
0

On the Ball

(The Game Has Begun.

"Beware Crossing the Grid")

To play, press Upper Button
To restart, press Lower Button

Rama IX Art Museum Foundation

On the Ball

(The Game Has Begun. "Beware Crossing the Grid")

Interactive Installation by Bundith Phunsombatlert
18 November - 16 December 2006
at Bangkok University Gallery

In the War Zone : On the Ball (The Game Has Begun. “Beware Crossing the Grid”)

ภาวะนามธรรม (abstraction) ทุกวันนี้ไม่ใช่เรื่องของแผนที่ การทำเลียนแบบจากของจริง ภาพเงา หรือ เรื่องของแนวความคิด ภาวะเสมือนจริง (simulation) ไม่ได้มาจากขอบเขตดินแดน ที่เป็นสิ่งอ้างอิงที่จับต้อง ได้หรือมีแก่นสาร มันเป็นยุคสมัยของโมเดลของความจริงที่ปราศจากจุดกำเนิดหรือความเป็นจริง (reality): “ความจริงลวง” (hyperreal)

ฌอง โบตริยาร์ด, Simulation, หน้า 2

ทุกวันนี้สังคมทั่วโลกต่างขับเคลื่อนด้วย “ภาพลักษณ์” (images) ซึ่งได้เข้าไปแทรกซึมอยู่ในทุกอนุของชีวิต เราในทุกๆระดับและทุกๆด้าน ตั้งแต่ท้องถนนไปจนถึงห้องนอน จากภาพของสงครามไปจนถึงภาพของร่างกาย ผู้หญิง จากนิตยสารไปจนถึงโทรทัศน์ เราไม่ได้รับรู้เรื่องราวของโลกผ่านความเป็นจริงอีกต่อไป แต่ผ่านภาพลักษณ์ที่ถูกนำเสนอ เราได้เข้าสู่ยุคแห่ง “การล้นสมอย่างเข้มข้นของสิ่งที่น่าตื่นตาตื่นใจ” (“an immense accumulation of spectacles”) ดังที่ กียี เดอบอร์ (Guy Debord) ได้ทำให้เราได้ตระหนักว่า “ทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับชีวิตได้แปรเปลี่ยนเป็นภาพตัวแทน (representation)” ซึ่งเป็นผลลัพธ์มาจากการเติบโตอย่างรวดเร็วของลัทธิทุนนิยม และเขายังได้เสนออีกว่า “ความน่าตื่นตาตื่นใจเป็นทุนสังคมที่เมื่อถึงระดับหนึ่งจะกลายเป็นภาพลักษณ์”²

ความเป็นจริงไม่ได้เป็นอย่างที่เราเข้าใจอีกต่อไป โดยเฉพาะเมื่อมีเรื่องของสื่ออิเล็กทรอนิกส์เข้ามาเกี่ยวข้องกับชีวิตของเรา และทำให้เราได้ตระหนักว่าเรากำลังอยู่ในยุคที่เรื่องของความเร็วและพื้นที่ได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก ซึ่งมีผลอย่างมากต่อความเข้าใจเรื่องของความจริงที่แตกต่างไปจากเดิม เราจำเป็นต้องตั้งคำถามเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นจริงและภาพตัวแทน รูปสัญลักษณ์ทางสัญญาณ (signifier) และความหมายของสัญญาณ (signified) ดังที่ เอ็ดวาร์ด โซจา (Edward Soja) กล่าวว่า “เมื่อภาพลักษณ์เริ่มที่จะบิดเบือน ‘การหายไปของความเป็นจริงพื้นฐาน’ ทำให้เกิดการเปลี่ยนจาก ‘การสลายของการทำเหมือนของจริง’ ไปสู่ ‘การอันตรายอันหายไปของสิ่งที่เป็สิ่งอ้างอิงต่างๆ’ เป็นการแทนที่ของสัญลักษณ์ของภาพตัวแทนของความจริงสำหรับความจริงเอง หรือที่เรียกว่า ‘การทำเหมือนของจริง (simulation)’”³ เราไม่ได้อยู่ในโลกที่มีเส้นกันแบ่งอย่างชัดเจนอีกต่อไป แต่เป็นโลกของ “ความเป็นจริงลวง” (hyperreality) ที่สิ่งอ้างอิงต่างๆ คุณค่า และการคงอยู่ของสิ่งต่างๆ

(subjectivities) ได้ถูกทำลายโดยตัวมันเอง เราล้วนต่างมีชีวิตอยู่ใน ‘วงหมุนของสิ่งเสมือนจริง’ (precession of simulacra) ที่ภาพตัวแทนของความเป็นจริงได้แอบอ้างตัวกับผู้คนในสังคมว่าคือความจริง

เรากลายเป็นส่วนหนึ่งของเครือข่ายสัญลักษณ์ที่ไม่มีวันสิ้นสุด เครือข่ายเหล่านี้ไม่มีบริบทเฉพาะเจาะจงที่สามารถอ้างอิงได้ จะมีก็แต่เพียงคุณค่าทางการบริโภคเท่านั้น เรากำลังถูกควบคุมโดยอำนาจที่เราเองไม่เห็น มนุษย์ได้กลายเป็นเพียงส่วนหนึ่งของกลไกระบบตลาดที่ก่อร่างสร้างตัวขึ้นเป็นกระบวนการโลกาภิวัตน์ที่ไร้จิตวิญญาณ เราได้กลายเป็นฟันเฟืองของเครื่องจักรขนาดใหญ่ที่ผลักดันลัทธิทุนนิยมให้ขับเคลื่อน ด้วยแรงปรารถนาและความต้องการของเราที่ถูกสร้างขึ้นจากลัทธิดังกล่าวและไม่สามารถที่จะเติมเต็มได้ เราเป็นส่วนหนึ่งของเกมที่เต็มไปด้วยกฎเกณฑ์ที่ถูกกำหนดขึ้นโดยผู้ทรงอำนาจ หรืออุดมคติของสังคมในแต่ละช่วง เพื่อที่จะสร้างภาพลวงให้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและผลักดันให้เครื่องจักรทำงานต่อไป เราแต่ละคนจำต้องสวมบทบาทไม่ว่าจะเต็มใจหรือไม่ก็ตาม ไม่ว่าจะเป็นบทบาทของผู้เล่นหลักที่มุ่งเอาชนะ บทบาทของหมากหรือเบี้ยที่ถูกควบคุมโดยผู้เล่น หรือแม้แต่บทบาทของผู้ชมที่ถูกบังคับให้เฝ้ามองความเป็นไปของเกมและกลายเป็นส่วนหนึ่งของมันโดยปริยาย

On the Ball (The Game Has Begun. “Beware Crossing the Grid”) ของบันทิต พุนสมบัติเลิศ ได้เปิดเผยให้เห็นถึง “ความจริงลวง” เพื่อให้เราได้ตั้งคำถามกับสิ่งที่เราได้เผชิญหน้าอยู่ในชีวิตประจำวัน เป็นการตั้งคำถามกับความปกติที่ไม่ปกติ กับสิ่งบันเทิงหรือเกมต่างๆที่สามารถกลายเป็นสิ่งโหดร้าย และสิ่งโหดร้ายหรือสงครามที่กลายเป็นความบันเทิงได้ ห้องแสดงผลงานครั้งนี้ได้ถูกทำให้กลายเป็น virtual game ซึ่งให้ผู้ที่เกี่ยวข้องเข้ามาในเกมนี้ได้กลายเป็นผู้เล่น เกมได้ถูกตั้งโปรแกรมเอาไว้ และถูกควบคุมโดยอำนาจที่เราไม่สามารถมองเห็นได้ แต่เดิมนั้นมันเคยเป็นเกมของพระเจ้าที่เราเชื่อว่ามีอำนาจควบคุมและกำหนดความเป็นไปของมนุษย์ แต่มันทำให้เราสงสัยว่าในศตวรรษที่ 21 พระเจ้าได้กลายเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ไปแล้วหรืออย่างไร กระนั้นก็ตามบันทิตได้ทั้งร่ายรอยของพระเจ้าให้เราเห็นผ่านที่นั่งซึ่งเลียนแบบมานั่งในโบสถ์ ที่เขานำมาไว้ข้างจอทีวี 12 จอ ที่เสนอภาพของคนดูที่มีความหลากหลายทั้งในแง่อายุ เพศ และภูมิหลัง โดยที่การเคลื่อนไหวต่างๆได้ถูกนำเสนอโดยมีการตั้งโปรแกรมไว้แล้ว เพื่อที่จะให้คนดูเหล่านี้ได้ดูเสมือนหนึ่งติดตามเกมการแข่งขันโดยหันไปตามทิศทางของลูกบอล ความเชื่อมโยงระหว่างเรื่องของศาสนาและลัทธิทุนนิยมได้กลายเป็นสิ่งที่เราต้องตั้งคำถามถึงคุณค่าที่แท้จริงของศาสนาอีกครั้งหนึ่ง

บันทิตใช้ความระมัดระวังอย่างยิ่งในการจัดวางเพื่อที่จะเข้าไปควบคุมองค์ประกอบแต่ละส่วนในห่วงโซ่เหตุการณ์ (chain of events) ซึ่งเชื่อมต่อกันจากการเปลี่ยนผ่านของภาพลักษณ์ หันที่ที่คุณก้าวเข้าสู่ห้องแสดงผลงาน

Rama IX Art Museum Foundation

คุณสามารถที่จะเลือกเล่นเกมได้โดยการทำตัวเป็นผู้เข้าแข่งขันและพยายามเอาชนะเกมให้ได้ หรือคุณอาจกลายเป็นผู้เล่นโดยไม่รู้ตัวแค่เมื่อก้าวลงบนสนามแข่งขัน และทันทีที่คุณเข้าสู่สนามแข่งขันก็เหมือนคุณก้าวเข้าสู่สนามรบ ที่แม้แต่ผู้ที่กำหนดเกมก็ไม่สามารถที่จะเข้าไปช่วยเหลือได้อีกต่อไป ทุกการเคลื่อนไหวจะถูกจับจ้องและถูกส่งผ่านไปยังเครื่องตรวจจับความเคลื่อนไหว ซึ่งทำให้คุณกลายเป็นส่วนหนึ่งของการแข่งขันไปในทันที ในการแข่งขันนี้คุณจะเป็นสิ่งที่ถูกจ้องมอง (object of the look) โดยผู้ชมเสมือนจริงในจอโทรทัศน์และในห้องแสดงผลงาน รวมถึงผู้เล่นซึ่งต่างจ้องมองความเคลื่อนไหวของคุณอยู่บนจอมอนิเตอร์ มนุษย์ถูกทำให้กลายเป็นสัญลักษณ์ที่มีคุณค่าเพียงในโลกของบริโภคนิยม เช่นเดียวกันกับในห้างร้านที่เครื่องตรวจจับความเคลื่อนไหวจะแปลงการเคลื่อนไหวของคนที่เข้ามาเป็นข้อมูลทางสถิติ ซึ่งจะถูกลบเป็นกลยุทธ์ทางการตลาดที่จะถูกถ่ายแปรเป็นสิ่งอื่นๆได้ต่อไป เพื่อตอบสนองต่อลัทธิทุนนิยม จอขนาดยักษ์ 2 จอที่กำลังแสดงเกมที่เล่นและความเคลื่อนไหวของผู้ชมบนสนามแข่งขันไม่ได้ต่างไปจากภาพที่เราได้เห็นจากสงครามอิรักในยามค่ำคืนที่มีการยิงระเบิดนำวิถี ที่เราได้ดูผ่านจอโทรทัศน์ในห้องนั่งเล่น

ถึงแม้ว่าตำแหน่งของผู้เล่นจะเปลี่ยนกันได้ ไม่ได้มีการกำหนดบทบาทที่ตายตัว ไม่ว่าจะเป็นผู้เล่นหรือคนดู เราต่างก็เข้าไปเกี่ยวข้องในเกมโดยปราศจากอำนาจในการกำหนดกฎเกณฑ์ใดๆ On the Ball (The Game Has Begun. "Beware Crossing the Grid") ช่วยตั้งคำถามถึงการมีส่วนร่วม (participation) ไม่ว่าจะเป็นในทางศิลปะ การเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม โดยเฉพาะในยุคหลังเหตุการณ์ 11 กันยายน 2001 รวมทั้งเหตุการณ์รุนแรงรายวันทางภาคใต้ของไทย

ประสบการณ์ของการเป็นส่วนหนึ่งในเกมจะยังคงอยู่ในใจ แม้เมื่อคุณเดินออกจากห้องแสดงงานมาแล้ว คุณอาจรู้สึกได้ว่าคุณยังคงอยู่ในเกม ทั้งๆที่จริงคุณออกมาสู่โลกแห่งความเป็นจริงแล้ว เพียงแต่โลกแห่งความเป็นจริงครั้งนี้ไม่ "จริง" สำหรับคุณอีกต่อไป และคุณได้ตระหนักถึงการไร้ซึ่งพลังอำนาจใดๆของคุณเอง ไม่ว่าจะเป็นในเกมหรือในชีวิตจริง เรากำลังต่อสู้ดิ้นรนเพราะมันทั้งลวงและไร้ความหมาย สมรภูมิที่เราจำเป็นต้องสู้มีเพียงสมรภูมิภายในใจเพียงแห่งเดียวเท่านั้นที่จะนำพาเราฝ่าภาพลวงซึ่งเรากลายเป็นส่วนหนึ่งของมันโดยไม่รู้ตัว

ดร. ใสการณ บุญนิมิตร

1. ธีโอดอร์ แอดอร์โน, The Society of the Spectacle (trans. Donald Nicholson-Smith), New York: Zone Books, 1994, p. 12.

2. ibid, p. 24.

3. เอ็ดวาร์โด ซาเญซ, Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real and Imagined Places, Oxford: Blackwell Publishers Ltd., 1996, p. 243.

On the Ball (The Game Has Begun. "Beware Crossing the Grid") เป็นผลงานศิลปะรูปแบบ Interactive Installation ซึ่งผสานการใช้สื่อในรูปแบบที่หลากหลายเข้าไว้ด้วยกัน ทั้งการใช้ภาพเคลื่อนไหวของผู้ชมบนจอโทรทัศน์ที่กำลังหันซ้ายและขวาตามจังหวะและทิศทางของลูกบอลบนสนามการแข่งขันอย่างใจจดใจจ่อที่จะปรากฏบนจอทีวีจำนวน 12 เครื่อง ที่วิเทศทัศน์จะสามารถร่วมเล่นและเป็นผู้ควบคุมการรับและส่งลูกบอลในสนามการแข่งขันจริงที่จะถูกแพร่ภาพอีกต่อหนึ่งด้วยเครื่องฉายภาพ 2 เครื่องบนจอร์ับภาพขนาดใหญ่ 2 จอ และการมีส่วนร่วมของผู้ชมเมื่อเดินพลัดเข้าไปในสนามอันว่างเปล่า แต่แท้จริงแล้วมีการแข่งขันที่กำลังดำเนินอยู่และตกเป็นส่วนหนึ่งของการแข่งขันโดยผู้ชมไม่อาจรู้ตัวได้ ซึ่งกระบวนการและการเชื่อมโยงสื่อเหล่านี้ทั้งหมดจะถูกควบคุมด้วยฐานข้อมูลต่างๆที่ถูกจัดเก็บไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์

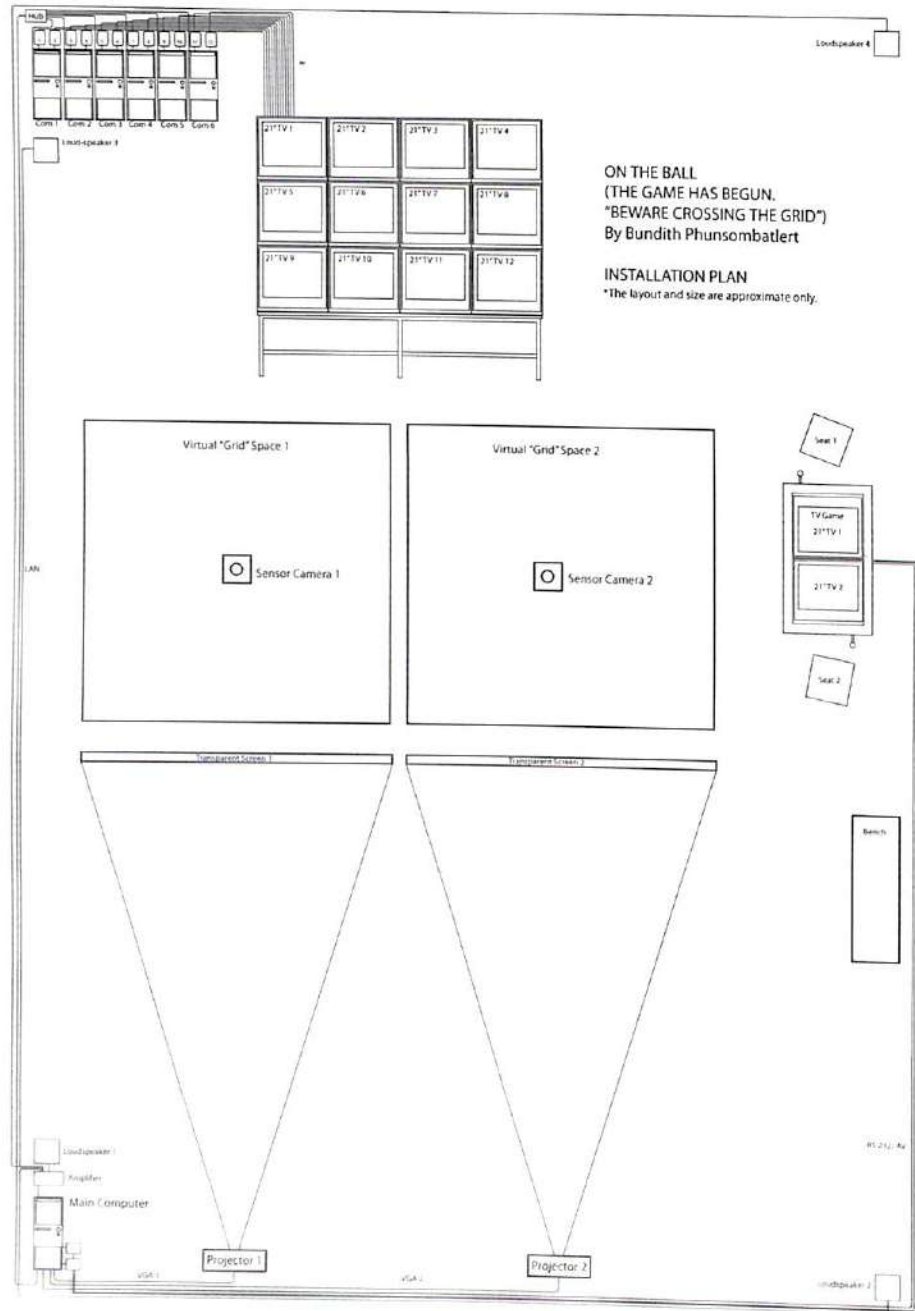
On the Ball (The Game Has Begun. "Beware Crossing the Grid") มุ่งหวังที่จะสร้างประสบการณ์ใหม่ร่วมกับผู้ชมด้วยการจัดสรรและตีความหมายใหม่จากภาพการแข่งขันกีฬาที่สามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน เพื่อตั้งคำถามที่เชื่อมโยงถึงชีวิตซึ่งถูกนิยามเสมือนเกมการแข่งขัน การถามหาผู้ควบคุม วิธีการเข้าร่วมในเกม ตลอดจนการดำรงอยู่ระหว่างสถานะของผู้ชมและการตกเป็นส่วนหนึ่งของการแข่งขัน ด้วยสัญลักษณ์ของการใช้สื่อทั้งในความหมายทางวัฒนธรรม สื่อสำหรับมวลชน และสื่อทางศิลปะที่เป็นเครื่องมือในการแสดงออกของศิลปิน

Rama IX Art Museum Foundation

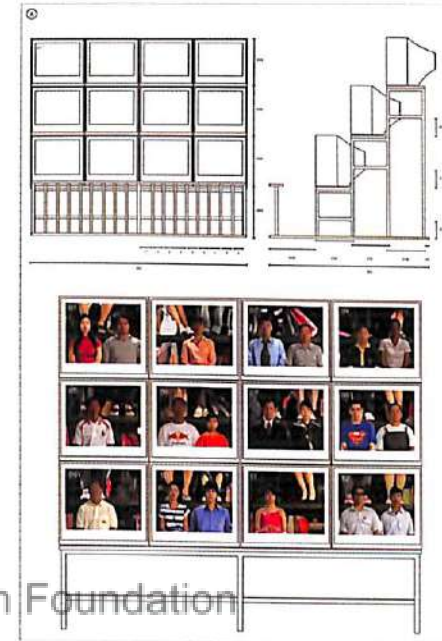
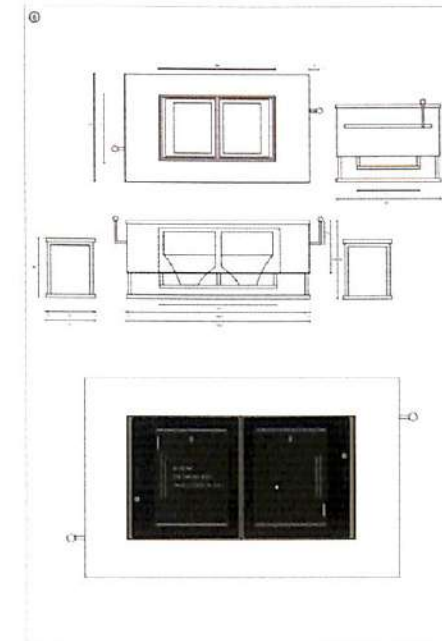
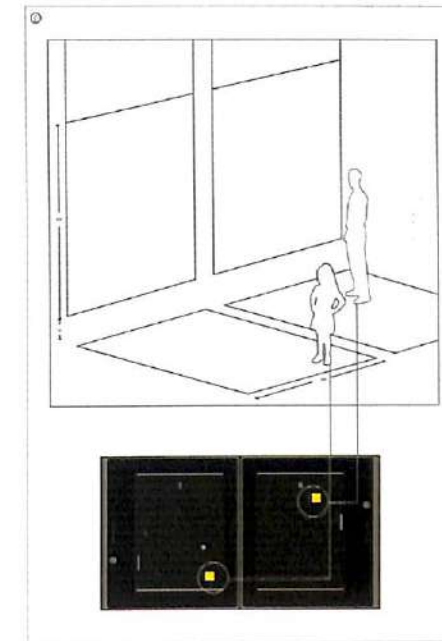
On the Ball (The Game Has Begun. "Beware Crossing the Grid")

On the Ball (The Game Has Begun. "Beware Crossing the Grid") represents a computerized interactive installation that combines the effects of the game together with those of players and spectators. Two from the audience are invited at a time to act as the two controlling contestants (for the 2 competing teams through handling the TV game monitors) whereas some other audience will be tempted to unknowingly step off into the "grid" space which is immediately transferred to project on the screens as guest players while the game is going on. On hand also are 12 TV monitors displaying images of 20 excited and focussed spectators placed on a terraced "stadium" framework.

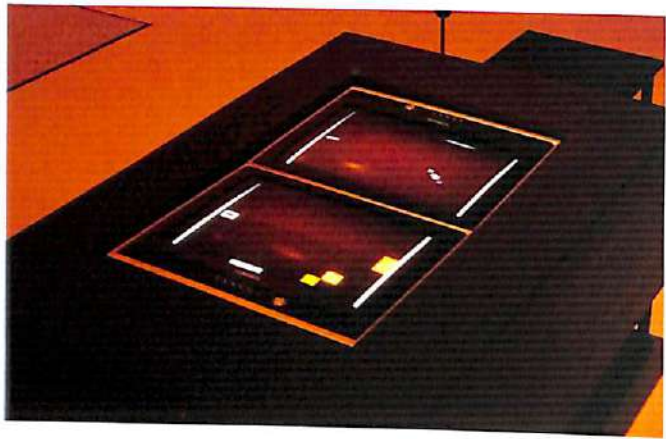
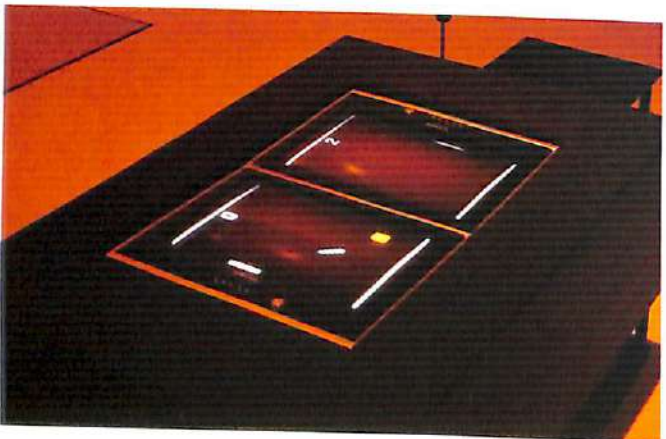
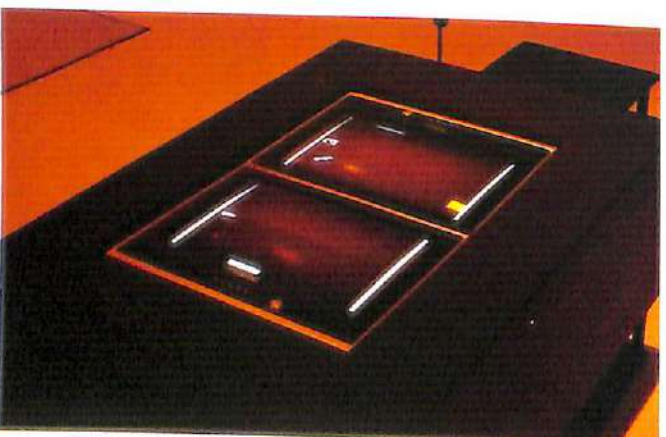
On the Ball (The Game Has Begun. "Beware Crossing the Grid") re-captures the conspicuous aspects of a popular game and invites the audience to examine the validity of comparing life to a game contest. How all parties are to survive under the process and role of the game. How this process can transfer to the situations of the audience who are drawn into the game through exposure via cultural media, mass media and media as a tool for making art.



Rama IX Art Museum Foundation







Rama IX Art Museum Foundation

Handling the TV game monitors

- The game monitors are handled by the staff of the Rama IX Art Museum Foundation. The staff of the Rama IX Art Museum Foundation are responsible for the handling of the game monitors. The staff of the Rama IX Art Museum Foundation are responsible for the handling of the game monitors.
- The game monitors are handled by the staff of the Rama IX Art Museum Foundation. The staff of the Rama IX Art Museum Foundation are responsible for the handling of the game monitors. The staff of the Rama IX Art Museum Foundation are responsible for the handling of the game monitors.
- The game monitors are handled by the staff of the Rama IX Art Museum Foundation. The staff of the Rama IX Art Museum Foundation are responsible for the handling of the game monitors. The staff of the Rama IX Art Museum Foundation are responsible for the handling of the game monitors.
- The game monitors are handled by the staff of the Rama IX Art Museum Foundation. The staff of the Rama IX Art Museum Foundation are responsible for the handling of the game monitors. The staff of the Rama IX Art Museum Foundation are responsible for the handling of the game monitors.
- The game monitors are handled by the staff of the Rama IX Art Museum Foundation. The staff of the Rama IX Art Museum Foundation are responsible for the handling of the game monitors. The staff of the Rama IX Art Museum Foundation are responsible for the handling of the game monitors.





Rama IX Art Museum Found

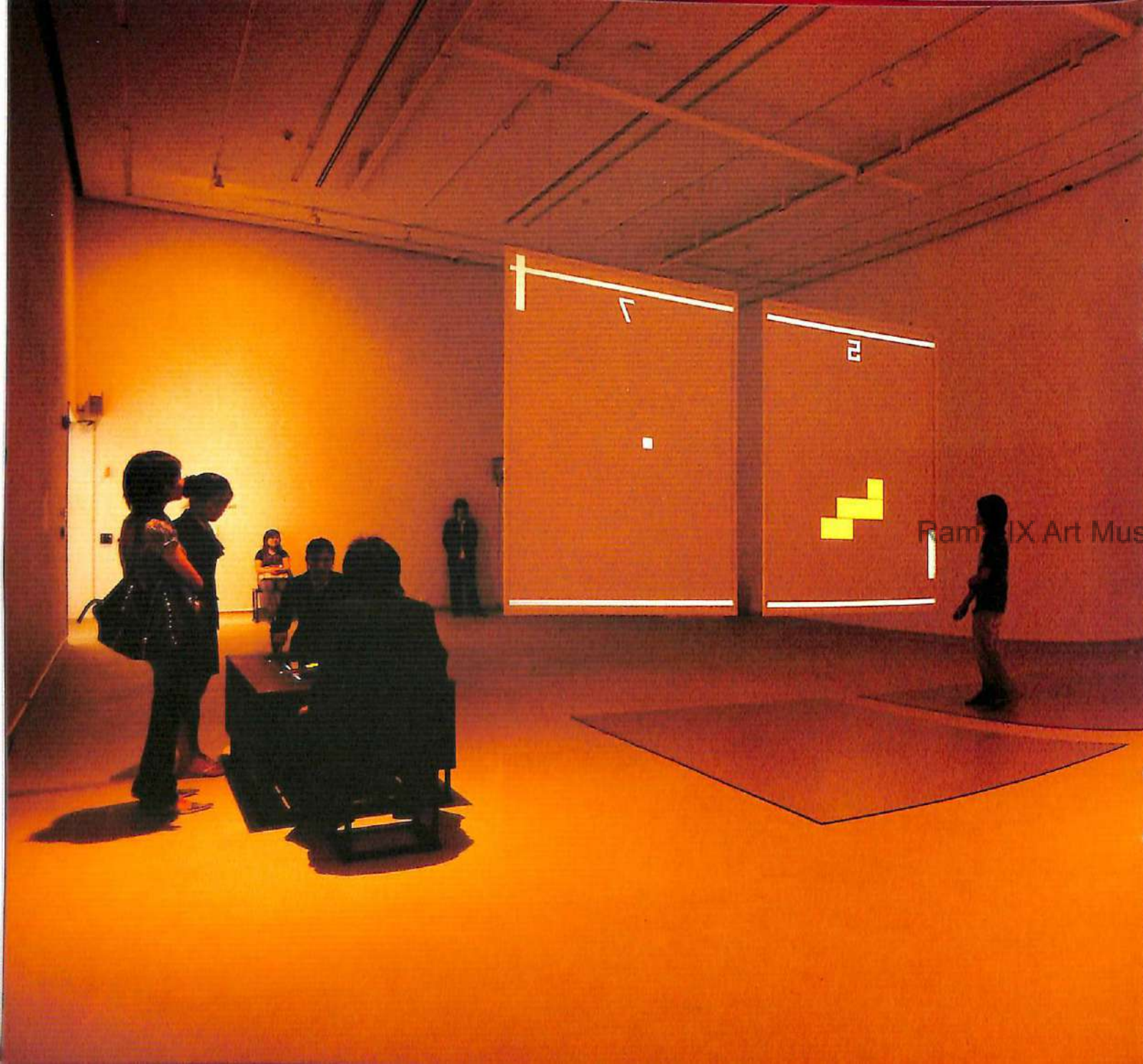




Rama IX Art Museum Foundation



Small text at the bottom right corner, likely a page number or footer.



Ramirez Art Museum Foundation



Stepping off into the "grid" space

From this, the audience may step off into the "grid" space as the playing field where they activate the game to project and transfer such behaviors as actual actions, values, games, TV games, and top separate screens.

Such small yellow lights will distract and change the course of the ball movement, and thus affect the win/loss result each time.

