

ศิลปะสื่อการแสดงสด

Performance Art

สรพจน์ เสวนคุณากร¹

บทคัดย่อ

บทความนี้มีจุดประสงค์เพื่อแนะนำเผยแพร่ศิลปะสื่อการแสดงสด โดยกล่าวถึง ลักษณะ ที่มา พร้อมทั้งวิเคราะห์ผลงาน และการสื่อความหมายของศิลปินที่สำคัญพอเป็นสิ่งเข้ รวมทั้งอธิบายความหมายการทำงานของศิลปะประเภทนี้ ซึ่งถูกพิจารณาว่าเป็นเครื่องมือสำคัญในอันที่จะสำรวจความเป็นไปของมนุษย์และสังคมในโลกร่วมสมัย

คำสำคัญ : ศิลปะสื่อการแสดงสด, การสื่อความหมาย, เครื่องมือสำรวจมนุษย์ และสังคม

Abstract

This article aims to introduce performance art by focusing on its characteristic and its genesis. Moreover, art works of the main artists and their signification will be initially analyzed. The explanation of how such kind of art works is also included; it is considered as an important tool for human and social exploration in contemporary world.

Keywords: Performance Art; Signification; Human and Social Exploration Tool

บทนำ

ในปี ค.ศ. 1974 มาริน่า อบราโมวิช (Marina Abramović) ศิลปินหญิงชาวเซอร์เบีย ได้ทำการแสดงที่ชื่อว่า *Rhythm 0* ณ สตูดิโอ โมรา (Studio Morra) เมืองเนเปิลส์ อิตาลี ในการแสดงดังกล่าว เธอยืนนิ่ง ทิมพ์ข้อความติดไว้ เชื้อเชิญผู้ชมให้เข้ามามีส่วนร่วม โดยมีได้แบ่งแยกระหว่างพื้นที่การแสดงและพื้นที่สำหรับผู้ชม ให้ทำอะไรกับเธอก็ได้ในฐานะวัตถุ ด้วยวัตถุที่คัดเลือกมา 72 ชิ้น ซึ่งจัดวางไว้บนโต๊ะ เช่น ดอกกุหลาบ ขนนก น้ำผึ้ง ลิปสติก ไม้ขีด กรรไกร ขวาน มีด และปืนที่บรรจุกระสุนไว้ 1 ลูก

¹อาจารย์ประจำกลุ่มวิชาดนตรีและศิลปะการแสดง คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

เป็นต้น การแสดงเริ่มต้นด้วยความสุภาพอ่อนโยนเป็นกันเองที่ผู้ชมกระทำกับเธอ บางคนนำดอกกุหลาบมาให้ บ้างก็หมุนตัวเธอไปรอบๆ บ้างก็เข้ามาสัมผัสสร้างกายเธอ จากนั้นการแสดงเริ่มมีความรุนแรงเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ มีผู้ใช้มีดโกนกรีดเสื้อผ้าของเธอฉีกขาดจนเธอเปลือยเปล่า และลูกกลมไปที่ลำคอและเนื้อตัวของเธอด้วย ดูเหมือนว่าเริ่มมีการคุกคามทางเพศกับร่างกายเธอ เสี่ยงต่อการกระทำชำเราและอาชญากรรมต่อชีวิต การแสดงเลยเกิดไปจนไม่อาจควบคุมได้เกินกว่าที่ศิลปินกำหนดไว้ การแสดงจบลงเมื่อผู้ชมจ่อปากกระบอกปืนบริเวณศีรษะของผู้แสดง มีใครบางคนดึงมือที่จ่ออยู่นั้นออกไป มารินาจึงเดินออกจากพื้นที่การแสดง การแสดงดำเนินไปเป็นเวลาทั้งสิ้น 6 ชั่วโมง เมื่อทุกอย่างกลายเป็นความจริง ไม่ใช่เพียงแค่การแสดง และเมื่อผู้ชมเข้าร่วมกระทำกับการแสดงด้วย เป็นการทำลายขนบธรรมเนียมระหว่างผู้แสดงและนักแสดง เป็นการสร้างผลลัพธ์ที่ระทึกใจและไม่อาจคาดการณ์ได้ พร้อมกันนั้นก็นำพานักแสดงไปสู่ความสับสนเสียงเช่นเดียวกัน (Allen and Harvie, 2006: 13)

ในบางสถานการณ์มนุษย์เราดีๆ ก็สามารถสร้างความรุนแรงคลุ้มคลั่งขึ้นมาได้ ครั้งแรกกลับมามีสติอีกครั้งเรายอมรับกับสิ่งที่เราได้กระทำไปแล้วได้หรือไม่ มากน้อยเพียงใด บางทีการแสดงชุดนี้อาจจะจุดดิ่งถอดความหมายดังกล่าวที่ตัวเราไม่กล้าเผชิญยอมรับมันออกมาให้เราตระหนักก็เป็นได้

นอกจากเรื่องการสื่อความหมายแล้ว ประเด็นเรื่องการดึงผู้ชมให้เข้ามามีส่วนร่วมในการแสดง ประเด็นเรื่องการไม่ได้กำหนดวางแผนการการแสดงมาก่อน และประเด็นเรื่องการแสดงบนพื้นฐานของความเป็นจริงของชีวิตที่อาจเกิดขึ้นได้ในสังคมหรือเป็นวิถีความเป็นไปได้ในพฤติกรรมของมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งพฤติกรรมที่ขัดแย้งสับสนเสียงกับเหตุผล ศีลธรรม และบรรทัดฐานอันดีงามของสังคม มากกว่าเป็นการแสดงแบบละคร เหล่านี้ล้วนเป็นการทำลายขนบการแสดงเดิม และเป็นการตั้งคำถามถึงนิยาม บทบาทหน้าที่ คุณค่า และความหมายของการแสดงอันโดดเด่นชิ้นนี้ ซึ่งยังคงเป็นที่กล่าวถึงอยู่จนถึงปัจจุบัน ในนามของศิลปะที่เราเรียกว่าศิลปะสื่อการแสดงสด (Performance Art)



ภาพที่ 1 การแสดง *Rhythm 0* ผู้ชมกำลังเคลื่อนย้ายร่างกายของมารินา

สำหรับผู้ที่ไม่เคยพบเห็นการแสดงในลักษณะนี้แล้วอาจจะเกิดความสับสน กระอักกระอ่วนกระทั่งรู้สึกขุ่นเคือง เพราะเป็นการแสดงที่ไม่คุ้นชินต่อการรับรู้มาก่อน อีกทั้งการแสดงชิ้นนี้ก็ได้สร้างความบันเทิงแก่ผู้ชมแต่อย่างใด ทั้งที่เราๆ ท่านๆ ก็พอจะได้เห็นการแสดงที่คล้ายคลึงกัน หรือไม่ก็เคยได้ยินคำว่า “เพอร์ฟอร์แมนซ์” (Performance) ซึ่งเป็นคำที่นิยมเรียกศิลปะประเภทนี้มาบ้างแล้ว อย่างน้อยในวงการศิลปะของโลก ศิลปะสื่อการแสดงสดก็เกิดขึ้นราว 50 ปี มาแล้ว บทความวิชาการนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอเผยแพร่ ให้ข้อมูล อธิบาย เป็นการสร้างความเข้าใจต่อศิลปะประเภทนี้ให้มากยิ่งขึ้นกว่าเดิม ทั้งนี้ผู้เขียนจะกล่าวถึงที่มาที่ไป ผลงานและการวิเคราะห์ผลงานของศิลปินที่สำคัญพอเป็นสิ่งเชบ รวมถึงสถานะบทบาทหน้าที่ เพื่อให้เห็นภาพรวมของศิลปะประเภทนี้ อนึ่งคำศัพท์ต่างๆ ในบทความนี้ผู้เขียนได้อ้างอิงใช้ตามการบัญญัติศัพท์ของราชบัณฑิตยสถาน โดยมีคำศัพท์เรียกสกุลหรือลัทธิทางศิลปะเป็นอาทิ ส่วนคำว่า “ศิลปะสื่อการแสดงสด” นั้น ผู้เขียนขอใช้ตามข้อเขียน “Observing ASIATOPIA (1998-2004)” ของ ธนาวิ โชติประดิษฐ์ เนื่องจากเห็นว่า เป็นคำนิยามที่อธิบายความหมายและลักษณะของศิลปะนี้ได้ครอบคลุมชัดเจนมากที่สุด

ศิลปะสื่อการแสดงสดคืออะไร

เมื่อเอ่ยถึงศิลปะสื่อการแสดงสดแล้ว จากการรับรู้หลายคนอาจจะสงสัยว่าเป็นศิลปะประเภทใด มีลักษณะอย่างไร แน่นนอนว่าย่อมมิใช่จิตรศิลป์ (Fine Art) อีกทั้งก็มีใช่ทัศนศิลป์ (Visual Art) และก็มีใช่ศิลปะการแสดง (Performing Arts) หรือ

ศิลปะการละคร (Dramatic Arts) เช่นเดียวกัน เป็นการยากที่จะให้ความหมายซึ่งเฉพาะเจาะจงต่อศิลปะประเภทนี้ เพราะเป็นการใช้สื่อหลายชนิดผสมผสานเข้าหากัน ไม่ว่าจะเป็น การแสดง (Performance) ตัวบท (Text) ดนตรี การเคลื่อนไหวร่างกาย การบันทึกภาพเคลื่อนไหวต่างๆ การใช้สื่อดิจิทัล ฯลฯ ศิลปะสื่อการแสดงสดจึงมีความพหุทาง (Hybridity) อันคลุมเครือ และปฏิเสธการแสดงภาพแทนของความจริงดังที่ศิลปะดั้งเดิมก่อนหน้าที่เคยมีมากระทำ ตรงกันข้าม ศิลปะสื่อการแสดงสดกลับไปเน้นกระบวนการดำเนินกิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะซึ่งไม่มีความคงทนถาวร (Ephemerality) เกิดขึ้น ดำเนินไป และจบสิ้นลง โดยมิได้มุ่งหมายในการผลิตสร้างความเป็นศิลปวัตถุ (Art Object) ที่สามารถซื้อขายได้ในเชิงพาณิชย์ ด้วยเหตุนี้ศิลปะสื่อการแสดงสดจึงให้ความสำคัญกับความสด (Liveness) ของเหตุการณ์ในการแสดง มากกว่าการบันทึกจัดเก็บไว้เป็นหลักฐาน (สรพจน์ เสวนคุณากร, 2553: 1)

ส่วนประเด็นเนื้อหาที่ศิลปะสื่อการแสดงสดมักจะสนใจกล่าวถึงมีตั้งแต่ประเด็นส่วนตัว อัตลักษณ์การก่อร่างประกอบสร้างตัวตน สตรีนิยม (Feminism) เพศสภาพ (Gender) การเรียกร้องสิทธิ การประท้วงแข่งขันต่อต้าน ซึ่งมักจะไม่พ้นความสัมพันธ์โดยตรงกับสังคม เรื่อยไปจนถึงเรื่องการเมือง เศรษฐกิจ รวมถึงวัฒนธรรม ในโลกร่วมสมัย สิ่งที่ศิลปะสื่อการแสดงสดต้องการจะสื่อสารจึงมีความสอดคล้องกับแนวคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) (ซึ่งพยายามชี้ให้เห็นถึงความไม่ชอบมาพากลที่สังคมพยายามซ่อนเร้นอำพรางสิ่งต่างๆ ให้อันเป็นปกติ) เฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน โดยมีร่างกายและการเปลือยร่างกายเป็นเครื่องมืออันสำคัญส่วนใหญในการถ่ายทอดความหมายต่างๆ ในอันที่จะสำรวจความเป็นไปของมนุษย์ในทุกมิติ ดังเช่น การแสดงในชุด *Rhythm 0* ของมารีน่า ออบราโมวิช ซึ่งผู้เขียนได้ยกเป็นตัวอย่างเริ่มต้นของบทความนี้

ดังนั้น ศิลปะสื่อการแสดงสดจึงอาจจะเป็นการแสดงใดๆ ก็ได้ แต่ไม่ใช้การแสดงแบบละครหรือศิลปะการแสดง ซึ่งผู้แสดงสวมบทบาทดำเนินเรื่องราวของตัวละคร (Character in Dramatic Action) เลียนแบบชีวิตและพฤติกรรมตัวละครที่สมจริงบนฐานคิดของความสมเหตุสมผลของเหตุการณ์ โดยการแสดงนี้จะผ่านกระบวนการการแสดง (Process of Displaying) นำเสนอต่อผู้ชม แปรผันไปตามสถานการณ์การแสดง (Performance Situation) (Carlson, 1996: 6-8 อ้างถึงในสรพจน์ เสวนคุณากร, 2553:1) เราอาจจะกล่าวได้ว่าศิลปะสื่อการแสดงสดนั้นหยิบยืมสื่อและองค์ประกอบของศิลปะการละครหรือศิลปะการแสดงมาบ้างเพียงเล็กน้อย เช่น การแสดง การใช้ลีลาท่าหรือเดินรำ ตัวบท เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์ประกอบ

ฉาก เป็นต้น นำมาตีความและให้ความหมายใหม่แล้วผลิตสร้างขึ้นมาในแบบศิลปะของตนเอง หากศิลปะการละครมุ่งบอกเล่าเรื่องราวศิลปะสื่อการแสดงสดก็คงมุ่งที่จะสื่อความหมายเสียมากกว่า

ถึงแม้ว่าในตอนแรกเริ่มขอบวงการการเคลื่อนไหวทางศิลปะประเภทต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น จิตรกรรม สถาปัตยกรรม กวีนิพนธ์ วรรณกรรม หรือศิลปะการแสดง มักจะมีการเปลี่ยนแปลงไปพร้อมๆ กัน สำหรับศิลปะสื่อการแสดงสดนั้น ดูเหมือนว่าจะมีการนำร่องสร้างสรรค์จากการแสดงและกวีนิพนธ์ขึ้นมาก่อน และเมื่อศิลปะพัฒนาไปสู่ศิลปะสมัยใหม่ ซึ่งมีสกุศลทัศนคติความคิดทางศิลปะใหม่ๆ เกิดขึ้นมากมายเพื่อปฏิเสธศิลปะในแบบแผนประเพณีเก่า ลักษณะของศิลปะสื่อการแสดงสดจึงมีแนวโน้มไปสู่ความเป็นทัศนศิลป์มากขึ้นเรื่อยๆ โดยเฉพาะศิลปะมโนทัศน์ศิลป์ (Conceptual Art) ที่ส่งอิทธิพลต่อทำให้การแสดงออกของศิลปินในศิลปะประเภทนี้ จนปัจจุบันศิลปะสื่อการแสดงสดกลายเป็น ศิลปะที่ นอกจากจะใช้ศาสตร์ของสหวิทยาการ (Interdisciplinary) ในการสื่อความหมายแล้ว ก็ยังใช้มัลติมีเดีย (Multimedia) เข้ามาผสมผสาน อีกด้วย การกล่าวถึงพัฒนาการจะทำให้เราได้เห็นถึงการทำงานของศิลปะนี้ผ่านสื่อต่างๆ นอกเหนือจากร่างกายของผู้แสดง และตัวการแสดงเอง

ต้นกำเนิดของศิลปะสื่อการแสดงสด

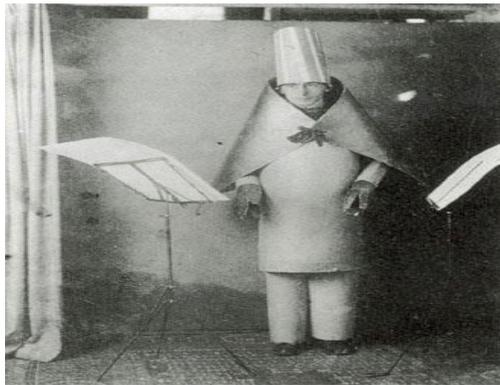
ในโลกสมัยใหม่โลกได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างสุดขีด จากพัฒนาการความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ และการปฏิวัติอุตสาหกรรม วิทยาศาสตร์คือความหวังใหม่ของมนุษยชาติ แต่วิทยาศาสตร์ก็กลับมาทำร้ายมนุษย์เมื่ออุตสาหกรรมกลับกลายเป็นมลภาวะ และที่สำคัญสงครามโลกทั้ง 2 ครั้ง ได้เปลี่ยนแปลงโลกทัศน์และชีวทัศน์ของมนุษย์ไปอย่างสิ้นเชิง การเปลี่ยนแปลงนี้ก็ได้กำหนดทำให้การแสดงออกของศิลปะสมัยใหม่ต่อการตั้งคำถามต่างๆ ด้วย โดยหมายเจาะจงไปถึงสุนทรียศาสตร์และการแสดงออกของศิลปะแบบเก่าที่เสนอประสบการณ์ของมนุษย์ด้วยการเลียนแบบอย่างเหมือนจริง เพราะด้วยสุนทรียศาสตร์ของศิลปะแบบนั้นเอง ศิลปะซึ่งตั้งอยู่บนพื้นฐานของการใช้เหตุผล ได้เอื้ออำนวยต่ออำนาจกดขี่ เอารัดเอาเปรียบ แก่งแย่งแข่งขันกันสร้างความเกลียดชังกันจนก่อให้เกิดเป็นสงครามทำลายล้างอันรุนแรง เป็นบาดแผลแสนสาหัสของมนุษยชาติที่ไม่อาจเยียวยาได้ ด้วยเหตุนี้จึงมีศิลปิน กวี นักเขียน และนักการละครหลายคนแสดงท่าทีและความคิดในเชิงต่อต้านทั้งในทางสังคมและในทางศิลปะต่อสถาบันที่สถาปนาอำนาจอันมั่นคงแล้ว ซึ่งสนับสนุนฐานคิดในเชิงเหตุผล



ภาพที่ 2 ตัวละครอุบู จากการออกแบบภาพพิมพ์ไม้ของ ฌาร์รี ในปี ค.ศ. 1896

อันที่จริงท่าที่ตอบโต้นี้ได้เริ่มมีมาตั้งแต่ช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 และต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 แล้ว ดังเช่น ละครเรื่อง *กษัตริย์อุบู* (*Ubu Roi*) โดย อัลเฟร็ด ฌาร์รี (Alfred Jarry) กวีชาวฝรั่งเศส ข้อเด่นของละครเรื่องนี้คือมีความดิบเถื่อนแปลกประหลาด ตลกขบขัน การขยายใหญ่การกระทำจนเกินจริง และการทำทนายจารีตต่างๆ เป็นต้น เค้าหนึ่งของละคร แอ็บเสิร์ด (Absurd Theatre) ซึ่งเป็นละครที่ปฏิเสธละครในแนวขนบเดิม เนื่องจากเน้นเหตุการณ์การกระทำของตัวละครอย่างไร้เหตุผลไร้แก่นสาร พูดถึงความยากเย็นของภาษา และใช้วิธีการแสดงของตัวตลก หรือนักกายกรรมละครสัตว์ ซึ่งมีใช้การแสดงกระแสหลัก ศิลปะในแนวทางเช่นนี้ได้พยายามทดลองการสร้างสรรค์และการนำเสนอในรูปแบบใหม่อยู่ตลอดเวลา เพื่อล้มล้างหลักสุนทรียศาสตร์ดั้งเดิมแบบถอนรากถอนโคน ไม่ว่าจะเป็นศิลปะอนาคตนิยม (Futurism) ซึ่งใช้การอ่านบทกวี ทศนศิลป์ การแสดงการด้นสด (Improvisation) ซึ่งไม่มีเนื้อหาและลักษณะการแสดงที่ต่อเนื่องสอดคล้องกัน การทดลองการใช้เสียงมาทำดนตรี การเคลื่อนไหวแบบจักรกล ฯลฯ ในอันที่จะเสนอความงามของอุตสาหกรรมและการทำงานของเครื่องยนต์ที่ดูเหมือนเป็นความหวังใหม่ของโลกอนาคตในยุคนั้น ด้วยท่าที่อันรุนแรงอย่างเปิดเผย ถึงแม้ลัทธิศิลปะนี้จะสนับสนุนลัทธิชาตินิยมฟาสซิสต์ก็ตาม อย่างไรก็ตาม อย่างไม่ดี ลัทธิทางศิลปะที่ตั้งงเป็นปฏิบัติกับศิลปะแบบเหมือนจริงอย่างชัดเจนก็คือคิดาดา (Dadaism) เพราะศิลปินในกลุ่มนี้ได้เคยผ่านประสบการณ์อันเลวร้ายของสงครามโลกครั้งที่ 1 มาก่อน ศิลปินกลุ่มนี้มองว่าเหตุผล ซึ่งเป็นที่มาของการสร้างสรรค์ศิลปะในเชิงประจักษ์แบบเหมือนจริง เป็นต้นตอของความรุนแรงและ

การทำลายล้าง เป็นสาเหตุที่ก่อให้เกิดสงคราม เหตุผลจึงไม่ใช่เครื่องมือของมนุษย์ในการเสาะแสวงหาความจริงอีกต่อไป คติศาสดาจึงล้มล้างสุนทรียศาสตร์ในสถาบันเก่า และพยายามสถาปนาคุณค่าสุนทรียศาสตร์ใหม่ขึ้นมาด้วยการสร้างศิลปะที่เสียดสีช่วยถากถางค่านิยมและศีลธรรมแบบเดิมๆ บนพื้นฐานของความรู้เหตุผล จิตใต้สำนึก และจิตไร้สำนึก ซึ่งโลกของวิทยาศาสตร์ได้ยอมรับความจริงทางจิตตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) นับแต่ปีค.ศ. 1900 เป็นต้นมาแล้ว เช่น การเดินคาบาเรต์ การแกล้งเล่นต่อสู้กัน การสวมหน้ากากเต้นรำผสมกับการแสดงตลกสั้นๆ ดนตรีที่ใช้ความเจ็บ จังหวะ และเสียงที่เกิดขึ้นจากร่างกาย การอ่านบทกวีแหกขนบ การแทรกคบมือขณะทำการแสดงหรือเล่นดนตรี การแสดงเหล่านี้เน้นเรื่องเสียงมากกว่าความหมายของถ้อยคำ ด้วยการสั้นกระชับและตีกลองผสมเสียงพูดจากหลากหลายภาษา การร้องเพลง การเป่านกหวีด การทำเสียงดังต่างๆ ไปพร้อมๆ กัน เพื่อที่จะทำการแสดงทั้งหลายเหล่านี้ ศิลปินกลุ่มคติศาสดาได้เปิดสถานคาบาเรต์ ซึ่งเป็นสถานบันเทิงยามค่ำคืนที่เป็นที่นิยมในยุคนั้นขึ้น และตั้งชื่อเป็นภาษาฝรั่งเศสว่า กาบारे วอลแตร์ (Cabaret Voltaire) ที่เมืองซูริค สวิสเซอร์แลนด์ ในปี ค.ศ. 1916 อย่างไรก็ตาม กิจกรรมของกิจกรรมก็ดำเนินอยู่ได้เพียง 5 เดือน ก็ต้องปิดตัวลง (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2547: 54; Goldberg, 1996: 55-62; Allain and Harvie, 2006: 141-142)



ภาพที่ 3 การแสดงบทกวีเสียง (Sound Poem) ของ ฮิวโก บอล (Hugo Ball) หนึ่งในศิลปินคติศาสดา

นอกจากนี้ในทางทัศนศิลป์ของคิตาดาดา มาร์แช็ล ดูซ็อง (Marcel Duchamp) ศิลปินชาวฝรั่งเศส ก็ได้สร้างสรรค์ผลงานอันลือลั่นไว้หลายชิ้นด้วยกัน ชิ้นงานที่อื้อฉาวมากที่สุดก็คือ *น้ำพุ* หรือ *Fountain* โดยในปี ค.ศ. 1917 ดูซ็องนำเอา โถปัสสาวะชายมาจัดวางใหม่แล้วรับรองให้เป็นศิลปะ ในการเสนองานชิ้นนี้ เขาได้ปลอมเป็นศิลปินส่งงานเข้าประกวดในนิทรรศการศิลปะ ซึ่งเขาเป็นกรรมการตัดสินด้วยที่นิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา เกิดการถกเถียงระหว่างกรรมการด้วยกันว่าผลงานชิ้นนี้มีคุณค่าความเป็นศิลปะอย่างไร จนในที่สุดผลงานชิ้นนี้ถูกปฏิเสธไม่ให้เข้าร่วมแสดง การถกเถียงได้กลายเป็นประเด็นโต้แย้งใหญ่โตให้สถาบันศิลปะตั้งคำถามเกี่ยวกับ ความหมาย และคุณค่าของศิลปะ ส่งผลถึงการลบล้างความเป็นศิลปะวัตถุที่สามารถซื้อขายกันได้ ก่อให้เกิดกระแสที่ว่าศิลปินไม่จำเป็นต้องสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยทักษะ ฝีมือ หากแต่สามารถหยิบจับแม้กระทั่งวัตถุสำเร็จรูป (Ready-made) อย่าง โถปัสสาวะชายมาตีความและสร้างความหมายใหม่ในฐานะผลงานศิลปะ เพราะดูซ็องเชื่อว่าความคิดและกระบวนการคิดของศิลปินนั้นสำคัญกว่าทักษะฝีมือ ชื่อนิยามถึงศิลปะ ใหม่ซึ่งถูกสถาปนาขึ้นด้วยถ้อยคำว่า “Art as Idea” จึงส่งอิทธิพลเปลี่ยนแปลงครั้ง สำคัญต่อความเคลื่อนไหวทางศิลปะ เป็นการเคลื่อนย้ายกระบวนทัศน์ (Paradigm) การรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์จากอารมณ์ความรู้สึกซาบซึ้ง (Appreciation) ซึ่งเป็นผล การทำงานจากมันสมองซีกขวาไปสู่ความซึ้งชาน (Jouissance) ซึ่งเป็นการทำงานของ มันสมองซีกซ้าย คำว่าซึ้งชานนี้เป็นคำที่ โรล็องด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) นักสัญวิทยา (Semiology) ชาวฝรั่งเศสอธิบายว่า หมายถึงความสุขที่เกิดจากการคิด วิเคราะห์ ถอดรหัส ค้นหาคำตอบของสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ ผลงานชิ้นนี้ของดูซ็องจึงต้องใช้ ความคิดวิเคราะห์ในการทำความเข้าใจ และนับจากผลงานของดูซ็องปีชิ้นนี้เป็นต้นมาก็ ก่อให้เกิดการทดลองศิลปะตามแนวทางใหม่ๆ ขึ้น



ภาพที่ 4 *น้ำพุ* หรือ *Fountain* โดย มาร์แช็ล ดูซ็อง

ถัดจากนั้น ศิลปะที่พัฒนาสืบเนื่องจากคติคาดาคาก็คือลัทธิเหนือจริง (Surrealism) จากศิลปะคิตาดาสมาชิกกลุ่มบางคนได้มาตั้งกลุ่มเคลื่อนไหวศิลปะชิ้นใหม่ ภายใต้การนำของกวีชาวฝรั่งเศส อ็องเดร เบรอตง (André Breton) ศิลปินกลุ่มนี้เชื่อในความจริงทางจิตใต้สำนึกและจิตไร้สำนึกตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกมุนด์ ฟรอยด์ ลักษณะการแสดงออกของกลุ่มมีทั้งทัศนศิลป์ วรรณกรรม และการละคร ผลงานที่โดดเด่นของศิลปินกลุ่มนี้นอกจากกวีนิพนธ์แล้วก็คือ งานจิตรกรรมชิ้นต่างๆ ของ ซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) จิตรกรชาวสเปน งานจิตรกรรมของเขาให้ภาพวัตถุที่อาจไม่มีอยู่จริงในโลกที่เราสัมผัสรับรู้ ภาพภูมิทัศน์อันเว้งว้างชวนให้กระวนกระวายใจ บรรยายภาคคล้ายกับความฝันมากกว่าความเป็นจริง ค่อนข้างทางฝันร้าย สะท้อนภาวะเก๋กบดในจิตใฝ่มนุษย์ที่รอการปลดปล่อย เช่น ภาพ *ความคงทนของ ความทรงจำ* (*The Persistence of Memory*) เป็นต้น ซึ่งเป็นภาพของนาฬิกา หลอมเหลววางพาดอยู่บนพื้นที่คล้ายโต๊ะ ต้นไม้ตายซาก และบนซากเหมือนกับเป็นสิ่งมีชีวิตของอินทรียิววัตถุที่เราไม่อาจระบุได้ นอกจากนี้ในทางวรรณกรรมของลัทธิศิลปะนี้ ศิลปินและนักเขียนมีการระบวนการสร้างงานเขียนแบบฉับพลันที่เรียกว่าวิธีเขียนแบบอัตโนมัติ (Automatism) วิธีนี้เป็นวิธีทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเริ่มจากให้คนใดคนหนึ่งเขียนข้อความใดข้อความหนึ่งขึ้นมาก่อน โดยให้ใช้แวบแรกของตัวเองนึกถึงแล้วเขียนลงไป ไม่ต้องเรียบเรียงและกลั่นกรองก่อนด้วยความคิดใดๆ ดังนั้นจึงอาจเป็นการใช้จิตไร้สำนึกและจิตใต้สำนึกในการเขียน จากนั้นก็ให้สมาชิกคนอื่นเขียนต่อด้วยวิธีการเดียวกันเวียนไปจนจบ ข้อความที่ได้จะมีความหมายที่ไม่สัมพันธ์ปะติดปะต่อกัน แต่เมื่อนำมาอ่านแล้วจะเกิดความหมายใหม่ สุ่มเสียงใหม่ ขึ้นมา เป็นเสมือนการสำรวจและค้นพบความจริงใหม่แบบเหนือจริง



ภาพที่ 5 *The Persistence of Memory* ของ ซัลวาดอร์ ดาลี

ด้านการละคร ศิลปินลัทธิเหนือจริงก็มีนักการละครชาวฝรั่งเศสผู้เข้า-ออก
โรงพยาบาลจิตเวชเป็นปกติวิสัยนามว่า อ็องโตแน็ง อาร์โต (Antonin Artaud) เป็น
สมาชิกอยู่ด้วย เขาคิดว่าละครควรจะเปิดเผยด้านที่เป็นจริง ซึ่งสังคมปกปิดไว้ด้วย
ภาพมายาอันสวยงาม ละครควรนำผู้ชมออกจากที่นั่งอันปลอดภัยมีที่กำบังตนไปสู่
ใจกลางของการแสดง ซึ่งบังคับผู้ชมให้เข้าถึงสภาวะในระดับสัญชาตญาณ แม้พลัง
ของการแสดงให้แพร่กระจายไปราวกับเป็นโรคระบาด เป็นความเจ็บปวด ความ
โหดร้าย ทั้งนี้ก็เพื่อสร้างความสะอึ้งสะเอือนให้เกิดขึ้น พร้อมทั้งจะเผชิญภัยอันตรายใน
อันที่จะคืนรนเอาชีวิตให้รอด มากกว่าจะแยกพื้นที่ระหว่างพื้นที่การแสดงกับพื้นที่ของ
ผู้ชมอย่างชัดเจนเหมือนกับในโรงละคร เพื่อนำเสนอเหตุการณ์ที่สมจริง แต่จริงๆ แล้ว
เป็นแค่เพียงสิ่งลวงตาให้หน้าเชื่อถือเท่านั้น ยังมีอีกด้านของชีวิตที่เราจะต้องเผชิญหน้า
อยู่อีก ด้วยหลักการดังกล่าวทำให้ละครของเขาใช้ลักษณะของพิธีกรรม ร่างกาย แสง
และเสียง เป็นองค์ประกอบสำคัญ สร้างความรู้สึกแปลกประหลาดและให้ภาพที่เป็น
ความฝัน ผนวกอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม เขาเรียกหลักการละครของเขาว่า “ละคร
โหด” (Theatre of Cruelty)

ในระยะเวลาที่คาบเกี่ยวกัน หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 กระแสของละครที่
ต่อต้านความสมจริงบนฐานคิดของเหตุและผลก็พัฒนาขึ้นมาอย่างเข้มข้น ละครแนว
ใหม่ (Le Nouveau Théâtre) ที่เรียกว่า ละครแนวไร้เหตุผล หรือละครแนวแอ็บสเอร์ด์
ก็มีการนำเสนอความไร้แก่นสารอันเจ็บปวด และชวนเย้ยหยันของชีวิตมนุษย์และโลก
ที่มนุษย์มีชีวิตอยู่ ต่อต้านการเล่าและเรียบเรียงโครงเรื่องตามลำดับระยะเวลาของ
เหตุการณ์ ต่อต้านความเป็นวีรบุรุษวีรสตรีของตัวละครเอก ละครแอ็บสเอร์ด์จึงมี
ลักษณะเป็นละครแบบขันขื่น (Tragi-comedy) แปลกประหลาดไม่คุ้นเคย ให้ภาวะ
บางอย่างที่คล้ายคลึงกับละครแนวเหนือจริง เช่น ละครเรื่อง *เก้าอี้* (Les Chaises)
เรื่อง *แรด* (Rhinocéros) ของ เออแดน อีโยเนสโก (Eugène Ionesco) นักเขียนบท
ละครชาวฝรั่งเศสเชื้อสายโรมาเนีย และละครเรื่อง *คอยโกโด* (En Attendant Godot)
โดย แซมมวล เบกเกตต์ (Samuel Beckett) นักเขียนชาวไอร์แลนด์ ซึ่งได้รับรางวัล
โนเบล สาขาวรรณกรรม ในปี.ศ. 1969 เป็นต้น

นับแต่กระแสนี้ได้เกิดการแสวงหาทดลองศิลปะในแนวทางใหม่มากมาย
ศิลปะในแนวทางหนึ่งนี้อาจจะกล่าวได้ว่า ได้รับอิทธิพลโดยตรงจากทัศนศิลป์ในแบบ
ดาดา ของดูช็อง ก็คือศิลปะมโนทัศน์ศิลป์ (Conceptual Art) เป็นศิลปะที่ให้ความ
หมายกับการใช้แนวความคิดและกระบวนการคิดมากกว่าอย่างอื่น ตัวอย่าง
ผลงานที่สำคัญของศิลปะในสกุลนี้ก็คือผลงาน *One and Three Chairs* ของศิลปิน

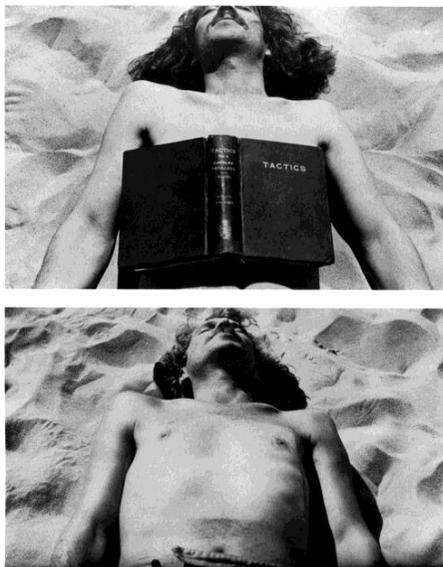
ชาวอเมริกัน โจเซฟ โคซูท (Joseph Kosuth) เป็นการจัดวางด้วยภาพถ่ายเก้าอี้ขนาดใกล้เคียงกับของจริงติดกับฝาผนัง อีกซีกหนึ่งติดสำเนากระดาษขนาดใหญ่ เป็นข้อความอธิบายความหมายของเก้าอี้ในพจนานุกรมฉบับหนึ่ง ตรงกลางมีเก้าอี้จริงๆ แบบเดียวกับในภาพถ่าย เป็นไปได้ว่าสิ่งที่โคซูทต้องการที่จะสื่อสารคงมิใช่สิ่งอื่นใด นอกจากมโนทัศน์หรือภาพ/ความคิดในใจที่มีต่อเก้าอี้ชิ้นนั้นเอง ขณะเดียวกัน ในปี ค.ศ. 1970 โรเบิร์ต สมิทสัน (Robert Smithson) ได้นำดินและหินไปถมทะเลที่ Great Salt Lake รัฐยูทาห์ อเมริกา ทำเป็นเขื่อนรูปก้นหอย ชื่อผลงานว่า *Spiral Jetty* เป็นการปรับเปลี่ยนสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติให้เป็นผลงานศิลปะ ศิลปินได้เข้าไปสร้างและมีปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่ภูมิทัศน์อันกว้างใหญ่ ถือได้ว่าเป็นศิลปะเชิงสิ่งแวดล้อม (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2547: 42-44) ต่อมาศิลปะมโนทัศน์ศิลปะนี้เองที่จะส่งอิทธิพลเป็นอย่างมากต่อศิลปะสื่อการแสดงสด โดยเฉพาะอย่างยิ่งต่อท่าทีการแสดงออก เพราะการรับรู้และการฝึกฝนของศิลปินรุ่นหลังๆ จากสถาบันศิลปะมักจะได้จากศิลปะมโนทัศน์ศิลปะเป็นหลัก อีกนัยหนึ่ง จากอิทธิพลที่ว่านี้ เราอาจจะกล่าวได้ว่าศิลปินศิลปะสื่อการแสดงสด มักจะมาจากศิลปินในสายทัศนศิลป์เป็นส่วนใหญ่



ภาพที่ 6 ผลงาน *One and Three Chairs* ของ โจเซฟ โคซูท

ในช่วงปลายทศวรรษที่ 50 ก็มีศิลปะ ซึ่งใช้ร่างกายของศิลปินเองหรือใช้ร่างกายของผู้อื่นเพื่อแสดงออก อีฟว์ แกล็ง (Yves Klein) ศิลปินชาวฝรั่งเศส นำสีมาละลายลงบนร่างกายที่เปลือยเปล่าของหญิงสาว ให้เป็นเสมือนพู่กันเขียนภาพ โดยเขาคอยกำกับการเคลื่อนไหวของหญิงสาวเหล่านั้นให้กลิ้งเกลือกลากไกลลงบนผืนผ้า พร้อมกับมีการบรรเลงดนตรีประกอบ ทั้งร่องรอยการพิมพ์และการปาดป้ายของร่างกายไว้ (Allain and Harvie, 1996: 134) การแสดงผลงานชิ้นนี้ตั้งข้อถกเถียงถึงการใช้อุบัติกรรมวิธีในฐานะที่เป็นวัสดุ อุปกรณ์ และสื่อในการนำเสนอศิลปะที่น่าสนใจเป็น

อันมาก ปีค.ศ. 1970 เดนนิส ออปเพนไฮม์ (Dennis Oppenheim) ใช้หนังสือชื่อเรื่อง *กลยุทธ์ (Tactics)* กางออกแล้ววางทาบลงไปบนหน้าอกกลางแสงแดด เขาตั้งชื่อผลงานนี้ว่า *ตำแหน่งการอ่าน (Reading Position)* ก่อให้เกิดรอยประทับของหนังสือ กลายเป็นภาพพิมพ์ธรรมชาติ ซึ่ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2547:68) ตัวอย่างศิลปะที่กล่าวถึงทั้ง 2 ผลงาน นี้ เราเรียกว่ากายศิลปะ (Body Art) ศิลปะที่พิจารณา และตั้งคำถามถึงร่างกายมนุษย์ที่ไม่เป็นแต่เพียงวัสดุ สื่อ และวิธีการในการสร้างสรรค์ศิลปะ หากยังเป็นตัวผลงานศิลปะ หรือเป็นพื้นที่สำหรับบันทึก ประจักษ์ แสดง ร่องรับผลงานเองอีกด้วย กายศิลปะจึงตั้งคำถามเพิ่มเติมต่อนิยามของศิลปะมากขึ้นไปอีก เป็นการบุกเบิกนำร่องมาก่อนศิลปะสื่อการแสดงสด



ภาพที่ 7 ผลงาน *ตำแหน่งการอ่าน* ของ เดนนิส ออปเพนไฮม์

ในช่วงทศวรรษที่ 50-70 ได้เกิดศิลปะที่มีลักษณะใกล้เคียงกันแต่เกิดขึ้นก่อนศิลปะสื่อการแสดงสดก็คือคดีนิบปลัน (Happenings) ศิลปะประเภทนี้เป็นศิลปะทดลองเสนอเหตุการณ์ด้วยวิธีการหลากหลาย มักจะพึ่งพาใช้วัสดุอุปกรณ์มาเป็นการประกอบสำคัญ และมักเป็นวัสดุที่ไม่คงทนถาวรหรือสามารถทำลายได้ระหว่างการ

แสดง การแสดงของคตินับพลันจะพยายามหลีกเลี่ยงการนำเสนอแบบละครหรือใช้วิธีการแบบศิลปะทัศนศิลป์ กลับไปเน้นความสดและสิ่งที่เกิดขึ้นโดยฉับพลันจากเหตุการณ์การกระทำของศิลปิน ซึ่งมีการตระเตรียมคิดแผนการไว้ล่วงหน้ามาก่อนแล้วมากกว่า เพราะสิ่งที่ต้องการก็คือปฏิกิริยาตอบสนองจากผู้ชมมากกว่าสิ่งอื่นใด ในส่วนพื้นที่ของการแสดงก็พยายามแสวงหาพื้นที่อื่นนอกเหนือจากพื้นที่ทางศิลปะอย่างหอศิลป์หรือโรงละคร เพื่อเคลื่อนตัวเข้าหาพื้นที่ในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะ เป็น ตามห้อง ถนน ชนบท หรือตามร้านค้าต่างๆ ก็ตาม ทั้งนี้ก็เพื่อพยายามทลายกำแพงระหว่างพื้นที่ศิลปะกับพื้นที่ของชีวิตโดยเชื่อมโยงพื้นที่ทั้งสองเข้าหากัน ผลงานที่เป็นตัวอย่างของคตินับพลันที่จะขอล่าวถึงคือผลงาน *Self-Service* ของ แอลเลน แคปราว (Allen Kaprow) ศิลปินชาวอเมริกัน ในปี ค.ศ. 1966 โดยศิลปินกำหนดให้กระทำเหตุการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกัน จำนวน 45 เหตุการณ์ ในพื้นที่ที่แตกต่างและห่างไกลกันระหว่างเมืองบอสตัน นิวยอร์ก และลอสแอนเจลิส กิจกรรมของเหตุการณ์เหล่านี้ก็มี การกำหนดให้ยืนนับรถยนต์ที่กำลังวิ่งผ่านไป และเมื่อรถสีแดงผ่านไปจำนวน 200 คัน จึงเลิกจากการยืนนับนั้น การให้ตอกตะปูลงบนฝาผนังบ้าน จากนั้นให้ล็อกบ้าน แล้วเดินออกมา การให้มีการยิงแสงแฟลชจากกล้องถ่ายรูปจำนวน 20 ตัว ไปพร้อม ๆ กัน ในซูเปอร์มาร์เก็ตแห่งหนึ่ง เป็นอาทิ ทั้งนี้ก็เพื่อตั้งคำถามถึงการกระทำในชีวิตประจำวัน ซึ่งสร้างปฏิกิริยาความประหลาดใจให้กับผู้คนที่พบเห็นสัญจรผ่านไปมา (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2547: 68-69; Kaye, 1994: 35-45; Allain and Harvie, 1996: 158-159 อ้างถึงใน สรพจน์ เสวนคุณากร, 2553: 28)

เช่นกัน หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ญี่ปุ่นในฐานะผู้แพ้สงครามอย่างย่อยยับประเทศต้องเยียวยาความเสียหายทั้งหลาย ต้องตกอยู่ภายใต้การควบคุมของอเมริกา และด้วยความเกะกะทางการเมือง ซึ่งสอดแทรกมาทางวัฒนธรรมและสังคม เพื่อเผยแพร่อุดมการณ์เสรีประชาธิปไตยจากอเมริกา ญี่ปุ่นจำต้องพยายามที่จะผลักดันตนเองในทางเศรษฐกิจ เพื่อหลุดพ้นจากอิทธิพลของอเมริกา และมีอิสระเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น ความขัดแย้งของยุคสมัยทำให้ จิโร โยชิฮารา (Jiro Yoshihara) มีความเห็นต่างในเรื่องความงามในยุคสมัยนั้น และต้องการเสาะแสวงหาการแสดงออกทางความงามและศิลปะตามแนวทางใหม่ที่ตอบโจทย์ยุคสมัยได้ ที่สำคัญก็คือเสรีภาพในการแสดงออกในสิ่งที่ไม่เคยมีไม่เคยทำมาก่อน เขาจึงตั้งกลุ่มกูไต (Gutai Group) ขึ้นมา ในนาม “Gutai Bijutsu Kyokai” ในปีค.ศ. 1954 นอกจากจะมีศิลปะที่ใช้สื่อหลากหลายแล้ว ลักษณะเด่นของกลุ่มกูไตก็คือ ใช้การแสดง และการแสดงเชิงละคร (Theatrical Event) ผ่านการเคลื่อนไหวร่างกาย (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2547: 61-62) ที่

น่าสนใจก็คือกลุ่มกูไต์มีมาก่อนคดีฉบับพลัน เกิดขึ้นในเอเชียโดยที่ไม่ได้รับอิทธิพลศิลปะใด ๆ จากทางยุโรปหรือทางอเมริกาเลย ผลงานของกลุ่มกูไต์สะท้อนให้เห็นถึงความเป็นปัจเจกที่แสดงออกมาในบริบทของความเป็นกลุ่ม นอกจากนี้กลุ่มกูไต์แล้ว ในทศวรรษที่ 60-70 ศิลปินกลุ่มฟลักซ์ (Fluxus) ซึ่งเป็นกลุ่มศิลปินที่รวมตัวสร้างสรรค์งานศิลปะแบบผสมผสานกัน เพื่อลดความแตกต่างของศิลปะแต่ละประเภทลง โดยพยายามนำกิจกรรมของกลุ่มออกมาจากสถาบันศิลปะเข้าสู่พื้นที่ชีวิตประจำวัน ก็ใช้การแสดงเข้ามามีส่วนร่วมในการนำเสนอเช่นเดียวกัน อนึ่งยังมีกลุ่มศิลปินอีกหลายกลุ่มที่นำเสนอศิลปะในลักษณะการที่คล้ายคลึงกันด้วย

ศิลปะที่ได้กล่าวมาแล้วนี้มีลักษณะในเชิงทดลองแสวงหาวิธีการใหม่ มีการริเริ่มมาก่อนที่ศิลปะสื่อการแสดงสดจะเกิดขึ้น ในยุคสมัยของมันศิลปะเหล่านี้ถือว่ามี ความก้าวหน้าล้ำยุค เราจึงเรียกศิลปะเช่นนี้ว่าศิลปะแนวล้ำยุค หรือศิลปะแนว Avant-garde ซึ่งเป็นคำในภาษาฝรั่งเศส หมายถึงแถวหน้าหรือแนวหน้า มักใช้สำหรับ กองทหาร ในทางศิลปะก็คือศิลปะ/ศิลปินแถวหน้าที่กล้าทดลองสิ่งใหม่ ศิลปะแนวนี้ ได้แก่ ลัทธิอนาคตนิยม คิตาดา ลัทธิเหนือจริง มโนทัศน์ศิลปะ ส่วนศิลปะอย่างกายศิลปะและคดีฉบับพลันนั้นก็เป็นที่ศิลปะที่พัฒนาไปสู่ศิลปะสื่อการแสดงสด ปัจจุบันนี้ศิลปะทั้งสองก็ถูกรวมกลายเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะสื่อการแสดงสดด้วย

ส่วนศิลปะสื่อการแสดงสดนั้นก็ได้ปรากฏขึ้นในช่วงปลายทศวรรษที่ 60 ต่อต้นทศวรรษที่ 70 ท่ามกลางความผันผวนทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคมของโลก เช่น การเดินขบวนประท้วงในฝรั่งเศส และสงครามเวียดนาม เป็นต้น เป็นช่วงเวลาเชื่อมต่อของยุคสมัยระหว่างสมัยใหม่กับหลังสมัยใหม่ ซึ่งศิลปะต่างๆ พยายามที่จะแสวงหารูปแบบ การนำเสนอ วิธีการสร้างสรรค์ใหม่ๆ อยู่เสมอ ศิลปะสื่อการแสดงสด จึงกลายเป็นสื่อศิลปะแบบใหม่ที่ไม่จำกัดทั้งเนื้อหา รูปแบบ วัสดุ วิธีการ สื่อ เวลา และสถานที่ โดยลักษณะเด่นก็คือการใช้ร่างกายเป็นวัสดุ และสื่อในการแสดง และสิ่งที่นำเสนอก็มีเจตนาต่อต้านขัดขืนต่อสถาบันอำนาจที่ถูกสถาปนาอย่างแข็งแรงมั่นคงแล้วในสังคม

ยิ่งไปกว่านั้น เมื่อเทคโนโลยีพัฒนาก้าวหน้าไกลมากยิ่งขึ้น เฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ซึ่งถูกใช้ในทางการทหารมาก่อน เป็นผลมาจากวิกฤตสงครามเย็นหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ระหว่างอเมริกาและสหภาพโซเวียต (ก่อนที่โซเวียตและระบอบคอมมิวนิสต์จะล่มสลายลงในช่วงทศวรรษที่ 90) ก็ได้ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมากจนเข้าไปอยู่ในวิถีชีวิตของผู้คนในสังคม เชื่อมต่อเชื่อมโยงทั้งผู้คนและข้อมูลเข้าหากัน ปัจจุบันนี้ศิลปะสื่อการแสดงสดก็ได้นำเทคโนโลยี

ดังกล่าวมาใช้ในลักษณะที่เป็นสื่อประสม (Multimedia) หรือสื่อใหม่ (New Media) ดังเช่น MTAА ซึ่งเป็นชื่อที่ศิลปินชาวอเมริกัน 2 คน ใช้เรียกตัวเอง ถ่ายทำเลียนแบบ แซม เฮย์ (Sam Hsieh) ศิลปินผู้ซึ่งตัวเองอยู่ในห้องเป็นเวลา 1 ปี MTAА ได้สร้างฉากง่ายๆ ที่ท่าจากไม้เป็นห้องคู่ติดกัน พร้อมเตียงและโต๊ะ ถ่ายทำตัวเองใช้ชีวิตอยู่ในนั้นเป็นเวลา 1 ปี เช่นเดียวกัน นอกจากนี้ยังเชิญชวนผู้ชมให้เข้าชมด้วยการถ่ายทอดการถ่ายทำนี้ได้อีกด้วย อย่างไรก็ตาม การถ่ายทำนี้เป็นเพียงแค่การยืดขยายเวลาของบันทึกดั้งฉบับถ่ายทำ (Footage) เพียงเวลาไม่กี่ชั่วโมงโดยอาศัยการตัดต่อเท่านั้น มนต์มาของการสร้างภาพในโลกของสื่อสามารถทำให้เราเชื่อได้อย่างสนิทใจว่า เป็นเรื่องจริง (Rush, 2005: 220-221 อ้างถึงใน สรพจน์ เสวนคุณากร, 2553: 29) ศิลปะสื่อการแสดงสดในปัจจุบันนี้จึงเกิดการสร้างสรรค์อย่างไร้ข้อจำกัดอยู่ทุกเวลานาที ยิ่งทุกวันนี้ศิลปินยังมีการนำเอาศิลปะที่ใช้เทคโนโลยีอย่าง ดิจิทัลอาร์ต (Digital Art) การถ่ายทอดสดผ่านสื่อต่างๆ ทั้งเว็บแคม และสตรีมมิ่งมีเดีย เข้ามาประยุกต์ใช้อย่างหลากหลาย ทั้งนี้ก็เพื่อสำรวจความเป็นไปของมนุษย์ยุคปัจจุบันในทุกมิติ แต่อย่างไรเสียการใช้งานร่างกายของศิลปินก็ยังถือว่าเป็นส่วนที่สำคัญของศิลปะนี้

สำหรับศิลปินที่สำคัญที่ผู้เขียนบทความจะยกมาเป็นตัวอย่างในบทความนี้มีทั้งสิ้น 3 คน เพื่อให้เห็นถึงลักษณะของศิลปะประเภทนี้ ได้แก่ มาริน่า อบราโมวิช สเตลาร์ก (Stelarc) ศิลปินชาวออสเตรเลีย และโจเซฟ บอยส์ (Joseph Beuys) ศิลปินชาวเยอรมัน ทั้งนี้ผู้เขียนจะขอกล่าวถึงผลงานของศิลปินแต่ละคน และจะทำการวิเคราะห์ ตามลำดับ

มาริน่า อบราโมวิช (1946-)

ศิลปินหญิงผู้นี้มักจะเรียกตัวเองอยู่เสมอว่าเป็นเจ้าแม่ศิลปะสื่อการแสดงสด (The Grandmother of Performance Art) นับแต่ช่วงต้นทศวรรษที่ 70 เป็นต้นมา มาริน่าเริ่มการแสดงของเธอในฐานะที่เป็นผลงานศิลปะ ผลงานของเธอช่วงแรกมักจะเกี่ยวข้องกับความอดความทนทาน (Endurance) ของร่างกายในระดับตัวตนปัจเจกชน โดยเน้นกระบวนการศิลปะที่สัมพันธ์กันระหว่างศิลปินกับผู้ชม หลังจากการแสดงชุด *Rhythm 0* แล้ว ในช่วงปีค.ศ. 1975 แม้การแสดงของเธอคล้ายจะลดความรุนแรงซึ่งเกิดจากผู้ชมลง แต่เธอก็ยังคงใช้ประเด็นความคงทนของร่างกาย โดยยังรักษาท่าที่การทรมานตนเองเอาไว้และให้ผู้ชมเป็นประจักษ์พยานต่อทำที่นี้อยู่ ดังเช่น การกรีดร้องไปจนสุดเสียง จนเธอไม่มีเสียง ในการแสดงชุด *Freeing the Voice* การวิ่งชนผนังซ้ำ ๆ กันหลายครั้ง กระทั่งตัวเองร่วงหล่นลงกับพื้นใน *Interruption in Space* และ

การใช้มิติโกนกริดหน้าท้องตัวเองเป็นรูปดาวห้าแฉก เขียนตีตัวเองแล้วนอนลงบน น้ำแข็งรูปทรงไม้กางเขนเป็นเวลา 30 นาที ใน *Lips of Thomas* เป็นต้น ในช่วงค.ศ. 1976 ถึง 1988 เธอทำงานศิลปะร่วมกัน (Collaboration) กับ อุไล (Ulay) ซึ่งเป็น ฉายาของศิลปินชาวเยอรมันตะวันออก อุเว ไลโซเพิน (Uwe Layseipen) และต่อมาได้ กลายเป็นคู่รักของเธอ มาริน่าไม่เพียงยังคงสื่อสารในประเด็นความอึดของร่างกาย ร่วมกับคู่แสดงของเธอเท่านั้น หากแต่ขยายถึงการดำเนินคงทนของเวลาที่ดำเนินไป รวมไปถึงการดำรงคงอยู่ของความสัมพันธ์อีกด้วย อาทิ ปี ค.ศ.1981 ในการแสดงชื่อ *Night Sea Crossing* ทั้งคู่สัญจรไปแสดงในที่ต่าง ๆ รอบโลกด้วยการนั่งนิ่งๆ เงียบๆ หันหน้าเข้าหากันคนละฟากโต๊ะ ไม่รับประทานอะไรเลย เป็นเวลา 7-12 ชั่วโมง ในช่วง เวลาหลายๆ วัน การแสดงที่สิ้นสุดศิลปะของความอึดอดทนร่วมกันระหว่างทั้งคู่ คือ การแสดงชุด *The Lovers: Walk on the Great Wall* มาริน่าเดินจากปลายสุดของ กำแพงเมืองจีนด้านตะวันออก ส่วนอุไลเดินมาจากปลายสุดด้านตะวันตก ทั้งคู่มา บรรจบพบกันตรงกลาง แล้วเลิกความสัมพันธ์กันในฐานะคู่รัก การแสดงชิ้นนั้นออกมา จะสะท้อนความยาวนานของเวลาแล้ว ยังสะท้อนถึงความอึดคงทนในเชิงพื้นที่ด้วย เสมือนชีวิตและการเดินทางที่คู่แสดงทั้งคู่แบ่งปันร่วมกันและแยกหากัน (Allen and Harvie, 2006: 13-14) การแสดงของมาริน่า ไม่ว่าจะเป็นการแสดงเดี่ยว หรือแสดง ร่วม ก็ได้เชื่อมโยงไปสู่ประสบการณ์ของมนุษย์ในระดับที่อาจพบเจอได้ในกิจกรรมของ ชีวิตประจำวัน ทั้งเรื่องความเจ็บปวด ความรุนแรง การเสี่ยงอันตราย และความสัมพันธ์ ระหว่างกัน

ในช่วงทศวรรษที่ 90 ไปจนถึงต้นศตวรรษที่ 21 ผลงานว่าด้วยความอึดอดทน ส่วนตนของมาริน่าได้ขยายขอบเขตไปสู่ประเด็นใคร่ครวญทางสังคม ใน *Balkan Baroque* ปีค.ศ. 1997 ทำให้เราระลึกถึงสงครามการกวาดล้างในแผ่นดินเกิดของเธอ ในงานชิ้นนี้มีการฉายวิดีโอ 3 ภาพ บอกเล่าถึงพ่อแม่เธอและตัวเธอ มีภาชนะทองแดง รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ตรงกลางมีก่องกระดูกวัวก่องอยู่ 1,500 ชิ้น ทุกๆ วัน วันละ 5 ชั่วโมง เป็นเวลา 5 วัน เธอจะนั่งชัตดูซากกระดูกเหล่านี้ การแสดงนี้เป็นการสำรวจ ความเจ็บปวดและความอับอายในเชิงกายภาพและเชิงอารมณ์ความรู้สึก คล้ายๆ กับ งานชิ้นแรกๆ พร้อมกันนั้น สื่อวิดีโอประกอบก็ช่วยสร้างความหมายในการตีความการ แสดงสดของเธอ รวมถึงสิ่งที่อาจเป็นความเชื่อทางศาสนาอันน่าจะได้แก่ การสารภาพ บาปและการให้อภัย เป็นการท้าทายผู้ชมให้รับรู้และรับผิดชอบต่อความรุนแรงที่เธอ กระทำกับตัวเอง ในปี ค.ศ. 2002 เธอได้แสดงผลงานชื่อว่า *The House with the Ocean View* ที่นิวยอร์กแกลเลอรี เป็นการใช้ชีวิตอยู่โดยไม่พูดคุยและไม่รับประทาน

อะไรเลยเป็นเวลา 12 วัน ในห้องที่ยกสูงจากพื้น 1.5 เมตร 3 ห้อง ซึ่งจะเข้าไปได้ก็ต้องปีนบันไดที่พาดไว้แต่ชั้นของบันไดนั้นเป็นโบริม ผู้ชมจะจ้องมองเธอด้วยความเสียวพร้อมกับถูกดึงเข้าไปมีส่วนร่วมในสิ่งที่มารีนา เรียกว่า “บทสนทนาอันทรงกำลัง” (Energy Dialogue) เมื่อการแสดงเสร็จสิ้นลง เธอกล่าวว่าการแสดงชิ้นนี้เป็นไปได้ต่อเหตุการณ์ วันที่ 11 กันยายน 2001 และเป็นการอุทิศให้กับชาวเมืองนิวยอร์ก (Allen and Harvie, 2006: 14)



ภาพที่ 8 ผลงาน *Balkan Baroque* ของ มารีนา อบรมาวิช (1997)

จากผลงานศิลปะสื่อการแสดงสดชิ้นสำคัญๆ ของมารีนา ซึ่งเป็นตัวแทนของผลงานตลอดเวลา 40 กว่าปี พบว่า ประเด็นเรื่องความอึด ความอดทนเป็นเนื้อหาที่ศิลปินสร้างสรรค์มาตลอด โดยเริ่มจากร่างกายเป็นแกนขับเคลื่อนหลักอันสำคัญ นอกจากร่างกายจะสื่อถึงตัวตนของศิลปินในฐานะปัจเจกชนแล้ว ศิลปินได้ใช้ร่างกายผลักดันให้เกิดกระบวนการทางศิลปะ กำหนด และอาจผันแปรไปตามสถานการณ์ต่างๆ ในระดับที่เราอาจจะพบเจอในชีวิตประจำวัน ไม่ใช่ในระดับการแสดงแบบละคร ด้วยการนำร่างกายเข้าไปในกระบวนการนั้นๆ เชื่อเชิญให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วม สร้างปฏิภานองกลับ กระตุ้นให้เกิดการรับรู้ถึงความรุนแรงและความเจ็บปวด อันลุ่มเสี่ยงต่ออันตราย สร้างความหมายที่เป็นปลายเปิดมากกว่าที่จะสื่อความหมายเพียงความหมายเดียว ผลที่ได้รับก็คือเกิดความหมายต่อการทำทนายทางศีลธรรม บรรทัดฐานทางสังคม ความเชื่อ และความจริงที่สังคมประกอบสร้างขึ้น ณ ที่นี้ผู้ชมในฐานะผู้มีส่วนร่วมกระทำในกระบวนการที่เกิดขึ้น จึงมิใช่ผู้ชมที่คอยนั่งดูรับรู้ความหมายแต่เพียงฝ่ายเดียว แต่เป็นผู้ร่วมสร้างความหมายเองด้วย (ในลักษณะเช่นนี้ ทำให้การแสดงของมารีนา มีความคล้ายคลึงกับการทำพิธีกรรมในอีกถ่ายหนึ่งเช่นกัน) อาจจะ

กล่าวได้ว่า มารินาใช้ศิลปะสื่อการแสดงสดของเธอสำรวจมิติความเป็นไปในตัวมนุษย์ ในท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงผันผวนของสังคม ขยายวงกว้างสู่ความสัมพันธ์ในระดับสังคม ในงานศิลปะของมารินา เน้นอนว่ามนุษย์นั้นถูกกำหนดจากสังคม และในทางกลับกัน สังคมก็ถูกประกอบรวมกันเข้าจากปัจเจกชนมนุษย์แต่ละคนด้วยเช่นเดียวกัน ฉะนั้น เนื้อหา เรื่องราว และนัยยะ ในการสื่อความหมายในศิลปะของมารินาจึงมิได้เป็นของเธออีกต่อไป ทว่า ศิลปิน ผู้ชมและสาธารณะต่างหากที่ต่างครอบครองความหมายนี้ร่วมกัน และกระบวนการการทำงานการแสดงของเธอก็มีใช้สิ่งใดอื่น นอกจากตัวกลางหรือสื่อที่ขับเคลื่อนให้ความหมายนั้นไหลผ่านนั่นเอง

ทุกวันนี้มารินามีเพียงสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอย่างสม่ำเสมอ ทว่ายังสร้างคุณูปการสำคัญต่อแวดวงศิลปะสื่อการแสดงสดเป็นอันมาก ทำให้ผู้คนเข้าใจและหันมาสนใจศิลปะสื่อการแสดงสดมากขึ้น ด้วยการก่อตั้งสถาบัน Marina Abramović Institute หรือ MAI ที่สอนและฝึกหัดผู้สนใจการแสดงตามแนวทางของเธอที่เรียกว่า The Abramović Method โดยการใช้การฝึกฝนของร่างกาย ลมหายใจ การเคลื่อนไหว การหยุดนิ่ง จิตใจ สมาธิ และความสัมพันธ์ที่ดึงเอาผู้ร่วมมามีส่วนร่วมสัมผัสค้นหาความหมายของกิจกรรมการแสดง เป็นการสำรวจการปรากฏตัวอยู่ทั้งในเวลาและสถานที่ (Being Present in Time and in Space) ล่าสุดเธอเองก็ได้รับเชิญให้มาแสดงผลงานและมาพูดในหัวข้อ Marina Abramović Symposium ที่งานเทศกาลบางกอกอาร์ตเบียนนาเล่ 2018 (Bangkok Art Biennale 2018) กรุงเทพมหานคร ซึ่งจัดขึ้นเป็นครั้งแรกระหว่างวันที่ 19 ตุลาคม พ.ศ. 2561 ถึงวันที่ 3 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562

สเตลาร์ก (1946-)

เขาเป็นศิลปินชาวออสเตรเลีย มีชื่อจริงว่า สเตลิออส อาร์คาดีอู (Stelios Arcadiou) ส่วนชื่อสเตลาร์กนั้นเป็นฉายาของเขา ผลงานของเขามักจะเป็นงานแสดงเดี่ยวส่องสำรวจในความเป็นมนุษย์ผ่านร่างกาย เช่น นับแต่ปี ค.ศ. 1976 จนถึง ค.ศ. 2016 เขาทำโครงการการแสดงการแขวนตัวเองซึ่งด้วยตะขอในสถานที่ต่างๆ (Suspension) เป็นต้น จากประสบการณ์การทำงานเกี่ยวกับร่างกาย และในงานเขียนของเขาหลายชิ้น เขาคิดว่า ร่างกายของมนุษย์ไม่ใช่สิ่งจำเป็น แต่ต้องการการสับเปลี่ยนทดแทนกันได้ด้วยความช่วยเหลือจากเทคโนโลยี เขาจึงใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) หุ่นไซบอร์ก หุ่นยนต์ และอวัยวะเทียมในการแสดงของเขา ด้วยการนำเอาแขนกลไปต่อดักกับร่างกาย กลายเป็นมือที่สาม หรือการใช้ร่างกาย

เชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ต สำหรับการแสดงที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นหลักในการแสดง (Internet-based Performance) ในชุดการแสดงต่างๆ อย่างการแสดงในชุด *ระบบกระตุ้นกล้ามเนื้อ (Muscle Stimulator System)* ในปีค.ศ. 1994 เขาจะใช้อุปกรณ์ซอฟต์แวร์เพื่อสร้างแรงกระตุ้นทางอิเล็กทรอนิกส์ให้ไปกระทำกับร่างกาย เกิดการเคลื่อนไหวที่ไร้เจตนาของตัวเอง แขนขาที่กระตุกแบบตะกุกตะกักกลับกลายเป็น การเต้นรำแบบไม่เต็มใจ ทั้งหมดนี้มีกระแสไฟฟ้าเป็นตัวกระตุ้นไปตามกล้ามเนื้อต่างๆ และถูกชักเชิดโดยตรงจากผู้ชมที่อยู่ห่างไกลออกไปเป็นพันๆ กิโลเมตร ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต การแสดงของเขาจึงถ่ายทอดสดผ่านเว็บไซต์โดยมีผู้ชมเป็นผู้กระตุ้น และการเคลื่อนไหวของเขาก็คือปฏิกิริยาจากแรงกระตุ้นของผู้ชมนั่นเอง นอกจากนี้ ในช่วงปีค.ศ. 1991-1994 เขายังได้แสดงศิลปะสื่อการแสดงสดด้วยการใช้เครื่องจักรกล และหุ่นยนต์อุตสาหกรรม ซึ่งอยู่ในโรงงานผลิตรถยนต์ให้เต้นรำไปกับเขาด้วย ทั้งนี้ทั้งการเคลื่อนไหวของเขาและของหุ่นยนต์จะถูกตั้งโปรแกรมไว้ เพื่อสุ่มเรียงลำดับและดัดแปลงรูปแบบการเคลื่อนไหวของแต่ละฝ่ายให้มีปฏิสัมพันธ์กัน ยิ่งไปกว่านั้น เขายังนำเสนอภาพถ่ายภายในร่างกายของเขาจากการสอดกล้องเข้าไปในร่างกายตนเองด้วย ข้อนี้คือการส่องสำรวจทั้งมิติภายในและภายนอกของร่างกายมนุษย์ การแสดงของ สเตลาร์กจะมีท่าที่ชวนหวาดเสียวด้วยอันตราย แต่ที่ระคนไปด้วยความขี้เล่นของศิลปิน ต่อการตั้งคำถามถึงวิถีมุษย์ในโลกร่วมสมัยไปในเวลาเดียวกัน (Allen and Harvie, 2006: 71)



ภาพที่ 9 สเตลาร์กกับแขนกล

สำหรับผลงานของสเตลาร์กนั้น สิ่งที่เหมาะสมกับมาริน่าก็คือ การใช้ร่างกาย เป็นเครื่องมือในการสื่อความหมาย (Signifier) และเป็นตัวความหมายเอง (Signified)

การแว่นตัวของเขาสะท้อนถึงเรื่องความอืด ความทหนานต่อขีดจำกัดของร่างกายมนุษย์ และยังเป็น การสำรวจมนุษย์ในเชิงกายภาพด้วย และการถ่ายภาพภายในร่างกายของเขาก็ได้แสดงให้เห็นถึงความเจริญทางวิทยาการของมนุษย์ ทำให้สามารถรับรู้ถึงภูมิทัศน์ภายในตัวมนุษย์ได้ นับว่าเป็นการสำรวจภายใน-ภายนอกร่างกายมนุษย์ ข้อนี้หมายถึงว่าเพื่อให้ได้ความหมายดังกล่าว ศิลปินได้นำร่างกายของตัวเองเข้าไปสัมพันธ์กับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ยิ่งไปกว่านั้น การเคลื่อนไหวของร่างกายที่เกิดจากแรงกระทำจากเครื่องจักรเครื่องยนต์ ปัญญาประดิษฐ์ และที่สำคัญและน่าสนใจก็คือ แรงกระทำผ่านกระแสอิเล็กทรอนิกส์จากอินเทอร์เน็ต นี่คือการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมในโลกยุคใหม่ ที่ซึ่งเวลาและระยะทางถูกย่นย่อลง ผู้ชมซึ่งนอกจากจะกำกับการเคลื่อนไหวของศิลปินแล้ว ยังสามารถแอบเฝ้ามองในลักษณะถ้ามองจากหน้าจอคอมพิวเตอร์ในพื้นที่ส่วนตัวได้อีกด้วย ผู้เขียนพบว่าร่างกายของสเตลาร์กเป็นหน่วยความหมายหนึ่ง เครื่องจักรกลและปัญญาประดิษฐ์เป็นอีกหน่วยความหมายหนึ่ง และช่องทางปฏิสัมพันธ์ทางอินเทอร์เน็ตก็เป็นอีกหนึ่งหน่วยความหมาย หน่วยความหมายทั้งหมดเมื่อมาสัมพันธ์กันจึงสร้างความหมายใหม่จากความสัมพันธ์นี้ และแน่นอนว่าความสัมพันธ์จาก 3 สิ่ง นี้ ก็คือตัวสื่อความหมายนั่นเอง ทำให้อาจเข้าใจได้ว่า ผลงานของสเตลาร์กคือการสำรวจและตั้งคำถามของมิติความเป็นมนุษย์ในโลกร่วมสมัยปัจจุบัน รวมไปถึงโลกในอนาคต เป็นการตั้งคำถามถึงวิถีความเป็นไปของมนุษย์จากการใช้วิทยาการทางการแพทย์ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี มารองรับ ซึ่งความเปลี่ยนแปลงนี้กำลังจะมาถึงโดยไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ในเวลาอันใกล้

โจเซฟ บอยส์ (1921-1986)

บอยส์ เป็นศิลปินชาวเยอรมัน เขาเป็นทั้งศิลปินทัศนศิลป์และศิลปินศิลปะสื่อการแสดงสด อีกทั้งก็ได้ร่วมทำงานศิลปะกับกลุ่มฟลักซ์อย่างแข็งขัน ผลงานศิลปะสื่อการแสดงสดอันโด่งดังของบอยส์ ได้แก่ *How to Explain Pictures to a Dead Hare* ในวันที่ 26 พฤศจิกายน ค.ศ. 1965 ณ Galerie Schmela เมืองดุสเซิลดอร์ฟ เยอรมนี การแสดงชุดนี้เป็นการแสดงสำหรับการเปิดนิทรรศการภาพวาดของเขา โดยบอยส์ถือโอกาสนี้ขึ้นเวที ผู้ชมจึงชมการแสดงผ่านช่องหน้าต่างกระจกได้เท่านั้น ใบหน้าของบอยส์ทาด้วยน้ำผึ้งและติดด้วยแผ่นทองคำเปลว เขาสวมรองเท้าบูทโดยมีแผ่นเหล็กติดอยู่ข้างขวา ส่วนข้างซ้ายก็พันด้วยผ้าขนสัตว์ ในมืออุ้มกระต่ายที่ตายแล้ว พร้อมกับเดินพูดพิมพ์กรอกหูมัน ลูกชิ้นเดินอธิบายภาพวาดที่ติดไว้อยู่บนฝาผนัง

ด้านหลังที่ละภาพให้ชากกระต่ายฟัง เป็นเวลา 3 ชั่วโมง จากนั้นจึงอนุญาตให้ผู้ชมเข้ามาในพื้นที่การแสดงได้

ท่ามกลางศิลปะสื่อการแสดงสดหลายการแสดงของเขาซึ่งเขาทำอย่างต่อเนื่องจนถึงทศวรรษที่ 80 และจากนั้นก็ได้ขยายไปสู่กิจกรรมทางสังคมมากขึ้น การแสดงอีกชุดหนึ่งที่เป็นที่กล่าวขวัญถึงของบอยส์ก็คือ *Coyote: I Like America and America Likes Me* ในเดือนพฤษภาคม ค.ศ. 1974 เขาบินจากเยอรมันไปนิวยอร์ก ถูกห้ามขึ้นแพลและห่อด้วยผ้าขนสัตว์ขึ้นรถลูกเดินไปยัง เรอเน บล็อก แกลเลอรี (René Block Gallery) ที่ซึ่งเขาได้ใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับสัตว์อย่างสุนัขป่าโคโยตี้เป็นเวลา 3 วัน วันละ 8 ชั่วโมง ในกรงเล็กๆ ในห้อง ซึ่งมีเพียงกองฟาง 1 กอง และนิตยสารวอลล์สตรีท (Wall Street Journal) หลายเล่ม ที่สุนัขโคโยตี้กัดแทะเล่น และปัสสาวะใส่ เขาติดตามทุกการเคลื่อนไหวของมัน พยายามที่จะสื่อสารกับมัน มันกลับเดินวน จับจ้องมองเขา และใช้ปากกระชากฉีกทั้งผ้าห่มขนสัตว์ของเขาจนแห้วงวิน ด้วยความไม่ไว้วางใจ ต่อเมื่อการแสดงจบลงทั้งบอยส์และสุนัขป่าต่างอะลุ่มอล่วยที่จะอยู่ร่วมกัน และเขาถูกส่งไปสนามบินโดยลักษณะการเดียวกันกับขามา จนแทบไม่ได้เหยียบพื้นลงบนผืนแผ่นดินอเมริกาเลย (Allen and Harvie, 2006: 89)

จากการแสดงชิ้นสำคัญของบอยส์ สังเกตได้ว่าศิลปินใช้สัตว์ ทั้งที่มีชีวิตและไม่มีชีวิต เข้ามามีปฏิสัมพันธ์ในการแสดงของเขา ขณะที่ผู้ชมไม่ได้มีส่วนร่วมผลักดันให้การแสดงดำเนินไปอย่างการแสดงของมารินาและสเตลลาร์กแต่อย่างใด ลักษณะเด่นในการแสดงของเขาคือการใช้สัญลักษณ์เฉพาะเชื่อมโยงถึงประสบการณ์ตรงที่เขาประสบมา ใน *How to Explain Pictures to a Dead Hare* น้ำผึ้งซึ่งเป็นผลผลิตจากผึ้ง แทนค่าความหมายถึงความคิดมนุษย์ เพราะในขณะที่ผึ้งผลิตน้ำผึ้งมนุษย์ก็ผลิตสร้างความคิด ขณะที่ทองคำเปลวเป็นสัญลักษณ์ของปัญญาที่เหนือหรือมากกว่าเหตุผล ความบริสุทธิ์ผิดแผก และการแผ่พลังอันยิ่งใหญ่ เมื่อสัญลักษณ์ทั้งคู่มารวมกันเข้า จึงหมายถึงแสดงถึงความพยายามที่จะสื่อสารด้วยปัญญาญาณ ความลึกซึ้ง ด้วยวิธีการเดียวกับผู้หยั่งรู้เอกเช่นหมอมผี (Shaman) ทว่า เป็นไปได้หรือไม่ว่า ความคิด ความรู้แจ้งเหล่านี้อยู่ในภาวะตายซากเต็มไปด้วยเหตุผลที่ตึงตันเหมือนกับกระต่ายที่ตายแล้ว กระนั้นกระต่ายในความเชื่อของบอยส์ เป็นสัตว์ที่สามารถขุดโพรงของมัน เสมือนกับการกลับชาติมาเกิดเปลี่ยนรูปร่างกลายเป็นธาตุดิน จึงคล้ายเป็นการเปลี่ยนผ่านภาวะตายซากของปัญญาความคิดมนุษย์ไปสู่การเกิดใหม่อีกครั้งหนึ่ง



ภาพที่ 10 การแสดง *How to Explain Pictures to a Dead Hare* ของ บอยส์

ส่วนการแสดงใน *Coyote: I Like America and America Likes Me* ก็เป็นอีกครั้งเช่นกันที่บอยส์ใช้สัญลักษณ์เฉพาะที่มาจากประสบการณ์ส่วนตัวของเขา เช่น เพล และผ้าขนสัตว์ เป็นต้น ทำให้เรานึกถึงประสบการณ์เมื่อครั้งเขายังอยู่ในหน่วยบินของกองทัพนาซี ขณะเครื่องบินที่เขาทำหน้าที่เป็นพลปืนตก ที่ไครเมีย (Crimea) เขาถูกช่วยและรักษาโดยชาวพื้นเมืองตาทาร์รัสเซียจากการใช้ไส้ตว์พอกตัว และห่อหุ้มเขาด้วยผืนผ้าขนสัตว์ จนเขาหายดี นับแต่นั้นประสบการณ์นี้ก็กลายเป็นสัญลักษณ์และรูปแบบการแสดงไม่รู้จักของเขา (และในบางครั้งอาจหมายถึงการล้างบาปของเขาที่เคยเข้าร่วมกับนาซีด้วยก็เป็นได้) ดังนั้นการถูกหามและห่อหุ้มด้วยผ้าขนสัตว์จากสนามบินจึงอาจจะโยงไปหาประสบการณ์ดังกล่าวในอดีตที่สื่อความหมายถึงปัญญาญาณหยั่งรู้ของชนพื้นเมือง แน่นอนว่าสุนัขป่าโคโยตี้ก็คืออเมริกันอินเดียนซึ่งเป็นชนพื้นเมืองดั้งเดิมนั่นเอง ขณะที่นิตยสารวอลสตรีทก็แทนค่าความเจริญของอเมริกาในปัจจุบัน การแสดงนี้เป็นการตั้งคำถามถึงสถานะของชาวพื้นเมืองอเมริกัน ความสัมพันธ์ที่มีต่อสุนัขป่า สัตว์ซึ่งเป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ของชาวอเมริกันอินเดียนและถูกทำให้เสื่อมค่าให้เป็นเพียงสัตว์นำราคาของชาวอเมริกันสมัยใหม่ จึงเป็นการติดต่อสื่อสารอันใกล้ชิดต่อธรรมชาติ เห็นการรับรู้ในระดับเหตุผล สะท้อนคำถามอันย้อนแย้งจากบอยส์กลับไปสู่อเมริกา (Allen and Harvie, 2006: 89-90)

ในการแสดงทั้ง 2 ชุดนี้ มีลักษณะร่วมกันอยู่หลายประการ ไม่ว่าจะเป็นการใช้ไส้ตว์เป็นสื่อกลาง การใช้สัญลักษณ์ที่คล้ายๆ กัน หรือการพยายามติดต่อสื่อสารของศิลปินกับสัตว์ ก็ตาม จากลักษณะเช่นนี้ทำให้ศิลปินซึ่งพยายามสื่อสารกับสิ่งหยั่งรู้บางอย่างจึงทำหน้าที่คล้ายกับหมอผีผู้ดำเนินพิธีกรรม แต่พิธีกรรมที่ว่านี้แตกต่างกับ

ลักษณะที่เป็นพิธีกรรมในแบบของมาริน่า การแสดงของมาริน่าความเป็นพิธีกรรมอยู่ที่รูปแบบของการแสดง เฉพาะอย่างยิ่งการใช้พื้นที่ร่วมกันระหว่างศิลปินกับผู้ชม และการมีส่วนร่วมกับผู้ชม ขณะที่บอยส์ใช้วิธีการแสดงแบบพิธีกรรม นั่นคือวิธีการติดต่อกับสัตว์นั้นเป็นเสมือนการกระทำพิธีกรรม โดยมีผู้ชมเป็นประจักษ์พยานที่คอยสังเกตการณ์และรับรู้ความหมายของการแสดงที่กำลังดำเนินอยู่ นอกจากนี้ผู้เขียนสังเกตว่า แท้จริงแล้ว การสื่อความหมายในการแสดงของบอยส์โดยการเรียบเรียงลำดับของสัญลักษณ์ให้มีการเข้ารหัสเพื่อสร้างความหมาย (Encoding) ขึ้นมานั้น มีการเรียบเรียงคล้ายกับการเรียบเรียงถ้อยคำในประโยคภาษา มิเพียงเป็นประโยคบอกเล่าเท่านั้น แต่ยังเป็นประโยคเปรียบเทียบแบบอุปมาโวหารซึ่งเต็มไปด้วยสัญลักษณ์ นี่คือการเข้ารหัสไปในภาษาศิลปะ และผู้ชมก็สามารถแปลงหรือถอดรหัส (Decode) ออกมาเป็นความหมายในระบบภาษาได้ในทางกลับกัน

อนึ่ง บอยส์คิดว่าคนทุกคนเป็นศิลปิน หมายถึงมีศักยภาพในการสร้างสรรค์ที่จะกระทำและสร้างสิ่งที่งดงาม ทุกคนเป็นส่วนประกอบขององคภาพในสังคม มีส่วนช่วยที่จะใช้ภาษา ความคิด การกระทำ สร้างกิจกรรมและสิ่งแวดล้อมที่ดีให้เกิดขึ้นได้ แนวคิดดังกล่าวของบอยส์นี้เรียกว่า ประติมากรรมทางสังคม (Social Sculpture) ตัวอย่างหนึ่งที่สะท้อนแนวคิดนี้ก็คือ กิจกรรมที่เขาทำชื่อว่า *7000 Oaks – City Forestation Instead of City Administration* ในปีค.ศ. 1982 ซึ่งเขาได้รับเชิญให้เข้าร่วมในมหกรรมศิลปะที่มีชื่อเสียงมากของเยอรมนี ก็คือ Documenta ในครั้งที่ 7 ในกิจกรรมนี้เขาณรงค์ให้มาร่วมกันปลูกต้นไม้จำนวนถึง 7,000 ต้น ที่เมืองคาสเซล (Kassel) ต้นไม้ดังกล่าวยังคงอยู่จนถึงปัจจุบัน

บทบาทหน้าที่ของศิลปะสื่อการแสดงสด

ผลงานของศิลปินทั้ง 3 คน ที่ยกมาเป็นตัวอย่าง ชี้ให้เห็นถึงสิ่งที่ศิลปะสื่อการแสดงสดได้นิยามตัวมันเองดังที่ได้อธิบายไว้ข้างต้น เป็นทั้งการผสมผสานศิลปะประเภทต่างๆ เป็นทั้งการใช้วัสดุ สื่อ และวิธีการ ทั้งที่เป็นศิลปะและไม่เป็นศิลปะให้เป็นศิลปะที่สะท้อนยุคสมัยอันก่อปรด้วยเวลาและพื้นที่ของมันเอง นำทุกสิ่งทุกอย่างมาสื่อความหมาย เน้นกระบวนการมากกว่าเนื้อหาสาระที่จะนำเสนอ เชื่อมองค์ความรู้ในสาขาต่างๆ เข้าหากัน ส่งผลให้การแสดงของศิลปะสื่อการแสดงสดไม่ได้เป็นการบอกเล่าเรื่องราวของตัวละคร ไม่ได้สร้างอารมณ์ความรู้สึก และความน่าสนใจชวนให้ติดตามของเหตุการณ์ซึ่งเกิดขึ้นจากการกระทำของตัวละคร ตรงกันข้าม ศิลปะสื่อการแสดงสดกลับกระตุ้นผู้ชมผ่านกระบวนการสื่อความหมายของมันในระดับเทียบเท่ากับ

กิจกรรมในชีวิตประจำวัน ซึ่งเราแทบจะไม่ให้ความสำคัญหรือให้ความสนใจเลย ศิลปะคือการแสดงสดกลับชุดเอาสิ่งซ่อนเร้นที่เรามองข้ามไป นำมาตีแผ่เปิดเผยเบื้องหน้าเรา ให้เราตระหนักถึงชั้นตระหนก ก่อเกิดความคิดวิพากษ์ เข้าวหัสสร้างเป็นสัญลักษณ์ (Sign) หรือเครื่องแสดงความหมายเพื่อสื่อสาร สร้างความว่าวุ่นกระวนกระวายสับสน อาจจะ เป็นความหงุดหงิดรำคาญ บังคับให้ผู้ชมทำหน้าที่ของตนในการถอดรหัสพิจารณา ใคร่ครวญสิ่งต่างๆ ในชีวิตของตน แล้วลั่นโกมลักดันให้เราต้องลงมือทำอะไรบางอย่างในเชิงสังคม มิใช่เพียงแค่รับรู้ประเทืองอารมณ์ ประเทืองจิตใจ เพื่อสนองความบันเทิงพึงใจส่วนตนอย่างเดียว ในโลกที่ทุกสิ่งทุกอย่างเกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาไปอย่างซับซ้อน โลกที่ข้อมูลข่าวสารป่าไหลอย่างรวดเร็วในจำนวนมหาคาลจนไม่อาจแยกแยะ ดี ชั่ว จริง เท็จ ได้อย่างชัดเจน ศิลปะคือการแสดงสดจึงเป็นเครื่องมือในการสำรวจมิติอันซับซ้อนทับซ้อนของความเป็นมนุษย์ สังคมมนุษย์ และประดิษฐกรรมของมนุษย์ อันสำคัญ ซึ่งยังคงทำงานต่อเนื่องโดยมิได้หยุดหย่อน เมื่อสังคมเปลี่ยนความจริงเปลี่ยน เครื่องมือในการสำรวจก็ต้องเปลี่ยนและพัฒนาไป ศิลปะและสุนทรียศาสตร์ก็เช่นกัน

บทสรุป

ในสายตาของสาธารณชน ศิลปะคือการแสดงสดถูกมองว่าเป็นศิลปะที่ยากต่อการเข้าถึงทำความเข้าใจ ไม่เป็นที่น่าพิสมัยชื่นชมต่อวัฒนธรรมอันเป็นที่นิยมของคนส่วนใหญ่ ถูกปรามาสว่าเป็นกระแสวัฒนธรรมย่อยที่รองรับเฉพาะกลุ่ม โดยเฉพาะในกลุ่มก้อนของนักคิด นักวิชาการ แวดวงศิลปะ ระดับสูง ซึ่งแยกตัวออกมาจากสังคมส่วนใหญ่ อย่างไรก็ตามศิลปินสื่อการแสดงสดก็พยายามใช้ วัสดุ สื่อ และวิธีการ ที่ผสมผสานกัน ในการสำรวจอัตลักษณ์ตัวตนอื่นๆ ที่อาจถูกมองข้ามไป เช่น อัตลักษณ์ของเพศทางเลือก อาชีพบริการทางเพศ พลเมืองอพยพ และคนชายขอบ เป็นต้น และในโลกที่ก้าวไกลไปในทางเทคโนโลยี ศิลปะการแสดงสดก็พยายามสร้างความหลากหลายทางรูปแบบจากประดิษฐกรรมที่ก้าวหน้าของเทคโนโลยี ให้เกิดความร่วมสมัย เพื่อตอบสนองต่อการเมือง และสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปหลังโลกยุคสงครามเย็น และในระบบเศรษฐกิจแบบเสรีนิยมใหม่ (Neoliberalism) ซึ่งปัจเจกชนในสังคมยากต่อการหลีกเลี่ยง มีพิกัดต้องกล่าวถึงประเด็นเรื่องปัญญาประดิษฐ์ที่สังคมมนุษย์จะต้องเผชิญในไม่ช้า (Allen & Harvie, 2006: 184) อย่างไรก็ตาม ด้วยความคิดสร้างสรรค์และมุ่งมั่นตั้งใจของศิลปินสื่อการแสดงสด ศิลปินพยายามอยู่ทุกขณะที่จะลบล้างทัศนคติในทางลบของผู้คนในเรื่องความยากต่อความเข้าใจ และความห่างไกลจากชีวิต

ของผู้คน ด้วยวิธีการต่างๆ เสมือนโจทย์ที่จะต้องแก้ไขอยู่ตลอดเวลา มีงานหลายชิ้นที่ก้าวพ้นและมึนงงบางชิ้นที่ไม่ก้าวพ้นข้อตำหนิตะเยียนที่ได้รับ จึงเป็นหน้าที่ของศิลปะสื่อการแสดงสดที่จะต้องแสวงหาหนทางที่เหมาะสม และเมื่อค้นพบแล้วศิลปะสื่อการแสดงสดจะเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการทำความเข้าใจความจริงในมิติต่างๆ กระทั่งแสวงหาทางออกต่อประเด็นปัญหาทั้งหลายที่เกิดขึ้นก็อาจเป็นได้

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2547). **ศิลปะหลังสมัยใหม่**. กรุงเทพมหานคร: อีแอนด์ไอเคิว.
- สรพจน์ เสวนคุณากร. (2553). **ศิลปะสื่อการแสดงสดในประเทศไทย**. วิทยานิพนธ์
ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาศิลปการละคร บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

ภาษาอังกฤษ

- Allain, P., and Harvie, J. (2006). **The Routledge companion to theatre and performance**. London: Routledge.
- Carlson, M. (1996). **Performance: A critical introduction**. London: Routledge.
- Chotpradit, T. (2005). Observing Asiatopia (1988-2004). In **Southeast Asia performance art symposium 7 th Asiatopia performance art festival 22-27 November, 2005, Bangkok**, pp.16-60. NonthaBuri: Songsittivan.
- Goldberg, R. (1988). **Performance art: From futurism to the present**. New York: Harry N. Abrams.
- Kaye, N. (1994). **Postmodernism and performance**. New York: St. Martin's Press.
- Rush, M. (2005). **New media in art**. London: Thames and Hudson.