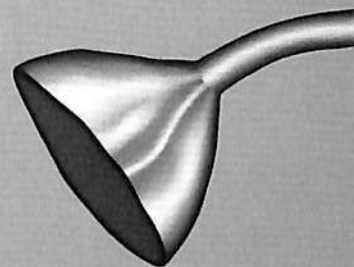


Ancient Otaku

By Thosapol Boriboon
Rama IX Art Museum Foundation



Curated by Thavorn Ko-udomvit

Rama IX Art Museum Foundation

Ancient Otaku

By Thasadol Bonboon

May 12 – June 19, 2011
DOB Huahamhong Gallery

Director: Thavorn Ko-udomvit
 Advisor: Vimomarn Khanthachavana
 Assistant Director: Hassapop Tangmahamek
 Natsuda Toppupa
 Manager: Lawan Meesang
 Assistant Manager: Phanida Tanikpi boon

- This catalogue has been published on the occasion of the exhibition Ancient Otaku (หล่มดึกดำบรรพ์)
- Designed and produced by Thavorn Ko-udomvit, Pachara Piyasongsoot
- Photography by Thavorn Ko-udomvit, Thosapol Boriboon
- Printed by Amarín Printing and Publishing Public Company Limited
- Copyright ARDEL Gallery of Modern Art 2011
- Printed and bound in Thailand
- 1,000 copies

Rama IX Art Museum Foundation

หล่มลึกในจิตวิญญาณ

ในสังคมมนุษย์จำนวนมากของปัจจุบัน “ความจริง” กลายเป็นสิ่งที่มีมิติหลากหลายให้เรียนรู้และอยู่ร่วม ในบางช่วงยาม ความจริงของชีวิตคือข่าวผัดกระเพราไขดาวที่เราลิ้มรสเพื่อยังชีพ ในบางช่วงยาม ความจริงของชีวิตคือการสร้างตัวตนที่แปลกแยกในโลกออนไลน์ ขณะที่ ในหลายช่วงยาม ความจริงของชีวิตดำรงอยู่เพียงเพื่อบทสนทนาที่กลวงเปล่าผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

มิติของความเป็นจริงที่ผุดผกกันออกไป เป็นผลพวงส่วนหนึ่งของเทคโนโลยีที่พัฒนาไปตามยุคสมัย การกล่าวว่า “มนุษย์ครึ่งโลกจะสื่อสารกันตลอดเวลาด้วยโทรศัพท์มือถือ” คงเป็นเรื่องน่าขำขีดสุดเมื่อยี่สิบปีก่อน ยิ่งกล่าวว่า “ประชากรส่วนใหญ่ในโลกมีคอมพิวเตอร์ส่วนตัว และสามารถดำเนินชีวิตกับคอมพิวเตอร์เป็นเดือนเป็นปีในสังคมเสมือนจริง” คงเรียกเสียงหัวเราะได้ท่วมท้น หากแต่ความเป็นจริงที่แวดล้อมเราอยู่ขณะนี้ เรื่องน่าขำและเสียงหัวเราะกลับแผ่วหาย และกลายเป็นกระแสหลักของโลกที่ขับเคลื่อนด้วยพลังงานแปลกประหลาด พลังงานที่วามใช้น้ำมันหรือถ่านหินล้าสมัย หากแต่เป็นการสื่อสารระหว่างมนุษย์ที่ปรากฏตัวตนเพียงบนเมตาสี ระบบ RGB

การพยายามทำความเข้าใจกับความเปลี่ยนแปลงในโลก เรียกร้องกรอบคิดที่แตกต่างจากอดีตโดยสิ้นเชิง เราสังเกตเห็นสิ่งเหล่านี้ได้จากประวัติศาสตร์ของมนุษย์ที่เพียรพิสูจน์ปรากฏการณ์ในธรรมชาติ จากกระแสหลักของสังคมยุคปฏิวัติการเกษตรที่เคลื่อนสู่การปฏิวัติอุตสาหกรรม จากกระแสหลักของศิลปะแบบ Academic ที่ก้าวสู่ความเป็น Modernism และจากนิทรรศการชุดหนึ่งที่คลี่คลายจากเสียงร่ำพิงแผ่วเบาสู่การเอ่ยกล่าววิพากษ์โลกของศิลปินหนุ่มรุ่นใหม่ ทศพล บริบูรณ์

ผลงานของทศพล จัดแสดงในนิทรรศการแสดงเดี่ยวครั้งแรก “Silent Decibel: จิตรกรรมเสียงเบา” ด้วยเรื่องราวเนื้อหาของการครุ่นคิดถึงการรับรู้ข่าวสารและดำรงตนอยู่ในสังคม ผ่านงานจิตรกรรมที่เป็นเสมือนเสียงร่ำพิงผะแผ่ว ผ่านไปสองปี พัฒนาการในแนวความคิดของทศพลก็ค่อยคลี่ขยายในนิทรรศการแสดงเดี่ยวครั้งที่สอง “Ancient Otaku: หล่มดึกดำบรรพ์”

จากเสียงกระซิบเบาหวิว ผลงานของทศพลเริ่มส่งเสียงเรียกเราให้เราหันมอง แนวความคิดเคลื่อนไปสู่การค้นหาตำแหน่งแห่งที่อื่นแท้จริงในสังคมที่ศิลปินรู้สึกว่าการดำรงอยู่และการรับรู้มันก็ก่อให้เกิดคำถามต่อสิ่งต่างๆ มากมาย เป็นต้นว่า ความหมกมุ่นอย่างขีดสุดของคนที่มีชีวิตทั้งหมดไว้ในโลกดิจิทัลเกิดขึ้นจากเหตุใด ความรู้สึกผิดที่ผิดทางในเครือข่ายสังคมออนไลน์ส่งผลเช่นไร ความเชื่อมโยงที่แท้จริงระหว่างผู้คนในยุคสมัยปัจจุบันอยู่ที่ไหน หรือคุณค่าของการกระทำที่เราได้สรรค์สร้างในหนึ่งชีวิตยังคงอยู่หรือไม่

งานจิตรกรรมสื่อะคริลิกบนผืนผ้าใบที่นำเสนอในครั้งนี้ ปรากฏรูปลักษณะที่สามารถแบ่งออกได้เป็นสองลักษณะ ส่วนหนึ่งเป็นภาพของงานประติมากรรมระดับตำนานที่ถูกดัดแปลงให้ประสมประสานกับรายละเอียดอื่นๆ อาทิ รูปสลักพระแม่มารีย์กับบุตร (Pietà โดย Michelangelo di Lodovico Buonarroti Simoni, 1475-1564) รูปสลักนักคิด (The Thinker โดย François-Auguste-René Rodin, 1840-1917) รูปปั้นหุ่นปูนแสดงกายวิภาคมนุษย์ (Antinous) และรูปปั้นครึ่งตัวแบบเหมือนจริง งานประติมากรรมเหล่านี้ยืนตนอยู่ท่ามกลางรูปทรงฝักบัวและหมาแมว ตัวอย่างเช่น ภาพ Pseudo Thinker #1 และ 2 ภาพ Explain Art to the Living Cats ภาพ Nostalgia City และ The Weight of Silence ซึ่งให้อารมณ์ของผลงานแนวเหนือจริง

(Surrealism) ผังเร้นไว้ด้วยคำถามเกี่ยวกับคุณค่าของความพยายาม การฝึกฝนทักษะอย่างเข้มงวด และการศึกษาเรียนรู้เพื่อความเข้าใจอย่างแจ่มแจ้งที่หายสาบสูญไปจากสังคมปัจจุบัน นัยของสิ่งเหล่านี้แสดงตัวอย่างชัดเจนจากชื่อนิทรรศการ Otaku ซึ่งมีความหมายถึงพฤติกรรมหมกมุ่นหลงใหลในสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างจริงจัง

ผลงานอีกส่วน ใช้รูปลักษณะของสรรพสัตว์ อาทิ เสือ สิงโต ม้า ยีราฟ เพื่อสื่อถึงการดำรงชีพด้วยสัญชาตญาณมากกว่าสติปัญญา พื้นหลังแต่งแต้มด้วยรูปทรงผักบัวเลื้อยไหลเกี่ยวพัน โทนสีมืดทึบมันแสดงให้เห็นถึงความรู้สึกคุกคามโหดร้ายในมนุษย์ ตัวอย่างเช่น ภาพ Dry Fruit ภาพ Deep Forest ภาพ Mute ภาพ Bias และ After Dark ซึ่งกำลังตั้งคำถามเกี่ยวกับทัศนคติที่เปลี่ยนแปลงของผู้คนในสังคม ความเปราะบางทางจิตใจ และความเชื่อความศรัทธาที่ผู้คนมีต่อสิ่งใดๆ ในยุคปัจจุบัน

สัญลักษณ์หนึ่งปรากฏในเกือบทุกภาพ คือ ผักบัว หากแต่เป็นผักบัวที่มีลักษณะผิดแปลกและเกาะเกี่ยวกันอย่างน่าประหลาด ไม่เป็นทั้งผักบัวในห้วงน้ำและไม่เป็นผักบัวในหนองบึง ความหมายของวัตถุที่ระบุกาลเวลาลดลงจนสถานที่ไม่ได้เช่นนี้ สื่อถึงความสับสนทางความคิด การเกาะเกี่ยวในความรู้สึก และการพัวพันที่เร้นลึกจนไม่อาจสาวสาบได้ถ้วนถี่ อีกทั้งโทนสีที่เรียบเนียนในเกือบทุกภาพก็คล้ายบอกเล่าถึงบรรยากาศแห่งความฝันอันเลื่อนลื่น ภายใต้รูปทรงแข็งกระด้างที่หยดยิบเพื่อค้นหาเนื้อแท้ของความรู้สึกที่อยู่ภายใน สัญลักษณ์เชิงความรู้สึกเช่นนี้ เห็นได้ชัดเจนว่าเป็นส่วนหนึ่งของรูปทรงที่พัฒนามาจากผลงานชุดเก่าก่อนของศิลปิน

แนวความคิดในผลงานของทศพล คืบเคลื่อนจากเสียงกระซิบเบาๆ อย่างขลาดเขิน สู่อการแตะสะกิดชวนคิดที่แผดกล้าในแง่ของการวิพากษ์สังคม แสดงให้เห็นถึงพลังทางความคิดที่แกร่งมากยิ่งขึ้น แม้ด้วยรูปแบบของงานเหนือจริงที่นิ่งสงบ และสีสันบรรยากาศที่สร้างขึ้นโดยปราศจากเทคนิคสีกล้า แต่ทั้งหมดทั้งมวลนั้นกลับกลายเป็นเสมือนบทบันทึกทางความคิดที่นักเขียนจารึกไว้ในวรรณกรรม ต่างแต่เพียงว่า นักเขียนใช้ตัวอักษรบนเนื้อกระดาษ ขณะที่ศิลปินใช้พู่กัน สี และผืนผ้าใบของเขาเป็นเครื่องมือในการสื่อสารกับโลกเท่านั้นเอง

บทบันทึกของทศพลที่แสดงตัวในฐานะงานจิตรกรรม มิได้กล่าวโทษหรือวิพากษ์ความไม่ดีของเทคโนโลยีที่ขับเคลื่อนตามยุคโลกาภิวัตน์ เพราะสิ่งที่ให้คุณอนันต์ก็อาจมีโทษมหันต์แฝงซ่อน ทศพลจึงเพียงแตะสะกิดเพื่อบอกเล่าให้เราหันคิดถึงความเป็นจริงสักเล็กน้อยว่า แท้ที่จริงแล้ว เราใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาสังคม หรือปล่อยให้เทคโนโลยีจ่อมจมเราลงไปในห้วงสูญญากาศที่ขลาดกลัว เราเรียนรู้ความก้าวหน้าเพื่อคุณค่าของการมีชีวิต หรือยินยอมให้กลไกสื่อสารข้ามโลกชื่อนาฬิกาตบเราเป็นลัดนิ้วประเสริฐเพราะยินสองขาและใช้พื้นที่เหลือคณาในก้นสมองไปกับเรื่องราวที่มีคุณค่าหรือปล่อยให้หมดของเวลาไปกับขยะทางสังคมที่ยินยอมมาจากบรรพกาล

ทศพล ตั้งมหาเมฆ

Ancient Otaku

In present, “reality” is something shared and learned by people. Some-time, rice topped with stir-fried pork and basil is the truth of life. For some people, it is to create unique identity in an online world while it is a shallow conversation on the internet for others.

These different implications are the result of technological advance. 20 years ago, it might be absurd to say that “half of the world population will communicate to each other all the time via mobile phone.” It might be even more amusing to say that “most of the world population will possess personal computer and live their lives virtually.” However, in present, the above statements become true. The force that drives our world is not oil or energy but interpersonal communication.

To understand the world’s changes, we need totally different perspective from the past as seen from our history. We transformed from agricultural society to industrial revolution, from academic art to modernism and from a “silent decibel” to world criticism.

Thosapol Boriboon’s first solo exhibition, “Silent Decibel” communicated his opinions on information that he received and his existence in the society. Two years later, his concept encompasses broader issues as communicated through his second solo exhibition, “Ancient Otaku.”

From a silent whisper, the artist’s present works become louder. They catch our attention and encourage us to explore the artist’s concept. The perception might lead to many questions: why does someone totally obsess with the digital world? What are impacts of feeling “out of place” in the online society? What is the true connection between people in present? Will the value of our action or creation remain?

The fine art, acrylic on canvas, presented in this exhibition reveals two particular characteristics. First of all, many elements are integrated in the legendary art such as Pietà by Michelangelo di Lodovico Buonarroti Simoni (1475-1564), The Thinker by François-Auguste-René Rodin (1840-1917) and Antinous. These sculptures stand on the lotus-shaped platform with sculptures of dog and cat. For example, Pseudo Thinker #1 and 2, Explain Art to the Living Cats, Nostalgia City and The Weight of Silence are surrealistic works which imply the artist’s tremendous effort and insight. This is a clear example of Otaku which refers to people with obsessive interests.

Another part of the works applies shape of animals including tiger, lion, horse and giraffe to reflect the way of life that is based on instinct rather than wisdom. The lotus pods and shower sets appear at the background. The dim color implies human violence. For example, Dry Fruit, Deep Forest, Mute, Bias and After Dark raise questions about the changed perspectives, fragility, faith and belief of people in the present society.

The object that looks like both a lotus pod and a shower set with abnormal shape appeared in most of the work. The symbol signifies the confusion that takes hold on thought and feeling. It is deeply rooted and cannot be solved easily. The monotone ambience applied in most of the work seemingly implies the delusion. All of these are definitely a development from the artist's previous works.

Thosapol's concept is broadened, from a silent whisper to a call for social criticism. Even though these surrealistic works look tranquil in a midst of simple ambience, they reflect the artist's stronger viewpoints. They are a journal of his thoughts. While writer records his thoughts on literature, artist pains his thought on canvas.

The artist's fine art is not aimed to blame the technology driven by the force of globalization. In contrast, he wants to remind us of the truth: whether we use technology to improve our society or let it lure us into the terror. Do we study the progress for the value of life? Or will we let this global device control our future? Will we be human being because we can stand on our two feet and use our brain for considering on useful matters? Or shall we waste our time with the rubbish inherited from the past?

Hassapop Tangmahamek

Ancient Otaku: หล่มตึกดำบรรพ์
“Dear all who love in something”

มันอาจเป็นอดีตที่ดูล้ำยุค หรือไม่ก็อนาคตที่เซซ ชั่วของสองสิ่งที่ดูกำกวม อันเป็นพื้นฐานของงานชุดนี้ เป็นวิถึคิดที่เกี่ยวกับการมองโลกรอบตัว ความไม่แน่ใจต่อสิ่งที่เป็นอัจฉริยภาพ หรือความกำมะลอ

สมัยหนึ่ง ศิลปินยังเชื่อว่าความงามสามารถคำนวณได้ด้วยวิธีทางคณิตศาสตร์ ถึงอีกสมัยหนึ่งความงามกลับถูกละเลย มองเป็นเรื่องเลื่อนลอย ไร้ความหมาย แคเสียเวลาหยุดพักหายใจ ใส่ใจกับความงามสักพักก็อาจจะไปร่วมสมัยไม่ทันเสียแล้ว

แล้วถ้า... ในโลกยุคต่อจากนี้ เวลาที่วิธีการทางพันธุวิศวกรรมก้าวเข้ามาจัดการมนุษย์อย่างเต็มตัว เราอาจเป็นมนุษย์ชุดท้ายๆ บนโลก ที่ได้มีโอกาสพัฒนา “อย่างมนุษย์” ในวันนั้นที่คนรุ่นหลังสามารถปลูกสร้างได้แม้กระทั่งศิลปิน ข้อถกเถียงใดๆ จะมีประโยชน์น้อยในวินาทีที่มนุษย์อย่างพวกเราเองก็จะกลายเป็นเพียงสิ่งมีชีวิตดัดกรุ่น เหมือนโทรศัพท์มือถือ-ซาก gadget น่าๆ ไร้ราคา

...หากจินตนาการไปในโลกย้อนยุค ผมคงเป็นมนุษย์ประเภทที่ไม่ชอบออกไปล่าสัตว์ ชอบอยู่ติดตำ วาดภาพความเกลียด ความกลัว บันทึกเรื่องราวไปต่างๆ นานา บางที ผมเพียงรู้สึก ว่า จิตกรรม คือ การขับเคลื่อนกิจกรรม โดยไม่จำเป็นต้องมีการกิจ (= สัญชาตญาณ?) ทำในสิ่งที่ไม่จำเป็น แต่ก็ไม่เคยเพียงพอ

งานชุดนี้จึงเกิดด้วยแรงบันดาลใจย้อนกลับ สู่พื้นฐานง่ายๆ (ได้แต่คาดเดาว่า) ไม่ต่างจากมนุษย์ถ้ำในยุคหิน ต่างกันตรงที่ผนังถ้ำของผมเป็นสีขาว ท้ายที่สุดเมื่อเวลานั้นมาถึง สิ่งที่ผมทำอาจมีความหมาย หรือไม่ก็ไม่มีความหมายอะไรเลย แต่ ไม่ว่าผลของการบันทึกจะเหลวไหล ไร้สาระเพียงใด กระบวนการการบันทึกนั้น ได้ทำหน้าที่ของมันสมบูรณ์แล้ว

...ปัจจุบัน

ในขณะที่วงสนทนาพลัดเปลี่ยนกันเล่าเรื่องอย่างออกรสอยู่นั้น ผมเบือนหน้าออกจากวงสนทนา ไม่ใช่เพราะว่ามีอะไรดึงดูดสายตา ในเรื่องเล่าที่ได้ยินนั้น บางเรื่องเป็นเหตุเป็นผลเสียเหลือเกิน บางเรื่องก็ช่างสมจริงอย่างไม่น่าเชื่อ หูผมได้ยินเสียงเหล่านั้นเบาลง สายตายังคงไม่จับจ้องสิ่งใด ผมเพียงแค่อยากหันหน้าไปทางอื่นเท่านั้นเอง

เป็นไปได้ไหม จนกว่าจะถึงเวลา จะช้า จะเร็ว เราก็ไม่ต่างจากเข็มนาฬิกา เข็มชั่วโมง เข็มนาฬิกา เข็มวินาที ริ่งไลวนล้อเล่นกันอยู่บนแป้นกระดานสมมุติว่างเปล่า ภายใต้เงื่อนไขของใครสักคนที่ไม่ได้อยู่ที่ผู้ตั้งต้นประจักษ์จักรวาลโบราณ ผู้กำหนดให้เหล่าเข็มนาฬิกาต้องไล้วิ่งวนไปทางขวา

จนกว่าจะถึงเวลา... :)

ทศพล บริบูรณ์

Ancient Otaku “Dear all who love in something”

It might be quite a progressive past or an obsolete future. It is an ambiguous concept that inspires me to create the work of art. This is how I view the world, uncertainty.

Artist once believed that beauty can be identified through mathematic method. It was later ignored and considered meaningless. Wasting time for breathing and thinking about beauty might holdup transformation process to contemporary.

If...genetic engineering takes an important role in the future, we might be the last group of humanity who can be developed through a humanistic approach. When that day comes, our next generations even artists can be cloned. Will argumentation be any beneficial when we, human being, become an obsolete being just like an outdated and worthless mobile phone or useless gadget?

...If looking back to the past, I might be a kind of human being who doesn't like hunting. I might prefer to stay in the cave and paint my fear and hate. Sometime I feel that 'fine art' is to drive activity without a mission (=instinct?). It is to do necessary things which never enough.

My work is inspired by the concept of 'going back to the simple (but predictable).' It is not different from the caveman. The only different aspect is the fact that my wall of my cave is white. When that time comes, what I've done might be meaningful or nothing. No matter how nonsense my recording process is, it has done its work perfectly.

...In present,
While the conversation constantly changes, I withdraw myself from it. This is not because there is nothing interesting since some of them are unbelievably realistic. It's just that the voice I hear is just fading away and my eyes cannot stay in focus. I just want to look at the other way.

Is it possible that we are not different from the clock's hands? All of them are running after one another on an empty dial. Supposing that no one is here, the creator is an ancient engineer who determines that all hands have to move clockwise in the circle.

Until the time comes... :)

Thosapol Boriboon



Rama IX Art Museum Foundation

Installation view of the exhibition

นัก(ซึ้ง)คิด - Pseudo Thinker, 2010, acrylic on canvas, 180 x 150 cm



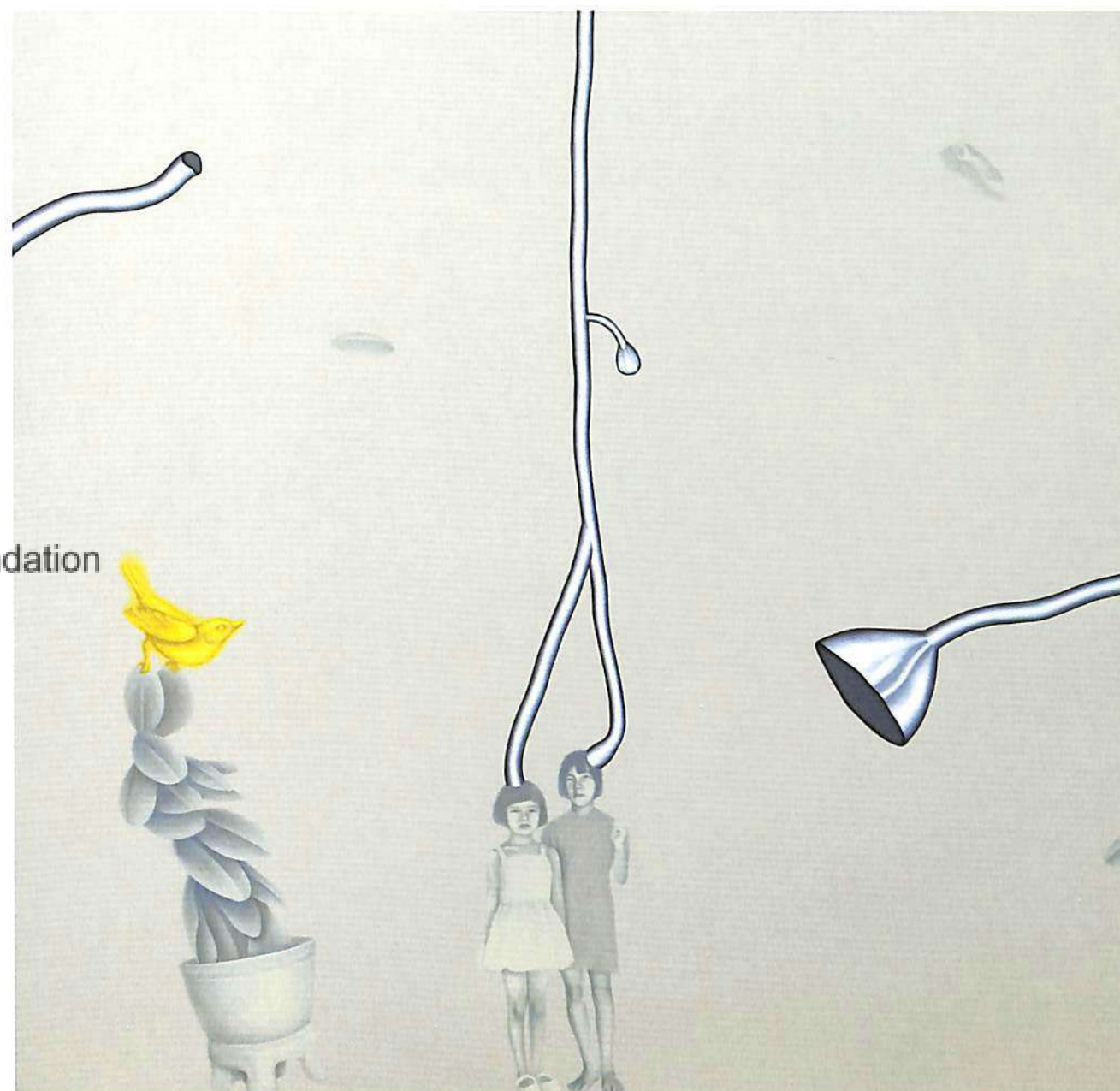


Deep Forest, 2010, acrylic on canvas, 90 x 120 cm



Mute, 2010, acrylic on canvas, 90 x 120 cm

Rama IX Art Museum Foundation

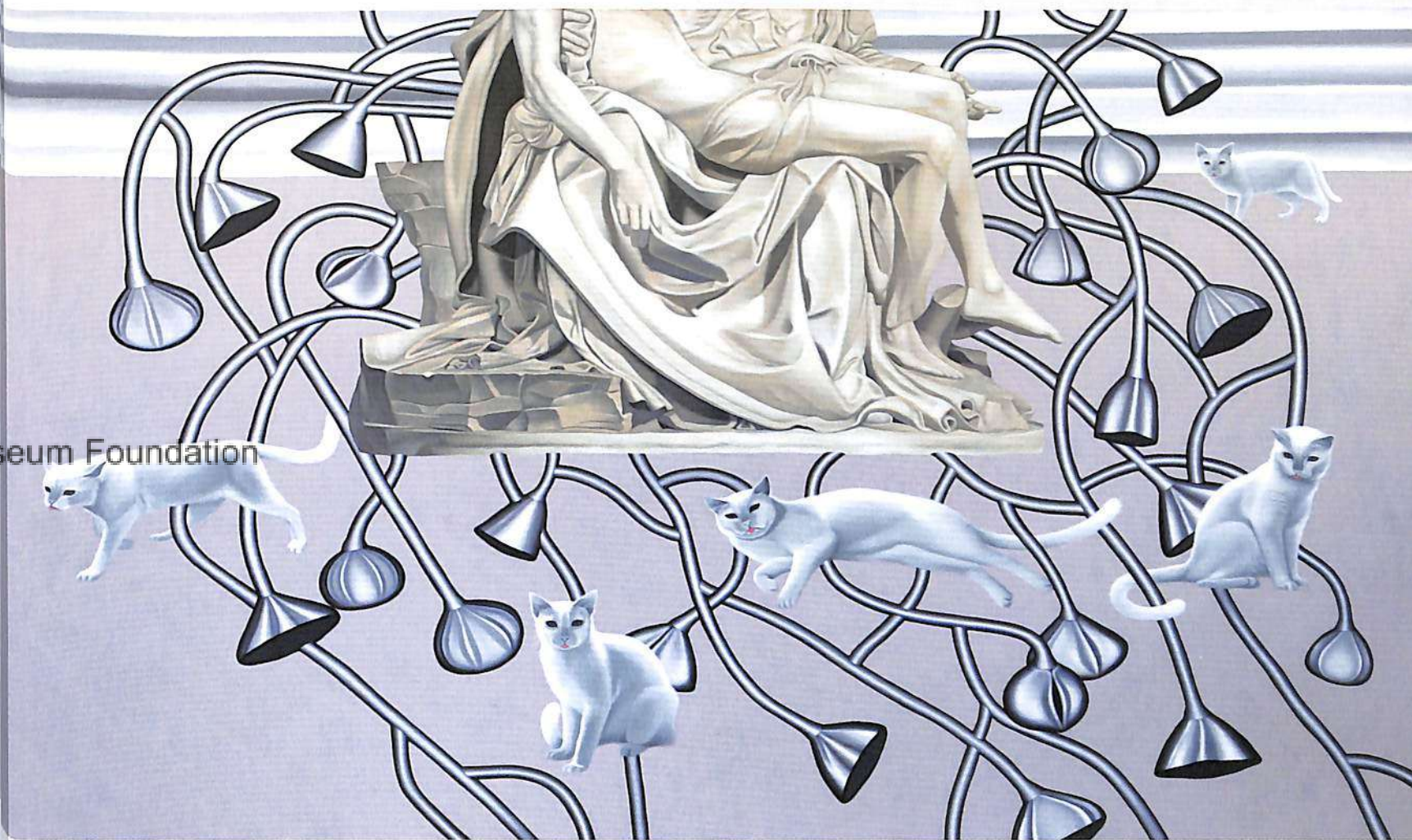


Dead Letter, 2011, acrylic on canvas, 120 x 120 cm



Dry Fruit, 2010, acrylic on canvas, 120 x 120 cm

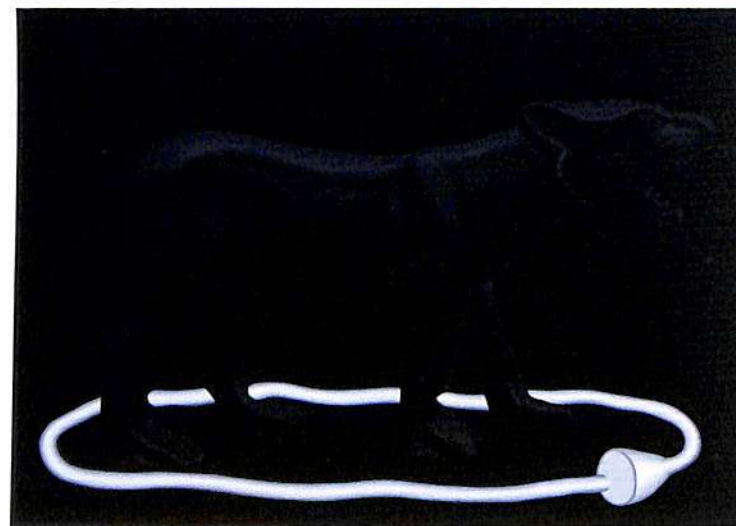
Rama IX Art Museum Foundation



ทำให้แมวดู - Explain Art to the Living Cats, 2010, acrylic on canvas, 150 x 240 cm

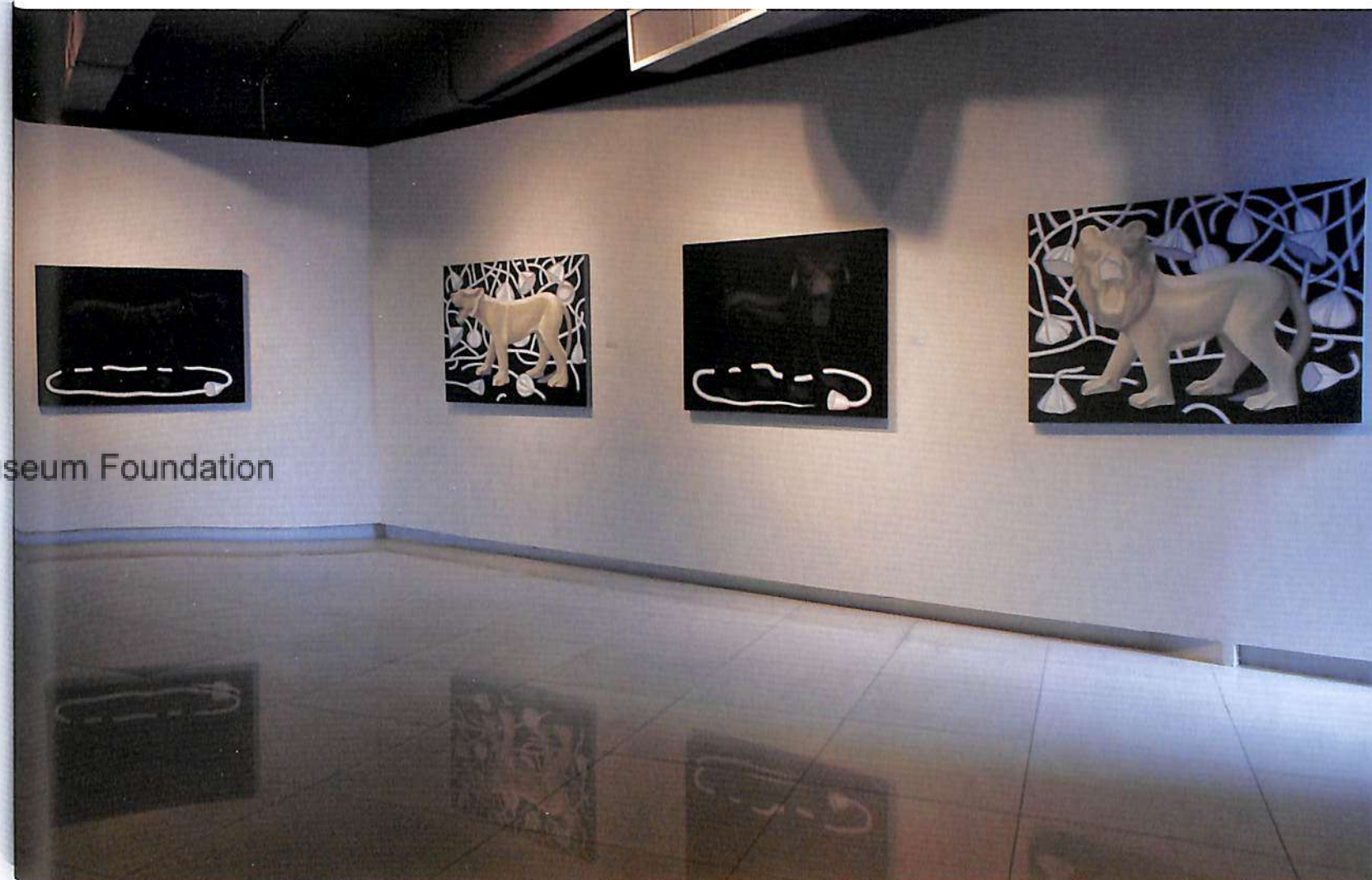


After Dark, 2010, acrylic on canvas, 90 x 120 cm

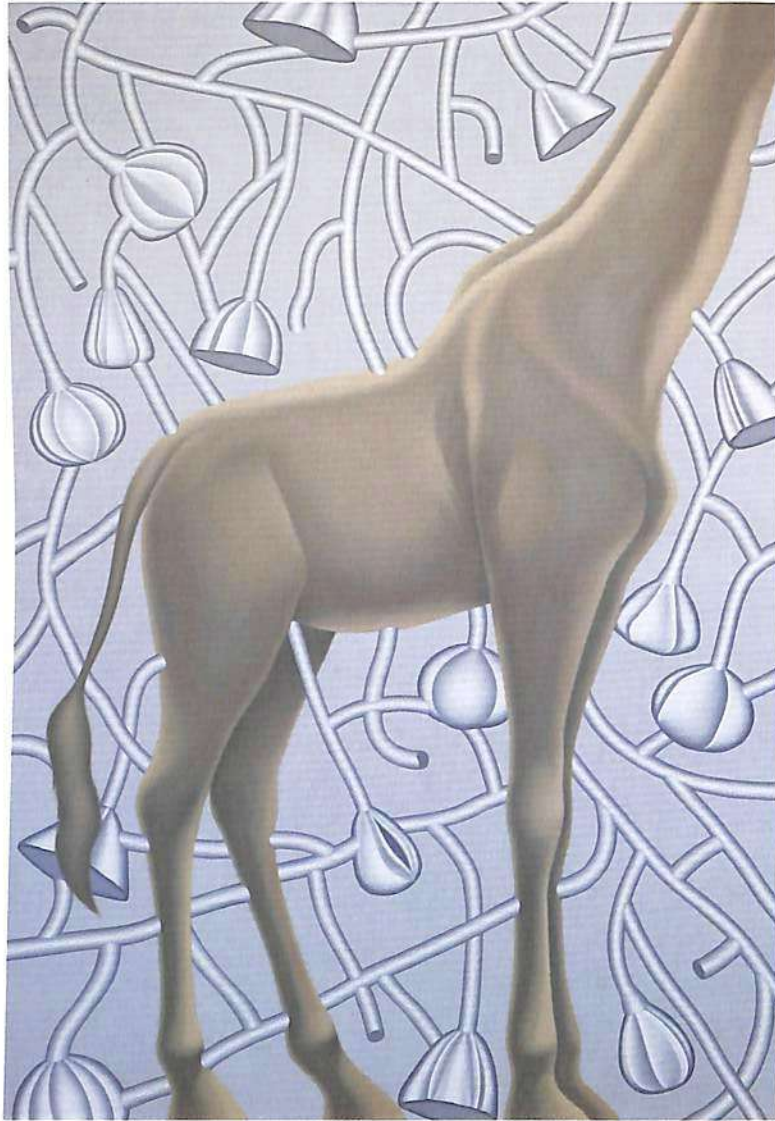


Bias, 2010, acrylic on canvas, 90 x 120 cm

Rama IX Art Museum Foundation



Installation view of the exhibition



Wrong Canvas, 2011, acrylic on canvas, 150 x 100 cm

Rama IX Art Museum Foundation



Installation view of the exhibition