



Ting-Ting Cheng, *Path to Utopia*, 2020-22
Installation View at the Jim Thompson Art Center
Photograph by Kobkit Thitithanawat

PARTICIPATING ARTISTS / ສີລັບກໍ່ຮ່ວມແສດງ

Chulayarnnon Siriphol (Bangkok, Thailand)
ຈຸຟ່າຍານນນກ ສີຣິພອລ (ກຽງເທິງ, ປະເທດໄທ)

Enkaryon Ang (Hung Mu Cheng, Taipei, Taiwan)
ເອນຄາຣອນ ວົງ (ຫວັງ ມູ້ເຈັງ, ຖາປ່າ, ໄຕ້ຫວັນ)

Kridpuj Dhansandors (Buriram, Thailand)
ກຄຸພັງ ດ້ານສັນໂດຍ (ບຸຮັຮັນຍ, ປະເທດໄທ)

Panachai Chaijirarat (Udonthani, Thailand)
ປັນຊ້ຍ ຂ້າຍຈົດຮັຕນ (ອຸດonthani, ປະເທດໄທ)

Sornrapat Patharakorn (Weimar, Germany)
ຄຣກັກຕ ກັກຮາຄ (ໄວມາຮ, ເຢອຣມັນ)

Ting-Ting Cheng (Taipei, Taiwan)
ເຈິ້ງ ຄົງຄົງ (ໄກປ່າ, ໄຕ້ຫວັນ)

Yen-Yu Tseng (Hsinchu, Taiwan)
ເຈິ້ງ ເຢ່ຍນວ່ົງ (ຂົນຈຸ, ໄຕ້ຫວັນ)

Yi-Chun Lin (Taipei, Taiwan)
ເຂັນ ວົງວົນ (ໄກປ່າ, ໄຕ້ຫວັນ)

CURATORIAL TEAM / ກົມກັນກາຮັກເງິນ

Paweeana Nekamanurak
(Jim Thompson Art Center, Bangkok)
ປວັນາ ແຄມານຸຮັກເງິນ
ເອສີລັບປ້ານຈົນ ກອມປັສັນ ກຽງເທິງ

Zoe Yeh (Hong-Gah Museum, Taipei)
ໄຊ້ ເຢື ພິເພີຮັກທ່ອງກາງໄກປ່າ

Daisy Li (Hong-Gah Museum, Taipei)
ໄດ້ຊ່ ກໍາ ພິເພີຮັກທ່ອງກາງໄກປ່າ

Ting-Ting Cheng

เจิ้ง ถิงถิง

Paths to Utopia (The Game), 2020-22

Participatory installation : Map,
Stationary platform, Single-channel video
Dimensions: Variable

Collection of the Artist

Cheng Ting-Ting's practice usually examines cultural, national, and racial identities concerning society through reinterpreting archival and found materials to construct new narratives in the current context. Her work ranges from images, sound, videos, objects, actions, and participations to form installations, performances, games, interactions, and interventions, all of which invite audiences to be part of the narratives while discovering unnoticed/unofficial history.

Inspired by a Hollywood film, The Beach, two protesters swimming to parliament in Thailand, and the concept of phantom islands that have existed throughout history but absent on the world map, Ting-Ting Cheng's Paths to Utopia (2020-22) visualizes a subjective utopian interpretation through a large world map and a single-channel video. Cheng depicts Phi Phi Island of Thailand, considered a paradise by Thais and tourists, as an unreachable destination. But to use the word 'paradise' in reality, however, is different when applied to the context of the present time. She applies "utopia" as a verb and focuses more on the process rather than the result, while at the same time she explores the opposition between an ideal society and social movements, which allows us to contemplate today's realities that defy our expectations and our vision of the future.

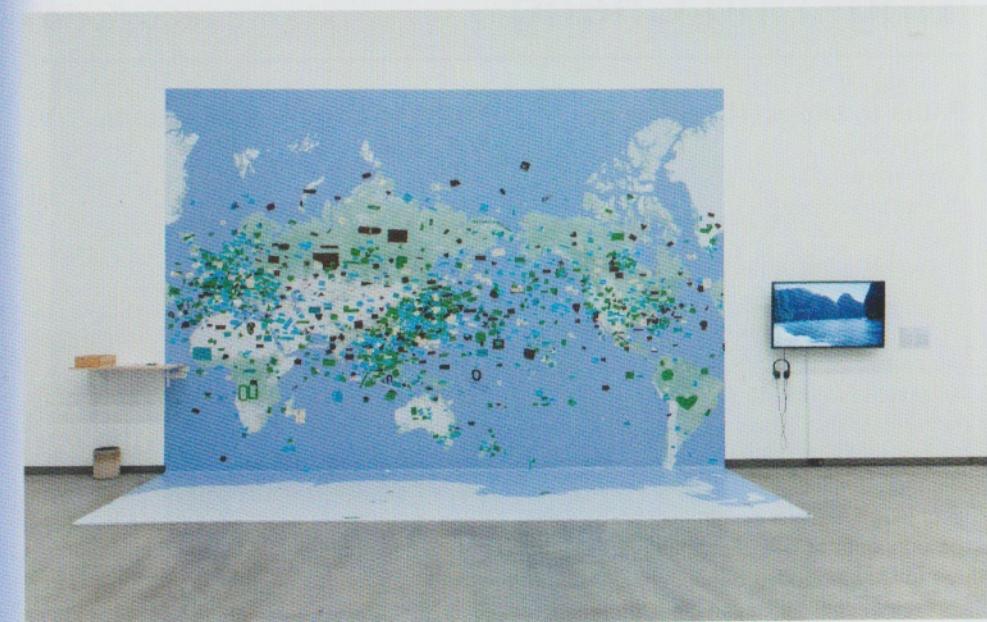
Paths to Utopia, พ.ศ. 2563 - 65

ศิลปะจัดวางแบบมีส่วนร่วม – แผนที่, เครื่องเขียน, และภาพเคลื่อนไหวจอเดียว
ขนาดปรับเปลี่ยนตามพื้นที่

ก่อเล็กขึ้นของศิลปิน

ปฏิบัติการทางศิลปะของ เจิ้ง ถิงถิง มักจะตระเวนสอบถามอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ชาติ และเชื้อชาติที่เกี่ยวข้องกับสังคม ผ่านการศึกษาและเรียนรู้ทางด้านภาษาและสังคม พร้อมที่จะนำเสนอในรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ เช่น การใช้สีสันสดใส การใช้รูปแบบที่ไม่ซ้ำใคร การใช้ภาษาที่หลากหลาย เช่น ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน ฯลฯ ในการสร้างสรรค์ผลงาน ทำให้เกิดความน่าสนใจและน่าตื่นเต้น ทั้งในแง่ของการนำเสนอเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และวัฒนธรรม ตลอดจนการนำเสนอเรื่องราวทางสังคมและประเด็นทางการเมือง ที่มักจะเป็นหัวข้อที่นักศึกษาและผู้คนสนใจอย่างมาก

ผลงาน Paths to Utopia ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์ชื่อดัง The Beach และภาพข่าวผู้ประท้วงสองคนในกรุงเทพฯ ที่ว่ายข้ามแม่น้ำไปยังสำนักงานใหญ่ของรัฐบาล รวมถึงการหยิบยกแนวคิดเรื่อง "เกาะปีศาจ" ที่ปรากฏในหนังเรื่อง The Beach ที่เป็นจุดเด่นของเรื่องราว ทำให้เกิดการตีความใหม่ๆ ของเรื่องราว ที่ไม่ได้เป็นแค่เรื่องราวทางประวัติศาสตร์ แต่เป็นเรื่องราวที่สะท้อนถึงความจริงในปัจจุบัน ที่มีความซับซ้อนและมีมิติมากกว่าเดิม ผ่านการใช้สีสันสดใสและการจัดวางแบบที่น่าสนใจ ทำให้เกิดความน่าสนใจและน่าตื่นเต้น ทั้งในแง่ของการนำเสนอเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และวัฒนธรรม ตลอดจนการนำเสนอเรื่องราวทางสังคมและประเด็นทางการเมือง ที่มักจะเป็นหัวข้อที่นักศึกษาและผู้คนสนใจอย่างมาก



Installation View at Jim Thompson Art Center

Photo: Kobkit Thitithanawat

Ting-Ting Cheng

เจิ้ง ถิงถิง

**Paths to Utopia (The Game),
2020-22**

Video Game

Dimensions: Variable

Collection of the Artist

This interactive game, inspired by two protesters in Bangkok who swam to the parliament in order to present their petition during a protest, is part of the project Paths to Utopia, which includes a large world map, a single-channelled video, and the video game, all of which explore the connection between the concepts of island and utopia. Islands, due to their secluded nature, are constantly applied as the contexts where utopias are born. And utopia, as the origin of the word implies, is defined as the perfect world that we can never reach. Through the interactive game, Cheng attempts to discuss the possibility of applying "utopia" as a verb, a process, instead of as a result. If utopia is an island that we can never reach, then we are constantly swimming towards it.

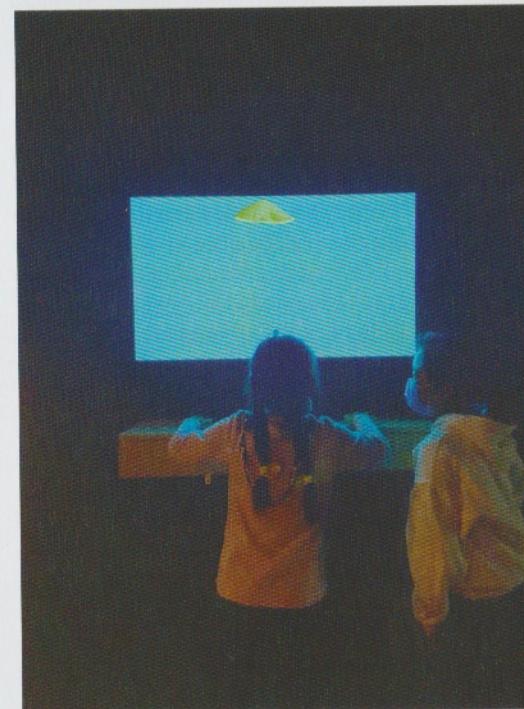
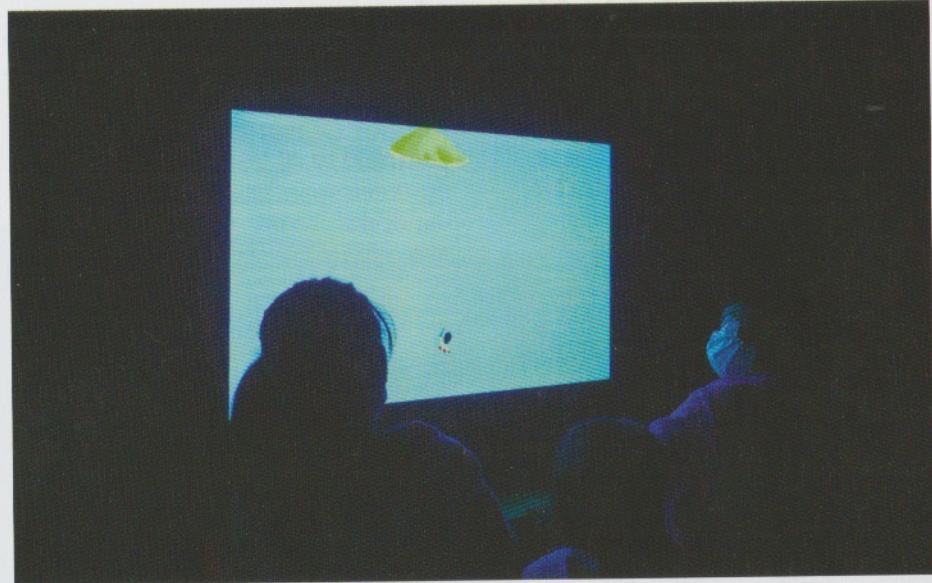
**Paths to Utopia (The Game),
พ.ศ. 2563 - 65**

วิดีโอเกม

ขนาดปรับเปลี่ยนตามพื้นที่

คอลเลกชันของศิลปิน

วิดีโอเกมเชิงโต้ตอบนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากผู้ประท้วงสองคนในกรุงเทพฯ ที่ว่ายน้ำไปยังทำเนียบรัฐบาลเพื่อส่งข้อเรียกร้องในการประท้วง และเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน Path to Utopia ซึ่งประกอบด้วยแผนที่โลกขนาดใหญ่ วิดีโอด้วยจ่อเดียว และวิดีโอเกม ซึ่งถั่งหนาด้วยการสำรวจความเชื่อนโยงระหว่างแนวคิดของภาษาและอุดมคติ โดยแนวคิดของภาษาศัพธรรมชาติที่เจ็บสงบและสวยงามมักถูกนำมาใช้ในบริบทของความเป็นอุดมคติ ซึ่งตามที่มาของคำว่า "ยูโทเปีย" หมายถึงโลกในอุดมคติที่สมบูรณ์แบบ เป็นที่ซึ่งมนุษย์ไม่วันไปด้วย เจ็บพยายามอ้างอิงถึงความเป็นไปได้ของ การได้รับรองคำว่า "ยูโทเปีย" ในแบบกระบวนการ แทนที่จะมองที่ผลลัพธ์ หากโลกในอุดมคติเป็นดั่งเกาที่เราไม่มีวันไปถึง แม้ว่าเราบังจะว่ายน้ำเข้าหาอย่างไม่หยุดหย่อน



Installation View at Hong-Gah Museum

Photo: Jing-Shi Wang