

JOURNAL
OF
FINE ARTS

JOURNAL
OF
FINE ARTS

วารสารศิลป์ พีระศรี
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีที่ 6 ฉบับที่ 1
กันยายน 2561



JOURNAL
OF
FINE ARTS

วารสารวิชาการ โดย คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีที่ 6 ฉบับที่ 1 กันยายน 2561
Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Art, Silpakorn University
Vol.6 No.1, September 2018

รายนามคณะกรรมการวารสารวิชาการศิลป์ พีระศรี Journal of Fine Arts
โดยมีวาระดำรงตำแหน่งระหว่างปี พ.ศ.2561-2563

ที่ปรึกษาภาคศิลปคดี

ศาสตราจารย์เดชา วรชุน

อดีตอาจารย์ประจำภาควิชาศิลปกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

ศาสตราจารย์เกียรติคุณพิษณุ สุภานมิตร

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เกาทอง

ผู้ทรงคุณวุฒิสภาทัศนศิลป์

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ศาสตราจารย์เกียรติคุณอิทธิพล ตั้งโฉลก
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ศาสตราจารย์วิโชค มุกดามณี
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ศาสตราจารย์ถาวร โกอุดมวิทย์
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมพร รอดบุญ
อดีตอาจารย์คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

รองศาสตราจารย์สรรรงค์ สิงห์เสนี
ผู้ทรงคุณวุฒิสภานิสิตศิลป์ อดีตอาจารย์ประจำภาควิชาศิลปกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

บรรณาธิการบริหาร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อิ่มสุวรรณพันธุ์

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

บรรณาธิการวิชาการ

รองศาสตราจารย์สุธี คุณาวิชยานนท์

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

กองบรรณาธิการ

อาจารย์ ดร.เตยงาม คุปตะบุตร

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

อาจารย์ ดร.วิชญ มุกดาภรณ์

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์อำนาจ คงวารี
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

อาจารย์โอชนา พูลทองดีวัฒนา
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

อาจารย์ปวีณา สุธีรางกูร
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ดร.พิยะรัตน์ นันทะ
อาจารย์ประจำ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

รองศาสตราจารย์ ดร.เนรินทร์ รัตนจันทร์
อาจารย์พิเศษ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์พิศประไพ สารศาลิน
คณบดีคณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต

รองศาสตราจารย์ ดร.วรลักษณ์ บุญยสุรัตน์
คณบดีคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์
อาจารย์ประจำ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สรเสริญ มีสินทูลตร
อาจารย์ประจำ คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

รองศาสตราจารย์ทินกร กาษรสวรรณ
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Professor John Clark, FAHA, CIHA, Ph.D.

Professor of Asian Art History, Australia Research Council Professional Fellow, Australia

Professor Patrick D. Flores

Professor of Art History, Theory and Criticism at the University of the Philippines at Dilman, The Philippines

Professor Katsuki Yokoyama

Joshi University of Art and Design, Tokyo, Japan

Professor Sandra Cate

San Jose State University, United States of America

Ms. Iola Lenzi

Curator, Lecturer, and Critic of South East Asian Art based in Singapore

เลขานุการกองบรรณาธิการ
นางสาววิรัตน์ วันดี

วารสารวิชาการ JOURNAL OF FINE ARTS จัดพิมพ์ขึ้นเพื่อเป็นการส่งเสริมสนับสนุนให้คณาจารย์ นักวิชาการ นักศึกษา ศิลปินและผู้สนใจศิลปะทั่วไปได้แลกเปลี่ยนผลงานวิชาการในสาขาศิลปะและการสร้างสรรค์ทุกประเภท ทักษะและข้อคิดเห็นใดๆ ที่ปรากฏในวารสารวิชาการ JOURNAL OF FINE ARTS นี้ ทางคณะกรรมการจัดทำวารสาร บรรณาธิการและกองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นพ้องด้วยกับทัศนะ และข้อคิดเห็นเหล่านี้ แต่ประการใดและไม่ถือว่าเป็นความรับผิดชอบของบรรณาธิการและกองบรรณาธิการ ลิขสิทธิ์บทความของผู้เขียนและคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ซึ่งได้รับการสงวนสิทธิ์ตามกฎหมาย การตีพิมพ์ซ้ำต้องได้รับอนุญาตจากผู้เขียน และคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์เป็นลายลักษณ์อักษร

บทบรรณาธิการ

วารสารวิชาการศิลป์ พีระศรีฉบับปีที่ 6 เล่มที่ 1 กันยายน 2561 มีบทความที่น่าสนใจดังนี้

กลุ่มการศึกษาเกี่ยวกับศิลปะตะวันตกมีบทความ “บทบาทและอิทธิพลของสื่อมวลชนที่มีต่อการกำหนดตัวตนของบุคคลในผลงานศิลปะของโทนี เอิร์สเลอร์” ในบทความนี้จะนำเสนอผลกระทบของสื่อในยุคหลังสมัยใหม่ที่มีต่ออัตลักษณ์ของคนในสังคม ศิลปินได้จับประเด็นนี้เป็นเนื้อหาและวิธีการของกระบวนการสร้างสรรค์ บทความวิเคราะห์ประเด็นนี้โดยอาศัยแนวคิดจิตวิเคราะห์ของฌาคส์ ลาก็อง ในอีกบทความหนึ่ง “การศึกษาวិเคราะห์เปรียบเทียบสุนทรียภาพของภาพวาดลายเส้นอีโรติก: กรณีศึกษาจากศิลปินตะวันตกในช่วงศตวรรษที่ 19-20” ภาพอีโรติกเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมการสร้างสรรคของตะวันตก ในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ต่อดันศตวรรษที่ 20 สภาพสังคมวัฒนธรรมที่เปิดออกอย่างมากส่งผลให้การสร้างสรรค์ในหัวข้อนี้ชัดเจนขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มภาพลายเส้นที่ชัดเจนและรวดเร็ว ในกระบวนการนำเสนอ

ในกลุ่มว่าด้วยการจัดการศิลปะ มีบทความ “เทศกาลศิลปะดินและน้ำ นิโงะตะ ค.ศ. 2015” ที่เป็นการศึกษาพื้นฐาน ต้นกำเนิด แนวคิดและเงื่อนไขต่างๆที่ทำให้เทศกาลศิลปะนี้เป็นหนึ่งในเทศกาลที่ประสบความสำเร็จในประเทศญี่ปุ่น บทความ “นโยบายศิลปะสาธารณะ

1 เปอร์เซนต์” เป็นการศึกษาเกี่ยวกับแนวทางการจัดการของรัฐบาลได้ทันที่ออกกฎหมายให้
อาคารสาธารณะต้องจัดสรรงบประมาณร้อยละหนึ่งสำหรับจัดซื้อหรือจัดทำศิลปะ

บทความเรื่อง “สีน้ำเงินในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ” เป็นชุดของบทความต่อเนื่องที่มีสีเทากับสีน้ำตาลในวารสารฉบับก่อนหน้านี บทความชุดนี้เปลี่ยนมุมมองที่ว่าสีที่ดูเหมือนเป็นสิ่งที่ศิลปินแต่ละยุคสมัยเลือกใช้ตามใจชอบเป็นว่าสีแต่ละสีมีประวัติความเป็นมาและมีบริบททางสังคมวัฒนธรรมที่ชัดเจน รวมถึงมีความหมายแตกต่างกันในแต่ละยุคสมัยอีกด้วย บทความ “พระอินทร์ในบริบทสังคมไทย” ก็เป็นการศึกษาศิลปะไทย เทพองค์ที่สัมพันธ์กับคนไทยมากที่สุด

บทความ “การออกแบบพัฒนาบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ขนมไทยของชุมชนตรอกข้าวเม่า เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร” เป็นบทความเกี่ยวกับกระบวนการพัฒนาสินค้าท้องถิ่นจากแนวทางการออกแบบ เช่นเดียวกับบทความ “กิจกรรมการทำป๊อปป้อเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับปริญญาตรี สายศิลปะและการออกแบบในสภาวะแวดล้อมที่แตกต่างกัน” ที่เป็นแนวทางการศึกษาเกี่ยวกับศิลปะและการออกแบบ ศักยภาพในการนำสู่การสร้างสรรค์ในอนาคต

บทความสุดท้ายคือ “จิตรกรรมสื่อผสม เย็บปัก ถักทอ ดุนนูน ย้อมเส้นใยที่ได้รับแรงบันดาลใจจากผลงานศิลปะของลูกออทิสติก” เป็นที่ทราบกันว่าศิลปะมีศักยภาพในการบำบัดอาการหลายอย่าง ในกลุ่มเด็กออทิสติกก็เช่นกันที่ศิลปะจะช่วยผ่อนคลายจิตใจ ช่วยให้เด็กก่อเกิดสมาธิ บทความนี้เปรียบเทียบลักษณะพื้นฐานของเด็กปกติและเด็กออทิสติกเพื่อชี้ให้เห็นว่ากระบวนการทางศิลปะของเด็กกลุ่มหลังมีที่มาอย่างไร อันเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการทำความเข้าใจเด็กกลุ่มนี้ให้ลึกซึ้งขึ้นในอนาคต

สารบัญ

บทความประจำเล่ม

Water and Land - Niigata Art Festival 2015

26

เทศกาลศิลปะน้ำและดินนิกะตะ ค.ศ. 2015

ชัยยศ อิมภุ์วรมันธุ์ *Chaiyosh Isavorapant*

Japan is one of the country which has been focusing on art festivals for more than 20 years. There are annually, biennale, triennial art festivals hold every year in various places alternately. The art festivals were recognised from Japanese peoples and from the international audiences. Some of them attracted more than hundred thousands audiences in one period of time. This research aimed to understand the basic of Niigata Water and Land Art Festival 2015 by means of its organising process, for example; artists selection process, site selection process and cooperation from local peoples. The result found that Niigata is the area with abundant lagoons all over. (gata means lagoon) The festival use this characteristic as a subject for artists. The artists have to travel and learn from the specific character of each site before creating work of arts. The artists sometimes chosen the lagoons, abandoned buildings, residential buildings etc. Sometimes local peoples even help or been a part of creating art works process. The audience has to travel through the certain characteristics of places thus helping

gain the comprehension of Niigata as a place and appreciation of art works simultaneously.

Keywords Art festival, Niigata prefecture, Art and nature

Indra God in Thai social context

68

พระอินทร์ในบริบทสังคมไทย

ภัตติรัช ศรีฟ้า *Klittituch Srifar*

The story of Indra appears. The Vedas of Brahmanism - Hindu. At that time, Indra was the highest god. Later, Indra was admitted to Buddhism. During the Buddhist era. Indra is in Buddhism as a devotee of the Buddha. And when the Brahmins return to prosperity, the Indra is reduced to a secondary deity. And the triumphalism is huge. But Indra is still the greatest in the Buddhist paradise. We accept Indra come with Buddhism. And Indra in the royal paradise. As clearly shown in the name of the city. The sculpture is a symbol on the gable or motto, and the concept of building the architecture. This concept is a set of concepts in the early Rattanakosin period. But when the time changed. The popularity of other gods increased a lot like Ganesh, Jatukam, Ram, Vishnu, etc., so Indra was not mentioned. I do not like the Thai version of the latter in Buddhism. Or art history Recognize Indra is just a story as it comes to the elementary school that Indra, who is green, is an angel and is living in heaven itself.

Keywords Indra, Sakka, Exegesis

The Role of Mass Media and Its Influence on Self and Identity

88

offthe Media Consumer Depicted in Tony Oursler's New Media Art

บทบาทและอิทธิพลของสื่อมวลชนที่มีต่อกรกำหนดตัวตน และอัตลักษณ์

ของบุคคลในผลงานศิลปะสื่อใหม่ของโทนี่ เออร์สเลอร์

วุฒินท์ ชานุตาบุตร *Wuttin Chansataboot*

This article aims to study the role of mass media and its influence on media consumer's self and identity through the artworks of Tony Oursler, an American

multimedia artist, focusing on some of his works in 3 exhibitions, "template/variant/friend/stranger", "Priv%te" and "pU#\^c", in which the artist embeded particular visual elements referring to the visible output generated by the facial recognition systemis algorithm as a main component of the creative processes. Using sociological idea and psychoanalysis concept of Jacques Lacan as a theoretical framework, the comprehension about relationship between information technology evolution and the inconstancy of self and identity portrayed via Oursleris artworks, is elucidated.

Keywords Tony Oursler, Mass Media, Self, Identity, Jacques Lacan

A Comparative Study of Erotic Drawings: Case Studies from Western Art in 19th-20th Century. 110

การศึกษาวิเคราะห์เปรียบเทียบสุนทรียภาพของภาพวาดลายเส้นอีโรติก : กรณีศึกษาจากศิลปะตะวันตกในช่วงศตวรรษที่ 19-20
สิหนาท ลอบมนี Sihanet Lobmanee

The purpose of this article was to compare the aesthetics in erotic art drawing, contemporary art of artists in the 19th and 20th centuries, by aiming at analysis and comparison study on aesthetics and factors in relation to context of creativity, beliefs, and artist's identity. How does the form of erotic art drawing affect society in that century? We can see the distinctive point in each artist who has notion influenced by way of life and different society and they apply this to their own style. This article may help nude art lovers to expand more their perspectives and enjoy watching erotic art drawing next time.

Keywords Artist, Drawing, Body, Aesthetics, Erotic art

Packaging Design and Development of Dessert in Trokkaomow community, Bangkoknoi District of Bangkok. 126

การออกแบบพัฒนาบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ขนมไทยของชุมชนตรอกข้าวเม่าน้อย เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร
นัฐภรณ์ ธีรสวรรณา Nattakarn Teerabavornrakul

Thai dessert of Trok-khaw-mao community represents the identity of people in Bangkok Noi district which can be seen from the ingredients and manufacturing processes following the unique traditional local wisdom in order to preserve the uniqueness and the original taste of the dessert. However, the guideline for packaging design which is unique and helps to extend the shelf life of the dessert is still lacking. The trademark has also not been registered under the Intellectual Property Law. As a result, the manufacturers have not had the bargaining power. This research aimed 1) to study the specification of four kinds of Thai desserts in order to design the trademark and process the application for trademark protection, 2) to study the information on packaging, 3) to design the packaging for the four kinds of Thai desserts, 4) to examine the shelf life of the four kinds of Thai desserts, and 5) to explore the satisfaction on the packaging design, the designed trademark under the brand "Thai dessert Bankaomow," and the application for trademark protection. The study investigated the shelf life of the four kinds of Thai desserts based on the microbiological quality, the amount of microorganism, yeast and mold which is packed in three types of plastic packages at room temperature and stored at 5 degrees Celsius. The result revealed that the Polyamide (PA) bags can extend the shelf life of the four kinds of Thai desserts. In addition, the identity and geographical indication of the community have been used in designing packages for the four kinds of Thai desserts.

Keywords Thai dessert of Trok-kao-mow community , Packaging Design and Development

Pop Up Activities Making to Enhance Creative Thinking of Art and Design for Undergraduate Students in Different Contexts 150

กิจกรรมการทำป๊อปอัพเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา
ระดับปริญญาตรีสายศิลปะและการออกแบบในสภาวะแวดล้อมที่แตกต่างกัน
เสาวนิตย์ กาญจนรัตน์และ นวลฉวี แสงชัย

Saowanit Kanchanarat and Nuanchawee Sangchai

Creativity is an important tool for driving Thailand to the innovation society follow the government policy. Higher education institutions are responsible for the preparation of Thai youth to support the labor market for the creative industries in the future. Therefore, it should promote the creation of all creative processes. This research aims to develop the pop up activities making to enhance creative

thinking of art and design undergraduate students in different contexts and to study comparison of the contexts that affecting toward enhancement of creative thinking of art and design undergraduate students. This research was quantitative research. The samples were 50 third—year students of Applied Art and Design program of Faculty of Architecture and Design of King Mongkut’s University of Technology North Bangkok. Samples were divided by two groups; first group was the time strict learning type and second group was the time flexible learning type. The research tools were creative thinking test and planning of pop up activities making to enhance creative thinking. Then the collected data were statistically analyzed by using basic statistic and t-test. The results revealed that 1) creative thinking before and after making pop up activities to enhance creativity showed significant differences on the score of creative thinking at 95% confidence level 2) time strict learning type group and time flexible learning type group showed no significant differences on the score of creative thinking at 95% and 3) gender showed significant differences on the score of creative thinking at 95% confidence level.

Keywords Pop Up Activities, Creative Thinking, Contexts, Undergraduate Students

Mixed media paintings and the insporation from a chid with autism spectrum 170
 จิตรกรรมสื่อผสม เข็มปัก ตักทอ ดูนูน ย้อมเส้นใย ที่ได้แรงบันดาลใจจาก
 ผลงานศิลปะของลูกออทิสติก
เมตตา สุวรรณสร Metta Suwannasorn

The artistic beauty originated from the imaginative artworks of a child with autism spectrum can help relieve the symptoms of attention deficit hyperactivity disorder (ADHD). Art therapy can also improve child development stages and urge their learning and memorizing skills by understanding the child’s surrounding environment. It is because these skills indicate the improving or regressing child development. Accordingly, drawing is a gateway to the complex world of the child with autism spectrum which is complicated to understand their moods. The finished artworks by the child with autism spectrum express their purest beauty in their content, shapes, colors and the drawing and painting process. The art composition, which is not up to any art principles, captured the mother’s interest. The child’s artworks were used in the mother’s mixed media artworks combining her proficient craft

skills, such as, embroidering, crocheting, weaving, sponge stuffing and fiber dyeing. These artworks show her autistic child's imagination and uniquely become her own signature. Furthermore, this can support and encourage families with autistic children to see the value of art therapy which is able to promote their children's development.

Keywords Mixed media painting, Sewing, Embroidery, Embossing,
Embossed lines, Inspired by autistic child

One Percent Public Art Policy By Taiwanese Government

194

นโยบายศิลปะสาธารณะ 1% โดยรัฐบาลไต้หวัน

ภณิพา อภิชาติสกุล Panipol Apichitsakul

"Public art is the fastest developing and most changeable visual (art) form in Taiwan today." To make sure that this genre of art does not lack funding or sponsorship, the Taiwanese government has initiated "One Percent Art Funding" Policy under the Cultural and Art Reward Act, issued in 1992. This effectively requires all the government funded construction projects to have a public art piece installed onsite. Each public art sourcing and installation scheme will be given at least one percent off the total budget allocated to the construction project.

The research aims to study throughly the evolution of this policy (from the year 1992 until 2011) and, more importantly, how such public art installations are managed and carried out. It will also attempt to reflect on the outcomes and repercussions from having this policy implemented in the country. Through related document analysis and interviews with the involved parties, the researcher can conclude the research outcomes as follows:

First, the One Percent Art Funding Policy has led to a significant rise in the number of public art piece in the urban space throughout the Taiwan Island, especially in big cities such as Taipei. The forms and definition of "public art" as a contemporary art term is affected by this government policy itself. Since public art is related not only to the world of contemporary art, it is very much affected by political ideals and cultural characteristics of the nation. Taiwanese public art policy too has helped create a set of unique traits of its public art, which can be detailed as follows: First, public art in Taiwan is found to be dictated by its somewhat strict governmental regulations. Despite this, more frequently-used public art work se-

lection methods have enjoyed participation from different groups of artist, both professional and amateur, Taiwanese or artists of other nationalities. This shows a degree of open-mindedness and freedom of artistic expression. Moreover, the policy has yielded public art pieces in a variety of art forms and genres; with the trend in public art leaning towards Localism Art (encouraging local public participation), as well as, environment and culture related genres. Overall, "One Percent Art Funding" Policy by Taiwanese government can be considered a success in addressing its objectives. It has brought a positive change to the overall artistic ecology of Taiwanese contemporary art through a direct support towards its artists and creating more art-related jobs. This helps set up a higher standard in the art and art management practices. By increasing public art works and encouraging art education and public participation from each public art project, the policy also helps Taiwan enhance its national aesthetics and beautify its public space.

Keywords Public Art, Art Policy, Art Management and Curatorship

Indigo Blue Color in Japanese Culture during Edo Period 220

สีน้ำเงินในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ

จิรายุ พงศ์จุฑาม์ *Jirayu Pongvarut*

This article aimed to take a closer look into the role of blue colours in the Edo period Japan. The article is the latest one of the series the Role of Colors in the Edo Japan in which the 2 precursors articles are focused on Grey and Brown. Although blue is one of the most common colour in Japan since the ancient time because the indigo planted widely in the country. The colour flourished in this period since the Bakufu or the Edo government refrained normal peoples from wearing bright colours. The newly discovered Prussian blue from Europe with deeper hue and tone than the indigenous indigo blue was continuously imported into Japan. Cheap in price, the colour became the most prominent expression for Ukiyoe printing especially in the landscape genre. Among various artists of this period using various kind of blues are Utagawa Hiroshige and Katsushika Hokusai and his famous 36 Views of Fuji series of prints.

Keywords Blue Color, Indigo, Navy blue, Edo period, Iki





บทความประจําเล่ม

- 26 Water and Land - Niigata Art Festival 2015 Chaiyosh Isavorapani
- 68 Indra God in Thai social context Kittituch Sittar
- 88 The Role of Mass Media and Its Influence on Self and Identity of the Media Consumer Depicted in Tony Oursler's New Media Art Wuttin Chansataboot
- 110 A Comparative Study of Erotic Drawings: Case Studies from Western Art in 19th-20th Century Sihanet Labmanee
- 126 Packaging Design and Development of Dessert in Trokkaomow community, Bangkoknoi District of Bangkok Nattakarn Teerabavornrakul
- 150 Pop Up Activities Making to Enhance Creative Thinking of Art and Design for Undergraduate Students in Different Contexts Saowanit Kanchanarat and Nuanchawee Sangchai
- 170 Mixed media paintings and the inspiration from a child with autism spectrum Metta Suwannasorn
- 194 One Percent Public Art Policy By Taiwanese Government Panipol Apichitsakul
- 220 Indigo Blue Color in Japanese Culture during Edo Period Jitrayu Pongvarut

เทศกาลศิลปะน้ำและดินนิวกะตะ ค.ศ. 2015

ชัยยศ อิมวัชรพันธ์ุ

รองศาสตราจารย์ ดร. ประจำภาควิชาทัศนศิลป์ 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, การจัดแสดงผลงาน สร้างสรรค์, 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 รับประทานประเด็นอื่น ๆ นอกเหนือจากเรื่องความงามด้วย

3 ลักษณะเฉพาะของจังหวัดนิกะตะ

จังหวัดนิกะตะตั้งอยู่ทางทิศตะวันตกของโตเกียวบนเกาะฮอนชูเกาะหลักของประเทศญี่ปุ่น จังหวัดนี้เป็นหนึ่งในจังหวัดของประเทศญี่ปุ่น ทิศตะวันออกเฉียงของจังหวัดเป็นแนวเทือกเขาใน ขณะที่ยฝั่งตะวันตกติดกับทะเลญี่ปุ่น เมื่อดูจากภาพถ่ายทางอากาศจะเห็นว่าตัวจังหวัดเป็นรูป ทรงยาววางตัวตามแนวแกนเหนือใต้ โดยที่ฝั่งด้านตะวันตกของจังหวัดติดกับทะเลในขณะที่ 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 ความรู้เหล่านี้น่าจะถูกถ่ายทอดมายังญี่ปุ่นและก็เป็นส่วน

หนึ่งของการลงหลักปักฐานอยู่อาศัยในย่านนี้ ผสมผสานไปกับความรู้ที่พัฒนาขึ้นในท้องถิ่น การเชื่อมต่อกับแผ่นดินใหญ่และถ่ายถอดเทคโนโลยีระหว่างกันนี้จะดำรงอยู่ต่อมาจนปัจจุบัน

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

การมาถึงของเรือจากประเทศสหรัฐอเมริกาในช่วงกลางศตวรรษที่ 19 ทำให้ญี่ปุ่นต้องเปิดประเทศอีกครั้ง แรงกดดันจากประเทศตะวันตกทำให้ญี่ปุ่นทั้งประเทศพยายามพัฒนาเข้าสู่สมัยใหม่อย่างรีบเร่ง นิอิเกะตะกลับมามีฐานะกลายเป็นหนึ่งในท่าเมืองท่าของประเทศที่รัฐบาลใช้ติดต่อค้าขายกับต่างประเทศ นอกจากนี้ท่าของเมืองนิอิเกะตะยังเป็นส่วนหนึ่งที่กองเรือประมงของญี่ปุ่นใช้ออกไปทำการประมงทางตอนเหนือของทะเลญี่ปุ่น อาหารทะเลที่จับได้จากทะเลญี่ปุ่นเป็นส่วนหนึ่งของระบบเศรษฐกิจของเมืองและเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมการกินอาหารทะเลของประเทศด้วย ในขณะที่ลักษณะภูมิประเทศที่เอื้อต่อการทำนาทำให้จังหวัดนี้ปลูกข้าวพันธุ์ดีได้มาก มีผลผลิตข้าวสารและเหล้าสาเกผลิตจากข้าวที่มีชื่อเสียงของประเทศ

ช่วงสงครามโลกครั้งที่สองนิอิเกะตะทำหน้าที่เป็นหนึ่งในฐานทัพใหญ่ทำหน้าที่ส่งทหารออกไปยังประเทศทางเกาหลี จีน มองโกล การมีฐานทัพขนาดใหญ่ทำให้นิอิเกะตะถูกเลือกให้เป็นหนึ่งในสี่เมืองเป้าหมายที่สหรัฐอเมริกาจะทำการทิ้งระเบิดปรมาณูในช่วงท้ายของสงคราม รัฐบาลรีบอพยพคนออกจากเมืองหลังทราบข่าวที่ต่อเนื่องกับการทิ้งระเบิดลูกแรกที่จังหวัดฮิโรชิมา แต่ภายหลังเนื่องจากสภาพอากาศในวันทำการทิ้งระเบิดและระยะห่างจากฐานทัพอเมริกามายังนิอิเกะตะมากกว่าเมืองทางตอนใต้ของประเทศทำให้การตัดสินใจทิ้งระเบิดปรมาณูลูกที่สองเปลี่ยนไปที่เมืองโคคุระและเปลี่ยนอีกครั้งเป็นที่นางาซากิแทน

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 มีการฟ้องร้องต่อเนื่องยาวนาน 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 รถไฟนี้จะมีคนคึกคักในฤดูท่องเที่ยวออนเซ็นคือมายังเขตเอจิโกะ-ยุซะวะ (Echigo-Yuzawa) ซึ่งเป็นเหมือนหน้าด่านของจังหวัดมากกว่าจะมาถึงตัวจังหวัดที่อยู่ริมฝั่งทะเลโดยตรง จำนวนคนที่เพิ่มขึ้นกับจำนวนคนที่ลดลงอย่างสมดุลกันนี้เป็นหนึ่งในเงื่อนไขหรือโจทย์ของเทศกาลศิลปะส่วนหนึ่งด้วย

ปัจจุบันนิกะตะทำหน้าที่เมืองท่าที่เชื่อมต่อกับฝั่งตะวันตกของญี่ปุ่นทั้งประเทศจีน เกาหลีใต้ แบบในอดีตที่ผ่านมา การเชื่อมต่อโดยเฉพาะอย่างยิ่งกับประเทศเกาหลีเหนือที่ไม่มีความสัมพันธ์เชิงการทูตกับญี่ปุ่นจะเกิดขึ้นในรูปแบบของเรือขนส่งสินค้าจากเกาหลีเหนือที่จะเข้าออกได้เฉพาะที่ท่านี้เท่านั้น นอกจากนี้ในประวัติศาสตร์สมัยใหม่มีเหตุการณ์ที่ทำให้คนญี่ปุ่นตื่นตระหนกมาจนปัจจุบันนั่นคือเหตุการณ์ที่มีสายลับของประเทศเกาหลีเหนือเข้ามาประเทศญี่ปุ่นในช่วงทศวรรษ 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 เช่นเมืองเล็ก ๆ หมู่บ้านหรือชุมชนย่อย ฯลฯ เข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการจัดการและรัฐบาลกลาง

มอบงบประมาณมาใช้ในการจัดกิจกรรมต่างๆ 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 ชูคคูโมงศ์ส่งน้ำแบบโบราณที่แข็งแรงและเหมาะกับการปลูกข้าวแบบนาขั้นบันได 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 นิอิกะตะเองก็เจอปัญหาสารปนเปื้อนดังที่กล่าวไปแล้ว การจะฟื้นฟูสภาพแวดล้อมและฟื้นฟูกิจกรรมในเมืองนั้นต้องการกิจกรรมบางอย่างที่สนุกสนาน ดึงดูดคนมาท่องเที่ยวได้ สร้างงานให้แก่คนหนุ่มสาว มีความน่าสนใจในตัวเอง เทศกาลศิลปะและพิพิธภัณฑ์ศิลปะจะตอบที่ดีเพราะเป็นกิจกรรมที่ดึงดูดคนหลายช่วงวัย สนุก และสามารถใส่กิจกรรมดนตรี ฉายหนัง ละคร การแสดง ฯลฯ เข้าไปร่วมได้ด้วย นอกจากการจัดแสดงทัศนศิลป์อย่างเดียว

จากเหตุผลทั้งสี่ข้อนี้เป็นเงื่อนไขที่เมืองต่าง ๆ ในญี่ปุ่นเผชิญอยู่และเป็นตัวก่อให้เกิดความคิดที่จะจัดเทศกาลศิลปะในหลากหลายจังหวัดและหลากหลายสถานะการณ์

5 แนวคิดและกระบวนการจัดงาน

เทศกาลศิลปะน้ำและดินนิอิกะตะจัดขึ้นครั้งแรกระหว่างวันที่ 18 กรกฎาคม ถึง 27 ธันวาคม ค.ศ. 2009 หลังจากเทศกาลศิลปะเอจิโกะ-ทสึมะริที่จัดครั้งแรกในปี ค.ศ. 2000 ถึงเก้าปี นั้นแสดงว่ามีตัวอย่างของเทศกาลศิลปะอื่นๆ มากพอสมควรอยู่แล้วเพื่อให้เป็นกรณีศึกษาแฟรม ดิตะกะวะผู้อำนวยการใหญ่ของเทศกาลศิลปะเอจิโกะ-ทสึมะริได้เข้ามานั่งเก้าอี้ผู้อำนวยการเทศกาลครั้งนี้ด้วย ดังนั้นเราจึงเห็นแนวทางหลายประการที่คล้ายคลึงกันกับเทศกาลที่จัดขึ้นก่อน ทั้งในแง่การใช้พื้นที่ที่กว้างใหญ่และการอาศัยลักษณะเด่นทางภูมิศาสตร์และธรรมชาติเป็นส่วนหนึ่งของการกำหนดเนื้อหาศิลปะและการเชิญศิลปิน

ในหนังสือคู่มืออย่างเป็นทางการของเทศกาลครั้งแรก (ตีพิมพ์ระหว่างเทศกาลคือเดือนกันยายน ค.ศ. 2009) ประธานจัดงานซึ่งเป็นผู้ว่าการเมืองนิอิกะตะ 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 สารของท่านผู้ว่าจัมบับนี้ยังยก 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 แบบที่มีผู้อำนวยการคนเดียวซึ่งเป็นคนเดียวกับกับเทศกาลครั้งที่สองคือ 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-gata 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 ข้อมูลพื้นฐานของเทศกาลศิลปะน้ำและดินนิกะตะ

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

ควีน โอ ฟราฮาลา - Quee-veen O Fra-ha-la) ในวันที่ 10 สิงหาคม ค.ศ. 2015 ซึ่ง
ประจวบพอดีกับที่ศิลปินอยู่ที่ทำงานในวันนั้นกำลังทำงานเปลี่ยนแปลงรายละเอียดและมี
การก่อสร้างเพิ่มเติม การได้พบปะพูดคุยกับศิลปินซึ่งกำลังทำงานอยู่ทำให้เข้าใจว่าการ
ก่อสร้างงานชิ้นนี้ซึ่งมีลักษณะเป็นอาคารแบบโบราณต้องการช่างฝีมือเช่นช่างไม้แบบประเพณี
หรือช่างมุงหลังคาฟางซึ่งมีความถนัดของช่างฝีมือในประเทศญี่ปุ่นอยู่แล้ว ในบริเวณที่
เลือกติดตั้งงานชิ้นนี้มีชาวบ้านในหมู่บ้านมีความสามารถนี้จึงได้เชิญมาร่วมงานก่อสร้าง
งานซึ่งติดตั้งในเทศกาลครั้งแรกยังคงอยู่จน ค.ศ. 2015 เมื่อวันที่ผู้วิจัยไปเยือนยังพบช่าง
หลายท่านที่เป็นคนแก่อายุมากกว่าแปดสิบปีกำลังซ่อมแซมและเปลี่ยนรายละเอียดของงาน
ร่วมกับศิลปินอีกด้วยการแสวงหาความร่วมมือในแง่นี้จึงเป็นในรูปแบบที่ลงลึกถึงความ
สัมพันธ์กับตัวบุคคลและวัฒนธรรมด้วย นอกจากนี้งานชิ้นนี้ยังเลือกที่ตั้งที่สัมพันธ์กับ
ประวัติศาสตร์ของย่านนี้อย่างลึกซึ้งในแง่ทางศาสนาและชุมชน (รายละเอียดงานชิ้นนี้ดูต่อ
ไป)

จากข้อมูลเบื้องต้นที่กล่าวมาทำให้เข้าใจว่าเทศกาลศิลปะนี้มีลักษณะเฉพาะตัวและมี
เป้าหมายที่จะเจาะจงในการเลือกสรรงานศิลปะและการจัดแสดง โดยมีรายละเอียดงานดังต่อ
ไปนี้

6 ผลงานศิลปะที่ได้ไปศึกษา

ผู้วิจัยได้ไปศึกษาเทศกาลศิลปะนี้ในช่วงฤดูร้อนของประเทศญี่ปุ่นคือระหว่างวันที่ 7-10
สิงหาคม ค.ศ. 2015 เทศกาลนี้จัดขึ้นเป็นครั้งที่ 3 ดังนั้นในแง่ของงานจึงมีความเข้าใจ
พื้นฐานที่ชัดเจนมากแล้ว ปีนี้มีเหตุพิเศษเพราะนิอิกะตะได้รับเลือกเป็นตัวแทนของประเทศ
ญี่ปุ่นในการเป็นเมืองวัฒนธรรมของเอเชียตะวันออก (Culture City of East Asia) โครงการ
เมืองวัฒนธรรมของเอเชียเริ่มต้นขึ้นในค.ศ. 2014 โดยความร่วมมือทางศิลปะและวัฒนธรรม
ระหว่างสามประเทศในเอเชียตะวันออกซึ่งได้แก่ จีน เกาหลีใต้ และญี่ปุ่น ในแต่ละปีแต่ละ
ประเทศจะทำการเลือกเมืองขึ้นมาหนึ่งเมืองเพื่อดำรงสถานะนี้ ซึ่งในค.ศ. 2015 นิอิกะตะได้
เป็นร่วมกับเมือง Qingdao ของจีนและ Chongju ของเกาหลีใต้ (ค.ศ. 2014 คือ Quanzhou,
Gwangju/Gwangyoek และ Yokohama, และ ค.ศ. 2016 คือ Ningbo, Jeju และ Nara
ตามลำดับ) การเป็นเมืองวัฒนธรรมของทั้งสามประเทศจะเปิดโอกาสให้มีความร่วมมือกัน
มากขึ้นในระดับเมืองและเน้นที่กิจกรรมทางวัฒนธรรม เทศกาลปีนี้จึงตั้งอกตั้งใจเป็นพิเศษ

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

ผู้วิจัยเริ่มต้นการค้นข้อมูลที่ศูนย์บริการนักท่องเที่ยวบริเวณสถานีรถไฟนิคมตะ จากนั้นได้ไปยังศูนย์ข้อมูลของเทศกาลที่อาคารพาณิชย์ใจกลางเมือง บริเวณนี้เป็นแหล่งรวมเอกสารข้อมูลทั้งหลายเกี่ยวกับเทศกาลรวมถึงผู้ชมสามารถสามารถจองทัวร์และกิจกรรมการแสดงได้ด้วย ที่ศูนย์ข้อมูลนี้มีเจ้าหน้าที่ประจำการตลอดช่วงเวลา รอบสัปดาห์รายการต่างๆ สำหรับออกเดินทางไปชมศิลปะก็เริ่มต้นและจบลงที่นี่ สถานที่ตั้งของอาคารนี้อยู่ในย่านการค้าจึงสะดวกสำหรับการเดินทางไปมา

อีกอาคารหนึ่งที่เป็นฐานของปฏิบัติการเรียกว่าเบสแคมป์ (Base Camp) ตู่วางอาคารเป็นโรงเรียนเก่าที่ปัจจุบันไม่มีการเรียนการสอนแล้ว 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 ทัวร์สามารถพาไปยังงานศิลปะที่อยู่ห่างไกลแต่ข้อเสียคือ 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

กลุ่มสถาปนิกสามคนซึ่งผู้ก่อตั้งกลุ่มสองคนคือโทะชิคะทสึ อิเอะนะริและทะเคชิ ชะคุชิโระ เกิดใน ค.ศ. 1974 ทั้งสองคนร่วมกันก่อตั้งกลุ่มเมื่อ ค.ศ. 2004 จากนั้นวาระคุ โคะอิ (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 ด้วยความแคบและโค้งยาวไม่มีเสากลางรับน้ำหนักทำให้ยามเดินอยู่บนสะพานนี้จะสั่นไหวเล็กน้อย 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 ลาดเอียงต่ำลงทีละนิดจนสุดปลายที่ระดับของศีรษะผู้ชมลงไปอยู่ระดับเดียวกับระดับน้ำมองเห็นน้ำจากระดับผิวหน้า ให้ความรู้สึกเหมือนเมื่อเราอยู่ในน้ำแล้วไหลแต่ศีรษะขึ้นมา

1.5 Caoimhghin O'Fraitthile (ศิลปินไอร์แลนด์ ออกเสียงว่า คีวีน 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
ด้วยโคลนบรรจุดินลงไปภายในจนถึงขอบกางเกงเพื่อให้หูก้าสามารถโตขึ้นในนั้น แสดงให้
เห็นพลังของทะเลสาบสะกะตะที่เอื้อต่อชีวิตมนุษย์

กลุ่มที่ 2 กลุ่มที่อาศัยพื้นที่อาคารที่มีอยู่แล้วเป็นที่ติดตั้งผลงาน

2.1 Xiao Xiao (ศิลปินจีน)

AN OBJECT FROM THE MOUNTAIN

ปีที่สร้างและติดตั้ง 2015

ที่ตั้ง: ในบริเวณชั้นหนึ่งของอาคารพาณิชย์กลางเมือง

วิธีเดินทาง: อยู่กลางเมืองนิโคะตะ

เซี่ยวเซี่ยวเป็นศิลปินจีน 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)

ทำงานสร้างสรรค์โดยเทคนิคของการคัดลอกด้วยการฉุ (ในหนังสือแคตตาล็อกใช้คำว่า frottage ซึ่งหมายความว่า การถูบนพื้นผิวด้วยดินสอดำหรือดินสอสีเพื่อดึงร่องรอยของพื้นผิวออกมา ใช้กับทั้งพื้นผิวทั่ว 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 นับว่าเป็นเอกสารที่มีประโยชน์สูงเพราะทำให้เห็นว่ามีกรขยายตัวรวมถึงการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงของงานศิลปะอย่างไร ในหนังสือรวมผลงานนี้ยังมีประโยชน์ในระดับนานาชาติเนื่องจากที่มบรรณาธิการมีเวลาในการแปลบางส่วนของบทความ 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 หรือคะทสึฮิโตะ ฮิบิน เป็นต้น นอกจากนี้ที่น่าสนใจคือมีการเชิญสถาปนิกหลายคนมาร่วมงาน ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะสถาปนิกเป็นหนึ่งในวิชาชีพที่ต้องพิจารณาลักษณะเฉพาะของพื้นที่เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการออกแบบของตนเองอยู่แล้ว

3. ในแง่ลักษณะงานศิลปะมีทั้งแบบที่เป็นจิตรกรรมประติมากรรมแบบดั้งเดิม ซึ่งส่วนใหญ่ติดตั้งอยู่ในอาคารเบสแคมป์ ไปจนถึงงานติดตั้งที่อาศัยสภาพแวดล้อมเป็นเนื้อหาหลักซึ่งเป็งานส่วนใหญ่ของเทศกาลนี้ มีงานที่น่าประเดิินทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมหลายชิ้น 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 บริเวณติดตั้งงานที่บางชิ้นลึกเข้าไปในพื้นที่ทำให้มีการหลงทางบ้าง ผู้วิจัยหลงทางหนึ่งครั้งขณะที่กำลังอยู่บนรถแท็กซี่และพยายามจะไปดูงานชิ้นหนึ่งและไปพบงานอีกชิ้นหนึ่งโดยบังเอิญ การหลงนี้ทำให้เกิดความประทับใจเป็นอย่างสูงและเป็นประสบการณ์การชมศิลปะที่โดดเด่นอีกครั้งหนึ่งในชีวิต

สื่อประเภทต่างๆ มีประสิทธิภาพสำหรับผู้รู้ภาษาญี่ปุ่น แผนที่ดีชัดเจนเข้าใจง่าย 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 นอกจากนี้ยังมีหนังสือที่เป็นการตีพิมพ์ข้อมูลจากนิทรรศการวางขายอยู่ด้วย 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, “มิซึโตะทสึจิเกะจูทสึไสโนะฮะจิมะริ” - จุดเริ่มต้นของเทศกาลศิลปะน้ำและดิน) (Niigata: Hakushindo, 2009), 2-3.

USSEANUNGSU

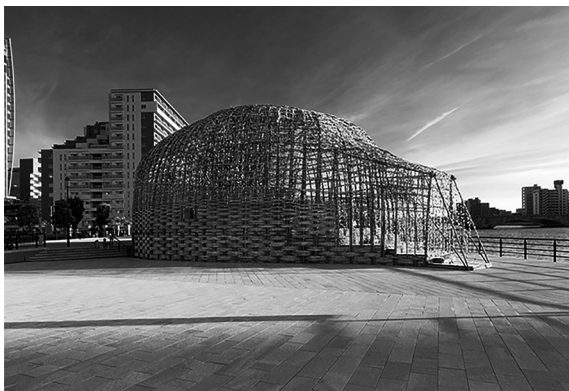
ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์, ความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างสรรค์ศิลปะและพิพิธภัณฑศิลป์ร่วมสมัย
ในประเทศญี่ปุ่น, งานวิจัยที่ได้รับทุนสนับสนุนส่วนหนึ่งจากทุนอุดหนุนจากคณะกรรมการ
ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร พ.ศ. 2557.

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 “มิชิโตะทสึจิเกะทสึไสโนะฮะชิมะริ”
- 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 : ริมนทะเลสาบอุวะสะเคคิกะตะ

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

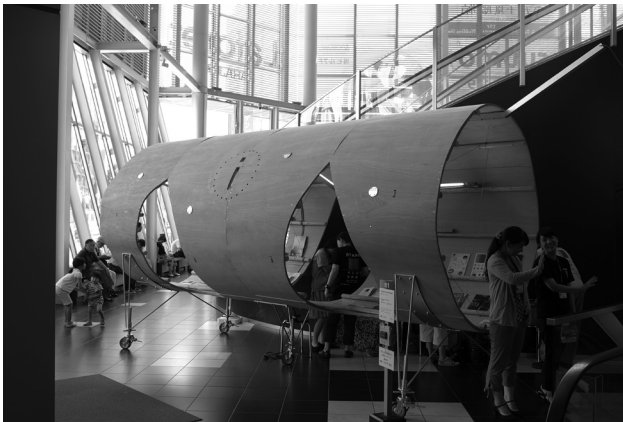
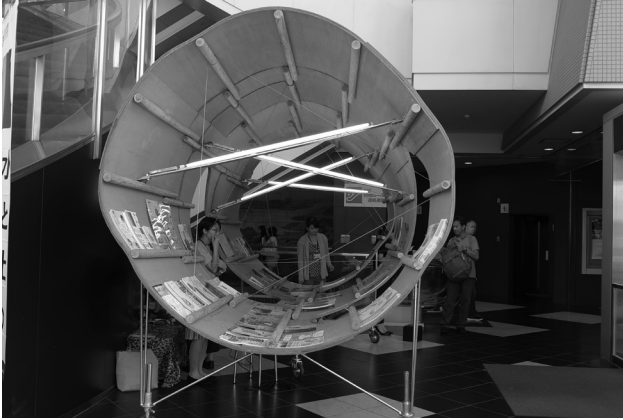
Tetsuo Sekine

ORIGIN: STANDING DIRT

ปีที่สร้างและติดตั้ง : 2015

ที่ตั้ง : ริมและในทะเลสาบสะกะ

ที่มา : ถ่ายโดยผู้วิจัย



ภาพที่ 15 และ 16

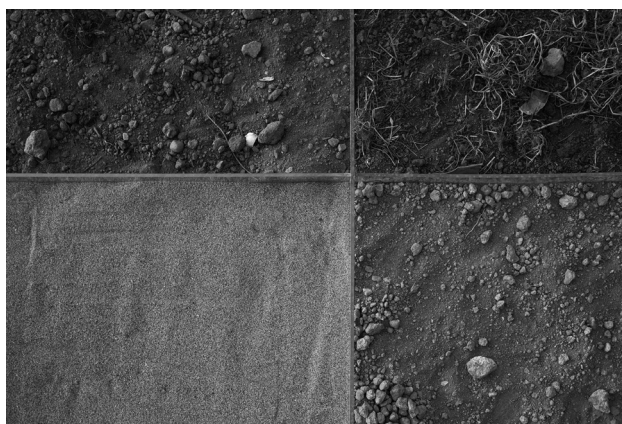
Xiao Xiao

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

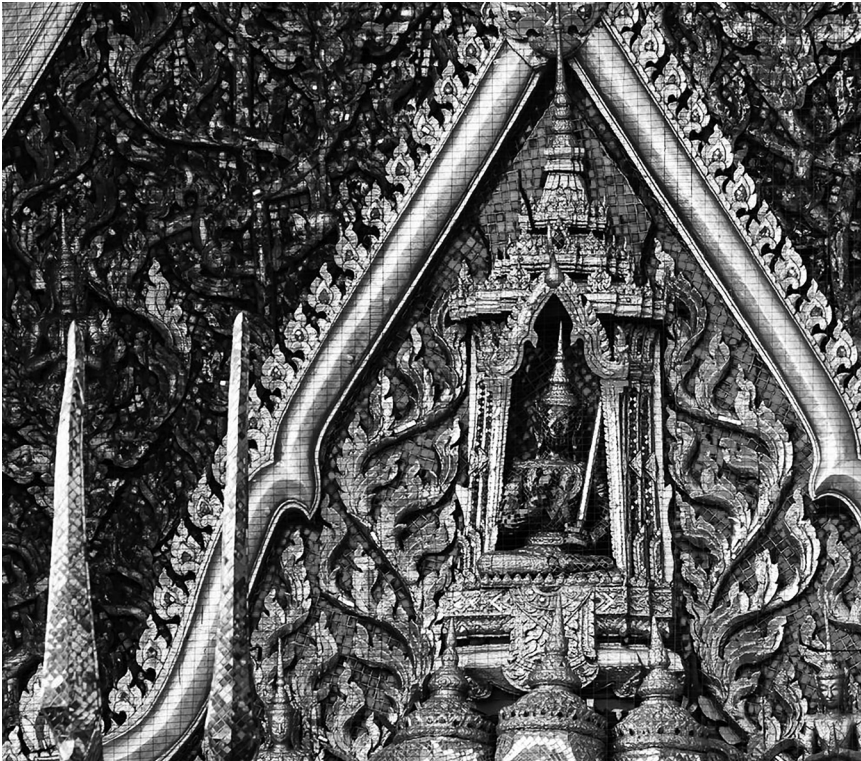
ที่ตั้ง : บ้านเการิมฝั่งทะเลในอ่าวด้านทิศตะวันตกเฉียงใต้ของเมืองนิกะตะ

ที่มา : ถ่ายโดยผู้วิจัย

พระอินทร์ในบริบทสังคมไทย

กิตติธัช ศรีฟ้า

อาจารย์ประจำหลักสูตร สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัล คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์



คำสำคัญ พระอินทร์ ลักกะ อรรถกดา

บทคัดย่อ

เรื่องราวของพระอินทร์ปรากฏในคัมภีร์พระเวทของศาสนาพราหมณ์-ฮินดู ซึ่งขณะนั้นพระอินทร์เป็นเทพเจ้าสูงสุด ต่อมามีการรับพระอินทร์เข้ามาในศาสนาพุทธ ในช่วงที่พุทธศาสนารุ่งเรือง พระอินทร์อยู่ในศาสนาพุทธในฐานะเทวดาที่เป็นสาวกของพระพุทธเจ้า และเมื่อศาสนาพราหมณ์-ฮินดูจะกลับมารุ่งเรืองอีกครั้งก็ลดลำดับพระอินทร์ลงมาเป็นเทพชั้นรอง และยกพระตรีมูรติขึ้นเป็นใหญ่ หากแต่พระอินทร์ยังคงเป็นผู้ยิ่งใหญ่ในสวรรค์ทางศาสนาพุทธมิได้เปลี่ยนแปลงไป ไทยเรารับพระอินทร์เข้ามาพร้อมศาสนาพุทธ และนับถือพระอินทร์ในแบบราชาสวรรค์ ดังปรากฏชัดในการตั้งชื่อเมือง ภาพสลักที่เป็นรูปสัญลักษณ์บนหน้าบันหรือคัตติ และแนวความคิดในการสร้างสถาปัตยกรรม ซึ่งชุดความคิดนี้เป็นชุดแนวความคิด

สมัยกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้น หากแต่เมื่อกาลเวลาเปลี่ยนไป ความนิยมในเทพองค์อื่น ๆ เพิ่มมากขึ้น เช่น พระพินเนส จตุคามรามเทพ พระวิษณุ เป็นต้น จึงทำให้พระอินทร์นั้นไม่ได้ถูกกล่าวถึง จนกระทั่งคนไทยรุ่นหลังที่ไม่ได้สนในพุทธประวัติ หรือว่าประวัติศาสตร์ศิลปะจดจำพระอินทร์ได้เพียงแค่เรื่องราวตามที่เรียนมาในระดับประถมที่ว่า พระอินทร์ ผู้มีกายเขียวเป็นเทวดา และอาศัยอยู่ในสวรรค์เท่านั้นเอง

หลักการและเหตุผล

ประเทศไทยกล่าวถึงพระอินทร์บ่อยครั้ง ดังที่ปรากฏอยู่ในงานจิตรกรรม ประติมากรรม ศิลปกรรม สัญลักษณ์ หรือการตั้งชื่อต่าง ๆ มากมาย แม้แต่การตั้งชื่อเมืองหลวงว่า ‘กรุงเทพมหานครบวรรัตนโกสินทร์ มหินทรายุธยา มหาดิลกภพ นพรัตนราชธานีบูรีรมย์ อุดมราชนิเวศน์มหาสถาน อมรพิมานอวตารสถิต สักกะทัตติยวิษณุกรรมประสิทธิ์’¹ โดยคำว่า ‘รัตนโกสินทร์ และสักกะทัตติยวิษณุกรรมประสิทธิ์’ นั้นสะท้อนให้เห็นว่าราชธานีนี้ตั้งใจและเน้นความสำคัญ ให้กับพระอินทร์โดยตรง หรืออาจจะกล่าวได้ว่าราชธานีกรุงเทพนี้เป็นเมืองของพระอินทร์² นั่นเอง จึงกล่าวได้ว่าพระอินทร์เป็นเทวดาสูงสุดในศาสนาพุทธ และได้รับความนิยมเรื่อยมา จนมาระยะหลัง ความนิยมในเทพเจ้าเปลี่ยนไป ทำให้พระอินทร์ถูกหลงลืมในที่สุด ด้วยเหตุผลทั้งทางศาสนาพราหมณ์-ฮินดู และบริบทสังคมต่าง ๆ

วัตถุประสงค์

1. ศึกษาเรื่องราวพระอินทร์ในศาสนาพราหมณ์-ฮินดู
2. ศึกษาพระอินทร์ในศาสนาพุทธ
3. ศึกษาพระอินทร์ในสังคมไทย

ขอบเขตของการศึกษา

ศึกษาเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับพระอินทร์ในศาสนาพราหมณ์-ฮินดู และเกี่ยวเนื่องกับพระอินทร์ในศาสนาพุทธ และเชื่อมโยงเข้ากับพระอินทร์ในบริบทสังคมไทย

เนื้อเรื่อง

สังคมไทย ประกอบสร้างด้วยชุดความเชื่อมากมาย และหลากหลาย หนึ่งในความเชื่อเหล่านั้นคือ ผีสง และเทวดา ความเชื่อเรื่องเทวดา เกี่ยวข้องกับ สวรรค์ชั้นฟ้า และนรกภูมิ จากที่ทราบกันดีอยู่แล้วว่า คนไทยส่วนใหญ่นับถือพุทธศาสนา ซึ่งตามความเชื่อทางพุทธศาสนา เทวดา มักอยู่บนสวรรค์ เมื่อทำความดี จะได้เป็นเทวดา และได้ขึ้นสวรรค์ ซึ่งความเชื่อเหล่านี้สัมพันธ์กันกับความเชื่อในศาสนาพุทธ ที่กล่าวถึงความดี ความเลว บุญ และบาป หากแต่เทวดาที่คนไทยส่วนใหญ่กล่าวถึง มักเป็นเทพเจ้าในศาสนาพราหมณ์-ฮินดู เกือบทั้งสิ้น เช่น พระพรหม, พระอินทร์, พระวิษณุ, พระศิวะ และพระตรีมูรติที่เป็นการอวดารรวมเทพสามองค์ในศาสนาพราหมณ์ อันได้แก่ พระพรหม (พระผู้สร้าง) พระวิษณุ (ผู้ปกป้องรักษา) และ พระศิวะ (ผู้ทำลาย) นั่นเอง ความเชื่อเรื่องเทพ หรือเทวดาในสังคมไทย มีปรากฏอยู่ในบันทึกต่าง ๆ มากมาย ไม่ว่าจะเป็นพงศาวดาร หรือศิลาจารึก นั้นคงหมายถึงความเชื่อแบบพราหมณ์ คงฝังรากลึกอยู่กับแผ่นดินไทยมาเนิ่นนาน ไม่แพ้กันศาสนาพุทธ ดังเช่นในการขุดค้นทางโบราณคดีหลายแห่ง นักโบราณคดีมักค้นพบพระพุทธรูป และเทพรูป อยู่ในบริเวณเดียวกัน นอกจากนั้นเรายังมักพบเทพเจ้าในศาสนาพราหมณ์ปรากฏอยู่ในภาพจิตรกรรมฝาผนัง หรือแม้แต่ในงานปูนปั้นที่หน้าบ้านต่าง ๆ มากมายตามวัดวาอาราม และชื่อที่คุ้นหูคือ ‘พระอินทร์’

พระอินทร์ (สันสกฤต: อินฺทฺร, บาลี : อินฺท) เป็นชื่อของเทพเจ้าในศาสนาพราหมณ์-ฮินดู และศาสนาพุทธ โดยมีตำแหน่งเทวธิบดี หรือเป็นประมุขของเทวดาทั้งปวง มีหน้าที่ปกครองสวรรค์ และอภิบาลโลก ถือกำเนิดขึ้นในสมัยยุคเวท ดังปรากฏในคัมภีร์ฤคเวทกว่าไว้ว่า

“ผู้บังคับบัญชาอาชาชาติ ราชรถ ขนคาม และปศุสัตว์วานุสัตว์. ผู้กระทำให้มีซึ่งตะวัน และกาลอรุณรุ่ง ผู้กระทำให้น้ำขับเคลื่อน ไอ่ พระอินทร์นั้นแล้ว. พระอินทร์ผู้ปลดเปลื้องโศกาดูรแห่งอนาถาชน ผู้ปลดเปลื้องรัตติกาลด้วยอโยธย ผู้กระทำให้ความไม่สมบูรณ์เป็นความสมบูรณ์”

ต่อมามีการนับถือพระอินทร์ทวีมากขึ้นเรื่อย ๆ พระอินทร์กลายเป็นต้นแบบแห่งกษัตริย์ทั้งมนุษย์และเทวดาทั้งปวง ดังที่ในภควัทคีตามีบทอธิบายถึงความสำคัญของพระอินทร์ว่า

“เปรียบกับบรรดาคัมภีร์ทั้งปวง ข้าพเจ้าคือคัมภีร์สามเวท เปรียบกับเทवासูรทั้งปวง ข้าพเจ้าคือพระอินทร์ ประมุขแห่งทวยเทพ เปรียบกับสัมผัสประสาททั้งปวง ข้าพเจ้าคือปัญญาประสาท และในสิ่งมีชีวิตทั้งปวง ข้าพเจ้าคือจิตสำนึกแห่งเขาเหล่านั้น”

พระอินทร์จัดว่าเป็นเทพเจ้าองค์สำคัญในยุคพระเวท (ราว 1,000 ปีก่อน ค.ศ.)³ ซึ่งเป็นยุคที่มีการนับถือพระอินทร์มากที่สุด และรุ่งเรืองที่สุด⁴ พระอินทร์ในสมัยฤคเวทนั้น มีร่างกาย ผอม เคร่า และเล็บสีทอง ในสมัยต่อมา พระอินทร์เริ่มมีหน้าตา และรูปร่างสวยงาม โดยมีร่างกายเป็นสีแดง และกลายเป็นสีเขียวในปัจจุบัน คัมภีร์ฤคเวทกล่าวถึงพระอินทร์เอาไว้ว่า

“รังสีแห่งพระอินทร์นั้นหรือคือสีทอง. พระอินทร์ผู้มีเคราและผมสีทองซึ่งโปรดปรานการดื่มสุรานั้นเคลื่อนไหวรวดเร็วราวกับลมกรด. พระอินทร์มีใบหน้าสวยงาม... พละกำลัง แข็งแกร่งสมชาย... เป็นวีรบุรุษโดยแท้”

พระอินทร์มีอาวุธประจำกายของพระอินทร์ ได้แก่ วัชราวุธ คือ สายฟ้า, พระขรรค์, ตะขอ และแหต่าย มีพาหนะคือช้างเอราวัณ ซึ่งปรกติจะเป็นเทวดาองค์หนึ่ง แต่เมื่อพระอินทร์ประสงค์จะเดินทางไปในที่ใด เทวดาเอราวัณก็จะกลายร่างเป็นช้างพาหนะ ตามคัมภีร์ฤคเวท พระอินทร์มีหนึ่งหน้า สี่มือ แต่โดยปรกติแล้วในจิตรกรรมต่าง ๆ มักปรากฏเพียงสองมือ เท่านั้น

ในยุคเริ่มแรกในคัมภีร์ฤคเวทตามความเชื่อเดิมของศาสนาพราหมณ์ ที่เชื่อเรื่องพระอินทร์ว่าเป็นเทพเจ้าที่ยิ่งใหญ่ เป็นผู้สร้างโลก เป็นเทพเจ้าแห่งสงคราม ให้เป็นเทพเจ้าแห่งความดี มีคุณธรรมตามหลักคำสอนในพระพุทธศาสนา ตามความเชื่อของศาสนาพราหมณ์ พระอินทร์เป็นเทวดาที่เด่นที่สุดในคัมภีร์ฤคเวท เป็นเทพแห่งบรรยากาศ มักจะถือกันว่าเป็นเอกลักษณ์กับ เสียงฟ้าร้อง และแกว่งอาวุธที่เรียกว่า “วัชระ” (สายฟ้า) ด้วยเหตุนี้ พระอินทร์จึงทรงทำลายล้างปีศาจร้าย แห่งฝนแล้งและความมืด⁵ พระอินทร์ตามที่ปรากฏในคัมภีร์ฤคเวทเป็นโอรสของ เทยาสี (ท้องฟ้า) และปฤถวี (ดิน) พระองค์มีวรกายใหญ่โต พระศอมีที่มา พระอุทรมีขนาดใหญ่ พระองค์ทรงพลังอันหาใครต้านมิได้ พระเกศาสีน้ำตาล ทรงมีพระทาลูเกะ (เครา) สีทองที่สั่นพลัดด้วยความพึงพอใจหลังจากดื่มน้ำโสม (สุรา)⁶ ในยุคต้น ๆ ของคัมภีร์พระเวท พระอินทร์นอกจากจะมีฐานะยิ่งใหญ่เป็นผู้สร้างโลกแล้ว ยังเป็นเทพเจ้าแห่งสงครามอีกด้วย พวกพราหมณ์ได้เพิ่มพูนความสุขสมบูรณ์ให้แก่พระอินทร์อย่างเต็มที่ ให้มีชายาได้หลายองค์ ให้เสพสุราได้ เป็นสุราที่ทำจากรากไม้ชนิดหนึ่งเรียกว่า โสมะ สุราชนิดนี้จึงเรียกว่า น้ำโสม พิธีถวายน้ำโสมแก่พระอินทร์เป็นพิธีใหญ่มากจนต้องมีคำสวดถวายน้ำโสมแก่พระอินทร์อยู่ในคัมภีร์สามเวท เป็นพิเศษ⁷

โดยในสมัยแรกมักเรียกพระอินทร์ว่า 'สักกะ' มีความหมายว่า 'ผู้องอาจเป็นเลิศ' ซึ่งขณะนั้นมีจำนวนเทวดาทั้งสิ้นสามสิบสามตน และพระอินทร์เป็นประมุขของเทวดาเหล่านี้ โดยคัมภีร์ส่วนใหญ่กล่าวถึงวีรกรรมของพระอินทร์ ในการปราบอสูรชื่อ ฤๅษณะ (Vritra) และวีรกรรมในการอภิบาลจักรวาลนานัปการ เป็นเทพแห่งสวรรค์คอยควบคุมลมฟ้าอากาศ ค้ำจุนสวรรค์ ให้กำเนิดดวงอาทิตย์ ทรงเกื้อกูลชีวิตมนุษย์ มีสายฟ้าเป็นอาวุธ และได้รับการยกย่องว่าเป็นเทพเจ้าแห่งสงคราม มีช้างใหญ่สีขาวชื่อ เอราวัน หรือไอราวตะ

ต่อมายุคปุราณะ (ราวพุทธศตวรรษที่ 7-12)⁹ ซึ่งเป็นยุคที่ศาสนาพราหมณ์-ฮินดูรุ่งเรืองที่สุดนั้น พระอินทร์ได้ถูกลดบทบาทลงเป็นเทพชั้นรอง โดยมีฐานะต่ำกว่าเทพเจ้าสูงสุดของศาสนาพราหมณ์-ฮินดู เทพเจ้าสูงสุดมีชื่อว่า เทพเจ้าตรีมูรติ ซึ่งเป็นการอวดารของพระศิวะ พระวิษณุ และพระพรหม โดยในสมัยนี้พระอินทร์ยังเป็นเทพแห่งสวรรค์ ควบคุมลมฟ้าอากาศแต่ไม่ได้เป็นเทพแห่งสงครามอีกต่อไป แต่พระอินทร์เป็นเทพประจำทิศตะวันออกที่อยู่ของพระอินทร์นั้น ในคัมภีร์ทางศาสนาพราหมณ์-ฮินดู ในระยะแรกนั้นไม่ได้ระบุที่อยู่ ที่แน่นอนของพระอินทร์ไว้ บอกแต่เพียงว่าอยู่บนสวรรค์ และต่อมาในคัมภีร์สมัยหลังจึงได้มีกล่าวไว้ว่าสวรรค์ที่ว่านั้นตั้งอยู่บนเขาพระสุเมรุ¹⁰ มีเมืองหลวงชื่อว่า อมราวดี อย่างไรก็ตามพระอินทร์ผู้ปกครองสวรรค์นั้นไม่มีองค์ถาวรต้องสลับผลัดเปลี่ยนไป หรืออาจกล่าวได้ว่าพระอินทร์ ไม่ใช่ชื่อเรียกบุคคล แต่เป็นตำแหน่ง ดังนั้นชาวพราหมณ์-ฮินดูเชื่อว่าผู้ที่จะเป็นพระอินทร์ได้นั้นต้องมีการประกอบกุศลกรรม จะต้องประกอบพิธีอัศวเมธมาแล้วถึง 100 ครั้ง¹⁰ และพิธีนี้จะต้องเป็นกษัตริย์เท่านั้นถึงจะประกอบได้ และยังมีความเชื่อว่าการทำพิธีองค์ใดสามารถประกอบพิธีอัศวเมธครบ 100 ครั้ง จะได้อานิสงส์มาก และส่งผลให้ได้เป็นพระอินทร์แทนองค์เดิม¹¹ ตามแนวทางของพระพุทธรศาสนาผู้ที่จะเป็นพระอินทร์ได้นั้น จะต้องประกอบคุณงามความดี ด้วยการปฏิบัติตนตามหลักวัตรบท 7 ประการ คือ

1. การเลี้ยงดูมารดาบิดาตลอดชีวิต
2. การประพฤติอ่อนน้อมต่อผู้ใหญ่ในตระกูลตลอดชีวิต
3. การพูดจาแต่คำอ่อนหวานตลอดชีวิต
4. การไม่พูดคำส่อเสียด ตลอดชีวิต
5. มีใจปราศจากความตระหนี่ มีการบริจาคเป็นประจำ ยินดีในการเสียสละ ยินดีในการแจกจ่ายทานตลอดชีวิต
6. พูดแต่คำสัตย์ตลอดชีวิต
7. ไม่โกรธตลอดชีวิต ถ้าความโกรธเกิดขึ้น ก็จะรีบกำจัดโดยฉับพลันทันที

วัดตปททั้ง 7 ประการในทัศนะของพระพุทธศาสนานี้เน้นเรื่องความกตัญญูรู้บุญคุณของผู้ใหญ่ ในตระกูล ความไม่โกรธ ความมีเมตตา รวมทั้งความเสียสละ นอกจากเรื่องวัดตปท 7 ประการนี้แล้ว พระพุทธเจ้ายังได้ตรัสถึงความเป็นมาของพระอินทร์โดยปรับเปลี่ยนคำอธิบายพระนามของพระอินทร์เสียใหม่ เช่น ทรงปรับเปลี่ยนคำอธิบายพระนามของอินทร์ จาก พระนามว่า ท้าวศักระ ในศาสนาพราหมณ์ สมัยพระเวทมีพระนามว่า ศักระ แปลว่า ผู้ทรงอำนาจ¹² แต่ในพุทธศาสนา พระพุทธเจ้าทรงใช้คำว่า ท้าวสักกะ แปลว่า ผู้ให้ทานโดยเคารพ

แต่ถึงอย่างไรก็ดี ปัจจุบันตามความเชื่อของศาสนาพราหมณ์-ฮินดู พระอินทร์มีบทบาทลดลง โดยเป็นเทวดาชั้นรอง และมีหน้าที่รองจากเทพเจ้าตรีมูรติ โดยอำนาจหน้าที่บางประการของพระอินทร์ถูกถ่ายโอนไปให้กับเทพเจ้าตรีมูรติ เช่น พระศิวะกลายเป็นประมุขสูงสุดแห่งทวยเทพ และเป็นประธานเทวสภา พระนารายณ์มีอำนาจหน้าที่อภิบาลมนุษย์โลกแทน รวมทั้งพลังอำนาจของพระอินทร์ยังเป็นรองตรีมูรติ เป็นต้นว่า ในคราวที่พระนารายณ์แบ่งภาคลงไปเป็นพระกฤษณะ พระกฤษณะสามารถสำแดงเดชยกเขาบังท่าผ่นที่พระอินทร์บันดาลให้เกิดขึ้นมา เพื่อทรมานเหล่าผู้คน เพราะเสื่อมศรัทธาในพระอินทร์

พระอินทร์ในศาสนาพุทธ

จากที่กล่าวมาแล้วในข้างต้นจะเห็นได้ว่าพระอินทร์เป็นเทพเจ้าสูงสุดของศาสนาพราหมณ์-ฮินดู ถึงแม้จะถูกลดบทบาทลงมาในภายหลังก็ตาม แต่ก็ยังถือได้ว่าเป็นเทพเจ้าที่มีความสำคัญอย่างมากของศาสนาพราหมณ์-ฮินดู พระอินทร์ได้เข้ามามีบทบาทในฐานะบริวารหรือผู้ช่วยของพระพุทธเจ้าในศาสนาพุทธ โดยการที่เทพเจ้าของศาสนาพราหมณ์-ฮินดู เข้ามาผสมผสานอยู่ในศาสนาพุทธนั้น คาดว่าเริ่มตั้งแต่สมัยราชวงศ์โมริยะช่วงที่ศาสนาพราหมณ์ซบเซา ชาวศาสนาพราหมณ์-ฮินดู ที่นับถือ พระอินทร์ และเทพอื่น ๆ ของพระเวทหันมานับถือศาสนาพุทธมากขึ้น ซึ่งการห้ามมิให้นับถือเทพเจ้าองค์อื่น ๆ นั้นเป็นเรื่องยาก ดังนั้นศาสนาพุทธจึงมิได้ห้ามนับถือเทพเจ้าอื่น ๆ ของศาสนาพราหมณ์-ฮินดู แต่เปลี่ยนเทพเจ้าเหล่านั้น จากเทพเจ้าศาสนาพราหมณ์-ฮินดู ให้มามานับถือศาสนาพุทธ และกลายมาเป็นเทพเจ้าในศาสนาพุทธ ซึ่งมีบันทึกไว้ในมหาสมยสูตร แห่งพระสุตตันตปิฎก ทิมนิกายว่า

“สมัยหนึ่งพระพุทธเจ้าประทับอยู่ที่นิโครธารามใกล้กรุงบิลพัสดุ ในคราวนั้น มีเทวดานับจำนวนนับไม่ถ้วนในสากลจักรวาลมาเฝ้าพระพุทธองค์รวมทั้งเทวดาต่าง ๆ ตามท้องถิ่นต่าง ๆ ที่ชาวอินเดียเคารพนับถือกันอยู่ ในสมัยนั้น”

ข้อที่น่าสังเกตมีอยู่ว่า เทวดาเหล่านั้น ไม่ได้มาเพื่อฟังธรรม และพระบรมศาสดาก็มิได้ทรง แสดงธรรมใด ๆ โปรดเทวดาเหล่านั้น ในพระสูตรนั้นบอกไว้แต่เพียงว่า เทวดาเหล่านั้นมา เพื่อแสดงความเคารพต่อพระพุทธเจ้าเท่านั้น แสดงให้เห็นว่า เทวดาทั้งหมดนั้น เป็นชาว พุทธหรือผู้ที่นับถือศาสนาพุทธอยู่แล้ว ดังนั้นจึงมาเคารพกราบไหว้พระพุทธเจ้า เพราะฉะนั้น ชาวพุทธจึงสามารถเคารพบูชาเทพเจ้าเหล่านั้นได้

ต่อมาในสมัยราชวงศ์ศุงคะราวพุทธศตวรรษที่ 4-5 ราชวงศ์ศุงคะมีอำนาจในการปกครอง อินเดียทางภาคเหนือ ซึ่งช่วงเวลานั้น ได้มีการฟื้นฟูศาสนาพราหมณ์ที่ซบเซาในช่วงราชวงศ์ โมริยะ กษัตริย์ในราชวงศ์ศุงคะนี้มีศรัทธาในศาสนาพราหมณ์ยิ่งกว่าศาสนาพุทธ จึงต้องการ ให้ประชาชนชาวอินเดียกลับไปนับถือศาสนาพราหมณ์กันอีกครั้ง มีผลให้ความรุ่งเรืองของ ศาสนาพุทธสิ้นสุดลง เมื่อผู้คนกลับไปนับถือศาสนาพราหมณ์-ฮินดูกันอีกครั้ง นอกจากนั้น ยังตั้งตัวเป็นปรปักษ์ต่อศาสนาพุทธอีกด้วย ดังนั้นเพื่อให้พุทธศาสนาสืบทอดได้ต่อไป ผู้ที่ นับถือศาสนาพุทธในระยะนั้นนำโดยอาจารย์อัสวเมษ ราวพุทธศตวรรษที่ 6 และนักปราชญ์ ในศาสนาพุทธยุคต่อมา ในราวพุทธศตวรรษที่ 8-9 ซึ่งเป็นคณาจารย์ของนิคมายาน เช่น อสังคะ วสุพันธุ และนาคารชุน จึงได้พยายามปรับปรุงหลักคำสอนเพื่อให้ประชาชน เข้าใจหลักธรรม และปรัชญาในศาสนาพุทธได้ง่ายขึ้น และพยายามลดช่องว่างระหว่างศาสนา พุทธ และศาสนาพราหมณ์-ฮินดู ซึ่งการนำเทพเจ้าในศาสนาพราหมณ์หลายองค์ เช่น พระอินทร์ และพระพรหม เข้ามาเป็นบริวารของพระพุทธเจ้าดังที่ปรากฏในพุทธประวัติหลาย ตอน นอกจากนี้ยังได้นำเรื่องราวเกี่ยวกับบรหฺมา และสวรรค์ของศาสนาพราหมณ์-ฮินดูเข้ามา ผสมผสาน¹³ ในเอกสารทางพุทธศาสนานั้น มักเรียกพระอินทร์โดยทั่วไปในชื่อว่า ท้าวสักกะ หรือ ท้าวศกกระ ผู้ปกครองสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ โดยท้าวสักกะนั้นในบางครั้งมักถูกเรียกด้วย ชื่อ "อินทระ" หรือในชื่อที่เรียกขานทั่วไปอีกชื่อว่า "เทวานัม อินทระ" อันหมายถึง "ผู้เป็น เทวอธิบดี" หรือ "หัวหน้าแห่งคณะเทพทั้งหลาย"

กรณีของพระอินทร์ในพระเวท เป็นเทพที่ดุร้าย มีสายฟ้าเป็นอาวุธ และเป็นอมตะ ไม่รู้จัก ตาย แต่เมื่อศาสนาพุทธเปลี่ยนพระอินทร์ซึ่งเป็นเทพเจ้าที่สำคัญในศาสนาพราหมณ์-ฮินดู มานับถือศาสนาพุทธแล้ว พระอินทร์ก็มีหน้าที่เปลี่ยนแปลงไป คือเดิมเป็นเทพเจ้าผู้โหดร้าย ผู้ซึ่งคอยทำลายคน และสัตว์ด้วยสายฟ้ากลับกลายเป็นเทพเจ้าในศาสนาพุทธซึ่งประกอบ ด้วยความเมตตากรุณา คอยช่วยเหลือคนที่กำลังอยู่ในมหันตทุกข์ให้พ้นจากความทุกข์ ตาม ปกติพระอินทร์จะประทับนั่งอยู่บนแท่นปัดงูกับพลศิลาอาสน์ พระแท่นหินอ่อน ซึ่งเป็นหิน อ่อนที่แท้จริง ซึ่งในเวลาปกตินั้นเมื่อพระอินทร์ประทับกายลงนั่งบนแท่นหินอ่อน

แทนหินอ่อนนั้นจะยุบลงไปคล้ายกับที่นึ่งสปริง และเมื่อพระอินทร์ลุกขึ้น พระแท่นนั้นก็ติดตัวขึ้นมาตามเดิม แต่ถ้าเมื่อใดมีคนผู้มีบุญบารมีในโลกมนุษย์เกิดความทุกข์หนัก พระแท่นบัณฑุกัมพลศิลาอาสน์ นั้นก็จะแสดงอาการแข็งกระด้าง และเกิดความร้อนขึ้นมาจนนั่งไม่ได้ พระอินทร์ก็จะสามารถรู้ได้ทันทีว่าได้เกิดเหตุร้ายขึ้นในโลกมนุษย์ และมนุษย์ผู้มีปัญหากำลังต้องการช่วยเหลือจากพระองค์อย่างรีบด่วน พระองค์จะทอดทิพยเนตรลงมาตรวจดูทันทีว่าเป็นใครอยู่ที่ไหน มีความเดือดร้อนเรื่องอะไร เมื่อทราบแล้วก็เสด็จลงมาช่วยโดยวิธีที่เหมาะสมแก่กรณี ในบางกรณีพระองค์ก็ทรงสั่งการให้เทพผู้ช่วยของพระองค์นามว่า วิสสุกรรมเทพบุตรบ้าง วิสุกรรมบ้าง เวสสุกรรมบ้าง วิศวกรรมบ้าง ลงมาจัดการแทน วิสสุกรรมเทพบุตรนี้เป็นทั้งสถาปนิก นักออกแบบ นักวางผังเมือง และเป็นมันฑนการด้วย เมื่อเสร็จธุระในการช่วยมนุษย์แล้วพระอินทร์ก็เสด็จกลับคืนสู่สวรรค์ แต่คิดว่าคงพักผ่อนได้ไม่นานนัก พระแท่นก็แข็งกระด้างขึ้นมา แล้วพระองค์ก็ต้องลงไปช่วยมนุษย์อีก เพราะมนุษย์ที่ทุกข์ย่อมมีมากเต็มโลกอยู่แล้ว นับว่าพระอินทร์เป็นเทพเจ้าที่ทำงานหนักที่สุดก็ว่าได้

ในคัมภีร์อรรถกถาทางพระพุทธศาสนา มีคำบรรยายไว้ว่า พระอินทร์ลงมา รับใช้พระพุทธเจ้า และพระสงฆ์ สวากเป็นครั้งคราวเวลาพระพุทธเจ้าประชวร พระอินทร์จะลงมาปรนนิบัติ พระพุทธองค์ด้วยความรักเคารพอย่างสูงยิ่ง ถึงขนาดเอากะโถนคูด (อัจจาระ) ของพระพุทธองค์เทินศิระชะออกไปเทข้างนอกทีเดียว เรื่องแบบนี้ถ้าเป็นความจริงก็แสดงให้เห็นว่า พระอินทร์ราชาแห่งเทพเจ้า เคารพรักในพระผู้มีพระภาคเจ้าอย่างสูงยิ่ง แม้แต่คูดก็มีได้ รังเกียจ กลับยกขึ้นเทินไว้บนศิระชะเสียอีก แต่ถ้าไม่เป็นความจริงก็แสดงให้เห็นว่าชาวพุทธรุ่นหลัง (รุ่นแต่งคัมภีร์ อรรถกถา) มุ่งจะเหยียดศาสนาพราหมณ์-ฮินดูว่าแม้แต่เทพเจ้า ที่ศาสนาพราหมณ์-ฮินดูเคารพบูชาสูงสุดองค์หนึ่ง ก็ยังมารับใช้พระพุทธเจ้า ถึงขนาดเอากะโถนคูดเทินศิระชะไปทิ้งได้ การยกย่องเทพของตนให้สูง และเหยียดเทพเจ้าของศาสนาอื่นให้ต่ำนี้เป็นวิธีปฏิบัติกันอยู่ทั่วไประหว่างศาสนาที่เป็นคู่แข่งกัน

ดังที่กล่าวมาแล้วว่าผู้ที่นับถือศาสนาพุทธในสมัยนั้น พยายามจะลดช่องว่างระหว่างศาสนาพราหมณ์-ฮินดูและศาสนาพุทธลง โดยการผนวกเอาเทพเจ้าในศาสนาพราหมณ์บางองค์เช่น พระอินทร์ และพระพรหม เข้ามาเป็นบริวารของพระพุทธเจ้า และนำเรื่องราวเกี่ยวกับนรกและสวรรค์ในคติของพราหมณ์มาสอดแทรกไว้ในศาสนาพุทธเพื่อให้ดูสอดคล้องกับศาสนาพราหมณ์เพื่อความอยู่รอดของศาสนาพุทธในระยะนั้น¹⁴ จนในที่สุดศาสนาพุทธในนิกายเถรวาท และมหายานได้ยอมรับนับถือเทพเจ้าในศาสนาพราหมณ์-ฮินดู โดยเฉพาะพระอินทร์ซึ่งเข้ามามีส่วนร่วมในศาสนาพุทธหลายตอนดังปรากฏอยู่พระในคัมภีร์ของฝ่ายเถรวาท

และพระพุทธประวัติของฝ่ายมหายาน เช่น ลลิตวิสูตร¹⁵ พระอินทร์ของศาสนาพราหมณ์-ฮินดู เป็นอมตะ มีชีวิตอยู่ชั่วนิรันดร์ ดังที่กล่าวมาแล้วแต่เมื่อศาสนาพุทธเปลี่ยนเอาพระอินทร์จากศาสนาพราหมณ์-ฮินดู มานับถือศาสนาพุทธนั้น ก็ต้องปรับชีวิตของพระอินทร์ให้เข้ากับหลักการของศาสนาพุทธ คือตามหลักศาสนาพุทธนั้น สัตว์ทั้งปวงในภพทั้ง 3 ไม่มีใครเป็นอมตะ ต่างตกอยู่ภายใต้กฎแห่งไตรลักษณ์ คือ อนิจจัง ทุกขัง อนัตตาทั้งสิ้น ต้องมีเกิดอยู่แล้วดับไป ซึ่งพระอินทร์ก็เป็นเช่นเดียวกัน

ตามคัมภีร์ทางพระพุทธศาสนา นามจริงของพระอินทร์ คือ สกโก หรือท้าวสักกะ อินทะ เป็นตำแหน่งแปลว่า จอม หรือยอด เพราะฉะนั้น ที่ได้มีคำว่า สกโก มักจะมีคำว่า เทวานมินโท กำกับอยู่เสมอ แปลว่า ท้าวสักกะ ผู้เป็นจอมแห่งเทพทั้งหลาย ซึ่งชื่อจะแตกต่างกันแล้วเหตุการณ์บางตอน ยังกล่าวเรื่องเกี่ยวกับพระอินทร์แตกต่างกันด้วย เช่น การจะเกิดเป็นพระอินทร์ในคติทางพุทธนั้นจะต้องประกอบมหากุศล ต้องมีจิตใจเมตตากรุณา ปราบณาที่ช่วยเหลือผู้อื่น บำเพ็ญสาธารณประโยชน์ ต้องมีความกตัญญูต่อบุพการี มีวาจาสัตย์ ไม่พูดสอดเสียด และมีความอดทน ดังตัวอย่างเช่น พระอินทร์ทางพระพุทธศาสนาที่เป็นที่รู้จักมากที่สุดในประเทศไทยคือ พระอินทร์องค์ที่เป็นมขมาณพ มีเนื้อหาอยู่ในไตรภูมิโลกยวินิจจกถา¹⁶ กล่าวว่ามขมาณพ มนุษย์ที่ตั้งอยู่ในศีลธรรม และทำแต่ความดีเป็นมีนามว่า ไผยชนตีวิมาน หรือไผยชนตีปราสาท ยิ่งไปกว่านั้นสวรรค์ชั้นดาวดึงแห่งนี้ยังเป็นที่ตั้งของอุทยานถึง 6 แห่ง เช่นจิตรลดาวัน มิสกวัน เป็นต้น

สวรรค์ชั้นดาวดึงส์ที่สถิตของพระอินทร์ตั้งอยู่เหนือยอดเขาพระสุเมรุ ซึ่งตามคติเรื่องไตรภูมิถือว่าภูเขาแห่งนี้เป็นศูนย์กลางของโลก อันมีพระอาทิตย์ และพระจันทร์เวียนโคจรโดยรอบสวรรค์ชั้นนี้นับเป็นสวรรค์ชั้นที่สูงที่สุดที่เชื่อมต่อกับมนุษยภูมิ (โลกมนุษย์) โดยตรง ท้าวสักกะมีชีวิตที่ยาวนานเช่นเดียวกับเทพทั้งหลาย หากแต่ก็มีวาระที่จะหมดอายุขัยตามแรงบุญของตนเองเช่นกัน ในยามที่ท้าวสักกะจะต้องจุติ (ตาย) เมื่อจิตดับไปแล้ว จะบังเกิดท้าวสักกะองค์ใหม่ (ซึ่งอาจเป็นเทพองค์อื่น) ขึ้นแทนที่ท้าวสักกะองค์เดิมทันที เรื่องราวของท้าวสักกะในทางพระพุทธศาสนาทั้งไม่ว่าจะในอดีตหรือในปัจจุบัน (ในช่วงที่บันทึกพระไตรปิฎก) ปรากฏอยู่ในชาดกและพระสูตรต่าง ๆ ซึ่งโดยมากจะอยู่ในหมวดสังยุตตนิกาย

จากที่กล่าวมานั้นพระอินทร์ในคติพุทธศาสนาแสดงให้เห็นว่าใครก็ตามไม่ว่าจะเป็นสามัญชนหรือชนชั้นสูงศักดิ์หากประกอบบุญบารมีมากก็มีสิทธิ์ขึ้นสวรรค์เป็นพระอินทร์ได้เท่าเทียมกัน พระอินทร์ในคติพุทธนั้นเป็นผู้ที่ประกอบแต่คุณงามความดีและจะคอยติดตามช่วยเหลือ

พระพุทธเจ้าอยู่ตลอดเวลา ตั้งแต่ช่วงก่อนที่จะตรัสรู้ และในพุทธประวัติในตอนที่สำคัญต่าง ๆ จนถึงตอนเสด็จเข้าสู่ปรินิพพาน เนื่องจากเหตุนี้เองที่พระอินทร์ แม้จะได้ถูกผนวกเข้ามาในคติทางพุทธศาสนา แต่ก็มียุทธบาทที่สำคัญคือคอยอำนวยความสะดวกและคอยช่วยเหลือ ติดตามพระพุทธเจ้าของชาวพุทธอยู่ตลอดเวลา จึงทำให้ชาวพุทธเกิดศรัทธา และชื่นชมพระอินทร์ จนยอมรับนับถือพระอินทร์ และรับเข้ามาเป็นเทวดาในพุทธศาสนาอย่างชัดเจนโดยยกให้อยู่ในฐานะเทพผู้พิทักษ์และรักษาพระพุทธศาสนา¹⁷

หากกล่าวโดยสรุปสาเหตุที่พระอินทร์เข้ามามียุทธบาทในศาสนาพุทธได้นั้น เกิดมาจากมีความต้องการให้มีผู้คนหันมานับถือศาสนาพุทธมากขึ้น ซึ่งในยุคนั้นผู้คนส่วนใหญ่ก็นับถือศาสนาพราหมณ์-ฮินดู ซึ่งมีอายุมายาวนานทำให้มีการฝังรากลึกในด้านความเชื่อ ดังนั้นหากต้องการให้ผู้คนหันมานับถือศาสนาพุทธมากขึ้นจำเป็นต้องนำความเชื่อดั้งเดิมของศาสนาพราหมณ์-ฮินดู เข้ามาผสมผสานเข้ากับศาสนาพุทธ โดยในยุคแรก ๆ นั้นให้พระอินทร์เข้ามาเป็นผู้ที่นับถือในศาสนาพุทธ และต่อมาเมื่อมีการแข่งขันกันมากขึ้น จึงมีการพัฒนาเป็นการเหยียดศาสนาขึ้น จนถึงขั้นกตเวทเจ้าในศาสนาพราหมณ์-ฮินดู ให้เป็นเสมือนผู้รับใช้ศาสนาพุทธ และยังคงความเชื่อเช่นนั้นจนถึงปัจจุบัน

พระอินทร์ในบริบทไทย

ประเทศไทยนั้นเป็นประเทศที่มีการนับถือพุทธศาสนาอย่างยาวนานนับพันปีจนถึงปัจจุบัน โดยมีพุทธศาสนาเป็นศาสนาประจำชาติ แต่ก็ยังคงคติหรือความเชื่อในเทพต่าง ๆ อาทิเช่น เทพในศาสนาพราหมณ์อยู่ควบคู่กันไปเสมอ นับตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ความเชื่อหรือการเคารพบูชาต่อองค์เทพนั้นฝังแน่นอยู่ในสังคมไทย เป็นแบบฮินดู-พุทธ มาตลอดทุกสมัยจะมีรากฐานต้นกำเนิดนี้มาจากในประเทศอินเดีย แต่สิ่งที่ไม่อาจปฏิเสธได้คือเมื่อความเชื่อแพร่กระจายไปยังพื้นที่ต่าง ๆ ก็เป็นธรรมดาที่จะต้องถูกตีความใหม่หรือเปลี่ยนแปลงรายละเอียดบางอย่างไปบ้างไม่มากก็น้อย เช่น คติการนับถือพระอินทร์จากเทพในศาสนาพราหมณ์ฮินดู มาสู่เทพผู้พิทักษ์ในพุทธศาสนา

พระอินทร์ที่กล่าวมาข้างต้นทั้งในคติทางศาสนาพราหมณ์ และพุทธ เทพองค์นี้มีสิ่งที่คล้ายกันคือ เป็นเทพที่อยู่ในสถานะผู้ปกครองบนสวรรค์มีหน้าที่ต้องคอยปกป้องและทำการสู้รบกับเหล่าอสูร โดยเฉพาะคติพระอินทร์ในทางพุทธศาสนา พระองค์อยู่ในสถานะผู้ปกป้องและ

พิทักษ์พระพุทธศาสนา ดูแลสรรพสวรรค์และกระทำตนอยู่ในศีลธรรม สร้างแต่คุณงามความดี และหน้าที่สำคัญคือ คอยดูแลและปกป้องพระพุทธเจ้า โดยเราจะพบได้เสมอในพุทธประวัติตอนต่าง ๆ โดยที่กล่าวมานี้พอจะเป็นเหตุผลให้พระอินทร์ยังคงเป็นแบบอย่าง และเป็นที่เคารพนับถือของชาวพุทธตลอดมา หลักฐานที่ชัดเจนในเรื่องคติการนับถือพระอินทร์ปรากฏชัดเจนในประเทศไทยนั้นตั้งแต่สมัยอยุธยา โดยจะปรากฏประเพณีการใช้พระนามของกษัตริย์ที่มีคำว่า สมเด็จพระบรมราชาธิราช เป็นพระนามาภิไธย¹⁸ หรือในสมัยอยุธยาตอนปลายปรากฏคติความเชื่อเรื่องพระอินทร์ โดยพบหลักฐานคือในสมัยพระเจ้าปราสาททองพระองค์ทรงโปรดให้สร้างพระที่นั่งจักรวรรดิไพชยนต์มหาปราสาทบริเวณริมกำแพงพระราชวังหลวง ซึ่งชื่อของพระที่นั่งองค์นี้ตั้งใจตั้งขึ้นโดยให้สอดคล้องกับ ไพชยนต์มหาปราสาทของพระอินทร์โดยตรง

โดยคติการนับถือพระอินทร์นั้นโดดเด่น และชัดเจนมากขึ้นในสมัยรัตนโกสินทร์ตั้งแต่ในสมัยรัชกาลที่ 1 มีหลักฐานเป็นงานทางศิลปะและสถาปัตยกรรมหลายชิ้นที่แสดงให้เห็นว่ารัชกาลที่ 1 ทรงเปรียบพระองค์เองเป็นดังพระอินทร์ สิ่งที่ชัดเจนคือการประกอบพิธีบรมราชาภิเษกในปี พ.ศ.2328 ทรงประกอบพิธีนี้ภายในพระที่นั่งอมรินทราภิเษกมหาปราสาทที่เพิ่งสร้างเสร็จ พิธีดังกล่าวเมื่อประกอบภายในพระที่นั่งที่มีชื่อแสดงความหมายตรงตัวเช่นนี้ อาจจะหมายความว่าทรงอภิเษกพระองค์เองขึ้นเป็นพระอินทร์¹⁹ อีกทั้งที่ประทับก็แสดงให้เห็นเหมือนที่ประทับของพระอินทร์อีกด้วย การแสดงสัญลักษณ์ที่เป็นสื่อหรือแสดงเป็นนัยคือลวดลายบนหมู่หน้าบันพระวิมาน ซึ่งล้วนแต่สลักให้เป็นรูปพระอินทร์ประทับอยู่ในวิมานหรือปราสาท โดยในราชาภิเษกใน พ.ศ.2328 ครั้งนี้พระองค์ทรงตั้งชื่อเมืองหลวงของกรุงรัตนโกสินทร์ว่า กรุงเทพมหานคร บวรรัตนโกสินทร์ มหินทรายุธยา มหาดิลกภพ นพรัตนราชธานีบุรีรมย์ อุดมราชนิเวศน์มหาสถาน อมรพิมาน อวตารสถิตย์ สักกทัตติยวิษณุกรรมประสิทธิ์²⁰ โดยคำว่า รัตนโกสินทร์ และสักกทัตติยวิษณุกรรมประสิทธิ์ นั้นสะท้อนให้เห็นว่าราชธานีนี้ตั้งใจและเน้นความสำคัญ ให้กับพระอินทร์โดยตรง หรืออาจจะกล่าวได้ว่าราชธานีกรุงเทพนี้เป็นเมืองของพระอินทร์²¹ โดยคติที่เกี่ยวกับเรื่องพระอินทร์ หรือเปรียบราชธานีกรุงเทพฯ เป็นเมืองของพระอินทร์นั้นยังคงสืบต่อมาและยังคงชัดเจนมากยิ่งขึ้น ในช่วงสมัยรัชกาลที่ 3 โดยรูปแบบงานสถาปัตยกรรมและในเชิงสัญลักษณ์ เช่น โปรดเกล้าฯ ให้ดำเนินการก่อสร้างวัดมหาสุทธาราม (งานเริ่มสร้างตั้งแต่สมัย ร.1) ซึ่งตั้งอยู่ในตำแหน่งศูนย์กลางของพระนครให้เป็นวัดที่สมบุรณ์ โดยพระราชทานนามวัดให้ใหม่จากเดิมชื่อวัดมหาสุทธาราม เปลี่ยนมาเป็นวัดสุทัศนเทพวราราม(ภาพที่ 1 และภาพที่ 2) อันมีความหมายว่าเมืองของพระอินทร์ โดยพ้องกับคำว่าสุทัศนมหานคร หรืองานสถาปัตยกรรมที่สะท้อนแนวความคิด

ในเรื่องดังกล่าวอีกก็คือ การสร้างวัดอรุณราชวรารามจนแล้วเสร็จ ด้วยการสร้างพระปรางค์ขนาดใหญ่เป็นสัญลักษณ์ศักดิ์สิทธิ์ของกรุงเทพฯ (ภาพที่ 3) โดยมีการออกแบบให้มีการจำลองของเขาพระสุเมรุ และมีรูปสัญลักษณ์พระอินทร์ปรากฏอยู่ภายในซุ้มจะนำบริเวณเรือนธาตุของปรางค์²² (ภาพที่ 4)

ดังนั้นพระอินทร์ในบริบทไทยจะพบว่า ไทยใช้พระอินทร์เป็นคติในการตั้งชื่อสถานที่สำคัญต่าง ๆ ให้สอดคล้องกัน ดังเช่นปราสาท หรือที่ประทับของพระอินทร์ หรือแม้แต่ชื่อเมือง ภาพสลักที่เป็นรูปสัญลักษณ์บนหน้าบัน หรือคติ และแนวความคิดในการสร้างสถาปัตยกรรม ซึ่งชุดความคิดนี้เป็นชุดแนวความคิดสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้น ดังที่เราจะพบชื่อหรือสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเทพองค์นี้ในพื้นที่ในกรุงเทพฯ หรือในชีวิตประจำวันอยู่เสมอเช่น

ตราสัญลักษณ์ของกรุงเทพฯ รูปพระอินทร์ข้างเอราวัณ (ภาพที่ 5), วัดสุทัศนเทพวรารามฯ มาจากชื่อเมืองสุทศมหานคร คือเมืองของพระอินทร์, พระราชวังสวนจิตรลดา เป็นชื่อของอุทยานหนึ่งใน 6 แห่งบน สวรรค์ชั้นดาวดึง โดยมีชื่อเต็มว่าจิตรลดาวัน แปลว่าสวรรค์ที่งดงามไปด้วยไม้เถา²³, วัดป่าสุทัศน์ สร้างในสมัยร.5 ปัจจุบันเป็นที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์ตำรวจวัดป่าสุทัศน์ ซึ่งมาจาก ชื่อของอุทยานหนึ่งใน 6 แห่งบน สวรรค์ชั้นดาวดึง ตั้งอยู่ทางทิศใต้ของสุทศนคร ปาสุกสแปลว่า สวนมะพร้าว, สวนมิสกวัน (ชื่อของหน่วยงานของกองทัพอากาศที่ 1) สวนมิสกวัน ชื่อของอุทยานหนึ่งใน 6 แห่งบน สวรรค์ชั้นดาวดึง ตั้งอยู่ทางทิศตะวันตกของสุทศนคร²⁴, วิทยาลัยวชิราวุธวิทยาลัย (โรงเรียน) มาจากคำว่า วชิร, วชิระ เป็นชื่อของอาวุธของพระอินทร์ หรือ แปลว่าสายฟ้า ดังปรากฏในรูปตราสัญลักษณ์ ของสมาคมนักเรียนเก่าวิทยาลัยวชิราวุธวิทยาลัย(ภาพที่ 6) เป็นต้น

สรุป

พระอินทร์ตามที่กล่าวมาข้างต้นนั้น เป็นชุดความเชื่อของสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้นเรื่อยมา จวบจนเมื่อถึงปัจจุบัน หากแต่ความเชื่อนั้นได้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้น โดยคาดว่าเป็นช่วงเวลาไม่เกิน 1 ศตวรรษนี้เอง กล่าวคือ พระอินทร์ตามความรู้ของคนทั่วไป ที่ไม่ได้เรียนหรือมีความเกี่ยวข้องใด ๆ กับประวัติศาสตร์ศิลปะเลย จากทุกช่วงอายุที่ผู้เขียนสัมภาษณ์แบบสุ่ม พบว่าในปัจจุบันจะทราบเพียงคำว่า ‘พระอินทร์’ คือเทพที่มีกายสีเขียว และอยู่บนสวรรค์เท่านั้น และหากกล่าวถึงเทพ หรือเทวดา ก็มักจะได้ยินชื่อมากมาย แต่ชื่อ ‘พระอินทร์’

จะมีคนพูดถึงน้อยมาก ซึ่งต่างจากที่เราพบพระอินทร์ในงานจิตรกรรม ประติมากรรม ที่เกิดจากศรัทธาทางพุทธศาสนา ที่ส่วนใหญ่มักสร้างในช่วงต้นกรุงรัตนโกสินทร์แทบทั้งสิ้น ทั้งนี้ผู้เขียนจึงสันนิษฐานเอาไว้ว่า พระอินทร์ ผู้ยิ่งใหญ่ในศาสนาพราหมณ์-ฮินดู ในยุคที่ศาสนาพุทธรุ่งเรือง และศาสนาพราหมณ์-ฮินดูไม่ได้รับความนิยม ถูกลดบทบาทลงโดยการนำมาเป็นสาวกของพระพุทธเจ้า ต่อมาเมื่อศาสนาพราหมณ์-ฮินดูกลับมาได้รับความนิยม ศาสนาพราหมณ์-ฮินดูก็ไม่นำพระอินทร์กลับไปเชิดชูเหนือสุดอีกครั้ง หากแต่ว่าสร้างเทพองค์ใหม่ขึ้นชื่อว่า พระตรีมูรติ และลดบทบาทพระอินทร์ลงเป็นเทพชั้นรอง โดยมีฐานะต่ำกว่าพระตรีมูรติ ซึ่งเป็นการอวดทวารของพระศิวะ พระวิษณุ และพระพรหม ได้รับความนิยมพระอินทร์ในศาสนาพุทธนั้น ทราบกันโดยทั่วไปว่าเป็นเทพ ดูแลสวรรค์ชั้นสูงสุดปรากฏอยู่ในไตรภูมิ ซึ่งมักพบว่ามีการเขียนเรื่องราวไตรภูมิเอาไว้ตามจิตรกรรมฝาผนัง โดยเฉพาะงานจิตรกรรมฝาผนังสมัยต้นรัตนโกสินทร์นั้นคงหมายถึงคนไทยรับความเชื่อเรื่องพระอินทร์เข้ามาทางพุทธศาสนา และรับรู้เรื่องราวพระอินทร์ในแบบที่ว่า พระอินทร์เป็นสาวกพระพุทธเจ้า และเป็นเทวดาที่ยิ่งใหญ่ จึงปรากฏความเชื่อที่มีความเกี่ยวข้องกับพระอินทร์จำนวนมาก โดยคนไทยให้พระอินทร์เป็นคติในการตั้งชื่อสถานที่สำคัญต่าง ๆ ให้สอดคล้องกัน ดังเช่นปราสาท หรือที่ประทับของพระอินทร์ หรือแม้แต่ชื่อเมือง ภาพสลักที่เป็นรูปสัญลักษณ์บนหน้าบัน หรือคติและแนวความคิดในการสร้างสถาปัตยกรรม ซึ่งชุดความคิดนี้เป็นชุดแนวความคิดสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้น ดังที่เราจะพบชื่อหรือสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเทพองค์นี้ในพื้นที่ในกรุงเทพ หรือในชีวิตประจำวันอยู่เสมอ หากแต่ความสำคัญของพระอินทร์ค่อย ๆ ลดลงไปตามกาลเวลา เหตุผลอาจเกิดจากมีความนิยมในเทพองค์อื่น ๆ เพิ่มมากขึ้นจำนวนมาก เช่น พระพระพิฆเนศ จตุคามรามเทพ พระวิษณุ เป็นต้น จึงทำให้พระอินทร์นั้นไม่ได้ถูกกล่าวถึง จนกระทั่งคนไทยรุ่นหลังที่ไม่ได้สนในพุทธประวัติ หรือว่าประวัติศาสตร์ศิลปะจดจำพระอินทร์ได้เพียงแค่เรื่องราวตามที่เรียนมาในระดับประถม ว่า พระอินทร์ ผู้มีการเชี่ยวชาญเป็นเทวดา และอาศัยอยู่ในสวรรค์เท่านั้นเอง

อ้างอิง

- 1 ชาตรี ประภิตนันทการ, "คติพระอินสมัยร.1: อุดมการณ์รัฐ พุทธศาสนา และสถาปัตยกรรม", ศิลปวัฒนธรรม, 30, 6 (เมษายน 2552): 90.
- 2 เรื่องเดียวกัน, 90.
- 3 ผาสุก อินทราวุธ, "ดาวดึงส์: สวรรค์ของศาสนาพราหมณ์หรือศาสนาพุทธ", ดำรงวิชาการ, ปีที่ 3, ฉบับที่ 5 (มกราคม-มิถุนายน): 101.
- 4 ชษ ดิงส์วุฒิ, "เอกสารประกอบการบรรยายเรื่อง คัมภีร์ในศาสนาฮินดู ระบบสัญลักษณ์ใน อินเดียสมัยพระเวท" (หลักสูตรปริญญาโท โครงการพิเศษ, ปีการศึกษา 2553), 35.
- 5 จำนงค์ ทองประเสริฐ, ผู้แปล, บ่อเกิดลัทธิประเพณีอินเดีย ภาค 1, พิมพ์ครั้งที่ 2, (กรุงเทพมหานคร : ราชบัณฑิตยสถาน, 2540), 14.
- 6 ศานติ ภัคดีคำ, พระอินทร์ (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์อมรินทร์, 2556), 29.
- 7 สุนทร ณ รังสี, ปรัชญาอินเดียประวัติและลัทธิ (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545), 18.
- 8 ผาสุก อินทราวุธ, "ดาวดึงส์: สวรรค์ของศาสนาพราหมณ์หรือศาสนาพุทธ", ดำรงวิชาการ, 3, 5 (มกราคม-มิถุนายน): 101.
- 9 วัชพนีย์ เสนาะลำ, "คติความเชื่อเรื่องพระอินทร์ในศิลปกรรมเขมรในประเทศไทย" (วิทยานิพนธ์ปริญญาตรี ภาควิชาโบราณคดี คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร, ปีการศึกษา 2530), 15.
- 10 สุวรรณ สุวรรณเวโช, พื้นฐานความเชื่อของคนไทย, (กรุงเทพมหานคร : บรรณกิจ 1991, 2546), 101.
- 11 ผาสุก อินทราวุธ, "ดาวดึงส์: สวรรค์ของศาสนาพราหมณ์หรือศาสนาพุทธ", ดำรงวิชาการ, 102
- 12 เกื้อพันธุ์ นาคบุปผา, "พระอินทร์ในวรรณคดีสันสกฤต บาลีและวรรณคดีไทย" (วิทยานิพนธ์อักษรศาสตร มหาบัณฑิต แผนกวิชาภาษาตะวันออก, บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2520), 135.
- 13 ผาสุก อินทราวุธ, "ดาวดึงส์: สวรรค์ของศาสนาพราหมณ์หรือศาสนาพุทธ", ดำรงวิชาการ, 3, 5 (มกราคม-มิถุนายน) 97.
- 14 เรื่องเดียวกัน.
- 15 เรื่องเดียวกัน, 103.
- 16 ชาตรี ประภิตนันทการ. คติพระอินสมัยร.1 : อุดมการณ์รัฐ พุทธศาสนา และสถาปัตยกรรม, 86.

- 17 ผาสุก อินทราวุธ, "ดาวดิ่งส์: สวรรค์ของศาสนาพราหมณ์หรือศาสนาพุทธ", ดำรงวิชาการ, 102
- 18 ชาตรี ประทีตนนทการ. คติพระอินสมัยร.1 : อุดมการณ์รัฐ พุทธศาสนา และสถาปัตยกรรม, 83.
- 19 เรื่องเดียวกัน, 88.
- 20 เรื่องเดียวกัน, 90.
- 21 เรื่องเดียวกัน.
- 22 เรื่องเดียวกัน, 90.
- 23 เรื่องเดียวกัน, 106.
- 24 เรื่องเดียวกัน.
- 24 เรื่องเดียวกัน.

USSN นุสรณ

เกื้อพันธุ์ นาคบุปผา, "พระอินทร์ในวรรณคดีสันสกฤต บาลีและวรรณคดีไทย." วิทยานิพนธ์
อักษรศาสตร์มหาบัณฑิต แผนกวิชาภาษาตะวันออก บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2520.

จำนงค์ ทองประเสริฐ, ผู้แปล. ป่อเกิดลัทธิประเพณีอินเดีย ภาค 1. พิมพ์ครั้งที่ 2.
กรุงเทพมหานคร : ราชบัณฑิตยสถาน, 2540.

ชาติรี ประกิตนทการ. "คติพระอินทร์.1: อุดมการณ์รัฐ พุทธศาสนา และสถาปัตยกรรม."
ศิลปวัฒนธรรม 30, 6. (เมษายน 2552): 86-106.

เชษ ดิงสัญลี. "เอกสารประกอบการบรรยายเรื่อง คัมภีร์ในศาสนาฮินดู ระบบสัญลักษณ์
ใน อินเดียสมัยพระเวท." หลักสูตรปริญญาโท ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ
คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร โครงการพิเศษ, ปีการศึกษา 2553.

ผาสุก อินทรารุณ. "ดาวดึงส์ : สวรรค์ของศาสนาพราหมณ์หรือศาสนาพุทธ. ดำรงวิชาการ."
3, 5 (มกราคม-มิถุนายน): 97-102.

วัชธานีย์ เสนาะล้ำ. "คติความเชื่อเรื่องพระอินทร์ในศิลปกรรมเขมรในประเทศไทย."
วิทยานิพนธ์ ปริญญาตรี ภาควิชาโบราณคดี คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร.
ปีการศึกษา 2530 .

ศานติ ภัคดีคำ. พระอินทร์. กรุงเทพมหานคร : อมรินทร์, 2556.

สุนทร ณ รังสี. ปรัชญาอินเดียประวัติและลัทธิ. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2545.

สุวรรณ สุวรรณเวช. พื้นฐานความเชื่อของคนไทย. กรุงเทพมหานคร : บรรณกิจ 1991,
2546.



ภาพที่ 1 (ซ้าย)

วิหารวัดสุทัศนเทพวราราม

ที่มา : กลินธร ราชโอรส. Wat Suthat Thepwararam. เข้าถึงเมื่อ 14 มิถุนายน 2561. เข้าถึงได้จาก <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=Wat+Suthat+Thepwararam+%&title=Special:Search&profile=default&fulltext=1&searchToken=4acz-6qjwfhf0n5odcc22xee0d>

ภาพที่ 2 (ขวา)

ภาพพระอินทร์ทรงช้างเอราวัณภายในหน้าบันพระวิหารวัดสุทัศนฯ

ที่มา : pinterest. God Indra on the three-headed Erawan elephant on the northern padiment of Phra Viharn, Wat Suthat. เข้าถึงเมื่อ 14 มิถุนายน 2561. เข้าถึงได้จาก <https://www.pinterest.com/pin/7177680640561089/>



ภาพที่ 3

พระปรางค์ขนาดใหญ่เป็นสัญลักษณ์ศักดิ์สิทธิ์ของกรุงเทพฯ วัดอรุณราชวราราม
ที่มา : Diego Delso. Wat Arun, ein Tempel gelegen in Bangkok. เข้าถึงเมื่อ 14
มิถุนายน 2561. เข้าถึงได้จาก [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Temp-
lo_Wat_Arun,_Bangkok,_Tailandia,_2013-08-22,_DD_37.jpg?uselang=th](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Templo_Wat_Arun,_Bangkok,_Tailandia,_2013-08-22,_DD_37.jpg?uselang=th)



ภาพที่ 4

รูปสัญลักษณ์พระอินทร์ปรากฏอยู่ในซุ้มจระนำบริเวณเรือนธาตุของปราสาท
ที่มา : pinterest. Indra on Erawan elephant (Airavata), the main prang of
Wat Arun. เข้าถึงเมื่อ 14 มิถุนายน 2561. เข้าถึงได้จาก <https://www.pinterest.com/pin/7177680640580757/>



ภาพที่ 5 (ซ้าย)

รูปตราสัญลักษณ์ของกรุงเทพฯ รูปพระอินทร์ทรงช้างเอราวัณ

ที่มา : Thailand Creative & Design Center. Creative Knowledge. เข้าถึงเมื่อ 14 มิถุนายน 2561. เข้าถึงได้จาก <http://www.tcdc.or.th/articles/design-creativity>

ภาพที่ 6 (ขวา)

รูปตราสัญลักษณ์ของสมาคมนักเรียนเก่าวชิราวุธวิทยาลัยฯ เป็นรูปหนึ่งในอาคารของพระอินทร์คือ วัชระ

ที่มา : logosociety. ตราสัญลักษณ์ 100 ปี วชิราวุธวิทยาลัย. เข้าถึงเมื่อ 14 มิถุนายน 2561. เข้าถึงได้จาก <http://logosociety.blogspot.com/2010/06/100.html>

บทบาทและอิทธิพลของสื่อมวลชนที่มีต่อการกำหนดตัวตนและอัตลักษณ์ของบุคคล
ในผลงานศิลปะสื่อใหม่ของโทนี เฮิร์สเลอร์

วุฒินท์ ชาญสตะบุตร

ปรัชญาญญูบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร



คำสำคัญ โทนี เฮิร์สเลอร์ สื่อมวลชน ตัวตน อัตลักษณ์ ฉากส์ ลาก็อง

บทนำ

การขบคิด ศึกษาและนำเสนอแนวคิดในเรื่องตัวตนและอัตลักษณ์ของมนุษย์นั้นมีมาอย่างยาวนานในวัฒนธรรมตะวันตก ไม่ว่าจะเป็นความพยายามค้นหาความหมายในเชิงอภิปรัชญา ศาสนา มานุษยวิทยา สังคมศาสตร์ หรือจิตวิเคราะห์ ทั้งนี้นิยามของตัวตนและอัตลักษณ์ นั้นก็ได้เป็นสิ่งที่มิข้อสรุปอันชัดเจนตายตัวแต่อย่างใด หากแต่ขึ้นอยู่กับแง่มุมของการพิจารณาพิเคราะห์ในแต่ละสกุลความคิดที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ความหมายของตัวตนและอัตลักษณ์ ยังมีการเลื่อนไหลและแปรเปลี่ยนไปตามสภาวะการณ์ของโลกในแต่ละช่วงเวลา ในลำดับถัดไปจะเป็นการอภิปรายมโนทัศน์ทางสังคมศาสตร์และจิตวิเคราะห์ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นเรื่อง

ตัวตนและอัตลักษณ์ซึ่งผู้เขียนได้นำมาใช้เป็นกรอบในการศึกษาผลงานของโทนี เฮอร์สเลอร์ ในบทความชิ้นนี้

ตัวตนและอัตลักษณ์ในทิวทัศน์สังคมศาสตร์

สจวร์ต ฮอลล์ (Stuart Hall) นักทฤษฎีทางสังคมศาสตร์คนสำคัญได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับอัตบุคคลโดยจำแนกความแตกต่างออกเป็นสามกลุ่มซึ่งมีความสัมพันธ์กับความเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมและลำดับของพัฒนาการทางความคิดของผู้คนในสังคมที่เกิดขึ้นในแต่ละยุคสมัย ดังต่อไปนี้

1. อัตบุคคลในยุคสมัยแห่งการรู้แจ้ง (Enlightenment Subject) เป็นการให้นิยามอัตลักษณ์ของบุคคลที่ตั้งอยู่บนฐานความคิดแบบปัจเจกนิยม (Individualism) อันเป็นแนวคิดที่ปรากฏอยู่ในสังคมแบบดั้งเดิมซึ่งยึดถือเอาตัวบุคคลเป็นศูนย์กลาง โดยมองว่าบุคคลเป็นผู้มีเหตุผลและตระหนักรู้ในทุกการกระทำของตน อีกทั้งยังเชื่อว่าสารัตถะแห่งความเป็นบุคคลนั้นขึ้นอยู่กับคุณสมบัติที่ติดตัวมาโดยกำเนิด อัตลักษณ์ของบุคคลจึงเป็นสิ่งที่มิเสถียรภาพ มีความมั่นคงต่อเนื่องไปตลอดชีวิตของบุคคลนั้น ๆ¹ ซึ่งสอดคล้องกับข้อเสนอของดักลาส เคลเนอร์ (Douglass Kellner) ที่กล่าวว่าอัตลักษณ์ของบุคคลในสังคมแบบดั้งเดิมนั้นคือบทบาททางสังคมที่ได้ถูกกำหนดไว้แล้วล่วงหน้า (predefined social roles)²

2. อัตบุคคลในเชิงสังคมวิทยา (Sociological Subject) อัตบุคคลในลักษณะนี้คือภาพสะท้อนความซับซ้อนของโลกสมัยใหม่ (modern world) ที่ถึงแม้ว่าจะยังยึดถือเอาสถานะที่ติดตัวมาโดยกำเนิดหรือความรู้สึกนึกคิดภายในตัวบุคคลเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงความเป็นบุคคลนั้นก็ตาม แต่ความคิดภายในตัวบุคคลก็มีการปรับเปลี่ยนอย่างต่อเนื่องโดยสัมพันธ์กับโลกภายนอกและการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นในสังคมอันเป็นทฤษฎีในสกุลความคิดที่เรียกว่า “การปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์” (Symbolic Interactionist)³ ทั้งนี้ในช่วงปลายยุคสมัยใหม่ (late modernity) การขบคิดเกี่ยวกับบทบาทของตนเองในสังคมเป็นสิ่งที่ยากจะหลีกเลี่ยงในแต่ละวันผู้คนต้องเฝ้าตั้งคำถามกับตัวเองว่าจะทำอะไร จะทำอย่างไร? และจะเป็นใคร? ซึ่งคำถามเหล่านี้จะต้องพิจารณาทั้งในแง่ของความสัมพันธ์ระหว่างความรู้สึกภายในตัวบุคคลที่มีต่อตัวเอง และในแง่ของความสัมพันธ์ระหว่างตัวบุคคลกับความเปลี่ยนแปลงในสังคม⁴ กล่าวคือในขณะที่เราแสดงความเป็นตัวตนออกสู่โลกภายนอกนั้น ตัวเราเองก็ได้ซึบซับความ

หมายและคุณค่าที่สังคมได้กำหนดไว้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของความเป็นตัวเรา อัตลักษณ์ของบุคคลในรูปแบบนี้จึงกลายเป็นสิ่งที่เชื่อมต่อบุคคลเข้าสู่ระบบสังคมและเป็นสิ่งที่ทำให้บุคคลนั้นมีที่ทางในบริบททางวัฒนธรรมที่สัมพันธ์กับผู้อื่น⁵

3. อัตบุคคลในยุคหลังสมัยใหม่ (Post-modern Subject) อัตลักษณ์ของบุคคลประเภทนี้ปราศจากการยึดติดกับนิยามที่มั่นคงตายตัวและมีความแปรผันอยู่ตลอดเวลาโดยสัมพันธ์กับกาลเทศะในระบบทางวัฒนธรรมและสถานการณ์ทางสังคมที่มีความหลากหลาย ทำให้อัตลักษณ์ของบุคคลไม่มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องในลำดับของเวลาอีกทั้งยังมีความขัดแย้งอยู่ในตัวเอง หากใครคนหนึ่งในยุคหลังสมัยใหม่จะรู้สึกว่าคุณเองมีอัตลักษณ์ที่มั่นคงและสมบูรณ์นั้น ก็เป็นเพียงผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการที่เขาได้สร้างเรื่องเล่าของตัวเอง (narrative of the self) เพื่อให้ตนเองปลอดภัยจากความไม่มั่นคงทางความรู้สึก ซึ่งฮอลล์มองว่าเป็นเพียงแค่ว่าความเพ้อฝัน (fantasy)⁶ เดวิด ลีออน (David Lyon) เสนอว่าปัจจัยสำคัญสองประการที่มีบทบาทต่อการกำหนดข้อเท็จจริงในสังคมหลังสมัยใหม่นั้นคือลัทธิบริโภคนิยม (Consumerism) และความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีสื่อใหม่ ซึ่งปัจจัยประการหลังนั้นทำให้ผู้คนเกิดการตั้งคำถามต่ออำนาจและองค์ความรู้ที่มีมาแต่ดั้งเดิม (traditional authorities) อีกทั้งยังเอื้ออำนวยให้เกิดช่องทางหรือกรอบ (frames) ของการสร้างประสบการณ์ที่หลากหลายซึ่งส่งผลต่อแนวคิดเกี่ยวกับความเป็นจริง นั้นหมายถึงว่าสื่อใหม่ทำให้ความเป็นจริงของแต่ละบุคคลนั้นไม่จำเป็นจะต้องเป็นสิ่งเดียวกันอีกเสมอไป⁷

ตัวตนและอัตลักษณ์ในทฤษฎีจิตวิเคราะห์

ในช่วงกลางศตวรรษที่ 20 ฌาคส์ ลาก็อง นักปรัชญาชาวฝรั่งเศสได้พัฒนาแนวทางการศึกษาด้านจิตวิเคราะห์ที่ขึ้นมาใหม่โดยการย้อนกลับไปทบทวนและตีความผลงานของซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) โดยใช้กรอบมโนทัศน์ของสัญศาสตร์ (semiotics) ภาษาศาสตร์ (linguistic) และแนวคิดในสกุลโครงสร้างนิยม (structuralism) เป็นพื้นฐานในการศึกษาผลงานของฟรอยด์ มโนทัศน์สำคัญอันหนึ่งที่ลาก็องได้พัฒนาขึ้นมาขึ้นมานั้นคือการเสนอว่ามนุษย์ทุกคนประกอบด้วยพรมแดนทางจิตสามส่วนอันได้แก่ พรมแดนแห่งสิ่งจริง (Real Order) พรมแดนแห่งสัญลักษณ์ (Symbolic Order) และพรมแดนแห่งจินตภาพ (Imaginary Order) ซึ่งทั้งสามพรมแดนนี้มีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องซึ่งกันและกันอย่างไม่สามารถแยกออกจากกันได้⁸ ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับตัวตนและอัตลักษณ์ของบุคคลนั้น ลาก็องได้เสนอมโนทัศน์เรื่อง “ชั้นกระจก”

หรือ “Mirror Stage” ซึ่งเป็นทฤษฎีที่เขาใช้อธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในพรมแดนแห่งจิตภาพอันเป็นรากฐานที่สำคัญในการก่อกำเนิดตัวตนและอัตลักษณ์หรือความเป็น “อัตบุคคล” (subject) ในช่วงปฐมวัยของมนุษย์ ซึ่งผู้เขียนจะได้อภิปรายในลำดับถัดไป

แนวคิดเรื่องขั้นกระจก (Mirror Stage)

ลาท็องกล่าวไว้ว่าหากเปรียบเทียบกับสัตว์โลกทั้งหลายแล้ว ถือได้ว่ามนุษย์นั้นเป็นสิ่งมีชีวิตที่เกิดมาก่อนเวลาที่เหมาะสม นั่นหมายถึงมนุษย์เมื่อแรกเกิดนั้นยังขาดซึ่งความสามารถที่จะดำรงชีวิตได้ด้วยตนเองซึ่งต่างจากสัตว์ชนิดอื่น ๆ ทั้งนี้ก็ด้วยข้อจำกัดทางกายภาพที่เด็กทารกยังไม่สามารถควบคุมการเคลื่อนไหวของอวัยวะต่างๆ ได้อย่างสมบูรณ์เต็มที่ อีกทั้งการมองเห็นสิ่งต่างๆ ก็ยังไม่ชัดเจนมากนัก มนุษย์ในช่วงปฐมวัยจึงต้องพึ่งพาผู้ที่เป็นแม่อยู่แทบจะตลอดเวลาจนทำให้เด็กมีความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับแม่ ทารกจะรับรู้การมีอยู่ของร่างกายตนเองในลักษณะของชิ้นส่วนข้อมูลที่อยู่อย่างกระจัดกระจาย เช่น การรู้สึกถึงการสัมผัสของแม่ที่ตำแหน่งต่างๆ บนร่างกายของทารก แต่เมื่อทารกมีอายุได้ 6-18 เดือน ระบบการมองเห็นจะพัฒนามาถึงขั้นที่สมบูรณ์เต็มที่ เขาจะเริ่มจะตระหนักได้ว่าภาพที่มองเห็นในบานกระจกเงาที่วางอยู่ตรงหน้านั้นคือภาพสะท้อนของตนเองและรับรู้ได้ถึงมีความมีเอกภาพ ความครบถ้วนสมบูรณ์ของอวัยวะต่างๆ ในร่างกายตนเองเป็นครั้งแรกผ่านการมองเห็นภาพสะท้อนที่ปรากฏในบานกระจกเงาแม้ว่าในความเป็นจริงเขาจะยังไม่สามารถควบคุมอวัยวะต่างๆ ได้อย่างที่ต้องการก็ตาม ในช่วงนั้นเด็กจะสามารถทำความเข้าใจได้ว่าตนเองกับแม่มีไขบุคคลเดียวกันและรับรู้ถึงการมีอยู่ของตนเอง โดยการเปรียบเทียบและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสรรพสิ่งโดยการเชื่อมโยงกับภาพสะท้อนในกระจกเงา หรือที่ลาท็องกล่าวไว้ว่าขั้นกระจกเป็นปรากฏการณ์ที่สถาปนาความสัมพันธ์ระหว่างอวัยวะต่างๆ ภายในร่างกายของเด็กเข้ากับสภาพแวดล้อมในโลกแห่งความเป็นจริง⁹ นอกจากนี้การมองเห็นภาพสะท้อนในกระจกเงายังทำให้เด็กเรียนรู้ตัวตนหรืออัตตา (ego) ในสองลักษณะ คือ “อุดมคติแห่งอัตตา” (ideal ego) ซึ่งหมายถึงตัวตนที่พ่อแม่คาดหวังในตัวเด็ก เช่น การที่พวกเขาคอยบอกเด็กว่าอยากให้ประกอบอาชีพเป็น หมอ วิศวกร หรือนักบินในอนาคต และตัวตนอีกลักษณะหนึ่งก็คือ “อัตตาแห่งอุดมคติ” (ego ideal) ที่หมายถึงตัวตนที่เด็กคาดหวังกับตนเอง เช่น การที่เด็กอยากเป็นนักกีฬา นักมายากล เป็นต้น ซึ่งตัวตนหรืออัตตาทั้งสองแบบนี้มัก จะมีความขัดแย้งกันอยู่เสมอ¹⁰

อย่างไรก็ดีความสมบูรณ์ครบถ้วนของร่างกายตนเองที่เด็กมองเห็นนั้นก็มีความขัดแย้งกับข้อจำกัดทางกายภาพของเด็กที่ยังไม่สามารถควบคุมการเคลื่อนที่ของอวัยวะทุกส่วนได้ตั้งใจด้วยเหตุนี้ความสับสนจึงเกิดขึ้นในจิตใจของเขาและนำไปสู่สภาวะที่ลาท็องเรียกว่า “ร่างกายที่แตกสลาย” (fragmented body)¹¹ ในจุดนี้ ลอรา มัลวีอี (Laura Mulvey) ได้ขยายความเกี่ยวกับข้อขัดแย้งที่เกิดขึ้นในจิตใจของเด็กทารกในช่วงเวลานั้นไว้ได้อย่างน่าสนใจว่า “ขั้นแรกก็คือสภาวะที่ความทะเยอทะยานทางกายภาพ (physical ambitions) ของเด็กได้ก้าวล้ำไปเกินกว่า (outstrip) ความสามารถทางการเคลื่อนตัว (motor capacity) ที่มีอยู่ในขณะนั้น”¹² ในทัศนะของลาท็องปรากฏการณ์ขั้นแรกจึงมีความสัมพันธ์ลึกซึ้งกับความเข้าใจผิด (misrecognition) ที่เกิดขึ้นระหว่างตัวตนในความเป็นจริงกับภาพที่เห็นในกระจกเงาซึ่งเป็นเสมือนสิ่งที่ช่วยปลอมประโลมเด็กว่าเขานั้นมีอวัยวะครบถ้วนสมบูรณ์และมิได้ผิดแผกไปจากคนอื่น ๆ แต่อย่างใด¹³

แนวคิดเรื่อง “สิ่งอื่น” (Other)

มโนทัศน์เรื่อง “สิ่งอื่น” ของลาท็องนั้นมีได้เป็นสิ่งที่เดียวกับมโนทัศน์เรื่อง “ความเป็นอื่น” (otherness) ในแนวทางการศึกษาระบบวัฒนธรรมทางสังคมซึ่งหมายถึงกลุ่มคนชายขอบหรือชนกลุ่มน้อยในสังคม ทั้งนี้ “สิ่งอื่น” ในทฤษฎีทางจิตวิเคราะห์ของลาท็องนั้นเป็นมโนทัศน์สำคัญที่สัมพันธ์กับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการกำหนดตัวตนและอัตลักษณ์ของบุคคล ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ประเภทแรกคือ “สิ่งอื่น” ที่มาจากคำว่า *autre* ในภาษาฝรั่งเศสซึ่งมีความหมายเช่นเดียวกับคำว่า *other* ในภาษาอังกฤษ นิยามของ “สิ่งอื่น” ในลักษณะแรกนี้คือสิ่งที่เคยเป็นส่วนหนึ่งของมนุษย์ในช่วงปฐมวัยแต่จำเป็นที่จะต้องตัดทิ้งออกไปเพื่อเข้าสู่การเป็นอัตบุคคล เช่น ความฝันของเด็กที่อยากเป็นซูเปอร์ฮีโร่ และด้วยสาเหตุที่ต้องตัดทิ้งบางอย่างที่เคยเป็นส่วนหนึ่งของตนเองออกไปนั้นจึงทำให้อัตบุคคลในแนวคิดของลาท็องเป็นสิ่งที่เต็มไปด้วยความขาด (lack) และความปรารถนา (desire) อัตบุคคลจึงดำรงชีวิตอยู่เพื่อการค้นหาสิ่งที่ขาดหายไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุดในช่วงชีวิตที่เหลืออยู่¹⁴ อนึ่งการกล่าวอ้างถึงสิ่งอื่นในลักษณะนี้มักจะนิยมใช้คำว่า “*objet petit a*” หรือ “*objet a*” อันมีที่มาจากอักษรตัวแรกของคำว่า “*autre*” นั่นเอง

“สิ่งอื่น” ในอีกลักษณะหนึ่งคือ “Other” (หรือ “Autre” ในภาษาฝรั่งเศสที่ขึ้นต้นด้วยอักษร A ตัวใหญ่) ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับช่วงเวลาที่มีมนุษย์ได้ผ่านปรากฏการณ์ขั้นแรกใน

พรหมแดนแห่งจินตภาพและก้าวล่วงไปสู่พรหมแดนแห่งสัญลักษณ์ (Symbolic Order) เพื่อเข้าสู่การเป็นอัตบุคคล (Subject) ที่สามารถมีชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างบุคคลทั่วไป ในพรหมแดนแห่งสัญลักษณ์นี้เองที่บุคคลจะรู้จักกับ“สิ่งอื่น”(Other) ซึ่งในที่นี้มิได้หมายถึงตัวบุคคลที่มีความเป็นรูปธรรม แม้ว่าในบางบริบทอาจจะหมายถึงบุคคลอื่นได้ก็ตาม ยกตัวอย่างเช่น แม่ซึ่งนับได้ว่าเป็นสิ่งอื่น (Other) ที่อยู่ในลักษณะบุคคลคนแรกในชีวิตของเด็ก อย่างไรก็ตาม ในบทความชิ้นนี้จะอ้างอิงถึงแนวคิดเรื่องสิ่งอื่นในอีกลักษณะหนึ่งที่ลากอิงได้เสนอไว้ นั่นคือ สิ่งอื่นที่หมายถึงจารีตประเพณี มารยาท กฎหมาย แนวทางการปฏิบัติตัวที่ติงามและปทัสสถานทางสังคม สิ่งอื่นคือสิ่งที่ทำให้เกิดสำนึกเกี่ยวกับสังคมอย่างมีเอกภาพ เป็นกฎเกณฑ์ที่อัตบุคคลมีอาจปฏิเสธได้หากต้องการจะมีชีวิตอยู่อย่างปกติสุข เป็นสิ่งที่ทำให้คนตระหนักถึงบทบาทหน้าที่รวมไปถึงลำดับชั้นและความสัมพันธ์ของตนเองกับผู้อื่นในระบบสังคม ในหลายครั้งข้อกำหนดทางสังคมที่สิ่งอื่นเป็นผู้สถาปนาขึ้นมานั้นก็มีความขัดแย้งอย่างรุนแรงกับความต้องการที่แท้จริงของอัตบุคคล อย่างไรก็ตามเพื่อที่จะมีชีวิตที่เป็นปกติสุข อัตบุคคลจึงจำเป็นต้องปฏิบัติตามไปตามครรลองของสังคมที่สิ่งอื่นเป็นผู้กำหนด¹⁵ ด้วยเหตุนี้การแสดงออกซึ่งตัวตนของอัตบุคคลจึงมิได้เป็นไปอย่างที่ตนต้องการอย่างแท้จริง แต่เป็นไปตามอำนาจการบงการของสิ่งอื่น

นอกเหนือไปจากการศึกษาในแวดวงสังคมศาสตร์และจิตวิเคราะห์ ประเด็นเรื่องตัวตนและอัตลักษณ์ของมนุษย์เป็นสิ่งที่ได้ถูกนำมาวิพากษ์เสนอผ่านผลงานศิลปะด้วยสื่อที่หลากหลายอย่างต่อเนื่องในทุกยุคสมัย หนึ่งในศิลปินที่มีความเด่นชัดในการนำเสนอประเด็นดังกล่าวผ่านงานศิลปะสื่อใหม่ได้แก่ โทนี เออร์สเลอร์ ซึ่งผู้เขียนจะได้กล่าวถึงในลำดับถัดไป

แนะนำศิลปิน

โทนี เออร์สเลอร์เป็นศิลปินชาวอเมริกันซึ่งเป็นที่รู้จักจากผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ด้วยวิธีการผสมผสานกันระหว่างสื่อวีดิทัศน์และองค์ประกอบเชิงประติมากรรมซึ่งมักจะถูกนำเสนอออกมาในรูปแบบศิลปะแนวจัดวางที่ใช้พื้นที่ขนาดใหญ่ในการติดตั้ง เออร์สเลอร์เกิดในปี ค.ศ. 1957 จบการศึกษาทางด้านศิลปะจาก California Institute of the Arts ผลงานในช่วงแรกของเขาได้รับแรงบันดาลใจมาจากนาม จุน เป็ค (Nam June Paik) อย่างไรก็ตามทัศนคติของเออร์สเลอร์นั้นการใช้สื่อในผลงานของเป็คยังคงเป็นเพียงการเปลี่ยนสถานะข้าวของเครื่องใช้ภายในบ้านให้กลายเป็นงานศิลปะ ทั้งนี้ก็เนื่องมาจากในยุคสมัยของเป็คนั้น

การจำแนกความแตกต่างในเชิงสุนทรียภาพระหว่าง “ตัวสื่อ”(medium) และ “สิ่งที่ห่อหุ้มตัวสื่อ” (container) ยังไม่ถูกคลี่คลายหรือทำให้ปรากฏอย่างชัดเจนมากนัก¹⁶ การตั้งข้อสังเกตดังกล่าวเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญของเอิร์สเลอร์ในความพยายามที่จะคิดค้นวิธีการปลดปล่อยภาพวิดิทัศน์ออกจากพันธนาการของหน้าจอเครื่องรับสัญญาณโทรทัศน์ออกไปสู่พื้นที่อื่นๆ ซึ่งนำไปสู่รูปแบบผลงานที่เป็นเอกลักษณ์ของเขาในภายหลัง

ในแง่ของแนวคิดที่ถ่ายทอดผ่านผลงานนั้น เอิร์สเลอร์มุ่งเน้นสำรวจตัวตนและอัตลักษณ์ของมนุษย์ในฐานะของผลผลิตที่เกิดจากสภาวะทางสังคมที่ร่ายล้อมไปด้วยอำนาจครอบงำของสื่อมวลชน ลักษณะสำคัญอีกประการหนึ่งในผลงานของเอิร์สเลอร์คือการสอดแทรกความสนใจของศิลปินที่เกี่ยวข้องกับมโนทัศน์ด้านจิตวิทยาซึ่งปรากฏอยู่ในผลงานแทบจะทุกชิ้น ด้วยเหตุนี้การศึกษาทฤษฎีทางจิตวิเคราะห์จึงมีส่วนช่วยในการทำความเข้าใจในผลงานของเอิร์สเลอร์ได้อย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ดีแม้ว่าโทนี เอิร์สเลอร์จะเป็นศิลปินที่ได้รับการยอมรับในความสามารถและมีความโดดเด่นในแวดวงศิลปะกรรมระดับสากลแต่ก็ยังไม่ได้รับการนำมาพูดถึงในประเทศไทยมากนัก อีกทั้งองค์ความรู้เกี่ยวกับศิลปะสื่อใหม่ก็ยังไม่ได้รับการเผยแพร่ในบริบทของศิลปะกรรมร่วมสมัยของไทยมากเท่าที่ควร ซึ่งนับเป็นเรื่องที่น่าเสียดายสำหรับผู้สนใจศึกษาศิลปะแขนงนี้ในประเทศไทยที่อาจจะสูญเสียโอกาสสำคัญในการรู้เท่าทันความก้าวหน้าและพลวัตที่เกิดขึ้นในแวดวงศิลปะกรรมร่วมสมัยในระดับนานาชาติ

ไวยากรณ์เฉพาะตัวของเอิร์สเลอร์

ความข่างสังเกต ความไม่ศึกษาในคุณลักษณะและธรรมชาติของสื่อชนิดต่างๆ รวมไปถึงผลกระทบของข้อมูลข่าวสารที่นำเสนอผ่านสื่อมวลชนที่มีต่อปัจเจกผู้คนในสังคมได้นำมาสู่การค้นพบรูปแบบการสร้างสรรคงานศิลปะอันเป็นเอกลักษณ์ของเอิร์สเลอร์ อันได้แก่การนำเอาอวัยวะต่างๆ บนใบหน้ามนุษย์มาใช้เป็นองค์ประกอบสำคัญในงาน รูปแบบดังกล่าวมีจุดเริ่มต้นมาจากการที่ศิลปินตั้งคำถามกับภาพที่นำเสนอผ่านหน้าจอโทรทัศน์และพยายามที่จะค้นหาว่าคุณลักษณะพิเศษอันใดของภาพเหล่านั้นที่มีอิทธิพลในการชักจูงและโน้มน้าวให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมได้อย่างมากมาย เอิร์สเลอร์เชื่อว่าการแสดงออกผ่านทางใบหน้านี้เองที่เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกคล้อยตามไปกับเรื่องราวบนหน้าจอโทรทัศน์

ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยเหตุนี้เขาจึงนำเอาองค์ประกอบที่ปรากฏอยู่บนใบหน้ามนุษย์ โดยเฉพาะดวงตาและริมฝีปากมาประกอบกันเป็นภาษาและไวยากรณ์เฉพาะตัวเพื่อสื่อสารสาระสำคัญในผลงาน พร้อมกันนั้นก็เป็นการสำรวจขอบเขตความสามารถของสื่อวิดิทัศน์ในการส่งผ่านความรู้สึกและสร้างอารมณ์ร่วมให้กับผู้ชมในลักษณะเดียวกันกับที่สื่อมวลชนกระทำกับผู้บริโภค¹⁷

ผลงานในünsssmrs “template/variant/friend/stranger”(2015) “Priv%te” (2016) และ “pU#*c” (2016)

ในฐานะศิลปินที่ทำงานในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของสื่อมวลชนที่มีต่อบุคคลในสังคม ผลงานของเอิร์สเลอร์จึงมีพลวัตควบคู่ไปกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีทางการสื่อสารในช่วงเวลาต่างๆ อยู่เสมอ ในช่วงระหว่างปี ค.ศ.2015-2016 ที่เทคโนโลยีสารสนเทศและสื่ออินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารและหลอมรวมเข้าเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน เอิร์สเลอร์ได้สร้างสรรค์ผลงานจำนวนหนึ่งที่น่าสนใจอสาระสำคัญที่เกี่ยวข้องกับความเป็นส่วนตัว (privacy) ที่ถูกคุกคามจากระบบการจดจำใบหน้า (Face Recognition System) ที่แฝงฝังอยู่ในกลไกการทำงานของนวัตกรรมที่มนุษย์นำมาใช้งาน ไม่ว่าจะเป็นระบบด้านตรวจคนเข้าเมือง การตรวจสอบและค้นหาใบหน้าผู้กระทำผิดในทางกฎหมาย หรือแม้กระทั่งกล้องที่ติดตั้งอยู่กับตู้กดเงินอัตโนมัติ (ATM)¹⁸ ควบคู่ไปกับการตั้งประเด็นคำถามในเรื่องของความลึกลับที่เกิดขึ้นกับสถานะของการเป็นผู้ควบคุมและสิ่งที่ถูกควบคุมซึ่งเป็นสภาวะที่มีอยู่ในความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และเทคโนโลยี การสร้างสรรค์ผลงานเหล่านี้มีจุดเริ่มต้นมาจากความสนใจของศิลปินที่มีต่อมาตรการรักษาความปลอดภัยของรัฐบาลอังกฤษในปี ค.ศ.1993 ที่นำเอาเครือข่ายของกล้องวงจรปิด (CCTV - Closed-Circuit Television Camera) มาติดตั้งในเมืองลอนดอนซึ่งเป็นที่รู้จักกันในนาม “Ring of Steel” ระบบดังกล่าวถูกนำมาใช้งานหลังจากเหตุการณ์ความไม่สงบที่เกิดขึ้นหลายครั้งในเมืองลอนดอนและพื้นที่ใกล้เคียงด้วยจุดประสงค์ทางด้านการรักษาความปลอดภัยแต่เพียงเท่านั้น อย่างไรก็ตามวิธีแบบวิธีการสอดส่องและเก็บข้อมูลพฤติกรรมของบุคคลในพื้นที่สาธารณะนั้นมีวิวัฒนาการมาอย่างต่อเนื่องและสามารถขยายขอบเขตการใช้งานเพื่อประโยชน์ในด้านอื่นๆ ได้หลากหลายมากยิ่งขึ้นจนกระทั่งถึงจุดที่สามารถแทรกแซงเข้าไปในพื้นที่ส่วนตัวของมนุษย์ สภาวะการณดังกล่าวได้นำมาสู่การสร้างสรรคผลงานของศิลปินเพื่อนำเสนอสถานะความเป็นอยู่ของผู้คนในยุคปัจจุบันที่ตกอยู่ภายใต้กลไกการสอดแนม (surveillance) ด้วยสายตาของปัญญาประดิษฐ์โดยถ่ายทอดผ่านทางผลงาน

ศิลปะใน 3 นิทรรศการ ได้แก่ “template/variant/friend/stranger” (ภาพที่ 1) จัดแสดงที่ Lisson Gallery เมืองลอนดอน ในปี ค.ศ.2015 นิทรรศการ“Priv%te” (ภาพที่ 2) ที่ Lehmann Maupin Gallery ประเทศฮ่องกง ในปี ค.ศ.2016 และ “pU#*c” (ภาพที่ 3) ที่ Hans Mayer Gallery เมืองดุสเซลดอร์ฟ (Dusseldorf) ซึ่งจัดแสดงในปีเดียวกัน

ลักษณะทางกายภาพของผลงาน

ลักษณะทางกายภาพที่เห็นได้อย่างเด่นชัดในผลงานชุดนี้ก็คือชิ้นส่วนใบหน้ามนุษย์ขนาดใหญ่ที่สร้างขึ้นจากวัสดุจำพวกโลหะ บนใบหน้าเหล่านั้นมีองค์ประกอบของจุดและเส้นที่กระจายตัวอยู่ในตำแหน่งที่สอดคล้องกับพิกัดที่ได้มาจากการประมวลผลของระบบการจดจำใบหน้าซ้อนทับอยู่ด้านบน ในบางตำแหน่งของแผ่นโลหะได้ถูกเจาะเป็นช่องเพื่อเผยให้เห็นภาพวิดีโอที่คนจอมอนิเตอร์หรือจอแท็บเล็ตที่ซ่อนอยู่ด้านหลังซึ่ง

แสดงภาพของดวงตาและริมฝีปากที่กำลังพิมพ์ออกมาเป็นข้อความที่สะท้อนสภาวะความสัมพันธ์อันลึกลับระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยี เช่น “ตอนนี้แกมันก็เป็นแค่ตัวตลกในสายตาของเครื่องจักรกล” (now you're a clown for the machine) และ “ฉันโดนเจาะทะลวงจนพุงไปทั้งร่าง” (I've been hacked all inside) เป็นต้น¹⁹

เอิร์สเลอร์กำหนดให้เสียงเหล่านั้นแสดงตัวออกมาในรูปแบบของเสียงกระซิบหรือการพรับปรันซึ่งส่งผลให้ผู้ชมงานได้ยินเสียงนั้นอย่างคลุมเครือไม่ชัดเจน โดยศิลปินให้เหตุผลว่าสคริปต์หรือบทพูดที่นำมาใช้ในผลงานชุดนี้ได้ถูกเขียนขึ้นจากมุมมองที่หลากหลาย ทั้งจากมุมมองของเทคโนโลยีที่มองไปยังมนุษย์และจากมุมมองของบุคคลที่กำลังถูกเทคโนโลยีดังกล่าวจับตามองอยู่ และจากการที่ผู้ชมไม่สามารถได้ยินเสียงพูดได้อย่างชัดเจนนั้นก็ทำให้เกิดความผิดพลาดในการตีความหมายได้ ซึ่งสอดคล้องกับเจตนาของศิลปินที่ต้องการจะสื่อถึงความคลาดเคลื่อนในความพยายามที่จะกำหนดอัตลักษณ์ให้กับมนุษย์ผ่านทางเทคโนโลยีของระบบการจดจำใบหน้า และเพื่อที่จะสนับสนุนความคลาดเคลื่อนดังกล่าวเขาได้ยกตัวอย่างความล้มเหลวในการนำเอาระบบการจดจำใบหน้ามาใช้งานในสนามบินโลแกน (Logan) ในเมืองบอสตันซึ่งท้ายที่สุดแล้วก็ไม่สามารถใช้งานได้จริง เอิร์สเลอร์มองว่าพัฒนาการทางเทคโนโลยีที่กำลังรุดหน้าไปอย่างรวดเร็วนั้นเปรียบเสมือนสัตว์ร้ายชนิดใหม่ (new beast) ที่ยากจะควบคุม ความสามารถของปัญญาประดิษฐ์นั้นกำลังดำเนินไปสู่จุดที่

เกินการหยั่งรู้ได้ของมนุษย์²⁰ สิ่งที่น่าสนใจอีกประการหนึ่งก็คือการตั้งชื่อผลงานแต่ละชิ้นด้วยการประสมตัวอักษรและเครื่องหมายที่ดูแปลกตา เช่น ur0; eXc; และ EUC% ซึ่งแท้จริงแล้วอ้างอิงมาจากรูปแบบการตั้งชื่อชุดคำสั่งการประมวลผล (Algorithm) ที่บรรดานักพัฒนาระบบคอมพิวเตอร์คิดค้นขึ้นมาเพื่อใช้งานในองค์กรด้านเทคโนโลยี การที่ศิลปินตั้งชื่อผลงานด้วยรูปแบบของภาษาในลักษณะเช่นนี้ก็เพื่อขบขันเน้นสถานะที่มนุษย์ถูกคุกคามและถูกรุกล้ำความเป็นส่วนตัวจากนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีให้เกิดเป็นภาพที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยการนำไปเทียบเคียงกับลักษณะการทำงานของนักพัฒนาระบบคอมพิวเตอร์ที่แทรกแซงเข้าไปในระบบของภาษานั้นเอง²¹

การจับจ้องของอำนาจที่มองไม่เห็น

ดังที่ได้กล่าวในข้างต้นว่าผลงานชุดนี้มีจุดเริ่มต้นมาจากการที่ศิลปินได้ตั้งข้อสังเกตกับระบบกล้องวงจรปิดที่ถูกนำมาติดตั้งภายใต้มาตรการรักษาความปลอดภัยในประเทศอังกฤษ อย่างไรก็ตามในปัจจุบันระบบการสอดแนมมิได้ถูกนำมาใช้เพื่อรักษาความปลอดภัยแต่เพียงเท่านั้น แต่ยังเป็นเสมือนระบบตรวจสอบพฤติกรรมผู้บริโภคที่คอยเก็บบันทึก สอดส่องกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันของบุคคลในสังคม ยิ่งไปกว่านั้นยังปรากฏอยู่ในรูปแบบที่หลากหลายและมีวิธีการแอบแฝงอยู่ในการดำเนินชีวิตของเราได้อย่างแนบเนียนมากยิ่งขึ้น ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ที่เจริญรุดหน้าไปอย่างรวดเร็วยังได้ก่อให้เกิดความคลุมเครือขึ้นในความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และเทคโนโลยี เอิร์สเลอร์มองว่าการใช้ชีวิตในพื้นที่สาธารณะที่กำลังถูกคุกคามด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีนั้นเปรียบได้กับการตกอยู่ภายใต้การสอดส่องของดวงตาแห่งความรู้แจ้งของพระเจ้า (all-seeing eye of god) ที่รับรู้ทุกการกระทำของมนุษย์ สถานะดังกล่าวมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้นในยุคสมัยที่ข้อมูลทางชีวภาพของบุคคลได้ถูกเชื่อมโยงเข้ากับสิ่งที่เรียกว่า Big Data และผนวกเข้ากับระบบ GPS ซึ่งส่งผลให้มนุษย์ไม่สามารถหลุดรอดไปจากการจับจ้องด้วยสายตาของเทคโนโลยีไปได้เลย²² สำหรับเอิร์สเลอร์การสอดแนมของระบบเหล่านั้นเทียบเคียงได้กับ Big Brother ซึ่งเป็นตัวละครหนึ่งที่ปรากฏอยู่ในนวนิยายเรื่อง 1984 ที่เป็นผลงานชิ้นสุดท้ายของจอร์จ ออร์เวลล์ (George Orwell) นักเขียนชาวอังกฤษ โดยที่ในนวนิยายเรื่องดังกล่าวนี้ ตัวละครที่ถูกขนานนามว่า Big Brother คือภาพแทนของรัฐบาลที่คอยสอดส่องพฤติกรรมของพลเมืองทุกอย่างก้าวและคอยควบคุมวิถีการดำเนินชีวิตให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน²³

เหตุการณ์หนึ่งที่สะท้อนให้เห็นอำนาจที่มองไม่เห็นของระบบการสอดแนมได้เป็นอย่างดีก็คือกรณีของ เอ็ดเวิร์ด สโนว์เดน (Edward Snowden) อดีตพนักงานระดับสูงของสำนักงานความมั่นคงแห่งชาติสหรัฐฯ หรือ NSA (National Security Agency) ได้ออกมาเปิดโปงความลับของรัฐบาลสหรัฐอเมริกาด้วยการเปิดเผยว่า NSA ได้เก็บบันทึกข้อมูลส่วนตัวของประชาชนมาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งรวมไปถึงภาพถ่ายราว 55,000 รูปที่ถูกเก็บรวบรวมผ่านช่องทางของเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาระบบการจดจำใบหน้า การเปิดเผยข้อมูลของสโนว์เดนสร้างความตื่นตระหนกให้อเมริกันชนเป็นอย่างมากด้วยข้อเท็จจริงที่ว่าแท้จริงแล้วการดำเนินชีวิตของพวกเขาได้ถูกจับตามองอยู่ทุกการกระทำ²⁴

หากเราพิจารณาข้อมูลที่สโนว์เดนได้นำออกมาเปิดเผยก็คงจะเห็นพ้องต้องกันว่าไม่เพียงแต่ประชาชนชาวอเมริกันเท่านั้นที่ตกอยู่ในสภาวะดังกล่าว หากแต่ประชากรทั่วทั้งโลกก็กำลังตกอยู่ภายใต้การสอดส่องของระบบที่เรามองไม่เห็นด้วยเช่นกัน กรณีศึกษาอันหนึ่งที่น่าจะทำให้เห็นภาพของปัญหานี้ได้อย่างชัดเจนก็คือการใช้งานระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีผู้ใช้งาน (user) อยู่ทั่วทุกมุมโลกอย่างเช่นเฟซบุ๊ก (facebook) ซึ่งได้ซ่อนเร้นรูปแบบการสอดแนมเอาไว้ภายในระบบการทำงานอย่างแนบเนียน ด้วยเหตุนี้ระบบการจดจำใบหน้าที่เราใช้เป็นประจำในกระบวนการทำงานอย่างแนบเนียน ด้วยเหตุนี้ระบบการจดจำใบหน้าที่เราใช้เป็นประจำในกระบวนการทำงานในนิทรรศการทั้งสามครั้งนั้น ก็อาจจะเป็นเพียงแค่ส่วนยอดของภูเขาน้ำแข็ง (tip of the iceberg) ที่ทำให้เราต้องครุ่นคิดไปถึงการดำเนินชีวิตที่อยู่ภายใต้การจับจ้อง บันทึก และการสังเกตการณ์ด้วยสายตาด้านลึกลับในบริษัทที่กว้างออกไป

ภาพลวงของเสรีภาพในโลกเสมือน

ในเบื้องต้นนั้นเฟซบุ๊กก็ดูเหมือนจะเป็นช่องทางการสื่อสารแห่งสังคมในอุดมคติในแง่ของการให้สิทธิเสรีภาพในการแสดงออกกับผู้ใช้กันอย่างเท่าเทียม หากแต่ในความเป็นจริงก็ทำได้เป็นเช่นนั้นไม่ ในเมื่อกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในพื้นที่ของเฟซบุ๊กนั้นได้มีคนกลุ่มหนึ่งเฝ้าสังเกตการณ์อยู่ตลอดเวลา ข้อยืนยันอย่างหนึ่งคือกรณีของ ทอม เอจแลนด์ (Tom Egeland) นักเขียนชาวนอร์เวย์ได้พยายามโพสต์รูปของ The Terror of War ซึ่งเป็นภาพถ่ายอันโด่งดังที่สะท้อนความโหดร้ายของสงครามเวียดนามด้วยจุดประสงค์ที่จะรณรงค์ต่อต้านความโหดร้ายของสงคราม อย่างไรก็ตามเขาพบว่าหลังจากโพสต์ภาพดังกล่าวบัญชีเฟซบุ๊กของเขาถูกระงับการใช้งานในทันที ต่อมาในภายหลัง หนังสือพิมพ์ ออฟเตอริโพสเทน (Aftenposten)

และเออร์นา ซอลเบิร์ก (Erna Solberg) นายกรัฐมนตรีของนอร์เวย์ก็พยายามทำเช่นเดียวกับ
เอจแลนด์ แล้วก็พบว่าภาพดังกล่าวถูกลบออกไปเช่นกัน เหตุการณ์ดังกล่าวทำให้หนังสือพิมพ์
Aftenposten ได้ตีพิมพ์บทบรรณาธิการที่มีเนื้อหาวิจารณ์ระบบคัดกรองภาพของเฟซบุ๊กว่า
ลุแก่อำนาจในการรื้อถอนสิทธิของผู้บริโภคสื่อในการรับรู้ข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อมวลชนในรูปแบบ
แบบออนไลน์ ซึ่งทางเฟซบุ๊กก็ได้ออกมาชี้แจงว่าการหาจุดสมดุลระหว่างสิทธิเสรีภาพในการ
แสดงออกภายในกลุ่มผู้ใช้เฟซบุ๊กที่มีแนวคิดแตกต่างกันนั้นเป็นสิ่งที่ทำได้ยาก กรณีนี้เผยให้
เห็นถึงปัญหาของสิ่งที่เรียกว่า “อัลกอริทึม” (Algorithm) ซึ่งหมายถึงชุดคำสั่งหรือลำดับ
ความคิดของระบบคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการพิจารณาว่าจะนำเสนอข้อมูลแบบใดแก่ผู้ใช้ ยิ่ง
ไปกว่านั้นยังสะท้อนให้เห็นว่าแท้จริงแล้วการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตนั้นมีการควบคุมจากคน
บางกลุ่มและมีได้มีเสรีภาพอย่างแท้จริง²⁵

ข้อมูลที่ถูกรับรองกับตัวตนและอัตลักษณ์ที่แปรผัน

อัลกอริทึมของเฟซบุ๊กในส่วนที่ทำหน้าที่คัดกรองข้อมูลนั้นมิได้ส่งผลในแง่ของการจำกัดการ
รับรู้ข้อมูลข่าวสารของผู้ใช้เพียงเท่านั้น ในอีกทางหนึ่งการรับรู้ข้อมูลได้เพียงแคบบางส่วนยังมี
ผลกระทบต่อในเชิงลึกไปถึงระดับที่กำหนดทัศนคติของผู้ใช้งานได้อีกด้วย อีไล พารีเซอร์
(Eli Pariser) ได้อภิปรายในประเด็นนี้โดยเริ่มจากการเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่าง
ระหว่างการใช้งานกูเกิ้ล (Google) และเฟซบุ๊ก ทั้งนี้พารีเซอร์ได้ชี้ให้เห็นว่าระบบทั้งสองนั้น
ต่างก็มีความสามารถในการสร้างชุดข้อมูลที่มีความเฉพาะตัวให้กับผู้ใช้งานแต่ละคนด้วย
การนำเอาระบบการกรองข้อมูลมาใช้เป็นเครื่องมือที่สำคัญในการทำงานส่วนนี้ โดยที่กูเกิ้ล
จะใช้การสันนิษฐานที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของข้อมูลที่ได้จากการสืบค้นของผู้ใช้งานแล้ว
วิเคราะห์หว่าข้อมูลในแบบใดที่จะเหมาะสมกับผู้ใช้งานคนนั้น จากนั้นจึงแสดงผลออกมาใน
ลักษณะชุดข้อมูลที่อยู่ในรูปแบบต่างๆ เช่น โฆษณาหรือกูเกิ้ลนิวส์ซึ่งโดยส่วนใหญ่ก็จะมี
เนื้อหาที่เป็นไปในทิศทางเดียวกับความสนใจของผู้ใช้งานคนนั้น อย่างไรก็ตามการใช้งาน
กูเกิ้ลนั้นเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นภายในบริบทที่มีความเป็นส่วนตัวระหว่างผู้ใช้งานกับกูเกิ้ล
แต่เพียงเท่านั้น โดยที่จะไม่มียุคคลอื่น (ที่เป็นมนุษย์จริง ๆ) เข้ามามีส่วนรู้เห็นในระหว่าง
การสืบค้นข้อมูลของเราแต่อย่างใด ด้วยเหตุนี้การสืบค้นข้อมูลของเราจะเป็นไปอย่างซื่อตรง
กับความสนใจที่แท้จริงของเราเอง และชุดข้อมูลที่กูเกิ้ลจัดสรรมาให้เราก็จะสอดคล้องกับ
ตัวตนของเราในความเป็นจริงเสียส่วนมาก

อย่างไรก็ดี ระบบกรองข้อมูลของเฟซบุ๊กนั้นอาจจะให้ผลลัพธ์ของชุดข้อมูลที่ต่างไปจาก กูเกิลเป็นอย่างมาก ถึงแม้ว่าเฟซบุ๊กจะมีกระบวนการสร้างชุดข้อมูลที่มีความเฉพาะตัวให้กับ ผู้ใช้แต่ละคนในลักษณะที่คล้ายคลึงกับกูเกิล แต่ข้อแตกต่างที่สำคัญเป็นอย่างยิ่งก็คือ ข้อเท็จจริงที่ว่าการใช้งานเฟซบุ๊กเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นในพื้นที่สาธารณะ กล่าวคือทุก ๆ การคลิก การแชร์ การแสดงความคิดเห็น การปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งานคนอื่นและการแสดงความคิดเห็น เราในลักษณะต่าง ๆ ภายในพื้นที่ของเฟซบุ๊กนั้นจะอยู่ในการรับรู้ของผู้อื่นตลอดเวลา ด้วยเหตุนี้การเปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับตัวเราบนหน้าเฟซบุ๊กจึงมักจะเป็นสิ่งที่ได้ผ่านการคิด ไตร่ตรองมาดีแล้ว และนั่นก็หมายความว่าสิ่งที่เราเผยแพร่ออกไปนั้นอาจจะมีได้สอดคล้อง กับตัวตนที่แท้จริงของเราเท่าใดนักแต่เป็นตัวตนของเราในแบบที่เราอยากให้ผู้อื่นมองเห็น มากกว่า และสิ่งเหล่านั้นก็คือประวัติการใช้งานที่อัลกอริทึมของเฟซบุ๊กจะนำมาประมวลผล คาคณะเนและพิจารณาว่าจะจัดชุดข้อมูลที่มีความเฉพาะตัวให้กับเราในรูปแบบใด ซึ่งในกรณี นี้ข้อมูลที่อัลกอริทึมของเฟซบุ๊กจัดหามาให้เราอีกอาจจะไม่ตรงกับสิ่งที่เราเป็นสักเท่าไร ²⁶

ข้อมูลข่าวสารที่เราเหล่านั้นมีอิทธิพลต่อการหล่อหลอมทัศนคติของเราเป็นอย่างยิ่ง ในปี ค.ศ. 1982 แชนโต ไอน์การ์ (Shanto Iyengar) นักรัฐศาสตร์ชาวอเมริกันได้ทำการทดลอง เพื่อศึกษาผลกระทบของข่าวโทรทัศน์ที่มีต่อทัศนคติของผู้ชม โดยใช้วิธีการควบคุมให้ผู้พัก อาศัยในเมืองนิวยอร์กดูข่าวต่าง ๆ รับชมรายการข่าวทางโทรทัศน์ที่นำเสนอเป็นตอน ๆ โดยมี การปรับเปลี่ยนเนื้อหาสำหรับผู้เข้าร่วมการทดลองในแต่ละกลุ่มให้มีรายละเอียดที่แตกต่าง กัน ซึ่งก่อนที่จะเริ่มทำการทดลองไอน์การ์ได้บอกให้ทุกคนกรอกแบบสำรวจความคิดเห็น โดยให้จัดเป็นลำดับว่าปัญหาสังคมเรื่องใดที่มีความสำคัญต่อพวกเขามากที่สุด และเมื่อสิ้นสุดการทดลองซึ่งกินระยะเวลาหกวัน ไอน์การ์ได้ขอให้ผู้เข้าร่วมการทดลองจัดลำดับปัญหา อีกครั้งหนึ่ง ซึ่งผลลัพธ์ที่ออกมาชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่าผู้เข้าร่วมการทดลองในแต่ละกลุ่ม มีทัศนคติที่เปลี่ยนไปอย่างมากเมื่อเปรียบเทียบกับข้อมูลที่ได้ให้ไว้ก่อนหน้านั้น ²⁷ ผลลัพธ์จากการทดลองดังกล่าวนั้นสอดคล้องกับข้อเสนอของลากรองท์ที่ว่า “สิ่งอื่น” ทำให้ บุคคลนั้นต้องกลายเป็น “สิ่งอื่น” ไปในตัว เพราะบุคคลมิได้พูด คิดหรือแสดงออกจากสิ่งที่ เขาเป็นจริง ๆ แต่หากต้องแปรเปลี่ยนไปตามความต้องการของผู้อื่นหรือสิ่งอื่น ²⁸

ไม่ว่าจะเป็นในพื้นที่ของกูเกิลหรือเฟซบุ๊ก เมื่อเราคลิกอ่านบทความสักชิ้นหนึ่งมันจะเป็นการ ส่งสัญญาณว่าเราสนใจในเนื้อหาของบทความเรื่องนั้นและมีแนวโน้มว่าเราจะได้เห็นข้อมูล อื่น ๆ ที่มีเนื้อหาในหมวดหมู่เดียวกันกับบทความชิ้นนั้นอีกในอนาคต ²⁹ ซึ่งการรับรู้ข้อมูลใน แนวทางเดียวกันอย่างต่อเนื่องในลักษณะนี้ก็คงให้ผลลัพธ์ที่ไม่ต่างไปจากการทดลองของ

ไอเยนการ์ ในกรณีที่ชุดข้อมูลนั้นเป็นสิ่งที่สอดคล้องกับตัวตนที่แท้จริงของผู้ใช้งาน บุคคลนั้นก็คงจะวนเวียนอยู่กับการเสพเรื่องราวที่เขาสนใจและยังถล่ำถลึงไปในวงจรของชุดความคิดในแบบเดิมๆ แต่ถ้าหากรูปแบบชุดข้อมูลที่ผู้ใช้งานได้รับมีความคลาดเคลื่อนไปจากตัวตนของเขา ข้อมูลนั้นก็อาจจะยิ่งชักนำบุคคลนั้นให้ห่างไกลออกไปจากตัวตนในความเป็นจริงและมุ่งสู่ปลายทางที่ไม่อาจจะคาดเดาได้ ดังที่พริเซออร์ได้ชี้ให้เห็นว่าบุคลิกของเราจะปรับเปลี่ยนสื่อของเรา และสื่อของเราจะปรับเปลี่ยนสิ่งที่เราเชื่อและสิ่งที่เราให้ความสนใจเช่นกัน³⁰

ระบบการสอดแนมในรูปแบบใหม่ที่แฝงตัวมาอย่างแนบเนียนในภาพลักษณ์ของสื่อออนไลน์นั้นมีย่านาจอในการรุกรอนเสรีภาพและจำกัดโอกาสในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร ในขณะที่เดียวกันก็ถือวิสาสะในการสร้างชุดข้อมูลที่กำหนดปทัสถานทางสังคมที่ชี้นำความคิดของเราได้เฉกเช่นเดียวกับที่สิ่งอื่นมีอิทธิพลในการกำหนดแนวทางการดำเนินชีวิตของอัตบุคคลได้อย่างไม่มีผิดเพี้ยน การรับรู้ที่มีอยู่อย่างจำกัดนั้นยังย้อนกลับมากระทำตัวเป็นเสมือนบานกระจกเงาให้เราส่องมองภาพสะท้อนเปรียบเทียบกับเชื่อมโยงตนเองกับภาพลวงที่ก่อตัวขึ้นจากชิ้นส่วนข้อมูลที่เราผลอผลไผลทำตกหล่นไว้ในระหว่างการเดินทางท่องโลกเสมือน เราจึงติดกบอยู่ในวงล้อมของชิ้นส่วนกระจกเงาที่กระจายตัวอยู่รายรอบในทุกทิศทางโดยมีอาจหลุดพ้นออกไปได้เฉกเช่นเดียวกับทารกที่หลงใหลได้ปลื้มกับภาพลวงแห่งความสมบูรณ์พร้อมของร่างกายตนเองในบานกระจกเงา วงจรเช่นนี้เป็นสิ่งที่ดำเนินไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุดโดยมีตัวเรานั้นเองเป็นจุดเริ่มต้น

สรุปผลการศึกษา

จากการศึกษาและวิเคราะห์ผลงานของโทนี เออร์สเลอร์ที่จัดแสดงในนิทรรศการ “template/variant/friend/stranger” “Priv%te” และ “pU#*c” พบว่าศิลปินมีจุดประสงค์อันชัดเจนที่จะเน้นย้ำว่าบทบาทของสื่อมวลชนนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งยวดต่อการดำเนินชีวิตของผู้คนในปัจจุบัน ไม่ว่าสื่อนั้นจะปรากฏอยู่ในรูปแบบใดก็ตาม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสภาวะการณ์ที่โลกทั้งใบถูกเชื่อมต่อเข้าด้วยกันซึ่งส่งผลให้รูปแบบการนำเสนอข้อมูลผ่านสื่อต่างๆ เป็นไปอย่างหลากหลายและมีความรวดเร็วอย่างน่าตกใจ ผู้คนกำลังใช้ชีวิตอยู่ในโลกที่สื่อมวลชนในรูปแบบลักษณะต่างๆ ผลิตข้อมูลข่าวสารออกมาอย่างไม่หยุดหย่อน โดยที่เราไม่อาจล่วงรู้ได้ว่าภายใต้ความสะกดกสบายของการสื่อสารที่จับไว้นั้นได้ซ่อนเร้นสิ่งใดไว้บ้าง

ผลงานของเอิร์สเลอร์จึงเป็นเสมือนการส่งสารคำเตือนและเน้นย้ำให้เราตระหนักว่าแม้กระทั่งในพื้นที่ของโลกเสมือนนั้นเสรีภาพในการที่จะจับฉวยเอาสิ่งใดมาเป็นความจริงที่แท้จริงนั้นเป็นเรื่องที่ทำได้ยากยิ่ง ในเมื่อเรายังคงถูกควบคุมและขึ้นำการรับรู้ข้อมูลข่าวสารโดยปัญญาประดิษฐ์ที่เราสร้างขึ้นมา พฤติกรรมของผู้บริโภคสื่อในปัจจุบันจึงมีความแปรผันผิดเพี้ยนไปจากโลกในแบบเดิม เกิดค่านิยมทางสังคมที่แปลกประหลาดอันมีผลกระทบโดยตรงต่อการแสดงออกของตัวตนและอัตลักษณ์ของปัจเจกชนในสังคม ด้วยเหตุนี้ตัวตนและอัตลักษณ์ที่ปรากฏในงานของเอิร์สเลอร์จึงเป็นเสมือนภาพแทนของความวิปลาสทางสังคมที่ถูกครอบงำและชี้นำโดยสื่อมวลชนที่คอยกำหนดทิศทางทางสังคมให้บุคคลปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด นอกเหนือไปจากความตระหนักรู้ในประเด็นทางสังคมแล้วการศึกษาผลงานของโทนี เอิร์สเลอร์ยังเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจศึกษาศิลปะสื่อใหม่และก่อให้เกิดการถกเถียงทางความคิด อีกทั้งยังทำให้เห็นแนวทางการเป็นไปได้ต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานในกายภาพหน้าได้เป็นอย่างดี

อ้างอิง

- 1 Stuart Hall, David Held and Tony McGrew, "The Question of Cultural Identity", in *Modernity and its futures* (Cambridge : Polity Press, 1992), 275-277.
- 2 Douglass Kellner, *Media Culture* (London : Routledge, 1994), 231.
- 3 Stuart Hall, David Held and Tony McGrew, *The Question of Cultural Identity*, in *Modernity and its futures*, 275-277.
- 4 David Gauntlett, *Media, Gender and Identity: An Introduction*, 2nd ed. (Oxon : Routledge, 2008), 105-106.
- 5 Ibid.
- 6 Stuart Hall, David Held and Tony McGrew, "The Question of Cultural Identity", in *Modernity and its futures*, 275-277.
- 7 Ted Turnau, *Postmodernism and the Question of Identity*, Accessed October 9, 2017, Available from <https://www.bethinking.org/human-life/postmodernism-and-the-question-of-identity>.
- 8 Anne DiAlleva, *Methods & Theory of Art History*, 2nd ed. (London : Laurence King, 2012), 96-97.
- 9 Jacques Lacan, *Ecrits: The First Complete Edition in English*, trans. Bruce Fink (New York : W. W. Norton & Company, 2007), 78.
- 10 ชฎานัท ศุภขลาศัย, ฌาคส์ ลาก็อง : 10 มโนทัศน์ในพรมแดนชีวิต, (กรุงเทพฯ: text, 2555), 146-147.
- 11 Jacques Lacan, *Ecrits: The First Complete Edition in English*, trans. Bruce Fink, 78.
- 12 Laura Mulvey, "Visual Pleasure and Narrative Cinema." *Screen* 16, 3 (Autumn 1975): 6-18.
- 13 Todd McGowan, *The Real Gaze : Film Theory After Lacan* (New York : State University of New York Press, 2007), 2.
- 14 Kristi McGuire, *object petit a*, Accessed December 25, 2017, Available from <http://csmt.uchicago.edu/glossary2004/objectpetita.htm>.
- 15 ชฎานัท ศุภขลาศัย, ฌาคส์ ลาก็อง : 10 มโนทัศน์ในพรมแดนชีวิต, 151-153.
- 16 Gregg Horowitz, "Absolute bodies : Video Puppet of Tony Oursler." *Parallax* 16, 2 (2010) : 95.

- 17 Lise Pennington, *Face to Face*, Accessed August 13, 2017, Available from <http://tonyoursler.com/face-to-face-1>
- 18 Tony Oursler, *template/variant/friend/stranger*, accessed October 8, 2017, available from <http://www.lissongallery.com/exhibitions/tony-oursler--5>
- 19 Stephanie Berzon, *A clown for the machine : Tony Oursler takes on surveillance*, Accessed November 17, 2017, Available from <http://tonyoursler.com/a-clown-for-the-machine-tony-oursler-takes-on-surveillance/>
- 20 Artsy, *Interview with Tony Oursler by Billy Ruben*, Accessed November 20, 2017, Available from <https://www.artsy.net/show/galerie-hans-mayer-tony-oursler-number-slash-star>
- 21 Michael Slenske, *Priv%te : Tony Oursler's Multimedia Masks at Lehmann Maupin, Hong Kong*, Accessed November 20, 2017, Available from <http://tonyoursler.com/privte-tony-ourslers-multimedia-masks/>
- 22 Artsy, *Interview with Tony Oursler by Billy Ruben*, Accessed November 20, 2017, Available from <https://www.artsy.net/show/galerie-hans-mayer-tony-oursler-number-slash-star>
- 23 Michael Slenske, *Priv%te : Tony Oursler's Multimedia Masks at Lehmann Maupin, Hong Kong*, Accessed November 20, 2017, Available from <http://tonyoursler.com/privte-tony-ourslers-multimedia-masks/>
- 24 Stephanie Berzon, *A clown for the machine : Tony Oursler takes on surveillance*, Accessed November 17, 2017, Available from <http://tonyoursler.com/a-clown-for-the-machine-tony-oursler-takes-on-surveillance/>
- 25 ภัทรนันท์ ลิ้มอุดรพร, "ความน่าหวาดด้วยเรื่องอัลกอริทึม วัฒนธรรมอัลกอริทึม และอคติในอัลกอริทึมในฐานะประเด็นศึกษาทางสังคมศาสตร์" *รัฐศาสตร์สาร* 38, 1 (มกราคม-เมษายน 2560) : 180-181.
- 26 อีไล พารีเซอร์, *Filter Bubble ยิ่งหา ยิ่งหาย*, แปลจาก *The Filter Bubble*, แปลโดย อรพิน ผลพนิชรัศมี (กรุงเทพฯ : แมกซีนคิวบ์พับลิชชิง, 2559), 124-125.
- 27 *เรื่องเดียวกัน*, 132-133.
- 28 ชญาน์ทัต ศุภขลาศัย, *น้าคัส ลาก๊อง : 10 มโนทัศน์ในพรมแดนชีวิต*, 152.
- 29 อีไล พารีเซอร์, *Filter Bubble ยิ่งหา ยิ่งหาย*, แปลจาก *The Filter Bubble*, แปลโดย อรพิน ผลพนิชรัศมี, 134.
- 30 *เรื่องเดียวกัน*.

USSTNANUNGSU

ภาษาไทย

ชญาณ์ทัต ศุภขลาศัย. ฌักส์ ลาก็อง : 10 มโนทัศน์ในพรอมแดนชีวิต. กรุงเทพฯ : text, 2555.

พาริเซอ์, อีไล. Filter Bubble ยิ่งหา ยิ่งหาย. แปลจาก The Filter Bubble. แปลโดย อรพิน ผลพนิชรัศมี. กรุงเทพฯ : แมกซีนคิวบ์พับลิชชิ่ง, 2559.

ภัทรนันท์ ลิ้มอุดมพร. "ความน่าว่าด้วยเรื่องอัลกอริทึม วัฒนธรรมอัลกอริทึม และอคติในอัลกอริทึมในฐานะประเด็นศึกษาทางสังคมศาสตร์." รัฐศาสตร์สาร 38, 1 (มกราคม-เมษายน 2560): 179-193.

ภาษาต่างประเทศ

Artsy. Interview with Tony Oursler by Billy Ruben. Accessed November 20, 2017. Available from <https://www.artsy.net/show/galerie-hans-mayer-tony-oursler-number-slash-star>

Berzon, Stephanie. A clown for the machine : Tony Oursler takes on surveillance. Accessed November 17, 2017. Available from <http://tonyoursler.com/a-clown-for-the-machine-tony-oursler-takes-on-surveillance/>

DiAlleva, Anne. *Methods & Theory of Art History*. 2nd ed. London : Laurence King, 2012.

Gauntlett, David. *Media, Gender and Identity: An Introduction*. 2nd ed. Oxon : Routledge, 2008.

Hall, Stuart, David Held, and Tony McGrew. The Question of Cultural Identity." In *Modernity and its futures*. Cambridge : Polity Press, 1992.

Horowitz, Gregg. "Absolute bodies : Video Puppet of Tony Oursler." *Parallax* 16, 2 (2010) : 95.

Kellner, Douglass. *Media Culture*. London : Routledge, 1994.

Lacan, Jacques. *Ecrits: The First Complete Edition in English*. Translated by Bruce Fink. New York : W. W. Norton & Company, 2007

Lissongallery. Tony Oursler, *template/variant/friend/stranger*. Accessed October 8,

2017. Available from <http://www.lissongallery.com/exhibitions/tony-oursler--5>

McGuire, Kristi. **object petit a**. Accessed December 25, 2017. Available from <http://csmt.uchicago.edu/glossary2004/objectpetita.htm>

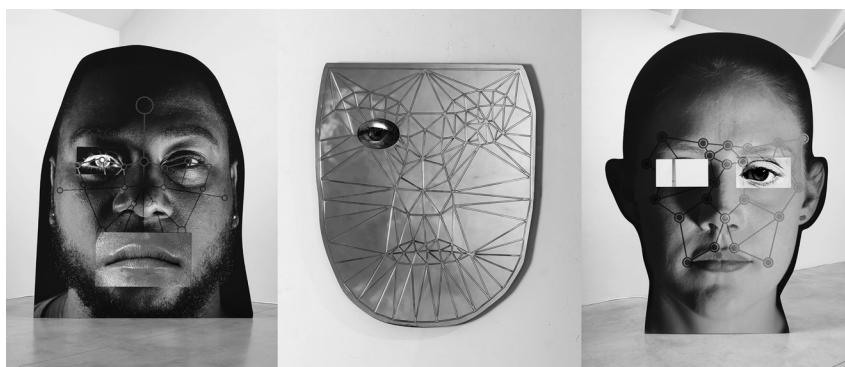
McGowan, Todd. **The Real Gaze : Film Theory After Lacan**. New York : State University of New York Press, 2007.

Mulvey, Laura. "Visual Pleasure and Narrative Cinema." **Screen** 16, 3 (Autumn 1975): 6-18.

Pennington, Lise. **Face to Face**. Accessed August 13, 2017. Available from <http://tonyoursler.com/face-to-face-1>

Slenske, Michael. **Priv%te : Tony Oursler's Multimedia Masks at Lehmann Maupin, Hong Kong**. Accessed November 20, 2017. Available from <http://tonyoursler.com/privte-tony-ourslers-multimedia-masks/>

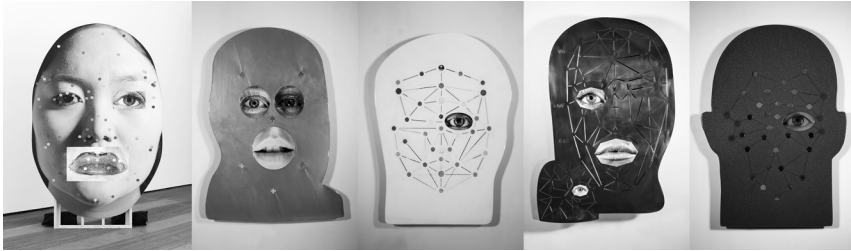
Turnau, Ted. **Postmodernism and the Question of Identity**. Accessed October 9, 2017. Available from <https://www.bethinking.org/human-life/postmodernism-and-the-question-of-identity>



ภาพที่ 1

ผลงานบางส่วนในนิทรรศการ template/variant/friend/stranger

ที่มา : Lissongallery. Tony Oursler, template/variant/friend/stranger. Accessed November 11, 2017. Available from <http://www.lissongallery.com/exhibitions/tony-oursler--5>



ภาพที่ 2

ผลงานบางส่วนในนิทรรศการ "Priv%te"

ที่มา : Lehmann maupin gallery. Tony Oursler, [template/variant/friend/stranger](http://tonyoursler.com/privte). Accessed October 3, 2017. Available from <http://tonyoursler.com/privte>



ภาพที่ 3

ผลงานบางส่วนในนิทรรศการ epU#*ci

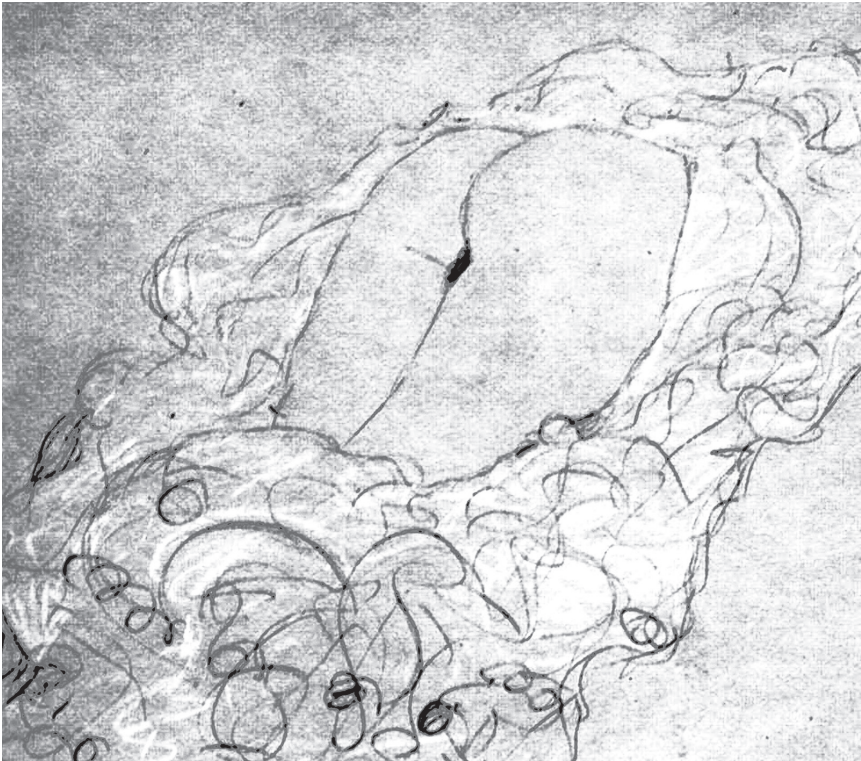
ที่มา : Hans mayer gallery. Tony Oursler, [template/variant/friend/stranger](https://www.tonyoursler.space/puc/).

Accessed October 2, 2017. Available from <https://www.tonyoursler.space/puc/>

การศึกษาวิเคราะห์เปรียบเทียบสุนทรียภาพของภาพวาดลายเส้นอีโรติก : กรณีศึกษาจากศิลปิน
ตะวันตกในช่วงศตวรรษที่ 19-20

สีหนาท ลอบมณี

นักศึกษาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร



คำสำคัญ ศิลปิน วาดเส้น ร่างกาย สุนทรียภาพ ศิลปะอีโรติก

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบสุนทรียภาพในผลงานวาดเส้น (Drawing) รูปแบบอีโรติก (Erotic) ศิลปะร่วมสมัยของศิลปินในยุคศตวรรษที่ 19-20 โดยมุ่งเน้นศึกษาวิเคราะห์เปรียบเทียบสุนทรียภาพและปัจจัยที่สอดคล้องกันของบริบทการสร้างสรรค์ ความเชื่อ อุดมลักษณ์ของตัวศิลปิน รูปแบบของผลงานภาพเปลือยนั้นมีผลกระทบต่อสังคมในยุคสมัยนั้นเป็นอย่างไร สามารถเห็นจุดเด่นเฉพาะในแต่ละตัวศิลปิน ซึ่งมีวิธีคิดที่ได้รับอิทธิพลจากวิถีชีวิตสังคมที่แตกต่างกันไป มาประยุกต์เป็นรูปแบบของตนเอง บทความนี้อาจจะช่วยให้ผู้ชื่นชอบศิลปะเปลือย มีมุมมองความคิดกว้างขึ้นและสนุกในการชมภาพภาพอีโรติกครั้งต่อไป

บทนำ

ศาสตร์ทุก ๆ ศาสตร์ มีด้านมืดและด้านสว่างทั้งสิ้น เจกเช่นเดียวกันที่ศิลปะก็ย่อมมีทั้งด้านมืดและด้านสว่าง ซึ่งก็เป็นธรรมชาติในจิตใจมนุษย์เองมีทั้งจิตใจที่ดีงามและความน่าชิงชัง อยู่ในตัวตนของทุก ๆ คน ศิลปะจึงถูกใช้เพื่อการถ่ายทอดสิ่งเหล่านั้นออกมาตามสัดส่วนของศิลปินผู้ถ่ายทอดนั้นต้องการนำเสนอสิ่งใดด้านใดออกมามากกว่ากันทั้งสิ้น มีศิลปะอยู่ชนิดหนึ่ง que เลือกที่จะถ่ายทอดจิตใจความรู้สึกในระดับต้น ๆ ของมนุษย์ แต่มักถูกปิดบังซ่อนเร้นอย่างมิดชิดจนมักเชื่อว่าเป็นสิ่งต้องห้ามในการแสดงออกของมนุษย์ผู้มีจิตใจคุณธรรมใฝ่ในด้านที่ดีงาม นั่นก็คือ “อารมณ์ทางเพศ” ศิลปะจึงนำมาใช้เป็นตัวแทนในการสื่อสารซึ่งไม่กล้าแสดงออกอีกเช่นกัน ศิลปะชนิดนี้ถูกเรียกว่า “อีโรติก อาร์ต”¹

ศิลปะอีโรติก เป็นสิ่งที่มีอยู่ทุกสังคมเนื่องจากเรื่องเพศเป็นพื้นฐานความต้องการทางธรรมชาติของมนุษย์ สังคมและวัฒนธรรมสร้างข้อกำหนดบางอย่างขึ้นทำให้แต่ละสังคมสามารถ “แสดงออก” เรื่องนี้ได้มากน้อยแตกต่างกัน² ศิลปะภาพเปลือยเป็นสิ่งที่อยู่กับสังคมมนุษย์มาช้านานตั้งแต่ยุคประวัติศาสตร์มาจนถึงปัจจุบัน มักถูกสร้างในกรอบความคิดแง่สุนทรียภาพที่มีเนื้อหาประเภทจำลองรูปแบบทางเพศอย่างชัดเจนและเป็นสิ่งมีคุณค่าในเชิงประวัติศาสตร์ที่ผ่านมาแต่ละยุคสมัย เนื่องจากศิลปะนั้นเป็นเรื่องของอารมณ์รสนิยม จึงทำให้การกำหนดค่าว่าสิ่งใดคือศิลปะนั้นไม่มีกฎเกณฑ์ที่ตายตัว ศิลปะอีโรติกนั้นมีรากฐานและจุดเริ่มต้นมาจากโลกตะวันตกและมักถ่ายทอดโดยศิลปินที่เป็นเพศชายส่วนใหญ่ หากอธิบายในกรอบพื้นฐานทางสังคมส่วนไทยยังมีความเชื่อแบบเก่าที่ถูกปลูกฝังมานานจะมองว่าเรื่องเพศในงานศิลปะ มักจะเรื่องที่ถูกปกปิดซ่อนเร้น เป็นไปในด้านลบ หรือเป็นเรื่องลามกไม่ควรนำมาพูดถึงกันมากนัก แต่ที่จริงแล้วเรื่องเพศเป็นพื้นฐานความต้องการตามธรรมชาติและแทรกซึมกลมกลืนอยู่ในวิถีชีวิตของมนุษย์มายาวนานแล้ว จึงไม่ใช่สิ่งแปลกหรือการนำเสนอร่างกายเปลือยนั้นจะเป็นสิ่งที่ร้ายแรงใด ๆ ในแง่ศิลปะ หากขึ้นอยู่กับการมองว่าเป็น “สุนทรียะความงามทางเพศ”

ศิลปะแห่งการวาดเส้น

วาดเส้น คือ สื่อแห่งการสร้างสรรคที่เก่าแก่ และทรงประสิทธิภาพที่สุดที่เกิดขึ้นมาพร้อมกับมนุษย์ อย่างเช่นจิตรกรรมฝาผนังในถ้ำของมนุษย์ยุคหิน เกิดจากคำสองคำมาผสมกันแล้ว

เกิดความหมายใหม่ คือ “วาด” เป็นกิริยา “เส้น” เป็นคำนามและเป็นผลลัพธ์ จึงหมายถึง การกระทำของคนที่ขีดเขียนเป็นเส้น เป็นตัวอักษรหรือรูปภาพ คำว่าวาดเส้นแปลงมาจากคำ ภาษาอังกฤษ คือ Drawing ซึ่งแปลว่า ลาก จุง ชัก ดึง ขีด ดังนั้นคำว่าวาดเส้นภาษาไทยจึง มีความหมายชัดเจนกว่าภาษาอังกฤษ ศิลปะการวาดเส้นมีสุนทรียภาพที่เฉพาะ คือเส้นและ น้ำหนักเป็นทัศนธาตุหลัก บทบาทของการวาดเส้นในศิลปะร่วมสมัย ศิลปินมีวิธีการสร้างสรรค์ ใหม่ๆ ที่เป็นเอกลักษณ์แตกต่างกันไปในมุมมองของความแปลกใหม่ เช่นการวาดเส้น ด้วยไฟกลางอากาศแล้วบันทึกด้วยการถ่ายรูป ของ ปาโบล ปีกัสโซ (Pablo Picasso) หรือที่ ศิลปิน โรเบิร์ต เราเซนเบิร์ก ใช้การทรานเฟอร์ ดรออิง เป็นการผสมผสานการแสดงออกที่รวดเร็ว ฉับพลัน และอิสระในแนวทางของแอ็บสแตรคเอ็กเพรสชันนิสม์ เป็นการขยายขอบเขตการ วาดเส้นให้กว้างไกลออกไป พรสวรรค์ในการวาดเส้นได้เป็นพิเศษโดยเฉพาะนั้น เกิดขึ้น ได้กับศิลปินบางคน บางกลุ่ม ที่สามารถเข้าใจให้ลึกไปถึงความงามของเส้นและน้ำหนัก³ อย่างไม่รู้ตัวตามความสำคัญของการวาดเส้นนั้นคือภาษาที่สื่อสารระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ง่าย สะดวก ไม่ซับซ้อน เป็นการสะท้อนอารมณ์และความรู้สึกของผู้เขียนออกมาเป็นภาษา ภาพอีกชั้นหนึ่งเป็นสุนทรียภาพ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการสร้างสรรค์

การเปรียบเทียบสุนทรียภาพของภาพวาดเส้นอโรติก หรือ ศิลปะที่เกี่ยวข้องกับ “เพศ” การวาด ภาพเปลือย บ้างก็แสดงถึงฉากของการมีเพศสัมพันธ์ชายและหญิง ของศิลปินที่มีชื่อเสียงใน ศตวรรษที่19-20 ที่ผลงานมีเอกลักษณ์ชัดเจนแตกต่างกัน และรูปแบบของผลงานนั้นจัดอยู่ใน ศิลปะแห่งร่างกาย อโรติกเพศ แบบตรงไปตรงมาชัดเจน นำมาวิเคราะห์ 3 ท่าน ได้แก่

1. กุสตาฟ คลิมต์ (Gustav Klimt)
2. อีโกน ชีเลอ (Egon Schiele)
3. ฮานส์ รูดอล์ฟ กิเกอร์ (Hans Ruedi Giger)

การศึกษาประเด็นที่มาและแนวความคิดของผลงานวาดเส้นที่ศิลปินมีวิธีการถ่ายทอดออกมา หรือมูลเหตุการสร้างสรรค์ที่เป็นเรื่องส่วนตัว และตลอดจนเทคนิควิธีการที่แสดงออกมาด้วย ภาษาเส้นที่เรียบง่ายหรือดูรุนแรงเกิดขึ้นอย่างฉับพลันเพียงเสี้ยววินาทีนั้นมีผลต่อความรู้สึก ใดๆ ซึ่งการศึกษาวเคราะห์และเปรียบเทียบผลงานวาดเส้นด้วยการเข้าถึงความงาม จะ ทำให้เราเข้าใจและสะท้อนให้เห็นถึงจิตวิญญาณของศิลปินผู้นั้นได้เป็นอย่างดี

1 กุสตาฟ คลิมต์ (Gustav Klimt)

กุสตาฟ คลิมต์ (Gustav Klimt) เป็นศิลปินนักวาดภาพและนักตกแต่งงานศิลปะชาวเวียนนา (Vienna) เกิดที่ โบมการ์เทิน (Baumgarten) เข้าเรียนศิลปะในกรุงเวียนนาในปี 1876 เมื่ออายุได้ 14 ปี ได้ใช้เวลาในการศึกษาอยู่ในโรงเรียนศิลปะและช่างฝีมือ 7 ปี⁴ ในขณะที่ศึกษา คลิมต์มีความสนใจต่อเรือนร่างกายเพศหญิง เขาผลิตผลงานภาพวาดคน (Portrait) และภาพวาดคนเปลือยจำนวนมากซึ่งเห็นได้จากผลงานทั้งภาพร่างสเก็ตซ์และภาพวาดทั่วไปเกือบจะทั้งหมดในเวลาต่อมา งานที่เป็นเอกลักษณ์ของกุสตาฟ คลิมต์ ก็มาคือการนำความรู้สึกพื้นฐานของมนุษย์ที่มีต่ออารมณ์ทางเพศออกมาใช้ในงานศิลปะของเขาได้อย่างน่าชื่นชมมากกว่าความน่าอูจาด เขามีความรู้สึกรักต่อสตรีระทุกสัดส่วนของผู้หญิงสาวในด้านที่น่าอัศจรรย์ใจ คือสิ่งที่งดงาม และสามารถจรรโลงความสุขและความสมบูรณ์ให้จิตใจของผู้ชม เขาเชื่อว่าสตรีระเรือนร่างของสาวงามนั้นสามารถปลุกอารมณ์ที่ละเมียดละเอียดอ่อนได้ก็จริงแต่ในทางตรงกันข้ามมันก็ยังสามารถปลุกกำหนดในจิตใจได้สำนึกเบื้องลึกของอารมณ์ให้สามารถแสดงความเดือนที่ฝังแน่นอยู่ในจิตใจออกมาได้ด้วยเช่นกัน เขาจึงถ่ายทอดความรู้สึกต่อความสวยงามทั้งหมดลงบนผลงานภาพเขียนของเขา

แม็ทเทินคลอตต์ (Mattenklott) เขียนไว้ว่า “สิ่งนี้ได้แสดงออกถึงความมักมากในกามและความปรารถนาทางเพศของเขา” คลิมต์รู้ว่าไม่มีทางสายกลางใด แต่กิจกรรมทางเพศของเพศหญิงและโดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนจิตใจสำนึกนั้น ซึ่งเป็นไปได้ที่เขา จะมีความต้องการที่จะละทิ้งความเป็นเพศชายให้เป็นวัตถุของความปรารถนาทางเพศของผู้หญิงทั้งหมด ในทางตรงกันข้าม มันได้เปิดเผยความต้องการว่าเขาได้วาดภาพการสัมผัสด้วยความรักใคร่อย่างอ่อนโยนของผู้หญิงรักร่วมเพศ สำหรับคลิมต์แล้ว ร่างกายของผู้หญิงที่กอดรัดกันอาจจะกลายเป็นสิ่งที่รวมกันในการสร้างแบบ ซึ่งโลกของความเป็นผู้หญิงได้ถูกนำเสนอออกมาแทนตัวเขา

เมื่อเขาเผยแพร่ผลงานของเขาจำนวนหนึ่งในแมกกาซีน Ver Sacrum เขาเกือบจะถูกฟ้องเนื่องจากสร้างความไม่พอใจต่อ “ความประพฤติที่ถูกต้องทำนองคลองทำของประชาชน” อย่างไรก็ตาม ศาลชั้นต้นไม่เห็นด้วยและได้ปกป้องศิลปินโดยชี้แจงว่า ภาพสเก็ตซ์ของเขาเป็นสำหรับงานศิลปะเพื่อเผยแพร่สู่สาธารณะในหนังสือมีจุดประสงค์ไปที่ศิลปินเป็นหลัก อิศระในการทำงานศิลปะนั้นต้องไม่ขึ้นอยู่กับการถูกจำกัดใด ๆ และรูปแบบเพียงอย่างเดียวที่ได้รับอนุญาตให้เข้ามาแทรกแซงก็ควรจะเป็นสิ่งที่ปกป้องอิสรภาพอันนี้ มันอาจจะต้องกล่าวอ้างอย่างยากลำบากกว่าไม่มีเส้นเขตเล็ก ๆ ใดที่ต้องขีดไว้เพื่อเป็นวัตถุประสงค์ของจินตนาการ

ศิลปิน หรือเพื่อลงโทษความคิดทางศิลปะ และต้องไม่มีการห้ามในการวาดภาพพรรณนาธรรมชาติของร่างกายเปลือย ซึ่งก็เป็นส่วนหนึ่งของศิลปะมาโดยตลอด และไม่ว่าเมื่อไหร่ก็ตามที่เราตกลงที่จะทำงานศิลปะที่จริงจังสักหนึ่งชิ้น ซึ่งควบคุมโดยการพิจารณาสุนทรียศาสตร์ต่าง ๆ และเป็นไปอย่างบริสุทธิ์มันก็อาจจะเป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสมที่จะพูดถึงการโจมตีต่อต้านการรับรู้ศีลธรรมและความดีงามของสังคม⁵

1.1 ภาพวาดเส้นอีโรติกของ กุสตาฟ คลิมต์

ภาพวาดเส้นอีโรติกผู้หญิงของคลิมต์ได้รับการพิจารณาจากคำวิจารณ์ต่าง ๆ ว่าเป็นสิ่งที่ดีที่สุดที่สุดในผลงานทางศิลปะทั้งหมดของเขา ผลงานทั้งหลายเหล่านี้บ่อยมากที่จะเป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวางในยุคสมัยของคลิมต์ ถึงแม้ว่าจะมีการนำเสนองานภาพเขียนจำนวนไม่มากนักออกมาเป็นบางครั้งคราวที่งานแสดงศิลปะ และงานบางส่วนก็ได้รับการตีพิมพ์ลงในแมกกาซีน หรือตีพิมพ์เฉพาะส่วนตัวในรูปแบบของภาพพิมพ์อีโรติก งานภาพเขียนจำนวนมากจะถูกวาดออกมาเป็นแค่ภาพสเก็ตช์เพื่อที่จะนำไปใช้ในงานชิ้นอื่น ๆ (ภาพที่ 1)

ด้วยเหตุนี้งานภาพเขียนทั้งหลายจึงไม่เคยได้นำเสนอต่อสาธารณะ ไม่เคยเลยจนกระทั่งเขาเสียชีวิต งานภาพเขียนเหล่านี้ที่ทำให้ชื่อเสียงของคลิมต์เพิ่มขึ้น แต่ด้วยแง่มุมด้านอีโรติกของผลงานที่จับความน่าหลงใหลบางอย่างเอาไว้ได้อย่างเป็นพิเศษ และจนถูกมองว่าเป็น “ผู้เชี่ยวชาญทางด้านอีโรติก”⁶ ผู้วิจัยเลือกภาพวาดเส้นของกุสตาฟ คลิมต์ เพื่อนำมาศึกษาวิเคราะห์การสร้างสรรค์และบริบทที่ซ่อนอยู่ในผลงาน ดังนี้ (ภาพที่ 2)

ภาพ Seated woman, with Open legs, คลิมต์นำเสนอภาพเขียนของเขาในสองบริบทในเบื้องต้นคือ การวาดเส้นโครงร่างบนที่อาร์มรณ์ สีหน้า ท่าทางที่เย้ายวน และ การลงสีน้ำหนักแสงเพื่อเน้นปริมาตรของภาพให้มีมิติมากขึ้น ภาพมีระดับความเหมือนจริงปานกลางองค์ประกอบของภาพมีลักษณะภาพจริง โดยวางตำแหน่งไปที่ด้านขวามือและที่นั่งน้ำหนักมาทางด้านซ้าย เขาจะเน้นพื้นที่จุดเด่นบริเวณอวัยวะสืบพันธุ์ เหมือนเราถูกบังคับให้จ้องตรงไปยังที่จุดนั้น และมันได้ปะทะสายตากับพื้นที่ของรูปภาพซึ่งศิลปินได้ตั้งใจทำตรงจุดนี้เอาไว้เป็นพิเศษ การวาดเส้นในรูปมีความโค้งและลงน้ำหนักทับซ้อนสลับไควให้อารมณ์ของความไม่หยุดนิ่ง มีความเคลื่อนไหวภายในอย่างที่ปรากฏในภาพ ดูเหมือนว่าเขาวาดรูปร่างผู้หญิงอย่างตั้งใจ ด้วยทัศนคติมุมมองลักษณะการบิดเบี้ยว สัดส่วนและด้วยการใช้วิธีการปกปิดและการเปิดเผยที่มีลักษณะละเอียดซับซ้อน ไข่เป็นตัวสื่อที่ทำงานเป็นอิสระในเรื่องความหลงใหล

หมกหมุ่นส่วนตัวของเขา เพื่อที่จะสร้างภาพลักษณ์ของตัวเองในเรื่องกามารมณ์ ผลงานชิ้นนี้ ดูมีวัตถุประสงค์ไปยังที่ผู้ชมศิลปะเพศชายอย่างตรงไปตรงมา ให้มองพุ่งไปที่การกระตุ้นร่างกายในเรื่องทางเพศ ซึ่งไม่ใช่เพียงแค่ร่างกายของผู้หญิงโดยทั่วไป ดังนั้น อาจจะสามารถกล่าวได้ว่า เขาสนใจองค์ประกอบของผู้หญิงในแง่ของร่างกายเพศหญิง และบ่อยครั้งในแง่มุมมองเพศสัมพันธ์ของพวกเขาอย่างชัดเจน

2 อีโกน ชีเลอ (Egon Schiele)

อีโกน ชีเลอ เกิดที่สถานีรถไฟในเมืองเล็ก ๆ ของออสเตรีย ในวันที่ 12 มิถุนายน ค.ศ.1890 วัยเด็กของชีเลอมีความยากลำบากมาก และเมื่อเวลาว่างเขาก็จะไปวาดรูปภาพเป็นประจำ ซึ่งภายหลังเมื่อพ่อของเขาได้มาพบเจอจึงนำภาพเหล่านั้นมาเผาทิ้งด้วยความโกรธ วัยเด็กของชีเลออยากลำบากเนื่องจากอาการป่วยของพ่อทุกข์ทรมานจากโรคซิฟิลิสจากการไปเที่ยวสถานบริการ (อ้างจากบันทึกเหตุการณ์ของครอบครัว) ในฤดูร้อนปี 1904 พ่อของชีเลอก็ป่วยเป็นโรคอัมพาตเพิ่มขึ้นไปอีก เขาพยายามที่จะโยนตัวเองออกนอกหน้าต่างเพื่อที่จะฆ่าตัวตายแต่ไม่สำเร็จ และในที่สุดเขาก็ป่วยตายด้วยความทุกข์ทรมานในปี 1905 เหตุการณ์ครั้งนั้นได้สร้างความเสียใจต่อชีเลอ เป็นอย่างมาก ดังจดหมายฉบับหนึ่งที่เขาได้เขียนถึงลูกพี่ลูกน้อง ในจดหมายบรรยายเรื่องราวการอาลัยอาวรณ์ต่อการจากไปของพ่อ และเขารู้สึกเสียใจทุกครั้งที่ได้กลับไปในเมืองที่พ่อเคยอาศัย ชีเลอเชื่อในชีวิตอมตะ และนี่คือเหตุผลที่ผลงานของเขาแสดงออกมาในลักษณะนั้น และได้กล่าวโทษแม่ของตนเองที่ไม่ได้เสียใจเลยกับการจากไปของพ่อ และไม่ได้เอาใจใส่และรักลูก ๆ เท่าที่ควร⁷

ภายหลังจากที่ชีเลอได้จบการศึกษา เขาได้เช่าแฟลต และ studio ในกรุงเวียนนา พร้อมกับเริ่มทำงานศิลปะ อย่างจริงจัง ในช่วงนี้เอง ที่เขาเริ่มการเขียนภาพของสตรีวัยแรกรุ่น ซึ่งเขามีความอิสระ และมีโอกาสทำในสิ่งที่เขามองว่าเป็นข้อห้ามในวัยเด็กได้มากยิ่งขึ้น ชีเลอได้วาดภาพจากเหล่านางแบบไว้มากมาย ซึ่งภาพวาดส่วนใหญ่ล้วนแสดงออกถึงความรู้สึกทางเพศอย่างรุนแรง ในเดือนเมษายน ปี ค.ศ.1912 ชีเลอ ถูกเจ้าหน้าที่จับกุมและยึดภาพเขียนของเขา เพราะสื่อไปในทางลามกอนาจารจำนวนนับร้อยภาพ พร้อมกับถูกคุมขังโดยถูกตั้งข้อกล่าวหา ล่อลวงและกระทำอนาจาร ถึงแม้ว่า ข้อหาล่อลวงจะมีหลักฐานอ่อน ชีเลอก็ยังคงถูกตั้งข้อกล่าวหาว่าแสดงนิทรรศการศิลปะเชิงสังวาส (Erotic) โดยให้เด็กเข้าชมได้ เขาถูกศาลสั่ง คุมขัง 21 วันพร้อมกับแผนงานทิ้งไปจำนวนหนึ่ง ในระหว่างที่ชีเลอถูกจำคุกอยู่นั้น เขาได้เขียนภาพออกมาชุดหนึ่ง เป็นงานภาพเหมือนตัวเอง

(self-portraits) ทว่าเขาไม่ได้รู้สึกว่าเขาผิดเลย ในทางกลับกันซีเลอคิดว่ากาการกำหนดขอบเขตของการวาดภาพต่างหาก ที่เรียกว่าอาชญากรรม มันเหมือนเป็นการฆ่าเขาทางอ้อม ตามคำกล่าวได้อ่างว่ เค้าได้มีความผูกพันกับน้องสาวของตัวเองที่ชื่อว่า เกอร์ดี ในลักษณะเชิงขู่สาวขณะที่ซีเลอ อายุเพียง 16 ปี และน้องสาวเกอร์ดี อายุ 12 ปี มีการอ้างว่าซีเลอได้พาน้องสาวของตัวเองออกเดินทางไปยังตัวเมือง และได้พักอาศัยในห้องพักสองต่อสองเป็นเวลาหลายคืน^๑ ไม่มีคำยืนยันของการกล่าวอ้างที่ชัดเจนมากนักในเหตุการณ์นี้ แต่เมื่อเกิดจากภาพนิ้วของซีเลอในหลาย ๆ ภาพนั้น จะปรากฏรูปของน้องสาว เกอร์ดีของเขาเองเป็นแบบให้ในลักษณะเปลือยกาย

2.1 ภาพวาดเส้นอิโรติกของ อิกอน ซีเลอ

อิกอน ซีเลอ ได้การนิยามว่าเป็น นักอิโรติก เพราะศิลปะของ ซีเลอ แสดงออกถึงภาพอิโรติกของร่างกายมนุษย์ที่ไม่ใช่แค่ภาพเปลือยของหญิงสาวเพียงอย่างเดียว แต่รวมถึงภาพเปลือยกายของบุรุษอีกด้วย รูปแบบผลงานของเขาคือการตั้งใจถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางเพศของมนุษย์ในรูปแบบต่าง ๆ ออกมาเช่น เรื่องความรู้สึกถึงทางเพศ ความรักตนเอง การรักร่วมเพศ หรือทัศนคติของพวกถ้ามอง ในเชิงลักษณะของการยั่ววนทางเพศ ที่ดูมีชั้นเชิง เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นความแปลกใหม่ และดูไม่ซ้ำซากตามรูปแบบเดิม ๆ ของศิลปินคนอื่น (ภาพที่ 3)

ถึงแม้ว่าภาพเขียนของเขานั้นมองดูแล้วอาจจะดูความรู้สึกถึงความน่าเกลียด ใจงครึม หรือมีความอนาจาร แต่กลับกัน นั่นคือการดึงดูดและจูงใจผู้ชมเข้าใจว่าร่างกายนั้นเองมีพลังทางเพศและความตายภายในมันตัวเอง^๒ ซึ่งจะเห็นได้จากผลงานสร้างสรรค์เทคนิคสีน้ำผสมการวาดเส้นของอิกอน ซีเลอ ที่ผู้วิจัยเลือกมาศึกษาวิเคราะห์ ดังนี้ (ภาพที่ 4)

ชื่อภาพ “ Observed in a Dream ” แสดงลักษณะของเพศหญิงสาว ที่มีอายุในช่วงวัยรุ่นยืนเปลือยกาย ผมของเธอเป็นลอนหยิกยาวและมีสีดำ สีหน้าและแววตาของเธอนั้นมีแสดงอาการเสมือนยั่ววนอารมณ์ผู้ชม จุดเด่นกลางภาพนั้นเผยให้เห็นการเปลือยอวัยวะเพศอย่างใจงครึมตรงไปตรงมา ลักษณะการเชื้อเชิญให้เรามองไปตรงที่จุดนั้น เมื่อสังเกตองค์ประกอบในผลงานของเขาจะใช้พื้นที่ของรูปทรงที่เป็นจุดเด่นในลักษณะแบบขนขอบ ตัดสีเข้มชัดเจนทำให้พลังของเกิดแรงปะทะเวลามองภาพ สัญลักษณ์ที่ปรากฏในผลงานของซีเลอหลัก ๆ และโดดเด่น คือการใช้เรือนร่างกายเป็นจุดเด่นหลักเพียงอย่างเดียว และภาพนี้จุดเด่นคือหญิงสาวเปลือย การจัดภาพที่อยู่ในตุลยภาพซ้ายขวาไม่เท่ากันลักษณะแบบการหยุดนิ่ง การใช้สีใน

ภาพนี้ซีเลอใช้พื้นสีแบบน้ำหนักเทา เพื่อที่จะเน้นรูปทรงของจุดเด่นก็คือร่างกายให้ดูเด่นชัด มีการลดทอนร่างกายด้วยเส้นที่บิดเบี้ยวแบบอิสระ ซีเลอไม่คำนึงถึงความถูกต้องตามหลักกายวิภาค แต่เขาต้องการที่จะถ่ายทอดออกมาแบบธรรมชาติให้มากที่สุด ด้วยการวาดเส้นที่ดูรวดเร็วแม่นยำ สีสีขาวอมชมพูของเรือนร่างหญิงสาวจัดไปในโทนเย็นให้ความรู้สึกเร้ากระตุ้นอารมณ์ และมีการแทรกสีแดงเข้าไปที่อวัยวะเพศช่วงล่างที่ไม่มีอะไรประดับง ภาพนี้จึงมีความรู้สึกถึงการยั่วชวน ดึงดูด เรื่องอารมณ์เรื่องเพศ ข้อสังเกตอีกหนึ่งอย่าง คือ ภาพส่วนใหญ่ในหลายๆภาพของซีเลอจะไม่ค่อยมีการวาดสิ่งของที่อยู่รอบข้างเช่น โต๊ะ เติง หรือเก้าอี้สักเท่าไร แต่ปรากฏพบในผลงานชิ้นนี้เหมือนเขาต้องการที่จะเน้นและสื่ออารมณ์ของแบบหุ่นนิ่งของเค้าให้เด่นชัดและออกมาให้มากที่สุดมากกว่า สิ่งของวัตถุรอบตัวจึงไม่มีความสำคัญเท่าไร หลักแนวคิดของ ซีเลอ คือการถ่ายทอดความงามที่ผสมความน่าเกลียด น่ากลัว แบบดิบ ๆ และตรงไปตรงมา จะเน้นการถ่ายทอดโดยใช้เรือนร่างของมนุษย์เป็นสัญลักษณ์ ในเรื่องทางเพศและกามารมณ์รูปแบบต้นตอของมนุษย์ ที่ถูกซ่อนอยู่ภายในด้านลึกของจิตใต้สำนึกออกมา เน้นความน่าเกลียด ใจจืดจาง แต่ก็เป็นเรื่องที่สะท้อนความจริงในสังคมออกมา เมื่อวิเคราะห์ถึงตัวศิลปินเอง ก็คือการแสดงอัตลักษณ์ทางเพศในเรื่องความปรารถนา ความรัก ความใคร่ออกมาเป็นความรู้สึกลงบนผลงานศิลปะนั่นเอง

3 ฮานส์ รูดอล์ฟ ไนเกอร์ (Hans Ruedi Giger)

ฮานส์ รูดอล์ฟ ไนเกอร์ เกิดเมื่อวันที่ 5 กุมภาพันธ์ ปี 1940 ในเมืองทางภาคตะวันออกของประเทศสวิตเซอร์แลนด์ ในครอบครัวที่มีพ่อและแม่เป็นนักเคมี ไนเกอร์ มีประสบการณ์ที่มีตมกับความฝัน ที่หลอกหลอนมาตั้งแต่ช่วงวัยเยาว์เขาเป็นโรคที่เกี่ยวข้องกับปัญหาการนอนหลับ หรือ Sleep Disorder ศิลปะของไนเกอร์มีนิยามที่เรียกว่า “ซีวะจักรกล” แนวคิดการสร้างสรรค์และการสร้างสัญลักษณ์คือ ได้ผสมผสานลักษณะบางอย่างของเครื่องจักรกลที่แสนอันตรายของโลกเทคโนโลยี รวมเข้ากับส่วนต่างๆของร่างกายมนุษย์ (Anatomy) ทุกอย่างล้วนแปรสภาพประหลาดพิสดาร และนี่คือวิธีที่ไนเกอร์ได้ผสมผสานปะปนกันไว้ในผลงานของเขา ซึ่งมีทั้ง เช็ทส์ที่เปียกเบนไปจากปกติ ความรุนแรง ตัวแทนแห่งความตาย กะโหลกทั้งหลายและกระดูก ได้เปลี่ยนรูปร่างของร่างกายมนุษย์รวมไปกับชิ้นส่วนต่างๆ ของเครื่องจักร ในทางกลับกันเราอาจจะกล่าวได้ว่ามันได้หล่อหลอมจนกลายเป็นเนื้อเดียวกันอย่างประณีต ซึ่งให้ภาพที่สะท้อนออกมาเป็นพลังกำลังในเชิงสัญลักษณ์ เช่น ความปิติในเช็ทส์ ความรุนแรง ความเจ็บปวดทรมาน ความเลวร้าย และความตาย

สตานิสลาฟ กรอฟ (Stanislaw Grof) ได้เขียนวิเคราะห์อธิบายต้นกำเนิดและที่มาของแนวคิดในผลงานสร้างสรรค์ของ เฮอวาร์โดเกอร์ ได้อธิบายถึงสาระสำคัญในช่วงศตวรรษที่ 20 ที่ปรากฏและเชื่อมโยงอยู่ในผลงานของโกเกอร์ไว้ 3 เรื่องคือ 1. ยุคอุตสาหกรรมด้านเทคโนโลยี 2. ช่วงยุคสงครามความรุนแรง 3. วัฒนธรรมทางเพศ¹⁰ กล่าวคือ ประการที่หนึ่ง ในช่วงศตวรรษที่ 20 เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญต่อมนุษย์ที่เข้ามาทำให้ร่างกายมนุษย์มีความสะดวกสบายในทุกด้าน ทำให้เทคโนโลยีและเครื่องจักรเหล่านี้ค่อย ๆ กลืนเข้ากับมนุษย์เป็นส่วนเดียวกัน ประการที่สอง การปรากฏตัวของรูปแบบของความรุนแรง ด้านสงคราม การปฏิวัติ การฆ่าล้างเชื้อชาติ ซึ่งเป็นภาพรวมของศตวรรษนี้ การใช้ความรุนแรงและความเสียหายเหล่านี้ เปรียบกับภาพของชาติานปีศาจ ประการที่สาม อิสระภาพในการมีเพศสัมพันธ์และความสามารถในการทำอะไรก็ได้ เช่น การสำส่อนทางเพศและรวมไปถึงการมีอิสระของเพศที่สาม ด้านมืดเกี่ยวกับเรื่องกามารมณ์พวกซาติสม์และมาโชติสม์ และภาพแทนของปีศาจร้ายที่นำกลัวที่สุดตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันนี้ ก็คือ “โรคเอดส์” ได้สร้างสายสัมพันธ์ที่ไม่อาจแยกออกจากกันได้ระหว่าง “เซ็กส์” และ “ความตาย” ผลงานที่แสดงฉากอิโรติก ภาพความรัก กามารมณ์ ของโกเกอร์ จึงสะท้อนตัวตนของมนุษย์ในสังคมยุคนั้นมาถึงยุคปัจจุบันได้อย่างดี เหตุการณ์ทั้ง 3 เรื่องนี้จึงส่งผลทางตรงและทางอ้อมจึงเกิดความสะเทือนใจ และสร้างแรงบันดาลใจให้กับรูปแบบและผลงานสร้างสรรค์ของโกเกอร์ ได้อย่างลงตัวและสมบูรณ์

3.1 ภาพวาดเส้นอิโรติกของ ฮานส์ รูดอล์ฟ โกเกอร์

ภาพแสดงจากการมีเพศสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับพวกซาติสม์และพวกมาโชติสม์ พวกมีเพศสัมพันธ์ที่ต้องใช้ความรุนแรง ด้วยเทคนิคการวาดเส้น แสดงให้เห็นว่าโกเกอร์ต้องการถ่ายทอดในเรื่องทางโลกของมนุษย์ที่มีความเปลี่ยนแปลงไปในยุคศตวรรษที่ 20 ผู้คนวัยหนุ่มสาว หรือวัยผู้ใหญ่ ที่กระแสนิยมทางเพศเข้ามามีบทบาทมากขึ้น เช่น การสำส่อนทางเพศ การให้อิสระทางเพศ มากขึ้น กฎข้อห้ามต่าง ๆ ทางเพศได้ถูกลดหย่อนลงจากช่วงยุคก่อนหน้านี้นี้ ผลงานของโกเกอร์ชุดดังกล่าวนี้แสดงรูปแบบที่หลากหลายของการมีเพศสัมพันธ์ของมนุษย์ชายและหญิง ที่มีลักษณะความเบี่ยงเบน ผิดแปลกไปจากปกติในยุคสมัยนั้น และดูเหมือนว่าเรื่องราวในภาพจะเป็นการมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่ถูกต้องตามหลักทำนองคลองธรรม คือมีการร่วมเพศแบบหมู่ ในท่าทางที่ดูรุนแรงแปลกพิสดาร ซึ่งการจำกัดความของรสนิยมเหล่านี้ชายและหญิงทั้งหมดนี้ เกี่ยวข้องกับพวกซาติสม์ และพวกมาโชติสม์ คือ พวกมีเพศสัมพันธ์โดยมีสิ่งปฏิญ์เป็นตัวกระตุ้นเช่น อุจจาระ พวกที่มีเพศสัมพันธ์กับศพ หรือว่าพวก

ที่เพศสัมพันธ์ที่ต้องใช้ความรุนแรง เป็นต้น (ภาพที่ 5) ซึ่งจะเห็นได้จากผลงานภาพวาดเส้นของฮานส์ รูดอล์ฟ ไกเกอร์ ที่ผู้วิจัยเลือกมาศึกษาวิเคราะห์ ดังนี้ (ภาพที่ 6)

ภาพ “ชีวจักรกล” ศิลปะรูปแบบแฟนตาซีของไกเกอร์ “แสดงจากการมีเพศสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับพวกชาดิสม์และพวกมาไซดิสม์” พวกมีเพศสัมพันธ์ที่ต้องใช้ความรุนแรง อย่างที่ได้กล่าวข้างต้นว่า ความเปลี่ยนแปลงไปในยุคศตวรรษที่ 20 กระแสค่านิยมทางเพศเข้ามา มีบทบาทมากขึ้น เช่น การล่าสอนทางเพศ การให้อิสระทางเพศ มากขึ้น ผลงานวาดเส้นของไกเกอร์ชุดนี้แสดงการมีเพศสัมพันธ์การร่วมเพศแบบหมู่ ในท่าทางที่ดูรุนแรงแปลกพิสดาร ซึ่งการจำกัดความของรสนิยมเหล่าชายและหญิงที่มีชื่อย่อว่า “BDSM” อธิบายขยายความได้คือ กิจกรรมทางเพศอย่างหนึ่งที่มีเช็ทส์แบบรุนแรงและทรมาณ เช่น จับมัดขัง ไข้ แล้เขี่ยนตี เอน้ำตาเทียนไขลงร่างกาย คำว่า BDSM ได้แปลแยกความหมายออกเป็นสี่ส่วนสี่ความหมาย คือ B : Bondage คือ พันธนาการ D : Discipline คือ การลงโทษ S : Sadism คือ มีความสุขจากการทำร้ายผู้อื่น M : Masochism คือ มีความสุขจากการถูกผู้อื่นทำทารุณกรรม¹¹ เมื่อวิเคราะห์ในภาพนี้จุดเด่นคือสิ่งมีชีวิตรูปแบบชีวะจักรกลลักษณะคู่ชายหญิง 2 คู่ ในอริยบทท่วงท่าของการมีเพศสัมพันธ์หมู่ จักรกลเพศชายพันการตรึงโซ่ที่ปาก ล่ามโอบรัดร่างกายจักรกลเพศหญิงลักษณะเชิงอำนาจการควบคุม หรือ การเป็นนายทาสตามความหมายของรสนิยมทางเพศที่กล่าวมาด้านบน สีหน้าบอบหน้าของเพศหญิงบ่งบอกถึงอารมณ์ปีติสุข ร่างกาย เป็นสัญลักษณ์ที่เป็นจุดเด่น การประกอบสร้างรูปทรงที่มีความหมายในเรื่องเพศที่ดู น่ากลัว ดำมืด และผลงานของไกเกอร์นั้นยังแสดงถึงบุคลิกภาพหรือตัวตนของความเป็นชาย ที่สร้างสรรค์ผลงานอิโรติกรูปแบบที่ดูรุนแรงได้อย่างสมบูรณ์

สรุป

ภาพวาด “อิโรติก” ที่แสดงถึงร่างกายที่เปลือยเปล่านั้น เปรียบเสมือนภาษาที่ใช้สื่อสารกันมาตั้งแต่ยุคแรกเริ่มของอารยธรรมมนุษย์จนมาถึงปัจจุบัน ภาษาของร่างกายย่อมสะท้อนความหมายที่แตกต่างกันไปตามบริบททางประวัติศาสตร์ สังคม และวัฒนธรรมของแต่ละที่ อย่างที่ปรากฏในการศึกษาวิเคราะห์ศิลปะร่วมสมัยตะวันตกของศิลปิน 3 คนคือ 1. กุสตาฟ คลิมต์ 2. อิกอน ซิเลอ 3.ฮานส์ รูดอล์ฟ ไกเกอร์ พบว่า ผลงานอิโรติกประกอบขึ้นมาจากความเชื่อส่วนบุคคล และประสบการณ์ที่หลอมรวมขึ้นมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน แสดงออกถึงเรื่องทางกามารมณ์ของมนุษย์ ผลงานเน้นให้ผู้ชมได้รับรู้สึกถึงความรัก

ความปรารถนา ความใคร่ ที่สะท้อนถึงด้านสว่าง และด้านที่มีมืดดำภายในจิตใจมนุษย์ ซึ่งการถ่ายทอดเรื่องของอารมณ์ทางเพศเป็นศิลปะที่ดูตรงไปตรงมาออกมานั้น เป็นสิ่งที่สะท้อนระหว่างตัวศิลปินต่อสังคม และเป็นสิ่งบ่งชี้ที่สำคัญของความคิดที่ต่อต้านศีลธรรมอันดีงามในยุคนั้น ในอีกมุมถือว่าการปลดปล่อยการทำงานศิลปะเรื่องเพศของศิลปินให้เป็นอิสระมากขึ้นด้วย เรื่ององค์ประกอบของภาพอีโรติกนั้น แม้ว่าศิลปินจะยกการมีเพศสัมพันธ์ให้ขึ้นมาสูงในระดับงานศิลปะ แต่ก็สามารถมองได้ว่าเกี่ยวข้องกับเนื้อหาและรูปแบบ ไม่มีความหมายทางวรรณคดีหรือตำนานเทพปกรณัมอีกต่อไป แต่เป็นเพียงภาพวาดพรรณนารมณ์ของศิลปินแต่ละคน ด้วยการสร้างโลกแห่งความปรารถนาในรูปแบบของความเป็นเพศชายขึ้นมานั่นเอง

สรุปโดยรวมได้ว่า ศิลปะอีโรติกของศิลปินทั้ง 3 คน มีประเด็นที่เชื่อมโยงกันทางแนวความคิด และจุดมุ่งหมายเดียวกัน ที่ต้องการสร้างสรรค์ศิลปะเพื่อการแสดงตัวตน และ อัตลักษณ์ออกมาเป็นผลงานที่ปลุกเร้าอารมณ์ทางเพศของมนุษย์ ไม่เพียงแต่จะแสดงเรื่องกามารมณ์ทางโลกของมนุษย์เพียงอย่างเดียว แต่เป็นการถ่ายทอดคุณค่าทางความงามที่สะท้อนให้เห็นถึง “สัจธรรม” ในการดำรงอยู่อีกด้วย

เว็บไซต์

- 1 หนึ่งธิดา (นามแฝง), กุสตาฟ คลิมต์ (Gustav Klimt), (กรุงเทพฯ, สำนักพิมพ์พิราบ, 2537), 11-13.
- 2 ชัยยศ อิชฎิวรพันธ์, บริบททางสังคมวัฒนธรรมของภาพขุนกะ (กรุงเทพฯ, ทีวีวัฒนธรรมการพิมพ์, 2558), 95.
- 3 อธิพิล ตั้งโฉลก. วาดเส้นพื้นฐาน วาดเส้นสร้างสรรค์และภาพร่าง. (กรุงเทพฯ, มีเดียโซน พริ้นท์ติ้ง. 2560). 9-12.
- 4 หนึ่งธิดา (นามแฝง). กุสตาฟ คลิมต์ (Gustav Klimt) (กรุงเทพฯ, สำนักพิมพ์พิราบ, 2546), 33-48.
- 5 Gottfried Fliedl, KLIMT (China : TASCHEN, 2006), 191 -193.
- 6 เรื่องเดียวกัน. 194.
- 7 Jeanette Zwingenberger, Egon Schiele (new York: parkstone, 2000), 3.
- 8 Dinhin , Egon Schiele, เข้าถึงเมื่อ 13 เมษายน 2560 เข้าถึงได้จาก <http://dinhin2503.blogspot.com/2006/05/egon-schiele-httpwww.html>
- 9 Jeanette Zwingenberger, Egon Schiele, 4.
- 10 Stanislav Grof, HR Giger (Zurich : TASCHEN, 2002), 33-34.
- 11 วิกีพีเดีย, บีดีเอสเอ็ม, เข้าถึงเมื่อ 13 กรกฎาคม 2561 เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/บีดีเอสเอ็ม>

บรรณานุกรม

- ชัยยศ อิชฎีวรพันธ์. *บริบททางสังคมวัฒนธรรมของภาพขุนกะ*. กรุงเทพฯ: ทวีวัฒนาการพิมพ์, 2558.
- วิกิพีเดีย. บีดีเอสเอ็ม. เข้าถึงเมื่อ 13 กรกฎาคม 2561 เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/บีดีเอสเอ็ม>.
- หนึ่งธิดา. *คลิมต์ (Klimt)*. กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์พืระาบ, 2537.
- อิทธิพล ตั้งโฉลก. *วาดเส้นพื้นฐาน วาดเส้นสร้างสรรค์และภาพร่าง*. กรุงเทพฯ, มีเดียโซนพริ้นท์ติ้ง, 2560.
- Dinhin. artchive, : Egon Schiele, Available from <http://dinhin2503.blogspot.com/2006/05/egon-schiele-httpwww.html> . accessed 13 April 2017
- Fliedl. Gottfried. KLIMT . China : TASCHEN, 2006
- Grof. Stanislav. HR Giger. Zurich : TASCHEN, 2002.
- Zwingerberger. Jeanette. Egon Schiele. New York: parkstone,2000



ภาพที่ 1 (ชาย)

Seated Semi-Nude , 37x36 cm

ผลงานสเก็ชวาดเส้นขาวดำของกุสตาฟ คลิมต์ แสดงฉกนางแบบกึ่งเปลือยในอริยาบทของการกระตุ้นเร้าอารมณ์ทางเพศ

ที่มา : Gottfried Fliedl, KLIMT (China : TASCHEN, 2006), 190-198.

ภาพที่ 2 (ขวา)

Seated woman, with Open legs, (1916 /1917)

Pencil, red crayon, highlighted in white, 57x38 cm

ที่มา : Gottfried Fliedl, KLIMT (China : TASCHEN, 2006), 190-198.



ภาพที่ 3 (ซ้าย)

ผลงานผู้หญิงกึ่งเปลือย แสดงจากการกระตุ้นเร้าอารมณ์ทางเพศ

Seated Female Nude with Black Stockings (1910) Watercolor and pencil

54.3x35.1 cm

ที่มา : Alessandra Comini. EGON SCHIELE (China : TASCHEN, 2014) 156

ภาพที่ 4 (ขวา)

Observed in a Dream, 1911 Watercolor and pencil on paper 47.9 x 32.1 cm

ที่มา : Alessandra Comini, EGON SCHIELE (China : TASCHEN, 2014), 168.



ภาพที่ 5 (ซ้าย)

ผลงานสเก็ตซ์วาดเส้นขาวดำ แสดงจากการมีเพศสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับพวกซาดีสม์และพวกมาโซคิสต์ พวกมีเพศสัมพันธ์ที่ต้องใช้ความรุนแรง

“Untitled”, 1999. Litho-cryon on paper, 28x21 cm

ที่มา : Stanislav Grof, HR Giger (Zurich : TASCHEN, 2002), 33-34. 86.

ภาพที่ 6 (ขวา)

“Untitled”, 2000. Pencil on paper, 30x21 cm

ที่มา : Stanislav Grof, HR Giger (Zurich : TASCHEN, 2002), 33-34. 91.

การออกแบบพัฒนาบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ขนมไทยของชุมชนตรอกข้าวเม่า เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร

ณัฐภาณุ ธีรบรรณกุล

ปริญญาโทศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร



คำสำคัญ ขนมไทยชุมชนตรอกบ้านข้าวเม่า การออกแบบพัฒนาบรรจุภัณฑ์

บทคัดย่อ

ขนมไทยของชุมชนตรอกบ้านข้าวเม่า เป็นเสมือนสิ่งบ่งชี้อัตลักษณ์ชาวบางกอกน้อย จากวิถีชีวิตและกรรมวิธีการผลิตด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่นดั้งเดิมที่คงเอกลักษณ์ เพื่อคงลักษณะและรสชาติของขนม แต่ยังคงขาดแนวทางในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่เป็นเอกลักษณ์ ทั้งไม่ช่วยคงอายุที่เหมาะสมของขนม และตราสัญลักษณ์ขาดการขอรับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา ทำให้ขาดอำนาจต่อรองในเชิงทางการค้า การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) ศึกษาข้อมูลเฉพาะของขนมไทย 4 ชนิด เพื่อออกแบบตราสัญลักษณ์ พร้อมดำเนินการยื่นขอรับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายเครื่องหมายการค้า 2) ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับบรรจุภัณฑ์ 3)

ออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ขนมไทย 4 ชนิด 4) ศึกษาอายุการเก็บรักษาขนมไทย 4 ชนิด 5) ศึกษาความพึงพอใจต่อการออกแบบพัฒนาบรรจุภัณฑ์ขนมไทย ผลการออกแบบตราสัญลักษณ์ภายใต้ชื่อ “ขนมไทย บ้านข้าวเม่า” พร้อมทั้งยื่นขอรับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายเครื่องหมายการค้า ผลการศึกษาอายุการเก็บรักษาขนมไทย 4 ตรวจสอบการเปลี่ยนแปลงคุณภาพทางด้านจุลชีววิทยา ปริมาณจุลินทรีย์ ยีสต์และรา ที่บรรจุในบรรจุภัณฑ์พลาสติก 3 ชนิด ในอุณหภูมิห้องและการเก็บรักษาที่อุณหภูมิ 50 C พบว่าถุงโพลีเอไมด์ (polyamide) สามารถยืดอายุขนมทั้ง 4 ชนิด และแนวคิดการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ภายนอกได้นำเอกลักษณ์และสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ของชุมชนมาใช้ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ขนมไทย 4 ชนิด

หลักการและเหตุผล

การออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยเฉพาะผลิตภัณฑ์อาหารแปรรูปนั้นถือเป็นส่วนหนึ่งของโครงการที่หน่วยงานของภาครัฐบาลได้ให้การสนับสนุนและส่งเสริมอย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างความมั่นใจให้กับผู้บริโภคในการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยเน้นให้มีการพัฒนาแบบยั่งยืน มุ่งให้ความสำคัญของการนำภูมิปัญญาชาวบ้านและทรัพยากรที่มีอยู่ในท้องถิ่นมาพัฒนาและสร้างมูลค่าของผลิตภัณฑ์ให้สูงขึ้น มีคุณภาพ มีจุดเด่น มีเอกลักษณ์ มีการพัฒนาท้องถิ่น สร้างชุมชนให้เข้มแข็งพึ่งตนเองได้ ซึ่งจากรายงานของกรมส่งเสริมอุตสาหกรรม พบว่า ผลิตภัณฑ์อาหารแปรรูปของชุมชน หรือระดับพื้นบ้านส่วนมากยังประสบปัญหาด้านระบบการบริหารและการจัดการที่ดี การพัฒนาคุณภาพของผลิตภัณฑ์ให้ผ่านเกณฑ์การพิจารณาขออนุญาตขึ้นทะเบียนอาหารอย่างถูกต้องจากหน่วยงานของรัฐ อาทิ สำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา การรับรองคุณภาพผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยสำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ขาดบรรจุภัณฑ์ที่ดี และขาดการขอรับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา ทำให้เกิดการแข่งขันอย่างไม่เป็นธรรมในตลาดเป้าหมาย

จากการศึกษาฐานข้อมูลของกลุ่มผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ขนมไทยของชุมชนตรอกบ้านข้าวเม่า ซึ่งตั้งอยู่เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร กลุ่มผู้ผลิตขนมไทยตรอกบ้านข้าวเม่าแต่เดิมเป็นชุมชนโบราณเกือบทุกครัวเรือนในชุมชนจะทำขนมโดยใช้เมล็ดข้าวเป็นวัตถุดิบโดยผลิตเป็นข้าวเม่าแปรรูปออกจำหน่ายจึงเรียกกันว่า “บ้านข้าวเม่า” ซึ่งในอดีต จนปัจจุบันการผลิตข้าวเม่าหมี และขนมไทยชนิดอื่นอีก 3 ชนิด ได้แก่ ข้าวเหนียวแดง กาละแมม และกระยา

สารท จะใช้วัตถุดิบที่แปรรูปผลผลิตทางการเกษตรที่มีคุณลักษณะพิเศษ และผลิตแปรรูปด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่นแบบดั้งเดิม อันถือว่าเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของชุมชน ซึ่งผู้ผลิตขนมไทยตรอกบ้านข้าวเม่าได้รวมกลุ่มกันขึ้นเพื่อผลิตผลิตภัณฑ์ดังกล่าว และได้ช่วยสร้างรายได้และอาชีพให้กับชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงทำให้ผลิตภัณฑ์ขนมไทยของชุมชนตรอกบ้านข้าวเม่าเป็นเสมือนสิ่งบ่งชี้เอกลักษณ์ของชาวบางกอกน้อย ด้วยวัตถุดิบและกรรมวิธีการผลิตที่คงเอกลักษณ์ ทำให้ขนมไทยของชุมชนมีรสชาติและลักษณะที่พิเศษกว่าขนมไทยทั่วไป ทำให้เป็นที่ต้องการของกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมาย แต่จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ขนมไทยของชุมชนตรอกบ้านข้าวเม่า เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร พบว่าผลิตภัณฑ์ขนมไทย 4 ชนิด ยังประสบปัญหาทางการพัฒนาด้านรูปลักษณ์ของบรรจุภัณฑ์ และบรรจุภัณฑ์ที่ไม่ช่วยคงอายุที่เหมาะสมของผลิตภัณฑ์ รวมถึงขาดการขอรับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา จึงทำให้กลุ่มผู้ผลิตขนมไทยขาดโอกาสในการนำเสนอเอกลักษณ์ของตนเองกับผู้บริโภค ทั้งนี้ตราสินค้า (brand) ที่ได้รับการจดทะเบียน หรือที่เรียกว่าเครื่องหมายการค้า (trademark)¹ และฉลาก ที่พิมพ์ติดอยู่บนบรรจุภัณฑ์ยังช่วยในด้านการหลีกเลี่ยงการแข่งขันจากคู่แข่งโดยทำหน้าที่สร้างความแตกต่างที่มีเอกลักษณ์สวยงาม² และสะดุดตาพร้อมด้วยข้อมูลรายละเอียดของผลิตภัณฑ์ ที่ส่งผลต่อความสนใจของผู้บริโภคไปยังผลิตภัณฑ์ที่อยู่ภายใน ถือว่าเป็นส่วนประกอบสำคัญที่ช่วยในการส่งเสริมการขายให้กับผลิตภัณฑ์รวมทั้งบรรจุภัณฑ์³

นอกจากนี้ยังมีผลิตภัณฑ์ที่เป็นชนิดเดียวกันในตลาดอื่น แต่รสชาติขนมของกลุ่มผู้ผลิตคู่แข่งในตลาดอื่นไม่มีเอกลักษณ์ดังเช่นของชุมชนตรอกบ้านข้าวเม่า จึงถูกแข่งขันอย่างไม่เป็นธรรมในตลาด และทำให้ผลิตภัณฑ์จากชุมชนขาดอำนาจต่อรองในเชิงทางการค้า ดังนั้นการออกแบบพัฒนาบรรจุภัณฑ์ และออกแบบตราสัญลักษณ์สำหรับผลิตภัณฑ์ของชุมชนตรอกบ้านข้าวเม่าในครั้งนี้จึงมุ่งเน้นการออกแบบพัฒนาบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์ขนมไทยของกลุ่มผู้ผลิตชุมชนตรอกบ้านข้าวเม่า เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร ที่ช่วยยืดอายุผลิตภัณฑ์ มีรูปลักษณ์สวยงามเหมาะสมกับการใช้งาน และมีตราสัญลักษณ์ที่ได้รับการจดเครื่องหมายการค้า ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการใช้งานของกลุ่มผู้ผลิต และความต้องการในการบริโภคของกลุ่มผู้บริโภค

วัตถุประสงค์

1. ศึกษาข้อมูลเฉพาะของผลิตภัณฑ์ขนมไทย 4 ชนิด ของกลุ่มผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ขนมไทย ชุมชนตรอกข้าวเม่า เพื่อการออกแบบตราสัญลักษณ์ พร้อมทั้งดำเนินการยื่นขอรับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายเครื่องหมายการค้า
2. ศึกษาบรรพบุรุษที่ยึดอายุการเก็บรักษาผลิตภัณฑ์ขนมไทย 4 ชนิดของกลุ่มผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ขนมไทย 4 ชนิด
3. ออกแบบบรรจุภัณฑ์ และกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ขนมไทย ของกลุ่มผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ขนมไทย 4 ชนิด
4. ศึกษาความพึงพอใจต่อการออกแบบพัฒนาบรรจุภัณฑ์ขนมไทยของกลุ่มผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ขนมไทย 4 ชนิด

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาเพื่อนำมาพัฒนาออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ และตราสัญลักษณ์ขนมไทยตรอกข้าวเม่า เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร ได้แก่ กลุ่มผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ขนมไทยของชุมชนตรอกข้าวเม่า เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) จำนวน 25 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ และกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมาย กำหนดแบ่งตามช่วงปีเกิด พ.ศ. 2489-2507 (ช่วงอายุ Generation-B) หรืออายุตั้งแต่ 48-66 ปีขึ้นไป และช่วงปีเกิดระหว่าง พ.ศ. 2508-2524 หรืออายุตั้งแต่ 31-47 ปี (Generation-X) จำนวน 100 คน ที่มาซื้อสินค้าในบริเวณตลาดบางกอกน้อย ตลาดพรานนก และตลาดวงเวียนใหญ่ เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือในการวิจัย เพื่อให้ได้ผลการวิเคราะห์เชิงประจักษ์ ประกอบด้วย 4 ส่วน ได้แก่

1. แบบสัมภาษณ์ แบบสอบถาม แบบประเมินความพึงพอใจ และการสังเกตจากการลงพื้นที่ในชุมชนตรอกข้าวเม่า ซึ่งการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ วัดความเที่ยงตรง (Validity)

ของแบบสอบถามและแบบประเมินความพึงพอใจ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และความควบคุมของเนื้อหา รวมถึงประเด็นความต้องการในการประเมินความพึงพอใจ คะแนนที่ได้นำไปคำนวณหาความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับบททดสอบ ซึ่งประเมินได้ค่า IOC 0.88 และผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ไปทำการทดสอบ (Try Out) จำนวน 30 ชุด กับกลุ่มตัวอย่างที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับประชากรที่ต้องการศึกษา จากนั้นจึงได้นำแบบสอบถามที่รวบรวมมาทดสอบความเชื่อมั่น โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Windows ตามเกณฑ์สัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient)

2. การออกแบบตราสัญลักษณ์ ฉลาก กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ และต้นแบบบรรจุภัณฑ์ ขนมหไทย

การดำเนินงานออกแบบเครื่องหมายการค้า การออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ และการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ ผู้วิจัยนำผลจากแบบสอบถามจากกลุ่มผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ขนมหไทยของชุมชนตรอกข้าวเม่า เพื่อกำหนดแนวความคิดในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ โดยกระบวนการพัฒนาออกแบบภายใต้กรอบแนวความคิดที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของชุมชนตรอกข้าวเม่า และสรุปประเมินผลจากความพึงพอใจต่อรูปแบบบรรจุภัณฑ์แบบใหม่จากกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็น ผู้บริโภคเป้าหมายเป็นการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) จำนวน 100 คน ที่มาซื้อสินค้าในบริเวณตลาดบางกอกน้อย ตลาดพรานนก และตลาดวงเวียนใหญ่ เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร

3. การทดสอบการใช้งานของวัสดุบรรจุภัณฑ์เพื่อใช้บรรจุภัณฑ์ (ชั้นใน) ซึ่งจะใช้ถุงพลาสติก เนื่องจากเป็นภาชนะบรรจุอาหารที่มีราคาถูก น้ำหนักเบา สะดวก โดยมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมถุงพลาสติกสำหรับบรรจุอาหาร (มอก 1027-2553) แบ่งถุงพลาสติกที่ใช้สำหรับบรรจุอาหาร ได้ 2 ชนิด ตามชนิดของเม็ดพลาสติกที่ใช้ในการผลิต ได้แก่ โพลีเอทิลีน (polyethylene) และโพลีโพรพิลีน (polypropylene)⁴ โดยจะทดสอบอายุการเก็บรักษาผลิตภัณฑ์กับภาชนะบรรจุที่แตกต่างกัน 3 ชนิด ได้แก่ โพลีเอไมด์ PA (polyamide) โพลีเอทิลีน PE (Polyethylene) และโพลีโพรพิลีน PP (polypropylene) ทำการปิดผนึกและนำไปเก็บรักษาที่อุณหภูมิ 5 (+2) °C และอุณหภูมิห้องเก็บตัวอย่างผลิตภัณฑ์ทุก 7 วันเป็นเวลา 28 วัน ทำการตรวจสอบการเปลี่ยนแปลงคุณภาพด้านจุลชีววิทยา ปริมาณจุลินทรีย์ ยีสต์ และราทั้งหมดของผลิตภัณฑ์ขนมหไทย 4 ชนิด ได้แก่ ข้าวเม่าหมี ข้าวเหนียวแดง กาละแม

และกระดาษสารท โดยทำการทดลอง 3 ซ้ำ วางแผนการทดลองโดยใช้แผนการทดลองแบบ แฟคทอเรียล และวิเคราะห์ความแปรปรวน (Analysis of Variance, ANOVA) ทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยโดยใช้ Duncan's Multiple Range Test (DMRT) จากโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Window Version 10.0 วิเคราะห์ทางสถิติ และทำการปรึกษาผู้เชี่ยวชาญด้านการทดลอง

4. เอกสารขอจดทะเบียนเครื่องหมายการค้า ข้อมูลปัจจัยการออกแบบตราสัญลักษณ์เพื่อนำไปขอจดทะเบียนเครื่องหมายการค้า สำนักเครื่องหมายการค้า กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์คุณภาพทางชีวภาพของผลิตภัณฑ์ขนมไทย 4 ชนิด วางแผนการทดลองโดยใช้แผนการทดลองแบบแฟคทอเรียล และวิเคราะห์ความแปรปรวน (Analysis of Variance, ANOVA) ทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยโดยใช้ Duncan's Multiple Range Test (DMRT) จากโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Window Version 10.0 วิเคราะห์ทางสถิติ และทำการปรึกษาผู้เชี่ยวชาญด้านการทดลอง ได้แก่ ดร.วาสนา มุสาและคณะฯ

2. วิเคราะห์ลักษณะวิถี ภูมิปัญญา ความเป็นชุมชนตรอกข้าวเม่า เพื่อใช้เป็นแนวคิดในการออกแบบ ให้ได้อัตลักษณ์ที่ชัดเจน ผ่านการออกแบบตราสัญลักษณ์ โดยนำผลจากแบบสอบถาม การลงพื้นที่สัมภาษณ์กลุ่มผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ขนมไทยของชุมชนตรอกข้าวเม่า และทฤษฎีหลักการออกแบบโดยใช้รูปภาพประกอบ ลวดลาย สี ตัวอักษร และข้อมูลประกอบต่างๆ นำมาจัดองค์ประกอบ (Composition) ในการออกแบบตราสัญลักษณ์ จำนวน 4 แบบ เพื่อให้ผลตรงตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

3. ประเมินความพึงพอใจด้านการออกแบบพัฒนาบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ขนมไทย 4 ชนิด โดยแบบสอบถามความพึงพอใจเป็นมาตรวัดแบบให้คะแนน (rating scale) เกี่ยวกับความพึงพอใจต่อรูปแบบของตราสัญลักษณ์ และบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ขนมไทย 4 ชนิด ซึ่งให้เลือกระดับความพึงพอใจกำหนดค่าในการวัดสร้างตาม มาตรวัดแบบลิเคิร์ท

ข้อค้นพบ

1. ผลการศึกษาคุณภาพทางชีวภาพขนมไทย 4 ชนิด

ตารางที่ 1 แสดงค่ามาตรฐานของจุลินทรีย์ในผลิตภัณฑ์ทั้ง 4 ชนิด

ผลิตภัณฑ์	ค่ามาตรฐาน (CFU/g)		
	แบคทีเรียทั้งหมด	ยีสต์และรา	<i>E. coli/S. aureus</i>
กาละแม	ไม่เกิน 1×10^4	ไม่เกิน 100 CFU/g	ไม่พบ
กระยาสารท	ไม่เกิน 1×10^3	ไม่เกิน 100 CFU/g	ไม่พบ
ข้าวเม้าหมี	ไม่เกิน 1×10^3	น้อยกว่า 100 CFU/g	น้อยกว่า 3 CFU/g
ข้าวเหนียวแดง	ไม่เกิน 1×10^3	ไม่เกิน 100 CFU/g	ไม่พบ

ผลการศึกษาคุณภาพทางจุลินทรีย์

ตารางที่ 2 แสดงการเปลี่ยนแปลงของคุณภาพทางจุลินทรีย์ของกะละแมเมื่อเก็บรักษาเป็นเวลา 28 วัน ในภาวะและอุณหภูมิที่แตกต่างกัน (RT = อุณหภูมิห้อง)

เวลา สัปดาห์	ภาชนะบรรจุ PP						ภาชนะบรรจุ PE					
	ยีสต์ (CFU/g)		รา		จุลินทรีย์ทั้งหมด		ยีสต์ (CFU/g)		รา		จุลินทรีย์ทั้งหมด	
	RT	5(±2) °C	RT	5(±2) °C	RT	5(±2) °C	RT	5(±2) °C	RT	5(±2) °C	RT	5(±2) °C
0 ^{๐๐}	<10	<10	<10	<10	4.8x10 ¹	3.1x10 ¹	<10	<10	<10	<10	3.6x10 ¹	2.9x10 ¹
2 ^{๐๐}	<10c	<10	<10b	<10	9.2x10 ¹ c	8.2x10 ¹	<10c	<10	<10b	<10	8.2x10 ¹ c	7.1x10 ¹
3	4.8x10 ³ b	<10	1.98x10 ³ a	<10	7.2x10 ⁴ b	9.8x10 ¹	6.8x10 ³ a	<10	5.1x10 ³ a	<10	7.2x10 ⁴ b	9.8x10 ¹
4	1.98x10 ⁴ a	<10	4.4x10 ³	<10	9.8x10 ⁵ a	1.2x10 ¹	8.8x10 ⁴	<10	9.3x10 ⁴	<10	9.8x10 ⁵ a	1.2x10 ¹

ตารางที่ 2 (ต่อ) แสดงการเปลี่ยนแปลงของคุณภาพทางจุลินทรีย์ของกะละแมเมื่อเก็บรักษาเป็นเวลา 28 วัน ในภาชนะและอุณหภูมิที่แตกต่างกัน (RT = อุณหภูมิห้อง)

เวลา (สัปดาห์)	ภาชนะบรรจุ PA					
	ยีสต์ (CFU/g)		รา		จุลินทรีย์ทั้งหมด	
	RT	5(±2) °C	RT	5(±2) °C	RT	5(±2) °C
0 ^{สัปดาห์}	<10	<10	<10	<10	2.8x10 ¹	1.1x10 ¹
2 ^{สัปดาห์}	<10	<10	<10 ^b	<10	6.1x10 ²	4.2x10 ¹
3 ^{สัปดาห์}	6.5x10 ¹	<10	2.8x10 ¹	<10	5.3x10 ²	3.8x10 ¹
4 ^{สัปดาห์}	7.9x10 ¹	<10	6.1x10 ¹	<10	8.7x10 ³	9.2x10 ¹

การเปลี่ยนแปลงของเชื้อจุลินทรีย์ในกะละแม เมื่อเก็บรักษาในภาชนะบรรจุที่แตกต่างกัน 3 ชนิดคือบรรจุในถุงโพลีเอไมด์ (polyamide) โพลีเอทิลีน (Polyethylene) และโพลีโพรพิลีน (polypropylene) ทำการปิดผนึกและนำไปเก็บรักษาที่อุณหภูมิ 5 (+2) °C และอุณหภูมิห้อง เก็บตัวอย่าง ประเมินผลทุก 7 วัน เป็นเวลา 28 วัน มาทำการตรวจสอบการเปลี่ยนแปลงคุณภาพทางด้านจุลชีววิทยา ปริมาณจุลินทรีย์ ปริมาณยีสต์และราทั้งหมด โดยทำการทดลอง 3 ซ้ำ เมื่อเก็บรักษาภาชนะที่อุณหภูมิห้องและอุณหภูมิ 5 °C โดยวิเคราะห์ปริมาณจุลินทรีย์ทั้งหมด ปริมาณยีสต์และรา Staphylococcus aureus และ Escherichia coli พบว่าการเก็บรักษาภาชนะที่อุณหภูมิห้อง สามารถเก็บรักษาได้เพียง 2 สัปดาห์ เมื่อเก็บรักษาในถุงโพลีเอทิลีน (Polyethylene) และถุงโพลีโพรพิลีน (polypropylene) แต่เมื่อเก็บรักษาในถุงโพลีเอไมด์ (polyamide) สามารถยืดอายุได้ตลอดการทดลอง โดยมีค่าเชื้อจุลินทรีย์ไม่เกินค่ามาตรฐาน มผช. ส่วนการเก็บรักษาที่อุณหภูมิ 5 °C ตลอดการทดลองของการเก็บรักษาในถุงทั้ง 3 ชนิด มีค่าเชื้อเชื้อจุลินทรีย์ไม่เกินค่ามาตรฐาน

ตารางที่ 3 แสดงการเปลี่ยนแปลงของคุณภาพทางจุลินทรีย์ของกระยาสารทเมื่อเก็บรักษาเป็นเวลา 28 วัน ในภาวะและอุณหภูมิที่แตกต่างกัน (RT = อุณหภูมิห้อง)

เวลา สัปดาห์	ภาชนะบรรจุ PP						ภาชนะบรรจุ PE					
	ยีสต์ (CFU/g)		รา		จุลินทรีย์ทั้งหมด		ยีสต์ (CFU/g)		รา		จุลินทรีย์ทั้งหมด	
	RT	5(±2) °C	RT	5(±2) °C	RT	5(±2) °C	RT	5(±2) °C	RT	5(±2) °C	RT	5(±2) °C
0 th	<10	<10	<10	<10	3.1x10 ¹	3.1x10 ¹	<10	<10	<10	<10	1.9x10 ¹	4.5x10 ¹
2 th	<10c	<10	<10b	<10	4.3x10 ¹	4.1x10 ¹	<10c	<10	<10	<10	8.6x10 ¹	4.1x10 ¹
3 th	59	<10	15	<10	9.1x10 ²	9.8x10 ¹	89	<10	69	<10	9.7x10 ²	7.5x10 ¹
4	158	<10	121	<10	5.2x10 ³	8.5x10 ¹	212	<10	157	<10	9.1x10 ³	8.4x10 ¹

ตารางที่ 3 (ต่อ) แสดงการเปลี่ยนแปลงของคุณภาพทางจุลินทรีย์ของกระยาสารทเมื่อเก็บรักษาเป็นเวลา 28 วัน ในภาวะและอุณหภูมิที่แตกต่างกัน (RT = อุณหภูมิห้อง)

เวลา (สัปดาห์)	ภาชนะบรรจุ PA					
	ยีสต์ (CFU/g)		รา		จุลินทรีย์ทั้งหมด	
	RT	5(±2) °C	RT	5(±2) °C	RT	5(±2) °C
0 th	<10	<10	<10	<10	2.4x10 ¹	2.0x10 ¹
2 th	<10	<10	<10b	<10	7.3x10 ²	3.6x10 ¹
3 th	24	<10	12	<10	8.1x10 ²	7.9x10 ¹
4 th	87	<10	71	<10	9.7x10 ²	8.9x10 ¹

การเก็บรักษากระยาสารทพบว่าที่อุณหภูมิห้องสามารถเก็บรักษาได้เพียง 3 สัปดาห์ เมื่อเก็บรักษาในถุงโพลีเอทิลีน (Polyethylene) และถุงโพลีโพรพิลีน (polypropylene) พบว่าสัปดาห์ที่ 4 ค่ายีสต์และรามีค่าเกินมาตรฐาน แต่เมื่อเก็บรักษาในถุงโพลีเอไมด์ (polyamide) สามารถยืดอายุได้ตลอดการทดลอง โดยมีค่าเชื้อจุลินทรีย์ไม่เกินค่ามาตรฐาน ส่วนการเก็บรักษาที่อุณหภูมิ 5°C ตลอดการทดลองของการเก็บรักษาในถุงทั้ง 3 ชนิด มีค่าเชื้อเชื้อจุลินทรีย์ไม่เกินค่ามาตรฐาน

ตารางที่ 4 แสดงการเปลี่ยนแปลงของคุณภาพทางจุลินทรีย์ของข้าวเม่าหมีเมื่อเก็บรักษาเป็นเวลา 28 วัน ในภาชนะและอุณหภูมิที่แตกต่างกัน (RT = อุณหภูมิห้อง)

เวลา สัปดาห์	ภาชนะบรรจุ PP						ภาชนะบรรจุ PE					
	ยีสต์ (CFU/g)		รา		จุลินทรีย์ทั้งหมด		ยีสต์ (CFU/g)		รา		จุลินทรีย์ทั้งหมด	
	RT	5(±2) °C	RT	5(±2) °C	RT	5(±2) °C	RT	5(±2) °C	RT	5(±2) °C	RT	5(±2) °C
0 th	<10	<10	<10	<10	2.8x10 ¹	3.1x10 ¹	<10	<10	<10	<10	2.6x10 ¹	1.0x10 ¹
2 th	<10 ^c	<10	<10	<10	7.2x10 ¹	8.2x10 ¹	<10	<10	<10	<10	3.2x10 ¹	3.0x10 ¹
3 th	<10	<10	<10	<10	9.2x10 ²	9.8x10 ¹	<10	<10	<10	<10	6.6x10 ¹	6.1x10 ¹
4 th	<10	<10	<10	<10	9.8x10 ²	1.2x10 ¹	<10	<10	<10	<10	8.1.8x10 ³	5.3x10 ¹

ตารางที่ 4 (ต่อ) แสดงการเปลี่ยนแปลงของคุณภาพทางจุลินทรีย์ของข้าวเม่าหมีเมื่อเก็บรักษาเป็นเวลา 28 วัน ในภาชนะและอุณหภูมิที่แตกต่างกัน (RT = อุณหภูมิห้อง)

เวลา (สัปดาห์)	ภาชนะบรรจุ PA					
	ยีสต์ (CFU/g)		รา		จุลินทรีย์ทั้งหมด	
	RT	5(±2) °C	RT	5(±2) °C	RT	5(±2) °C
0 th	<10	<10	<10	<10	1.8x10 ¹	1.4x10 ¹
2 th	<10	<10	<10	<10	1.1x10 ¹	2.3x10 ¹
3 th	<10	<10	<10	<10	2.6x10 ¹	3.4x10 ¹
4 th	<10	<10	<10	<10	3.1x10 ¹	5.0x10 ¹

การเก็บรักษาข้าวเม่าหมี เนื่องจากเป็นขนมที่มีความชื้นต่ำจึงพบว่าค่าจุลินทรีย์ไม่เกินมาตรฐานเมื่อบรรจุในถุงทั้ง 3 ชนิด ตลอดการทดลอง ทั้งที่อุณหภูมิห้องและอุณหภูมิ 5 °C

ตารางที่ 5 แสดงการเปลี่ยนแปลงของคุณภาพทางจุลินทรีย์ของข้าวเหนียวแดงเมื่อเก็บรักษาเป็นเวลา 28 วัน ในภาวะและอุณหภูมิที่แตกต่างกัน (RT = อุณหภูมิห้อง)

เวลา สัปดาห์	ภาชนะบรรจุ PP						ภาชนะบรรจุ PE					
	ยีสต์ (CFU/g)		รา		จุลินทรีย์ทั้งหมด		ยีสต์ (CFU/g)		รา		จุลินทรีย์ทั้งหมด	
	RT	5(±2) °C	RT	5(±2) °C	RT	5(±2) °C	RT	5(±2) °C	RT	5(±2) °C	RT	5(±2) °C
0 ^{ns}	<10	<10	<10	<10	2.1x10 ¹	2.0x10 ¹	<10	<10	<10	<10	1.1x10 ¹	1.7x10 ¹
2 ^{ns}	<10 ^c	<10	<10	<10	2.4x10 ¹	1.9x10 ¹	<10	<10	<10	<10	6.9x10 ¹	6.1x10 ¹
3 ^{ns}	17	<10	4	<10	3.7x10 ¹	4.8x10 ¹	35	<10	<10	<10	5.46x10 ²	4.9x10 ¹
4	158	<10	7	<10	4.3x10 ¹	6.4x10 ¹	196	<10	<10	<10	8.3x10 ²	9.2x10 ¹

ตารางที่ 5 (ต่อ) แสดงการเปลี่ยนแปลงของคุณภาพทางจุลินทรีย์ของข้าวเหนียวแดงเมื่อเก็บรักษาเป็นเวลา 28 วัน ในภาวะและอุณหภูมิที่แตกต่างกัน (RT = อุณหภูมิห้อง)

เวลา (สัปดาห์)	ภาชนะบรรจุ PA					
	ยีสต์ (CFU/g)		รา		จุลินทรีย์ทั้งหมด	
	RT	5(±2) °C	RT	5(±2) °C	RT	5(±2) °C
0 ^{ns}	<10	<10	<10	<10	2.1x10 ¹	1.8x10 ¹
2 ^{ns}	<10	<10	<10	<10	6.1x10 ¹	2.7x10 ¹
3 ^{ns}	<10	<10	<10	<10	8.6x10 ²	6.1x10 ¹
4 ^{ns}	<10	<10	<10	<10	8.7x10 ²	9.6x10 ¹

^{ns} ในแถวเดียวกันที่มีสถานะเดียวกันไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (p>0.05)

α-b ตัวอักษรที่แตกต่างกันในคอลัมน์เดียวกันมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (p<0.05)

การเก็บรักษาข้าวเหนียวแดงนั้นให้ผลการทดลองคล้ายกับในผลิตภัณฑ์กระยาสารท กล่าวคือที่อุณหภูมิห้อง สามารถเก็บรักษาได้เพียง 3 สัปดาห์ เมื่อเก็บรักษาในถุงโพลีเอทิลีน (Polyethylene) และถุงโพรพิลีน (polypropylene) โดยในสัปดาห์ที่ 4 ค่ายีสต์มีค่าเกินมาตรฐาน แต่เมื่อเก็บรักษาในถุงโพลีเอไมด์ (polyamide) สามารถยืดอายุได้ตลอดการ

ทดลอง โดยมีค่าเชื้อจุลินทรีย์ไม่เกินค่ามาตรฐาน ส่วนการเก็บรักษาที่อุณหภูมิ 5 °C ตลอดการทดลองของการเก็บรักษาในถุงทั้ง 3 ชนิด มีค่าเชื้อจุลินทรีย์ไม่เกินค่ามาตรฐาน เช่นเดียวกัน และตลอดการเก็บรักษาไม่พบเชื้อ Staphylococcus aureus และ Escherichia coli มีค่าไม่เกินมาตรฐาน มผช.

การศึกษาคุณภาพทางจุลินทรีย์ ดังตารางที่ 2, 3, 4 และ 5 เปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงของเชื้อจุลินทรีย์ในขนมไทย 4 ชนิด เมื่อเก็บรักษาในภาชนะบรรจุที่แตกต่างกัน 3 ชนิด ให้ผลการเก็บรักษาที่อุณหภูมิห้องในภาชนะบรรจุในถุงโพลีเอไมด์ (polyamide) สามารถยืดอายุได้ดีกว่าเก็บในถุงโพลีเอทิลีน (Polyethylene) และบรรจุในถุงโพลีโพรพิลีน (polypropylene) เนื่องจากเป็นถุงที่ป้องกันการซึมผ่านของก๊าซ ไชมัน และน้ำมันได้สูง ส่วนการเก็บรักษาที่อุณหภูมิ 5 °C นั้น จุลินทรีย์ไม่เกินค่ามาตรฐานตลอดการทดลอง แต่ไม่สะดวกในการนำผลิตภัณฑ์มารับประทาน รวมทั้งเป็นการสิ้นเปลืองพลังงาน ผู้วิจัยจึงนำถุงบรรจุภัณฑ์โพลีเอไมด์ (polyamide) ซึ่งจะมีค่าไม่เกินมาตรฐาน มผช. มาใช้ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ขึ้นใน

จากการทดสอบการเก็บรักษาขนมไทย 4 ชนิด ด้วยบรรจุภัณฑ์ 3 ชนิด ปรากฏว่าถุงโพลีเอไมด์ (polyamide) สามารถยืดอายุได้ดีกว่า โดยมีค่าเชื้อจุลินทรีย์ไม่เกินค่ามาตรฐาน มผช. ส่วนการเก็บรักษาที่อุณหภูมิ 5°C ตลอดการทดลองของการเก็บรักษาในถุงโพลีเอไมด์ มีค่าเชื้อจุลินทรีย์ไม่เกินค่ามาตรฐาน เช่นเดียวกัน ดังนั้นจึงนำถุงโพลีเอไมด์ (polyamide) มาออกแบบเป็นลักษณะบรรจุภัณฑ์ขึ้นในเพื่อบรรจุขนมไทย 4 ชนิดของชุมชนตรอกข้าวเม่า

2. ผลความต้องการด้านการออกแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ขนมไทย 4 ชนิด

ตารางที่ 6 ค่าร้อยละของความต้องการด้านรูปแบบของตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ขนมไทย 4 ชนิด (N=25)

ข้อ	ความต้องการด้านรูปแบบของตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ขนมไทย 4 ชนิด	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1	ท่านมีความพอใจกับตราสัญลักษณ์เดิมที่มีอยู่	1	4
2	ท่านต้องการตราสัญลักษณ์ที่มีความโดดเด่นและมีความเป็นเอกลักษณ์	4	16

ข้อ	ความต้องการด้านรูปแบบของตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ขนมไทย 4 ชนิด	จำนวน (คน)	ร้อยละ
3	"เอกลักษณ์" ที่ท่านต้องการบ่งบอกความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ	3	12
4	ท่านต้องการตราสัญลักษณ์ที่สามารถบ่งบอกได้ถึงคุณสมบัติที่สำคัญของผลิตภัณฑ์ได้	2	8
5	ท่านต้องการตราสัญลักษณ์ที่สั้น และจดจำง่าย	3	12
6	ท่านต้องการตราสัญลักษณ์ที่สวยงาม	3	12
7	ท่านต้องการตราสัญลักษณ์ที่มีการนำเสนอข้อมูลที่ครบถ้วนและชัดเจน	3	12
8	ท่านต้องการตราสัญลักษณ์ที่สามารถนำไปจดทะเบียนการค้าได้	6	24
รวม		25	100

ตารางที่ 7 ค่าร้อยละในด้านการให้ความสำคัญต่อการออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ขนมไทย 4 ชนิด (N=25)

ข้อ	ความต้องการด้านการออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ขนมไทย 4 ชนิด	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1	ชื่อผลิตภัณฑ์	7	28
2	ตราสัญลักษณ์ของผลิตภัณฑ์	6	24
3	ภาพประกอบบนบรรจุภัณฑ์	6	24
4	ที่อยู่ผู้ผลิตผลิตภัณฑ์	3	12
5	ส่วนประกอบของผลิตภัณฑ์ และวันที่ผลิต-วันหมดอายุของผลิตภัณฑ์	3	12
รวม		25	100

ตารางที่ 8 ค่าร้อยละลักษณะของรูปแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ขนมไทย 4 ชนิด (N=25)

ข้อ	ลักษณะรูปแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ขนมไทย 4 ชนิด	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1	ลักษณะรูปแบบวงกลม	5	20
2	ลักษณะรูปแบบวงรี	3	12
3	ลักษณะรูปแบบสี่เหลี่ยม	14	56
4	ลักษณะรูปแบบสามเหลี่ยม	3	12
รวม		25	100

3. ผลการพัฒนาตราสัญลักษณ์ และกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ขนมไทย 4 ชนิด ซึ่งวิเคราะห์จากรูปแบบบุคลิกภาพของชุมชนตรอกข้าวเม่าและแนวคิดวิถี ภูมิปัญญาดั้งเดิมของชุมชน โดยรูปแบบบุคลิกภาพของชุมชนตรอกข้าวเม่า วิเคราะห์จากทฤษฎีบุคลิกภาพของชิเกโนบุ โคบายาชิ (Kobayashi)⁵ เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบตราสัญลักษณ์ และกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ขนมไทย 4 ชนิด ของชุมชนตรอกข้าวเม่า จากรูปแบบบุคลิกภาพ 15 กลุ่ม 29 บุคลิกภาพและทำการคัดกรองโดยกลุ่มผู้ผลิตขนมไทยชุมชนตรอกข้าวเม่า 25 คน ได้คัดเลือกตัวแทนบุคลิกภาพ 3 อันดับ เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบ ได้แก่ บุคลิกภาพมีเสน่ห์, ดูน่าหลงใหล (Charming), ความดั้งเดิม (Traditional) และประณีตบรรจง (Elaborate) เป็นบุคลิกภาพตัวแทนของชุมชนตรอกข้าวเม่า (ตารางที่ 9)

ตารางที่ 9 วิเคราะห์องค์ประกอบการออกแบบตามบุคลิกภาพบุคลิกภาพ

มีเสน่ห์, ดูน่าหลงใหล (Charming)			ความดั้งเดิม (Traditional)			ประณีตบรรจง (Elaborate)		
RP/P	VR/Vp	B/Vp	VR/DI	P/Dk	VR/Dgr	R/Dp	P/Dk	BG/DI

จากแบบข้อเสนอความเห็น ความต้องการและเสนอแนวคิดด้วยการการนำลักษณะของชุมชนตรอกข้าวเม่าในอดีตจนปัจจุบันที่ยังคงเป็นส่วน อีกทั้งยังผลิตขนมไทยเกือบทุกครัวเรือนจึงได้สกัดแนวคิด (concept) นำสัญลักษณ์ของชุมชนในอดีตและปัจจุบันมาผสมผสานกัน โดยนำพืชที่เป็นสัญลักษณ์ของชุมชนในอดีตได้แก่ “ใบตอง” และใบตองยังเป็นบรรจุภัณฑ์อาหารคาว หวานของไทยตั้งแต่อดีตจนปัจจุบัน ผสานกับสัญลักษณ์ปัจจุบันของชุมชน คือไม้กวานขนมข้าวเหนียวแดง กาละแม และกระยาสารท อันเป็นเอกลักษณ์ที่สำคัญของชุมชนตรอกข้าวเม่า ในส่วนของชื่อการออกแบบตราสัญลักษณ์ครั้งนี้ผู้วิจัยได้รับคำแนะนำโดยกลุ่มผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ขนมไทยตรอกข้าวเม่าภายใต้ชื่อ “ขนมไทย บ้านข้าวเม่า”(สัมภาษณ์คุณอนุษา เกื้อจรรูญ, 13 พฤษภาคม 2557) ควรเน้นให้ผู้บริโภคเห็นถึงกระบวนการในการผลิตขนมไทย 4 ชนิดของชุมชนตรอกข้าวเม่า โดยเฉพาะกรรมวิธีการผลิตด้วยการกวนขนมในกะทะใบบัวขนาดใหญ่ และการใช้พืชนในการกวนขนมให้สุกอันเป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มผู้ผลิต ดังภาพที่ 6

4. การขอจดทะเบียนเครื่องหมายการค้า

ผู้วิจัยได้นำตราสัญลักษณ์ “ขนมไทย บ้านข้าวเม่า” ขอจดเครื่องหมายการค้า กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์

5. ผลการออกแบบโครงสร้าง และกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ขนมไทย ชุมชนตรอกข้าวเม่า 4 ชนิด บรรจุภัณฑ์ขนมไทย ชุมชนตรอกข้าวเม่า 4 ชนิด ถูกออกแบบเป็นชุด (Package Uniform) ° เพื่อให้ผู้บริโภคเป้าหมายเกิดความความมั่นใจในตัวผลิตภัณฑ์ ซึ่งจากการออกแบบเป็นชุดของผลิตภัณฑ์ มีผลต่อการทำให้ผู้บริโภคเกิดความทรงจำที่ดี และง่ายต่อการจดจำ

5.1 โครงสร้าง และกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ขนมไทย ชุมชนตรอกข้าวเม่า 4 ชนิด (ชุด A)

5.2 โครงสร้าง และกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ขนมไทย ชุมชนตรอกข้าวเม่า 4 ชนิด (ชุด B)

6. ผลความพึงพอใจด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ขนมไทยของชุมชนตรอกข้าวเม่า โดยกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 100 คน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 67 โดยอายุส่วนใหญ่ระหว่างอายุ 31 - 40 ปี ร้อยละ 42 ส่วนใหญ่ประกอบธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ 33 รายได้ส่วนใหญ่ 20,001 - 30,000 บาท ร้อยละ 45 และความพึงพอใจต่อรูปแบบบรรจุภัณฑ์ขนมไทย 4 ชนิดของชุมชนตรอกข้าวเม่าส่วนใหญ่พึงพอใจชุด B เป็นชุดที่พึงพอใจมากที่สุด ร้อยละ 69

ข้ออภิปราย

การออกแบบพัฒนาบรรจุภัณฑ์ และออกแบบตราสัญลักษณ์สำหรับผลิตภัณฑ์ของกลุ่มผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ขนมไทยในครั้งนี้มุ่งศึกษาข้อมูลของผลิตภัณฑ์ขนมไทย 4 ชนิด ได้แก่ ข้าวเม่าหมี ข้าวเหนียวแดง กาละแม และกระยาสารท เพื่อศึกษาบรรจุภัณฑ์ที่ยืดอายุการเก็บรักษาผลิตภัณฑ์ พัฒนาการบรรจุภัณฑ์พร้อมทั้งออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ รวมทั้งการออกแบบตราสัญลักษณ์ ดำเนินการยื่นขอรับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายเครื่องหมายการค้า และศึกษาความพึงพอใจต่อการออกแบบพัฒนาบรรจุภัณฑ์ขนมไทยของกลุ่มผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ขนมไทย ชุมชนตรอกข้าวเม่า

ซึ่งการออกแบบตราสัญลักษณ์ พัฒนaborrจุกณ์สำหรับผลิตภัณฑ์ขนมไทยของกลุ่มผู้ผลิตชุมชนตรอกบ้านข้าวเม่าที่ช่วยยืดอายุผลิตภัณฑ์ทั้ง 4 ชนิด รวมทั้งมีรูปลักษณ์สวยงามเหมาะสมกับการใช้งาน และมีตราสัญลักษณ์ที่ได้รับการจดทะเบียนการค้า ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการใช้งานของกลุ่มผู้ผลิต และความต้องการในการบริโภคของกลุ่มผู้บริโภคโดยคนไทย 4 ชนิดของชุมชนตรอกบ้านข้าวเม่า ที่ปรากฏวางจำหน่ายในตลาดบางกอกน้อย ตลาดพรานนก และตลาดวงเวียนใหญ่ เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร นั้นบรรจุในถุงพลาสติกโพลีเอทิลีน (Polyethylene) หรือ “ถุงเย็น” ซึ่งเป็นภาชนะบรรจุที่มีคุณสมบัติป้องกันความชื้นผ่านเข้าออก มีความแข็งแรงและใส แต่ไม่สามารถป้องกันอากาศเข้าออกรวมทั้งบรรจุของร้อนจัดไม่ได้⁷ เป็นสาเหตุทำให้ผลิตภัณฑ์ 4 ชนิดมีอายุสั้น ในส่วนของขนมไทยทั้ง 4 ชนิด หลังจากผ่านกระบวนการทดสอบซึ่งเป็นบรรจุภัณฑ์เฉพาะหน่วย (Individual Package) ที่จัดว่าเป็นบรรจุภัณฑ์ขั้นแรก (ชั้นใน) ที่สัมผัสกับผลิตภัณฑ์ขนมโดยตรง จะใช้บรรจุภัณฑ์พลาสติก 3 ชนิดในการทดสอบ ได้แก่ ถุงโพลีเอไมด์ (polyamide) ถุงโพลีเอทิลีน (Polyethylene) และถุงโพลีโพรพิลีน (polypropylene) เก็บรักษาที่อุณหภูมิห้อง และอุณหภูมิ 5°C ซึ่งตลอดการทดลองของการเก็บรักษาในถุงทั้ง 3 ชนิด ปรากฏว่าถุงโพลีเอไมด์ (polyamide) ช่วยยืดอายุผลิตภัณฑ์ โดยเป็นบรรจุภัณฑ์สุญญากาศ (Vacuum packaging) ที่ผ่านการทดสอบมีค่าไม่เกินมาตรฐาน มผช. และมีคุณสมบัติป้องกันการซึมผ่านของไขมัน ป้องกันการซึมผ่านของอากาศ กลิ่น และการซึมผ่านของความชื้นเข้าไปในผลิตภัณฑ์ได้น้อยกว่า ป้องกันการกร่อน การเสื่อมเสียของอาหาร (food spoilage) จากจุลินทรีย์ที่ต้องการออกซิเจน เช่น ยีสต์ รา แล้วจึงบรรจุในบรรจุภัณฑ์ชั้นนอก (Out Package) ที่ผ่านการออกแบบ โดยใช้วัสดุจากกระดาษ เนื่องจากเมื่อพิจารณาถึงลักษณะคุณสมบัติวัสดุที่นำมาใช้เพื่อออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ขนม 4 ชนิด พบว่ากระดาษมีคุณสมบัติทางเชิงกลประยุกต์ (Applied mechanical properties) ด้านแรงดึงขาด (Tensile strength) ด้านแรงดันทะลุ (Burst strength) ด้านแรงฉีกขาด (Tearing resistance) ทนต่อการพับขาด (Folding endurance) และความทรงรูป (Stiffness)⁸ อีกทั้งกระดาษขาวชนิดสองด้าน เป็นกระดาษคุณภาพดี มีโครงสร้างที่แข็งแรงเมื่อทำการพิมพ์จะทำให้สวยงามเหมาะกับการใช้เป็นกล่องของขวัญในตัวได้⁹ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่พึงพอใจบรรจุภัณฑ์ชุด B มากที่สุด ร้อยละ 69

ในส่วนการออกแบบตราสัญลักษณ์ และการออกแบบกราฟิก ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากวิถีและภูมิปัญญาดั้งเดิมของชุมชนตรอกบ้านข้าวเม่า ภายใต้ชื่อ “ขนมไทย บ้านข้าวเม่า” ที่สร้างคุณค่า เล่าเรื่องราวและปรากฏอัตลักษณ์ของชุมชน

เชิงอรรถ

- 1 รัชนีกร วงษ์สุวรรณ, “การศึกษาแนวทางในการออกแบบเครื่องหมายการค้าของสินค้าประเภทเครื่องประดับอัญมณีเพื่อการส่งออก”(ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร,2550),20.
- 2 พิบูล ต้นศุภผล,เครื่องหมายการค้า ตอนที่ 2 ลักษณะบ่งเฉพาะของเครื่องหมายการค้า (เรื่องที่ควรคิด).(กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.,2551).1
- 3 ปุ่น คงเจริญเกียรติ, รวมบทความ“บรรจุกัญท์”(พ.ศ.2544-2547).(กรุงเทพฯ: แพคเมทส์ จำกัด,2547).
- 4 “ประกาศกระทรวงอุตสาหกรรมเรื่องมาตรฐานอุตสาหกรรมถุงพลาสติกสำหรับบรรจุกัญท์อาหาร (มอก. 1027-2553)”,กระทรวงอุตสาหกรรม, ราชกิจจานุเบกษา เล่มที่ 127, ตอนพิเศษ 129ง (9พฤศจิกายน 2553) : 16.
- 5 Kobayashi, S., Color image scale.(Tokyo, Japan: Kodansha International Ltd.,1992)
- 6 สุกฤตา หิรัญชวลิต, “กว่าจะเป็นบรรจุกัญท์”, วารสารนักบริหาร ปีที่ 31, ฉบับที่ 2 (มกราคม - มิถุนายน 2554) :245.
- 7 รัชต์พรวิษฐา พันธุ์ดี, “ความรู้ และพฤติกรรมการใช้ถุงพลาสติกของครอบครัวในจังหวัดนนทบุรี”(ปริญญาโทการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชามนุษยนิเวศศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช,2555),12.
- 8 รุ่งอรุณ วัฒนวงศ์, ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกระดาษ, (กรุงเทพฯ: กรมวิทยาศาสตร์บริการ, 2539).55-56.
- 9 อมรรัตน์ สวัสดิ์หัต. (2534).ผลกระทบของบรรจุกัญท์ที่มีต่อสิ่งแวดล้อมเศรษฐกิจและสังคม: รายงานการสัมมนาเรื่องบรรจุกัญท์กับสิ่งแวดล้อมปัญหาที่น่าจับตามอง. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.44.

USSN นุสุม

รัชนิกร วงษ์สุวรรณ "การศึกษาแนวทางในการออกแบบเครื่องหมายการค้าของสินค้าประเภทเครื่องประดับอัญมณีเพื่อการส่งออก"วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศิลป์ สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร,2550.

รัชต์พริษฐา พันธุ์ดี "ความรู้ และพฤติกรรมการใช้ถุงพลาสติกของครอบครัวในจังหวัดนนทบุรี"วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศิลป์ สาขาวิชามนุษยนิเวศศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2555.

รุ่งอรุณ วัฒนวงศ์.ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกระดาษ.กรุงเทพฯ:กรมวิทยาศาสตร์บริการ, 2539.
พิบูล ดันศุภผล.เครื่องหมายการค้า ตอนที่ 2 ลักษณะบ่งเฉพาะของเครื่องหมายการค้า (เรื่องที่ควรคิด).กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.,2551.

ปุณ คงเจริญเกียรติ.รวมบทความ"บรรจุภัณฑ์"(พ.ศ.2544-2547).กรุงเทพฯ:แพคเมทส์ จำกัด,2547.

"ประกาศกระทรวงอุตสาหกรรมเรื่องมาตรฐานอุตสาหกรรมถุงพลาสติกสำหรับบรรจุภัณฑ์อาหาร (มอก. 1027-2553)."ราชกิจจานุเบกษา เล่มที่ 127, ตอนพิเศษ 129ง (9 พฤศจิกายน 2553) : 16.

สุกฤตา หิรัณยขวลิต,"กว่าจะเป็นบรรจุภัณฑ์"วารสารนักบริหาร 31,2 (เมษายน - มิถุนายน 2554) : 245.

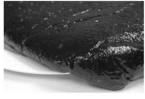
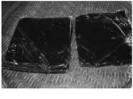
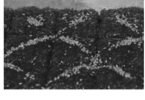


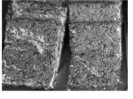


อมรรัตน์ สวัสดิ์พิพัฒน์."ผลกระทบของบรรจุภัณฑ์ที่มีต่อสิ่งแวดล้อมเศรษฐกิจและสังคม : รายงานการสัมมนาเรื่องบรรจุภัณฑ์กับสิ่งแวดล้อมปัญหาที่น่าจับตามอง."กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.2534.

Kobayashi, S., Color image scale .Tokyo, Japan: Kodansha International Ltd.,1992.
คุณอนุชา เกื้อจรรยา.ผู้จัดการพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น ชุมชนตรอกข้าวเม่า. สัมภาษณ์, 13 พฤษภาคม 2557.



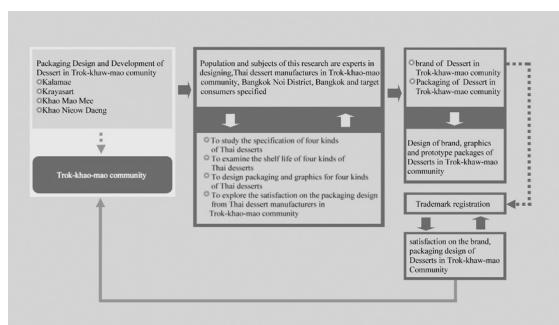
ภาพที่ 1

ลักษณะขนมและบรรจุภัณฑ์เดิมของขนมไทย ตรอกข้าวเม่า เขตบางกอกน้อย
กรุงเทพมหานคร
ที่มา: ผู้วิจัย

ขนมไทยชุมชน	ลักษณะขนม	บรรจุภัณฑ์ของชุมชน
กะละม (กะละมเม็ด)		
ข้าวเหนียวแดง		
กระยาสารท		
ข้าวมัทฉะ		

ภาพที่ 2

ลักษณะขนมและบรรจุภัณฑ์เดิมของขนมไทย ตรอกข้าวเม่า เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 3

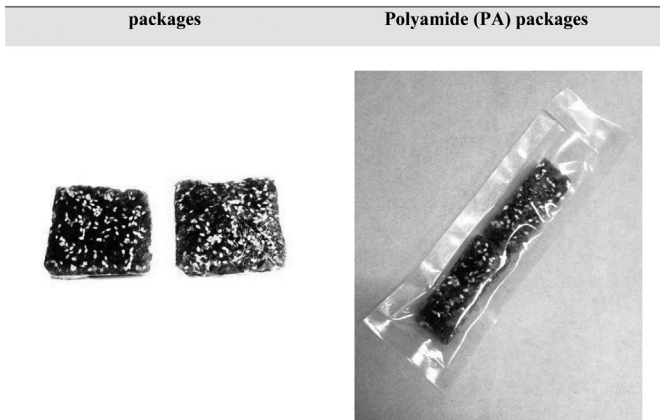
ลักษณะขนมและบรรจุภัณฑ์เดิมของขนมไทย ตรอกข้าวเม่า เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4

เปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงของเชื้อจุลินทรีย์ในขนมไทย 4 ชนิด ในภาชนะบรรจุที่แตกต่าง
กัน 3 ชนิด

ที่มา: ผู้วิจัย

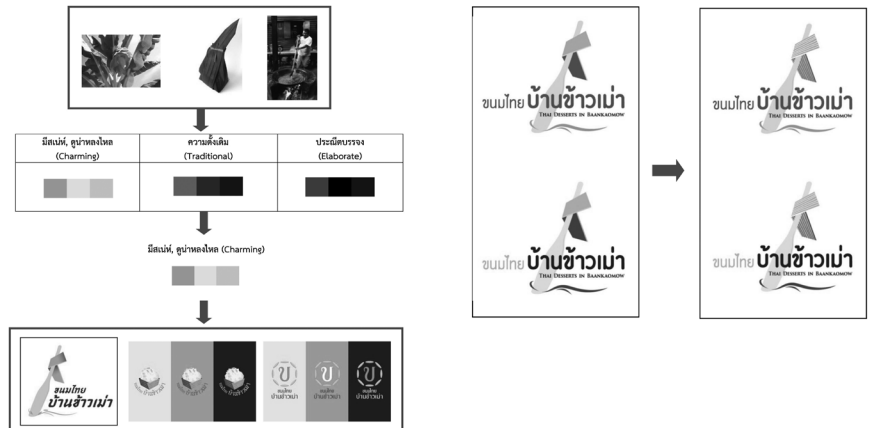


ภาพที่ 5

ภาพซ้าย บรรจุภัณฑ์เดิมของชุมชนตรอกข้าวเม่า

ภาพขวา บรรจุภัณฑ์เพื่อใช้บรรจุภัณฑ์ (ชั้นใน) บรรจุในถุงโพลีเอไมด์ (polyamide) ช่วย
ยืดอายุผลิตภัณฑ์

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 6 (ซ้าย)

อัตลักษณ์จากแนวคิดการนำวิถี ภูมิปัญญาการผลิตขนมดั้งเดิมของชุมชนตรอกข้าวเม่ามาใช้ในการออกแบบตราสัญลักษณ์ และกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์
ที่มา: ผู้วิจัย

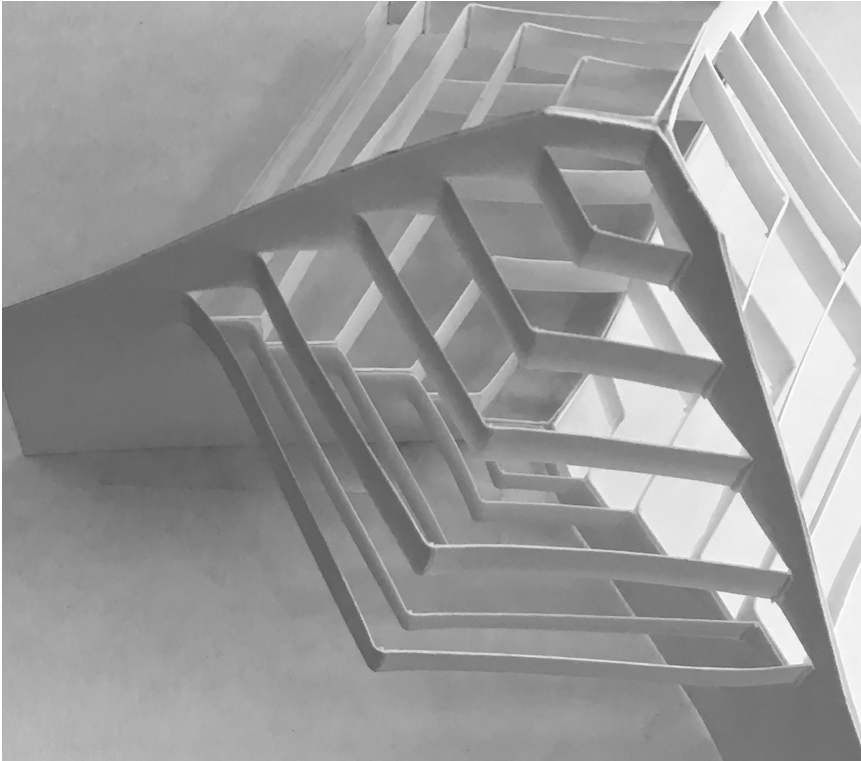
ภาพที่ 7 (ขวา)

อัตลักษณ์จากแนวคิดการนำวิถี ภูมิปัญญาการผลิตขนมดั้งเดิมของชุมชนตรอกข้าวเม่ามาใช้ในการออกแบบตราสัญลักษณ์ และกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์
ที่มา: ผู้วิจัย

กิจกรรมการทำป๊อบอัพเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
สายศิลปะและการออกแบบในสภาวะแวดล้อมที่แตกต่างกัน

เสาวนิตย์ กาญจนรัตน์ และ นวลฉวี แสงชัย

อาจารย์ประจำคณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ



คำสำคัญ กิจกรรมป๊อบอัพ ความคิดสร้างสรรค์ สภาวะแวดล้อม นักศึกษาปริญญาตรี

บทคัดย่อ

ความคิดสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือสำคัญของการขับเคลื่อนประเทศไทยทั้งระบบไปสู่สังคม
นวัตกรรมตามนโยบายของรัฐบาล สถาบันอุดมศึกษามีหน้าที่เตรียมความพร้อมของเยาวชน
ไทยเพื่อให้สามารถรองรับตลาดแรงงานสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในอนาคต ดังนั้นจึง
ควรผลักดันให้เกิดการยกระดับกระบวนการสร้างความคิดสร้างสรรค์ทุกรูปแบบ งานวิจัยนี้มี
วัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากิจกรรมการทำป๊อบอัพเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา
ระดับปริญญาตรีสายศิลปะและการออกแบบในสภาวะแวดล้อมที่แตกต่างกัน และศึกษา
เปรียบเทียบสภาวะแวดล้อมที่มีผลต่อการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับ

ปริญญาตรีสายศิลปะและการออกแบบ งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างเป็น นักศึกษาศาสาศิลป์ประยุกต์และการออกแบบผลิตภัณฑ์ ชั้นปีที่ 3 จำนวน 50 คน ของคณะ สถาปัตยกรรมและการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ กลุ่ม ตัวอย่างแบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรกเป็นกลุ่มที่เรียนแบบเข้มงวดและกลุ่มที่สองเป็นกลุ่มที่ เรียนแบบยืดหยุ่นเรื่องเวลา เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยคือแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์และ แผนการจัดกิจกรรมการทำป๊อปอัพที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติ พื้นฐานและ t-test ผลการวิจัยพบว่า

- 1) คะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทำกิจกรรมป๊อปอัพเพื่อส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับความเชื่อมั่น 95 เปอร์เซ็นต์
- 2) กลุ่มที่เรียนแบบเข้มงวดเรื่องเวลาและกลุ่มที่เรียนแบบยืดหยุ่นเรื่องเวลา มีคะแนนไม่ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับความเชื่อมั่น 95 เปอร์เซ็นต์ และ 3) เพศมีผลต่อคะแนน ความคิดสร้างสรรค์อย่างมีนัยสำคัญ ที่ระดับความเชื่อมั่น 95 เปอร์เซ็นต์

บทนำ

รัฐบาลไทยมีนโยบายการขับเคลื่อนแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) ไปสู่การปฏิบัติในมิติของการขับเคลื่อนประเทศสู่สังคมนวัตกรรม โดยรัฐมี หลักการและแนวทางดำเนินงานข้อหนึ่งว่าจะให้มีการเพิ่มการใช้องค์ความรู้ เทคโนโลยี นวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์ ให้เป็นเครื่องมือหลักในการขับเคลื่อนทุกภาคส่วน¹ นโยบายนี้สอดคล้องแนวคิดของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ซึ่งขณะนี้กำลังขยายตัวอย่างรวดเร็ว คนและความคิดสร้างสรรค์คือ ปัจจัยสำคัญของทั้งระบบอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ แนวคิดนี้ ส่งผลให้ทุกประเทศทั่วโลกต้องหันมาพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ เพื่อสร้าง “แรงงาน” ที่มีทักษะ ความรู้และความสามารถมีความเชี่ยวชาญตอบโจทย์ตลาดแรงงานอย่างแท้จริง² ความคิด สร้างสรรค์เป็นดัชนีชี้วัดศักยภาพแรงงานยุคใหม่ ประเทศไทยกำลังอยู่ในโลกที่ต้องการ แรงงานสร้างสรรค์มากขึ้นเรื่อย ๆ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องมองหาวิธีการเตรียมความพร้อมของ เยาวชนไทยเพื่อรองรับกับตลาดแรงงานในอนาคต ด้วยการผลักดันกระบวนการสร้างความ คิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นกับทุกคน ผลสำรวจของมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนียระบุว่า ผู้บริหาร ระดับซีอีโอมากกว่า 1,500 คน เห็นว่าความคิดสร้างสรรค์คือคุณสมบัติสำคัญที่สุดในการใช้ พิจารณารับผู้ที่จบการศึกษาเข้าทำงาน เช่นเดียวกับผลสำรวจขององค์การเพื่อความร่วมมือ

ทางเศรษฐกิจและการพัฒนา (OECD) จากสมาชิก 34 ประเทศ พบว่า นายจ้างคาดหวังให้ลูกจ้างมีทักษะด้านการคิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์สูงสุด ซึ่งดร.แดนเนียล ฟิงค์ นักเขียนและผู้ติดตามการเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิตและลักษณะของงานในยุคเศรษฐกิจที่พึ่งพาข้อมูลอย่างใกล้ชิดกล่าวว่า “เรากำลังเข้าสู่ยุคแห่งวิสัยทัศน์ที่ความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญมากขึ้นเรื่อย ๆ”³

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ (มจพ.)⁴ เป็นมหาวิทยาลัยไทยที่ก่อตั้งโดยกระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งเดิมได้ประกาศจัดตั้งเป็นโรงเรียนเทคนิคพระนครเหนือ สังกัดกรมอาชีวศึกษา เมื่อวันที่ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2502 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อผลิตช่างฝีมือที่เน้นการปฏิบัติและประสบการณ์จริง ซึ่งเป็นที่รู้จักกันทั่วไปในนาม “เทคนิคไทย-เยอรมัน” อัตลักษณ์ของมจพ. คือ “บัณฑิตที่คิดเป็นทำเป็น” เอกลักษณ์ของมจพ. คือ มหาวิทยาลัยแห่งการสร้างสรรค์ประดิษฐ์กรรมสู่นวัตกรรม” แนวทางของมหาวิทยาลัยสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และนำไปสู่แนวคิดในการดำเนินงานของแต่ละคณะ คณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ⁵ ก่อตั้งขึ้นในมจพ. เมื่อวันที่ 10 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2553 ตามแผนการศึกษาาระดับอุดมศึกษา ระยะที่ 10 คณะฯ มีวิสัยทัศน์ คือ สร้างสรรค์บัณฑิตเชี่ยวชาญออกแบบ มุ่งสู่สากล โดยมีอัตลักษณ์ คือ “ความคิดสร้างสรรค์สู่การออกแบบนวัตกรรม”

จากที่มาและความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อสังคมโลกปัจจุบัน นโยบายของรัฐบาลที่มุ่งขับเคลื่อนประเทศไทยด้วยความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างนวัตกรรม การร่วมมือขับเคลื่อนการศึกษาจาก

นักศึกษาสายศิลปะและการออกแบบของแต่ละสถาบันการศึกษา มีลักษณะความสามารถที่โดดเด่นแตกต่างกันเพราะสภาวะแวดล้อมของแต่ละมหาวิทยาลัยไม่เหมือนกัน แต่ละมหาวิทยาลัยมีปรัชญาและพันธกิจ มีเป้าหมาย มีจุดเน้นที่ไม่เหมือนกัน ทำให้การดำเนินการด้านการศึกษาของคณะที่เปิดสอนสายศิลปะและการออกแบบมีความแตกต่างกันไป ด้วยแม้ว่าทุกสถาบันต้องการพัฒนาศักยภาพของนักศึกษา เพื่อให้ได้บุคลากรนักศิลปะและนักออกแบบที่มีคุณภาพไปพัฒนาประเทศเช่นเดียวกันก็ตาม ผู้วิจัยเป็นผู้สอนนักศึกษาสายศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ สังเกตเห็นว่านักศึกษาห้อง 1 และห้อง 2 มีเกรดเฉลี่ยรวมของห้องแตกต่างกัน หากเรียนด้วยรูปแบบการเรียนที่เหมือนกันย่อมส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งการ

จัดกิจกรรมการเรียนรู้ใด ๆ ที่ผู้สอนจัดให้กับนักเรียนย่อมต้องคำนึงถึงธรรมชาติของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียนเพื่อมุ่งเน้นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ Falk, J.H. And Dierking, L.D.⁶ กล่าวไว้ว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีมี 3 ปัจจัยคือ ปัจจัยส่วนบุคคลหมายถึงการเรียนรู้ที่เกิดจากแรงจูงใจภายใน และอารมณ์ความรู้สึกของผู้เรียน ปัจจัยวัฒนธรรมสังคมหมายถึงการสั่งสมการเรียนรู้ผ่านการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น และปัจจัยแวดล้อม ทั้ง 3 ปัจจัยเป็นรูปแบบของสภาวะแวดล้อมของการเรียนรู้ Wilson, Anthony⁷ อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดหลายทิศทางเป็นแนวคิดที่พบเห็นได้อย่างกว้างขวาง กล่าวคือ ความคิดสร้างสรรค์ปรากฏในทุกอย่าง นับจากนวัตกรรมของความคิดอันอัจฉริยะ ไปจนถึงการทำงานง่าย ๆ ในชีวิตประจำวัน ความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวข้องกับทุกสิ่งทุกอย่างจากสถานประกอบการ ความมั่งคั่ง ตลอดจนถึงความป่วยไข้ทางจิต อย่างไรก็ตาม ความคิดสร้างสรรค์ทุกรูปแบบถูกคาดหวังว่ามีความสัมพันธ์กับการศึกษา ซึ่งไม่เพียงการศึกษาสายศิลปะเท่านั้น นักเรียนนักศึกษาทุกคนล้วนมีศักยภาพทางการสร้างสรรค์ทั้งสิ้น และสามารถแสดงออกได้อย่างชัดเจนในทุก ๆ วิธีทางการเรียนรู้ พฤติกรรม และการทำงานของพวกเขา ผู้สอนควรให้การศึกษที่เกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์ เพราะมีประโยชน์ต่อการฟุ่มเฟือยความสามารถในด้านนี้ ในทางตรงกันข้ามหากผู้สอนมองข้ามความสำคัญของการดูแลเอาใจใส่ความสามารถในการสร้างสรรค์ของผู้เรียน ก็อาจทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำลง และออกจากระบบการเรียนในโรงเรียนไป นักเรียนระดับมัธยมศึกษา ชาวอเมริกันประมาณร้อยละ 50 ที่ออกจากโรงเรียนเพราะสิ่งแวดล้อมที่โรงเรียนไม่สามารถตอบสนองให้พวกเขาค้นพบความสามารถในการสร้างสรรค์

จากความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการสร้างสรรค์ของบุคคล การเป็นผู้สอนที่ควรเอาใจใส่ฟุ่มเฟือยความสามารถในการสร้างสรรค์ของผู้เรียน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดี สามารถสำเร็จการศึกษาออกไปอย่างมีคุณภาพตามเป้าหมายนั้น ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการทำป๊อปอัพ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้กับนักเรียนสายศิลปะและการออกแบบที่คำนึงถึงธรรมชาติของนักศึกษากิจกรรมป๊อปอัพเป็นเทคนิคการทำงาน 2 มิติไปสู่ 3 มิติที่ทำได้หลากหลาย มีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับของนักศึกษา ผนวกกับการจัดสภาวะแวดล้อมที่เข้มงวดกับยืดหยุ่น ซึ่งน่าจะจูงใจให้นักศึกษาเกิดความสนใจจากความรู้สึกภายในของนักศึกษา อันคาดว่าจะส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ในการประดิษฐ์ผลงานให้เกิดสัมฤทธิ์ผลได้ตามเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้ทั้งนักศึกษากลุ่มที่เรียนเก่งและเรียนอ่อนกว่า

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
2. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบสภาวะแวดล้อมที่มีผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

สมมุติฐานของการวิจัย

1. คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาสายศิลปะและการออกแบบหลังทำกิจกรรมการทำป๊อปอัพ สูงกว่า ก่อนทำกิจกรรมการทำป๊อปอัพ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. เพศ และสภาวะแวดล้อมในการทำกิจกรรมการทำป๊อปอัพมีผลต่อคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาสายศิลปะและการออกแบบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ มีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์และการทำป๊อปอัพ แล้วสร้างแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ตามแนวทางของ Torrance E.P.⁵ และกรมวิชาการ⁶
2. นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปทดลองใช้กับนักศึกษาสาขาศิลปะประยุกต์และการออกแบบผลิตภัณฑ์ ชั้นปีที่ 4 จำนวน 50 คน และหาค่าความเชื่อมั่น ได้ค่า Cronbach's Alpha (Cronbach's Alpha) เท่ากับ 0.719 หมายความว่า แบบทดสอบที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพสามารถนำไปใช้จริงได้
3. กำหนดแผนการจัดการจัดการเรียนรู้ผ่านการทำป๊อปอัพ 8 สัปดาห์
4. เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง คือ นักศึกษาสาขาศิลปะประยุกต์และการออกแบบผลิตภัณฑ์ ชั้นปีที่ 3 จำนวน 2 ห้อง โดยผู้สอนบอกถึงความคาดหวังต่อผลสัมฤทธิ์ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้านไว้สูงเท่ากันทั้ง 2 ห้อง
5. ดำเนินการจัดกิจกรรมโดยผู้วิจัยแจกวัสดุอุปกรณ์และแผ่นปลิวเรื่องการทำป๊อปอัพ จำนวน 3 ชุด พร้อมตัวอย่างผลงานจริง เพื่ออำนวยความสะดวกในการเรียนรู้
6. สาระสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้คือ 4 สัปดาห์แรก ให้ทำงานเดี่ยว ทุกคนเรียนรู้วิธีการทำป๊อปอัพจากแผ่นปลิวที่ผู้วิจัยทำขึ้น 3 ชุด 4 สัปดาห์หลัง ให้ทั้ง 2 กลุ่มแบ่งกลุ่มประดิษฐ์งานประติมากรรมจากจินตนาการ กลุ่มละ 3 คน โดยกลุ่มที่เรียนแบบเข้มงวด

ส่งงานตามกำหนดเวลาทั้งงานเดี่ยวและงานกลุ่ม และกลุ่มที่เรียนแบบยืดหยุ่นอนุญาตให้ส่งงานเดี่ยวและงานกลุ่มช้าได้ไม่เกิน 1 สัปดาห์ ระหว่างที่ทั้ง 2 กลุ่มทำงานกลุ่ม ผู้วิจัยอธิบายโดยละเอียดในเรื่องเทคนิคในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน หลังจากดำเนินกิจกรรมตามแผนเสร็จแล้วก็ทดสอบความคิดสร้างสรรค์ด้วยแบบทดสอบที่สร้างขึ้นอีกครั้งหนึ่ง

7. ผู้วิจัยคัดแบบทดสอบที่ไม่สมบูรณ์ออก จำนวน 5 ฉบับ ได้แบบทดสอบที่สมบูรณ์ทั้งหมด 45 ฉบับ แล้วตรวจแบบทดสอบ และคำนวณค่าสถิติพื้นฐานและสถิติทดสอบสมมติฐาน t-test ที่ระดับความเชื่อมั่น 95 เปอร์เซ็นต์ ด้วยโปรแกรม SPSS วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้แล้วสรุปผลการวิจัย

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษาทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์และการสร้างแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน (ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดละเอียดลออ และความคิดยืดหยุ่น) ศึกษาการจัดสภาวะแวดล้อมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และการทำป๊อบอัพ

ขอบเขตด้านประชากร ประชากรในการวิจัยคือ นักศึกษาศาสาศิลป์ประยุกต์และการออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 287 คน ของคณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ กลุ่มตัวอย่างได้จากการสุ่มแบบเจาะจง ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 50 คนที่เข้าร่วมกิจกรรมการทำป๊อบอัพ และนักศึกษาชั้นปีที่ 4 จำนวน 50 คน ที่ทดลองใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นก่อนนำไปใช้จริง ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มตัวอย่าง (นักศึกษาชั้นปีที่ 3) เป็น 2 กลุ่ม คือ

กลุ่มที่เรียนแบบเข้มงวด คือ นักศึกษาศาสาศิลป์ประยุกต์และการออกแบบผลิตภัณฑ์ ชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 จำนวน 29 คน ในปีการศึกษา 2560 นักศึกษามีเกรดเฉลี่ยรวมทั้งชั้นมากกว่า 3.00 เน้นการเรียนแบบเข้มงวดเรื่องเวลาในการปฏิบัติงานและการส่งงานตรงต่อเวลา

กลุ่มที่เรียนแบบยืดหยุ่น คือ นักศึกษาศาสาศิลป์ประยุกต์และการออกแบบผลิตภัณฑ์ ชั้นปีที่ 3 ห้อง 2 จำนวน 16 คน ในปีการศึกษา 2560 นักศึกษามีเกรดเฉลี่ยรวมทั้งชั้นน้อยกว่า

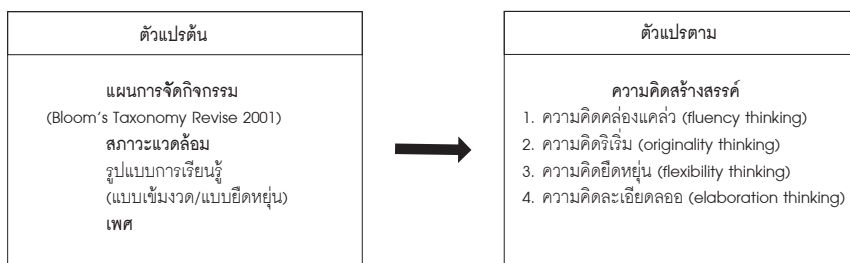
3.00 เน้นการเรียนรู้แบบยืดหยุ่นเรื่องเวลาในการปฏิบัติงานและการส่งงานล่าช้าไม่เกิน 1 สัปดาห์

ขอบเขตด้านพื้นที่ ผู้วิจัยออกแบบกิจกรรมการทำป๊อปอัพขึ้นเพื่อใช้สำหรับจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาสายศิลปะและการออกแบบ ระดับปริญญาตรี ใช้ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม 32 ชั่วโมง 8 สัปดาห์ (4 ชั่วโมง/สัปดาห์) ในชั้นเรียนภาคเรียนที่ 2 ตั้งแต่เดือนมกราคม—มีนาคม 2560 ที่คณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

ตัวแปรที่ศึกษา

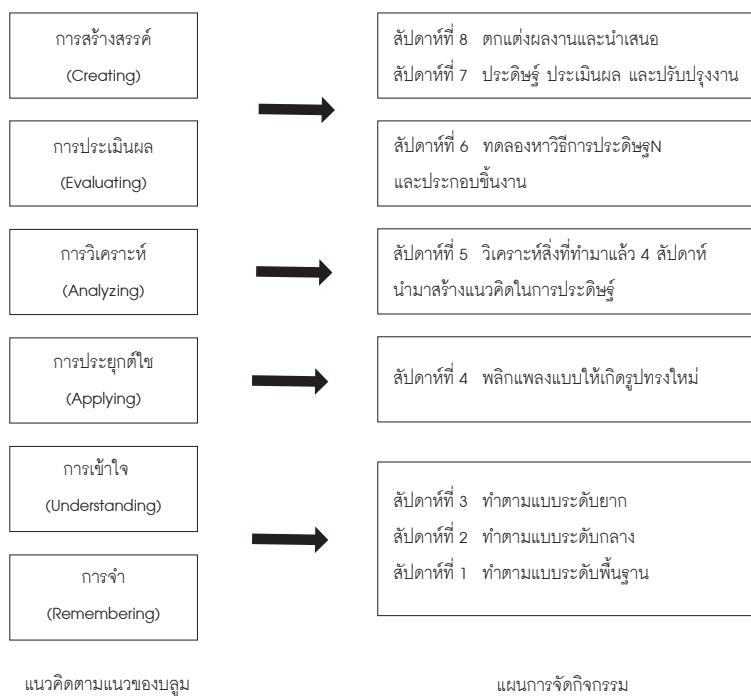
1. ตัวแปรต้น (Independent Variable) ได้แก่ เพศ แผนการจัดกิจกรรมป๊อปอัพ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสายศิลปะและการออกแบบ ตามแนวทางของ Bloom’s Taxonomy Revise 2001 และการจัดสภาวะการเรียนรู้แบบเข้มงวดและแบบยืดหยุ่นเรื่องเวลา

2. ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสายศิลปะและการออกแบบที่เรียนรู้ด้วยกิจกรรมป๊อปอัพเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในสภาวะแวดล้อมที่แตกต่างกัน



แผนการจัดกิจกรรมป๊อปอัพเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ระดับปริญญาตรีสายศิลปะและการออกแบบในสภาวะแวดล้อมที่แตกต่างกัน 8 สัปดาห์ มีความสัมพันธ์กับเป้าหมายการเรียนรู้ตามแนวทางของ Bloom’s Taxonomy New Version 2001¹⁰ ซึ่งมีระดับ

ของเป้าหมายจากฐานไปจนถึงระดับสูง 6 ชั้น และแผนการจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนทำตามแบบและตามจินตนาการ ดังนี้



แผนภูมิที่ 2 ความสัมพันธ์ระหว่าง Bloom's Taxonomy Revise 2001 กับแผนการจัดกิจกรรม

ผู้วิจัยออกแบบแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ เน้นการสร้างภาพที่มีความหมายและคนอื่นคาดไม่ถึง ให้ทำภายในเวลาที่กำหนด ประกอบด้วยโจทย์ 7 แบบ 1) แบบการต่อเติมภาพ 1 ข้อ 2) แบบประกอบภาพ 9 ข้อ 3) แบบการวาดภาพต่อเติมจากเส้น 15 ข้อ 4) แบบลากเส้นโยงจุด 7 ข้อ 5) แบบความหมายของเส้น 8 ข้อ 6) แบบเส้นกับความรู้สึก 10 ข้อ และ 7) แบบแบ่งครึ่งรูป 10 ข้อ

การตรวจแบบทดสอบใช้แนวคิดของทอร์เรนซ์¹¹ กล่าวคือ ให้คะแนนการสร้างภาพและตอบคำถาม ความสมบูรณ์ของภาพตามเงื่อนไขของคำถาม ให้คะแนนตามลำดับความคิดริเริ่ม

ซึ่งเน้นความแตกต่างไปจากการตอบของกลุ่มตัวอย่าง ความคิดคล่องแคล่วพิจารณาให้
คะแนนจากปริมาณคำตอบที่ไม่ซ้ำกัน ความคิดยืดหยุ่นพิจารณาให้คะแนนจากการจัดกลุ่ม
หรือประเภทของคำตอบ ความคิดละเอียดลออพิจารณาจากการวาดรายละเอียดในภาพ

แบบฝึกหัดในกิจกรรมการทำป๊อบอัพระดับพื้นฐานเน้นป๊อบอัพสมดุลแบบสมมาตร และ
อสมมาตร แบบฝึกหัดระดับกลางเน้นการทำป๊อบอัพรูปทรงอื่นและป๊อบอัพเส้นคู่ขนานแนว
เฉียง แบบฝึกหัดระดับยากเน้นการทำป๊อบอัพแบบลดการทับขอบและแบบเพิ่มแกนการพับ
แนวตั้ง แบบฝึกหัดการพลิกแพลงให้เกิดรูปทรงใหม่เน้นการปรับเปลี่ยนโครงสร้าง แบบฝึกหัด
การประดิษฐ์เน้นการออกแบบตามจินตนาการ

ผลการวิจัย

1. ค่าเฉลี่ยรวมและค่าเฉลี่ยรายด้านทั้ง 4 ด้าน ของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ของกลุ่ม
ตัวอย่างทั้งหมดหลังทำกิจกรรมป๊อบอัพสูงกว่าก่อนทำกิจกรรมป๊อบอัพ หมายความว่า
กิจกรรมป๊อบอัพที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้กับ
นักศึกษา
2. ค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทั้งก่อนและหลังทำกิจกรรมป๊อบอัพเพื่อส่งเสริม
ความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มที่เรียนแบบเข้มงวดกับกลุ่มที่เรียนแบบยืดหยุ่นไม่มีความแตก
ต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่กลุ่มที่เรียนแบบยืดหยุ่นมีค่าเฉลี่ยมากขึ้น
มากกว่ากลุ่มที่เรียนแบบเข้มงวด
3. ค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาหญิงมีความแตกต่างจากค่าเฉลี่ย
ของความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 โดยนักศึกษา
หญิงมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ หลังทำกิจกรรมป๊อบอัพสูงกว่านักศึกษาชาย
หมายความว่า เพศมีผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เมื่อทำกิจกรรมป๊อบอัพที่ผู้วิจัย
สร้างขึ้น

การอภิปรายผล

1. การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการทำป๊อบอัพที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เป็น
กิจกรรมที่มีประสิทธิภาพสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาทั้งกลุ่มที่เรียนแบบ

เข้มงวดและแบบยืดหยุ่นได้สูงขึ้น เนื่องจากกิจกรรมป๊อปอัพส่งเสริมจินตนาการของผู้เรียน และกิจกรรมนี้ฝึกตั้งแต่ขั้นต้นจนจบกระบวนการของการเกิดความคิดสร้างสรรค์

1.1 ประเด็นกิจกรรมการทำป๊อปอัพส่งเสริมจินตนาการของผู้เรียน สอดคล้องกับข้อเขียนของ Jackson, Paul¹² ที่อธิบายถึงการทำป๊อปอัพเป็นการสร้างจินตนาการได้ดี เพราะป๊อปอัพเป็นการสร้างสรรค์งาน 2 มิติให้เปลี่ยนรูปเป็น 3 มิติ และยังสามารถได้ 2 รูปแบบหลัก ๆ ได้แก่ ป๊อปอัพสมดุลแบบสมมาตรและสมดุลแบบอสมมาตร นอกจากนี้ยังสามารถพับโดยใช้เส้นตรงคู่ขนานกันหรือเส้นเฉียงคู่ขนานกันก็ได้ อีกทั้งยังสามารถพับในรูปทรงรอบนอกเป็นรูปอาคาร ถ้วย หรืออื่น ๆ ตามได้ต้องการ ป๊อปอัพจึงเท่ากับเป็นสิ่งเร้าที่กระตุ้นให้เกิดความคิดใหม่ ๆ ต่อเนื่องกันไป ซึ่งประเด็นนี้สอดคล้องกับกรมวิชาการ¹³ ที่กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์คือความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ โดยมีสิ่งเร้าเป็นตัวกระตุ้นทำให้เกิดความคิดใหม่ ๆ ต่อเนื่องกันไป ซึ่งบุคลิกภาพอย่างหนึ่งของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ก็คือ เป็นผู้ที่มีจินตนาการ ชอบคิดเล่นไปเรื่อย ๆ อดทนต่อสิ่งที่ไม่แน่ชัด และ Doyle, A.¹⁴ อธิบายว่า การคิดเกี่ยวกับสิ่งใหม่ ๆ หรือการคิดรูปแบบใหม่ ๆ หรือการคิดนอกกรอบ เรียกความคิดนี้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ในแง่ที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการรับรู้รูปแบบที่ไม่ชัดเจน

ผลการวิจัยในประเด็นนี้สอดคล้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาที่มีประสิทธิภาพอันส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนในทุกระดับ ดังเช่นงานวิจัยของ วินัดดา อุทัยรัตน์¹⁵ ที่ออกแบบหนังสือสามมิติ เรื่องสุดสาดครเพื่อส่งเสริมการอ่านของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 สามารถทำให้กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจในระดับมากและมากที่สุดเนื่องจากเป็นหนังสือที่มีประสิทธิภาพสร้างจินตนาการให้แก่ผู้เรียนได้ งานวิจัยของ หทัยชนันท์ กานต์การันยกุล และวิสูตร โพธิ์เงิน¹⁶ ที่พัฒนาชุดกิจกรรมการออกแบบทางศิลปะเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เนื่องจากสามารถสร้างบรรยากาศที่ดีในชั้นเรียน นักเรียนพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก งานวิจัยของพรพิมล พจนานิมล และคณะ¹⁷ ที่พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการคิดสร้างสรรค์อย่างมีวิจารณญาณสำหรับนิสิตสาขาการออกแบบทัศนศิลป์ ทำให้ผู้เรียนมีแนวโน้มของการพัฒนาการด้านคิดสร้างสรรค์อย่างมีวิจารณญาณสูงขึ้นในแต่ละช่วง รวมทั้งงานวิจัยของ Eknarin Bangthamai และคณะ¹⁸ ที่พัฒนาระบบการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการสอนเชิงสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ของนักศึกษาอุดมศึกษาซึ่งก็เป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้สอนที่จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถสกัดองค์รวมของความรู้ได้อย่างต่อเนื่อง

1.2 ประเด็นกิจกรรมการทำป๊อบอัพ ตามแผนการจัดกิจกรรมกำหนดให้ผู้เรียนเริ่มฝึกตั้งแต่ขั้นต้นจนจบกระบวนการของการเกิดความคิดสร้างสรรค์ และให้ผู้เรียนมีความรู้ในการทำป๊อบอัพขั้นพื้นฐาน และค่อย ๆ ซับซ้อนขึ้นกระทั่งสามารถประดิษฐ์และประกอบชิ้นงานด้วยตนเองได้ ซึ่งสอดคล้องกับ Lou, J. YF.¹⁹ ที่กล่าวว่าความคิดใหม่เป็นความคิดเก่าอย่างหนึ่งผสมกับสิ่งใหม่จึงกล่าวได้ว่าความคิดสร้างสรรค์ไม่อาจเกิดขึ้นได้ในสุญญากาศจินตนาการของเราขึ้นอยู่กับส่วนต่าง ๆ ที่เรารู้ ซึ่ง Gustafson, F.R.²⁰ กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางปัญญาที่สร้างความคิดใหม่ หรือการเปลี่ยนรูปความคิดเก่าไปสู่ความคิดที่ปรับปรุงแล้ว โดยมีการทำงานของสมอง 5 ขั้นตอน คือ ก) ขั้นการเตรียมพร้อม เป็นการเผชิญกับข้อมูลอย่างหลากหลาย ข) ขั้นความคิดคุกกุ่นหรือระยะพักตัวเป็นขั้นเริ่มสังเคราะห์ความคิดและใช้จินตนาการเพื่อหาวิธีแก้ปัญหา ค) ขั้นความคิดกระจ่างชัด เป็นขั้นที่ความคิดพัฒนาเต็มที่ ความคิดก่อตัวเป็นรูปร่างที่มีความหมาย ง) ขั้นประเมินผล เป็นขั้นการนำความคิดกระจ่างไปใช้แก้ปัญหาอย่างเห็นผลลัพธ์ที่ดี สามารถแนะนำวิธีการนี้ให้ผู้อื่นนำไปใช้ได้ จ) ขั้นทำให้เป็นผล เป็นขั้นการนำความคิดที่ค้นพบไปประยุกต์ใช้แก้ปัญหาอื่นต่อไป

2. การศึกษาเปรียบเทียบสภาวะแวดล้อมที่มีผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่า สภาวะแวดล้อมหรือบริบททางการเรียนไม่มีผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ แต่เพศมีผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

2.1 ผู้เรียนทั้งสองกลุ่มใช้แผนการจัดกิจกรรม 8 สัปดาห์ เป็นไปตามลำดับเหมือนกัน ต่างกันที่กลุ่มเรียนแบบยืดหยุ่นซึ่งเรียนอ่อนกว่าได้รับการยืดหยุ่นเรื่องการเพิ่มเวลาในการปฏิบัติงานและการส่งงานจึงมีโอกาสทำให้สภาวะแวดล้อมที่จัดขึ้นนี้มีผลให้ทั้ง 2 กลุ่ม มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังทำกิจกรรมป๊อบอัพไม่แตกต่างกัน ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับคำอธิบายของกรมวิชาการ²¹ ซึ่งกล่าวไว้ว่า การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทำได้ทั้งทางตรงคือการสอนให้ความรู้ และทางอ้อมคือการจัดบรรยากาศและสภาวะแวดล้อมที่เหมาะสม การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ต้องใช้เวลาและค่อยเป็นค่อยไป อีกทั้ง May, Ryn²² อธิบายว่า แนวทางการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ควรสร้างสภาพแวดล้อมที่มีแรงกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ เช่น การจัดให้มีวารสารทางศิลปะ การจัดให้มีการสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างบุคคล เพราะความคิดสร้างสรรค์ไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะในสมองเท่านั้น แต่ยังเป็นผลมาจากการปฏิสัมพันธ์กับบริบททางสังคมด้วย ดังนั้น หากวางกรอบการทำงานและลำดับงานอย่างมีประสิทธิภาพ ก็จะช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้ ซึ่ง

แผนการจัดกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นก็เป็นทั้งการสอนและการจัดสภาพแวดล้อมที่สร้างแรงกระตุ้นเร้าความสนใจ และสร้างความสนุก ในมุมมองที่ต่างไปจากที่ผู้เรียนเคยเรียนให้กับผู้เรียนทั้ง 2 กลุ่ม

2.2 ก่อนการทำกิจกรรมป๊อปอัพเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ นักศึกษาชาย และนักศึกษาหญิงมีคะแนนเฉลี่ยของความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน แต่หลังจากได้ทำกิจกรรมการทำป๊อปอัพเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ นักศึกษาหญิงมีคะแนนเฉลี่ยของความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักศึกษาชาย กรณีนี้กล่าวได้ว่า นักศึกษาหญิงอาจมีความสนใจในการพัฒนาตนเองด้านความคิดสร้างสรรค์ผ่านการทำกิจกรรมป๊อปอัพมากกว่านักศึกษาชาย จึงทำให้มีความเข้าใจในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทั้งด้านความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่นและความคิดละเอียดลออมากกว่านักศึกษาชาย ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ Lou, Joe Y.F.²³ ที่ได้อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นต้องการความรู้ ถ้าเรารู้น้อยเราจะไม่สามารถนำความรู้จำนวนน้อยมารวมกับความรู้ใหม่ได้ เมื่อเรารู้มากขึ้นก็จะสามารถรวมความคิดใหม่ ๆ เข้ากับความรู้เดิมได้ดีกว่า อย่างไรก็ตาม การที่บุคคลสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการทำงานและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้มากขึ้น ก็จะเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้บุคคลมีความสุขในชีวิตมากขึ้นด้วย

ข้อเสนอแนะ

1. การวิจัยอาจจัดสภาวะแวดล้อมในการนำกิจกรรมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ไปใช้ โดยเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ทางสังคม วัฒนธรรม ความพร้อมของนักศึกษา หรือหลักสูตร และสาขาวิชาของนักศึกษา
2. การวิจัยอาจออกแบบกิจกรรมที่มีการตั้งเป้าหมายที่สูงขึ้นและมีกระบวนการคิดที่ยากและมีความซับซ้อนเพื่อให้เกิดเทคนิคและทักษะในการแก้ปัญหาที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ในระดับสูงขึ้น
3. การวิจัยอาจออกแบบกิจกรรมที่ใช้ซอฟต์แวร์เข้ามาช่วย อย่างงานวิจัยของ Conrado, R. และคณะ²⁴ ที่ออกแบบป๊อปอัพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยในการออกแบบ ทั้งนี้ เพื่อทำให้กิจกรรมมีความท้าทายและน่าสนใจมากขึ้น

unasu

กิจกรรมการทำป๊อบอัฟเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษาสายศิลปะ และการออกแบบในงานวิจัยนี้เน้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้านตามแนวคิดของทอร์แรนซ์ โดยนำกิจกรรมไปใช้ในสภาวะเข้มงวดเรื่องเวลากับยืดหยุ่นเรื่องเวลา เพื่อพัฒนานักศึกษาสองกลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ยผลการเรียนต่างกัน ให้ได้มีโอกาสพัฒนาศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์ให้ได้ทัดเทียมกัน ก้าวหน้าไปในระดับที่ใกล้เคียงกัน ซึ่งเป็นผลดีต่อการพัฒนาเยาวชนให้พร้อมที่จะเข้าสู่ตลาดแรงงานอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

เว็บไซต์

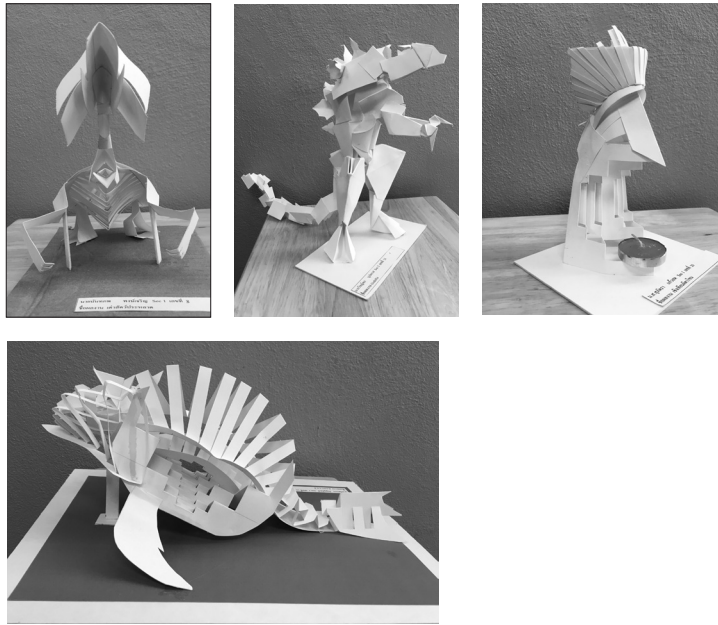
- 1 สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานนายกรัฐมนตรี, **สรุปสาระสำคัญแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ**, เข้าถึงเมื่อ 18 สิงหาคม 2560. เข้าถึงได้จาก http://www.nesdb.go.th/download/plan12_8812.pdf
- 2 โอ เค เอ็ม ดี, "อนาคตของตลาดแรงงานในกำมือ Gen Y-Z-Me." *OKMD Creative Thinking*. 2, 8 (มีนาคม - เมษายน 2559): 12-13.
- 3 เรื่องเดียวกัน, 4-5.
- 4 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, **เกี่ยวกับมจพ. แนะนำมหาวิทยาลัย**, เข้าถึงเมื่อ 18 สิงหาคม 2560, เข้าถึงจาก <https://www.kmutnb.ac.th/philosophy.php>
- 5 คณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, **เกี่ยวกับคณะ**, เข้าถึงเมื่อ 18 สิงหาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <http://archd.kmutnb.ac.th>
- 6 J.H. Fahl, And L.D., Dierking, *Visitor Experiences and the Making of Meaning*, (Walnut Creek : Alta Mira Press, 2000),
- 7 Anthony, Wilson, *Creativity in Primary Education*, 3rd Edition (Singapore : SAGE Publications Asia-Pacific), 2015.
- 8 E. Paul, Torrance, *Torrance Tests of Creative Thinking* (Massachusetts : Personnel Press, 1966),
- 9 กรมวิชาการ, กระทรวงศึกษาธิการ, **ความคิดสร้างสรรค์ หลักการ ทฤษฎีการเรียนรู้ การสอน การวัดผลประเมินผล** (กรุงเทพฯ : ม.ป.ท., 2534),
- 10 Anthony, Wilson, *Creativity in Primary Education*,
- 11 E. Paul, Torrance, *Torrance Tests of Creative Thinking*,
- 12 Paul, Jackson, *Cut and Fold Techniques for Pop-Up Designs* (London : Laurence King Publishing Ltd., 2014),
- 13 กรมวิชาการ, กระทรวงศึกษาธิการ, **ความคิดสร้างสรรค์ หลักการ ทฤษฎีการเรียนรู้ การสอน การวัดผลประเมินผล**, 15.
- 14 Alison, Doyle, *Creative Thinking Definition, Skills, and Examples*, Accessed December 19, 2017. Available from <https://www.thebalance.com/creative-thinking-definition-with-examples-2063744>.

- 15 วินัดดา อุทัยรัตน์, “การศึกษาและออกแบบหนังสือสามมิติ เรื่อง สุดสาคร.” วารสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร, 32, 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2555): 55-68.
- 16 หทัยชนันน์ กานต์การันยกุล และวิสูตร โพธิ์เงิน, “การพัฒนาชุดกิจกรรมการออกแบบทางศิลปะด้วยสมุดร่างภาพตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4.” วารสาร Veridian E-Journal ฉบับมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 7, 1 (มกราคม - เมษายน 2557): 831-843.
- 17 พรพิมล พจนานพิมล และคนอื่นๆ “การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการคิดสร้างสรรค์อย่างมีวิจารณญาณสำหรับนิสิตสาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์.” วารสาร Veridian E-Journal ฉบับมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 9, 1 (มกราคม - เมษายน : 2559): 878-894.
- 18 Eknarin Bangthamai, Anirut Satiman and Sivanit Autthawattikul. “Development of a Knowledge Management System Supporting Creative Instruction to Enhance Creative Thinking of Higher Education Students.” Silpakorn University Journal of Social Sciences, Humanities, and Arts. 15, 3 (September-December 2015): 91-104.
- 19 Joe Y.F. Lau. An Introduction to Critical Thinking and Creativity : Think More, Think Better (New Jersey : John Wiley & Sons, 2011),
- 20 Flora Richards, Gustafson. (2018) 5 Steps in the Creative Process Model. Accessed January 28, 2018. Available from <http://smallbusiness.chron.com/5-steps-creative-process-model-10338.html>.
- 21 กรมวิชาการ, กระทรวงศึกษาธิการ, ความคิดสร้างสรรค์ หลักการ ทฤษฎีการเรียนรู้ การสอน การวัดผลประเมินผล, 16-17.
- 22 Ryan, May., Creativity and Innovation in the Workplace, Accessed December 20, 2018. Available from <http://www.businessdictionary.com/article/657/creativity-and-innovation-in-the-workplace/>
- 23 Joe Y.F. Lau. An Introduction to Critical Thinking and Creativity : Think More, Think Better,
- 24 Ruiz Jr, Conrado R and others, “Multi-Style Paper Pop-Up Designs from 3D Models.” Computer Graphics Forum. (The Euro graphics Association and John Wiley & Sons Ltd., 2014),

USSTANUNGSU

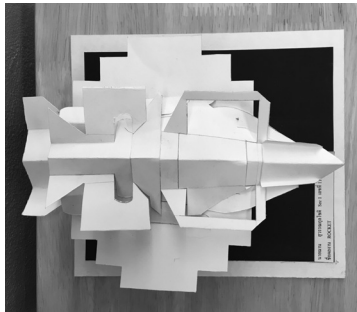
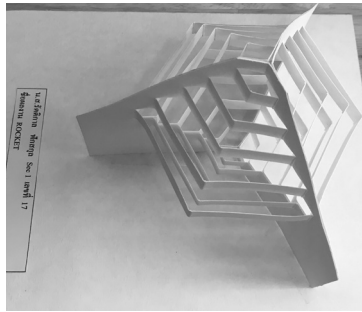
- กรมวิชาการ. กระทรวงศึกษาธิการ. *ความคิดสร้างสรรค์ หลักการ ทฤษฎีการเรียน การสอน การวัดผลประเมินผล*. กรุงเทพฯ : ม.ป.ท., 2534.
- คณะสภাপัตถกรรมและการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. *เกี่ยวกับคณะ*. เข้าถึงเมื่อ 18 สิงหาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <http://archd.kmutnb.ac.th>
- วินัดดา อุทัยรัตน์. "การศึกษาและออกแบบหนังสือสามมิติ เรื่อง สุดสาคร." *วารสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร*. 32, 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2555): 55-68.
- มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. *เกี่ยวกับมจพ. แนะนำมหาวิทยาลัย*. เข้าถึงเมื่อ 18 สิงหาคม 2560. เข้าถึงจาก <https://www.kmutnb.ac.th/philosophy.php>
- พรพิมล พจนานพิมลและคนอื่น ๆ. "การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการ คิดสร้างสรรค์อย่างมีวิจารณญาณสำหรับนิสิตสาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์." *วารสาร วิชาการ Veridian E-Journal ฉบับมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*. 9, 1 (มกราคม - เมษายน : 2559): 878-894.
- หทัยชนันท์ กานต์การันยกุล และวิสูตร โพธิ์เงิน. "การพัฒนาชุดกิจกรรมการออกแบบ ทางศิลปะด้วยสมุดร่างภาพตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิลิซึม เพื่อส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4." *วารสารวิชาการ Veridian E-Journal ฉบับมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*. 7, 1 (มกราคม - เมษายน 2557): 831-843.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานนายกรัฐมนตรี. (ม.ป.ป.) *สรุปสาระสำคัญแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ*. เข้าถึงเมื่อ 18 สิงหาคม 2560. เข้าถึงได้จาก http://www.nesdb.go.th/download/plan12_8812.pdf
- โอ เค เอ็ม ดี. "อนาคตของตลาดแรงงานในกำมือ Gen Y-Z-Me." *OKMD Creative Thinking*. 2, 8 (มีนาคม - เมษายน 2559): 12-13.
- โอ เค เอ็ม ดี. "Creative Labour's Path บั้นเด็กไทยเข้าตลาดแรงงานสร้างสรรค์." *OKMD Creative Thinking*. 2, 8 (มีนาคม - เมษายน 2559): 4-5.
- Conrado R, Ruiz Jr., Sang N. Le, Jinze Yu, Kok-Lin Low. "Multi-Style Paper Pop-Up Designs from 3D Models." *Computer Graphics Forum*. The Euro graphics As sociation and John Wiley & Sons Ltd., 2014.
- Doyle, Alison. *Creative Thinking Definition, Skills, and Examples*. Accessed December 19, 2017. Available from <https://www.thebalance.com/creative-thinking-definition-with-examples-2063744>.

- Eknarin Bangthamai, Anirut Satiman and Sivanit Autthawattikul. "Development of a Knowledge Management System Supporting Creative Instruction to Enhance Creative Thinking of Higher Education Students." *Silpakorn University Journal of Social Sciences, Humanities, and Arts*. 15, 3 (September-December 2015): 91-104.
- Fakl, J.H. And Dierking, L.D. *Visitor Experiences and the Making of Meaning*. Walnut Creek : Alta Mira Press., 2000.
- Gustafson, Flora Richards. *5 Steps in the Creative Process Model*. Accessed January 28, 2018. Available from <http://smallbusiness.chron.com/5-steps-creative-process-model-10338.html>.
- Jackson, Paul. *Cut and Fold Techniques for Pop-Up Designs*. London : Laurence King Publishing, 2014.
- Lau, Joe Y.F. *An Introduction to Critical Thinking and Creativity : Think More, Think Better*. New Jersey : John Wiley & Sons., 2011.
- May, Ryan. *Creativity and Innovation in the Workplace*. Accessed December 20, 2018. Available from <http://www.businessdictionary.com/article/657/creativity-and-innovation-in-the-workplace/>
- Torrance, E. Paul. *Torrance Tests of Creative Thinking*. Massachusetts : Personnel Press., 1966.
- Wilson, Anthony. *Creativity in Primary Education*. 3rd Edition Singapore : SAGE Publications Asia-Pacific, 2015.



ภาพที่ 1

ตัวอย่างผลงานปั้นอภิปแบบรูปทรงสัตว์ประหลาด
ที่มา: ผู้วิจัย



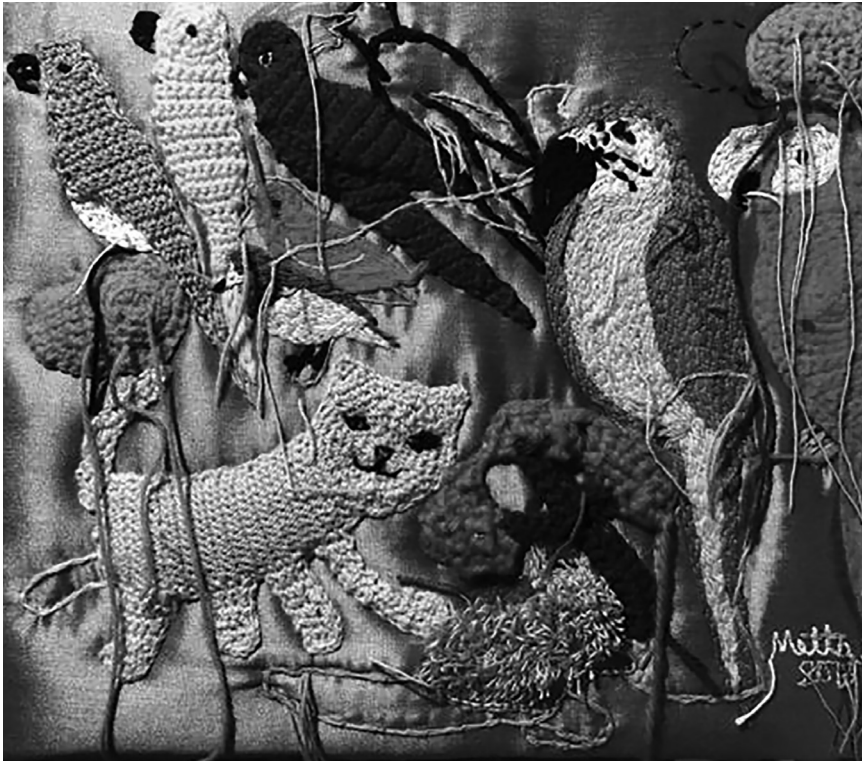
ภาพที่ 2

ตัวอย่างผลงานป๊อปอัพแบบโครงสร้าง
ที่มา: ผู้วิจัย

จิตรกรรมสื่อผสม เย็บปัก ถักทอ ดุนนูน ย้อมเส้นใย ที่ได้แรงบันดาลใจจากผลงานศิลปะ
ของลูกออกัสติก

เมตตา สุวรรณศรี

หัวหน้าหมวดภาพพิมพ์ วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์



คำสำคัญ จิตรกรรมสื่อผสม เย็บปัก ถักทอ ดุนนูน ออกัสติก

บทความนี้เป็นบทความที่ทำวิจัยต่อเนื่องมาจากการศึกษาเปรียบเทียบภาพวาดของเด็กปกติ
กับเด็กออกัสติกบทความที่ 1 : อายุระหว่าง 4-5 ปี และเป็นบทความจากโครงการงาน
สร้างสรรค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2561

บทคัดย่อ

ความงามอันเกิดจากจินตนาการของลูกออกัสติก ที่ใช้ศิลปะมาช่วยในการบำบัดภาวะ
อาการสมาธิสั้น จนสามารถสร้างให้เกิดสมาธิยาวนานต่อเนื่องมากขึ้น รวมทั้งช่วยให้มี

พัฒนาการรอบด้านขึ้นตามช่วงวัยที่เติบโต เพิ่มการเรียนรู้และกระตุ้นการจดจำ อันเกิดจากการทำความเข้าใจต่อสรรพสิ่งรอบ ๆ ตัวลูกนั้นเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง เพราะเป็นตัวบอกให้ทราบถึงพัฒนาการที่ดีขึ้นหรือถดถอย การวาดภาพจึงเป็นดังการเปิดโลกที่สลับซับซ้อน ยกต่อการทำความเข้าใจถึงภาวะอารมณ์ของลูกออทิสติก ผลงานศิลปะของลูกออทิสติกที่สำเร็จ ออกมานั้น ล้วนแสดงออกให้เห็นถึงความงามอันเกิดจากความบริสุทธิ์ใจ ทั้งด้านเนื้อหา รูปทรง สีเส้น และกระบวนการในการวาดและระบายสี การจัดองค์ประกอบที่ไม่ขึ้นกับหลักการทางศิลปะ ทำให้ผู้เป็นแม่เกิดความสนใจจึงนำผลงานของลูกมาสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคทางทัศนกรรมที่แม่ผู้สร้างสรรค์มีความชำนาญ เช่น งานปัก ถักโครเชต์ ทอ ดุนนูน และการย้อมสีเส้นใย เพื่อให้เกิดผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ที่แสดงออกถึงจินตนาการของลูกออทิสติก และเกิดเป็นผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตน พร้อมทั้งส่งเสริมและมุ่งให้กำลังใจกับครอบครัวที่มีลูกออทิสติกได้หันมาเห็นคุณค่าของการใช้ศิลปะบำบัด ว่าสามารถช่วยส่งเสริมพัฒนาการให้ลูกได้เป็นอย่างดี

บทนำ

ภาพวาดของเด็กออทิสติก เป็นเสมือนภาษาที่สองของกลุ่มเด็กที่มีความบกพร่องในการสื่อสาร และการเรียนรู้ เด็กสามารถเรียนรู้ความคิดรวบยอด (concept) ผ่านทางศิลปะได้เร็วกว่าวิธีการสื่อสารหลักคือภาษาพูด และสามารถใช้งานศิลปะสะท้อนให้เห็นถึงสิ่งที่เขารับรู้และสิ่งที่เขาคิด รวมทั้งสามารถช่วยลดพฤติกรรมที่ขอบอยู่ในโลกส่วนตัว และไม่มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้างได้ ภาพวาดของเด็กออทิสติกมักเป็นภาพหลายเส้นตามจินตนาการอันแปลกประหลาดไร้การควบคุมเกินคาดเดา อันเนื่องมาจากการทำงานที่ผิดปกติของสมอง ในการจัดเรียงลำดับข้อมูลการมองเห็นและการแปลค่าของสิ่งที่เห็น การใช้แนวทางศิลปะบำบัดมากระตุ้นให้เด็กออทิสติกสื่อสาร จนเกิดเป็นภาพที่เต็มเปี่ยมไปด้วยจินตนาการอันบริสุทธิ์ ไร้ขอบเขต เป็นความงามจากการตีความตามความเข้าใจและจากความตระหนักรู้ ความพยายาม เกิดเป็นรูปภาพที่ผิดรูปผิดเหลี่ยมบิดเบี้ยว ล้วนไม่ใช่สาระสำคัญ หากแต่ลูกได้เริ่มต้นทำด้วยความรักด้วยความเข้าใจภายในหัวใจ จนสามารถทำให้เห็นได้ว่า การใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการเผยแพร่ให้ผู้คนเห็นถึงความสามารถของเด็กพิเศษ โดยมีจุดประสงค์ที่จะสร้างกำลังใจให้แก่ครอบครัวที่มีลูกเป็นเด็กออทิสติก โดยลงเฝ้าสังเกตความสามารถของลูกออทิสติกเพื่อหาแง่มุมในการช่วยรักษาภาวะอาการต่างๆ ได้โดยใช้ศิลปะบำบัด

หลักการและเหตุผลสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม เย็บปัก ถักทอ ดุนนูน ย้อมเส้นใย ที่ได้แรงบันดาลใจจากลายเส้นลูกอ้อทิสติก

การสร้างสรรคจิตรกรรมร่วมสมัยในปัจจุบัน มีความหลากหลายทั้งทางด้านรูปแบบ เทคนิค วิธีการ โดยผ่านมุมมอง แง่แห่งจินตนาการความคิดสร้างสรรค์และประสบการณ์ของตัวศิลปินเอง ที่พยายามค้นคว้าเพื่อหาแนวทางที่มีลักษณะ เฉพาะตน ไม่ซ้ำใคร เพียงเพื่อสร้าง กระแสแห่งความเป็นปัจเจกที่แตกต่าง ดังเช่น การสร้างสรรค์ผลงานอันเกิดจากการนำผลงานศิลปะที่บริสุทธิ์ ไร้ทักษะทางการศึกษามาเคลือบแฝงของลูกอ้อทิสติก ที่สร้างสรรค์ผลงานวาดภาพ งานปั้นดินน้ำมันเป็นจำนวนมาก จนเกิดเป็นรูปแบบที่มีลักษณะเฉพาะตัวอันเด่นชัด คือ ผลงานของลูกส่วนใหญ่เน้นมักวาดเฉพาะสิ่งที่ลูกสนใจ มีลักษณะอาการของการหมกมุ่น ย้ำซ้ำเดิมในสิ่งชื่นชอบ ไม่มีการลบแก้ไข ไม่สนใจความถูกต้อง หรือไม่มีหลักการจัดองค์ประกอบที่แน่นอน แต่มักจะเลือกวางตำแหน่งของภาพแบบอิสระ กลับหัวกลับหางบนล่าง ไม่คำนึงถึงความถูกต้องของสิ่งที่อยู่ร่วมกัน แต่นั่นกลับเกิดเป็นความงามที่น่าประหลาดที่ไม่อาจพบเห็นได้ในหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ทั่วไปของเด็ก ความงามแบบแปลกประหลาดนี้ กลับไปพ้องจองกับศิลปะที่เรียกว่า ลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ ต้องใช้ใจและความรู้สึกรวมถึงประสบการณ์ร่วมที่มีกับลูกมาช่วยในการตีความจึงจะเห็นถึงความงามที่แปลกประหลาด แฝงความสนุกสนาน หรือแฝงไว้ด้วยอารมณ์หม่นหมองเศร้าภายในภาพนั้น

วัตถุประสงค์การสร้างสรรค

ผลงานชุด “จิตรกรรมสื่อผสม เย็บปัก ถักทอ ดุนนูน ย้อมเส้นใย ที่ได้แรงบันดาลใจจากผลงานศิลปะลูกอ้อทิสติก” นั้นเป็นการมุ่งเน้นการสร้างสรรคที่นำเสนอผลงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน และไม่เคยมีการสร้างสรรค์ผลงานในแนวทางนี้มาก่อน การศึกษาศิลปะบำบัดเพื่อใช้เป็นเครื่องมือกระตุ้นในการพัฒนาการด้านทักษะต่าง ๆ ให้ลูกเพื่อเพิ่มสมาน นอกจากนั้นยังต้องศึกษาศิลปินในกลุ่มไฟเบอร์อาร์ต (Fiber art) ที่สร้างสรรค์ผลงานในเทคนิคการใช้เส้นใยที่สามารถก้าวข้ามความเป็นงานหัตถกรรมมาเป็นผลงานศิลปะที่น่า สนใจได้

ผลงานสร้างสรรค์ในชุดนี้แสดงออกถึงความรักของแม่ที่มีต่อลูก เน้นความรู้สึกผูกพันจากสัญชาตญาณของมารดาผู้ให้กำเนิดกับลูกที่เป็น “อ้อทิสติก” ในการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับ

ข้อมูลพื้นฐานก่อนการสร้างสรรค์ผลงานจึงขอล่าวถึง ผู้ป่วยเด็กเป็นอันดับแรก ออทิสติกเป็นคำเรียกทับศัพท์จากว่า "Autism" ที่มีรากศัพท์มาจากภาษากรีกว่า "Auto" ซึ่งแปลว่า Self หมายถึง การแยกตัวอยู่ตามลำพังในโลกของตัวเองเปรียบเสมือนมีกระจกบาง ๆ เป็นกำแพงกันให้บุคคลเหล่านี้ออกจากสังคมรอบข้าง โรคออทิสติก (Autistic Disorder) หรือ ออทิสซึม (Autism) นับเป็นความผิดปกติของสมองที่เกิดขึ้นในวัยเด็ก สมองที่ทำงานผิดปกตินี้จะแสดงอาการออกมาใน 3 ด้านใหญ่ๆ ดังนี้ คือ ความผิดปกติทางสังคมและการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ความผิดปกติทางการสื่อสารและภาษา และความผิดปกติทางพฤติกรรมและอารมณ์¹ จากบันทึกรายงานทางการแพทย์ได้กล่าวว่า ในปี พ.ศ. 2486 นายแพทย์ลีโอ แคนเนอร์ (Leo Kanner) จิตแพทย์ของสถาบันจอห์นฮอปกินส์ ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้รายงานว่ามีผู้ป่วยเด็กจำนวนหนึ่งมีลักษณะอาการผิดปกติไปจากเด็กคนอื่น ๆ ในช่วงวัยเดียวกัน เช่น พูดซ้ำ ไม่สามารถสื่อสารให้เข้าใจได้ พูดเลียนเสียง ไม่สนใจคนอื่น กระทำอาการซ้ำๆ เดิม ยึดติด ไม่ชอบการเปลี่ยนแปลง รวมทั้งเล่นไม่เป็น กล่าวคือ ไม่รู้และไม่เข้าใจว่าควรเล่นอย่างไร นายแพทย์ลีโอ แคนเนอร์จึงได้ศึกษาติดตามอาการของเด็กกลุ่มนี้อยู่ยาวนาน 5 ปี พบว่า เด็กเหล่านี้มีความบกพร่องทางสติปัญญาและพฤติกรรม จึงเรียกชื่อเด็กที่มีอาการเช่นนี้ว่า "Early Infantile Autism" และกลายเป็นที่มาของคำว่า ออทิสติก² (Autistic Disorder)

เด็กออทิสติกและการสร้างสรรศิลป์

ในเอกสารของกระทรวงศึกษาธิการได้กล่าวว่า การที่เด็กออทิสติกจำนวนมากมีการทำงานของสมองข้างขวาดีเกินปกติทำให้มีความสามารถพิเศษในการมองเห็น มีความจำที่ดี มีความสามารถทางดนตรีและศิลปะ³ และเมื่อศิลปะนับเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะสร้างเด็กให้มีความเฉลียวฉลาด สามารถพัฒนาศักยภาพที่อยู่ในตัวเด็กให้เติบโตและพัฒนาให้เกิดสติปัญญาอย่างครบถ้วน นักวิชาการจึงใช้งานสร้างสรรค์ทางศิลปะของเด็กออทิสติกที่สร้างขึ้นจากจินตนาการส่วนตัวมาช่วยในการวิเคราะห์เพื่อเฝ้าสังเกตพฤติกรรมรอบด้าน รวมถึงพัฒนาเป็นเครื่องมือ โดยการใช้ศิลปะบำบัดอาการต่างๆ ได้อย่างดีอีกทางหนึ่ง

ศิลปะบำบัด (Art Therapy)

ศิลปะบำบัด (Art Therapy) คือ การใช้กิจกรรมทางศิลปะเพื่อวินิจฉัยหาข้อบกพร่อง ความผิดปกติบางประการของกระบวนการทางจิตใจ และเพื่อใช้กิจกรรมทางศิลปะที่เหมาะสมช่วยในการบำบัด รักษา และฟื้นฟูสมรรถภาพให้ดีขึ้น

ประโยชน์ในการใช้ศิลปะบำบัด ด้านการพัฒนาอารมณ์สติปัญญา สมาธิ ความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงการช่วยพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก และการประสานงานการเคลื่อนไหวของร่างกาย นอกจากนี้ยังเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยกระตุ้นการสื่อสาร และเสริมสร้างทักษะสังคมด้วย

การใช้ศิลปะบำบัดกับลูก เด็กชายจักรกร สวรรค์

การบำบัดด้วยศิลปะนั้นนับว่ามีประโยชน์มาก ในการช่วยฝึกสมาธิให้สามารถจดจ่อต่อกิจกรรมที่อยู่ตรงหน้าได้นานมากขึ้น เพราะศิลปะจัดเป็นการเรียนรู้ที่ผ่านขบวนการเล่นแบบมีความหมาย รวมทั้งสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารระหว่างลูกกับผู้สร้างสรรค์ ภาษาภาพจึงนับว่ามีความสำคัญมาก จากการทดลองเปรียบเทียบการใช้ภาษาพูดในการสื่อสารกับลูก มีการตอบสนองช้าหรือไม่ตอบสนองต่อสิ่งที่เราพยายามสื่อสารเลย เนื่องจากลูกไม่มีสมาธิจดจ่ออันเนื่องมาจากมีภาวะสมาธิสั้น (Attention Deficit Hyperactivity Disorders) ร่วมด้วย จึงทำให้ขาดความสนใจสิ่งใดรอบตัว ผนวกกับอาการออทิสซึมที่มีโลกส่วนตัวสูง ทำให้ลูกขาดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบเหมือนเด็กปกติ แต่หากใช้การสื่อสารโดยการวาดภาพจะพบว่า ลูกมีความสนใจและมีความเข้าใจในสิ่งที่เราสื่อสารได้ตรงความหมาย ลูกสามารถทำตามและโต้ตอบได้ดีขึ้น ดังนั้น ศิลปะจึงนับว่ามีความสำคัญมากในการใช้ฝึกการสื่อสารของเด็กออทิสติกได้เป็นอย่างดี นอกจากนั้นยังช่วยลดอาการเก็บกด กัดดันจากการบกพร่องเรื่องการสื่อสาร ลูกอารมณ์ดีขึ้น และผู้สร้างสรรค์สามารถสอนลูกให้พูดได้มากขึ้นเป็นลำดับ จากการสังเกตพฤติกรรมตลอดระยะเวลา 10 ปี จะเห็นได้ว่าลูกมีพัฒนาการล่าช้ากว่าเด็กปกติทั่วไปประมาณ 4 ปี แต่มีการจดจำที่ดีจากการฝึกเรียนรู้จากภาพวาด ทำให้ลูกเรียนรู้ที่จะสื่อสารโดยการวาดบอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ที่ลูกรู้สึก หรือชอบสนใจเป็นพิเศษ จนเกิดเป็นลายเส้นที่มีการพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง การวาดของลูกนั้นมีความอิสระทางความคิดและจินตนาการโดยไม่ผ่านการฝึกฝนใด ๆ แต่เป็นการวาดที่เกิดจากการจดจำและความสนใจ ลูกจะวาดรูปทรงหรือเรื่องราวที่สนใจเข้าไปมา ไม่มีกรอบ แต่จะเป็นการ

เขียนทับจนเกิดเป็นเส้นที่ทับซ้อน จนเกิดมิติอันแปลกประหลาด ในมุมมองที่แปลกประหลาด รูปทรงบิดเบี้ยวผิดรูปผิดเหลี่ยม แต่ผู้สร้างสรรค์เห็นถึงความงามอันเกิดจากเส้นที่ทับซ้อน จับปล้น ทันที ไม่ยั้งคิด เส้นลื่นไหลเต็มเปี่ยมไปด้วยจินตนาการ ดังที่นักจิตวิทยาการศึกษา ทอร์แรนซ์ ได้กล่าวไว้ว่า

“ความคิดสร้างสรรค์ คือ กระบวนการประสาทสัมผัสอันจับไวต่อปัญหา ต่อสิ่งที่ขาดตกบกพร่อง ต่อช่องว่างของความรู้ ต่อปัจจัยที่สูญหายไป ต่อสิ่งที่ขาดการกลมกลืน ความสามารถที่จะแยกแยะสิ่งยุ่งยาก การค้นหาทางแก้ปัญหา การคาดเดาหรือการกำหนดสมมติฐานในสิ่งที่บกพร่อง การทดสอบครั้งแล้วครั้งเล่าและทำยที่สุดที่สามารถสื่อสารกับผลลัพธ์ที่ปรากฏนั้น”⁴ การวาดภาพจึงเป็นหนทางที่จะนำผู้สร้างสรรค์เข้าไปสู่อันล้ำลึก ในความคิดของลูก

ความคิดสร้างสรรค์ศิลปะของลูกออกกิสติก

ความคิดสร้างสรรค์ในเชิงจิตวิทยา คือ สภาวะสร้างสรรค์ที่เกิดจากประสบการณ์และเนื้อหาของจิตสำนึกเป็นหลัก โดยใช้ความคิด เหตุผล กฎเกณฑ์ และหลักการต่าง ๆ ทางศิลปะ เพื่อนำอารมณ์และความรู้สึก หากจะมีส่วนใดที่เกิดจากอิทธิพลของจิตไร้สำนึกก็จะสามารถเห็นได้ แม้ลูกเองจะไม่ได้รับรู้หรือแสดงออก แต่เราก็สามารถที่จะวิเคราะห์ได้อย่างชัดเจนว่า เนื้อหาของงานศิลปะของลูกนั้น ๆ เกิดมาจากประสบการณ์ส่วนใดในชีวิต⁵ และวาลลาซ และ โคแกน (Wallach and Kogan) มีความเชื่อว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถที่จะคิด “โยงสัมพันธ์” กล่าวคือ เมื่อระลึกถึงสิ่งใดได้ก็จะเป็นสะพานให้ระลึกถึงสิ่งอื่นได้ต่อไปสัมพันธ์กันเป็นลูกโซ่⁶ เดรฟดาล (Drevdah) ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของบุคคลในการสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ โดยอาจจะเกิดจากการเชื่อมโยงความรู้ต่าง ๆ ที่ได้จากประสบการณ์เข้ากับสถานการณ์ใหม่ ๆ และนำเสนอในรูปแบบของผลผลิตทางศิลปะ⁷ หรือเป็นเพียงกระบวนการหรือวิธีการเท่านั้นก็ได้ จากที่กล่าวมาข้างต้นนั้นชี้ให้เห็นว่าศิลปะสามารถกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ มีความสำคัญมากต่อการพัฒนาสมองของลูกให้มีพัฒนาการตามวัย

จิตไร้สำนึกและความคิดสร้างสรรค์เป็นอัจฉริยะที่แสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์อันโดดเด่นของบุคคลนั้น ในสมัยกรีกเชื่อว่าความคิดสร้างสรรค์คือสิ่งที่พระเจ้าประทานหรือจุดไฟให้

เทพธิดาทั้ง 9 องค์ จากการพินลมหายใจแห่งความคิดสร้างสรรค์สู่ผู้ใด ความคิดสร้างสรรค์ก็จะมาจู่ดีกับผู้นั้น ด้วยความเชื่อเช่นนี้ความคิดสร้างสรรค์และอัจฉริยะจึงเป็นสิ่งที่อธิบายไม่ได้ อาจจะคล้ายกับที่ เซกันแตท (Charles de Secondat) กล่าวไว้ว่า การกล่าวถึงคนมีปัญญาเลิศหรือมีพรสวรรค์นั้นโดยไม่ต้องรับรู้อันใด^๕

ความคิดสร้างสรรค์ เป็นสิ่งที่ไม่อาจจะรับรู้ได้แน่ชัดว่าเกิดได้จากสิ่งใด ดังที่นักปรัชญาหลายท่านได้กล่าวไว้ หากใช้ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์มาช่วยอธิบายในลักษณะของความคิดในเชิงจิตไร้สำนึก (Unconscious) ทฤษฎีเด่น 2 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีของ พอยแคร์ (Henri Poincaré) ซึ่งเชื่อว่า ปรากฏการณ์ฉับพลันของจินตภาพสร้างสรรค์คือผลของการฟักตัว (Incubation) อันเป็นช่วงเวลาของความคิดจากจิตไร้สำนึก ส่วนอีกทฤษฎีหนึ่งคือทฤษฎีของ โคเอสท์เลอร์ (Arthur Koestler) ซึ่งได้ผสมผสานความคิดของ พอยแคร์ กับความคิดสร้างสรรค์ขึ้นอยู่กับการผสมจิตไร้สำนึกของจินตภาพในทางที่จิตสำนึกปกติไม่สามารถตอบสนองได้ หากเราหยุดคิดถึงปัญหานั้น ๆ กระบวนการภายในจิตใต้สำนึกเป็นกระบวนการที่สำคัญมากในทางความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดในภาวะบรรลู่ (Illumination) และปรากฏขึ้นมาหลังจากการขบคิดปกติได้ยุติลง แต่การขบคิดภายในจิตไร้สำนึกยังคงดำเนินต่อไป ในการฟักตัว และจุดประกายให้ปรากฏขึ้นในช่วงเวลาหนึ่ง เช่นเดียวกับการวาดของลูกที่ไม่สามารถคาดเดาได้ว่าลูกต้องการวาดสิ่งใด ความคิดต่าง ๆ ของลูกจะปรากฏเป็นรูปที่ไม่มีมีความเชื่อมโยงกันภายในภาพ เช่น แมงมุม รุกขฉุย คือ มีแมงมุม และมีรุกขฉุย ที่นับเป็นความคิดจินตนาการที่หาที่ไปที่ไปได้ยาก แต่หากเราทำความเข้าใจในทฤษฎี ของความคิดสร้างสรรค์ของ พอยแคร์ จึงสามารถเข้าใจได้ว่าลูก คงมองเห็นรูปทรงต่าง ๆ และจดจำบ่มฟักไว้ในจิตใต้สำนึก และพอวาดภาพจู่ ๆ ความคิดที่นึกถึงแมงมุมก็ปรากฏขึ้น และมีความคิดอีกภาพที่เกิดซ้อนกันแต่ขาดการเชื่อมโยงและจัดลำดับ ทำให้ภาพไม่สามารถตีความหมายได้แบบเด็กปกติ แต่ถ้าในเชิงความคิดสร้างสรรค์แล้วถือว่าเป็นการวาดที่เกิดสิ่งแปลกใหม่ ทำให้ผู้ดูต้องใช้เวลาตีความและขบคิดถึงความเชื่อมโยงกันของรูปทรงและเรื่องราว การศึกษาแนวคิดของ วอลลาส (Graham Wallas) เสนอปฏิกริยาของความคิดสร้างสรรค์ 4 ขั้นตอนคือ

1. ภาวะการเตรียมการ (Preparation) คือ การเห็นและจดจำข้อมูลหรือระบุปัญหา
2. ภาวะฟักตัว (Incubation) เป็นการนำข้อมูลสู่จิตไร้สำนึกขบคิดอยู่ในข้อมูลที่ได้นำมา
3. ภาวะบรรลู่ (Illumination) ภาวะที่ถูกต้องชัดเจนได้เรียงเรียงและเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน
4. ภาวะกระจ่าง (Verification) ภาวะปรับให้กระจ่างชัดยิ่งขึ้นเป็นการสร้างสรรค์ที่สมบูรณ์

การใช้กระบวนการศิลปะที่ผสมผสานการใช้สื่อทางทัศนศิลป์ ทำให้เกิดแรงบันดาลใจและปล่อยวาง การแสดงออกทางอารมณ์ตามที่นักทฤษฎีของ Artfield ศิลปะคือ การสืบค้นอารมณ์ความรู้สึกที่ปรากฏหรือซ่อนเร้นภายในใจ กระบวนการศิลปะที่เหมาะสมจะนำไปสู่การสร้างบทสนทนาระหว่างกายและใจของลูก จากที่กล่าวมาข้างต้น จินตนาการสร้างสรรค์คือสิ่งสำคัญและเป็นที่มาของการทำความเข้าใจในลายเส้นบิดเบี้ยวแต่แฝงไว้ซึ่งความงดงามแห่งชีวิตของลูกออกทิสติก

การจะพัฒนาลูกจึงมีความจำเป็นต้องกระตุ้นความคิด และจินตนาการอย่างสม่ำเสมอจนเมื่อลูกเจริญเติบโต ลูกมีการพัฒนาการวาดที่ดีขึ้นจากการขีดเขียนที่ไร้ทิศทางไม่สามารถควบคุมได้แต่เมื่อฝึกบ่อย ๆ ลูกเริ่มมีการใช้เส้นที่มั่นคงขีดเขียนรูปทรงที่มีเค้าโครงมาจากของจริง มีการสังเกตดีขึ้น จดจ่อกับกิจกรรมดีขึ้น เมื่อนำผลงานมาวิเคราะห์ห้ดังที่สเปียร์แมน^๑ ได้ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการของการกระทำเพื่อให้ได้ผลผลิตใหม่ ๆ ทางความคิด ซึ่งเกิดจากความคิดจินตนาการมากกว่าการใช้เหตุผล การวาดภาพของลูกล้วนเกิดจากประสบการณ์และลูกนำประสบการณ์ที่ได้มาแปลค่าเป็นภาพวาดที่เต็มไปด้วยจินตนาการ จะเห็นความพิเศษของมุมมองและรูปทรงที่บิดผันไปจากความเป็นจริง ทำให้ผู้สร้างสรรค์เริ่มสนใจและนำมาวิเคราะห์ จนสามารถเข้าใจได้ว่าลูกมีมุมมองที่แตกต่าง และปรากฏความงามอีกแบบหนึ่งในรูปทรงที่ไม่สมบูรณ์นั้นลูกได้ถ่ายทอดจินตนาการที่อยู่ในใจของเขาออกมาเป็นภาพลายเส้นที่เล่าเรื่องราว ที่สนุกสนาน ตลกหรือโศกเศร้าตามประสบการณ์ในแต่ละวันที่เขาได้รับมา ดังภาพวาดของลูก “ชื่อภาพนกแก้วจัมโบ้กับซีซ่า” ขนาด 80 X 100 เซนติเมตร เทคนิคสีอะคริลิกบนผ้าใบ เขาวาดภาพนกแก้วที่เขาเลี้ยงรักและผูกพันอย่างมั่นใจไม่มีการลบ หากคิดอะไรได้ลูกก็จะเติมลงไปเรื่อย ๆ จนกว่าลูกจะพอใจ และสามารถถ่ายทอดสีได้ตรงตามความเป็นจริงมากขึ้น

ดังนั้น ภาพวาดจำนวนมาก จึงเป็นดังประตูที่เชื่อมความรู้สึกนึกคิดของลูกสู่แม่ ให้สามารถเข้าไปอยู่ในโลกแห่งจินตนาการของลูก เพื่อใช้โอกาสนี้ในการที่จะเข้าใจและศึกษาลูกดังที่นักปรัชญา Benedetto Croce นักปรัชญาอิตาลี และนักประวัติศาสตร์ Benedetto Croce ได้ให้การยกย่องเรื่องของสหัชญาณ (Intuition) คือ การหยั่งรู้การเข้าใจการมองเห็นความสัมพันธ์อันเป็นความรู้ใหม่ และสามารถใช้ความรู้เดิมมาให้เกิดผลสิ่งที่เป็นความรู้ใหม่ได้ โดยยังไม่เคยได้รับการบอกเล่าเหตุผลนั้นจากใครมาก่อนด้วยเช่นกัน แต่ได้พิจารณามันเป็นเรื่องของกรรับรู้โดยทันทีเกี่ยวกับวัตถุชิ้นหนึ่ง ด้วยเหตุผลบางประการทำให้วัตถุชิ้นนั้นปรากฏเป็นรูปทรงขึ้นมา มันเป็นการหยั่งรู้เกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ก่อนที่ใครคนหนึ่งจะสะท้อน

ภาพเกี่ยวกับมันออกมา ผลงานศิลปะคือ การแสดงออกเป็นรูปทรงที่เป็นวัตถุของสหัชญาณ อันนั้น แต่ความงามและความน่าเกลียดมิใช่คุณสมบัติของผลงานศิลปะแต่เป็นคุณสมบัติต่าง ๆ ของจิตวิญญาณที่แสดงออกในลักษณะของสหัชญาณในงานศิลปะเหล่านี้¹⁰

พัฒนาการในการวาดของ เด็กชายฉัตรกร สุวรรณศร

เด็กชายฉัตรกร สุวรรณศร ระหว่างอายุ 4-10 ปี มักวาดรูปคน สัตว์ บ้าน และต้นไม้ เริ่มมีการพัฒนาจนสามารถแสดงอารมณ์ให้กับบุคคลที่ถูกวาด เช่น คนเสียใจร้องไห้ วาดคนในครอบครัว พ่อแม่ และบุคคลใกล้ชิดทำให้ภายในภาพมีภาพคนมากกว่า 1 คน ดังจะเห็นได้จากส่วนประกอบภายในภาพที่เริ่มมีความหมายและมีความซับซ้อน แต่ยังไม่มีการจัดภาพเพราะลูกมักจะวาดซ้ำ ๆ ทับซ้อนรูปทรงโดยไม่คำนึงถึงรูปทรงที่ถูกวาดไว้ก่อนหน้านั้น เริ่มมีการใช้สีมาระบายขีดขี้นในบางส่วนของภาพตามความพอใจ ไม่คำนึงถึงความเป็นจริง และไม่คำนึงถึงความถูกต้อง ลูกมักวาดไปตามอารมณ์ที่ลูกรู้สึกในช่วงเวลานั้น ๆ การเชื่อมโยงและบูรณาการความคิดตามทฤษฎีการสร้างสรรค์ทัศนระของ แรงค์ (Otto Rank) สามารถอธิบายจินตนาการที่อิสระของลูกดังนี้

แรงค์ เชื่อว่าในเรื่องเจตจำนงของมนุษย์ โดยพิจารณาในเรื่องเจตจำนงแต่ครั้งเยาว์วัย โดยมีเจตจำนงของพ่อแม่ เด็กพร้อมจะปรับตัวเหมือนพ่อแม่ นั้นย่อมไม่เกิดความขัดแย้ง เด็กจึงพร้อมที่จะรวมขอมต่อกฎเกณฑ์ของสังคม และทางด้านความคิดสร้างสรรค์เด็กจะอ่อนด้อยลงไป ส่วนเด็กที่ปฏิเสธการปรับตัวต่อพ่อแม่ ต่อกฎเกณฑ์ทางสังคมนั้น มีความคิดสร้างสรรค์และอิสระภาพเหนือกว่าเด็กที่ยอมทำตามกฎเกณฑ์ โดยมุ่งไปสู่อิสระภาพอันสมบูรณ์ กำหนดเจตจำนงให้กับตนเอง จึงทำให้จินตนาการสัมฤทธิ์ผลในระดับสูง และไม่ถูกกฎเกณฑ์ใด ๆ เข้าครอบงำ เป็นทางเลือกของผู้สร้างสรรค์อย่างแท้จริง”¹¹

จากทัศนระของ แรงค์ นี้จึงทำให้เห็นว่าผลงานของลูกนั้นอยู่เหนือกฎเกณฑ์ ทางความคิดสร้างสรรค์ที่ออกนอกกรอบ รูปแบบการวาดมีความอิสระสูง รวมถึงไม่มีการฝึกฝนตามหลักทฤษฎีทางศิลปะ ผลงานวาดภาพของลูกเป็นพลังแห่งจิตวิญญาณที่เด็กปกติมีอาจทำได้แบบเด็กออทิสติก ดังจะเห็นได้จากพัฒนาการทางศิลปะของลูกดังต่อไปนี้ (ภาพที่ 1)

ศิลปะของศิลปินไฟเบอร์อาร์ต (Fiber Art) ในกลุ่มงานทัก งานปัก งานถัก งานเย็บ งานย้อมเส้นใย

คำว่า ไฟเบอร์อาร์ต (Fiber Art) เข้ามาใช้โดยภัณฑารักษ์และนักประวัติศาสตร์ศิลป์ เพื่ออธิบายการทำงานของศิลปินหลังจากสงครามโลกครั้งที่สอง ในช่วงหลายปีที่ผ่านมาได้มีการนำเส้นใยมาสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆเพิ่มมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัดในการออกแบบและผลิต "เส้นใยศิลปะ" เส้นใยมีความเกี่ยวข้องกับมนุษย์มาเป็นเวลานานพันปี ไม่ว่าจะเป็นเส้นใยจากธรรมชาติ หรือเส้นใยสังเคราะห์ มีมาตั้งแต่สมัยโบราณมีการผลิตเส้นใยจากฝ้าย ลินิน ป่าน ไหม ฯลฯ มนุษย์ใช้เส้นใยในชีวิตประจำวันเพื่อใช้นุ่งห่ม ต่อมามีการพัฒนาเพิ่มลวดลายที่ประณีตงดงาม เป็นงานหัตถศิลป์ชั้นสูง และมีความงามแตกต่างไปตามวัสดุพื้นถิ่น เพื่อใช้แสดงสถานะความแตกต่างทางสังคม เส้นใยที่ถูกพบว่าเก่าแก่ที่สุดเมื่อประมาณ 7,000 ปี เส้นด้ายที่ทำจากฝ้ายและใช้ผลิตผ้าเกิดขึ้นอย่างน้อย 7,000 ปี และได้ถูกค้นพบครั้งแรกที่ประเทศอียิปต์ ส่วนหลักฐานของผ้าฝ้ายได้พบชิ้นส่วนของใยฝ้าย โดยนักโบราณคดีที่ประเทศเม็กซิโก ในยุค 50 ในขณะที่การมีส่วนร่วมของศิลปิน ช่างฝีมือกลายเป็นที่รู้จักมากขึ้น ไม่ใช่แค่ในเส้นใยและสื่ออื่น ๆ ที่เพิ่มขึ้นจนไม่คำนึงถึงประโยชน์การใช้งาน nonfunctional แต่เน้นที่การแปลค่าเป็นสิ่งอื่นเช่นงานศิลปะ จนสมัยต่อมานักวิทยาศาสตร์ได้คิดค้นผลิตเส้นใยสังเคราะห์ เพื่อทดแทนเส้นใยธรรมชาติ ซึ่งคุณสมบัติของเส้นใยสังเคราะห์ดีกว่าเส้นใยธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นด้านความทนทาน และความยืดหยุ่น อีกทั้งยังสามารถดัดแปลงให้มีคุณสมบัติอื่นๆ เช่นเส้นใยพอลิเอสเตอร์ เส้นใยพอลิเมอร์ เป็นต้น ซึ่งสารสังเคราะห์เหล่านี้ทำให้สามารถผลิตเส้นใยผ้า เชือก ด้าย จนทำให้มีความคงทน แข็งแรง ทนต่อแรงดึง ทำให้ศิลปินเริ่มเห็นคุณลักษณะอันพิเศษ มีความแตกต่างกันในเส้นใยแต่ละประเภท ก่อเกิดแรงบันดาลใจ ทำให้รูปแบบงานศิลปะ ยุค 60 และยุค 70 ที่เป็นผู้นำการปฏิบัติศิลปะเส้นใยให้แผ่ขยายไปทั่วโลก มีศิลปินมากมายให้ความสนใจ นอกเหนือจากการทอผ้า โครงสร้างเส้นใยถูกสร้างขึ้นผ่านการผูกปม, การทักเส้น, การถัก, การขดขมวด, การจีบ, และการสอดประสาน แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับเส้นใยที่นุ่มนวล การถักไหมพรม (macramé) การถักเปีย การทำลูกไม้ปัก (flocking) และอื่น ๆ มีเทคนิคการย้อมสีหลากหลายรูปแบบ ศิลปินในสหรัฐอเมริกาและยุโรป พยายามคิดค้นเทคนิคเฉพาะตนโดยนำเอาคุณสมบัติของเส้นใย เพื่อพัฒนาผลงานให้มีการนำเสนอที่สามารถห้อยแขวนหรือก่อบุ๊ปได้ลอยตัว ผลงานประติมากรรมประเภท Soft Sculpture ศิลปะจัดวาง (Installation Art) บนพื้นที่เฉพาะ (Site-Specific) เกิดเป็นกระแสศิลปะแนวใหม่สามารถนำเสนอแบบสองหรือสามมิติ แบบหรือปริมาตร เป็นรูปเป็นร่าง และเป็นตัวแทนจินตนาการของศิลปิน

นับตั้งแต่ยุค 80 การทำงานของเส้นใยได้กลายเป็นแนวคิดที่มากขึ้นเรื่อย ๆ โดยได้รับอิทธิพลจากแนวคิดแบบโพสต์โมเดิร์น สำหรับศิลปินเส้นใยนอกเหนือไปจากการทดลองกับวัสดุและเทคนิคแล้ว "การให้ความสำคัญกับการสร้างงานที่ต้องเผชิญกับประเด็นทางวัฒนธรรมที่มักถูกจำกัดให้อยู่ในเฉพาะสตรี เพศสภาพ ความเป็นครอบครัว และงานที่ทำซ้ำ ๆ ที่ต้องใช้เวลาและความอดทน เป็นงานที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของผู้หญิง การเมืองสังคมและพฤติกรรมศาสตร์

การสร้างสรรค์ศิลปะไฟเบอร์อาร์ตนี้ ผู้สร้างสรรค์เล็งเห็นถึงคุณค่าและความงามของเทคนิคงานดังกล่าวนี้ จึงได้คิดใช้เส้นใยชนิดต่างๆ มาสร้างสรรค์งานดักให้กลายเป็นสิ่งอื่น ผู้สร้างสรรค์เพียงเลือกใช้เทคนิคการดักทอแบบเก่าที่มีมาจากในอดีต มาปรับเปลี่ยนวิธีคิดและการนำเสนอเพื่อเปลี่ยนความหมายของวัสดุเส้นใย แทนค่าความรู้สึกที่เกิดจากตัวผลงานรวมถึงบรรยากาศที่ได้รับจากสภาพแวดล้อมของลูกอ้อทิสติก นับเป็นความสำเร็จอย่างสูงที่ผู้สร้างสรรค์สามารถยกระดับผลงานหัตถกรรม งานช่าง ที่ผู้คนคุ้นเคยมาสร้างสรรค์จนเกิดเป็นผลงานศิลปะที่มีเอกลักษณ์โดดเด่น และเป็นที่ยอมรับของคนทั่วไป ผลงานของผู้สร้างสรรค์จัดอยู่ในกลุ่มไฟเบอร์อาร์ต ผู้สร้างสรรค์เห็นถึงพลังที่ศิลปินทั่วโลกสร้างสรรค์ผลงานที่ต้องใช้ทั้งความคิด ความพยายาม ความอดทน ความตั้งใจ มุมานะรวมทั้งมีการวางแผนการทำงานอย่างมีระบบ ขั้นตอน ที่ต้องการนำเสนอเทคนิคการดักให้เข้ากับความคิดสร้างสรรค์มากที่สุดดังจะเห็นได้จาก

ศิลปินกลุ่ม Yarn Boming ที่มาของศิลปะ "ยาร์นบอมบิง" หรือ "กราฟฟิตีติดตั้ง" (Graffiti Knitting) นั้นมีต้นกำเนิดมาจากรัฐเท็กซัส ประเทศสหรัฐอเมริกา ที่นักดักโครเชต์พยายามนำผลงานที่ดักไม่สำเร็จไม่รู้อะไรจะทำอะไร จึงเกิดความคิดว่าน่าจะนำมาห่มคลุมสิ่งของต่าง ๆ จนเปลี่ยนจากการวางทิ้งเอาไว้กลายเป็นตั้งใจทำเพื่อนำลายดักมาห่มคลุมวัตถุโดยเฉพาะซึ่งเป็นการประยุกต์งานฝีมือ เช่น การดักไหมด้วยมือ รวมถึงการดักนิตตั้งและโครเชต์ โดยที่ผู้ดักจะไม่เปิดเผยนามเพราะบางครั้งนำไปดักคลุมของสาธารณะที่ผิดกฎหมาย ผลงานจะถูกทิ้งไว้ในเวลาอันสั้น การดักนั้นนิยมมาทำเป็นลวดลายหุ้มห่มพื้นผิวใดก็ได้ แต่ที่ทำกันก็คือการดักห่มสิ่งของที่เป็นสาธารณะสมบัติทั้งหลาย ตั้งแต่เก้าอี้ในสวนสาธารณะ รถยนต์ เสารูปปั้น ต้นไม้ ซึ่งผลงานจะถูกรังสรรค์ซึ่งหากมองผ่านไกล ๆ อาจจะคิดว่าเป็นงานเพนต์แบบกราฟฟิตี เพราะลวดลายและสีสันทูลคล้ายกัน แต่ข้อดีของผลงานกลุ่มยาร์นบอมบิงก็คือสามารถแกะออกได้เลยโดยไม่ต้องใช้สีทาทับให้เลอะเทอะ หรือจะปล่อยให้งานอยู่อย่างนั้นจนเส้นไหมพรมเสื่อมสภาพไปเอง ซึ่งใช้ระยะเวลาเป็นปี ในตอนนี้กลุ่ม "ยาร์นบอมเบอร์" หรือนักดักนิรนามก็แพร่กระจายไปทั่วโลก

แรงบันดาลใจของศิลปินกลุ่ม “ยาร์นบอมบิง” มักได้มาจากการรู้สึกต่อวัตถุที่ใช้ในชีวิตประจำวันทั่วไป นักถักได้มีโอกาสเข้าไปสัมผัสกับวัตถุหรือสถานการณ์ที่น่าสนใจก็จะนำมาถักห่มคลุมด้วยไหม สีสดใสตามอารมณ์ความรู้สึกของผู้ถัก (ภาพที่ 5)

ผลงานถักกลุ่ม “ยาร์นบอมบิง” หรือ “กราฟฟิตี นิตติ้ง” ที่ถักห่มคลุมบนตู้โทรศัพท์ รวมถึงเก้าอี้ที่เป็นของสาธารณะที่เราเห็นคุ้นตาว่าเป็นสาธารณะสมบัติศิลปิน กลุ่มยาร์นบอมบิงมีด้วยกันเป็นทีม เป็นการถักแบบแยกส่วนช่วยกันทำหลังจากนั้นก็นำมารวมกันปะติดบนชิ้นงานจนเสร็จ (ภาพที่ 2)

Agata Oleksiak

Agata Oleksiak ศิลปินชาวโปแลนด์ถือกำเนิดที่เมืองในประเทศโปแลนด์ เป็นที่รู้จักในฐานะศิลปินมีอาชีพจากผลงานงานถักโครเชต์ ผลงานของเธอรวมถึงการสร้างผลงาน Fiber Art เป็นประติมากรรมโครเชต์รวมทั้งผลงานศิลปะจัดวาง (Installations) ภายใต้ปรัชญาที่ว่า “Life and art are inseparable” “ชีวิตและงานศิลปะไม่สามารถที่จะแยกออกจากกันได้” (ภาพที่ 3)

แรงบันดาลใจและแนวคิดในการสร้างสรรค์ของ Agata Oleksiak การถักเป็นวิธีที่ใช้อุปมาถึงความซับซ้อนและความเชื่อมโยงของร่างกายและระบบจิตใจเป็นจิตวิทยาของศิลปินที่ต้องการสื่อถึงความรัก ความผูกพันของวิถีชีวิตของตัวศิลปินเอง ที่แสดงออกโดยความเชื่อมโยงของเส้นใยเส้นเล็ก ๆ ที่เกาะเกี่ยวกันจนเกิดเป็นผืนผ้าที่มีสีสันและลวดลายเหมือนสายรุ้ง การถักโครเชต์เป็นการเชื่อมต่อที่มีความแข็งแรง อันเนื่องมาจากการรวมตัวกันของเส้นด้ายจำนวนมาก หากเส้นด้ายเพียงหนึ่งเส้นขาดลงการเชื่อมต่อก็จะไม่สมบูรณ์และไม่สามารถเกิดผืนผ้าที่มีทั้งจำนวนและขนาดที่สามารถแสดงเอกลักษณ์และบุคลิกของศิลปินได้เป็นอย่างดีที่แสดงถึงความสัมพันธ์ที่มีความซับซ้อนและความแตกต่างทางความคิดต่อสภาพแวดล้อมที่เข้ามากระทบ¹² ศิลปินเลือกหยิบจับสิ่งของใกล้ตัว วัสดุสำเร็จรูป ข้าวของเครื่องใช้ที่ผูกพันใกล้ชิดรวมถึงวัสดุที่ศิลปินรู้สึกได้ส่วนตัวมานำเสนอในรูปแบบสีสันสดใส ศิลปินมีบทบาทในการวิพากษ์วิจารณ์ทางการเมืองและวัฒนธรรมรวมถึงอุดมคติทางเพศของนักสตรีนิยมและวิวัฒนาการของการสื่อสารที่มีส่วนผลักดันขอบเขตระหว่างแฟชั่นศิลปะ งานฝีมือ และศิลปะสาธารณะ โดยใช้งานถักที่เป็นวิธีการแบบเก่าที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ในฐานะที่เป็นผู้สนับสนุนคนสำคัญของสิทธิสตรีความเสมอภาคทางเพศและเสรีภาพในการแสดงออกมาเป็น

แรงบันดาลใจให้เกิดเป็นผลงานที่มีเอกลักษณ์ที่เกิดจากลายดักที่ใช้สีรุนแรงตัดกันในชิ้นงาน ประดุษสายรุ้งทอแสงบนผืนผ้าดักที่นำมารวมกันจนเกิดเอกภาพผลงานผลงานชิ้นที่รู้จักกัน ดีที่สุดคือ อะพาร์ตเมนต์หลอก (False Apartment) ในปี ค.ศ. 2009 ผลงาน Installations ที่ศิลปินดักโครเชต์ครอบคลุมห้องอะพาร์ตเมนต์ที่ศิลปินทำงานอยู่ ของใช้ภายในห้องถูกดัก ครอบด้วยไหมพรมที่ถ่ายทอดความจริง มันเป็นภาพสะท้อนของชีวิต ความรัก ความไว้ วางใจ รวมถึงความต้องการทางเพศ ประสบการณ์จริงที่เกิดขึ้นมา นำเสนอด้วยสีสันทันที่ได้ แรงบันดาลใจมาจากสีของสายรุ้งที่ฉูดฉาด ด้วยลายริ้วของแถบสีที่นำมาดักครอบทับปิดเนื้อ แท้ของวัสดุจนมืด ทำให้ผลงานชิ้นอะพาร์ตเมนต์ปลอม ทำให้งานดักเป็นที่ยอมรับในฐานะ ของงานศิลปะจัดวางได้อย่างเต็มภาคภูมิ

Richard Saja

ศิลปินที่มีประสบการณ์ในนิวยอร์กและเป็นคนที่อยู่เบื้องหลังบริษัท ดีไซน์เนอร์ด้านการ ออกแบบ ความคิดริเริ่มของศิลปินในการมอบชีวิตใหม่ให้กับลวดลายพิมพ์สำเร็จรูป ผ้าพิมพ์ ลายที่นิยมใช้ในงานตกแต่งบ้าน เสื้อผ้า รวมทั้งงานแฟชั่น ศิลปินมีความสนใจที่จะ เปลี่ยนแปลงลวดลายพิมพ์ที่ดูธรรมดาไม่มีอะไรน่าสนใจ โดยการนำเทคนิคงานปักที่มีมา นาน ทำการปักลงไปบนผ้าพิมพ์ลายบางส่วนที่ศิลปินเห็นว่าน่าสนใจ ศิลปินเลือกรูปทรงที่ เป็นตัวละครในภาพทำให้เกิดจุดเด่น ด้วยการใช้ด้ายสีต่าง ๆ บางครั้งศิลปินทำให้ดูตก ขบขัน แต่ผลงานกลับเกิดความน่าสนใจ และเป็นที่ยอมรับ (ภาพที่ 4)

Lisa Solomon

ศิลปะของศิลปินคือการทดลอง เช่นเดียวกับนักวิทยาศาสตร์ที่ดี ที่มีการตั้งคำถามและทำการ วิจัย การเชื่อมโยงพื้นฐานของการฝึกวาดภาพร่วมกับวิธีการทางวิทยาศาสตร์ ศิลปินใช้วิธีการ ผสมผสานแนวคิดกับวัสดุและการปฏิบัติงานในการรวมกันเพื่อตอบสนองแนวความคิด เป็นผลงาน 2 มิติ และ 3 มิติ ผลงานส่วนมากแสดงบนผนัง ในตำแหน่งที่ไม่แน่นอน ความคิดของศิลปินมีหลายมิติ ศิลปินใช้แรงบันดาลใจมาจากสภาพแวดล้อมในชีวิตประจำวัน รวมทั้งชาติกำเนิดในฐานะที่เป็นครึ่งหนึ่งของชาวญี่ปุ่นครึ่งหนึ่งของชาวยิวผิวขาวชาวยุโรป Caucasian การผสมเผ่าพันธุ์เป็นส่วนหนึ่งของดีเอ็นเอของศิลปิน ศิลปินรับแนวทาง งานหัตถกรรมที่ทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยมือมาจากคุณยาย โดยมักเลือกที่จะใช้ดัก เย็บ ปัก ถัก ร้อย การทำปม ฯลฯ ในการทำงานของศิลปินจึงมีการดักโครเชต์ เป็นรูปทรงกลม แทนเชือกโรค ปักเป็นเตียงนอนด้วยเส้นด้ายเพื่อแสดงความเป็นมาและความหมายของวัสดุ

เหล่านี้เป็นส่วนสำคัญในการทำงาน งานของศิลปินอยู่ในศิลปะร่วมสมัยและเป็นการวาดภาพ โดยการใช้ด้ายและวัสดุหัตถกรรม (ART + CRAFT) จนเกิดเป็นช่องว่างและพื้นที่ที่น่าสนใจ การทำซ้ำ เพราะศิลปินสนใจในแนวคิดเกี่ยวกับระยะทาง - ชั่วโมงหรืออวกาศเชิงจุลภาค (ทั้งที่เป็นตัวอักษรและเป็นรูปเป็นร่าง เรียกความคิดของหน่วยความจำเนื้อเรื่องเป็นเวลาและแม้กระทั่งความเศร้าโศก ศิลปินใช้ด้ายในการเชื่อมต่อเพื่อแสดงความสัมพันธ์ในการทำ เครื่องหมายเวลาและระยะทางเพื่อเน้นความปรารถนาที่ศิลปินรู้สึกในช่วงเวลาที่ผ่านไป (ภาพที่ 5)

Megan Whitmarsh

เป็นศิลปินชาวอเมริกันที่อาศัยอยู่ใน Los Angeles, California ได้รับ MFA จากมหาวิทยาลัย New Orleans และ BFA จาก Kansas City Art Institute ทั้งในภาพวาด การทำงานส่วนใหญ่กับสิ่งทอ Whitmarsh ใช้การเย็บปักถักร้อยมือเพื่อประดิษฐ์เลียนแบบของส่วนบุคคล และสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม โดยการสร้างสรรค์ผลงานลงบนผืนผ้า และปักด้วยเส้นด้ายสีต่าง ๆ ตามจินตนาการที่ศิลปินนึกสนุก แสดงถึงวัฒนธรรมป๊อปร่วมสมัยของยุค 70 และยุค 80 ในวัยเด็กของศิลปิน ผลงานการวาดภาพประกอบ ที่ตัดต่อวัสดุและการปักให้เกิดเป็นภาพ ที่เน้นรายละเอียดคล้ายการวาดการ์ตูน (ภาพที่ 6)

สรุป

การสร้างสรรค์ผลงานชุดจิตรกรรมสื่อผสม เย็บปักถักร้อย ทอ ดุนนูน ย้อมเส้นใย ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากลูกอ้อทิสติกนั้น มีการสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบขั้นตอน เพื่อให้การสร้างสรรค์มีคุณภาพตรงตามหลักการแนวคิดมากที่สุด โดยคัดเลือกเทคนิคทางหัตถกรรม การเย็บด้วยมือ การปักด้วยมือ งานถักโครเชต์ งานปักดุนนูน การใช้สีย้อมเส้นใย เพื่อให้เส้นใยเกิดคุณลักษณะตามวัตถุประสงค์การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ที่แสดงออกถึงผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตน รวมทั้งได้รับการยอมรับในวงกว้างให้เห็นถึงความสามารถในการสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการศิลปะบำบัดกับลูกอ้อทิสติก

จากการศึกษาพบว่า เด็กแสดงออกทางศิลปะเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงสภาวะของอารมณ์ ตลอดจนจนความรู้สึกที่มีผลกระทบจากสิ่งต่าง ๆ มากมายหลายลักษณะ เด็กสามารถถ่ายทอดความคิดหรือระบายความรู้สึกของเขาได้เต็มที่โดยการสร้างสัญลักษณ์ลงในภาพวาดของเขาอย่าง

เสรี และตรงไปตรงมา การสร้างสัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายมีลักษณะง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน เรื่องราวที่นำมาแสดงในภาพล้วนมาจากประสบการณ์จากความทรงจำ จินตนาการและการเรียนรู้ของลูกทั้งสิ้น ลูกจะใช้ความคิดฝันที่สร้างขึ้นเองแสดงความรู้สึกนึกคิดนั้นออกมา ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า การแสดงออกทางศิลปะ ทั้งด้านรูปทรงที่บิดเบี้ยว ยืด หด ตัดทอน เส้นที่ขีดลากอย่างรุนแรงจับปล้น ขอบเขียนซ้ำ ๆ ใช้สีรุนแรงตัดกัน วาดเฉพาะสิ่งที่ตนเองสนใจ มีอิสระในการวาดและถ่ายทอดทางความคิด ไม่มีหลักการจัดองค์ประกอบภาพ เพราะไม่ยึดติดกับทฤษฎีทางศิลปะ เด็กมักอยู่ในโลกของตนเองโดยไม่สนใจต่อผู้คนและสภาพแวดล้อม ผลงานมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวรายบุคคล จนทำให้เกิดความน่าสนใจและมีคุณค่าในเชิงศิลปะ และเรียงร้อยด้วยเทคนิคการดักโครเซตของผู้เป็นแม่ สอดผสานเชื่อมโยงกันหลอมรวมใจจนเป็นหนึ่งเดียว รวมทั้งเผยแพร่ให้เห็นถึงความสามารถตามศักยภาพของเด็กออทิสติก ให้สังคมได้รับรู้และเปิดโอกาสให้ผู้ปกครองใช้กิจกรรมทางศิลปะเพื่อช่วยพัฒนาเด็กออทิสติกได้อีกทางหนึ่ง (ภาพที่ 7-12)

เว็บไซต์

- 1 อุมาพร ตระกูลสมบัติ, *ช่วยลูกออทิสติก*, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ: ชันตราการพิมพ์, 2554).
- 2 ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา, *ศิลปะบำบัดในเด็กพิเศษ* (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์พญา, 2554).
- 3 กระทรวงศึกษาธิการ, *แนวทางการจัดการศึกษาสำหรับเด็กออทิสติก* (กรุงเทพฯ: ครูสภาลาดพร้าว, 2542).
- 4 Paul Torrance, *Creativity and Learning*. The MIT Press on behalf of American Academy of Arts & Sciences Stable : New York, 1965. 663-681.
- 5 C. G. Jung, *On the Nature of the Psyche*, (London: Ark Paperbacks, 1947).
- 6 ผุสดี ภูอินทร, *คุณค่าของความคิดสร้างสรรค์*, (กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2525).
- 7 Drevdahl, *Creativity Quotient: CQ 1960*. Accessed May 18, 2013. Available from <https://bmoomoo.wordpress.com>
- 8 วิรุณ ตั้งเจริญ, *ศิลปะหลังสมัยใหม่* (กรุงเทพฯ: สันติศิริการพิมพ์, 2547).
- 9 C. Spearman, "The Nature of 'Intelligence' and the Principles of Cognition, 1923". *The American Journal of Psychology*. 36 ,1 : 140-145.
- 10 Ogden, R. M.; Spearman. The Nature of 'Intelligence' and the Principles of Cognition. *The American Journal of Psychology*: New York, 1963. 140-145. doi:10.2307/1413513,1963.
- 11 เรื่องเดียวกัน, 149.
- 12 Leslie Koch, *Art Around the Park' brings colorful murals to the East Village* (Los Angeles: Taschen, 2010).

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. แนวทางการจัดการศึกษาสำหรับเด็กออทิสติก. กรุงเทพฯ: ศูนย์สภาลาดพร้าว, 2542.
- ชัยณรงค์ เจริญพานิชย์กุล. พัฒนาเด็กด้วยศิลปะ. กรุงเทพมหานคร: แปลนพับลิชชิ่ง, 2533.
- ขลุฑ นิมเสมอ. องค์ประกอบทางศิลปะ. กรุงเทพฯ: บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2537.
- ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา. ศิลปะบำบัดในเด็กพิเศษ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์พญา, 2554.
- หม่อมหลวง นิพาดา เทวกุล. ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking). เข้าถึงเมื่อ 5 มีนาคม 2558, เข้าถึงได้จาก https://pirun.ku.ac.th/~agrpct/lesson1/creative_thinking.html
- นวลแข ปาลิวณิช. ความรู้เรื่องผ้าและเส้นใย. กรุงเทพฯ: ฟันนี่พับลิชชิ่ง, 2536.
- ผุสดี ภูอินทร์. คุณค่าของความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2525.
- เมตตา สุวรรณศร. "เส้นใยแห่งความรักของแม่" วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2560.
- เมตตา สุวรรณศร. "การศึกษาเปรียบเทียบภาพวาดของเด็กปกติกับเด็กออทิสติก บทความที่ 1: อายุระหว่าง 4-5 ปี." วารสารศิลป์ พีระศรี คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร 2,2 (มีนาคม 2558).
- เมตตา สุวรรณศร. หนังสือแสดงงานวิทยานิพนธ์สถาบันเทคโนโลยีรัตนโกสินทร์, 2558.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. ศิลปะหลังสมัยใหม่. กรุงเทพฯ: สันติศิริการพิมพ์, 2547.
- สุภาวดี จันทวานิช. ทฤษฎีสังคมวิทยา. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2557.
- อุมาพร ตรังคสมบัติ. ช่วยลูกออทิสติก. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ชันตราการพิมพ์, 2554.
- อุไรวรรณ ภารดี (ปิติ มณียากุล). ร้อยเรียงผ้าดัก. กรุงเทพฯ: บริษัททวีพรัน, 2555.
- Author(s): E. Paul Torrance. Reviewed work(s) Source: Daedalus, Vol. 94, No. 3, Creativity and Learning pp. 663-681. Published, 1965.
- Drevdahl. Creativity Quotient: CQ 1960. Accessed May 18, 2013. Available from <https://bmoomoo.wordpress.com/>.
- Danto, Arthur C. Embodied Meanings: Critical Essays & Aesthetic Meditations . New York : Farrar Straus Giroux, 1994.
- Jung, C. G. On the Nature of the Psyche. London: Ark Paperbacks, 1947.

- JOKKA. [pseud]. *The yarn sculpture: Olek - AgataOleksiak*. Accessed June 17, 2013. Available from <http://flexiblefashio1.blogspot.com/2013/06/artist-olek-agata-oleksiak-crocheted.html>.
- Leslie Koch. *'Art Around the Park' brings colorful murals to the East Village*. Los Angeles: Taschen, 2010.
- Lisa Solomon. *interview: Being "in-between" contemporary textile art*. Accessed April 6, 2013. Available from <http://www.textileartist.org/lisa-soloman-interview/>
- Megan Whitmarsh. *Originality, Observer Media: Design Observer : (Audio Interview)* Accessed April 8, 1913. Available from https://en.wikipedia.org/wiki/Megan_Whitmarsh.
- Ogden, R. M.; Spearman, C. (1925). "The Nature of 'Intelligence' and the Principles of Cognition, 1923". *The American Journal of Psychology*. 36 (1): 140—145. doi:10.2307/1413513,1963.



ภาพที่ 1

ภาพผลงานสร้างสรรค์ของลูกออทิสติก ด.ช.ฉัตรกร สุวรรณศรี อายุ 10 ปี

- | | | |
|----------------------------|--------------------------|-------------------------|
| (ก) ภาพนกกาสีดำ | (ข) บ้านของกะทิ | (ค) ภาพนกฟลามิงโก |
| (ง) ไปเที่ยวบ้านน้ำผ่านธาร | (จ) นกแก้วจัมโบ้กับชีซ่า | (ฉ) ตำรวจจะมาจับเด็กเถร |
| (ช) นกฟีน | (ซ) บ้านของชู้ก้า | (ณ) จัมโบ้ของตาเต้ |

ที่มา: ผู้วิจัย

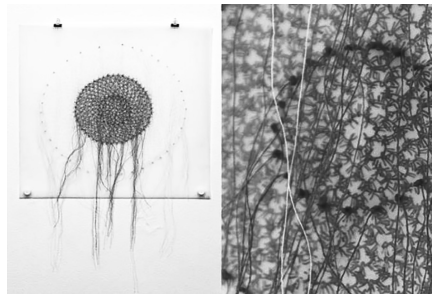
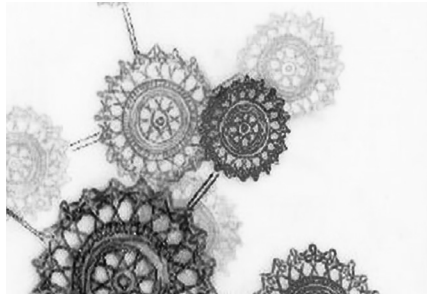


ภาพที่ 2 (ซ้าย)

ศิลปินในกลุ่ม Yarn Bombing, การถักคลุมวัตถุและต้นไม้ตามที่สาธารณะ, 2011, Crochet.
ที่มา: Mandy Moore and Leanne Prain, Yarn Bombing (Korea : vancouver, 2011), 25.

ภาพที่ 3 (ขวา)

Agata Oleksiak, (false apartment), 2009 AD. Installation, Christopher Henry Gallery
ที่มา: freshamericanstyle, Rebecca's Crochet Blog, Yarn bomber, Olek, has a show downtown, accessed April 9, 2014, available from <http://www.freshamericanstyle.com/01decorating/knitwi>



ภาพที่ 4 (ซ้าย)

Richard Saja Title : Toile Tats line

Media : Hand embroidery Material : linen

ที่มา: ผู้วิจัย

ภาพที่ 5 (ขวามือและขวาล่าง)

Lisa Solomon Title : Doily Drawing: Pilot Wheel

Media : Mixedmedia drawing Material : Coloured pencil. Watercolour.Thread

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 6 (บน)

Megan Whitmarsh Title : PINK MATTERHORN

Media : Hand embroidery Material : Polished cotton.

ที่มา: Wikipedia, Megan Whitmarsh, PINK MATTERHORN, Accessed April 2.

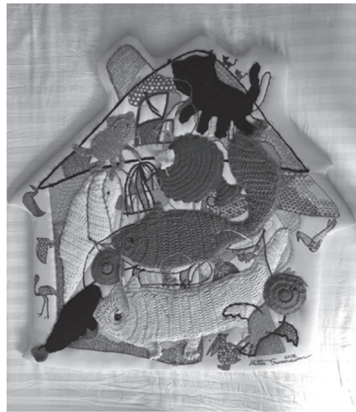
Available from https://en.wikipedia.org/wiki/Megan_Whitmarsh

ภาพที่ 7 (ล่าง)

ชื่อภาพ นักในกรงตากฝน ขนาด 80 X 100 ซม.

เทคนิค เย็บ ปัก ถัก ทอ ดุนนูน ย้อมเส้นใย

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 8 (ซ้าย)

ชื่อภาพ นกแก้วจัมโบ้กับซีซ่า ขนาด 80 X 100 ซม. เทคนิค เย็บ ปัก ถัก ทอ ดุนนูน ย้อมเส้นใย

ที่มา: ผู้วิจัย

ภาพที่ 9 (ขวาบน)

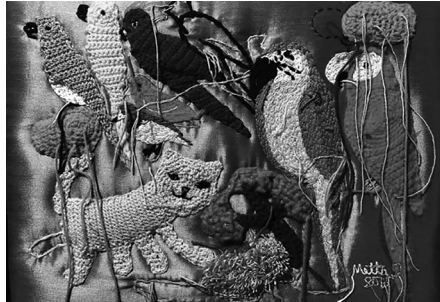
ชื่อภาพ แมวที่บ้านดาเต้ ขนาด 80 X 100 ซม. เทคนิค เย็บ ปัก ถัก ทอ ดุนนูน ย้อมเส้นใย

ที่มา: ผู้วิจัย

ภาพที่ 10 (ขวาล่าง)

ชื่อภาพ บ้านของกะทิ ขนาด 90 X 100 ซม. เทคนิค เย็บ ปัก ถัก ทอ ดุนนูน ย้อมเส้นใย

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 11 (บน)
ชื่อภาพ สนวนกของตาเต้ ขนาด 50 X 100 ซม.
เทคนิค เย็บ ปัก ถัก ทอ ดุนนูน ย้อมเส้นใย
ที่มา: ผู้วิจัย

ภาพที่ 12 (ล่าง)
ชื่อภาพ โลกของตาเต้ ขนาด 50 X 100 ซม.
เทคนิค เย็บ ปัก ถัก ทอ ดุนนูน ย้อมเส้นใย
ที่มา: ผู้วิจัย

นโยบายศิลปะสาธารณะ 1% โดยรัฐบาลไต้หวัน

ภวนีพล อภิชาติสกุล

บัณฑิตวิทยาลัย สาขาทฤษฎีศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



คำสำคัญ ศิลปะสาธารณะ การจัดการ นโยบายศิลปะ

บทคัดย่อ

"ศิลปะสาธารณะเป็นประเภทงานทัศนศิลป์ที่มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วที่สุดในไต้หวัน" ปรากฏการณ์ดังกล่าวเป็นปรากฏการณ์สำคัญต่อวงการศิลปะร่วมสมัยในไต้หวันและถือเป็นประเด็นที่ไม่เพียงมีคุณค่าแค่การศึกษาในแง่ศิลปะร่วมสมัยเท่านั้น หากแต่ยังเกี่ยวข้องกับศาสตร์ด้านการจัดการทางด้านศิลปะและนโยบายศิลปะของภาครัฐอีกด้วย โดยรัฐบาลไต้หวันได้ออกกนนโยบายศิลปะสาธารณะ 1% ผ่านร่างกฎหมาย "Cultural and Art Reward Act" ในปีคริสต์ศักราช 1992 เพื่อเป็นการการันตีการอุดหนุนสนับสนุนศิลปะสาธารณะให้เติบโตอย่างต่อเนื่อง กฎหมายดังกล่าวได้กำหนดให้ทุกโครงการก่อสร้างของรัฐบาล ต้องแบ่ง

ร้อยละหนึ่งของงบประมาณทั้งหมด มาใช้ในโครงการจัดหาและติดตั้งงานศิลปะสาธารณะให้กับพื้นที่สาธารณะ โดยวิธีการดำเนินการจัดการและพัฒนาการของนโยบายการจัดการสนับสนุนศิลปะสาธารณะดังกล่าวมีความน่าสนใจต่อการศึกษาในวิชาทฤษฎีศิลป์ โดยเฉพาะสาขาการจัดการศิลปะและนโยบายศิลปะ

ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการเก็บข้อมูลเชิงเอกสารและการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการในนโยบายศิลปะสาธารณะโดยรัฐบาลได้หวั่นเป็นเครื่องมือหลักในการศึกษา นอกจากนี้ยังได้ลงพื้นที่จริงเพื่อการเยี่ยมชมงานศิลปะสาธารณะในนครไทเป ผลจากการศึกษา พบว่านโยบายศิลปะสาธารณะโดยรัฐบาลได้หวั่นได้ทำให้มีการเพิ่มจำนวนของศิลปะสาธารณะไปทั่วทั้งเกาะไต้หวัน โดยเฉพาะในเมืองใหญ่ เช่น นครไทเป นอกจากนี้พบว่า รูปแบบและนิยามของศิลปะสาธารณะในนโยบายดังกล่าวยังมีความเชื่อมโยงไม่เพียงกับพัฒนาการของศิลปะร่วมสมัย แต่ยังเกี่ยวข้องกับคุณสมบัติของศิลปะสาธารณะในศาสตร์หรือแง่มุมอื่น ๆ ที่ต่างได้มีส่วนในการบ่มเพาะลักษณะเฉพาะของงานศิลปะสาธารณะในแต่ละที่ สะท้อนถึงอุดมคติทางการเมืองและเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาตินั้น ๆ โดยลักษณะเด่นของศิลปะสาธารณะโดยรัฐบาลได้หวั่นพบว่ามีกรยึดโยงกับระเบียบการจัดการศิลปะของรัฐ โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานการจัดการหรือจัดสร้างงานศิลปะสาธารณะที่ค่อนข้างรัดกุม อย่างไรก็ตาม นโยบายศิลปะสาธารณะโดยรัฐบาลได้หวั่นก็เปิดกว้างพอให้บุคคลใดก็ได้เข้าเป็นศิลปินผู้สร้างงานศิลปะสาธารณะโดยไม่จำกัดเชื้อชาติหรืออาชีพ ทั้งระดับมืออาชีพและศิลปินมือสมัครเล่น โดยผ่านวิธีการคัดเลือกงานศิลปะที่มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของสาธารณะเป็นหลัก นอกจากนี้พบว่าชิ้นงานศิลปะสาธารณะยังสะท้อนแนวหรือรูปแบบศิลปะที่มุ่งสู่แนวคิดชุมชนนิยมและมักมีความเกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อม วัฒนธรรมทั้งในด้านรูปแบบ เนื้อหาของงานศิลปะ รวมทั้งกิจกรรมทางศิลปะต่าง ๆ ที่สนับสนุนการศึกษาและการมีส่วนร่วมของสาธารณชนทั่วไป สุดท้าย พบว่านโยบายศิลปะสาธารณะยังสร้างการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นรูปธรรมในเชิงบวกต่อภูมิสถานะของวงการศิลปะร่วมสมัยในไต้หวันในวงกว้าง โดยถือว่าได้บรรลุจุดมุ่งหมายในการยกระดับมาตรฐานทางอาชีพด้านศิลปะ ผ่านการสนับสนุนศิลปินและกลุ่มอาชีพที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการจัดการศิลปะ นอกจากนี้ยังได้เพิ่มพูนสุนทรียภาพแก่พื้นที่สาธารณะด้วยชิ้นงานศิลปะสาธารณะต่าง ๆ

เป้าหมายนโยบายศิลปสาธารณะ

นโยบายศิลปสาธารณะนั้นไม่เพียงมีความเชื่อมโยงกับพัฒนาการของศิลปะร่วมสมัย หากแต่ยังมีความเชื่อมโยงกับ แนวคิดเรื่องพื้นที่สำหรับศิลปะ เพราะศิลปะสาธารณะได้เข้าไปใช้พื้นที่สาธารณะโดยศิลปินอาจเข้าไปใช้พื้นที่นั้น ๆ ในการสร้างสรรค์งานโดยตรง หรือในอีกแง่หนึ่ง พื้นที่สาธารณะก็ได้ถูกจัดการให้ใช้เป็นที่สำหรับการจัดแสดงงาน โดยในทั้งสองกรณี ภาครัฐได้เข้ามาเป็นผู้อุปถัมภ์สนับสนุนศิลปินหรือเป็นผู้เข้าจัดการพื้นที่สาธารณะหรือกำหนดนโยบายต่าง ๆ สำหรับโครงการศิลปสาธารณะ

ตั้งแต่อดีตกาล ศิลปสาธารณะมักถูกเข้าใจว่าเป็นงานเชิงประติกรรมลอยตัวที่ติดตั้งตามจุดริศหรือศูนย์กลางของเมืองใหญ่ จนอาจกล่าวได้ว่าเป็นลักษณะหรือรูปแบบของงานศิลปสาธารณะที่บุคคลทั่วไปคุ้นเคย โดยศิลปสาธารณะประเภทประติมากรรมรูปปั้นหรืออนุสาวรีย์ ถือเป็นรูปแบบศิลปสาธารณะแห่งยุคบุกเบิก ที่แม้แต่คนทั่วไปในยุคปัจจุบันสามารถนึกถึงได้ โดยสามารถย้อนกลับไปถึงอารยธรรมเก่าแก่ อย่างเช่น อียิปต์ จีนโบราณ เป็นต้น ผู้อุปถัมภ์การจัดสร้างงานศิลปะหรือผู้อุปถัมภ์ศิลปินมักจะเป็นผู้นำทางการเมืองหรือผู้ทรงอิทธิพลในพื้นที่ดังกล่าว อย่างไรก็ตาม ภายหลังจากแนวคิด “ศิลปะเพื่อศิลปะ” และปรากฏการณ์ศิลปะสมัยใหม่ได้เริ่มขึ้นในโลกตะวันตก ตั้งแต่สงครามโลกครั้งที่หนึ่งจนถึงสงครามโลกครั้งที่สองได้มีพัฒนาการต่อเนื่องจนมาถึงยุคปัจจุบัน รูปแบบของศิลปสาธารณะจึงไม่ได้มีเพียงอนุสาวรีย์รูปปั้น หรือรูปหล่อสำริด แต่ยังมีรูปแบบที่มีวิวัฒนาการสอดคล้องไปกับรูปแบบศิลปะร่วมสมัย หรือ ศิลปะสมัยใหม่

ในยุคเดียวกัน ยังมีการเปลี่ยนแปลงของแหล่งเงินอุปถัมภ์ที่สนับสนุนศิลปินในการสร้างสรรค์งานศิลปสาธารณะ จากอดีตที่จะมีผู้นำทางการเมืองหรือชนชั้นสูงและชนชั้นปกครองเป็นผู้อุปถัมภ์เป็นรายบุคคลไป ในปัจจุบัน ระบบของรัฐได้มีกลไกเข้ามาทดแทนการอุปถัมภ์ศิลปินแบบรายบุคคล ด้วยการคิดค้นนโยบายในการจัดการพื้นที่สำหรับศิลปะ มีระเบียบปฏิบัติจนกระทั่งเป็นร่างกฎหมายที่ชัดเจน โดยประเทศที่เป็นผู้บุกเบิกนโยบายการจัดการด้านวัฒนธรรม ศิลปะ ตลอดจนนโยบายสำหรับศิลปสาธารณะเป็นประเทศแรก ๆ คือ ประเทศฝรั่งเศส โดยกฎหมาย “Percent for Art Provisions” ได้ริเริ่มขึ้นตั้งแต่ปีคริสต์ศักราช 1950 นโยบายศิลปะของฝรั่งเศสไม่ได้หยุดพัฒนา ยังมีพัฒนาการรูปแบบแนวคิดการจัดการศิลปสาธารณะอย่างต่อเนื่อง และยังส่งอิทธิพลต่อการริเริ่มพัฒนาศิลปะสาธารณะในลักษณะคล้าย ๆ กัน ในอีกหลายประเทศทั้งในทวีปยุโรปและอเมริกา เป็นต้น ²

เช่นเดียวกับประเทศในตะวันตก ทั้งยุโรปและอเมริกา ที่ต่างมีอิทธิพลทางการเมืองและวัฒนธรรมต่อกัน ตามกระแสโลกาภิวัตน์ (Globalisation) ประเทศได้หัวนั้นได้รับอิทธิพลทางความคิดจากนโยบายศิลปสาธารณะจากโลกตะวันตก โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ประเทศสหรัฐอเมริกา ที่มีออกและบังคับใช้นโยบายศิลปสาธารณะ ที่รู้จักกันในนาม "Percentage for Art" ในหลาย ๆ รัฐ โดยได้ริเริ่มครั้งแรกในรัฐออลิงตัน ในปีคริสต์ศักราช 1959³ โดยลักษณะสำคัญของศิลปะสาธารณะในอเมริกา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ศิลปะสาธารณะที่พบในมหานครใหญ่ ตัวอย่างเช่น นิวยอร์ก จะมีความดึงดูดความสนใจผู้ชม ที่อาจเป็นพลเมืองที่พำนักในเมือง หรือนักท่องเที่ยว นอกจากนี้ศิลปะสาธารณะยังมีความแปลกใหม่ ไม่หยุดนิ่ง และที่สำคัญ ศิลปะสาธารณะนั้นมีความสัมพันธ์กับแนวทางการพัฒนาการของรูปแบบ แนวคิด รวมถึงกระแสนิยมด้วยเช่นกัน⁴

จากข้างต้น จะพบว่าศิลปะสาธารณะสามารถย้อนกลับไปได้ไกลถึงสมัยโบราณ ที่รูปแบบศิลปสาธารณะมักจะปรากฏในรูปงานประติกรรมเป็นหลัก เช่น รูปปั้นอนุสาวรีย์ หน้าทีของงานศิลปะสาธารณะแต่เดิมนักจะถูกใช้เพื่อแสดงสัญลักษณ์ทางอำนาจการปกครอง โดยผู้อุปถัมภ์ศิลปินมักจะเป็นชนชั้นปกครองหรือผู้กุมอำนาจการปกครองในสมัยนั้น ๆ จนกระทั่งเมื่อเข้าสู่ยุคศิลปะสมัยใหม่ ปรากฏการณ์ "ศิลปะเพื่อศิลปะ" ได้เปิดช่องให้ศิลปะสมัยใหม่ได้พัฒนาจนมีเอกลักษณ์และแนวทางการพัฒนาการที่ชัดเจน และนับแต่สมัยหลังคริสต์ศตวรรษที่ 20 ศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop Art) และ ศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art) ได้เปลี่ยนประติมากรรมสมัยใหม่และร่วมสมัย ให้มีความสร้างสรรค์ ที่มีพลังกระตุ้นให้น่าตื่นเต้นขึ้น ผ่านการใช้เทคนิคที่หลากหลายกับประติมากรรมบนพื้นที่สาธารณะ จึงอาจกล่าว⁵ ได้ว่าปรากฏการณ์ศิลปะเพื่อศิลปะส่งผลทำให้ศิลปะสาธารณะมีนิยามที่กว้างขึ้นและหลากหลายขึ้นกว่าในอดีต เปลี่ยนแปลงไปตามกาลสมัยและมีความเชื่อมโยงกับงานทัศนศิลป์อื่น ๆ ในบริบทของศิลปะร่วมสมัย

นอกจากนี้ ต้นเหตุประการสำคัญที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงนิยามคำว่าศิลปะสาธารณะ นั้นคือ ขบวนการจัดการและสนับสนุนศิลปะร่วมสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับวงการศิลปะร่วมสมัยเช่นกัน การจัดการและการสนับสนุนศิลปะร่วมสมัยก็มีส่วนในการสร้างนิยามใหม่ให้กับศิลปะสาธารณะ เนื่องจากศิลปะสาธารณะนั้นเข้าไปตั้งอยู่ในสถานที่สาธารณะ ทำให้พื้นที่สาธารณะนั้นกลายเป็นพื้นที่จัดแสดงผลงานศิลปะโดยปริยาย ถือเป็นลักษณะเฉพาะของศิลปะสาธารณะ ลักษณะเฉพาะดังกล่าวของศิลปะสาธารณะ นอกจากจะมีนัยยะด้านการจัดการพื้นที่ทางศิลปะและการอุปถัมภ์หรือการสนับสนุนการสร้างสรรคงานศิลปะของศิลปินในวงการศิลปะร่วมสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป ยังแสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่างศิลปะ

สาธาณะกับศาสตร์ด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่สาธารณะ โดยเฉพาะสถาปัตยกรรม ทั้งในแง่การจัดการผังเมือง หรือ อิทธิพลของสถาปัตยกรรมที่มีต่องานประติกรรม เป็นต้น⁶

การจัดการพื้นที่ศิลปะได้เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยในอดีตก่อนยุคศิลปะสมัยใหม่ ศิลปะนั้นมีผู้อุปถัมภ์จากกลุ่มชนชั้นสูงและกลุ่มผู้มีอำนาจ จึงถูกจัดแสดงไว้ที่พำนักอาศัยของผู้อุปถัมภ์และหากผู้อุปถัมภ์นั้นมีอำนาจทางการเมือง หรือเป็นผู้มีตำแหน่งในระบบหรือสถาบันทางการเมืองก็จะเปิดโอกาสให้มีอำนาจในการนำงานศิลปะมาประดับตกแต่งบ้านเมืองหรืออาคารที่ตั้งสำคัญทางการเมือง เช่น รูปปั้นเทพเจ้ากรีก หรือเหล่ารูปปั้นฟาโรห์ของอียิปต์ ที่ปรากฏในวัดและสุสาน เป็นต้น การอุปถัมภ์ได้ดำเนินเรื่อยมาในรูปแบบดังกล่าว จนกระทั่งในยุคศิลปะสมัยใหม่ และในแนวคิด “ศิลปะเพื่อศิลปะ” ที่ได้พบกับการเกิดขึ้นของพื้นที่ของสถาบันศิลปะ (Institutionalised space) เป็นครั้งแรก ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า เป็นความพยายามทดแทนพื้นที่ทางศิลปะเดิมที่ลดลงอย่างมีนัยยะสัมพันธ์กับสัดส่วนการอุปถัมภ์ศิลปินโดยผู้อุปถัมภ์รายบุคคลในกลุ่มชนชั้นสูงและชนชั้นปกครองที่มีน้อยลง นอกจากนี้สภาพทางสังคมและการเมืองในประเทศตะวันตก ทั้งยุโรปและอเมริกา ในยุคหลังสงครามโลกครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 ซึ่งในด้านหนึ่ง ก่อให้พัฒนาการของความเคลื่อนไหวของศิลปะสมัยใหม่หยุดชะงักและไม่ต่อเนื่อง และในอีกด้านหนึ่ง ความเสียหายของบ้านเมืองและชุดผลงานศิลปะที่ถูกทำลายจากภาวะสงคราม อาจเป็นปัจจัยสำคัญที่ผลักดันทำให้ภาครัฐมีความจำเป็นเข้ามา สนับสนุนและจัดการศิลปะและพื้นที่ศิลปะ ตัวอย่างเช่น จากสถิติการจัดสรรงบประมาณหรือกองทุนสำหรับการจัดนิทรรศการในสหราชอาณาจักรช่วงปี 1960 ถึงปี 2001 โดยศึกษากลุ่มตัวอย่าง พบว่ามีจำนวนภัณฑารักษ์เพิ่มขึ้นถึง 300% แสดงให้เห็นถึงการสนับสนุนงบประมาณจากรัฐบาลให้การสนับสนุนการจัดกิจกรรมทางศิลปะและพื้นที่สำหรับศิลปะ⁷

นอกจากสภาพของเมืองที่เสียหายจากสงคราม ภายหลังยังพบปรากฏการณ์ต่อต้านอุตสาหกรรม ที่เริ่มขึ้นในกลุ่มประเทศอุตสาหกรรมในยุโรปตะวันตกก่อน การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวส่งผลต่อแนวคิดและแนวทางการดำเนินนโยบายทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม วัฒนธรรม ทำให้รัฐบาลในประเทศต่าง ๆ มีความตื่นตัว ตัวอย่างเช่น ในประเทศอังกฤษ รัฐบาลได้มุ่งสร้างแผนการบริหารและจัดการศิลปะให้เข้าไปเกี่ยวข้องกับนโยบายการซ่อมแซมหรือฟื้นฟูเขตเสื่อมโทรมของเมือง (Urban Regeneration) และแผนการสนับสนุนธุรกิจการท่องเที่ยว โดยเน้นไปหน่วยงานที่ดำเนินกิจกรรมด้านศิลปะ เช่น การสร้างพิพิธภัณฑ์ในระดับส่วนท้องถิ่นมากขึ้น จะเห็นว่า ภาครัฐได้ใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือให้การเพิ่มสุนทรียภาพและจรรโลงใจ ให้กับสังคมหลังอุตสาหกรรม (Post Industrialized Society)

โดยศิลปะสาธารณะอาจถือเป็นประเภทหรือรูปแบบของงานศิลปะที่มีความเกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ดังกล่าวโดยตรง กระบวนการจัดการหรือแนวการทำงานของภัณฑรักษ์จะมีเข้าไปเกี่ยวกับเรื่องราวหรือเนื้อหาในงานศิลปะที่ได้รับความสนใจในนิทรรศการและงานศิลปะก็จะมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ลักษณะงานจะมีการสื่อสารกับผู้ชม คล้ายเป็นการเปิดบทสนทนา (Dialogue) ที่เปิดรับการตีความจากผู้ชมมากขึ้น และยังมีลักษณะการให้อารมณ์ความสนุกสนานมาเป็นองค์ประกอบในการคิดออกแบบและจัดการนิทรรศการหรือแม้แต่ในการสร้างสรรค์หรือคัดเลือกตัวงานศิลปะมาจัดแสดง โดยเชื่อว่า การไปพิพิธภัณฑสำหรับคนรุ่นใหม่เหมือนกับการออกไปเที่ยวข้างนอก⁸

โดยผลงานศิลปะสาธารณะที่ผู้เขียนนำมากล่าวถึงในการศึกษาวิจัยและบทความ จะเป็นผลงานศิลปะสาธารณะในยุคหลังศิลปะสาธารณะสมัยใหม่เป็นหลัก มีรูปแบบที่หลากหลายและได้รับอิทธิพลจากศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัย นอกจากนี้ยังเป็นผลงานศิลปะสาธารณะที่ได้มาจากการดำเนินนโยบายของภาครัฐ กล่าวคือ เป็นผลงานที่ได้รับการสนับสนุนเงินทุนจากรัฐและผ่านขั้นตอนการจัดการตามระบบรัฐในประเทศหรือเมืองนั้น ๆ และด้วยเหตุนี้เอง อาจมองได้ว่า ศิลปะสาธารณะในการศึกษาคำครั้งนี้ นั้นไม่เพียงมีหน้าที่หรือคุณค่าแบบศิลปะทางสุนทรียศาสตร์เพียงอย่างเดียว แต่หน้าที่ ประโยชน์ของศิลปะสาธารณะสามารถนำไปเชื่อมโยงกับศาสตร์ด้านอื่น ๆ อันเกี่ยวกับนโยบายของรัฐ ตัวอย่างเช่น การพัฒนาทัศนียภาพของพื้นที่หรือซ่อมแซมส่วนเสื่อมโทรมของเมืองผ่านการลงทุนและการท่องเที่ยวหรือ เพื่อการเพิ่มและค้นหาเอกลักษณ์หรือจุดเด่นให้ชุมชน เพื่อช่วยเหลือสาธารณะในการบริหารจัดการพื้นที่สาธารณะ⁹ เป็นต้น

นโยบายศิลปะสาธารณะ 1% โดยรัฐบาลไต้หวัน

จากการศึกษานโยบายศิลปะสาธารณะในงานวิจัยครั้งนี้ได้แบ่งออกเป็นสองมิติใหญ่ มิติแรกคือ การศึกษาพัฒนาการของวงการศิลปะร่วมสมัยในประเทศไต้หวัน ในช่วงเวลาระหว่างที่มีการนำนโยบายศิลปะสาธารณะในไต้หวัน และมิติต่อมา คือ พัฒนาการและรายละเอียดสำคัญของนโยบายศิลปะสาธารณะ โดยผู้เขียนได้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่มีต่อกันระหว่างพัฒนาการของศิลปะร่วมสมัยและพัฒนาการของนโยบายศิลปะสาธารณะ โดยสามารถอธิบายผ่านการพัฒนาการในสองมิติหลัก ที่ส่งผลต่อการพัฒนานโยบายศิลปะสาธารณะในประเทศไต้หวัน อันได้แก่ 1) พัฒนาการของวงการศิลปะร่วมสมัยในไต้หวัน และ 2) พัฒนาการของนโยบายศิลปะสาธารณะโดยรัฐบาลไต้หวัน

1 พัฒนาการของวงการศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทยได้หวั่น

วงการศิลปะร่วมสมัยในไต้หวัน เช่นเดียวกับในทุก ๆ ประเทศนั้น มีความเกี่ยวข้องกับสภาพทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจและวัฒนธรรมอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ วงการศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทยได้หวั่นก็เช่นกัน มีแนวทางพัฒนาการที่น่าสนใจอยู่หลาย ในหลาย ๆ ช่วงเวลาได้มีผลโดยตรงต่อพัฒนาการเชิงรูปแบบของงานศิลปะสาธารณะโดยตรง นอกจากนี้ยังมีศิลปินในวงการศิลปะร่วมสมัยหลาย ๆ คนยังมีส่วนร่วมต่อการเริ่มต้นของนโยบายศิลปะสาธารณะอย่างเป็นทางการ โดยในบทความเรื่อง “Three Approaches to Socially Engaged Art in Taiwan”¹⁰ โดย Lu Pei-Yi เขียนขึ้นในปีคริสต์ศักราช 2015 ได้มีการหยิบยกศิลปินร่วมสมัยที่ผลงานมีความโดดเด่น ในลักษณะที่สามารถสื่อหรือเป็นตัวแทนของแนวโน้มของศิลปะร่วมสมัยในช่วงนั้น ๆ อันเกี่ยวข้องกับศิลปะสาธารณะ

ก่อนมีการผ่านนโยบายศิลปะสาธารณะเป็นกฎหมายอย่างเป็นทางการอย่างเป็นทางการ เป็นช่วงที่ไต้หวัน มีรัฐบาลทหารและปกครองภายใต้กฎอัยการศึก (Martial Laws) เป็นเวลาที่สาธารณชนนั้นถูกควบคุมและสอดส่องอย่างเคร่งครัด การแสดงออกต่าง ๆ ทางศิลปะถือว่าเป็นการเคลื่อนไหวทางสังคมและมีอุปสรรคในการดำเนินการ ภายหลังจากเปลี่ยนแปลงทางการเมือง รวมถึงการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ ที่หยั่งรากลึกไปถึงการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้าง ทั้งด้านสังคมและเศรษฐกิจ โดยเหตุปัจจัยสำคัญในการเปลี่ยนแปลงครั้งนี้ คือ นโยบายการย้ายฐานการผลิตทางอุตสาหกรรมในไต้หวัน ไปสู่สาธารณรัฐประชาชนจีน ซึ่งทำให้ประชาชนฐานรากหรือชนชั้นแรงงานถูกเลิกจ้างงานเป็นจำนวนมาก อันมีผลต่อโครงสร้างทางสังคมของไต้หวันอย่างมาก อาจกล่าวได้ว่า ไต้หวันในช่วงยุคนี้ ได้เปลี่ยนจากสังคมที่ประชาชนฐานรากของตน ซึ่งเคยเป็นแรงงานสำคัญในระบบอุตสาหกรรมของประเทศมาสู่สังคมของประเทศหลังอุตสาหกรรมหรือประเทศพัฒนาแล้ว เหมือนกับประเทศในยุโรปหรือญี่ปุ่น โดยมีการเสาะหาแรงงานจากประเทศอื่น หรือในประเทศอื่นมาทดแทน จากปรากฏการณ์ดังกล่าว ส่งผลทำให้ศิลปินนำเหตุการณ์และผู้คนในช่วงการเปลี่ยนผ่าน นำมาเป็นหัวข้อในงานศิลปะและสืบเนื่องมาจากเนื้อหาของงานศิลปะนั้น มักเกี่ยวข้องกับประชาชนฐานราก และ ปัญหาเชิงสังคมและเศรษฐกิจ ทำให้งานศิลปะและศิลปินประเภทที่เกี่ยวกับสังคมมาอยู่ในกระแสนิยมอย่างอัตโนมัติ และหลาย ๆ ครั้ง ศิลปินได้ใช้สถานที่เปิด เพื่อเป็นที่สนใจแก่สาธารณชน แม้ว่าอยู่ภายใต้กฎหมายที่เคร่งครัดหรือระบบการปกครองที่ปิดกั้นและมีการจำกัดเสรีภาพการแสดงออกก็ตาม ศิลปินหลาย ๆ คนยังคงแสดงผลงานในที่สาธารณะได้

วู มา ลี (Wu Ma Li) ถือเป็นหนึ่งศิลปินที่ได้ร่วมบุกเบิกศิลปะสาธารณะในไต้หวัน โดยตั้งแต่ปลายทศวรรษคริสต์ศักราช 1980 เขาได้มีบทบาทสำคัญในการแนะนำรูปแบบศิลปะตะวันตก ทั้งรูปแบบและทฤษฎีมาสู่ประเทศไต้หวัน โดยในช่วงปลายทศวรรษคริสต์ศักราช 1990 งานของวู มา ลี จะมีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคม ซึ่งในหลายชิ้นงาน ได้กลายเป็นที่กล่าวขวัญ และสร้างกระแสวิจารณ์ในสาธารณชน ก่อให้เกิดการถกเถียงและการอภิปรายกันอย่างกว้างขวาง จนถึงขั้นมีการเผชิญหน้าระหว่าง ศิลปิน ผู้จัด ผู้ชม เจ้าหน้าที่รัฐ ซึ่งเป็นประชาชนในสังคม หรือ พื้นที่ที่งานศิลปะได้ไปจัดแสดงอยู่ ผลงานชิ้นสำคัญของเขาในช่วงปีคริสต์ศักราช “Art as Environment, a cultural action at the Plum Tree Creek (2010-2012)” เป็นชื่อของนิทรรศการของศิลปิน วู มา ลี ที่มีลักษณะเป็นการมองย้อนหรือบทสรุปทางความคิด เพื่อสะท้อนภาพความคิดและการตอบคำถามส่วนตัวของศิลปินที่เกี่ยวกับการเดินทางในฐานะศิลปินไต้หวันคนหนึ่ง ในช่วงเวลาที่ผ่านมามาตั้งแต่ปลายทศวรรษคริสต์ศักราช 1990 อีกงานหนึ่งที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะสิ่งแวดล้อม (Environment Art) เช่นกัน ภายใต้ชื่อ “Tropic of Center Environmental Art Action (2006-2007)” โดยจุดเด่นของงานชิ้นนี้ ได้เปลี่ยนงานประจำของเมืองให้กลายเป็นงานศิลปะสัมพันธ์ที่อาศัยการมีส่วนร่วมของผู้ชมงานศิลปะ สะท้อนแนวคิดของศิลปินที่ว่า “ศิลปินกลายเป็นประชาชนผู้อาศัยและผู้อาศัยเป็นศิลปิน” แสดงให้เห็นว่า ศิลปะได้เปลี่ยนจากเพียงเป็นแค่แนวคิดมาสู่การเปลี่ยนแปลงทางสังคม อีกทั้งยังเป็นการเน้นถึงวิธีและขบวนการแทนที่ผลลัพธ์และสร้างความสัมพันธ์และกิจกรรม เท่า ๆ กับหรือมากกว่าการสร้างชิ้นงานเพียงอย่างเดียว¹¹ ผลงานศิลปะของ วู มา ลี นั้นถือเป็นยังจับเรื่องเกี่ยวกับการเมืองและสิ่งแวดล้อม การเมืองและชุมชน โดยนอกจากจะเป็นผู้จัดและสร้างงานศิลป์ เขายังได้เป็นผู้ส่งเสริมและนำความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการของศิลปะร่วมสมัยรูปแบบใหม่ ๆ มาสู่วงการศิลปะร่วมสมัยของไต้หวัน โดยได้แปลหนังสือเกี่ยวกับศิลปะสาธารณะประเภทใหม่ ๆ เช่น ศิลปะชุมชน ศิลปะสัมพันธ์ เป็นต้น นอกจากนี้ ในปัจจุบัน พบว่า วู มา ลี ยังได้เข้าร่วมเป็นหนึ่งในคณะกรรมการผู้ตัดสินการประกวดคัดเลือกงานศิลปะสาธารณะระดับประเทศของไต้หวัน และยังเป็นผู้สนับสนุนกิจกรรมส่งเสริมการศึกษาผ่านโครงการศิลปะสาธารณะ¹²

ในช่วงสิบปีแรกหลังการเข้าสู่ปีคริสต์ศักราช 2000 หรือช่วงสหศวรรษใหม่ มีกระแสกลุ่มศิลปินหน้าใหม่ที่ยังมีอายุน้อยในไต้หวันเริ่มหันมสนใจปัญหาทางสังคมและการเมืองมากขึ้น แต่ได้แสดงออกมาผ่านแนวคิดเชิงปัจเจกนิยม หรือลักษณะภาวะอัตวิสัย โดยมีการให้นิยามใหม่ที่บรรยายถึงความรู้สึกของศิลปินที่เป็นคนรุ่นใหม่ และงานศิลปะของพวกเขา เช่น ศิลปะแห่งความความหงุดหงิดหรือความขบขันใจ (Art of Frustration)¹³ หรือภาวะแห่งความ

อ่อนไหวทางความรู้สึกสูง (Micro-sensibilities) ซึ่ง Huang Chien-Hung ศิลปินผู้ให้สัมภาษณ์ดังกล่าว ได้เสริมอีกว่า ลักษณะเฉพาะเหล่านี้ แม้ไม่ได้มีการบันทึกออกมาเป็นลายลักษณ์หรือเขียนถึง แต่ก็เป็นที่เข้าใจว่ามีอยู่¹⁴ คุณสมบัติของความเป็นปัจเจกบุคคลในสังคมยุคปัจจุบันในไต้หวัน มักจะประกอบไป ความน่ารักน่าเอ็นดู (Cuteness) และ ความหลีกหนี (Detachment) ซึ่งอาจเป็นภาวะหรือรูปแบบการต่อต้านหรือหลีกหนีจากปัญหาทางสังคมเป็นอาการการหลอกตัวเองด้วยสิ่งสมมติขึ้น (Pseudo-social Issues) โดยปัจจัยสำคัญในปรากฏการณ์คนรุ่นใหม่เกิดความรู้สึกตัดขาดหรือหลีกหนีจากความจริงทางสังคมอาจมีดังต่อไปนี้ เช่น ความไร้สมรรถภาพการเมือง ความล้มเหลวของสังคมประชาธิปไตยแบบพหุนิยม (Pluralistic Democratic Society) เป็นต้น¹⁵ ทั้งสองวาทกรรมทางการเมืองอาจสามารถนำมาใช้สรุปถึงแนวโน้ม ลักษณะเนื้อหา และรูปแบบสำคัญของงานศิลปะ ในช่วงวิวัฒนาการของศิลปะร่วมสมัยในไต้หวัน ระหว่างปี 2000-2007 ได้ในระดับหนึ่ง

ตั้งแต่ปีคริสต์ศักราช 2008 เป็นต้นมา มีการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองภายในประเทศและการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองและเศรษฐกิจในระดับโลกที่มีความสัมพันธ์กับพัฒนาการศิลปะร่วมสมัยในประเทศไต้หวันอย่าง ปรากฏการณ์เศรษฐกิจโลกชะลอตัว ส่วนการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองภายในประเทศเกิดขึ้นเมื่อพรรคการเมือง KMT ได้ขึ้นสู่อำนาจ โดยพรรคมีนโยบายเอื้อจีน โดยสนับสนุนการสานความสัมพันธ์กับรัฐบาลจีน โดยการเปลี่ยนแปลงทั้งสองก่อให้เกิดการวิพากษ์วิจารณ์ในวงการศิลปะร่วมสมัยของไต้หวันในวงกว้าง ทั้งต่อตัวงานศิลปะและวงการศิลปะด้วย ในปีคริสต์ศักราช 2014 ศิลปินหนุ่ม Huang Po-chih ได้สร้างสรรค์ผลงานในชื่อ “ Production Line - Made in China & Made in Taiwan ” เป็นตัวอย่างผลงานที่ศิลปินได้สร้างสรรค์โดยได้รับอิทธิพลจากการเปลี่ยนแปลงในช่วงเวลานี้ ผลงานของเขาให้เนื้อเรื่องชีวิตส่วนตัวของศิลปินเอง ซึ่งเกี่ยวกับชีวิตการทำงานของมารดาของศิลปิน ผลงานมีนัยยะเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคมไต้หวัน หลังการย้ายฐานการผลิตในไต้หวันไปสู่ประเทศจีนแทน สะท้อนความเป็นสากลของระบบทุนนิยม ที่มีผ่านประสบการณ์ส่วนตัวของบุคคลทั่ว ๆ ไป ผลงานชิ้นนี้ของ Huang Po-chih ได้รับคำวิพากษ์วิจารณ์ว่า มีความแยบยลในฐานะศิลปินหน้าใหม่ สะท้อนงานศิลปะในยุคนี้ที่สามารถปรับตัวให้เข้ากับโครงสร้างหรือระบบของโครงสร้างในวงการศิลปะ (Art System) ในระบบทุนนิยม โดยได้อาศัยการสร้างความร่วมมือระหว่างฝ่ายต่าง ๆ ที่เป็นตัวแทนของสาขาต่าง ๆ เพื่อสร้างสถานการณ์ที่ต่างฝ่ายต่างได้ประโยชน์ร่วมกัน ซึ่งสะท้อนได้ว่า หน้าทีของศิลปะกลายเป็นส่วนต่อประสานเพื่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Interface for Change) นอกจากนี้ ในวงการการจัดการศิลปะร่วมสมัย การเปลี่ยนแปลงทางการเมืองและเศรษฐกิจยังส่งผลให้มีการถกเถียงเกี่ยวกับสถานภาพของพิพิธภัณฑ์ศิลปะ สภาพแวดล้อม หรือ

นิเวศวิทยาของวงการศิลปะ (Overall Artistic Ecology) และการจัดการทางด้านศิลปะและวัฒนธรรม หนึ่งในข้อสรุปที่ได้จากการถกเถียงดังกล่าว พบว่า ศิลปะมีการทดลองใช้หลากหลายสื่อเพื่อสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะและการเคลื่อนไหวทางการเมืองและศิลปะและการเคลื่อนไหวของขบวนการทางสังคมต่าง ๆ (Social Movements) ตัวอย่างเช่น ในงานแสดงศิลปะ Taipei Biennial ประจำปีคริสต์ศักราช 2008 มีการแสดงงานที่เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวทางวัฒนธรรม โดยใช้หัวข้อหลักในชื่อ “Politics as Art” หรือ “การเมืองคือศิลปะ” และต่อมาในปีคริสต์ศักราช 2010 ในงานแสดงศิลปะ Taipei Biennial ประจำปีคริสต์ศักราช 2010 ได้ยกแนวคิดที่ยกย่องกัน ภายใต้หัวข้อ “Art as Politics” หรือ “ศิลปะคือการเมือง” โดยศิลปินได้มองไปยังโครงสร้างหรือกลไกภายในของศิลปะ และ ปัญหาเชิงสถาบันในวงการศิลปะ นอกจากนี้ยังมีการตีแผ่เรื่องวิธีการสร้างสรรค์งาน การบริโภค การเผยแพร่ศิลปะ รวมถึงการเปิดกว้างในการมีส่วนร่วมวิพากษ์วิจารณ์สถาบันศิลปะต่าง ๆ (Institutional Critique)¹⁶

2 พัฒนาการของนโยบายศิลปะสาธารณะโดยรัฐบาลไต้หวัน

กฎระเบียบการติดตั้งศิลปะสาธารณะนั้นปรากฏอยู่ในกฎหมายชื่อว่า Culture and Arts Reward Act ที่ออกมาให้กระทรวงวัฒนธรรมเป็นผู้ดูแลการบังคับใช้ตั้งแต่ปี 1998 โดยเรื่องที่ว่าเกี่ยวกับศิลปะสาธารณะโดยตรง ปรากฏอยู่ในมาตราที่ 9 อันว่าด้วยเรื่องเกี่ยวกับภูมิสภาวะทางศิลปะ หรือ Cultural Environment¹⁷ โดยได้มีการบังคับใช้กฎหมายฉบับดังกล่าวในปีคริสต์ศักราช 1992 อย่างไรก็ตามก็ยังไม่มีการติดตั้งโครงการศิลปะสาธารณะอย่างแพร่หลายนัก เนื่องจากหน่วยงานของรัฐผู้ที่ถูกกฎหมายบังคับให้เป็นผู้รับผิดชอบติดตั้งศิลปะสาธารณะลงไปบนพื้นที่ซึ่งไม่มีความเข้าใจในวิธีการปฏิบัติ จึงได้มีการริเริ่มโครงการการทดลองการติดตั้งศิลปะสาธารณะโดยได้อนุมัติงบประมาณจำนวนหนึ่งให้กับศูนย์วัฒนธรรมจำนวน 9 แห่งและมอบหมายให้ศูนย์วัฒนธรรมในการบริหารโครงการดังกล่าวให้เสร็จสิ้น จนในที่สุด ในปี 1998 มีการออกระเบียบการจัดการโครงการศิลปะสาธารณะหรือ Regulations Governing the Installation of Public Artwork¹⁸ อย่างเป็นทางการ ซึ่งในระยะเวลามาจะมีพัฒนาการและเปลี่ยนแปลงเรื่อยมา อย่างเช่น ในปี 2008 มีการเพิ่มกฎเข้าไป จากเดิม 21 ข้อ เป็น 35 ข้อ¹⁹ ซึ่งระบุรายละเอียดเกี่ยวกับวิธีการจัดโครงการศิลปะสาธารณะและบุคคลหรือคณะบุคคลอีกทั้งหน่วยงานที่มีความรับผิดชอบอย่างละเอียด แสดงถึงความรัดกุมในการบังคับใช้กฎหมายในการจัดการนโยบาย

ในส่วนนี้ ผู้เขียนได้แบ่งพัฒนาการทางด้านกฎหมายและการจัดการ ว่าด้วยเรื่อง นโยบาย ศิลปะสาธารณะ One Percent Art Funding โดยรัฐบาลไต้หวัน ออกเป็นช่วงเวลาต่าง ๆ โดยอ้างอิงจากบทความเรื่อง "An Introduction to Public Art Policy in Taiwan" โดยนักวิจัยประจำ Council of Cultural Affairs ของรัฐบาลไต้หวันที่เขียนขึ้นในปี 2015 และเผยแพร่ลงบนหนึ่งในเว็บไซต์ของกระทรวงวัฒนธรรม โดยจะแบ่งออกเป็นช่วง ๆ ดังนี้

จุดกำเนิดขออนโยบายศิลปะสาธารณะในไต้หวัน

จุดเริ่มต้นของกระแสศิลปะสาธารณะในไต้หวันเริ่มขึ้นจากนิตรสาร Simba Lion Art ได้ตีพิมพ์ในปี ค.ศ. 1986 เริ่มตีพิมพ์เกี่ยวกับ "Percentage Art Funding" ของอเมริกา การสนับสนุนทุนทางศิลปะภาพหลังมีการถกเถียงเรื่องนี้ รัฐบาลได้ออก Regulations for the Sponsorship of Art & Culture หรือ กฎระเบียบสำหรับการสนับสนุนหรืออุปถัมภ์ศิลปะและวัฒนธรรม ปี ค.ศ. 1992 โดยสาระสำคัญของตัวบทกฎหมายมีดังนี้ ในมาตรา 9 ได้มีเนื้อหาที่มีเนื้อหาอันมีความหมายดังต่อไปนี้ เจ้าของหรือผู้รับผิดชอบ สถานที่สิ่งก่อสร้างสาธารณะควรต้องติดตั้งงานศิลปะเพื่อให้สิ่งก่อสร้างและสิ่งแวดล้อมนั้นมีความสวยงามหรือสุนทรีย์ภาพ นอกจากนี้ยังกล่าวต่อไปอีกว่า เมื่อเจ้าของหรือผู้จัดการของสถานที่ซึ่งถูกใช้โดยสาธารณะใช้ศิลปะเข้ามาสู่พื้นที่ เพื่อสร้างความงามให้แก่สิ่งแวดล้อมและสิ่งก่อสร้าง โดยที่ค่าใช้จ่ายในการก่อสร้างราคางานศิลปะที่ว่าสูงกว่า 1% ของค่าใช้จ่ายในการก่อสร้างอาคารหรือพื้นที่ที่งานศิลปะจะไปตั้งอยู่ รัฐบาลควรให้รางวัลเป็นเงิน และทุก ๆ สิ่งก่อสร้างขนาดใหญ่จำเป็นต้องถูกกำหนดให้มีการติดตั้งงานศิลปะเพื่อทำให้สิ่งแวดล้อมสวยงาม ร่าเริงหรือข้อบังคับนี้มีวัตถุประสงค์ให้มีการใช้งานศิลปะในพื้นที่สาธารณะมากขึ้น ในปีคริสต์ศักราช 1998 หรือ อีก 12 ปีถัดมา มีการนำเสนอกฎหมายใหม่และระยะเวลาของการติดตั้งงานจัดการผลงานสู่พื้นที่ คณะมนตรีเพื่องานศิลปะและวัฒนธรรม หรือ Council for Cultural Affairs ได้ร่างวิธีการติดตั้งงาน ศิลปะสาธารณะ กฎ หรือข้อเพิ่มเติมในส่วนนี้ ช่วยให้ศิลปะสาธารณะเข้าถึงไต้หวันง่ายขึ้นและกว้างขวาง ยิ่งไปกว่านั้นยังเป็นการผลักดันความเคลื่อนไหวพัฒนาศิลปะออกจากห้องกระเบื้องหินอ่อนสู่พื้นที่สาธารณะ สิ่งนี้คือร่างกฎหมาย ไต้หวันจึงถือเป็นครั้งแรกที่มีในภาคพื้นทวีปเอเชีย ที่มีร่างกฎหมายในลักษณะดังกล่าว

ช่วงการพัฒนาของศิลปะสาธารณะก่อนมีนโยบายฯ

ศิลปะสาธารณะหรือในอดีตยังถือเป็นงานทัศนศิลป์ประเภทประติมากรรม อนุสาวรีย์โดยงานแรกเป็นงานที่ได้จ้างศิลปินชาวญี่ปุ่นมาเป็นผู้สร้าง หรือ ศิลปิน จนกระทั่งในปีคริสต์ศักราช 1930 ศิลปิน Huang Tu-shui ได้สร้างศิลปะประติมากรรมปูนปลาสเตอร์นูนต่ำถือเป็นชาวไต้หวันคนแรกที่ได้มีงานศิลปะสาธารณะติดตั้งในเมือง ภายหลังวันคืนไต้หวันสู่อ้อมอภิปไตยจีน (Retrocession) เมื่อ ไต้หวันถูกส่งคืนให้กับจีนในปี ค.ศ. 1945 เหมือนกับหลาย ๆ ประเทศในช่วงการเปลี่ยนแปลงปกครอง ศิลปะสาธารณะส่วนใหญ่ในขณะนั้นยังปรากฏในรูปแบบอนุสาวรีย์ของบุคคลทางการเมืองและศาสนา แต่ Chou Ya Ching พบว่างานที่มีรูปแบบเหมือนกันไม่ได้ทำให้พื้นที่ในเมืองสวยงาม หรือเป็นการเพิ่มสุนทรียภาพแก่เมืองหลวงของไต้หวัน จนทำให้ เมื่อปี ค.ศ. 1961 S.L.Yen เริ่มส่งเสริมความคิดเรื่องการทำให้พื้นที่ในเมืองหรือภูมิทัศน์ของเมือง และตัวเขาเองได้ผลิตจิตรกรรมฝาผนังด้วยกระเบื้องโมเสก (Mosaic Mural) ถูกออกแบบเพื่อเป็นงานศิลปะสาธารณะตัวอย่างในไต้หวัน เพราะคนทั่วไปในไต้หวันไม่มีความรู้โดยพื้นฐานเกี่ยวกับงานศิลปะสาธารณะที่สามารถเปลี่ยนแปลง สร้างผลกระทบต่อภูมิทัศน์หรือพื้นที่ของเมือง คนส่วนมากจึงมักเข้าใจว่า งานศิลปะสาธารณะคืองานประติมากรรมและศิลปะจิตรกรรมฝาผนังเท่านั้นในช่วงปี 1960 Y.Y. Yang ส่งเสริมแนวคิดงานประติมากรรมทางภูมิทัศน์ในไต้หวัน การพัฒนางานศิลปะประติมากรรมทางพื้นที่ในไต้หวัน การพัฒนาการในช่วงนี้เป็นการเปิดทางให้ศิลปะสาธารณะที่เล่นกับศิลปะและสิ่งแวดล้อม พื้นที่ถึงแม้ว่างานส่วนมากยังเป็นอนุสาวรีย์ ประติมากรรม แต่ก็เป็นการเปิดทางให้เห็นถึงรูปแบบงานหลากหลายมากขึ้น ซึ่งทำให้คนไต้หวันเข้าใจในศิลปะสาธารณะมากขึ้น²⁰

ในปี ค.ศ. 1981 คณะมนตรีเพื่องานศิลปะและวัฒนธรรมได้ก่อตั้งขึ้น โดยได้มีการจัดการเสวนานิทรรศการเกี่ยวกับงานประติมากรรมตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน ผู้มีส่วนร่วมในการเสวนาครั้งนั้น ได้เรียกร้องให้มีการแก้ไขกฎข้อบังคับการสร้างอาคาร เพื่อให้มีการแบ่งเปอร์เซ็นต์ของค่าก่อสร้างเพื่อสร้างภูมิประติมากรรมในสิ่งก่อสร้าง ในปี 1985 คณะมนตรีเพื่องานศิลปะและวัฒนธรรมได้จัดการประชุมเรื่องศิลปะสิ่งแวดล้อม เพื่อเป็นการพัฒนา เพิ่มพูนสุนทรียภาพให้แก่ภูมิทัศน์ต่อมาในปี ค.ศ. 1986 Hsiung Shih Art ฉบับที่ 188th ได้จัดการเสวนาในหัวข้อ "Problems with Public Art: Landscape Sculpture and 1% Art Funding Scheme" ถึงจุดนี้แสดงให้เห็นถึงวิวัฒนาการของงานศิลปะสาธารณะ งานศิลปะสิ่งแวดล้อม และภูมิประติมากรรม (Landscape Sculpture) ที่เจริญออกมาไปพร้อม ๆ กัน จนกระทั่ง

ในปี 1990 รัฐบาลเริ่มให้ความสำคัญกับศิลปะสิ่งแวดล้อมอย่างที่เห็นได้จากการสนับสนุนผลงานที่เป็นโครงการทำให้สิ่งแวดล้อมสวยงามขึ้น²¹

ช่วงพัฒนาเข้าสู่การใช้นโยบายฯเป็นครั้งแรก ในปีค.ศ. 1990-1997

ช่วงแรกพบปัญหาทางศิลปะปรากฏในรูปแบบประติมากรรมทำจากเหล็กและคอนกรีตที่ดูจืดชืด Taipei Foundation for Research on Open Space หรือมูลนิธิการวิจัยเกี่ยวกับพื้นที่สาธารณะในไทเปซึ่งได้รับลูกก่อตั้งในปีค.ศ. 1990และเป็นสนับสนุนโดยเอกชน เพื่อจัดการในศิลปะเล่นกับพื้นที่ในเมืองมากขึ้น ในการตกแต่งสิ่งก่อสร้างและสิ่งแวดล้อมในเมืองมีความสำคัญมากขึ้นและมีฐานะเป็นหนึ่งในผู้ส่งเสริมและสนับสนุนให้ศิลปะสาธารณะเป็นที่รู้จัก²² ต่อมา Executive Yuan หรือรัฐสภาหรือคณะรัฐบาลบริหารในขณะนั้น ยังประกาศการใช้กฎหมาย Cultural Construction Program หรือ การก่อสร้างพื้นที่หรืองานทางวัฒนธรรมที่เน้นไปที่การสร้างควมสวยงามให้กับสิ่งแวดล้อมให้เป็นหัวใจสำคัญ ในปี ค.ศ. 1991 คณะมนตรีเพื่องานศิลปะและวัฒนธรรมได้ร่าง “Program for Beautification of Visual Landscape and Environment in Public Locations” ถือเป็นก้าวสำคัญในการเร่งพัฒนาภูมิทัศน์และสิ่งแวดล้อม (Visual Landscape) เป็นอีกก้าวหนึ่งเพื่อการยกระดับคุณภาพชีวิตและฟุ่มเฟือยหรือระเบียบประจำ²³

สรุปได้ว่า ในช่วงนี้ได้มีการริเริ่มนโยบายศิลปะสาธารณะในไต้หวัน พร้อม กฎระเบียบสำหรับการสนับสนุนศิลปะวัฒนธรรมในกฎหมายฉบับดังกล่าวได้ระบุอย่างชัดเจน ซึ่งมีความหมายว่า ทุกโครงการสิ่งก่อสร้าง หรือโครงการของรัฐบาลใหญ่ ๆ ควรต้องนำงานศิลปะมาเป็นองค์ประกอบ นอกจากนี้ยังระบุอีกว่า การติดตั้งงานศิลปะในสิ่งก่อสร้างควรต้องเป็นมูลค่าไม่น้อยกว่า 1% ของค่าก่อสร้างควรต้องเป็นมูลค่าไม่น้อยกว่า 1% ของงบประมาณก่อสร้างของโครงการทั้งหมด และเพื่อเป็นการบังคับให้เกิดการปฏิบัติตามกฎ ได้แนะนำให้มีการเก็บค่าปรับ สำหรับโครงการที่ไม่ปฏิบัติตาม กฎได้สร้างขึ้นเพื่อนโยบายสาธารณะมีเพื่อให้ศิลปินสามารถหาเลี้ยงชีพได้ง่ายขึ้น และเพิ่มหรือยกระดับมาตรฐานทางวัฒนธรรมในไต้หวันให้เพิ่มสูงขึ้น

ช่วงทดลองใช้นโยบายฯ ปี ค.ศ. 1992-1997

หน่วยงานแรกที่ต้องดำเนินนโยบายศิลปะสาธารณะคือ Taipei City's Department of Rapid Transit Systems ซึ่งเป็นหน่วยงานที่รับผิดชอบระบบขนส่งมวลชนแบบเร่งด่วน อยู่าระบบรถไฟฟ้าใต้ดิน ได้จัดการเสวนาอภิปรายในปี 1991 และในปี 1992 เดือนธันวาคม คณะ

กรรมการตัดสินผลงานตกแต่งสถานีรถไฟฟ้าใต้ดิน Danshui ภายใต้ชื่อโครงการ MRT Beautification Project Danshui Line Art Work Review ได้พิจารณาสำรวจผลงาน โดยสมาชิกในคณะกรรมการประกอบไปด้วยคนหลากหลาย อาชีพอันรวมถึง ศิลปิน สถาปนิก ภูมิสถาปนิก สื่อต่าง ๆ ด้านวัฒนธรรมและศิลปะ ในระหว่างปี ค.ศ. 1993 ถึง ค.ศ. 1998 คณะมนตรีเพื่องานศิลปะและวัฒนธรรม ได้รับงบประมาณรวมถึง 110,000,000 ซึ่งใช้ในการติดตั้งงานศิลปะระหว่างนี้เองที่ คณะมนตรีเพื่องานศิลปะและวัฒนธรรมช่วยศูนย์วัฒนธรรม 9 แห่งทั่วประเทศในการจัดโครงการสาธิตหรือทดลองการติดตั้งศิลปะสาธารณะโดยหวังว่าโครงการแบบนี้ส่งเสริมให้การติดตั้ง จัดวางศิลปะสาธารณะเป็นที่รู้จักมากขึ้นในกลุ่มคนสังคมอย่างกว้างขวางขึ้น ในช่วงปี ค.ศ. 1993 - ค.ศ. 1997 Artist Publishing House ได้รับการว่าจ้างให้ตีพิมพ์ถึง 44 เล่มที่เกี่ยวกับศิลปะสาธารณะ เป็นส่วนหนึ่งในวิธีการโฆษณาหรือการประชาสัมพันธ์เพื่อให้ผู้คนเข้าในงานศิลปะที่แสดงออกในหลากหลายรูปแบบรวมถึงผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและแนวคิดเรื่องพื้นที่ และการชื่นชมศิลปะโดยทั่วไป ในปี 1996 รัฐบาลนครไทเป ฝ่ายผังเมืองได้ก่อตั้ง Advisory Committee On Public Art in Taipei ผู้หน้าที่เป็นตัวตั้งตัวตีในการขับเคลื่อนในโครงการแข่งขัน Taipei Environment Public Art Competition หรือ การแข่งขันศิลปะสิ่งแวดล้อมสาธารณะ นี้ก่อให้เกิดการนำมาซึ่ง ร่างกฎหมายใหม่ สำหรับศิลปะสาธารณะและรัฐบาลจึงได้ประกาศให้ปี ค.ศ. 1997 เป็น ปีแรกหรือ “ปีนับหนึ่งแห่งศิลปะสาธารณะในเมืองไทเป”²⁴ ตั้งแต่นั้นมา ฝ่ายผังเมืองเปลี่ยนจากผู้นำโครงการเป็นผู้สนับสนุน ต้นแบบที่เป็นผู้วางพื้นฐานให้กับคณะกรรมการ ช่วงประชาสัมพันธ์และลงมือ การบังคับใช้เป็นครั้งแรก ปี ค.ศ. 1998 ถึง ปี ค.ศ. 2007²⁵

ช่วงประชาสัมพันธ์และบังคับใช้เป็นครั้งแรก ในช่วงต้นของปี ค.ศ. 1998-2007

ในปี ค.ศ. 1998 คณะมนตรีศิลปะวัฒนธรรมจัดการตัดสินโครงการสาธิตหรือทดลองการติดตั้งงานศิลปะสาธารณะลงไปบนพื้นที่ ในโครงการชื่อ Programs for the Implementation of Public Art กลายเป็นมาตรฐานสำคัญสำหรับงานศิลปะสาธารณะโดยหน่วยงานต่าง ๆ หลังจากมีการวางระบบหรือวิธีการสำหรับการคัดเลือกตัดสินหรือประเมินและการติดตั้งงานศิลปะสาธารณะ ระบบการตัดสิน 3 ฝ่าย เริ่มนำมาใช้ ได้แก่ Public Art Review Committee หรือ คณะกรรมการตัดสินศิลปะสาธารณะ Executive Group หรือ คณะทำงาน และคณะผู้ประเมิน หรือ Evaluation Group มีวิธีการคัดเลือกผลงานศิลปะสาธารณะ 4 วิธีหลัก ได้แก่ การคัดเลือกเปิด (Open selection) การคัดเลือกจากศิลปินผู้รับเชิญให้เข้าประชันผลงาน (Invitational Competition) การแข่งขันการว่าจ้างศิลปินโดยตรง (Commissioned work)

และการประมาณจัดซื้อ (Evaluation Procurement)²⁶ ปลายปี ค.ศ. 1998 การคมนาคมระบบมวลชนอย่างเร่งด่วนของนครไทเป (Department of Rapid Transit Systems) ได้จัดทำสถานที่สำหรับติดตั้งงานศิลปะสาธารณะบนสถานีรถไฟฟ้าใต้ดิน จำนวน 4 สถานีก่อน บนเส้นทาง Xindian และ Zhonghe ในปี ค.ศ. 1999 การเชิญให้เข้าร่วมแข่งขันในระดับนานาชาติ ได้จัดขึ้นสำหรับหางานมาแสดงในพื้นที่ดังกล่าว ในปี ค.ศ. 2000 ภาครัฐนครไทเปแต่งตั้งอย่างเป็นทางการ ฝ่ายศิลปวัฒนธรรมผู้รับผิดชอบงานต่อแทนหน่วยงานพัฒนาผังเมือง หรือ Urban Development Bureau การเปลี่ยนแปลงทางด้านฝ่ายบริหารหรือปกครองครั้งนี้ถือเป็นจุดเริ่มต้นของศิลปะสาธารณะในไต้หวันอย่างจริงจัง²⁷

ช่วงแก้ไขปัญหาและปรับปรุงนโยบายฯ ในช่วงปลายของปี ค.ศ. 1998-2007

หลังจากการบังคับใช้กฎหมายได้สักพักใหญ่ เริ่มมีการปรากฏขึ้นของปัญหาและต่อมามีความพยายามแก้ปัญหาเหล่านั้น ด้วยวิธีต่าง ๆ โดยสามารถแบ่งปัญหาออกเป็น 2 ประการใหญ่ ประการแรก คือ การขาดความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะสาธารณะในไต้หวัน คณะมนตรีศิลปวัฒนธรรมจึงเพิ่มหน้าที่ด้านประชาสัมพันธ์และการจัดการให้ความรู้แก่สาธารณะ เริ่มขึ้นในปี ค.ศ. 1998 มีการพิมพ์หนังสือรายงานประจำปี (Yearbook) เพื่อแสดงผลงานใหม่ที่เพิ่งสร้าง พร้อมบทวิเคราะห์และแนะนำหัวข้อในแขนงวิชาการที่เกี่ยวข้อง หนังสือเหล่านั้นนำเสนอวิวัฒนาการและผลงานจากนโยบายศิลปะสาธารณะ พร้อมยังทำหน้าที่เป็นหนังสือสำหรับศิลปิน ผู้จัดการทางศิลปะและนักวิจารณ์ศิลปะ ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1999 มีการจัดห้องเรียนสำหรับทำความเข้าใจกับผู้จัดการทางศิลปะเกี่ยวกับความรู้ แนวคิดพื้นฐานและวิธีการการจัดการในทั่วประเทศ ในปี ค.ศ. 2002 นอกจากนี้ยังมีเว็บไซต์เกี่ยวกับศิลปะสาธารณะโดยตรง และการเสวนาเกี่ยวกับศิลปะสาธารณะในระดับนานาชาติยังช่วยให้การเติบโตของศิลปะสาธารณะเป็นไปอย่างต่อเนื่อง เป็นต้น²⁸

ปัญหาเรื่องข้อกฎหมายและกฎระเบียบ การจัดสร้าง จัดซื้อของภาครัฐถือเป็นอีกปัญหาที่ขัดขวางความเจริญเติบโตของศิลปะสาธารณะ เพราะกฎระเบียบของกฎหมายการจัดซื้อจัดจ้าง ในโครงการภาครัฐทั่วไปมักจะรองรับระบบคิดหรือหลักปฏิบัติของการจัดการศิลปะ จึงมีการคิดปรับปรุงระเบียบการจัดซื้อจัดจ้างในโครงการศิลปะสาธารณะในมาตรา 9 “Regulations for the Sponsorship of Art and Culture” นอกจากนี้ในปี ค.ศ. 2002 คณะมนตรีเพื่องานศิลปะและวัฒนธรรมและกระทรวงกลาโหมได้ปรับร่างในหัวข้อ “Measures for the Installation of Public Art” ระเบียบวิธีการติดตั้งงานศิลปะสาธารณะ โดยในรายละเอียดได้เปลี่ยนจำนวนผู้มี

ส่วนเกี่ยวข้องในการติดตั้งในการตัดสินใจและประเมินมูลค่าของผลงาน มีการขยายความให้ชัดเจนเกี่ยวกับการกระจายความรับผิดชอบในระดับต่าง ๆ เพื่อให้การจัดการมีความคล่องตัวมากขึ้น อย่างเช่น การอนุญาตให้ตั้งงบประมาณให้หน่วยงานสามารถติดตั้งผลงานศิลปะสาธารณะได้เอง ในเงื่อนไขที่งบประมาณไม่มากกว่า 100,000 ดอลลาร์ได้ทันที นอกจากนี้ในช่วงนี้ สามารถสรุปได้ว่า ศิลปสาธารณะในไต้หวันค่อย ๆ วิวัฒนาการจากงานศิลปะทัศนศิลป์หรือประติกรรมตั้ง ซึ่งถือเป็น Pure Art ไปสู่งานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม “ความเป็นสาธารณะของศิลปะ” ทำให้แนวทางการเติบโตของศิลปสาธารณะเปลี่ยนไป²⁹

ช่วงการเปลี่ยนแปลงและวิวัฒนาการอีกครั้ง ปี ค.ศ. 2008 เป็นต้นมา

เป็นช่วงที่ศิลปสาธารณะมาสู่จุดที่เป็นที่รู้จักและพบเห็นได้ทั่วไป ในเวลานั้น มีปรากฏการณ์ที่น่าสนใจ ปรากฏมีสื่อสิ่งพิมพ์ได้จับเรื่องนโยบายศิลปสาธารณะมาเขียนและตีแผ่ ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงจากกฎหมายหรือนโยบายของภาครัฐโดยธรรมดา ไปสู่การพูดถึงนโยบายในฐานะเครื่องมือหรือกลไกที่มีความสามารถในการเปลี่ยนพื้นที่ สิ่งแวดล้อมหรือสถานที่สาธารณะ เช่น สวนสาธารณะ สถานีรถไฟ โรงเรียน มหาวิทยาลัยเป็นพื้นที่ที่สวยงาม มีสุนทรียภาพ และมีองค์ประกอบศิลปะเข้าไปมีส่วนร่วม ซึ่งในด้านหนึ่ง แสดงถึงความยืดหยุ่นของศิลปสาธารณะในเชิงรูปแบบและหน้าที่ กล่าวคือ ศิลปสาธารณะมีวิวัฒนาการเรื่องชนิดงานและรูปแบบที่แตกต่างไปตามยุคสมัย มีศิลปะสิ่งแวดล้อม และภูมิประติมากรรม หรือแม้แต่ศิลปะที่กลายเป็นเฟอร์นิเจอร์ในสถานที่สาธารณะนอกจากนี้ยังนำความสนใจมาสู่ปัญหาที่ซับซ้อนและเกี่ยวข้องกับระบบรัฐสาธารณะตั้งแต่จากส่วนกลางจนถึงระดับท้องถิ่น ศิลปสาธารณะได้เปลี่ยนจากแค่เพียงนโยบายสาธารณะหรือทางสังคม (Social Welfare) ออกแบบเพื่อดูแลสวัสดิภาพศิลปะ ยังสามารถเป็นเครื่องมือที่ช่วยเพิ่มสุนทรียภาพให้กับอาคาร สถานที่พื้นที่ รวมถึงคำนึงถึงการเคารพการใช้พื้นที่ (Land Ethics) และจิตวิญญาณของสถานที่ในเมืองต่าง ๆ (Spirit of Locations) และเป็นโครงการที่ได้รับความร่วมมือจากสาธารณะอีกด้วย นโยบายศิลปสาธารณะยังต้องเผชิญกับปัญหาสิ่งแวดล้อมที่เต็มไปด้วยตึกคอนกรีตที่ขาดสุนทรียภาพ ผังเมืองที่ปราศจากความเข้าใจเรื่องความเป็นสาธารณะ หรือองค์ประกอบศิลปะ มีการโต้เถียงหรือคัดค้าน นิยามคำว่าศิลปะสาธารณะ วิธีการตัดสินใจและประเมิน การสนับสนุนเงินทุน คุณสมบัติความเป็นสาธารณะที่ทุกคนมีส่วนร่วม การออกแบบให้กลมกลืนหรือสอดคล้องกับสิ่งแวดล้อม การจัดการและการดูแลรักษาหรืออนุรักษ์ และการศึกษาถึงอุปสรรคหรือข้อจำกัดของนโยบายศิลปสาธารณะในแต่ละยุคสมัย³⁰

ผลลัพธ์จากนโยบายศิลปะสาธารณะโดยรัฐบาลไต้หวัน

พบว่า ภายหลังจากดำเนินนโยบายศิลปะสาธารณะโดยรัฐบาลไต้หวัน เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านปริมาณของทั้งผลงานและงบประมาณ ตลอดจนจำนวนศิลปินและสาขาอาชีพที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการจัดการศิลปะ และในด้านอื่น ๆ ดังต่อไปนี้

1. การเพิ่มจำนวนของผลงานศิลปะสาธารณะ

ในปีคริสต์ศักราช 1998 คณะมนตรีเพื่องานศิลปะและวัฒนธรรมได้มีรวบรวมและตีพิมพ์เชิงหนังสือรายงานประจำปีเกี่ยวกับศิลปะสาธารณะ หรือ Public Art Yearbook ได้ปรากฏว่าระหว่างปี 1998 จนถึง 2009 พบว่ามีจำนวนโครงการติดตั้งงานศิลปะสาธารณะถึง 1,790 ชิ้น ที่ได้ยึดเอาระเบียบการติดตั้งศิลปะสาธารณะ ที่ถูกประกาศใช้ในปี ค.ศ. 1998 โดยจำนวนของงานศิลปะสาธารณะทั้งหมดในแต่ละปีมีดังนี้ ปี 1998 38 ชิ้น ปี 1999 35 ชิ้น ปี 2000 42 ชิ้น ปี 2001 68 ชิ้น ปี 2002 121 ชิ้น ปี 2003 49 ชิ้น ปี 2004 202 ชิ้น ปี 2005 196 ชิ้น ปี 2006 146 ชิ้น ปี 2007 269 ชิ้น ปี 2008 240 ชิ้น และ ปี 2009 384 ชิ้น แสดงแนวโน้มการเพิ่มจำนวนขึ้นอย่างต่อเนื่อง³¹

2. การเพิ่มจำนวนของงบประมาณที่ใช้ในโครงการติดตั้งศิลปะสาธารณะ

ข้อมูลอ้างอิงจากหนังสือรายงานประจำปีเกี่ยวกับศิลปะสาธารณะ หรือ Public Art Yearbook ฉบับปี 1998-2004 ในช่วงปี 2005 ถึง 2009 จะพบว่ามีค่าใช้จ่ายงบประมาณทั้งสิ้น 2,006,866,588 ส่วนงบประมาณเมื่อแบ่งเป็นรายปี ระหว่างปี 2005-2009 จะพบว่ามีค่าใช้จ่ายงบประมาณแต่ละปีดังนี้ ปี 2005 เป็นจำนวน 358,751,846 ไต้หวันดอลลาร์ ปี 2006 เป็นจำนวน 236,355,896 ไต้หวันดอลลาร์ ปี 2007 เป็นจำนวน 386,533,560 ไต้หวันดอลลาร์ ปี 2008 เป็นจำนวน 320,412,292 ไต้หวันดอลลาร์ และ ปี 2009 เป็นจำนวน 704,812,994 ไต้หวันดอลลาร์ เมื่อเปรียบเทียบกับค่าใช้จ่ายงบประมาณก่อนปี 2005 จะพบการเพิ่มการใช้งบประมาณในโครงการศิลปะสาธารณะอย่างน้อยระยะสัมพัทธ์³²

3. การเพิ่มจำนวนผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะและกลุ่มอาชีพอื่น ๆ

ศิลปะสาธารณะถูกส่งเสริมมาตลอด 12 ปี ระหว่างปี 1992-2011 และ คณะกรรมการเกี่ยวกับศิลปะสาธารณะจำนวน 29 ชุดถูกจัดตั้ง ยิ่งไปกว่านั้น คณะกรรมการจำนวน 26 ชุด ถูกตั้งขึ้นโดยรัฐบาลหน่วยราชการ ผู้บริหารเมืองและเทศมณฑล โครงการที่ขยายเพิ่มเติมนี้ทำให้เกิดการผลักดันให้เกิดการใช้จ่ายงบประมาณหรือเม็ดเงินไปสู่วงการศิลปะมากกว่า 2 พันล้านดอลลาร์ไต้หวันและการติดตั้งชิ้นงานมากกว่า 1,000 ชิ้นงาน นอกจากนี้ ยังมีการดูแลการติดตั้งแนะนำวางแผนให้คำปรึกษา

และการประเมินผลงาน ก่อให้เกิดความร่วมมือของผู้เชี่ยวชาญมากกว่า 3,000 คน ในจำนวนนี้ยังรวมถึง นักวิชาการ และมีศิลปินเข้าร่วมโครงการกว่า 500 คน³³

4. การเพิ่มความร่วมมือจากภาคประชาชนหรือสาธารณะ

จากการศึกษา Public Art Yearbook ระหว่างปีคริสต์ศักราช 1998 ถึง 2004 พบว่าในปี 2005 ถึง 2009 มีจำนวนศิลปินทั้งสิ้น 178 คน โดยพบว่า 186 คน หรือ คิดเป็นร้อยละ 85% ของจำนวนศิลปินในแต่ละปี เข้าร่วมโครงการเป็นครั้งที่สอง ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ศิลปะสาธารณะเป็นโครงการที่มีสนใจเข้าร่วมอย่างต่อเนื่อง ในระยะยาว นอกจากนี้ ยังสามารถเห็นแนวโน้มการเพิ่มขึ้นของงานที่ถูกคัดเลือกจากศิลปินรับเชิญให้ร่วมประชันผลงาน (Invitational Competitions) และงานประเภทว่าจ้างศิลปินให้สร้างสรรค์งานโดยตรง (Commissioned Work) โดยโครงการเหล่านี้ จะมีงบประมาณระหว่าง 300,000 ถึง 1,000,000 ได้หัวดอลลาร์³⁴

จากการวิเคราะห์พบว่า ข้อมูลเชิงสถิติข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่านโยบายศิลปะสาธารณะในไต้หวันนั้นประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ได้วางไว้ในระดับหนึ่ง กล่าวคือ ศิลปะสาธารณะในไต้หวันได้กลายเป็นประเภทผลงานศิลปะร่วมสมัยที่มีจำนวนชิ้นผลงานมากที่สุดประเภทหนึ่งในไต้หวัน โดยถือเป็น "ศิลปะที่ให้กับประชาชนและพื้นที่สาธารณะโดยไม่มีค่าใช้จ่าย"³⁵ ต่างกับศิลปะร่วมสมัยที่ปรากฏในพื้นที่ที่กำหนดเพื่อแสดงงานศิลปะหรือที่เรียกว่า พื้นที่ของสถาบันศิลปะโดยตรง ซึ่งอาจจะมีการเก็บค่าเข้าชม ทำให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายในการสร้างศิลปะสาธารณะ กล่าวคือ เป็นการเพิ่มสุนทรียภาพให้กับพื้นที่สาธารณะและแก่สาธารณชนในการเพิ่มพูนสุนทรียะแก่ตนเอง จากการชื่นชมศิลปะ นอกจากนี้ในกระบวนการจัดการศิลปะสาธารณะของประเทศไต้หวัน ยังได้เปิดโอกาสให้สาธารณะเข้ามามีส่วนร่วมในโครงการศิลปะสาธารณะทั้งในแง่การแข่งขันเพื่อคัดเลือกผลงานศิลปะสาธารณะแบบเปิด (Open Competition) ที่เปิดรับบุคคลทั่ว ๆ ไป โดยไม่จำกัดว่าต้องเป็นศิลปินอาชีพหรือเชื้อชาติไต้หวัน แต่รับทั้งบุคคลทั่วไปเช่น นักเรียน เด็ก หรือศิลปินต่างชาติ นโยบายศิลปะสาธารณะก่อให้เกิดผลงานศิลปะสาธารณะในปริมาณเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมากเห็นได้

เชิงอรรถ

- 1 Chou Ya-ching, *An Introduction to Public Art Policy in Taiwan*, Accessed March 15, 2017, Available from <https://publicart.moc.gov.tw/overview.html?view=detail&id=11>
- 2 Lien Tai-Lan, *Whose Art? - A New Perspective on Public Art Programs in France*, Accessed May 7, 2018, Available from <https://publicart.moc.gov.tw/overview.html.view=detail&layout=over&if=19>, quoting Foundation de la France, *Les Nouveaux Commanditaires*, Accessed May 1, 2018, Available from <http://www.nouveauxcommanditaires.eu/fr/22/le-propos>
- 3 University of the Art London and Arts Council England, *Percentage for Art*, Accessed May 8, 2018, Available from <https://www.artquest.org.uk/artlaw-article/percentage-for-art-2/>
- 4 Alastair Sooke, *What is the purpose of public art?*, Accessed April 5, 2017. Available from <http://www.bbc.com/cultures/story/20130731-public-art-what-is-it-for>.
- 5 ธนกร สิทธิราชา, "ชีวิตคนเมือง : การสร้างสรรค์ประติมากรรมติดตั้งพื้นที่สาธารณะกรุงเทพมหานคร," (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศิลป์ สาขาวิชาประยุกต์ศิลปศึกษา บัณฑิตมหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2556), 1-5.
- 6 The Hong Kong Institute of Architects, "Visual Arts: Art and Architecture" (Arts Teaching Kit for Senior Secondary Curriculum, The Hong Kong Institute of Architects, 2012): 4-6.
- 7 Helen Wilkenson, *Learning from History of Curatorship*, Accessed April 5, 2017, Available from <http://www.artandscienceofcuration.org.uk/learning-from-the-history-of-curatorship/>
- 8 Ibid.
- 9 Antoni Remesar, "Public Art: An Ethical Approach," in *Urban Regeneration A Challenge for Public Art*, ed. Antoni Remesar (Barcelona: Publicacions de la Universitat de Barcelona, 2005): 7.
- 10 Lu Pei-yi, "Three Approaches to Socially Engaged Art in Taiwan," *Yishu: Journal of Contemporary Chinese Art*, 15, 6 (November-December 2015): 91-101.
- 11 Yu Wei, "Turning an Art Festival into a Cultural Movement: Wu Mali's Community Art Actions," *ARTCO* (June 2007): 134.
- 12 Ministry of Culture, *The Fifth Public Arts Awards Portfolio* (Taipei: Taiwan Ministry

- of Culture, 2016), 94-95.
- 13 Lin Hong-john, "The Art of Frustration in Taiwan-Introduction: the Symptoms," *ARTCO*, 174 (March 2007): 124-125. quoted in Lu Pei-yi, "Three Approaches to Socially Engaged Art in Taiwan," *Yishu: Journal of Contemporary Chinese Art*, 15, 6 (November-December 2015): 98.
 - 14 Huang Chien-hung, "Micro-sensible: The Social Aspects of the New Sensibilities." *ARTCO*, 177 (October, 2007): 166-70 quoted in Lu Pei-yi, "Three Approaches to Socially Engaged Art in Taiwan," *Yishu: Journal of Contemporary Chinese Art*, 15, 6 (November-December 2015): 98.
 - 15 Ibid.
 - 16 Lu Pei-yi, "Three Approaches to Socially Engaged Art in Taiwan," *Yishu: Journal of Contemporary Chinese Art*, 15, 6 (November-December 2015): 99.
 - 17 สามารถดูเพิ่มเติมด้วยกฎหมายต้นฉบับที่ฉบับได้ในฉบับภาษาอังกฤษได้ที่ Ministry of Culture, *Culture and Arts Reward Act*, 2002. Accessed March 15, 2017, Available from <https://law.moj.gov.tw/>
 - 18 เป็นชุดกฎหมายเดียวกับ "Regulations for the Sponsorship of Art and Culture" ที่ออกในปี 1992
 - 19 Ministry of Culture, *Culture and Arts Reward Act*, Accessed March 14, 2017, Available from <https://law.moj.gov.tw/Eang/Law/ClassLawContent.aspx?P-CODE=H0170006>.
 - 20 Chou Ya-ching, *An Introduction to Public Art Policy in Taiwan*, Accessed March 15, 2017, Available from <https://publicart.moc.gov.tw/overview.html?view=detail&id=11>
 - 21 Ibid.
 - 22 Ministry of Culture, *Timeline*, Accessed on May 14, 2018, Available from <https://publicart.moc.gov.tw/timeline.html>
 - 23 Council for Cultural Affairs, *Ten Years of Art* (Taipei: Council for Cultural Affairs, Executive Yuan, 1991), 55. Quoted in Chou Ya-ching, *An Introduction to Public Art Policy in Taiwan*, Accessed March 15, 2017, Available from <https://publicart.moc.gov.tw/overview.html?view=detail&id=11>
 - 24 Huang Chien-min, "Public Art and the Experience of Taipei City," in *Journal of Aesthetic Education* (Taipei, National Taiwan Arts Education Center), 127, (May-June 2002): 4-5. Quoted in Chou Ya-ching, *An Introduction to Public Art Policy*

- in Taiwan, Accessed March 15, 2017, Available from <https://publicart.moc.gov.tw/overview.html?view=detail&id=11>
- 25 Ministry of Culture, **Timeline**, Accessed on May 14, 2018, Available from <https://publicart.moc.gov.tw/timeline.html>
- 26 Ministry of Culture, **Policies and Regulations**, Accessed on July 16, 2018, Available from <https://publicart.moc.gov.tw/policies-and-guideline.html?view=detail&layout=policy&id=15>
- 27 Ministry of Culture, **Timeline**, Accessed on May 14, 2018, Available from <https://publicart.moc.gov.tw/timeline.html>
- 28 Chou Ya-ching, **An Introduction to Public Art Policy in Taiwan**, Accessed March 15, 2017, Available from <https://publicart.moc.gov.tw/overview.html?view=detail&id=11>
- 29 เมื่อสำรวจจากรายชื่อผลงานศิลปะสาธารณะที่ได้รับรางวัล Public Art Awards ที่จัดโดยรัฐบาลไต้หวันในช่วงหลัง ๆ เช่น ชิงงานศิลปะสาธารณะที่ได้รับการติดตั้งในช่วงปี 2014-2016 จะเห็นว่ามีความสอดคล้องกับคำกล่าวที่ได้อ้างอิงเพิ่มเติม โดยพบว่าศิลปะสาธารณะในช่วงหลังปี 2000 เป็นต้นมา มีแนวโน้มมุ่งศิลปะประเภทสิ่งแวดล้อมวัฒนธรรมและความเป็นท้องถิ่น
- 30 Chou Ya-ching, **An Introduction to Public Art Policy in Taiwan**, Accessed March 15, 2017, Available from <https://publicart.moc.gov.tw/overview.html?view=detail&id=11>
- 31 Huey-Fen Chu., **First Wave of Public Art Installations in Taiwan**, Accessed March 15, 2018, Available from <https://publicart.moc.gov.tw/overview.html?view=detail&layout=overview&id=12>
- 32 Ibid.
- 33 Chou Ya-ching, **An Introduction to Public Art Policy in Taiwan**, Accessed March 15, 2017, Available from <https://publicart.moc.gov.tw/overview.html?view=detail&id=11>
- 34 Huey-Fen Chu., **First Wave of Public Art Installations in Taiwan**, Accessed March 15, 2018, Available from <https://publicart.moc.gov.tw/overview.html?view=detail&layout=overview&id=12>
- 35 Interview with Virginia Chen, art curator and director, Shaloms Art Consulting, Taipei, April 22, 2018.

USSTANUNGSU

ฉนกร สิทธิรจขข. "ขีวิตคนเมือง : การสร้างสรรค้ประติมากรรมติดตั้งพื้นที่สาธารณะ กรุงเทพมหานคร." วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชาประยุกต์ศิลปศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2531.

Chou Ya-ching. *An Introduction to Public Art Policy in Taiwan*. Accessed March 15, 2017. Available from <https://publicart.moc.gov.tw/overview.html?view=detail&layout=overview&id=11>.

_____. *Culture and Arts Reward Act*. Accessed March 14, 2017. Available from <https://law.moj.gov.tw/Eang/Law/ClassLawContent.aspx?PCODE=H0170006>.

Huey-Fen Chu. (2011). *First Wave of Public Art Installations in Taiwan*. Accessed March 15, 2018. Available from <https://publicart.moc.gov.tw/overview.html?view=detail&layout=overview&id=12>.

Lee Anru, and Perng-juh Peter Shyong. "Acts of Democracy: Assessing Multiculturalism through Public Art Practice in Taiwan" In *Politics of Difference in Taiwan*. Edited by Tak-Wing and Hong-zen. London: Merrell, 2015.

Lien Tai-Lan. *Whose Art? - A New Perspective on Public Art Programs in France*. Accessed May 7, 2018. Available from <https://publicart.moc.gov.tw/overview.html?view=detail&layout=overview&id=19>.

Lu Pei-Yi. "Three Approaches to Socially Engaged Art in Taiwan." *Yishu: Journal of Contemporary Chinese Art*, 15, 6 (November-December, 2015): 91-101.

Ministry of Culture. *Collection*. Accessed November 1, 2015. Available from <http://publicart.moc.gov.tw/collection>.

_____. *Public Art Fund: History*. Accessed April 5, 2017. Available from <https://www.publicartfund.org/about/history>.

Ray Chu. *The Evolution of Public Art-A theory*. Accessed March 15, 2017. Available from <https://publicart.moc.gov.tw/overview.html?view=detail&layout=overview&id=13>.

Remesar, Antoni. "Public Art: An Ethical Approach." In *Urban Regeneration A Challenge for Public Art*. Ed. by Antoni Remesar. Barcelona: Publicacions de la Universitat de Barcelona, 2005.

- Sooke, Alastair. *What is the purpose of public art?*. Accessed April 5, 2017. Available from <http://www.bbc.com/cultures/story/20130731-public-art-what-is-it-for>.
- _____. "The Fifth Public Arts Awards Portfolio." Taipei: Taiwan Ministry of Culture, 2016.
- _____. *Timeline*. Accessed November 1, 2015. Available from <http://publicart.moc.gov.tw/collection>.
- The Hong Kong Institute of Architects. "Visual Arts: Art and Architecture (Arts Teaching Kit for Senior Secondary Curriculum)." Hong Kong: The Hong Kong Institute of Architects, 2012.
- University of the Art London and Arts Council England. *Percentage for Art*. Accessed May 8, 2018. Available from <https://www.artquest.org.uk/artlaw-article/percentage-for-art-2/>.
- Virginia Chen. Art curator and Director Shaloms, Art Consulting. Interview. April 22, 2018.
- Wilkenson, Helen. *Learning from History of Curatorship*. Accessed April 5, 2017. Available from <http://www.artandscienceofcuration.org.uk/learning-from-the-history-of-curatorship/>.
- Yu Wei. "Turning an Art Festival into a Cultural Movement: Wu Mali's Community Art Actions." *ARTCO* (June 2007): 134.



ภาพที่ 1

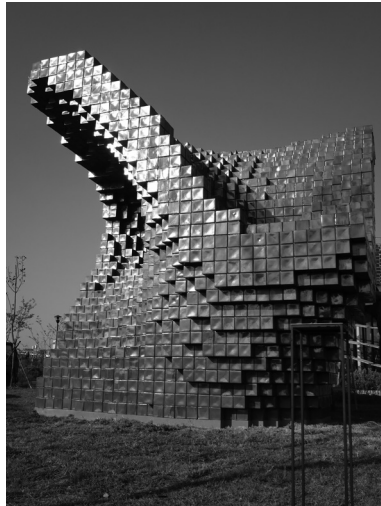
The Moment We Meet, Huang Hisn-Chien

ที่มา: ภาพที่ 1 The Moment We Meet, Huang Hisn-Chien

ที่มา: Huang Hisn-Chien, "The Moment We Meet," accessed December 2017.

available from <https://www.arch2o.com/the-moment-we-meet-hsin-chien-huang/>

คำบรรยายเพิ่มเติม : ตัวอย่างลักษณะผลงานศิลปะสาธารณะในเขตเศรษฐกิจ Xinyi และตึกอาคาร Taipei 101 โดยเป็นโครงการที่ได้ใช้ผลงานของศิลปินจากต่างชาติในสัดส่วนที่มากกว่าปกติ และลักษณะของผลงานมักจะมีความร่วมมือและมีเนื้อหาที่ค่อนข้างเป็นสากล ศิลปิน Huang Hisn-Chien ชื่อผลงาน The Moment We Meet (2014) (Storynest) ประเภทงาน: Kinetic Installation โดยใช้อุปกรณ์ Computer และวัสดุแก้ว เหล็กกล้า สถานที่ตั้ง: สถานีรถไฟฟ้า Taipei



ภาพที่ 2

The ภาพผลงานศิลปะสาธารณะได้รับรางวัล Public Art Awards ประจำปี 2016

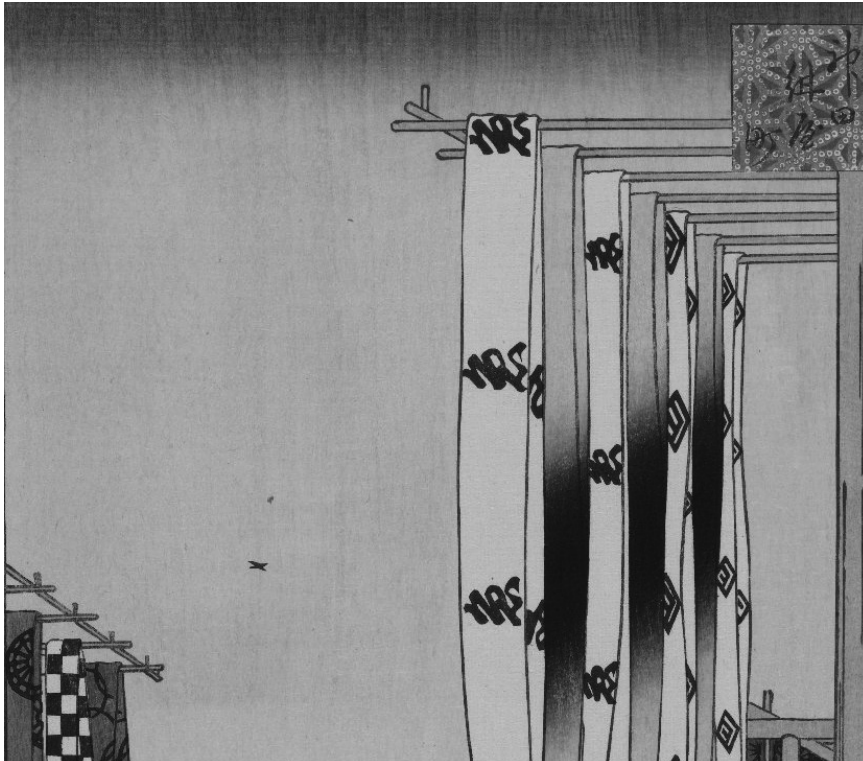
ที่มา : <https://www.designboom.com/architecture/noiz-architects-public-sculptures-industrial-technology-research-institute-03-02-2016/>

คำบรรยายเพิ่มเติม: ก) และ ข) ศิลปิน Keisuke Toyada ชื่อผลงาน: Voxel Scape (2014)
สื่อวัสดุ โครงสร้างเหล็กกล้า อีนาเมล แผ่นกระเบื้องเซรามิค ขนาด 500 x 500 x 500 ซม.
หน่วยงานรับผิดชอบและสถานที่ตั้ง: Industrial Technology Research Insitute

สีน้ำเงินในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ

จิรายุ พงษ์วรุตม์

Digital Expression Design Course, Faculty of Art and Design, Tokoha University



คำสำคัญ สีน้ำเงิน คราม กรมท่า เอโดะ อิดิ

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งเจาะลึกลงไปในบทบาทของสีในญี่ปุ่นสมัยเอโดะ การศึกษาเรื่องนี้ประกอบด้วยสองบทความก่อนหน้านี้คือการศึกษาด้วยสีเทาและสีน้ำตาล แม้สีน้ำเงินจะพบได้เสมอๆ ตั้งแต่สมัยโบราณเนื่องจากความสามารถในการปลุกต้นคราม แต่สีน้ำเงินเฟื่องฟูอย่างมากในสมัยเอโดะเพราะรัฐบาลบะคุฟุที่เมืองเอโดะสั่งห้ามคนทั่วไปสวมใส่เสื้อผ้าสีสันสดใส อีกหนึ่งเหตุผลที่สำคัญก็คือสีปรัสเซียนบลูที่ถูกค้นพบใหม่ที่ยุโรปถูกนำเข้ามาในญี่ปุ่นด้วย จากเนื้อสีและโทนที่เข้มขึ้นกว่าสีครามท้องถิ่นและมีราคาถูกทำให้สีปรัสเซียนบลูได้รับความนิยมในหมู่ศิลปินที่ผลิตงานภาพพิมพ์อุคิโยะเอะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพทิวทัศน์ หนึ่งในศิลปิน

ที่ใช้สีนี้อย่างสม่ำเสมอคืออุตะกะวะ ฮิโระชิเงะและคัทซึชิคะ โสคุไซกับภาพชุดทิวทัศน์ภูเขา
ฟูจิ 36 ภาพอันเลื่องชื่อ

กล่าวนำ

สืบเนื่องจากการศึกษาเกี่ยวกับ สีเทาในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ¹ และสีน้ำตาลใน
วัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ² ในการศึกษานี้จะขยายความไปยังการศึกษาสีน้ำเงิน อีกหนึ่ง
ชุดสีที่สำคัญที่สุดของยุคสมัย ในประเด็นว่าด้วยชื่อเรียกสี ความสัมพันธ์ระหว่างโทนสี
ลักษณะเฉพาะและความสัมพันธ์กับสุนทรียภาพแบบญี่ปุ่น (ภาพที่ 1)

1 บรรยากาศโดยรวมของยุคสมัยเอโดะ

บรรยากาศโดยรวมของยุคสมัยเอโดะ (ค.ศ. 1603-1868) ได้กล่าวไปในบทความข้างต้นแล้ว จะ
ขอสรุปสั้นๆ อีกครั้งว่า เป็นยุคที่มีความคิดค้นในกิจกรรมต่างๆ และความรุ่งเรืองของชนชั้น
พ่อค้า ที่เป็นผู้อุปถัมภ์ศิลปะ ประเด็นที่สำคัญ สีเฉพาะที่เกิดขึ้นประจำยุคสมัยได้เปลี่ยนไป
จากสมัยก่อนหน้า

สีประจำยุคสมัยต่างๆ ของญี่ปุ่นแบ่งออกได้ดังต่อไปนี้ ยุคสมัยโบราณคือสีขาว (白) ยุคสมัย
อะซุกะ-นาระะ คือสีแดงชาด (朱) ยุคสมัยเฮอัน คือสีม่วง (紫) ยุคสมัยคามากุระ-มุโระมะจิ
คือสีเทาเข้ม (紺色) พอถึงสมัยเอโดะสีประจำยุค คือสีคราม (藍) และสีแดงเบนิ (紅) เมื่อเข้า
สู่ช่วงกลางและปลายสมัยเอโดะคือสีน้ำตาลชา (茶) และสีเทาหนู (鼠) เกิดขึ้นอีกด้วย

2 สีน้ำเงินกับความงามแบบประเพณีญี่ปุ่น

อย่างมีสไตล์³

lki (粋)

smart

แม้ว่าสีน้ำเงินจะไม่ได้มีชื่อเรียกเฉพาะอย่างสีหนูร้อย น้ำตาลสีลิบแปด (四十八茶百鼠 -

Shijuhacha Hyakunezumi) ที่ขึ้นชื่อว่าเป็นสีที่มีสไตล์ในสมัยเอโดะก็ตาม แต่ถ้าพูดถึงสีที่มีสไตล์หรือความเท่ในแบบเอโดะแล้ว สีน้ำเงินครามและน้ำเงินกรมท่าก็เป็นอีกหนึ่งชุดสีสำคัญของความงามแบบประเพณีนี้ด้วยเช่นเดียวกัน อย่างมีสไตล์หรือความเท่ ในภาษาญี่ปุ่นเรียกว่า อิกิ (粋 - iki) เป็นคตินิยมที่เกิดขึ้นในสมัยเอโดะ ไม่ว่าจะเป็นที่คนคิด รูปแบบการดำเนินชีวิต เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ข้าวของเครื่องใช้ งานศิลปะ ทุกอย่างล้วนถูกออกแบบมาเพื่อตอบสนองคตินิยมชุดนี้ จึงทำให้สีที่ใช้ก็ต้องแสดงออกถึงความมีสไตล์นั้นได้ด้วยเช่นกัน และสีที่เรียกได้ว่ามีความเท่สำหรับเสื้อผ้าผู้ชายในสมัยเอโดะสามารถแบ่งออกเป็นตามยุค⁴ ได้ดังต่อไปนี้ ตัวเลข (no.) สีเทาหนูและสีน้ำตาลสามารถดูประกอบได้จากตารางในบทความสีเทาในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ¹ และสีน้ำตาลในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ²

Höreki 宝曆 -	<u>สีน้ำตาล</u>
Meiwa 明和	สีน้ำตาลท้องเหลืองผ้า (onandocha - Forest Green 御納戸茶 no.121)
(1751-1771)	สีเขียว (tobihiro 鷹色)
	สีน้ำตาล (chairo 茶色 no.66)
	สีน้ำตาลโคบี (kobicha - Old Gold 媚茶 no.78)
	สีน้ำตาลแห่งยุค (toseicha 当世茶 no.17)
	สีน้ำตาลไหม้ (kogecha - Van Dyke Brown 焦茶 no.68)
	สีน้ำตาลดอกโจจิ (chōjicha - Tan 丁子茶 no.35)
	<u>สีเทาหนู</u>
	สีเทาหนู (nezumiro 鼠色 no.17)
	<u>สีน้ำเงิน</u>
	สีสนิมคราม (aisabiuro 藍錆色 no.75)
	สีท้องฟ้า (sorairo 空色)
	สีกรมท่า (koniro - Navy Blue 紺色 no.59)
	สีดอกไม้ (hanairo 花色)
	สีเหลืองจาง (asakiki 浅黄)
	<u>สีอื่นๆ</u>
	สีดำ (kuro 黒)
	สีแดงชาด (ake 緋色)
	สีม่วง (murasaki 紫)

An'ei 安永
(1772-1780)

สีน้ำตาล

สีน้ำตาล (chairō 茶色 no.66)

สีน้ำตาลเหลืองนกยิวะ (hiwacha - Light Olive Yellow 鶯茶 no.74)

สีน้ำตาลครามสนทะเล (aimirucha - Jungle Green 藍海松茶 no.102)

สีน้ำตาลจีนเหลือง (kikaracha - Maple Leaf 黄唐茶 no.56)

สีน้ำตาลน้ำเงิน (aocha 青茶 no.88)

สีน้ำตาลห้องเสื้อฟ้า (onandocha - Forest Green 御納戸茶 no.121)

สีเหยี่ยว (tobiirō 鳶色)

สีเทาหนู

สีเทาหนู (nezumiirō 鼠色 no.17)

สีเศษเก๋า (灰毛色)

สีน้ำเงิน

สีกรมท่า (konirō - Navy Blue 紺色 no.59)

สีดอกไม้ (hanairō 花色)

สีท้องฟ้า (sorairō 空色)

สีสนิมคราม (aisabiirō 藍錆色 no.75)

สีเหลืองจาง (asakiki 浅黄)

สีอื่นๆ

สีดอกฟูจิ (fujii 藤色)

สีแดงขาด (ake 緋色)

สีม่วงเอโดะ (edomurasaki 江戸紫)

สีดำ (kuro 黒)

สีเหยี่ยวดำ (kurotobi 黒鳶)

สีเหยี่ยว (tobi 鳶)

Tenmei 天明
(1781-1788)

สีน้ำตาล

สีน้ำตาล (chairō 茶色 no.66)

สีเหยี่ยว (tobiirō 鳶色)

สีน้ำตาลเหลืองนกยิวะ (hiwacha - Light Olive Yellow 鶯茶 no.74)

สีน้ำตาลห้องเสื้อฟ้า (onandocha - Forest Green 御納戸茶 no.121)

สีน้ำตาลไหม้ (kogecha - Van Dyke Brown 焦茶 no.68)

สีเทาหนู

	สีเทาใบหลิว (yanaginezu 柳鼠 no.90)
	สีเทาฟูกะกว่า (fukagawanezu 深川鼠 - Aqua Gray no.86)
	<u>สีน้ำเงิน</u>
	สีคราม (aiiro - Marine Blue 藍色 no.27)
	สีดอกไม้ (hanairo 花色)
	<u>สีอื่น ๆ</u>
	สีดำ (kuro 黒)
	สีมะเขือม่วง (nasuiro 茄子色)
	สีเคนโป (kenpō 憲法)
Kansei 寛政	<u>สีน้ำตาล</u>
(1789-1800)	สีน้ำตาล (chairo 茶色 no.66)
	สีน้ำตาลโคบิ (kobicha - Old Gold 媚茶 no.78)
	<u>สีเทาหนู</u>
	สีเทาคุงูน่า (dobunezumi - Dove Gray 井鼠 no.14)
	สีเทาดอกฟูจิ (fujinezu - Lavender Gray 藤鼠 no.129)
	สีเทาหนู (nezumiro 鼠色 no.17)
	สีเทาเข้ม (koinezu 濃鼠 no.8)
	<u>สีน้ำเงิน</u>
	สีคราม (aiiro - Marine Blue 藍色 no.27)
	สีห้องเสื่อผ้า (onando 御納戸)
	สีดอกไม้ (hanairo 花色)
	สีห้องเสื่อผ้าคราม (aionando 藍御納戸 no.25)
	สีห้องเสื่อผ้าเหล็ก (tetsuonando 鉄御納戸)
	สีกรมท่า (koniro - Navy Blue 紺色 no.59)
	<u>สีอื่น ๆ</u>
	สีดำ (kuro 黒)
	สีเคนโป (kenpō 憲法)
Kyōwa 享和 -	<u>สีน้ำตาล</u>
Bunka 文化 -	สีน้ำตาล (chairo 茶色 no.66)
Bunsei 文政	สีน้ำตาลห้องเสื่อผ้า (onandocha - Forest Green 御納戸茶 no.121)
(1801-1829)	สีน้ำตาลพันปี (senzaicha - Bronze Green 千歳茶 no.79)

สีนํ้าตาลดอกโจจิ (chōjicha - Tan 丁子茶 no.35)
 สีนํ้าตาลใบพลิว (yanagicha - Citron Green no.100)
 สีนํ้าตาลโคบี (kobicha - Old Gold 媚茶 no.78)
 สีนํ้าตาลโรโค (rokōcha - Beech 路考茶 no.93)
 สีผนังหมาด (namakabeiro - Old Gold 生壁色)
สีเทาหนู
 สีเทาหนู (nezumiiro 鼠色 no.17)
สีนํ้าเงิน
 สีคราม (aiiro - Marine Blue 藍色 no.27)
 สีห้องเสื้อฝ้าย (onando 御納戸)
 สีห้องเสื้อฝ้ายคราม (aionando 藍御納戸 no.25)
 สีดอกไม้ (hanairo 花色)
 สีห้องเสื้อเหล็ก (tetsuonando 鉄御納戸)
 สีกรมท่า (koniro - Navy Blue 紺色 no.59)
สีอื่นๆ
 สีดำ (kuro 黒)
 สีใบต้นสน (matsubairo 松葉色)

3 สีนํ้าเงินในวัฒนธรรมญี่ปุ่น

เมื่อเข้าสู่สมัยเอโดะ (ค.ศ.1615-1868) รัฐบาลกลางที่เมืองเอโดะประกาศปิดประเทศไม่ติดต่อกับต่างชาติ ยกเว้นไว้เฉพาะเมืองท่าทางซากิ ที่ยังมีการค้าขายแบบจำกัดปริมาณ พ่อค้าชาวตะวันตก (ส่วนใหญ่เป็นชาวดัตช์) พ่อค้าเหล่านี้ก็นำสีปรัสเซียนบลูที่เฟิงสังเคราะห์ผลิตได้ในค.ศ.1704 เข้ามาในญี่ปุ่นด้วย นอกจากสีปรัสเซียนบลูนั้นเข้ามาในช่วงที่มีสีนํ้าเงินตระกูลอื่นที่สดใสมากกว่า เช่น สีจากหินแร่ลาพิส ลาซูลิ (Lapis Lazuli) แต่หินนี้มีราคาแพงมาก จึงถูกจำกัดการใช้ในวงแคบกับงานจิตรกรรมเป็นหลัก แต่สีปรัสเซียนบลูเป็นการผลิตแบบวัสดุสังเคราะห์มีราคาถูกสามารถใช้ได้ในวงกว้าง จึงถูกนำมาใช้ในภาพพิมพ์ด้วย แต่แรกสีนี้เข้ามาในจำนวนไม่มาก แต่เมื่อเวลาผ่านไปก็ค่อยๆ ได้รับความนิยม ส่วนหนึ่งน่าจะมาจากระดับความเข้มของสีที่เข้มกว่าสีนํ้าเงินจากครามที่ใช้กันมาตั้งแต่ดั้งเดิมที่เนื้อสีอ่อนกว่า การที่สีปรัสเซียนบลูแพร่หลายในภาพพิมพ์มีแง่มุมที่น่าสนใจ หนึ่งในเหตุผลน่าจะเป็นเพราะ

วัฒนธรรมของภาพพิมพ์เพื่อการท่องเที่ยว สีน้ำเงินเหมาะกับการแสดงออกท้องฟ้าที่เป็นสีฟ้าเข้ม หรือสีสันของน้ำ / น้ำตก ทั้งนี้ต้องทำความเข้าใจว่าคนจำนวนน้อยที่มีความสามารถในการเดินทางในสมัยโบราณ โดยเฉพาะกลุ่มผู้หญิงที่เป็นหนึ่งในลูกค้าหลักของภาพพิมพ์แกะไม้อุคิโยะอะเหล่านี

ญี่ปุ่นอยู่ติดทะเลจึงมีอากาศที่อากาศไม่ดี และมีเมฆหมอกมากกว่าวันอากาศแจ่มใส กล่าวกันว่าภูเขาฟูจิในญี่ปุ่นนั้น ในแต่ละปี วันที่สามารถมองเห็นภูเขาที่เป็นสัญลักษณ์ของประเทศนี้ชัดเจนเพียงแค่หนึ่งในหกเท่านั้น นี่อาจจะเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้ภาพชุดภูเขาฟูจิโดยศิลปินหลายท่านอยากใช้สีน้ำเงินเป็นสีท้องฟ้าที่เข้มชัดชัดเจน สีปรัลเขียนบลูอาจจะเข้ามามีบทบาทตรงนี้เอง

ชื่อเรียกของสีน้ำเงินแบ่งเป็นหมวดหมู่ได้ดังนี้

สถานที่	เช่น จีน, นอก, เบอร์ลิน เป็นต้น
บุคคล	เช่น ฮิโระชิเงะ, โสคุไซ เป็นต้น
นก	เช่น นกพิราบ, เหยี่ยว เป็นต้น
พืช	เช่น ฟูจิ, คิเคียว, ไม้กฤษณา เป็นต้น
พืชย้อมผ้า	เช่น คราม เป็นต้น
ผ้า	เช่น ผ้าทอ, กำมะหยี่ เป็นต้น
สี	เช่น ขาว, ดำ, น้ำตาล เป็นต้น
ความเข้มอ่อน	เช่น บาง, อ่อน, เข้ม, ลึก เป็นต้น
สิ่งของ	เช่น เหล็ก, หินลับมีด, อัญมณี เป็นต้น
ธรรมชาติ	เช่น ท้องฟ้า, ภูเขา เป็นต้น
จำนวน	เช่น ย้อมทับ เป็นต้น

ทั้งนี้บทความนี้รวบรวมเฉพาะสีน้ำเงินที่มีคำว่าคราม (藍 - ai) กรมท่า (紺 - kon) อยู่ในชื่อเรียกเท่านั้น ซึ่งยังมีโทนน้ำเงินอื่น ๆ อีกมากมายในสมัยเอโดะนี้ ตัวอย่างเช่น สีน้ำเงินในกลุ่มฮะนะดะ (hanada 纒) ซึ่งเป็นสีในสมัยเฮอัน ภูมยาศาสตร์คิชิคิแบ่งความอ่อนเข้มของสีกลุ่มนี้ออกเป็น 4 ชั้นด้วยกัน สีฮะนะดะลึก (fukakihanada 深纒) ซึ่งเป็นสีเดียวกับสีกรมท่า (fukakihanada 紺色 no.28), สีฮะนะดะกลาง (nakanohanada 中纒), สีฮะนะดะถัดไป (tsuginohanada 次纒) และสีฮะนะดะตื้น (asakihanada 浅纒) พอเข้าสู่สมัยเอโดะก็เปลี่ยนชื่อเป็นสีดอกไม้ (hanairo 花色)

4 สีน้ำเงินในกลุ่มต่าง ๆ

เนื่องจากการย่อมครามไม่ได้มีความหมายแค่สีน้ำเงินเท่านั้น จึงทำให้สีน้ำเงินแบบเอโดะมีตั้งแต่แดงไล่ไปจนถึงม่วง กลุ่มสีค่อนข้างหลากหลาย ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 7 กลุ่ม (กลุ่มสีแดง, กลุ่มสีเหลือง, กลุ่มสีเขียว, กลุ่มสีน้ำเงินเขียว, กลุ่มสีน้ำเงิน, กลุ่มสีน้ำเงินม่วง และกลุ่มสีเทา) ในส่วนของการไล่น้ำหนักเข้มอ่อน ก็มีมาตั้งแต่ในสมัยเฮอันคือกฎหมายที่เรียกว่า เอ็งคิซึคิ (延喜式) กำหนดเจดสีครามไว้ 4 เจดคือ สีครามลึก (fukacai 深藍 no.17), สีครามกลาง (nakacaiiro 中藍色 no.15), สีครามตื้น (asakacaiiro 浅藍色 no.7) และสีครามขาว (shirokacaiiro 白藍色 no.10) จึงทำให้สีน้ำเงินมีทั้งกลุ่มสีและเจดสีที่ค่อนข้างกว้าง

4.1 กลุ่มสีแฉว

เนื่องจากในบทความนี้ได้รวบรวมสีน้ำเงินที่มีตัวคันจิคราม (藍 - ai) และกรมท่า (紺 - kon) อยู่ในชื่อเรียก จึงทำให้มีกลุ่มสีแดงรวมอยู่ด้วยเช่น คำว่าสีย่อมคุระเอ (kureai 呉藍 no.1) แม้ว่าจะมีคันจิที่หมายถึงครามอยู่ในชื่อเรียกแต่ตัวเนื้อสีคือ สีแดงเบนิ (紅 - beni) ที่อ่านออกเสียงว่าคุระเอด้วย เหตุผลเป็นเพราะสีย่อมคุระเอมีที่มาจากคันจิที่ออกเสียงคุระเอ (呉 - kure) คันจิตัวนี้ใช้ในความหมายถึงของที่นำเข้ามาจากประเทศจีนตอนใต้ ดังนั้นเมื่อเข้ามาญี่ปุ่นจึงมีความหมายดั้งเดิมจากจีนตีตมา (ในการแบ่งสีตามระบบ CMY แดงเบนิคือสี magenta) นอกจากนี้คำว่าไอในสมัยโบราณยังมีความหมายกว้างๆ ถึงการย่อผ้าเนื่องจากการย่อครามเป็นหลัก ไม่ได้หมายถึงสีครามอย่างเดียว

ตัวคันจิคะระ (韓・唐) ของสีย่อมนอก (karacaiiro 韓藍色 no.2) หมายถึงสีที่นำเข้ามาจากต่างประเทศหรือประเทศจีน มีสีแดงเบนิสดใสจากสีย่อมคุระเอ ในอีกความหมายหนึ่งของสีที่นำเข้ามาคือสีที่มีความสวยงาม ในกลุ่มสีน้ำเงินม่วงจึงมีชื่อเรียกนี้ด้วย คือสีครามนอก (karacaiiro 韓藍色 no.52) และสีครามจีน (karacaiiro 唐藍色 no.53)

ลำดับ	ภาษาญี่ปุ่น	เสียงอ่าน	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ	ค่าสี CMYK
1	<small>くれない</small> 呉藍	kureai	ย่อมคุระเอ		0, 100, 0, 0
2	<small>からいいる</small> 韓藍色	karacaiiro	สีย่อมนอก		0, 80, 20, 8

ลำดับ	ภาษาญี่ปุ่น	เสียงอ่าน	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ	ค่าสี CMYK
3	南部紫紺 なんぶしこん	nanbushikon	กรมท่าม่วงนินนุ		0, 90, 0, 40
4	洩夫藍色 さふらんいろ	safuraniro	สีแซฟฟรอน		0, 35, 0, 0

4.2 กลุ่มสีเหลือง

สีเหลืองที่เรียกว่าสีแซฟฟรอน (safuraniro 洩夫藍色 no.5) เป็นอีกหนึ่งตัวอย่างที่มีคตินจิคราม (藍 - ai) อยู่ในชื่อเรียก ทั้งนี้ไม่ได้มีความหมายถึงสีน้ำเงินแต่อย่างไร เป็นการใช้ตัวคตินจิเพื่อเลียนเสียงภาษาต่างประเทศ ซึ่งยังมีตัวคตินจิอื่น ๆ ในการเรียกสีแซฟฟรอนนี้อีกด้วย เช่น 洩夫藍 และ 洩夫蘭 สีแซฟฟรอนนำเข้ามายังญี่ปุ่นช้ากว่าสีครามคือเข้ามาในสมัยเมจิ (ค.ศ. 1868-1912) ดอกแซฟฟรอนที่บานตอนช่วงใบไม้ผลิจะเป็นสีเหลือง ช่วงใบไม้ร่วงดอกจะมีสีชมพูม่วงอ่อน ชื่อเรียกสีเดียวกันนี้จึงมีสีชมพูด้วย (no.4)

ลำดับ	ภาษาญี่ปุ่น	เสียงอ่าน	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ	ค่าสี CMYK
5	洩夫藍色 さふらんいろ	safuraniro	สีแซฟฟรอน		0, 14, 90, 5
6	藍玉子 あいたまご	aitamago	เหลืองไข่คราม		0, 9, 90, 30

4.3 กลุ่มสีเขียว

สีครามตื้น (asakiairo 浅藍色 no.7) เป็นสีที่ขี้มอมบางๆ ด้วยสีครามและสีเหลืองคิฮาดะ (黄檗色) สีออกมาจึงค่อนข้างไปทางสีเขียวเหลืองหม่นสว่าง ในสมัยเฮอันจะไม่ใช้วิธีการเรียกชื่อสีด้วยการบอกความเข้ม ความอ่อนหรือความสว่างในชื่อแต่จะใช้วิธีเรียกว่าสีนั้นๆ ว่าโกลิโทน สีใด เช่น โกลิสีเหลือง

สีน้ำตาลครามสนทะเล (aimirucha 藍海松茶 no.8) คือสีน้ำตาลสนทะเลที่มีเนื้อสีน้ำเงินผสมอยู่ สีนี้มีบันทึกไว้ในช่วงค.ศ.1688-1703 หลังจากนั้น 40 ปี สีค่อนข้างสว่างขึ้นเล็กน้อยและก็กลับมานิยมอีกครั้ง

ลำดับ	ภาษาญี่ปุ่น	เสียงอ่าน	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ	ค่าสี CMYK
7	あさきいろ 浅藍色	asakiaiuro	สีครามตื้น		25, 0, 50, 10
8	あいまろちや 藍海松茶	aimirucha	น้ำตาลครามสนทะเล	Jungle Green	30, 0, 60, 80

4.4 กลุ่มสีน้ำเงินเขียว

ในกลุ่มสีน้ำเงินเขียวนี้มีสีครามที่ถูกกำหนดเจดจากกฎหมายอิงคิซึคิ (延喜式) ในสมัยเฮอัน อยู่ถึง 3 ใน 4 สี คือสีครามลึก (fukaai 深藍 no.17), สีครามกลาง (nakaaiiro 中藍色 no.15) และสีครามขาว (shirokiaiuro 白藍色 no.10) จึงทำให้กลุ่มนี้มีความต่างของค่าน้ำหนักเข้มอ่อนค่อนข้างมากกว่ากลุ่มอื่นๆ

สีครามลึก (fukaai 深藍 no.17) ค่อนข้างเป็นสีครามที่เข้มใกล้ดำ ในกฎหมายอิงคิซึคิบันทึกไว้ว่าเป็นสีน้ำเงินอมเขียว และสีนี้เป็นสีแห่งชัยชนะจึงได้รับความนิยมมากในกลุ่มนักรบ สีครามกลาง (nakaaiiro 中藍色 no.15) เป็นค่าน้ำหนักอ่อนลงจากสีครามลึกหนึ่งระดับ เนื้อสีค่อนข้างเขียว ซึ่งน้ำหนักที่อ่อนลงนั้นไม่ได้เกิดจากการย้อมที่จางลง แต่เป็นปริมาณสีเหลืองเพิ่มขึ้น หากเพิ่มหรือลดความอ่อนเข้มแล้วย้อมเพียงครามเท่านั้นในกฎหมายอิงคิซึคิจะเรียกว่าน้ำเงินฮะนะดะ (hanada 縹) และสุดท้ายสีครามขาว (shirokiaiuro 白藍色 no.10) เนื่องจากมีส่วนผสมของสีเหลืองจึงทำให้สีที่ออกมาเป็นมีเขียวผสมอยู่เช่นกัน แม้ว่าสีครามขาวจะเป็นที่อ่อนที่สุดในกลุ่ม แต่ก็ยังอ่อนไม่เท่าสีขาวคราม (aijiro 藍白 no.9)

ลำดับ	ภาษาญี่ปุ่น	เสียงอ่าน	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ	ค่าสี CMYK
9	あいじろ 藍白	aijiro	ขาวคราม		15, 0, 4, 2
10	しろあいろ 白藍色	shirokiaiuro	สีครามขาว		20, 0, 8, 0
11	びやくらんいろ 白藍色	byakuranairo	สีครามขาว		20, 0, 8, 0
12	しらあい 白藍	shiraai	ครามขาว		20, 0, 8, 0
13	やまあいずり 山藍摺	yamaaizuri	พิมพ์ครามภูเขา		50, 0, 25, 30
14	なかあいろ 中藍色	nakanoaaiiro	สีครามกลาง		90, 0, 45, 25

ลำดับ	ภาษาญี่ปุ่น	เสียงอ่าน	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ	ค่าสี CMYK
15	なかあいろ 中藍色	nakaaiiro	สีครามกลาง		90, 0, 45, 25
16	ふかあいろ 深藍色	fukakiaiuro	สีครามลึก		90, 0, 45, 50
17	ふかあいろ 深藍	fukaai	ครามลึก		90, 0, 45, 50
18	こゝろあいろ 深藍	kokiran	ครามลึก		90, 0, 45, 50
19	らんぺき 藍碧	ranpeki	ครามเขียว		90, 0, 45, 70

4.5 กลุ่มสีน้ำเงิน

ดังที่กล่าวไปแล้วว่ามีกรนำสีปรัสเซียนบลู (Prussian blue) เข้ามาในญี่ปุ่นครั้งแรกในช่วงต้นศตวรรษ 19 สีนี้เป็นสารสังเคราะห์ให้สีน้ำเงินเข้มที่มีลักษณะเป็นผงคริสตัลละเอียด ไม่ละลายน้ำ ที่รู้จักในชื่ออื่นๆ เช่น เบอร์ลิน บลู (Berlin blue) ปารีสเซียนบลู (Parisian blue) เนื่องจากไม่เป็นพิษและผลิตได้ในจำนวนมากจึงแพร่หลายในยุโรปอย่างรวดเร็ว มีการผลิตจำนวนมากและนำไปใช้เป็นเนื้อสีน้ำมัน สีน้ำและการย้อมด้วย

ญี่ปุ่นเรียกสีนี้ว่าคือสีครามเบโระ (beroi べろ藍 no.31) เพื่อเทียบกับสีคราม (ai 藍) ที่ตัวเองมีอยู่ดั้งเดิม ในช่วงแรกของการนำเข้า สีมีราคาค่อนข้างแพงจึงทำให้ยังไม่เป็นที่นิยมในการนำมาใช้กับภาพพิมพ์มากนัก จนกระทั่งมีการนำเข้าสีจำนวนมากขึ้นจึงมีราคาถูกลงและแพร่หลายมากขึ้น แต่ที่รู้จักกันแพร่หลายจริงๆ คือการนำมาใช้ในภาพพิมพ์แกะไม้อุคิโยเอะประเภทหนึ่งที่ใช้สีพิมพ์คราม (aizuri 藍摺 no.22) เพียงสีเดียว เรียกว่าภาพพิมพ์คราม (aizurie 藍摺絵)

จิตรกรภาพพิมพ์แกะไม้อุคิโยเอะคนแรกที่นำเทคนิคการไล่เฉดสีครามมาใช้คือ เคไซ เอเซน (Keisai Eisen 溪斎英泉 ภาพที่ 2) และภาพพิมพ์แกะไม้เลื่องชื่อ "The Great Wave off Kanagawa" ของคัทซึชิคา โฮกุไซ (Katsushika Hokusai 葛飾北斎 ภาพที่ 3-4) ก็ใช้สีครามนี้เช่นกัน และเมื่อภาพพิมพ์ครามได้ออกไปสู่สายตาชาวตะวันตก ก็ได้ส่งอิทธิพลกับศิลปินอิมเพรสชันนิสม์เป็นอย่างมาก จนได้รับการยกย่องและเรียกสีดังกล่าวว่าแจแปนบลู (Japan Blue ジャパン・ブルー) ทั้งนี้ยังมีชื่อเรียกอื่นตามชื่อของจิตรกรภาพพิมพ์อีกด้วย เช่น ฮิโระชิเงะบลู (ヒロシゲブルー) (ภาพที่ 5) และโฮกุไซ (ホクサイ)

ลำดับ	ภาษาญี่ปุ่น	เสียงอ่าน	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ	ค่าสี CMYK
20	浅藍	usuran	ครามบาง		60, 0, 0, 5
21	薄藍	usuai	ครามอ่อน		30, 8, 0, 15
22	藍摺	aizuri	พิมพ์คราม		60, 15, 0, 50
23	藍花	ranka	ฟองคราม		80, 20, 0, 40
24	藍天鵲絨	aibirōdo	กำมะหยี่คราม		90, 23, 0, 40
25	藍御納戸	aionando	ห้องเสื้อผ้าคราม		80, 20, 0, 50
26	藍蠟	airō	ไขคราม		80, 20, 0, 60
27	藍色	aiiro	สีคราม	Marine Blue	90, 11, 0, 66
28	紺	fukakihanada	กรมท่า		100, 25, 0, 60
29	紺	kokihanada	กรมท่า		100, 25, 0, 60
30	紺藍	konai	ครามกรมท่า		80, 20, 0, 70
31	ベ口藍	beroai	ครามเบะโระ		90, 23, 0, 70
32	藍褐	aikachi	ครามแก่		100, 25, 0, 70
33	濃藍	koiai	ครามเข้ม		90, 23, 0, 80
34	濃藍	koai	ครามเข้ม		90, 23, 0, 80
35	印度藍	indoai	ครามอินเดีย		85, 21, 0, 85
36	木藍	kiai	ต้นคราม		85, 21, 0, 85
37	藍墨	aizumi	หมึกคราม		50, 0, 0, 88
38	藍低茶	aitonocha	น้ำตาลครามหินลับมีด		50, 0, 13, 40
39	藍沈香茶	aitonocha	น้ำตาลครามไม้กฤษณา		50, 0, 13, 40
40	深藍	fukaai	ครามลึก		100, 0, 25, 75
41	深藍	shinran	ครามลึก		100, 0, 25, 75
42	海松藍色	miruairo	สีครามสนทะเล		90, 0, 23, 75

ลำดับ	ภาษาญี่ปุ่น	เสียงอ่าน	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ	ค่าสี CMYK
43	あいてついろ 藍鉄色	aitetsuiro	สีเหล็กคราม		90, 0, 23, 80
44	てつこん 鉄紺	tetsukon	กรมท่าเหล็ก	Steel Grey	85, 0, 0, 85

4.6 กลุ่มสีน้ำเงินม่วง

รุริ (瑠璃) หรือแลพิสแลซูลี (lapis lazuli) อัญมณีสีน้ำเงินสดที่ค่อนข้างหายาก เป็นของมีค่ามาตั้งแต่โบราณ และเนื่องจากเป็นหินที่ขัดแล้วจะเป็นเงาสวยงามจึงถูกนำไปใช้เป็นเครื่องประดับตกแต่ง งานแกะสลักต่างๆ มากมาย สีน้ำเงินกรมท่าอมม่วงที่ค่อนข้างสว่างดังอัญมณีจึงถูกเปรียบเปรยและเรียกแทนสีกรมท่า (koniro 紺色 no.59) ให้ไพเราะขึ้นว่า สีรุริกรมท่า (konruri 紺瑠璃 no.50) ซึ่งเป็นสีที่ได้รับความนิยมอย่างมากสำหรับกิโมโนแขนสั้นในสมัยเอโดะ และยังมีอีกชื่อเรียกหนึ่งว่าสีกรมท่ารุริ (rurikon 瑠璃紺 no.51)

สีเหล็กกรมท่า (kontetsu 紺鉄 no.55) คือสีเขียวของเหล็กที่ผสมเนื้อสีน้ำเงินม่วงของกรมท่า เป็นสีที่ใช้ในชีวิตประจำวันที่มีผู้บริโภคต้องการอย่างมากในสมัยเอโดะ ส่วนอีกสีที่มีชื่อใกล้เคียงกันอย่างสีกรมท่าเหล็ก (tetsukon 鉄紺 no.44) การย้อมครามเข้าไปมาทำให้เนื้อสีมีความเข้มมากกว่าสีเหล็กกรมท่า

ลำดับ	ภาษาญี่ปุ่น	เสียงอ่าน	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ	ค่าสี CMYK
45	てんらん 天藍	tenran	ครามสวรรค์		100, 50, 0, 20
46	こんべき 紺碧	konpeki	ท้องฟ้ากรมท่า		90, 45, 0, 30
47	こきふたあい 濃二藍	kokifutacai	ครามย้อมทับเข้ม		80, 40, 0, 40
48	せいらん 青藍	seiran	ครามน้ำเงิน		100, 38, 0, 40
49	こんじょう 紺青	konjō	น้ำเงินกรมท่า	Prussian Blue	100, 63, 0, 45
50	こんるり 紺瑠璃	konruri	ลูลิกกรมท่า	Royal Blue	100, 63, 0, 50
51	るりこん 瑠璃紺	rurikon	กรมท่าลูลิว		100, 63, 0, 50
52	からしいいろ 韓藍色	karacaiiro	สีครามนอก		80, 40, 0, 60

ลำดับ	ภาษาญี่ปุ่น	เสียงอ่าน	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ	ค่าสี CMYK
53	からあいろ 唐藍色	karaiiro	สีครามจีน		80, 40, 0, 60
54	とうあいろ 唐藍色	tōaiiro	สีครามจีน		80, 40, 0, 60
55	こんてつ 紺鉄	kontetsu	เหล็กกรมท่า		80, 22, 0, 80
56	こんとび 紺髷	kontobi	เหยี่ยวกรมท่า		50, 25, 0, 70
57	こんけし 紺滅	konkeshi	กรมท่าหมอง		40, 20, 0, 80
58	あいずみちや 藍墨茶	aizumicha	น้ำตาลหมึกคราม	Dark Slate	40, 20, 0, 90
59	こんいろ 紺色	koniro	สีกรมท่า	Navy Blue	100, 50, 0, 80
60	こんびろうど 紺天鷹絨	konbirōdo	กำมะหยี่กรมท่า		100, 50, 0, 80
61	おりこん 織紺	orikon	กรมท่าผ้าทอ		100, 50, 0, 80
62	濃紺	nōkon	กรมท่าเข้มสุด		100, 50, 0, 90
63	とまりこん 留紺	tomarikon	กรมท่าสุด		100, 50, 0, 90
64	留紺	tomekon	กรมท่าสุด		100, 50, 0, 90

4.7 กลุ่มสีม่วง

ม่วงหม่นสว่างของสีครามย้อมทับ (futai 二藍 no.66) คือการย้อมทับสองครั้งด้วยสีย้อมครามและสีย้อมแดงเบนหรือที่ในสมัยก่อนเรียกว่าสีย้อมคุระเอ (kureai 呉藍 no.1) สีม่วงครามกลุ่มนี้เป็นที่นิยมอย่างมากในสมัยเอโดะ สัดส่วนระหว่างสีย้อมครามกับสีย้อมแดงเบนจะขึ้นอยู่กับอายุของผู้สวมใส่ หากผู้สวมใส่อายุน้อยก็จะเน้นความสดสว่าง โดยการใส่สีย้อมแดงเบนให้มากขึ้น สำหรับผู้สวมใส่ที่อายุมากขึ้นก็จะมีปริมาณของสีย้อมครามที่มากขึ้นตามลำดับ มีจากหนึ่งในวรรณคดีสมัยเอโดะชื่อ "เรื่องของเกินจิ" (源氏物語) ที่ตัวละครเอกเจ้าชายเกินจิให้คำแนะนำกับยูคิริบุตรชายว่า "ใกล้เวลาที่จะเพิ่มน้ำเงินเข้มขมิ้นให้ครามย้อมทับแล้ว" จะเห็นได้ว่าสีนี้มีช่วงของเนื้อสีกว้างมาก ส่วนความเข้มที่มากขึ้นก็จะเปลี่ยนชื่อเรียกเป็นสีครามย้อมทับเข้ม (kokifutai 濃二藍 no.47) แม้ว่าจะไม่มีบันทึกในส่วนของสีที่อ่อนลงอย่างชัดเจน แต่ก็มีการเรียกว่าสีครามย้อมทับอ่อน (usukifutai 薄二藍) สีครามย้อมทับกลาง (nakafutai 中二藍) ด้วยเช่นกัน

ลำดับ	ภาษาญี่ปุ่น	เสียงอ่าน	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ	ค่าสี CMYK
65	茄子紺 なすこん	nasukon	กรมท่ามะเขือม่วง	Eggplate	60, 80, 0, 65
66	二藍 ふたあい	futaai	ครามย้อมทับ	Aster	50, 45, 0, 30
67	藍色鳩羽 あいろはとば	aiirohatoba	ขนนกพิราบสีคราม		40, 40, 0, 40
68	紺藤 こんふじ	konfuji	ดอกฟูจิกรมท่า		60, 30, 0, 10
69	寶石紺 パオシラン	paoshiiran	ครามอัญมณี		90, 77, 0, 0
70	紺桔梗 こんききょう	konkikyō	ดอกคิเคียวกรมท่า		90, 68, 0, 50
71	紺桔梗 こんききょう	kongikyō	ดอกคิเคียวกรมท่า	Victory Violet	90, 68, 0, 50
72	紫紺 しこん	shikon	กรมท่าม่วง	Pansy	90, 90, 0, 60
73	緋紺色 ひこんいろ	hikoniro	สีกรมท่าสด		100, 100, 0, 60

4.8 กลุ่มสีเทา

สีเทาหนูในเฉดต่างๆ เกิดขึ้นมากมายหลังจากรัฐบาลเอโดะห้ามไม่ให้ชาวเมืองสวมใส่เสื้อผ้าสีสดใส สีครามก็เป็นอีกสีหนึ่งหลักที่ถูกนำมาผสมเพื่อเพิ่มความหลากหลาย สีเทาคราม (ainezu 藍鼠 no.77) เป็นสีเทาที่มีครามผสมอยู่ จะค่อนข้างเทามากกว่าคราม ทั้งยังมีชื่อเรียกที่อื่น ๆ อีกมากมายเช่น สีเทาปนคราม (ainezumi 藍味鼠 no.79) สีเทาเจือคราม (aikenezu 藍気鼠 no.81) และสีเทาครามสด (aioinezu 藍生鼠 no.83) ในกลุ่มนี้สีจะค่อนข้างใกล้เคียงกันมีเพียงสีเทากรมท่า (konnezu 紺鼠 no.85) เท่านั้นที่มีความเข้มของสีมากกว่า

ลำดับ	ภาษาญี่ปุ่น	เสียงอ่าน	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ	ค่าสี CMYK
74	藍生壁 あいなまかべ	ainamakabe	ผนังหมาดคราม		30, 8, 0, 60
75	藍錆色 あいまびいろ	aisabiuro	สีสนิมคราม		35, 9, 0, 65
76	藍細美 あいまび	aisabi	สนิมคราม		35, 9, 0, 65
77	藍鼠 あいなず	ainezu	เทาคราม	Smoke Blue	35, 9, 0, 70
78	藍鼠 あいなずみ	ainezumi	เทาคราม	Smoke Blue	35, 9, 0, 70

ลำดับ	ภาษาญี่ปุ่น	เสียงอ่าน	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ	ค่าสี CMYK
79	あいねず 藍味鼠	ainezumi	เทาปนคราม	Smoke Blue	35, 9, 0, 70
80	あいこびちや 藍媚茶	aikobicha	น้ำตาลครามโคบี		35, 9, 0, 70
81	あいけねず 藍気鼠	aikenezu	เทาเจือคราม		35, 9, 0, 70
82	あいけねず 藍気鼠	aikenezumi	เทาเจือคราม		35, 9, 0, 70
83	あいおいねず 藍生鼠	aioinezu	เทาครามสด		35, 9, 0, 70
84	あいぎんすたけ 藍銀煤竹	aiginsutake	ไฟสีสีดำเงินคราม		30, 0, 15, 70
85	こんねず 紺鼠	konnezu	เทากรมท่า		30, 15, 0, 80

สรุป

จากการสั่งห้ามประชาชนใส่เสื้อผ้าสีสันสดใสและจากการนำเข้าสีปรัสเซียนบลูเข้ามาจากยุโรป เมื่อผสมผสมกับสีน้ำเงินที่ผลิตได้จากในประเทศญี่ปุ่นเองทำให้สีน้ำเงินกลายเป็นหนึ่งในสีประจำยุคสมัยเอโดะอันประกอบด้วย สีเทา สีน้ำตาลและสีน้ำเงิน ในกลุ่มสีน้ำเงินนี้ไปปรากฏโฉมเป็นองค์ประกอบสำคัญในภาพพิมพ์อุคิโยะเอะโดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มภาพทิวทัศน์ที่ติดองการสีนี้กับท้องฟ้าและท้องน้ำอย่างมาก

เชิงอรรถ

- 1 จิรายุ พงษ์วรุฒม์. “สีเทาในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ” (วารสารศิลป์ พีระศรี คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2016), 4 (1), 210-245.
- 2 จิรายุ พงษ์วรุฒม์. “สีน้ำตาลในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ” (วารสารศิลป์ พีระศรี คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2017), 5 (1), 215-243.
- 3 จิรายุ พงษ์วรุฒม์. “ความงามแบบประเพณีญี่ปุ่นในงานออกแบบกราฟิกโปสเตอร์สมัยใหม่และร่วมสมัย” (วารสารศิลป์ พีระศรี คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2015), 3 (1), 77.
- 4 Masami Ohira. “Man mode in the Edo period : The color symbol of men's clothing in licensed quarters, An aesthetic sense to Edo (Special Issue 40th Annual Meeting)” (Journal of the Color Science Association of Japan, 2009), 33, 60-61.

Ussnanunusm

จิรายุ พงษ์วรุตม์. "ความงามแบบประเพณีญี่ปุ่นในงานออกแบบกราฟิกโปสเตอร์สมัยใหม่และร่วมสมัย". วารสารศิลป์ พีระศรี คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 3 (1), 2015.

จิรายุ พงษ์วรุตม์. "สีเทาในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ". วารสารศิลป์ พีระศรี คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 4 (1), 2016.

จิรายุ พงษ์วรุตม์. "สีน้ำตาลในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ". วารสารศิลป์ พีระศรี คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 5 (1), 2017.

ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์. ทิมะ พระจันทร์ ดอกไม้ : สนวนญี่ปุ่น. กรุงเทพมหานคร: สารคดีภาพ, 2557.

Jirayu Pongvarut. A Study on Traditional Beauty Conceptions in Japanese Contemporary Graphic Design (Doctoral Dissertation). Joshibi University of Art and Design, Japan.

コロナブックス編集部 (2009) 『とりあわせを楽しむ日本の色』 平凡社. 127.

河出書房新社編集部 (2015) 『京の色百科』 河出書房新社. 143.

丸山伸彦 (2012) 『日本史色彩事典』 吉川弘文館. 453.

九鬼周造 (2008) 『(対訳)「いき」の構造』 講談社. 213.

三井秀樹 (2008) 『かたちの日本美—和のデザイン学』 日本放送出版協会. 213.

小林忠雄 (2000) 『江戸・東京はどんな色—色彩表現を読む』 教育出版. 181.

城 一夫 (2017) 『大江戸の色彩』 青幻舎. 208.

早坂優子 (2014) 『和の色のものがたり 季節と暮らす365色』 視覚デザイン研究所. 128.

早坂優子 (2014) 『和の色のものがたり 歴史を彩る390色』 視覚デザイン研究所. 128.

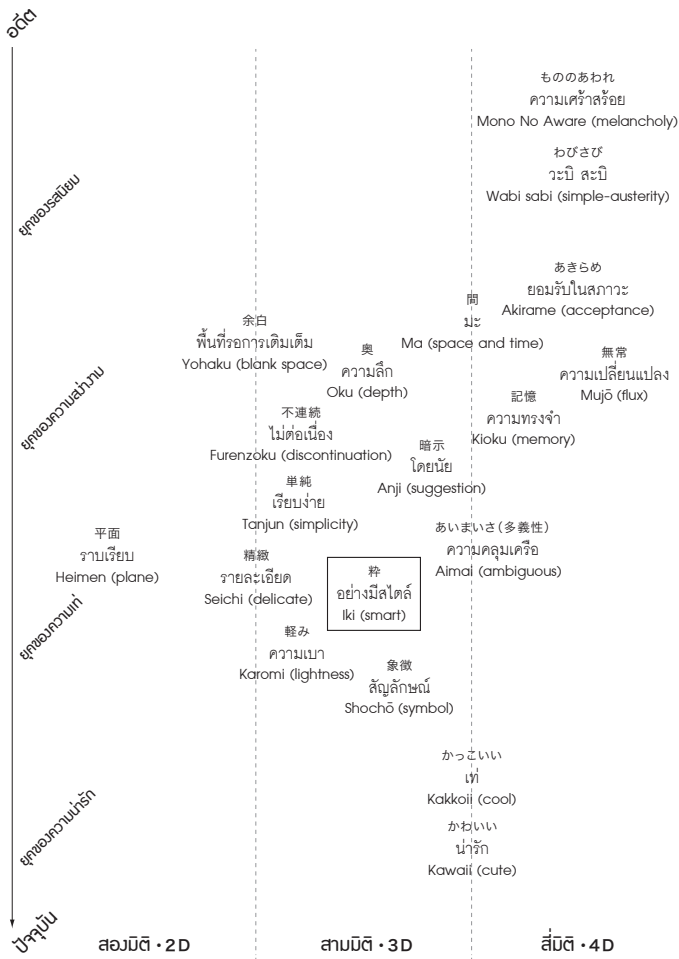
長崎盛輝 (1990) 『色・彩飾の日本史—日本人はいかに色に生きてきたか』 淡交社. 247.

内田広由紀 (2008) 『定本 和の色事典 増補特装版』 視覚デザイン研究所. 358.

内田広由紀 (2014) 『定本 和の色事典』 視覚デザイン研究所. 302.

浜田信義 (2011) 『日本の伝統色』 パイインターナショナル. 192.

福田博美 (2015) 『鳥居清長の浮世絵に見る服飾描写の独自性 : 姿態美と染織表現』 文化学園大学紀要. 服装学・造形学研究. 46, 33-45.



ภาพที่ 1

ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างสุนทรียภาพแบบศิลปะในงานสองมิติ สามมิติ และสี่มิติ ตามยุคต่าง ๆ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ในกรอบสี่เหลี่ยมเน้นให้เห็นตำแหน่งของ "อย่างมีสไตล์" กับยุคสมัย



ภาพที่ 2

Keisai Eisen

仮宅の遊女

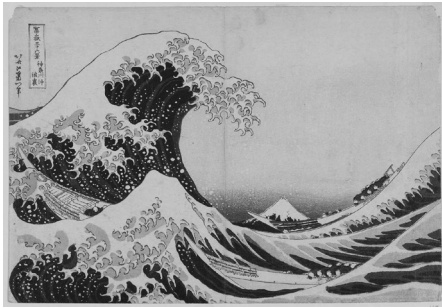
Woodblock print (Aizuri-e)

38.7 × 26.2 cm, 38.8 × 26.5 cm, 38.7 × 25.8 cm

1835

ที่มา : National Diet Library Digital Collections





ภาพที่ 3

Katsushika Hokusai

The Great Wave off Kanagawa

Woodblock print

Horizontal ōban; 25.8 × 37.9 cm

1831

ที่มา : The British Museum



ภาพที่ 4

Katsushika Hokusai

Fine Wind, Clear Weather (Gaifū kaisei)

Woodblock print

Horizontal ōban; 23.9 × 36.5 cm

about 1830-31

ที่มา : The British Museum





ภาพที่ 5

Utagawa Hiroshige

Nihonbashi, Clearing After Snow (Nihonbashi yukibare)

Woodblock print

Vertical ōban; 35.7 × 24.5 cm

1856

ที่มา : National Diet Library Digital Collections







คำล่ำ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ /2561

เรื่อง แต่งตั้งที่ปรึกษาของบรรณาธิการและกรรมการดำเนินงานฝ่ายต่างๆ ตามโครงการ “วารสารศิลป์ พีระศรี” คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

เพื่อให้การดำเนินการจัดทำโครงการ “วารสารศิลป์ พีระศรี” คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย จึงแต่งตั้งคณะกรรมการผู้อำนวยการกองบรรณาธิการวารสาร และคณะกรรมการฝ่ายต่าง ๆ ประกอบด้วยผู้มีตำแหน่งและรายนามดังต่อไปนี้

คณะกรรมการผู้อำนวยการ

- | | |
|--|------------------|
| 1. คณะบดีคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ | ประธานกรรมการ |
| 2. รองคณบดีฝ่ายบริหาร | กรรมการ |
| 3. รองคณบดีฝ่ายวิชาการและประกันคุณภาพการศึกษา | กรรมการ |
| 4. รองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา | กรรมการ |
| 5. รองคณบดีฝ่ายกิจการพิเศษและวิเทศสัมพันธ์ | กรรมการ |
| 6. ผู้ช่วยคณบดี | กรรมการ |
| 7. หัวหน้าภาควิชาจิตรกรรม | กรรมการ |
| 8. หัวหน้าภาควิชาประติมากรรม | กรรมการ |
| 9. หัวหน้าภาควิชาภาพพิมพ์ | กรรมการ |
| 10. หัวหน้าภาควิชาศิลปไทย | กรรมการ |
| 11. หัวหน้าภาควิชาทฤษฎีศิลป์ | กรรมการ |
| 12. หัวหน้าโครงการจัดตั้งภาควิชาสื่อผสม | กรรมการ |
| 13. หัวหน้าโครงการจัดตั้งภาควิชาแกนทัศน์ศิลป์ | กรรมการ |
| 14. เลขานุการคณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ | เลขานุการ |
| 15. นางสาววีรรัตน์ วันดี | ผู้ช่วยเลขานุการ |
| 16. นางสาวจุฑารัตน์ คนทน | ผู้ช่วยเลขานุการ |

หน้าที่ความรับผิดชอบ ให้คำปรึกษาและคำแนะนำแก่กองบรรณาธิการและบริหารจัดการวารสารให้ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ตั้งไว้

คณะกองบรรณาธิการวารสาร

- | | |
|--|-------------------------------------|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์ | บรรณาธิการ |
| 2. รองศาสตราจารย์สุณี คุณวิษยานนท์ | รองบรรณาธิการ |
| 3. อาจารย์ดร.เตยงาม คุปตะบุตร | รองบรรณาธิการ |
| 4. อาจารย์ดร.วิษณุ มุกดาภรณ์ | กองบรรณาธิการ |
| 5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์อำนาจ คงวาริ | กองบรรณาธิการ |
| 6. อาจารย์ไอชานา พูลทองดีวัฒนา | กองบรรณาธิการ |
| 7. อาจารย์ปวีณา สุธีรวงูร | กองบรรณาธิการ |
| 8. ดร.พิยะรัตน์ นันทะ | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 9. ศาสตราจารย์เดชา วราขุณ | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 10. รศ.ดร.นรินทร์ รัตน์จันทร์ | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 11. รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงห์เสนี | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 12. รองศาสตราจารย์พิศประไพ สาระศาลิน | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |

- | | |
|--|-------------------------------------|
| 13. รองศาสตราจารย์ ดร.วรัญจน์ บุญยสุรัตน์ | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 14. รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์ | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 15. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมพร รอดบุญ | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 16. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สรรเสริญ มลิินทสุตร | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 17. Professor John Clark, FAHA, CIHA, Ph.D | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 18. Professor Patricki D. Flores | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 19. Professor Katsuki Yokoyama | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 20. Professor Sandra Cate | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 21. Ms.lola Lenzi | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 22. ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เกาทอง | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน) |
| 23. ศาสตราจารย์เกียรติคุณพิษณุ ศุภนิมิตร | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน) |
| 24. ศาสตราจารย์วิโชค มุกตมณี | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน) |
| 25. รองศาสตราจารย์ทินกร ภาษสุวรรณ | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน) |
| 26. นางสาววิรัตน์ วันดี | เลขานุการกองบรรณาธิการ |

หน้าที่ความรับผิดชอบ ในการควบคุมและพัฒนาคุณภาพวารสารให้ได้มาตรฐานและมีคุณภาพและให้คำปรึกษาและคำแนะนำ แก่คณะกรรมการดำเนินการจัดทำวารสารเพื่อให้การจัดทำวารสารแต่ละฉบับดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ตั้งไว้

คณะกรรมการฝ่ายจัดหาทุน

- | | |
|---|---------------------|
| 1. ศาสตราจารย์เกียรติคุณพิษณุ ศุภนิมิตร | ประธานกรรมการ |
| 2. อาจารย์ธนภณ วัฒนกุล | กรรมการ |
| 3. ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เกาทอง | กรรมการ |
| 4. ศาสตราจารย์ถาวร โกอุดมวิทย์ | กรรมการ |
| 5. อาจารย์จักรพันธ์ วิลาสินีกุล | กรรมการ |
| 6. นางสาวอัจฉรา ยมะคุปต์ | กรรมการและเลขานุการ |

หน้าที่ความรับผิดชอบ ในการช่วยจัดหาทุนและแหล่งทุนเพื่อให้การดำเนินการจัดทำโครงการ "วารสารศิลป์ พีระศรี"

คณะกรรมการฝ่ายประเมินผล

- | | |
|------------------------------------|----------------------------|
| 1. อาจารย์ ดร.สุธา ลินะวัต | ประธานกรรมการ |
| 2. อาจารย์ทรงชัย บัวชุม | กรรมการ |
| 3. อาจารย์ ดร.ปรมพร ศิริกุลขยานนท์ | กรรมการ |
| 4. อาจารย์พงษ์พันธ์ จันทนมีภูระ | กรรมการ |
| 5. อาจารย์ลลิตินทร เพ็ญเจริญ | กรรมการ |
| 6. นางสาวฉัตรระพี แยมเกษร | กรรมการและเลขานุการ |
| 7. นางจินตภาณี เขี่ยมท่า | กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ |

หน้าที่ความรับผิดชอบ จัดทำแบบประเมินผล สรุปผลการประเมิน จัดส่งและเก็บเอกสารประเมินผล จัดทำรายงานประเมินผลโครงการฯ ปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย

คณะกรรมการฝ่ายการเงิน

- | | |
|--------------------------|---------------------|
| 1. รองคณบดีฝ่ายบริหาร | ประธานกรรมการ |
| 2. นางสาวอัจฉรา ยมะคุปต์ | กรรมการและเลขานุการ |

3. นางจันทร์เพ็ญ ศรีช่วย กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ
 4. นายประเสริฐ อานนท์ กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ
 5. นายอนันต์ ใจทัน กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ
- หน้าที่ความรับผิดชอบ ประสานงานในเรื่องการเบิกจ่ายค่าใช้จ่าย การให้ข้อเสนอแนะให้คำปรึกษาในเรื่องการเบิกจ่ายเงินงบประมาณด้านต่างๆ ติดตามและรวบรวมใบสำคัญรับเงินจัดทำสรุปลำค่าใช้จ่ายตลอดโครงการฯ และปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย

คณะกรรมการฝ่ายเลขานุการฯ

1. นางนภัสนันท์ อินทรโพธิ์ ประธานกรรมการ
 2. นางสาวอัจฉรา ยมะคุปต์ กรรมการ
 3. นางจันทร์เพ็ญ ศรีช่วย กรรมการ
 4. นายประเสริฐ อานนท์ กรรมการ
 5. นายอนันต์ ใจทัน กรรมการ
 6. นายอุเทน ศรีกรวด กรรมการ
 7. นายปฏิพัทธ์ พรหมนัส กรรมการ
 8. นางเยาวพา แจะจันทร์ กรรมการ
 9. นางณิชาภัทร แจะจันทร์ กรรมการ
 10. นายสุไลมาน มะมา กรรมการ
 11. นายธนภัทร แก้ววิไล กรรมการ
 12. นางพิมพ์ขนิษฐา สมมาก กรรมการ
 13. นางอารยา เลิศกิจอนันต์ กรรมการ
 14. นายสุชาติ เจริญทิพย์ กรรมการ
 15. นางสาวฉัตรระพี แยมเกษร กรรมการ
 16. นางสาวมลฤดี ประชุม กรรมการ
 17. นางสาวเกวลี เฟ่งต่าย กรรมการ
 18. นางจินต์ภาณี เอี่ยมท่า กรรมการ
 19. นางสาวมณฑนา ศรีเทพ กรรมการ
 20. นางชนรส เตชะประทีป กรรมการ
 21. นายรัชภูมิ ทรงสำราญ กรรมการ
 22. นางสาววีรัตน์ วันดี กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ
 23. นางสาวจรรยารัตน์ คนทน กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ
- หน้าที่ความรับผิดชอบ ประสานงานกับคณะกรรมการฝ่ายต่างๆ ในการจัดทำโครงการฯ ติดต่อประสานงานกับหน่วยงานภายในและภายนอก ปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมาย

ทั้งนี้ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป
 สัปดาห์ที่ กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2561

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วันชัย สุทธะนันท์)
 อธิการบดีมหาวิทยาลัยศิลปากร

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความ

ศาสตราจารย์พงศ์เดช ไชยคุตร
คณะวิศวกรรมศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

รองศาสตราจารย์กันจณา คำโสภี
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

รองศาสตราจารย์พิเชษฐ เปียร์กลิ่น
อาจารย์ประจำ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

รองศาสตราจารย์ปิยะแสง จันทร์วงศ์ไพศาล
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ดร.พิยะรัตน์ นันทะ
อาจารย์ประจำ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

รองศาสตราจารย์สุธี คุณาวิชยานนท์
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒน์ แสนขัติยรัตน์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

รองศาสตราจารย์ปิติวรรณ สมไทย
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ศาสตราจารย์ญาณวิทย์ กุญแจทอง
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์ ดร.จิรายุ พงษ์วรุตม์
Digital Expression Design Course, Faculty of Art and Design, Tokoha University

รองศาสตราจารย์พิศประไพ สาระศาลิน
คณบดีคณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต

รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงหนณี
ผู้ทรงคุณวุฒิสาขาทัศนศิลป์ อดีตอาจารย์ประจำภาควิชาศิลปกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

อาจารย์ ดร.เมตตา สุวรรณศรี
อาจารย์ประจำ วิทยาลัยช่างศิลป์

อาจารย์ ดร.พงศ์ศิริ คิตติ
อาจารย์ประจำ คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์
อาจารย์ประจำ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ศาสตราจารย์ปริญญา ตันตีสุข
อาจารย์พิเศษ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปริญญา ดวงรัตน์
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิมลมาลย์ ชันชะวนะ
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัชรภาพร อยู่ดี
อาจารย์ประจำ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

JOURNAL OF FINE ARTS

วารสารศิลป์ พีระศรี (Journal of Fine Arts) เป็นวารสารวิชาการ กำหนดออกปีละ 2 ฉบับ (มีนาคมถึงสิงหาคม และ กันยายนถึงกุมภาพันธ์) ควบคุมคุณภาพบทความโดยการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer-review) มีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่ผลงานทางวิชาการด้านทัศนศิลป์ทุกสาขา การออกแบบ ประวัติศาสตร์ศิลปะ ทฤษฎีศิลปะ วัฒนธรรม และมนุษยศาสตร์ ในลักษณะบทความวิชาการ สรุปรงานวิจัย บทวิจารณ์หนังสือ งานแปลบทความวิชาการ หรือผลงานรูปแบบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

วัตถุประสงค์

เพื่อเผยแพร่ผลงานทางวิชาการด้านทัศนศิลป์ทุกสาขา การออกแบบ ประวัติศาสตร์ศิลปะ ทฤษฎีศิลปะ วัฒนธรรม และมนุษยศาสตร์ ในลักษณะบทความวิชาการ สรุปรงานวิจัย บทวิจารณ์หนังสือ งานแปลบทความวิชาการ หรือผลงานรูปแบบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

เกณฑ์การส่งบทความ

1. กำหนดออก

กำหนดออกปีละ 2 ฉบับ ทุก ๆ 6 เดือน (มีนาคมถึงสิงหาคม และ กันยายนถึงกุมภาพันธ์)

2. การพิจารณาบทความ

2.1 ผลงานที่รับพิจารณาลงพิมพ์เป็นงานวิชาการด้านทัศนศิลป์ทุกสาขา การออกแบบ ประวัติศาสตร์ศิลปะ ทฤษฎีศิลปะ วัฒนธรรม และมนุษยศาสตร์ ในลักษณะบทความวิชาการ สรุปรงานวิจัย บทวิจารณ์หนังสือ งานแปลบทความวิชาการ หรือผลงานรูปแบบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.2 ผลงานจะต้องแสดงคุณค่าทางวิชาการ มีความสมบูรณ์ชัดเจน ถูกต้องตลอดจนมีการอ้างอิงและมีบรรณานุกรมที่ถูกต้อง ผลงานต้องปราศจากการคัดลอกวรรณกรรม รวมไปถึงหลีกเลี่ยงการละเมิดจริยธรรมการวิจัย

2.3 หากมีการทบทวนวรรณกรรม หรือหากมีประเด็นทางวิชาการที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาในบทความของวารสารศิลป์พีระศรีฉบับย้อนหลังควรอ้างอิงบทความเหล่านั้นด้วย

2.4 ผลงานต้องไม่ถูกตีพิมพ์หรือเผยแพร่ในวารสารใดมาก่อน ยกเว้นเป็นผลงานที่แปลมาจากภาษาอื่น ๆ

- 2.5 การพิจารณากลับกรองและประเมินคุณภาพแต่ละบทความจะผ่านดุลยพินิจของผู้ทรงคุณวุฒิ 2 ท่าน ซึ่งใช้ระบบการประเมินบทความแบบสองทาง (Double-Blind Review) กล่าวคือ จะไม่เปิดเผยชื่อของผู้ทรงคุณวุฒิให้ผู้พิมพ์ทราบ และไม่เปิดเผยชื่อผู้พิมพ์ให้ผู้ทรงคุณวุฒิทราบ
- 2.6 รูปแบบของบทความขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกองบรรณาธิการ
- 2.7 เนื้อหาของผลงาน ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้ทรงคุณวุฒิเป็นผู้ประเมิน โดยพิจารณาจากความถูกต้องด้านการใช้ภาษา การนำเสนอเนื้อหาวิชาการ

ข้อแนะนำสำหรับผู้เขียน

บทความ

1. เนื้อหาของบทความใช้โปรแกรม Microsoft Word for Windowsหรือซอฟต์แวร์สำหรับการพิมพ์เอกสารอื่นที่ใกล้เคียงกัน
2. บทความควรมีความยาวระหว่าง 5-20 หน้ากระดาษ A4 (ไม่รวมภาพประกอบ) พิมพ์หน้าเดียวแบบ 1 คอลัมน์ ใช้รูปแบบพจนานุกรมภาษาไทย และภาษาอังกฤษเป็น TH Sarabun PSK ขนาด 16 พอยต์หรือตัวอักษรอื่นที่มีขนาดใกล้เคียงกัน
3. บทคัดย่อภาษาไทย และบทคัดย่อภาษาอังกฤษ (Abstract) จำนวนอย่างละ 1 ย่อหน้าโดยภาษาไทยมีความยาวประมาณครึ่งหน้ากระดาษ A4 และภาษาอังกฤษมีความยาวประมาณ 250 คำ
4. ระบุคำสำคัญต่อท้าย (Keywords,Tags) จำนวนไม่เกิน 5 คำ
5. ในส่วนบทนำ ใส่ชื่อ - นามสกุล ของผู้เขียนบทความ หรือผู้เขียนร่วม หากมีตำแหน่งทางวิชาการให้ใส่ในเชิงอรรถท้ายหน้า
6. รูปแบบของการอ้างอิงให้ใช้แบบเชิงอรรถต่อท้าย
(สามารถดาวน์โหลดได้ที่ <http://psgjournaloffinearts.com/author-guidelines>)

ภาพประกอบ ตาราง และคำบรรยาย

กรณีที่มีภาพประกอบ ตารางให้สร้างแยกจากเนื้อหาของบทความ กล่าวคือ ให้ผู้เขียนสร้างไฟล์ .Doc ขึ้นใหม่ เพื่อใส่ภาพประกอบ ตาราง พร้อมคำบรรยายต่างหาก รวมทั้งระบุที่มาของภาพประกอบ ตารางให้ชัดเจน โดยจะต้องระบุหมายเลขของภาพประกอบ ตารางและคำบรรยาย ซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับหมายเลขที่ตรงกับเนื้อหาในบทความ

ส่วนต้นฉบับไฟล์ภาพประกอบ เช่น .JPEG, .PNG ให้สร้าง Folder ของภาพประกอบนั้นขึ้นใหม่ โดยต้องระบุชื่อไฟล์ภาพ ซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับหมายเลขที่ตรงกับเนื้อหาในบทความ

****ไฟล์ภาพประกอบ Resolution ไม่ต่ำกว่า 300 dpi/inch หรือ ไม่ต่ำกว่า 2 MB ต่อภาพ**

แผ่นซีดี

แผ่นซีดีซึ่งบันทึกข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับบทความ ประกอบด้วย

1. ไฟล์เนื้อหาบทความ (ไฟล์ .doc)
2. ไฟล์ภาพประกอบ ตาราง และคำบรรยาย (ไฟล์ .doc)
3. ต้นฉบับไฟล์ภาพประกอบ

การส่งบทความ

การส่งบทความสามารถส่งได้ 2 วิธี

1. การส่งบทความทางไปรษณีย์
 - 1.1 “แบบเสนอขอส่งบทความเพื่อตีพิมพ์ในวารสารศิลป์ พีระศรี”
 - 1.2 ต้นฉบับบทความ บทคัดย่อภาษาไทย ภาษาอังกฤษ ภาพประกอบ ตาราง และคำบรรยายที่พิมพ์แล้วจำนวน 2 ชุด
 - 1.3 แผ่นซีดีซึ่งบันทึกไฟล์ที่เกี่ยวข้องกับบทความจำนวน 1 แผ่น

ส่งถึง บรรณาธิการวารสารศิลป์ พีระศรี สำนักงานคนบตี คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ นครปฐม เลขที่ 6 ถนนราชมรรคาใน ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม 73000

****ต้นฉบับทั้งหมด รวมทั้งข้อมูลไฟล์ดิจิทัล กองบรรณาธิการจะไม่ส่งคืนไม่ว่ากรณีใดทั้งสิ้น**

2. การส่งบทความผ่านระบบการจัดการวารสารออนไลน์ Thai Journals Online (ThaiJO)

ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. ผู้เขียนส่งบทความพร้อมทั้งบทความย่อเสนอต่อกองบรรณาธิการ เพื่อรับการพิจารณาเบื้องต้น (1 เดือน)
2. กองบรรณาธิการส่งบทความให้ผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อพิจารณา (2 เดือน)
3. กองบรรณาธิการ พิจารณาผลการประเมินบทความจากผู้ทรงคุณวุฒิ พร้อมออกแบบตอบรับการตีพิมพ์ให้ผู้เขียน (1 เดือน)
4. ผู้เขียนจะต้องแก้ไขบทความตามที่คุณวุฒิได้แสดงความเห็นและข้อเสนอแนะ และส่งกลับมาให้กองบรรณาธิการพิจารณา (1 เดือน)
5. กองบรรณาธิการดำเนินการในขั้นตอนการตีพิมพ์วารสาร แต่หากมีข้อแก้ไขกองบรรณาธิการจะติดต่อผู้เขียนเพื่อให้ดำเนินการแก้ไขจนกว่าจะสมบูรณ์ (1 เดือน)

****หมายเหตุ กระบวนการตั้งแต่ส่งบทความเข้ามาถึงกองบรรณาธิการ เพื่อขอรับการพิจารณาจนถึงการตีพิมพ์ จะใช้เวลาไม่น้อยกว่า 6 เดือน หรือนานกว่านั้นขึ้นอยู่กับคุณภาพของบทความและการพิจารณาของกองบรรณาธิการ ผู้ทรงคุณวุฒิผู้กลั่นกรองบทความ**

ติดต่อสอบถาม

ที่อยู่ บรรณาธิการวารสารศิลป์ พีระศรี (Journal of Fine Arts) สำนักงานคนบตี คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ นครปฐม เลขที่ 6 ถนนราชมรรคาใน ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม 73000

โทร. 034-271-379 โทรสาร 034-271-379 ติดต่อคุณวาริรัตน์ วันดี

Facebook <http://www.facebook.com/psgjournaloffinearts/>

E-Mail psgjournaloffinearts@gmail.com

แบบเสนอขอส่งบทความเพื่อรับการพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารศิลป์ พีระศรี
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

วันที่ เดือน พ.ศ.

เรียน ประธานกองบรรณาธิการวารสาร

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว) (ไทย)

..... (อังกฤษ)

สถานภาพ อาจารย์ประจำ (ระบุต้นสังกัด)

ตำแหน่ง

วุฒิการศึกษา

นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต

นักศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต

นักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต

นักวิชาการ / บุคคลทั่วไป

ขอส่ง บทความวิจัย

บทความวิจัยจากวิทยานิพนธ์

บทความวิชาการ จำนวน 1 ฉบับ

ชื่อบทความ (ภาษาไทย)

.....

.....

.....

ชื่อบทความ (ภาษาอังกฤษ)

.....

.....

.....

สถานที่ติดต่อ ที่ทำงาน / หรือสถาบันการศึกษา

บ้าน

บ้านเลขที่ หมู่ที่ ตรอก / ซอย ถนน

แขวง/ตำบล เขต / อำเภอ จังหวัด

รหัสไปรษณีย์ โทรศัพท์ โทรศัพท์เคลื่อนที่

E-mail

ชื่อผู้เขียนร่วม (ถ้ามีโปรดระบุตำแหน่ง ต้นสังกัด และเบอร์โทรศัพท์)

.....
.....
.....
.....
.....
.....

ข้าพเจ้าขอรับรองว่าบทความฉบับนี้

เป็นผลงานของข้าพเจ้าแต่เพียงผู้เดียว

เป็นผลงานของข้าพเจ้าและผู้ร่วมงานตามที่ระบุในบทความจริงและเป็น
ผลงานที่ไม่เคยตีพิมพ์ลงในวารสารใดมาก่อน ตลอดจนจะไม่นำส่งเพื่อพิจารณา
ตีพิมพ์ในวารสารอื่นอีกนับจากวันที่ข้าพเจ้าได้ส่งบทความฉบับนี้มายังกองบรรณาธิการ
วารสาร

ลงชื่อ

(.....)

ผู้เขียน