

วิดีโออาร์ตเชิงวิพากษ์เกี่ยวกับการมองความรุนแรงในวัฒนธรรมไทย:
ลืมตากว้างในดินแดนแห่งการชนโคไทย

Critical Video Art on Perceptions of Violence in Thai Culture:
The Eyes Wide Shut—Realm of Thai Bullfighting

ศุภร ชูทรงเดช
Suporn Shoosongdej

สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์
วิทยาลัยการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต
Communication Design,
College of Design, Rangsit University
Corresponding author E-mail: suporn.s@rsu.ac.th
Corresponding author Tel. 063-2379646

ARTICLE INFO

Received: March 03, 2026 Revised: June 06, 2026
Accepted: June 25, 2026 Published: June 30, 2026

■ บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอกระบวนการสร้างสรรค์และวิเคราะห์ผลงานวิดีโออาร์ตเชิงวิพากษ์เรื่อง “The Eyes Wide Shut: Realm of Thai Bullfight” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแนวคิด “การมองความรุนแรง” (Violence Gaze) ซึ่งขยายกรอบทฤษฎี Male Gaze ของ Mulvey (1975) และ Scopic Register ของ Lacan (1998) สู่บริบทการวิพากษ์วัฒนธรรมไทยร่วมสมัย กระบวนการประกอบด้วยสามระยะ ได้แก่ 1) การเก็บข้อมูลภาคสนามในสนามชนวัวบ้านน้ำกระจาย จังหวัดสงขลา (พ.ศ. 2555) ตามหลักมานุษยวิทยาที่ศานาที่ไม่แทรกแซงเหตุการณ์ 2) การพัฒนาแนวคิดและทฤษฎีการมองจากงานของ Mulvey, Lacan, Sartre, Foucault และ Arendt และ 3) การออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานด้วยการยืดเวลาประมาณ 150 เท่า การปรับความคมชัดและความเข้มของภาพเกินธรรมชาติ และการตัดต่อแบบคู่ขนานบนจอคู่ ผลการวิจัยพบว่า การออกแบบกระบวนการที่เน้นประสบการณ์การเผชิญหน้า (Confrontational Experience) สามารถกระตุ้นให้ผู้ชมตระหนักถึงการมีส่วนร่วมของตนกับความรุนแรง ผ่าน 1) การยืดเวลาที่ทำลายภาวะด้านชา 2) ภาพคมชัดเกินจริงที่สร้างความรู้สึกถูก “จ้องมองกลับ” และ 3) การจัดวางจอคู่ที่บังคับให้เลือกมอง การประเมินกระบวนการผ่านการทดสอบกับผู้ชมกลุ่มเล็กยืนยันสมมติฐานเรื่องการสมรู้ร่วมคิดทางวัฒนธรรม องค์ความรู้ใหม่ที่ได้คือ 1) แนวคิด Violence Gaze ที่อธิบายกลไกการทำให้ความรุนแรงเป็นเรื่องปกติในวัฒนธรรมไทย 2) กระบวนการออกแบบศิลปะเพื่อสังคมที่เน้นการสร้างประสบการณ์มากกว่าการให้ข้อมูล และ 3) วิธีประเมินผลงานศิลปะผ่านการสังเกตพฤติกรรมและปฏิกิริยาทางร่างกายของผู้ชม

คำสำคัญ: วิดีโออาร์ต การมองความรุนแรง มานุษยวิทยาที่ศานา การสมรู้ร่วมคิดทางวัฒนธรรม ศิลปะเพื่อสังคม การออกแบบกระบวนการ

■ Abstracts

This article presents the creative process and critical analysis of a video art work entitled “The Eyes Wide Shut: Realm of Thai Bullfight”. It aims to develop the concept of “Violence Gaze,” extending Mulvey’s (1975) Male Gaze and Lacan’s (1998) Scopic Register into a critique of contemporary Thai culture. The process comprised of three phases, including, (1) fieldwork at the Ban Nam Krachai bullfighting arena, Songkhla Province (2012), following visual-anthropological principles of non-intervention; (2) theoretical development of gaze theory drawing on Mulvey, Lacan, Sartre, Foucault, and Arendt; and (3) creative production using roughly 150x temporal elongation, hyper-naturalistic sharpness and contrast, and dual-screen parallel editing. The findings show that a process-centered design built on confrontational experience can prompt viewers to recognize their own complicity in violence through (1) temporal elongation that dismantles desensitization; (2) hyper-sharp imagery that evokes being “gazed back at”; and (3) a dual-screen arrangement that forces selective looking. Process evaluation with a small audience group confirmed the hypothesis of cultural complicity. The study’s original contributions are (1) the concept of “Violence Gaze” articulating how violence is normalized within Thai culture; (2) a socially engaged art-design process foregrounding experience over information; and (3) a method for evaluating art through observation of audiences’ behavioral and physical responses.

Keywords: *Video Art, Violence Gaze, Visual Anthropology, Cultural Complicity, Socially Engaged Art, Process Design*

■ บทนำ

ในโลกที่ภาพความรุนแรงปรากฏอยู่ทุกหนทุกแห่งผ่านสื่อมวลชน สื่อสังคมออนไลน์ และกิจกรรมบันเทิงต่าง ๆ การรับชมความรุนแรงโดยไม่สะทกสะท้านกลายเป็นเรื่องปกติในชีวิตประจำวัน ผู้ชมมักถูกวางอยู่ในฐานะ “ผู้สังเกตการณ์” ที่ไม่ถูกแตะต้อง มีระยะห่างทางจิตใจจากเหตุการณ์ที่กำลังรับชมอยู่ ปรากฏการณ์นี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Sontag (2003) ที่เสนอว่า การมองภาพความทุกข์ของผู้อื่นอาจนำไปสู่ภาวะด้านชา (desensitization) ซึ่งทำให้ผู้ชมสูญเสียความรู้สึกเห็นอกเห็นใจต่อความเจ็บปวดของผู้อื่น ในบริบทของประเทศไทย การชนวัวในภาคใต้เป็นตัวอย่างที่น่าสนใจของความรุนแรงทางวัฒนธรรมที่ได้รับการยอมรับและเฉลิมฉลอง ประเพณีที่สืบทอดมากกว่า 400 ปีในพื้นที่จังหวัดสงขลา ปัตตานี นราธิวาส และพื้นที่ชายแดนใกล้เคียง มิได้ทำหน้าที่เพียงในฐานะกีฬาหรือความบันเทิงเท่านั้น หากแต่เป็นพื้นที่ทางวัฒนธรรมที่ซับซ้อน ซึ่งเชื่อมโยงกับระบบความเชื่อ เศรษฐกิจ และอัตลักษณ์ของชุมชน (Kemp, 2015; รงค์ บุญสวยขวัญ, 2559)

ขจรจิต บุณนาค (2554) ชี้ให้เห็นว่า ความรุนแรงในสังคมไทยมักถูกปกปิดและทำให้เป็นเรื่องปกติผ่านกระบวนการทางวัฒนธรรม เช่น การเปลี่ยนภาพของความทุกข์ให้กลายเป็นสิ่งสุนทรีย์หรือการใช้คำศัพท์ที่บรรเทาความรุนแรงให้ดูไม่รุนแรง การชนวัวจึงเป็นกรณีศึกษาที่เหมาะสมในการทำ ความเข้าใจว่าผู้ชมมีบทบาทอย่างไรในการผลิตซ้ำและดำรงอยู่ของความรุนแรงผ่านการมอง การตระหนักนี้นำไปสู่การค้นคว้าทางทฤษฎี

ในมิติของการมอง อำนาจ และจริยธรรม และในที่สุดนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน “The Eyes Wide Shut: Realm of Thai Bullfight” ในรูปแบบวิดีโออาร์ตแบบติดตั้งสองช่องสัญญาณที่ออกแบบมิใช่เพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับการชนวัว หากแต่เพื่อวางผู้ชมไว้ท่ามกลางความไม่สบายใจของการมองตนเอง โดยเสนอแนวทางใหม่ในการใช้ศิลปะร่วมสมัยเป็นพื้นที่สำหรับการตั้งคำถามและการไตร่ตรองเชิงวิพากษ์ต่อบทบาทของผู้ชมในวัฒนธรรมความรุนแรง

แม้ข้อมูลภาคสนามของงานวิจัยนี้จะถูกบันทึกตั้งแต่ปี พ.ศ. 2555 (ภาพที่ 1) แต่ประเด็นที่ศึกษากลับทวีความร่วมสมัยยิ่งขึ้นในปัจจุบัน เมื่อการบริโภคภาพความรุนแรงผ่านสื่อสังคมออนไลน์ คลิปไวรัล และการถ่ายทอดสด กลายเป็นกิจวัตรประจำวันสำหรับผู้ชมเลื่อนผ่านความทุกข์ของผู้อื่นด้วยปลายนิ้วโดยแทบไม่รู้สึกระส่ำระสาย ภาวะ “การมองโดยไม่เห็น” และการสมรู้ร่วมคิดทางวัฒนธรรมที่งานวิจัยนี้วิเคราะห์ผ่านกรณีการชนวัว จึงสะท้อนกลไกการรับรู้ความรุนแรงในวัฒนธรรมดิจิทัลร่วมสมัยได้อย่างมีนัยสำคัญ และยืนยันว่าคำถามเชิงจริยธรรมของการมองยังคงมีความเร่งด่วนต่อวงวิชาการและสังคมไทยในสถานการณ์ปัจจุบัน

■ วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนากระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานวิดีโออาร์ตที่สามารถกระตุ้นให้ผู้ชมตระหนักถึงบทบาทของตนเองในการมีส่วนร่วมกับความรุนแรงทางวัฒนธรรม
2. เพื่อพัฒนาแนวคิด “การมองความรุนแรง” (Violence Gaze) และ “การสมรู้ร่วมคิดทางวัฒนธรรม” (Cultural Complicity) ที่เหมาะสมกับบริบทวัฒนธรรมไทย โดยขยายกรอบทฤษฎีการมอง (Gaze Theory) ที่มีอยู่
3. เพื่อประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานผ่านการศึกษาการตอบสนองทางพฤติกรรม อารมณ์ และจิตสำนึกของผู้ชม โดยใช้การบันทึกคำสะท้อน (Reflective Response) จากผู้ชมที่ผ่านการรับชมผลงานทั้งในรูปแบบการจัดแสดงและออนไลน์ เพื่อยืนยันสมมติฐานเรื่อง Cultural Complicity และประสิทธิผลของการออกแบบกระบวนการ
4. เพื่อสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับการใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือวิจัยทางมานุษยวิทยาที่สนาและการออกแบบกระบวนการมากกว่าการออกแบบชิ้นงาน



ภาพที่ 1 ภาพบรรยากาศการแข่งขันชนวัวในสนามกีฬาชนโคบ้านน้ำกระจาย หมู่ 2 ตำบลพะวง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา ภาพซ้ายบนแสดงวัวสองตัวประจันหน้าในสนามดิน ภาพขวาบนบันทึกกลุ่มผู้ชมชายที่โน้มตัวเข้าหาสนาม และภาพล่างแสดงมุมมองจากด้านหลังวัวที่ทำให้ผู้ถูกมองและผู้มองอยู่ในเฟรมเดียวกัน สะท้อนกลไก Violence Gaze ที่เป็นแกนกลางของงานวิจัย ถ่ายภาพโดยผู้วิจัย ณ วันที่ 13 ตุลาคม พ.ศ. 2555

■ ภูมิหลังและการทบทวนวรรณกรรม

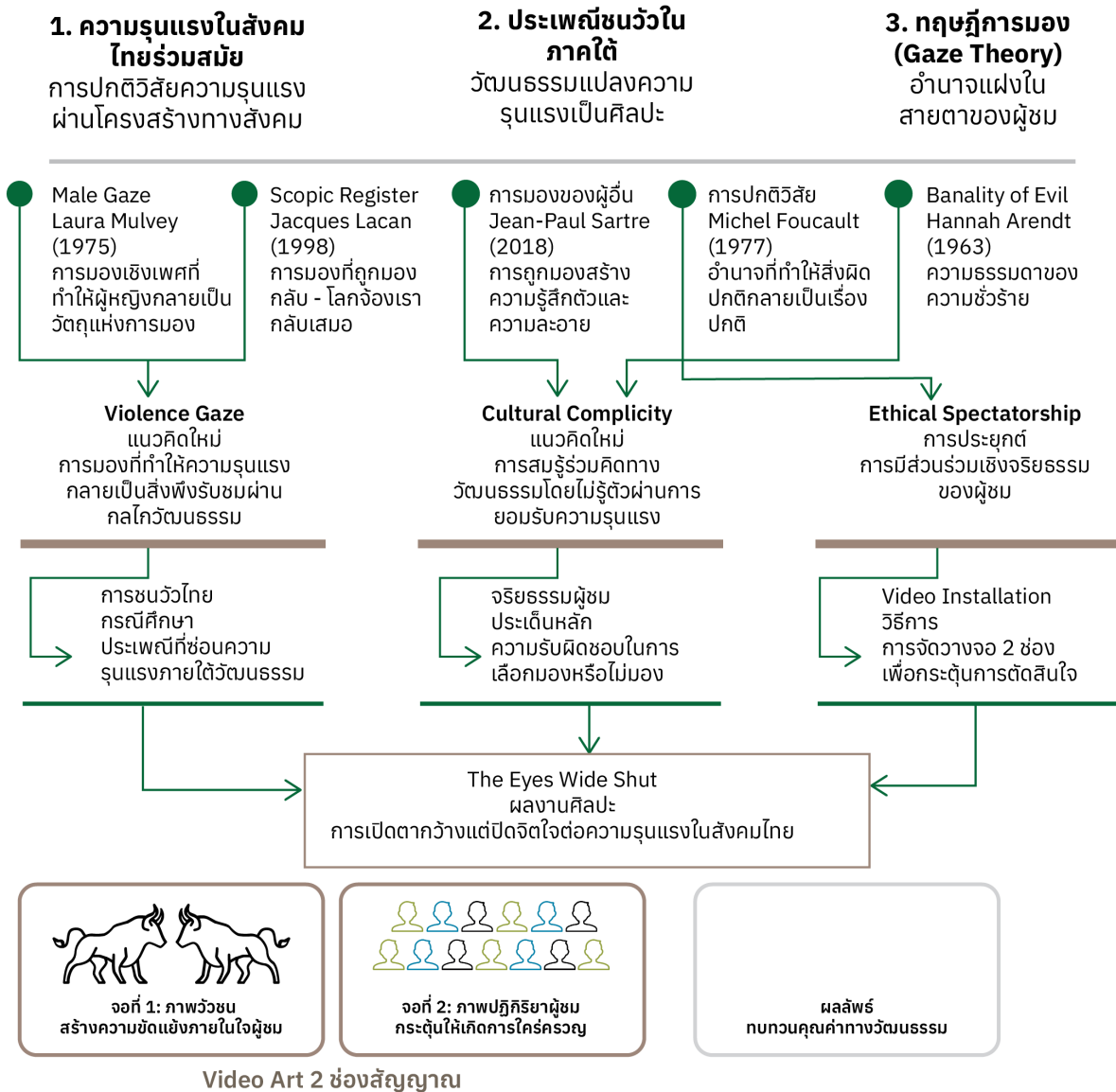
แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานวิจัยชิ้นนี้ มีจุดเริ่มต้นจากประสบการณ์ภาคสนามของผู้วิจัยในฐานะช่างภาพอิสระที่เข้าไปบันทึกภาพในสนามวัวชนภาคใต้เมื่อปี พ.ศ. 2555 เสียงอื้ออึงของผู้ชม สายตาที่จับจ้องมือที่ยื่นขึ้นบนอากาศราวกับสัญญาณพิธีกรรม และการสั่นสะเทือนของพื้นดินเมื่อวัวสองตัวพุ่งเข้าชนกัน ล้วนก่อให้เกิดความขัดแย้งเชิงอารมณ์อย่างลึกซึ้ง สิ่งที่ทำให้ผู้วิจัยรู้สึกหวนไห้มิใช่ความรุนแรงที่ปรากฏต่อหน้า หากแต่เป็นการตระหนักว่าตนเองกำลังมีส่วนร่วมในการ “ผลิตภาพ” ของความรุนแรงผ่านเลนส์กล้อง - นี่ยังกดชัตเตอร์ต่อไปโดยไม่สะดุ้ง คำถามพื้นฐานจึงเกิดขึ้นว่า ตนเองคือ “ผู้บันทึก” หรือ “ผู้ร่วมผลิตความรุนแรง” และคำถามนั้นไม่อาจตอบได้อย่างสะอาดหมดจด

ทว่างานศิลปะที่แท้จริงมิได้เกิดขึ้นในสนาม หากแต่เกิดขึ้นในห้องตัดต่ออันเงียบสงบ ตลอดระยะเวลากว่า 8 ปีที่ผู้วิจัยนั่งทบทวนภาพถ่ายเข้าไปซ้ำมา ความเงียบของห้องขับเน้นให้ภาพและเสียงที่บันทึกไว้ก้องดังขึ้นในจิตสำนึกอย่างไม่อาจหลีกเลี่ยง กระบวนการ “อยู่กับภาพ” อย่างลึกซึ้งนี้เองที่ทำให้ผู้วิจัยเริ่มมองเห็นสิ่งที่มองข้ามไปในสนามจริง และได้ยินเสียงที่ถูกกลบด้วยเสียงเฮของฝูงชน กระบวนการตัดต่อจึงกลายเป็นพิธีกรรมทางจิตสำนึก การเผชิญหน้ากับภาพเหล่านั้นซ้ำแล้วซ้ำเล่าในความเงียบ ทำให้เกิดการเปลี่ยนผ่านการมองผ่านเลนส์ไปสู่การมองผ่านคำถามและช่องว่างระหว่างเฟรม จนนำไปสู่การตระหนักว่า ศิลปะที่แท้จริงมิได้อยู่ที่การจับภาพความตื่นเต้น แต่อยู่ที่การเปิดเผยชั้นความหมายที่ซ่อนอยู่ภายใต้ปรากฏการณ์ ผลงาน “The Eyes Wide Shut: Realm of Thai Bullfight” จึงถือกำเนิดขึ้น เพื่อสื่อถึงสภาวะขัดแย้งของการมองที่เปิดกว้างแต่กลับปิดกั้นการรับรู้ไปพร้อมกัน

นอกเหนือจากมิติส่วนบุคคล แรงบันดาลใจยังมาจากการสังเกตการณ์วัฒนธรรมและสังคมไทยในบริบทกว้างขึ้น ดังที่ Arendt (1963) ชี้ให้เห็นว่าความรุนแรงมักถูกปกปิดและทำให้เป็นเรื่องปกติผ่านกระบวนการทางสังคมและวัฒนธรรม ประเพณีการชนวัวจึงเป็นพื้นที่ที่เหมาะสมอย่างยิ่งในการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรง ประเพณี และการยอมรับของสังคม สอดคล้องกับแนวคิด “ความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์” (Symbolic Violence) ของ Bourdieu (1977) ที่ว่าสิ่งซึ่งคนนอกมองว่าเป็น “ความโหดร้าย” อาจถูกนิยามแตกต่างออกไปโดยสิ้นเชิงในบริบทวัฒนธรรมของคนใน ซึ่งมองการชนวัวในฐานะมรดกทางวัฒนธรรม การลงทุนทางเศรษฐกิจ และความภาคภูมิใจของตระกูล ความตึงเครียดระหว่างมุมมองเหล่านี้ ประกอบกับอิทธิพลจากทฤษฎีการมองของ Mulvey (1975) และแนวคิดเรื่อง “การมองของผู้อื่น” ของ Sartre (2018) ได้กระตุ้นให้เกิดความสนใจในการพัฒนาแนวคิด “การมองความรุนแรง” (Violence Gaze) และนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานที่ทำนายผู้ชมให้ตั้งคำถามกับการมองของตนเอง ว่าพวกเขากำลัง “เปิดตากว้าง” เพื่อมองสิ่งใด และ “ปิดตา” ต่อสิ่งใดในโลกที่ซับซ้อนนี้ ดังแผนผังในภาพที่ 2

แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์



ภาพที่ 2 แผนผังแรงบันดาลใจและแนวคิดหลักของผลงาน The Eyes Wide Shut: Realm of Thai Bullfight แสดงกระบวนการพัฒนาแนวคิดตั้งแต่ประสบการณ์ภาคสนาม (พ.ศ. 2555) การศึกษาทฤษฎีการมอง (Gaze Theory) การพัฒนาแนวคิด Violence Gaze และการประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน วิดีโออาร์ต

จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์ผลงาน

เป้าหมายหลักของการสร้างสรรค์ผลงาน “The Eyes Wide Shut: Realm of Thai Bullfight” คือ การสร้างพื้นที่สำหรับการตั้งคำถามและการไตร่ตรองเชิงวิพากษ์ต่อปรากฏการณ์วัวชนโดยมิได้มุ่งตัดสินหรือนำเสนอคำตอบสำเร็จรูป หากแต่ท้าทายผู้ชมให้พิจารณาบทบาทของตนเองในฐานะผู้บริโภคภาพความรุนแรง และตระหนักว่าการมองมิเคยเป็นกลาง สอดคล้องกับข้อเสนอของ Benjamin (2008) ที่ว่าเทคโนโลยีสามารถ

เปลี่ยนแปลงวิธีการรับรู้และสร้างประสบการณ์ใหม่ได้ ในแง่นี้ ผลงานจึงใช้ภาษาภาพยนตร์เชิงทดลองที่ผสมองค์ความรู้จากศิลปะร่วมสมัย สารคดีเชิงทดลอง และมานุษยวิทยาพัฒนา เพื่อเปิดเผยมิติที่ภาษาพูดหรือภาษาเขียนไม่อาจสื่อสารได้ ผ่านการออกแบบจังหวะ ความเงียบ และการจัดวางภาพที่ท้าทายรูปแบบการบริโภคภาพแบบเดิม

ผลงานยังมุ่งสร้างการเจรจาต่อรองความหมายระหว่างมุมมองของคนในและคนนอก ระหว่างประเพณีและความทันสมัย ระหว่างการอนุรักษ์และการวิพากษ์ โดยไม่ยืนอยู่ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง แต่เปิดพื้นที่ให้ความหมายที่หลากหลายดำรงอยู่ร่วมกันอย่างตึงเครียดและท้าทาย ตามแนวคิดของ Rancière (2004) เรื่อง “การแบ่งปันความรู้สึกรู้สึก” (Distribution of the Sensible) ที่ศิลปะสามารถเปลี่ยนแปลงวิธีการรับรู้และเข้าใจโลกได้ในขณะเดียวกัน ผลงานมุ่งศึกษากลไกการปกติวิสัยความรุนแรง (Normalization of Violence) ในบริบทสังคมไทยร่วมสมัย โดยใช้การชนวนเป็นกรณีศึกษา เพื่อให้ผู้ชมตระหนักถึงกระบวนการที่ทำให้ความรุนแรงกลายเป็นเรื่องปกติ ไม่เพียงในบริบทของการชนวนเท่านั้น แต่รวมถึงสถานการณ์อื่น ๆ ในสังคมที่ความรุนแรงถูกปกปิดด้วยการเรียกชื่ออื่น สอดคล้องกับกรอบแนวคิดของ Galtung (1969) ที่ความรุนแรงมิได้จำกัดอยู่เพียงมิติทางกายภาพเท่านั้น

ในที่สุด ผลงานมุ่งกระตุ้นให้ผู้ชมทบทวนความคิดและอคติของตนเอง เปิดใจรับฟังเสียงที่แตกต่าง และสำรวจ “ความรุนแรงที่แฝงในตัวของเรา” การใช้ศิลปะร่วมสมัยเป็นสื่อกลางช่วยให้สามารถนำเสนอประเด็นอ่อนไหวได้โดยไม่โจมตีหรือรุกราน แต่เป็นการสร้างพื้นที่สำหรับการสนทนาที่สร้างสรรค์และมีความลึก ผ่านการตั้งคำถามว่าผู้ชมกำลัง “เลือกจะมอง” หรือ “เลือกจะมองข้าม” สิ่งใดในโลกแห่งความเป็นจริงที่ซับซ้อนนี้ ซึ่งสะท้อนผ่านชื่อผลงานที่ตั้งคำถามถึงสภาวะ “Eyes Wide Shut” ของเราทุกคนในสังคมร่วมสมัย

■ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การทบทวนวรรณกรรมในบริบทไทย ก่อนการนำเสนอกรอบทฤษฎีการมอง ผู้วิจัยพบว่าการสำรวจวรรณกรรมในบริบทไทยมีความสำคัญในการระบุช่องว่างทางความรู้ที่งานวิจัยนี้มุ่งเติมเต็ม งานของ Kemp (2015) วิเคราะห์การชนวนในเชิงประวัติศาสตร์วรรณกรรม ขณะที่ Terry (2016) ใช้ภาพถ่ายสารคดีเป็นสื่อแสดงประเด็นทางสังคม สิ่งที่ขาดหายไปในงานทั้งสองคือการวิเคราะห์ที่เชิญชวนให้ผู้ชมเผชิญหน้ากับการมีส่วนร่วมของตนเองในกลไกการผลิตซ้ำความรุนแรง

งานของ รงค์ บุญสวยขวัญ (2559) เปิดเผยกลไกสำคัญคือ การที่ประเพณีที่ดูเหมือนไม่มีพิษภัยถูกประกอบสร้างให้กลายเป็นเครื่องมือทางอำนาจและการควบคุมทางสังคม การวิเคราะห์ของ ขจรจิต บุณนาค (2554) ช่วยอธิบายกลไกที่ความรุนแรงในสังคมไทยถูกทำให้เป็นเรื่องปกติผ่านการเปลี่ยนภาพของความทุกข์ให้กลายเป็นสิ่งสุนทรีย์ ช่องว่างทางความรู้เหล่านี้ นำผู้วิจัยไปสู่การพัฒนากรอบทฤษฎีการมองใหม่

นอกจากนี้ ชื่อผลงาน “Realm of Thai Bullfight” มีนัยยะที่ลึกกว่าการระบุพื้นที่ทางภูมิศาสตร์ คำว่า “Realm” ในที่นี้หมายถึงพื้นที่แห่งการประกอบสร้าง (Constructed Space) ที่ดำรงอยู่ผ่านพิธีกรรม กติกาสังคม และการรับรู้ร่วมของผู้คน สนามชนวัวจึงมิใช่เพียงเวทีสำหรับการแข่งขัน แต่เป็น “สนามแห่งการเห็นร่วมกัน” (Field of Collective Seeing) ที่ความรุนแรงได้รับการตีความใหม่ให้กลายเป็นความบันเทิงและมรดกวัฒนธรรม แนวคิดนี้จะถูกนำมาวิเคราะห์อย่างละเอียดในบทสรุป

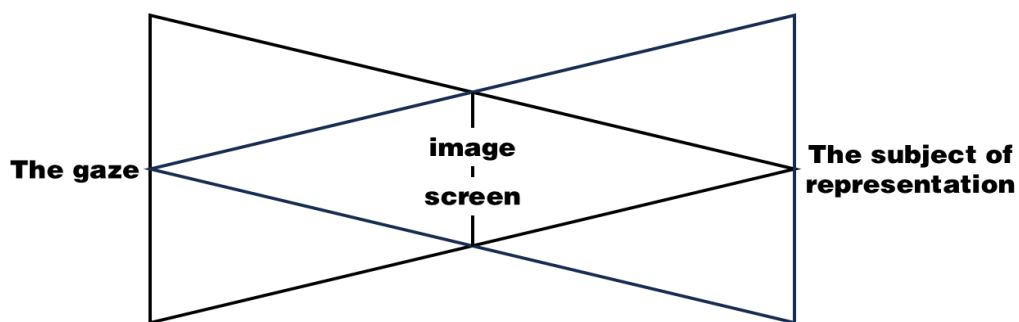
ทฤษฎีการมอง (Gaze Theory) และข้อจำกัดในบริบทความรุนแรง

ทฤษฎี Male Gaze (Mulvey, 1975) ในบทความสำคัญเรื่อง “Visual Pleasure and Narrative Cinema” เป็นจุดเริ่มต้นสำคัญในการทำความเข้าใจว่า การมองไม่เป็นกลางแต่ฝังรากในโครงสร้างอำนาจทางเพศและวัฒนธรรม Mulvey เสนอว่า ภาพยนตร์ฮอลลีวูดสร้างตำแหน่งการมองที่เป็นผู้ชาย (Male Subject Position) โดยผู้หญิงถูกนำเสนอในฐานะ “วัตถุแห่งการมอง” (Object of the Gaze) ที่ให้ความพึงพอใจทางสายตาแก่ผู้ชาย การวิเคราะห์นี้มีอิทธิพลอย่างมากต่อการศึกษาภาพยนตร์และสื่อร่วมสมัย

อย่างไรก็ตาม การจำกัดกรอบการวิเคราะห์ไว้เพียงมิติเพศวิถีส่งผลให้ทฤษฎีนี้ไม่สามารถอธิบายปรากฏการณ์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการมองได้อย่างครอบคลุม โดยเฉพาะในกรณีของความรุนแรงทางวัฒนธรรม งานวิจัยนี้จึงเสนอการขยายแนวคิดไปสู่ “Violence Gaze” ซึ่งเน้นว่า การมองความรุนแรงมิใช่เพียงการรับรู้ภาพ แต่เป็นการแสดงออกของการเลือกตั้งจริยธรรมที่มีผลกระทบต่อการดำรงอยู่ของความรุนแรงนั้น

Lacan (1998) ในงาน “The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis” เสนอแนวคิด “Scopic Register” หรือ “ระเบียบการมอง” ที่เปลี่ยนความเข้าใจแบบดั้งเดิมว่า การมองเป็นกิจกรรมที่มีทิศทางเดียว Lacan (1998) เสนอว่า ในขณะที่เรามอง เราก็ถูก “โลกจ้องมองกลับ” (The World Looks Back) ผ่านสิ่งที่เขาเรียกว่า “The Gaze” ดังแสดงในภาพที่ 3 ซึ่งไม่ใช่การมองของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง แต่เป็นการมองที่ฝังอยู่ในโครงสร้างเชิงสัญลักษณ์ของสังคม

การประยุกต์แนวคิดนี้ในงานวิจัยสร้างสรรค์นี้เป็นการสร้างกรอบการเข้าใจใหม่ว่า เมื่อผู้ชมเข้าชมงานวิดีโออาร์ตเรื่องการชนวัว พวกเขาไม่ได้เป็นเพียงผู้มองที่เป็นกลาง แต่ถูก “การชนวัวจ้องมองกลับ” ผ่านโครงสร้างวัฒนธรรมที่กำหนดว่า การมองนี้หมายถึงอะไร การออกแบบวิดีโออาร์ตแบบสองจอ (2-Channel) ในงานนี้จึงเป็นการทำให้กลไกนี้ปรากฏผ่านประสบการณ์ของผู้ชม โดยผู้ชมจะตระหนักว่าการเลือกมองหรือไม่มองนั้น ถูกภาพและพื้นที่ “จ้องมองกลับ” และกำลังกำหนดตัวตนของพวกเขาในฐานะผู้สมรู้ร่วมคิด



ภาพที่ 3 แผนภาพสามเหลี่ยมแสดง “ระเบียบการมองเห็น” (Scopic Register) ของ Lacan (1998) ประกอบด้วยรูปสามเหลี่ยมไขว้กันสองชุดวางเคียงกัน ในชุดซ้ายมีป้ายกำกับ “The gaze” ที่มุมซ้าย “image / screen” ที่จุดตัดกลาง และ “The subject of representation” ที่มุมขวา เส้นที่ไขว้กันแสดงให้เห็นว่าการมองไม่ใช่กิจกรรมทิศทางเดียว แต่เป็นความสัมพันธ์ย้อนกลับระหว่างผู้มอง จอภาพ และสิ่งที่ถูกแสดงแทน ในชุดขวามีภาพถ่ายของนักแสดงจากภาพยนตร์ Basic Instinct (ค.ศ. 1992) วางอยู่ที่ไหนดตำแหน่งเดียวกัน เพื่อแสดงตัวอย่างว่าการจ้องมองหมุนเวียนระหว่างผู้ชม จอภาพ และบุคคลที่ถูกแสดงแทน มิใช่ไหลไปในทิศทางเดียว

Arendt (1963) ในงาน “Eichmann in Jerusalem: A Report on the Banality of Evil” เสนอแนวคิดสำคัญที่ว่า ความชั่วร้ายส่วนใหญ่ไม่ได้เกิดจากบุคคลที่ชั่วร้ายโดยสันดาน แต่เกิดจากคนธรรมดาที่ “ไม่คิด” (Thoughtlessness) และทำตามระบบโดยไม่ตั้งคำถาม การสังเกตการณ์นี้มาจากการเข้าร่วมฟังการพิจารณาคดีของ Adolf Eichmann นายทหารนาซีที่มีส่วนร่วมในการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ Arendt พบว่า Eichmann ไม่ใช่ปีศาจที่น่ากลัว แต่เป็นข้าราชการที่ทำหน้าที่ตามคำสั่งอย่างไม่ตั้งคำถาม

แนวคิดนี้มีความเกี่ยวข้องอย่างลึกซึ้งกับการศึกษาการชนวน เนื่องจากผู้ชมส่วนใหญ่ไม่ได้เป็นคนชั่วร้ายที่ต้องการเห็นสัตว์ทรมาน แต่เป็นคนธรรมดาที่ยอมรับระบบความหมายที่ทำให้การชนวนกลายเป็น “ประเพณี” “ความบันเทิง” หรือ “ศิลปะการต่อสู้” การปกปิดวิสัยนี้เกิดขึ้นผ่านการไม่คิด (Thoughtlessness) มากกว่าความโหดร้าย งานวิจัยนี้จึงนำแนวคิดของ Arendt มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเทคนิคการยืดเวลา (Temporal Elongation) ที่บังคับให้ผู้ชม “คิด” โดยการทำให้พวกเขาไม่สามารถ “ผ่าน” ช่วงเวลาแห่งความรุนแรงไปอย่างรวดเร็วตามปกติ โดยไม่ตั้งคำถามเชิงจริยธรรม ในบริบทของงานศิลปะนี้ แนวคิดดังกล่าวถูกนำมาใช้เพื่อทำความเข้าใจว่า ผู้ชมมิได้มีเจตนาร้ายในการรับชมความรุนแรงจากการชนวน แต่การที่พวกเขาไม่ตั้งคำถามกับภาพที่ตนมอง เป็นส่วนหนึ่งของการทำให้ความรุนแรงกลายเป็นเรื่อง “ธรรมดา” และ “พึงรับชม” ได้ แนวคิดนี้สัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับ Violence Gaze และ Cultural Complicity ซึ่งทั้งหมดล้วนทำให้การไม่ตั้งคำถามกลายเป็นกลไกของความรุนแรงร่วมสมัย ดังคำกล่าวที่ว่า “ความชั่วร้ายที่น่ากลัวที่สุดไม่ใช่ความป่าเถื่อน หากแต่เป็นความธรรมดาอันไร้คำถาม” (Arendt, 1963)

ระเบียบวิธีวิจัยและกระบวนการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงาน The Eyes Wide Shut: Realm of Thai Bullfight เน้นการออกแบบกระบวนการมากกว่าการออกแบบชิ้นงาน มิใช่เพียงการผลิตวิดีโอศิลปะ หากแต่เป็นกระบวนการศึกษาวัฒนธรรมผ่านสายตาของผู้วิจัย ซึ่งต้องอาศัยทั้งความเข้าใจบริบท การเลือกสื่อ และการจัดวางประสบการณ์ของผู้ชมอย่างมีชั้นเชิง แต่ละขั้นตอนของการทำงานจึงมิได้เป็นเพียงขั้นตอนเชิงเทคนิค หากยังสะท้อนวิธีคิด วิธีมอง และท่าทีของผู้วิจัยต่อปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมที่กำลังศึกษาด้วย ดังภาพที่ 4

ระยะที่ 1: การเตรียมการและเก็บข้อมูล

ระยะแรกของกระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ครอบคลุมการเตรียมการในทุกมิติ ตั้งแต่การสร้างความรู้ทางวิชาการ การสำรวจพื้นที่ การสร้างความสัมพันธ์กับชุมชน การเตรียมพร้อมด้านเทคนิค ไปจนถึงการบันทึกภาพในสนามจริง แม้ว่าการบันทึกภาพจะเกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2555 ภายใต้จุดประสงค์เดิมของการทำสารคดีอิสระ แต่กระบวนการวิจัยที่แท้จริงเริ่มต้นขึ้นเมื่อผู้วิจัยหวนกลับมาพิจารณา footage เหล่านั้นด้วยสายตาของศิลปินและนักวิจัยในเวลาต่อมา

การศึกษาข้อมูลเบื้องต้นครอบคลุมเอกสาร หนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประเพณีการชนวนในภาคใต้ของประเทศไทย ทั้งในแง่ประวัติศาสตร์ความเป็นมา รูปแบบการแข่งขัน กฎกติกา บทบาทของบุคคลที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนพัฒนาการของประเพณีตามบริบทที่เปลี่ยนแปลง การสร้างความรู้เชิงบริบทนี้มีความจำเป็นอย่างยิ่งเพื่อให้การวิพากษ์ผ่านผลงานศิลปะตั้งอยู่บนความเข้าใจที่ถ่องแท้ มิใช่การตัดสินจากภายนอก ก่อนการบันทึกภาพ ผู้วิจัยยังเดินทางสำรวจสนามชนวนล่วงหน้าเพื่อทำความเข้าใจภูมิทัศน์ทางกายภาพและสังคม จังหวะของกิจกรรมและความหลากหลายของผู้ชม ซึ่งต่อมากลายเป็น “นักแสดงโดยไม่รู้ตัว” ที่บทบาทของพวกเขาในฐานะผู้จ้องมอง

กลายเป็นแกนกลางสำคัญของผลงาน การสร้างความไว้วางใจกับชุมชนดำเนินไปพร้อมกัน โดยผู้วิจัยพบปะกับ
ผู้จัดงาน เจ้าของวัว และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง สะท้อนจริยธรรมการทำงานเชิงมานุษยวิทยาที่ให้ความเคารพต่อ
ความเป็นเจ้าของพื้นที่ของชุมชนและตระหนักถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างผู้วิจัยและผู้ถูกวิจัย



ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

The Eyes Wide Shut: Realm of Thai Bullfight

ภาพที่ 4 ไดอะแกรมขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน แสดงกระบวนการตั้งแต่การศึกษาข้อมูลจนถึงการนำเสนอ
ผลงานกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน “The Eyes Wide Shut: Realm of Thai Bullfight”
ดำเนินผ่านสามระยะที่สัมพันธ์และส่งผลต่อกันอย่างต่อเนื่อง โดยมีได้เป็นเส้นทางเชิงเส้น (Linear
Process) หากแต่เป็นการเคลื่อนไหวแบบวนซ้ำและสะท้อนกลับ (Iterative and Reflexive Process)
ระหว่างประสบการณ์ภาคสนาม กรอบทฤษฎี และการทดลองสร้างสรรค์

การบันทึกภาพในสนามจริงเมื่อวันที่ 13 ตุลาคม พ.ศ. 2555 (ภาพที่ 5) ดำเนินตามหลักการของมานุษยวิทยาทัศน (Visual Anthropology) โดยเน้นการบันทึกตามความเป็นจริง ไม่จัดฉาก และไม่แทรกแซงเหตุการณ์ กล้องถูกวางในตำแหน่งที่หลากหลายเพื่อบันทึกทั้งพฤติกรรมของวัวและปฏิกิริยาของผู้ชมอย่างต่อเนื่อง โดยให้ความสำคัญกับ “ภาพทั้งสนาม” ทั้งในมิติกายภาพและสังคม เพื่อทำความเข้าใจว่าสังคมสร้างความหมายยอมรับและส่งผ่านพิธีกรรมผ่านกระบวนการของ “การมอง” และ “การถูกมอง” อย่างไรก็ตาม ประเด็นที่ควรสังเกตคือ แม้ผลงานชิ้นสุดท้ายจะตัดสินใจ “ไม่ใช่เสียง” แต่การเก็บรักษาเสียงธรรมชาติไว้ครบถ้วนถือเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อให้ความเจียบที่ปรากฏในผลงานเป็น “ความเจียบที่มีความหมาย” อันเกิดจากการเลือกอย่างมีสติมิใช่ความว่างเปล่าโดยบังเอิญ



ภาพที่ 5 ภาพบรรยากาศการบันทึกภาพในสนามวัวชนบ้านน้ำกระจาย จังหวัดสงขลา



ภาพที่ 6 แสดงลักษณะการบันทึกตามหลักมานุษยวิทยาทัศน (Visual Anthropology) โดยไม่แทรกแซงหรือจัดฉากเหตุการณ์ ผู้ชมที่ปรากฏในภาพกลายเป็น “ผู้จ้องมองโดยไม่รู้ตัว” (Unconscious Gazers) ซึ่งเป็นแกนกลางของแนวคิด Cultural Complicity ในผลงาน ถ่ายภาพโดยผู้วิจัย ณ วันที่ 13 ตุลาคม พ.ศ. 2555

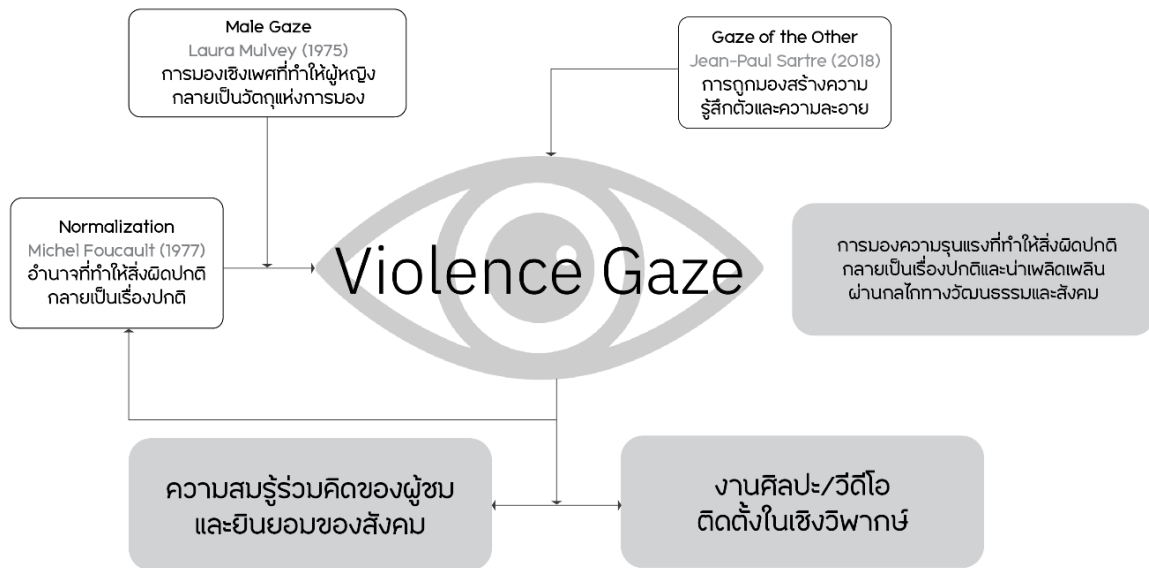
ระยะที่ 2: การพัฒนาแนวคิดและกรอบทฤษฎี

ระยะที่สองเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญที่ทำให้พุทธทศนามกลายเป็นวัตถุบิของงานวิจัยสร้างสรรค์อย่างแท้จริง กระบวนการนี้เริ่มต้นจากการที่ผู้วิจัยนั่งทบทวนพุทธทศนามเข้าไปเข้ามาในห้องตัดต่ออันเงียบสงบตลอดระยะเวลากว่า 8 ปี ความเงียบของห้องขับเน้นให้ภาพและเสียงที่บันทึกไว้องดังขึ้นในจิตสำนึก กระบวนการ “อยู่กับภาพ” อย่างลึกซึ้งนี้เองที่ทำให้ผู้วิจัยเริ่มมองเห็นสิ่งที่มองข้ามไปในสนามจริง และตระหนักว่าศิลปะที่แท้จริงมิได้อยู่ที่การจับภาพความตื่นเต้น แต่อยู่ที่การเปิดเผยชั้นความหมายที่ซ่อนอยู่ภายใต้ปรากฏการณ์

การตระหนักนี้นำไปสู่การศึกษาแนวคิด “การจ้องมอง” (The Gaze) จากนักคิดสำคัญ ได้แก่ Mulvey (1975), Lacan (1998) และ Sartre (2018) รวมถึง Foucault (1977) และ Arendt (1963) เพื่อสร้างกรอบทฤษฎีที่เหมาะสมกับบริบทวัฒนธรรมไทยดังภาพที่ 6 การศึกษาพบว่าแนวคิด Male Gaze ของ Mulvey (1975) แม้จะเป็นรากฐานสำคัญ แต่ยังไม่ครอบคลุมกลไกการมองที่ทำให้ความรุนแรงกลายเป็นเรื่องปกติในบริบทพิธีกรรม ผู้วิจัยจึงพัฒนาแนวคิด “การมองความรุนแรง” (Violence Gaze) ขึ้น โดยขยายกรอบทฤษฎีการมองให้ครอบคลุมมิติของการสมรู้ร่วมคิดทางวัฒนธรรม (Cultural Complicity) ซึ่งเสนอว่าผู้ชมมิได้เป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ที่เป็นกลาง หากแต่กลายเป็นส่วนหนึ่งของโครงสร้างอำนาจที่ทำให้ความรุนแรงถูกผลิตซ้ำผ่านการมอง การไม่มอง และการตีความความหมายของสิ่งที่มองเห็น แนวคิดนี้ถือเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นจากการสังเคราะห์ระหว่างประสบการณ์ภาคสนามและการศึกษาทฤษฎี และกลายมาเป็นแกนกลางของการตัดสินใจเชิงสร้างสรรค์ในระยะต่อไป

ทฤษฎี Male Gaze (Mulvey, 1975) ในบทความ “Visual Pleasure and Narrative Cinema” เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญในการทำความเข้าใจว่าการมองไม่เป็นกลาง แต่ฝังรากในโครงสร้างอำนาจทางเพศและวัฒนธรรม มัลวีย์เสนอว่าภาพยนตร์ฮอลลีวูดสร้างตำแหน่งการมองที่เป็นผู้ชาย (Male Subject Position) โดยผู้หญิงถูกนำเสนอในฐานะ “วัตถุแห่งการมอง” (Object of the Gaze) ที่ให้ความพึงพอใจทางสายตาแก่ผู้ชายทั้งในเรื่องและในโรงภาพยนตร์ อย่างไรก็ตาม การจำกัดกรอบการวิเคราะห์ไว้เพียงมิติเพศวิถีส่งผลให้ การวิเคราะห์พลวัตประเด็นสำคัญของความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมที่แฝงอยู่ในกิจกรรมอย่างการชนวัว ขณะที่มัลวีย์มุ่งเน้นการวิเคราะห์อำนาจทางเพศที่แสดงผ่านการมองผู้หญิงเป็นวัตถุ แต่ไม่ได้ขยายการวิเคราะห์ไปสู่รูปแบบอื่นของการมองที่ปกติวิสัยความรุนแรง

ริชาร์ด เซคเนอร์ (2020) ในผลงาน Performance Studies: An Introduction เสนอทฤษฎีการแสดง (Performance Theory) ที่มองการแสดงเป็นพฤติกรรมที่เรียนรู้และสามารถทำซ้ำได้ (Restored Behavior) เซคเนอร์เน้นว่าผู้ชม (Spectator) มีบทบาทสำคัญในการสร้างความหมายของการแสดง และมีขอบเขตในการเลือกว่าจะมีส่วนร่วมหรือไม่ ประสบการณ์จากงานวิดีโออาร์ตในการวิจัยนี้ไปสู่การทบทวนแนวคิด “การเลือก” ของเซคเนอร์ การทดลองกับการจัดวางภาพแบบสองจอที่ผู้ชมต้องตัดสินใจเลือกมองเผยให้เห็นว่า “การเลือก” นั้นมีความซับซ้อนมากกว่าที่เซคเนอร์เสนอ เพราะทั้งการมองและการไม่มองล้วนเป็นการกระทำทางการเมืองที่มีความหมาย จากข้อค้นพบเหล่านี้ ผู้วิจัยค้นพบว่าแม้ผู้ชมจะปฏิเสธที่จะมองภาพความรุนแรง พวกเขาก็ยังคงเป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์การแสดง การอยู่ในพื้นที่ การได้ยินเสียง การรู้ว่าสิ่งที่ไม่มองนั้นคืออะไร ล้วนเป็นรูปแบบหนึ่งของการมีส่วนร่วม สิ่งนี้นำไปสู่การขยายนิยามของ Spectatorship ไปสู่มิติจริยธรรมที่ลึกซึ้งกว่า และการตั้งคำถามต่อแนวคิด “ผู้ชมที่เป็นกลาง” ของเซคเนอร์



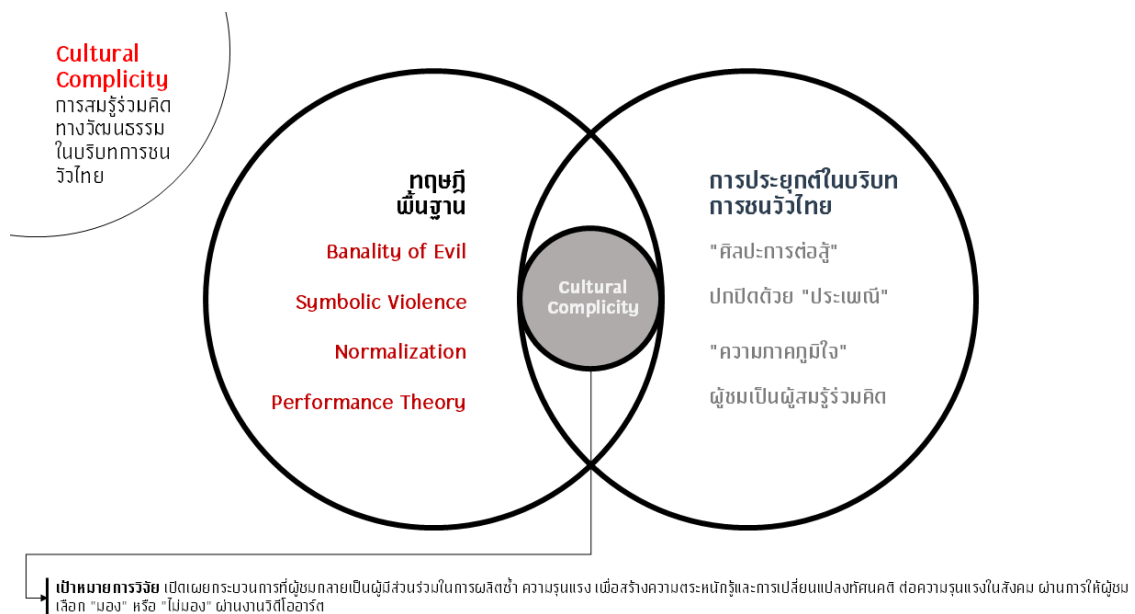
ภาพที่ 7 แผนภาพ Mind Map แบบวงกลมที่มีคำว่า “Violence Gaze” อยู่ตรงกลาง ล้อมรอบด้วยโหนดทฤษฎีสี่ประการ ได้แก่ Male Gaze (Mulvey, 1975) มุมบนซ้าย อธิบายว่า “การมองที่ทำให้ผู้หญิงกลายเป็นวัตถุแห่งการมอง”; Gaze of the Other (Jean-Paul Sartre, 1943) มุมบนขวา อธิบายว่า “การถูกมองสร้างความรู้สึกตัวและความละอาย”; Normalization (Foucault, 1977) มุมล่างซ้าย อธิบายว่า “อำนาจที่ทำให้สิ่งต่างๆ กลายเป็นเรื่องปกติ”; และ Banality of Evil (Arendt, 1963) มุมล่างขวาด้านล่างโหนดกลางมีแนวคิดต่อเนื่องสองประการคือ Cultural Complicity ทางซ้ายและ Video Installation ทางขวา บรรจบกันที่ด้านล่าง วงแหวนข้อความรอบนอกระบุว่า “การมองความรุนแรงที่ทำให้กลายเป็นเรื่องปกติและน่าเฟลิดเฟลินผ่านกลไกทางวัฒนธรรมและสังคม”

ซูซาน ซอนแทก (2003) ในผลงาน Regarding the Pain of Others ได้ตั้งคำถามต่อจริยธรรมของการมองภาพความทุกข์ของผู้อื่นโดยเฉพาะภาพสงครามและความรุนแรง ซอนแทกเสนอว่าการมองภาพเหล่านี้ อาจนำไปสู่ภาวะด้านชา (Desensitization) หรือกลับกันอาจสร้างความเห็นอกเห็นใจ (Compassion) ขึ้นอยู่กับบริบทและวิธีการนำเสนอ แนวคิดของซอนแทกช่วยอธิบายปรากฏการณ์ที่ผู้วิจัยพบในการชมการชนวิว คือ การที่ความรุนแรงที่เกิดขึ้นบ่อยครั้งทำให้ผู้ชมเกิดภาวะด้านชา อย่างไรก็ตาม สิ่งที่ซอนแทกยังไม่ได้สำรวจคือ กลไกที่ความด้านชานั้นถูกผลิตซ้ำผ่านโครงสร้างการแสดงและการรับชม การพัฒนาแนวคิด Violence Gaze จึงเติมเต็มช่องว่างนี้โดยเน้นว่า ความด้านชาไม่ใช่ผลข้างเคียงของการมองความรุนแรง แต่เป็นผลผลิตของระบบการแสดงที่ต้องการให้ความรุนแรงกลายเป็นเรื่องธรรมดา งานวิจัยสร้างสรรค์ชิ้นนี้อยู่ในกระแสของ Video Installation Art ที่ถือกำเนิดและพัฒนามาตั้งแต่ทศวรรษ 1960 โดย Nam June Paik และนักทดลองอื่น ๆ ที่ผลักดันให้วิดีโอกลายเป็นสื่อทางศิลปะอย่างเต็มตัว (Meigh-Andrews, 2014) การพัฒนาของ Video Installation ในเวลาต่อมา โดยเฉพาะงานของ Viola (1995) ที่ใช้การยืดเวลาและภาพสโลว์โมชันเพื่อสร้างประสบการณ์ทางจิตวิญญาณ มีจุดร่วมกับงานวิจัยนี้ในเชิงเจตนาและแนวคิดของการใช้เวลาเป็นเครื่องมือทางสุนทรียะ มิใช่ความเท่าเทียมในเชิงเทคนิค ทั้งนี้ Viola ใช้กล้องความเร็วสูงเฉพาะทางที่บันทึกภาพได้ในระดับหลายร้อยถึงหลักพันเฟรมต่อวินาที จึงได้ภาพเคลื่อนไหวช้าที่สิ้นไหลและคมชัดเป็นพิเศษ ขณะที่ผลงานชิ้นนี้

สร้างการยืดเวลาจากพุทธทศวรรษที่บันทึกในอัตราเฟรมปกติด้วยกระบวนการตัดต่อในภายหลัง ความแตกต่างของอุปกรณ์และอัตราเฟรม (Frame Rate) ดังกล่าวส่งผลให้คุณภาพและพื้นผิวของภาพต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ หากแต่ทั้งสองกรณีต่างอาศัยการจัดการมิติเวลาเพื่อเปลี่ยนการรับรู้ของผู้ชมต่อสิ่งที่มองเห็น

ในบริบทของการวิพากษ์สังคมผ่าน Installation Art นักทฤษฎี Rosalind Krauss (1999) ชี้ให้เห็นว่า Video Art มีศักยภาพพิเศษในการสร้าง “Loop of Self-Reference” ที่ทำให้ผู้ชมตระหนักถึงตำแหน่งของตนเองในฐานะผู้มองและผู้ถูกมอง ซึ่งสอดคล้องโดยตรงกับแนวคิด Violence Gaze และ Cultural Complicity ที่พัฒนาขึ้นในงานวิจัยนี้ นอกจากนี้ Bourriaud (2002) ในงาน Relational Aesthetics เสนอว่าศิลปะร่วมสมัยที่มีคุณค่าคือศิลปะที่สร้างความสัมพันธ์และปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชม ซึ่งผลงาน 2-Channel Video Installation ชิ้นนี้มุ่งสร้างในระดับจริยธรรม

การพัฒนาแนวคิด Cultural Complicity



ภาพที่ 8 แสดงแนวคิด Cultural Complicity การสมรู้ร่วมคิดทางวัฒนธรรม ในบริบทการชนวัวไทย จากการศึกษาทฤษฎีต่างๆ ข้างต้น ผู้วิจัยพัฒนาแนวคิด “การสมรู้ร่วมคิดทางวัฒนธรรม” (cultural complicity) เพื่ออธิบายกลไกที่ผู้ชมกลายเป็นส่วนหนึ่งของการผลิตซ้ำความรุนแรงโดยไม่รู้ตัว Cultural complicity ไม่ใช่การสมรู้ร่วมคิดแบบตั้งใจ แต่เป็นการถูกดึงเข้าสู่ระบบความหมายที่ทำให้ความรุนแรงดูเหมือนปกติหรือแม้แต่พึงปรารถนา

ภาพที่ 8 นำเสนอแนวคิด Cultural Complicity หรือการสมรู้ร่วมคิดทางวัฒนธรรม ซึ่งทำงานผ่านกลไกหลายระดับ ในระดับร่างกาย ความตื่นตื้น ความเครียด ที่เกิดขึ้นจากการรับชม ในระดับอารมณ์ ความเพลิดเพลิน ความภูมิใจ ที่ถูกสร้างขึ้นผ่านระบบความหมาย ในระดับสังคม การเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน การแสดงอัตลักษณ์ และในระดับจิตไร้สำนึก การถูกจัดรูปแบบความปรารถนาและความกลัว แนวคิดนี้เสนอทางเลือกแทนการแบ่งแยกแบบไบนารีระหว่าง “ผู้สนับสนุน” และ “ผู้ต่อต้าน” ความรุนแรง โดยเสนอว่าผู้ชมส่วนใหญ่อยู่ในพื้นที่สีเทาของการสมรู้ร่วมคิดโดยไม่รู้ตัว

ระยะที่ 3: การออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน

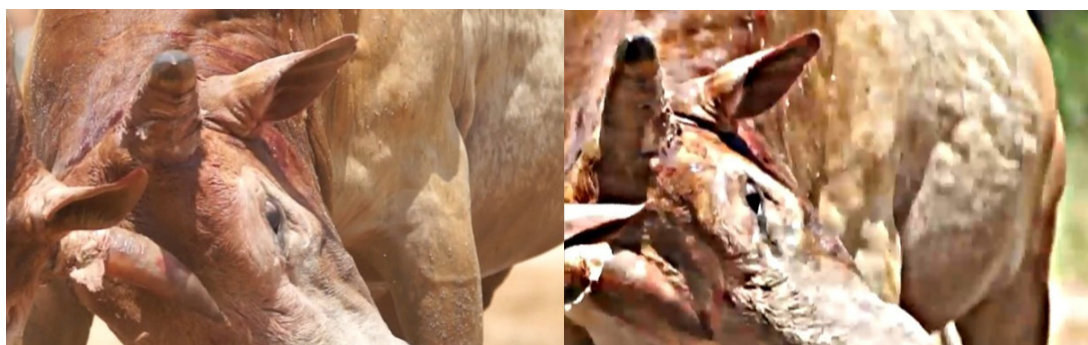
ระยะที่สามเป็นการแปลงแนวคิดทฤษฎีสู่การปฏิบัติผ่านการตัดสินใจเชิงสุนทรียะ โดยกระบวนการตัดต่อจากฟุตบอลกว่า 170 คลิปถือเป็นหัวใจของระยะนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้เทคนิคการยืดเวลา (Temporal Elongation) ด้วยการเพิ่มจำนวนเฟรมประมาณ 150 เฟรมจากความเร็วปกติ เพื่อขยายการเคลื่อนไหวในระดับที่สายตาปกติมองข้าม อิงจากแนวคิด Scopic Register ของ Lacan (1998) ที่เสนอว่าการมองมีใช้กระบวนการเดียว หากแต่เป็นการถูก “โลกจ้องมองกลับ” กลไกนี้ทำลายภาวะด้านชา (Desensitization) ที่ Sontag (2003) กล่าวถึง และเปิดเผยสิ่งที่ Arendt (1963) เรียกว่า “ความธรรมดาของความชั่วร้าย” โดยทำให้ภาพที่คุ้นเคยกลายเป็นสิ่งแปลกประหลาด

การจัดการมิติเวลา (Time Base) ถือเป็นหัวใจเชิงวิธีวิทยาของงานวิดีโออาร์ตประเภทนี้ ฟุตบอลต้นฉบับถูกบันทึกในเวลาจริง (Real Time) ของสนามชนวัว ซึ่งเหตุการณ์ดำเนินไปอย่างรวดเร็วจนผู้อยู่ในเหตุการณ์แทบไม่มีโอกาสไตร่ตรอง ขณะที่ในห้องตัดต่อ ผู้วิจัยได้ยืดและจัดการฐานเวลา (Manipulated Time) ด้วยการเพิ่มจำนวนเฟรมราว 150 เฟรม การเปลี่ยนฐานเวลาจากเวลาจริงสู่เวลาที่ถูกยืดนี้มีใช้เพียงปฏิบัติการทางเทคนิค หากเป็นการเปลี่ยนเงื่อนไขของการรับรู้โดยพื้นฐาน กล่าวคือ ภาพชุดเดียวกันเมื่ออยู่ในฐานเวลาที่ต่างกันย่อมเปิดเผยรายละเอียดและความหมายที่ต่างกัน เวลาจริงมีแนวโน้มกลบความรุนแรงไว้ในความเร็วและความตื่นเต้น ส่วนเวลาที่ถูกยืดบังคับให้รายละเอียดที่เคยถูกมองข้าม ทั้งแรงปะทะ ความเจ็บปวด และสายตาของผู้ชม ปรากฏชัดเจนยากจะเพิกเฉยดังตัวอย่างในภาพที่ 9 ด้วยเหตุนี้ การวิเคราะห์ผลกระทบของผลงานจึงต้องตระหนักว่า ภาพที่ผู้ชมในห้องจัดแสดงรับชม เป็นคนละภาวะเวลากับสิ่งที่ผู้ชมในสนามจริงเคยประสบ และความต่างของฐานเวลานี้เองที่เป็นกลไกสำคัญในการเปิดพื้นที่ให้เกิดการตีความเชิงวิพากษ์



ภาพที่ 9 ผลลัพธ์ของเทคนิค Temporal Elongation ที่ความเร็ว 150 เฟรมต่ำกว่าปกติ เทคนิคนี้เปิดเผยรายละเอียดการเคลื่อนไหวที่มองข้ามในการรับชมตามปกติ ทำลายกลไก Desensitization ตามแนวคิดของ Arendt (1963) เรื่อง Banality of Evil ภาพโดยผู้วิจัย พ.ศ. 2564

ควบคู่กับการยืดเวลา ผู้วิจัยปรับความคมชัด (Sharpness) และเพิ่มความเข้มของภาพ (Contrast) เกินธรรมชาติดังตัวอย่างในภาพที่ 10 เพื่อสร้างความรู้สึก “ถูกจ้องกลับ” ตามแนวคิด “การมองของผู้อื่น” ของ Sartre (2003) และใช้เทคนิคการตัดต่อแบบคู่ขนาน (Parallel Editing) ที่วางภาพการต่อสู้ของวัวควบคู่กับภาพผู้ชมในสนาม สร้างโครงสร้างของการรับรู้ที่ผู้ชมไม่อาจปฏิเสธการมีส่วนร่วมได้ สอดคล้องกับข้อเสนอของ Berger (1972) ที่ว่าการมองมีเคยเกิดขึ้นโดยลำพัง แต่เป็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่มองกับตัวผู้มองเสมอ



ภาพที่ 10 ภาพเปรียบเทียบ: ต้นฉบับ (ซ้าย) และภาพที่ผ่านการปรับความคมชัด (Sharpness) และความเข้ม (Contrast) เกินธรรมชาติ (ขวา) เพื่อสร้างความรู้สึก “ถูกภาพจ้องมองกลับ” ตามแนวคิด Scopic Register ของ Lacan (1998) สะท้อนกลไก Violence Gaze ที่ทำลายระยะห่างทางจิตใจระหว่างผู้ชมกับความรุนแรง ภาพโดยผู้วิจัย พ.ศ. 2564

การพัฒนาแนวคิด Violence Gaze จึงเป็นการขยายขอบเขตของทฤษฎีการมองให้ครอบคลุมมิติของการสมรู้ร่วมคิดทางวัฒนธรรมภายใต้บริบทของพิธีกรรม ผู้ชมมิได้เป็นเพียงผู้เฝ้าดูเหตุการณ์แต่กลายเป็นส่วนหนึ่งของโครงสร้างอำนาจที่ “ความรุนแรงถูกทำให้กลายเป็นสิ่งน่าจ้องมอง” สิ่งนี้สอดคล้องกับการศึกษาของ ฟูโกต์ (Foucault, 1977) เรื่องการปกติวิสัย แต่ในบริบทไทย กลไกนี้ไม่ได้ทำงานผ่านสถาบันวินัยแต่ผ่านเครือข่ายความสัมพันธ์และพิธีกรรมชุมชนที่ทำให้การมองความรุนแรงกลายเป็นการแสดงออกของความเป็นสมาชิกชุมชน การตัดต่อภาพผู้ชมขณะจ้องวัว จึงเป็นการส่องกระจกกลับไปยังผู้ชมวิดีโอ ให้ตระหนักถึงบทบาทของตนเองในการผลิตซ้ำการรับรู้ความรุนแรงอย่างไร้การตั้งคำถาม ดังคำกล่าวของจอห์น เบร์เกอร์ (Berger, 1972, p.9) ว่า “*We never just look at one thing; we are always looking at the relation between things and ourselves.*”

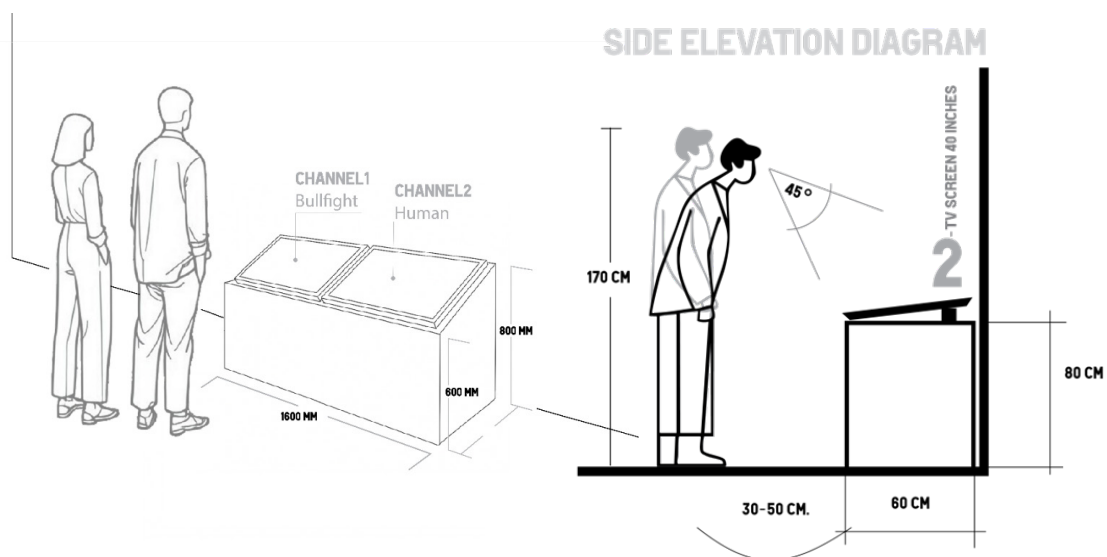
การตัดต่อจึงมิใช่เพียงการเรียงภาพ แต่เป็นการจัดโครงสร้างของการรับรู้ (Structure of Perception) ที่ทำให้ผู้ชมต้องมีส่วนร่วมทั้งในเชิงอารมณ์และจริยธรรมต่อสิ่งที่ปรากฏบนหน้าจอ การจัดโครงสร้างนี้เป็นการนำทฤษฎีการแสดงของ เชคเนอร์ (Schechner, 2020) ไปสู่มิติใหม่ โดยเสนอว่าผู้ชมไม่มีตัวเลือกในการ “ไม่มีส่วนร่วม” เพราะแม้การเลือกไม่มองก็เป็นรูปแบบหนึ่งของการมีส่วนร่วมในโครงสร้างความรุนแรง สิ่งนี้สะท้อนแนวคิด Cultural Complicity ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ซึ่งชี้ให้เห็นว่าการสมรู้ร่วมคิดทางวัฒนธรรมเกิดขึ้นไม่เพียงผ่านการมอง แต่ผ่านการจัดโครงสร้างการรับรู้ที่ทำให้ผู้ชมกลายเป็นส่วนหนึ่งของระบบความรุนแรงโดยไม่รู้ตัว

การออกแบบการติดตั้งแบบสองช่องสัญญาณ การเลือกใช้การติดตั้งจอสองช่อง (2-Channel Video Installation) เป็นการตัดสินใจเชิงสุนทรียะและแนวคิดที่สำคัญต่อประสบการณ์ของผู้ชม ผู้วิจัยออกแบบให้ภาพทั้งสองช่องทำงานร่วมกันในเชิงโครงสร้าง โดยเน้นการเปรียบเทียบและการตัดกันระหว่างภาพการต่อสู้ของวัวกับภาพปฏิกิริยาของผู้ชมในสนาม ดังตัวอย่างในภาพที่ 11



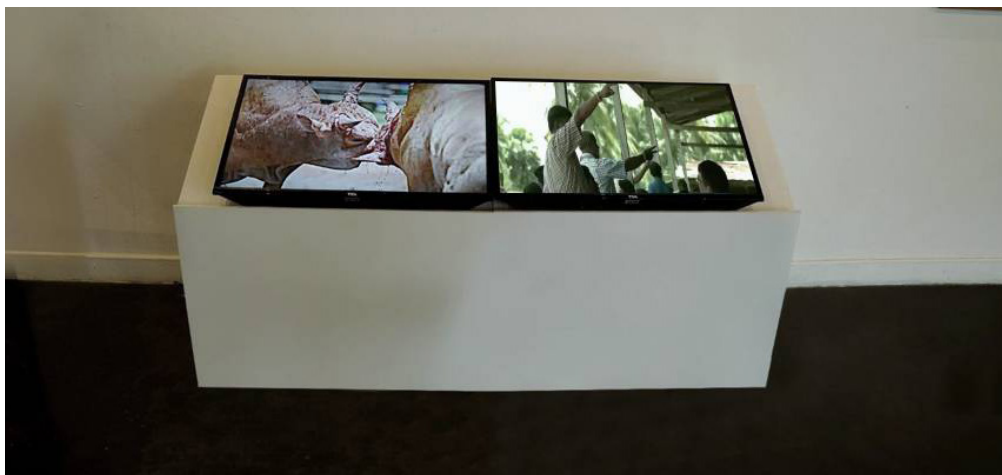
ภาพที่ 11 แผนภาพโครงสร้าง 2-Channel Video Installation แสดงการจัดลำดับภาพแบบ Parallel Editing ระหว่างช่องสัญญาณที่ 1 (การต่อสู้ของวัว) และช่องสัญญาณที่ 2 (ปฏิกิริยาผู้ชมในสนาม) เพื่อสร้างโครงสร้างการรับรู้ที่บังคับให้ผู้ชมต้องเลือกทิศทางการมอง สะท้อนแนวคิด Ethical Spectatorship ภาพโดยผู้วิจัย พ.ศ. 2564

ในเชิงกายภาพที่นำเสนอในภาพที่ 12 และ 13 หน้าจอถูกวางในตำแหน่งต่ำกว่าระดับสายตาและมีระยะห่างที่เหมาะสม เพื่อให้ผู้ชมสามารถเลือกจ้องมองจอใดจอหนึ่งหรือมองพร้อมกันทั้งสองจอ การเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีทางเลือกนี้เป็นการปล่อยให้การตีความเกิดขึ้นในระดับของแต่ละบุคคล โดยมีภาพเป็นตัวกระตุ้นความรู้สึก



ภาพที่ 12 แบบร่างการติดตั้ง (installation plan) มุมมองด้านหน้า แสดงการจัดวางจอสองจอและระยะห่างที่ออกแบบให้ผู้ชมสามารถมองครอบคลุมทั้งสองจอได้พร้อมกัน ระยะห่างและมุมที่จัดวางออกแบบให้สอดคล้องกับกลไก Ethical Spectatorship ที่ผู้ชมต้องตัดสินใจเลือกมอง

ในแง่ของจุดมุ่งหมายเชิงแนวคิด ผู้วิจัยมองว่าการจัดวางจอในลักษณะนี้เป็นกลไกของการตั้งคำถามกับบทบาทของผู้ชม โดยเฉพาะในฐานะผู้ที่มีสิทธิจะมองหรืออาจเลือกไม่มอง การเลือกเพ่งดูภาพใดภาพหนึ่งอาจสะท้อนความรู้สึก ความใคร่รู้ หรือความลึกลับในจิตใจของผู้ชม ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นส่วนหนึ่งของ “การมีส่วนร่วมเชิงจริยธรรม” (Ethical Spectatorship) ในเชิงความหมาย การวางภาพของวัวที่กำลังต่อสู้กับภาพผู้ชมที่กำลังเพ่งมอง ทำให้เกิดโครงสร้างแบบย้อนกลับ ผู้ชมผลงานอาจรู้สึกว่าได้เพียงมองภาพเท่านั้น แต่กำลังถูกภาพ “จ้องกลับ” กลยุทธ์นี้สอดคล้องกับแนวคิดของศิลปะการติดตั้งเชิงวิพากษ์ร่วมสมัย (Bishop, 2005) ที่พยายามทำลายพรมแดนระหว่างศิลปิน ผลงาน และผู้ชม



ภาพที่ 13 แบบร่างการติดตั้ง (Installation Plan) มุมมองด้านข้าง แสดงมุมเอียง 45 องศาของจอทั้งสองและความสูง 80 เซนติเมตรจากระดับพื้น การออกแบบที่บังคับให้ผู้ชมต้องก้มมองแทนการยืนตัวตรงสื่อถึงท่าทีของการสำนึกตนและการตรวจตราตนเอง (Self-reflection) ซึ่งเป็นเจตนาหลักของผลงานภาพโดยผู้วิจัย, พ.ศ. 2567

วิธีวิทยาการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ (Process Evaluation Methodology)

การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ในงานวิจัยนี้ดำเนินการตามแนวทาง Qualitative Response Analysis โดยมีผู้ชม 12 คน ที่ได้รับการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากสองกลุ่ม ได้แก่ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาศาสาศิลปะและการออกแบบจำนวน 6 คน และบุคคลทั่วไปที่ไม่มีพื้นฐานด้านศิลปะจำนวน 6 คน เพื่อให้ได้มุมมองที่หลากหลาย การรับชมแบ่งออกเป็นสองรูปแบบ คือ การจัดแสดงในพื้นที่จริง (Gallery Setting) และการรับชมผ่านสื่อออนไลน์

ข้อมูลถูกเก็บรวบรวมผ่านสามวิธีการ ประกอบด้วย (1) การสังเกตพฤติกรรมทางร่างกาย (Behavioral Observation) ระหว่างการรับชม โดยสังเกตทิศทางการมอง ระยะเวลาการอยู่กับแต่ละจอ และปฏิกิริยาทางกาย (2) การบันทึกคำสะท้อน (Reflective Journaling) เป็นลายลักษณ์อักษรทันทีหลังการรับชม โดยไม่มีแนวคำถามล่วงหน้าเพื่อเปิดพื้นที่ให้การตอบสนองเกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ และ (3) การสนทนาเชิงลึกกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Conversation) หลังการรับชม ระยะเวลาประมาณ 30 นาที การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ Thematic Analysis ตามแนวทาง Braun & Clarke (2006)

ในฐานะที่ผู้วิจัยเป็นทั้งผู้สร้างงานและผู้ประเมิน (Researcher-as-Creator Bias) การจัดการ Bias นี้ ดำเนินการโดย (1) ไม่เปิดเผยเจตนาของผลงานแก่ผู้ชมก่อนการรับชม (2) บันทึก Reflexive Memo ของผู้วิจัย แยกต่างหากจากข้อมูลผู้ชม และ (3) ขอให้ผู้ร่วมงานวิจัยซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับการสร้างงานตรวจสอบการวิเคราะห์ (Member Checking) ข้อจำกัดของขนาดกลุ่มตัวอย่าง 12 คนได้รับการยอมรับว่าไม่สามารถสรุปผลเชิงทั่วไปได้ แต่เหมาะสมสำหรับการวิจัยเชิงคุณภาพที่มุ่งทำความเข้าใจเชิงลึก (In-depth Understanding) มากกว่าการวัดผลเชิงปริมาณ

■ ผลการวิจัย

ส่วนนี้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ โดยแบ่งเป็น ผลการวิเคราะห์ด้วยการเข้ารหัส (Coding) และองค์ความรู้ที่ได้จากกระบวนการสร้างสรรค์ตามลำดับ ส่วนการตีความ และการอภิปรายเชื่อมโยงกับทฤษฎีจะนำเสนอแยกในหัวข้อ 4 (อภิปรายผล)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการเข้ารหัส (Coding and Thematic Analysis)

จากการวิเคราะห์คำสะท้อนของผู้ชม 12 คน ร่วมกับการสังเกตพฤติกรรม ผู้วิจัยได้เข้ารหัส (Coding) และจัดกลุ่มเป็น 4 อิมหลักที่สัมพันธ์กับลำดับการเปลี่ยนแปลงทางจิตสำนึกของผู้ชม ดังแสดงในตารางที่ 1

ผลการสังเกตพฤติกรรม (Behavioral Observation) สอดคล้องกับอิมข้างต้น กล่าวคือ ในช่วงต้น ผู้ชมมักมองผ่านอย่างรวดเร็วและสลับจอบ่อยครั้ง ก่อนจะหยุดนิ่งและจ้องนานขึ้นในช่วงนาที่ที่ 3-4 ซึ่งเป็นจุดที่คำสะท้อนระบุถึงการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายและการตระหนักรู้

ตารางที่ 1 สรุปผลการเข้ารหัสและการจัดกลุ่มอิมจากคำสะท้อนของผู้ชม

อิม (Theme)	รหัสสำคัญ (Codes)	ตัวอย่างคำสะท้อนของผู้ชม	แนวคิด/ทฤษฎีที่สอดคล้อง
1. ความเฉยเมยและ ภาวะด้านชาช่วงแรก	ไม่รู้รู้สึก, ไม่กระแทก, เฉยเมย	“ความรู้สึกในช่วงแรกอาจไม่ได้เท่าๆกับ Bullfight เหมือนมันไม่ได้กระแทกเรา ตั้งแต่ที่แรก” (วริศ) “คลิปแรกช่วงแรก ๆ ผมไม่ค่อยรู้สึกอะไร” (จักรราช)	Desensitization (Sontag, 2003)
2. การเปลี่ยนแปลง ทางร่างกายและ อารมณ์	ขนลุก, อึดอัด, คำถามโหมเข้ามา	“รู้สึกขนลุกตรงหลังแขน...ทุกอย่างมัน โหมเข้ามาแบบมีแต่คำถาม” (จักรราช) “ยิ่งช้า ยิ่งเห็นอะไรเยอะขึ้น ยิ่งช้า ยิ่งอึดอัด” (สาธิตา)	Temporal Elongation / Banality of Evil (Arendt, 1963)

ตารางที่ 1 สรุปผลการเข้ารหัสและการจัดกลุ่มธีมจากคำสะท้อนของผู้ชม (ต่อ)

ธีม (Theme)	รหัสสำคัญ (Codes)	ตัวอย่างคำสะท้อน ของผู้ชม	แนวคิด/ ทฤษฎีที่สอดคล้อง
3. การตระหนักรู้ การสมรู้ร่วมคิด ทางวัฒนธรรม	เราก็ไม่ต่าง, ยอมรับ โดยไม่รู้ตัว	“เราที่ดูอยู่นอกจอนั้นก็ไม่ได้ต่าง อะไรกันเลย” (นวพล) “เรากำลังดูหรือเรากำลังยอมรับอะไร บางอย่างแบบไม่รู้ตัว” (ชญญพร)	Cultural Complicity / Scopic Register (Lacan, 1998)
4. การขยายสู่ โครงสร้างความ รุนแรงในสังคม	ความเย็นชาในความ ปกติ, ความสัมพันธ์ เชิงอำนาจ	“สะท้อนความเย็นชาที่แอบแฝงอยู่ ในความปกติของสังคม” (รติยา) การวิเคราะห์เชิงโครงสร้างความ สัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างผู้จัด ผู้ชม และสัตว์ (Issaree)	Distribution of the Sensible (Rancière, 2004)

องค์ความรู้ที่ได้จากกระบวนการสร้างสรรค์

การลงพื้นที่บันทึกภาพในสนามชนวัวเมื่อวันที่ 13 ตุลาคม 2555 พร้อมกับการกลับมาจัดองค์ประกอบในพื้นที่แสดงศิลปะ ทำให้เกิดการเรียนรู้ในระดับทวิสัยและจิตวิสัยควบคู่กัน การมองผ่านกล้องถ่ายภาพไม่ใช่เพียงกระบวนการเก็บข้อมูล แต่เป็นการเผชิญหน้ากับความจริงที่มีพลวัตทางอารมณ์

ผลจากประสบการณ์อยู่ในสนามจริงทำให้ผู้สร้างตระหนักว่า การมองในฐานะผู้สังเกตการณ์นั้นแท้จริงเป็นตำแหน่งที่ไม่ปลอดภัย ไม่เป็นกลาง และเต็มไปด้วยคำถามทางจริยธรรม เช่นเดียวกับแนวคิดของ ซาร์ตร์ (Sartre, 2018) ว่าการถูกจ้องมองทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของอัตลักษณ์ตนเอง กระบวนการสร้างสรรค์ครั้งนี้จึงให้บทเรียนสำคัญเกี่ยวกับพลังของการมอง การเลือกภาพ และความเจ็บในเฟรมวิดีโอว่า ล้วนเป็นภาวะที่สื่อสารความหมายในระดับลึกโดยไม่จำเป็นต้องมีคำอธิบายเพิ่มเติม

การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ในงานวิจัยนี้ดำเนินการผ่านการบันทึกและวิเคราะห์คำสะท้อน (Reflective Response) จากผู้ชมจำนวน 12 คน ที่ผ่านการรับชมผลงานทั้งในรูปแบบการจัดแสดงและผ่านสื่อออนไลน์ โดยใช้วิธีการสังเกตการณ์ปฏิบัติการและการบันทึกความรู้สึกเป็นลายลักษณ์อักษรหลังการรับชมแทนการใช้แบบสอบถามแบบปิด เพื่อเปิดพื้นที่ให้การตอบสนองเกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติตามกรอบแนวคิดของมานุษยวิทยาทัศน์

ผลการประเมินเผยให้เห็นรูปแบบการเปลี่ยนแปลงทางจิตสำนึกที่สอดคล้องกันอย่างน้อยมีนัยสำคัญในกลุ่มผู้ชม กล่าวคือ ผู้ชมส่วนใหญ่รายงานสภาวะ “ความเฉยเมยในช่วงแรก” ก่อนเกิดการเปลี่ยนแปลง ดังที่ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 1 ระบุว่า “ความรู้สึกในช่วงแรกอาจไม่ได้เท่ากับ Bullfight เหมือนมันไม่ได้กระแทกเราตั้งแต่ที่แรก” และผู้ให้ข้อมูลคนที่ 2 กล่าวว่า “คลิปแรกช่วงแรก ๆ ผมไม่ค่อยรู้สึกอะไร” สภาวะนี้ตรงกับที่ Sontag (2003) อธิบายว่าเป็นกลไก Desensitization ที่ผู้ชมสร้างขึ้นเพื่อรับมือกับภาพความรุนแรงในชีวิตประจำวัน

อย่างไรก็ตาม หลังจากผ่านไปประมาณปีที่ 3-4 ผู้ชมรายงานการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายและอารมณ์อย่างชัดเจน ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 2 บรรยายว่า “รู้สึกขนลุกตรงหลังแขน” และ “ทุกอย่างมันโหมเข้ามาแบบมีแต่คำถาม” ขณะที่ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 3 สังเกตได้อย่างแม่นยำว่า “ยิ่งช้า ยิ่งเห็นอะไรเยอะขึ้น ยิ่งช้ายิ่งอึดอัดแค่ไหน” ปฏิกริยาเหล่านี้ยืนยันว่าเทคนิค Temporal Elongation ประมาณ 150 เท่าที่ออกแบบไว้ สามารถทำลายกลไก Desensitization ได้จริงตามที่ตั้งสมมติฐาน โดยทำงานผ่านการบังคับให้ผู้ชม “คิด” แทนการ “ผ่าน” ตามแนวคิด Banality of Evil ของ Arendt (1963)

ที่สำคัญกว่านั้น ผลการประเมินยืนยันสมมติฐานหลักเรื่อง Cultural Complicity อย่างชัดเจน ผู้ชมหลายคนรายงานการตระหนักรู้ว่าตนเองมีส่วนร่วมในระบบการมองที่กำลังวิพากษ์ ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 4 สะท้อนว่า “เราอาจกลัวโทษและเหยียดหยามในสิ่งที่เราทำ โดยไม่คิดว่าเราที่อยู่นอกจอนั้นก็ไม่ต่างอะไรกันเลย” และผู้ให้ข้อมูลคนที่ 5 ตั้งคำถามกับตัวเองว่า “เรากำลังดูหรือเรากำลังยอมรับอะไรบางอย่างแบบไม่รู้ตัว” การตระหนักรู้ในลักษณะนี้สะท้อนสิ่งที่ Lacan (1998) อธิบายว่าเป็นการที่ผู้ชม “ถูกภาพจ้องมองกลับ” ผ่าน Scopic Register กลไกที่ผลงานออกแบบไว้อย่างตั้งใจผ่านการปรับ Sharpness เกินธรรมชาติและการจัดวางจอสองช่อง

นอกจากนี้ ผลการประเมินยังเผยให้เห็นมิติที่ไม่ได้คาดการณ์ไว้ล่วงหน้า กล่าวคือ ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงประเด็นจากการชนว้าวไปสู่โครงสร้างความรุนแรงในระดับสังคมที่กว้างขึ้นได้โดยอิสระ ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 6 สะท้อนว่าผลงานชิ้นนี้ “สะท้อนให้เห็นถึงความเย็นชาที่แอบแฝงอยู่ในความปกติของสังคม” ขณะที่รายงานของผู้ให้ข้อมูลคนที่ 7 แสดงให้เห็นการวิเคราะห์เชิงโครงสร้างที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างผู้จัด ผู้ชม และสัตว์ที่ถูกกระทำ ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับข้อเสนอของ Rancière (2004) เรื่อง “Distribution of the Sensible” ที่ว่าศิลปะสามารถเปลี่ยนแปลงวิธีการรับรู้โลกได้ และชี้ให้เห็นว่าการออกแบบกระบวนการที่เน้น Confrontational Experience สามารถกระตุ้นการตีความเชิงวิพากษ์ได้โดยไม่ต้องมีการชี้นำจากผู้สร้างผลงาน

ผลการประเมินกระบวนการดังกล่าวจึงไม่เพียงยืนยันประสิทธิผลของการออกแบบ แต่ยังเสนอแนวทางใหม่ในการประเมินผลงานศิลปะร่วมสมัยที่เน้นการสังเกตการตอบสนองทางพฤติกรรม อารมณ์ และกระบวนการไตร่ตรองตัวเอง แทนการวัดผลด้วยเกณฑ์สุนทรียะแบบดั้งเดิม

■ อภิปรายผล

ข้อค้นพบใหม่ทางแนวคิด

ความแตกต่างของภาวะการรับชมสองบริบท ข้อค้นพบสำคัญประการหนึ่งคือ ภาวะการรับชมความรุนแรงในสองบริบทมีเงื่อนไขที่ต่างกันโดยพื้นฐาน ผู้ชมในสนามชนว้าวจริงรับชมภายใต้ปัจจัยทางเศรษฐกิจ ความผูกพันกับชุมชน และความจำเป็นในการเข้าร่วมประเพณี ทำให้การตั้งคำถามเชิงจริยธรรมต่อความรุนแรงมักกลายเป็นประเด็นรอง เพราะการชนว้าวฝังอยู่ในระบบความหมายของวิถีชีวิต เศรษฐกิจชุมชน และเกียรติภูมิของตระกูลในทางตรงกันข้าม ผู้ชมผลงานในห้องจัดแสดง (Art Space) รับชมในภาวะที่ถูกออกแบบและชี้นำโดยศิลปินอย่างจงใจ ปราศจากแรงกดดันทางเศรษฐกิจหรือสังคมโดยตรง จึงเปิดพื้นที่ให้เกิดการไตร่ตรองเชิงวิพากษ์ได้เต็มที่ การแยกแยะภาวะทั้งสองนี้มีความสำคัญในเชิงวิเคราะห์เพราะผลกระทบและความหมายของ “การมอง” ที่งานวิจัยนี้นำเสนอ ส่วนใหญ่เกิดขึ้นในบริบทของห้องจัดแสดงที่ถูกจัดการแล้ว มิใช่การสรุปแทนประสบการณ์

ของผู้ชมในสนามจริงโดยตรง การตระหนักถึงความต่างนี้ช่วยป้องกันการตัดสินผู้ร่วมเทศกาลจากภายนอกเพียงด้านเดียว และทำให้ข้อเสนoreื่องการสมรู้ร่วมคิดทางวัฒนธรรม (Cultural Complicity) มีความรัดกุมและเป็นธรรมต่อมุมมองคนในมากยิ่งขึ้น

แนวคิด “การมองความรุนแรง” (Violence Gaze) ที่พัฒนาขึ้นจากการประยุกต์ใช้กรอบคิดของ มัลลิวีย์ (Mulvey, 1975), ลาคัง (Lacan, 1998), ซาร์ตร์ (Sartre, 2018) และฟูโกต์ (Foucault, 1977) มีได้มุ่งเน้นที่อำนาจของเพศหรือโครงสร้างทางการเมืองเพียงลำพัง แต่ชี้ให้เห็นว่า ผู้ชม คือผู้มีบทบาทในการผลิตซ้ำความรุนแรงผ่านการเลือกที่จะเพิกเฉย หรือเสพความทุกข์ของผู้อื่นในฐานะสุนทรียะอย่างไม่รู้ตัว

ผลงานนี้จึงเสนอว่าการมองไม่ใช่เพียงการกระทำที่รับรู้ภาพ แต่เป็นการแสดงออกของการเลือกตั้งจริยธรรม การไม่หันมอง การหยุดดู หรือแม้กระทั่งความรู้สึกผิดหลังการดู ล้วนเป็นภาวะทางจริยธรรมที่มีความหมาย และควรถูกอภิปรายในฐานะวัตถุแห่งการวิจัย ตามแนวคิดของ ซอนแทก (Sontag, 2003) และอาเรนต์ (Arendt, 1963)

ข้อเสนอแนะสำหรับการประยุกต์ใช้ในการศึกษาศิลปะและการออกแบบ

จากองค์ความรู้ที่ได้รับ งานวิจัยนี้มีข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลงานและกระบวนการออกแบบไปประยุกต์ใช้ในบริบทการศึกษาศิลปะและการออกแบบดังนี้ การทำงานชิ้นนี้ทำให้เกิดการตระหนักถึงศักยภาพของศิลปะในการเปิดพื้นที่การเรียนรู้เชิงวิพากษ์ โดยเฉพาะในการเรียนการสอนด้านศิลปะเพื่อสังคมหรือมานุษยวิทยาที่คณาณักศึกษาสามารถเรียนรู้ว่าศิลปะมิได้จำกัดอยู่แค่การสื่อสารหรือความงาม แต่ยังสามารถทำหน้าที่เป็นเครื่องมือของการตั้งคำถามต่อโครงสร้างอำนาจแบบปกติวิสัย

การใช้ผลงานในห้องเรียนสามารถกระตุ้นให้นักศึกษาถกเถียงถึงจริยธรรมของการเป็นผู้ชม ตั้งคำถามกับสิ่งที่เคยชินในวัฒนธรรม และทดลองพัฒนาผลงานของตนเองจากคำถามทางสังคมมากกว่าความงามเฉพาะตัว นอกจากนี้ บทบาทของอาจารย์ยังถูกเปลี่ยนจากผู้สอนเป็นผู้ร่วมสำรวจ ผ่านการใช้กรณีศึกษาเชิงศิลปะเป็นจุดตั้งต้นในการเรียนรู้ร่วมกัน

ประสบการณ์จากการลงพื้นที่สนามชนวัวเผยให้เห็นความสำคัญของการทำความเข้าใจว่า *แวตล้อมคือตัวตน* ในความหมายที่ว่า บริบททางวัฒนธรรมของชุมชนไม่ใช่เพียงฉากหลังของการสร้างสรรค์ แต่เป็นส่วนหนึ่งของตัวตนของผู้สร้างสรรค์เอง การลงพื้นที่ไม่ได้เป็นเพียงการ “เก็บข้อมูล” แต่เป็นการเปิดตัวให้ถูกปรับเปลี่ยนโดยพื้นที่นั้น

สำหรับการเรียนการสอนศิลปะและการออกแบบ แนวคิดนี้เสนอให้นักศึกษาเข้าใจว่าการใช้ทรัพยากรวัฒนธรรมชุมชนเป็นฐานในการสร้างสรรค์ไม่ใช่การ “นำมาใช้” แบบทางเดียว แต่เป็นการสร้างความสัมพันธ์แบบสองทาง ที่ทั้งศิลปินและชุมชนได้รับผลกระทบและเปลี่ยนแปลงไปด้วยกัน การทำงานกับประเพณีการชนวัวสอนให้ผู้วิจัยเข้าใจว่า การเป็น “คนนอก” ไม่ได้หมายความว่าจจะต้องรักษาระยะห่าง แต่ต้องเรียนรู้วิธีการเข้าร่วมอย่างมีจริยธรรม นักศึกษาศิลปะและการออกแบบสามารถนำแนวคิดนี้ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาโครงการที่เกิดจากการทำงานร่วมกับชุมชน ไม่ใช่การทำงาน “เกี่ยวกับ” ชุมชน การเรียนรู้จากกรณีศึกษานี้ทำให้เข้าใจว่าทรัพยากรวัฒนธรรมของชุมชนไม่ใช่ “วัตถุดิบ” สำหรับการสร้างสรรค์ แต่เป็น “ผู้ร่วมสนทนา” ที่มีเสียงและมีความหมายในตัวเอง

การออกแบบที่ตั้งอยู่บนฐานความเข้าใจนี้จะสร้างผลงานที่ไม่เพียงสะท้อนความคิดของผู้ออกแบบ แต่ยังเป็นการแสดงออกของการเจรจาต่อรองระหว่างบุคคล วัฒนธรรม และบริบทที่หลากหลาย ทำให้เกิดงานศิลปะ และการออกแบบที่มีความลึกซึ้งและความรับผิดชอบต่อสังคมมากขึ้น

จริยธรรมการวิจัย

การบันทึกภาพในสนามชนวนเมื่อวันที่ 13 ตุลาคม พ.ศ. 2555 ดำเนินการในฐานะช่างภาพอิสระโดยได้รับอนุญาตจากผู้จัดงานและเจ้าของสนามอย่างชัดเจน อย่างไรก็ตาม ผู้ชมที่ปรากฏอยู่ในภาพถ่ายซึ่งต่อมากลายเป็นองค์ประกอบสำคัญของผลงาน ไม่ได้ให้ความยินยอมแบบ Informed Consent อย่างเป็นทางการ เนื่องจากในขณะนั้นผลงานยังมิได้รับการวางแผนว่าจะนำภาพดังกล่าวไปใช้ในงานศิลปะ

ผู้วิจัยตระหนักถึงข้อจำกัดทางจริยธรรมนี้และได้ดำเนินการหลายประการเพื่อบรรเทาผลกระทบ ได้แก่ (1) ภาพผู้ชมในผลงานถูกประมวลผลด้วยเทคนิคที่ทำให้ใบหน้าและอัตลักษณ์ส่วนบุคคลไม่สามารถระบุได้อย่างชัดเจน ผ่านการยืดเวลาและการปรับความคมชัด (2) ความสนใจหลักของกล้องมุ่งไปที่พฤติกรรมการมองโดยรวม (Collective Gaze) ไม่ใช่บุคคลใดบุคคลหนึ่งเป็นการเฉพาะ (3) ผลงานถูกนำเสนอในบริบทของการวิจัยทางศิลปะและการศึกษา มิใช่เพื่อการค้าหรือการสร้างรายได้ต่อบุคคล ข้อพิจารณาจริยธรรมเหล่านี้ สอดคล้องกับหลักการวิจัยทางมานุษยวิทยาที่เสนอที่ MacDougall (2006) เสนอว่าความสัมพันธ์ระหว่างผู้วิจัยและผู้ที่ถูกบันทึกภาพต้องการความโปร่งใสและความรับผิดชอบต่อกระบวนการวิจัยและการเผยแพร่

ข้อจำกัดของการวิจัย

งานวิจัยสร้างสรรค์ชิ้นนี้มีข้อจำกัดที่สำคัญหลายประการที่ควรได้รับการพิจารณาเมื่อนำผลการวิจัยไปอ้างอิงหรือต่อยอด ประการแรก ขนาดกลุ่มตัวอย่างในการประเมิน 12 คน มีขนาดเล็กเกินไปสำหรับการสรุปผลเชิงทั่วไป (Generalizability) ผลการประเมินจึงเป็นเพียงการยืนยันว่ากระบวนการออกแบบทำงานได้ในกลุ่มเฉพาะ มิใช่หลักฐานว่าจะได้ผลในทุกบริบทหรือกลุ่มประชากร

ประการที่สอง การที่ผู้วิจัยเป็นทั้งผู้สร้างงาน ผู้เก็บข้อมูล และผู้วิเคราะห์ผล ก่อให้เกิดความเสี่ยงด้าน Researcher Bias ที่ไม่สามารถกำจัดได้อย่างสมบูรณ์ แม้จะมีมาตรการ Reflexivity ต่าง ๆ ประการที่สาม ภาพถ่ายที่ใช้ในการสร้างสรรค์ถูกบันทึกในปี 2555 ซึ่งมีระยะห่างจากกระบวนการออกแบบกว่า 8 ปี ความทรงจำและการตีความของผู้วิจัยต่อประสบการณ์ภาคสนามอาจมีการเปลี่ยนแปลงในช่วงเวลาดังกล่าว ประการที่สี่ แนวคิด Violence Gaze และ Cultural Complicity ที่พัฒนาขึ้นถูกทดสอบในบริบทของการชนวนในภาคใต้ไทยเท่านั้น การนำไปประยุกต์กับรูปแบบความรุนแรงทางวัฒนธรรมอื่น ๆ จำเป็นต้องมีการทดสอบและปรับแต่งเพิ่มเติม

ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยนี้เปิดโอกาสสำหรับการศึกษาลึกซึ้งในหลายทิศทาง เช่น การประยุกต์ใช้แนวคิด Violence Gaze กับปรากฏการณ์ความรุนแรงทางวัฒนธรรมอื่น ๆ ในสังคมไทย การพัฒนาเครื่องมือประเมินผลงานศิลปะเชิงปริมาณที่สามารถวัดผลกระทบทางจิตใจของผู้ชมได้ชัดเจนยิ่งขึ้น และการศึกษาเปรียบเทียบกับบริบทวัฒนธรรมอื่น ๆ เพื่อทำความเข้าใจความแตกต่างและความเหมือนของกลไกการมองความรุนแรงในวัฒนธรรมต่าง ๆ

■ สรุป

ผลงาน “The Eyes Wide Shut: Realm of Thai Bullfight” มิได้มุ่งเสนอคำตอบต่อประเด็นความรุนแรงในวัฒนธรรม แต่ทำหน้าที่เป็นพื้นที่ให้ผู้ชมเผชิญหน้ากับคำถามที่ซับซ้อน โดยเฉพาะคำถามที่ซ่อนอยู่ในสายตาของตนเอง ชื่อผลงานซึ่งเล่นคำกับภาพยนตร์เรื่อง “Eyes Wide Shut” ของ คูบริก (Kubrick, 1999) ไม่เพียงตั้งใจสะท้อนภาวะของการงจใจลั้ลตาต่อความจริง แต่ยังตั้งคำถามต่อสายตาไทยที่มองเห็นความรุนแรงเป็นเรื่องธรรมดา คำว่า “Realm” ในชื่อผลงานนี้มีนัยทางมานุษยวิทยาที่ลึกซึ้งกว่าความหมายของ “อาณาเขต” หรือ “พื้นที่” ทั่วไป หากพิจารณาในฐานะพื้นที่แห่งการประกอบสร้าง (Constructed Space) ที่ดำรงอยู่ผ่านพิธีกรรม กติกาสังคม และการรับรู้ร่วมของผู้คน สนามชนวัวในภาคใต้ของไทยจึงมิใช่เพียงเวทีสำหรับการแข่งขันของสัตว์ แต่เป็น “สนามแห่งการเห็นร่วมกัน” ที่ความรุนแรงได้รับการตีความใหม่ให้เป็นเรื่องของความบันเทิงและศิลปะพื้นบ้าน ผู้ชมมิได้เป็นเพียงผู้สังเกต แต่มีบทบาทในการทำให้ความรุนแรงดำรงอยู่ผ่านการให้คุณค่าทางวัฒนธรรมและการไม่ตั้งคำถาม “Realm of the Thai” จึงอาจถูกเข้าใจในอีกระดับว่าเป็นพื้นที่ของความเงียบ ความยินยอมโดยไม่พูด และการร่วมกันปฏิบัติในสิ่งที่อาจขัดแย้งกับบรรทัดฐานด้านจริยธรรมสากล การเลือกไม่มอง (Refusal to Look) การไม่แสดงอารมณ์ หรือการทำให้ตัวเองเป็นกลาง ล้วนเป็นการกระทำที่มีนัยยะทางอำนาจ การมองกลายเป็นสิ่งที่ควรได้รับการวิพากษ์อย่างยิ่ง โดยเฉพาะเมื่อภาพที่อยู่เบื้องหน้าคือความทุกข์ของสิ่งมีชีวิต ผลงานชิ้นนี้เสนอว่า ในโลกที่เต็มไปด้วยภาพ เราต้องการไม่เพียงสายตา แต่ต้องการจริยธรรมแห่งการมอง (Ethics of Looking) ซึ่งมีความละเอียดอ่อนกว่าเพียงการเห็นหรือไม่เห็น แต่รวมถึงการเลือกตั้งความหมาย การรับผิดชอบ และการกล้าตั้งคำถามกับสิ่งที่ถูกทำให้เป็นปกติผ่านวัฒนธรรมและสื่อ ศิลปะร่วมสมัยจึงไม่เพียงทำหน้าที่สะท้อนสังคม แต่สามารถเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมตระหนักถึงบทบาทของตนในระบบแห่งการมองและการผลิตซ้ำความรุนแรง ในแง่มุมหนึ่ง “The Eyes Wide Shut: Realm of Thai Bullfight” คือทั้งภาพสะท้อนและกระจกเงา ที่เชื้อเชิญให้เราหันมาพิจารณาสายตาของตนเอง ด้วยความซื่อตรงและกล้าหาญ ไม่ใช่เพื่อเปลี่ยนแปลงความรุนแรงเพียงอย่างเดียว แต่เพื่อทำให้เราไม่เป็นส่วนหนึ่งของการทำให้ความรุนแรงนั้นดำรงอยู่ต่อไปอย่างเงียบงัน

ยิ่งไปกว่านั้น แม้พุทธทศของผลงานจะบันทึกไว้ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2555 แต่ข้อเสนอเรื่องจริยธรรมแห่งการมองกลับยิ่งทวีความสำคัญในยุคที่ภาพความรุนแรงไหลเวียนอย่างไร้ขอบเขตผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การที่ผู้คนร่วมสมัยเสพ แชร์ และเลื่อนผ่านภาพความทุกข์ของผู้อื่นในชีวิตประจำวัน คือการขยายตัวของการสมรู้ร่วมคิดทางวัฒนธรรมในระดับที่กว้างและรวดเร็วกว่าสนามชนวัวอย่างยิ่ง ข้อค้นพบของงานวิจัยนี้จึงมิได้จำกัดอยู่เพียงปรากฏการณ์เฉพาะถิ่น หากแต่เป็นกรอบคิดที่นำไปทำความเข้าใจวัฒนธรรมการมองในสังคมดิจิทัลปัจจุบันได้ ผลงานนี้จึงเป็นทั้งคำเตือน คำถาม และคำเชิญให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับความรุนแรงไม่ใช่ในฐานะผู้บริโภค แต่ในฐานะผู้รับผิดชอบร่วม การสร้างจริยธรรมแห่งการมองในยุคภาพท่วมท้นนี้ จึงเป็นภารกิจเร่งด่วนที่ศิลปะร่วมสมัยสามารถมีส่วนสำคัญในการริเริ่มและสนับสนุน

■ กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการบันทึกภาคสนามและภาพถ่ายการแข่งขันชนวัว ณ สนามกีฬาชนโคบ้านน้ำกระเจา ตำบลพะวง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา ในวันที่ 13 ตุลาคม 2555 และจัดแสดงผลงาน “The Eyes Wide Shut: Realm of Thai Bullfight” ระหว่างวันที่ 7 – 11 พฤษภาคม พ.ศ. 2567 ณ Slowcombo, สามย่าน ซอยจุฬา 48-50 กรุงเทพฯ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้มีส่วนร่วมทุกท่านรวมทั้งผู้ให้ข้อมูลทั้ง 12 คน ผู้วิจัยได้ดำเนินการปกปิดชื่อจริงตามหลักจริยธรรมการวิจัย

■ เอกสารอ้างอิง

- ขจรจิต บุนนาค. (2554). ความขัดแย้ง VS ความรุนแรง: บทวิเคราะห์สังคมไทยร่วมสมัย. *วารสารสังคมศาสตร์*, 15(2), 45–72.
- รงค์ บุญสวยขวัญ. (2559). การเมืองของการพนัน: กรณีศึกษาการชนวัวภาคใต้. *วารสารมานุษยวิทยา*, 22(1), 15–38.
- Arendt, H. (1963). *Eichmann in Jerusalem: A report on the banality of evil*. Viking Press.
- Arendt, H. (1970). *On violence*. Harcourt Brace Jovanovich.
- Benjamin, W. (2008). *The work of art in the age of its technological reproducibility, and other writings on media* (E. Jephcott, Trans.). Harvard University Press. (Original work published 1936)
- Berger, J. (1972). *Ways of seeing*. BBC & Penguin Books.
- Bishop, C. (2005). *Installation art: A critical history*. Tate Publishing.
- Bourdieu, P. (1977). *Outline of a theory of practice* (R. Nice, Trans.). Cambridge University Press.
- Bourriaud, N. (2002). *Relational aesthetics* (S. Pleasance & F. Woods, Trans.). Les presses du réel.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Foucault, M. (1977). *Discipline and punish: The birth of the prison* (A. Sheridan, Trans.). Pantheon Books.
- Galtung, J. (1969). Violence, peace, and peace research. *Journal of Peace Research*, 6(3), 167–191. <https://doi.org/10.1177/002234336900600305>
- Kemp, M. (2015). Bullfights, *Thai-style*. *Asia Literary Review*. <https://www.asialiteraryreview.com/bullfights-thai-style>
- Krauss, R. (1999). *A voyage on the north sea: Art in the age of the post-medium condition*. Thames and Hudson.
- Kubrick, S. (Director). (1999). *Eyes Wide Shut* [Motion picture]. Warner Bros. Pictures.
- Lacan, J. (1998). *The four fundamental concepts of psychoanalysis* (A. Sheridan, Trans.). W. W. Norton & Company. (Original work published 1973)
- MacDougall, D. (2006). *The corporeal image: Film, ethnography, and the senses*. Princeton University Press.
- Meigh-Andrews, C. (2014). *A history of video art* (2nd ed.). Bloomsbury Academic.
- Mulvey, L. (1975). Visual pleasure and narrative cinema. *Screen*, 16(3), 6–18. <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>
- Rancière, J. (2004). *The politics of aesthetics* (G. Rockhill, Trans.). Continuum.

Sartre, J.-P. (2018). *Being and nothingness* (H. Barnes, Trans.). Washington Square Press. (Original work published 1943)

Schechner, R. (2020). *Performance studies: An introduction* (4th ed.). Routledge.

Sontag, S. (2003). *Regarding the pain of others*. Farrar, Straus and Giroux.

Terry, B. (2016). *Thai bullfighting*. St. Edward's University Documentary Photography. <https://sites.stedwards.edu/thailand2016/projects/thai-bullfighting/>

Viola, B. (1995). *Reasons for knocking at an empty house: Writings 1973–1994* (R. Violette, Ed.). MIT Press.

■ Authors' Profiles



Suporn Shoosongdej is a lecturer in Visual Communication Design at the College of Design, Rangsit University, Thailand. He holds a Master's degree in Cultural Resource Management from Silpakorn University, with prior training in Visual Communication Design and Filmmaking. His research interests include visual anthropology, documentary and video-art practice, and contemporary digital aesthetics.

His current work focuses on participatory visual anthropology with ethnic communities and the critical study of digital aesthetics in contemporary visual culture, examining how documentary and video-art practices mediate image, perception, and cultural meaning. Selected for the 53rd Venice Biennale (2009) and a recipient of the Duke Award, he has exhibited internationally, with ongoing interests in culture, ethnicity, and video art.
