

สุทธิรัตน์ ศุกปรีญา ‘Ten Places in Tokyo’ คุณภาพของศิลปินรุ่นใหม่

- ผลงาน การผลิต และการบริโภค

ในการให้คำอธิบายแก่ผู้ชม สุทธิรัตน์เล่าให้ทุกคนฟังว่าโครงการ ‘Ten Places in Tokyo’ ของเธอนั้นเริ่มต้นจากการได้รับคัดเลือกให้ไปเป็นศิลปินพำนักที่ Tokyo Wonder Site (TWS) ในประเทศญี่ปุ่นในปี 2012 ซึ่งเธอใช้เวลาราวประมาณหนึ่งเดือนในการค้นคว้าวิจัยเพื่อหาข้อมูลสำหรับการนำมาใช้สร้างผลงานศิลปะ ความสนใจเบื้องต้นของสุทธิรัตน์นั้นอยู่ในประเด็นของการบริโภคพลังงานไฟฟ้าและการผลิต เมื่อเจ้าหน้าที่คนหนึ่งของ TWS ค้นพบรายงานข้อมูลของปี 2010 เรื่อง “สถานที่สิบแห่งที่ใช้พลังงานไฟฟ้ามากที่สุดในกรุงโตเกียว” (Top Ten Places in Tokyo that used the most electricity in 2010) จากหนังสือพิมพ์ Tokyo Shinbun และนำมาให้เธอ โครงการของสุทธิรัตน์จึงเริ่มต้นจากจุดนั้น และ ‘Ten Places in Tokyo’ จึงถูกใช้เป็นชื่อของผลงานชุดนี้ของเธอด้วยเหตุผลของความมีเนื้อหาและประเด็นที่ชัดเจนแฝงอยู่

อย่างไรก็ตาม มีเหตุบังเอิญในทางที่คิดเกิดขึ้น แม้ว่าความสนใจแรกเริ่มของสุทธิรัตน์จะอยู่ที่การผลิตพลังงานไฟฟ้าจากเขื่อนซึ่งเป็นพลังงานสะอาด แต่ส่วนใหญ่ของเขื่อนทั่วโลกนั้นมีด้านมืดของความเหลื่อมล้ำทางสังคมและการทำลายรอบง่าอยู่ มันคือการละเมิดความเป็นอยู่ของผู้คนและสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติอันอุดมสมบูรณ์ในชนบทเพื่อการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมและเมืองใหญ่ และความบังเอิญที่ว่านี่คือการที่สุทธิรัตน์ได้รับเชิญให้เดินทางไป Hiroshima City Museum of Contemporary Art เป็นเวลาสองวัน ที่ฮิโรชิมา เธอได้เข้าเยี่ยมชม Hiroshima Peace Memorial Museum ซึ่งทำให้เธอได้แรงบันดาลใจและความคิดในการทำงานศิลปะที่แตกต่างออกไป สุทธิรัตน์ได้เห็นภาพของผลลัพท์อันเลวร้ายต่างๆ และหลักฐานทุกประเภทที่ถูกเก็บรักษาเอาไว้เป็นอย่างดีในรูปแบบและการจัดการของพิพิธภัณฑ์สมัยใหม่ ซึ่งมีการให้ความรู้อย่างละเอียดทั้งในรูปแบบของข้อเขียน ภาพถ่าย และภาพยนตร์ ฯลฯ พิพิธภัณฑ์อนุสรณ์สันติภาพแห่งนี้ถูกสร้างขึ้นเพื่อเป็นทั้งการระลึกถึงและการเตือนใจต่อสังคมให้ตระหนักถึงอันตรายและความเสียหายของสงครามที่เคยเกิดขึ้นในประวัติศาสตร์ นอกจากนี้ เธอยังน่าจะได้เห็นสถาปัตยกรรมสำคัญอีกหลายแห่งซึ่งถูกเก็บรักษาเอาไว้ในสภาพดั้งเดิมเพื่อแสดงถึงผลลัพท์อันเลวร้ายของระเบิดปรมาณูในสงครามโลกครั้งที่สอง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง Genbaku Dome ซึ่งได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกด้วย

- พลังงาน ประโยชน์ อารุขและการทำลายล้าง ด้านมืดและด้านสว่าง

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับพลังอำนาจของนิวเคลียร์ในฐานะของอาวุธและการทำลายที่สุทธิรัตน์ได้จาก Hiroshima Peace Memorial Museum กลายเป็นวัตถุดิบหรือข้อมูลชุดใหม่ที่เพิ่มเติมเข้ามา เธอได้รู้ว่ามีสิ่งของนิวเคลียร์ตอนที่เกิดการระเบิดนั้นมีอุณหภูมิสูงถึง 5,000 องศาเซลเซียส และพื้นที่ซึ่งมีคึกกว่าหรือมีสีต่างของวัตถุต่างๆ จะถูกทำลายก่อนเพราะการดูดซับความร้อนที่ลึกลงกว่าสีสว่าง ประจักษ์พยานต่างๆ และองค์ความรู้ใหม่ในเรื่องความเลวร้ายของนิวเคลียร์ในฐานะของอาวุธสงครามสร้างความตระหนักให้แก่สุทธิรัตน์ และมันได้กลายเป็นแรงบันดาลใจให้เธอค้นคว้าเพิ่มเติมในเรื่องประวัติศาสตร์ของพลังงานนิวเคลียร์ในแง่มุมต่างๆ นอกจากนี้ แม้เมื่อพลังงานนิวเคลียร์จะถูกใช้ในทางสร้างสรรค์และอย่างไร้ระมัดระวังจนถึงที่สุดแล้วในญี่ปุ่น อันตรายอันแสนร้ายแรงของมันก็ยังเกิดขึ้นได้ จากผลของสึนามิในญี่ปุ่นครั้งล่าสุดซึ่งที่ทุกคนรู้ โรงงานผลิตพลังงานไฟฟ้านิวเคลียร์ที่ฟูกูชิมะประสบความเสียหายอย่างรุนแรง เตาปฏิกรณ์ปรมาณูเกิดการรั่วและกัมมันตภาพรังสีกระจายออกมาภายนอก มันสร้างความเสียหายอย่างใหญ่หลวงให้กับทั้งระบบนิเวศน์ แหล่งอาหาร ที่ดินทำกิน และชีวิตความเป็นอยู่ของชาวญี่ปุ่น ผลลัพท์ที่เกิดขึ้นนั้นเป็นวิกฤติในระดับความเป็นความตายที่ประเทศญี่ปุ่นต้องใช้ความรู้และความพยายามอย่างมากในการฟื้นคืนกลับมา มันจึงเป็นเหมือนรอยแผลและสิ่งย่ำเตือนที่ตอกย้ำลงบนความทรงจำที่เคยเกิดขึ้นมาแล้วในสงครามโลกครั้งที่สองอีกครั้งหนึ่ง

- ‘Ten Places in Tokyo’

“‘Ten Places in Tokyo’ มีแรงบันดาลใจมาจากสองเหตุการณ์สำคัญที่เกี่ยวกับพลังงานนิวเคลียร์ที่เกิดขึ้นในญี่ปุ่นดังกล่าวคือ การใช้ระเบิดนิวเคลียร์ถล่มเมืองฮิโรชิมาและนางาซากิของอเมริกาในปี 1945 และหายนะครั้งล่าสุดที่เกิดขึ้นกับโรงไฟฟ้าเตาปฏิกรณ์ปรมาณูในฟูกูชิมะ กรณีตัวอย่างของสองเหตุการณ์อันเป็นภัยเสียหายร้ายแรงนี้สามารถถูกใช้เพื่อสะท้อนถึงประเด็นของพลังงานในระดับโลก ยิ่งเราบริโภคพลังงานมากเท่าใด (พลังงานไฟฟ้า) มันก็ยิ่งเป็นการผลิตซ้ำอันตรายที่เคยเกิดขึ้นแล้วในอดีต เราไม่สามารถดำรงชีวิตอยู่โดยขาดมันได้ แต่เราสามารถให้การออกแบบที่ดีแก้ปัญหานี้ได้ เพราะพลังงานที่มีความปลอดภัยนั้นย่อมดีกว่า”

สุทธิรัตน์นำข้อมูลในเรื่องการทำงานของกัมมันตภาพรังสีซึ่งเกิดขึ้นในการทิ้งระเบิดปรมาณูในญี่ปุ่นในสงครามโลกครั้งที่สองและสถานที่สิบแห่งในนครโตเกียวที่บริโภคพลังงานไฟฟ้ามากที่สุดในปี 2010 มาผสมรวมกันใน ‘Ten Places in Tokyo’ และทำให้มันเป็นรูปธรรมขึ้นมาด้วยสื่อศิลปะที่เธอมีความถนัด ซึ่งในที่นี้ก็คืองานวิดีโอและภาพนิ่ง สุทธิรัตน์ใช้ภาพที่เธอดำเนินการจากสถานที่ทั้งสิบแห่งในโตเกียวเป็นวัตถุดิบในการทำงานศิลปะชุดนี้ของเธอ มันดูเหมือนไม่เกี่ยวกับทั้งฮิโรชิมาและฟูกูชิมะ แต่มันถูกทำให้เกี่ยวข้องกันด้วยวิธีการทางศิลปะที่เธอสร้างสรรค์ขึ้นและด้วยความเกี่ยวโยงกันของเนื้อหา เธออธิบายถึงความเชื่อมโยงกันของการใช้สถานที่ทั้งสิบแห่งในการนำเสนอผลงานของเธอที่ว่า

“ทำไมฉันจึงเลือกใช้ภาพของโตเกียวแทนที่จะเป็นฟูกูชิมะ? มันเป็นเพราะว่า โรงงานไฟฟ้า TEPCO ในฟูกูชิมะนั้นผลิตพลังงานไฟฟ้าส่วนใหญ่เพื่อป้อนให้กับโตเกียว”

- ‘Ten Places in Tokyo’ ที่ ‘VER’ แกลเลอรี

ซูทธิร์คิดและสร้างสรรค์ 'Ten Places in Tokyo' ไว้อย่างเต็มรูปแบบและมั่นคงได้รับการนำออกแสดงเช่นนั้น แต่เท่าที่ผ่านมา มันยังไม่เคยได้รับโอกาสอย่างที่ควรจะเป็นในการทำให้โครงการศิลปะอันน่าสนใจของเธอชิ้นนี้ได้แสดงตัวและสื่อสารกับผู้ชมอย่างเต็มที่มาก่อน นิทรรศการเดี่ยวของซูทธิร์คิดที่ 'VER' ในครั้งนี้จึงนับเป็นครั้งแรกที่ผลงานชุดนี้จะได้เปิดเผยตัวของมันออกมาจนถึงที่สุด และมันเป็นโอกาสที่ดีของเราผู้ชมเช่นกันที่จะได้เห็นมันแบบนั้น

- วิดีโอสิบชิ้นและการนำเสนอ ความหลากหลายและความเป็นโครงข่าย

สื่อศิลปะที่ซูทธิร์คิดเลือกใช้ในการนำเสนอ 'Ten Places in Tokyo' ในนิทรรศการครั้งนี้ก็คือ video installation ซึ่งประกอบด้วยงานวิดีโอจำนวนทั้งหมดสิบชิ้นที่ถูกออกแบบการติดตั้งและคัดแปลงให้เข้ากับลักษณะเฉพาะของสถานที่อย่างซับซ้อน และด้วยเหตุผลดังนั้น การฉายภาพเคลื่อนไหวของวิดีโอทั้งสิบชิ้นจะถูกแบ่งออกเป็นสองลักษณะที่แตกต่างกันดังนี้ หนึ่ง ถูกฉายในจอมอนิเตอร์ของทีวีเจ็ดชิ้น และสอง ถูกฉายด้วยเครื่องฉายภาพลงบนพื้นที่ของห้องแสดงสามชิ้น จอทีวีที่ซูทธิร์คิดเลือกมาใช้นั้นมีหลายขนาดแตกต่างกันและถูกติดตั้งอย่างหลากหลายกระจายลงในพื้นที่ภายในห้องแสดง พวกมันบางเครื่องถูกแขวนไว้บนผนังเป็นกลุ่ม สองจอ สามจอ หรือเพียงจอเดียว มีทั้งชิดกันและห่างกันในรูปแบบต่างๆ เราจะเห็นสายไฟระโยงระยางเชื่อมเข้าหากันของกลุ่มจอมอนิเตอร์เหล่านี้ ในขณะที่จอทีวีบางเครื่องก็ถูกวางลงบนพื้นด้วยการเอนพียงกับผนังเหมือนสิ่งของที่ถูกวางทิ้งไว้กับพื้น ซึ่งส่งผลทำให้จอฉายภาพเอียงตะแคงหงายรับการมองของผู้ชมที่กำลังยืนอยู่ ส่วนวิดีโออีกสามชิ้นที่ถูกฉายลงบนผนังนั้นจะถูกฉายในสามรูปแบบที่แตกต่างกันเช่นกันคือ หนึ่ง ฉายลงมาที่พื้นตรงมุมห้องด้านหนึ่ง วิดีโอชิ้นนี้อยู่ใกล้และสัมพันธ์กับจอทีวีที่ถูกวางตะแคงพียงผนังในบริเวณใกล้ๆ กัน สอง ฉายลงไปอย่างคำนึงถึงความสมดุลของพื้นที่บนผนังอีกด้านหนึ่งที่อยู่ตรงกันข้าม มันถูกฉายสูงกว่าจอทีวีอีกสองสามเครื่องบนผนังเดียวกันนั้น และสาม ฉายด้วยมุมมองสี่เหลี่ยมห้องศาลบนรอยต่อของผนังสองด้านที่มุมของห้องแสดง อีกด้านหนึ่งซึ่งมีช่องประตูทางเดินเชื่อมเข้าไปยังพื้นที่ด้านหลังของห้อง ทำให้เกิดการเชื่อมต่อพื้นที่อาคารด้วยภาพที่ยึดตัวออกขึ้นอย่างน่าสนใจและดูแปลกตา วิดีโอที่ถูกฉายลงบนห้องแสดงทั้งสามชิ้นนี้มีขนาดของภาพที่ใหญ่กว่าภาพในจอมอนิเตอร์อย่างเห็นได้ชัด พวกมันมีความแบนราบและกลายเป็นส่วนหนึ่งของผนังหรือพื้นของอาคารมากกว่าวิดีโอที่ถูกฉายในเครื่องเล่นโทรทัศน์ซึ่งมีความเป็นวัตถุอย่างไรก็ตาม พวกมันทั้งสองส่วนถูกจัดการให้มีความประสานสัมพันธ์กันและต่างกลายเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่ที่นิทรรศการด้วยการเป็นส่วนประกอบของโครงสร้างที่ทั้งแตกต่างและหลากหลาย ซึ่งถูกทำให้เชื่อมโยงเข้าหากันด้วยหลักการของการจัดองค์ประกอบศิลปะขั้นพื้นฐานไม่ก็อย่างคือ ความสมดุล (balance) จังหวะ (rhythm) ความหลากหลาย (variety) และความประสานสัมพันธ์ (harmony) เป็นต้น องค์ประกอบทั้งหมดจึงสร้างความเป็นเอกภาพ (unity) ของความเป็นโครงข่ายขึ้น โดยไม่มีอะไรเป็นจุดเด่น นอกจากนี้ พวกมันยังถูกควบคุมไว้ด้วยบรรยากาศธรรมของแสงสีซึ่งซูทธิร์คิดนำมาใช้อย่างสอดคล้องกับสาระของผลงาน หากแต่ด้วยคุณค่าทางสภาพแวดล้อมและความเป็นอารมณ์กวีที่เปิดทางให้กับเราในการตีความหมาย

- การเล่าเรื่อง (Story Telling)

เมื่อพิจารณาละเอียดลงไปในตัวผลงานวิดีโอ ซูทธิร์คิดได้ออกแบบและจัดการมันอย่างชาญฉลาดในการสร้างผลให้มัน "เล่าเรื่อง" อย่างมีพลังและมีอรรถภาพ ผลงานภาพเคลื่อนไหวทั้งหมดสิบชิ้นเหล่านี้คือภาพที่เธอไปเดินทางไปถ่ายบันทึกมาด้วยตัวเองจากสถานที่ทั้งสิบแห่งดังกล่าวแล้ว ทั้งหมดเป็นภาพขาว-ดำ ซึ่งผมเข้าใจว่าเธอต้องการให้มันสื่อสารความหมายสองนัยที่ตรงข้ามกัน เพราะความเป็นขาว-ดำของภาพนั้นสื่อถึงอดีต ความตาย และสิ่งที่จบสิ้นลงไปแล้ว ในขณะที่ฉากเหตุการณ์ในวิดีโอกลับมีความเป็นปัจจุบันที่กำลังเกิดขึ้นและดำเนินอยู่ ซูทธิร์คิดเริ่มต้นวิดีโอทั้งหมดของเธอด้วยภาพอันชัดเจนของสถานที่ สถาปัตยกรรม และการใช้ชีวิตประจำวันของชาวโตเกียวในพื้นที่ต่างๆ ดังกล่าวเหล่านั้น จากนั้น เมื่อวิดีโอดำเนินไปชั่วระยะเวลาหนึ่งจะปรากฏการแตกตัวของภาพในบริเวณพื้นที่มืด พวกมันจะแตกออกเป็นเม็ดสีดำเล็กๆ จำนวนมากที่วิ่งวนเคลื่อนไหวอยู่บนพื้นสีขาวเหมือนภาพจากยุคอดีตที่สัญญาณโทรทัศน์ยังไม่ชัดและเป็นขาว-ดำอยู่ ความชัดแย้งกันอย่างรุนแรงของพื้นที่ซึ่งมีความชัดแจ้งกับความพร่าเลือนของพื้นที่ภาพซึ่งมีการรบกวนทำให้เรารู้สึกได้อย่างชัดเจนถึงการกักกัน การทำลาย และความเสียหายที่กำลังเกิดขึ้นภายในภาพ จนในท้ายที่สุดวิดีโอทุกชิ้นในห้องแสดงจะกลายเป็นแสงสีขาวสว่างจ้าอย่างพร้อมเพรียงกัน ซึ่งทำให้บรรยากาศที่ถูกฉายไว้ด้วยแสงสีเข้มแดงของห้องแสดงสว่างจ้าขึ้นมาด้วย ทุกอย่างจบสิ้นลงอย่างสมบูรณ์แบบ ไม่มีอะไรหลงเหลือให้มองและรับรู้อีกแล้ว มีเพียงแสงสีขาวของความว่างเปล่าในรูปทรงและขนาดต่างๆ เท่านั้น และเมื่อวิดีโอความยาวหกนาทีก่อนของความพินาสทุกชิ้นถูกฉายจบลงพร้อมๆ กัน อีกครู่หนึ่ง มันจะเริ่มดับวงจรของการฉายภาพเวียนซ้ำอีกครั้ง วงจรซ้ำของภาพเคลื่อนไหวดังกล่าวนี้เกิดขึ้นแล้วซ้ำเล่าราวกับเป็นวัฏจักรที่ไม่รู้จบสิ้น ซูทธิร์คิดคงอยากสื่อสารให้ผู้ชมครุ่นคิดและตระหนักถึงการใช้ชีวิตของพวกเขาเองในฐานะผู้บริโภค เธออาจกำลังเตือนเราด้วยผลงานศิลปะของเธอว่าเรายังคงอยู่ในวงเวียนของการผลิตซ้ำอันตรรกะและหายนะของการบริโภคพลังงานที่ปราศจากการยั้งคิดและไตร่ตรองให้รอบคอบ แต่นี่เป็นข้อสรุปที่เป็นเพียงมุมมองส่วนตัวของผมเท่านั้น และประเด็นนี้ของมันคงเป็นสิ่งที่ผู้ชมคิดเองได้

- นอกจากนี้ เพื่อให้เนื้อหาของผลงานและรูปแบบการติดตั้งมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ซูทธิร์คิดได้เลือกใช้แสงสีชุดหนึ่งจากข้อมูลที่เธอค้นคว้ามาจากภาพการระเบิดปรมาณู พวกมันคือแสงสีสามเฉดที่มีชื่อเฉพาะว่า Blood Red, Terry Red และ Dark Umber เธอได้จัดการกับหลอดฟลูออเรสเซนต์บนโครงหลังคาที่มีอยู่ดั้งเดิมของแกลเลอรีเสียใหม่ด้วยการเปลี่ยนสีของพวกมันและเลือกเปิดพวกมันเพียงบางหลอดเพื่อให้เกิดผลตามที่เธอต้องการ ซูทธิร์คิดแบ่งการจัดการสีบรรยากาศของนิทรรศการออกเป็นสองส่วนคือ ภายในห้องแสดงหลักที่ติดตั้งวิดีโอทั้งสิบชิ้นจะเป็นแสงสีแดงเข้ม ส้มแดง และส้ม ซึ่งเป็นแสงสีในขณะที่นวัตศิลป์กำลังเกิดการระเบิด ส่วนพื้นที่ทางเดินเข้าที่มีผลงานภาพนิ่งสองชิ้นถูกแขวนติดตั้งไว้บนผนังจะเป็นแสงสีเขียวและสีน้ำเงิน เธอคิดอย่างซับซ้อนและให้คำ

อธิบายว่าแสงสีเหล่านี้มีบทบาทหน้าที่ในการลบล้างสีดำของภาพซึ่งจะถูกระเบิดเผาไหม้ก่อน สุทธิรัตน์เจดนาใช้ตัวของ “สาร” ที่มีแฝงอยู่ในตัวเนื้อหาของผลงานสร้างความย้อนแย้งของชั้นความหมายให้เกิดขึ้นในอินสตอลเลชันของเธอ นอกจากความหมายดังที่กล่าวมาแล้ว ลีตันของมันก็ยังสามารถแปลความและชวนให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกฝันเฟื่อง (fantasy) ของโลกจินตนาการขึ้น และในฐานะของการทำงานด้วยสื่อศิลปะจัดวาง สุทธิรัตน์ยังต้องการให้ผู้ชมมีความตระหนักถึงสภาพของพื้นที่และ โครงสร้างของสถาปัตยกรรมของห้องแสดงด้วย ทั้งนี้เพราะ ‘Ten Places in Tokyo’ นั้นแท้จริงแล้วก็คือกลุ่มของอาคารสิบหลัง และพวกมันล้วนแล้วแต่มีความเป็นสถาปัตยกรรมทั้งสิ้น

- จิ๊กซอว์ ชิ้นส่วนที่ถูกถอดคือความหมาย

นอกจากผลงานวิดีโออินสตอลเลชันสิบชิ้นที่กล่าวมาแล้ว ‘Ten Places in Tokyo’ ยังมีผลงานอีกสองชิ้นที่ถูกนำเสนอด้วยสื่อและวิธีการแบบอื่นที่น่าสนใจ ในพื้นที่สีเขียวเจอน้ำเงินมั่วสลับบริเวณทางเดินเข้าสู่ห้องแสดงหลักของ ‘VER’ สุทธิรัตน์ได้นำภาพถ่ายขาว-ดำสองชิ้นมาแขวนแสดงไว้ด้วย หากแต่พวกมันถูกออกแบบและจัดการอย่างน่าสนใจด้วยการเปลี่ยนให้กลายเป็นภาพต่อของจิ๊กซอว์ที่ถูกบรรจุไว้ในกรอบสี่เหลี่ยมสีขาวที่มีพื้นโล่งภายในเล็กน้อย พวกมันคือภาพถ่ายจากภายนอกของอาคารสองหลังในรายการสิบสถานที่ซึ่งใช้พลังงานไฟฟ้ามากที่สุด ในโตเกียวเดียวกันนั้น แต่เพื่อให้พวกมันรับบทบาทหน้าที่เป็นสิ่งเสริมให้กับวิดีโออินสตอลเลชันและสร้างให้เกิดระชาคของสื่อศิลปะที่หลากหลายให้กับนิทรรศการ สุทธิรัตน์จึงเลือกผลิตและนำพวกมันมาแสดงเพียงสองชิ้นเท่านั้น อาคารสองหลังในภาพก็คือหัวและหางของรายการสถานที่สิบแห่งที่ลงตีพิมพ์เผยแพร่ใน Tokyo Shinbun (1. Today- Tokyo University, Hongo Campus และ 10. Ebisu Garden Place) สถานที่ทั้งสองคือสถานที่ซึ่งมีการใช้พลังงานไฟฟ้ามากที่สุดและน้อยที่สุดในรายการทั้งสิบที่สุทธิรัตน์เลือกใช้เป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมายในผลงานชุดนี้ของเธอ

การเปลี่ยนพวกมันให้กลายเป็นจิ๊กซอว์ชักนำผลงานทั้งสองชิ้นเข้าสู่สถานะใหม่ของสาระและความหมาย จิ๊กซอว์คือเกมการละเล่นและการฝึกสมอง มันคือการเชื่อมต่อชิ้นข้อมูลเล็กๆ ที่ระเกะระกะเข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดเป็นภาพรวมหรือภาพใหญ่ที่มีความสมบูรณ์ในภาพจิ๊กซอว์ทั้งสองชิ้นนี้ สุทธิรัตน์ยังคงใช้การ “รบกวน/หรือทำลาย” พื้นที่ในส่วนซึ่งมีความมืดของภาพเหมือนในงานวิดีโอ เราชึ่งเห็นเศษส่วนชิ้นเล็กๆ ของกระดาษกองกระดาษกระจายอยู่ในพื้นที่ว่างเบื้องล่างภายในกรอบภาพ ความเป็นวัตถุและความไร้ระเบียบของมันขัดแย้งกับภาพแบนๆ ว่างๆ แหว่งๆ ไร้ความสมบูรณ์ของพื้นที่สว่างของภาพที่ยังคงเหลืออยู่ภายในพื้นที่เดียวกันของกรอบไม้สีขาวที่มีกระจกปิดกัน กล้องภาพจิ๊กซอว์ทั้งสองชิ้นนี้จึงกลายเป็นเหมือนเกมฝึกที่สุทธิรัตน์ชี้ชวนให้ผู้ชมต้องใช้สมองและจินตนาการ พวกเขาต้องแยกแยะ วิเคราะห์ และอ่านความหมาย และต้องพยายามประกอบสร้างความหมายใหม่ที่ได้มานั้นเข้าด้วยกันให้เกิดเป็นภาพที่มีความสมบูรณ์ “จิ๊กซอว์” ในที่นี้จึงคือ “อุปถัมภ์” (metaphor) ที่สุทธิรัตน์เลือกนำมาใช้อย่างมีไหวพริบและสร้างสรรค์ ด้วยความที่เรารู้จักคุ้นเคยกันดีกับเกมต่อจิ๊กซอว์ มันจึงดึงดูดผู้ชมให้เข้าไปมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์ในลักษณะที่แตกต่างออกไปจากผลงานวิดีโออินสตอลเลชัน อันหนึ่งทำให้ผู้ชมกลายเป็นส่วนหนึ่งของระบบ โครงข่ายความหมายของพื้นที่จริงที่มีการจัดการอย่างสลับซับซ้อน อีกอันหนึ่งกลับดึงดูดผู้ชมเข้าไปในเกมของการมอง การครุ่นคิด และการตีความหมายอย่างน่าสนใจ

- คุณภาพของศิลปินและการเป็นกรณีตัวอย่าง

‘Ten Places in Tokyo’ แสดงให้เห็นถึงทักษะความสามารถและไหวพริบในการสร้างสรรค์อันมีอยู่อย่างล้นเหลือของสุทธิรัตน์ ในฐานะของคนที่มีอาชีพสอนศิลปะ ผมอยากจะใช้มันเป็นกรณีตัวอย่างของวิธีการทำงานศิลปะที่ดีให้แก่นักศึกษา โดยเฉพาะในแง่มุมมองของกระบวนการทำงาน วิธีวิทยาในการสร้างสรรค์ และวิธีการนำเสนอ สุทธิรัตน์ใช้ระบบของการค้นคว้าวิจัยเพื่อการได้มาซึ่งข้อมูลเบื้องต้นในการทำงานศิลปะชุดนี้ของเธอ พวกมันคือวัตถุดิบของการคิดที่จำเป็น ซึ่งต้องใช้ไหวพริบในการพลิกแพลงและปรับเปลี่ยนข้อมูลต่างๆ ให้กลายเป็นการสร้างสรรค์ทางศิลปะ เพราะการทำงานศิลปะไม่ใช่การนำเสนออะไรอย่างตรงไปตรงมาเหมือนสมการที่เอา การเลือกใช้บางส่วนของชุดข้อมูลอย่างเหมาะสมและนำมาเรียบเรียงจัดการใหม่ด้วยภาษาของสื่อศิลปะจนกลายเป็น “เรื่องเล่า” (narrative) ที่มีทั้งความชัดเจนและทรงพลังใน ‘Ten Places in Tokyo’ เป็นตัวอย่างที่ผู้เรียนศิลปะควรศึกษาไว้เป็นแบบอย่าง นอกจากนี้ การคิดค้นและการแก้ปัญหาอันมีลักษณะเฉพาะของพื้นที่ของเธอในนิทรรศการนี้ก็มีความน่าสนใจ มันมีรายละเอียดดังที่ผมได้เขียนเล่าบรรยายไว้แล้ว ผู้เรียนศิลปะและรักศิลปะจึงต้องมีอุปนิสัยในการขมนิทรรศการบ่อยๆ โดยไม่คิดว่าฐานะไม่ใช่และเป็นสิ่งไม่จำเป็น เพราะไม่เคยมีนักเขียนที่ไม่อ่านหนังสือ โลกไม่เคยมีผู้กำกับภาพยนตร์ที่ไม่ดูหนัง และไม่เคยมีนักดนตรีเก่งๆ ที่ไม่ฟังเพลง นิทรรศการศิลปะที่ดีนั้นสามารถถูกใช้เป็นตัวช่วยให้กับการเรียนรู้และการทำความเข้าใจศิลปะด้วยประสบการณ์ตรงที่เราไม่สามารถหาได้จากห้องเรียน เราเพียงแต่ต้องแยกแยะให้ออกเท่านั้นว่า “อันไหนมีคุณภาพจริงและอันไหนไม่ใช่” มันคงมีเพียงเท่านั้น...

ชเนศ อ่าวลินธุ์ศิริ
5 กันยายน 2559

Image captions:

ผู้ชมกับแสงสีที่แตกต่าง

ภาพถ่ายในรูปแบบจิ๊กซอว์สองชิ้น (ภาพถูกถ่ายเพื่อแสดงให้เห็นรายละเอียด สีของไฟในห้องแสดงจึงถูกตัดออก)

Sutthirat Suphaprinya ‘Ten Places in Tokyo’: The Quality of New Generation Artists

- Energy, Production, and Consumption

During an explanation to her audience, Sutthirat shared the beginning of her journey with the ‘Ten Places in Tokyo’ project when she was selected as an artist of the Tokyo Wonder Site (TWS) in Japan during the year 2012. She dedicated one month of research to gather information to create her artwork. Sutthirat was particularly interested in the concepts of electrical energy consumption and production. Her inspiration and project were kindled after a TWS staff shared information under the research titled “Top Ten Places in Tokyo that Used the Most Electricity in 2010” published in Tokyo Shimbun, a Japanese newspaper. Sutthirat also derived her art exhibition name of “Ten Places in Tokyo” from the research, since the phrase expressed a clear content and underlying theme.

A great coincidence occurred which further inspired Sutthirat for her artwork. Although she was interested in the clean electrical energy generated from dams, she realized that the electricity production process in dams at most places across the globe had an overshadowing darkness. This includes social inequality, destruction, and the sacrifice of rural communities and lush natural environments for industrialization and urbanization. The coincidental inspiration was sparked when Sutthirat was invited to visit the Hiroshima City Museum of Contemporary Art for two days. During her stay in Hiroshima, she visited the Hiroshima Peace Memorial Museum, where she gained inspiration and a different perspective to approach her artwork. She witnessed images and all forms of well-preserved evidence under the management of contemporary museum that presented the atrocities of war and destruction. The contemporary museum displayed writing, photographs, and films that vividly disseminated relevant details. The Hiroshima Peace Memorial Museum was established as a solemn reminder to society of the violence and deadly consequences of war. Sutthirat also witnessed architectural landmarks that were left in their conditions to remind visitors of the destructive consequences of the atomic bomb during the Second World War. One of these landmarks was the Genbaku Dome, which was registered as a world heritage.

- Energy, Benefits, Weapons and Destruction, Darkness and Light

The basic knowledge of nuclear energy when used as a weapon of mass destruction from the Hiroshima Peace Memorial Museum became new information for Sutthirat to apply in her artwork. She became aware that nuclear radiation during the explosion reached a temperature of 5,000 degrees Celsius, destroying buildings and objects that had darker colors first – since these colors absorb heat more effectively than lighter colors. The new knowledge and vivid evidences presented at the museum inspired Sutthirat to conduct research on the history of nuclear energy in its various dimensions.

Although nuclear energy is being used creatively and with extreme caution in Japan, it can still cause mass destruction. The most recent tsunami in Japan heavily damaged the nuclear power plant at Fukushima, causing a leak in the nuclear reactor that released radiation into the environment. The radiation devastated the ecology, food source, land, and livelihood of the Japanese. It was a life-and-death crisis that Japan resolved with knowledge and painstaking efforts. The incident was a scar that added to the nightmarish memories of the devastation during the Second World War.

- ‘Ten Places in Tokyo’

“‘Ten Places in Tokyo’ was inspired by the two major incidents in Japan related to nuclear energy – the use of the atomic bomb on Hiroshima and Nagasaki by the United States in the year 1945, and the Fukushima nuclear reactor crisis. These two cases reflect a global issue on energy. The higher our electrical energy consumption, the higher the risk of these incidents’ recurrence. Although we cannot live without electricity, we can use design to resolve this problem. It is always better to have energy that is truly safe.”

Sutthirat collected information on nuclear radiation of the atomic bombs during the Second World War and the ten places in Tokyo that consumed the most electrical energy in 2010. She presented her findings in the Ten Places in Tokyo exhibition with her expert forms of art – films and images. Sutthirat used photographs taken at the ten different sites in Tokyo as materials for her art exhibition. Although initially unrelated to the incidents at Hiroshima and Fukushima, the concepts became interconnected by Sutthirat’s creative artistic techniques. This was her explanation of the interrelationship:

“Why did I present pictures taken in Tokyo and not Fukushima? This was because the TEPCO power plant in Fukushima primarily generated electricity for Tokyo.”

- 'Ten Places in Tokyo' at 'VER' gallery

Sutthirat's creativity and efforts reflected through the Ten Places in Tokyo deserve great support and publicity. Her work, however, never received the deserved opportunity to fully communicate its relevant message to the audience. Her exclusive showcase at 'VER' serves as the first opportunity to portray the very best of her artwork, which also provides the chance for visitors to fully appreciate her unique creations.

- The Ten Videos and Presentations that Underscore Diversity and Structure

Sutthirat used video installations consisting of ten videos to present her ideas at the art exhibition. The videos were complexly arranged and displayed to reflect the unique characteristics of the environment. Based on this context, the videos were projected in two different ways. The first technique displayed seven videos on television monitor screens. The second method projected the three videos directly onto the surface of the exhibition hall. Sutthirat selected different sizes of television screens and installed them in various locations of the hall. Some were hung on walls as a group of two to three screens, while others were installed as a single screen. Certain screens were installed in close proximity of one another, while many were placed distant from each other. Groups of monitor screens were connected by cables and wires visible to the audience. There were also televisions left on the floor, leaning on walls at an angle that projects videos to the eyes of the standing audience walking through the hall. The remaining three videos for projecting on the walls of the exhibition room were also presented in three different styles. The first technique projected the video on the floor of a corner of the room. This video was projected close to the television screen leaning on the wall due to its interrelationship. The second technique projected the video in a manner that took the balance of the wall area on the opposite end into account. It projected the footage from a greater height than other nearby screens on the same wall. The third method projected the video from a 45-degree angle onto the area that connected two walls at the corner of the opposite end of the room. The area also had a walkway that connected to the back of the room. This environment connected the areas of the hall with an elongated footage that provided an interesting and unique experience. These three videos that were being projected on the room clearly had larger sizes than the ones presented on the screens. They portrayed flat footages that became a part of the room, unlike the seven videos shown on televisions, which were merely objects. Nevertheless, both types of video presentations

were arranged in a manner that created interconnectedness despite a contextual structure marked by difference and diversity. This was made possible by basic factors of art such as balance, rhythm, variety, and harmony. These components created a holistic structure of unity free from outstanding features. Sutthirat also used lights and colors to create an atmosphere that underscores the messages of her work, encouraging the audience to appreciate and understand each piece of art.

- Story Telling

Taking a closer look at these videos, Sutthirat wisely designed and managed her video presentations to tell powerful and unified stories. The ten motion pictures were collections of images captured by Sutthirat during her visit to the ten places in Tokyo. All pictures were presented in black and white, which is believed to reflect meanings in two opposite extremes. The black and white images symbolized the past, the end, and ultimately death. On the other hand, the footages in the video captured moments of the present. Sutthirat began all her video presentations with clear images of the locations, architectural designs, and daily lifestyles of the Japanese people in the ten locations. After a while, the images dissolved into numerous small black dots that constantly move about on a white background, similar to times of the past when the television only showed programs in black and white. The sharp conflict between the clear background and the blurred dots that were in motion created vivid feelings of deterioration and destruction. All ten videos concluded with an emission of a bright white light that shone out simultaneously, brightening up the orange and red lighting of the exhibition room. All things came to a perfect end. There was nothing left to see and feel – only the white light in various shapes and sizes from the void. After the six-minute video presentations of destruction came to an end, they suddenly started rerunning the same pictures from the beginning. This represented an endless cycle. Sutthirat might want to inspire the audience to reflect deeply upon and be aware of their ways of life as consumers. She might want to warn us, through her creations, that we are part of this vicious cycle of production and the disaster resulted from imprudent energy consumption. However, all these are merely based on my perspectives, and visitors may discover other interpretations of these videos

- To enhance her work's content and presentation, Sutthirat applied a set of colors found while researching the image of the atomic bomb. These three shades of colors had specific names

– Blood Red, Terry Red, and Dark Umber. Sutthirat modified the fluorescent bulbs on the gallery roof to emit these color shades. She also only turned on specific light bulbs to create desired effects. The lighting of the exhibition ambience was divided into two main parts based on colors. The hall with the ten video presentations was crimson red, orange-red, and orange to simulate the colors during a nuclear explosion. The entrance hallway that displayed two images had green and blue lights. Sutthirat explained her complex idea that these two shades were meant to cover the black color of the images, which will be the first part destroyed by the heat of the explosion. She intentionally utilized the “substances” imbued in her artwork to underscore the theme of her installations. The vivid and unique colors also kindled feelings of fantasy and imagination for the audience. As an expert in the art of display, Sutthirat sought the audience to appreciate the characteristics, structure, and architecture of the exhibition hall. This was because the ‘Ten Places in Tokyo’ was a group of ten buildings with their own architectural design.

- Jigsaw Pieces with Removed Meanings

Besides the video installations, Ten Places in Tokyo displayed two additional pieces of art which were presented through other interesting types of media. Sutthirat displayed two black and white photographs in the green and blue entrance hallway of the VER. These images, however, were interestingly presented as jigsaws enclosed in white frames with small empty spaces within its four-sided structure. These were photographs of two buildings which were part of the ten places in Tokyo with the largest electricity consumption. To support the video installations and enhance the exhibition’s diversity, Sutthirat only displayed two pictures which represented the first and the last items of the list published by Tokyo Shinbun (1. Todai – Tokyo University, Hongo Campus; 10. Ebisu Garden Place.) These two venues represented sites with the largest electricity consumption and the least electricity consumption, respectively. Sutthirat selected these two key locations to symbolize the key messages of her project.

Reproducing the two photographs as jigsaw puzzles triggered a new status of content and significance of the artwork. Jigsaw is a game that puts the brain to practice, placing minuscule pieces together to create a bigger and complete picture. Sutthirat still applied the concept of disruption and destruction in the jigsaw pieces, similar to the video installations. There were dark areas within the jigsaws, with small pieces of paper scattered along the empty space at the bottom of the frame. The artwork’s entropic and object state contradicted the flat and incomplete image

in the bright areas that were enclosed and sealed by a white wooden frame and glass. The jigsaws were Sutthirat's game that invited the audience to apply their intellect and imagination to distinguish, analyze, and interpret all factors that will eventually lead to a new meaning that completes the pictures. Sutthirat wisely selected jigsaws as a metaphor to convey her messages, since most of the audience are acquainted with the game and will feel comfortable to interact with the artwork in a different manner when compared with the video installations. The jigsaws engaged the audience to become part of the complex structural meaning of the artwork, requiring all visitors to observe, ponder, and derive interpretations.

- Artist Quality and Example

'Ten Places in Tokyo' reflects the advanced skills, brilliance, and creativity of Sutthirat in art. As an art instructor, I would like to use her work as an example for students, especially in the aspects of work process, creativity, and presentation. Sutthirat conducted research to gather basic information as raw materials for her project. She used her intellect to convert research information into creative pieces of art. This is based on the idea that art does not present information directly like a mathematical equation. It requires the appropriate selection of informational aspects to be processed into a narrative by the language of art. Ten Places in Tokyo presented information as a story in a clear and powerful manner – a case study that should be modeled by art students. In addition, Sutthirat's displays and problem solving approach in her exhibition is interesting to observe, as I have previously described. Art students and those who have a passion for art must develop a habit of visiting exhibitions. They must not overlook this imperative fact. There is no writer who has never read books, no director who has never watched films, and no musician who has never listened to music. A good art exhibition provides effective examples and lessons for art appreciation that cannot be found in classrooms. Our only task is to discern between "what is truly valuable and what is not."

That's all there is to it.

Thanet Awsinsiri

September 5, 2016

Image captions:

The audience among different shades of light and color.

The photographs in the form of two jigsaw puzzles (To fully capture the details of the artwork, the colors of the lights in the exhibition hall were removed.)