

เทศกาลศิลปะน้ำและดินนิวกะตะ ค.ศ. 2015

ชัยยศ อิมวัชรพันธ์ุ

รองศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์กวีชาตฤกษ์ศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



คำสำคัญ เทศกาลศิลปะ จังหวัดนิวกะตะ ศิลปะกับธรรมชาติ

บทคัดย่อ

ญี่ปุ่นเป็นหนึ่งในประเทศที่ให้ความสำคัญกับการจัดเทศกาลศิลปะ (Art Festival) มามากกว่า 20 ปีแล้ว ในปัจจุบันมีเทศกาลศิลปะลักษณะต่างๆ ทั้งแบบทุกปี สองปีครั้งและสามปีครั้งสลับกันจัดทำให้เกิดเทศกาลศิลปะในจุดต่าง ๆ ของประเทศทุกปี เทศกาลเหล่านี้ได้รับความนิยมทั้งในระดับชาติและในระดับนานาชาติ บางเทศกาลสามารถดึงดูดคนได้หลายแสนคนในหนึ่งครั้ง งานวิจัยนี้ต้องการทำความเข้าใจกระบวนการ เช่น การคัดเลือกศิลปิน การเลือกสถานที่ติดตั้งและการแสวงหาความร่วมมือกับคนในท้องถิ่นที่มีลักษณะเป็นชนบท ผลการวิจัยพบว่าจังหวัดนิวกะตะที่มีภูมิประเทศเป็นบึงน้ำ (คำว่า กะตะ แปลว่า บึงน้ำ) เทศกาลศิลปะ

ใช้ลักษณะเด่นนี้เป็นโจทย์สำหรับศิลปิน ศิลปินต้องทำความเข้าใจสภาพพื้นที่ก่อนจึงจะสามารถสร้างสรรค์งานศิลปะได้ นอกจากนี้ศิลปินยังต้องเลือกสถานที่ติดตั้งงานศิลปะที่บางครั้งเป็นในบึงน้ำ ในอาคารร้าง ในบ้านเรือน ฯลฯ กระบวนการดังกล่าวทำให้เกิดการสนทนา แสวงหาความร่วมมือกับคนในท้องถิ่นและในบางกรณีได้รับความร่วมมือในระดับของการเข้ามาร่วมสร้างผลงานศิลปะด้วยความสามารถทางการช่างของตนเอง ในกระบวนการชมงาน ผู้ชมจะต้องเดินทางผ่านภูมิประเทศรูปแบบต่าง ๆ ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะเฉพาะของพื้นที่ขึ้นมาอีกโสดหนึ่งด้วย

1 บทนำ

1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหา

เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปกิจกรรมเกี่ยวกับศิลปะ ทั้งการสร้างสรรค์, การจัดแสดงผลงานสร้างสรรค์, กระบวนการชม ไปจนกระทั่งกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการให้การศึกษาในระดับต่าง ๆ เป็นหนึ่งในหัวใจสำคัญของสังคมสมัยใหม่ เนื่องจากมีส่วนผลักดันคุณภาพของคนในสังคมด้านต่าง ๆ (แม้ปัจจุบันจะเน้นกันแต่ในด้านเศรษฐกิจก็ตาม) ในแง่มุมของกิจกรรมการจัดแสดง พิพิธภัณฑ์ศิลปะเคยทำหน้าที่นี้เป็นหลัก แต่โลกตั้งแต่ทศวรรษที่ 1990 เป็นต้นมา เกิดกระแสการจัดเทศกาลศิลปะ เนื่องจากเห็นว่าสามารถพัฒนามากิจกรรมได้กว้างขวางกว่าการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่เป็นตัวอาคารเพียงอย่างเดียว เทศกาลศิลปะสามารถนำศิลปะออกไปจัดแสดงในชนบท ในสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติ หรือในบางกรณีสามารถใช้อาคารร้างที่ดูเหมือนจะเป็นสิ่งไร้ประโยชน์ให้กลับคืนชีวิตขึ้นมาใหม่

ญี่ปุ่นเป็นหนึ่งในประเทศที่ให้ความสนใจกับการจัดเทศกาลศิลปะ ปัจจุบันมีเทศกาลศิลปะมากกว่าสิบรายการสลับกันจัดขึ้นทุกปี บางรายการสามารถดึงดูดผู้ชมได้มากกว่า 500,000 คนต่อครั้ง ซึ่งนับว่าน่าสนใจ เทศกาลศิลปะน้ำและดินนิอะตะเป็นหนึ่งในเทศกาลศิลปะที่มีลักษณะเฉพาะตัว เนื่องจากพยายามใช้สภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์, ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมมาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดเทศกาลด้วย

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

ทำความเข้าใจลักษณะเฉพาะทางภูมิศาสตร์, ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของเทศกาลศิลปะน้ำและดินนิอะตะ ที่มีผลต่อกระบวนการจัดเทศกาลทั้งในแง่การเลือกสรรผลงานศิลปะ, ลักษณะเฉพาะของงานศิลปะ, การติดตั้งและการชม

1.3 ขอบเขตของการศึกษา

ศึกษาเทศกาลศิลปะน้ำและดินนิกะตะ สำหรับ ค.ศ. 2015 โดยการศึกษาจากภาคเอกสาร และการเดินทางไปชมเทศกาลด้วยตนเอง

1.4 วิธีการศึกษา

1. ศึกษาลักษณะเฉพาะทางภูมิศาสตร์, ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของเมืองนิกะตะ เพื่อทำความเข้าใจพื้นฐานของเมืองนี้
2. ศึกษาประวัติศาสตร์การจัดงานตั้งแต่ครั้งแรกจนถึง ค.ศ. 2015 เพื่อให้เห็นลักษณะเฉพาะ เป้าหมาย ขอบเขตและงานศิลปะที่เคยถูกจัดแสดงในเทศกาลครั้งก่อนๆ
3. เดินทางชมเทศกาลศิลปะในเดือนสิงหาคม ค.ศ. 2015 เพื่อศึกษาและทำความเข้าใจรูปแบบและเนื้อหาของงานศิลปะ, กระบวนการชมและประเมินด้วยตัวผู้วิจัยเอง
4. ทำการสรุปข้อมูลทั้งที่ศึกษาจากเอกสารและที่ได้ชมด้วยตนเองเพื่อให้เกิดความเข้าใจและเรียบเรียงเป็นเอกสารเผยแพร่ต่อไป

1.5 กรอบแนวคิดการศึกษา

เทศกาลศิลปะมีลักษณะเด่นในแง่ที่เป็นการนำศิลปะออกมาจัดแสดงนอกอาคารพิพิธภัณฑ์ศิลปะ รูปแบบและเนื้อหาของงานศิลปะย่อมแตกต่างออกไปจากการจัดแสดงในอาคาร เทศกาลศิลปะแต่ละแห่งต่างก็สนใจที่จะปรับให้สอดคล้องกับลักษณะเฉพาะทางภูมิศาสตร์, ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของแต่ละเทศกาล

2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1 การจัดแสดงศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะตั้งแต่หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นต้นมาถูกวิจารณ์ในช่วงทศวรรษที่ 1990 ว่าเป็นเหมือนการจัดแสดงในลูกบาศก์ขาว เนื่องจากพื้นที่ของอาคารถูกทำให้เป็นผนังสี่เหลี่ยมเรียบและมักจะทำด้วยสีขาว ลักษณะการจัดแสดงแบบนี้เนื่องจากมีแนวคิดที่ว่าศิลปะเป็นเอกเทศทั้งในแง่รูปแบบและแนวคิด การชื่นชมงานศิลปะจึงต้องอาศัยสมาธิในการชม (contemplate) ตัวอาคารและพื้นที่จัดแสดงจึงไม่ควรมีลักษณะเด่นของตนเองและไปรบกวนการชม ผนังเรียบสีขาวจึงดูเหมือนเป็นทางออกที่ดีที่สุด แต่รูปแบบและแนวคิดของศิลปะร่วมสมัยมีพัฒนาการที่ทำให้แตกต่างออกไป

2.2 ในช่วงเวลาเดียวกัน ทศวรรษที่ 1990 เกิดการจัดเทศกาลศิลปะที่มีจุดประสงค์อื่น ๆ นอกเหนือจากการสร้างสรรค์, การจัดแสดงและการชม ในด้านหนึ่งศิลปินเองก็รู้สึกว่พื้นที่ พิพิธภัณฑน์แบบดั้งเดิมไม่เพียงพอต่อการแสดง (ในรูปแบบต่าง ๆ และในเนื้อหาต่าง ๆ) ใน อีกด้านหนึ่งก็มีคนเล็งเห็นว่าศิลปะนั้นมีศักยภาพมากกว่าที่คาดไว้ สามารถสร้างรูปแบบและ เนื้อหา กระตุ้นให้คนเข้าใจประเด็นที่ไม่เคยเห็น หรือกระทั่งแก้ปัญหาเชิงสังคมหรือสิ่งแวดล้อม ได้

2.3 การนำศิลปะไปจัดแสดงในพื้นที่ที่มีลักษณะเฉพาะ เช่น ในชนบท, ในเมืองเก่า, ในสภาพแวดล้อมต่าง ๆ อาจจะทำให้รูปแบบและเนื้อหาของศิลปะพัฒนาก้าวหน้าขึ้น และนำศิลปะไป รับใช้ประเด็นอื่น ๆ นอกเหนือจากเรื่องความงามด้วย

3 ลักษณะเฉพาะของจังหวัดนิกะตะ

จังหวัดนิกะตะตั้งอยู่ทางทิศตะวันตกของโตเกียวบนเกาะฮอนชูเกาะหลักของประเทศญี่ปุ่น จังหวัดนี้เป็นหนึ่งในจังหวัดของประเทศญี่ปุ่น ทิศตะวันออกของจังหวัดเป็นแนวเทือกเขาใน ขณะที่ยฝั่งตะวันตกติดกับทะเลญี่ปุ่น เมื่อดูจากภาพถ่ายทางอากาศจะเห็นว่าตัวจังหวัดเป็นรูป ทรงยาววางตัวตามแนวแกนเหนือใต้ โดยที่ฝั่งด้านตะวันตกของจังหวัดติดกับทะเล ในขณะที่ อีกด้านหนึ่งเป็นเทือกเขาเป็นส่วนใหญ่ ตัวเมืองนิกะตะซึ่งเป็นเมืองหลวงของจังหวัดคือด้าน ที่อยู่ติดกับทะเลและเป็นอาณาบริเวณที่ใช้จัดเทศกาลศิลปะน้ำและดินนิกะตะ ในขณะที่ทาง ด้านตะวันตกจะเป็นเขตการปกครองที่เรียกว่าเอจิโกะ-ทสึมะริที่เป็นอาณาบริเวณใช้จัดเทศกาล ศิลปะสามปีครั้งเอจิโกะ-ทสึมะริ (Echigo-Tsumari Art Triennale) เนื่องจากจัดอยู่ในจังหวัด เดียวกันและจัดในปีเดียวกัน

กล่าวเฉพาะเมืองนิกะตะ¹ ในแง่ประวัติศาสตร์การตั้งถิ่นฐานของคน หลักฐานทางโบราณคดี บ่งบอกว่ามีการอยู่อาศัยไปจนกระทั่งตั้งชุมชนในย่านนี้มาตั้งแต่สมัยโจมอน (Jomon period ประมาณ 16,500-2300 ปีที่แล้ว) การขุดค้นทางโบราณคดีพบเครื่องปั้นดินเผาที่มีรูปแบบและ เทคนิคเกี่ยวข้องกับแผ่นดินใหญ่คือจีนและเกาหลีในปัจจุบัน การเชื่อมต่อทางวัฒนธรรม ระหว่างแผ่นดินใหญ่กับญี่ปุ่นตั้งแต่ยุคนั้นทำให้เห็นภาพของการเคลื่อนย้ายคน, เทคโนโลยี และความรู้เกี่ยวกับการดำรงชีวิต เช่น การทำนาและการผลิตเครื่องมือเครื่องใช้ประเทศ จีนเริ่มต้นมาก่อนและก้าวหน้ากว่า ความรู้เหล่านี้จะถูกลำเลียงมายังญี่ปุ่นและก็เป็นส่วน

หนึ่งของการลงหลักปักฐานอยู่อาศัยในย่านนี้ ผสมผสานไปกับความรู้ที่พัฒนาขึ้นในท้องถิ่น การเชื่อมต่อกับแผ่นดินใหญ่และถ่ายถอดเทคโนโลยีระหว่างกันนี้จะดำรงอยู่ต่อมาจนปัจจุบัน

พงศาวดารญี่ปุ่น (Nihon Shoki) เอกสารบันทึกประวัติศาสตร์ที่เก่าแก่ที่สุดของญี่ปุ่นบอกว่ามีการก่อสร้างป้อมที่นี้ตั้งแต่ประมาณ ค.ศ. 647 หลังจากนั้นเขตนี้อีกเป็นส่วนหนึ่งของระบบการปกครองประเทศญี่ปุ่นที่มีศูนย์กลางอยู่แถวบริเวณตอนกลางของเกาะฮอนชูคือนาราหรือเกียวโตมาโดยตลอด ในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 16 เกิดเมืองท่าขึ้นเพื่อทำการติดต่อค้าขายกับแผ่นดินใหญ่ขึ้นที่บริเวณปากแม่น้ำชินโนะ (Shinano river) การค้าที่รุ่งเรืองทำให้เมืองขยายตัวทางกายภาพอย่างมาก นิอิอะตะกลายเป็นศูนย์กลางของการค้าในย่านทะเลญี่ปุ่นกับเมืองต่างๆ บนแผ่นดินใหญ่ แต่หลังจากนั้นไม่นานในสมัยเอโดะ นโยบายปิดประเทศไม่ติดต่อกับเพื่อนบ้านจากนโยบายของผู้ปกครองประเทศจากเอโดะ (Edo period ค.ศ. 1603-1868) ที่กินเวลาประมาณสองร้อยปีทำให้เมืองต้องหยุดการค้าลง

การมาถึงของเรือจากประเทศสหรัฐอเมริกาในช่วงกลางศตวรรษที่ 19 ทำให้ญี่ปุ่นต้องเปิดประเทศอีกครั้ง แรงกดดันจากประเทศตะวันตกทำให้ญี่ปุ่นทั้งประเทศพยายามพัฒนาเข้าสู่สมัยใหม่อย่างรีบเร่ง นิอิอะตะกลับมาในฐานะกลายเป็นหนึ่งในท่าเมืองท่าของประเทศที่รัฐบาลใช้ติดต่อค้าขายกับต่างประเทศ นอกจากนี้ท่าของเมืองนิอิอะตะยังเป็นส่วนหนึ่งที่กองเรือประมงของญี่ปุ่นใช้ออกไปทำการประมงทางตอนเหนือของทะเลญี่ปุ่น อาหารทะเลที่จับได้จากทะเลญี่ปุ่นเป็นส่วนหนึ่งของระบบเศรษฐกิจของเมืองและเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมการกินอาหารทะเลของประเทศด้วย ในขณะที่ลักษณะภูมิประเทศที่เอื้อต่อการทำนาทำให้จังหวัดนี้ปลูกข้าวพันธุ์ดีได้มาก มีผลผลิตข้าวสารและเหล้าสาเกผลิตจากข้าวที่มีชื่อเสียงของประเทศ

ช่วงสงครามโลกครั้งที่สองนิอิอะตะทำหน้าที่เป็นหนึ่งในฐานทัพใหญ่ทำหน้าที่ส่งทหารออกไปยังประเทศทางเกาหลี จีน มองโกล การมีฐานทัพขนาดใหญ่ทำให้นิอิอะตะถูกเลือกให้เป็นหนึ่งในสี่เมืองเป้าหมายที่สหรัฐอเมริกาจะทำการทิ้งระเบิดปรมาณูในช่วงท้ายของสงคราม รัฐบาลรีบอพยพคนออกจากเมืองหลังทราบข่าวที่ต่อเนื่องกับการทิ้งระเบิดลูกแรกที่จังหวัดฮิโรชิมา แต่ภายหลังเนื่องจากสภาพอากาศในวันทำการทิ้งระเบิดและระยะห่างจากฐานทัพอเมริกา มายังนิอิอะตะมากกว่าเมืองทางตอนใต้ของประเทศทำให้การตัดสินใจทิ้งระเบิดปรมาณูลูกที่สองเปลี่ยนไปที่เมืองโคคุระและเปลี่ยนอีกครั้งเป็นที่นางาซากิแทน

เหตุการณ์สำคัญหลังจากสงครามโลกครั้งที่สองคือนิกะตะเริ่มฟื้นฟูเมืองจากความเสียหายที่เล็กน้อย มีการสร้างสถานีรถไฟหลักของเมืองใน ค.ศ. 1950 และสร้างสายรถไฟที่เชื่อมต่อเมืองกับส่วนกลาง นิกะตะกลายเป็นศูนย์กลางของการพัฒนาอุตสาหกรรมหลายประเภทเพื่อการส่งออกสินค้ากลุ่มรถยนต์ เครื่องใช้ไฟฟ้าในครัวเรือนและสินค้าอิเล็กทรอนิกส์อันเป็นนโยบายหลักของประเทศ อย่างไรก็ตาม ด้วยความเร่งรีบจากเหตุผลว่าต้องการฟื้นฟูประเทศประกอบกับรู้เท่าไม่ถึงการณ์ทำให้มีการทิ้งสารปรอทอันเป็นของเสียจากกระบวนการผลิตของโรงงานเคมีบริษัท Showa Electrical Company ลงในแม่น้ำอะกะโน (Agano river) สารเคมีเหล่านี้ปนเปื้อนในสัตว์น้ำที่ประชาชนจับมาบริโภคทั้งในแม่น้ำและในทะเลที่แม่น้ำไหลลงไป สัตว์เหล่านี้ก่อให้เกิดอาการป่วยในระบบประสาทที่ทำให้พิการแบบเดียวกันกับโรคมินะมะตะที่เกิดขึ้นก่อนหน้านี้จึงถูกเรียกว่าโรคนิกะตะ มินะมะตะ (Niigata Minamata disease) โรคมินะมะตะพบครั้งแรกในช่วง ค.ศ. 1964-1964 นิกะตะเป็นแห่งที่สองที่เกิดขึ้น มีการฟ้องร้องต่อเนืองยาวนาน ผลลัพธ์ยังสรุปไม่จบแม้ในปัจจุบัน แต่ที่สำคัญคือก่อให้เกิดจิตสำนึกตระหนักถึงความสำคัญของสิ่งแวดล้อมในเมืองนิกะตะและทั่วประเทศญี่ปุ่นซึ่งจะกลายมาเป็นหนึ่งในเหตุผลสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการจัดเทศกาลศิลปะหลายเทศกาล เพราะแม้จะไม่มีโรคมินะมะตะแต่หลายสถานที่ก็เกิดความเสียหายในเชิงสิ่งแวดล้อมและเป็นต้นเหตุของเทศกาลศิลปะ เช่น เทศกาลศิลปะเสะโตะอุจิ เป็นต้น

พัฒนาการทางกายภาพของจังหวัดนิกะตะช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สองจนปัจจุบันมีความแตกต่างจากเมืองอื่นในญี่ปุ่นจากการที่มีนักการเมืองอย่างคะคุเออิ ทะนะคะ (Kakuei Tanaka ค.ศ. 1918-1993) ทะนะคะเป็นคนท้องถิ่นในจังหวัดที่สามารถไต่เต้าขึ้นเป็นนายกรัฐมนตรีของประเทศถึงสองสมัยในช่วง ค.ศ. 1972-1974 วิธีการของทะนะคะคือการก่อตั้งกลุ่มการเมืองเพื่อสนับสนุนตัวเองในท้องถิ่นเพื่อให้แน่ใจว่าจะได้รับการเลือกตั้งอย่างต่อเนื่อง จากนั้นเมื่อเข้าไปทำงานอยู่ในส่วนกลางก็พยายามนำงบประมาณลงไปใช้ในก่อสร้างโครงการขนาดใหญ่ในจังหวัด ด้วยวิธีคิดนี้ทำให้ทะนะคะได้รับความนิยมเป็นอย่างมากและทะนะคะเองก็ตอบแทนอย่างเต็มที่ส่งผลให้จังหวัดนิกะตะมีโครงการสาธารณูปโภคพื้นฐานขนาดใหญ่อย่างถนน เช่น ทางด่วนเชื่อมเมืองต่าง ๆ , อุโมงค์จำนวนมาก, อาคารสาธารณะ เช่น หอสมุดประจำเมืองไปจนกระทั่งพิพิธภัณฑ์² ที่ถึงที่สุดของกรณีนี้คือรถไฟชินคันเซนใน ค.ศ. 1982 ที่เชื่อมต่อกับโตเกียวใน ค.ศ. 1991 แม้ในภายหลังนโยบายแบบนี้ถูกมองว่าไม่สมเหตุผลและทำให้เกิดการก่อสร้างโดยไม่จำเป็นเพราะจำนวนคนใช้บริการไม่มากพอ นอกจากนี้ก็ยังมีการก่อสร้างโครงสร้างเมืองใหม่ซึ่งส่วนหนึ่งก็คือสภาพเมืองในปัจจุบันที่ลักษณะเหมือนเมืองที่มีถนนขนาดใหญ่เชื่อมต่อกันที่เมืองส่วนต่าง ๆ เข้าด้วยกันกับถนนเส้นเล็ก ท่าเรือขนาด

ต่างๆหลากหลาย อาคารพาณิชย์ และอาคารการศึกษาเช่นพิพิธภัณฑน์ มหาวิทยาลัยหลายแห่ง ฯลฯ

ประวัติศาสตร์ระยะใกล้ในช่วงสี่สิบปีที่ผ่านมาคือจังหวัดนิกะตะก็พัฒนาตลอดเวลาในฐานะเมืองท่าฝั่งตะวันตกของญี่ปุ่นที่เชื่อมกับแผ่นดินใหญ่จีนและเกาหลี นิกะตะพบกับแผ่นดินไหวหลายครั้งในช่วงอันใกล้นี้แต่ไม่มีผลเสียหายร้ายแรงเท่าเมืองอื่นๆ ข้างเคียงกันทำให้จังหวัดกลายเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่ที่ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางของการช่วยเหลือมากกว่าเป็นผู้ประสบภัยพิบัติเสียเอง ในแง่จำนวนประชากร ตัวเลขใน ค.ศ. 2012 บอกว่าเมืองนี้มีประชากรราว 804, 193 คน³ ซึ่งเป็นตัวเลขน่าสนใจ เพราะจำนวนแปดแสนกว่าคนนี้เป็นตัวเลขที่อยู่นิ่งไม่ขึ้น ไม่ลงมานานหลายปี จำนวนคนที่ไม่เพิ่มขึ้นทั้งๆที่จังหวัดมีอุตสาหกรรมมากพอสมควร มีทีมฟุตบอลที่เล่นอยู่ในลีกสูงสุดของประเทศ มีทีมเบสบอลที่ค่อนข้างมาตรฐานสูง สอดคล้องกับการประเมินของนักประวัติศาสตร์บางท่านที่กล่าวว่ารถไฟชินคันเซ็นที่เชื่อมนิกะตะกับโตเกียว นั้น นอกจากจะไม่เพิ่มประชากรให้จังหวัดแล้วยังไปดึงคนออกมามากกว่าอันที่จริง รถไฟนี้จะมีคนคึกคักในฤดูท่องเที่ยวออนเซนคือมายังเขตเอจิโกะ-ยุซะวะ (Echigo-Yuzawa) ซึ่งเป็นเหมือนหน้าด่านของจังหวัดมากกว่าจะมาถึงตัวจังหวัดที่อยู่ริมฝั่งทะเลโดยตรง จำนวนคนที่เพิ่มขึ้นกับจำนวนคนที่ลดลงอย่างสมดุลกันนี้เป็นหนึ่งในเงื่อนไขหรือโจทย์ของเทศกาลศิลปะส่วนหนึ่งด้วย

ปัจจุบันนิกะตะทำหน้าที่เมืองท่าที่เชื่อมต่อกับฝั่งตะวันตกของญี่ปุ่นทั้งประเทศจีน เกาหลีใต้ แบบในอดีตที่ผ่านมา การเชื่อมต่อโดยเฉพาะอย่างยิ่งกับประเทศเกาหลีเหนือที่ไม่มีความสัมพันธ์เชิงการทูตกับญี่ปุ่นจะเกิดขึ้นในรูปแบบของเรือขนส่งสินค้าจากเกาหลีเหนือที่จะเข้าออกได้เฉพาะที่ท่านี้เท่านั้น นอกจากนี้ประวัติศาสตร์สมัยใหม่มีเหตุการณ์ที่ทำให้คนญี่ปุ่นตื่นตระหนกมาจนปัจจุบันนั่นคือเหตุการณ์ที่มีสายลับของประเทศเกาหลีเหนือเข้ามาประเทศญี่ปุ่นในช่วงทศวรรษ 1970 และ 1980 แล้วแอบจับชาวญี่ปุ่นในอายุต่างๆ กันทั้งสองเพศไปยังประเทศตนเองโดยที่รัฐบาลญี่ปุ่นไม่ได้ระแคะระคาย เกาหลีเหนือต้องการชาวญี่ปุ่นเหล่านี้เพื่อไปสอนภาษาและวัฒนธรรมญี่ปุ่นให้สายลับของตัวเอง (ประเทศเกาหลีเหนือถือว่าญี่ปุ่นเป็นศัตรูสำคัญของตนเองเนื่องจากประวัติศาสตร์ตั้งแต่สมัยโบราณต่อเนื่องจนสมัยใหม่ที่ญี่ปุ่นไปยึดเกาหลีเป็นอาณานิคมและทำการข่มเหงอย่างเลวร้าย) ที่สัมพันธ์กับจังหวัดนิกะตะก็คือหนึ่งในผู้ถูกจับไปเป็นเด็กนักเรียนผู้หญิงอายุ 13 ขวบจากจังหวัดนี้เอง เมื่อทราบข่าว รัฐบาลญี่ปุ่นมีความพยายามอย่างต่อเนื่องในการหาความจริงที่เกิดขึ้นรวมถึงการรับตัวผู้ที่ถูกลักพาตัวไปกลับมายังญี่ปุ่น ผลลัพธ์โดยรวมยังไม่ประสบความสำเร็จมากนัก หลังจากผ่านไปหลาย

สิบปี สิ่งที่เราพบในปัจจุบันก็คือตัวประกันบางคนแต่งงานกับชาวเกาหลีแต่ฆ่าตัวตายในภายหลัง บางคนเกิดลูกหลานและยังคงอยู่อาศัยที่นั่นจนทุกวันนี้ จนถึงทุกวันนี้สถานการณ์ดังกล่าวก็ยังเป็นปัญหาที่แก้ไม่ตกและทำให้ปัญหาระหว่างสองประเทศนี้ซับซ้อนมากกว่าเรื่องระหว่างประเทศทั่วไป

ในแง่ภูมิศาสตร์ นิกะตะเป็นจังหวัดที่มีแม่น้ำสองสายไหลผ่านคือแม่น้ำอะกะโน (Agano river) กับ แม่น้ำชินะโนะซึ่งเป็นแม่น้ำที่มีความยาวที่สุดและใหญ่ที่สุดในประเทศญี่ปุ่น แม่น้ำชินะโนะถือกำเนิดที่ภูเขาโคะบุชิในจังหวัดนะกะโนะ (Nagano prefecture ช่วงที่อยู่ในจังหวัดนี้เรียกว่าแม่น้ำจิกูมะ - Chikuma river) แล้วไหลผ่านจังหวัดนิกะตะแทบจะทั้งจังหวัดแล้วไปออกปากแม่น้ำที่เมืองนิกะตะ เมืองหลวงของจังหวัด แม่น้ำทั้งสองสายนี้กับปริมาณน้ำฝนเฉลี่ยซึ่งค่อนข้างมากทำให้จังหวัดมีน้ำมากมายจนได้ชื่อเล่นว่า เมืองแห่งน้ำ (水の都 - City of Water) นอกจากนี้การอยู่ในโซนที่มีความชื้นมากโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเข้าใกล้ฤดูหนาวช่วงเดือนธันวาคมจะมีลมเย็นจากทางฝั่งตะวันตกพัดผ่านทะเลเข้ามายังบริเวณนี้ ปริมาณความชื้นมหาศาลที่มากับลมทำให้นิกะตะมีปริมาณหิมะตกในพื้นที่เฉลี่ยต่อปีจำนวนมากเสียจนบางครั้งมากกว่าบางพื้นที่ที่อยู่เหนือขึ้นไปเช่นมอสโกเสียอีก

เพราะปริมาณน้ำจำนวนมากประกอบกับลักษณะภูมิประเทศที่มีภูเขากับที่ราบที่ค่อนข้างต่ำระดับดินในบางพื้นที่ต่ำกว่าระดับน้ำทะเลปานกลางถึงสองเมตรทำให้นิกะตะฝั่งตะวันตกด้านติดทะเลญี่ปุ่นเป็นจังหวัดที่เต็มไปด้วยทะเลสาบ (lagoon) คำว่า กะตะ (潟) ในชื่อเมืองและจังหวัดแปลตรงตัวว่า “ทะเลสาบ” ทะเลสาบใหญ่น้อยในจุดต่างๆของพื้นที่นี้เองที่ก่อกำเนิดวัฒนธรรมหลายประการ เช่น การชลประทาน การขุดคลอง การสร้างผืนดินใหม่ ๆ การเกษตรกรรมบนพื้นที่ชุ่มน้ำ ฯลฯ วัฒนธรรมเหล่านี้เองที่เป็นส่วนหนึ่งของประวัติศาสตร์เมือง ทะเลสาบบางแห่ง เช่น ทะเลสาบสะกะตะ (Sagata) มีความหลากหลายทางชีวภาพจนได้รับการบันทึกเป็นพื้นที่เปียกที่สำคัญของโลกภายใต้ Ramsar Convention ซึ่งเป็นความร่วมมือในระดับนานาชาติเกี่ยวกับเรื่องนี้ ในแง่ของการดูแลรักษาสภาพแวดล้อม เป้าหมายหลักก็คือรักษาสภาพดั้งเดิมเอาไว้ให้ได้มากที่สุด นอกจากทะเลสาบสะกะตะ ทะเลสาบอื่นๆก็เป็นส่วนหนึ่งของระบบนิเวศที่สำคัญของจังหวัด

อีกเหตุการณ์หนึ่งก็คือว่ามีความสำคัญต่อเมืองนิกะตะ (และการกำเนิดขึ้นของเทศกาลศิลปะในภายหลัง) คือนโยบายการรวมเขตการปกครองซึ่งเดิมเป็นหน่วยย่อยมากๆ เช่นเมืองเล็กๆ หมู่บ้านหรือชุมชนย่อย ฯลฯ เข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการจัดการและรัฐบาลกลาง

มอบงบประมาณมาให้ในการจัดกิจกรรมต่างๆ และสร้างลักษณะเฉพาะของเมืองขึ้นมา เมืองนิอิกะตะที่มีชื่อเดียวกับจังหวัดเป็นการค่อยๆ รวมกันของเมืองหลายเมืองทีละน้อย การรวมอย่างเข้มข้นเริ่มขึ้นช่วงค.ศ. 2005 จากเมืองซึ่งมีประชากรราวห้าแสนคนกลายเป็นเมืองที่มีประชากรรวมประมาณ 805, 212 ใน ค.ศ.2007 และมีพื้นที่รวมประมาณ 726.10 ตารางกิโลเมตร ทำให้สามารถสร้างสรรค์โครงการต่างๆ แสวงหาเอกลักษณ์ของเมืองและย่านโครงการเทศกาลศิลปะก็เริ่มต้นจากพื้นฐานตรงนี้ด้วย

4 เกี่ยวกับเทศกาลศิลปะน้ำและดินนิอิกะตะ

เทศกาลศิลปะน้ำและดินนิอิกะตะกับเทศกาลศิลปะเอจิโกะ-ทสึมะริต่างก็อยู่ในจังหวัดนิอิกะตะเหมือนกัน จำนวนพื้นที่รวมที่ใช้จัดเทศกาลก็ใกล้เคียงกันคือประมาณ 760 ตารางกิโลเมตร (กรุงเทพมหานครมีพื้นที่ประมาณ 1,568 ตารางกิโลเมตร) นับเป็นหนึ่งในเทศกาลศิลปะในประเทศญี่ปุ่นที่อาศัยพื้นที่โดยรวมกว้างใหญ่มาก ถ้าไม่นับเทศกาลศิลปะสะเอะโตะอุจิซึ่งอาศัยเกาะจำนวน 14 เกาะในทะเล เทศกาลทั้งสองนี้ก็นับว่ากินอาณาบริเวณการจัดแสดงมากที่สุด

เทศกาลศิลปะน้ำและดินนิอิกะตะเกิดขึ้นได้และมีลักษณะเฉพาะตัวแบบนี้เพราะมีพื้นฐานมาจากหลายประการ อาจสรุปเบื้องต้นได้ดังนี้

ประการแรก นโยบายของรัฐบาลญี่ปุ่นในการรวมเมืองและหน่วยการปกครองเล็กๆ เข้าด้วยกัน เขตปกครองที่ใหญ่ขึ้นทำให้รัฐบาลสามารถดูแลการบริหารได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดสรรงบประมาณจะมีความชัดเจนไม่ต้องแยกเป็นก้อนเล็กก้อนน้อย เหตุการณ์นี้เป็นช่วงเวลาตรงกันกับปัญหาใหญ่อันหนึ่งที่ญี่ปุ่นทั่วประเทศเผชิญนั้นคือการลดลงของจำนวนประชากรในชนบทเนื่องจากการอพยพเข้ามาหางานทำในเมืองใหญ่ที่มีอุตสาหกรรมและการผลิต การอพยพนี้เป็นเพราะการพัฒนาอุตสาหกรรมเพื่อผลิตสินค้าส่งออกไปขายยังต่างประเทศที่เริ่มต้นตั้งแต่ช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สองสงบลง รัฐบาลมองว่าการพัฒนาอุตสาหกรรมเป็นทางออกเดียวที่จะฟื้นฟูประเทศที่ยับเยินจากพิษของสงครามและทำให้ประเทศกลับสู่สภาวะมีกินมีใช้ได้โดยเร็ว⁴ กระบวนการผลิตโดยอาศัยเทคโนโลยีเข้มข้นจริงจังมากในช่วงทศวรรษที่ 1960-1970 ถึงระดับที่รัฐบาลออกแรงเชิญชวนให้คนเข้ามาทำงานในเมืองใหญ่ๆ ในระบบอุตสาหกรรมและลดการผลิตภาคเกษตรกรรมลง ผลลัพธ์เป็น

อย่างที่เรารู้กันดีว่าญี่ปุ่นกลายเป็นประเทศที่ทรงอิทธิพลทางเศรษฐกิจของโลกในช่วงทศวรรษ 1970-1980 (และค่อยมาฟูบลงหลังจากครึ่งหลังของทศวรรษที่ 1990 เป็นต้นมา) การอพยพออกของคนในวัยแรงงานทำให้ภาคการเกษตรอ่อนกำลังลง ปัญหาที่ตามมาคือ การสืบทอดความรู้ทางการเกษตรแบบประเพณีดั้งเดิมที่แต่ละเขตการผลิตที่มีความแตกต่าง ทางภูมิศาสตร์ได้สะสมรดกทางวัฒนธรรมเหล่านี้ขึ้นมา ยกตัวอย่างเช่นในเขตเมืองนิกะตะ ที่เต็มไปด้วยทะเลสาบและพื้นที่เป็นที่ราบลุ่มต่ำมีวิธีปลูกข้าวที่ต้องสามารถจัดการกับน้ำท่วม ได้, ในเขตเอจิโกะ-ทสึมะริที่เป็นภูเขาต่อเนื่องกันมีที่ราบขนาดเล็กเป็นหย่อม ๆ ต้องมีวิธีการ ชูตอโมงคังส่งน้ำแบบโบราณที่แข็งแรงและเหมาะกับการปลูกข้าวแบบนาขั้นบันได เป็นต้น ทั้งหมดนี้คือความรู้ที่จำเป็นต่อการเกษตรรูปแบบต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับพื้นที่ที่มีลักษณะ เฉพาะที่กำลังจะขาดการรับสืบทอดความรู้ คนหนุ่มสาวขาดแรงจูงใจในการเกษตรเนื่องจาก มองว่าเหนื่อยและลำบากนอกจากนี้ผลตอบแทนก็ต่ำ ชีวิตไม่มีสีสันแบบในเมืองใหญ่

จากการดำเนินนโยบายเช่นนี้เองที่ทำให้ตามชนบทในประเทศญี่ปุ่นช่วงทศวรรษ 1990 มีบ้าน และไร่นาร้างจำนวนมากและญี่ปุ่นกลายเป็นประเทศที่ต้องพึ่งพาผลิตผลทางการเกษตรจาก ต่างประเทศมากขึ้นเรื่อย ๆ สถานการณ์แบบนี้ไม่ใช่แนวโน้มที่ตึ่อย่างแน่นอน รัฐบาลจูกคิด และกลับลำหาทางแก้ไขปัญหานี้ วิธีหนึ่งที่รัฐบาลคิดขึ้นมาคือการกระตุ้นให้คนกลับท้องถิ่น ผ่านโครงการที่ดูเหมือนเป็นแนวทางที่ใช้กันทั่วประเทศ เกิดคำว่า “มะจิทสึคุริ” (machi tsukuri) ขึ้น คำที่แปลตรงตัวว่าการสร้างเมืองหรือแปลเอาความว่า “ร่วมสร้างเมือง” ได้ กลายเป็นคำที่แพร่หลายนับแต่ช่วงทศวรรษที่ 1990 เป็นต้นมา แนวคิดนี้มีหลักอยู่ตรงที่การ ค้นหาลักษณะเด่นหรือบางครั้งก็เป็นการสร้างลักษณะเด่นของเมือง ย่าน หรือชุมชนซึ่งรวม ไปถึงชนบทของตนเองแล้วนำขึ้นมาสร้างเป็นแนวทางในการดำรงชีวิต ทั้งในแง่การผลิต การ สร้างความต่อเนื่องกับประเพณี ประเด็นที่ดูจะสำคัญที่สุดน่าจะเป็นการสร้างภาคภูมิใจ ในท้องถิ่นของตนเอง เพื่อจะดึงดูดคนหนุ่มสาวกลับไปยังถิ่นเกิด กลับไปสืบทอดวัฒนธรรม ประเพณีและกลับไปสร้างผลผลิตทางการเกษตรเพื่อเลี้ยงคนในประเทศ

เพื่อทำความเข้าใจประเด็นนี้ให้ชัดเจนขึ้นจะขอยกตัวอย่างกรณีของการร่วมสร้างเมืองที่ผู้ วิจัยได้มีส่วนร่วมโดยตรง มีหมู่บ้านเล็ก ๆ หมู่บ้านหนึ่งชื่อมะทสึซะคิ (Matsuzaki) ในจังหวัด ชิซุโอกะ (Shizuoka) สร้างแนวทางการร่วมสร้างเมืองด้วยการดูพื้นฐานประวัติศาสตร์ทั้ง ระยะเวลาและประวัติศาสตร์สมัยใหม่ ดูวิถีการผลิตแบบดั้งเดิมโดยเฉพาะอย่างยิ่งการเกษตร ประเภทต่าง ๆ รวมถึงการพิจารณาสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติต่าง ๆ ของเมืองตัวเอง จาก นั้นพัฒนาให้กลายเป็นโครงการจำนวนมาก เช่น การปลูกต้นซากุระริมแม่น้ำสายหลักที่ไหล

ผ่านเมืองยาวต่อเนื่องกัน 6 กิโลเมตรซึ่งจะบานพร้อมกันในช่วงต้นของเมษายนกลายเป็นทิวทัศน์ที่งามตระการตา, การใช้ที่นาที่ว่างเปล่านอกฤดูทำนามาปลูกดอกไม้รวม 6 ชนิดเรียกว่า “นาดอกไม้” ดอกไม้เหล่านี้จะทยอยบานตั้งแต่เดือนกุมภาพันธ์ไปจนกระทั่งเดือนพฤษภาคม เมื่อจบเทศกาลนี้จึงนำที่นาเหล่านี้ปลูกข้าวตามปกติ ยามที่ดอกไม้ต่างๆ ทยอยกันบาน บริเวณเหล่านี้จะสวยงามอย่างมาก, จัดเทศกาลจุดเทียนบนนาขั้นบันไดซึ่งเป็นการพัฒนาต่อยอดจากประเพณีเดิมที่เป็นการบูชาวิญญาณบรรพบุรุษ, การสนับสนุนการผลิตท้องถิ่นเช่นการผลิตใบชากระดองเพื่อการบริโภค, การสร้างพิพิธภัณฑ์เพื่อจัดแสดงผลงานของศิลปินท้องถิ่น เป็นต้น การดูแลเมืองอย่างดีก็เปรียบเสมือนกับสภาพแวดล้อมดั้งเดิมของหมู่บ้านที่อิงภูเขาแม่น้ำไหลผ่านสวยงามทำให้เมืองมะทสึชะดิกกลายเป็นหนึ่งในหมู่บ้านที่ได้รับการยอมรับขึ้นทะเบียนเป็น The Most Beautiful Village of the Japan ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของโครงการ The Most Beautiful Village of the World ⁵

โครงการดังกล่าวทั้งหมดของเมืองมะทสึชะดิกที่กล่าวมานี้ต้องเน้นว่าไม่ได้ต้องการรับนักท่องเที่ยวเข้ามาในเมืองเพิ่มขึ้นเนื่องจากโครงสร้างเมืองเล็กมากถ้ามีนักท่องเที่ยวจำนวนมากเข้ามาอาจจะทำให้เมืองรับไม่ไหวและเกิดความเสียหาย (ตัวอย่างพื้นฐาน เช่น ไม่มีบริเวณจอดรถหรือร้านอาหารขนาดใหญ่ในเมือง ไปจนกระทั่งระบบ เช่น น้ำประปาหรือไฟฟ้าที่มีจำกัด) แต่โครงการทำขึ้นเพื่อให้คนพื้นถิ่นเกิดความภาคภูมิใจในเมืองของตนเอง คนหนุ่มสาวอยากอยู่ที่เมืองมากกว่าออกไปทำงานในเมืองใหญ่หรือดึงคนที่ออกไปอยู่เมืองใหญ่แล้วกลับมาได้บ้างก็ยิ่งดี แนวทางนี้เองที่เรียกว่า “ร่วมสร้างเมือง” และเป็นแนวทางที่ญี่ปุ่นใช้ร่วมกันทั้งประเทศ รายละเอียดของการร่วมสร้างเมืองของแต่ละเมืองก็ขึ้นอยู่กับว่าเมืองนั้นๆ มีลักษณะเด่นอย่างไรและอยากเห็นเมืองตัวเองพัฒนาไปในทิศทางไหน

ประการที่สอง คือการเกิดขึ้นของพิพิธภัณฑ์ศิลปะแบบใหม่ๆ ในโลกและในญี่ปุ่น ผู้วิจัยได้นำเสนอไว้ในรายงานวิจัยอื่นแล้วว่าหลังจากทศวรรษที่ 1990 เป็นต้นมา การก่อสร้างพิพิธภัณฑ์ศิลปะในประเทศญี่ปุ่นเปลี่ยนแปลงไปจากเหตุผลว่ามีการก่อสร้างพิพิธภัณฑ์มากขึ้นในช่วงทศวรรษที่ 1970-1980 (ด้วยนโยบายกระจายเงินสู่ท้องถิ่นแบบที่นายกรัฐมนตรีคะคุเออิ ทะนะกะปฏิบัติ นักการเมืองต่างก็นำงบประมาณจากส่วนกลางลงไปใช้ในโครงการก่อสร้างต่างๆ ในจังหวัดตัวเองเพื่อสร้างคะแนนนิยมและสร้างฐานเสียง) ในทางกลับกันกับตัวเลขการก่อสร้าง เมื่อเข้าสู่ทศวรรษที่ 1990 และ 2000 จำนวนคนเข้าพิพิธภัณฑ์ลดน้อยลงอย่างเห็นได้ชัด จำนวนคนที่ลดลงทำให้การสนับสนุนงบประมาณลดลงตาม พิพิธภัณฑ์ศิลปะบางแห่งต้องปิดตัวลงจากเหตุดังกล่าว ⁶

เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นในช่วงเดียวกันกับที่ความหมายและวิธีการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัยก้าวเข้าสู่อาณาบริเวณของการสร้างสรรค์ใหม่ๆ ทั้งเนื้อหา รูปแบบและเทคนิค สื่อใหม่ๆ ที่แทบจะไร้ขีดจำกัดถูกศิลปินบุกเบิกนำมาเสนอต่อผู้ชม สื่อเหล่านี้ต้องการสถาปัตยกรรมพิพิธภัณฑ์แบบใหม่เช่นกัน ดังนั้นพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่สร้างขึ้นหลังจากทศวรรษที่ 1990 ต้องปรับปรุงทั้งขนาดและลักษณะโดยรวมให้ตอบรับกับศิลปะร่วมสมัยมากขึ้น

กระถางงานศิลปะที่ถูกเลือกมาติดตั้งในพิพิธภัณฑ์ใหม่ๆ ก็มีแนวทางการเลือกใหม่ๆ ด้วย พิพิธภัณฑ์ศิลปะแห่งศตวรรษที่ 21 คณะซะวะ (Kanazawa Museum of the 21st Century) ประกาศอย่างชัดเจนว่าจะไม่เลือกงานศิลปะภายใต้มาตรฐานตะวันตกอีกต่อไป ในขณะที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะเอเชียแห่งฟุคุโอะคะนั้นชื่อก็บอกอยู่แล้วว่าเน้นศิลปะเอเชีย ทั้งสองกรณีเห็นได้ชัดว่าเป็นการสร้างมาตรฐานใหม่ๆ ให้แก่ศิลปะ เทศกาลศิลปะทั้งหลายในญี่ปุ่นก็จะมีแนวโน้มที่จะเลือกศิลปะมาจัดแสดงด้วยเกณฑ์อื่นๆ เช่นที่เทศกาลศิลปะที่ซัปโปโรเน้นแสดงงานที่เป็นผลงานของคนในท้องถิ่นเป็นหลัก นี่ก็เป็นหนึ่งในกรณีที่เห็นเจตนาของผู้จัดได้ชัด

ประการที่สาม สถานการณ์ข้างต้นนี้เกิดขึ้นในช่วงเวลาเดียวกันกับกระแสศิลปะสาธารณะ (Public Art) ที่เป็นการพยายามนำศิลปะออกมาจัดแสดงนอกตัวอาคาร⁷ นำศิลปะออกมาสู่สภาพแวดล้อมภายนอกมากกว่ารอบเจียบๆ อยู่ในพิพิธภัณฑ์ แนวคิดนี้ตอนเริ่มแรกก็ยังเป็นแค่การนำศิลปะออกนอกพิพิธภัณฑ์ไปอยู่ในพื้นที่เมืองส่วนที่เปิดโล่งหรือในพื้นที่สาธารณะอื่นๆ ต่อมาจึงขยายตัวเป็นการนำศิลปะออกมาจัดแสดงในพื้นที่ชนบทที่เป็นทุ่งนา, ทะเลหรือภูเขา ในประเทศญี่ปุ่นการจัดแสดงศิลปะแบบนี้ก็เริ่มต้นด้วยเทศกาลที่เป็นเนื้อหาของการวิจัยนี้คือเทศกาลศิลปะเอจิโกะ-ทสึมะริซึ่งจัดครั้งแรกใน ค.ศ. 2000

การนำศิลปะออกนอกอาคารก่อให้เกิดผลกระทบตามมากับความหมายของศิลปะ ศิลปะแบบที่จัดแสดงในอาคารกับศิลปะที่จัดแสดงนอกอาคารนั้นต้องมีหน้าตาและวิธีการชมที่ต่างกันแน่นอน เทศกาลศิลปะแบบนอกอาคารต้องวางแนวทางในการเลือกงานศิลปะแบบใหม่ ตัวอย่างเช่น จิตรกรรมแบบปกติจะกลายเป็นศิลปะที่จัดแสดงภายนอกได้ยาก ในขณะที่ประติมากรรมหรืองานติดตั้งจะมีโอกาสมากกว่า งานศิลปะเหล่านี้ต้องใช้วัสดุที่ทนทานต่อสภาวะแวดล้อมได้พอสมควร ไม่เพียงเท่านั้น งานศิลปะยังต้องมีเนื้อหาและความหมายที่แตกต่างออกไปจากรูปแบบดั้งเดิมเนื่องจากพื้นที่ที่ติดตั้งงานไม่ใช่พื้นที่ขาวๆ โลงๆ มีความหมายเป็นกลางแบบพิพิธภัณฑ์ศิลปะดั้งเดิม พื้นที่ภายนอกเหล่านี้บางครั้งเป็นพื้นที่ที่มี

ประวัติศาสตร์เฉพาะเจาะจง มีเรื่องราวในตัวเองหรือมีสภาพแวดล้อมและลักษณะทางกายภาพของตัวเอง มีกิจกรรมของตัวเองที่ศิลปะต้องไปอยู่ด้วยหรือแสวงหาความหมายร่วม

ประการที่สี่ เป็นเหตุผลที่ดูจะไม่เกี่ยวข้องกับการจัดนิทรรศการศิลปะเท่าใดนัก นั่นก็คือ ปัญหาเรื่องสิ่งแวดล้อม สภาพแวดล้อมที่เสียหาย แม่น้ำที่เริ่มเน่าเหม็นหรือเปลี่ยนทิศทางทะเลที่สกปรก อาหารทะเลใช้รับประทานไม่ได้เนื่องจากมีสารปนเปื้อนมากเกินไป ฯลฯ ซึ่งล้วนเป็นปัญหาจากการเร่งพัฒนาอุตสาหกรรมทำให้คนหนีบ้านเกิดไปอยู่ในเมืองดังที่กล่าวแล้วข้างต้น มีตัวเลขว่าเกาะบางเกาะที่กลายเป็นส่วนหนึ่งของเทศกาลศิลปะเซะโตะอุจินั้น เหลือประชากรไม่กี่สิบคนและเป็นคนสูงวัยแทบทั้งสิ้นไม่มีคนหนุ่มสาวหรือเด็ก ๆ ในอนาคตมีแนวโน้มว่าจะกลายเป็นเกาะร้าง นิโอเกะตะเองก็เจอปัญหาสารปนเปื้อนดังที่กล่าวไปแล้ว การจะฟื้นฟูสภาพแวดล้อมและฟื้นฟูกิจกรรมในเมืองนั้นต้องการกิจกรรมบางอย่างที่สนุกสนาน ดึงดูดคนมาท่องเที่ยวได้ สร้างงานให้แก่คนหนุ่มสาว มีความน่าสนใจในตัวเอง เทศกาลศิลปะและพิพิธภัณฑ์ศิลปะจะตอบที่ดีเพราะเป็นกิจกรรมที่ดึงดูดคนหลายช่วงวัย สนุก และสามารถใส่กิจกรรมดนตรี ฉายหนัง ละคร การแสดง ฯลฯ เข้าไปร่วมได้ด้วย นอกจากการจัดแสดงทัศนศิลป์อย่างเดียว

จากเหตุผลทั้งสี่ข้อนี้เป็นเงื่อนไขที่เมืองต่าง ๆ ในญี่ปุ่นเผชิญอยู่และเป็นตัวก่อให้เกิดความคิดที่จะจัดเทศกาลศิลปะในหลากหลายจังหวัดและหลากหลายสถานะการณ์

5 แนวคิดและกระบวนการจัดงาน

เทศกาลศิลปะน้ำและดินนิโอเกะตะจัดขึ้นครั้งแรกระหว่างวันที่ 18 กรกฎาคม ถึง 27 ธันวาคม ค.ศ. 2009 หลังจากเทศกาลศิลปะเอจิโกะ-ทสึมะริที่จัดครั้งแรกในปี ค.ศ. 2000 ถึงเก้าปี นั้นแสดงว่ามีตัวอย่างของเทศกาลศิลปะอื่นๆ มากพอสมควรอยู่แล้วเพื่อให้เป็นกรณีศึกษาแฟรม ดิอะตะวะผู้อำนวยการใหญ่ของเทศกาลศิลปะเอจิโกะ-ทสึมะริได้เข้ามานั่งเก้าอี้ผู้อำนวยการเทศกาลครั้งแรกนี้ด้วย ดังนั้นเราจึงเห็นแนวทางหลายประการที่คล้ายคลึงกันกับเทศกาลที่จัดขึ้นก่อน ทั้งในแง่การใช้พื้นที่ที่กว้างใหญ่และการอาศัยลักษณะเด่นทางภูมิศาสตร์และธรรมชาติเป็นส่วนหนึ่งของการกำหนดเนื้อหาศิลปะและการเชิญศิลปิน

ในหนังสือคู่มืออย่างเป็นทางการของเทศกาลครั้งแรก (ตีพิมพ์ระหว่างเทศกาลคือเดือนกันยายน ค.ศ. 2009) ประธานจัดงานซึ่งเป็นผู้ว่าการเมืองนิโอเกะตะ นายอะคิระ ชิโนะดะ (Mr. Akira Shinoda) ได้แถลงเป้าหมายของการจัดเทศกาลนี้ไว้ 3 ข้อดังนี้

1. เป็นการสร้างอัตลักษณ์ของเมืองนิอิกะตะผ่านทางเทศกาลศิลปะ ใจของประชากร 810,000 คนที่เป็นหนึ่งแสดงออกซึ่งความเป็นเมืองแห่งการทำนาและสวนกับอาหารและดอกไม้ โลก รู้จักญี่ปุ่นในฐานะเมืองแห่งวัฒนธรรมไม้อยู่แล้ว แต่ยังไม่รู้ว่าญี่ปุ่นมีเมืองที่เป็นวัฒนธรรม น้ำและดินอยู่ด้วย นิอิกะตะเป็นเมืองที่มีน้ำมากที่สุดและมีประเภทของดินมากที่สุดในญี่ปุ่น
2. เป็นการรื้อฟื้นความทรงจำที่สูญหายไปเกี่ยวกับดินและน้ำ นำ “ประวัติศาสตร์และ วัฒนธรรมของนิอิกะตะ” กลับมา ทั้งในแง่ประวัติศาสตร์การเปลี่ยนแปลงแม่น้ำ นอกจากนี้ ยังค้นพบว่านิอิกะตะครอบครองกล้องดูภาพของตะวันตกที่ศิลปินสมัยเอโดะนำมาปรับปรุง ให้มีเนื้อหาต่างๆ อันเป็นของเล่นที่ได้รับความนิยมอย่างมากเรียกว่า Nozoki Karakuri (peep-show box) ในประเทศญี่ปุ่นเหลือเพียงสามกล่องเท่านั้น
3. ใช้วัฒนธรรม ศิลปะเพื่อหล่อเลี้ยงเมือง อาศัยกำลังของคนในท้องถิ่นจำนวนมากมาสร้าง กิจกรรมบนพื้นที่^๑

นอกจากนี้ในหน้าหนังสือประกอบเทศกาลนั้นให้คำขยายความเทศกาลนี้ว่า アートが呼び起す、水の記憶、土の匂い แปลตรงตัวว่า “ศิลปะเรียกความทรงจำของน้ำและกลิ่นของดินกลับมา” เมื่อพิจารณาพร้อมกับจากเป้าหมายทั้งสามที่กล่าวมา เทศกาลนี้ไม่มีเป้าหมายใดเลยที่มุ่งเน้นความเจริญก้าวหน้าทางศิลปะในฐานะการศึกษาหรือในฐานะการสร้างสรรคในตัวเอง การจัดเทศกาลนี้เพื่อร่วมสร้างอัตลักษณ์ของเมือง ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและคน เพื่อแสดงให้เห็นว่าเมืองนิอิกะตะเป็นเมืองแห่งน้ำและดินที่มีเอกลักษณ์และความหลากหลายทั้ง ภูมิศาสตร์และประวัติศาสตร์ ในแง่มุมของการเปรียบเทียบ สารของท่านผู้ว่าจบบนนี้ยังยก ตัวอย่างของเมือง Nantes ที่ประเทศฝรั่งเศสว่าอาศัยดนตรีและการแสดงที่เป็นจุดเด่นของเมืองเป็นตัวสร้างเมืองซึ่งก็เป็นหนึ่งในโมเดลที่นิอิกะตะศึกษาและพยายามนำมาปรับให้เป็นแนวทางของเมืองนิอิกะตะ ดังนั้นจะเห็นได้ว่าศิลปะในกรณีนี้มีจุดเน้นอยู่ที่จุดที่การจัดแสดง ศิลปะและการนำศิลปะไปอยู่ในสภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์และประวัติศาสตร์ดังกล่าว

ในขั้นตอนการเตรียมงานมีการสำรวจพื้นที่ที่เหมาะสมกับการติดตั้งงานศิลปะเพื่อทำการคัดเลือกจุดที่เหมาะสมจากพื้นที่ที่กว้างใหญ่ที่กำหนดขึ้นมา จากแนวคิดพื้นฐานสามข้อ พื้นที่ในเมืองและตัวอาคารเป็นหนึ่งในจุดเล็กๆที่จะใช้ทำกิจกรรม การแสดง สัมมนา ฯลฯ ในขณะที่พื้นที่ทางธรรมชาติต่าง ๆ ตั้งแต่ทะเลสาบจำนวนมาก หาดทรายริมทะเล เนินเขาต่าง ๆ ทุ่งกว้าง ทุ่งนา หมู่บ้านในชนบท ฯลฯ เป็นพื้นที่หลักที่ใช้จัดแสดงงานศิลปะ และคงแนวความคิดแบบนี้มาจนกระทั่งครั้งล่าสุดที่เป็นการศึกษานี้คือใน ค.ศ. 2015

ผู้อำนวยการของเทศกาลครั้งแรกคือแฟรม คิตะกะวะมีประสบการณ์ในการจัดเทศกาลที่ ศิลปะเอจิโกะ-ทสึมะริในแง่ของการดึงลักษณะเด่นของพื้นที่ไม่ว่าจะเป็นภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์หรือวัฒนธรรมของพื้นที่หนึ่งๆ ออกมา นิโงะตะเองก็ดูจะมีข้อเด่นตรงนี้เป็น อย่างมากและยังเป็นเป้าหมายของการจัดเทศกาลตั้งแต่แรกอยู่แล้วด้วย ดังนั้น พื้นที่จัดงาน เทศกาลครั้งแรกในค.ศ. 2009 จะถูกสรุปออกโดยมีรายละเอียดดังนี้

ในแง่การแบ่งพื้นที่ติดตั้งงานศิลปะ ในเทศกาลครั้งแรกแบ่งแยกเป็น 1. โซนสันทรายกับทะเล 2. โซนชนบทกับทุ่งนา และ 3 โซนแม่น้ำกับหมู่บ้านภูเขา เมื่อบวกกับงานศิลปะที่ติดตั้งในเมือง เทศกาลศิลปะครั้งแรกมีผลงานรวมจำนวน 75 ชิ้น (ตัวเลขอาจจะคลาดเคลื่อนบ้าง เนื่องจากวิธีการนับ) การแบ่งโซนเช่นนี้รวมเอางานศิลปะกลุ่มที่เรียกว่า “โครงการชาวบ้าน” (Citizen Project) เข้าไปด้วย

ในเทศกาลครั้งที่ 2 ค.ศ. 2012 เปลี่ยนผู้อำนวยการโครงการจากแฟรม คิตะกะวะเป็นทีมคน ทำงาน 4 คนและมีผู้อำนวยการผลิตหรือ Producer หนึ่งคนคือ โองะวะ ฮิโรยุกิ (Ogawa Hiroyuki) อาจจะถูกกล่าวได้ว่ารูปแบบของการทำงานมีลักษณะเป็นทีมมากขึ้น เนื่องจากใน กลุ่มคนทำงานหลักมีพื้นฐานที่แตกต่างหลากหลายพอสมควรทั้ง ศาสตราจารย์จากสาขา ศึกษาสาครมหาวิทยาลัยนิโงะตะ นักวิจัยจากศูนย์ศิลปะร่วมสมัยมิโตะ (Mito Center for Contemporary Art) กับนักเต้น (dancer) และคนทำงานเกี่ยวกับการแสดง ซึ่งทำให้เห็น แนวโน้มว่าแนวทางการเลือกสรรศิลปะจะเปลี่ยนแปลงไปจากการจัดงานครั้งแรก มีการเน้น ไปในทางการศึกษากับการแสดงมากขึ้น ในการจัดงานครั้งที่ 2 ได้ยกเลิกชื่อเรียกอาณา บริเวณของการติดตั้ง จากเดิมที่เป็นชื่อเรียกธรรมชาติเป็นการเรียกเพียงสองชื่อคือ Art Project กับ Citizen Project ในเทศกาลครั้งนี้มีจำนวนงานศิลปะและจำนวนศิลปินลดลง คือกลายเป็นงานติดตั้งทั้งหมด 66 ชิ้น ในบรรดางานเหล่านี้ ส่วนหนึ่งเป็นงานที่ติดตั้งหรือ ก่อสร้างมาตั้งแต่เทศกาลครั้งแรกและจัดแสดงเรื่อยมาแม้จะไม่อยู่ในเทศกาลเพิ่มเติมด้วย งานที่สร้างใหม่ บางชิ้นก็คงอยู่ไปจนการจัดแสดงครั้งที่สาม

ส่วนเทศกาลครั้งที่ 3 ค.ศ. 2015 เปลี่ยนแปลงรูปแบบการบริหารอีกครั้ง กลายเป็นการบริหาร แบบที่มีผู้อำนวยการคนเดียวซึ่งเป็นคนเดียวกับเทศกาลครั้งที่สองคือ โองะวะ ฮิโรยุกิ จากนั้นแต่งตั้งผู้รับผิดชอบในสาขาต่างๆ ดังนี้ ผู้อำนวยการฝ่ายศิลป์ (Art Director) ผู้อำนวยการฝ่ายสถาปัตยกรรม (Architecture Director) ผู้อำนวยการฝ่ายการแสดง (Performance Director) ผู้อำนวยการโครงการเด็ก (Kids Project Director)

ผู้อำนวยการฝ่ายการประชุมสัมมนา (Symposium Director) ผู้อำนวยการฝ่ายอาหาร (Food Hospitality Director) และผู้อำนวยการฝ่ายประชาสัมพันธ์ (Public Relation Director) ในเทศกาลครั้งที่ 3 มีงานศิลปะจำนวน 69 ชิ้นและเปลี่ยนวิธีการเรียกชื่ออาณาบริเวณติดตั้งงานอีกครั้งกลายเป็นชื่อของทะเลสาบ, ย่าน, สถานที่เฉพาะ ดังนี้คือ 1. Base Camp Area 2. Toyanogata Area 3. Fukushima Area 4. Niigata City Performing Art Center 5. Uwasekigata Area 6. Sakata Area และบริเวณอื่นๆ เช่น Furutsu Station, Tenjuen และ Others (Umi, Yama, A) ส่วนที่เป็น “โครงการชาวบ้าน” ก็รวมอยู่ในชื่อเหล่านี้ ในจำนวนงานของเทศกาลศิลปะครั้งที่ 3 มีงานติดตั้งหลายชิ้นที่เป็นงานที่สร้างหรือติดตั้งมาตั้งแต่เทศกาลครั้งที่หนึ่งและยังคงอยู่ ลักษณะของการติดตั้งงานที่สามารถอยู่ต่อเนื่องระยะยาวจะเป็นแผนของเทศกาลมาแต่แรก

จากข้อมูลเบื้องต้นสามารถสรุปความก้าวหน้าของเทศกาลทั้งสามครั้งได้ดังนี้

เทศกาลครั้งที่ / ค.ศ.	จำนวนงานศิลปะ	จำนวนศิลปินหรือกลุ่ม	แนวคิดหลักของเทศกาล
1 / 2009	75	61 จาก 13 ประเทศ	Where have we come from? Where are we going?
2 / 2012	66	56	Where have we come from? Where are we going?
3 / 2015	69	ยังสรุปไม่ได้เนื่องจากข้อมูลไม่เพียงพอ	Where have we come from? Where are we going?

ตารางที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของเทศกาลศิลปะน้ำและดินนิอิกะตะ

จุดหนึ่งที่น่าสนใจของเทศกาลนี้ที่ทำมาตั้งแต่แรกเริ่มก็คือการแสวงหาความร่วมมือจากชาวบ้านในท้องถิ่น นอกเหนือจากการขอความร่วมมือในรูปแบบที่ไม่ซับซ้อนเช่นการหาสถานที่ติดตั้งงานศิลปะไปจนการหาความร่วมมือแบบที่ชาวบ้านมาร่วมเป็นผู้สร้างงานศิลปะกับศิลปิน “โครงการชาวบ้าน” ที่เป็นหนึ่งในเป้าหมายสำคัญเนื่องจากต้องการให้ศิลปะมาจากคนในชุมชนอย่างแท้จริง ผู้วิจัยได้ไปชมโครงการนี้เป็นผลงานของศิลปินชาวไอร์แลนด์ชื่อ Caoimhghin O’Fraithile (ออกเสียงตามเว็บไซต์อย่างเป็นทางการของศิลปินว่า

คีรีน โอ ฟราฮาลา - Quee-veen O Fra-ha-la) ในวันที่ 10 สิงหาคม ค.ศ. 2015 ซึ่งประจวบพอดีกับที่ศิลปินอยู่ที่ทำงานในวันนั้นกำลังทำงานเปลี่ยนแปลงรายละเอียดและมีการก่อสร้างเพิ่มเติม การได้พบปะพูดคุยกับศิลปินซึ่งกำลังทำงานอยู่ทำให้เข้าใจว่าการก่อสร้างงานชิ้นนี้ซึ่งมีลักษณะเป็นอาคารแบบโบราณต้องการช่างฝีมือเช่นช่างไม้แบบประเพณีหรือช่างมุงหลังคาฟางซึ่งเป็นการถนัดของช่างฝีมือในประเทศญี่ปุ่นอยู่แล้ว ในบริเวณที่เลือกติดตั้งงานชิ้นนี้มีชาวบ้านในหมู่บ้านมีความสามารถนี้จึงได้เชิญมาร่วมงานก่อสร้างงานซึ่งติดตั้งในเทศกาลครั้งแรกยังคงอยู่จน ค.ศ. 2015 เมื่อวันที่ผู้วิจัยไปเยือนยังพบช่างหลายท่านที่เป็นคนแก่อายุมากกว่าแปดสิบปีกำลังซ่อมแซมและเปลี่ยนรายละเอียดของงานร่วมกับศิลปินอีกด้วยการแสวงหาความร่วมมือในแง่นี้จึงเป็นในรูปแบบที่ลงลึกถึงความสัมพันธ์กับตัวบุคคลและวัฒนธรรมด้วย นอกจากนี้งานชิ้นนี้ยังเลือกที่ตั้งที่สัมพันธ์กับประวัติศาสตร์ของย่านนี้อย่างลึกซึ้งในแง่ทางศาสนาและชุมชน (รายละเอียดงานชิ้นนี้ดูต่อไป)

จากข้อมูลเบื้องต้นที่กล่าวมาทำให้เข้าใจว่าเทศกาลศิลปะนี้มีลักษณะเฉพาะตัวและมีเป้าหมายที่จะเจาะจงในการเลือกสรรงานศิลปะและการจัดแสดง โดยมีรายละเอียดงานดังต่อไปนี้

6 ผลงานศิลปะที่ได้ไปศึกษา

ผู้วิจัยได้ไปศึกษาเทศกาลศิลปะนี้ในช่วงฤดูร้อนของประเทศญี่ปุ่นคือระหว่างวันที่ 7-10 สิงหาคม ค.ศ. 2015 เทศกาลนี้จัดขึ้นเป็นครั้งที่ 3 ดังนั้นในแง่ของงานจึงมีความเข้าใจพื้นฐานที่ชัดเจนมากแล้ว ปีนี้มีเหตุพิเศษเพราะนิอิกะตะได้รับเลือกเป็นตัวแทนของประเทศญี่ปุ่นในการเป็นเมืองวัฒนธรรมของเอเชียตะวันออก (Culture City of East Asia) โครงการเมืองวัฒนธรรมของเอเชียเริ่มต้นขึ้นในค.ศ. 2014 โดยความร่วมมือทางศิลปะและวัฒนธรรมระหว่างสามประเทศในเอเชียตะวันออกซึ่งได้แก่ จีน เกาหลีใต้ และญี่ปุ่น ในแต่ละปีแต่ละประเทศจะทำการเลือกเมืองขึ้นมาหนึ่งเมืองเพื่อดำรงสถานะนี้ ซึ่งในค.ศ. 2015 นิอิกะตะได้เป็นร่วมกับเมือง Qingdao ของจีนและ Chongju ของเกาหลีใต้ (ค.ศ. 2014 คือ Quanzhou, Gwangju/Gwangyoek และ Yokohama, และ ค.ศ. 2016 คือ Ningbao, Jeju และ Nara ตามลำดับ) การเป็นเมืองวัฒนธรรมของทั้งสามประเทศจะเปิดโอกาสให้มีความร่วมมือกันมากขึ้นในระดับเมืองและเน้นที่กิจกรรมทางวัฒนธรรม เทศกาลปีนี้จึงตั้งอกตั้งใจเป็นพิเศษ

ในเรื่องของการมีส่วนร่วมของกิจกรรมที่เป็นความร่วมมือของสามชาติเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในการแสดง ดนตรี ทัศนศิลป์ และกิจกรรมพิเศษอื่นๆ เช่น สัมมนา โครงการเด็ก เป็นต้น ซึ่งเทศกาลศิลปะก็จะกลายเป็นหนึ่งในโครงการภายใต้โครงการใหญ่ของเมือง เทศกาลครั้งนี้ตั้งใจใช้ทะเลสาบให้กลายเป็นพื้นที่หลักทำให้เข้าใจเจตนาของการจัดแสดง ตู่วางศิลปะหลายชิ้นก็พยายามจะพูดถึงเนื้อหาทั้งในแง่ธรรมชาติของทะเลสาบและในแง่ของความสัมพันธ์ของมนุษย์กับทะเลสาบและพื้นที่โดยรอบในแง่มุมต่างๆ ที่น่าสนใจคือ บริเวณทะเลสาบเป็นสถานที่ที่ติดตั้งงานมาตั้งแต่เทศกาลครั้งแรกแล้วแต่ไม่ได้ถูกเน้นในแง่ชื่อเรียกและการนำงานศิลปะไปติดตั้งเท่าปีนี้ ในแง่ของศิลปะติดตั้งบางชิ้นที่ผู้วิจัยได้ไปชมนั้น เป็นงานที่ติดตั้งตั้งแต่การจัดแสดงครั้งแรกด้วย ซึ่งคุณภาพของการดูแลรักษาทำให้งานยังสามารถสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างเต็มที่ ไม่ต้องนับว่างานบางชิ้นนั้นน่าจะอยู่ไปได้เป็นร้อยปีด้วยซ้ำเนื่องจากเป็นงานสลักหิน

ผู้วิจัยเริ่มต้นการค้นข้อมูลที่ศูนย์บริการนักท่องเที่ยวบริเวณสถานีรถไฟนิคมตะ จากนั้นได้ไปยังศูนย์ข้อมูลของเทศกาลที่อาคารพาณิชย์ใจกลางเมือง บริเวณนี้เป็นแหล่งรวมเอกสารข้อมูลทั้งหลายเกี่ยวกับเทศกาลรวมถึงผู้ชมสามารถสามารถจองทัวร์และกิจกรรมการแสดงได้ด้วย ที่ศูนย์ข้อมูลนี้มีเจ้าหน้าที่ประจำการตลอดช่วงเวลา รอบสัปดาห์รายการต่างๆ สำหรับออกเดินทางไปชมศิลปะก็เริ่มต้นและจบลงที่นี่ สถานที่ตั้งของอาคารนี้อยู่ในย่านการค้าจึงสะดวกสำหรับการเดินทางไปมา

อีกอาคารหนึ่งที่เป็นฐานของปฏิบัติการเรียกว่าเบสแคมป์ (Base Camp) ตู่วอาคารเป็นโรงเรียนเก่าที่ปัจจุบันไม่มีการเรียนการสอนแล้ว ฝ่ายจัดงานของเทศกาลทำการปรับปรุงอาคารเป็นพื้นที่สำหรับกิจกรรมโครงการเด็ก, โครงการชาวบ้าน, การเวิร์คช็อปต่างๆ และอาศัยห้องเรียนและห้องต่างๆ ของโรงเรียนเป็นห้องจัดแสดงงานศิลปะด้วย การรักษาสภาพของห้องเรียน เช่น ป้ายชื่อห้อง กระดานดำ อุปกรณ์การเรียนการสอน เช่น ลูกโลก หลอดทดลอง ตู้เก็บของ ฯลฯ ก็เป็นการรักษาประวัติศาสตร์ในขณะเดียวกันกับที่อุปกรณ์และบรรยากาศเหล่านี้ก็ถูกศิลปินนำไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะ การเดินชมงานที่นี่ให้บรรยากาศแปลกตาจากสภาพอาคารดั้งเดิมด้วย

ที่ห่างไกลออกไปจากอาคารก็เป็นบริเวณริมทะเลและบ้านเก่าริมทะเล สถานที่เหล่านี้เป็นความพยายามใช้พื้นที่ที่ห่างไกลทั้งในแง่ธรรมชาติและในแง่ประวัติศาสตร์ด้วย ลักษณะนี้ทำให้เทียบเคียงได้กับเทศกาลที่เอจโกะ-ทสึมะริได้ด้วย เพราะการใช้อาคารเก่าที่ถูกทิ้งร้างเป็นหนึ่งในจุดเด่นของเทศกาลนั้น

นอกจากนี้ยังมีโครงการที่เรียกว่า “โครงการชาวบ้าน” (Citizen Project) ซึ่งเป็นการร่วมมือกันของคนในท้องถิ่นเพื่อนำเสนอกิจกรรมอื่นๆ ที่เป็นทัศนศิลป์หรือไม่ใช่ทัศนศิลป์โดยตรง ตั้งแต่การแสดง เวิร์คช็อปกับเด็ก การทำอาหาร การแสดง การเต้น ดนตรี ท่องเที่ยวในทะเลสาบ ฯลฯ อันเป็นการกระจายกิจกรรมไปในจุดต่างๆ ของเมือง

ในแง่มุมมองของการเดินทางเพื่อไปชมงานแต่ละชิ้นอาจจะเรียกได้ว่าค่อนข้างลำบากถ้าเทียบกับมาตรฐานการชมงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์ต่างๆ ไปหรือกระทั่งถ้าเทียบกับเทศกาลศิลปะขนาดใหญ่แบบเวนิสเบียนนาเล่ที่งานศิลปะจะรวมตัวกันเป็นกลุ่มก้อน เดินชมได้ง่ายหรือถ้าต้องเดินทางก็อยู่ในระยะใกล้ๆ มีเรือขนส่งสาธารณะอยู่แล้ว เทศกาลนี้อาจจะเทียบเคียงกับอีกหลายเทศกาลในญี่ปุ่นที่การเดินทางยากลำบากเนื่องจากเจตนาเริ่มแรกต้องการให้เป็นเช่นนั้น เพราะหนึ่งในเป้าหมายคือต้องการให้ผู้ชมเข้าถึงและเข้าใจลักษณะเฉพาะทางภูมิศาสตร์, ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของพื้นที่ ถ้าจะเปรียบเทียบกับประเทศไทยก็น่าจะคล้ายการไปเที่ยวชมจุดต่างๆ รอบเกาะภูเก็ต เพราะพื้นที่ของเมืองนิกะตะโดยรวมประมาณ 726.10 ตารางกิโลเมตร (เกาะภูเก็ตขนาดประมาณ 576 ตารางกิโลเมตร) แม้ว่าการติดตั้งงานศิลปะจะไม่ได้กระจายครอบคลุมพื้นที่ทั้งหมดก็ตามแต่ก็เรียกได้ว่าใช้พื้นที่กว้างใหญ่พอสมควร

การเดินทางชมงานศิลปะในเทศกาลนี้ใช้วิธีการเช่ารถจะดีที่สุด นอกเหนือจากการเช่ารถ รถบัสที่จะผ่านไปใกล้เคียงจุดติดตั้งงานศิลปะมีตารางเวลาที่แน่นอน แต่ต้องวางแผนการเดินทางให้ดีเพราะถ้าพลาดรถคันหนึ่ง การรอรถบัสคันถัดไปอาจจะใช้เวลานานมาก วิธีที่สะดวกที่สุดคือการร่วมทัวร์ของคนๆ หนึ่งที่มิตาตารางเวลาที่ชัดเจนโดยเฉพาะอย่างยิ่งในวันเสาร์และอาทิตย์ที่มีมัคคุเทศก์อาสาสมัครพาไปชมงานและอธิบายให้ความรู้ด้วย ทัวร์สามารถพายังงานศิลปะที่อยู่ห่างไกลแต่ข้อเสียคือ ไม่สามารถชมงานที่เราสนใจเป็นพิเศษได้เนื่องจากผู้จัดกระจายรายการศิลปะสำหรับคนทุกๆ ไป ด้วยเวลาที่จำกัดของรายการทัวร์ทำให้ต้องมองข้ามงานที่อยู่ใกล้เคียงกันไป ผู้วิจัยใช้วิธีนี้หนึ่งครั้งก็พบว่าได้ดูงานที่เดินทางยากหลายชิ้นแต่ก็พลาดงานที่อยู่ข้างเคียงกันไปบ้าง นอกจากนี้ก็มีวิธีขึ้นรถแท็กซี่ซึ่งราคาสูงแต่สะดวกที่สุดเพราะสามารถไปตามที่ต้องการได้ ควบคุมเวลาได้ ผู้วิจัยใช้วิธีนี้หนึ่งครั้งเนื่องจากต้องการไปยังบริเวณที่ห่างไกลและต้องการดูงานจำนวนมากให้ได้ภายในเวลาอันสั้น

เนื่องจากข้อจำกัดของบทความวิจัยนี้ การนำเสนอตัวอย่างของงานศิลปะจึงต้องเลือกออกมาแบบรวบรัด ท่านที่สนใจสามารถอ่านได้จากรายงานฉบับเต็มที่จะมีจำนวนงานมากขึ้น

กลุ่มที่ 1 กลุ่มที่ใช้พื้นที่โล่งของเมืองหรือพื้นที่ตามธรรมชาติทำการติดตั้งผลงาน

1.1 Wang Wen Chih (ศิลปินจีนไต้หวัน)

DREAM OF NIIGATA

ปีที่สร้างและติดตั้ง 2009-2015

ที่ตั้ง: ริมชายหาด

วิธีเดินทาง: อยู่ภายในเมืองนิกะตะ

หวังเวินฉีเป็นศิลปินไต้หวันที่เกิดเมื่อ ค.ศ. 1959 จบการศึกษาจาก Chinese Culture University ที่กรุงไทเป หวังเป็นศิลปินอาศัยความรู้เกี่ยวกับการก่อสร้างไม้ไผ่แบบประเพณีจีนมาทำการสร้างสรรค์ผลงานเป็นหลัก โดยที่บางครั้งจะผสมผสานไม้ประเภทต่างๆ และหว่ายลงไปในงานด้วย มีผลงานศิลปะอยู่ในออสเตรเลีย อเมริกาและยุโรปหลายชิ้น เคยเป็นตัวแทนของไต้หวันในงานเวนิสเบียนนาเล่เมื่อ ค.ศ. 2001 ด้วย ภายใต้อาคารสร้างไม้ไผ่ที่หวังสร้างขึ้นมีขนาดใหญ่มากพอที่จะให้คนเข้าไปเดิน นั่ง หรือมีประสบการณ์ร่วมในรูปแบบต่างๆ ด้วยผลงานที่เทศกาลนี้เป็นสร้างโครงสร้างไม้ไผ่ขนาดใหญ่ลักษณะคล้ายโดมหิมะแต่โปร่งแสง ภายในโดมนี้สามารถเข้าไปนั่งและนอนเล่นได้แสงที่ลอดเข้ามาทางช่องในโครงสร้างถักของไม้ไผ่ให้ความสวยงามสบายใจ นอกจากผลงานชิ้นนี้ หวังเวินฉียังมีงานติดตั้งในเทศกาลศิลปะสามปีครั้งเสะโตะอุจิ ค.ศ. 2016 อีกด้วย

1.2 Dot Architects (Toshikatsu Ienari + Takeshi Shakushiro + Wataru Doi) (ศิลปินญี่ปุ่น)

FLOATING BRIDGE IN THE LAGOON

ปีที่สร้างและติดตั้ง 2015

ที่ตั้ง: ริมและในทะเลสาบฟูคุชิมะกะตะ

วิธีเดินทาง: อยู่นอกเมือง เดินทางด้วยรถบัส

กลุ่มสถาปนิกสามคนซึ่งผู้ก่อตั้งกลุ่มสองคนคือโทชิคาตะทสึ อิเอะนะริและทะเคชิ ชะคุชิโระ เกิดใน ค.ศ. 1974 ทั้งสองคนร่วมกันก่อตั้งกลุ่มเมื่อ ค.ศ. 2004 จากนั้นวะตะรุ โดะอิ (เกิด ค.ศ. 1987) จึงมาร่วมกลุ่มเมื่อ ค.ศ. 2014 สถาปนิกกลุ่มนี้ไม่ได้ทำงานสถาปัตยกรรมอย่างเดียว แต่ยังทำงานวิจัยและโครงการศิลปะด้วย

ผลงานชิ้นนี้เป็นการสร้างสะพานเชื่อมโยงฝั่งของทะเลสาบไปยังเกาะเล็กๆ ใกล้ฝั่ง สะพานนี้สร้างขึ้นด้วยเรือที่ชาวบ้านใช้ในการเดินทางในทะเลสาบและเชื่อมโยงเรือเข้าหากันด้วยแผ่น

ไม้กระดาน ระหว่างทางเดินในเรือผู้ชมงานศิลปะจะสัมผัสได้ถึงความโคลงเคลงในการเดิน ซึ่งก็คือสัมผัสของการเล่นเรือในน้ำนั่นเอง นอกจากนี้ปริมาณน้ำบนท้องเรือที่ซึมเข้ามาบ้าง ทำให้มีความเปียกเป็นส่วนหนึ่งของการชมงาน เมื่อไปถึงเกาะสามารถเดินเล่นชมสภาพแวดล้อมบนเกาะ ทะเลสาบนี้มีบริการนั่งเรือชมทะเลสาบเพื่อการท่องเที่ยวเชิงนิเวศน์

1.3 Takashi Fujino / Ikimono Architects (ศิลปินญี่ปุ่น)

ARC

ปีที่สร้างและติดตั้ง 2015

ที่ตั้ง: ริมน้ำทะเลสาบอุวะสะเคะคิเกะตะ

วิธีเดินทาง: อยู่นอกเมือง เดินทางด้วยรถบัส

สถาปนิกเกิดเมื่อ ค.ศ. 1978 จบการศึกษาระดับปริญญาโทจากมหาวิทยาลัยโตโฮคุ ก่อตั้งสำนักงาน Ikimono Architects เมื่อ ค.ศ. 2006 แนวคิดในการออกแบบคือการไม่แบ่งแยกระหว่างสิ่งของก่อสร้าง, อุปกรณ์เครื่องใช้ไม้สอย, สิ่งของในเมืองและบรรดาองค์ประกอบตามธรรมชาติทะเลหรือภูเขาออกจากกัน

ผลงานชิ้นนี้ตั้งอยู่ริมทะเลสาบบริเวณที่น้ำจะท่วมถึงในยามน้ำหลาก ลักษณะงานเป็นสะพานคอนกรีตโค้งหน้าแคบวางตัวตามยาวขนานกับแนวด้านข้างของทะเลสาบ ตัวสะพานที่หน้าแคบยาวแต่ไม่สูงมากทำให้ดูโค้งกลมกลืนไปกับสภาพแวดล้อมมากกว่าจะแยกตัวออกมา เมื่ออยู่หน้าผลงานจะเห็นแนวกว้างของทะเลสาบและภูเขาที่เป็นฉากหลังไกลตา กล่าวได้ว่างานชิ้นนี้ทำหน้าที่เป็นตัวกระตุ้นให้เห็นธรรมชาติมากกว่าจะกระตุ้นผู้ดูให้พิจารณาตัวงานศิลปะเอง ด้วยความแคบและโค้งยาวไม่มีเสากลางรับน้ำหนักทำให้ยามเดินอยู่บนสะพานนี้จะสั้นไหวเล็กน้อย ความรู้สึกนี้สะท้อนจากเท้ามายังร่างกายเกิดการตระหนักถึงความไม่มั่นคงต่อพื้นที่กำลังเดิน การตระหนักถึงสภาพแวดล้อมของทะเลสาบเกิดขึ้นทั้งเมื่อมองดูงานและเมื่อขึ้นไปอยู่บนนั้น แต่ด้วยคนละสัมผัส

1.4 Kimio Tsuchiya APT (=Art Project Team) Tadayashi Tahara + Kohsuke Kimura (ศิลปินญี่ปุ่น)

AT SEA LEVEL

ปีที่สร้างและติดตั้ง 2009

ที่ตั้ง: ริมน้ำทะเลสาบอุวะสะเคะคิเกะตะ

วิธีเดินทาง: อยู่นอกเมือง เดินทางด้วยรถบัส

ประติมากรเกิดใน ค.ศ. 1955 ศึกษาสถาปัตยกรรมจาก Nihon University แล้วไปศึกษาประติมากรรมจาก Chelsea College of Art สร้างผลงานประติมากรรมด้วยวัสดุที่หลากหลาย ทั้งไม้, หิน, แก้ว, วัสดุธรรมชาติและวัสดุอื่นๆ

ผลงานชิ้นนี้เป็นโครงสร้างของกล่องเหล็กจากพื้นดินริมทะเลสาบค่อยๆ ลาดลงไปใต้น้ำ กล่องเหล็กนี้เปิดจากบนดินสามารถเดินลงไปได้ เมื่อเดินลงไปพื้นจะค่อยๆ ลาดเอียงต่ำลงทีละนิดจนสุดปลายที่ระดับของศีรษะผู้ชมลงไปอยู่ระดับเดียวกับระดับน้ำมองเห็นน้ำจากระดับผิวน้ำ ให้ความรู้สึกเหมือนเมื่อเราอยู่ในน้ำแล้วไหลแต่ศีรษะขึ้นมา

1.5 Caoimhghin O'Fraitthile (ศิลปินไอร์แลนด์ ออกเสียงว่า คีวิน โอ ฟราธาลา)

'FIFTEEN DEGREE SOUTH' (TEARS OF MY FATHER)

ปีที่สร้างและติดตั้ง 2009

ที่ตั้ง: ริมและในทะเลสาบอูวะเสะคิเกะตะ

วิธีเดินทาง: อยู่นอกเมือง เดินทางด้วยรถบัส

ศิลปินเกิดเมื่อ ค.ศ. 1969 เริ่มต้นการศึกษาเกี่ยวกับศิลปะที่ Limerick Collage of Art ที่ไอร์แลนด์จนจบการศึกษาในสาขาประติมากรรม จากนั้นไปศึกษาต่อที่ University of Missouri-Columbia จนจบปริญญาโทใน ค.ศ. 2000 จากนั้นก็ทำงานศิลปะมาโดยตลอด มีงานศิลปะที่เป็นเหมือนการก่อสร้างอาคารในยุคโบราณอยู่แทบจะทั่วทุกมุมโลก

ผลงานชิ้นนี้เป็นโครงสร้างสถาปัตยกรรมขนาดเล็กมีพื้นที่ภายใน ตัวโครงสร้างก่อสร้างด้วยไม้ทั้งหลังมุงหลังคาฟาง เนื่องจากเป็นงานในโครงการชาวบ้านดังนั้นศิลปินจึงใช้ความร่วมมือจากช่างฝีมือในท้องถิ่นทั้งการก่อสร้างต่างๆ ไปจนกระทั่งการมุงหลังคา แนวคิดพื้นฐานของงานอยู่ที่การสร้างสถาปัตยกรรมที่มีลักษณะแบบอาคารยุคดั้งเดิม (primitive architecture) ที่ศิลปินสนใจและคิดว่าแนวคิดนี้คือแนวทางที่สามารถแสดงออกได้ทั่วโลกเนื่องจากในพัฒนาการของแต่ละอารยธรรมต่างก็ต้องผ่านขั้นตอนนี้มาด้วยกันทั้งสิ้น ที่ตั้งของงานศิลปะชิ้นนี้อยู่ในหนองน้ำข้างภูเขาขนาดย่อมที่บริเวณโดยรอบคือชุมชนสมัยโบราณที่สืบเนื่องมาจนปัจจุบัน การขุดค้นทางโบราณคดีก็บ่งชี้ร่องรอยดังกล่าวที่อุดมสมบูรณ์อย่างมาก บนภูเขานี้เป็นที่ตั้งของศาลหินโตที่ภูเขาวิญญาณของบรรพบุรุษ งานชิ้นนี้จึงเป็นการสืบเนื่องปัจจุบันเข้ากับประวัติศาสตร์หลายยุค ในพื้นที่ภายในที่มีลักษณะแบบบ้านดินคือพื้นเป็นดินและหิน เป็นพื้นที่สำหรับจัดการแสดงหลายครั้งนับตั้งแต่ก่อสร้างอาคารเสร็จสำหรับเทศกาลศิลปะครั้งแรกใน ค.ศ. 2009 ผู้วิจัยเองได้เจอศิลปินกำลังซ่อมแซมเปลี่ยนแปลงงานเมื่อตอนที่ไป

เยี่ยมชมใน ค.ศ. 2015 ศิลปินได้กรุณาพาชมงานศิลปะอธิบายด้วยตนเองรวมถึงพาไปศาล
จีนโตบนภูเขาด้านข้างด้วย นอกจากนี้ยังให้สัญญาว่าถ้าติดต่อไปในช่วงที่เหมาะสม ศิลปิน
จะจัดกองไฟและการชุมนุมในงานศิลปะชิ้นนี้ให้เป็นการเฉพาะ

1.6 Tetsuo Sekine (ศิลปินญี่ปุ่น)

ORIGIN: STANDING DIRT

ปีที่สร้างและติดตั้ง 2015

ที่ตั้ง: บริเวณทะเลสาบสะกะตะ

วิธีเดินทาง: รถไฟต่อรถบัส

ศิลปินชายเกิดเมื่อ ค.ศ. 1942 จบการศึกษาระดับปริญญาตรีที่มหาวิทยาลัยศิลปะทามะเมื่อ
ค.ศ. 1965 เคยทำงานสอนศิลปะในโรงเรียนและเป็นศิลปินในช่วงเวลาเดียวกันจนถึงปัจจุบัน

ผลงานชิ้นนี้ศิลปินเริ่มต้นจากแนวคิดที่มองความสัมพันธ์ระหว่าง ชีวิต ดิน ในแง่ที่ชีวิตก็เกิด
มาจากดินและสูญสลายกลับไปยังผืนดิน ชีวิตจำนวนนับไม่ถ้วนจมลงไปในผืนดินกลายเป็น
เป็นความอุดมสมบูรณ์ของทะเลสาบสะกะตะ ศิลปินอยากดึงเอาพลังของผืนดินมาก่อเป็น
รูปทรงให้เห็นพลัง เห็นธรรมชาติ เห็นชีวิต นำทางเงาจำนวนมากของคนในท้องถิ่นมาเคลือบ
ด้วยโคลนบรรจุดินลงไปภายในจนถึงขอบกางเกงเพื่อให้หญาสามารถโตขึ้นในนั้น แสดงให้
เห็นพลังของทะเลสาบสะกะตะที่เอื้อต่อชีวิตมนุษย์

กลุ่มที่ 2 กลุ่มที่อาศัยพื้นที่อาคารที่มีอยู่แล้วเป็นที่ติดตั้งผลงาน

2.1 Xiao Xiao (ศิลปินจีน)

AN OBJECT FROM THE MOUNTAIN

ปีที่สร้างและติดตั้ง 2015

ที่ตั้ง: ในบริเวณชั้นหนึ่งของอาคารพาณิชย์กลางเมือง

วิธีเดินทาง: อยู่กลางเมืองนิโงะตะ

เซียวเซียวเป็นศิลปินจีน เกิดเมื่อ ค.ศ.1987 มีพื้นฐานการศึกษาทางสถาปัตยกรรม เคย
ได้รับทุนแลกเปลี่ยนไปศึกษาที่ประเทศเยอรมันก่อนจะมาจบการศึกษาที่มหาวิทยาลัยใน
เซี่ยงไฮ้ ปัจจุบันก็ยังคงทำงานสถาปัตยกรรมแต่สนใจกิจกรรมทางศิลปะด้วย

ผลงานชิ้นนี้ ศิลปินใช้แนวคิดของท่อส่งน้ำจากภูเขาไปยังทะเลแบบที่คนนิอิกะตะในอดีตสร้างเพื่อเชื่อมโยงให้เห็นลักษณะเฉพาะทางภูมิศาสตร์และประวัติศาสตร์ ตัวงานเป็นท่อที่ทำจากไม้ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางใหญ่พอให้ตัวคนเดินเข้าไปได้ ภายในท่อไม้ติดตั้งเอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเมือง, เทศกาลศิลปะและข้อมูลอื่นๆ ทำหน้าที่เป็นทั้งงานศิลปะและเป็นศูนย์ข้อมูลไปพร้อมๆ กัน ตัวงานติดตั้งในอาคารพาณิชย์ที่ตั้งอยู่กลางเมือง นอกจากนี้บริเวณนี้ยังเป็นจุดศูนย์กลางอีกแห่งหนึ่งของเทศกาลที่สามารถจองตั๋วและกิจกรรมการแสดงได้ด้วย มีเจ้าหน้าที่ประจำการตลอดช่วงเวลา รถบัสทัวร์รายการต่างๆ สำหรับออกเดินทางไปชมศิลปะก็เริ่มต้นที่นี่

2.2 World Dirt Association (กลุ่มศิลปินญี่ปุ่น)

DIRT STAGE

ปีที่สร้างและติดตั้ง เริ่มต้น 2009

ที่ตั้ง: ในบริเวณเบสแคมป์ อาคารโรงเรียนเก่าในเมือง

วิธีเดินทาง: อยู่กลางเมืองนิอิกะตะ

ศิลปินกลุ่มนี้ที่จริงเป็นกลุ่มคนที่รวมตัวกันเพื่อทำการศึกษาดินเป็นหลักและมีกิจกรรมในหลากหลายรูปแบบเช่นการร่วมแสดงในงานเทศกาลศิลปะในญี่ปุ่นทั้งที่เสะโตะจูกิ, เทศกาลศิลปะแม่น้ำและดินนิอิกะตะ, เทศกาลศิลปะเอจิโกะ-ทสึมะริ เป็นต้น

งานชิ้นนี้เป็นกรรวบรวมดินจากทะเลสาบหรือ “กะตะ” ทั่วประเทศเพื่อดูลักษณะสีสัมผัสและผิวสัมผัสของดินที่แตกต่างแต่สวยงาม ลักษณะการติดตั้งคล้ายกับการจัดตัวอย่างดินในห้องทดลองวิทยาศาสตร์แต่ขบเน้นในแง่ความงามด้วยการเรียงสีและน้ำหนักอ่อนแก่แบบภาพวาด มีการจัดงานสัมมนาและเวิร์คช็อปที่เกี่ยวข้องกับดินประกอบกับงานติดตั้งชิ้นนี้

2.3 Koichi Sakao (ศิลปินญี่ปุ่น)

WATER'S MEMORY MAP IN NIIGATA 2009

ปีที่สร้างและติดตั้ง เริ่มต้น 2009

ที่ตั้ง: ในบริเวณเบสแคมป์ อาคารโรงเรียนเก่าในเมือง

วิธีเดินทาง: อยู่กลางเมืองนิอิกะตะ

ศิลปินจบการศึกษาสาขาออกแบบระดับปริญญาโทจากมหาวิทยาลัยศิลปะแห่งโตเกียว ปัจจุบันทำการสอนสาขาออกแบบที่สถาบันเทคโนโลยีแห่งโตเกียว (Tokyo Institute of Technology)

ทำงานสร้างสรรค์โดยเทคนิคของการคัดลอกด้วยการฉูด (ในหนังสือแคตตาล็อกใช้คำว่า frottage ซึ่งหมายความว่า การถูบนพื้นผิวด้วยดินสอดำหรือดินสอสีเพื่อดึงร่องรอยของพื้นผิวออกมา ใ้กับทั้งพื้นผิวทั่ว ๆ ไป และพื้นผิวที่มีตัวอักษร ในกรณีที่มีตัวอักษรใช้เพื่อทำการคัดลอกจากรีบบนหินออกมา) ตัวอักษรบนก้อนหินมาโดยตลอด

ในผลงานชิ้นนี้ซึ่งติดตั้งมาตั้งแต่เทศกาลเมื่อ ค.ศ. 2009 ศิลปินทำการบันทึกด้วยกระบวนการ frottage เพื่อจับบันทึก “ความทรงจำแห่งน้ำ” ของเมืองนิอิกะตะ งานคัดลอกเหล่านี้ทำจากแผ่นหินจารีกรูปแบบต่าง ๆ ทั่วทั้งจังหวัดทั้งที่เป็นชื่อบุคคล ชื่อเมือง ข้อความ ฯลฯ ซึ่งในวัฒนธรรมญี่ปุ่นจะมีการทำจารีลักษณะนี้จำนวนมากเพื่อเป็นที่ระลึกถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ ใน ค.ศ. 2015 มีการเพิ่มเติมแผนที่ของจุดที่ศิลปินไปทำการบันทึกคัดลอกออกรวมถึงงานชิ้นใหม่ที่เพิ่มเติมเข้ามาด้วย

2.4 Masayuki Kishimoto (ศิลปินญี่ปุ่น)

TSUGI-TSUGI-KINTSUGI

ปีที่สร้างและติดตั้ง 2009

ที่ตั้ง: ภายในอาคารแบบญี่ปุ่นในสวนเท็นจูเอ็น

วิธีเดินทาง: รถบัส

ศิลปินชายเกิดเมื่อ ค.ศ. 1971 จบการศึกษาระดับปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยมุสะชิโน (Musashino University of Arts) แล้วไปศึกษาต่อที่มหาวิทยาลัย Kassel สนใจสร้างงานที่มาจากวัตถุในชีวิตประจำวันแล้วนำมาเปลี่ยนแปลงสร้างมุมมองใหม่ๆ มีผลงานทั้งในญี่ปุ่นและต่างประเทศนอกจากนี้ยังทำงานออกแบบกับงานมอบหมายเฉพาะ (commissioned work)

อาคารที่ใช้ติดตั้งผลงานชิ้นนี้เป็นอาคารแบบประเพณีอยู่ในสวนสาธารณะชื่อเท็นจูเอ็น ในผลงานชิ้นนี้ศิลปินรวบรวมด้วยขามจากชาวบ้านในนิอิกะตะที่ไม่ได้ใช้แล้วจากนั้นนำมาต่อกันด้วยเทคนิคที่เรียกว่าคินสุกิ คำนี้หมายถึงเทคนิคโบราณของญี่ปุ่นในการเชื่อมต่อเครื่องปั้นดินเผาที่แตกหักเสียหายให้กลับมาคงเดิมหรือเปลี่ยนคุณค่าใหม่ของถ้วยขามดังกล่าว วัสดุที่ใช้เชื่อมต่อจึงเป็นโลหะหรือทองคำแบบหนึ่งที่ทำให้เพิ่มคุณค่าให้กับของที่แตกหักเสียหายไปแล้ว เทคนิคนี้เรียกในภาษาญี่ปุ่น ว่าคินสุกิ (kintsugi) ซึ่งวางอยู่บนพื้นฐานที่ว่าวัฒนธรรมญี่ปุ่นให้คุณค่ากับเครื่องปั้นดินเผาเป็นอย่างสูงและยังให้ความสำคัญกับสิ่งของเก่าที่มีประวัติศาสตร์ การเชื่อมต่อดินเผาด้วยทองคำอาจจะเป็นเรื่องที่แปลกในวัฒนธรรมอื่น ๆ แต่เป็นเรื่องน่าชื่นชมในวัฒนธรรมญี่ปุ่น ศิลปินนำจุดนี้มาเป็นแนวคิดหลัก

ทำการเชื่อมต่องานเครื่องปั้นดินเผาเคลือบที่ตัวเองสะสมไว้ต่อเนื่องกันจำนวนมาก การจัดวางอยู่ในห้องแบบญี่ปุ่นที่มีแสงเงาค่อนข้างสวยงามในตัวเอง

กลุ่มที่ 3 กลุ่มที่ใช้อาคารร้างเป็นสถานที่ติดตั้งงาน

3.1 Anne Graham (ศิลปินออสเตรเลีย)

SHINOHARA'S HOUSE

ปีที่สร้างและติดตั้ง 2009

ที่ตั้ง: บ้านเก่าริมฝั่งทะเลในอ่าวด้านทิศตะวันตกเฉียงใต้ของเมืองนิกะตะ

วิธีเดินทาง: รถไฟต่อรถบัส

ศิลปินหญิงจบการศึกษาระดับปริญญาเอกจาก Royal Melbourne Institute of Technology เมื่อ ค.ศ. 2007 มีผลงานจัดแสดงทั้งในประเทศออสเตรเลียและมิงานแสดงในเทศกาลศิลปะนี้ตั้งแต่ครั้งแรก รวมถึงความสัมพันธ์กับภัณฑารักษ์ในประเทศญี่ปุ่นอย่างแน่นแฟ้น มีงานจัดแสดงในหลายแห่ง ประเด็นที่ศิลปินสนใจคือความสัมพันธ์ระหว่างอัตลักษณ์กับพื้นที่ว่าง (Identity and Space) นอกจากนี้แอนน์ แกรแฮมยังสนใจโครงการวิจัยและทำงานวิจัยในหัวข้อที่ใกล้เคียงกันกับงานสร้างสรรค์ศิลปะด้วย

ผลงานชิ้นนี้จัดแสดงมาตั้งแต่เทศกาลครั้งแรก ค.ศ. 2009 ตัวงานติดตั้งอยู่ในบ้านแบบประเพณีที่ถูกทิ้งร้างเนื่องจากเจ้าของอพยพโยกย้ายออกไป จุดมุ่งหมายของงานอยู่ที่การนำความทรงจำเกี่ยวกับชุมชน, ลมและดินกลับมาอีกครั้ง งานติดตั้งอาศัยห้องยาวต่อเนื่องกันสามห้อง แต่ละห้องมีกรวยแก้วห้อยต่อเนื่องกันหลายชั้นเจาะช่องเชื่อมต่อเนื่องกันจากบนลงล่าง รองรับชั้นล่างสุดด้วยอ่างดินเผาใหญ่ ภายในอ่างมีทรายจากชายหาดที่ผู้ชมสามารถตักแล้วเทลงในกรวยแก้วอันบนสุด ทรายจะค่อยๆ ไหลลงมาเป็นลำดับก่อให้เกิดเสียงที่ชวนให้เกิดความทรงจำบางอย่าง บริเวณชื่อของห้องจัดวางหลอดแก้วบรรจุวัสดุจากธรรมชาติที่ห้องสุดท้ายด้านหนึ่งของบ้าน (ที่ในบ้านพื้นดินปกติมักจะเป็นห้องที่คนญี่ปุ่นใช้รับแขก) มีจอวิดีโอแสดงภาพเคลื่อนไหวเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับผลงาน ผู้ชมต้องค่อยๆ ประติดปะต่อความหมายขององค์ประกอบเหล่านี้ด้วยกันทีละน้อยภายใต้บรรยากาศแบบบ้านญี่ปุ่นคือแสงสลัวๆ

7 ข้อมูลการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์

ในการเดินทางทำงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการจัดซื้อหนังสือรวบรวมข้อมูลอย่างเป็นทางการของเทศกาลประจำ ค.ศ. 2009 และ 2012 มาได้ทำให้สามารถศึกษาถึงพัฒนาการของแนวความคิด ส่วน ค.ศ. 2015 ที่เป็นปีที่ศึกษานั้นหนังสือรวมข้อมูลยังไม่ถูกจัดพิมพ์ มีเพียงหนังสือไกด์บุ๊กอย่างเป็นทางการซึ่งมีข้อมูลงานศิลปะที่ติดตั้งอยู่ทั้งเก่าและใหม่ครบถ้วน นับว่าเป็นเอกสารที่มีประโยชน์สูงเพราะทำให้เห็นว่ามีการขยายตัวรวมถึงการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงของงานศิลปะอย่างไร ในหนังสือรวมผลงานนี้ยังมีประโยชน์ในระดับนานาชาติเนื่องจากทีมบรรณาธิการมีเวลาในการแปลบางส่วนของบทความ แนวคิดศิลปิน ข้อมูลอื่น ๆ ออกเป็นภาษาอังกฤษด้วย หนังสือนี้มีข้อมูลเป็นภาษาญี่ปุ่นเท่านั้น นับเป็นหนึ่งในจุดอ่อนของเทศกาลเนื่องจากพยายามพัฒนาให้มีลักษณะนานาชาติ (อย่างน้อยการเชื่อมต่อกับเมืองวัฒนธรรมร่วมกันในจีนและเกาหลีก็จะยากขึ้น)

นอกจากนี้ยังมีข่าวที่ปรากฏในสื่อทั้งในสื่อท้องถิ่นและสื่อที่มีลักษณะนานาชาติมากขึ้น สามารถค้นดูได้ตามเว็บไซต์ต่างๆ ที่เป็นภาษาอังกฤษและญี่ปุ่น

บทสรุป

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

เทศกาลศิลปะแม่น้ำและดินนิอิกะตะเป็นเทศกาลที่มีลักษณะเฉพาะในตัวเองดังนี้

1. ในแง่ของการใช้พื้นที่ การใช้อาณาบริเวณรวมถึง 760 ตารางกิโลเมตรใกล้เคียงกับเทศกาลศิลปะเอจิโกะ-ทสึมะริ ทำให้จังหวัดนิอิกะตะจังหวัดเดียวมีเทศกาลศิลปะขนาดใหญ่มากสองเทศกาลด้วยกันและจัดในปีเดียวกันด้วย ในแง่นี้จะสะดวกกับผู้ชมเนื่องจากสามารถเดินทางต่อเนื่องกันได้เลยและเป็นเหตุที่ทำให้ผู้วิจัยสามารถขยายขอบเขตของการวิจัยครั้งนี้ได้สะดวก เข้าใจว่าเป็นความตั้งใจแต่แรกที่จะให้สองเทศกาลเกิดขึ้นในเวลาใกล้เคียงกัน เทศกาลนี้เชิญผู้อำนวยการของเทศกาลศิลปะเอจิโกะ-ทสึมะริคือ แฟรม คิตะกะวะมาเป็นผู้อำนวยการครั้งแรก จากนั้นจึงเปลี่ยนรูปแบบการบริหารใหม่ในครั้งที่สองและสาม เข้าใจว่าเพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายของแต่ละครั้งมากขึ้น

2. ในแง่ของการเชิญศิลปิน มีการเชิญศิลปินจากทั้งในญี่ปุ่นและศิลปินจากนานาชาติ โดยเห็นข้อสรุปพื้นฐานว่าเป็นศิลปินที่ทำงานในแง่ของการแสวงหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวงานศิลปะกับพื้นที่เป็นหลัก เช่น แอนน์ แกรแฮม หรือคะทลีย์โคะ ฮิบิน เป็นต้น นอกจากนี้ที่น่าสนใจคือมีการเชิญสถาปนิกหลายคนมาร่วมงาน ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะสถาปนิกเป็นหนึ่งในวิชาชีพที่ต้องพิจารณาลักษณะเฉพาะของพื้นที่เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการออกแบบของตนเองอยู่แล้ว

3. ในแง่ลักษณะงานศิลปะมีทั้งแบบที่เป็นจิตรกรรมประติมากรรมแบบดั้งเดิม ซึ่งส่วนใหญ่ติดตั้งอยู่ในอาคารเบสแคมป์ ไปจนถึงงานติดตั้งที่อาศัยสภาพแวดล้อมเป็นเนื้อหาหลักซึ่งเป็งานส่วนใหญ่ของเทศกาลนี้ มีงานที่น่าประเดินทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมหลายชิ้น เช่น งานของศิลปินไอร์แลนด์ 'Fifteen Degree South' (Tears of my father) (หมายเลข 8) ที่เชื่อมต่อบริบทโลกด้วยสถาปัตยกรรมโบราณเข้ากับบริบททางประวัติศาสตร์ตั้งถิ่นฐานและวัฒนธรรมดั้งเดิมของพื้นที่ติดตั้งงานได้ลึกซึ้งที่สุด งานชิ้นนี้ยังเป็นส่วนหนึ่งของ "โครงการชาวบ้าน" ที่เป็นการร่วมมือกับคนในชุมชนได้อย่างแท้จริงในระดับของการร่วมสร้างงานกับศิลปิน

4. ในแง่มุมมองของการเดินทางชมงานศิลปะด้วยตัวเอง แม้จะค่อนข้างยากลำบากในการเดินทาง แต่ก็สนุกสนาน งานหลายชิ้นต้องลงจากรถและเดินต่อเป็นระยะทางค่อนข้างไกลแต่ด้วยสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติทำให้สนุกมากกว่าต้องอดทน และในทางหนึ่งทำให้เข้าใจเนื้อหาของงานได้มากขึ้นและลึกซึ้งขึ้นด้วย ยกตัวอย่างเช่น งาน Arc (หมายเลข 6) และงาน At Sea Level (หมายเลข 7) ที่การเดินทางทำให้ค่อยๆ เข้าใจสภาพแวดล้อมของริมทะเลสาบไปที่ละน้อย เมื่ออยู่ตรงหน้างานศิลปะและได้สัมผัสก็ทำให้เกิดความเข้าใจเนื้อหาของงานและตระหนักถึงประเด็นของเทศกาลครั้งนี้ทันที บริเวณติดตั้งงานที่บางชิ้นลึกเข้าไปในพื้นที่น่าทำให้มีการหลงทางบ้าง ผู้วิจัยหลงทางหนึ่งครั้งขณะที่กำลังอยู่บนรถแท็กซี่และพยายามจะไปดูงานชิ้นหนึ่งและไปพบงานอีกชิ้นหนึ่งโดยบังเอิญ การหลงนี้ทำให้เกิดความประทับใจเป็นอย่างสูงและเป็นประสบการณ์การชมศิลปะที่โดดเด่นอีกครั้งหนึ่งในชีวิต

สื่อประเภทต่างๆ มีประสิทธิภาพสำหรับผู้รู้ภาษาญี่ปุ่น แผนที่ชัดเจนเข้าใจง่าย แต่ยากสำหรับผู้ไม่รู้ภาษาญี่ปุ่น การเดินทางที่ค่อนข้างยากทำให้ค่าใช้จ่ายสูงเนื่องจากถ้าใช้รถบัสต้องใช้เวลายาวนานและจะดูงานได้ไม่มากแม้จะตรงเวลาและมีประสิทธิภาพ ในขณะที่การเช่ารถหรือแท็กซี่ก็ราคาแพงขึ้น ทัวร์ที่จัดขึ้นในวันเสาร์และอาทิตย์โดยเทศกาลมีประสิทธิภาพที่สุดเพราะ

พาไปยังงานศิลปะชิ้นที่น่าสนใจและไม่มีค่าใช้จ่ายเนื่องจากต้องการสนับสนุนผู้ชมโดยตรง

จากทั้งหมดที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าเทศกาลศิลปะนี้มีลักษณะเฉพาะตัวที่วางอยู่บนพื้นฐานของธรรมชาติของเมืองที่โดดเด่น งานศิลปะส่วนใหญ่ใช้ประเด็นนี้เป็นเนื้อหาหลัก นอกจากนี้ยังอาศัยบริบททางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์และการมีส่วนร่วมของคนในท้องถิ่นเข้ามาร่วมทำให้เกิดลักษณะเด่นของการจัดแสดงและการชมศิลปะที่ไม่อาจพบได้ในเทศกาลอื่นหรือการชมศิลปะในพิพิธภัณฑ์โดยทั่วไป

เชิงอรรถ

- 1 ข้อมูลพื้นฐานมาจาก Fram Kitagawa, *Art Place Japan: The Echigo Tsumari Art Triennale and the Vision to Reconnect Art and Nature*, Translated by Amiko matsuo and Brad Monsma. (New York: Princeton University Pres), 2015), 23-27.
- 2 ผู้วิจัยใช้เวลาส่วนหนึ่งที่พิพิธภัณฑสถานประวัติศาสตร์ของเมืองนิโงะตะเพื่อศึกษาประวัติศาสตร์ในรูปแบบของนิทรรศการและพบว่าช่วยทำให้เข้าใจภาพรวมของเมืองชัดเจน ทั้งในแง่ลักษณะเฉพาะทางภูมิศาสตร์กับพัฒนาการของความเปลี่ยนแปลง เนื้อหาประวัติศาสตร์ในรูปแบบนิทรรศการก็สนุกสนานเข้าใจง่าย มีภาพยนตร์ฉายวนตลอดวัน นับเป็นหนึ่งในแหล่งข้อมูลที่ทำให้ผู้วิจัยเข้าถึงประวัติศาสตร์ของนิโงะตะได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ยังมีหนังสือที่เป็นกรณีพิมพ์ข้อมูลจากนิทรรศการวางขายอยู่ด้วย หนังสือส่วนนี้ทำให้เข้าใจสภาพแวดล้อมของเมืองได้มากขึ้นแม้จะไม่ได้ใช้อ้างอิงโดยตรง
- 3 สืบค้นจาก <https://en.wikipedia.org/wiki/Niigata>, Niigata สืบค้นเมื่อ 21 ตุลาคม พ.ศ. 2559
- 4 ประเทศญี่ปุ่นเสียหายอย่างหนักมากในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง นอกเหนือจากที่รู้จักกันดีคือระเบิดปรมาณู เมืองใหญ่ๆในญี่ปุ่นโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมืองที่มีกองทัพส่วนต่างๆของญี่ปุ่นตั้งอยู่จะโดนกองทัพอเมริกาทิ้งระเบิดอย่างหนักจนเมืองเองแทบจะอยู่อาศัยไม่ได้ เมื่อสงครามสงบปัญหาไม่ได้จบลง ญี่ปุ่นทุ่มสุดตัวในสงครามทำให้ระบบการผลิตทั้งภาคเกษตรกรรมและอุตสาหกรรมเสียหายอย่างหนัก การผลิตทางอุตสาหกรรมที่เป็นแหล่งงานหายไป การผลิตทางเกษตรที่หายไปเช่นกันทำให้ประชากรทั่วประเทศต้องอดอยาก คนญี่ปุ่นในหน้าที่ต่างๆทั้งทางทหารและพลเรือนที่ถูกส่งตัวกลับจากแหล่งอาณานิคมต่างๆทั้งจากมองโกเลีย จีน เกาหลี เอเชียตะวันออกเฉียงใต้รวมถึงประเทศไทย คนเหล่านี้จำนวนประมาณ 7,000,000 (เจ็ดล้าน) คน กลับบ้านเพื่อพบว่าไม่มีงานและไม่มีอาหาร สถานการณ์เลวร้ายในระดับที่ผู้หญิงญี่ปุ่นส่วนหนึ่งต้องทำงานบริการกับทหารอเมริกาที่ยึดครองประเทศอยู่ตอนนั้น คนอื่นก็ต้องพยายามหาอาหารมาประทังชีวิตให้ได้ ดูรายละเอียดเพิ่มเติมใน James M. Vardaman, *Contemporary Japanese History since 1945*, (Tokyo: IBC パブリッシング, 2016), 21-31.
- 5 ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์, "ความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างสรรค์ศิลปะและพิพิธภัณฑสถานศิลปะร่วมสมัยในประเทศญี่ปุ่น," (งานวิจัยที่ได้รับทุนสนับสนุนส่วนหนึ่งจากทุนอุดหนุนจากคณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร 2557), และ ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์, "เทศกาลศิลปะเอะจิโกะ-ทสึมะริ," *วารสารศิลป์ พีระศรี* ปีที่ 3,2 (15 มีนาคม 2559): 177-245.

- 6 ดูรายละเอียดของเมืองได้ใน https://en.wikipedia.org/wiki/The_Most_Beautiful_Villages_in_Japan แต่การอัปเดตยังไม่ทันสมัยมากนัก ที่เกี่ยวข้องกันเช่น The Most Beautiful Village of Italy ดู <http://borghipiubelliditalia.it> สืบค้นเมื่อ มกราคม 2561
- 7 Fram Kitagawa, *Art Place Japan: The Echigo Tsumari Art Triennale and the Vision to Reconnect Art and Nature*, Translated by Amiko matsuo and Brad Monsma, 16.
- 8 篠田昭 *水と土の芸術祭のはじまり* (ชิโนะดะ อะคิระ, “มิซึโตะทสึจิเกะจูทสึสึไสโนะฮะจิมาริ” - จุดเริ่มต้นของเทศกาลศิลปะน้ำและดิน) (Niigata: Hakushindo, 2009), 2-3.

USSEANUNGSU

ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์, ความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างสรรค์ศิลปะและพิพิธภัณฑศิลป์ร่วมสมัย
ในประเทศญี่ปุ่น, งานวิจัยที่ได้รับทุนสนับสนุนส่วนหนึ่งจากทุนอุดหนุนจากคณะกรรมการ
ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร พ.ศ. 2557.

ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์, เทศกาลศิลปะเอะจิโกะ-ทสึมะริ, วารสารศิลป์ พีระศรี ปีที่ 3 ฉบับที่ 2,
15 มีนาคม 2559.

Kitagawa, Fram Art Place Japan: The Echigo Tsumari Art Triennale and the Vision
to Reconnect Art and Nature, Translated by Amiko matsuo and Brad Monsma.
(New York: Princeton University Press, 2015).

Vardaman, James M. Contemporary Japanese History since 1945, (Tokyo: IBC
パブリッシング, 2016).

篠田昭 水と土の芸術祭のはじまり (ชิโนะตะ อะคิระ “มิชิโตะทสึจิเกะทสึสึโนะฮะชิมะริ”
- จุดเริ่มต้นของเทศกาลศิลปะน้ำและดิน) (Niigata: Hakushindo, 2009).



ภาพที่ 1 (บน)

ทะเลสาบสะกะตะ

ที่มา : ถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 9 สิงหาคม ค.ศ. 2015

ภาพที่ 2 (ล่าง)

Wang Wen Chih.

DREAM OF NIIGATA

ปีที่สร้างและติดตั้ง : 2009-2015

ที่ตั้ง : ริมชายหาด

ที่มา : Wang Wen Chih, DREAM OF NIIGATA. Accessed November 11, 2015.

Available from <http://www.asianartbiennial.org/2017/content/EN/ArtistCV.aspx?enc=50648CA9C475A625C64B745D9846F550>



ภาพที่ 3 และ 4

Dot Architects (Toshikatsu Ienari + Takeshi Shakushiro + Wataru Doi)

FLOATING BRIDGE IN THE LAGOON

ปีที่สร้างและติดตั้ง : 2015

ที่ตั้ง : ริมและในทะเลสาบฟุคุชิมะกะตะ

ที่มา : ถ่ายโดยผู้วิจัย



ภาพที่ 5 และ 6

Takashi Fujino / Ikimono Architects.

ARC

ปีที่สร้างและติดตั้ง : 2015

ที่ตั้ง : ริมและในทะเลสาบอุวะเสะคิเกะตะ

ที่มา : ถ่ายโดยผู้วิจัย



ภาพที่ 7 และ 8

Kimio Tsuchiya APT (=Art Project Team) Tadayashi Tahara + Kohsuke Kimura

AT SEA LEVEL

ปีที่สร้างและติดตั้ง : 2009

ที่ตั้ง : ริมน้ำและในทะเลสาบอุวะสะเคะคิเกะตะ

ที่มา : ถ่ายโดยผู้วิจัย



ภาพที่ 9, 10, 11 และ 12

Caoimhghin O'Fraitthile

'FIFTEEN DEGREE SOUTH' (TEARS OF MY FATHER)

ปีที่สร้างและติดตั้ง : 2009

ที่ตั้ง : ริมและในทะเลสาบอุวะเสะคิกะตะ

ที่มา : ถ่ายโดยผู้วิจัย



ภาพที่ 13 และ 14

Tetsuo Sekine

ORIGIN: STANDING DIRT

ปีที่สร้างและติดตั้ง : 2015

ที่ตั้ง : ริมและในทะเลสาบสะกะ

ที่มา : ถ่ายโดยผู้วิจัย



ภาพที่ 15 และ 16

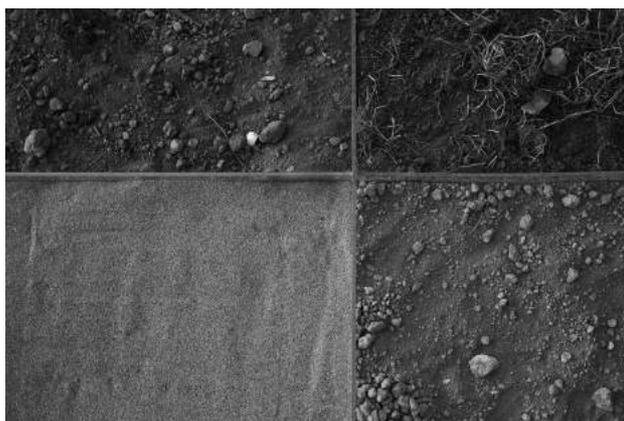
Xiao Xiao

AN OBJECT FROM THE MOUNTAIN

ปีที่สร้างและติดตั้ง : 2015

ที่ตั้ง : ในบริเวณชั้นหนึ่งของอาคารพาณิชย์กลางเมือง

ที่มา : ถ่ายโดยผู้วิจัย



ภาพที่ 17 และ 18

World Dirt Association

DIRT STAGE

ปีที่สร้างและติดตั้ง : 2009

ที่ตั้ง : ในบริเวณเบสแคมป์ อาคารโรงเรียนเก่าในเมือง

ที่มา : ถ่ายโดยผู้วิจัย



ภาพที่ 19 และ 20

Koichi Sakao

WATER'S MEMORY MAP IN NIIGATA 200

ปีที่สร้างและติดตั้ง : 2009

ที่ตั้ง : ในบริเวณเบสแคมป์ อาคารโรงเรียนเก่าในเมือง

ที่มา : ถ่ายโดยผู้วิจัย



ภาพที่ 21 และ 22

Masayuki Kishimoto

TSUGI-TSUGI-KINTSUGI

ปีที่สร้างและติดตั้ง : 2009

ที่ตั้ง : ภายในอาคารแบบญี่ปุ่นในสวนเท็นจูเอ็น

ที่มา : ถ่ายโดยผู้วิจัย



ภาพที่ 23 และ 24

Anne Graham

SHINOHARA'S HOUSE

ปีที่สร้างและติดตั้ง : 2009

ที่ตั้ง : บ้านเการิมฝั่งทะเลในอ่าวด้านทิศตะวันตกเฉียงใต้ของเมืองนิโกะตะ

ที่มา : ถ่ายโดยผู้วิจัย