การใช้แผนที่เพื่อสร้างพื้นที่มหัศจรรย์ในงานของกีเยอโม ควีทกา *

The use of Map in creating Magical Space in the work of Guillermo Kuitca

บุณฑริก บุญพบ (Buntharick Bunbhob) **

บทคัดย่อ

แผนที่ทางภูมิศาสตร์นับเป็นสื่อทางวิทยาศาสตร์ที่บรรจุข้อเท็จจริงเชิงภววิสัยเป็นกลางและโปร่งใส การจะนำแผนที่มาใช้ในงานศิลปะเพื่อให้มีลักษณะแบบอัตวิสัยขึ้นอยู่กับความรู้สึกนึกคิดของผู้อ่านนั้น ศิลปินมีวิธีใดบ้างในการเลือกและดัดแปลงใช้รหัสภูมิศาสตร์ กีเยอโม ควีทกา ศิลปินร่วมสมัยชาวอาร์เจนติน่า ได้สร้างผลงานจากแนวคิดเรื่องพื้นที่ทั้งที่สร้างขึ้นจากจินตนาการและจากข้อมูลตามจริง เพื่อสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างสถานที่กับพฤติกรรมมนุษย์ จนได้สมญานามว่า ‘จิตรกรแห่งพื้นที่’ ด้วยการใช้โมเดล แผนผัง แผนที่ ผสมผสานกับแนวคิดเรื่องพื้นที่ที่หลากมิติจากความสนใจในสถาปัตยกรรม การละคร ดนตรี วรรณกรรม โดยเฉพาะวรรณกรรมสัจนิยมมหัศจรรย์ของ จอร์จ หลุยส์ บอร์เฮซ นักเขียนชาวอาร์เจนติน่าที่ใช้แนวคิดเรื่องเวลาและพื้นที่มานำเสนอโลกสองด้านแสดงคู่ตรงข้ามระหว่างความจริงและความมหัศจรรย์

ในบทความชิ้นนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแผนที่เส้นทาง จำนวน 4 ชิ้น ได้แก่ Idea de una pasión, Idea de una pasión L’Enfrance du Christ, San Juan de la Cruz และ Everything ที่นำรหัสภูมิศาสตร์มาจัดองค์ประกอบใหม่จากสัญญะประเภทชื่อ จุด และเส้นระบบเพื่อให้ได้ผลลัพธ์สวนกับข้อเท็จจริง สร้างความสับสนให้ผู้อ่านในการรับรู้สถานที่ตั้ง คล้ายการใช้พื้นที่เล่าเรื่องในวรรณกรรมแนวทางสัจนิยมมหัศจรรย์ ด้วยวิธีการ 1. ซ้ำชื่อสถานที่ 2. ผสมชื่อสถานที่จากสองที่ตั้งลงในแผนที่เดียวกัน และ 3. ทำสำเนาชุดแผนที่

คำสำคัญ: กีเยอโม ควีทกา, แผนที่, สัจนิยมมหัศจรรย์

* บทความนี้เรียบเรียงขึ้นจากเนื้อหาส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ เรื่อง การวิเคราะห์การใช้แผนที่ในงานศิลปะร่วมสมัย: กรณีศึกษา กีเยอโม ควีทกา อันเป็นวิทยานิพนธ์ ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาทฤษฎีศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2559 อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผศ.ดร.ชัยยศ อิษฏ์วรพันธุ์ (Thesis Advisor: Asst. Prof. Dr. Chaiyosh Isavorapant)

** บุณฑริก บุญพบ นักศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ ภาควิชาทฤษฎีศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร (Master of Fine Arts (Art Theory) Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University), buntharick.b@gmail.com

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

Abstract

Geographical maps containing scientific facts that are objectively oriented. To use maps in art that are not based on facts can turn a map into a subjective medium and leave the viewer with a wide range of interpretations. How do artists select and modify cartographic map signs? *Guillermo Kuitca,* an Argentinean contemporary artist, created paintings using the concept of models, floorplans and maps as a way of addressing the relationship between people and spaces, earning him the unofficial title as the 'Space Painter'. His painting, as a mode of knowing the world through structured aesthetic forms derived from the artist's practice of associating much of his own work with architecture, theatre, music and literature. Particularly magical realism literature of *Jorge Luis Borges*, in constructed reality through the idea of time and space.

In this article, the study relies on how the artist incorporates elements of road maps which contain reference facts to create new spaces. The works are *Idea de una pasión* and *Idea de una pasión, L'Enfrance du Christ* and *San Juan de la Cruz* and *Everything*. By using texts, points and networks which are highly arbitrary map signs to confuse viewer's perception of their current sense of place similar to the idea of space in magical realism literature. The methods are; 1. Repetition of place names 2. Combining multiple locations into a single location 3. Duplicating a portion of a map

Keyword: Guillermo Kuitca, Map, Magical Realism

บทนำ

แผนที่เป็นหนึ่งในวิธีการนำเสนอภาพพื้นที่ที่ทรงอิทธิพลต่อมนุษย์สมัยใหม่เป็นอย่างมากเพราะเป็นการนำความรู้แขนงต่างๆ จากการสำรวจ การวัด มาทำการวาดเป็นภาพสองมิติหรือมากกว่านั้น โดยที่เชื่อกันว่าปราศจากอคติ นำเสนอแต่ข้อเท็จจริง แผนที่จึงเป็นทั้งสัญลักษณ์ของความจริงที่ต้องยอมรับ ตัวอย่างเช่น การตัดสินคดีความเกี่ยวกับพื้นที่นั้นต้องอาศัยแผนที่เป็นหลักฐานอ้างอิงที่สำคัญ ในอีกทางหนึ่งแผนที่จึงกลายเป็นตัวแทนของอำนาจและการครอบครองดินแดนที่มีอยู่จริงและเป็นของที่มีคุณค่าสูง

อย่างไรก็ตาม จากอิทธิพลของแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ทำให้คนมองแผนที่แตกต่างออกไป นักวิชาการด้านแผนที่ชี้ว่าสื่อนี้ไม่ตรงกับความเป็นจริง (เช่นการย่อส่วนหรือการออกแบบสัญลักษณ์ล้วนแล้ว แต่แฝงไปด้วยอคติหรืออิทธิพลของความคิดในแต่ละยุคสมัย) มีการพิจารณาผลประโยชน์ของแต่ละบุคคลหรือชนชาติในการทำแผนที่แต่ละชุด นอกจากนี้แผนที่ยังต้องอาศัยชุดของความรู้ความเข้าใจในการอ่านที่ไม่ได้มีร่วมกันทุกคน แผนที่จึงเป็นเสมือนหนึ่งในเครื่องมือที่คนจะใช้แสวงหาอำนาจในรูปแบบต่างๆ และพึงพิจารณาแผนที่อย่างระมัดระวังขึ้น

นักวิชาการเกี่ยวกับแผนที่ นักออกแบบภาพข้อมูล ไปจนกระทั่งศิลปินส่วนหนึ่ง จึงมีแนวโน้มที่จะมองแผนที่ด้วยสายตาแบบใหม่ เคลือบแคลงสงสัยไม่ไว้วางใจในแผนที่ และเกิดความสนใจที่จะรื้อสร้างองค์ประกอบของความหมายของสื่อชนิดนี้เสียใหม่เราจึงเห็นงานศิลปะร่วมสมัยที่อาศัยสื่อแผนที่ในการตั้งคำถามเกี่ยวกับประเด็นสำคัญในสังคมอยู่เสมอ

กีเยอโม ควีทกา (Guillermo Kuitca) ศิลปินร่วมสมัยชาวอาร์เจนตินาเป็นหนึ่งในศิลปินที่ทำงานโดยอาศัยสื่อแผนที่เพื่อนำเสนอพฤติกรรมและความรู้สึกของมนุษย์ที่มีต่อพื้นที่ ร่วมกับความสนใจในวรรณกรรมสัจนิยมมหัศจรรย์ โดยบทความนี้จะวิเคราะห์ผลงานแสดงแผนที่ถนนจำนวน 4 ชิ้น ได้แก่

1. Idea de una pasión
2. Idea de una pasión, L'Enfrance du Christ
3. San Juan de la Cruz
4. Everything

ด้วยการศึกษาระบบสัญญะ (sign systems) และลำดับความต่อเนื่องการเลียนแบบความจริงและข้อตกลงตามอำเภอใจ (mimetic-arbitrary continuum) ร่วมกับการสังเกตวิธีการนำเสนอพื้นที่แบบสัจนิยมมหัศจรรย์มาวิเคราะห์ควบคู่กันไป เกิดเป็นกลวิธีในการดัดแปลงการใช้สัญญะแผนที่ด้วยวิธี

1. การซ้ำชื่อสถานที (Repetition of place names)
2. การผสมชื่อสถานที่จากสองที่ตั้งลงในแผนที่เดียวกัน (Combination of multiple locations into a single location)
3. การทำสำเนาชุดแผนที่ (Duplicating a portion of a map)

เพื่อให้เกิดความเข้าใจกับรหัสทางภูมิศาสตร์ที่ศิลปินนำมาประยุกต์ใช้ ประเด็นที่ศิลปินต้องการนำเสนอ และตระหนักถึงความสำคัญของสื่อประเภทนี้

วิธีการศึกษา

ศึกษาการใช้สัญญะแผนที่ในงานด้วยลำดับความต่อเนื่องการเลียนแบบความจริงและข้อตกลงตามอำเภอใจ ร่วมกับการวิเคราะห์ผ่านวิธีการใช้พื้นที่ในวรรณกรรมสัจนิยมมหัศจรรย์ เพื่อนำมาตีความการสื่อความหมาย และเพื่อให้เข้าใจการเลือกใช้รหัสทางภูมิศาสตร์ของกีเยอโม ควีทกา

แผนที่กับจิตรกรรม

แม้แผนที่จะถูกสร้างขึ้นเพื่อแสดงข้อเท็จจริงทางภูมิศาสตร์แต่แผนที่ในยุคกลางกลับเปี่ยมด้วยจินตนาการที่สร้างจากความเชื่อเรื่องโลกและสวรรค์ ส่วนจุดสูงสุดของการทำแผนที่แบบวิทยาศาสตร์นั้นเกิดขึ้นในยุคเรอเนสซองค์เพื่อแก้ปัญหาระบบความรู้ที่ขัดแย้งกันมานานระหว่างโลกเก่าที่ใฝ่ศรัทธาและโลกใหม่ที่ใช้ตรรกะความจริงแก้ปัญหา จำลองพื้นที่ตามความเป็นจริงด้วยทักษะทางศิลปะและการคำนวณ เกิดเป็นความรู้ในการวาดทัศนียภาพจากระนาบพื้น (ground plan)[1] จาคอโป เดอ บาร์บารี่ (Jacopo de Barbari) และ เลโอนาร์

[1] บัณฑ์ชนิต พงศ์สถาพร. (2558) **"พื้นที่แห่งทัศนียภาพที่บิดเบือนในสถาปัตยกรรม"**. Veridian E-Journal Silpakorn University ปีที่ 8, ฉบับที่ 1 (มกราคม-เมษายน) : 1421.

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

โด ดาวินชี (Leonardo da Vinci) เป็นศิลปินและนักคิดแห่งยุคที่สนใจการวาดภาพแผนที่ ได้วาดแผนที่เป็นมุมเฉียงเพื่อให้เห็นรายละเอียดแบบสามมิติ (Orthographic projection) เสมือนมองด้วยตาเปล่า เช่น ในภาพ Map of Arezzo and the Val di Chiana (ภาพที่ 1) แสดงความสัมพันธ์ระหว่างการวาดทัศนียภาพและการทำแผนที่ซึ่งต่างก็นำเสนอพื้นผิวโลกด้วยภาพสามมิติเหมือนกัน[2] ในอีกศตวรรษต่อมาเมื่อการทำแผนที่เบ่งบานถึงขีดสุด ภาพแผนที่ได้ถูกยกระดับเป็นงานศิลปะชั้นสูง โยฮานเนส เวอเมียร์ (Johannes Vermeer) จิตรกรชาวดัชต์





ได้เขียนภาพ The Art of Painting (1666) (ภาพที่ 2) แสดงแผนที่ที่

ภาพที่ 1 (ซ้าย) Leonardo Da Vinci “Map of Arezzo and the Val di Chiana” ชาโคลและหมึกบนกระดาษ ขนาด 20.8 x 28.3 ซม. (1504)
ที่มา: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Valdichiana_at_Leonardo's_times.jpg เข้าถึงเมื่อ 2 ตุลาคม 2559

ภาพที่ 2 (ขวา) Johannes Vermeer “The Art of Painting” Oil on canvas ขนาด 130 x 110 ซม. (1666)
ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Art_of_Painting เข้าถึงเมื่อ 10 ตุลาคม 2559

มีรายละเอียดสูงบรรยายสภาพความเป็นรัฐของเนเธอร์แลนด์ในอดีตด้วยแผนที่เก่าของนักสะสมแสดงฐานะและรสนิยมชั้นสูงของบุคคลในภาพ

เมื่อเข้าสู่ศตวรรษที่ 19 การทำแผนที่ถูกเปลี่ยนจากภาพวาดแบบภูมิทัศน์มาเป็นระบบสัญลักษณ์แบบนามธรรมที่ไม่จำเป็นต้องใช้ทักษะทางศิลปะมากเท่าในอดีตบทบาทของศิลปินกับช่างทำแผนที่จึงถูกแยกออกจากกันตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา เป็นผลให้ศิลปินเริ่มเห็นแผนที่เป็นสื่อชนิดหนึ่งที่สามารถหยิบมาใช้ในงานศิลปะได้ โดยไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงความถูกต้องแม่นยำตามหน้าที่เดิมอีกต่อไป [3]

ต้นศตวรรษที่ 20 แผนที่ได้ถูกนำมาใช้งานในวงการศิลปะเพื่อสร้างความหมายใหม่ด้วยแนวคิดเรื่องการต่อต้านอำนาจและขนบต่างๆในสังคมขณะนั้นโดยใช้แผนที่เป็นเครื่องมือต่อต้านแผนที่เอง(counter-mapping)แสดงการใช้แผนที่ที่ผิดแผกไปจากประโยชน์ใช้สอยและขนบแบบเดิมศิลปินที่ริเริ่มคือกลุ่มดาดา (Dadaism) และอภิสัจนิยมหรือเซอเรียลลิสม์ (Surrealism) ในภาพแผนที่โลก The Surrealist map of the

[2] Douglas Dreishpoon. **Guillermo Kuitca**: **Everything**. (London : Scarla Publishers, 2010), 60.

[3] Ronald Rees. **“Historical links between Cartography and Art.”** (American Geographical Society, 1980), 71.

world (1929) ของพอล เอลลาร์ด (Paul Eluard) นักคิดกลุ่มเซอเรียลลิสม์ ที่แสดงสัดส่วนและตำแหน่งประเทศและคาบสมุทรผิดขนาด เพื่อต่อต้านอำนาจของมหาอำนาจตะวันตกในประเทศอาณานิคม [4]

กลางศตวรรษที่ 20 แผนที่ได้ถูกประยุกต์ใช้ตามแนวทางศิลปะที่หลากหลายขึ้น เช่นใน Fields on a Map (1950) ของ เอลส์เวิร์ธ เคลลี่ (Ellsworth Kelly) ที่วาดภูมิทัศน์ชนบทฝรั่งเศสด้วยเส้นกริดที่ไร้อารมณ์ สื่อถึงการหันหลังให้กับธรรมชาติ ต่อต้านธรรมชาติ ต่อต้านการเลียนแบบ หรือในภาพ Map (1961) (ภาพที่ 3) แผนที่สหรัฐของ แจสเปอร์ จอห์นส์ (Jasper Johns) ที่วาดด้วยเทคนิคป้ายสีแบบแอบสแตรคเอ็กซ์เพรสชั่นนิสม์ (Abstract Expressionism) ทับบนแผนที่แบบเส้นร่างแบ่งเขตจนกลบรอยต่อเส้นพรมแดนระหว่างรัฐ





ภาพที่ 3 (ซ้าย) แจสเปอร์ จอห์นส์ “Map” สีน้ำมันบนผ้าใบ ขนาด 200 x 312.7 ซม. (1961)
ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/Jasper_Johns เข้าถึง เมื่อ 18 ตุลาคม 2559
ภาพที่ 4 (ขวา) Simon Patterson “The Great Bear” ภาพพิมพ์บนกระดาษ ขนาด 102 x 128 ซม. (1992)
ที่มา: http://www.tate.org.uk/art/artworks/patterson-the-great-bear-p77880 เข้าถึงเมื่อ 18 ตุลาคม 2559

ปลายศตวรรษที่ 20 มีงานปักแผนที่บนผ้าชุด Mappa (1971-1994) โดยฝีมือหญิงพื้นเมืองชาวอัฟกันจากงานของอลิเกียโร โบเอตติ (Alighiero Boetti) ที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อศิลปินรุ่นหลัง ศิลปินกลุ่มแลนด์อาร์ต (Land art) ก็ให้ความสนใจกับแผนที่เป็นอย่างมากเพราะเกี่ยวข้องกับความรู้ทางภูมิศาสตร์และธรณีวิทยา หลังทศวรรษที่ 1980 แผนที่ก็ยิ่งได้รับความนิยมเพราะเป็นสื่อที่แสดงถึงโลกาภิวัฒน์และความเจริญของสังคมเมือง เกิดเป็นงานที่น่าสนใจ เช่น แผนที่รถไฟใต้ดินกรุงลอนดอน The Great Bear (ภาพที่ 4) ของไซมอน แพทเธอร์สัน (Simon Patterson) ที่บิดเบือนล้อเลียนต้นฉบับของเฮนรี่ เบค (Henry Beck) ด้วยการดัดแปลงข้อมูลสัญญะในภาพที่มีลักษณะกราฟฟิกแบบนามธรรมสูง หรือจิตรกรรมแผนที่ย้อนยุคของ จอยซ์ คอซลอฟ (Joyce Kozloff) ที่สะท้อนนัยยะทางการเมืองโลกผ่านแผนที่ในประวัติศาสตร์ หรือในแผนที่ของ พอลล่า เชอร์ (Paula Scher) ที่ประกอบด้วยสี ชื่อ และเส้นเขตแดน แสดงแผนที่ที่ถูกทำขึ้นตามใจผู้สร้างจึงแสดงข้อมูลที่ไม่มีความแม่นยำทางกายภาพแต่กลับแสดงเพียงความรู้สึกนึกคิด อคติ ที่ผู้สร้างมีต่อพื้นที่

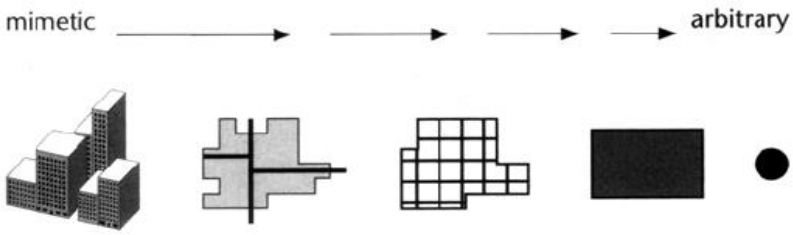
[4] Denis Wood. **Rethinking the Power of Maps** (New York : Guilford Press, 2010), 111.

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

ตลอดศตวรรษที่ 20 นอกจากลักษณะทางกายภาพของแผนที่แล้วยังมีปัจจัยรอบด้านไม่ว่าจะผลจากสงครามที่มีอยู่ต่อเนื่องตลอดทั้งศตวรรษ โดยเฉพาะสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่ทำให้สื่อแผนที่ถูกเผยแพร่ทั้งภาพยนตร์และภาพประกอบในนิตยสารจนผู้คนให้ความสนใจแผนที่มากขึ้น เทคโนโลยีดาวเทียมที่ทำให้คนเห็นโลกจากมุมมองใหม่ ความเฟื่องฟูของปรัชญาโพสต์โมเดิร์นหลายสกุลก็ทำให้สังคมเริ่มตั้งข้อสงสัยกับความรู้ความจริงจากอดีต แผนที่จึงเป็นสื่อที่ถูกตั้งคำถามว่าบรรจุความจริงเท็จอย่างไรอยู่เสมอ อีกทั้งการย้ายจากโมเดิร์นเข้าสู่โพสต์โมเดิร์นในช่วงแรกนั้นศิลปินได้ใช้แผนที่เป็นตัวประสานสองความเคลื่อนไหวเข้าด้วยกัน โดยใช้กริดซึ่งมีความเป็นนามธรรมเป็นจิตวิญญาณของยุคโมเดิร์น มาใช้ร่วมกับแผนที่อันมีกริดเป็นส่วนประกอบเช่นกันแต่เป็นกริดที่เกิดจากการออกแบบโดยมนุษย์เพื่อทำความเข้าใจพื้นผิวโลก [5] ทำให้แผนที่มีความยืดหยุ่น ไม่แน่นอน นำเสนอได้ทั้งความเป็นจริงและสิ่งที่สมมติขึ้นเอง แผนที่จึงเป็นหนึ่งในสื่อศิลปะยอดนิยมของศตวรรษที่ 20 เรื่อยมาจนปัจจุบัน ทั้งในงานจิตรกรรมและศิลปะรูปแบบอื่นๆ

ชุดลำดับการเลียนแบบความจริงและข้อตกลงตามอำเภอใจ (mimetic-arbitrary continuum)

แผนที่ทำงานโดยอาศัยสัญญะชุดหนึ่งๆ ในการประกอบสร้างชุดของการสื่อสารที่ทำงานร่วมกัน สัญญะในแผนที่มีตั้งแต่ที่ออกแบบให้ใกล้เคียงหรือมีความเกี่ยวเนื่องกับความเป็นจริงหรือเลียนแบบความจริง (mimetic) ในทางใดทางหนึ่งไม่ว่าจะมากหรือน้อยก็ตาม เช่น สัญญะที่สื่อความหมายถึงโบสถ์คริสต์ที่เป็นรูปไม้กางเขน ในอีกทางหนึ่ง เมืองหนึ่งๆ อาจจะปรากฏในแผนที่เป็นแค่รูปทรงวงกลมสีดำซึ่งไม่มีอะไรเกี่ยวข้องกับเมืองจริงๆ เป็นแค่ข้อตกลงกันเท่านั้น (arbitrary) ซึ่งเป็นข้อตกลงในสังคมหนึ่งๆ หรือกลุ่มผู้ใช้แผนที่กลุ่มหนึ่งๆ (convention)



ภาพที่ 5 Example of Mimetic-Arbitrary Continuum
ที่มา: Alan M. Maceachren, **How Maps Work** (New York : Guilford Press, 1995), 259.

ในการศึกษากระบวนการสร้างสัญญะสามารถพิจารณาระดับของความสัมพันธ์มากน้อยนี้เป็นชุดลำดับความต่อเนื่องเรียกว่า ชุดลำดับการเลียนแบบความจริงและข้อตกลงตามอำเภอใจ (mimetic-arbitrary

[5] Rosalind Klauss. (1979). **“Grids”** October, 9 : 54.

continuum) (ภาพที่ 5) เป็นการลำดับไล่การจำลองจากพื้นที่เสมือนจริงแบบสามมิติที่มีทัศนีย ภาพใกล้เคียงความจริงที่สุดไปจนถึงการลดทอนจนเป็นนามธรรมที่มีลักษณะสองมิติ ทำให้จุดปลายสุดของลำดับมีความเป็นนามธรรมมากที่สุดและมีความเป็นสัญลักษณ์มากที่สุด หมายความว่ายิ่งแผนที่มีความเป็นนามธรรมสูงก็ยิ่งมีคุณสมบัติเป็นสัญลักษณ์สูงตามไปด้วย ดังนั้นการจะทำความเข้าใจการนำเสนอและความหมายในแผนที่ จึงต้องสามารถจำแนกสัญญะที่เป็นนามธรรมออกจากสัญญะที่คงลักษณะตามความเป็นจริงออกจากกันก่อน[6]

ระบบสัญญะในแผนที่ (map sign systems)

ระบบสัญญะ คือชุดของเครื่องหมายที่ใช้ร่วมกันบนแผนที่ ทำงานร่วมกันเพื่ออธิบายลักษณะของพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง มีลักษณะเป็นสองมิติ มีความใกล้เคียงความจริงแตกต่างกัน แผนที่ประกอบด้วยสัญญะ 6 ชนิด แบ่งออกเป็นสัญญะกลุ่มแรกที่ถูกใช้งานบ่อยที่สุด ได้แก่ *ไอคอน (icon)* ใช้แสดงนัยยะของวัตถุหรือพื้นที่ด้วยรูปตัวแทนที่ใกล้เคียงความจริง เช่น สนามบิน โรงพยาบาล *และข้อความ (text)* ใช้บอกลักษณะ เฉพาะด้วยชื่อหรือตัวเลข เช่น ชื่อเมือง หมายเลขทางหลวง

และยังมีสัญญะอีก 4 ชนิด เรียกว่า เมตาแพทเทิร์นส์ (matapatterns) ที่ถูกใช้ซ้ำไปมาบนแผนที่ไว้บอกความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุกับมิติ ได้แก่ จุด *(point)* เพื่อระบุที่ตั้งของวัตถุให้แยกออกจากสิ่งแวดล้อมโดยรอบ เช่น ที่ตั้งเมือง อาคาร *เส้นระบบ (network)* เพื่อแสดงการเคลื่อนที่ของระบบ เช่น ระบบถนน ระบบแม่น้ำ *ตาราง (matrix)* เส้นตัดบอกขอบเขตเพื่อแยกพื้นที่สองฝั่งออกจากกัน เช่น ผังเมือง *ระดับชั้น (nested layer)* คือเส้นรอบนอกที่ใช้บอกความต่อเนื่องของระดับสูงต่ำ เช่น ระดับความสูงภูเขา ชั้นบรรยากาศ[7] โดยในทั้ง 6 สัญญะนี้มี*ข้อความ (text) เส้นระบบ (network) และจุด (point)* ที่มีคุณสมบัติพิเศษตรงที่ถูกจัดให้เป็นนามธรรมเสมอเพราะไม่มีความเกี่ยวข้องใดกับการนำเสนอลักษณะพื้นผิวโลก โดยเฉพาะชื่อสถานที่ ที่ถูกจัดเป็นสัญญะย่อยสัญญะหนึ่งเพราะเป็นตัวบ่งชี้ที่มีลักษณะพิเศษ[8] เป็นที่น่าสังเกตว่าแผนที่จะใช้สัญญะทั้งที่บ่งชี้ลักษณะตามความเป็นจริงและสมมติขึ้นร่วมกันได้ภายในสื่อเดียวกัน

พื้นที่กับสัจนิยมมหัศจรรย์

สัจนิยมมหัศจรรย์ (Magical Realism) ในทางศิลปะถือกำเนิดมาจากฝั่งยุโรปในต้นศตวรรษที่ 20 เพื่อแข่งขันกับศิลปะสมัยใหม่ ซึ่งในยุคนั้นยังมีศิลปะอีกแขนงหนึ่งคืออภิสัจนิยมหรือเซอเรียลลิสม์ ซึ่งก็เฟื่องฟูและแตกแขนงไปเป็นศิลปะแนวทางอื่นๆ อีก จุดแตกต่างของศิลปะทั้งสองแขนงอยู่ตรงที่สัจนิยมมหัศจรรย์นำเรื่องมหัศจรรย์มานำเสนอความจริงสะท้อนสังคม ส่วนอภิสัจนิยมเป็นความเหนือจริงชนิดที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับความเชื่อพื้นฐานของสังคมแต่ใช้ความเหนือจริงมาเป็นสัญลักษณ์เพื่อนำเสนอแนวคิดบางอย่าง แม้ต้นกำเนิดจะ

---

[6] Alan M. Maceachren, **How Maps Work** (New York : Guilford Press, 1995), 259.

[7] Roger Fawsett-Tang, **Mapping** (Rotovision : Switzerland, 2002), 12.

[8] ชื่อสถานที่ (place names) จัดเป็นสัญญะแผนที่ชนิดหนึ่งอยู่ในกลุ่มสัญญะข้อความ มีความเป็นนามธรรมสูงเพราะไม่ต้องบอกคุณลักษณะใดของทั้งพื้นที่และวัตถุ ไม่สามารถแปลหรือถอดความให้เป็นสากลได้เหมือนสัญญะแผนที่อื่นๆ มีไว้บ่งชี้สถานที่เพื่อให้ผู้อ่านรู้ที่ตั้งของตัวเอง (self-location) มีลักษณะพิเศษกว่าสัญญะอื่นตรงที่เป็นภาษาซึ่งตั้งขึ้นและเปลี่ยนแปลงได้ตามข้อตกลงของคนแต่ละกลุ่มสังคมวัฒนธรรมจึงใช้งานได้ดีกับเฉพาะคนในกลุ่มเดียวกันที่คุ้นเคยกับสถานที่นั้นๆ อยู่แล้ว (Keates. 2001: 81)

มาจากยุโรป แต่สัจนิยมมหัศจรรย์ในทางวรรณกรรมกลับเบ่งบานในละตินอเมริกา[9] กลางศตวรรษที่ 20 อเลโค การ์เปนเตียร์ (Alejo Carpentier) นักเขียนชาวคิวบา เสนอแนวคิดที่ว่า 'โลกละตินอเมริกาในความเป็นจริงคือความมหัศจรรย์' ซึ่งในขณะนั้นโลกละตินอเมริกาเป็นเผด็จการ การจะนำเสนอความจริงในสังคมจึงต้องใช้สิ่งมหัศจรรย์เข้าช่วย ซึ่งความมหัศจรรย์บางครั้งอาจสวนทางกับความคุ้นเคยอยู่บ้างแต่ผู้คนทั่วไปอาจไม่ทันสังเกตหรือรู้สึกถึงความล้นเกินนั้น เพราะความล้นเกินก็เป็นส่วนหนึ่งของความจริงของเราเช่นกัน อาจกล่าวได้ว่าสัจนิยมมหัศจรรย์คือการทำให้โลกที่อยู่เหนือความเป็นจริงอันคุ้นเคยมาอยู่บนตรรกะเดียวกับโลกความเป็นจริงได้ ซึ่งความจริงที่ว่าก็ได้แก่แนวคิดที่ทุกคนยอมรับว่าจริงอย่างเช่น อัตลักษณ์ เวลา และพื้นที่[10]

การนำเสนอเรื่องเวลาและพื้นที่พบได้ในกลวิธีการเล่าเรื่องของนักเขียนหลายท่านเช่น ฮอร์เฮ หลุยส์ บอร์เฮซ (Jorge Luis Borges) และฮูลิโอ คอร์เตซาร์ (Julio Cortazar) นักเขียนชาวอาร์เจนตินา โดยเฉพาะบอร์เฮซ ที่ถูกยกย่องว่าเป็นผู้ริเริ่มการใช้พื้นที่ในวรรณกรรมร่วมสมัย พื้นที่คือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อจัดการกับระบบที่ซับซ้อนบนโลกเพื่อค้นหาความจริง แนวคิดเรื่องการจัดการพื้นที่ได้ครอบงำความคิดของมนุษย์ในวัฒนธรรมตะวันตกมาหลายศตวรรษจากการให้ความสำคัญเรื่องความมีตัวตนของมนุษย์ผ่านสถานที่ที่อยู่อาศัย ย้อนกลับไปได้ถึงการสร้างแผนที่ในช่วงยุคกลางถึงเรอเนสซองค์ที่เปลี่ยนจากศรัทธามาสู่ตรรกะเหตุผล แสดงพื้นที่ตามความเป็นจริง เปลี่ยนมุมมองที่มนุษย์มีต่อตนเองและโลก บอร์เฮซได้ให้ข้อสังเกตว่าความจริงทุกอย่างต้องประกอบด้วยศูนย์กลาง (centre) แผนที่ (map) และโครงสร้าง (structure) หากปราศจากสิ่งเหล่านี้มนุษย์จะไร้การเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน แม้แต่เขาวงกตที่สร้างความสับสนให้มนุษย์ยังต้องสร้างขึ้นด้วยความรู้ทางโครงสร้างและพื้นที่ทางสถาปัตยกรรม[11]

การใช้พื้นที่ในวรรณกรรมสัจนิยมมหัศจรรย์มีกลวิธีหลากหลายและมีความสัมพันธ์กับการใช้สถานที่[12] โดยสถานที่มีลักษณะสำคัญ 3 ประการคือ มีอัตลักษณ์ มีที่มาเชิงประวัติศาสตร์ มีความสัมพันธ์ทั้งกับสถานที่ด้วยกันเองและกับมนุษย์จึงบรรจุความทรงจำได้ทำให้มีมิติของเวลามาเกี่ยวข้อง ส่วนพื้นที่นั้นมีความยืดหยุ่นกว่าและเป็นนามธรรม การใช้พื้นที่ในวรรณกรรมสัจนิยมมหัศจรรย์มี 4 ลักษณะ ได้แก่

1.ร่างกายกับพื้นที่ (Body) ร่างกายมนุษย์เป็นจุดกำเนิดของการเกิดพื้นที่ มนุษย์สามารถรับรู้โครงสร้างของพื้นที่เพื่อให้เข้าใจตำแหน่งของตนเองที่สัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบข้าง เช่น แนวตั้งแนวนอน ซ้าย ขวา บนล่าง ไปจนถึงระยะทาง ที่ตั้ง

2.พรมแดน (Boundary) พรมแดนมีไว้เพื่อกั้นสิ่งที่เรารู้กับไม่รู้ออกจากกัน ทำหน้าที่เป็นเส้นกั้นระหว่างวัตถุกับสิ่งก่อสร้างหรือระหว่างความจริงกับสิ่งเหนือธรรมชาติออกจากกัน เช่น ประตู ลานบ้าน ขั้นบันได

---

[9] ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิชย์. **สัจนิยมมหัศจรรย์ ในงานของกาเบรียล การ์เซีย มาร์เกซ, โทนี่ มอริสัน และวรรณกรรมไทย**. (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อ่าน, 2559), 56-59.

[10] ปริชาติ หาญตนศิริสกุล. **"Magical Realism ในความเหนือจริง มีความสมจริง."** (23 สิงหาคม 2559). เข้าถึงเมื่อ 5 พฤศจิกายน 2559 เข้าถึงจาก http://waymagazine.org/magical-realism-vs-realism/

[11] Patricia Garcia. **Space and the Postmodern Fantastic in Contemporary Literature: The Architectural Void**. (New York : Routledge, 2015), 14.

[12] Rungsima Kullapat. (2014) **"Living Heritage through Literature : The Development of Pachit-Oraphim Cultural Routes"**. Veridian E-Journal Silpakorn University 2014, 7 (July-December) : 94.

3.การสร้างลำดับชั้นของพื้นที่ (Hierarchy) แสดงความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ เล่าโดยใช้รูปแบบส่วนรวมส่วนย่อย (whole-part relations) ไล่ลำดับตามสัดส่วนและขนาด เช่น จากห้องสู่บ้าน จากบ้านสู่ถนน จากถนนสู่เมือง

4.โลก (World) แทนความจริงอันเป็นสากล ครบถ้วนสมบูรณ์ และไร้ศูนย์กลาง นำเสนอโลกต้นแบบและแบบจำลองแสดงความขัดแย้งระหว่างโลกสองแบบ เช่น บ้านตุ๊กตา พิพิธภัณฑ์ เกาะ ทางรถไฟ[13]

แผนที่ในงานของกีเยอโม ควีทกา

กีเยอโม ควีทกา ศิลปินร่วมสมัยชาวอาร์เจนตินา เกิดปี ค.ศ. 1961 ที่กรุงบัวโนสไอเรส ครอบครัวของควีทกาทั้งปู่ย่าตายายเป็นชาวยูเครนเชื้อสายยิวอพยพมาจากเมืองโอเดสซ่า เขาใช้ชีวิตและทำงานอยู่ที่เมืองเกิดมาจนปัจจุบัน ผลงานของเขาในฐานะศิลปินในช่วงแรกได้แรงบันดาลใจจากการทำงานออกแบบเวทีให้โรงละครของปินา บอช (Pina Bausch) นักออกแบบท่าเต้นชาวเยอรมัน ทั้งที่บัวโนสไอเรสและที่วัพเพอทาล เยอรมนี การได้สังเกตการสร้างสรรค์ท่าเต้นของบอชทำให้ควีทกาเห็นว่า ศิลปะการแสดงนั้นไร้ข้อจำกัดทั้งทางความคิดและแสดงออก ตรงข้ามกับจิตรกรรมที่การสร้างสรรค์มีขอบเขตจำกัด สอดคล้องกับกระแสศิลปะยุโรปในขณะนั้นที่วงการจิตรกรรมต้อนรับการกลับมาของแนวทางนีโออิมเพรสชั่นนิสม์ (Neo-Impressionism) เพราะศิลปินต้องการหากลวิธีการแสดงออกแบบใหม่เพื่อชุบชีวิตให้จิตรกรรมสามารถต่อสู้กับสื่อประเภทอื่นได้ อีกทั้งในช่วงเวลาเดียวกันนี้ได้เกิดสงครามกลางเมืองในอาร์เจนตินาที่เรียกว่า Dirty War มีผลต่อวงการศิลปะแนวการเมืองซึ่งสะท้อนความโหดร้ายของเผด็จการ การประท้วง การสูญหายของผู้คนจำนวนมาก จนกลายเป็นเนื้อหาหลักของศิลปะในช่วงนั้น แม้จะมีผลกระทบต่อการดำรงชีวิตอยู่บ้างแต่ควีทกากลับไม่มุ่งประเด็นทางการเมืองเหมือนศิลปินคนอื่น แต่สนใจในที่มาทางความคิดเรื่องที่ว่าง ฉากโรงละคร การแสดงออกด้วยความคิดความรู้สึกภายในตัวเอง จนช่วงปลายทศวรรษ 1980 เขาได้หยุดสร้างสรรค์ผลงานเกี่ยว กับโรงละครไปแล้วเปลี่ยนมาทำงานกับแนวคิดเรื่องพื้นที่ที่มีเนื้อหาเป็นสากลกว่าอย่างแผนผังและแผนที่[14]

ควีทกาถูกขนานนามว่าเป็นจิตรกรแห่งพื้นที่ ด้วยมักใช้พื้นที่เป็นสื่อหลักในงานอยู่เสมอ เช่น แผนผังโมเดล ผังที่นั่งในโรงละคร แผนผังอพาร์ทเม้นท์ ผังเมือง แผนที่เส้นทาง มาเผยให้เห็นถึงเงื่อนงำทางความคิดที่มีต่อโลกผ่านการใช้พื้นที่ที่สะท้อนระบบสังคมมนุษย์ที่สัมพันธ์กับโลกภายนอกแต่ถูกมองข้ามไป มากกว่าการเสนอแนวคิดเรื่องพื้นที่โดยตรง พื้นที่ในงานของควีทกาสามารถแยกออกเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

1.ผังที่นั่งในโรงละคร (theatre seat plans) นอกจากอิทธิพลจากโรงละครของบอชแล้ว เขายังได้แนวคิดขณะเข้าชมละครที่ โคเวนท์ การ์เด้น กรุงลอนดอน ในปี ค.ศ. 1994 จากการสังเกตบัตรเข้าชมที่มีการนำเสนอผังที่นั่งที่ต่างจากโรงละครที่เขาเคยเห็น โดยแสดงมุมมองจากด้านหน้าของนักแสดงบนเวที แทนที่จะเป็นมุมมองของผู้ชมมองเข้าหานักแสดงหรือมุมมองจากด้านบน เขาเห็นว่าการนำเสนอพื้นที่แบบนี้เป็นการสลับสถานะของผู้ชมกับผู้แสดง อีกทั้งการใช้รหัสสีที่นั่งตามราคาค่าบัตรก็มีนัยยะทางโครงสร้างสังคมบนพื้นที่โรงละคร

[13] Garcia. 28.

[14] Douglas Dreishpoon. **Guillermo Kuitca**: **Everything**. (London : Scarla Publishers, 2010) : 90.

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

ที่มีลำดับชนชั้นวรรณะเป็นตัวกำหนด การใช้สีและพื้นที่ลักษณะนี้มีผลต่องานชุดผังโรงละครที่สร้างขึ้นหลังปี ค.ศ. 1994

2. แผนผังอพาร์ทเม้นท์ (apartment plans) ควีทกาเริ่มแนวคิดนี้ในปี ค.ศ. 1987 ได้อิทธิพลจาก Ernst Neufert's Manual คู่มือในการออกแบบสถาปัตยกรรมที่ใช้กันแพร่หลาย แสดงการจัดการพื้นที่ในอาคารสำหรับอยู่อาศัยด้วยการคำนวณระยะและสัดส่วนที่มีผลต่อกิจกรรมของมนุษย์บนพื้นที่นั้นๆ แผนผังอพาร์ทเม้นท์ใช้เพื่อเสนอสภาพความเป็นอยู่ของครอบครัวเดี่ยวในเมืองใหญ่จากการแบ่งพื้นที่การใช้งานและขนาดของห้องต่างๆ โดยพื้นที่หน่วยเล็กที่สุดที่มนุษย์ใช้งานคือเตียงและฟูก ที่เป็นตัวกำหนดขนาดและจำนวนห้องพักภายในบ้าน

3. แผนผังสถาปัตยกรรม (architectural plans) มีขนาดใหญ่ขึ้นและมีความเป็นสาธารณะมากกว่าแผนผังอพาร์ทเม้นท์ ผังภายในอาคารที่เขาเลือกใช้มักเป็นอาคารที่มีกิจกรรมเกิดขึ้นตลอดเวลาและแตกต่างกันไปตามหน้าที่ของอาคารนั้นๆ เช่น หอสมุด โบสถ์ คุก บ่อน โรงพยาบาล แสดงพฤติกรรมของคนที่เข้าไปใช้พื้นที่ ควีทกาเป็นผู้กำหนดแผนผังเหล่านี้ขึ้นมาเองจึงไร้ที่มาและข้อจำกัดในการนำเสนอ ต่างจากมุม มองของนักออกแบบที่แผนผังในงานต้องนำเสนอข้อมูลอย่างตรงไปตรงมาด้วยรูปแบบที่ตกลงกันไว้เท่านั้น

4. แผนที่ (maps) ควีทกาสนใจทำงานกับแผนที่ ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1988 ที่นับว่าเป็นการนำเสนอพื้นที่ที่ใหญ่ที่สุดและมีความเป็นสาธารณะที่สุดเทียบกับผลงานจากพื้นที่อื่นข้างต้น ลักษณะเด่นของการใช้แผนที่ของควีทกาอยู่ที่การนำมาใช้โดยให้สัญญะต่างๆ เสนอข้อมูลที่ผิดพลาดไปจากแผนที่ที่ผู้อ่านคุ้นเคย ให้ผลลัพธ์สวนทางกับความเป็นจริง สัญญะที่ควีทกาสนใจที่สุดคือชื่อสถานที่ ด้วยเหตุที่แผนที่ดูคล้ายกันหมด สิ่งเดียวที่จะบอกความแตกต่างของแผนที่แต่ละชิ้นได้คือชื่อ ควีทกาจะเลือกชื่อสถานที่ก่อนเป็นกระบวนการแรก โดยเฉพาะชื่อที่มีที่มาจากศาสนาคริสต์ทั้งภาษาอังกฤษและสเปน และมักหลีกเลี่ยงการใช้ชื่อเมืองใหญ่อย่างปารีส ลอนดอน ไปใช้ชื่อเมืองที่เล็กกว่า นอกจากชื่อเมืองแล้ว ผังเมือง เส้นถนน หรือแผนที่ที่แสดงภูมิประ เทศก็ถูกใช้ในงานชุดแผนที่ด้วยเช่นกัน

ในบทความนี้จะวิเคราะห์เฉพาะผลงานกลุ่มที่ใช้แผนที่แสดงเส้นทาง (road maps) ที่ใช้วิธีการ 1. ซ้ำชื่อสถานที่ 2. ผสมชื่อสถานที่จากสองที่ตั้งลงในแผนที่เดียวกัน และ 3. ทำสำเนาชุดแผนที่ เพื่อสร้างพื้นที่ที่สื่อความหมายสวนทางกับการรับรู้เรื่องพื้นที่ของมนุษย์จากงานจำนวน 4 ชิ้น ได้แก่ Idea de una pasión, Idea de una pasión, L'Enfance du Christ, San Juan de la Cruz และ Everything โดยจะทำการศึกษาสัญญะแผนที่ในงานว่าใช้การเลียนแบบความจริงหรือสมมติขึ้นเองมากน้อยเพียงใด ด้วยชุดลำดับความต่อ เนื่องการเลียนแบบความจริงและข้อตกลงตามอำเภอใจร่วมกับการวิเคราะห์ผ่านการใช้พื้นที่ในวรรณกรรมสัจนิยมมหัศจรรย์เพื่อสืบหาวิธีการสื่อความหมายด้วยแผนที่ที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

1. การซ้ำชื่อสถานที่ (Repetition of place names)



ภาพที่ 6 (ซ้าย) Guillermo Kuitca “Idea de una pasión” Acrylic on Canvas ขนาด 98.7 x 199.7 ซม. (1990).
ที่มา: http://thunderstruck9.tumblr.com/post/148667947611/guillermo-kuitca-argentinian-b-1961-idea-de เข้าถึงเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2559
ภาพที่ 7 (ขวา) ภาพขยายบางส่วน

ชื่องาน: Idea de una pasión					
สัญญะ (signs)	**เลียนแบบความจริง (mimetic)**			**ใช้ข้อตกลง (arbitrary)**	
จุด (point)					x
เส้นระบบ (network)					x
ข้อความ (text)					x
ตาราง (matrix)					
ชั้นระดับ (nested layer)					
ไอคอน (icon)					

สถานที่: Leipzig รัฐแซคโซนี่ ประเทศเยอรมนี
สัญญะที่ใช้: จุด เส้นระบบ ชื่อ

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

รูปแบบ: ใช้แผนที่ถนน มีเส้นถนนหลักเป็นเส้นฝีแปรงสีแดงบนพื้นหลังสีชมพู เส้นถนนอื่นเป็นสีเทา บริเวณที่เส้นถนนตัดกันมีจุดแสดงที่ตั้งเมือง ปรากฏชื่อเมืองเป็นตัวอักษรพิมพ์ใหญ่สีดำเขียนว่า LEIPZIG กระจายอยู่ตามจุดที่ตั้งเมืองทั่วภาพ มีชื่อเมืองอื่นๆ เป็นตัวอักษรขนาดเล็กกว่าด้วยตัวนำตัวตาม

เนื้อหา: LEIPZIG เป็นชื่อเมืองที่มีพื้นที่ขนาดใหญ่ที่สุดและมีประชากรหนาแน่นที่สุดในรัฐแซคโซนี่ มีเมืองเดรสเดนเป็นเมืองหลวงของรัฐ การใส่ชื่อสถานที่ด้วยตัวอักษรตัวพิมพ์ใหญ่มีไว้ใช้กับชื่อรัฐ ประเทศหรือคาบสมุทรเพื่อแสดงลำดับชั้นของพื้นที่ด้วยขนาด เมื่อนำมาใช้กับชื่อเมืองขนาดเล็กจึงมีนัยยะเรื่องการสลับลำดับชั้น โดย LEIPZIG แม้ไม่ใช่เมืองหลวงหรือรัฐแต่มีจำนวนประชากรมากที่สุด หาก

ความสำคัญของเมืองขึ้นอยู่กับจำนวนประชากรต่อพื้นที่ ตัวพิมพ์ใหญ่ก็เปรียบได้กับการเลื่อนสถานะความเป็นเมืองของ LEIPZIG ขึ้นเท่าเป็นรัฐหรือประเทศ ส่วนการใช้ชื่อเมืองซ้ำไปมาทำให้เกิดความสับสนกับขอบเขตพรมแดนและที่ตั้งที่แท้จริง



ภาพที่ 8 (ซ้าย) Guillermo Kuitca. “Idea de una pasión, L'enfance du Christ” อะคริลิคบนผ้าใบ ขนาด 146.1 x 156.8 ซม. (1990)
ที่มา: https://www.mutualart.com/Artwork/Idea-de-una-pasion---l-Enfance-de-Christ/4F86A664D3603671jpg
เข้าถึงเมื่อ 26 สิงหาคม 2559
ภาพที่ 9 (ขวา) ภาพขยายบางส่วน

ชื่องาน: Idea de una pasión, L'enfance du Christ					
สัญญะ (signs)	เลียนแบบความจริง (mimetic)			ใช้ข้อตกลง (arbitrary)	
จุด (point)					x
เส้นระบบ (network)					x
ข้อความ (text)					x
ตาราง (matrix)					
ชั้นระดับ (nested layer)					
ไอคอน (icon)					

สถานที่: เมือง Orleans ประเทศฝรั่งเศส

สัญญะที่ใช้: จุด เส้นระบบ ชื่อ

รูปแบบ: ใช้แผนที่ถนน มีเส้นถนนหลักเป็นเส้นฝีแปรงสีแดงบนพื้นหลังสีขาว เส้นถนนอื่นเป็นสีเทา และเส้นแม่น้ำสีฟ้าอ่อน บริเวณที่เส้นถนนตัดกันมีจุดแสดงที่ตั้งเมือง ปรากฏชื่อเมืองเป็นตัวอักษรตัวพิมพ์เล็กสีดำ เขียนว่า orleans ด้วยตัวหนังสือแบบลายมือหัวตัด Blackletter กระจายอยู่ตามจุดที่ตั้งเมืองทั่วภาพ และมีชื่อเมืองในท้องที่เดียวกันใช้ตัวอักษรขนาดเล็กกว่าด้วยตัวนำตัวตาม

เนื้อหา: orleans หรือออร์ลียองส์ เป็นเมืองหลวงของจังหวัดลัวแร ประเทศฝรั่งเศส ติดกับปารีส มีประวัติอันเลื่องลือจากยุคกลางในช่วงสงครามร้อยปี เมื่อโจน ออฟ อาร์ค (Joan of Arc) ได้ร่วมปกป้องเมืองออร์ลียองส์ขับไล่กองทัพฝรั่งเศสจากอังกฤษสำเร็จในปี ค.ศ. 1429[15] ตัวหนังสือหัวตัดแบบ Blackletter มักพบได้ในพระคัมภีร์จากยุคกลาง จึงเชื่อมโยงกับแนวคิดทางศาสนาและประวัติศาสตร์เมือง ส่วนการซ้ำชื่อ orleans ลงบนแผนที่นั้นเสมือนการสลายพรมแดนและศูนย์กลางสร้างความสับสนเรื่องที่ตั้ง

วิเคราะห์ผ่านการใช้พื้นที่ในวรรณกรรมสัจนิยมมหัศจรรย์: มีการนำเสนอพื้นที่ด้วยส่วนรวมส่วนย่อยใน Idea de una pasión และการซ้ำชื่อจนเกิดจำนวนและระยะอนันต์ในทั้ง Idea de una pasión และ Idea de una pasión, L'enfance du Christ คล้ายเทคนิคการเล่าเรื่องใน The House of Asterion ของบอร์เฮซ ที่เล่าถึงบ้าน The labyrinth of Crete ของเทพมินะทอร์ (Minotaur) ในตำนานกรีก “Each part of the house occurs many times; any particular place is another place. There is not one wellhead, one courtyard, one drinking trough, one manger; there are fourteen mangers, (เมื่อชาว Asterion ใช้คำว่า fourteen จะหมายถึงจำนวนอนันต์) drinking troughs, courtyards, wellheads. The house is as big as the world—or rather, it is the world”[16] เปรียบเทียบขนาดของบ้านว่าใหญ่

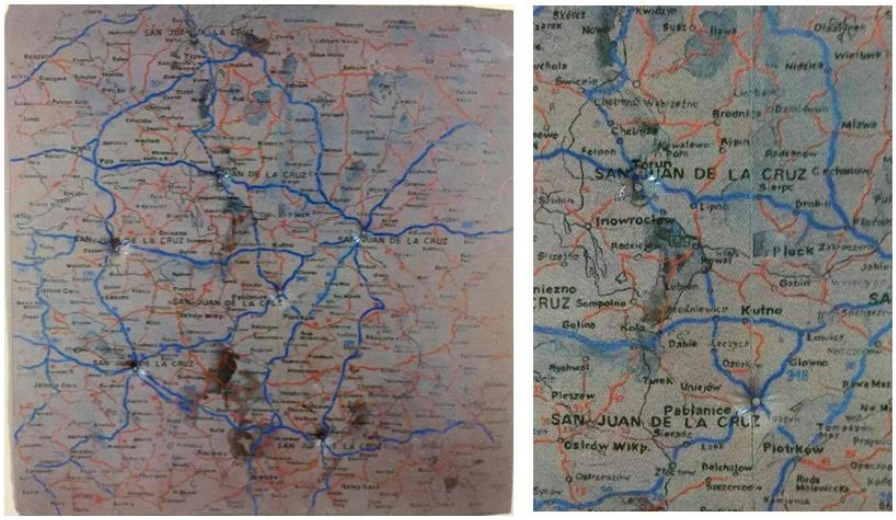
[15] Wikipedia. **Orleans.** Accessed November 22, 2016. Available from https://en.wikipedia.org/wiki/Orl%C3%A9ans

[16] Jorge Luis Borges**. The Aleph and Other Stories.** Translated by Andrew Hurley. (London : Peter Lang, 2012), 33.

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

เท่ากับโลก เล่าถึงพื้นที่บางส่วนของบ้านซ้ำไปมาด้วยจำนวนอนันต์เหมือนวนอยู่ในเขาวงกต แสดงพื้นที่บ้านที่ผิดสัดส่วนตามลำดับชั้น และไม่ทราบขอบเขตของบ้านที่ชัดเจน

2. การผสมชื่อสถานที่จากสองที่ตั้งลงในแผนที่เดียวกัน
(Combination of multiple locations into a single location)



ภาพที่ 10 (ซ้าย) Guillermo Kuitca, “San Juan de la Cruz” สื่อผสมบนฟูก ขนาด 113.5 x 92 ซม. (1995) ที่มา: Douglas Dreishpoon. Guillermo Kuitca: Everything. (London : Scarla Publishers, 2010) :26.
ภาพที่ 11 (ขวา) ภาพขยายบางส่วน

ชื่องาน: San Juan de la Cruz					
สัญญะ (signs)	เลียนแบบความจริง (mimetic)			ใช้ข้อตกลง (arbitrary)	
จุด (point)					x
เส้นระบบ (network)					x
ข้อความ (text)					x
ตาราง (matrix)					
ชั้นระดับ (nested layer)					
ไอคอน (icon)					

สถานที่: San Juan de la Cruz ประเทศเม็กซิโก และแผนที่ถนนของประเทศโปแลนด์
สัญญะที่ใช้: จุด เส้นระบบ ชื่อ

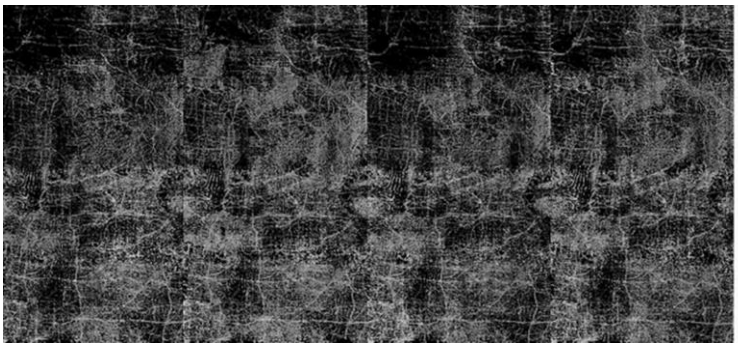
รูปแบบ: ใช้แผนที่ถนน ประกอบด้วยเส้นถนนหลักเป็นรอยฝีแปรงสีน้ำเงินและถนนรองด้วยเส้นสีแดง ดูคล้ายเส้นเลือด พื้นหลังสีเทาเข้มมีรอยเปื้อนเป็นคราบสีเทาอ่อน โทนสีโดยรวมให้ความรู้สึกหม่นหมอง บริเวณที่เส้นถนนตัดกันมีจุดแสดงที่ตั้งเมืองเป็นรอยนุ่มจากการกดลงบนฟูก ชื่อเมืองเป็นตัวอักษรสีดำเขียนว่า SAN JUAN DE LA CRUZ ด้วยตัวพิมพ์ใหญ่ ถูกใช้ซ้ำไปมาทั่วแผนที่

เนื้อหา: แม้มีการสลับลำดับชั้นของเมืองคล้ายคลึงกับงาน Idea una de passion แต่มีลักษณะพิเศษตรงที่ชื่อเมือง SAN JUAN DE LA CRUZ (อังกฤษ: Saint John of the Cross) ซึ่งเป็นชื่อเมืองในประเทศเม็กซิโกถูกใช้ซ้ำไปมาบนแผนที่ที่แสดงชื่อถนนของประเทศโปแลนด์ มีทั้งการซ้ำและผสมชื่อเมืองจากสองที่มาอยู่ในงานเดียวกัน ในแง่ประวัติศาสตร์สองประเทศนี้มีความสัมพันธ์กันสมัย

สงครามโลกครั้งที่สองโดยเม็กซิโกเปิดรับเป็นที่ลี้ภัยให้ชาวโปแลนด์ หรือในแง่วรรณกรรมอาจอ้างอิงได้ถึงอีดิธ สไตน์ (Edith Stein) นักบุญและนักปรัชญาชาวเยอรมันเชื้อสายยิวผู้แต่งหนังสือ The Science of the Cross เพื่อศึกษาวรรณกรรมของนักบุญจอห์น ออฟ เดอะ ครอส อีดิธได้เสียชีวิตในค่ายกักกันออชวิทซ์ กรุงวอร์ซอว์ ประเทศโปแลนด์ในระหว่างสงคราม[17]

วิเคราะห์ผ่านการใช้พื้นที่ในวรรณกรรมสัจนิยมมหัศจรรย์: การใช้ชื่อเมืองจากสองประเทศสลับไปมาบนแผนที่เดียวกันคล้ายการเล่าเรื่องสั้นของคอร์เตซาร์ ใน The Other Heaven (1966) เล่าถึงระยะห่างระหว่างกรุงปารีสในปลายศตวรรษที่ 19 กับกรุงบัวโนสไอเรสในกลางศตวรรษที่ 20 สถานที่-เวลาจากสองแห่งเข้าด้วยกันกลายเป็นเมืองใหม่ที่ทั้งใช่และไม่ใช่ปารีสหรือบัวโนสไอเรสในช่วงเวลาเดียวกัน หรือใน The Other (1972) ของบอร์เฮซ เล่าถึงการคุยกันของตัวเขาเองสองคนบนม้านั่งในสวนสาธารณะ คนหนึ่งคือบอร์เฮซ จากปี ค.ศ. 1918 และอีกคนจากปี ค.ศ. 1969 อาศัยอยู่คนละเมือง และต่างคิดว่าอีกคนเป็นตัวจำลองของตน “We are in 1969, in the city of Cambridge. / No, [...] I am here in Geneva, on a bench, a few steps from the Rhône.” ทำให้ม้านั่งในสวนสาธารณะกลายเป็นพื้นที่ที่สามเชื่อมสองสถานที่เข้าด้วยกัน[18]

3. การทำสำเนาชุดแผนที่ (Duplicating a portion of a map)





[17] The Gale Group Inc. (2004). “**Edith Stein**” Accessed November 19, 2016. Available from http://www.encyclopedia.com/people/philosophy-and-religion/philosophy-biographies/edith-stein

[18] Garcia, 166.

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

ภาพที่ 12 (ซ้าย) Guillermo Kuitca. “Everything” สื่อผสมบนผ้าใบ ขนาดชิ้นละ 305 x 165 ซม. สี่ชิ้น 305 x 660.4 ซม. (2004) ที่มา: http://www.speronewestwater.com/artists/guillermo-kuitca#15 เข้าถึงเมื่อวันที่ 2 กันยายน 2558

ภาพที่ 13 (ขวา) ภาพขยายบางส่วน

ชื่องาน: Everything					
สัญญะ (signs)	**เลียนแบบความจริง (mimetic)**			**ใช้ข้อตกลง (arbitrary)**	
จุด (point)					x
เส้นระบบ (network)					x
ข้อความ (text)					x
ตาราง (matrix)					
ชั้นระดับ (nested layer)					
ไอคอน (icon)					

สถานที่: สหรัฐอเมริกา

ระบบสัญญะ: จุด เส้นระบบ ชื่อ

รูปแบบ: แผนที่ถนน ประกอบด้วยเส้นถนน จุดที่ตั้งเมือง และชื่อเมืองสีขาวบนพื้นสีดำ แสดงแผนที่ถนนบางส่วนในสหรัฐอเมริกา หากมองจากระยะไกลจะเห็นเป็นลวดลายที่แสดงเพียงเส้นร่างสีขาวบนพื้นดำมากกว่าเห็นเป็นแผนที่ งานแบ่งออกเป็น 4 ชิ้น วางชิดกันในแนวตั้ง สามารถแยกจากกันได้ ทุกชิ้นมีรายละเอียดเหมือนกันหมด โดยงานนี้มีแนวคิดและรูปแบบในการแบ่งงานออกเป็น 4 ชิ้น คล้ายกับผลงานของ อลิเกียโร โบเอตติ (Alighiero Boetti) ชื่อ Quasi Tutto (Almost Everything), 1979

เนื้อหา: แผนที่เส้นทางและผังเมืองในสหรัฐอเมริกาถูกใช้มากที่สุดในงานของควีทกา สหรัฐ อเมริกาเปรียบเหมือนศูนย์รวมของทุกสิ่ง โดยในงาน Everything ชื่อเมืองและเส้นถนนต่างๆ ถูกย้ายที่ทางใหม่ไม่ขึ้นกับข้อเท็จจริง เกิดแผนที่ที่แม้ผู้อ่านจะรู้จักชื่อสถานที่แต่ก็ไม่สามารถรับรู้ศูนย์กลาง ระยะทาง และขอบเขตของงานได้

วิเคราะห์ผ่านการใช้พื้นที่ในวรรณกรรมสัจนิยมมหัศจรรย์: การนำเสนอเรื่องพื้นที่ด้วยการทำสำเนาคล้ายแนวคิดเรื่องโลกต้นแบบ แสดงการใช้ชีวิตของมนุษย์ในโลกจำลอง (แผนที่) มากกว่าโลกแห่งความจริง ดังในเรื่องสั้นของบอร์เฮซ On the Exactitude in Science (1946) กล่าวถึงแผนที่ที่คัดลอกพื้นที่ตามจริงด้วยมาตราส่วน 1:1 “[...] such perfection that the map of a single Province occupied the entirety of a City, and the map of the Empire, the entirety of a Province. [...] a Map of the Empire whose size was

that of the Empire, and which coincided point for point with it."[19] หรือใน The Aleph (1945) "Aleph" คืออักษรตัวแรกในภาษาฮิบรู หมายถึงเทพเจ้าสูงสุด ตัวอักษรคำว่า aleph มีรูปร่างคล้ายมือชี้ขึ้นฟ้าและลงดินบ่งชี้ว่าโลกที่อยู่ต่ำกว่าได้คัดลอกแผนที่และสะท้อนโลกที่อยู่สูงกว่า อีกทั้งเป็นสัญลักษณ์ของจำนวนอนันต์ โดย Aleph เป็นแก้วคริสตัลทรงกลมอยู่ในห้องใต้ดินของเพื่อนบ้าน บรรจุภาพของทุกสรรพสิ่งในจักรวาลจากทุกมุมมองในเวลาเดียวกัน เมื่อ Aleph ถูกทำลายไปพร้อมห้องใต้ดิน บอร์เฮซได้ตั้งคำถามกับตัวเองว่าแท้จริงแล้ว Aleph มีอยู่จริงหรือไม่ และถ้าจริง Aleph ในห้องใต้ดินเป็นตัวต้นแบบหรือจำลองออกมา "[...] the place where, without admixture or confusion, all the places of the world, seen from every angles, coexist. [...] Incredible as it may seem, I believe that there is (or was) another Aleph; I believe that the Aleph of Calle Garay was a *false* Aleph."[20]

ข้อสรุปจากการศึกษา

1. การสร้างแผนที่สามารถใช้สัญญะทั้งที่บ่งชี้ลักษณะตามความเป็นจริง (mimetic) และใช้ข้อตกลงตามอำเภอใจ (arbitrary) มาร่วมกันภายในสื่อเดียว โดยในกลุ่มแผนที่เส้นทางทั้ง 4 ชิ้น ได้ใช้สัญญะประเภทจุด เส้น และชื่อ ที่แม้มีความเป็นนามธรรมสูงแต่ถูกใช้เสนอข้อเท็จจริงได้ เป็นผลจากการปลูกฝังความเข้าใจเรื่องพื้นที่ผ่านภาพกราฟฟิกสองมิติ

2. การซ้ำชื่อสถานที่ ผสมชื่อสถานที่ ทำสำเนาแผนที่ ในงานของควีทกา เป็นการดัดแปลงแผนที่ที่มีการอ้างอิงข้อมูลตามจริงมาใช้จนเกิดเป็นพื้นที่ใหม่ มีผลต่อการรับรู้ที่ตั้งของมนุษย์ที่เคยมีศูนย์กลางและขอบเขตแน่นอนไว้ใจได้ให้น่าสงสัยเคลือบแคลงใจ คล้ายกับการใช้พื้นที่ในวรรณกรรมสัจนิยมมหัศจรรย์ 3 แบบคือ

2.1 การสร้างพรมแดนที่ไร้จุดเริ่มต้นและสิ้นสุด (Absent Boundaries)

2.2 การสลับลำดับชั้นของพื้นที่ (Inversions of Hierarchy)

2.3 พื้นที่ที่สามที่ได้จากการคัดลอกโลกต้นแบบ (Fantastic Thirdspace)

ให้ผลลัพธ์เป็นพื้นที่ที่มีพรมแดนเป็นระยะอนันต์ ไร้ศูนย์กลาง ไร้ที่ตั้ง สร้างความสับสนต่ออัตลักษณ์ที่มนุษย์พึงมี ทำให้สูญเสียการรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างตนเองและพื้นที่รอบตัว

3.งานจิตรกรรมและการทำแผนที่มีความสัมพันธ์กันมายาวนาน โดยสื่อแผนที่นับเป็นสื่อที่เสนอข้อเท็จจริงเป็นตรรกะวิทยาศาสตร์ ส่วนจิตรกรรมสามารถนำเสนอจินตนาการความรู้สึกที่อยู่นอกเหนือข้อ เท็จจริงได้ ถือเป็นการผสานที่มาทางความคิดที่แม้จะขัดแย้งแต่ก็ต่างร่วมกันแก้ปัญหาและคัดสรรกลวิธีในการนำเสนอพื้นที่ลงบนระนาบสองมิติเพื่อสื่อให้มนุษย์เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับโลกภายนอก

บทความนี้ไม่ใช่การวิจัยเชิงวรรณกรรม แต่เป็นการศึกษากลวิธีการใช้แผนที่ของศิลปินเพื่อบิดเบือนการรับรู้เกี่ยวกับสถานที่และที่ตั้งของมนุษย์ โดยตีความเปรียบเทียบกับการใช้พื้นที่ในวรรณกรรมสัจนิยมมหัศจรรย์ เพื่อให้เข้าใจการสื่อความหมายของศิลปินอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

[19] Borges, 181.

[20] ibid, 132.

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิชย์. (2559). **สัจนิยมมหัศจรรย์ ในงานของกาเบรียล การ์เซีย มาร์เกซ, โทนี่ มอริสัน และวรรณกรรมไทย**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อ่าน.

ประชา สุวีรานนท์. (2555). **ดีไซน์ คัลเจอร์ 1**. นนทบุรี : สำนักพิมพ์ฟ้าเดียวกัน.

ภาษาต่างประเทศ

Cartwright, William, Gartner, Georg, and Antje Lehn. (2009). **Cartography and Art.** Berlin : Springer Verla.

Dreishpoon, Douglas. (2010). **Guillermo Kuitca: Everything**. London : Scarla Publishers.

Fawsett-Tang, Roger. (2002). **Mapping**. Switzerland : RotoVision.

Garcia, Patricia. (2015). **Space and the Postmodern Fantastic in Postmodern Literature Architectural Void.** New York : Routledge.

Harmon, Katherine. (2009). **The Map as Art**. New York : Princeton Architectural Press.

Hurley, Andrew. (2004). **The Aleph and Other Stories**. New York : Penguin Group.

Keates, J.S. (2001). **Understanding Maps.** Essex : Addison Wales Longman Limited.

Krauss, Rosalind. (1979). “Grids.” **October,** Vol. 9. 50-64.

Maceachren, Alan M. (1995). **How Maps Work.** New York : Guilford Press.

Rees, Ronald. (1980). “Historical links between Cartography and Art.” **American Geographical Society**. 62.

Wood, Dennis. (2010). **Rethinking the Power of Maps.** New York : Guilford Press

ข้อมูลออนไลน์

บัณพ์ชนิต พงศ์สถาพร. (2558) **“พื้นที่แห่งทัศนียภาพที่บิดเบือนในสถาปัตยกรรม”**. Veridian E-Journal Silpakorn University ปีที่ 8, ฉบับที่ 1 (มกราคม-เมษายน) : 1421.

ปริชาติ หาญตนศิริสกุล. (2559). **Magical Realism ในความเหนือจริงมีความสมจริง.** เข้าถึงเมื่อ พฤศจิกายน 2559 เข้าถึงจาก http://waymagazine.org/magical-realism-vs-realism/

Rungsima Kullapat. (2014). **Living Heritage through Literature : The Development of Pachit Oraphim Cultural Routes.** Veridian E-Journal Silpakorn University, Vol.7, No.5: 94.\ Accessed November 5, 2016. Available from http://www.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/issue/view/2394

The Gale Group Inc. (2004). **Edith Stein.** Accessed November 19, 2016. Available from http://www.encyclopedia.com/people/philosophy-and-religion/philosophy biographies/edith-stein