

พลังความมหัศจรรย์: การนำปรัชญาสุนทรียศาสตร์เพื่อสร้าง
ผลงานสร้างสรรค์

**Might and Magnitude: An Application of Aesthetic
Philosophy to a Creative Art-Work**

สิริยา จิตพิมลมาศ¹ กมล เผ่าสวัสดิ์² & เกษม เพ็ญภินันท์³

Siriya Jitpimolmard, Kamol Phaosavasdi & Kasem Phenpinant

Corresponding author: Siriya.j@bu.ac.th

Received: 26/06/67 Revised: 02/07/67 Accepted: 05/07/67

บทคัดย่อ

พลังความมหัศจรรย์ เป็นศิลปะวีดิทัศน์จัดวางที่นำโน้ตโน้ตความงามอัน
หาที่เปรียบมิได้ของอิมมานูเอล คานท์ มาสร้างประสบการณ์เชิงสุนทรียศาสตร์
ผ่านวัตถุศิลปะ โดยนำเสนอปรากฏการณ์ธรรมชาติผ่านหน้าจอ Cycloramic
ขนาด 14 x 5 เมตร ด้วยเทคนิค Video Projection วีดิทัศน์เป็นภาพซูมเข้าๆ เข้า
สู่ใจกลางพายุสายฟ้าที่ดำเนินไปเรื่อยๆ เพื่อสูความอนันต์ภาพ โดยมีความน่า
สะพรึงกลัวของสายฟ้า พลังพสุธาภิรมย์ และบรรยากาศเสียงสายลมพายุ

¹ นิสิตหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

² คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

³ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

1 Student, Ph.D Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University

2 Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University

3 Faculty of Arts, Chulalongkorn University

ผลงานชิ้นนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการเผชิญหน้ากับพายุบนยอดอาคารสูงระฟ้า ประสบการณ์เหล่านี้ได้เผยออกให้เห็นความไร้ขอบเขตและความกว้างใหญ่ไพศาล ในขณะที่ความรู้สึกน่าสะพรึงกลัวถูกปกคลุมด้วยพลังอันยิ่งใหญ่ของธรรมชาติ ความรู้สึกเหนื่อยล้าจากความประหวั่นพรั่นพรึงและความวิตกกังวลต่อพลังการทำลายล้างอันมหาศาล สภาวะการณ์ที่ความงามอันหาที่เปรียบมิได้ที่ปรากฏขึ้นนี้ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์เชิงเสมือนจริงและประสบการณ์ทางสุนทรียศาสตร์ขึ้น ในขณะที่ความรู้สึกที่ نرمย์ต่อสภาวะการณ์ดังกล่าวก็ปรากฏให้เห็นในงานศิลปะ และจินตนาการที่เป็นอิสระไร้ขอบเขต บทความวิจัยฉบับนี้จึงมีวัตถุประสงค์ในการสังเคราะห์กระบวนการวิจัยออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1. การสร้างความกระจ่างให้กับชุดประสบการณ์ซับซ้อน 2. การทบทวนปรัชญาสุนทรียศาสตร์ซับซ้อนและกรณีศึกษาศิลปกรรมร่วมสมัย 3. การวิเคราะห์ประสบการณ์ผ่านระบบปรัชญาสุนทรียศาสตร์ซับซ้อนของคานท์ 4. การนำเสนอสร้างมโนทัศน์ของการสร้างสรรค์วัตถุเชิงสุนทรียะ

ผลการวิจัยพบว่ากระบวนการวิจัยที่นำไปใช้ปรัชญาสุนทรียศาสตร์เพื่อสร้างผลงานสร้างสรรค์มีสัมฤทธิ์ผล โดยสามารถสร้างความกระจ่างชัดให้กับประสบการณ์อัตวิสัย ผ่านระบบสุนทรียศาสตร์ซับซ้อนพลวัตและคณิตศาสตร์ของอิมมานูเอล คานท์ เกิดเป็นการวิเคราะห์ประสบการณ์อย่างเป็นระบบและสามารถนำเสนอสร้างมโนทัศน์ในการสร้างสรรค์งานได้อย่างเป็นรูปธรรมด้วยการกระตุ้นเร้าจินตนาชุดความรู้สึกอัตวิสัยเกี่ยวกับความซับซ้อนให้กับผู้รับชม

คำสำคัญ: ปรัชญาสุนทรียศาสตร์; พลังความมหาดศาล; ความซับซ้อน

Abstract:

The *Might and Magnitude Video Installation* project is an attempt to apply the concept of the sublime in Kant to create an aesthetic experience via artwork. The latter illustrates an artificial storm with lightning and thunder as the subject through a 14 x 5 meters cycloramic screen with a video projection technique. The video continues in a slow zoom into a thunderstorm in an infinite loop, along with thunder sound effects and ambient sound. The project was inspired by a sublime experience when confronting with thunderstorm, thunderclap and thunder flash on top of a skyscraper. Such an experience unveiled a boundless trait of nature and its magnitude, while being veiled by a mighty power of nature, an exhausted feeling of terror as well as an anxiety of annihilation. This sublime occasion entails both a virtual creativity and an aesthetic experience, whereas a feeling of pleasure is apprehended in the work of art, and hence, in the free play of imagination. Throughout the article, the objective is to promptly synthesizes the process as following: clarifying the concept of the sublime; reviewing the procedures of the sublime and the related contemporary artworks; analyzing the sublime experience; applying the procedure as the creation of *Might and Magnitude Video Installation*.

The research result shows a successful application of the aesthetic philosophy to creative artwork. It was able to accomplish clarification of the subjective experience with the framework of Immanuel Kant's Dynamical and Mathematical Sublime system. This led to the systematic analytical

sublime experience and created a concept for a creative artwork which aroused the imagination and the subjective feeling in the viewer.

Keywords: Aesthetic Philosophy; Might and Magnitude; The Sublime

บทนำ

ผลงานสร้างสรรค์ *พลังความมหาดศาล* เกิดขึ้นจากความรู้สึกเชิงอัตวิสัยที่เกิดขึ้นกับการเผชิญหน้ากับปรากฏการณ์ธรรมชาติที่จัดแสดงถึงพลังอันมหาดศาลที่ก่อให้เกิดสภาวะชัปลัสม์ (the sublime) หรือ 'ความงามอันหาที่เปรียบเทียบมิได้' ที่เมื่อเกิดขึ้นแล้วทำให้รับรู้ได้ถึงพลังอันไร้ขอบเขตของธรรมชาติที่กระตุ้นเร้าให้เกิดความประหวั่นพรันพรั้ง (terror) และจินตนาการไปถึงทวยเทพและคุณค่าของชีวิตที่น้อยนิด เกิดเป็นความพยายามที่จะนำความรู้สึกเชิงอัตวิสัยจากเหตุการณ์ดังกล่าวมาสร้างเป็นวัตถุศิลปะเพื่อกระตุ้นเร้าจินตนาการเกี่ยวกับความชัปลัสม์ให้เกิดขึ้นในจิตใจผู้ชมด้วยเช่นกัน ในบทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ในการสังเคราะห์กระบวนการวิจัยออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. การสร้างความกระจ่างให้กับชุดประสบการณ์ชัปลัสม์
2. การทบทวนปรัชญาสุนทรียศาสตร์ชัปลัสม์และกรณีศึกษาศิลปกรรม

ร่วมสมัย

3. การวิเคราะห์ประสบการณ์ผ่านระบบปรัชญาสุนทรียศาสตร์ชัปลัสม์

ของค่านั้

4. การนำเสนอมนทัศน์ของการสร้างสรรค์วัตถุเชิงสุนทรียะ

กระบวนการวิจัยที่ได้นำไปเบื้องต้นได้นำไปสู่ผลงานสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดสัมฤทธิ์ผลทางด้านงานสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เกิดคุณูปการต่อทั้งทางวิชาการในสาขาศิลปกรรมศาสตร์ และ ปรัชญาสุนทรียศาสตร์

หัยยะและความหมายของความซบไลม์

ความซบไลม์ (Sublime) มาจากรากศัพท์ภาษาละตินของคำว่า *Sublimis* ซึ่งแปลว่า สูง (elevated), สูงส่ง (lofty) หรือ Sublime โดย คำบุพบทของคำว่า *Sub* แปลว่า ‘ล่าง หรือ ใต้’ (under) ซึ่งจากการนิยามในบางครั้ง คำว่า *limen* แปลได้ว่า ธรณีประตู (threshold) ส่วน *limes* แปลได้ว่าขอบเขต หรือ ข้อจำกัด ดังนั้นความซบไลม์ตั้งอยู่บนการก้าวพ้น (transcend) ข้อจำกัดในประสบการณ์ของจิตวิญญาณของมนุษย์ (Morley, 2010) จากการศึกษาทางนิรุกติศาสตร์จึงบ่งบอกได้ถึงจะเชื่อมโยงจิตใญ่มนุษย์กับโลกเหนือการรับรู้ (*noumenon*) โดย Thomas Weiskel (1976) ได้กล่าวถึงสุนทรียศาสตร์ซบไลม์ ดังนี้

“สิ่งที่ยืนยันถึงความสำคัญของความซบไลม์คือความสามารถที่ทำให้เกิดก้าวพ้นขีดจำกัดของมนุษย์ด้วยความรู้สึกร หรือ วาทกรรม ซึ่งสิ่งที่เกินความเป็นมนุษย์ อาจเป็นพระเจ้า ทวยเทพ ภูต หรือ ธรรมชาติ ไม่ว่าจะมีความขัดแย้งมากแค่ไหนก็ตาม” (Weiskel, 1976: p.vii)

ความไม่ชัดเจนที่เกิดขึ้นในสภาวะซบไลม์จึงมีลักษณะของความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในระหว่างที่มนุษย์กำลังก้าวข้ามขีดจำกัดภายในจิตใจ การสื่อสารและถ่ายทอดประสบการณ์ให้ผู้อื่นได้เข้าใจสภาวะดังกล่าวจึงทำได้ไม่ชัดเจน และใน

กรณีของผู้วิจัยได้เกิดเป็นความล้มเหลวในการพยายามที่จะสื่อสารประสบการณ์ดังกล่าวออกมา ซึ่งหากไม่สามารถที่จะกล่าวถึงที่มา ก็ไม่สามารถสร้างวัตถุสุนทรียะได้ ดังนั้นจึงได้เกิดการคิดค้นกระบวนการสร้างสรรค์ที่มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

การดำเนินการวิจัย

1. การสร้างความกระจ่างให้กับชุดประสบการณ์ซับซ้อน

เริ่มแรกความท้าทายมาจากการอธิบายถึงประสบการณ์การเผชิญหน้ากับปรากฏการณ์ธรรมชาติในช่วงเสี้ยววินาทีที่ทำให้จินตนาการไปถึงทวยเทพ ได้ถูกกระทำผ่านวิธีการต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการเล่าทางวาจา หรือ การเขียนพรรณนาออกมาเป็นเรียงความ พบว่าไม่สามารถที่จะถ่ายทอดชุดประสบการณ์และแสดงออกถึงความรู้สึกอันทวิสัยได้อย่างครบถ้วน จนกระทั่งได้หยิบยืมวิธีการเขียนจากมุมมองของบุคคลที่ 3 จากหนังสือ *The Truth in Painting* (1978) โดย ฌาคส์ แดร์ริดา (Jacques Derrida) ที่แยกประเด็นให้ออกห่างจากตัวผู้เขียนในบทนำ *Passe-Partout* โดยเผยให้เห็นความสำคัญผ่านการกระตุ้นเร้าความอยากรู้อยากเห็นที่ก่อให้เกิดเป็นคำถามและบทสนทนาภายในจิตใจ ในฐานะของพยาน (witness) เกิดเป็นอารมณ์ภพที่มีใจความดังต่อไปนี้

“ฉันเปิดประตูหน้าต่างออกไปนะ แทบจะเหมือนจะโดนฟ้าผ่าใส่ตอนนั้นเลย”

เสียงคร่ำครวญได้ดังขึ้น

“มันเป็นเหมือนประสบการณ์เฉียดตายแบบในภาพยนตร์ที่เกิดฉากย้อนความ
ทรงจำในสมอง
แต่สำหรับฉันมันทำให้คิดไปถึงพลังของธรรมชาติที่ไร้ขอบเขต และเทพเจ้าที่ไม่
เห็นหัวฉันเลย
คุณค่าของชีวิตฉันไม่ได้มีมากไปกว่ามดตัวหนึ่ง คุณเข้าใจไหม?”

เข้าใจได้ไหมอย่างนั้นหรือ?

ถ้าจะถามถึงความเข้าใจที่มีต่อประสบการณ์ส่วนตัวผู้อื่นก็คงจะพอเข้าใจได้
แต่เคยมีความรู้สึกแบบเดียวกันไหมคงเป็นอีกเรื่องหนึ่ง

ประสบการณ์รูปแบบใดที่เมื่อเผชิญหน้าแล้วทำให้คิดถึงเทพเจ้าและ
คุณค่าของชีวิตที่น้อยนิด? จึงถามกลับไปว่า “มันเกิดขึ้นได้อย่างไรนะ?” ซึ่งเธอก็
ได้ตอบว่ามันเป็นเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิด ตอนแรกแค่คิดว่าจะไปชมวิว
ทิวทัศน์แต่ก็ได้กลายเป็นการเผชิญหน้ากับพายุรุนแรงเสียอย่างนั้น ทั้งลม
กระโชกที่พัดเข้ามาปะทะร่างกายจากทุกทิศทางจนคิดว่าตนจะถูกพัดตกตึก
พร้อมกับเสี้ยววินาทีที่เกิดเสียงพสุธาถล่มปนาทขึ้นเหนือศีรษะและเกิดแสงฟ้าแลบ
สะท้อนเป็นลูกคลื่นผ่านชั้นเมฆหนาไปสู่ความเว้งว่างของท้องฟ้า ทำให้ร่างกาย
สั่นสะท้านจากแรงสั่นสะเทือนจากคลื่นกระแทกของพลังใต้เต็มเต็มผ่านอากาศ
บรรยากาศรอบๆ ถูกปกคลุมด้วยพลังอันมหาศาลของธรรมชาติ ทุกอณูของ
อากาศเต็มไปด้วยคำขู่กรรโชกจากธรรมชาติถึงพลังทำลายล้าง เกิดความ
ประหวั่นพรันพริ้งที่ล้นท่วมท้นในจิตใจ ทำให้จิตใจเข้าสู่สภาวะนามธรรม ที่คิดถึง
พลังของธรรมชาติที่อยู่เหนือทุกสรรพสิ่ง และสิ่งมีชีวิตของมนุษย์ที่มีจิตใจสำนึกก็
ไม่ได้มีค่าอะไรมากไปกว่าชีวิตของมดหนึ่งตัว ไร้อำนาจ ไร้หนทางหนี ไร้

ความสามารถในการต่อกร ทำได้แค่เพียงยอมรับความตายถ้าเทพเจ้าจะมอบให้ และชีวิตจะสิ้นสุดลงโดยไม่ได้บรรลุจุดประสงค์สูงสุดที่ชะตาได้กำหนดมา

“สำหรับฉันช่วงเวลาที่มีความงาม.... อันหาที่เปรียบเทียบมิได้”

(“*In those brief moments, it was sublime*”)

โดยสรุปได้ว่าการนำตนเองออกจากฐานะผู้เผชิญหน้ากับเหตุการณ์จึงเกิดความเป็นไปได้ในการถ่ายทอดออกมาในเชิงพรรณนาและสร้างความเข้าใจให้กับผู้อื่นได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยผู้วิจัยสันนิษฐานว่าความล้มเหลวเบื้องต้นได้เกิดมาจากความรู้สึกท้อแท้ของประสบการณ์ซ้ำโหล้มในความทรงจำที่มาพร้อมกับความตำหนิตนเอง (self-reprimand) ที่ถึงแม้จะเป็นผู้ที่เชื่อในวิทยาศาสตร์และตรรกะถึงกระนั้นก็ยังคงได้จินตนาการไปถึงการมีอยู่ของเทพเจ้าได้อย่างเด่นชัด

2. ปรัชญาสุนทรียศาสตร์ซ้ำโหล้มและกรณีศึกษาศิลปกรรมร่วมสมัย

เมื่อสามารถพรรณนาได้ถึงประสบการณ์จึงสามารถเข้าใจและระบุได้ถึงปัจจัยกระตุ้นเร้าซึ่งมาจากปรากฏการณ์ธรรมชาติ ที่ก่อให้เกิดผัสสะการรับรู้ที่ถูกท้อแท้ทั้งทางทัศนศาสตร์ เสียง และกายภาพ สุดท้ายแล้วก่อให้เกิดความรู้สึกอึดอัดวิสัยขึ้นในช่วงเสี้ยววินาที เกิดเป็นความประหวั่นพรั่นพรึงและผลึกให้ผู้วิจัยก้าวพ้นสู่การรับรู้ของสภาวะนามธรรม ซึ่งเป็นประสบการณ์สุนทรียศาสตร์ในเรื่องความซ้ำโหล้ม

กระบวนการศึกษาปรัชญาที่เกี่ยวข้องกับสุนทรียศาสตร์ซับไลม์ในหนังสือ บทความวิจัย เอกสารวิชาการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องรวมไปถึงงานศิลปะร่วมสมัยจากฐานแนวคิดเดียวกัน จึงได้ค้นพบว่าเป็นมโนทัศน์ที่ไม่ได้ถูกศึกษาอย่างลึกซึ้งในประเทศไทย การทบทวนถึงวรรณกรรมในภาพรวมจึงถูกศึกษาผ่านหนังสือ *The Sublime* (2012) และบทความ *Introduction: The Contemporary Sublime* (2010) โดยทั้งสองฉบับถูกเขียนขึ้นมาโดย Simon Morley ให้องค์ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์โดยย่อของจุดกำเนิดความคิดเกี่ยวกับความซับไลม์ในยุคกรีกโดยอริสโตเติล (Aristotle) ที่จะถูกนำมาศึกษาต่อในยุคโรมัน โดยลองจิวไนส์ (Longinus) สร้างเป็นแนวคิดความซับไลม์ที่เกี่ยวเนื่องกับการค้นหาความจริงของพลังที่งานศิลปะที่มีต่ออารมณ์มนุษย์ โดยมุมมองของลองจิวไนส์ให้ความสำคัญกับศิลปะเป็นสิ่งที่สูงส่งแต่ก็สามารถนำมาซึ่งความรู้สึกด้านที่ไม่ดี เช่น ความรู้สึกถูกคุกคาม หรือ เป็นความลึกลับ ซึ่งทำทลายต่อความสามารถในการเข้าใจของมนุษย์และสามารถนำไปสู่ความมหัศจรรย์ใจ (Wonder) (Morley, 2010) เป็นความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และศิลปะมนุษย์ ยกชุมชนมนุษย์ในฐานะขอบเขตของศิลปะ (*techne*) ที่มีความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ (*physis*) เป็นสิ่งที่ยังลึกลับในจิตวิญญาณระหว่างการยกระดับของจิตใจ (*hypsos*: รากศัพท์ของคำว่า Hypso- แปลว่า “aloft”, “height”, or “on high”) สำหรับลองจิวไนส์ในงานวรรณกรรมมีคุณภาพของความมีอยู่ทุกหนทุกแห่ง (immanent) กล่าวได้ว่าเป็นความนิรันดร์ (eternity) ที่สร้างประสบการณ์ก้าวพ้นให้กับผู้อ่าน และในศิลปะ *hypsos* สามารถเกิดขึ้นได้จากการลอกเลียนแบบ หรือการจำลอง (*mimesis*) ของธรรมชาติโดยศิลปินผู้เชี่ยวชาญ อย่างไรก็ตามแนวคิดนี้ยังสร้างความสับสนระหว่างศิลปะและธรรมชาติ ผู้เขียนและผู้อ่าน (Weiskel, 1976)

of Judgement ถูกตีพิมพ์ครั้งแรกในปี ค.ศ. 1790 ถูกอ้างอิงถึงมากที่สุดจาก
 จัดสร้างการสร้าคุณสมบัตสังเคราะห์ (synthetic function) และ การจัดระบบ
 ความซับซ้อน (Makkreel, 1990) หนังสือเล่มนี้เป็นหนังสือเล่มที่ 3 ใน หนังสือ
 ชุดระบบการวิพากษ์ (system of critique) โดยความซับซ้อนถูกถ่ายทอดอย่าง
 เต็มมากที่สุด ดังนี้

“[ความซับซ้อนคือประสบการณ์] ที่ไม่สามารถถูกจำกัดอยู่ในผัสสะได้ไม่
 ว่าจะอยู่ในรูปแบบใด แต่เกี่ยวข้องกับตรรกะที่ไม่สามารถถูกจัดแสดงได้
 อย่างเพียงพอ และถูกกระตุ้นเร้าและเรียกร้องภายในจิตใจด้วยความไม่
 เพียงพอดังกล่าว เพื่อให้สามารถถูกจัดแสดงได้ผ่านความรู้สึก” (Kant,
 1987, p.98)

ความซับซ้อนสำหรับคานท์จึงเป็นความซับซ้อนจึงไม่ได้สิ่งใด
 นอกเหนือจากภายในจิตใจมนุษย์ ถึงแม้สิ่งกระตุ้นเร้าของคานท์จะมาจาก
 ธรรมชาติหรือวัตถุธรรมชาติ (nature or object of nature) แต่จะเรียกว่าสิ่ง
 กระตุ้นเร้าความซับซ้อนได้นั้นจำเป็นต้องมีอิทธิพลต่อจิตใจและบังคับให้มนุษย์ละทิ้ง
 สติสัมปชัญญะ (sensibility) เกิดการโลดแล่นอย่างเสรีของจินตนาการอยู่เหนือ
 ตรรกะ เกิดเป็นการก้าวพ้นที่ถูกครอบครองด้วยความคิดเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายที่
 สูงส่ง เกิดเป็นสภาวะซับซ้อน หรือ สภาวะ ‘ความงามอันหาที่เปรียบเทียบกับมิได้’
 โดยคานท์ได้จำแนกความซับซ้อนออกเป็น 2 ระบบ (Kant, 1987) ดังนี้

1. ระบบคณิตศาสตร์ (Mathematical Sublime) ที่ว่าด้วยความมหาศาล
 (magnitude) เป็นควอนตัมที่มีอาจเปรียบเทียบกับสิ่งใดได้นอกจากตัวของมัน
 เอง ทำให้เกิดการรับรู้เชิงสุนทรีย์ศาสตร์อย่างเป็นเอกภาพ (unity) มากกว่าจะ

เป็นเชิงตัวเลขที่มีอาจประมาณค่าได้ ทำให้มนุษย์ไม่สามารถที่จะรับรู้ได้ในสหัชญาณ (intuition) เดียว โดยกระแสความ (content) ได้ผลึกให้จิตใจเข้าสู่การถูกทำให้รับรู้ (apprehension) ที่กระตุ้นให้จินตนาการดำเนินไปสู่ความอนันต์ ในขณะที่การรับรู้ (comprehension) ด้วยตรรกะทำงานในทิศทางที่สวนทางกัน และทำให้จินตนาการถูกขจัดไปในที่สุด สิ่งกระตุ้นรื้อให้เกิดความซับซ้อนขึ้นภายในจิตใจระบบนี้รวมไปถึงลักษณะของสิ่งที่ไร้รูปทรง (formless) ความเว้งว่างไร้ไม่รู้จบ (vastness) ความไร้ขอบเขต (boundlessness) และ ความอนันต์ (infinity)

2. ระบบพลวัต (Dynamical Sublime) ว่าด้วยพลัง (might or power) ของธรรมชาติที่ยิ่งใหญ่ที่มีอำนาจเหนือกว่ามนุษย์ที่กระตุ้นรื้อให้เกิดความกลัว และผลึกให้ผู้เผชิญหน้าเข้าสู่การก้าวพ้นและรับรู้ถึงจุดมุ่งหมายอันสูงส่งจะพิจารณาถึงธรรมชาติที่ไม่ได้มีอำนาจเหนือมนุษย์จึงจะเรียกได้ว่าเป็นความซับซ้อนพลวัต ความซับซ้อนระบบนี้เป็นการปรับของจิตใจที่มาจากการประณามตนเอง ผ่านตรรกะที่สร้างความเข้าใจว่าเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นแต่เพียงภายในจิตใจเกิดเป็นการทำให้พลังของธรรมชาติด้อยค่าไปในที่สุด

เมื่อผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าความเป็นมาของปรัชญาสุนทรียศาสตร์ ซับไลม์ ทำให้เข้าใจถึงผลกระทบต่อเหตุการณ์ในธรรมชาติที่มีอาจถูกเปรียบเทียบกับสิ่งใดได้ที่มีต่อจิตใจ บัจจัยหนึ่งคือกลไกการทำงานของจินตนาการของมนุษย์ที่เมื่อถูกบังคับด้วยความรุนแรงผลึกให้เกิดการถูกทำให้รับรู้เกิดทำให้เกิดการละทิ้งสติสัมปชัญญะได้เป็นอุปสรรคในการอธิบายเป็นสิ่งที่พบได้ทั่วไป

ทั้งนี้การมีอยู่ของหลักการนิรนัยของค่านท์ใน *Critique of Judgement* (1987) ได้ปฏิเสธความซับซ้อนในเชิงประจักษ์ อย่างไรก็ตามระบบของค่านท์ได้

ทำการจัดระบบให้กับสิ่งกระตุ้นเร้าที่ปรากฏเด่นชัดในประสบการณ์ชั้นโลมัต วิสัย คือ ‘พลังที่มีอำนาจเหนือกว่า’ และ ‘ความมหาศาล’ ของธรรมชาติ

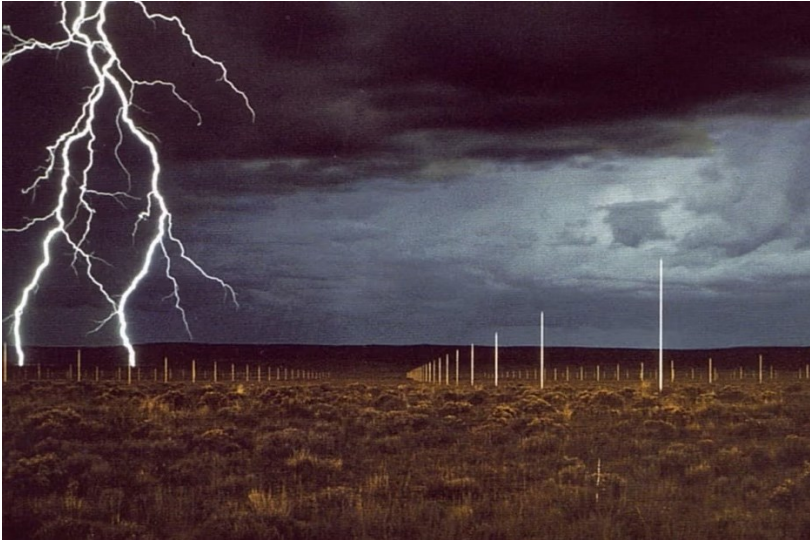
การทบทวนทฤษฎีถูกนำมาตีความแล้วยังเห็นได้ประสบการณ์จะพบถึง การมีอยู่ของทั้งสองระบบการรับรู้ทางสหัญญาณเดี่ยวอย่างชัดเจน การศึกษาจึง ได้นำสู่การศึกษาการถ่ายทอดวัตถุเชิงสุนทรีย์ผ่านการศึกษาศิลปกรรมร่วมสมัย ที่มาจากฐานความคิดเดียวกัน

2.1 กรณีศึกษาศิลปะร่วมสมัย

ในปัจจุบันถึงแม้ว่าความนิยมเกี่ยวกับปรัชญาสุนทรีย์ศาสตร์ชั้นโลมัตยุค โรแมนติกจะลดน้อยลง และถูกปฏิเสธที่จะกล่าวถึงในฐานะแขนงของศิลปะร่วม สมัย (Morley, 2010) อย่างไรก็ตามอิทธิพลก็ยังสามารถเห็นได้อย่างชัดเจนใน งานศิลปะที่จัดแสดงมุมมองของธรรมชาติ ที่สามารถกระตุ้นเร้าผัสสะการรับรู้ ด้านพลวัตหรือคณิตศาสตร์ที่ใช้เทคโนโลยีปัจจุบันเข้ามาช่วยในการสร้างสรรค์ ผลิต เชื่อมโยง 4 กรณีศึกษาดังต่อไปนี้

1. *The Lightning Field* (1977) หรือ ‘ทุ่งสายฟ้า’ มาจากการสร้างเสา ล่อฟ้าจำนวน 400 ต้น ในทุ่งขนาด 1 ก.ม. x 1 ไมล์ ในรัฐนิวยอร์ก ประเทศ สหรัฐอเมริกา โดยผู้ชมจะได้เผชิญหน้าพายุ ฟ้าผ่า และ สายฟ้าฟาด (Morley, 2012) ที่ทำให้การเผชิญหน้าได้รับรู้ถึงมิติแห่งเวลาและประสบการณ์ที่ได้รับจาก การแสดงความอ่อนน้อมของพลังงานธรรมชาติ ที่เป็นพลังงานบริสุทธิ์ของโลกและมีความ ล้ำลึกของกาลอวกาศ ซึ่งเป็นสิ่งที่มิอาจเปรียบเทียบกันสิ่งใดได้ โดยผู้เข้า ชมทุกคนจะล้มเหลวในการพยายามสื่อสารหรืออธิบายชิ้นงานเป็นคำพูดทุกคน (Helfensein, 2022) ผลงานชิ้นนี้เน้นย้ำถึงความซับซ้อนที่เป็นความงามอันหาที่

เปรียบเทียบมิได้ ด้วยคุณสมบัติงานที่มีอาจถูกเปรียบเทียบกับสิ่งใดได้ที่ส่งผลให้เกิดการล้มเหลวในการพยายามที่จะสื่อสารถ่ายทอดชิ้นงานของมนุษย์



[ภาพที่ 1 *The Lightning Field* (1977). Walter De Maria

ที่มา: <https://www.independent.co.uk/news/obituaries/walter-de-maria-artist-who-forsook-a-career-with-the-velvet-underground-to-create-electric-enigmatic-installations-8764340.html>]

2. *The Weather Project* (2003) โดย โอลาเฟอร์ เอลเลียสสัน เป็นศิลปะจัดแสดงขนาดใหญ่ที่สร้างภาพลวงตาของพลั๊งจากพระอาทิตย์ ที่มาพร้อมกับ

กระจกบนที่สร้างพื้นที่ให้เป็นสองเท่า พร้อมกับหมอกสังเคราะห์เพื่อการเผชิญหน้ากับพระอาทิตย์ (Eliasson, 2022) ความมหาศาสตร์ของพลังของธรรมชาติถูกนำเสนอผ่านความซับซ้อนทั้งสองระบบ โดย Cárdenas (2020) กล่าวถึงตัวงานที่สามารถผลักดันให้คนเข้าสู่กระบวนการข้ามพ้นให้อยู่เหนือวัตถุและศิลปะ



[ภาพที่ 2 *The Weather Project* (2003). Olafur Eliasson

ที่มา: <https://olafureliasson.net/artwork/the-weather-project-2003/>

3. *Concave Mirror* (2002) โดย อนิช กาลปูร์ เป็นประติมากรรมที่มีลักษณะของกระจกเว้าที่จัดแสดงอยู่บนกำแพงผนังทั้ง 4 ด้านของห้องจัดแสดง มี

คุณสมบัติของการดูกลืนทุกสิ่งทีสะท้อนให้กลายเป็นสิ่งที่ไร้รูปทรงกลายเป็นมิติที่เว้งว่างไม่รู้จบและความอนันต์ซึ่งเป็นความซับซ้อนไร้ระบบคณิตศาสตร์อย่างแท้จริง



[ภาพที่ 3 *Concave Mirror* (2002). Anish Kapoor ที่มา: สิริยา จิตพิมลมาศ]

4. *The Crossing* (1996) โดย บิลวิโอลา เป็นศิลปะวิดีโอจัดแสดง โดยใช้พลังของธรรมชาติในรูปแบบของธาตุไฟและธาตุน้ำในเชิงการทำลายล้าง บิลวิโอลาได้สร้างความรุนแรงแก่ร่างกายของมนุษย์ผ่านหน้าจอ 2 ด้านขนาดใหญ่ (4.9 x 8.4 x 17.4 เมตร) ความยาว 10 นาที โดยเนื้อหาจะถูกฉายวนซ้ำไม่มีวันจบ แต่ละหน้าจอนำเสนอคนที่เดินออกมาจากความมืดและค่อยๆ ถูกเผาไหม้โดยไฟที่ลุกโชน ในขณะที่อีกฝั่งถูกน้ำจำนวนมากถาโถมใส่จากด้านบน พร้อมเสียงที่เริ่มจากความเงิบสงัดสู่เสียงดังคำรามกึกก้องของเสียงประกอบและลดค่อยลง ครั้นวิดีโอกำลังจะจบ (Morley, 2012)



[ภาพที่ 4 *The Crossing* (1996). Bill Viola ที่มา: <https://smarthistory.org/bill-viola-the-crossing/>]

การทบทวนปรัชญาสุนทรียศาสตร์ได้นำสู่การศึกษากรณีศิลปกรรมร่วมสมัยอย่างเป็นรูปธรรมทำให้ผู้วิจัย *The Lightning Field* (1977) ได้ทำให้เห็นถึงความเป็นไปได้ของการสร้างความซับซ้อนและก้าวพ้นในรูปแบบของงานศิลปะและความเป็นไปได้ของหลักการเชิงประจักษ์ ในขณะที่ *The Weather Project* (2003) ได้ทำให้ทำให้เห็นถึงการสร้างภาพลวงตาของปรากฏการณ์ธรรมชาติให้เกิดขึ้นและส่งผลให้เกิดการข้ามพรมแดนระหว่างวัตถุสุนทรียะและประสบการณ์ของมนุษย์ ในขณะที่ *The Crossing* (1996) ได้นำเสนอมุมมองของการทำลายล้างของพลังอันเหนือกว่าของธรรมชาติที่ถูกขบขันให้มีวิวัฒนาการผ่านเทคโนโลยีและสร้างให้เกิดความประหลาดประหลาดแก่ผู้เข้าชมในขณะที่นำเอาลักษณะของความอนันต์มาใช้เพื่อการสร้างความก้าวพ้นของมนุษย์อีกครั้งหนึ่ง

ขั้นตอนการวิจัยนี้จึงสามารถนำสู่การวิเคราะห์ประสบการณ์ซับซ้อนที่ถูกจัดสรรให้เป็นระบบและนำสู่แรงบันดาลใจและมีทัศนคติในการสร้างสรรค์งานศิลปะหัวข้อ *พลังความมหัศจรรย์*

3. การวิเคราะห์ประสบการณ์ผ่านระบบปรัชญาสุนทรียศาสตร์ซับซ้อนของค่าน้ำ

จากทบทวนปรัชญาและกรณีศึกษาของศิลปะร่วมสมัยความซับซ้อนของค่าน้ำ นำสู่การวิเคราะห์ประสบการณ์ผ่านกรอบทฤษฎีและระบบพลวัตและคณิตศาสตร์ที่กระตุ้นเร้าสภาวะดังกล่าว แบ่งเป็น 3 ช่วงดังต่อไปนี้

ช่วงที่ 1: การเผชิญหน้ากับลมพายุ

การอยู่บนยอดอาคารก่อนที่จะรับรู้ถึงผัสสะเชิงทัศนาศาสตร์ สิ่งแรกที่สามารถรับรู้ได้คือความซับซ้อนของระบบพลวัตที่เกิดขึ้นในรูปแบบของ ‘พลังที่มีอำนาจเหนือกว่า’ ในความรุนแรงของกระแสลมกระโชกที่เข้าปะทะร่างกายจากทุกทิศทางอย่างเฉียบพลัน พร้อมเสียงลมที่ดังจนกลบเสียงอื่นไปจนหมดสิ้นในความตระหนกตกใจ เกิดเป็นความหวาดหวั่นที่อาจจะถูกกระแสลมพัดออกนอกตัวอาคารกลายเป็นความกลัวในช่วงเสี้ยววินาทีได้เข้าท่วมทันผัสสะทางกายภาพ เป็นกระแสความที่มีอิทธิพลมากพอที่จะผลักดันให้จิตใจจะทิ้งสติสัมปชัญญะเกิดเป็นสภาวะซบเซา แต่เนื่องด้วยเวลาอันสั้นทำให้เกิดการก้าวพ้นที่ไม่ได้เข้าสู่สภาวะนามธรรมโดยเป็นตระหนกได้ว่าธรรมชาติไม่ได้มีอำนาจเหนือตน และกลายเป็นความรู้สึกถึงความเปล็ดเปล็นราวกับตนสามารถเอาชนะแรงโน้มถ่วงโลกในความซับซ้อนของพลวัตที่มีระบบคณิตศาสตร์ช่วยชี้เน้นความรุนแรงในรูปแบบของกระแสลมมหาศาล

ช่วงที่ 2: การเผชิญหน้ากับฟ้าแลบและเสียงพสุธาภิรมย์

การรับรู้ทางทัศนาศาสตร์ถึงทิศทางของท้องฟ้าสีเทาทั่วทั้งท้องฟ้าและก้อนเมฆพายุสีดำที่อยู่ไกลเกือบจะถึงเส้นขอบฟ้าเป็นความ ในขณะที่เสียงพสุธาภิรมย์ที่ขึ้นเหนือศีรษะส่งความสั่นสะเทือนไปยังทุกอณูของกาลอวกาศพร้อมกับแสงฟ้าแลบที่สะท้อนเป็นคลื่นเหนือเมฆฟ้าสีเทาได้สะท้อนสู่ท้องฟ้าอัน ‘เว้งว่างไม่รู้จัก’ ในปรากฏการณ์ธรรมชาติที่กล่าวมาข้างต้น ได้จัดแสดงถึงความซับซ้อนทั้งสองระบบ จัดแสดง ‘พลังที่มีอำนาจเหนือกว่า’ ได้ถูกขยายพลังด้วยระบบคณิตศาสตร์ผ่านการสะท้อนของแสงและความดังของเสียงฟ้าผ่าที่ก้องกังวาลทั่วทั้งท้องฟ้า สามารถวิเคราะห์ผ่านทฤษฎีได้ว่าเป็น ‘สิ่งที่ไร้รูปทรง’

‘ความไร้ขอบเขต’ และ ‘ความเว้งว่างไร้จุดจบ’ ที่ทำให้ความรู้สึกถูกปกคลุมไปด้วยความตาย ก่อให้เกิดความความสะพรึงกลัว ความตื่นตระหนก ที่สามารถเชื่อมโยงได้กับความ ‘ประหวั่นพรั่นพรึง’ ที่ ‘ท่วมท้น’ ทุกผัสสะ

ช่วงที่ 3: สภาวะการก้าวพ้น [ความซับซ้อนโหล่มืด]

จากกระบวนการการก้าวพ้นได้ถูกกระตุ้นเข้าผ่านความประหวั่นพรั่นพรึงจากพลังอันมหาศาลของธรรมชาติ ที่ให้เกิดสภาวะนามธรรมความคิดเกี่ยวกับมอชชีวิตให้ ‘ธรรมชาติและเทพเจ้า’ เป็นผู้ตัดสิน ‘จุดมุ่งหมายอันสูงส่ง’ ของชีวิตที่ถูกผูกโยงกับคุณค่าของชีวิตมีขนาดเท่ากับ ‘สิ่งมีชีวิตขนาดเล็ก’ เป็นการยอมสรีโรราบให้กับ ‘พลังที่มีอำนาจเหนือกว่า’ โดยสุดท้ายแล้วการยอมรับชะตากรรมและความตาย และอยู่ในสถานการณ์ต่อ่นั้นเปรียบเสมือนการก้าวพ้นที่สามารถจินตนาการไปถึงโลกที่อยู่เหนือการรับรู้ เป็นประสบการณ์เชิงสุนทรียศาสตร์ที่มาจากการเล่นอย่างเสรีของจินตนาการที่อยู่เหนือขอบเขตของตรรกะมนุษย์ของสภาวะซับซ้อนโหล่มืด

จากประสบการณ์ซับซ้อนโหล่มืดที่ถูกทำให้กระจ่างผ่านฐานปรัชญาสุนทรียศาสตร์ของค่าน้ำทำให้เห็นถึงธรรมชาติที่จัดแสดงทั้ง ‘พลังที่มีอำนาจเหนือกว่ามนุษย์’ (ระบบพลวัต) และ ‘ความมหาศาล’ (ระบบคณิตศาสตร์) อย่างชัดเจน โดยทั้งสองระบบได้สร้างความ ‘ไร้ขอบเขตของพลัง’ ที่เข้า ‘ปกคลุม’ (engulfed) ที่โอบล้อมและเติมเต็มกาลอวกาศด้วยความตาย ทำให้เกิดความประหวั่นพรั่นพรึงอย่างท่วมท้นที่นำสู่การก้าวพ้นในสุนทรียศาสตร์ซับซ้อนโหล่มืด ซึ่งล้วนเกิดขึ้นแค่เพียงในจิตใจในรูปแบบของความรู้สึกเชิงอัตวิสัย

4. การนำสร้างมโนทัศน์ของการสร้างสรรค์วัตถุเชิงสุนทรีย์

ประสบการณ์เผชิญหน้ากับความซับซ้อนได้สร้างเป็นแรงบันดาลใจที่ขับเคลื่อนผลงานสร้างสรรค์ *พลังความมหาดล* ที่สร้างแนวทางทางศิลปะที่มุ่งเน้นจะถ่ายทอด พลังมหาดลอันไร้ขอบเขต ความประหลาดประหลึง ความเว้งว้างไร้ขอบเขต สิ่งไร้รูปทรง ที่มาจากปกคลุมของพลังธรรมชาติ ที่มาจากกรอบแนวคิดทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ซับซ้อนของคานท์ สร้างเป็นระบบให้กับกระบวนการและการถ่ายทอดสู่งานศิลปะเพื่อนำเสนอสิ่งที่เป็นความรู้สึกเชิงอัตวิสัยให้ปรากฏขึ้น

โดยการสร้างสรรค์ศิลปะจะนำเสนอผ่านปรากฏการณ์ธรรมชาติของ ‘พายุสายฟ้า’ สร้างความเสมือนจริงของท้องฟ้าที่มีความเว้งว้างไร้ที่สิ้นสุด โดยใช้สายฟ้าวัตถุสุนทรีย์แห่งความกลัวและนำใช้เมฆพายุและเสียงฟ้าผ่าเป็นสิ่งที่ช่วยขับเน้นพลังที่มีอำนาจเหนือกว่าให้เกิดความไร้ขอบเขต สร้างผัสสะการปกคลุมผ่านทางภาพ เสียง และกายภาพของพลัง กระตุ้นเร้าผู้ชมให้เกิดความประหลาดประหลึง โดยจัดองค์ประกอบให้มีลักษณะของความรุนแรงที่คาดเดาไม่ได้ของธรรมชาติผ่านรูปแบบการนำเสนอของศิลปะวีดิทัศน์จัดวาง (Video Installation) ที่มีคุณสมบัติในการขับเน้นงานศิลปะให้ความซับซ้อนระบบพลวัตที่มีระบบคณิตศาสตร์ปัจจัยในการขยายผลของการรับรู้และการวนซ้ำที่ไร้รอยต่อให้เกิดผัสสะของสร้างอนันตภาวะให้เกิดขึ้นในผลงานเพื่อกระตุ้นจินตนาการเกี่ยวกับความซับซ้อน หรือ ความงามอันหาที่เปรียบเทียบมิได้

5. ศิลปะวิถีทัศน์จัดวางหัวข้อ พลังความมหาศาล

5.1 การสร้างสรรค์งานศิลปะ

การนำเสนอความไร้ขอบเขตของธรรมชาติซึ่งเป็นแหล่งกระตุ้นเร้าความประหวั่นพรหวั่นพริ้งได้ถูกสร้างสรรค์ ผ่านการสร้างสรรค์สภาพแวดล้อม 3 มิติ (3D Environmental Design) เพื่อให้เกิดความเสมือนจริงมากที่สุดของสายฟ้าผ่านความมืดและลึกของห้วงอวกาศ (deep-space) ที่มีเมฆพายุแบบปริมาตร (Voxel database) เรียงรายไปสู่ดลภูกลูกตานำสายตาไปสู่ความมืดมิดและความคาดเดาไม่ได้ที่อยู่ภายใน พร้อมสร้างปฏิกริยารองรับผลกระทบจากความรุนแรงของสายฟ้าด้วยการดูดซับและสะท้อนแสง ประกอบด้วยสายฟ้า 3 ประเภทที่ถูกจัดวางเพื่อสร้างความเป็นธรรมชาติ สร้างความไร้ขอบเขตของพลังและสร้างการกระตุ้นเร้าของความประหวั่นพรหวั่นพริ้ง การสร้างสรรค์ของเสียงบรรยากาศและเสียงพสุธาภิรมย์ผ่านระบบ 5.1 โดยที่ระบบเสียงที่ประกอบด้วย 5 และ 1 ช่องทางของเสียงที่ประกอบด้วยเสียงจาก 1. ด้านหน้า (ซ้าย) 2. ด้านหน้า (กลาง) 3. ด้านหน้า (ขวา) 4. ด้านหลังซ้าย 5. ด้านหลัง (ขวา) ในขณะที่อีก 1 ช่องเสียงเป็นเสียงความถี่ต่ำนำไปใช้สร้างคลื่นกระแทก (shockwave) ที่มีผลต่อการรับรู้ทางกายภาพ ทำให้เกิดความรายล้อม (surround) และความสั่นสะเทือนของคลื่นกระแทกให้เกิดขึ้นกับผัสสะทางกายภาพ การนำใช้เทคนิคการฉาย Projection Mapping บนหน้าจอ Cycloramic ขนาดความยาว 14 และความสูง 5 เมตร เกิดภาพพาโนรามาที่มีลักษณะโค้งปลายด้านซ้ายและขวาตามมุมห้องเกินองศาการรับรู้ทางทัศนภาพของมนุษย์ ความสูงของจอที่ทำให้สิ่งใดที่ถูกเปรียบเทียบกับมีขนาดเล็กกว่า เกิดเป็นการปกคลุมของผัสสะการรับรู้ทางภาพ เสียงและกายภาพในผู้รับชมผลงาน

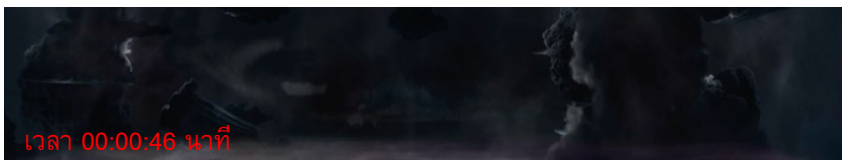
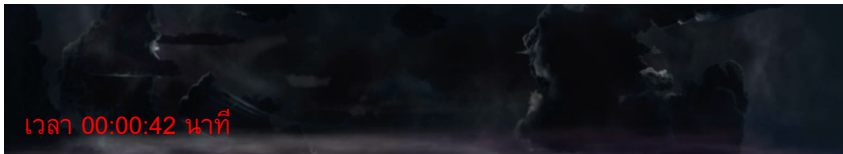
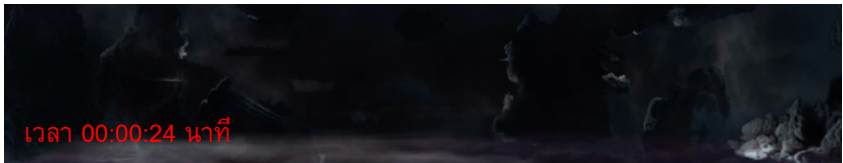
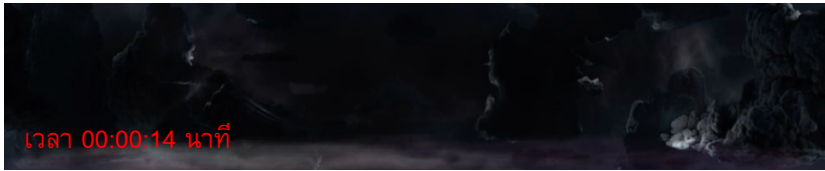
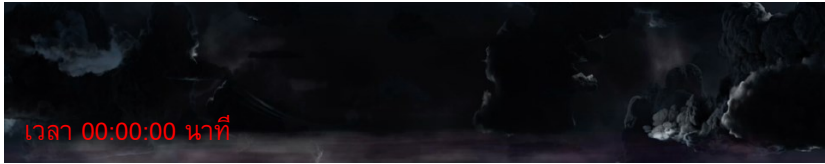
5.2 เนื้อหาและบริบทการนำเสนอ

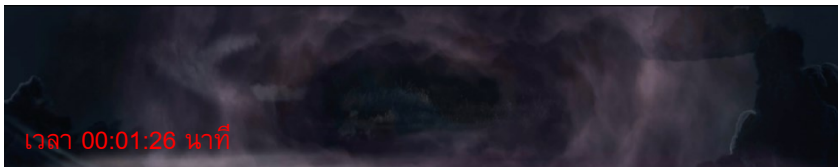
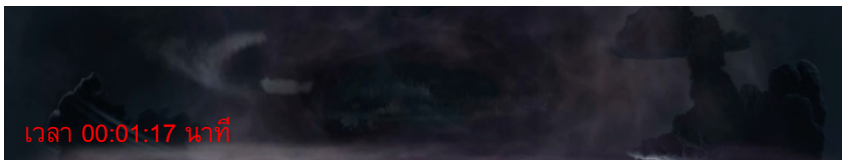
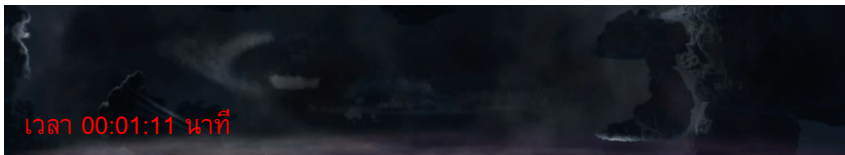
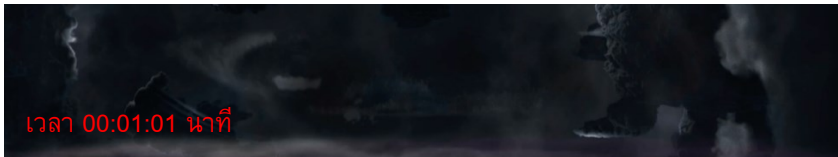
งานศิลปะวีดิทัศน์จัดวาง พลังความมหาศาสตร์ เพื่อนำเสนอ ‘ความไร้ขอบเขตของพลังธรรมชาติ’ ถูกนำเสนอผ่านการเดินเข้าสู่พายุสายฟ้าอันมืดมิดด้วยการชุ่มซ่ำๆ ของวิตทัศน์เป็นตัวแทนของมนุษย์ในการเคลื่อนที่ ทำให้มนุษย์กลายเป็นองค์ประธาน (subject) ของงานศิลปะและเป็นผู้เผชิญหน้ากับปรากฏการณ์ธรรมชาติเสมือน

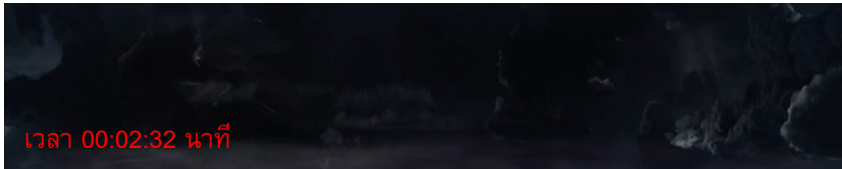
การสร้างพื้นที่ด้านล่างของภาพให้เป็นกลุ่มหมอกจางๆ ที่มีอากาศตัดผ่าน ทำลายพื้นที่ขอบล่างสร้างความรู้สึกไม่มั่นคงและนำสายตาผู้ชมสู่เมฆพายุที่เรียงรายไปสุดลูกหูลูกตา สร้างประสบการณ์เสมือนการแหวกว่ายผ่านมวลอากาศ ในขณะที่พายุสายฟ้าค่อยๆ เผยตัวก่อนจะจัดแสดงชุดพลังในรูปแบบฟ้าผ่า ฟ้าแลบ เสียงฟ้าผ่า ฟ้าร้อง และฟ้าคำราม โดยผลทำให้พลังธรรมชาติที่มีอำนาจเหนือกว่ามนุษย์เกิดความไร้ขอบเขตผ่านชุดสายฟ้าที่มีทั้งความรุนแรงและความสามารถในการกระตุ้นเร้าให้เกิดสนามพลังจากการสร้างปฏิกิริยาต่อกันเสมือนการเกี่ยวพาราสีของพลังอันมหาศาล ส่งความรุนแรงสะท้อนผ่านมวลเมฆและเสียงก้องกังวานสู่ความความเว้งว่างไม่รู้จบ ให้เกิดการปกคลุมของพลังอันไร้ขอบเขตเพื่อกระตุ้นเร้าความประหวั่นพรั่นพริ้ง

ในช่วงสุดท้ายของวิตทัศน์จะเป็นการเดินทางสู่ใจกลางพายุเมฆพายุที่ก่อตัวขึ้นเป็นนอโมงค์ ตัดขาดผู้เผชิญหน้ากับทิวทัศน์ของพายุทั้งหมด นำสู่ความมืดมิดก่อนที่จะเข้าสู่การวนซ้ำอย่างไร้รอยต่อและเริ่มการเคลื่อนที่เข้าสู่กลางท้องฟ้าที่มีมืดมิดของพายุสายฟ้าอีกครั้งและดำเนินต่อไปสู่อันันตภาพ

ภาพชุดต่อไปนี้แสดงถึงภาพของเมฆพายุจากจุดเริ่มต้นจนถึงจุดวนซ้ำ
ในช่วงเวลา 00:00:00 – 00:01:24 นาที







[ภาพที่ 6: ชุดภาพในงานศิลปะวีดิทัศน์จัดวาง หัวข้อ พลังความมหาศาล เวลา 00:00:00 - 00:01:24 นาที ที่มา: สิริยา จิตพิมลมาศ]

5.3 การจัดแสดงงานศิลปะจัดวาง พลังความมหาศาล

วันที่ 4 มกราคม พ.ศ. 2567 วิดีทัศน์จัดวาง พลังความมหาศาล ได้สร้างปรากฏการณ์ธรรมชาติด้วยเทคโนโลยี (apparatus phenomenon) ภายในห้องจัดแสดงที่มีมิติได้เกิดเสียงกระหึ่มของความแปรปรวนของอากาศสร้างความสั่นสะเทือนผ่านชั้นบรรยากาศในห้องจัดแสดง ต่อเนื่องด้วยการเผยตัวของภาพทิวทัศน์ของพายุที่ซ่อนตัวอยู่ในความมืดเกิดเป็นความเว้งว้างไร้จุดจบสร้างความเชื่อมโยงระหว่างพื้นที่จัดแสดงและพื้นที่ภายในงานให้เกิดขึ้น เปิดเผยผู้ชมให้เสมือนอยู่ในที่ไร้กำบังท่ามกลางพายุที่ซู่ซึงความรู้สึกมั่นคงและปลอดภัย ประกอบกับฟ้าผ่าในระยะไกลที่สร้างความเป็นธรรมชาติบ่งบอกถึง

ปริมาตรพื้นที่อันมหาศาลที่ซ่อนอยู่ภายในความมืดและความคาดเดาไม่ได้กับสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้น

ความเงิบชั่วขณะได้เข้าปกคลุมพื้นที่ก่อนที่เสียงฟ้าพสุธาแกมปนาทจะดังขึ้นอย่างฉับพลัน สายฟ้าที่มีขนาดความสูงประมาณ 3 เมตร และความยาว 4 เมตร ได้ฟาดลงเป็นแนวยาวจากหน้าจอด้านซ้ายถึงช่วงกลางของหน้าจอ ตามติดด้วยฟ้าแลบและเสียงคำรามกึกก้องที่จุดกระชากหีสชาญทำให้เกิดการถูกทำให้รับรู้ (apprehension) เกิดเป็นความตระหนกตกใจที่มีต่อความรวดเร็วและรุนแรงของกระแสความบังคับให้ผู้ชมทั้งของการรับรู้กาลเวลา โดยอาศัยจังหวะก่อนที่จะเกิดการรับรู้ผ่านตรรกะได้จัดแสดงชุดสายฟ้าต่อเนื่อง เกิดการเกี่ยวพาราสีของพลังที่ขยับเข้าระยะประชิดในขณะที่ขยายตัวออกด้านข้าง เสียงพสุธาแกมปนาทที่ดังขึ้นจากด้านหน้าได้เคลื่อนทิศทางไปสู่ด้านหลังอย่างรวดเร็วเกิดความไร้ขอบเขตของพลังที่มีอำนาจเหนือกว่าที่ส่งผ่านสู่มิติเหนือการรับรู้

ผลงานได้จัดแสดงพลังอันมหาศาลของธรรมชาติดิบเถื่อนที่และวนซ้ำอย่างไร้จุดจบสู่อันตภาพที่ผู้ชมไม่สามารถรับรู้สักจุดเริ่มต้นและจุดจบของชิ้นงาน เป็นการขบเน้นการปลุกคลุมทั้งผัสสะการรับรู้ทางภาพ เสียง และกายภาพ การด้วยขยายตัวของกาลเวลา นำสู่การกระตุ้นเราให้เกิดความประหวัดพรันพรึงที่มาจากจินตนาการที่โลดแล่นอย่างเสรีเหนือตรรกะของสภาวะซบไล่ม์พลวัตและคณิตศาสตร์



[ภาพที่ 7 ศิลปะวีดิทัศน์จัดวาง พลังความมหาดศาล (2024) ที่มา: สิริยา จิตพิมลม
มาศ]



[ภาพที่ 8 ศิลปะวิดีโอทัศน์จัดวาง พลังความมหาดล (2024) ที่มา: สิริยา
จิตพิมลมาศ]

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

1. ผลการวิจัย

กรณีศึกษาผลงานสร้างสรรค์ พลังความมหาศาล ที่สามารถนำความรู้สึกเชิงอัตวิสัยจากประสบการณ์ซับซ้อนในธรรมชาติ มาสร้างให้อยู่ในรูปแบบวัตถุสุนทรีย์ที่สามารถกระตุ้นเร้าผู้ชมให้จินตนาการเกี่ยวกับความซับซ้อน ได้ถูกทดลองการนำใช้ปรัชญาสุนทรียศาสตร์เพื่อสร้างมโนทัศน์การวิจัยสร้างสรรค์ โดยสามารถสรุปตามวัตถุประสงค์รายข้อดังต่อไปนี้

1.1 การสร้างความกระจำให้กับชุดประสบการณ์ซับซ้อน ที่มาจากการเผชิญหน้ากับปรากฏการณ์ธรรมชาติได้ท่วมทับทุกผัสสะการรับรู้และส่งผลต่อสติสัมปชัญญะ ทำให้จิตใจที่ก้าวพ้นสู่สภาวะนามธรรมที่คิดถึงเทพเจ้าและคุณค่าอันน้อยนิดของชีวิตนำมาซึ่งความซับซ้อนและความขัดแย้งภายในจิตใจ ได้กลายเป็นอุปสรรคในการสื่อสารให้เกิดความกระจำชัด

1.2 การทบทวนปรัชญาสุนทรียศาสตร์ซับซ้อน ที่เริ่มจากการทบทวนวรรณกรรมในภาพรวมก่อนที่จะสร้างความเฉพาะเจาะจงให้กับสุนทรียศาสตร์ซับซ้อนของอิมมานูเอล ค้านท์ ผ่านหนังสือ *Critique of Judgement* (1987) ที่อธิบายเกี่ยวกับความซับซ้อนในธรรมชาติและระบบที่กระตุ้นเร้ามนุษย์ให้เกิดการซึมซับสภาวะซับซ้อนและการก้าวผ่านจินตนาการและขอบเขตของเหตุผลต่อเนื่องด้วยและกรณีศึกษาศิลปกรรมร่วมสมัย สามารถทำให้เห็นความเป็นไปได้ของการใช้ปรัชญาสุนทรียศาสตร์ในการนำเสนอสร้างมโนทัศน์ของงานศิลปกรรมหัวข้อ พลังความมหาศาล ได้

1.3 การวิเคราะห์ประสบการณ์ผ่านระบบปรัชญาสุนทรียศาสตร์ซับซ้อนของค้านท์ ได้นำมาซึ่งความสามารถในการวิเคราะห์ที่บังบัจจจากปรากฏการณ์

ธรรมชาติที่นำเสนอความซับซ้อนผ่านทั้งระบบพลวัตและคณิตศาสตร์ ที่ส่งอิทธิพลต่อผัสสะความรู้สึกร่างกายของจินตนาการอย่างเป็นระบบ

1.4 การนำเสนอมนต์ของการสร้างสรรค์วัตถุเชิงสุนทรีย์ ด้วยกระบวนการทั้งหมดสามารถนำความรู้สึกอัจฉริยะที่ทำความเข้าใจผ่านกรอบแนวคิดปรัชญาสุนทรียศาสตร์ สร้างเป็นมนต์ของการสร้างสรรค์ได้อย่างเป็นรูปธรรมและสามารถบ่งบอกถึงความคาดหวังในการกระตุ้นเร้าชุดความรู้สึกอัจฉริยะผู้ชมได้อย่างชัดเจน

โดยสรุปของการนำใช้กระบวนการวิจัยทำให้เกิดแนวทางการสร้างสรรค์ที่มีสัมฤทธิ์ผลตามวัตถุประสงค์การวิจัยสร้างสรรค์และสร้างข้อค้นพบเพิ่มเติมที่สร้างอิทธิพลต่อทั้งทางวิชาการ ศิลปกรรมศาสตร์ และ ปรัชญาสุนทรียศาสตร์ เป็นกระบวนการวิจัยที่สามารถนำไปใช้ปรัชญาสุนทรียศาสตร์สร้างเป็นมนต์คนในการสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. การอภิปรายผล

กระบวนการวิจัยที่เกิดขึ้นเป็นกระบวนการที่ผ่านการทดลองจนทำให้เกิดสัมฤทธิ์ผลในการสร้างผลงานสร้างสรรค์ หัวข้อ *พลังความมหาศาสตร์* การนำมาซึ่งมนต์ของการสร้างสรรค์ถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญมากที่สุด เนื่องจากเป็นจุดเริ่มต้นของการนำพัฒนาสร้างสรรค์วัตถุสุนทรีย์ ที่อาศัยการวางเนื้อหาบริบทการนำเสนอ แนวทางการสร้างสรรค์เชิงทัศน์ เสียง และเทคนิคการนำเสนอ ที่เชื่อมโยงระหว่างชุดประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ผ่านระบบพลวัตและคณิตศาสตร์ในปรัชญาสุนทรียศาสตร์ซับซ้อนของคำนำ

การสร้างความกระจ่างของความรู้สึกอติวิสัยด้วยการเขียนจากมุมมองของบุคคลที่ 3 จากเทคนิคการเขียนที่หยิบยืมมาจากหนังสือ *The Truth in Painting* (1978) โดย ฌาคส์ แดร์ริดา ที่แยกประเด็นให้ออกห่างจากตัวผู้เขียนในบทนำ *Passe-Partout* โดยเผยให้เห็นความสำคัญผ่านการกระตุ้นเร้าความอยากรู้อยากเห็นที่ก่อเกิดเป็นคำถามและบทสนทนาภายในจิตใจในฐานะของพยาน (witness) ทำให้เกิดการพรรณนาถึงประสบการณ์ที่ท่วมทับจิตใจในช่วงเวลาไม่ถี่วินาที่ที่ถูกปกปิดอยู่ภายใต้การดำเนินให้สามารถปรากฏขึ้นผ่านการเขียน ในขณะที่สามารถระบุถึงประเด็นสำคัญในรูปแบบของประสบการณ์สุนทรียศาสตร์ซัปไลม์

การทบทวนวรรณกรรมที่ได้ตีกรอบความเข้าใจในที่มาของมโนทัศน์ความซัปไลม์ การพัฒนาแนวคิดผ่านนักคิดและนักปรัชญาที่มีอิทธิพลในประวัติศาสตร์ โดย *Critique of Judgement* (1987) ค่านท์ ได้สร้างความเข้าใจถึงความซัปไลม์ในธรรมชาติที่ปัจจัยของพลังและความมหาศาลในฐานะของระบบที่สามารถกระตุ้นเร้าให้เกิดการโลดเล่นอย่างเสรีของจินตนาการ นำมาซึ่งความรู้สึกเชิงอติวิสัยที่ครอบคลุมไปถึงการก้าวพ้นและรับรู้ถึงสิ่งที่อยู่เหนือการรับรู้ ที่ถึงแม้ว่าวาทกรรมของค่านท์จะไม่ได้ครอบคลุมทุกประเด็นของประสบการณ์เชิงประจักษ์และศิลปะวัตถุ แต่การควมรวมกรณีศึกษาศิลปกรรมร่วมสมัยได้แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการนำความมอ่งค์ประกอบของความซัปไลม์ในธรรมชาติมาถ่ายทอดผ่านสื่อกลาง (medium) ที่เมื่อถูกควมรวมกับเทคโนโลยีปัจจุบันจะขับเน้นความเข้มข้นของผัสสะความรู้สึกซัปไลม์ให้เกิดขึ้น โดยเฉพาะในกรณีของ *The Crossing* (1996) โดย บิล วิโอล่า

จากการทบทวนวรรณกรรมได้นำสู่การวิเคราะห์ประสบการณ์ผ่านกรอบทฤษฎีระบบพลวัตและคณิตศาสตร์ ที่เผยให้เห็นความละเอียดอ่อนของ

ปัจจัยกระตุ้นเร้าและผัสสะความรู้สึกที่กำเนิดจากปรากฏการณ์ 3 ช่วง 1. การเผชิญหน้ากับลมพายุ 2. การเผชิญหน้ากับฟ้าแลบและเสียงพสุธาถล่มปนาท 3. สภาวะการก้าวพ้น ที่สร้างกระแสความที่ตาโถมท่วมท้นจิตใจ และสร้างความเข้าใจถึงผัสสะหลักของ ‘ความไร้ขอบเขตของพลัง’ (boundless power) ที่เข้า ‘ปกคลุม’ (engulf) และกระตุ้นเร้าให้เกิด ‘ความประหวั่นพรั่นพรึง’ (terror) ที่ผลักดันผู้วิจัยได้เข้าสู่จินตนาการในสภาวะชัปโลม

การพัฒนาสร้างสรรค์วัตถุสุนทรีย์จะจึงเริ่มต้นจากการวางมโนทัศน์ศิลปะ วิทัศน์จิตวาง พลังความมหาศาล ที่มีเนื้อหาและบริบทการนำเสนอเชื่อมโยงกับผัสสะที่เกิดขึ้นจากการวิเคราะห์ในกระบวนการก่อนหน้า เกิดเป็นการนำเสนอ (presentation) ปรากฏการณ์ธรรมชาติจากเทคโนโลยีในรูปแบบของ ‘พายุสายฟ้า’ ที่มีคุณสมบัติของความชัปโลมเชิงพลวัตว่าด้วยพลังที่มีอำนาจเหนือกว่ามนุษย์ และคณิตศาสตร์ของสุนทรีย์ศาสตร์ที่ว่าด้วยความไร้ขอบเขตของพลัง นำการสร้างสรรค์การปกคลุมทางทัศนียภาพ และกายภาพ กระตุ้นเร้าความประหวั่นพรั่นพรึง ให้เกิดเป็นจินตนาการเกี่ยวกับความชัปโลมและความรู้สึกเชิงอรรถวิสัยขึ้นในตัวผู้ชม และประสบการณ์การก้าวพ้นของวัตถุศิลปะสู่ประสบการณ์ศิลปะ (art-object to art-experience)

ผลงานการสร้างสรรค์ขึ้นนี้จึงสามารถที่จะสร้างประสบการณ์เชิงสุนทรีย์ศาสตร์ผ่านวัตถุศิลปะที่ทำให้เกิดความรู้สึกที่นรมย์ต่อสภาวะการดังกล่าวให้ปรากฏขึ้นในงานศิลปะผ่านจินตนาการที่เป็นอิสระไร้ขอบเขตของความงามอันหาที่เปรียบเทียบมิได้

ข้อเสนอแนะ

การนำใช้ปรัชญาควบรวมกับศาสตร์ใดก็ตามจะสร้างความลึกซึ้งและอิทธิพลให้กับชิ้นงานโดยไม่จำกัดว่าจะต้องอยู่ภายใต้วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์งานศิลปกรรม การนำไปประยุกต์ใช้จึงขึ้นอยู่กับจินตนาการของผู้อ่านที่จะครอบครองพลังให้อยู่เหนือกรอบปรัชญาและนำสร้างการก้าวพ้นในศาสตร์ที่ตนเชี่ยวชาญ ให้เกิดเป็นคุณูปการต่อไปในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

- Cárdenas, K. M. P. (2020). *Re-Creating the Sublime Experience: An Analysis of Contemporary Art Using Postmodern Ideas of the Sublime*. [Unpublished master's thesis]. Ferris State University.
- Derrida, J. (2017). *The Truth In Painting*. (trans.) Geoffrey Bennington. Chicago: The University Of Chicago Press.
- Eliasson, O. (2003). *The Weather Project*. (ed.) S. May. London: Tate Publishing.
- Kant, I. (1987). *Critique of Judgment*. (trans.) W. S. Pluhar. Indianapolis: Hackett Publishing.

Makkreel, R. A. (1990). *Imagination and Interpretation in Kant: The Hermeneutical Import of the Critique of Judgment*. Chicago: The University of Chicago Press.

Morley, S. (Ed.). (2010). *The Sublime*. Cambridge, MA.: The MIT Press.

The Menil Collection. (2022, October 29). From the Archives: The Permanent Installations of Walter De Maria [VDO]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=2cpubs1GI54&list=PLaS1nx1jHnWg9W_c-gkw_bN8PMbtSxBkk&index=1

Weiskel, T. (1987). *The Romantic Sublime: Studies in the Structure and Psychology of Transcendence*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.