

การสะท้อนจิตวิญญาณญี่ปุ่นผ่านผลงานศิลปะ  
อิมเมอร์ซีฟของ “TeamLab”  
Reflection of Spirit of Japan through  
Immersive Art Work by ‘TeamLab’ Group

เกรียงไกร กงกะนันทน์<sup>1</sup>  
Kriangkrai Kongkhanun  
พิชญ์ สุภนิมิตร<sup>2</sup>  
Pishnu Supanimit  
ชัยยศ อิษฏ์วรพันธุ์<sup>3</sup>  
Chaiyosh Isavorapant  
สุชุมาล นิธิภัทรอนันต์<sup>4</sup>  
Sukumala Nithipattaraahnan

<sup>1</sup> นักศึกษาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, สาขาทัศนศิลป์,  
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์, มหาวิทยาลัยศิลปากร  
Doctor of Philosophy in Visual Arts, Faculty of Painting Sculpture  
and Graphic Arts, Silpakorn University (E-mail: kongkhanun@gmail.com)

<sup>2</sup> ศาสตราจารย์เกียรติคุณ, ภาควิชาภาพพิมพ์,  
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์, มหาวิทยาลัยศิลปากร  
Professor Emeritus, Graphic Arts Department, Faculty of Painting Sculpture  
and Graphic Arts, Silpakorn University (E-mail: pishnusup@gmail.com)

<sup>3</sup> ศาสตราจารย์ ดร., ภาควิชาทฤษฎีศิลป์,  
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
Professor Dr., Art Theory Department, Faculty of Painting Sculpture  
and Graphic Arts, Silpakorn University (E-mail: kongkhanun@gmail.com)

<sup>4</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., โครงการจัดตั้งภาควิชาสื่อผสม,  
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์, มหาวิทยาลัยศิลปากร  
Assistant Professor Dr., Mixed Media Department (Initiative Program),  
Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University  
(E-mail: kongkhanun@gmail.com)

Received: 17/01/2024 Revised: 08/06/2024 Accepted: 08/06/2024

## บทคัดย่อ

เป็นที่ทราบกันดีว่าศิลปะญี่ปุ่นร่วมสมัยมีการนำพื้นฐานทางวัฒนธรรมของตนเองมาเป็นเนื้อหาหลักอยู่เสมอ หนึ่งในเนื้อหาที่นิยมนำมาพูดถึงคือความเคารพในธรรมชาติในแง่มุมต่าง ๆ ซึ่งทราบกันดีว่าเป็นมุมมองของศาสนาชินโต ที่เป็นศาสนาดั้งเดิมของญี่ปุ่น ดังตัวอย่างผลงานภาพยนตร์อะนิเมชันของสตูดิโอจิบลิ นอกจากนี้กระทั่งในสื่อศิลปะที่ใช้เทคโนโลยีขั้นสูงก็ยังนำเนื้อหาดังกล่าวมานำเสนอเช่นกัน บทความนี้จะศึกษาผลงานศิลปะอิมเมอร์ซีฟ (Immersive Art) ที่จัดแสดงในรูปแบบของศิลปะอินเทอร์แอคทีฟร่วมสมัย (Interactive Art Installation) ของกลุ่มทีมแล็บ (TeamLab) โดยจะศึกษาจากการมีประสบการณ์จริงของผู้ศึกษา เนื่องจากศิลปะลักษณะนี้ต้องการการมีส่วนร่วมของผู้ชมด้วย จากนั้นจะทำการวิเคราะห์เกี่ยวกับความเคารพธรรมชาติในงานของกลุ่มนี้ว่ามีลักษณะอย่างไร ผลการศึกษาพบว่าผลงานของทีมแล็บนำเสนอจิตวิญญาณของศาสนาชินโตผ่านความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ โดยแสดงออกผ่านผลงานศิลปะดิจิทัลในแง่มุมดังนี้ 1. แนวคิดเกี่ยวกับเทพเจ้า (Kami) 2. แนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย 3. แนวคิดเรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ 4. แนวคิดในด้านความบริสุทธิ์กับความเชื่อศรัทธาสูงสุด 5. แนวคิดเรื่องความเข้าใจชีวิตและความตาย 6. แนวคิดในด้านความสมดุลและความกลมกลืน 7. แนวคิดในด้านการมีส่วนร่วมในชุมชน 8. แนวคิดในด้านความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ 9. แนวคิดในด้านการเคารพต่อสิ่งมีชีวิต

**คำสำคัญ:** ทีมแล็บ, ธรรมชาติ, ชินโต, คะมิ, ศิลปะอิมเมอร์ซีฟ, ศิลปะอินเทอร์แอคทีฟ, ศิลปะดิจิทัล

## Abstract

It has been widely known that contemporary Japanese art works are always based on Japanese culture as the main theme. One of the aspects frequently used as the main theme of several projects is the Respect to the Nature in different respects that have been

widely known to be based on the perspective of Shinto Religion that has been the original religion of the Japanese. Examples of such concept are animations by Jibli Studio. Furthermore, art works that have been created with cutting edge techniques also reflect such concept. This paper concerns the study on immersive art works that were displayed displayed with Interactive Art Installation Technique by 'Team Lab 'Group. This study is based on the real experience of me, the researcher, because art works in this style needs audience' interactions. Afterward, the works by this group were analyzed how they reflected the respect to the nature. The findings from the study showed that works by 'TeamLab' Group presented the spirit of Shinto Religion through complex relationships between human beings and the nature, by reflecting through digital art works as follows: 1. Concept of Gods (Kami); 2. Concepts of Good and Bad Things; 3. Concept of Purification for Soul; 4. Concept of Purity and Integrity; 5. Concepts of the Understanding of Life and Death; 6. Concept of Balance and Harmony; 7. Concept of Participation in Community; 8. Concept of Connection to the Nature; and 9. Concept of Respect to Living Things.

**Keywords:** TeamLab, Nature, Shinto Religion, Kami, Immersive Art, Interactive Art, Digital Art

## บทนำ

ศิลปะและการออกแบบในยุคสมัยใหม่ไม่ได้ถูกจำกัดเพียงแค่ภาพวาดหรือประติมากรรม แต่ขยายไปถึงการสร้างสรรคสภาพแวดล้อมที่มีการปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม ผ่านการใช้เทคโนโลยี เช่น การจำลองสภาพแวดล้อมแบบเสมือนจริง (Virtual Reality) การผสมผสานระหว่างโลกเสมือนและโลกแห่งความเป็นจริงเข้าด้วยกัน

(Augmented Reality) และการสร้างสรรค์สื่อผสม (Mixed Media) การผสมผสานเหล่านี้ไม่เพียงแต่เพิ่มความสามารถในการแสดงออกเชิงศิลปะ แต่ยังเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมและสัมผัสประสบการณ์ที่หลากหลายและลึกซึ้งยิ่งขึ้น

“ศิลปะอิมเมอร์ซีฟ (Immersive Art)” เป็นแนวทางที่เน้นการสร้างประสบการณ์ที่ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์และรู้สึกเหมือนได้หลุดเข้าไปอยู่ในโลกของผลงานศิลปะสมจริง ศิลปะแนวนี้มักใช้เทคโนโลยีดิจิทัลขั้นสูง เช่น แสง สี เสียง และการจำลองสภาพแวดล้อมเสมือนจริง เพื่อสร้างสรรค์พื้นที่ซึ่งเชื่อมโยงกับผู้ชม ศิลปะอิมเมอร์ซีฟไม่เพียงแต่ทำให้ผู้ชมได้สัมผัสถึงความงามและความคิดสร้างสรรค์ของศิลปิน แต่ยังเปิดโอกาสให้ได้สำรวจและมีส่วนร่วมในเรื่องราวหรือสถานการณ์ที่ถูกนำเสนอผ่านงานศิลปะนั้น ๆ

การใช้เทคโนโลยีในงานศิลปะและการออกแบบสมัยใหม่ไม่เพียงแต่เป็นการขยายขอบเขตของการสร้างสรรค์ กลุ่มศิลปินและองค์กรอื่น ๆ มีการใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์ประสบการณ์ที่แตกต่างและหลากหลาย เช่น ผลงานของกลุ่มทีมแล็บ (TeamLab) มักจะรวมองค์ประกอบของธรรมชาติ วัฒนธรรมญี่ปุ่น และเทคโนโลยีล้ำสมัยเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์ได้อย่างเต็มที่ ศิลปะร่วมสมัยของทีมแล็บมีการผสมผสานและสัมพันธ์อย่างลึกซึ้งกับศาสนาชินโต (Shinto) ซึ่งเป็นวัฒนธรรมดั้งเดิมของญี่ปุ่น ชินโตเน้นความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ และความเชื่อในจิตวิญญาณหรือ “คามิ” ที่สถิตอยู่ในธรรมชาติ และสิ่งต่าง ๆ รอบตัว งานศิลปะของทีมแล็บสะท้อนถึงความเคารพและความสัมพันธ์ที่กลมกลืนระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ผ่านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์สภาพแวดล้อมเสมือนจริง

ทีมแล็บมีเป้าหมายที่ชัดเจนในการสำรวจและสร้างการรับรู้ใหม่ ๆ โดยให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ที่มีอยู่ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติและธรรมชาติเสมือนผ่านการผสมผสานระหว่างงานศิลปะและเทคโนโลยีดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทำให้ศิลปะสามารถเกิดขึ้นนอกเหนือจากขอบเขตทางกายภาพและมีอิสระที่จะแสดงออกเหนือขอบเขตที่กำหนดไว้ ทีมแล็บมองผ่านขอบเขตระหว่างมนุษย์กับ

ธรรมชาติและธรรมชาติเสมือน สิ่งหนึ่งอยู่ในอีกสิ่งหนึ่งและอีกสิ่งหนึ่ง ทุกสิ่งล้วนเชื่อมโยงให้เกิดความต่อเนื่องอันยาวนาน เพราะบาง นวัตกรรม ไร่พรมแดน และไม่มีขอบเขตกันระหว่างจินตนาการ ทุกสิ่งล้วนเป็นส่วนหนึ่งของกันและกันอย่างไม่สามารถแยกแยะได้ ทุกอย่างที่เกิดขึ้นล้วนเชื่อมต่อกันอย่างต่อเนื่องในอุดมคติที่ไร้ขอบเขต

## จิตวิญญาณชินโตและธรรมชาติ

ชินโตเป็นศาสนาพื้นเมืองของญี่ปุ่น ซึ่งหยั่งรากลึกในประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของประเทศ คำว่า “ชินโต” (Shinto) นั้นถูกเขียนขึ้นโดยเลียนตัวหนังสือจีนที่ออกเสียงว่า “เชนเตา” (Shentao) ซึ่งหมายถึง “ทางของเทพเจ้าญี่ปุ่น” (Way of the Japanese Divinities) อิทธิพลของวัฒนธรรมจีนในญี่ปุ่นเห็นได้ชัดจากการยืมตัวอักษรจีนเพื่อบันทึกเหตุการณ์และเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ในตำราโบราณ เช่น โคจิกิ (Kojiki) และ นิฮองงิ (Nihongi) ระบบความเชื่อของชินโตจะแตกต่างกับศาสนาหรือลัทธิอื่น ๆ เช่น ศาสนาพุทธและลัทธิขงจื้อ ซึ่งมีอิทธิพลต่อญี่ปุ่นตลอดหลายศตวรรษที่ผ่านมา เมื่อญี่ปุ่น ได้ขอยืมตัวหนังสือจีนมาใช้ คำว่า “โต” (to) ก็เพี้ยนมาจาก เตา หรือ เต่า ซึ่งแปลว่า “ทาง” ของจีน มนุษย์จะต้องดำเนินชีวิตไปตามเส้นทางนั่นเอง ดังนั้นญี่ปุ่นก็นำมาเติมคำ “ชิน” (Shin) ไปข้างหน้า เพื่อให้หมายถึงเส้นทางของเทพเจ้าหรือเส้นทางของมนุษย์นั่นเอง (เพ็ญศรี กาญจนมัย, 2524) ในศาสนาชินโต เชื่อว่าคะมิ (kami) หรือเทพ อาศัยอยู่ในองค์ประกอบทางธรรมชาติต่าง ๆ รวมถึงภูเขา แม่น้ำ ต้นไม้ หิน น้ำตก และแม้แต่สัตว์ต่าง ๆ คะมิเหล่านี้ไม่ใช่สิ่งมีชีวิตที่มีอำนาจทุกอย่างหรือรอบรู้ แต่มีอิทธิพลและอำนาจเฉพาะ การกระทำของพวกเขาอาจส่งผลกระทบต่อชีวิตของมนุษย์ เช่น พลังอำนาจการทำลายและสร้างสรรค์ของภูเขา เมฆ สายลม มหาสมุทร พระอาทิตย์ ดวงจันทร์ หรือ ดวงดาว นอกจากนี้ชินโตยังแตกต่างจากศาสนาอื่นในแง่ที่คะมินั้นมีไม่จำกัด ขึ้นอยู่กับสถานที่และเวลา จึงแตกต่างจากแนวคิดเรื่องพระเจ้า (god) หรือผู้ก่อตั้งศาสนาอื่น

คำว่า “คะมิ” ไม่ได้มีความหมายเทียบเท่าภาษาอังกฤษโดยตรง เนื่องจากเป็นคำที่รวบรวมความหมายและความสำคัญที่หลากหลายตามความเชื่อของศาสนา ซินโต มันเป็นสัญลักษณ์ของการแสดงความเคารพและความเคารพต่อพลังศักดิ์สิทธิ์ที่มีอยู่ในธรรมชาติและโลกรอบตัวเรา คุณสมบัติที่น่าเกรงขามและมีมนต์ขลังของคะมิ สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อมโยงทางจิตวิญญาณที่ลึกซึ้งที่ชาวญี่ปุ่นมีกับสิ่งแวดล้อมและพลังที่มองไม่เห็นซึ่งกำหนดชีวิตของชาวญี่ปุ่น (เพ็ญศรี กาญจนมัย, 2540)

แก่นของลัทธิชินโตคือแนวคิดของการอยู่ร่วมกับธรรมชาติและรักษาความสัมพันธ์ที่เคารพต่อสิ่งแวดล้อม หลักการนี้ไม่จำกัดเฉพาะการปฏิบัติทางศาสนาเท่านั้น แต่ยังมีอิทธิพลต่อชีวิตประจำวัน ศิลปะ และวัฒนธรรมของญี่ปุ่นในแง่มุมต่าง ๆ ซึ่งศาสนาซินโตให้ความสำคัญกับความศักดิ์สิทธิ์ของธรรมชาติซึ่งมีผลอย่างมากต่อจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อมของญี่ปุ่น ความรู้สึกรับผิดชอบต่อโลกธรรมชาติของชาวญี่ปุ่นนั้นฝังรากลึกอยู่ในความเชื่อทางศาสนาของชาวญี่ปุ่น

## ซินโตและการแสดงออกในแอนิเมชันญี่ปุ่น

แอนิเมชันญี่ปุ่นหรือแอนิเมะ (Anime) เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมทั่วโลกและมีความสามารถในการสื่อสารเรื่องราวและวัฒนธรรมของญี่ปุ่นออกไปอย่างกว้างขวาง น่าสนใจว่าแอนิเมชันเหล่านี้สามารถสื่อประเด็นเรื่องธรรมชาติได้เหมาะสมกับโลกร่วมสมัย ทำให้ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง

ตัวอย่างเช่น “Spirited Away” (Sen to Chihiro no Kamikakushi) กำกับโดย ฮะยะโอะ มิยะซะกิ (Hayao Miyazaki) สะท้อนถึงวัฒนธรรมและความเชื่อซินโตอย่างลึกซึ้ง อนิเมชันเรื่องนี้เล่าเรื่องราวของเด็กสาวชื่อจิอิโระที่หลุดเข้าไปในโลกวิญญาณและต้องทำงานในโรงอาบน้ำเพื่อช่วยพ่อแม่ของเธอที่ถูกสาปเป็นหมู ภาพยนตร์นี้ผสมผสานการผจญภัยเข้ากับการแสดงความเคารพต่อธรรมชาติและวิญญาณตามความเชื่อซินโต วัฒนธรรมการอาบน้ำเพื่อชำระร่างกายที่สะท้อนให้เห็นการชำระล้างจิตวิญญาณ โรงอาบน้ำเป็นสถานที่ซึ่งคะมิ หรือวิญญาณศักดิ์สิทธิ์ มา

รวมตัวกันเพื่อทำความสะอาดและพักผ่อน ซึ่งสะท้อนถึงพิธีกรรมชินโตในการฟื้นฟูและชำระล้าง คะมิในเรื่องนี้ไม่ได้ถูกจำกัดอยู่ในรูปลักษณะที่คุ้นเคย แต่มีความหลากหลายและบางครั้งอาจมีรูปลักษณะที่แปลกประหลาด แสดงถึงความเชื่อของชินโตที่ว่าคะมิสามารถสถิตอยู่ในทุกสิ่งทุกอย่าง นอกจากนี้ยังมีตัวละครชื่อ ฮะคุ เป็นตัวละครสำคัญที่แสดงถึงความเชื่อในคะมิของชินโต เขาเป็นเทพเจ้ามังกรแห่งแม่น้ำที่ถูกลืมนและสูญเสียชีวิตไป ซึ่งฮะคุจะได้รับความทรงจำและบทบาทในการดูแลรักษาแม่น้ำกลับมาก็ต่อเมื่อมีการดูแลสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติให้สะอาดเรียบร้อยขึ้น ซึ่งสะท้อนถึงความเชื่อในคะมิที่สถิตอยู่ในธรรมชาติและความสำคัญของการจำชื่อของคะมิเพื่อรักษาความสัมพันธ์กับพวกเขา ฮะคุช่วยเหลือจิจิโระตลอดเรื่องราวและมีบทบาทในการฟื้นฟูความสมดุลในโลกวินญาณ

หนึ่งในเนื้อหาหลักของ “Spirited Away” คือการฟื้นฟูและการทำความสะอาด ซึ่งสอดคล้องกับพิธีกรรมชินโต โรงอาบน้ำในเรื่องนี้เป็นสัญลักษณ์ของการทำความสะอาดทั้งร่างกายและจิตใจ การชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ (Purification) สิ่งนี้ถือว่าเป็นลักษณะเด่น เฉพาะของวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาตั้งแต่ดั้งเดิมทีเดียว แนวความคิดของชินโตเกี่ยวกับการเป็น ลูกหลานของคะมินั้น ทำให้เห็นว่าได้ให้หลักธรรมที่ว่า ธรรมชาติของมนุษย์นั้นเป็นสิ่งดี ด้วยเหตุนี้ เราจึงเห็นได้ชัดว่า ความเข้าใจในเรื่องคะมิที่ดีและร่าเริงนั้น ทำให้เกิดความคิดของ การชำระล้างตนเองให้บริสุทธิ์ โดยพิธีกรรมที่จะกำจัดจิตวิญญาณร้ายออกไป เพื่อให้ตนเอง กลับสู่สภาพดีและบริสุทธิ์ ดั้งเดิมอีกครั้ง (เพ็ญศรี กาญจนมัย, 2524) ฉากที่คะมิมาใช้บริการโรงอาบน้ำเพื่อล้างสิ่งสกปรกและฟื้นฟูพลังของตนเอง โดยที่มีจิจิโระช่วยทำความสะอาดวิญญาณแห่งแม่น้ำที่เต็มไปด้วยขยะและสิ่งปฏิกูล สะท้อนถึงการฟื้นฟูธรรมชาติและความสำคัญของการรักษาความสะอาดของธรรมชาติในความเชื่อชินโต

“Princess Mononoke (Mononoke Hime)” เป็นภาพยนตร์ที่เกิดขึ้นในยุคโมโรมาจิของญี่ปุ่น เรื่องราวนำเสนอการต่อสู้ที่ดุเดือดระหว่างมนุษย์กับเทพเจ้าแห่งป่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งการปะทะกันระหว่างความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ความเคารพต่อธรรมชาติ และความเคารพต่อคะมิของป่า เจ้าชายอาซิทากะ ผู้เป็นตัวละคร

หลักในเรื่อง เดินทางไปสู่ป่าเพื่อหาสาเหตุของความพยายามของอสูรทาทาริกามิที่มีต่อมนุษย์ ผู้หนึ่งที่เขาพบในป่าคือซัน (เจ้าหญิงโมนอนเค) สุกภาพสตรีที่เป็นเทพเจ้าของป่า ซึ่งพยายามปกป้องความสมดุลและความสงบในป่า อาชิทากะได้พบกับการขัดแย้งระหว่างความต้องการของผู้คนโลหะนครผู้รุกรานป่าเพราะความต้องการในทรัพยากรธรรมชาติ กับความเคลื่อนไหวที่เกิดจากความเครียดแค้นของป่า และสัตว์ป่าจากการทำลายธรรมชาติ เนื้อหาของเรื่องราวนี้สะท้อนถึงการอยู่ร่วมกันของมนุษย์กับธรรมชาติ การต่อสู้ระหว่างความเจริญขึ้นของมนุษย์กับความเคารพและการเข้าใจความสำคัญของคัมภีร์ในการรักษาสมดุลในโลกแห่งธรรมชาติ เรื่องนี้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการรักษาสิ่งแวดล้อมและการควบคุมการใช้ทรัพยากรธรรมชาติ ให้อยู่ในระดับที่ยั่งยืนและสมดุล เป็นจุดเด่นที่ทำให้ “Princess Mononoke” กลายเป็นหนึ่งในผลงานที่สร้างสรรค์และเป็นที่น่าสนใจอีกเรื่องหนึ่ง หลากๆจากในแอนิเมชัน เรื่องนี้มีความเชื่อมโยงกับศาสนาชินโต เช่น ฉากที่แม่หมาทำความเคารพต่ออสูรทาทาริกามิที่ถูกอะชิทากะกำจัดลงและเผยให้เห็นร่างที่แท้จริง ว่าเป็นเทพสุกรตัวใหญ่ เหตุการณ์ตอนนี้แสดงแนวคิด 2 ข้อ นั่นคือ แนวคิดเรื่องคัมภีร์ และแนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่ง ร้าย กล่าวคือ ในศาสนาชินโตจะเชื่อว่า ทุกสิ่งในธรรมชาติมีเทพเจ้าสิงสถิตอยู่ ในที่นี้ก็คือเทพสุกรที่คอยปกป้องรักษาผืนป่า โดยรูปร่างของตัวเทพสุกรเองก็เหมือนหมูป่าทั่วไป แต่ตัวใหญ่กว่าและดูน่าเกรงขาม ส่วนแนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย เชื่อว่าสิ่งที่ชั่วร้ายนั้น หรือการกระทำที่เลวร้ายนั้น เกิดขึ้น จากอิทธิพลของสภาพแวดล้อมภายนอกเท่านั้น ไม่ได้เกิดขึ้นจากภายในจิตใจที่แท้จริง ดังนั้นสิ่งเลวร้ายต่าง ๆ จึงสามารถที่จะเปลี่ยนให้กลายเป็นสิ่งดีได้อย่างแน่นอน ดังนั้นถึงแม้เทพสุกรจะกลาย ร่างเป็นอสูรทาทาริกามิ แต่ทุกคนก็ยังคงให้ความเคารพอยู่เสมอ (ประติมล บุญประจักษ์, 2559)

การผสมผสานศาสนาชินโตเข้ากับแอนิเมชันญี่ปุ่นไม่เพียงแต่เป็นการสะท้อนวัฒนธรรมและความเชื่อของชาวญี่ปุ่น แต่ยังเป็น การสร้างสรรค์เนื้อหาที่มีความลึกซึ้งและมีมิติทางศาสนาที่น่าสนใจ อะนิเมะหลายเรื่องสามารถนำเสนอแง่มุมของชินโตผ่านภาพและเรื่องราวที่มีพลัง โดยทำให้ผู้ชมทั่วโลกได้รับรู้และเข้าใจถึง

ความสำคัญของซินโตในวิถีชีวิตและวัฒนธรรมญี่ปุ่นมากขึ้น ทั้งนี้เป็นการส่งเสริมความเข้าใจที่ลึกซึ้งและความเคารพต่อวัฒนธรรมที่แตกต่างกันออกไป

## การผสมผสานศิลปะดิจิทัลกับความเชื่อซินโต

ศิลปะอิมเมอร์ซีฟของกลุ่มทีมแล็บนอกเหนือจากการสร้างสรรค์ผลงานที่สวยงามแล้ว ยังมีความเชื่อมโยงอย่างลึกซึ้งกับความเชื่อดั้งเดิมของญี่ปุ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งจิตวิญญาณแห่งธรรมชาติของศาสนาซินโต งานศิลปะของทีมแล็บไม่เพียงแสดงถึงความเชี่ยวชาญทางเทคโนโลยีเท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่เป็นการแสดงความเคารพในรูปแบบร่วมสมัยที่ญี่ปุ่นมีต่อโลกธรรมชาติ ตัวอย่างผลงานที่น่าสนใจมีดังต่อไปนี้

### 1. Sketch Aquarium: Connected World (ค.ศ. 2013)

“Sketch Aquarium: Connected World” เป็นการแสดงผลงานศิลปะดิจิทัลในรูปแบบอินเทอร์แอคทีฟภายในนิทรรศการศิลปะ TeamLab Borderless เปิดตัวใน ค.ศ. 2013 และยังคงจัดแสดงเป็นครั้งคราวมาจนปัจจุบัน ผลงานนี้จัดแสดงโดยใช้พื้นที่ห้องที่ค่อนข้างกว้างขวางและเพดานไม่สูงมากนัก ภายในห้องจัดวางไว้ด้วยโต๊ะยาวมีเก้าอี้ บนโต๊ะวางกระดาศีขาวมีภาพร่างลายเส้นของสัตว์น้ำตามธรรมชาติ เช่น ปลาชนิดต่าง ๆ แมงกระพุน ม้าน้ำ เป็นต้น และสีเทียนแท่งหลายสี บนผนังจากขอบพื้นจนชนเพดานสองด้าน (แล้วแต่การจัดแสดงและพื้นที่แต่ละครั้ง) ทำหน้าที่เหมือนจอภาพขนาดใหญ่รับภาพจากโปรเจ็คเตอร์ ผู้ชมที่เดินเข้ามาภายในห้องจะเพลิดเพลินกับภาพบนผนังที่เป็นเสมือนได้มหาสมุทรสีฟ้าใส ในน้ำทะเลมีสัตว์จำนวนมากว่ายอยู่เป็นภาพวาดดิจิทัลของสัตว์ทะเลที่เคลื่อนไหวอย่างสวยงาม ผู้ชมสามารถวาดภาพบนกระดาศีโดยระบายสีตามลายเส้นร่างที่มีไว้ให้หรือจะวาดขึ้นมาใหม่เลยก็ได้ จากนั้นเมื่อนำภาพไปสแกนผ่านโปรแกรมจะทำให้ภาพนี้ปรากฏขึ้นบนจอ เท่ากับผู้ชมได้ร่วมสร้างงานด้วย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนี้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างภาพและการเคลื่อนไหวของสัตว์ทะเลที่ดูเหมือนจริง ผู้ชมสามารถวาดภาพสัตว์ทะเลแล้วสแกนเข้าสู่ระบบ ภาพ

วาดเหล่านั้นจะปรากฏบนหน้าจอและเคลื่อนไหวในสภาพแวดล้อมดิจิทัล สัตว์ทะเลที่เคลื่อนไหวสามารถตอบสนองต่อการสัมผัสและการเคลื่อนไหวของผู้ชม เช่น การสัมผัสจะทำให้สัตว์ทะเลเปลี่ยนทิศทางหรือมีปฏิสัมพันธ์กับสัตว์ตัวอื่น หากผู้เข้าชมสัมผัสปลาที่กำลังว่ายน้ำ พวกมันก็จะว่ายหนีไป หากเราสัมผัสสุงอาหาร เราก็สามารถให้อาหารปลาได้ เมื่อภาพวาดมีชีวิตมากขึ้นเรื่อย ๆ พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำดิจิทัลก็พัฒนาเป็นระบบนิเวศแบบไดนามิกและเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาทั้งในส่วนของสี รูปร่าง และรูปแบบ ผลงานนี้ใช้สีสันสดใสและหลากหลายเพื่อสร้างภาพของสัตว์ทะเลที่มีชีวิตชีวา สีของสัตว์ทะเลและพื้นหลังถูกออกแบบให้ดึงดูดและน่าสนใจสำหรับผู้ชมทุกวัย สีของภาพวาดสัตว์ทะเลสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามจินตนาการวาดรูประบายสีของผู้ชม ผลงานนี้ทำให้เกิดประสบการณ์ที่มีความเป็นเอกลักษณ์และสร้างสรรค์ ในส่วนของแสงที่ใช้ในผลงานนี้มีความนุ่มนวลและสมจริง เพื่อสร้างบรรยากาศที่เหมือนกับการอยู่ใต้ทะเล แสงที่ตกลงบนภาพสัตว์ทะเลทำให้ภาพดูมีชีวิตและความลึก แสงถูกใช้เพื่อนำรายละเอียดของสัตว์ทะเลและการเคลื่อนไหว ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเป็นจริงของโลกใต้ทะเลที่สร้างขึ้นในผลงานนี้



ภาพประกอบที่ 1 Sketch Aquarium: Connected World.

ที่มา: TeamLab (2013)

นอกจากภาพ ผู้ชมยังได้ยินเสียงดนตรีและเสียงจากธรรมชาติ เสียงในผลงาน “Sketch Aquarium: Connected World” ซึ่งประพันธ์โดย อีเดอากิ ทาคาฮาชิ และทีมแล็บ รูปแบบการจัดแสดงทำให้ผู้เข้าชมเพลิดเพลินไปกับเสียงซิมโฟนีแห่งความคิดสร้างสรรค์และการเชื่อมโยงระหว่างผู้คนและผลงานศิลปะ เสียงเพลงช่วยเติมเต็มมหาสมุทรเสมือนจริง เสียงเพลงบรรเลงเบา ๆ ร่วมกับเสียงของน้ำ และฟองอากาศช่วยสร้างบรรยากาศที่เงียบสงบและผ่อนคลาย ซึ่งเสียงเป็นองค์ประกอบที่มีบทบาทสำคัญในการสร้างบรรยากาศและเสริมสร้างความมีชีวิตชีวาของโลกใต้ทะเล มีการใช้เครื่องดนตรีหลายชนิดรวมถึงเปียโนที่ให้โทนเสียงนุ่มนวลและผ่อนคลาย เครื่องสาย เช่น ไวโอลิน และเชลโล่ที่เพิ่มความลึกและความเคลื่อนไหว เครื่องเป่า เช่น ฟลูต และคลาริเน็ตที่เสริมความสดใสและสดชื่น และซินธิไซเซอร์ที่สร้างเสียงดิจิทัลและเอฟเฟกต์เสียงธรรมชาติอย่างสมจริง เพื่อสร้างประสบการณ์ที่มีความสมจริง เสียงดนตรีในผลงานนี้มีระดับความเบาและนุ่มนวล เพื่อสร้างบรรยากาศที่สงบและผ่อนคลาย ทำให้ผู้ชมสามารถมีสมาธิและเพลิดเพลินกับการชมภาพวาดดิจิทัล

โดยสรุปแล้ว “Sketch Aquarium: Connected World” คือผลงานศิลปะดิจิทัลแบบโต้ตอบที่มีความน่าสนใจ ซึ่งรวมผู้คนจากมุมต่าง ๆ ของโลกเข้าด้วยกันผ่านพลังแห่งความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ พิพิธภัณฑสถานน้ำดิจิทัลแบบไดนามิกซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลากลายเป็นมหาสมุทรเสมือน ที่เกิดจากการทำงานร่วมกันและความเชื่อมโยงระหว่างกันภายในระหว่างผู้ชมงานศิลปะ งานศิลปะรูปแบบอินเทอร์แอคทีฟนี้ยังคงดึงดูดใจและสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ชม ทั้งความประทับใจให้กับทุกคนที่มีส่วนร่วมในโลกแห่งการแสดงผลทางศิลปะลักษณะนี้ซึ่งสะท้อนปรัชญาของซินโดอย่างชัดเจนในแง่ของการมีส่วนร่วมสร้างสรรค์ธรรมชาติหรือทำลายธรรมชาติที่เกิดจากมือมนุษย์ ซึ่งเมื่อย้อนกลับมาพิจารณาชื่อผลงาน คำว่า Sketch Aquarium หมายถึงการสร้างสรรค์ของทุกคนจากการร่วมวาดภาพระบายสี แสดงให้เห็นถึงการมีส่วนร่วมของทุกคนแม้ในจุดที่เล็กน้อยก็สามารถเกิดพลังที่ยิ่งใหญ่ ส่วนคำว่า Connected World นั้นหมายถึงการเชื่อมต่อกันของโลกทั้งระบบนิเวศและการเชื่อมต่อกับมนุษย์โดยตรง

## 2. Universe of Water Particles on a Rock where People Gather (ค.ศ.2018)



ภาพประกอบที่ 2 Universe of Water Particles on a Rock where People Gather

ที่มา: TeamLab (2018b)

“Universe of Water Particles on a Rock where People Gather” เป็นการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ Interactive Art Installation ที่น่าตื่นตาตื่นใจภายในนิทรรศการศิลปะ TeamLab Borderless สร้างสรรค์ขึ้นในปี 2018 ผลงานนี้ถูกติดตั้งในพื้นที่ลักษณะเป็นห้องขนาดใหญ่ที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถเดินผ่านและสัมผัสกับงานศิลปะได้อย่างใกล้ชิด มีเพดานสูง องค์ประกอบหลักของผลงานในห้องประกอบด้วยภาพของน้ำตกดิจิทัลที่ไหลจากด้านบนที่มีความสูงลงมาบนหินซึ่งตั้งอยู่ในพื้นที่กลางของห้อง กลางห้องมีหินขนาดใหญ่พอสมควร น้ำตกดิจิทัลถูกออกแบบให้มีขนาดใหญ่และสูงเพื่อสร้างภาพลวงตาของน้ำตกที่ไหลอย่างต่อเนื่อง ผลงานชุดนี้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างภาพและการเคลื่อนไหวของน้ำตกที่ดูเหมือนจริง ผู้ชมสามารถโต้ตอบกับน้ำตกดิจิทัลได้ เช่น การสัมผัสน้ำตกจะทำให้น้ำแตกตัวออกเป็นละออง การผสมผสานของภาพธรรมชาติ น้ำตกและหินกับเทคโนโลยีดิจิทัลทำให้เกิดความสวยงามและความลึกลับในเวลาเดียวกัน สีของ

น้ำตกดิจิทัลมีสีฟ้าใสและสว่างคล้ายน้ำจริง มีแสงสีฟ้าเข้มในบางจุดเพื่เน้นความลึกและความเคลื่อนไหวของน้ำ ในขณะที่แสงที่ใช้ในผลงานมีการเปลี่ยนแปลงอย่างละเอียดอ่อนเพื่อสร้างบรรยากาศที่มีชีวิตชีวาและสมจริง รอบ ๆ น้ำตกมีดอกไม้สีสดใสมากมาย แสงที่ตกกระทบลงบนหินและน้ำตกทำให้เกิดแสงเงาและความเป็นธรรมชาติ แสงที่ใช้ในผลงานนี้ช่วยเน้นความงดงามและความเคลื่อนไหวของน้ำตก ทำให้ผู้ชมสามารถรู้สึกถึงพลังและการไหลของน้ำ “Universe of Water Particles on a Rock where People Gather” มุ่งสร้างประสบการณ์ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความสัมพันธ์กับธรรมชาติผ่านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างภาพและบรรยากาศที่สมจริงและสวยงาม

เสียงน้ำตกเป็นส่วนสำคัญของผลงาน ซึ่งถูกออกแบบให้มีจังหวะที่สม่ำเสมอและไหลลื่น เพื่อให้สอดคล้องกับการเคลื่อนไหวของภาพน้ำตกดิจิทัล เสียงน้ำตกจะมีลักษณะคล้ายกับน้ำจริงที่ไหลลงมาจากความสูง สร้างความรู้สึกของการอยู่ในธรรมชาติ เสียงจะเปลี่ยนแปลงตามการเคลื่อนไหวของน้ำและการโต้ตอบของผู้ชม เมื่อผู้ชมเข้าใกล้หรือสัมผัสกับน้ำตกดิจิทัล เสียงจะมีการเปลี่ยนแปลง เช่น เสียงน้ำที่กระเซ็นหรือแตกตัวเป็นละออง นอกจากเสียงน้ำตกแล้ว ยังมีการใช้เสียงธรรมชาติอื่น ๆ เช่น เสียงลม เสียงนกร้อง หรือเสียงใบไม้เสียดสีกัน เพื่อเพิ่มความสมจริงและสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย เสียงในผลงานนี้ถูกออกแบบมาอย่างละเอียด โดยมีการปรับระดับเสียงและความเข้มของเสียงให้เหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติ เสียงน้ำตกและเสียงธรรมชาติที่สม่ำเสมอและไหลลื่น สร้างความรู้สึกสงบและผ่อนคลายให้กับผู้ชม เหมือนกับการอยู่ในสถานที่ธรรมชาติจริง ๆ เสียงในผลงานนี้ทำงานร่วมกับแสงและภาพอย่างกลมกลืน ทุกครั้งที่มีการเปลี่ยนแปลงของภาพน้ำตกหรือแสงที่ตกกระทบ เสียงจะเปลี่ยนแปลงไปตามการเคลื่อนไหว ทำให้เกิดประสบการณ์ที่น่าสนใจและมีความสมจริง

กล่าวโดยสรุปผลงานชุดนี้เป็นงาน immersive art ที่ดึงดูดใจและสามารถโต้ตอบกับผู้เข้าชมได้ การบรรจบกันของธรรมชาติและเทคโนโลยี ผ่านการทำงานร่วมกันแบบไดนามิกของน้ำ แสง และการปรากฏตัวของมนุษย์ ทีมศิลป์สร้าง

ประสบการณ์การเปลี่ยนแปลงที่เชื่อเชิญให้ผู้เข้าชมมีส่วนร่วมกับการศิลปะ มันทำหน้าที่เป็นเครื่องเตือนใจถึงความเชื่อมโยงของเรากับโลกธรรมชาติและความมหัศจรรย์ที่มีอยู่ในความงามที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลาของชีวิต ภายในขอบเขตของ TeamLab Borderless นิทรรศการนี้ยังคงสร้างมนต์เสน่ห์และสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ชม และทิ้งความประทับใจไม่รู้ลืมให้กับทุกคนที่มารวมตัวกันรอบ ๆ ก้อนหินเพื่อสัมผัสกับงานศิลปะที่ราวกับเวทมนตร์อันน่าหลงใหล

### 3. Flutter of Butterflies Beyond Borders, Ephemeral Life Born from People (ค.ศ. 2018)



ภาพประกอบที่ 3 Flutter of Butterflies Beyond Borders,  
Ephemeral Life Born from People  
ที่มา: TeamLab (2018a)

“Flutter of Butterflies Beyond Borders, Ephemeral Life Born from People” เป็นผลงานศิลปะจัดวาง ผลงานนี้ถูกจัดแสดงในพื้นที่ลักษณะเป็นห้องขนาดใหญ่ผนังไม่สูงมาก มีเฟรมที่ว่างเปล่า 4 เฟรมติดเรียงกันอยู่ในความมืด ภายในห้องประกอบด้วยผีเสื้อดิจิทัลที่บินอยู่ทั่วทั้งพื้นที่จัดแสดง ผีเสื้อเหล่านี้มีการ

เคลื่อนไหวอย่างอิสระและตอบสนองต่อการเคลื่อนไหวของผู้ชม ขนาดของพื้นที่จัดแสดงมีความกว้างขวางเพื่อให้ผู้ชมสามารถสำรวจและมีปฏิสัมพันธ์กับผีเสื้อดิจิทัลได้อย่างเต็มที่ ผลงานนี้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างภาพและการเคลื่อนไหวของผีเสื้อที่ดูเหมือนจริง ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผีเสื้อ โดยผีเสื้อจะบินเข้าใกล้หรือหนีห่างตามการเคลื่อนไหวของผู้ชม ผลงานนี้สื่อถึงความเปลี่ยนแปลงและการเกิดใหม่ของชีวิต ผีเสื้อดิจิทัลที่บินอยู่ทั่วพื้นที่แสดงถึงการเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง ผีเสื้อดิจิทัลมีสีสันสดใสและหลากหลาย เช่น สีฟ้า สีแดง สีเหลือง และสีม่วง สร้างบรรยากาศที่เต็มไปด้วยพลังและความสดใส ผลงานนี้ทำให้เกิดประสบการณ์ที่มีความเป็นเอกลักษณ์และน่าสนใจ แสงที่ใช้ในผลงานนี้มีความนุ่มนวลและสมจริง สร้างบรรยากาศที่เหมือนกับการอยู่ในธรรมชาติ แสงที่ส่องลงบนผีเสื้อทำให้ภาพดูมีชีวิตและมีความลึก โดยแสงถูกใช้เพื่อเน้นรายละเอียดของผีเสื้อและการเคลื่อนไหว ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเป็นจริงของผีเสื้อที่บินอยู่ทั่วพื้นที่

เสียงที่ใช้ในผลงานนี้มักจะเป็นเสียงธรรมชาติ เช่น เสียงลมพัด และเสียงใบไม้เสียดสีกัน สร้างบรรยากาศที่เงียบสงบและเป็นธรรมชาติ เสียงธรรมชาติเหล่านี้ช่วยสร้างบรรยากาศที่เหมือนกับการอยู่กลางแจ้งป่า หรือทุ่งหญ้าที่เต็มไปด้วยผีเสื้อเสียงเบา ๆ ที่เกิดขึ้นเมื่อผีเสื้อเคลื่อนไหว เช่น เสียงปีกผีเสื้อกระทบอากาศ ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความสมจริงและการมีชีวิตของผีเสื้อดิจิทัล เสียงที่เกิดขึ้นอย่างละเอียดอ่อนเมื่อผีเสื้อบินเข้าใกล้หรือบินห่างออกไปช่วยสร้างบรรยากาศที่มีมิติ เสียงดนตรีที่ประกอบในผลงานนี้มีลักษณะนุ่มนวลและผ่อนคลาย มักจะเป็นเสียงเปียโน เครื่องสาย หรือเครื่องดนตรีที่มีเสียงนุ่มละมุน สร้างบรรยากาศที่สงบและผ่อนคลาย ดนตรีถูกประพันธ์ให้สอดคล้องกับการเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงของภาพ ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความไหลลื่นและความต่อเนื่อง เสียงธรรมชาติและดนตรีที่นุ่มนวลสร้างความรู้สึกสงบและผ่อนคลาย ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนกับการอยู่ในสถานที่ธรรมชาติที่เงียบสงบและร่มเย็น การใช้เสียงที่ละเอียดอ่อนและเรียบง่ายช่วยลดความเครียดและเพิ่มความรู้สึกสบายใจ

ผลงานศิลปะในรูปแบบ Immersive Art ขึ้นนี้ยกย่องความงามของชีวิต ความเชื่อมโยงระหว่างมนุษยชาติ และธรรมชาติซึ่งแสดงถึงความไม่จีรังของการดำรงอยู่ ผลงานชุดนี้ประกอบด้วยฝูงผีเสื้อที่น่าหลงใหลจำนวนมากบนพื้นที่ซึ่งดูราวกับว่าไม่มีที่สิ้นสุดกำลังกระพือปีกและเต้นรำอย่างสง่างมรอบตัวผู้เข้าชม ผีเสื้อดิจิทัลเหล่านี้มีชีวิตขึ้นมาด้วยการปรากฏตัวและการเคลื่อนไหวของผู้คนในพื้นที่สร้างประสบการณ์ที่ใกล้ชิดและมีการโต้ตอบที่ก้าวข้ามขอบเขตระหว่างผู้สังเกตและผู้ถูกสังเกต

เมื่อผู้เข้าชมเคลื่อนผ่านผลงานชุดนี้ ผีเสื้อจะตอบสนองต่อทุกท่าทางและการเคลื่อนไหว ทำให้เกิดความรู้สึกอัศจรรย์ใจ ชวนให้ผู้เข้าชมจินตนาการถึงธรรมชาติที่ละเอียดอ่อนและไม่จีรังของผีเสื้อซึ่งเสมือนเป็นสัญลักษณ์ของความงามชั่วคราวของชีวิต ซึ่งทุกช่วงเวลาล้วนไม่เปลี่ยนแปลงและไม่ซ้ำใคร ผลงาน “Flutter of Butterflies Beyond Borders, Ephemeral Life Born from People” ครอบคลุมแนวคิดหลักของมนุษยชาติ และธรรมชาติ เหล่าผีเสื้ออยู่เหนือพรมแดนทางกายภาพ บินอยู่เหนือขอบเขตของผืนผ้าใบดิจิทัล สะท้อนแนวคิดของการเชื่อมโยงระหว่างกันและความเป็นเอกภาพเหนือขอบเขตทางภูมิศาสตร์ การมีอยู่ชั่วคราวของผีเสื้อนั้นสะท้อนให้เห็นช่วงเวลาสั้น ๆ ของชีวิตมนุษย์ ซึ่งเกิดจากประสบการณ์ร่วมและปฏิสัมพันธ์ของผู้คน

ผลงานในรูปแบบอินเทอร์แอคทีฟชุดนี้คือจุดเด่นของแนวทางศิลปะของทีมแล็บ ผู้เข้าชมกลายเป็นผู้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เนื่องจากการเคลื่อนไหวของพวกเขา มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมและรูปแบบการบินของผีเสื้อ การมีส่วนร่วมนี้ส่งเสริมความรู้สึกเชื่อมโยงกับงานศิลปะและส่งเสริมการชื่นชมความงามและความเปราะบางของธรรมชาติอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น ผีเสื้อใน Flutter of Butterflies เกิดจากคน ถ้าไม่มีคนอยู่ในบ้านผีเสื้อ ก็เป็นพื้นที่มืดที่ไม่มีอะไรอยู่ในนั้น เมื่อผู้คนเข้าไปในพื้นที่และหยุดนิ่ง ดักแต่ผีเสื้อจะปรากฏขึ้นบนร่างกายของผู้ชม ผีเสื้อจะโผล่ออกมาและบินออกจากเท้าของพวกเขา พวกมันจะโอบยบิน ราวกับว่ากำลังเต้นรำในอวกาศ แต่ถ้ามีคนแตะต้องพวกมันพวกมันก็จะตาย

งานศิลปะเกิดมาจากตัวผู้เข้าชม แต่เขาเองอาจไม่รู้ตัว ผู้ชมอาจจะสังเกตเห็นว่ามีผีเสื้อกำลังเกิดบนตัวคนอื่นก่อนที่จะตระหนักว่าตัวเขาเองก็กำลังสร้างงานศิลปะอยู่เช่นกัน ผีเสื้อจะบินข้ามขอบเขตและออกจากพื้นที่ ของการจัดแสดงผลงานชุดนี้ อยู่เหนือขอบเขตของงานศิลปะ พวกมันสามารถบินเข้าไปและโฉบบินไปมาในงานอื่น ๆ การโฉบบินไปสู่ผลงานชิ้นอื่นอย่างไร้รอยต่อจะทำลายแนวคิดของกรอบงานศิลปะและทำให้ขอบเขตคลุมเครือ ผีเสื้อจะได้รับผลกระทบจากเงื่อนไงานงานศิลปะอื่น ๆ

“Flutter of Butterflies Beyond Borders” เป็นผลงานดิจิทัลที่ดึงดูดใจ ซึ่งสามารถแสดงความเชื่อมโยงระหว่างกันของมนุษยชาติและความงามชั่วขณะของชีวิต ผ่านการทำงานร่วมกันของเทคโนโลยีและการโต้ตอบของมนุษย์ ทีมแล็บสร้างพื้นที่แห่งมนต์เสน่ห์และทำให้เกิดการครุ่นคิด ภายในผลงานนี้ผู้เยี่ยมชมสามารถดำดิ่งสู่โลกมหัศจรรย์ของผีเสื้อดิจิทัลและการสะท้อนถึงธรรมชาติที่ไม่จริงของการดำรงอยู่

ชื่อเรื่อง “Flutter of Butterflies Beyond Borders” ยังเน้นย้ำถึงแนวคิดของการก้าวข้ามขอบเขตทางกายภาพและแนวคิด ผีเสื้อไม่รู้จักพรมแดนหรือข้อจำกัด การเดินทางอย่างอิสระในดินแดนที่โลกดิจิทัลและโลกจริงได้ถูกผสมผสานกันอย่างลงตัว ประสบการณ์ไร้พรมแดนนี้กระตุ้นให้ผู้ชมพิจารณาความเชื่อมโยงระหว่างกันของชีวิต โดยยอมรับว่าการดำรงอยู่ของเราอยู่เหนืออัตลักษณ์ส่วนบุคคลและขยายออกไปนอกเหนือข้อจำกัดทางวัฒนธรรม ภูมิศาสตร์ และกาลเวลา ยิ่งไปกว่านั้นยังสื่อถึงความรู้สึกเป็นหนึ่งเดียวกันและสายสัมพันธ์ระหว่างผู้ชม ขณะที่พวกเขาพร้อมกันเป็นสักขีพยานในการแสดงร้ายรำของผีเสื้ออันน่าหลงใหลและแบ่งปันความสุขจากปรากฏการณ์ชั่วคราว ประสบการณ์ร่วมกันในการชมความงามของชีวิตที่เคลื่อนไหวช่วยเสริมสร้างความผูกพันระหว่างบุคคล ส่งเสริมความรู้สึกของการอยู่ร่วมกันและความสามัคคีภายในพื้นที่

## สรุปผลการวิเคราะห์

ศิลปะอิมเมอร์ซีฟของ تیم แล็บ ไม่เพียงแต่สร้างประสบการณ์ที่น่าตื่นตาตื่นใจผ่านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล แต่ยังสื่อถึงจิตวิญญาณและแนวคิดของศาสนาซันโตที่ฝังลึกอยู่ในวัฒนธรรมญี่ปุ่น ผ่านการเชื่อมโยงกับธรรมชาติและการเคารพต่อวิญญาณศักดิ์สิทธิ์ในธรรมชาติ (Kami) การชำระล้างจิตวิญญาณ ความบริสุทธิ์และความซื่อสัตย์ รวมถึงการเข้าใจวงจรชีวิตและความตาย ทีมแล็บทำให้ผู้ชมได้สัมผัสกับแนวคิดเหล่านี้อย่างลึกซึ้งและกลมกลืนผ่านการปฏิสัมพันธ์กับผลงานศิลปะของพวกเขา แนวคิดของซันโตในผลงานของ تیم แล็บ มีดังต่อไปนี้

### 1. แนวคิดเกี่ยวกับเทพเจ้า (Kami)

ผลงานของ تیم แล็บ สะท้อนถึงวิญญาณศักดิ์สิทธิ์หรือคะมีที่สถิตอยู่ในธรรมชาติอย่างชัดเจน การใช้แสงและเสียงในการสร้างบรรยากาศของธรรมชาติทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงการมีอยู่ของคะมี แนวคิดเกี่ยวกับเทพเจ้า (Kami) ในผลงานของ تیم แล็บ สะท้อนถึงการมีอยู่ของวิญญาณศักดิ์สิทธิ์ที่สถิตอยู่ในธรรมชาติและทุกสรรพสิ่ง เริ่มจาก “Sketch Aquarium: Connected World” การสร้างสรรค์สิ่งมีชีวิตในน้ำและการมีปฏิสัมพันธ์กับธรรมชาติสะท้อนถึงความเคารพต่อคะมีที่อยู่ในธรรมชาติทุกสิ่งต่อมา “Universe of Water Particles on a Rock where People Gather” การแสดงน้ำที่ไหลอย่างงดงามสื่อถึงพลังและความบริสุทธิ์ของคะมีที่มีอยู่ในธรรมชาติ สุดท้าย “Flutter of Butterflies Beyond Borders, Ephemeral Life Born from People” ผีเสื้อที่บินไปมาอย่างอิสระและงดงามในธรรมชาติ สะท้อนถึงวิญญาณศักดิ์สิทธิ์หรือคะมีที่สถิตอยู่ในธรรมชาติ การเคลื่อนไหวของผีเสื้อเหล่านี้สื่อถึงพลังและความงดงามของคะมีที่มีอยู่ในธรรมชาติ

### 2. แนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย (Concept of Good and Evil)

แนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย (Concept of Good and Evil) ในผลงานของ تیم แล็บ สะท้อนถึงการชำระล้างสิ่งไม่ดีและการฟื้นฟูสิ่งดีในธรรมชาติ ในผลงาน “Universe of Water Particles on a Rock where People Gather” น้ำที่ไหลอย่างต่อเนื่องและสะอาดสื่อถึงการกำจัดสิ่งร้ายออกไปและการฟื้นฟูความดี

ดั้งเดิมของมนุษย์และธรรมชาติ น้ำในผลงานนี้สามารถสื่อถึงการชำระล้างสิ่งไม่ดีและการฟื้นฟูสิ่งดี การไหลของน้ำที่สะอาดและไม่มีที่สิ้นสุดเป็นสัญลักษณ์ของการล้างสิ่งสกปรกและความไม่บริสุทธิ์ออกไป ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงการฟื้นฟูความบริสุทธิ์และการกลับคืนสู่สภาพดี ผลงานนี้จึงไม่เพียงแต่นำเสนอความงามทางศิลปะ แต่ยังสะท้อนถึงกระบวนการของธรรมชาติในการรักษาสมดุลระหว่างสิ่งดีและสิ่งร้าย

### 3. แนวคิดเรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ (Purification)

แนวคิดเรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ (Purification) ในผลงานของทีมแล็บ สะท้อนถึงกระบวนการฟื้นฟูและชำระล้างจิตใจผ่านธรรมชาติและการเคลื่อนไหวของน้ำ ใน “Universe of Water Particles on a Rock where People Gather” น้ำที่ไหลอย่างงดงามและไม่มีที่สิ้นสุดเป็นสัญลักษณ์ของการชำระล้างและการฟื้นฟูความบริสุทธิ์ การแสดงน้ำที่ไหลในผลงานนี้ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงการชำระล้างจิตใจและการฟื้นฟูความบริสุทธิ์ตามหลักการของชินโต น้ำถือเป็นสัญลักษณ์ของความบริสุทธิ์และการชำระล้างสิ่งไม่ดี การไหลของน้ำที่ต่อเนื่องและสะอาดสะท้อนถึงกระบวนการของธรรมชาติในการล้างสิ่งสกปรกออกไปและฟื้นฟูความดี ผลงานนี้จึงเน้นการสร้างประสบการณ์ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความบริสุทธิ์และความสงบของจิตใจผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับธรรมชาติ

### 4. แนวคิดในด้านความบริสุทธิ์กับความซื่อสัตย์สุจริต (Purity and Honesty)

แนวคิดในด้านความบริสุทธิ์กับความซื่อสัตย์สุจริต (Purity and Honesty) ในผลงาน “Flutter of Butterflies Beyond Borders, Ephemeral Life Born from People” ของทีมแล็บ สะท้อนถึงความบริสุทธิ์และความซื่อสัตย์ผ่านการแสดงของผีเสื้อที่บินอย่างอิสระและไม่มีขอบเขต ผีเสื้อในผลงานนี้เป็นสัญลักษณ์ของความบริสุทธิ์และการเปลี่ยนแปลงอย่างสวยงามในธรรมชาติ การที่ผีเสื้อบินอย่างอิสระและไม่ถูกจำกัดแสดงถึงจิตใจที่บริสุทธิ์และซื่อสัตย์ต่อธรรมชาติ การเคลื่อนไหวของผีเสื้อที่เป็นธรรมชาติและไม่ถูกควบคุมสื่อถึงความซื่อสัตย์ที่ไม่ถูกครอบงำด้วยสิ่งไม่ดีหรือความไม่บริสุทธิ์ การได้เห็นผีเสื้อบินไปมาในสภาพแวดล้อม

เสมือนจริงทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความบริสุทธิ์และความซื่อสัตย์ของธรรมชาติ และเสริมสร้างความเข้าใจถึงความสำคัญของการรักษาจิตใจให้บริสุทธิ์และการปฏิบัติตนด้วยความซื่อสัตย์ในชีวิตประจำวัน

## 5. แนวคิดเรื่องความเข้าใจชีวิตและความตาย (Understanding of Life and Death)

แนวคิดเรื่องความเข้าใจชีวิตและความตาย (Understanding of Life and Death) ในผลงานของทีมแล็บ ถูกสะท้อนผ่านการเปลี่ยนแปลงและวงจรของธรรมชาติในหลายชิ้นงาน ใน “Flutter of Butterflies Beyond Borders, Ephemeral Life Born from People” ผีเสื้อที่บินไปมาและชีวิตที่เกิดขึ้นและสลายไปอย่างรวดเร็วและงดงามสื่อถึงวงจรชีวิตและความตาย การเปลี่ยนแปลงและการเกิดขึ้นใหม่ของผีเสื้อสื่อถึงการเกิดและการดับสูญในธรรมชาติ ทำให้ผู้ชมเข้าใจถึงความไม่แน่นอนและความงดงามของชีวิตและความตาย การที่ผีเสื้อบินอย่างอิสระและไม่มีขอบเขตยังแสดงถึงความเปราะบางและความงดงามของชีวิตที่ผ่านพ้นไปอย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดความเข้าใจลึกซึ้งถึงความไม่จีรังยั่งยืนของชีวิตและความงามของการเปลี่ยนแปลง

## 6. แนวคิดในด้านความสมดุลและความกลมกลืน (Balance and Harmony)

แนวคิดในด้านความสมดุลและความกลมกลืน (Balance and Harmony) ในผลงานของทีมแล็บถูกสะท้อนผ่านการเคลื่อนไหวและการมีปฏิสัมพันธ์กับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ในผลงาน “Universe of Water Particles on a Rock where People Gather” น้ำที่ไหลอย่างต่อเนื่องและไม่มีที่สิ้นสุดเป็นสัญลักษณ์ของความสมดุลและความกลมกลืนในธรรมชาติ การเคลื่อนไหวของน้ำที่สม่ำเสมอและสะอาดสะท้อนถึงความสมดุลในธรรมชาติและชีวิต “Flutter of Butterflies Beyond Borders, Ephemeral Life Born from People” การบินของผีเสื้อที่มีความสม่ำเสมอและกลมกลืนในธรรมชาติ สื่อถึงความสมดุลในธรรมชาติ การเห็นผีเสื้อบินไปมาในสภาพแวดล้อมเสมือนจริงทำให้เกิดความรู้สึกสงบและกลมกลืนในชีวิต

## 7. แนวคิดในด้านการมีส่วนร่วมในชุมชน (Community Involvement)

แนวคิดในด้านการมีส่วนร่วมในชุมชน (Community Involvement)

ในผลงานของทีมแล็บสะท้อนผ่านการมีส่วนร่วมของผู้ชมในการสร้างและเปลี่ยนแปลงผลงานศิลปะ ใน “Sketch Aquarium: Connected World” ผู้เข้าชมสามารถวาดภาพสัตว์น้ำและเห็นภาพวาดของตนเองถูกนำไปแสดงในตู้ปลาเสมือนจริง การที่ผู้ชมมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์สิ่งมีชีวิตในน้ำช่วยเสริมสร้างความรู้สึกของการเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนที่สร้างสรรค์ร่วมกัน การที่ผู้คนทุกวัยสามารถเข้าร่วมและสร้างผลงานร่วมกันสร้างความรู้สึกของการมีส่วนร่วมและการทำงานร่วมกันในสังคม

## 8. แนวคิดในด้านความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ (Connection with Nature)

แนวคิดในด้านความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ (Connection with Nature)

ในผลงานของทีมแล็บสะท้อนถึงการสร้างสภาพแวดล้อมที่ช่วยให้ผู้ชมรู้สึกเชื่อมโยงและเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ “Sketch Aquarium: Connected World” ผู้เข้าชมสามารถวาดภาพสัตว์น้ำและเห็นสิ่งมีชีวิตที่ตนเองสร้างขึ้นมีชีวิตในตู้ปลาเสมือนจริง การมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งมีชีวิตในน้ำช่วยเสริมสร้างความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ “Universe of Water Particles on a Rock where People Gather” น้ำที่ไหลอย่างต่อเนื่องและงดงามสื่อถึงความเชื่อมโยงและการเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ การดูน้ำที่ไหลทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความสงบและความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ “Flutter of Butterflies Beyond Borders, Ephemeral Life Born from People” การบินของผีเสื้อในสภาพแวดล้อมเสมือนจริงทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความงามและความเปราะบางของธรรมชาติ การมีปฏิสัมพันธ์กับผีเสื้อทำให้เกิดความรู้สึกของการเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติและเชื่อมโยงกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว

## 9. แนวคิดในด้านการเคารพต่อสิ่งมีชีวิต (Respect for All Living Beings)

แนวคิดในด้านการเคารพต่อสิ่งมีชีวิต (Respect for All Living Beings)

ในผลงานของทีมแล็บสะท้อนผ่านการสร้างสรรค์และการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งมีชีวิตในสภาพแวดล้อมเสมือนจริง “Sketch Aquarium: Connected World” ผู้เข้าชมสามารถวาดภาพสัตว์น้ำและเห็นสิ่งมีชีวิตเหล่านั้นมีชีวิตในตู้ปลาเสมือนจริง

การมีส่วนร่วมในกระบวนการสร้างสรรค์นี้ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและการเคารพต่อสิ่งมีชีวิต “Universe of Water Particles on a Rock where People Gather” การแสดงน้ำที่ไหลอย่างต่อเนื่องและงดงามสื่อถึงความสำคัญของการรักษาสีสิ่งมีชีวิตที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต น้ำเป็นสัญลักษณ์ของการเคารพและการรักษาธรรมชาติ “Flutter of Butterflies Beyond Borders, Ephemeral Life Born from People” การบินของผีเสื้อในสภาพแวดล้อมเสมือนจริงทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความสำคัญของการเคารพและการรักษาสีสิ่งมีชีวิตที่เปราะบางและงดงาม การมีปฏิสัมพันธ์กับผีเสื้อทำให้เกิดความรู้สึกของการเคารพต่อสิ่งมีชีวิตและการรักษาสมดุลในธรรมชาติ

## เอกสารอ้างอิง

- ประติมล บุญประจักษ์. (2559). แนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มิยาซากิ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เพ็ญศรี กาญจนมัย. (2524). ชินโต จิตวิญญาณของญี่ปุ่น. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- เพ็ญศรี กาญจนมัย. (2540). สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- TeamLab. (2013). **Sketch Aquarium: Connected world**. Retrieved May 31, 2024, from [https://futurepark.teamlab.art/en/playinstallations/sketch\\_aquarium\\_connected\\_world/](https://futurepark.teamlab.art/en/playinstallations/sketch_aquarium_connected_world/)
- TeamLab. (2018a). **Flutter of butterflies beyond borders, ephemeral life born from people**. Retrieved May 31, 2024, from [https://www.teamlab.art/th/w/butterflies\\_ephemerallife\\_people/](https://www.teamlab.art/th/w/butterflies_ephemerallife_people/)
- TeamLab. (2018b). **Universe of water particles on a rock where people gather**. Retrieved May 31, 2024, from <https://www.teamlab.art/w/iwa-waterparticles/>