิลปะจัดวางเฉพาะที่ (Site-Specific) จะสามารถขับเน้นเรื่องเล่าที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอได้ชัดเจนและเห็นความหมายเหล่านั้นได้มากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 10 ผลงาน Reversed Rock

ที่มา: ศุภกร ศรีสกุล (2568)

แม้ว่ายังมีส่วนที่ต้องปรับปรุงในการออกแบบให้เข้าใจง่ายและเชื่อมโยงถึงเขาพระพุทธรูปให้มากขึ้น แต่ผลงาน Reversed Rock ที่จัดแสดงในครั้งนี้ก็สร้างความแปลกใหม่ที่แทรกเข้าไปอยู่ท่ามกลางงานออกแบบของอิฐช่องลมที่จัดแสดงร่วมกัน การใช้อิฐช่องลมเป็นส่วนหนึ่งของผลงานศิลปะ โดยนำอิฐช่องลมที่ถูกคัดทิ้งจากการมีตำหนิมาใช้ใหม่ในบริบทงานศิลปะ ทำให้เป็นที่สนใจจากนักออกแบบในงานที่เข้ามาชมผลงานที่เปิดโอกาสให้ร่วมคิดและวิพากษ์ถึงประเด็นของงานร่วมกัน การผสมผสานผลงานศิลปะสื่อผสมจากผลงานการออกแบบนี้จึงเป็นแนวทางที่สามารถต่อยอดเพื่อนำเสนอประเด็นที่หลากหลายและเข้าถึงผู้คนในหลากหลายกลุ่มได้ในอนาคต เนื่องจากรูปแบบงานที่แสดงผลงานออกแบบส่วนใหญ่จะเป็นการจัดแสดงให้เห็นถึง การออกแบบและนวัตกรรม แต่ครั้งได้เพิ่มผลงานศิลปะจากงานออกแบบที่ถูกคัดทิ้งจากตำหนิ ปรับเปลี่ยนบริบทสู่งานศิลปะเพื่อเปิดกว้างต่อจินตนาการผู้ชมให้มากยิ่งขึ้น ทำให้เกิดบทสนทนาต่อที่มาของวัสดุ ความยั่งยืน ที่ต้องมีการทบทวนต่อสิ่งที่เรากำลังเผชิญอยู่ว่าไปในทางที่ถูกต้องแล้วจริงหรือไม่ หากไม่ใช่ จำเป็นต้องทำอย่างไรเพื่อไปสู่จุดที่ต้องการ

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง ศิลปะจัดวางสื่อผสม: สร้างคืนรูปเขาพระพุทธรูป

เอกสารอ้างอิง

- เก่งกิจ กิติติเรียงลาภ (บ.ก.). (2564). *บทวิพากษ์มนุษย์และวิถีศิลปะสิ่งแวดล้อมในยุคสมัยแห่งทุน*. ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน). ISBN: 978-616-7154-97-8
- พรรณยุพา ธรรมวัตร. (2567). *ข้ามพรมแดนความรู้ด้วยมุมมองข้ามศาสตร์ผ่านเลนส์ “ทฤษฎีเครือข่าย – ผู้กระทำการ (Actors - Network Theory)”*. ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน). <https://www.sac.or.th/portal/th/article/detail/670>
- วันชัย ตันติวิทยาพิทักษ์. (2567) *The Lost Forest: ประวัติศาสตร์(การทำลาย)สิ่งแวดล้อมไทยและสงครามแย่งชิงทรัพยากร*. มติชน. ISBN: 978-974-02-1881-4
- ศรีศักร วัลลิโภดม. (2546). *แสนเสียดายเขาพระพุทธรูปบาท*. มูลนิธิเล็ก-ประไพ วิริยะพันธุ์. <https://lek-prapai.org/home/view.php?id=919>
- ศุภกร ศรีสกุล (2568, 11 เมษายน). *นิทรรศการนำชม “บล็อกช่องลม” งานศิลป์ในมุมมองสถาปัตยกรรม*. Facebook. <https://www.facebook.com/share/1Fho5yqwRX/?mibextid=wwXlfr..>
- Allred, P., & Fox, N. (2020). *New Materialism*. 10.51428/tsr.uhaq7722.
- Boltanski, C., & Kalsman, J. (n.d.). *The Last Class*. <https://shorturl.asia/Elzi5>
- Ellin, A. (2018 October, 25). *Maya Lin Captures the Hudson’s Beauty and Power*. The New York Times, <https://www.nytimes.com/2018/10/25/arts/maya-lin-hudson-river-museum.html>
- Graves. K. (2018). *Map of Memory: Hudson River Timeline*. <https://www.mayalinstudio.com/memory-works/hrm>.
- Kuratani, T. (2006). *The Last Class*. https://www.echigo-tsumari.jp/en/art/artwork/the_last_class/.
- Law, J. (2009). *Actor Network Theory and Material Semiotics*. <http://www.heterogeneities.net/publications/Law2007ANTandMaterialSemiotics.pdf>
- Lin, M. (2018 October 25). *‘I See Rivers as Fluid Moving Drawings’: Watch Artist Maya Lin Re-Imagine New York’s Waterways*. <https://news.artnet.com/art-world/maya-lin-reimagine-new-yorks-waterways-1379134>.
- Ma, Y. (n.d.). *Tunnel of Light*. <https://shorturl.asia/nQjfK>.
- Mensch, C. (2025). *Erosion Machine No.1*. <https://www.frieze.com/article/carl-cheng-nature-never-loses-2025-review>.
- Nakamura, O. (2018). *Tunnel of Light*. https://www.echigo-tsumari.jp/en/art/artwork/periscopelight_cave/.
- Packard, C. (2025 February 25). *Carl Cheng Makes Art for the Anthropocene*. Frieze, <https://www.frieze.com/article/carl-cheng-nature-never-loses-2025-review>.
- Sismondo, S. (2010). *An Introduction to Science and Technology Studies*. Sismondo Sergio.
- Van Den, A., & Rieple, A. (2017). Using actor-network theory to reveal strategy processes in design firms. *The Design Management Academy: Research Perspectives on Creative Intersection*, 4, 1373-1390.