

## สุนทรียศาสตร์แบบสสารนิยมกับการรับรู้เชิงพื้นที่: การศึกษาบทประพันธ์ นิราศเมืองแกลง<sup>1</sup>

received 14 SEP 2021 revised 16 MAR 2022 accepted 28 MAR 2022

จันทร เทียงสุรินทร์

อาจารย์

ภาควิชาคณิตศิลป์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กมล เผ่าสวัสดิ์

ศาสตราจารย์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### บทคัดย่อ

ปรัชญาสุนทรียศาสตร์แบบสสารนิยม (materialism) นั้นถือเป็นแนวคิดสำคัญสาขาหนึ่งที่ศิลปินไทยและต่างประเทศนิยมใช้อ้างอิงเมื่อต้องวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์เชิงพื้นที่ ไม่ว่าจะเป็นงานสถาปัตยกรรม ทัศนศิลป์ งานวรรณศิลป์ และการออกแบบ อย่างไรก็ตามจากการสืบค้นข้อมูลพบว่างานวิชาการของไทยที่วิเคราะห์พื้นที่ผ่านเลนส์สุนทรียศาสตร์แบบสสารนิยมยังมีปริมาณน้อย บทความชิ้นนี้คือความพยายามที่จะทดลองอ่านวรรณกรรมไทยผ่านสายตาของสสารนิยมเพื่อค้นหาคำตอบใหม่ในการสร้างสรรค์พื้นที่ ผลงานที่นำมาเป็นตัวอย่าง (sample) ในบทความนี้คือนิราศเมืองแกลงซึ่งประพันธ์โดยสุนทรภู่ แบ่งย่อยได้เป็น 8 ส่วน ตามลำดับเวลาที่ใช้ในการเดินทาง ก่อนการวิเคราะห์ผู้เขียนได้ทำการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับงานสร้างสรรค์พื้นที่ตามแนวคิดสสารนิยมที่สำคัญในโลกตะวันตก ได้แก่ สสารนิยมของคาร์ล มาร์กซ วัตถุเล็ก (objet Petit A) ของฌาคส์ ลาก็อง การประกอบสร้าง (assemblage) ของฌีส์ เดอเลซ สสารนิยมใหม่และหลังมนุษย์นิยม ปรัชญาธรรมชาตินิยมของเอเชียตะวันออก ปรัชญาจรวาก (Carvaka) หรือเรียกได้อีกอย่างว่าโลกายติ (Lokayata) ของอินเดียโบราณ รวมถึงปรัชญาซานจ้าย (Shanzhai) โดยบยอง-ซูล ฮัน องค์ความรู้ที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรมเหล่านี้มีส่วนช่วยในการสร้างธีม (theme) ในขั้นตอนการวิเคราะห์โครงสร้าง (framework analysis) ผลลัพธ์จากการวิเคราะห์พบว่าพื้นที่แบบสสารนิยมในนิราศเมืองแกลงมีเค้าโครงที่สอดคล้องกับสสารนิยมที่แพร่หลายในโลกศิลปะร่วมสมัยอยู่หลายส่วน อย่างไรก็ตามมากกว่าครึ่งหนึ่งของการรับรู้พื้นที่ในวรรณกรรมชิ้นนี้มีพื้นฐานจากธรรมชาตินิยม องค์ความรู้ที่ได้จากการทดลองนำไปสู่บทสรุปที่ว่าด้วยโอกาสที่จะประยุกต์เอางานสร้างสรรค์พื้นที่เชิงสสารนิยมในวรรณกรรมไทยไปใช้กับงานศิลปะประเภทอื่นต่อไป

**คำสำคัญ:** สสารนิยม, สุนทรภู่, พื้นที่, นิราศเมืองแกลง, สุนทรียศาสตร์

<sup>1</sup>บทความชิ้นนี้ได้รับการสนับสนุนจากหน่วยวิจัยพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

# Materialism Aesthetics and Space Perception: A Study of Journey to Muang Klaeng Poem<sup>1</sup>

Janat Theingsurin

Lecturer,  
Department of Creative Arts,  
Faculty of Fine and Applied Arts,  
Chulalongkorn University

Kamol Phaosavasdi

Professor,  
Faculty of Fine and Applied Arts,  
Chulalongkorn University

## Abstract

Materialism is one of a school of thought that both Thai and international artists refer to when they need to analyze the spaces in their creative works, such as architecture, visual art, Literature, and design. However, research shows that Thailand's academic research related to analysis of space through the lens of materialism aesthetics is scarce. This article is an attempt to experiment in reading Thai literature through the lens of materialism to discover new knowledge in space creation. Journey to Muang Klaeng poem, written by Sunthorn Phu, is a sample used in this article. The poem consists of 8 parts divided by chronological order of the journey. Prior to analysis, there's a literature review including of Karl Marx's materialism, Jacques Lacan's objet petit a, Gilles Deleuze's assemblage, new materialism and posthumanism, East Asian's philosophy of nature, Indian's Carvaka (or so-called Lokayata), and Byung-Chul Han's Shanzhai. Knowledge from literature review was used to generate theme during Framework Analysis method. Results show that materialism spaces in Journey to Muang Klaeng poem share many common characters with materialism in contemporary art world. However, most of the space perceptions by Sunthorn Phu during the journey are based on philosophy of nature. Knowledge from experiment entails conclusion that material aesthetic of spaces found in Thai literature may open possibilities to apply to other art practices.

**Keywords:** Materialism, Sunthorn Phu, Space, Journey to Muang Klaeng, Aesthetics

<sup>1</sup>This article is supported by Craft Product Development Research Unit, Chulalongkorn University.

## บทนำ

บทความชิ้นนี้ได้แรงบันดาลใจจากการเรียนในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์ดุสิตบัณฑิตที่คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ภายใต้วิชาปรัชญาสุนทรียศาสตร์ที่มี ศาสตราจารย์กมล เผ่าสวัสดิ์ เป็นอาจารย์ประจำวิชา และเป็นผู้จุดประกายเรื่องการค้นหาปรัชญาสุนทรียศาสตร์ผ่านวรรณศิลป์ไทย ซึ่งยังมีผู้สนใจอยู่ค่อนข้างน้อย ประกอบกับตัวผู้เขียนเองที่มีความสนใจเรื่องพื้นที่เป็นทุนเดิมจึงเป็นที่มาของบทความชิ้นนี้ อนึ่งบทความชิ้นนี้มีจุดมุ่งหมายอยู่ที่การค้นหาการรับรู้พื้นที่ (perception of space) ผ่านปรัชญาสุนทรียศาสตร์แบบสสารนิยมที่แฝงอยู่ในนิราศเมืองแกลงของสุนทรภู่ บทความนี้ได้กล่าวถึงวรรณทอง หรือ โวหาร หรือคุณค่าในเชิงอักษรศาสตร์แต่อย่างใด

## การรับรู้พื้นที่ (Space perception)

นิยามของพื้นที่ในบทความนี้เป็นพื้นที่แบบปรัชญาสุนทรียศาสตร์ โดยจะอาศัยแนวคิดการรับรู้พื้นที่ผ่านทฤษฎีปรากฏการณ์วิทยาของ มัวริส เมอโลต์-ปอนตี (Maurice Merleau-Ponty) (Eidos84, 2011) ได้เผยแพร่ฉบับบันทึกเสียงสัมภาษณ์เมอโลต์-ปอนตีที่เขาได้อธิบายแนวคิดของเขาเอง มีใจความว่า การคิดถึงพื้นที่หรือรูปทรง (form) ด้วยวิธีคิดแบบ กว้าง x ยาว x สูง หรือการใช้เส้นแสดงทัศนียภาพ (perspective) ตามแบบอย่างที่เคยชินยุคก่อนใช้นั้นมีที่มาจากแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ที่ต้องการเข้าใจกายภาพของวัตถุต่าง ๆ ในโลก นอกจากนั้นมิติและพื้นที่เชิงกายภาพยังถูกกำหนดให้แสดงออกด้วยเส้นรอบนอก (outline) ส่วนสีเป็นแค่การแต่งแต้มพื้นผิวเท่านั้น เมอโลต์-ปอนตีชี้ให้เห็นว่าพื้นที่เชิงกายภาพเช่นนี้มีปัญหาตรงที่มีข้อจำกัดในการแสดงออกอยู่หลายอย่าง เช่น ไม่สามารถแสดงน้ำหนักของวัตถุในพื้นที่ นอกจากนั้นยังไม่อาจแสดงการกลายสภาพจากของแข็งเป็นของเหลวเมื่อวัตถุได้รับอุณหภูมิที่เปลี่ยนไป ศิลปินเองเมื่อต้องเขียนภาพต้นไม้ในธรรมชาติ การชำเลืองมองต้นไม้แต่ละครั้งก็ไม่เคยเห็นต้นไม้เหมือนเดิม ทั้งนี้เพราะมุมมองของการมองแต่ละครั้งที่ไม่เคยซ้ำที่เดิมหรือวัตถุที่อยู่ประกอบเป็นวิवरอบข้างก็ย่อมเปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา เมอโลต์-ปอนตี ยกย่อง ปอล เซซานน์ ที่บุกเบิกเรื่องการใช้สีแสดงมิติของแอปเปิลที่เขาวาดแทนการใช้เส้น รวมถึงการใช้สีที่ศิลปินชำเลืองเห็นจากหลายมุมมอง (perspective) ในขณะวาดมาประกอบกันจนเป็นได้รูปทรง (form) ของแอปเปิล นักออกแบบ แดก สวานเนส (Dag Svanæs) (Interaction Design Foundation, n.d.) ได้ขยายความนิยามพื้นที่ของเมอโลต์-ปอนตีให้ลึกซึ้งมากขึ้นไปอีก โดยยกตัวอย่างเด็กเล็กที่มักหยิบของใส่ปาก เด็กสามารถเข้าใจรูปทรงของรถเด็กเล่นรวมถึงพื้นที่ (สเปซ) ของวัตถุเหล่านั้นได้ผ่านสัมผัสในปากโดยไม่ต้องพึ่งการมองเห็นเลย จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าพื้นที่ที่จะกล่าวถึงในบทความนี้จะมีลักษณะเป็น “พื้นที่” ในเชิง “การรับรู้” ตามแบบปรัชญา มิใช่พื้นที่ในเชิง “กายภาพ” ตามแบบวิทยาศาสตร์

## สุนทรียศาสตร์สสารนิยม (Materialism aesthetics)

คำว่า materialism ในภาษาอังกฤษสามารถแปลได้สองอย่างคือ วัตถุนิยมและสสารนิยม แต่เนื่องจาก คำว่า วัตถุนิยมมักจะชวนให้คนจินตนาการไปถึงสินค้าฟุ่มเฟือย เช่น กระเป๋าแบรนด์เนม รถหรู ลายยศเงินทอง ฯลฯ

บทความนี้จึงเลือกใช้คำว่า “สสารนิยม” เพราะเป็นคำที่มีความหมายเชิงวิชาการและไม่ทำให้คนอ่านเกิดอคติเหมือนคำว่าวัตถุนิยมที่คนในสังคมชินกับความหมายเชิงลบไปแล้วโดยไม่รู้ตัว (Kwankla, 2019)

เพื่อให้การวิเคราะห์วรรณกรรมไทยด้วยสุนทรียศาสตร์สสารนิยมเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เขียนได้ทำการทบทวนวรรณกรรมสุนทรียศาสตร์สสารนิยมในโลก โดยเฉพาะเนื้อหาในส่วนที่มีอิทธิพลกับการสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยพยายามค้นคว้าทั้งปรัชญาสุนทรียศาสตร์สสารนิยมแบบตะวันตกและตะวันออก เพื่อให้ครอบคลุมสสารนิยมในหลากหลายมิติให้มากที่สุด

### ปรัชญาสุนทรียศาสตร์สสารนิยมในโลกตะวันตก

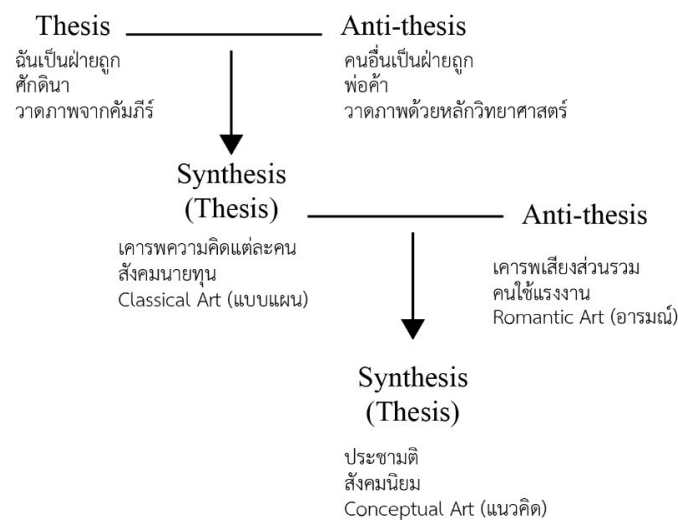
สสารนิยม (materialism) เริ่มมีในโลกมาตั้งแต่ยุคกรีกโบราณ ชาวตะวันตกยกย่องให้สสารนิยมเป็นหนึ่งในปรัชญาตะวันตกสายหลักควบคู่ไปกับจิตนิยม (idealism) และสำนึกนิยม (realism) แม้แนวคิดทั้งสามจะมุ่งค้นหาความจริงแท้ (virtue) เช่นเดียวกัน แต่ก็มีวิธีคิดที่แตกต่างกัน การจะทำความเข้าใจสสารนิยมให้ถ่องแท้จำเป็นต้องเข้าใจความแตกต่างของทั้งสามแนวคิดนี้ก่อน

มีหลักฐานระบุว่านักปรัชญากรีกชื่อว่า เธลีส (Thales) เป็นผู้ริเริ่มแนวคิดสสารนิยมก่อนใคร แต่ผู้พัฒนาแนวคิดของเธลีสจนสมบูรณ์เป็นปรัชญาสำนักสสารนิยมที่ส่งผลถึงปัจจุบันคือดีโมคริตุส (Democritus) ซึ่งมีชีวิตอยู่หลังเธลีสร่วม 400 ปี (Jamieson, 2020; Tripp Circa, 2021) โดยดีโมคริตุสเสนอว่าโลกใบนี้มีเพียงโลกเดียวคือโลกของสสาร (matter) ซึ่งเกิดจากอะตอม (atom) เล็ก ๆ มาประกอบเข้าด้วยกันจนกลายเป็นมนุษย์ พืช สัตว์ หิน อากาศ ฯลฯ ในขณะที่นักปรัชญาสำนักจิตนิยมมองว่าโลกนี้มีสองใบ คือ โลกแห่งผัสสะ (material world) ซึ่งจับต้องได้ กับโลกของแบบ (world of form) ซึ่งเป็นโลกที่อยู่ในห้วงคิดหรือจิต (ideal) ของมนุษย์เท่านั้น (Guyer, 2021; Pecorino, 2006) ตัวอย่างเช่น การรวาดวงกลมในกระดาษซึ่งอาจจะบิดเบี้ยวไปบ้าง แต่มนุษย์ย่อมสามารถจินตนาการได้อยู่ดีว่ารูปวงกลมสมบูรณ์ (ideal form) ควรเป็นเช่นไร วงกลมที่วาดขึ้นจริง (และบิดเบี้ยว) นั้นอยู่ในโลกของผัสสะ ส่วนวงกลมสมบูรณ์อยู่ในโลกของแบบ ส่วนแนวคิดสำนักสุดท้ายคือ สำนึกนิยมนั้นอยู่ตรงกลางระหว่างสสารนิยมกับจิตนิยม โดยสำนึกนิยมกล่าวว่ามนุษย์รับรู้ทั้งสสาร (material / matter) และจิตหรืออุดมคติ (ideal) ไปพร้อม ๆ กันได้ (Ainsworth, 2020) โดยให้เหตุผลว่าสสารถือเป็นสิ่งที่ปรากฏอยู่ในธรรมชาติ แต่กระบวนการที่มนุษย์จะเข้าใจสสารได้ ก็ต้องอาศัยอุดมคติมาเป็นตัวช่วยในการทำความเข้าใจอยู่ดี (Miller, 2019)

อนึ่ง มีสสารนิยมในโลกตะวันตกอีกแนวคิดที่ไม่ได้รวมอยู่ในบทความนี้ นั่นคือวิญญาณนิยม หรือ animism ซึ่งแม้นักวิชาการบางคนจะมองว่าวิญญาณนิยมน่าจะเป็นสสารนิยมได้ (Sonic Acts, 2021; Marenko & Van Allen, 2016) แต่เนื่องจากยังไม่พบงานวิชาการที่เขียนถึงเรื่องนี้อย่างชัดเจนจึงไม่นำวิญญาณนิยมมารวมไว้ในบทความนี้ ดังนั้นเมื่อตัดวิญญาณนิยมออกไปแล้ว สสารนิยมในโลกตะวันตกที่ได้ทำการศึกษาในบทความชิ้นนี้จึงมีรายละเอียดดังนี้

### 1. สสารนิยมแบบมาร์กซ์หรือ สสารนิยมเชิงประวัติศาสตร์ (Historical materialism)

คาร์ล มาร์กซ์ ได้พัฒนาสสารนิยมในแบบของตนโดยต่อยอดจากวิชาวิธี (dialectic) ของเฮเกิล (Maybee, 2020) ซึ่งเป็นการสร้างข้อสมมติสองข้อที่ตรงข้ามกันขึ้นมา แล้วลองให้สองข้อปะทะกันจนเกิดข้อสรุปที่อยู่ตรงกลาง เช่น ขาวคือขั้วตรงข้ามกับดำ เมื่อขาวกับดำมาปะทะกัน ก็จะเกิดทางออกเป็น เทา อย่างไรก็ตามมาร์กซ์ได้เปลี่ยนจากขั้วตรงข้ามแบบสิ่งสมมติ (ซึ่งเป็นจิตนิยม) ของเฮเกิล ให้กลายเป็นขั้วอันเกิดจากสิ่ง (matter) ที่พบเห็นได้จริงในประวัติศาสตร์เชิงสังคม แนวคิดของมาร์กซ์จึงถูกเรียกว่าสสารนิยมเชิงประวัติศาสตร์ ซึ่งต่อมาช่วยเปิดทางให้สสารนิยมอีกรูปแบบหนึ่งคือสสารนิยมเชิงวัฒนธรรม



ภาพที่ 1 แผนภาพแสดงวิชาวิธีพร้อมตัวอย่างแบบจิตนิยม (เฮเกิล), สสารนิยม (มาร์กซ์) และการสร้างสรรค์งานศิลปะ

Note: From © Janat Thiengsurin 13/08/2021

ผลงานที่แสดงออกถึงสสารนิยมเชิงวัฒนธรรมได้ดีชิ้นหนึ่งคือวรรณกรรมเรื่องแตะไม่ได้ (untouchable) ของ มุลก์ ราช อานันท์ (Mulk Raj Anand) ซึ่งได้นำบริบทวัฒนธรรมการแบ่งชนชั้นวรรณะ (caste) ในอินเดียมาเป็น thesis ในการเล่าเรื่องอย่างแหลมคม นักวิชาการชื่อ ลาล (Lal, 2019) ได้วิเคราะห์กลวิธีการเล่าเรื่องของมุลก์ไว้ว่าเขาได้ทำให้ตัวเอกต้องปะทะกับพื้นที่ปิดกั้น (barrier) เช่น ตลาด บ่อน้ำสาธารณะและโบสถ์ ที่กฎระเบียบของคนแต่ละวรรณะไม่เท่ากัน ความปิดกั้นที่ซ้อนกันหลายชั้น (threshold) และการแก้ไขปัญหาละเลาะของตัวเอกของเรื่องนำไปสู่การคลี่คลายเรื่องในตอนจบ ด้วยลักษณะพิเศษที่ผลงานของมุลก์ มักเล่นกับวัฒนธรรมอยู่เสมอ นี่ทำให้นักวิชาการบางคนจัดให้งานของมุลก์อยู่ในกลุ่มสสารนิยมเชิงวัฒนธรรม (cultural materialism) (Verma, 2008)

## 2. วัตถุเอเล็ก (Object Petit A)

ฌากส์ ลาก็อง (Jacques Lacan) นักจิตวิเคราะห์ชาวฝรั่งเศสมีชีวิตอยู่ในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 เขาเป็นผู้ที่ศึกษา  
งานของซิกมันด์ ฟรอยด์อย่างลึกซึ้ง จนค้นพบว่าความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์เรานั้นไม่ได้เกิดจากแค่แรงผลักดัน  
ทางเพศอย่างเดียวอย่างที่ฟรอยด์เข้าใจ แต่ยังมีพลังอีกชนิดหนึ่งซึ่งเป็นการอยู่เบื้องหลังนั่นคือ แรงปรารถนา หรือ  
desire (Kirschner, 2005) ซึ่งไม่ได้เกิดขึ้นมาลอย ๆ ในจินตนาการของมนุษย์ แต่เกิดจากกลไกการทำงานเชิง  
ประสาทวิทยาอย่างเป็นระบบ เขาได้เสนอแนวคิดวัตถุเอเล็ก หรือมีชื่อในภาษาฝรั่งเศสว่า ออปเจ เปตี อา  
(Objet Petit A) โดย A เป็นตัวย่อจากคำว่า Autre ในภาษาฝรั่งเศส ซึ่งแปลเป็นภาษาอังกฤษได้ว่า other หรือ  
ความเป็นอื่น ลาก็องกล่าวไว้ว่าทุกครั้งที่มีมนุษย์รับรู้ถึงวัตถุชนิดหนึ่ง กลไกทางจิตของมนุษย์จะสร้างการรับรู้วัตถุ  
“อื่น” อีกชนิดเคียงคู่กันด้วยเสมอ เช่น เมื่อเรามีรับรู้ถึงตัวตนของ “ภรรยา” ในหัวของสามีก็จะเกิดความคิดแบบ  
แฟนตาซีเรื่อง “ขู้” ขึ้นมาในใจโดยอัตโนมัติ (Grubernitsch, 2021) ทั้ง ๆ ที่ในชีวิตจริงสามีอาจจะไม่ได้มีขู้เลย  
ก็ได้ นักวิชาการด้านเกมส์บางท่านเรียก Objet Petit A ของลาก็องว่าความแฟนตาซีในแบบของนักสสารนิยม  
(Voorhees, 2016)

สลาวอย ชิเชก (Slavoj Žižek) นักปรัชญาร่วมสมัยชื่อดังในศตวรรษที่ 21 ได้ยกตัวอย่างว่า วัตถุเอเล็ก ของลาก็อง  
ก็เหมือนกับเกมส์โปเกมอน โก (Pokemon Go) (Grubernitsch, 2021) เมื่อผู้เล่นเปิดกล้องหลังของมือถือแล้ว  
ส่องไปบนพื้นที่บางแห่ง จะปรากฏตัวละครจากเรื่องโปเกมอนซ้อนอยู่บนวิวจริงเบื้องหลัง ผ่านเทคโนโลยีความจริง  
เสริม (augmented reality) ซึ่งต่อไปนี้จะเรียกว่า AR ตัวละครนั้นเป็นสิ่งที่คนปรารถนาแต่ไม่มีวันเข้าถึงได้จริง  
อาจมีผู้โต้แย้งว่าตัวละคร AR นั้นน่าจะเป็นจิตนิยมมากกว่าสสารนิยม เพราะตัวละคร AR จับต้องไม่ได้จึงไม่น่า  
ถือเป็นสสาร ในประเด็นนี้ผู้เขียนเห็นว่าตัวละครนั้นเกิดจากทฤษฎีเชิงวัตถุ (object-oriented ontology)  
กล่าวคือตัวละครเกิดจากชุดคำสั่ง (coding) หลาย ๆ ชุดมาจัดวาง (orientation) เข้าด้วยกัน (คำสั่งแต่ละชุด  
เปรียบเหมือนวัตถุ หรือ object แต่ละชิ้น) เช่น ชุดคำสั่งรูปทรง ชุดคำสั่งสี ชุดคำสั่งอาวุธ ดังนั้นตัวละคร  
โปเกมอน AR จึงควรมีสถานะเป็นสสารนิยมไม่ใช่จิตนิยม เพราะเป็นผลพวงจาก “วัตถุ” (object) หรือ “สสาร”  
(matter) ไม่ใช่ “อุดมคติ” (ideal)

โรลลินส์ (Rollins, 2021) นักเขียนชาวไอร์แลนด์ใต้ให้ทรรศนะที่น่าสนใจว่า Objet Petit A จะเกิดขึ้นเมื่อมนุษย์  
ประสบปัญหาในการเผชิญกับการรับรู้บางสิ่งที่ซับซ้อนเกินกว่ามนุษย์จะลดทอนมันลงมาให้จับต้องเป็น “สิ่ง”  
หรือ “วัตถุ” ที่สามารถเข้าใจในชีวิตจริงได้ (non-reducible to material reality) โดยโรลลินส์ได้ยกตัวอย่าง  
ที่เข้าใจได้ง่ายคือ การพยายามอธิบายการนับขั้นของคนยุโรปที่เริ่มจากชั้นพื้นดินเป็นชั้นที่ศูนย์ เมื่อกลดลิตขึ้น  
ชั้นถัดไปจึงเป็นชั้นที่หนึ่ง การทำความเข้าใจวิธีคิดเรื่องขั้นที่ศูนย์ ต้องอาศัยวัตถุเอเล็ก (Objet Petit A) มาช่วย  
อย่างไรก็ตามโรลลินส์ยังกล่าวด้วยว่าในเรื่องที่ซับซ้อนกว่านี้เช่นการทำความเข้าใจกลไกของธรรมชาติ มนุษย์จะ  
ยอมรับว่ากลไกเหล่านั้นมีอยู่จริง แต่ก็ประสบความยากลำบากในการหาคำอธิบาย “สิ่ง” นั้น มนุษย์บางคนก็  
เรียกสิ่งนี้แบบเหมารวมว่าเป็นจิตวิญญาณ (Spiritual) แต่บางคนก็นำเอาบุคลาธิษฐาน (anthropomorphize)



มาช่วยในการทำความเข้าใจ (ผู้เขียนขอยกตัวอย่างในที่นี้ เช่น นางไม้คือตัวแทนของป่า หรือ ประธานกรรมการบริหาร (CEO) คือตัวแทนของแบรนด์สินค้า เป็นต้น) อย่างไรก็ตามบุคลาธิษฐานของ *Objet Petit A* นั้น เกิดจากวัตถุ (matter) จริง (เช่น ป่าจริง แบรินด์จริง) ซึ่งต่างจากบุคลาธิษฐานในแบบตำนานเทพ นางฟ้า หรือตัวละครในนิทาน ที่เกิดจากจินตนาการของมนุษย์อย่างเดียว ไม่ได้มีวัตถุจริงมารองรับแต่อย่างใด

โพลิทาคิส (Politakis, 2022) ได้ขยายความบุคลาธิษฐาน (anthropomorphize) ในเชิงการออกแบบพื้นที่เชิงสถาปัตยกรรมไว้อย่างน่าสนใจว่าสถาปัตยกรรมเปรียบเสมือนหุ่นยนต์ตัวหนึ่ง ในปัจจุบันมนุษย์สามารถมองว่าหุ่นยนต์มีชีวิตจิตใจเหมือนมนุษย์จริงได้ทั้งที่หุ่นยนต์เป็นเพียงการประกอบสร้างของโลก ดังนั้นมนุษย์ก็ย่อมสามารถรับรู้ว่ามีสถาปัตยกรรมมีชีวิตจิตใจเหมือนมนุษย์ได้เช่นกัน ยิ่งในปัจจุบันมีระบบอัตโนมัติหลายอย่างในอาคาร ก็ยิ่งทำให้การยอมรับว่าสถาปัตยกรรมมีชีวิตจิตใจของตนเองได้ง่ายยิ่งขึ้น

### 3. การประกอบสร้าง (Assemblage)

แนวคิดการประกอบสร้าง (ภาษาอังกฤษใช้คำว่า assemblage ในขณะที่ต้นฉบับภาษาฝรั่งเศสของเดอเลิซใช้คำว่า agencement หรืออาจมอง) ปรากฏขึ้นครั้งแรกในหนังสือชื่อว่า *A thousand Plateaus* ในปี 1980 ซึ่งเขียนร่วมกันโดยนักปรัชญา ฌีลส์ เดอเลิซ (Gilles Deleuze) และนักจิตวิเคราะห์ เฟลิกซ์ กาทารี (Felix Guattari) หลังจากนั้นแม้ทั้งสองจะไม่ได้ทำงานร่วมกันแล้ว แต่เดอเลิซได้พัฒนาแนวคิดนี้ต่ออีกในหนังสือเล่มต่อ ๆ มาของเขา กระบวนการหาความจริงของเดอเลิซได้รับอิทธิพลจากเดวิด ฮูม (นักปรัชญาในศตวรรษที่ 18) เป็นอย่างมากโดยเฉพาะ *Relations of Ideas*<sup>2</sup> และ *Matter of Fact*<sup>3</sup> (Deleuze, 1994) แนวคิดการประกอบสร้างแสดงถึงสภาวะที่ความจริง (virtue) หนึ่งสามารถเป็นตัวกลางหรือตัวเหนี่ยวนำ (agent) ให้เกิดสิ่งอื่น ๆ ตามมาได้อย่างไม่รู้จบ แนวคิดนี้ได้รับการนำไปต่อยอดอย่างชัดเจนในยุคดิจิทัล โดยเฉพาะในงานประเภท เจเนอเรทีฟอาร์ต (generative art) ที่เครื่องจักร (เช่น คอมพิวเตอร์ หรือ AI) สามารถสร้างสรรค์งานศิลปะสามารถใช้ชุดคำสั่งเพียงชุดเดียวแต่กลับสามารถสร้างชิ้นงานที่ไม่ซ้ำกันเลยได้ไม่รู้จบ ผ่านการจัดเรียงชุดคำสั่งเหล่านั้นสลับไปสลับมาด้วย “ความน่าจะเป็น” เชิงคณิตศาสตร์ เพื่อให้เข้าใจการประกอบสร้างของเดอเลิซยิ่งขึ้น ผู้เขียนขอยกตัวอย่างการประกอบสร้างเพียงสองชิ้น ดังนี้

ตัวอย่างแรกได้มาจากหนังสือ *Cinema 2* ที่เขียนโดยเดอเลิซเอง เขาได้ยกตัวอย่างเรื่องการประกอบสร้าง (assemblage) ผ่านภาพยนตร์เรื่อง ปลายฤดูใบไม้ผลิ หรือ *Late Spring* (Banshun: 1949) ซึ่งกำกับโดยผู้กำกับชาวญี่ปุ่น ยาสูจิโร โอสุ (Ozu Yasujiro) ที่มีฉากแจกันอันโด่งดัง อันเป็นฉากที่นางเอกนอนในห้องนอนคู่กับพ่อเป็นคืนสุดท้ายก่อนพิธีแต่งงานในวันรุ่งขึ้น โอสุได้ตั้งกล้องถ่ายแจกันหน้าผนังแบบนิ่ง ๆ ค้างไว้หลายสิบวินาที มีเงาของใบไม้ทาบลงบนผนังและไหลไปมาเล็กน้อย (Nerdwriter1, 2021; Deleuze, 1997) โดยธรรมชาติของคนแล้ว เมื่อคนเห็นภาพใบไม้ไหลก็จะรู้เวลาที่เวลาผ่านไป แต่การที่โอสุแช่กล้องจนคนดูเห็นใบไม้ไหลไปมาหลายต่อหลายรอบ คนดูจึงเริ่มสับสนว่าตกลงเวลาเดินหน้าไปหรือไม่ หรือทั้งหมดคือการวนซ้ำไปมาของอดีตและปัจจุบัน

<sup>2</sup> ตัวอย่าง *Relations of Ideas* เช่น  $1+1=2$  เลขสองที่เกิดขึ้นเป็นผลพวงมาจากการรวมกันของ Idea สองตัวคือ เลขหนึ่ง กับ เลขหนึ่ง

<sup>3</sup> ตัวอย่าง *Matter of Fact* เช่น หากเราอยู่ในห้องแล้วได้ยินเสียงฝนตก ท้าร้อง มองไปบนท้องฟ้านอกหน้าต่างก็ดูมืดครึ้ม มนุษย์ก็สามารถปะติดปะต่อเรื่องได้เองว่าฝนต้องกำลังตกอยู่บนก้อนอย่างแน่นอน โดยที่ยังไม่จำเป็นต้องชะเงว่ออกไปนอกหน้าต่างเสียด้วยซ้ำ

ในสถานการณ์นี้ทั้งเวลาและพื้นที่ล้วนพับซ้อน (fold) เข้าหากัน ธรรมชาติของภาพยนตร์ที่เป็นการเคลื่อนที่ของเฟรมต่อกันไปเรื่อย ๆ ทำให้มนุษย์ที่ชมภาพยนตร์ยังคงอยู่ในห้วงของ fold ที่ลึกขึ้นไปเรื่อย ๆ การล้อเล่นกับธรรมชาติของคนที่ชอบความปะติดปะต่อ (assemblage) เรื่องราวในใจคือเทคนิคที่โดดเด่นของโอสุ

ตัวอย่างที่สองได้มาจากบทความของ มาร์โค จ็อบส์ (Jobst, 2016) คือ ผู้นำการประกอบสร้างของเดอเลิซมาใช้ในการวิเคราะห์งานสร้างสรรค์ เขาได้นำบทประพันธ์เรื่อง The Waves ของเวอร์จิเนีย วูล์ฟ (Virginia Woolf) มาศึกษาถึงกลวิธีการสร้างพื้นที่ในวรรณกรรม มีตัวอย่างเนื้อความตอนหนึ่งคือ

“...A plate was like a white lake. A knife looked like a dagger of ice. Suddenly tumblers revealed themselves upheld by streaks of light. Tables and chairs rose to the surface as if they had been sunk under water and rose... A jar was so green that the eye seemed sucked up through a funnel by its intensity and stuck to it like a limpet. Then shapes took on mass and edge. Here was the boss of a chair, here the bulk of a cupboard. And as the light increased, flocks of shadow were driven before it and conglomerated and hung in many-pleated folds in the background.” (Jobst, 2016)

จ็อบส์ได้วิเคราะห์ว่าจากบทประพันธ์ดังกล่าว Woolf ได้แสดงถึงสเปซที่มีความลื่นไหล (fluidity) ของวัตถุต่าง ๆ ที่ส่งผลกระทบต่อกันและกัน (affect) นอกจากสิ่งที่ Jobst ได้วิเคราะห์ไว้ ผู้เขียนเห็นว่า Woolf พยายามเชื่อมเฟอร์นิเจอร์เข้ากับห้องด้วยการใช้คำว่าโต๊ะและเก้าอี้ได้ลอยขึ้นมาบนผิวน้ำกับก่อนหน้านี้มันจมอยู่ใต้พื้น จินตนาการของผู้อ่านจึงไม่มองโต๊ะเก้าอี้เป็นสิ่งที่แยกขาดจากพื้นห้องอีกต่อไป เก้าอี้กลายเป็นโทนแดง ส่วนเหยือกสีเขียวจะมีสีเขียวปรากฏขึ้นได้ก็ต้องอาศัยแสงน้ำตาจากหน้าต่างที่ส่องเข้ามาในห้องแบบติดๆ ดับๆ ตามจังหวะกระพือของผ้าม่าน การเปรียบเปรยวัตถุสองสิ่งที่แตกต่างกันให้กลายเป็นของที่คล้ายกันเช่น จานที่กลายเป็นทะเลสาปสีขาวกับส้อมที่กลายเป็นกริชน้ำแข็ง เมื่อทั้งคู่กลายเป็นของขาวและใสจึงดูเหมือนทั้งคู่จะมีความเชื่อมโยงกันเกิดขึ้นโดยอัตโนมัติ คำบรรยายในงานเขียนของ Woolf แม้ไม่ได้เขียนอธิบายว่าของทุกอย่างในห้องเชื่อมโยงกันอย่างไรเปิดเผย แต่กลวิธีเขียนของเธอทำให้คนอ่านจับเอาสิ่งที่กระจายกันอยู่นี้มาเชื่อมต่อกันในหัวตัวเอง คล้ายลักษณะ assemblage ที่ Deleuze ได้กล่าวเอาไว้ ความเข้าใจถึงความลื่นไหลของวัตถุต่าง ๆ ทั้งในงานของโอสุและวูล์ฟจะกลายเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะช่วยวิเคราะห์ผลงานของสุนทรภู่ต่อไป

#### 4. สสารนิยมใหม่ (New materialism)

นักวิชาการสมัยใหม่พยายามแยกสสารนิยมแบบดั้งเดิมของกรีกออกจากสสารนิยมใหม่ที่เกิดขึ้นภายใต้ผลกระทบจากแนวคิดหลังมนุษย์นิยม (posthumanism) เพื่อไม่ให้เกิดความสับสน (Sanzo, 2021) แม้ว่าแก่นแท้ของ



สสารนิยมใหม่จะไม่ต่างกับสสารนิยมเก่า (นั่นคือ ยังเชื่อในเรื่องว่าความจริง (virtue) อยู่ที่วัตถุหรือสสาร ไม่ได้ อยู่ในอุดมคติ) แต่ด้วยอิทธิพลของเดอเลซตั้งแต่กลางศตวรรษที่ 20 ทำให้สสารนิยมใหม่มองวัตถุหรือสสารในแบบที่เลื่อนไหล (flux) และมีสถานะเป็นผู้กระทำ (act) ได้พอ ๆ กับมนุษย์ ผิดกับนักคิดสสารนิยมเก่าที่มักมองว่าวัตถุหรือสสารคือสิ่งเฉื่อยชา (passive) รอคอยให้มนุษย์เข้ามาเป็นผู้กระทำ ปัจจัยที่น่าจะทำให้สสารนิยมใหม่ได้รับความนิยมมากขึ้นในปัจจุบันเป็นเพราะภัยธรรมชาติที่ทวีความรุนแรงมากขึ้นเรื่อย ๆ จนส่งผลกระทบต่อคนทั้งโลก ประกอบกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ที่ก้าวล้ำจนสามารถขจัดความกลัวมนุษย์ไปเสียแล้ว ดังนั้นมนุษย์ (human) จึงเริ่มตระหนักว่าตนเองไม่ได้เป็นศูนย์กลางของโลกอีกต่อไป สิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ (nonhuman) ไม่ว่าจะเป็นเป็นธรรมชาติ ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ก็สามารถที่จะส่งผลกระทบต่อ human และ nonhuman ได้รุนแรงไม่แพ้มนุษย์หรืออาจจะมากกว่าน้ำมือมนุษย์ด้วยซ้ำ

ตัวอย่างงานสร้างสรรค์ตามสสารนิยมใหม่ที่น่าสนใจมีหลายชิ้น ไม่ว่าจะเป็นงานออกแบบของ Neri Oxman จากสถาบัน MIT ที่ปล่อยให้ตัวหมอนสร้างใหม่ในพื้นที่ที่เธอกำหนดขึ้นอย่างคร่าว ๆ ผลงานที่เกิดขึ้นคือใยไหมได้ผูกติดกันเป็นผืนใหญ่จนสามารถเรียกได้ว่าเป็นพาวเวอร์ไลน์ในรูปทรงที่มนุษย์เองก็คิดไม่ถึง ในกรณีนี้ตัวหมอน (ซึ่งเป็นมนุษย์ หรือ nonhuman) เองก็สามารถมีบทบาทเป็น “นักออกแบบ” ไม่ต่างกับมนุษย์เลยทีเดียว ผลงานที่ควรกล่าวถึงในเชิงวรรณศิลป์ คือ The Drought ของบัลลาร์ด (J.G. Ballard) ซึ่งเฮาส์มานน์ (Hausmann, 2022) ได้ทำการศึกษาในวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาเอกของเขา พบว่า Ballard ใช้สภาพแวดล้อมที่แห้งแล้งในฐานะการผลิตสร้างพื้นที่ (production of space) ตามแนวคิดขององรี เลอเฟฟฟวร์ (Henri Lefebvre) สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติที่แห้งแล้งจนเป็นตัวกำหนดทุกชีวิตในนิยายของบัลลาร์ดสอดคล้องกับแนวคิดหลังมนุษย์นิยมเป็นอย่างดี

### ปรัชญาสุนทรียศาสตร์สสารนิยมในโลกตะวันออก

สสารนิยมอีกสายหนึ่งที่สำคัญของโลกคือ สสารนิยมในโลกตะวันออก ซึ่งมีอยู่อารยธรรมสำคัญอยู่ที่อินเดียและจีน อย่างไรก็ตามผู้เขียนพบว่าการศึกษาสสารนิยมในโลกตะวันออกหรือเอเชียค่อนข้างยากลำบากกว่าโลกตะวันตก ทั้งนี้เพราะสิ่งที่เรียกว่าปรัชญาและสุนทรียศาสตร์แบบบริสุทธินั้นเป็นวิธีค้นหาความจริงแบบยุโรป ปรัชญาของเอเชียมักผสมกับจริยธรรม จารัตสังคม และศาสนา ปรัชญาสสารนิยมในโลกตะวันออกที่ได้ทำการศึกษาในบทความนี้ได้แก่

#### 1. ปรัชญาธรรมชาตินิยม (Philosophy of nature)

ปรัชญาธรรมชาตินิยม (philosophy of nature) ถือกำเนิดขึ้นในจีน มีหลักฐานในหนังสือ Nature across cultures (Tucker, 2003, p. 161) ว่าธรรมชาตินิยมได้ถ่ายทอดจากจีนสู่ญี่ปุ่นผ่านอาณาจักรแพ็กเจของเกาหลี

เมื่อกลางศตวรรษที่ 6 (Tucker 2003) ธรรมชาตินิยมปรากฏอยู่ในปรัชญาเต๋าและเซน (ซึ่งเกิดจากพุทธรวมกับเต๋าก็ที่หนึ่ง) ที่ส่งเสริมการใช้ชีวิตให้กลมกลืนกับธรรมชาติ อย่างไรก็ตามนักวิชาการตะวันตกบางคนให้นิยามธรรมชาตินิยมว่าเป็นสสารนิยมแบบอินทรีย์ หรือ organic materialism (Bala, 2020) เพราะเห็นว่าสสารนิยมที่สยบยอมอยู่ใต้ธรรมชาติแบบเอเชียคือความล้มเหลว เพราะไม่ได้นำไปสู่เทคโนโลยีสมัยใหม่เหมือนสสารนิยมแบบตะวันตกที่มุ่งเอาชนะธรรมชาติจนประสบความสำเร็จดังเช่นทุกวันนี้ แม้ว่าธรรมชาตินิยมของตะวันออกจะถูกกีดกันจากวิทยาศาสตร์สมัยใหม่แบบตะวันตก แต่ธรรมชาตินิยมกลับสามารถหาช่องว่างที่จะเชื่อมต่อกับปรัชญาสุนทรียศาสตร์สมัยใหม่ได้สำเร็จ ส่วนหนึ่งต้องยกความดีความชอบให้กับกลุ่มนักคิดญี่ปุ่นที่ชื่อว่าสำนักเกียวโต (Kyoto school) ในศตวรรษที่ 20 ที่พยายามเชื่อมโยงปรัชญาธรรมชาตินิยมเข้ากับประสบการณ์นิยมของไฮเดกเกอร์ (ซึ่งกำลังได้รับความนิยมมากในยุโรปในสมัยนั้น) แม้ผลงานของสำนักเกียวโตจะมีลักษณะชาตินิยมญี่ปุ่นอยู่ค่อนข้างสูง (Carter, 2019) แต่ก็ถือว่าเป็นความพยายามที่ช่วยเปิดทางให้ปรัชญาสุนทรียศาสตร์จากโลกตะวันออกได้มีที่ยืนในวงวิชาการตะวันตกมากยิ่งขึ้น

ธรรมชาตินิยมแบบตะวันออกมีผลต่อการตีความพื้นที่ในงานศิลปะร่วมสมัยและสถาปัตยกรรมร่วมสมัยหลายชิ้น ตัวอย่างที่น่าสนใจชิ้นหนึ่งคือ สถาปนิกอาราตะ อิโซซากิ (Arata Isozaki) เจ้าของรางวัลพริตซ์เกอร์ (Pritzker) ในปี 2019 เคยวิเคราะห์ปราสาทคัทสึระ (Katsura imperial villa) ซึ่งเป็นสถาปัตยกรรมที่สร้างในศตวรรษที่ 17 เอาไว้ว่าแนวการวางระเบียบริมสระน้ำของพระราชวังคัทสึระมีความแปลกประหลาดทั้งซิกแซกและวางตัวแบบอสมมาตร เพราะใช้อ้างอิงจากตำแหน่ง “ดวงจันทร์ที่สะท้อนน้ำ” การวางตัวของห้องริมสระเบี่ยงทุกห้องจะต้องได้วิวดวงจันทร์สะท้อนน้ำที่สวยงามไม่มีอะไรมาบดบัง (Harvard GSD, 2021) สิ่งนี้ต่างจากสถาปัตยกรรมตะวันตกที่มักคำนึงถึง “มนุษย์” เป็นศูนย์กลาง อีกตัวอย่างหนึ่งคือการที่หลี่ตัน (Li Dan, n.d.) นักศึกษาปริญญาโทชาวจีน ณ มหาวิทยาลัยคิวชู ประเทศญี่ปุ่น ที่ทำวิทยานิพนธ์เรื่องความลึก หรือ 奥 (Oku โอะคุ ในภาษาญี่ปุ่น) ของงานสถาปัตยกรรมและจัดสวนผ่านการตีความจิตรกรรมและบทกลอน ฝีมือของ Wang Wei (王維 อ่านว่า หวัง เหว่ย กวีในสมัยราชวงศ์ถัง) ความว่า “I walk unto where waters end—And sit down to watch when clouds arise”<sup>4</sup> ความลึกของโลกตะวันออกนั้นเป็นความพราเลือนของขอบเขตท้องฟ้าและแม่น้ำ ยิ่งพราเลือนมากเท่าใดคนยิ่งดื่มด่ำมากเท่านั้นและก็จะทำให้เกิดความรู้สึกลึกมากขึ้นด้วย ในขณะที่ความลึกของโลกตะวันตกคือทัศนียภาพและจุดอันตราย (perspective and vanish point) ที่ต้องการความชัดเจนเรื่องระยะทางเป็นสำคัญ

ธรรมชาตินิยมนั้นมักกล่าวถึงการดื่มด่ำ (immerse) ในธรรมชาติ รวมถึงการมองว่ามนุษย์เป็นเพียงส่วนกระจัดย่อยในธรรมชาติ หากผู้ควบคุมธรรมชาติไม่ แนวคิดธรรมชาตินิยมจึงสามารถไปด้วยกันได้ดีกับกระแสหลังมนุษย์นิยม (posthumanism) ที่กำลังได้รับความนิยมในวงการวิชาการปัจจุบัน

<sup>4</sup> เนื้อความในต้นฉบับคือ 行到水穷处，坐看云起时

## 2. ปรัชญาจารวาก (Carvaka philosophy)

จารวาก<sup>5</sup> (Charvaka / Carvaka) มีอีกชื่อว่าโลกายัตี (Lokayata) ในบรรดาสำนึกคิดในอินเดียทั้งหมด จารวากถือสสารนิยมเพียงกลุ่มเดียวในอินเดีย ส่วนสำนักคิดอื่นล้วนเป็นจิตนิยมทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็น พุทธ พราหมณ์-ฮินดู เชน เป็นต้น รามกฤษณะ ภัตตาจารย์ (Ramkrishna Bhattacharya) ผู้สนใจศึกษาเรื่องจารวากกล่าวว่า มีหลักฐานหลายชิ้นที่ชี้ให้เห็นว่ากษัตริย์หลายองค์ในอินเดียสมัยโบราณนิยมจารวาก เพราะสสารนิยมตอบสนองเรื่องการปกครองในเชิงชีวิตประจำวันได้ดี หลักฐานที่แสดงว่าจารวากเป็นแนวคิดสำคัญในอินเดียยังปรากฏในวรรณคดีรามายณะ<sup>6</sup> และมหาภารตะของอินเดียที่ล้วนกล่าวถึงจารวาก (Bhattacharya, 2011) แม้ว่าจารวากจะมีหลักฐานว่าปรากฏในวัฒนธรรมอินเดียมาช้านาน แต่ด้วยความที่ถูกกดทับทั้งจาก ฮินดู พุทธ และเชน ทำให้งานสร้างสรรค์ผ่านแนวทางของจารวากไม่มีบันทึกปรากฏชัดเจน จากการค้นคว้าของผู้เขียน จารวากมีความเชื่อมโยงกับ มุลก ราชา อานันท์ นักเขียนร่วมสมัยชาวอินเดียน่าจะประทับใจกับแนวคิดแบบนี้พอสมควร จนถึงกับนำไปตั้งชื่อมูลนิธิของตนว่า Lokayata Mulk Raj Anand Centre แต่เนื่องจากผลงานของมุลกได้ถูกศึกษาผ่านสสารนิยมแบบมาร์กซิสต์ไปแล้ว จึงอาจจะอนุโลมว่างานของมุลกเป็นตัวแทนทั้งของจารวากและมาร์กซิสต์

## 3. ปรัชญาซานจ้าย (Shanzhai philosophy)

บยอง-ชูล ฮัน หรือ Byung-Chul Han (Han 2017) นักปรัชญาสวิส-เยอรมันเชื้อสายเกาหลี ได้เขียนหนังสือชื่อ Shanzhai: Deconstruction of Chinese (山寨; shānzài ; อ่านว่าซานจ้าย) Byung-Chul Han ได้วิเคราะห์ปรัชญาความคิดของคนเอเชียตะวันออกไกลว่าทำไมจึงสามารถยอมรับผลิตภัณฑ์ที่คนตะวันตกมองว่าเป็นคนลอกเลียนแบบ (copy) หรือของปลอม (forgery) ได้โดยง่าย เขาได้ยกตัวอย่างที่น่าสนใจเป็นต้นว่า แบรินด์มือถือของจีนในระยะแรกล้วนก็อปี้รูปแบบมือถือของชาติตะวันตก แต่คนในจีนก็นิยมใช้กันมาก จนในปัจจุบัน แบรินด์สัญชาติจีนหลายแห่งสามารถผลิตมือถือที่คุณภาพสูงกว่าแบรินด์ตะวันตกด้วยซ้ำ ตัวอย่างถัดไป วัดอิสระของญี่ปุ่นที่มีประเพณีรื้อทิ้งแล้วสร้างใหม่ทุก ๆ 20 ปี แต่ไม่ว่าจะรื้อทิ้งสร้างใหม่กี่รอบ คนก็ยังคงศรัทธาในวัดไม่เปลี่ยนแปลง จากตัวอย่างที่ได้กล่าวมานี้ คนเอเชียตะวันออกนั้นไม่เคยรู้สึกว่าตนเองก็อปี้ แต่รู้สึกว่ามันนั้นกำลังฉวยประโยชน์ (appropriation) จากสิ่งที่มีอยู่ก่อน อันที่จริงคำว่าฉวยประโยชน์นี้ก็ยังคงเป็นคำที่ถกเถียงกันในสังคมว่าเป็นสิ่งที่ดีหรือไม่ดี อย่างไรก็ตาม บยอง-ชูล ฮัน (Han, 2021) มีแนวโน้มที่มองเรื่องการฉวยประโยชน์ว่าเป็นสิ่งดี เห็นได้จากข้อความในทวิตเตอร์ของเขาที่กล่าวว่ามีแค่คนโง่กับพระเจ้าเท่านั้นที่ไม่เคยฉวยประโยชน์ ฮันเชื่อว่าการเรียนรู้จากสิ่งอื่นที่มีอยู่ก่อนหน้าคือความจำเป็นของมนุษย์ในอันที่จะพัฒนาสิ่งต่าง ๆ ให้ดีกว่าเดิม อย่างไรก็ตาม การฉวยประโยชน์นี้ไม่จำเป็นต้องเป็นการก็อปี้ให้เหมือนต้นฉบับเสมอไป บางครั้งผู้ลงมือกลับจงใจประกาศให้ผู้อื่นด้วยซ้ำไปว่าตนกำลังฉวยเอาสิ่งใดมาใช้อยู่ก็เป็นได้

<sup>5</sup> วรรณกรรมที่อธิบายแนวคิดของจารวากชิ้นหนึ่งที่น่าสนใจคือ คำสอนของจารวากเรื่องการตั้งคำถามว่าไฟคือต้นเหตุแห่งความจริงหรือไม่ ถ้าหากเราเห็นบ้านมีควันพุ่งออกทางหน้าต่างก็ไม่ได้หมายความว่าบ้านต้องเกิดไฟไหม้เสมอไป เพราะคนในบ้านอาจจะทำความสะอาดหรือทำการบางอย่างที่ทำให้เกิดควันก็เป็นได้ (Mark, 2020) ผู้เขียนมองว่าวิธีเข้าถึงความจริงของจารวากคล้ายวิธีการค้นหาความจริงเชิงสสารนิยมด้วยกลวิธี Matters of Facts ของ David Hume เป็นอย่างมาก ต่างกันเพียงสมมุติฐานที่ว่าหากเราอยู่ในบ้านแล้วได้ยินเสียงฝนก็อาจจะยังไม่แน่ใจว่าฝนตกจริง จำเป็นต้องเปิดหน้าต่างออกไปดูก่อนว่าฝนตกจริงหรือไม่

<sup>6</sup> รามายณะกล่าวถึงบทสนทนาระหว่างนักบวชจารวากกับพระราม เมื่อตอนพระรามตั้งใจจะสละราชสมบัติแล้วเดินทางเข้าป่า ฤๅษีจารวากชื่อ Jabali ซึ่งมีตำแหน่งเป็นที่ปรึกษาของกรุงโยธยาได้เข้ามาโน้มน้าวพระรามแต่พระรามปฏิเสธ บทสนทนานี้เป็นการโต้แย้งกันของสสารนิยม (Jabali) และอุดมคตินิยม (พระราม) ที่สำคัญในวรรณกรรมอินเดีย อย่างไรก็ตามรามเกียรติ์ฉบับของไทยได้ตัดบทสนทนานี้ระหว่างพระรามและ Jabali ออกไป

หากมองจากบริบทของคนไทยในยุคปัจจุบัน การฉวยประโยชน์ปรากฏตัวอยู่ทั่วไป ไม่ว่าจะเป็น ห้างสรรพสินค้า เครื่องเฮอร์มินัล 21 ที่นำสะพานโกลเดนเกตของอเมริกาหรือหอไอเฟลของฝรั่งเศสมาเป็นส่วนตกแต่งของตน ซึ่งเป็นการฉวยโอกาสจากสถาปัตยกรรมในต่างประเทศ หรืออีกตัวอย่างหนึ่งคือการที่สร้างมณฑปจำลองของไทยแลนด์พาวีเลียนเมื่อต้องออกงานเวิลด์เอ็กซ์โปที่เซี่ยงไฮ้ในปี 2010 ซึ่งเป็นการฉวยโอกาสจากวัฒนธรรมเก่าแก่ในชาติตนเอง เป็นต้น

### สรุปการทบทวนวรรณกรรม

จากการทบทวนวรรณกรรมทั้งจากปรัชญาสารนิยมในโลกตะวันตกและตะวันออก ทำให้ได้แก่นสาระ หรือ Theme ที่น่าสนใจ 6 ประการดังนี้

1. สารนิยมเชิงวัฒนธรรม (cultural materialism) ซึ่งเกิดจากปรัชญาแบบมาร์กซิสม์
2. บุคลาธิษฐาน (anthropomorphize) ซึ่งเกิดจากวัตถุเอเล็ก (objet Petit A) ของลาเก็อง
3. การประกอบสร้าง (assemblage) ซึ่งเกิดจากแนวคิดของเดอเลซ
4. หลังมนุษย์นิยม (posthumanism) อันเป็นผลพวงมาจากสารนิยมใหม่
5. ธรรมชาตินิยม (philosophy of nature) ซึ่งแพร่หลายในเอเชียตะวันออก
6. การฉวยโอกาส (appropriation) ซึ่งเกิดจากแนวคิดขานจ่ายของบยอง-ชุล อัน

### สมมติฐาน

ศิลปินไทยในอดีตน่าจะมีประสบการณ์การรับรู้พื้นที่ผ่านสุนทรียศาสตร์สารนิยมมาช้านานแล้ว เพียงแต่ยังไม่มีการศึกษาทางด้านนี้มากเพียงพอ

### ตัวอย่างในการศึกษา: นิราศเมืองแกลง

บทความนี้ได้นำนิราศเมืองแกลงของสุนทรภู่มาทำการศึกษา โดยอ้างอิงจากหนังสือ ประชุมกลอนนิราศต่าง ๆ ภาคที่ 1 ซึ่งรวบรวมโดยพระยาวิจิตรวงศ์วุฒิไกร จัดพิมพ์โดยโรงพิมพ์โสภณพิพรรฒธนากร ในปี พ.ศ. 2565 (Sunthorn Phu, 1922) โดยมีเป้าหมายเพื่อค้นหว่าบทประพันธ์ชิ้นนี้ได้แสดงออกถึงการรับรู้เชิงพื้นที่ (perception of space) ตามปรัชญาสุนทรียศาสตร์แบบสารนิยมมากน้อยเพียงใด นิราศเมืองแกลงเป็นกลอนแปด แต่งขึ้นในปี 2349 (ปลายรัชกาลที่ 1) เนื้อหากล่าวถึงที่ตัวสุนทรภู่ที่ต้องจำใจเดินทางออกจากราชธานีเพื่อไปเมืองแกลงด้วยเหตุที่มี “นาย” สั่งมา สาเหตุที่เลือกบทประพันธ์ชิ้นนี้มาทำการศึกษาเป็นเพราะมีการกล่าวถึงสภาพแวดล้อมรอบตัวตลอดทั้งเรื่องจึงน่าจะเหมาะกับการค้นหาสุนทรียศาสตร์เชิงพื้นที่เป็นอย่างดี นอกจากนั้นยังเป็นวรรณกรรมที่เขียนขึ้นในสมัยที่อารยธรรมจากตะวันตกยังไม่เข้ามาในไทยมากนัก จึงน่าจะแสดงให้เห็นปรัชญาของศิลปินไทยที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวได้อย่างชัดเจน เนื้อหาของนิราศเมืองแกลงสามารถแบ่งพอสังเขปได้เป็น 8 ตอน ได้แก่

1. ออกเรือจากราชธานีถึงสำเพ็ง
2. ดาวคะนองถึงสำโรง
3. ทับนางถึงบ้านบ่อ
4. บ้านระกาด (หรือบ้านระกาศในปัจจุบัน) ถึงบางวัว
5. บ้านบางมังก (หรือบางปะกงในปัจจุบัน) ถึงห้วยโป่ง
6. ห้วยพรวัวถึงเมืองแกลง
7. พักอาศัยที่เมืองแกลง
8. ล้มป่วยที่เมืองแกลง

### ขั้นตอนการวิเคราะห์

กระบวนการวิเคราะห์มีทั้งในเชิงปริมาณและในเชิงคุณภาพ โดยในเชิงปริมาณได้ใช้วิธีการวิเคราะห์แบบโครงสร้าง หรือ framework analysis ซึ่งใช้ในการวิจัยเชิงคุณภาพ นิราศเมืองแกลงทั้ง 8 ส่วน มาไขว้กับธีม (theme) ของปรัชญาสุนทรียศาสตร์สารนิยม ซึ่งเมื่อทำการสรุปในหัวข้อ 3.3 แล้วมีทั้งหมด 6 ธีมด้วยกัน เนื้อหาของนิราศเมืองแกลงในส่วนที่แสดงถึง “การรับรู้พื้นที่” ของสุนทรภู์ได้ถูกศึกษาและโค้ด (code) คำสำคัญ ก่อนจะนำมาใส่ในตารางวิเคราะห์ดังกล่าว สำหรับการวิเคราะห์ในเชิงคุณภาพนั้นผู้เขียนได้ทำการหยิบเอาเนื้อความกลอนแปดของสุนทรภู์มาวิเคราะห์เชิงอุปนัย (analytic induction) โดยพิจารณาจากบริบท (context) ประกอบกับข้อมูล (data) ของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นที่ได้พรรณนาเอาไว้ แล้วนำมาเทียบเคียงกับปรัชญาสารนิยมอีกครั้งหนึ่ง

### ผลการวิเคราะห์วรรณกรรมนิราศเมืองแกลงเพื่อค้นหาการรับรู้พื้นที่ผ่านปรัชญาสุนทรียศาสตร์สารนิยม

ตารางที่ 1 ตารางการวิเคราะห์แบบโครงสร้างเพื่อค้นหาสุนทรียศาสตร์แบบสารนิยมในนิราศเมืองแกลง

| เนื้อหาทั้ง 8 ตอน             | การรับรู้พื้นที่แบบต่าง ๆ                            |                                           |                                                                                                                      |                                         |                                                                                                                                                        |                                                                                                          |
|-------------------------------|------------------------------------------------------|-------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                               | Theme 1: สารนิยมเชิงวัฒนธรรม<br>Cultural Materialism | Theme 2: บุคลาธิษฐาน<br>Anthropo-morphize | Theme 3: ประกอบสร้าง<br>Assemblage                                                                                   | Theme 4: หลังมนุษย์นิยม<br>Posthumanism | Theme 5: ธรรมชาตินิยม<br>Philosophy of Nature                                                                                                          | Theme 6: การฉวยโอกาส (จากบริบทรอบตัว)<br>Appropriation                                                   |
| 1. ออกเรือจากราชธานีถึงสำเพ็ง | -                                                    | -                                         | -                                                                                                                    | -                                       | -                                                                                                                                                      | -                                                                                                        |
| 2. ดาวคะนองถึงสำโรง           | -                                                    | -                                         | รับรู้ลักษณะพื้นที่ของทุ่งหญ้าผ่านความเคลื่อนไหวต่อเนื่อง: ลมระวีรปลิวพญาคะยวาระเน่นนาบพลิวพลิกกระดิกหน <sup>7</sup> | -                                       | - รับรู้ผ่านการมองเห็นได้แก่ เดือนคล้อย, ศศิธรอ่อนอับพยับไพร, ดาวเดือนดับเด่นดวงพระสุริยไส, ตะวันฉาย<br><br>- รับรู้ผ่านผิวหนัง: ลมระวีรปลิวพญาคะยวาระ | เล่นกับชื่อวัดดอกไม้กับกลิ่นกายของนางอันเป็นที่รัก, เล่นกับชื่อสถานที่: บางฝั่งฝั่งร้าง-ร้างร้าง-ร้างนาง |

<sup>7</sup> หากมองตามวิธีคิด Matter of Facts ญาคาแต่ละต้น คือ สาร หรือ Matter ที่สร้างผลกระทบต่อญาคาต้นอื่น ๆ ในเชิงทิศทางการเคลื่อนไหวที่ดูพลิวไหว ตัวสุนทรภู์เองเมื่อได้เห็นภาพญาคาที่พลิวในช่วงขณะหนึ่งก็ยอม Transcend ไปสู่การสร้างขอบเขตของทุ่งหญ้าได้ระดับหนึ่ง แต่ทว่าเนื่องจากลมยังพัดตลอดเวลา การสร้างผลกระทบระหว่างญาคาแต่ละต้นนี้เป็นไปอย่างต่อเนื่องและไม่รู้จบ การ Transcend ไปสู่ขอบเขตของทุ่งหญ้าจึงแปรเปลี่ยนไปเรื่อย ๆ

ตารางที่ 1 ตารางการวิเคราะห์แบบโครงสร้างเพื่อค้นหาสุนทรียศาสตร์แบบสสารนิยมในนิราศเมืองแก่ง (ต่อ)

| เนื้อหาทั้ง 8 ตอน          | การรับรู้พื้นที่แบบต่าง ๆ                                                                                          |                                              |                                                                                                              |                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                              |
|----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
|                            | Theme 1:<br>สสารนิยมเชิงวัฒนธรรม<br>Cultural Materialism                                                           | Theme 2:<br>บุคลาธิษฐาน<br>Anthropo-morphize | Theme 3:<br>ประกอบสร้าง<br>Assemblage                                                                        | Theme 4:<br>หลังมนุษย์นิยม<br>Posthumanism | Theme 5:<br>ธรรมชาตินิยม<br>Philosophy of Nature                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Theme 6:<br>การฉวยโอกาส<br>(จากบริบทรอบตัว)<br>Appropriation |
| 3. ทับนางถึงบ้านบ่อ        | -นางขาวนาก็ไม่น่าจะขึ้นใจ<br>คราบซีโคคร่ำคร่าดังทาดราม<br><br>- อันนางในนัคราถึงหาซู้ดี<br>กว่านางทั้งนี้สักสองสาม | -                                            | -                                                                                                            | -                                          | - รับรู้ผ่านเสียง: เสียงเรไรไพร, และเสียงนก<br><br>- รับรู้ผ่านการมองเห็น: จันทรกระจ่าง<br><br>- รับรู้ผ่านสัมผัสทางผิวหนัง: ลมปลิวที่ปลายแฝกและลมโซย                                                                                                                                                                                                                                                       | เล่นกับชื่อสถานที่: ทับนาง-ทับขาวนา                          |
| 4. บ้านระกาด ถึงบางวัว     | -                                                                                                                  | บุคลาธิษฐาน: ผีสาวสิงนางตะเคียนคนอง          | รับรู้ถึงความอันตรายรอบข้างผ่านการ Transcend ไปสู่ข้อสรุป: คลองแคบและไม้ครึ้มทำให้ต้องระวังเสือ <sup>8</sup> | -                                          | - รับรู้ผ่านการมองเห็น: ลำภูพรายลายพร้อยหิ้งห้อยจับ, พฤษภาไหว, ฟ้าขาวขอบไพร, ดาวเดือนเลื่อนลับเมฆเป็นหมอกกล สूरย่นเยิ้มฟ้าพนาไลย ... เป็นพงไพรผองนกวิหคบิน<br><br>- รับรู้ผ่านผิวหนัง: ยะเยือกเย็น                                                                                                                                                                                                          | เล่นกับชื่อสถานที่: ถึงบางสมัคเหมือนพิริกสมัคมาด             |
| 5. บ้านบางมั่งกถึงห้วยโป่ง | งามตามประสาพนาเวศ ไม่นวลเนตรเหมือนหนึ่งในไอสวรรค์                                                                  | -                                            | -                                                                                                            | -                                          | - รับรู้ผ่านกลิ่น: กลิ่นเฒ่าจากบ้านตากปลาริมน้ำ<br><br>- รับรู้ผ่านการมองเห็น: ลำภูเอน, ป่าแซมแลเห็นอยู่ริ้วริ้ว, มืดในเมฆานภาพางค์<br><br>เมฆมัวลมแดง, ลำภูเอน, ดาวเดือนลงเลื่อนลัด อร่ามรดสุริยาเวหาเหลืออง, พฤษภาสูงยุงยางส้างลอย<br><br>- รับรู้ผ่านเสียง: นกร้องกลางป่า, สดเจียบ<br><br>- รับรู้ผ่านผิวหนัง: เย็นระรื่น, พระพายมาชายเซย, ฟันทรายละเอียด<br><br>- รับรู้ผ่านกลิ่น: ดอกพยอมหอม, หอมบุปผา | เล่นกับชื่อสถานที่: ถึงบางไผ่ไม่เห็นไผ่เป็นไพรชู้            |

<sup>8</sup> หากมองตามวิธีคิดแบบ Matter of Facts แล้วคลองแคบและไม้ครึ้มคือเหตุที่ทำให้สุนทรภู์ Transcend ไปสู่การมีอยู่ของเสือ



ตารางที่ 1 ตารางการวิเคราะห์แบบโครงสร้างเพื่อค้นหาสุนทรียศาสตร์แบบสสารนิยมในนิราศเมืองแกลง (ต่อ)

| เนื้อหาทั้ง 8 ตอน           | การรับรู้พื้นที่แบบต่าง ๆ                                       |                                                  |                                       |                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                               |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|---------------------------------------|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
|                             | Theme 1:<br>สสารนิยมเชิง<br>วัฒนธรรม<br>Cultural<br>Materialism | Theme 2:<br>บุคลาธิษฐาน<br>Anthropo-<br>morphize | Theme 3:<br>ประกอบสร้าง<br>Assemblage | Theme 4:<br>หลังมนุษย์นิยม<br>Posthumanism            | Theme 5:<br>ธรรมชาตินิยม<br>Philosophy of Nature                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Theme 6:<br>การฉวยโอกาส (จาก<br>บริบทรอบตัว)<br>Appropriation |
| 6.ห้วยพร้าว<br>ถึงเมืองแกลง | -                                                               | -                                                | -                                     | -                                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- รับรู้ผ่านกลิ่น: กลิ่นน้ำจากบ้านตากปลาริมน้ำ</li> <li>- รับรู้ผ่านการมองเห็นและผิวหนังไปพร้อม ๆ กัน: ร่มระรื่นรูกษา, ต้นรังร่มขึ้นระรื่นเย็น</li> <li>- รับรู้ผ่านการมองเห็น: ครึ้นครึกพฤกษาลดาพวงไม่เห็นดวงสุริยาเวลาไร</li> <li>- รับรู้ผ่านเสียง: ป่าสงัด</li> <li>- รับรู้ผ่านกลิ่น: ดอกพยอมหอม, หอมบุปผา</li> </ul> | -                                                             |
| 7.พักอาศัย<br>ที่เมืองแกลง  | -                                                               | -                                                | -                                     | -                                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- รับรู้ผ่านผิวหนัง: ลมเย็นเย็น</li> <li>- รับรู้ผ่านเสียง: เสียงลิงค่างที่กลางดง, วิเวกวงวันเวศวังเงงใจ, จักระจันห้วนแว่วแจ้วแจ้วเสียง</li> </ul>                                                                                                                                                                         | -                                                             |
| 8.เจ็บป่วยที่<br>เมืองแกลง  | -                                                               | -                                                | -                                     | รับรู้พื้นที่ผ่านฤดูฝนเดือนเก่าที่มีแต่ฝนพราและน้ำไหล | -                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | -                                                             |

เป็นที่น่าสังเกตว่าส่วนที่ 1 และ 8 ไม่พบการรับรู้พื้นที่แบบใดเลย ผู้เขียนสันนิษฐานว่าส่วนที่ 1 นั้นเป็นการเกริ่นนำ (introduction) เสียส่วนใหญ่ ยังไม่ได้ออกเดินทางจริง ๆ เนื้อหาส่วนใหญ่จึงเป็นการกล่าวถึงที่มาที่ไปและความรู้สึกเศร้าใจของตนที่ต้องออกเดินทาง ในขณะที่ส่วนที่ 8 นั้นเป็นช่วงที่ต้องล้มป่วย จึงเป็นการพรรณนาถึงอาการเจ็บป่วยทางร่างกายและจิตใจของตนมากกว่า อีกทั้งต้องพักรักษาตัวจนไม่ได้เดินทางไปพบเห็นพื้นที่แบบอื่นจึงไม่เกิดแรงบันดาลใจในเชิงการรับรู้พื้นที่

หลังจากที่ได้วิเคราะห์โครงสร้าง (framework analysis) นิราศเมืองแกลงของสุนทรภู่แล้ว ผู้เขียนได้ทำการตีความอย่างละเอียดต่ออิม (theme) ในแต่ละส่วนอีกครั้งหนึ่งผ่านการอธิบายและตีความไปพร้อม ๆ กัน ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งมากขึ้น แต่เนื่องจากนิราศเมืองแกลงมีความยาวมาก ผู้เขียนจึงคัดเลือกมาเฉพาะส่วนที่เห็นว่ามีที่น่าสนใจในเชิงการรับรู้พื้นที่อย่างชัดเจนที่สุด

1

|                           |                                |
|---------------------------|--------------------------------|
| ระวังตัวกลัวตตะเคียนขวาง  | เปนเยี่ยงอย่างผู้เฒ่าเล่าสนอง  |
| ว่าผีสาวสิงนางตะเคียนคนอง | ใครถูกต้องแตกตายลงหลายลำ       |
| พอบอกกันยังมีทันจะขาดปาก  | เห็นเรือจากแจวตรงหลงถล่ำ       |
| กระทบผางตองนางตะเคียนดำ   | ก็โคลงคว่ำล่มลงในคงคา          |
| พวกเรือพี่สีกนขนสยอง      | ก็เลยล่องหลีกทางไปข้างขวา      |
| พันระวางนางรูกขายา        | ต่างระอาเห็นฤทธิ์ประสิทธิ์จริง |
| ขอนางไม้ไพรพฤษักเทพารักษ์ | ขอฝากภักคินีน้อยแม่น้องหญิง    |
| ใครสามารถหาชายจะหมายชิง   | ให้ตายกลิ้งลงเหมือนตอที่ดำเรือ |

(Sunthorn Phu, 1922, p. 8)

เนื้อหาตัวอย่างที่ 1 เริ่มต้นด้วยบุคลาธิษฐาน (anthropomorphize) นางตะเคียนที่สิงอยู่ในตตะเคียนกลางน้ำคอยทำร้ายเรือที่ผ่านไปมา การจินตนาการตตะเคียนมีนางตะเคียนอาศัยอยู่นั้น ไม่ต่างอะไรกับการที่ผู้เล่นเกมส์ไปเกมอนโกเห็นตัวละครไปเกมอนปรากฏอยู่ในจอ ผู้เขียนสันนิษฐานว่าในอดีตที่คนไทยยังไม่ชินกับการรับรู้พื้นที่แบบวิทยาศาสตร์แบบกว้าง x ยาว x สูง หรือทัศนียภาพ (perspective) การรับรู้สภาวะของแม่น้ำที่มีตอไม้อยู่ตรงกลางจึงถูกรับรู้ในรูปแบบบุคลาธิษฐาน “นางตะเคียน”

นิราศในเนื้อหาตัวอย่างที่ 1 ยังได้บรรยายถึงเหตุการณ์ที่เรือในขบวนของสุนทรภู่ลำหนึ่งชนตตะเคียนจนล่มลงไป มีความนัยแสดงถึงนางตะเคียนที่แสดงอิทธิฤทธิ์ แม้จะฟังดูแฟนตาซีแต่แท้ที่จริงแล้วคือการทำความเข้าใจความเปลี่ยนแปลงของวัตถุในพื้นที่ในแบบฉบับของคณโบราณ ที่พยายามอธิบายปรากฏการณ์ที่เรือในแม่น้ำชนตอไม้ ผ่านการใช้ร่างกายและอิทธิฤทธิ์ของนางตะเคียนมาอธิบาย หลังจากเรือได้ล่มไปแล้วลำหนึ่ง สุนทรภู่อยังได้ “เล่น” กับประเด็นนางตะเคียนต่อไปอีก โดยการสมมติให้ตตะเคียนไปลงโทษชายอื่นที่จะมาจีบผู้หญิงที่ตนหมายปองไว้ ซึ่งยังอยู่ที่เมืองหลวงไม่ได้ตามมาด้วย (จากการสืบค้นเพิ่มเติมเข้าใจว่าหมายถึงหญิงชาววังชื่อแม่จัน) สังเกตได้ว่าสุนทรภู่พรา้งเพื่อถึงแม่จันตลอดเวลา ชมวิว ชมวัด ก็สามารถวก (hook) กลับมาที่แม่จันได้เสมอ

เมื่ออ่านมาถึงตรงนี้แล้วนำความคิดของลาท็องเข้ามามีวิเคราะห์ก็อาจอนุมานได้ว่าทุกครั้งที่สุนทรภู่เห็นสภาพบ้านเรือนหรือผู้คนนอกเมืองกรุง สุนทรภู่จะมีภาพแวบขึ้นมาในหัวเป็นแม่จันเสมอ ๆ หากมองเผิน ๆ อาจคิดได้ว่าแม่จันคือวัตถุแห่งความปรารถนา (object of desire) หรือ objet Petit A ของสุนทรภู่ ในประเด็นนี้ผู้เขียนมองว่าหากพิจารณาสภาวะทางจิตใจของสุนทรภู่ขณะที่เขียนนิราศเมืองแกลงแล้ว สุนทรภู่ไม่ได้ไปเมืองแกลงด้วยความต้องการของตัวเองแต่ถูก “นาย” ส่งให้ไป สุนทรภู่ผู้มีพื้นเพเป็นชาววังคนหนึ่งน่าจะชอบความสะดวกสบายและสังคมในเมืองกรุงเป็นอย่างมาก จึงรู้สึกหดหู่ทุกครั้งเมื่อเห็นชาวบ้านหรือป่าข้างทางที่น่ากลัว ผู้เขียนเห็นว่าสุนทรภู่อาจจะไม่ได้คิดถึงตัวแม่จันจริง ๆ มากอย่างที่ทุกคนคิด แม่จันอาจเป็นเพียงบุคลาธิษฐาน หรือ anthropomorphic แทนเมืองกรุงที่สุนทรภู่ต้องจากมาเท่านั้นเอง ผู้เขียนเห็นว่าทุกครั้งที่สุนทรภู่เห็นพื้นที่ป่าเขาหรือด้อยวัฒนธรรมในชนบท ก็จะหวนระลึกและอาลัยอาวรณ์พื้นที่นำสมัยและสวยงามแบบเมืองกรุงเสมอ สุนทรภู่อาจจะไม่ได้คิดถึงแม่จันในฐานะบุคคลที่ตนรักอย่างเดียวเท่านั้น แม่จันอาจเป็นทั้งคนรักและเป็นทั้งมาศคอตของเมืองกรุงในเวลาเดียวกัน

## 2

|                                 |                              |
|---------------------------------|------------------------------|
| เมฆแอร่มแย้มแยกแหวกตวัน         | ก็ชวนกันอำลาเขาคลาไคล        |
| เขม้นเมินเดินตรงเข้าดงตึก       | ดูซึ่งซีกมิได้เห็นพระสุริยไส |
| เสียงฟาร้องก้องลั่นสนั่นไพร     | ไม่ไหวไหวเหลียวหลังระวังคอย  |
| สัจดเจียบเยียบเย็นยะเยือกอก     | น้ำค้างตกหยดเหาะลงเฝาะผอย    |
| พฤกษาสูงยุงยางสล้างลอย          | ดูชดช้อยขึ้นชุ่มชุ่มใบ       |
| ถึงปากช่องหนองชะงั่วเข้าแผ้วถาง | แม่น้ำค้ำอรัญคาได้อาไศรย     |
| เปนที่ลุ่มชุมชังคงคาไลย         | วังเวงใจรีบเดินไม่เมินเลย    |
| หนทางรื่นพื้นทรายลเอียดอ่อน     | ในดงดอนดอกพะยอมหอมระเหย      |
| หายระหวยด้วยพระพายมาชายเซย      | ชงแงเอยแหงนทศนามา            |
| ถึงบางไผ่ไม่เห็นไผ่เปนไพรชู้    | แสนสัจดเจียบในไพรพฤกษา       |
| ต้องข้ามธารผ่านดินเนินวนา       | อรัญวาท้างวังในกลางดง        |
| ถึงพลงค้อคอเขาเปนโขดเขิน        | ต้องขึ้นเนินภูผาป่าระหง      |

(Sunthorn Phu, 1922, p. 21)

จากการวิเคราะห์ในเนื้อหาในตัวอย่างที่ 2 พบว่าสุนทรภู่บรรยายลักษณะของพื้นที่ด้วยการใช้สื่อที่มองไม่เห็น แต่มีความเคลื่อนไหว ได้แก่ ลม กลิ่น และเสียง ซึ่งล้วนลอยลอยอยู่ในอากาศ แสดงให้เห็นถึงฝีมือของสุนทรภู่ในการอธิบายลักษณะของพื้นที่ที่แสดงได้ถึงความเปลี่ยนแปลงของทิศทางลมและอุณหภูมิ หากสุนทรภู่บรรยายพื้นที่นี้ด้วยวิธีคิดแบบวิทยาศาสตร์ (เช่น กว้าง ยาว สูง) ก็ย่อมไม่สามารถอธิบายถึงความเปลี่ยนแปลงที่ว่ามันได้ สิ่งนี้สอดคล้องกับปรัชญาการรับรู้พื้นที่ของเมอโลต์-ปอนตี ซึ่งเน้นว่าการรับรู้พื้นที่ไม่จำเป็นต้องรับรู้ด้วยความตื้นลึกที่มองเห็นได้เสมอไป นอกจากนั้นผู้เขียนยังสังเกตด้วยว่าในคำว่า “สัจด” ของสุนทรภู่เป็นทั้งความเจียบและความนิ่งของลม หากจินตนาการตามความคิดของสุนทรภู่ สเปซหรือพื้นที่ปกติสมควรจะต้องมีความเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เมื่อใดที่ความเปลี่ยนแปลงนี้หยุดนิ่งลงย่อมเป็นสัญญาณถึงความไม่ดีบางอย่าง

นอกจากเรื่องลมหรือกลิ่นหอมแล้ว สุนทรภูยังได้ใช้องค์ประกอบธรรมชาติอื่น ๆ อีกหลายอย่างในการพรรณนาถึงพื้นที่รอบตัว เช่น ความสด เย็นเยือก ไม้ไหว เมื่อนำมาประกอบกันเข้าใจว่าสุนทรภูประเมินสถานการณ์ว่าพื้นที่ในบริเวณนี้ไม่น่าไว้วางใจเท่าไรนัก สุนทรภูจึง “วังเวงใจรีบเดินไม่เมินเลย” การประกอบ (assemblage) ข้อเท็จจริงต่าง ๆ รอบตัวจนนำไปสู่ข้อสรุปเช่นนี้ สอดคล้องกับกระบวนการ matters of facts ของเดวิด ฮูม และจาร์วาลซึ่งเป็นวิธีการเข้าถึงความจริงแบบสสารนิยมชนิดหนึ่ง เป็นที่น่าสังเกตว่าในขณะที่ยุโรปและญี่ปุ่นมักจะรับรู้ขอบเขตของพื้นที่ด้วยการมองเห็น (visual) เช่น Solid-Void Oku (ความลึก奥) นักวิชาการหลายคนตั้งข้อสังเกตว่าวัฒนธรรมตะวันตกนั้นหมกมุ่น (obsess) กับการมองเห็นสูงมาก สุนทรียศาสตร์จึงมักแสดงออกด้วยทัศนวัตถุเสียหมด การแบ่งแยก (discrete) สเปซหนึ่งออกอีกสเปซหนึ่งจึงมักใช้สิ่งที่เห็นได้ด้วยตาเป็นสำคัญ เช่น กำแพง ทางเดิน ฯลฯ แต่สำหรับสุนทรภูแล้ว ผัสสะจากหู ผิวหนัง และจมูกน่าจะเป็นสิ่งที่ทำหน้าที่แบ่งแยกพื้นที่หนึ่งออกจากอีกพื้นที่หนึ่งได้อย่างชัดเจนมากกว่า พื้นที่ที่เย็น พื้นที่ที่เงียบ หรือแม้แต่พื้นที่ที่มีกลิ่นหอม แม้ไม่มีผนังหรือกำแพงกั้นแต่สุนทรภูก็สามารถรับรู้ถึงความเป็นพื้นที่ได้อย่างน่าสนใจ

## 3

ถึงด้านทางกลางคลองข้างฝั่งซ้าย

ตวันสายแสงส่องต้องพฤษภา

ออกสุดบ้านถึงทวารอรัญญา

เพนทุ่งคาแฝกแซมขึ้นแกมกัน

ลมระริ้วปลิวพญาคาระยาบ

ระเนนนาบพลิวพลิกกระดิกหัน

คูโล่งลือทิวรุกขเรียงรัน

เพนเขตรคันขอบป่าพนาไลย

(Sunthorn Phu, 1922, p. 4)

เนื้อหาตัวอย่างที่ 3 นับเป็นการรับรู้ขอบเขตพื้นที่ในธรรมชาติที่เป็นการ “รับรู้ทางสายตา” ที่ชัดเจนที่สุดครั้งหนึ่งของสุนทรภู เพราะได้บรรยายถึงสายลมที่พัดบนทุ่งพญาคาจนพญาปลิวไปมา ทุ่งพญานี้ น่าจะกว้างใหญ่พอสมควร แต่อย่างไรก็ตามพื้นที่ที่อยู่ต่อจากทุ่งพญาก็คือแนวป่าซึ่งเปรียบเสมือนเส้นรอบนอกของทุ่งพญาไปโดยปริยาย หากให้คนไทยปัจจุบันบรรยายถึงการรับรู้พื้นที่ทุ่งพญาและแนวป่าเช่นนี้ ผู้เขียนเชื่อว่าหลายคนคงเริ่มต้นด้วยการคาดคะเนความกว้างยาวของพื้นที่ทุ่งพญา ซึ่งอาจคิดเป็นกิโลเมตร หรือ กี่ไร่ จิตรกรในปัจจุบันอาจจะรับรู้พื้นที่นี้ในรูปแบบการหารูปร่าง (shape) ของทุ่งพญาว่าเป็นสี่เหลี่ยมคางหมู หรือวงรี เป็นต้น ทั้งการคำนวณเป็นหน่วยวัดหรือการหารูปร่างเรขาคณิตเช่นนี้ต่างเป็นผลพวงของการศึกษาปัจจุบันที่มองพื้นที่เป็นเรื่องกายภาพทางวิทยาศาสตร์ทั้งสิ้น เป็นที่น่าสนใจว่าสุนทรภูไม่ได้รับรู้ทุ่งพญาด้วยวิธีการทางวิทยาศาสตร์เช่นนี้ แต่ใช้รับรู้ผ่าน “ความเคลื่อนไหว” ของต้นหญ้าแทน การขยับตัวไปตามลมกลายเป็นเครื่องมือในการสร้างความเป็นพื้นที่ได้อีกทางหนึ่ง ลักษณะนี้สอดคล้องกับแนวคิดการรับรู้พื้นที่ของเมอโลต์-ปอนตีที่กล่าวว่าการรับรู้พื้นที่ใดพื้นที่หนึ่งของมนุษย์นั้นแท้จริงแล้วไม่ได้มีลักษณะหยุดนิ่ง สามารถเปลี่ยนไปได้ตลอดเวลา ทุกครั้งที่สุนทรภูเงยหน้ามองทุ่งพญา ภาพของทุ่งพญานั้นก็จะเปลี่ยนไปทุกครั้ง นอกจากประเด็นเรื่องภาพทุ่งพญาที่เคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาแล้ว ผู้เขียนยังสังเกตด้วยว่านับเป็นอีกครั้งหนึ่งที่กระแสมได้ช่วยให้การรับรู้พื้นที่ของสุนทรภูปรากฏชัดขึ้น เพียงแต่ครั้งนี้ไม่ใช่การที่กระแสมมากระทบผิวหนัง แต่เป็นกระแสมที่ไปกระทบวัตถุอื่น (ทุ่งพญากับแนวป่า) จนสามารถสร้างความเคลื่อนไหวแบบต่าง ๆ (ทุ่งพญาเคลื่อนที่ไปมาในขณะที่แนวต้นไม้

ของป่าหุคอยู่กัณฑ์) ผู้เขียนเห็นว่าลักษณะการไหวของทุ่งหญ้าในบทกวีของสุนทรภู่ที่น่าจะเปรียบเทียบกับฉากใบไม้ไหวบนผนังในภาพยนตร์ของโอสุ เพราะทั้งสองล้วนเป็นการกล่าวถึงวัตถุเพียงหนึ่งชิ้น แต่มีลักษณะเคลื่อนไหวอยู่กับที่จนเกิดการเปลี่ยนปริมาตร (volume) อย่างไม่สิ้นสุด ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการประกอบสร้าง (assemblage) ของ ฌีส์ เดอเลซ อย่างชัดเจน ปริมาตรของพื้นที่ทุ่งหญ้าที่ลมพัดไหวของสุนทรภู่คือการที่หญ้าแต่ละต้นได้รับแรงลมจนพัดเอนไปมา มวลของหญ้าแต่ละต้นก็ส่งผลต่อการไหวเอนของหญ้าต้นข้าง ๆ เมื่อผลลัพธ์นี้แผ่ขยายไปมากก็ทำให้มวลรวม หรือ ปริมาตรรวม ของทั้งท้องทุ่งหญ้าเกิดความเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องไม่รู้จบ

## 4

ถึงบางว้าวเห็นแต่ศาลตระหง่านง้ำ

ล่องน้ำค้างย้อยเปนฝอยฝน

ดาวเดือนดับลับเมฆเปนหมอกมล

สุริยนเยียมฟ้าพนาไลย

พอเรือออกนอกชวากปากตะครอง

ค่อยลอยล่องตามลำแม่น้ำไหล

ดูกว้างขวางว่างเว้งวิเวกใจ

เปนพงไพรผุ่นกวิหคบิน

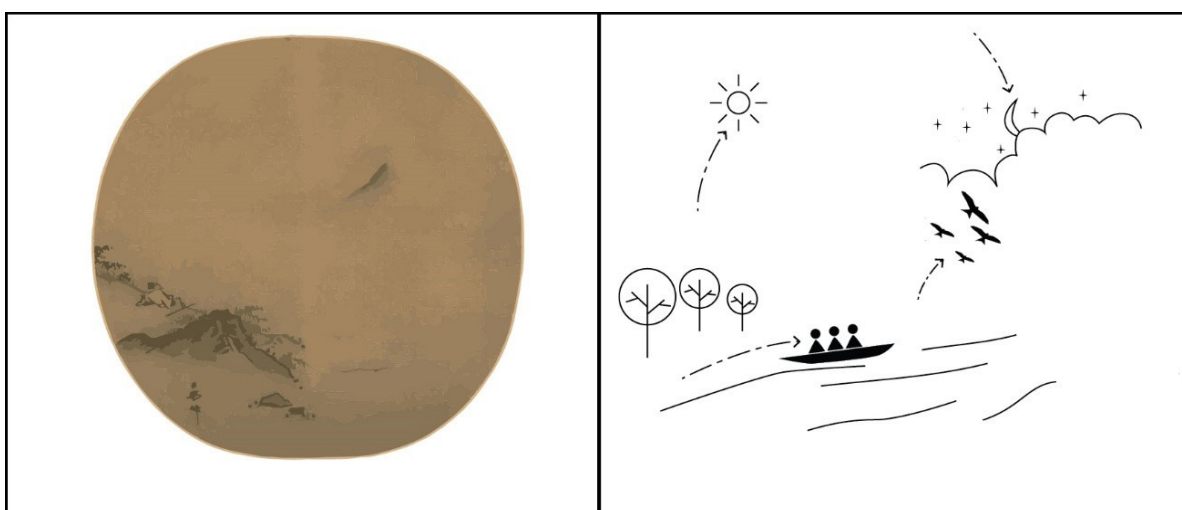
(Sunthorn Phu, 1922, p. 10)

เนื้อหาตัวอย่างที่ 4 กล่าวถึงจังหวะที่พระจันทร์กำลังตกดิน ดาวกำลังจางหายไปจากท้องฟ้า และในขณะเดียวกันพระอาทิตย์ก็กำลังขึ้น แต่พระจันทร์ในเนื้อหานี้ไม่ได้ตกดินแบบธรรมดา แต่เป็นการเคลื่อนที่ลับหายไปในกลุ่มเมฆหมอก (ลับเมฆเปนหมอกมล) นับเป็นสุนทรียของสุนทรภู่ที่ชื่นชมความงามของธรรมชาติขณะเปลี่ยนผ่านช่วงเวลากลางคืนเป็นรุ่งสาง ความพร่าเลือน (blur) และการเปลี่ยนผ่านที่ปริมาณ (volume) ของแสงอาทิตย์ค่อย ๆ เพิ่มขึ้น ตัวอย่างนี้นับเป็นอีกครั้งหนึ่งที่สุนทรภู่ใช้ทัศนธาตุ (visual elements) ในการบรรยายถึงลักษณะพื้นที่ที่ตนกำลังประสบอยู่

หากวิเคราะห์ตามแนวคิดแบบธรรมชาตินิยมของจีน อารมณ์สุนทรียของสุนทรภู่ที่กำลังดื่มด่ำกับพื้นที่รอบตัวที่ธรรมชาติกำลังพร่าเลือนและกำลังเปลี่ยนแปลงคล้ายกับบทกวีของหวังเหว่ยที่กล่าวถึงการเดินทางไปสู่ปลายทางแม่น้ำแล้วนั่งมองเมฆที่กำลังลอยขึ้น อย่างไรก็ตามด้วยขนบของศิลปินจีนที่ผู้เขียนบทกวีกับจิตรกรมักเป็นคนเดียวกัน ทำให้ผลงานของหวังเหว่ยมีทั้งคำบรรยายและภาพ จึงง่ายต่อการนำไปอ้างอิงต่อในโลกของทัศนศิลป์และสถาปัตยกรรมเมื่อต้องการกล่าวถึงพื้นที่หรือสเปซในแบบตะวันออก ในขณะที่ผลงานของสุนทรภู่เหลือปรากฏเพียงงานเขียน ไม่มีจิตรกรรม จึงขาดเครื่องมือช่วยในการสร้างภาพ (visualized) ให้ปรากฏแก่ผู้ศึกษางานรุ่นหลัง หากวิเคราะห์ให้ลึกลงไปอีกจะพบว่า การรับรู้พื้นที่ของสุนทรภู่ในเนื้อหาตัวอย่างที่ 4 นี้มีลักษณะดื่มด่ำ (immersive) สูงมาก เพราะต้องอาศัยความเข้าใจพื้นที่แบบทรงกลม 360 ไม่ใช่ความเข้าใจพื้นที่ผ่านการวาดในกระดาษที่มีลักษณะแบนเป็นสองมิติ ต้องไม่ลืมว่าโดยธรรมชาติของสายตามนุษย์นั้นจะสามารถมองสิ่งต่าง ๆ ได้ทีละด้าน เช่น มองไปทางตะวันออกหรือตะวันตก แต่การจะทำความเข้าใจบรรยากาศของพื้นที่ที่สุนทรภู่กำลังอธิบายได้นั้นจำเป็นต้องคิดถึงทิศตะวันตก (ที่พระจันทร์กำลังลับฟ้า) ไปพร้อม ๆ กับทิศตะวันออก (ที่พระอาทิตย์กำลังขึ้น) อีกทั้งยังต้องคิดถึงความเปลี่ยนแปลงเลื่อนไหลของปริมาณแสงที่ค่อย ๆ เพิ่มขึ้น ตำแหน่งของเรือที่ค่อย ๆ ไหลไปตามแม่น้ำ รวมถึงผุ่นนกที่บินผ่านมา ซึ่งอาจจะปรากฏขึ้นจากทิศใด ๆ ก็ได้รอบตัวของสุนทรภู่ แม้ว่าทั้งผลงานของหวังเหว่ยและสุนทรภู่จะมีจุดที่คล้ายกันตรงที่กล่าวถึงความพร่าเลือนของธรรมชาติรอบตัวที่

โอบล้อมตัวศิลปินเอาไว้ แต่ก็มี ความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัดอย่างน้อยหนึ่งประการคือ ขณะที่สุนทรภู่บรรยายถึง ความเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ ตัวของสุนทรภู่ซึ่งอยู่ในเรือได้เคลื่อนที่ไปด้วย ขณะที่ห้วงเหวายนั้นไม่ได้เคลื่อนที่ (เพราะกำลังนั่งอยู่) ความดื่มด่ำกับธรรมชาติของห้วงเหวายเป็นการนิ่งเฉย (passive) เพื่อปล่อยให้ตนเองสลายกลายเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ ขณะที่การดื่มด่ำกับธรรมชาติของสุนทรภู่มิได้เป็นลักษณะเป็นผู้ลงมือกระทำ (active) มากกว่า เรือที่สุนทรภู่บังคับให้ไหลไปในแม่น้ำนั้น ไม่ได้ขัดแย้งอะไรกับวิถีของธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นการขึ้นและลงของพระจันทร์และพระอาทิตย์ ผุ่่นกบิน แสงที่เปลี่ยนไป สำหรับสุนทรภู่แล้ว มนุษย์ไม่จำเป็นต้องหยุดนิ่งเพื่อชื่นชมธรรมชาติ มนุษย์ที่ปฏิบัติภารกิจของตนในชีวิตประจำวัน (เช่น พายเรือ) ก็เป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติได้เช่นกัน

นอกจากลักษณะนิ่งเฉยและลงมือ (passive / active) ที่แตกต่างกันแล้ว ผู้เขียนยังพบว่า ตำแหน่งการมองหรือ view point ของสุนทรภู่และห้วงเหววยังแตกต่างกันอีกด้วย ในขณะที่ห้วงเหววยุคอยู่กับที่เพื่อมองธรรมชาติ ออกไปรอบตัวจึงมีตำแหน่งการมองจากจุดเดียว แต่สุนทรภู่มักต้องเคลื่อนที่ตลอดเวลา (เพราะอยู่บนเรือที่กำลังไหลไปตามแม่น้ำ) ซึ่งนับว่าเป็นเรื่องที่ยากมากที่จะถ่ายทอดปรัชญาสุนทรียศาสตร์เชิงพื้นที่ผ่านสถานการณ์อย่าง สุนทรภู่ อาจมีผู้โต้แย้งว่าศิลปินอิมเพรสชันนิสม์อย่าง ปอล เซซานน์ได้เคยประสบความสำเร็จในการถ่ายทอดมุมมองจากหลายจุดเช่นนี้แล้ว แต่ผู้เขียนมองว่ามุมมองของเซซานน์ยังไม่มีพลวัตสูงมากนัก เพราะความเปลี่ยนแปลงจากการเงยหน้ามองหุบเขาหรือทิวทัศน์ก่อนป้ายพู่กันน่าจะยังไม่เท่าความเปลี่ยนแปลงของสุนทรภู่ที่เมื่อเงยหน้าแต่ละครั้งเรือก็พาห่างจากจุดเดิมไปไกลแล้ว สำหรับผู้เขียนแล้วการรับรู้พื้นที่ของธรรมชาติที่กำลังเปลี่ยนแปลงไปในขณะที่ตนเองก็เคลื่อนที่ไปด้วยนับว่าเป็นเรื่องที่น่าสนใจศึกษาเพิ่มเติมเป็นอย่างยิ่ง อย่างไรก็ตามจะเห็นว่าทั้งห้วงเหววย เซซานน์ และสุนทรภู่ต่างก็รับรู้พื้นที่โดยเป็นอิสระจากโลกทัศน์ กว้าง ยาว สูง แบบวิทยาศาสตร์ทั้งสิ้น



ภาพที่ 2 แผนภาพเปรียบเทียบจิตรกรรมประกอบบทกวีของห้วงเหวกับภาพประกอบที่สร้างขึ้นจากเนื้อหาบางตอนในนิราศเมืองแกลงงานศิลปะ

ภาพถ่าย Note: From Clevelandart.org, 2022

ภาพขวา Note: From © Janat Thiengsurin 16/03/2022



นอกจากกลอนที่ยกมาทั้ง 4 ส่วน ยังมีเนื้อหาที่น่าสนใจที่อาจจะกระจายอยู่ในเนื้อหาส่วนต่าง ๆ ของนิราศเมืองแกลง ซึ่งเมื่อรวบรวมเข้าด้วยกันแล้วก็พบลักษณะทางสสารนิยมที่น่าสนใจเช่นกัน ได้แก่

ผู้เขียนพบว่าสุนทรภู่รับรู้พื้นที่ด้วยวิธีคิดแบบสสารนิยมเชิงวัฒนธรรม โดยสุนทรภู่อะลุถึงความเป็นพื้นที่แบบบ้านนอกผ่านวิถีชีวิต (lifestyle) ของผู้หญิงชาวบ้าน สังเกตได้จากหลายครั้งที่สุนทรภู่อ้างถึงสาวชาวบ้านอย่างไม่ลืมหูลืมปาก ไม่ว่าจะเป็น นางช้วนาก็ไม่น่าจะชื่นใจ คราบซีไคร่คร่ำคร่าดงทาดราม (ต้นฉบับเขียนว่า ไค ไม่มี “ล”), ดูรูปร่างนางบรรดาแม่ค้าเคียง เห็นเกลี้ยงเกลี้ยงกลิ้งกลิ้งเป่นอย่างกลาง, พาที่อ้อเออเสียงเหอนหนอ แลชีไศลใส่ตาบเปนคราบคอ ฯลฯ ทั้งนี้เพื่อเปรียบเทียบว่าผู้หญิงชาวบ้านช่างเนื้อตัวสกปรก พุดจากก็ไม่ไพเราะเหมือนสาวชาววังที่ตนคุ้นเคยในเมืองกรุง หากไม่มีวัฒนธรรมชาวบ้านเหล่านี้ สุนทรภู่อีกอาจจะไม่ได้รู้สึกตัวว่าตนเองกำลังตกอยู่ในพื้นที่บ้านนอก ซึ่งเป็นข้อตรงข้ามกับเมืองกรุงที่ตนเองจากมา ในขณะที่ Mulk Raj Anand ใช้เครื่องมือทางวัฒนธรรมอย่างสถาปัตยกรรม หรือบ่อน้ำ เป็นเครื่องมือในการสร้างการรับรู้ถึงความเป็นพื้นที่แบบสสารนิยมเชิงวัฒนธรรม สุนทรภู่อิงวัฒนธรรมชาวบ้านของผู้หญิงเป็นเครื่องมือแทน อย่างไรก็ตามเป็นที่แน่นอนว่าสุนทรภู่มิได้มีแนวคิดที่ต่อสู้เพื่อลดความแตกต่างทางชนชั้นเหมือนคาร์ล มาร์กซ์แต่อย่างใด สุนทรภู่อิงใช้บริบททางวัฒนธรรมของสตรีเป็นเครื่องมือช่วยในการเดินเรื่องเท่านั้น เห็นได้ชัดว่าการตกอยู่ในวงล้อมของผู้หญิงชาวบ้าน (ชั้นต่ำ) คือสภาวะที่สุนทรภู่อำนาจไม่ได้และอยากจะกลับไปหาชีวิตในวัง (ชั้นสูง) แม้ในแง่กระบวนการอาจจะพอเรียกได้ว่าสสารนิยมเชิงวัฒนธรรม (ซึ่งพัฒนามาจากสสารนิยมเชิงประวัติศาสตร์) แต่ในแง่เป้าหมายแล้ววิธีคิดของสุนทรภู่นั้นเรียกว่าสวนทางกับคาร์ล มาร์กซ์เลยทีเดียว

แม้ว่านิราศเมืองแกลงจะมีบทที่บรรยายถึงธรรมชาติอยู่หลายส่วนด้วย แต่น้ำเสียงของสุนทรภู่อิงมีต่อธรรมชาติรอบตัวนั้นก็ไม่แน่ว่าจะเป็นแง่บวกเสมอไป สาเหตุหนึ่งน่าจะมาจากบริบทธรรมชาติการเดินทางในแม่น้ำของสุนทรภู่อิงที่จัดว่าทั้งอันตรายและยากลำบาก ไม่ว่าจะเป็นการเล่นเรือในคลองแคบต้องระวังไม่ให้เรือชิดฝั่งเกินไปเพราะอาจจะมีเสื่อในป่า จระเข้ในแม่น้ำที่เจอหลายครั้งตลอดการเดินทาง ต่อมาในกลางน้ำที่อาจชนเรือแตก ยุงที่ชุกชุมตลอดจนคลื่นในแม่น้ำที่อาจพัดให้เรือคว่ำหรือออกนอกเส้นทางจนออกทะเลไปได้ อย่างไรก็ตามผู้เขียนพบว่าสุนทรภู่อ่อนช้อยจะกล่าวถึง “ลมและกลิ่นหอม” ในธรรมชาติด้วยน้ำเสียงที่ค่อนข้างเป็นกลางหรือค่อนข้างไปในเชิงบวก เช่น ในดงดอนดอกพยอมหอมระเหยหายระหวยด้วยพระพายมาชายเซย, ยามพระพายชายเซยรำเพยพาหอมบุบผารื่นรื่นชื่นอารมณ์, ลมเย็นเย็นอยากดูหมุ่มมัจฉา, ลมระริ้วปลิวหล้าคาระยาบ ระเนนนาบพลั่วพลิกกระดิกหัน ดูโล่งลั่วทิวรุกขเรียงรัน เปนเขตรคันขอบป่าพนาไลย, ไหนจะต้องลองน้ำค่างโปรย เมื่อลมโชยขึ้นนวลจะชวนเซย, หอมบุบผาสาโรชมารื่นรื่น เป็นต้น สังเกตได้ว่าสายลมพัดเป็นองค์ประกอบสำคัญในการแสดงถึงอารมณ์เชิงบวกของสุนทรภู่อิง โดยเฉพาะอย่างยิ่งสายลมที่มีกลิ่นหอมของดอกไม้เจือมาด้วยน่าจะจะเป็นสิ่งที่สุนทรภู่อิงพึงพอใจและอยากดื่มด่ำ (immerse) กับธรรมชาติในลักษณะนี้มากที่สุด สิ่งนี้นับว่าต่างจากธรรมเนียมของจีนในแง่ที่ว่าธรรมเนียมของจีนใช้สัมผัสทางตาเป็นหลัก เช่น ขอบฟ้าที่หลอมรวมกับขอบน้ำ หรือภูเขาที่หลอมรวมกับก้อนเมฆ ในขณะที่สุนทรภู่อิงสัมผัสทางผิวหนังและการดมกลิ่น เช่น ลมระริ้ว ลมเย็น หอมโชย

อย่างที่กล่าวไปแล้วว่าธรรมชาติของสุนทรภู่มิทั้งแบ่งแวกและแ่งลบ ธรรมชาติที่รุนแรงอย่างเช่น ฝนเดือนเก้าที่ตกพรำตลอดเวลา หากมองตามกรอบการผลิตสร้างทางพื้นที่ (production of space) ของเลอแพนวอร์ ซึ่งศึกษาโดยเฮาส์มานน์ (Hausmann, 2022) ก็น่าจะถือได้ว่ามีลักษณะของหลังมนุษย์นิยมแฝงอยู่เช่นกัน เพราะสภาพแวดล้อมที่ฝนตกพรำนั้นถือเป็น “ผู้กระทำ” และเป็น “ศูนย์กลาง” ที่ส่งผลกระทบต่อมนุษย์ที่เกี่ยวข้องทุกคนในเรื่อง สุนทรภู์รับรู้ถึงการมีอยู่ของพื้นที่อันเกิดจากสภาพฝนพรำที่ทำให้คนทุกคนในเมืองแกลง (รวมถึงตัวสุนทรภู์ด้วย) ต้องจำยอมถูกกักขังอยู่แต่ในบ้าน ฝนที่พรำตลอดเวลานี้ได้กระทบจิตใจผ่านความรู้สึกเหงา อีกทั้งยังกระทบต่อร่างกายผ่านความเจ็บป่วยที่ทำให้สุนทรภู์ต้องนอนจมเจียนตายในเวลาต่อมาอีกด้วย เป็นที่น่าเสียดายว่าสุนทรภู์ไม่ได้ขยายความบทบาทของฝนเดือนเก้าให้มากกว่านี้

การวิเคราะห์ในส่วนสุดท้ายจะใช้แนวคิดขานจ้าย (Shanzhai) มาอ่านงานของสุนทรภู์ เป็นที่ทราบกันอยู่แล้ว Shanzhai คือปรัชญาสุนทรียศาสตร์ที่ไม่ต้องการความเป็นต้นฉบับ (original) เช่น การทำซ้ำสิ่งที่มีอยู่แล้ว (imitate) หรือการฉวยโอกาสจากสิ่งที่มีอยู่แล้ว (appropriation) จากการศึกษาจิตรกรรมเมืองแกลง ผู้เขียนพบว่าสุนทรภู์ได้ทำการ appropriate ชื่อสถานที่มา “เล่น” ในบทกลอนหลายครั้ง การเอาของ original มาเล่นนี้ก็เป็นที่วิพากษ์ของขานจ้ายแบบหนึ่งเช่นกัน ตัวอย่างเช่น ถึงทับนางวางเวงฤดูไทยวับ เห็นแต่ทับขวานอยู่อย่างไสรย (เอาชื่อ “ทับนาง” มาเล่นกับ “ทับขวาน”) ถึงบางผิ้งผิ้งรังก็รังร้าง (เล่นกับคำว่าผิ้ง) ถึงบางสมัค (ต้นฉบับเขียนว่า “สมัค” ไม่มี “ร”) เหมือนพี่รักสมัคมาด (เล่นกับคำว่าสมัค) ถึงบางไผ่ไม่เห็นไผ่แปนไพรชฎ (เล่นกับคำว่าไผ่) ถึงสามปลื้มพินี้รำปล้าแต่ทุกข์ สุดจะปลุกใจปลื้มให้ลืมห้าง (เล่นกับคำว่าปลื้มสลับคำทุกข์ซึ่งมีความหมายตรงข้าม) เป็นต้น จากตัวอย่างที่ยกมานี้สุนทรภู์หยิบฉวยเอาชื่อสถานที่มาเล่นอย่างสนุกสนาน บางครั้งก็ล้อเลียนชื่อสถานที่นั้น บางครั้งก็บิด (twist) ให้เข้ากับเรื่องส่วนตัวของตนเอง สิ่งที่สุนทรภู์ทำคือมองชื่อเหล่านั้นเป็นวัตถุ (object) หากเจอสิ่งใดถูกใจใช้ประโยชน์ในนิราศได้ ก็ฉวยนำมาใช้ทันที

### ข้อสรุป อภิปรายและข้อเสนอแนะ

การรับรู้พื้นที่แบบสสารนิยมที่ปรากฏอย่างชัดเจนในนิราศเมืองแกลงของสุนทรภู์ คือ บุคลาธิษฐาน (anthropomorphism), สสารนิยมเชิงวัฒนธรรม (cultural materialism), การประกอบสร้าง (assemblage), ธรรมชาตินิยม (philosophy of nature) และขานจ้าย (Shanzhai) นอกจากนั้นยังมีการรับรู้พื้นที่แบบสสารนิยมตามแนวทางหลังมนุษย์นิยม (posthumanism) อีกด้วย แต่เป็นที่น่าสนใจว่าแนวทางสุดท้ายนี้มีข้อมูลไม่มากนัก

ในบรรดาวิธีคิดสสารนิยมทั้งหมดที่ได้ทดลองนำไปวิเคราะห์ผลงานของสุนทรภู์ ผู้เขียนพบว่าสุนทรภู์ได้ให้ตัวอย่างของการใช้ธรรมชาตินิยมอย่างหลากหลายและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ในขณะที่คนทั่วไปมักจะรับรู้พื้นที่ผ่านผัสสะทางสายตาและอ้างอิงวิธีคิดแบบวิทยาศาสตร์ เช่น พื้นที่รูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส กว้างกี่เมตร ยาวกี่เมตร แต่สุนทรภู์ใช้ผัสสะหลากหลายชนิดมากในการรับรู้พื้นที่ ตั้งแต่ผัสสะทางผิวหนัง ที่รับรู้ถึงความเย็นเยือก ผัสสะทางการดมกลิ่น ที่รับรู้กลิ่นหอมของดอกไม้หรือกลิ่นเหม็นของพื้นที่ตากปลา รวมไปถึงการรับรู้พื้นที่ในแบบ 360 องศา (รับรู้ทิศรอบตัวทุกทิศในเวลาเดียวกัน) องค์ความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ผัสสะที่หลากหลายของสุนทรภู์คือการเพิ่มโอกาสให้กับตนเองที่จะดื่มด่ำ (immerse) ไปกับธรรมชาติมากขึ้น เป็นการช่วยเปิดประตูสู่การตีความหรือ

การสร้างสรรค์พื้นที่แบบธรรมชาตินิยมอย่างหนึ่ง ผู้เขียนเห็นว่านักออกแบบตกแต่งภายใน หรือ สถาปนิกหลายคนของไทยในปัจจุบันหลายคนก็ได้ใช้แนวคิดสสารนิยมแบบธรรมชาตินิยมนี้ในการออกแบบอยู่แล้ว บางท่านอาจจะได้รับแรงบันดาลใจจากผลงานของสถาปนิกหรือศิลปินต่างประเทศ บางท่านอาจจะเกิดจากปรีชาญาณของตนเอง แต่หากมีการศึกษาผลงานของสุนทรภู่ให้ลึกซึ้ง ก็ย่อมจะเป็นอีกหนึ่งทางเลือกสำหรับการพัฒนาต่อยอดให้เกิดแง่มุมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของไทยมากยิ่งขึ้น จนอาจจะกลายเป็นทุนทางวัฒนธรรมแบบใหม่ที่สามารถนำเสนอสู่ตลาดโลกได้ ไม่ต่างอะไรกับการศึกษาสุนทรียศาสตร์ในกลอนและจิตรกรรมของหวัง เหว่ยซิงได้กลายเป็นแรงบันดาลใจให้สถาปนิกหลายต่อหลายท่าน ยิ่งไปกว่านั้นธรรมชาตินิยมยังสอดคล้องกับแนวคิดหลังมนุษย์นิยม (posthumanism) ที่กำลังเป็นที่นิยมในโลกอีกด้วย

แนวคิดการประกอบสร้าง (assemblage) สสารนิยมเชิงวัฒนธรรม (cultural materialism) และบุคลาธิษฐาน (anthropomorphize) เป็นอีกสามแนวคิดที่แม้จะสามารถพบได้ในนิราศเมืองแกลงแต่ผู้เขียนมีความเห็นว่ายังมีข้อติดขัดเมื่อต้องการนำไปประยุกต์ใช้กับการทำงานสร้างสรรค์ในยุคปัจจุบัน แนวคิดการประกอบสร้างนั้นพบเพียงครั้งเดียวคือ พง์หญ้าคาที่พลิ้วไหว จึงถือว่ามีข้อมูลน้อยไป ส่วนสสารนิยมเชิงวัฒนธรรมแม้จะพบได้หลายครั้งเมื่อสุนทรภู่สัมผัสวัฒนธรรมชาวบ้าน (ซึ่งสุนทรภู่ไม่ใคร่จะชอบเท่าใดนัก) โลกทัศน์วัฒนธรรมแบบชนชั้นสูง (elite) ของสุนทรภู่ไม่น่าจะเหมาะกับการออกแบบในยุคปัจจุบันที่ต้องการแสวงหาสันติวิธีที่ต้องการลดความเหลื่อมล้ำของสังคมมากกว่าการแยกชนชั้น (stratification) ตามทฤษฎีของสุนทรภู่ ส่วนแนวคิดสุดท้ายนั้นคือ บุคลาธิษฐานก็พบเพียงครั้งเดียวเช่นกันคือ ตอตะเคียนที่เสมือนว่ามีนางตะเคียนสิงอยู่ การศึกษาค้นคว้าผลงานของสุนทรภู่เพิ่มเติมอาจจะช่วยให้เห็นวิธีคิดของสุนทรภู่ผ่านแนวคิดทั้งสามเพิ่มมากขึ้นจนถึงระดับที่นำไปปรับใช้ได้

ในส่วนแนวคิดแบบขานจ่าย รวมถึงการฉวยประโยชน์ (appropriation) นั้น ผู้เขียนเห็นว่าแม้การค้นพบวิธีคิดแบบนี้ในงานของสุนทรภู่แม้จะเป็นหลักฐานถึงสสารนิยมในเชิงประจักษ์ที่ดี แต่ไม่น่าจะช่วยสร้างแรงกระเพื่อม (impact) ให้กับการทำงานสร้างสรรค์เชิงพื้นที่ของไทยมากเท่าใดนัก เพราะการสร้างสรรคจากการฉวยประโยชน์เป็นสิ่งที่แพร่หลายในสังคมไทยพอสมควรอยู่แล้ว เห็นได้จากการสร้างสถานที่ท่องเที่ยวในไทยโดยใช้การตกแต่งแบบถนนในญี่ปุ่น (ฉวยเอาวัฒนธรรมของชาติอื่นมาใช้) การนำเจดีย์ไทยมาประดับบนหลังคาอาคารกระจกแบบโมเดิร์น (ฉวยเอามรดกทางวัฒนธรรมของตนเองมาใช้) การใช้มาสคอตรูปตัวมดขององค์กรที่ตั้งอยู่ในเขตบางมด (ฉวยเอาเรื่องราวในท้องถิ่นที่องค์กรตนเองตั้งอยู่มาใช้) เป็นต้น

สายฝนกับภูมิประเทศร้อนชื้นของไทยจะเป็นสิ่งที่เข้ากันได้ดี สภาพเมืองและตึกรามบ้านช่องสมัยใหม่อาจทำให้คนปัจจุบันรับรู้พลังของสายฝนที่เป็นผู้กระทำ (act) ต่อมุขน้อยลง การสร้างสรรค์พื้นที่เชิงสถาปัตยกรรมของคนไทยในปัจจุบันจึงมีแนวโน้มที่จะพยายามลดแรงกระทำจากสายฝนที่จะมาสู่มนุษย์ผ่านทางความพยายามหลายอย่าง ได้แก่ สร้างหลังคาด้วยเมทัลชีทรีดน้ำเพื่อป้องกันการรั่วซึม การใช้แผ่นยาง (membrane) เพื่อกันซึม เทคโนโลยีการรักษาระดับความชื้น เป็นต้น นอกจากนั้นคนไทยยังมักมีภูมิปัญญาเกี่ยวกับเทคโนโลยีการสร้างฝนเทียมที่มนุษย์สามารถควบคุมได้ว่าพื้นที่ใดจะเกิดฝนตกได้บ้าง ผู้เขียนเสนอว่าหากคนไทยได้ลองปล่อยให้สายฝนเป็นผู้กระทำหรือเป็นผู้กำหนดชะตากรรมของผู้คนเหมือนในสมัยก่อนบ้าง ก็อาจจะทำให้เกิดงานออกแบบสถาปัตยกรรมหรืองาน

สร้างสรรค์เชิงพื้นที่อีกหลายชนิดที่มีสุนทรียศาสตร์อันเกิดจากปรากฏการณ์ของสายฝนที่ตกลงมา ที่สำคัญที่สุดคือการถอดรื้อความคิดที่ว่ามนุษย์เป็นศูนย์กลางของทุกสรรพสิ่งนี้ คือรากฐานสำคัญที่สุดของแนวคิดหลังมนุษย์นิยมที่กำลังทวีความสำคัญขึ้นในโลกด้วย เพราะมนุษย์ได้ตระหนักแล้วว่ามนุษย์เองต่างหากคือตัวการก่อให้เกิดภัยพิบัติต่อโลก อย่างไรก็ตามอาจมีผู้แย้งได้ว่า สายฝนอันเฉอะแฉะและคาดเดาไม่ได้มันไม่ใช่สิ่งที่เหมาะสมกับโลกยุคสมัยใหม่ที่ต้องการความสะดวกรวดเร็ว ตลอดจนการผลิตอันมีประสิทธิภาพสามารถคำนวณทางคณิตศาสตร์ได้ ผู้เขียนยอมรับว่าในเชิงอุตสาหกรรมแล้วสายฝนน่าจะเป็นอุปสรรคขัดขวางกระบวนการผลิตทั้งในอุตสาหกรรม การเกษตร อุตสาหกรรมท่องเที่ยว และอุตสาหกรรมการผลิต แต่ผู้เขียนก็เล็งเห็นว่าแนวคิดหลังมนุษย์นิยมนี้เป็นทางออกที่ดีในอันที่มนุษย์จะอยู่ร่วมกับธรรมชาติ หากคนไทยมีสุนทรียศาสตร์เกี่ยวกับสายฝนที่สอดคล้องกับการอนุรักษ์ธรรมชาติก็น่าจะเป็นแนวทางการใช้ชีวิตที่น่าสนใจได้อีกทางหนึ่ง

ในความคิดของคนไทยทั่วไป เมื่อกล่าวถึงพื้นที่แบบไทยก็มักนึกไปถึงการวางผังแบบภูมิจักรวาล เขาพระสุเมรุหรือลวดลายประดับประดา ซึ่งล้วนเป็นสุนทรียศาสตร์เชิงจิตนิยมอันเนื่องมาจากแนวคิดพุทธ-พราหมณ์-ฮินดูทั้งสิ้น จากการศึกษาผลงานของสุนทรภู่ทำให้พบว่า นอกจากแนวคิดจิตนิยมแล้ว คนไทยเองก็มีรากเหง้าวัฒนธรรมการรับรู้ความงามของพื้นที่ผ่านสุนทรียศาสตร์แบบสสารนิยมมาอย่างยาวนานเช่นกัน องค์ประกอบของการสร้างสรรค์พื้นที่ในนิราศเมืองแกลง ได้แก่ สายลม สายฝน ความสด ความครึ้ม และร่มเงา น่าจะเป็นตัวอย่างที่ดีสำหรับผู้สร้างสรรค์งานศิลปะท่านอื่น ๆ จะนำไปต่อยอดให้เกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ตามแนวทางของตนเองต่อไป

## References

- Ainsworth, T. (2020, Mar 25). *Form Vs. Matter*. The Stanford Encyclopedia of Philosophy. <https://plato.stanford.edu/entries/form-matter/>
- Bala, A. (2020). Chinese Organic Materialism and Modern Science Studies: Rethinking Joseph Needham's Legacy. *Cultures of Science*, 3(1), 62-74. <https://dx.doi.org/10.1177/2096608320911316>
- Bhattacharya, R. (2011). *Studies on the Carvaka/Lokayata*. London: Anthem Press.
- Carter, R. & McCarthy, E. (2019, November 27). *Watsuji Tetsurō*. The Stanford Encyclopedia of Philosophy. <https://plato.stanford.edu/entries/watsuji-tetsuro/>
- Deleuze, G. (1994). *Difference and Repetition*. New York: Columbia University Press.
- Deleuze, G. (1997). *Cinema 2: The Time Image*. Minneapolis: University of Minnesota.
- Eidos84. (2011). *Merleau-Ponty - Exploration of the Perceived World: Space (English Subtitles)*. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=UMy\\_m1-BRJg&t=40s](https://www.youtube.com/watch?v=UMy_m1-BRJg&t=40s)
- Grubernitsch, director. (2020). *Slavoj Žižek on Lacan – Objet Petit a Explained Using Pokémon Go*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=b5Spuc1I7RO>
- Guyer, P. & Horstmann, R. P. (2021, Februar 5). *Idealism*. The Stanford Encyclopedia of Philosophy. <https://plato.stanford.edu/entries/idealism/>
- Han, B. C. (2017). *Shanzhai: Deconstruction in Chinese*. Boston, Massachusetts: The MIT Press.
- Han, B. C. [Twitter Post]. (2021, July 2). 9.27 AM. [https://twitter.com/Byung\\_ChulHan/status/1410787174879006727](https://twitter.com/Byung_ChulHan/status/1410787174879006727)
- Harvard GSD. (2013). *Arata Isozaki*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=FK3tdABZ5CU>
- Hausmann, M. (2016). *Concrete Reality: The Posthuman Landscapes of J.G. Ballard* [PhD dissertation], Chapman University. [https://digitalcommons.chapman.edu/english\\_theses/3/](https://digitalcommons.chapman.edu/english_theses/3/)

- Interaction Design Foundation. (n.d.). *Principles of Interaction Design derived from Merleau-Ponty*. Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/philosophy-of-interaction>
- Jamieson, J. & Smart, C. (2020, July 28). *Materialism*. Britannica. <https://www.britannica.com/topic/materialism-philosophy>
- Jobst, M. (2016). Writing Sensation: Deleuze, Literature, Architecture and Virginia Woolf's the Waves. *The Journal of Architecture*, 21(1), 55-67. <https://dx.doi.org/10.1080/13602365.2016.1140671>
- Kirshner, L. (2005). Rethinking Desire: The Objet Petit a in Lacanian Theory. *Journal of the American Psychoanalytic Association*, 53(1), 83-102. <https://dx.doi.org/10.1177/00030651050530010901>
- Lal, S. (2019). Thresholds of Caste and Nation: Mulk Raj Anand's Spatial Aesthetics in Untouchable. *Journal of Postcolonial Writing*, 55(1), 34-47. <https://dx.doi.org/10.1080/17449855.2018.1485592>
- Li Dan. (n.d). *The Concept of "Oku" in Japanese and Chinese Traditional Paintings, Gardens and Architecture: A Comparative Study*. <https://www.hues.kyushu-u.ac.jp/~2022renewal-backups/education/student/pdf/2009/2HE08084E.pdf>
- Marenko, B. & Van Allen, P. (2016). Animistic Design: How to Reimagine Digital Interaction between the Human and the Nonhuman. *Digital Creativity*, 27(1), 52-70. <https://dx.doi.org/10.1080/14626268.2016.1145127>
- Mark, J. J. (2020, June 17). *Charvaka*. World History Encyclopedia. <https://www.worldhistory.org/Charvaka/>
- Maybee, J. E. (2020, October 2). *Hegel's Dialectics*. The Stanford Encyclopedia of Philosophy. <https://plato.stanford.edu/entries/hegel-dialectics/>
- Miller, A. (2019, December 13). *Realism*. The Stanford Encyclopedia of Philosophy. <https://plato.stanford.edu/archives/win2019/entries/realism/>



- Nerdwriter1. (2020). *Why Did Ozu Cut to a Vase?* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=TcfZCCm4elo>
- Politakis, C. (2014). *The Human Body Matter: Notes on the Persistence of Anthropomorphism in Architecture*. Conference proceedings: What's the Matter? Materiality and Materialism at the Age of Computation. 328-335. [https://www.researchgate.net/publication/270273112\\_The\\_Human\\_Body\\_Matter\\_Notes\\_on\\_the\\_Persistence\\_of\\_Anthropomorphism\\_in\\_Architecture](https://www.researchgate.net/publication/270273112_The_Human_Body_Matter_Notes_on_the_Persistence_of_Anthropomorphism_in_Architecture)
- Rollins, P. (2020, July 15). *The Object That Doesn't Exist*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=no-n0E41wqA>
- Sanzo, K. (2018, April 25). *New Materialism(s)*. Critical Posthumanism. <https://criticalposthumanism.net/new-materialisms/>
- Sonic Acts. (2016, February 27). *Louis Henderson: 'Animism Is the Only Sensible Version of Materialism'*. Vimeo. <https://vimeo.com/158145401>
- Sunthorn Phu. (1922). *Prachum kl̄on nirāt t̄ang t̄ang phāk thī nung : Sunthorn Phu sī rīrang [A collection of travelling poems, part I: Sunthorn Phu's four travelling poems]*. ed. Phraya wichit wong wutthi krai Krung Thēp Mahā Nakhōn . Bangkok: Sophon Printers. <https://www.car.chula.ac.th/display7.php?bib=b1292922>
- Tripp, T. (n.d.). *An Outline of Philosophy Materialism versus Idealism*. Marxists. <https://www.marxists.org/history/australia/1970/philosophy2.htm>
- Tucker, J. A. (2003). *Japanese Views of Nature and the Environment*. edited by Helaine Selin. In *Nature across Cultures: Views of Nature and the Environment in Non-Western Cultures*, 161-183.
- Verma, K.D. (2008). The Metaphors of Untouchable and Coolie in Mulk Raj Anand's Novels *Untouchable* and *Coolie* and His Sense of Social Justice. *Asiatic*, 2(1), 32-46. <https://doi.org/10.31436/asiatic.v2i1.362>
- Voorhees, G. (2016). Materialist Fantasies: The voice of objet petit a in digital games. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 8(3), 247-264. DOI: 10.1386/jgvw.8.3.247\_1